

Endgame hat begonnen. Unsere Zukunft ist noch ungeschrieben. Unsere Zukunft ist deine Zukunft. Was sein wird, wird sein. Wir alle glauben, auf ganz bestimmte Weise hierhergekommen zu sein. Gott hat uns erschaffen. Aliens haben uns hinuntergebeamt. Blitze haben uns gespalten. Wir sind durch Portale getreten. Letztlich spielt das Wie aber keine Rolle. Wir haben diesen Planeten, diese Welt, diese Erde. Hierher kamen wir, hier waren wir, und hier sind wir jetzt. Du, ich, wir, die ganze Menschheit. Wie deiner Meinung nach alles angefangen hat, ist ohne Bedeutung. Das Ende allerdings.

Das Ende ist von Bedeutung.

Das ist Endgame.

Wir sind 12 an der Zahl. Unsere Körper sind jung, doch wir gehören einem uralten Volk an. Unsere Geschlechter wurden vor Tausenden von Jahren auserwählt. Seither haben wir uns jeden einzelnen Tag vorbereitet. Sobald das Spiel beginnt, müssen wir nachdenken und entschlüsseln, zur Tat schreiten und töten. Manche von uns sind weniger bereit als andere, und sie werden als Erste sterben. In dieser Hinsicht ist Endgame einfach. Alles andere als einfach ist jedoch Folgendes: Wenn einer von uns stirbt, bedeutet das den Tod zahlloser anderer. Das *Ereignis* und was darauf folgt, wird dafür Sorge tragen. Ihr seid die ahnungslosen Milliarden. Ihr seid die unbeteiligten Zuschauer. Ihr seid die glücklichen Verlierer und die unglücklichen Gewinner. Ihr seid das Publikum bei einem Spiel, das über euer Schicksal entscheidet. Wir sind die Spieler. Eure Spieler.

Wir müssen spielen. Wir müssen älter als 13 und jünger als 20 sein. So lautet die Regel, und so war es schon immer. Wir sind keine übernatürlichen Geschöpfe. Keiner von uns kann fliegen oder Blei in Gold verwandeln oder sich selbst heilen. Wenn der Tod kommt, dann kommt er. Wir sind sterblich. Menschen. Wir sind die Erben der Erde. Das Große Rätsel der Erlösung muss von uns gelöst werden – einem von uns muss es gelingen, sonst sind wir alle verloren. Gemeinsam sind wir stark, nett, skrupellos, treu, klug, dumm, hässlich, gierig, gemein, launisch, schön, berechnend, faul, ausgelassen, schwach.

Wir sind gut und böse.

Wie du.

Wie alle.

Aber wir sind nicht zusammen. Wir sind keine Freunde. Wir telefonieren nicht miteinander, und wir schicken uns auch keine SMS. Wir chatten weder, noch treffen wir uns auf einen Kaffee. Wir sind jeder für sich und auf der ganzen Welt verstreut. Seit unserer Geburt wurden wir dazu erzogen, wachsam und klug zu sein, durchtrieben und gerissen, grausam und gnadenlos. Wir werden vor nichts zurückschrecken, wenn es darum geht, den Schlüssel zum

Großen Rätsel zu finden. Wir dürfen nicht scheitern. Wer scheitert, stirbt. Scheitern bedeutet das Ende, das Ende von allem.

Wird Leidenschaft wichtiger sein als Stärke? Dummheit mehr bewirken als Freundlichkeit? Faulheit mächtiger sein als Schönheit?

Wird der Gewinner gut oder böse sein? Es gibt nur einen Weg, das herauszufinden. Spielen.

Überleben.

Unsere Zukunft ist noch ungeschrieben. Unsere Zukunft ist deine Zukunft. Was sein wird, wird sein.

Also hör gut zu.

Folge uns.

Feuer uns an.

Hoffe.

Bete.

Bete mit aller Kraft, wenn du an Gebete glaubst.

Wir sind die Spieler. Eure Spieler. Wir spielen für euch.

Kommt und spielt mit uns.

Völker der Erde.

Endgame hat begonnen.

Sarah Alopay

Bryan High School, Omaha, Nebraska, USA

Die Menge jubelt, klatscht, pfeift.

Sarah steht auf. Sie trägt ein rotes Barett und einen Talar mit der blauen Schärpe der Jahrgangsbesten. Sie lächelt. Sie lächelt schon den ganzen Tag. Ihr tut das Gesicht weh vom vielen Lächeln. Sie ist glücklich. In weniger als einem Monat wird sie 18. Sie wird den Sommer mit ihrem Freund Christopher auf einer archäologischen Grabungsstätte in Bolivien verbringen, und im Herbst geht es dann nach Princeton, aufs College. Sobald sie 20 ist, beginnt der Rest ihres Lebens.

In 742,43625 Tagen wird sie frei sein.

Von der Teilnahme ausgeschlossen.

Sie befindet sich in der 2. Reihe, hinter einer Gruppe von Leuten aus der Verwaltung, einigen Eltern und Lehrern, die dem Vorstand angehören, und ein paar Football-Trainern. Sie ist nur wenige Plätze vom Mittelgang entfernt. Neben ihr sitzt Reena Smithson, ihre beste Freundin seit der 3. Klasse, und vier Reihen hinter ihr Christopher. Sie wirft ihm einen verstohlenen Blick zu. Blonde Haare, Drei-Tage-Bart, grüne Augen. Ausgeglichenes Wesen und riesengroßes Herz. Der attraktivste Junge ihrer Schule, ihrer Stadt, vielleicht ihres Bundesstaats und – wie sie findet – der ganzen Welt.

