



Dies ist eine Leseprobe der Hobbit Presse. Dieses Buch und unser gesamtes Programm finden Sie unter www.hobbitpresse.de

OTHERLAND

Stadt der goldenen Schatten (Band 1)

Fluss aus blauem Feuer (Band 2)

Berg aus schwarzem Glas (Band 3)

Meer des silbernen Lichts (Band 4)

TAD WILLIAMS, geboren 1957 in Kalifornien, ist Bestsellerautor und für seine epischen Fantasy- und Science-Fiction-Reihen, darunter »Otherland«, »Shadowmarch«, und »Das Geheimnis der Großen Schwerter« bekannt. Seine Bücher, die Genres erschaffen und bisherige Genre-Grenzen gesprengt haben, wurden weltweit mehrere zehn Millionen Male verkauft.

TAD WILLIAMS

OTHER
LAND

BAND 4

MEER DES
SILBERNEN LICHTS

Aus dem Englischen übersetzt
von Hans-Ulrich Möhring

KLETT-COTTA

Der vorliegende Text, welcher erstmals 2002 übersetzt erschienen ist, enthält diskriminierende Begriffe und Zuschreibungen, die heute nicht mehr verwendet werden. Oft sind diese Begriffe und Zuschreibungen literarisch als Haltung handelnder Personen oder als generelles Klischee kontextualisiert. Aus Gründen der sprachlichen Authentizität und um Urheberrechte nicht zu verletzen, haben wir auf tiefgehende Eingriffe in die Übersetzung verzichtet.

Hobbit Presse

www.hobbitpresse.de

J.G. Cotta'sche Buchhandlung Nachfolger GmbH

Rotebühlstraße 77, 70178 Stuttgart

Fragen zur Produktsicherheit: produktsicherheit@klett-cotta.de

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel »Otherland 4.

Sea of Silver Light« im Verlag DAW Books, New York

© 2001 by Tad Williams

Für die deutsche Ausgabe

© 2002, 2026 by J.G. Cotta'sche Buchhandlung Nachfolger GmbH,

gegr. 1659, Stuttgart

Alle deutschsprachigen Rechte sowie die Nutzung des Werkes

für Text und Data Mining i.S.v. §44b UrhG vorbehalten

Cover: Birgit Gitschier, Augsburg

unter Verwendung der Daten des Originalverlags,

Illustration: © Michael Whelan

Gesetzt von Dörlemann Satz, Lemförde

Gedruckt und gebunden von GGP Media GmbH, Pößneck

ISBN 978-3-608-96734-0

Die Antwort ist nein: Mein Vater hat bis jetzt keines der Bücher aufgeblättert und es folglich immer noch nicht spitzgekriegt. Mir wird wohl nichts übrig bleiben, als es ihm irgendwann einfach zu sagen. Vielleicht sollte ich es ihm schonend beibringen.

»Alle Anwesenden, denen noch nie jemand ein Buch gewidmet hat, drei Schritte vor! Ups, Papa, Moment mal ...«

INHALT

Was bisher geschah	9
Vorspann	35

Eins > Unterwegs im Herzen

1 Seltsame Bundesgenossen	53
2 Die Höhle des Löwen.	75
3 Gestörte Tierwelt	100
4 Traum im silbernen Nebel	115
5 Am Ende	138
6 Selbstgespräche mit Apparaten	160
7 Der Mann vom Mars	185
8 Lauschen auf das Nichts	211
9 Hannibals Rückkehr	234
10 Land aus Glas und Luft.	259

Zwei > Zauberlieder

11 Mit vorzüglicher Hochachtung	277
12 Der Junge im Brunnen	299
13 König Johnny	322
14 Das Steinmädchen.	341
15 Beichte	368
16 Ein etwas wilderer Westen.	385
17 Atembeschwerden	402
18 Der Wutschbaum	423
19 Der tapferste Mann der Welt.	441
20 Thompsons Schießseisen.	456
21 Schlangen aufheben.	478
22 Holla Buschuschusch.	495

Drei > Gezählte Stunden

23 Einführung	519
24 Flucht aus Dodge City	537

25	Die verborgene Brücke	557
26	Fliegen und Spinnen	578
27	Der grüne Kirchturm	597
28	Der Eröffner des Schweigens.	619
29	Steinernes Bollwerk.	640
30	Nach oben	663
31	Der Romamarkt	683
32	Das Häckselhaus	704

Vier > Die armen Kinder

33	Wochenendarbeit	723
34	Der Wüstentempel	744
35	Der Schuh des Regenbogens.	768
36	Ohne Netz	786
37	Das verbotene Zimmer	809
38	Am Grund des Brunnens	827
39	Der verlöschende Engel	842
40	Der dritte Kopf des Cerberus.	868
41	Der Ritter des Andern	889
42	Unerwartete Gemeinsamkeiten.	910
43	Tränen des Re.	931
44	Die Stimmen	946
45	Abschicken.	964
46	Gedanken wie Rauch.	979
47	Stern über Louisiana	1004
48	Unwirkliche Körper.	1022
49	Die Nächsten	1042

Fünf > Erben

50	Keine Versprechungen	1071
51	Wichtigere Dinge	1084
52	Geöffnete Augen.	1100
53	Ein geliehenes Haus.	1123

Ausblick	1139
--------------------	------

Dank.	1144
---------------	------

WAS BISHER GESCHAH

STADT DER GOLDENEN SCHATTEN

Klatschnass im Schützengraben, nur dank seiner Kameraden *Finch* und *Mullet* vor Todesangst noch nicht völlig verrückt geworden, scheint sich *Paul Jonas* von den Tausenden anderer Infanteristen im Ersten Weltkrieg nicht zu unterscheiden. Doch als er sich unversehens auf einem leeren Schlachtfeld wiederfindet, allein bis auf einen in die Wolken wachsenden Baum, beschleicht ihn der Verdacht, er könnte doch verrückt sein. Als er den Baum emporklettert und oben ein Schloss in den Wolken, eine Frau mit Flügeln wie ein Vogel und ihren schrecklichen riesenhaften Wächter entdeckt, scheint sich der Verdacht zu bestätigen. Doch als er im Schützengraben wieder aufwacht, hält er eine Feder der Vogelfrau in der Hand.

In Südafrika in der Mitte des Einundzwanzigsten Jahrhunderts hat *Irene »Renie« Sulaweyo* ihre eigenen Probleme. Renie ist Dozentin für Virtualitätstechnik, und ihr neuester Student, ein junger Mann namens *!Xabbu*, gehört zum Wüstenvolk der Buschleute, denen die moderne Technik eigentlich zutiefst fremd ist. Zuhause übernimmt Renie die Mutterrolle für ihren kleinen Bruder *Stephen*, der begeistert die virtuellen Teile des weltweiten Kommunikationsnetzwerks – des »Netzes« – durchforscht, und verbringt ihre wenige freie Zeit damit, ihre Familie zusammenzuhalten. Ihr verwitweter Vater *Long Joseph* scheint sich nur dafür zu interessieren, wo er was zu trinken herbekommt.

Wie die meisten Kinder fühlt sich *Stephen* vom Verbotenen magisch angezogen, und obwohl Renie ihn schon einmal aus einem gruseligen virtuellen Nachtclub namens *Mister J's* gerettet hat, schleicht er sich abermals dort ein. Bis Renie herausfindet, was er getan hat, liegt *Stephen* schon im Koma. Die Ärzte können es nicht erklären, aber Renie ist sich sicher, dass ihm irgendetwas online zugestoßen ist.

Der US-Amerikaner *Orlando Gardiner* ist nur wenig älter als Renies Bruder, aber er ist ein Meister in mehreren Netzdomänen und verbringt wegen einer schweren Krankheit, an der er leidet, die meiste Zeit in der Online-Identität von *Thargor*, einem Barbarenkrieger. Doch als Orlando mitten in einem seiner Abenteuer auf einmal das Bild einer goldenen Stadt erblickt, die alles übertrifft, was er jemals im Netz gesehen hat, vergisst er darüber seine ganze Umgebung, so dass seine Thargorfigur getötet wird. Trotz dieses schmerzlichen Verlusts kann Orlando sich der Anziehung der goldenen Stadt nicht entziehen, und mit der Unterstützung seines Softwareagenten *Beezle Bug* und der widerwilligen Hilfe seines Online-Freundes *Fredericks* ist er entschlossen, die goldene Stadt aufzuspuhen.

Auf einem Militärstützpunkt in den Vereinigten Staaten stattet unterdessen ein kleines Mädchen namens *Christabel Sorensen* ihrem Freund *Herrn Sellars*, einem sonderbaren, von Verbrennungen entstellten alten Mann, heimlich Besuche ab. Ihre Eltern haben ihr das verboten, aber sie hat den alten Mann und die Geschichten, die er erzählt, gern, und er erscheint ihr viel eher bedauernswert als furchterregend. Sie weiß nicht, dass er sehr ungewöhnliche Pläne mit ihr hat.

Je besser Renie den Buschmann !Xabbu kennen und seine freundliche Ausgeglichenheit wie auch seinen Außenseiterblick auf das moderne Leben schätzen lernt, desto mehr wird er ihr zum Vertrauten, als sie sich aufmacht, herauszufinden, was mit ihrem Bruder geschehen ist. Sie und !Xabbu schmuggeln sich in Mister J's ein. Die Art, wie sich die Gäste in dem Online-Nachtclub in allen möglichen virtuellen Widerwärtigkeiten suhlen, bestätigt zwar ihre schlimmsten Befürchtungen, aber zunächst sieht es nicht so aus, als hätte etwas ihren Bruder körperlich schädigen können – bis sie beide eine grauenhafte Begegnung mit der hinduistischen Todesgöttin Kali haben. !Xabbu erliegt Kalis raffinierter Hypnose, und auch Renie ist kurz davor, doch mit Hilfe einer geheimnisvollen Gestalt, deren simulierter Körper (»Sim«) eine gesichtslose weiße Leere ist, gelingt es ihr, sich selbst und !Xabbu aus Mister J's zu befreien. Bevor sie offline geht, übergibt ihr die Gestalt noch Daten in Form eines goldenen Juwels.

Im Ersten Weltkrieg (oder was so aussieht) desertiert Paul Jonas unterdessen von seiner Einheit und versucht, durch das gefährliche Niemandsland zwischen den Linien in die Freiheit zu entkommen. Unter

ständigem Regen und Granatenbeschuss taumelt und robbt er über Schlamm- und Leichenfelder, bis er sich irgendwann in einer gespenstischen Umgebung befindet, einer flachen, nebeligen Leere, die noch unheimlicher ist als sein Schlosstraum. Ein schimmerndes goldenes Licht taucht auf und zieht Paul an, doch bevor er in dieses Leuchten hineingehen kann, erscheinen seine beiden Freunde aus dem Schützengraben und verlangen von ihm, dass er mit ihnen zurückkehrt. Müde und verwirrt will er schon nachgeben, doch als sie näher kommen, erkennt er, dass Finch und Mullet überhaupt nicht mehr wie Menschen aussehen, und er flieht in das goldene Licht.

Der älteste und vielleicht reichste Mensch der Welt im Einundzwanzigsten Jahrhundert heißt *Felix Jongleur*. Rein physisch ist er so gut wie tot, und er verbringt seine Tage in einem selbstgeschaffenen virtuellen Ägypten, wo er als *Osiris*, der Gott des Lebens und des Todes, alles beherrscht. Sein wichtigster Diener, sowohl in der virtuellen als auch in der realen Welt, ist ein Serienmörder, ein australischer Aborigine-mischling, der sich selbst *Dread* nennt, das Grauen, und bei dem zu der Lust daran, Menschen zu jagen, noch eine erschreckende außersinnliche Fähigkeit zur Manipulation elektronischer Schaltungen kommt, mit der er Sicherheitskameras stören und sich überhaupt allen Nachstellungen entziehen kann. Jongleur hat Dread vor Jahren entdeckt, und er hat viel dafür getan, die Kräfte des jungen Mannes zu schulen, und ihn zu seinem hauptsächlichen Mordinstrument gemacht.

Jongleur/Osiris ist auch der Vorsitzende einer Gruppe, der einige der mächtigsten und reichsten Leute der Welt angehören, der *Gralส์bruderschaft*. Diese Gruppe hat sich ein unvergleichliches virtuelles Universum errichtet, das Gralsprojekt, auch Otherland oder Anderland genannt. (Der letztere Name kommt von einem Wesen, das als der »Andere« bezeichnet wird und das im Gralsprojekt-Netzwerk eine zentrale Rolle spielt. Diese mächtige Kraft, ob künstliche Intelligenz oder eine noch rätselhaftere Erscheinung, ist weitgehend unter Jongleurs Kontrolle, zugleich aber das Einzige auf der Welt, wovor sich der alte Mann fürchtet.)

Es gibt Streitigkeiten innerhalb der Gralsbruderschaft, weil es so lange dauert, bis das geheimnisvolle Gralsprojekt endlich zur Vollen- dung gediehen ist. Alle Mitglieder haben Milliarden darin investiert und warten schon ein Jahrzehnt ihres Lebens oder noch länger darauf.

Angeführt von dem US-Amerikaner *Robert Wells*, dem Präsidenten eines gigantischen Technologiekonzerns, rebellieren einige gegen Jongleurs Vorsitz und seine Geheimhaltungspolitik, zu der es auch gehört, keine Auskünfte über den Andern zu geben.

Jongleur unterdrückt eine Meuterei und befiehlt seinem Lakaien Dread, einen Schlag gegen ein Gralsmitglied in die Wege zu leiten, das bereits aus der Bruderschaft ausgetreten ist.

Nachdem sie mit knapper Not dem virtuellen Nightclub Mister J's entinnen konnten, sind Renie und ihr Student !Xabbu fester denn je davon überzeugt, dass zwischen dem Club und Stephens Koma ein Zusammenhang besteht. Doch als Renie das Datenobjekt untersucht, das die geheimnisvolle weiße Gestalt ihr mitgegeben hat, entfaltet es sich zu dem erstaunlich realistischen Bild einer goldenen Stadt. Die beiden bitten Renies frühere Professorin *Doktor Susan Van Bleeck* um Hilfe, aber sie kann das Geheimnis der Stadt nicht lüften, ja nicht einmal mit Sicherheit sagen, ob es sich um einen real existierenden Ort handelt. Die Professorin beschließt, sich an eine Bekannte zu wenden, die möglicherweise helfen kann, eine Rechercheurin namens *Martine Desroubins*. Doch bevor Renie und die schwer aufspürbare Martine Kontakt aufnehmen können, wird Doktor Van Bleeck in ihrem Haus überfallen und furchtbar misshandelt und wird ihre gesamte Anlage zerstört. Renie begibt sich eilig ins Krankenhaus, doch Susan hat gerade noch Zeit, sie auf die Fährte eines Freundes zu setzen, bevor sie stirbt und eine zornige und entsetzte Renie zurücklässt.

Unterdessen hat Orlando Gardiner, der kranke Teenager in den USA, dermaßen besessen die Spur der goldenen Stadt aufgenommen, die er im Netz gesehen hat, dass sein Freund Fredericks anfängt, sich Sorgen um ihn zu machen. Orlando ist schon immer sehr eigen gewesen – Simulationen von Todeserfahrungen üben auf ihn eine Faszination aus, die Fredericks nicht verstehen kann –, aber jetzt scheint er völlig abzuheben. Als Orlando auch noch in den berühmten Häckerknoten TreeHouse eindringen will, bestätigen sich Fredericks' schlimmste Befürchtungen.

TreeHouse ist der letzte anarchische Freiraum im Netz, ein Ort, wo keine Vorschriften den Leuten diktieren, was sie machen können oder wie sie aussehen müssen. Doch obwohl Orlando von TreeHouse fasziniert ist und er dort unerwartete Verbündete in der *Bösen Bande* findet,

einer Gruppe von Händerkindern, die im virtuellen Raum als Haufen winziger, geflügelter gelber Affen auftreten, erregen seine Versuche, die Herkunft der goldenen Stadt zu ergründen, Verdacht, und er und Fredericks müssen fliehen.

Mit Hilfe von Martine Desroubins sind Renie und !Xabbu derweil ebenfalls in TreeHouse gelandet, weil sie hinter einem alten pensionierten Händer namens *Singh* her sind, Susan Van Bleecks Freund. Als sie ihn finden, erzählt er ihnen, er sei der Letzte aus einer Gruppe spezieller Programmierer, die einst das Sicherheitssystem für ein geheimnisvolles Netzwerk mit dem Decknamen »Otherland« gebaut hätten, und seine Kollegen seien alle unter merkwürdigen Umständen ums Leben gekommen. Er sei der einzige Überlebende.

Renie, !Xabbu, Singh und Martine kommen zu dem Schluss, dass sie in das Otherlandsystem eindringen müssen, um herauszufinden, welches Geheimnis das Leben von Singhs Kollegen und von Kindern wie Renies Bruder wert ist.

Paul Jonas' Flucht aus den Schützengräben des Ersten Weltkriegs hat nur dazu geführt, dass er jeden Bezug zu Raum und Zeit verloren hat. Weitgehend erinnerungslos irrt er durch eine Welt, in der eine weiße Königin und eine rote Königin sich gegenseitig bekriegen, und wird abermals von den Finch- und Mulletfiguren verfolgt. Mit Hilfe eines Jungen namens *Gally* und beraten von einem umstandskrämischen, eiförmigen Bischof kann Paul ihnen entkommen, doch seine Verfolger ermorden Gallys Freunde, eine Schar Kinder. Ein riesiges Ungetüm, Jabberwock genannt, lenkt Pauls und Gallys Feinde ab, und die beiden springen in einen Fluss.

Als sie wieder an die Oberfläche kommen, sind sie in einer anderen Welt, einer höchst skurrilen Version des Mars, wo sich Ungeheuer und abenteuernde englische Gentlemen tummeln. Paul trifft die Vogelfrau aus seinem Schosstraum wieder, die jetzt *Vaala* heißt, aber diesmal ist sie die Gefangene eines marsianischen Fürsten. Tatkräftig unterstützt von dem tollkühnen *Hurley Brummond* rettet Paul die Frau. Auch sie meint Paul zu kennen, aber weiß nicht, woher. Als die Finch- und Mulletfiguren wieder auftauchen, flieht sie. Bei dem Versuch, sie einzuholen, stürzen Paul und Gally mit einem gestohlenen fliegenden Schiff ab – in das sichere Verderben, wie es scheint. Nach einem seltsamen Traum, in dem er sich wieder in dem Wolkenschloss befindet und dort

von Finch und Mullet in ihrer bislang bizarrsten Erscheinungsform unter Druck gesetzt wird, wacht Paul ohne Gally inmitten von Neandertalern in der Eiszeit auf.

In Südafrika werden Renie und ihre Gefährten unterdessen von Fremden bedroht und müssen die Flucht ergreifen. Mit Hilfe von Martine (die sie noch immer nur als Stimme kennen) finden Renie und !Xabbu, begleitet von Renies Vater und Doktor Van Bleecks Hausangestelltem *Jeremiah Dako*, eine stillgelegte Militärbasis in den Drakensbergen, die ursprünglich für Versuche mit unbemannten Kampfflugzeugen gedacht war. Sie setzen zwei V-Tanks instand (Wannen zur Immersion in die virtuelle Realität), damit Renie und !Xabbu auf unbestimmte Zeit online gehen können, und bereiten ihr Eindringen in Otherland vor.

Auf dem Militärstützpunkt in den USA hingegen lässt sich die kleine Christabel überreden, dem gelähmten Herrn Sellars bei der Ausführung eines komplizierten Plans zu helfen, der sich erst dann als Fluchtversuch herausstellt, als er aus seinem Haus verschwindet und damit den ganzen Stützpunkt (vor allem Christabels Vater, den Sicherheitschef) in helle Aufregung versetzt. Mit dem Beistand eines obdachlosen Jungen von außerhalb hat Christabel ein Loch in den Zaun des Stützpunkts geschnitten, aber nur sie weiß, dass Herr Sellars gar nicht dort hindurch geflohen ist, sondern sich in Wirklichkeit in einem Tunnelsystem unter dem Stützpunkt versteckt hält, von wo aus er nunmehr seine mysteriöse »Aufgabe« frei weiterverfolgen kann.

In der verlassenen unterirdischen Militäranlage in den Drakensbergen steigen Renie und !Xabbu in die V-Tanks, gehen online und dringen zusammen mit Singh und Martine in Otherland ein. In einer grauenhaften Begegnung mit dem Andern, der das Sicherheitssystem des Netzwerks zu sein scheint, stirbt Singh an einem Herzanfall, doch die übrigen drei überleben und können zunächst gar nicht glauben, dass sie sich in einer virtuellen Umgebung befinden, so unglaublich realistisch ist das Netzwerk. Noch in anderer Hinsicht ist die Erfahrung merkwürdig. Martine hat zum ersten Mal einen Körper, !Xabbu hat die Gestalt eines Pavians angenommen, und besonders folgenswer ist ihre Entdeckung, dass sie sich nicht wieder offline begeben können. Renie und die anderen erkennen, dass sie in einem artifiziellen süd-amerikanischen Land gelandet sind. Als sie die Hauptstadt erreichen,

ist sie die goldene Stadt, nach der sie so lange gesucht haben. Dort werden sie festgenommen und sind jetzt Gefangene von *Bolívar Atasco*, einem Mann, der mit der Gralsbruderschaft zusammenhängt und von Anfang an am Bau des Otherlandnetzwerks mitgewirkt hat.

In den USA hat Orlandos Freundschaft mit Fredericks die Bewährungsprobe zweier Enthüllungen überstanden, nämlich dass Orlando an der seltenen Krankheit der frühzeitigen Vergreisung leidet und nur noch kurze Zeit zu leben hat und dass Fredericks in Wirklichkeit ein Mädchen ist. Sie werden unerwarteterweise von der Bösen Bande an Renies Häckerfreund Singh angekoppelt, als dieser gerade die Verbindung zum Gralsnetzwerk herstellt, und rutschen mit hindurch nach Anderland. Nach ihrer eigenen fürchterlichen Begegnung mit dem Andern geraten Orlando und Fredericks ebenfalls in die Gefangenschaft Atascos. Doch als sie, zusammen mit Renies Schar und noch anderen, dem großen Mann vorgeführt werden, stellt sich heraus, dass Atasco sie gar nicht zusammengerufen hat, sondern Herr Sellars, und dieser erscheint jetzt in Gestalt des eigenartigen leeren Sims, der Renie und !Xabbu das Entkommen aus Mister J's ermöglichte.

Sellars erklärt, dass er sie alle mit dem Bild der goldenen Stadt angelockt habe – die unauffälligste Methode, die ihm eingefallen sei, da ihre Feinde von der Gralsbruderschaft ungeheuer mächtig und gnadenlos seien. Er berichtet, dass Atasco und seine Frau früher der Bruderschaft angehört, aber austraten, als ihre Fragen zum Netzwerk nicht beantwortet wurden. Dann schildert Sellars, wie er entdeckt habe, dass das geheime Otherlandnetzwerk in einem unerfindlichen, aber nicht zu leugnenden Zusammenhang mit der Erkrankung Tausender von Kindern wie Renies Bruder Stephen stehe. Bevor er das weiter ausführen kann, erstarren die Sims von Atasco und seiner Frau urplötzlich, woraufhin Sellars' Sim verschwindet.

In der wirklichen Welt hat Jongleurs Mordwerkzeug Dread mit dem Angriff auf Atascos befestigte Insel in Kolumbien begonnen und nach der Ausschaltung der Abwehranlagen und der Wachmannschaften beide Atascos umgebracht. Mit seinen besonderen Fähigkeiten – seinem »Dreh« – zapft er daraufhin ihre Datenleitungen an, hört Sellars' Ausführungen mit und gibt seiner Assistentin *Dulcinea Anwin* die Anweisung, eine der bei Atasco online versammelten Personen, zu denen auch Renie und ihre Freunde gehören, aus der Leitung zu werfen. Damit

kann Dread die Identität dieser Person annehmen und sich als getarnter Spion in den Kreis von Renie und ihren Freunden einschleichen.

Sellars taucht noch einmal in der virtuellen Welt der Atascos auf und beschwört Renie und die Übrigen, in das Netzwerk hineinzufließen, er wolle sich unterdessen darum bemühen, ihre Anwesenheit zu verbergen. Sie sollen nach einem Mann namens Jonas Ausschau halten, einem rätselhaften VR-Gefangenen, dem Sellars zur Flucht aus den Klauen der Bruderschaft verholfen hat. Die Gruppe um Renie gelangt aus der Stadt der Atascos hinaus auf den Fluss und von dort durch ein elektrisches blaues Leuchten hindurch in die nächste Simwelt. Gequält und überwältigt von dem Übermaß auf sie einströmender Daten enthüllt Martine schließlich Renie ihr Geheimnis: Sie ist blind.

Ihr Schiff ist ein riesiges Blatt geworden. Eine Libelle von der Größe eines Düsenjägers saust über sie hinweg.

In der wirklichen Welt können Jeremiah und Renies Vater Long Joseph in ihrem Stützpunkt im Berg nur passiv die stummen V-Tanks beobachten, sich grämen und warten.

FLUSS AUS BLAUEM FEUER

Paul Jonas irrt weiterhin ziellos durch Raum und Zeit. Er hat sein Gedächtnis zu einem großen Teil wiedererlangt, aber die letzten paar Jahre seines Lebens sind und bleiben dunkel. Er hat keine Ahnung, wieso er von einer Welt in die nächste gerät, ständig verfolgt von den beiden Kreaturen, die er als *Finch* und *Mullet* kennt, und er weiß nach wie vor nicht, wer die geheimnisvolle Frau ist, die ihm immer wieder begegnet, mitunter auch im Traum.

Nachdem er um ein Haar ertrunken wäre, wacht er in der Eiszeit bei einem Stamm von Neandertalern auf. Die Frau erscheint ihm abermals im Traum und erklärt ihm, um zu ihr zu gelangen, müsse er »einen schwarzen Berg, der bis zum Himmel reicht«, finden.

Nicht allen Höhlenmenschen ist der ungewöhnliche Fremde willkommen; einer geht auf ihn los, und der gewalttätige Streit endet damit, dass Paul in der eisigen Wildnis ausgesetzt wird. Er überlebt einen Angriff pferdegroßer Höhlenhyänen, doch er bricht im Eis ein und stürzt ein weiteres Mal in den Fluss.

Andere schlagen sich genauso mühsam und qualvoll durch wie Paul, auch wenn sie etwas besser Bescheid wissen. *Renie Sulaweyo* war ausgezogen, um mit ihrem Freund und früheren Studenten *!Xabbu*, einem Buschmann aus dem Okawangodelta, hinter das Geheimnis um das Koma ihres Bruders *Stephen* zu kommen. Zusammen mit der blinden Rechercheurin *Martine Desroubins* ist es ihnen gelungen, in Otherland einzudringen, in das größte und fantastischste VR-Netzwerk der Welt, gebaut von einem verschworenen Kreis mächtiger Männer und Frauen, die sich selbst die *Gralsbruderschaft* nennen. Mit dem rätselhaften *Herrn Sellars* als Drahtzieher im Hintergrund lernt Renie andere von den Machenschaften der Gralsbruderschaft betroffene Personen kennen – *Orlando Gardiner*, einen todkranken Teenager, und seinen Freund *Sam Fredericks* (in Wirklichkeit ein Mädchen, wie Orlando erst kürzlich herausgefunden hat), eine Frau namens *Florimel*, einen schrillen Vogel, der sich *Sweet William* nennt, eine chinesische Großmutter namens *Quan Li* und einen mürrischen jungen Mann in einem futuristischen Panzeranzug, der das Handle *T4b* führt. Aber irgendetwas hält sie innerhalb des Netzwerks fest, und die neun Schicksalsgenossen sind gezwungen, auf einem Fluss aus blauem Feuer, der durch sämtliche Simulationswelten von Anderland fließt, von einem virtuellen Environment ins nächste zu fliehen.

In der Simwelt, in die sie zuerst geraten, sieht es weitgehend genauso aus wie in der Realität, nur dass Renie und ihre Gefährten weniger als ein Hundertstel ihrer normalen Größe haben. Ihnen droht Gefahr von den dort vorkommenden Insekten und auch von größeren Tieren wie Fischen und Vögeln, und die Mitglieder der Gruppe werden getrennt. Renie und *!Xabbu* werden von Wissenschaftlern gerettet, die die Simulation dazu benutzen, das Insektenleben aus einer ungewöhnlichen Perspektive zu erforschen. Bald darauf stellen die Wissenschaftler fest, dass sie genau wie Renie und *!Xabbu* online gefangen sind. Renie und *!Xabbu* begegnen einem merkwürdigen Mann namens *Kunohara*, dem Besitzer der Insektensimulation, der aber angibt, der Gralsbruderschaft nicht anzugehören. Kunohara frappt sie mit undurchsichtigen Rätseln, dann verschwindet er. Als ein Schwarm (im Vergleich zu ihnen gigantischer) Treiberameisen die Forschungsstation angreift, kommen die meisten Wissenschaftler ums Leben, und Renie und *!Xabbu* können nur knapp einer ungeheuerlichen Gottesanbeterin entgehen.

Als sie in einem der Flugzeuge der Insektenforscher zum Fluss zurückfliehen, erblicken sie Orlando und Fredericks, die auf einem Blatt den Fluss hinuntertreiben. Bei dem Versuch, sie zu retten, passieren Renie und !Xabbu gleichzeitig mit ihnen das Gateway auf dem Fluss, aber die beiden Paare landen in verschiedenen Simulationen.

Unterdessen werden in der wirklichen Welt außerhalb des Netzwerks noch andere Leute in das immer weitere Kreise ziehende Rätsel um Otherland verstrickt. *Olga Pirofsky*, Darstellerin in einer Kinder-sendung im Netz, leidet auf einmal an furchtbaren Kopfschmerzen. Sie hat den Verdacht, es könnte einen Zusammenhang mit ihrer Online-Tätigkeit geben, und auf der Suche nach der Ursache ihrer Beschwerden erfährt sie von der anscheinend netzbedingten Erkrankung, die so viele Kinder (unter anderem Renies Bruder) befallen hat. Olgas Nachforschungen erregen auch die Aufmerksamkeit des Rechtsanwalts *Catur Ramsey*, den die Eltern von Fredericks wie auch die von Orlando beauftragt haben, Ermittlungen über die Krankheit anzustellen, da in der wirklichen Welt beide Teenager seit ihrem Eintritt in das Otherland-netzwerk im Koma liegen.

John Vulgaru, der sich selbst *Dread* nennt und das Morden als eine Art Hobby betreibt, hat sich als ein schlagkräftiges, wenn auch nicht hundertprozentig loyales Instrument des unerhört reichen *Felix Jongleur* erwiesen, des Vorsitzenden der Gralsbruderschaft (der die meiste Zeit in seiner ägyptischen Simulation verbringt, maskiert als der Gott Osiris). Doch durch die Ermordung eines ehemaligen Mitglieds der Bruderschaft auf Jongleurs Befehl hat Dread von der Existenz des Otherlandnetzwerks Wind bekommen und sogar einen der Sims aus Renies herumirrendem Häuflein gekapert. Während sein Herr und Gebieter Jongleur mit den letzten Vorbereitungen für die volle Inbetriebnahme des Netzwerks beschäftigt ist – dessen wahrer Zweck weiterhin nur der Bruderschaft bekannt ist –, geht Dread diesem neuen und faszinierenden Rätsel nach. Als Spion unter Sellars' Rekruten zieht er jetzt durch das Netzwerk und versucht, seine Geheimnisse zu ergründen. Doch anders als für Sellars' bunt zusammengewürfelte Truppe ist Dreads Leben nicht in Gefahr: Er kann offline gehen, wann er will. Er heuert die Softwarespezialistin *Dulcy Anwin* an, mit der er schon öfter zusammengearbeitet hat, damit sie im Wechsel mit ihm den gekidnappten Sim führt. Ihr Boss fasziniert Dulcy, aber er verunsichert

sie auch, und sie fragt sich, ob sie mehr für ihn empfindet, als ihr lieb ist.