Sarah tritt in den Mittelgang. Sie trägt eine rosafarbene Ray-Ban-Wayfarer, die ihr Vater ihr zu Weihnachten geschenkt hat, eine Brille, die ihre braunen, weit auseinanderstehenden Augen verdeckt. Ihr langes, kastanienbraunes Haar ist zu einem straffen Pferdeschwanz zusammengebunden. Ihre glatte, bronzefarbene Haut leuchtet. Unter ihrem Talar ist sie genauso gekleidet wie alle anderen.

Aber auf wie vielen Schülern ihres Abschlussjahrgangs lastet die Bürde eines Artefakts? Sarah trägt es um den Hals, genauso wie Tate damals, als er noch teilnahmeberechtigt war, denn seit 300 Generationen wurde es von einem Spieler an den nächsten weitergegeben. An der Kette hängt ein funkelnder, schwarzer Stein, der 6.000 Jahre lang Liebe, Leid, Licht, Schönheit, Schmerz und Tod gesehen hat. Sarah trägt diese Halskette seit dem Tag, an dem Tate verletzt wurde und der Rat ihres Geschlechts beschloss, dass sie die Spielerin sein würde. Damals war sie 14. Seither hat sie das Amulett nicht mehr abgelegt, und sie hat sich so sehr daran gewöhnt, dass sie es kaum noch spürt.

Sie beugt sich vor und räuspert sich. »Ich gratuliere euch und begrüße euch zum großartigsten Tag eures Lebens. Zumindest eures bisherigen Lebens!«

Die Schüler rasten aus, und einige werfen voreilig ihre Barette in die Luft. Andere lachen. Viele rufen: »Sa-rah! Sa-rah!«

»Als ich über diese Rede nachgedacht habe«, fährt Sarah mit klopfendem Herzen fort, »habe ich mir vorgenommen, eine Frage zu beantworten. Also habe ich mir überlegt: Welche Frage wird mir am häufigsten gestellt? Und auch wenn das ein bisschen peinlich ist, wusste ich die Antwort sofort. Die Leute fragen mich andauernd, ob ich ein Geheimnis habe!«

Gelächter. Weil es stimmt. Wenn es an dieser Schule jemals eine perfekte Schülerin gab, dann Sarah. Und mindestens einmal pro Woche wurde sie von irgendjemandem gefragt, was ihr Geheimnis sei.

»Nach langem Grübeln wurde mir klar, dass es darauf eine ganz einfache Antwort gibt.«

Das ist natürlich eine Lüge. Sarah hat weitere Geheimnisse – sogar ziemlich große. Geheimnisse, die ihre Familie seit Tausenden von Jahren bewahrt. Auch wenn sie natürlich all das getan hat, weswegen sie so beliebt ist, auch wenn sie sich jede Bestnote, jede Trophäe und jede Auszeichnung verdient hat, hat sie noch viel mehr getan. Dinge, die sich keiner dort unten vorstellen kann. Sie hat mit Eis Feuer gemacht. Sie hat einen Wolf gejagt und mit bloßen Händen getötet. Sie ist auf heißen Kohlen gelaufen. Sie ist eine Woche am Stück wach geblieben. Sie hat aus einer Meile Entfernung einen Hirsch erlegt. Sie spricht neun Sprachen und besitzt fünf Pässe. Während alle sie für Sarah Alopay halten, Homecoming Queen und durch und durch amerikanisches Mädchen, gehört sie in Wirklichkeit zu den härtesten, bestausgebildeten Soldaten der Welt.

Ein ohrenbetäubender Knall schneidet Sarah das Wort ab. Alle recken den Hals. Über den Eichen wird ein heller Streif sichtbar, eine Narbe, die den blauen Himmel entstellt. Er scheint sich nicht zu bewegen, sondern nur größer zu werden. Einen Moment lang starren alle ehrfürchtig hinauf. Einige keuchen vernehmlich. Jemand sagt laut und deutlich: »Was ist das?«

Alle schauen wie gebannt, bis aus der letzten Reihe ein einsamer Schrei ertönt und sämtliche Zuschauer gleichzeitig in Panik geraten. Als hätte jemand einen Schalter umgelegt. Stühle werden umgeworfen, Menschen schreien, Chaos bricht aus. Sarah stockt der Atem. Unwillkürlich greift sie nach dem Stein, den sie unter dem Talar um den Hals trägt.

Er ist schwerer als je zuvor. Der Asteroid oder Meteorit oder Komet oder was auch immer es ist, verwandelt ihn. Buchstaben flimmern vor Sarahs Auge: AMUBRBG LUPLK AZP AMUBRBG LYLZUB. Sie ist wie erstarrt. Kann den Blick nicht von dem Streif abwenden, der auf sie zurast. Wieder verändert sich der Stein an ihrer Kette, er fühlt sich plötzlich leicht an. Sarah begreift, dass er sich unter ihrem Talar erhebt. Er löst sich von ihren

Kleidern und zerrt sie in Richtung des Objekts, das auf die Menschenmenge herabstürzt.

So sieht es aus.

So fühlt es sich an.

Endgame.