In Australien kommt derweil ein Stück von Dreads Vergangenheit ans Licht. Eine Polizistin namens *Calliope Skouros* bemüht sich, einen scheinbar völlig alltäglichen Mordfall aufzuklären. Einige der Brutalitäten, die an der Leiche des Opfers verübt wurden, weisen auf eine australische Sagengestalt hin, den sogenannten Woolagaroo. Die Polizistin kommt zu der Überzeugung, dass irgendein Zusammenhang zwischen uraustralischen Mythen und dem von ihr bearbeiteten Mord an der jungen Frau besteht.

Im Gralsnetzwerk befinden sich Renie und !Xabbu nunmehr in einer völlig pervertierten Version des *Zauberers von Oz*, deren trostloser Schauplatz Kansas ist, genau wie am Anfang der echten Geschichte. Die Otherlandsimulationen scheinen zusammenzubrechen, auf jeden Fall werden sie immer chaotischer. Auf der Flucht vor den mörderischen Nachstellungen des Löwen und des Blechmanns – die offenbar Paul Jonas' Verfolger Finch und Mullet in abermals verwandelter Gestalt sind – finden Renie und !Xabbu unerwartete Verbündete in der jungen und naiven *Emily* 22813 und einem wortkargen Zigeuner, der sich *Azador* nennt. Emily gesteht ihnen später, dass sie schwanger ist, und gibt Azador als Vater an. Sie können aus Kansas entkommen, nachdem sie während eines der immer häufiger auftretenden »Systemspasmen« von Azador getrennt wurden, aber zu ihrer Überraschung wechselt Emily (die sie für Software gehalten haben) mit ihnen in die nächste Simulation über.

Orlando und Fredericks sind in einer sehr merkwürdigen Welt gelandet, einer Küche aus einem alten Zeichentrickfilm, bevölkert von Wesen, die Warenetiketten und Besteckschubladen entsprungen sind. Sie helfen einem indianischen Comic-Krieger bei der Suche nach seinem entführten Kind, und nach einem Kampf mit Comic-Piraten und der Begegnung mit einer weissagenden Schlafenden und einer unerklärlichen Kraft – bei denen es sich in Wirklichkeit um Paul Jonas' geheimnisvolle Frau und das offenbar empfindungsfähige Betriebssystem des Netzwerks, den sogenannten *Andern*, handelt – gelangen sie aus der Küche in eine Simulation, die das alte Ägypten darzustellen scheint.

In der Zwischenzeit haben ihre vormaligen Weggefährten, die blinde Martine und der Rest der von Sellars herbeigerufenen Schar,

den Weg aus der Insektenwelt in eine Simulation gefunden, in der der Fluss nicht aus Wasser, sondern aus Luft besteht und deren vorzeitlich wirkende Bewohner auf Windströmungen fliegen und an senkrechten Steilwänden in Höhlen hausen. Martine und die anderen nennen den Ort Aerodromien, und obwohl sie sich anfangs nicht recht trauen, stellen sie bald fest, dass auch sie fliegen können. Eine Gruppe Eingeborener lädt sie ein, in das Lager des Stammes mitzukommen.

Paul Jonas findet sich nach der Eiszeit in einer sehr anderen Umgebung wieder. Beim Anblick der vertrauten Wahrzeichen Londons glaubt er zunächst, er sei zu guter Letzt doch noch heimgekehrt. Bald aber muss er erkennen, dass er stattdessen durch ein England irrt, das durch einen Angriff vom Mars fast vollkommen zerstört wurde – tatsächlich handelt es sich um den Schauplatz von H.G. Wells' *Krieg der Welten*. Paul begreift, dass er nicht nur an Orte gelangt, die räumlich und zeitlich weit voneinander entfernt sind, sondern auch in rein fiktive Welten. Er lernt ein absonderliches Ehepaar kennen, die *Pankies*, die zunächst seine Verfolger Finch und Mullet in einer neuen Maske zu sein scheinen, aber die keine Anstalten machen, ihm etwas zuleide zu tun. (Paul wird auch von einem speziellen Softwareprogramm namens *Nemesis* gejagt, doch das ist ihm noch nicht bewusst.) Als Paul und die Pankies nach gemeinsamer Flussfahrt in Hampton Court haltmachen, wird Paul von einem Fremden in das dortige Labyrinth geführt und in dessen Zentrum durch ein Gateway aus strahlendem Licht geschubst.

Auf der anderen Seite findet sich Paul in der Landschaft von Coleridges berühmtem Gedicht »Xanadu« wieder, und der Mann, der ihn dort hinbefördert hat, stellt sich als *Nandi Paradivasch* vor. Nandi ist Mitglied im sogenannten *Kreis*, einem Bund, der die Gralsbruderschaft bekämpft. Paul erfährt endlich, dass er weder verrückt ist noch in eine andere Dimension katapultiert wurde, sondern dass er ein Gefangener in einem unglaublich realistischen Simulationsnetzwerk ist. Aber Nandi hat keine Ahnung, weshalb die Bruderschaft an Paul – der in einem Museum gearbeitet hat und sein früheres Leben als sehr unspektakulär in Erinnerung hat – ein derartiges Interesse haben könnte, dass sie ihn durch ganz Anderland hetzt. Nandi eröffnet ihm auch, dass alle Simulationen, in denen Paul bisher war, einem einzigen Mann gehören – Felix Jongleur, dem Vorsitzenden der Gralsbruderschaft. Bevor

Nandi ihm noch mehr erzählen kann, müssen sie sich notgedrungen trennen: Nandi wird von Kublai Khans Soldaten verfolgt, Paul fährt durch ein weiteres Gateway in die nächste Simwelt.

In der wirklichen Welt geht es nicht weniger abenteuerlich zu. Renies und !Xabbus physische Körper befinden sich in speziellen Virtualitätstanks in einer aufgelassenen südafrikanischen Militärbasis, wo *Jeremiah Dako* und Renies Vater *Long Joseph Sulaweyo* auf sie aufpassen. Von Langweile und Depressionen gequält stiehlt sich Long Joseph heimlich aus dem Stützpunkt, um Renies Bruder Stephen besuchen zu gehen, der weiterhin in einem Durbaner Krankenhaus im Koma liegt; Jeremiah bleibt allein im Stützpunkt zurück. Doch als Joseph beim Krankenhaus ankommt, wird er mit vorgehaltener Waffe in einem Wagen entführt.

Der mysteriöse Herr Sellars lebt ebenfalls auf einem Militärstützpunkt, allerdings in den Vereinigten Staaten. *Christabel Sorensen* ist ein kleines Mädchen, dessen Vater Sicherheitschef des Stützpunkts ist und das trotz ihrer jungen Jahre ihrem Freund Sellars dabei geholfen hat, dem Hausarrest zu entfliehen, in dem ihr Vater und andere ihn viele Jahre lang hielten. Sellars versteckt sich in alten Tunneln unter dem Stützpunkt, wobei ihm nur der obdachlose Straßenjunge *Cho-Cho* Gesellschaft leistet. Christabel kann den Jungen nicht ausstehen. Sie sorgt sich um die Sicherheit des gebrechlichen Herrn Sellars und wird von Schuldgefühlen gepeinigt, weil sie genau weiß, dass ihre Eltern böse wären, wenn sie von ihrem Tun erfahren würden. Doch als ihre Mutter sie dabei ertappt, wie sie sich mit Herrn Sellars über eine eigens für sie modifizierte Brille unterhält, sitzt Christabel zuletzt wirklich in der Patsche.

Martine, Florimel, Quan Li, Sweet William und T4b genießen es, in Aerodromien fliegen zu können, doch die Situation wird ungemütlich, als ein junges Mädchen des Stammes entführt wird. Martine und die Übrigen wissen es nicht, aber das Mädchen ist von Dread, weiterhin getarnt als einer von Martines vier Gefährten, weggeschleppt, gepeinigt und ermordet worden. Die Aerodromier geben den Fremden die Schuld an dem Verschwinden und werfen sie allesamt in ein stockdunkles Höhlenlabyrinth, die »Stätte der Verlorenen« genannt, wo sie von unerklärlichen, unheimlichen Wesen umdrängt werden, die Martine mit ihrer gesteigerten nichtvisuellen Wahrnehmungsfähigkeit besonders

erschreckend findet. Die Phantome sprechen alle mit einer Stimme von dem »Einen, der Anders ist«: Er habe sie im Stich gelassen, statt sie, wie versprochen, über den »Weißen Ozean« zu bringen. Die Stimmen nennen auch alle aus Martines Schar bei ihrem richtigen Namen. Alle sind verblüfft und erschrocken und merken erst nach einer Weile, dass Sweet William verschwunden ist – um das schuldbeladene Geheimnis seiner wahren Identität zu verbergen, meinen sie. Etwas Gewaltiges und Ungeheures – der Andere – dringt urplötzlich in die lichtlose Stätte der Verlorenen ein, und Martine und die Übrigen fliehen vor seiner grauerregenden Nähe. Martine sucht verzweifelt nach einem der Gateways, damit sie aus der Simulation herauskommen, bevor der Andere oder der Verräter Sweet William ihnen etwas tun kann.

Zur gleichen Zeit entdecken Orlando und Fredericks, dass die ägyptische Simulation keine originalgetreue historische Nachbildung, sondern eine mythische Version ist. Sie begegnen dem wolfsköpfigen Gott *Upuaut*, der ihnen erzählt, wie er und die ganze Simwelt unter Osiris, dem obersten Gott, zu leiden haben. Leider ist Upuaut kein besonders intelligenter oder zuverlässiger Gott, und er fasst Orlandos Murmeln im Schlaf als göttliche Weisung auf, Osiris zu stürzen – obwohl Orlando lediglich ein Traumgespräch mit seinem Softwareagenten *Beezle Bug* führt, der ihn von der realen Welt aus nur in bestimmten Schlafphasen erreichen kann. Upuaut stiehlt ihr Schwert und ihr Boot und lässt Orlando und Fredericks hilflos in der Wüste zurück. Nach tagelangem Fußmarsch den Nil hinauf kommen sie an einen widernatürlichen Tempel, von dem eine unwiderstehliche Kraft ausgeht. Sie können ihr nicht enttrinnen. In einem Traum wird Orlando von der geheimnisvollen Frau besucht, die auch Paul Jonas immer wieder erscheint, und sie erklärt sich bereit, ihnen beizustehen, doch als sie dem Tempel schon ganz nahe sind, stoßen sie lediglich auf die *Böse Bande*, eine Gruppe kleiner Kinder in der Simgestalt winziger gelber fliegender Äffchen, die sie kurz vor dem Eintritt in das Netzwerk kennen gelernt haben. Orlando kann es nicht fassen, dass das der ganze Beistand sein soll, den die Frau ihnen versprochen hat. Der grauenhafte Tempel zieht sie unablässig näher heran.

Paul Jonas ist aus Xanadu in das Venedig des späten Sechzehnten Jahrhunderts gelangt und trifft plötzlich wieder auf *Gally*, einen Jungen, den er aus einer der früheren Simulationen kennt und mit dem er

eine Zeit lang zusammen war, aber Gally erinnert sich nicht an Paul. Der Junge bringt ihn zu einer Frau namens *Eleanora*, von der er sich Hilfe verspricht; sie kann zwar Gallys fehlende Erinnerungen nicht erklären, aber sie bekennt, dass sie früher in der wirklichen Welt die Geliebte eines kriminellen Bandenbosses war, der dieses virtuelle Venedig als Geschenk für sie bauen ließ. Ihr Liebhaber war ein Mitglied der Gralsbruderschaft, aber starb zu früh, um noch von den Unsterblichkeitsmaschinen profitieren zu können, an denen die Gralsbrüder arbeiten, und lebt nur in Form einer fehlerhaften Kopie fort. Bevor Paul mehr erfahren kann, wird deutlich, dass das grässliche Paar Finch und Mullet – die *Zwillinge*, wie Nandi sie nannte – ihn in Venedig aufgespürt hat: Er muss erneut fliehen, diesmal mit Gally. Doch bevor sie das Gateway erreichen können, das ihre einzige Chance ist, werden sie von den Zwillingen gestellt. Unversehens tauchen auch die Pankies auf, und einen Moment lang stehen sich die beiden spiegelbildlichen Paare gegenüber, aber die Pankies verziehen sich rasch und lassen Paul in der Konfrontation mit den Zwillingen allein. Gally wird getötet, und Paul kommt nur ganz knapp mit dem Leben davon. Da er trotz allem weiterhin dem Geheiß der Frau aus seinem Traum in der Eiszeit folgen will, lässt er sich von Eleanora in eine Simulation des antiken Ithaka versetzen, wo er »die Weberin« treffen soll, wie es hieß. Noch immer am Boden zerstört und todtraurig über Gallys Verlust erfährt er, dass er in dieser neuen Simulation der berühmte griechische Held Odysseus und dass die Weberin seine Gattin Penelope ist – die geheimnisvolle Frau in einer neuen Gestalt. Aber wenigstens sieht es so aus, als bekäme er endlich Antwort auf seine Fragen.

Renie, !Xabbu und Emily stellen fest, dass sie aus Kansas in eine noch viel verwirrendere Umgebung geflohen sind, eine Welt, die nicht ganz fertig zu sein scheint und wo es weder Sonne, Mond noch Wetter gibt. Unabsichtlich haben sie Azador einen Gegenstand weggenommen, der wie ein gewöhnliches Feuerzeug aussieht, aber tatsächlich ein Zugangsgerät ist, eine Art Schlüssel zum Otherlandnetzwerk, der einem aus der Gralsbruderschaft gestohlen wurde (General *Daniel Yacoubian*, einem von Jongleurs Rivalen um die Macht). Sie untersuchen das Gerät, um es zum Funktionieren zu bringen, und dabei kann !Xabbu einen Übertragungskanal öffnen und entdeckt am anderen Ende Martine, die in der Stätte der Verlorenen verzweifelt ein Gateway zu finden versucht. Ge-

meinsam gelingt es ihnen, einen Durchgang für Martine und ihre Schar herzustellen, doch als diese in dem Glauben eintreffen, von einem mörderischen Sweet William verfolgt zu werden, stellt sich heraus, dass William seinerseits tödlich verwundet ist und dass der Mörder Dread sich stattdessen hinter der Großmutter Quan Li verbirgt. Nachdem sein Geheimnis gelüftet ist, entkommt Dread mit dem Zugangsgerät, und Renie und die anderen müssen in der befremdlichen Welt bleiben, vielleicht für immer.

BERG AUS SCHWARZEM GLAS

Renie Sulaweyo, ihr Freund, der Buschmann *!Xabbu*, und etliche andere, die von dem rätselhaften *Herrn Sellars* zusammengetrommelt wurden, befinden sich nach ihrer Wiedervereinigung im bislang verwirrendsten Teil des Otherlandnetzwerks, einer Welt, die nicht ganz fertig zu sein scheint. Sie sitzen dort fest, weil der Mörder namens *Dread*, in der Maske einer alten Frau aus ihrer Schar, das Zugangsgerät mitgenommen hat, mit dem sie die simulierten Welten wechseln konnten, ein virtuelles Objekt in der Form eines Feuerzeugs.

Während sie einen Weg suchen, von dort wegzukommen, geben zwei von ihnen, die sich bisher weitgehend in Schweigen gehüllt haben, *Florimel* und *T4b*, endlich ihre Geschichte preis. *Florimel*, ehemaliges Mitglied einer deutschen religiösen Sekte, hat sich deswegen ins Netzwerk begeben, weil ihre Tochter (wie Renies Bruder *Stephen*) eines der Kinder ist, die an dem unerklärlichen Tandagoresyndrom erkrankt sind und im Koma liegen. *T4b*, der mit bürgerlichem Namen *Javier Rogers* heißt, war früher Mitglied einer Jugendbande und lebt mittlerweile bei seinen Großeltern. Ein junger Freund von ihm ist ebenfalls ins Koma gefallen.

Renie und den anderen wird die unfertige Welt, in der sie gestrandet sind, zunehmend unheimlich: Einmal sehen sie eine Erscheinung, die wie *!Xabbus Paviansim* aussieht, aber es nicht ist. Als plötzlich im Boden ein großes Loch aufreißt, das um ein Haar die blinde *Martine* verschlingt und eine von *T4bs* virtuellen Händen merkwürdig verändert, kommen sie zu dem Schluss, dass sie so schnell wie möglich fliehen müssen. Gemeinsam gelingt es Martine, *!Xabbu* und Renie,

mit äußerster Konzentration auch ohne das Feuerzeug ein Gateway zu öffnen.

Nachdem sie auf Dreads virtueller Fährte hindurchgetreten sind, muss sich das Suchprogramm *Nemesis*, das den ebenfalls durch das Netzwerk irrenden *Paul Jonas* ausfindig machen soll, darüber klar werden, ob es ihnen folgen soll oder nicht. Es ist durcheinander, denn die Vorgänge im Netzwerk sabotieren die ursprüngliche Eindeutigkeit seiner einprogrammierten Triebe und erscheinen ihm als Anomalien, die es zu extremen, unerhörten Entscheidungen zwingen.

Der seines Gedächtnisses beraubte Paul Jonas durchlebt eine Version der Odyssee, in der er Odysseus ist, der nach dem Trojanischen Krieg auf seine Heimatinsel Ithaka zurückkehrt. Aber Penelope, die Frau des Odysseus (und gleichzeitig, scheint es, eine weitere Inkarnation der geheimnisvollen Frau, die Paul seinen »Engel« nennt), spielt ihre Rolle offenbar nicht so wie vorgesehen. Da eine andere Erscheinungsform der Engelfrau ihm verkündet hat, die Penelopeversion werde ihm den Weg zu dem »schwarzen Berg« verraten, den er erreichen müsse, beschließt er, sie mit drastischen Mitteln aufzurütteln und zum Reden zu bringen. Er will Hades beschwören, den Todesgott des alten Griechenland, zitiert aber stattdessen den Engel selbst herbei und konfrontiert Penelope so mit einer Doppelgängerin. Und noch eine Kraft reagiert auf seine Beschwörung – nicht Hades, sondern *der Andere*, die dunkle Intelligenz hinter dem Gralsnetzwerk. Entsetzt flieht Paul aufs Meer, doch sein Boot wird zerstört.

Unterdessen befinden sich *Orlando Gardiner* und sein Freund *Sam Fredericks* in einer Simulation des alten Ägypten, ausgerechnet der Welt im ganzen Netzwerk, die *Felix Jongleur*, der älteste Mensch der Welt und Führer der Gralsbruderschaft, sich zu seinem Sitz erkoren hat. Eine Frau namens *Bonnie Mae Simpkins*, die dem sogenannten Kreis angehört, hat sie vor Jongleurs Handlangern versteckt. Sie berichtet ihnen, dass ihr Mann und viele andere Mitglieder des Kreises bei dem Versuch, die Geheimnisse des Gralsnetzwerks zu lüften, getötet wurden. Die Letzten, die von ihnen in Ägypten noch übrig sind, harren in einem belagerten Tempel aus. Bonnie Mae kann den Gott *Bes* dafür gewinnen, sie, Orlando und Fredericks dorthin zu führen; sie verspricht sich davon, dass ihre Freunde vom Kreis ein Gateway öffnen und damit den beiden Teenagern zur Flucht aus Ägypten verhelfen.

Offline zieht das Geschehen derweil genauso Kreise wie im Netzwerk selbst. *Catur Ramsey*, ein Rechtsanwalt, der für Sam Fredericks' Eltern arbeitet, wird immer tiefer in das Geheimnis von Otherland verwickelt. Mit Hilfe von Orlandos Softwareagenten, einem Cartoonkäfer namens *Beezle*, setzt sich Ramsey auf die Online-Fährte der beiden bewussten Jugendlichen. Er kontaktiert eine Frau in Kanada namens *Olga Pirofsky*, die für eines der vielen Unternehmen in Jongleurs Besitz arbeitet und die ebenfalls auf die Sache aufmerksam geworden ist. Aus urplötzlich aufgetretenen heftigen Kopfschmerzen sind bei ihr mysteriöse Traumerscheinungen von Kindern geworden. Olga fürchtet, wahnsinnig zu werden.

In North Carolina ist die kleine *Christabel Sorensen*, mit deren Hilfe Sellars geflohen ist und sich nun unter dem Militärstützpunkt, auf dem sie beide leben, in einem Tunnel versteckt hält, von ihrem Vater ertappt worden, dem Sicherheitsoffizier *Major Sorensen*. Sellars bedient sich des obdachlosen kleinen Jungen *Cho-Cho*, um über Christabel ein Gespräch mit ihren Eltern zu arrangieren. Was Sellars ihnen zu sagen und zu zeigen hat, überzeugt diese so sehr, dass sie ihm die endgültige Flucht von der Militärbasis ermöglichen. Sie verstecken Sellars im Heck ihres Vans, geben Cho-Cho als Christabels Cousin aus und machen sich alle zusammen auf den Weg zu einem Treffen mit Catur Ramsey, zu dem Sellars ebenfalls Kontakt aufgenommen hat.

Im Otherlandnetzwerk haben Renie, !Xabbu und die Übrigen inzwischen ihren mühsam geöffneten Durchgang passiert und befinden sich nunmehr in einer Simwelt, die schlicht als »Das Haus« bezeichnet wird. Rasch wird ihnen klar, dass sie deshalb so heißt, weil sie tatsächlich ein einziges großes Haus ist, eine endlose Aneinanderreihung von Gängen und Räumen, in denen die verschiedensten Kulturen nur Stockwerke voneinander getrennt leben. Bei ihren Nachforschungen erhalten sie Unterstützung von einem Mönchsorden, der die riesige Bibliothek des Hauses betreut, doch dann wird Martine von Dread gekidnappt. Geführt von einem der Mönche machen sie sich auf, Martine – und den Mörder – zu finden.

Der Mörder Dread wird noch von jemand anders verfolgt, allerdings in der wirklichen, nicht der virtuellen Welt, nämlich von der australischen Polizistin *Calliope Skouros*. Während der Ermittlungen im Zusammenhang mit einem von Dreads frühesten Morden wird ihr nach

und nach klar, um was für einen perversen und unberechenbaren Killer es sich handelt. Obwohl Dread, der mit bürgerlichem Namen John Wulgaru heißt, in den Polizeiakten als tot geführt wird, kommt Caliope der Verdacht, dass er noch am Leben ist.

Dread ist nicht nur noch am Leben, sondern zudem nach Sydney zurückgekehrt und wohnt jetzt nur wenige Meilen von Detective Skouros entfernt. Zusätzlich hat er die amerikanische Programmiererin *Dulcy Anwin* nach Australien geholt; mit ihrer Hilfe will er Näheres über das Otherlandnetzwerk erfahren, von dessen Existenz er weiß, seit er einen von Felix Jongleurs Rivalen, ein ehemaliges Mitglied der Gralsbruderschaft, beseitigt hat. Dulcy fühlt sich fast wider Willen von Dread angezogen – sie weiß, dass er ein Schwerverbrecher ist, hat aber keine Ahnung von seinen wahren Neigungen –, und Dread ist nur allzu bereit, diese Anziehung zu seinem Vorteil auszunutzen. Er hat große Pläne mit dem Netzwerk, denn ihm schwebt vor, die dort gemachten Erfahrungen als Hebel zum Sturz von Jongleur einzusetzen, in dessen Diensten er offiziell immer noch steht. Dulcy zieht bei ihm ein und macht sich an die Arbeit.

In Südafrika bewacht jetzt nur noch Renies Bekannter *Jeremiah Dako* die V-Tanks, in die sie und !Xabbu sich gelegt haben, weil sie einen langfristigen Zugang zum Netzwerk brauchten. Todunglücklich und ohne Alkoholnachschieb hat ihr Vater *Long Joseph Sulaweyo* es in der stillgelegten Armeebasis nicht mehr ausgehalten und sich nach Durban abgesetzt, wo er vor dem Krankenhaus, in dem sein Sohn Stephen im Koma liegt, entführt worden ist. Der Kidnapper, stellt sich heraus, ist Renies früherer Freund *Del Ray*, der den Versuch, Renie zu helfen, mit der Vernichtung seiner bürgerlichen Existenz bezahlt hat. Er will Renie unbedingt finden, weil er meint, dadurch alles aufklären und die Bande bezahlter Mörder (die Dread in Jongleurs Auftrag angeheuert hat) loswerden zu können. Doch als Joseph und Del Ray nach einem illegalen Besuch von Stephen das Krankenhaus verlassen, werden sie von einem schwarzen Van verfolgt. Bei ihrer Rückkehr zu der unterirdischen Militäranlage in den Drakensbergen müssen sie feststellen, dass die Killer schon vor ihnen eingetroffen sind. Joseph und Del Ray steigen durch den Luftschacht, den Joseph vorher zum Ausstieg benutzt hat, in den Stützpunkt ein. Jeremiah ist derweil von Herrn Sellars kontaktiert worden, der ihnen helfen möchte, aber ihre Lage sieht schlecht aus. Sie sind

so gut wie waffenlos, und die schwer bewaffneten Killer sind im Begriff einzudringen.

Der schiffbrüchige Paul Jonas ist unterwegs nach Troja, was bedeutet, dass er den Gang der Odyssee mehr oder weniger rückwärts vollzieht. Nachdem ihm eine freundliche Göttin den Bau eines Floßes ermöglicht und noch manch anderen Trost gespendet hat, sticht er abermals in See. Er überlebt den Angriff des Ungeheuers *Skylla* und den furchtbaren Strudel der *Charybdis* und fischt danach einen anderen ohnmächtigen Schiffbrüchigen aus dem Wasser. Bei dem Fremden handelt es sich um *Azador*, einen Zigeuner, der in der Oz-Simulation kurzzeitig mit Renie und !Xabbu und der jungen *Emily* zusammen war und dem Renie unabsichtlich das als Zugangsgerät funktionierende Feuerzeug abgenommen hat. Gemeinsam besiegen Paul und Azador einen menschenfressenden Zyklopen und landen auf der Lotosinsel, wo sie dem Zauber einer berausenden Blumenspeise erliegen. Die wieder auftauchende Engelfrau reißt Paul aus seinem Wahn und verhilft ihnen zur Flucht, doch vorher hat der halluzinierende Azador Paul verraten, dass auch er von der Gralsbruderschaft verfolgt wird. Er erzählt von den Unsterblichkeitsmaschinen der Bruderschaft, denen viele Zigeunerkinder zum Opfer gefallen seien. Der Lotosinsel entkommen, nehmen sie Kurs auf Troja.

In der Hauswelt ist es Renie und ihren Gefährten noch nicht gelungen, die entführte Martine (die von Dreads Psychoterror den Verstand zu verlieren droht) ausfindig zu machen; vielmehr sind sie selbst in die Gefangenschaft eines der Stämme geraten, deren Revier der Dachspeicher des Hauses ist. Zu ihrer Überraschung treffen sie unter den feiernden Räubern *Hideki Kunohara* an. Kunohara, Herr über eine von Rieseninsekten bevölkerte Simwelt, mit der sie bereits Bekanntschaft gemacht haben, wundert sich über ihr Auftauchen, aber nimmt sie vor den Räubern in Schutz. Eine übernatürliche Erscheinung, in der Paul Jonas seine Engelfrau erkennt, vertreibt die Räuber und beunruhigt sogar Kunohara. Trotzdem weigert er sich, Renie und den anderen über das hinaus, was er bereits getan hat, behilflich zu sein, weil er nicht das Missfallen der mächtigen Gralsbruderschaft erregen will, wie er sagt.

Renie und ihre Gefährten finden schließlich Martine, doch vorher ist !Xabbu eine Zeit lang verschollen, weil er, der mit seinem Pavian-sim am besten dafür geeignet ist, auf den Dächern des Hauses nach

ihr sucht. Aber Martine ist nicht allein: Dread hat seinen Verfolgern eine Falle gestellt. Als sie die Tür des Gefängniszimmers aufmachen, schießt er auf T4b und Florimel und liefert sich dann mit Renie und dem gerade noch rechtzeitig zurückgekehrten !Xabbu einen Kampf auf einem abschüssigen Dach. Er scheint schon gewonnen zu haben und will Renie gerade umbringen, da findet die verletzte Florimel eine von Dreads hingefallenen Pistolen und erschießt ihn. Er stirbt aber nur online und lässt den geraubten virtuellen Körper tot zurück. Fürs Erste haben Renie und ihre Gefährten damit Dread aus dem Gralsnetzwerk geworfen und die Gefahr abgewendet, aber sie sind schwer angeschlagen und zum Teil verletzt.

Der steinalte Magnat Felix Jongleur ist unterdessen mit den Vorbereitungen für die Zeremonie beschäftigt, den Augenblick, in dem die Mitglieder der Gralsbruderschaft in den virtuellen Welten, die sie sich gebaut haben, unsterblich werden sollen. Er hat nicht viel Zeit in seiner Lieblingssimulation verbringen können, dem mythischen Ägypten, und weiß daher nicht, was für chaotische Zustände dort inzwischen herrschen. Seine Diener Tefi und Mewat – die ägyptischen Versionen seiner Handlanger *Finney* und *Mudd*, die Paul Jonas durch das Netzwerk hetzen – müssen einen ganzen Tempel voller Leute belagern, die gegen ihr grausames Regiment aufbegehren.

In dem belagerten Tempel lernen Orlando Gardiner und Sam Fredericks andere Mitglieder des Kreises kennen, darunter auch Nandi Paradivasch, einen Spezialisten, der das immer schlechter funktionierende Gatewaysystem von Otherland zu entschlüsseln sucht. Im Gralsnetzwerk treten massive Störungen auf. Das rätselhafte Betriebssystem, der Andere, verhält sich ausgesprochen sonderbar, und viele der Simwelten scheinen zu zerfallen.

In ihrem ersten Angriff schicken Tefi und Mewat drei kampflüsterne ägyptische Götter gegen die beiden Tempelwächter, zwei mächtige Sphinxen, ins Gefecht, dann lassen sie eine Horde von Schildkrötenmännern und fliegenden Schlangen den Rest erledigen. Orlando schlägt sich wacker, kann aber nicht verhindern, dass erst Sam und dann auch er selbst von Tefi und Mewat geschnappt werden. Das scheußliche Paar hat die beiden Jugendlichen als von außen kommende reale Personen erkannt und will sie gerade in ihre Folterkammern verschleppen, als Jongleur selbst in Gestalt von Osiris zurückkehrt, dem obersten Gott

Ägyptens. In dem entstehenden Aufruhr können Orlando und Sam durch eines der Gateways, die Nandi öffnet, aus Ägypten fliehen und kommen nach Troja, wohin Paul Jonas' Engel in wieder einer anderen Inkarnation sie gewiesen hat.

Paul befindet sich bereits in Troja, wo er sich als Odysseus zu den Griechen gesellen muss, die die Stadt belagern. Doch als er sich in der Rolle eines Abgesandten in das Zelt des Helden Achilles begibt, weil er ihn von seiner Weigerung, gegen die Trojaner zu kämpfen, abbringen soll, hat er den Eindruck, dass dieser und sein Freund Patroklos nicht recht in die Simulation passen. Achilles und Patroklos aber sind niemand anders als Orlando und Sam Fredericks, und nach langem gegenseitigen Abtasten kommen sie darauf, dass er der »Jonas« sein muss, von dem Sellars ihnen kurz erzählt hat, und Paul gibt sich ihnen zu erkennen. Die Freude beiderseits ist groß, auch wenn die von Paul einen leichten Dämpfer bekommt, als er hört, dass die beiden genauso wenig weiterwissen wie er.

Mit Hilfe des Dread wieder abgenommenen Feuerzeugs gelingt es Renie und den anderen, das Haus zu verlassen und nach Troja zu kommen. Beim Eintritt in die Simulation werden sie aber, anders als Orlando, Fredericks und Paul, der trojanischen Seite zugeschlagen. Sie sind sich zwar bewusst, dass ihre Freunde als Belagerer vor den Toren stehen können, haben aber keine Möglichkeit, sie zu erkennen, und bald darauf müssen sie sich an einem mörderischen Ausfall gegen das griechische Lager beteiligen.

Paul Jonas hat einen Traum, in dem ihm die Engelfrau abermals erscheint und ihn drängt, das Lager zu verlassen. Er trifft Renie und die anderen und vertraut sich ihnen an. Lange reden sie miteinander, vergleichen ihre Geschichten und versuchen, hinter den Sinn ihrer Erfahrungen zu kommen. Paul hat die Idee, sie als Gefangene ins griechische Lager mitzunehmen, um sie wieder mit Orlando und Fredericks zusammenzubringen, doch unmittelbar nach ihrem Eintreffen beginnen die Trojaner mit dem verheerenden Gegenangriff.

Mitten in eine grausige Feldschlacht gestürzt, abgeschnitten von Orlando und Sam, müssen sie jetzt ums nackte Überleben kämpfen. Indessen hat sich Sam zu einer Verzweiflungstat entschlossen, um die Moral von Achilles' unzufriedenen Männern zu heben und für den kranken Orlando etwas Erholungszeit herauszuschinden: Sie zieht den

sagenumwobenen Panzer des Achilles an und führt dessen Krieger in dieser Verkleidung gegen die Trojaner in den Kampf. Die Verkleidung wirkt so gut, dass die Trojaner bis zu den Mauern ihrer Stadt zurückgetrieben werden. Als Orlando erwacht, ist er allein. Als bald begreift er, was geschehen ist, sucht sich einen passenden Panzer und Waffen und reitet trotz seiner schwindenden Kräfte in vollem Galopp Richtung Troja, um seine Freundin Sam zu retten. Er kann gerade noch verhindern, dass sie von dem trojanischen Helden Hektor getötet wird, und schafft es mit viel Glück, diesen zu besiegen, bricht dann aber vor der Stadtmauer ohnmächtig zusammen.

Martine, die eine Rolle als Mitglied des trojanischen Königshauses bekommen hat, sinnt verzweifelt auf Mittel und Wege, ihren Freunden das Leben zu retten. Als sie von Kämpfen unmittelbar vor den Mauern hört, weist sie die Wache an, das Stadttor zu öffnen, doch deren Anführer widersetzt sich dem Befehl, und so sieht sie keinen anderen Ausweg, als T4b aufzufordern, den Mann zu töten. Das Tor wird geöffnet, und zu Martines Schande kommen die Griechen brennend, mordend und vergewaltigend in die Stadt gestürmt. Sie und die anderen sind jetzt zwar wieder alle vereint und die getöteten Trojaner nichts als Software, aber dennoch macht sie sich die schwersten Vorwürfe.

Die Gralsbruderschaft hat inzwischen mit ihrer Zeremonie begonnen, obwohl Jongleur sich über das Ausbleiben seines Dieners Dread ärgert. Jongleur und der Technokrat *Robert Wells* erläutern den besorgten Gralsmitgliedern noch einmal, dass eine direkte Geistesübertragung ins Netzwerk nicht möglich ist. Vielmehr werden Kopien von ihnen, virtuelle Doppelgänger, deren Innenleben dem ihren über lange Zeit in jeder Einzelheit angeglichen wurde, online zum Leben erwecken. Doch damit es von jedem Bruderschaftler nur eine Version gibt, müssen sie ihre physischen Leiber ablegen, sprich töten. Jongleur, Wells, der Finanzier *Jium Bhao* und der amerikanische Brigadegeneral *Daniel Yacoubian* haben jedoch nicht vor, die Zeremonie im ersten Durchgang wirklich mitzuvollziehen, sondern wollen deren Gelingen abwarten und zunächst nur so tun, als begingen sie leiblich Selbstmord und erweckten ihre virtuellen Körper. Da die anderen Mitglieder der Bruderschaft darüber nicht im Bilde sind, lassen sie sich schließlich überzeugen.

Doch Dread hat mit dem Otherlandnetzwerk andere Pläne. Er hat

sich vorgenommen, gewaltsam wieder dort einzudringen, und dies versucht er nun mit Hilfe von Dulcy Anwin und einer Kopie, die er von dem als Zugangsgerät dienenden Feuerzeug angefertigt hat. Er stößt dabei auf den brutalen Widerstand des Sicherheitssystems, des sogenannten Andern, doch im Laufe ihres Kampfes – bei dem Dread sein telekinetisches Talent einsetzt, von ihm als sein »Dreh« bezeichnet – entdeckt er, dass es im Netzwerk Funktionen gibt, die dazu geeignet sind, dem Andern so etwas wie Schmerz zuzufügen, Funktionen, mit denen die Gralsbruderschaft das intelligente Betriebssystem gezwungen hat, sich ihrem Willen zu beugen. Dread benutzt diese Schmerzfunktionen, um den Andern grausam in die Flucht zu schlagen. Jetzt kann er als Sieger das gesamte Netzwerk beeinflussen und sogar lenken.

Renie, Paul, !Xabbu und die Übrigen bahnen sich einen Weg durch die untergehende Stadt. Als Paul Emily erblickt, die seit Längerem schon mit Renie und den anderen zieht, erkennt er in ihr zu seiner maßlosen Verblüffung eine weitere Version seiner Engelfrau. Plötzlich schießt ihm ein Name – »Avialle« – in den Kopf, und er wird von jähren Erinnerungen überflutet.

Er weiß jetzt wieder, dass er seinerzeit bei Felix Jongleur in dessen Unternehmenssitz, einem Hochhaus in Louisiana, als Hauslehrer beschäftigt war. Und ihm fällt auch die erste Begegnung mit seiner Schülerin ein, Jongleurs Tochter Avialle. Doch dann versagt sein Gedächtnis erneut.

Obwohl sie allem Anschein nach von jemandem verfolgt werden, dringen sie in einen verlassenen Tempel ein und gelangen auf unheimlichen Wegen zu einem Altar in der Mitte eines Labyrinths. Dort erscheint ihnen die Engelfrau abermals und erklärt ihnen, dass sie zu spät kommen – sie habe nicht mehr die Kraft, sie an den vom Andern bestimmten Ort zu versetzen. Paul bietet an, ihr alles zu geben, was sie dafür braucht, ohne zu ahnen, was daraufhin geschieht. Die Engelfrau holt sich die Lebenskraft von Emily, die nur eine Art Kopie von ihr war, und kann damit das Gateway öffnen. Paul, Renie und die Übrigen treten hindurch auf einen Pfad an der Flanke eines ungeheuren und völlig unwirklichen schwarzen Berges. Sie marschieren zum Gipfel und stoßen dort auf einen gefesselten Riesen, der lang gestreckt in einem weiten Tal liegt. Der Riese leidet schreckliche Schmerzen, doch er singt ein Lied über einen Engel. Martine erkennt das Lied. Dreißig Jahre zuvor

hat sie es im Pestalozzi-Institut, wo sie ihr Augenlicht verlor, einem sonderbaren Kind vorgesungen.

Der leidende Riese tut ihnen nichts, sondern öffnet ein Fenster, durch welches das virtuelle ägyptische Königsgrab zu sehen ist, in dem Jongleur und die übrige Bruderschaft soeben mit der Zeremonie beginnen. Einige Mitglieder zögern noch, doch einer von ihnen, ein Mann namens *Ricardo Klement*, unterzieht sich dem Prozess und wird allem Anschein nach zur allgemeinen Zufriedenheit in seinem neuen, jungen, virtuellen Körper wieder geboren. Freudig vollziehen die anderen daraufhin die Zeremonie und töten auf unterschiedliche Weise ihre Körper, um online aufzuerstehen, doch obgleich sie physisch sterben, bleiben die virtuellen Körper leblos. Jongleur und die anderen drei werden verschont, weil sie die Zeremonie nicht wirklich durchlaufen haben, aber sie sind entsetzt. Irgendetwas Schwerwiegendes muss passiert sein.

Orlando, dessen physischer Körper ebenfalls im Sterben liegt, kann es nicht mehr mit ansehen. Er tritt durch das Fenster in den Saal und stellt sich den vier Gralsbrüdern zum Kampf. Sam und Renie eilen hinterher, um ihn zu retten, und Renie versucht Jongleur mit dem Feuerzeug einzuschüchtern, das Yacoubian als sein gestohlenes, mittlerweile aber ersetztes Zugangsgerät erkennt. In der Gestalt des ägyptischen Gottes Horus greift Yacoubian Orlando an.

Das ohnehin von Krisen geschüttelte Gralssystem scheint jetzt zu zerfallen. Das ägyptische Grab und der Gipfel des schwarzen Berges verschmelzen, und gleichzeitig brüllt der Riese vor Schmerz und bäumt sich auf, denn er wird von irgendjemandem angegriffen – von Dread, wie gleich darauf klar wird. Mitten in diesem ganzen Chaos setzt er dazu an, dem Andern die Steuerung des Systems aus der Hand zu reißen.

Weinend erscheint noch einmal Pauls Engel, und der Schein der Wirklichkeit zerbricht vollends. Mit T4bs Hilfe gelingt es Orlando, Yacoubians monströse Erscheinungsform zu töten, doch Orlando selbst ist am Ende seiner Kraft und wird unter der kolossalen Gestalt des stürzenden Horus begraben.

Die Hand des Riesen reckt sich empor und fällt dann auf Renie, !Xabbu, Sam, Orlando und die Übrigen. Sie verschwinden. Martine, die eine den anderen unbegreifliche Wahrnehmung des Netzwerks

entwickelt hat, schreit auf, die Kinder hätten Angst, sie seien in Lebensgefahr. Dann zerspringt die ganze Kulisse des schwarzen Berggipfels in tausend Stücke. Paul bricht zusammen und wird ohnmächtig.

Als Renie hinterher aufwacht, stellt sie fest, dass sie nicht mehr den Sim trägt, den sie sich ursprünglich ausgesucht hat, sondern wieder in ihrem eigenen Körper zu sein scheint. Auch !Xabbu hat seine Paviangestalt gegen sein wirkliches Aussehen getauscht, desgleichen eine junge, weibliche Sam Fredericks, die zum ersten Mal nicht mehr als Mann erscheint. Doch sie sind nicht in die reale Welt zurückbefördert worden. Sie befinden sich nach wie vor auf dem nunmehr leeren schwarzen Berggipfel. Der leidende Riese ist fort, ihre übrigen Gefährten auch. Nur der tote Orlando Gardiner, immer noch im Achillessim, ist ihnen geblieben.

Doch es sind noch andere auf dem Berg, wenn auch keine Freunde. Felix Jongleur erscheint im Körper eines älteren Mannes, begleitet von Ricardo Klement, der zwar die Zeremonie überlebt, aber offenbar einen Hirnschaden davongetragen hat. Nachdem Dread sich das Betriebssystem unterworfen hat, ist jetzt auch Jongleur im Netzwerk gefangen. Er räumt ein, dass Renie und ihre Freunde allen Grund haben, ihn am liebsten umzubringen, gibt aber zu bedenken, dass es zu ihrem Nutzen sein könnte, mit ihm gemeinsame Sache zu machen. Er führt sie an den Rand des schwarzen Berges und deutet in die Tiefe.

Sie sind meilenhoch, mitten im Nichts. Sie können weder den Fuß des Berges noch sonst einen Boden sehen, weil unter ihnen alles unter einer silbernen Wolkendecke liegt. Dies sei kein Teil des von ihm geschaffenen Netzwerks, versichert ihnen Jongleur.

VORSPANN

> In dem allgemeinen Strudel zersplitternden Lichts wurde er zersprengt und ins Weite geschleudert. Er hatte kein einigendes Ich mehr, bestand nur noch aus den wirbelnden Einzelteilen eines Weltentstehungschaos.

»Du bringst ihn um!«, hatte sein Engel geschrien und war dabei selber in eine Million Geisterbilder auseinandergefliegen, ein Heer von schreienden Scherben, jede ein winziger schillernder Regenbogen ...

Doch im Augenblick dieser Zertrümmerung kam ihm ein neues Stück seiner Vergangenheit zurück. Es begann mit einer jäh aufblitzenden Vision – ein Haus umgeben von einem Park, der Park seinerseits umschlossen von einem Wald. Über den Himmel trieben dunkle Wolkenketten, durchschossen von strahlenden Sonnenpfeilen, an Gräsern und Blättern hing der Perlenschmuck eines frisch niedergegangenen Regens. Licht funkelte in den Wassertropfen und zerlegte sich in viele leuchtende Farben, so dass die Bäume in einem Feenland zu stehen schienen, dem Zauberwald eines Kindermärchens. In den Zehntelsekunden, bevor der Erinnerungsstrom breiter und tiefer wurde, konnte er sich kein friedlicheres Idyll vorstellen.

Aber es war natürlich wieder einmal alles sehr viel komplizierter.

> Der Aufzug fuhr so schnell und sanft, dass Paul Jonas zeitweise beinahe vergaß, dass er in einem großen Turm lebte, dass seine allmorgendliche Fahrt nach oben ihn knapp dreihundert Meter über das Mississippidelta hinaushob. Er hatte noch nie etwas für hohe Gebäude übrig gehabt – eine der vielen Hinsichten, in denen er sich nicht recht in sein Jahrhundert gehörig fühlte. An seinem Haus in Canonbury hatte ihm nicht zuletzt die altmodische bescheidene Größe gefallen – drei Geschosse, ein paar Treppen. Im Falle eines Brandes hatte er eine reelle Chance, aus dem Haus herauszukommen (redete er sich jedenfalls ein). Wenn er die Fenster

seiner Wohnung aufmachte und auf die Straße hinunterblickte, konnte er Leute reden hören und sogar sehen, was sie in ihren Einkaufskörben hatten. Ganz anders jetzt: Wenn man einmal von den Stürmen absah, deren Heulen in der Hurricanezeit am Golf von Mexiko selbst durch das dicke Fibramic zu hören war und die eine solche Gewalt hatten, dass sie den mächtigen Turm tatsächlich leicht zum Schwanken brachten, hätte er ebenso gut in einem intergalaktischen Raumschiff leben können. Wenigstens bis er den Teil des Gebäudes erreichte, in dem er täglich seiner Verpflichtung als Hauslehrer nachkam.

Die Fahrstuhltür glitt auf, und er stand vor der nächsten Sperre. Paul gab seinen Code ein, legte die Hand auf das Lesefeld und wartete dann etliche Sekunden, in denen der Handleser und andere weniger offensichtliche Kontrollmechanismen arbeiteten. Als die Sicherheitstür mit einem leisen Sauggeräusch zur Seite wich, stand Paul vor einer grünen Waldlandschaft, an deren Anblick er sich immer noch nicht ganz gewöhnt hatte. Auf einem gewundenen Fußweg begab er sich rasch zum Haus seiner Schülerin und klopfte dort an eine Tür, die genauso antikiert wirkte wie das ganze Haus. Ein Dienstmädchen ließ ihn mit kurzem Gruß ein, und sofort wehte der Geruch des Hauses ihn an, eine Mischung von Düften, die derart stark eine andere Zeit heraufbeschworen, dass es ihm fast den Atem verschlug – Lavendel, Silberpolitur, Bettlaken in dunklen Holztruhen. Jeden Morgen vollzog er diesen Übergang aus der glatten, reibungslosen Effizienz der Gegenwart in eine Atmosphäre, wo man sich wie in einem Museum oder gar einer Gruft gefühlt hätte, wenn die quicklebendige junge Bewohnerin nicht gewesen wäre.

Sie erwartete ihn nicht im Salon. Ihre Abwesenheit verdutzte ihn, und auf einmal kam ihm das ganze Ritual wieder genauso hirnverbrannt vor wie in seinen ersten Wochen. Er warf einen Blick auf die Zeigeruhr aus Glas und Messing, die auf dem Kaminsims stand. Eine Minute nach neun, aber keine Ava. Er fragte sich, ob sie vielleicht krank war, und wunderte sich ein wenig, wie besorgt ihn dieser Gedanke machte.

Eines der Stubenmädchen mit weißer Haube und Schürze huschte lautlos wie ein Gespenst draußen auf dem Flur vorbei, einen Stapel zusammengelegter Tischtücher auf dem Arm.

»Entschuldigung!«, rief er. »Ist Fräulein Jongleur noch im Bett? Sie hat sich zum Unterricht verspätet.«

Das Stubenmädchen sah ihn erschrocken an, als ob er allein durch sein Sprechen gegen eine ehrwürdige Tradition verstößen hätte. Sie schüttelte kurz den Kopf, und weg war sie.

Nach einem halben Jahr wusste Paul immer noch nicht, ob die Hausangestellten gelernte Schauspieler oder einfach nur sehr verschoben waren.

Er klopfte an die Schlafzimmertür, dann noch einmal, lauter. Als sich niemand meldete, drückte er vorsichtig die aufgeklinkte Tür auf. Der Raum, halb Boudoir, halb Kinderzimmer, war leer. Auf einem Regal saßen etliche Puppen in einer Reihe, und ihre stummen Porzellangesichter starrten ihn mit großen, glasigen, langwimperigen Augen an.

Auf dem Rückweg durch den Salon fiel sein Blick in den gerahmten Spiegel über dem Kaminsims. Der unscheinbare Mann, den er darin sah, war nach einer Mode gekleidet, die seit weit über einem Jahrhundert nicht mehr aktuell war, und ging durch einen überladenen Raum, der aussah wie einer Zeichnung von Tenniel entsprungen. Ein leiser Schauer durchlief ihn. Ganz kurz, aber bestürzend klar hatte er das Gefühl, dass er im Traum eines anderen gefangen war.

Es war natürlich bizarr, sogar ein wenig beängstigend, aber dennoch musste er immer wieder staunen, wie viel Erfindungsgeist darin eingeflossen war. Der Blick von der Haustür über den Ziergarten mit seiner kunstvollen Komposition von Hecken und Wegen und weiter auf den Wald dahinter war genauso, wie er ihn vor dem Landsitz einer wohlhabenden französischen Familie des späten Neunzehnten Jahrhunderts erwartet hätte. Dass der Himmel darüber nicht real war, dass Regen und Morgennebel von einem ausgeklügelten Sprinklersystem erzeugt wurden, dass der Wandel des Tageslichts von Morgen zu Abend und das Ziehen der Schäfchenwolken beleuchtungskünstlerische und holografische Vorspiegelungen waren, dies alles verstärkte den Zauber eher noch. Aber der Gedanke, dass dieses ganze Anwesen fast ausschließlich für eine einzige Person im obersten Stockwerk eines Wolkenkratzers gebaut worden war, als eine abgeschottete Zeitkapsel, in der die Vergangenheit, wenn schon nicht wirklich zurückgeholt, so doch lebensecht simuliert wurde, war einigermaßen verstörend.

Es ist wie in manchen Märchen, dachte er, und keineswegs zum ersten Mal. Die Art, wie sie hier oben ihr Leben fristen muss. Wie die Frau des

Riesen in diesem Märchen mit der Bohnenranke oder ... wer war die Prinzessin mit dem langen Haar? Rapunzel?

Er durchforschte ein Weilchen den Garten, dessen strenge, altmodische französische Anlage durch einen natürlicheren, freieren Einfluss gemildert wurde, der von Vernachlässigung kaum zu unterscheiden war und der ihm aus irgendeinem Grund englisch vorkam. Es gab mehrere Stellen, wo die hohen Hecken Bänke verbargen, und Ava hatte ihm erzählt, dass sie sich manchmal gern mit einer Näharbeit hinaussetzte und dabei dem Gesang der Vögel lauschte.

Wenigstens die Vögel sind echt, dachte er, während er zusah, wie ein paar über seinem Kopf von Ast zu Ast schwirrten.

Die gewundenen Wege waren alle leer. Eine leichte Panik stieg in Paul auf, doch sie war wider alle Vernunft: Ein unvorhergesehenen Gefahren weniger ausgesetzter Mensch als Avialle Jongleur war kaum vorstellbar, dafür sorgten die perfekteste Überwachungsanlage, die es überhaupt gab, und die allgegenwärtige Privatarmee ihres Vaters. Doch sie hatte den morgendlichen Unterricht noch nie unentschuldigt versäumt oder sich auch nur dazu verspätet. Ihre Zeit mit Paul schien der Höhepunkt ihres Tages zu sein, obwohl er sich nicht schmeichelte, dass das an irgendwelchen überragenden Qualitäten seinerseits lag. Das arme Kind hatte schlicht herzlich wenig Gelegenheit, andere Menschen zu sehen.

Er bog von den mit Kies bestreuten Wegen auf den schmalen Trampelpfad in den Obstgarten ab, an den sich »das Wäldchen« schloss, wie Ava es nannte. Der Boden wurde hier so uneben wie im richtigen Gelände, und die Pflaumen- und Wildapfelbäume, die den Garten säumten, wurden erst von Birkengruppen abgelöst und dann von Eichen und Erlen. Sie standen so urwaldartig dicht, dass man beim Zurückschauen das Haus nicht mehr sehen konnte und wenigstens die Illusion ungestörter Abgeschiedenheit hatte, wobei Paul allerdings von Finney in einem seiner überaus deutlichen Vorträge belehrt worden war, dass sich die Überwachung überallhin erstreckte. Dennoch konnte er sich des Eindrucks nicht erwehren, dass er eine unsichtbare Grenze überschritten hatte: In dieser Entfernung vom Haus rückten die Bäume eng zusammen und war der falsche Himmel nur durch einzelne Lücken hoch oben im Laubwerk zu erkennen. Selbst die Vögel blieben in den höheren Regionen. Der Platz wirkte weltentrückt. Paul hatte Mühe, seine Märchenimpressionen von vorher aus dem Kopf zu verbannen.

Er traf sie neben dem Bach im Gras sitzend an. Sie blickte bei seinem Kommen auf und lächelte auf ihre verstohlene Art, sagte aber nichts.

»Ava? Ist irgendwas mit Ihnen?«

Sie schüttelte den Kopf. »Kommen Sie her. Ich möchte Ihnen etwas zeigen.«

»Es ist Zeit für den Unterricht. Ich habe mir schon Sorgen gemacht, als Sie nicht im Haus waren und auf mich gewartet haben.«

»Das ist sehr freundlich von Ihnen, Herr Jonas. Bitte, kommen Sie her.« Sie klopfte auf das Gras neben sich. Er sah, dass sie in der Mitte eines weiten Rings von Pilzen saß – »Hexenring« hatte Oma Jonas dazu gesagt –, und wieder beschlich ihn das Gefühl, in eine Märchenhandlung versetzt zu sein. Avas Augen blickten ihn groß und mit einem eigenartigen Ausdruck an. War es Erregung? Erwartung?

»Ihr Kleid wird ganz nass, wenn Sie so im Gras sitzen«, sagte er, während er zögernd auf sie zutrat.

»Die Bäume haben den Regen abgehalten. Es ist ziemlich trocken hier.« Sie raffte den Saum ihres Kleides zur Seite und steckte ihn unter ein Bein, damit Paul Platz hatte, sich zu setzen, wobei sie aus Versehen – oder Absicht? – die Spitzen ihres Unterrocks wie auch die blasse Haut ihrer Fessel über dem Schuh entblößte. Er musste sich beherrschen, nicht hinzuschauen. Es war ihm gleich am ersten Unterrichtstag aufgefallen, dass Ava gern ein bisschen kokett tat, allerdings war schwer zu sagen, was davon echt und was einfach ihr anachronistisches Rollenverhalten war, das vollkommene Züchtigkeit an der Oberfläche diktierte (wozu offenbar auch die längst veraltete Höflichkeitsanrede gehörte), aber damit jeden Umgang nur noch prickelnder machte. Eine Freundin in London hatte ihm eines Abends einmal in angeheitertem Zustand erklärt, warum Regency-Romane soviel sexier seien als alles, was in den weniger verklemmten Jahrhunderten seitdem geschrieben worden war: »Je weniger sein darf, um so mehr wird's«, hatte sie behauptet.

Paul war langsam bereit, ihr recht zu geben.

Als sie seine Verlegenheit bemerkte, grinste Ava mit einem hemmungslosen Vergnügen, das Paul wieder einmal daran erinnerte, dass sie eigentlich noch ein Kind war, wodurch sich sein Unbehagen paradoxerweise noch steigerte. »Wir sollten jetzt wirklich zurückgehen«, begann er. »Wenn ich gewusst hätte, dass Sie heute lieber im Freien lernen möchten, hätte ich vorher ...«

»Ist doch nicht schlimm.« Sie tätschelte sein Knie. »Es sollte eine Überraschung sein.«

Paul schüttelte den Kopf. Sie führte offensichtlich etwas im Schilde, aber er ärgerte sich, dass er die Situation nicht besser meisterte. Es wäre in jedem Fall schwierig gewesen, der Privatlehrer einer attraktiven, einsamen und sehr jungen Frau zu sein, aber die absonderlichen Umstände in der Jongleurschen Festung erhöhten den Druck noch zusätzlich. »Das gehört sich nicht, Ava. Man wird uns sehen . . .«

»Niemand wird uns sehen. Niemand.«

»Das stimmt nicht.« Paul war sich nicht sicher, inwieweit sie über die Kontrolle im Bilde war. »Jedenfalls müssen wir heute noch was tun . . .«

»Niemand wird uns sehen«, wiederholte sie, diesmal mit überraschender Bestimmtheit. Sie legte den Finger an die Lippen, lächelte und tippte dann an ihr Ohr. »Und hören wird uns auch niemand. Sehen Sie, Herr Jonas, ich habe einen . . . Freund.«

»Ava, ich hoffe sehr, dass wir Freunde sind, aber das ist nicht . . .«

Sie kicherte. Die üppigen schwarzen Locken, heute mit Nadeln und einem Strohhut gebändigt, rahmten ihr amüsiertes Gesicht ein. »Lieber, lieber Herr Jonas, ich spreche nicht von Ihnen.«

Verdutzt und noch mehr beunruhigt als vorher stand Paul auf. Er streckte Ava die Hand hin. »Kommen Sie. Wir können später darüber reden, aber jetzt müssen wir ins Haus zurück.« Als sie die Hand nicht ergreifen wollte, seufzte er und wandte sich zum Gehen.

»Nein!«, rief sie. »Treten Sie nicht aus dem Kreis!«

»Was soll das heißen?«

»Der Kreis – der Ring. Treten Sie nicht hinaus! Sonst kann mein Freund uns nicht mehr schützen.«

»Was reden Sie da, Ava? Fantasieren Sie? Wer soll uns wie schützen?«

Ihr Mund verzog sich schmollend, aber diesmal war es keine Koketterie. Paul meinte, echte Besorgnis zu erkennen, beinahe Furcht. »Setzen Sie sich, Herr Jonas. Ich werde Ihnen alles erzählen, aber bitte treten Sie nicht aus dem Ring! Solange Sie hier bei mir bleiben, sind wir beide vor spähenden Augen und lauschenden Ohren sicher.«

Trotz des deutlichen Gefühls, dass das Ganze sich in eine höchst ungute Richtung entwickelte, konnte Paul nicht anders, als ihrer Aufforderung zu folgen. Ava war sichtlich erleichtert.

»Gut. Vielen Dank.«

»Dann sagen Sie mir jetzt, was los ist!«

Sie zupfte an einer Löwenzahnblüte. »Ich weiß, dass mein Vater mich überwacht.

Dass er mich auch dann sehen kann, wenn ich es gar nicht merke.« Sie sah zu ihm auf. »Das geht schon mein ganzes Leben so. Und die Welt, von der ich in Büchern lese – wenn es nach ihm geht, werde ich sie nie zu Gesicht bekommen, das weiß ich.«

Paul wand sich innerlich. Erst vor Kurzem hatte es ihm zu dümmern begonnen, dass er selbst eher ein Gefängniswärter als ein Lehrer war.

»In den Harems des Orients haben die Frauen sich wenigstens gegenseitig zur Gesellschaft«, fuhr sie fort. »Aber wen habe ich? Einen Hauslehrer – wobei ich Sie sehr gern habe, Herr Jonas, und meine andern Hauslehrer und Kindermädchen waren auch sehr nett. Ansonsten habe ich nur einen Leibarzt, einen furchtbar vertrockneten und unangenehmen Alten, und Dienstmädchen, die beinahe zu verschreckt sind, um auch nur ein Wort mit mir zu wechseln. Und noch diese abscheulichen Kerle, die für meinen Vater arbeiten.«

Pauls Unbehagen wuchs wieder. Was würde Finney oder der bullige Mudd davon halten, dass er hier saß und zuhörte, wie Jongleurs Tochter solche Reden führte? »Tatsache ist«, sagte er so ruhig, wie er konnte, »Sie werden beobachtet, Ava. Sie werden belauscht. Und zwar in diesem Moment...«

»Eben nicht.« Ihr Lächeln war schnippisch. »Jetzt nicht. Weil ich endlich einen Freund habe – einen Freund, der viel kann.«

»Wovon reden Sie?«

»Sie werden mich für verrückt halten«, sagte sie, »aber es stimmt. Es stimmt alles!«

»Nämlich was?«

»Das mit meinem Freund.« Plötzlich verstummte sie und wich seinem Blick aus. Als sie ihn wieder ansah, hatte sie ein eigentümliches Glühen in den Augen. »Er ist ein Geist.«

»Ein was? Ava, das ist nicht möglich!«

Tränen erschienen. »Ich hätte gedacht, dass wenigstens Sie mich fertig anhören.«

Sie wandte sich ab.

»Tut mir leid, Ava.« Er legte ihr sacht die Hand auf die Schulter, nur Zentimeter von ihrem glatten, weichen Hals und den widerspenstigen

dunklen Locken entfernt, die sich den Nadeln entwunden hatten. Das Plätschern des Baches war auf einmal recht laut. Er zog hastig die Hand zurück. »Bitte sagen Sie mir, was los ist. Ich kann leider nicht versprechen, dass ich an Geister glauben werde, aber erzählen Sie's mir trotzdem, ja?«

Mit weiter abgewandtem Gesicht und ganz leiser Stimme sagte sie: »Ich habe es selbst nicht geglaubt. Am Anfang. Ich dachte, es wäre eine von Nickelblechs kleinen Gemeinheiten.«

»Nickelblech?«

»Finney. Das ist mein Spitzname für ihn. Wegen der Brille, der Art, wie die Gläser funkeln – und haben Sie mal hingehört, wenn er geht? Er hat irgendwas aus Metall in den Taschen. Er klimpert damit.« Sie zog ein finsternes Gesicht. »Den Dicken nenne ich Wabbelsack. Sie sind widerlich, alle beide. Ich hasse sie.«

Paul schloss die Augen. Falls es ein Irrtum war, dass sie nicht belauscht werden konnten – und das musste es sein, wenn sie sich einbildete, von einem Geist geschützt zu werden –, dann würde er sich diese Unterhaltung demnächst noch einmal anhören dürfen, wahrscheinlich wenn er seine fristlose Kündigung mitgeteilt bekam.

Ob ich wohl eine Abfindung bekommen werde ...?

»Die Stimme hat mir ins Ohr geflüstert«, sagte Ava gerade. »In der Nacht, als ich im Bett lag. Wie gesagt, ich dachte, es wäre eine von den Gemeinheiten der beiden, und habe nicht reagiert. Nicht gleich.«

»Sie haben im Schlaf eine Stimme gehört ...?«

»Es war kein Traum, Herr Jonas. Lieber Paul.« Sie lächelte schüchtern. »So dumm bin ich nicht. Sie hat sehr leise mit mir geredet, aber ich war wach. Ich habe mich gezwickt, um ganz sicher zu sein!« Sie hielt ihm ihren blassen Unterarm hin und zeigte ihm die Stelle. »Aber ich dachte, es wäre irgendwas Gemeines. Die Angestellten meines Vaters sagen ständig fiese Sachen zu mir. Wenn er das wüsste, würde er sie bestimmt entlassen, nicht wahr?« Sie klang beinahe flehend. »Ich habe es ihm nie erzählt, weil ich Angst habe, er glaubt mir nicht und denkt, ich hätte bloß eine böse Mädchenzunge. Dann würden die beiden es mir noch schwerer machen, vielleicht Sie entlassen und mir irgendeine grässliche alte Frau oder einen barschen alten Mann als Hauslehrer vorsetzen, wer weiß?« Sie runzelte die Stirn. »Der Dicke, Mudd, hat mir mal gesagt, er würde mich eines Tages liebend gern im Gelben Zimmer tanzen lassen.« Sie erschauerte.

»Ich weiß nicht einmal, was das ist, aber es hört sich gruselig an. Wissen Sie's?«

Paul zuckte beklommen mit den Schultern. »Schwerlich. Aber was ist das für eine Geschichte? Eine Stimme hat mit Ihnen gesprochen? Ihnen gesagt, dass wir uns hier sicher unterhalten können?«

»Er ist ein einsamer Geist oder so was – ein kleiner Junge, denke ich, vielleicht ein Ausländer. Er klingt so, sehr ernst, sehr eigenartig. Er hat mir erklärt, er hätte mich beobachtet, und ich täte ihm leid, weil ich immer so allein bin. Er hat gesagt, er möchte mein Freund sein.« Sie schüttelte verwundert den Kopf. »Es war unheimlich! Es war mehr als nur eine Stimme – es war, als ob er direkt neben mir stünde! Aber trotz der Dunkelheit war es hell genug, um zu sehen, dass niemand im Zimmer war.«

Paul war mehr denn je überzeugt, dass irgendetwas an der Sache faul war, aber er hatte nicht die leiseste Ahnung, wie er sich verhalten sollte. »Ich weiß, Ava, Sie denken, dass es kein Traum war, aber . . . aber es muss einer gewesen sein. Ich kann einfach nicht an Geister glauben.«

»Er hat mich versteckt. Er hat gesagt, ich soll am Abend einen Spaziergang machen, dann zeigt er mir, wie er verhindern kann, dass ich gefunden werde. Und es hat geklappt! Ich bin hier im Wäldchen spazieren gegangen, und bald darauf hat es überall im Garten und zwischen den Bäumen von Dienstmädchen gewimmelt. Sogar Finney hat bei der Suche mitgemacht. Er war sehr wütend, als sie mich zuletzt auf einem Stein entdeckten, wo ich saß und nähte. Ich mache häufig Spaziergänge am frühen Abend, Herr Finney, habe ich zu ihm gesagt. Warum regen Sie sich so auf?« Er konnte natürlich nicht zugeben, dass die Methoden, mit denen sie mir nachspionieren, versagt hatten, und deshalb hat er so getan, als müsste er dringend mit mir über irgendetwas sprechen, aber das war leicht als Lüge zu durchschauen.«

»Aber reicht das aus, um . . .?«, begann Paul.

»Und gestern Abend hat mir mein Freund die Zimmer gezeigt, wo Sie wohnen«, fuhr sie eilig fort. »Ich weiß, das ist eine ganz schlimme Verletzung Ihrer Privatsphäre. Ich bitte vielmals um Entschuldigung. Die Zimmer sind überhaupt nicht so schön, wie ich dachte, das muss ich sagen. Und Ihre Möbel sind ganz glatt und schlicht – überhaupt nicht wie die in meinem Haus.«

»Was meinen Sie mit ›gezeigt?‹«

»Der Spiegel, durch den mein Vater mit mir spricht, wenn er mal die Zeit dazu findet – er war nie für etwas Anderes gut, aber gestern Abend hat mein Freund ihn benutzt, um mir damit Sie zu zeigen, lieber Herr Jonas.« Sie warf ihm ein mädchenhaft schelmisches Lächeln zu. »Und zum Glück für mein Schamgefühl und Ihres waren Sie die ganze Zeit über voll bekleidet.«

»Sie haben mich gesehen?« Paul war schockiert. Sie hatte durch Zufall herausgefunden, wie man über den nur zum Empfang bestimmten Wandbildschirm in ihrem Arbeitszimmer in die allgemeine Hausüberwachung hineinkam.

»Sie waren gerade dabei, etwas an der Wand zu betrachten, auch so ein bewegtes Bild. Tiere waren darin. Sie hatten einen grauen Bademantel an und haben etwas getrunken, aus einem Glas – Wein vielleicht?«

Paul erinnerte sich dunkel, dass er irgendeine Naturdoku laufen gehabt hatte. Die anderen Angaben stimmten auch. Seine Befürchtungen nahmen ungeahnte, erschreckende Ausmaße an. Hatte jemand das Haussystem gehäckt? Konnte es die umständliche Vorbereitung eines Entführungsversuchs sein? »Dieser ... dieser Freund ... Hat er Ihnen seinen Namen gesagt? Hat er Ihnen gesagt, was ... was er will?«

»Er hat mir keinen Namen gesagt. Ich bin mir nicht sicher, dass er seinen Namen weiß, falls er überhaupt einen hat.« Ihr Gesicht wurde ernst. »Er ist so einsam ... Paul. D-du kannst dir nicht vorstellen, wie einsam er ist.«

Es entging ihm nicht, dass sie ihn plötzlich duzte und beim Vornamen nannte, dass eine Schwelle zwischen ihnen überschritten worden war, aber das war im Augenblick seine geringste Sorge. Er beschloss, sich darauf einzulassen. »Das gefällt mir gar nicht, Ava.« Da kam ihm ein neuer Gedanke. »Du sprichst so mit deinem Vater? Im Spiegel?«

Sie nickte langsam, die Augen jetzt auf die sacht schwankenden Äste hoch über ihnen gerichtet. »Er ist so beschäftigt. Er sagt immer, er würde mich gern besuchen kommen, aber er hat einfach so viele Pflichten, die ihn in Anspruch nehmen.« Sie versuchte zu lächeln. »Aber er spricht oft mit mir. Wenn er wüsste, wie seine Angestellten mich behandeln, wäre er bestimmt sehr böse.«

Paul setzte sich zurück, um das alles erst einmal zu verdauen. Er war nur ein einziges Mal in den Genuss einer persönlichen Unterhaltung mit Jongleur gekommen – natürlich per Bildschirm – und war sich dabei

ziemlich sicher gewesen, dass der propere Mittsechziger, der ihn scharf nach Gewohnheiten und Betragen seiner Tochter ausgefragt hatte, keine wirklichkeitsgetreue Darstellung war: Keine Verjüngungstechnik der Welt konnte mehr als hundert Jahre aus einem Gesicht wegzaubern. Wie dem auch sein mochte, dass der Mann vor seinen Angestellten die Fassade aufrechterhalten wollte, fand er noch verständlich – aber vor seiner eigenen Tochter?

»Ist er dich jemals besuchen gekommen? Er selber? Persönlich?«

Sie schüttelte den Kopf, blickte weiter unverwandt auf das von den Blättern gefilterte Licht.

Das ist das Hinterletzte. Geister. Ein Vater, der nur im Spiegel erscheint. Was in drei Teufels Namen habe ich in einem solchen Irrenhaus verloren?

»Wir müssen zurück!«, erklärte er. »Ob jemand uns sehen kann oder nicht, wir sind auf jeden Fall schon zu lange zur Unterrichtszeit hier draußen.«

»Die können uns bespitzeln, wie sie wollen«, erwiderte sie unbekümmert, »sie werden nur eine Schulstunde im Freien sehen, bei der Sie . . . du mir etwas vorliest und ich mitschreibe.« Sie grinste. »Das hat mir mein Freund versprochen.«

»Trotzdem.« Er stand auf. »Das ist mir alles ein bisschen zu abenteuerlich, Ava.«

»Aber ich will mit dir reden«, sagte sie, und wieder wurden ihre Augen weit und ihre Miene geradezu flehend. »Wirklich reden. Geh nicht weg, Paul! Ich . . . ich bin auch einsam.«

Sie hatte, merkte er plötzlich, seine Hand gefasst. Unschlüssig ließ er sich von ihr zurück ins Gras ziehen. »Worüber willst du denn reden, Ava? Ich weiß, dass du einsam bist, ich weiß, dass dieses Leben schrecklich für dich ist, zum Teil. Aber ich kann nichts daran ändern. Ich bin nur ein Angestellter, und dein Vater ist ein sehr mächtiger Mann.« Aber stimmte das wirklich? fragte er sich. Gab es da nicht Gesetze? Auch das Kind eines reichen Mannes hatte Rechte. Gab es nicht so etwas wie die elterliche Verpflichtung, die Nachkommen in dem Jahrhundert leben zu lassen, in dem sie geboren waren? Er konnte nicht richtig denken – das Geräusch des Baches war so penetrant, das Licht unter den Bäumen so eigenartig diffus, als ob ein übernatürlicher Bann ihn daran hindern wollte.

Was soll ich denn machen? Kündigen und einen Prozess anstren-

gen? Den Fall vor die UN-Menschenrechtskommission bringen? Hat Finney mich bei der Einstellung nicht genau vor so was in der Art gewarnt? *Ein jäher Gedanke wie ein eiskalter Wasserguss:* Was ist eigentlich aus der Lehrerin vor mir geworden? Sie waren unzufrieden mit ihr, hieß es. Sehr unzufrieden.

Der Druck von Avialle Jongleurs blassen Fingern hatte nicht nachgelassen. Als seine Augen ihren begegneten, sah er zum ersten Mal die echte, tiefe Verzweiflung unter der mädchenhaften Koketterie.

»Ich brauche dich, Paul. Ich habe sonst keinen Menschen – leibhaftig.«

»Ava, ich . . .«

»Ich liebe dich, Paul. Ich liebe dich, seit du zum ersten Mal mein Haus betreten hast. Jetzt sind wir wirklich allein, und ich kann es dir sagen. Kannst du mich auch lieben?«

»Du lieber Himmel!« Geschockt und ganz elend vor Kummer machte er sich von ihr los. Sie weinte, aber ihr Gesicht drückte außer Leid noch etwas Anderes aus, das härter und schärfer war, heiß wie Zorn. »Ava, sei nicht albern! Ich kann . . . wir können das nicht machen. Du bist meine Schülerin. Du bist noch ein Kind!«

Er wandte sich zum Gehen. Selbst in seiner inneren Aufgewühltheit achtete er darauf, vorsichtig über den Ring aus weißen, fleischigen Pilzen zu treten.

»Ein Kind!«, rief sie aus. »Ein Kind könnte dich nicht so begehren wie ich, mit solcher Leidenschaft.«

Paul zögerte. Mitleid rang mit untergründiger Angst. »Du weißt nicht, was du sagst, Ava. Du hast im Leben kaum jemanden kennen gelernt. Du hast nichts zu lesen bekommen als alte Bücher. Es ist verständlich . . . aber es darf einfach nicht sein.«

»Geh nicht!« Ihre Stimme wurde schrill. »Du musst hier bleiben!«

Obwohl er sich wie ein Verräter vorkam, drehte er sich um und schritt davon.

»Ich bin kein Kind!«, schrie sie ihm aus dem magischen Kreis hinterher. »Wie kann ich ein Kind sein, wenn ich selbst schon ein Kind gehabt habe . . .?«

> Der lange Erinnerungsschub brach urplötzlich ab und war vorbei. Am Boden zerstört, erfüllt von einer heftigen Reue, die fast körperlich

wehtat, stürzte Paul aus der wiedergewonnenen Vergangenheit in die dunkle, zersplitterte Gegenwart zurück.

> Das Erste, was ihm auffiel, als er sich mit klopfendem Herzen hinsetzte, war, dass er immer noch Wasser rauschen hörte, obwohl das Echo von Avas letztem unsinnigen Ausruf völlig verklungen war. Als Zweites merkte er einen Sekundenbruchteil später, dass er am Fuß eines gewaltigen, unglaublich großen Baumes auf dem Boden saß.

»O Gott!«, stöhnte er und verbarg das Gesicht in den Händen. Er musste sich zusammenreißen, um nicht loszuweinen. »O Gott, nicht das wieder!«

Die Zylinderform mit der rauhen grauen Rinde direkt neben ihm war breit wie ein Bürohochhaus und reckte sich bestimmt mehrere Hundert Meter hoch in die Luft, ehe die ersten Äste von dem mächtigen Stamm abgingen. Aber etwas an dem spektakulären Anblick war ungewohnt, und nur die nachhaltige Verwirrung nach seinem Erwachen aus dem Erinnerungstraum war schuld, dass er es nicht gleich erkannt hatte.

Es gab nicht nur einen gigantischen Baum wie in seiner ersten Halluzination auf dem Schlachtfeld, eine einzige durch die Wolken ragende Wundersäule: Es gab Hunderte, überall um ihn herum.

Blinzelnd stand er auf, wobei er auf dem lockeren Boden kurz ausglitt.

Es ist real, dachte er. *Es ist alles real – oder wenigstens ist es diesmal kein Traum.* Er drehte sich langsam im Kreis und betrachtete die Einzelheiten, die er beim ersten Augenöffnen noch nicht wahrgenommen hatte. Nicht bloß die Bäume waren riesenhaft. Von seinem Standort aus, einem Aufwurf aus Laubmulch und lockerer Erde, erkannte er, dass alles um ihn herum kolossale Ausmaße hatte – selbst die Grashalme, die sich in der Brise bauschten wie schmale grüne Segel, waren zehn Meter hoch. Weiter weg, hinter einer Gruppe sich wiegender Blumen, von denen jede so groß war wie die Fensterrose einer Kathedrale, lag der Ursprung des unablässigen Rauschens, eine grüne Wasserfläche, die weit wie ein Ozean war, aber in einer Weise um baumlange Stöcke und hausgroße Steine wogte, die ihm sagte, dass es sich in Wirklichkeit um einen Fluss handelte.

Ich bin geschrumpft. Was in aller Welt geht hier vor sich? Er versuchte

sich zu konzentrieren und eine gewisse Geistesgegenwart zurückzugewinnen, die ihm in dem Schwall wiederkehrender Erinnerungen verloren gegangen war. *Bevor mir der Tag in dem Hexenring wieder einfiel, wo war ich da?*

Auf dem Berggipfel. Mit Renie und Orlando und den übrigen. Und mit Gott – oder dem Andern, oder was immer das für ein Wesen war. Dann ist der Engel gekommen, die andere Ava, und ... und was dann? Er schüttelte den Kopf. *Wer macht diese Sachen mit mir? Womit habe ich das verdient?*

Er sah sich nach seinen Gefährten um. Vielleicht waren sie ja mit ihm an diesem Ort gelandet. Aber außer dem gewaltigen Fluss bewegte sich nichts, sofern es nicht im Wind wehte. Er war allein zwischen den überdimensionalen Felsen und Bäumen.

Dies muss die Insektenwelt sein, von der Renie und die andern mir erzählt haben. Plötzlich zog ein runder Stein nur wenige Schritte entfernt seine Aufmerksamkeit auf sich, ein fast kugelförmiger Kiesel ungefähr von seiner Größe, der halb vergraben in dem mulchigen Hang steckte. Beim ersten Umschauen war er ihm nicht weiter bemerkenswert erschienen ... aber jetzt entrollte er sich.

Erschrocken krabbelte Paul ein Stück den rutschigen Hügel hinauf, zurück zum Stamm des Riesenbaumes, doch als er die zutage kommende Gestalt erkannte, eine graubraune Schale mit dicht an dicht sitzenden Segmenten, beruhigte er sich wieder.

Es ist bloß eine Assel, eine Kugelassel, genauer gesagt – harmlos, unschädlich. Erleichtert, wie er war, fand er es dennoch ein wenig beklemmend, dass ein Wesen, das sonst als erbsengroßes Kügelchen unter einer Topfpflanze klebte, mit einem Mal auf seine Größe angeschwollen war. Als sich die entrollte Assel jetzt auf den Bauch wälzte und mit ihren vielen Beinen auf dem unebenen Grund Tritt zu fassen suchte, sah er, dass die Gliedmaßen alle unterschiedlich lang waren und dass viele in plumpen Händen mit verstörend menschenähnlichen Stummelfingern endeten.

Ein Schauer durchlief ihn, als die Kreatur sich aufrichtete. Schlimmer als die Hände mit Fingern war die Vorderseite des Kopfes, ein Zerrbild eines menschlichen Gesichtes, das aussah, als ob zu anderen Zwecken gemachte Teile zu einer Maske zusammengepresst worden wären – ein Brauengrat über einer dunklen, augenlosen Fläche beider-

seits einer nur angedeuteten Nase, ein klaffendes fransiges Maul mit winzigen verkümmerten Mandibeln an den Seiten.

Als das Ding auf ihn zutorkelte und seine grotesken Arme nach ihm ausstreckte wie ein verkrüppelter Bettler, wich Paul stolpernd zurück. Das klägliche, missgebildete Gesicht und der stockende Gang machten auf ihn einen flehenden Eindruck, und als es dann mit einer deutlich nicht für menschliche Rede gedachten Stimme »Frääääässen!«, stöhnte, setzte er dazu an, die Hände mit derselben abwimmelnden Geste zu heben, mit der er sich daheim in London schlechten Gewissens die Obdachlosen in der Upper Street vom Leib gehalten hatte. Als sich aber daraufhin etliche Artgenossen raschelnd aus dem Mulch an die Oberfläche wühlten, sich dem ersten Wesen begierig anschlossen und alle ebenfalls »Fressen! Frääääässen!«, schrien, begriff Paul Jonas, dass der erste Mutant gar nicht gebettelt, sondern die Familie zu Tisch gerufen hatte.

Eins

UNTERWEGS IM HERZEN

Eines Nachts fuhren Zwinkel, Blinkel und Nuss
In einem Holzschuh einher,
Fuhren auf einem kristallhellen Fluss
In ein Tautropfenmeer.

Eugene Field

Kapitel 1

SELTSAME BUNDESGENOSSEN

NETFEED/NACHRICHTEN:

Geiseldrama in der Kinderliga beendet - wütender Vater erschossen

(Bild: Leiche von Wilkes neben Wohnmobil)

Off-Stimme: Wie viele Eltern von Jungen, die in der Baseball-Kinderliga spielen, war Gerald Ray Wilkes der Meinung, dass die Mannschaft seines Sohnes durch eine falsche Schiedsrichterentscheidung um den Sieg gebracht worden war. Anders als die meisten jedoch ergriff Wilkes drastische Gegenmaßnahmen. Nachdem er den unbezahlten Schiedsrichter bewusstlos geschlagen hatte, zwang er die elf- und zwölfjährigen Jungen des gegnerischen Teams mit vorgehaltener Waffe in sein Wohnmobil und lieferte danach der Polizei eine wilde Verfolgungsjagd durch zwei Bundesstaaten. Er wurde schließlich von einer Straßensperre bei Tompkinsville in Kentucky zum Halten gezwungen und erschossen, als er sich weigerte, sich zu ergeben ...

> Renie wich Sams erstem Schlag aus und duckte auch noch den zweiten ohne größere Schwierigkeit ab, aber der dritte knallte ihr hart an den Kopf. Sie fluchte und beugte den Oberkörper zurück. Sam weinte und drosch blindlings um sich, aber Renie wollte es nicht darauf ankommen lassen – falls der Simkörper den wirklichen Menschen einigermaßen getreu wiedergab, war Sam Fredericks ein kräftiges, sportliches Mädchen. Renie fasste sie um die Taille und warf sie auf den merkwürdig seifigen Boden, wo sie versuchte, die Arme des Mädchens

mit einem Klammergriff festzuhalten. Das misslang, und sie erhielt abermals einen Schwinger an den Kopf. Renie musste sich beherrschen, um nicht ihrerseits auszurasen.

»Verdammt, Sam, hör auf! Es reicht!«

Sie bekam schließlich einen der Arme des Mädchens zu packen und nahm ihn als Hebel, um Sams Kopf auf den Boden zu drücken, dann schwang sie sich auf sie und zog ihr den anderen Arm auf den Rücken. Das Mädchen bäumte sich auf und versuchte sie abzuwerfen, doch bald schon erschlafften ihre Glieder, und mehr noch als vorher klang ihr Weinen, als käme es aus den tiefsten Tiefen des Jammers.

Renie blieb fast eine Minute mit vollem Gewicht auf Sam sitzen, bis sie fühlte, wie das konvulsivische Schluchzen des Mädchens nachließ. In der Hoffnung, dass das Schlimmste vorbei war, riskierte sie es, einen der Arme loszulassen, damit sie die Stelle reiben konnte, wo Sam sie getroffen hatte. Ihr Unterkiefer knackte, als sie ihn bewegte. »Menschenskind, Sam, ich glaube, du hast mir was gebrochen.«

Sam drehte den Kopf nach hinten und sah Renie betroffen an. »Ach du Schreck, entschuldige!« Sie brach erneut in Tränen aus.

Renie erhob sich. Die armseligen Fetzen, die sie am Leib trug, waren ihr in dem Kampf fast heruntergerissen worden, und an vielen Stellen war sie mit falscher Erde beschmutzt. Sam sah genauso aus. *Manche Leute würden viel Geld bezahlen, um so was zu sehen zu kriegen*, dachte Renie missmutig. *In diesem Mister J's haben sie einen Haufen harte Programmierarbeit in diesen Effekt gesteckt – halb nackte Frauen, die sich im Dreck balgen*. »Steh auf, Mädchen«, sagte sie. »Wir wollten eigentlich Steine suchen, weißt du noch?«

Sam rollte sich herum und blickte mit nassem Gesicht und todunglücklichen Augen zu dem sonderbaren grauen Himmel auf. »Ich will nicht, Renie! Ich *kann* nicht – und wenn du mir beide Arme brichst! Er ist ein Mörder. Er hat Orlando umgebracht!«

Renie zählte im Stillen bis zehn, bevor sie antwortete. »Hör zu, Sam, ich hab mich von dir anbrüllen lassen, ich hab mich sogar von dir schlagen lassen und nicht zurückgeschlagen, obwohl ich es liebend gern getan hätte. Meinst du, das ist ein tolles Gefühl?« Sie betastete ihren empfindlichen Kiefer. »Wir haben alle viel durchgemacht. Aber wir werden mit diesem alten Scheusal mitgehen, weil es sein muss, und ich werde dich nicht hier zurücklassen. Basta. Also, willst du mich

zwingen, dich zu fesseln und dich von diesem gottverdammten Berg runterzutragen, erschöpft wie ich bin?« Erst da merkte sie, dass sie tatsächlich hundemüde war, und sie ließ sich neben dem Mädchen zu Boden sinken. »Willst du mir das wirklich antun?«

Sam sah sie eindringlich an, sichtlich um Selbstbeherrschung bemüht. Sie atmete schwer und musste warten, bis sie reden konnte. »Tut mir leid, Renie. Aber der Gedanke, dass wir mit ... mit diesem ...«

»Ich weiß. Ich hasse das Schwein, ich würde ihn am liebsten eigenhändig den Berg runterschmeißen. Aber wir werden uns mit Felix Jongleur arrangieren müssen, bis wir einen besseren Durchblick haben. Gibt es nicht ein altes Sprichwort, so was wie, man soll seine Freunde möglichst nahe bei sich haben und seine Feinde noch näher?« Sie drückte das Mädchen am Arm. »Dies hier ist ein Krieg, Sam. Nicht bloß ein einzelnes Gefecht. Sich diesem schrecklichen Kerl auszusetzen ... Mensch, das ist ungefähr so, wie wenn man ein Spion hinter den feindlichen Linien ist. Wir müssen es tun, weil wir ein weitergehendes Ziel verfolgen.«

Sam konnte Renies Blick nicht halten und schlug die Augen nieder. »Chizz«, sagte sie nach längerem Schweigen, aber sie hörte sich an wie der Tod. »Ich probier's. Aber reden werd ich nicht mit ihm.«

»Prima.« Renie rappelte sich auf. »Komm jetzt. Ich hab dich nicht nur deswegen mitgenommen, um allein mit dir zu reden. Wir müssen immer noch ...« Sie verstummte, als eine Gestalt langsam um eine der abgebrochenen Felsnadeln trat, die das augenfälligste Merkmal der wüsten Landschaft waren. Der gut aussehende junge Mann, der vor ihnen stand, sagte nichts, sondern starrte sie nur mit leeren Augen an wie ein Goldfisch im Glas.

»Was willst du, zum Teufel?«, fuhr Renie ihn an.

Der dunkelhaarige Mann reagierte eine Weile nicht. »Ich ... bin Ricardo Klement«, sagte er schließlich.

»Das wissen wir.« Nur weil er einen Hirnschaden hatte, war er Renie noch lange nicht sympathischer geworden. Bevor die Zeremonie fehlgeschlagen war, hatte er genauso zu den Gralsmördern gehört wie Jongleur. »Geh weg! Lass uns allein!«

Klement blinzelte träge. »Es ist gut ... am Leben zu sein.« Nach einer weiteren Pause drehte er sich um und verschwand zwischen den Felsen.

»Das ist so voll grässlich«, sagte Sam schwach. »Ich ... ich will nicht mehr hier sein, Renie.«

»Ich auch nicht.« Renie tätschelte ihr die Schulter. »Deshalb müssen wir weitermachen, einen Weg hier raus finden. Egal, was ist, wir dürfen nicht aufgeben.« Sie nahm Sam am Arm und drückte noch einmal, damit das auch wirklich zu ihr durchdrang. »Egal, was ist. Jetzt komm, Mädchen, schwing dich auf! Wir müssen Steine suchen gehen.«

!Xabbu baute derweil aus den Steinen, die sie schon gesammelt hatten, eine Mauer um Orlandos nackten Sim, die allerdings mehr nach einem Sarg ohne Deckel als nach einem Grabhügel aussah. Wie die ganze Szenerie auf dem schwarzen Berg veränderten sich auch die künstlichen Steine nach und nach: Mit jeder Stunde, die verstrich, glichen sie immer weniger dem, was sie darstellen sollten, immer mehr einer flüchtig hingeworfenen 3D-Skizze. Orlandos Achillessim jedoch hatte sich seine fast übernatürliche Wirklichkeitstreue bewahrt; wie er da in dem improvisierten Grab lag, ähnelte er tatsächlich einem gefallenem Halbgott.

Beim Anblick der leeren Hülse ihres Freundes musste Sam abermals weinen. »Er ist in echt tot, stimmt's? Ich wünsch mir immerzu, dass es nicht wahr ist, aber so geht's wahrscheinlich jedem in so einer Situation, was?«

Renie musste an die grauenhaft trostlosen Monate nach dem Tod ihrer Mutter denken. »Ja, so geht's einem. Du siehst ihn immer noch vor dir, hörst ihn, und doch ist er nicht mehr da. Aber es wird besser mit der Zeit.«

»Das wird nie besser. Nie.« Sam bückte sich und berührte Orlandos steinerne Wange. »Aber er ist tot, nicht wahr? Richtig, richtig tot.«

Renie tat sich fast genauso schwer wie Sam mit der Vorstellung, einen Körper zurückzulassen, der noch so lebensvoll aussah. Auch andere Merkwürdigkeiten gaben ihr zu denken. Im Unterschied zu allen anderen Sims von gestorbenen Trägern, die sie gesehen hatte, waren Orlandos Kleidungsstücke trotz der marmorartigen Starre des Körpers darunter weich und schmiegsam geblieben. Eine Zeit lang hatte Renie deswegen sogar überlegt, ob er nicht doch noch am Leben war, ob ihn nicht einfach sein tiefes Koma im RL schließlich auch in

der virtuellen Welt eingeholt hatte. Aber etliche heimliche Experimente – vorgenommen in Augenblicken, in denen Sam von irgendetwas abgelenkt gewesen war, um ja keine Hoffnungen in ihr zu schüren – hatten sie so fest, wie es unter den Umständen möglich war, überzeugt, dass in dieser versteinerten Form keinerlei Lebensfunke mehr glomm.

Orlandos letztes Geschenk an sie hatte es den beiden Frauen ermöglicht, sich notdürftig zu bedecken, so dass Renie sich jetzt in der Gegenwart des kaltäugigen Jongleur und des trottelligen Klement nicht mehr ganz so schutzlos fühlte. Als sie Orlandos steifen Sim umgedreht hatten, um ihm seinen zerschlissenen Chiton auszuziehen, hatten sie sogar sein abgebrochenes Schwert gefunden, aus dessen Griff noch ein kurzes Stück Klinge ragte – eine willkommene Hilfe dabei, sich aus dem schmutzigen weißen Stoff Lendenschurze und plumpe Bandeaux-Tops zu schneiden.

Das kaputte Schwert war die einzige Waffe, die den Überlebenden auf dem Berg geblieben war, vielleicht die einzige Waffe in dieser ganzen Simwelt, und somit ein außerordentlich wertvolles Gerät, das auf keinen Fall zurückbleiben durfte. Am liebsten hätte Renie es selbst an sich genommen, weil sie sich am ehesten die Wachsamkeit zutraute, es vor dem Zugriff Jongleurs zu bewahren, aber Sam war so ergreifend dankbar gewesen, ein Andenken an Orlando zu haben, dass Renie nicht das Herz gehabt hatte, große Einwände zu erheben, und so hatte Sam es sich durch den Bund ihres Lendenschurzes gesteckt. Da von der Klinge kaum mehr als eine Handbreit übrig war, taugte es nur sehr beschränkt als Waffe, auch wenn es Renie bei ihrem Ringkampf mit Sam eine hässliche Schramme am Bein beigebracht hatte. Dennoch musste sie zugeben, dass das zerbrochene Schwert unter derart elenden Bedingungen wie eine mythische Wunderwaffe aussah.

Renie schüttelte ärgerlich den Kopf über ihre mystischen Anwendungen. Unverweslicher Körper hin oder her, ihr Freund war auf jeden Fall tot. Orlandos Schwert mochte einst eine imaginäre Spielwelt in Angst und Schrecken versetzt haben, jetzt jedoch würde es erhalten müssen, um damit zu graben oder Holz zu sägen ... falls sie je welches fanden. Und was den wundersamen Stoff anbelangte, so waren daraus zwei primitive Bikinis wie aus einem schlechten Urzeitfilm geworden. (!Xabbu hatte von dem bisschen Stoff nichts haben wollen, um sich

seinerseits zu verhüllen, und als Renie Jongleur ein Stück angeboten hatte, mehr aus Rücksicht auf ihre und Sams Schamhaftigkeit als aus Freundlichkeit, hatte er nur gelacht.)

Dann gehen wir eben in diesem Aufzug den Berg runter, dachte sie bei sich. Drei nackte Männer und zwei Frauen, die aussehen wie einer Werbung für Neandertalerdessous entsprungen. Und allem Anschein nach sind wir die Einzigen, die in diesem ganzen virtuellen Universum noch am Leben sind ... mit Ausnahme von Dread. O ja, wir sind wirklich eine tolle Truppe ...

!Xabbu nahm die neuen Steine, die sie gesammelt hatten, in Empfang, aber er war mit den Gedanken deutlich woanders. Bevor sie nachfragte, vergewisserte Renie sich, dass Jongleur außer Hörweite war. Der Vorsitzende der Gralsbruderschaft stand ein Stück entfernt am Rand des Steilhangs und starrte auf den unwirklich tiefenlosen Himmel. Renie musste unwillkürlich daran denken, wie es wohl wäre, ihn in den Abgrund zu stoßen.

»Du siehst sorgenvoll aus«, sagte sie zu !Xabbu, während er die Mauer um Orlandos Körper befestigte. »Übrigens, wie hast du dir eigentlich die Abdeckung vorgestellt?«

»Ich Sorge mich, weil ich nicht glaube, dass uns dafür noch die Zeit bleibt. Ich glaube, wir müssen Orlandos Grab lassen, wie es ist, und bald den Abstieg in Angriff nehmen. Es tut mir leid – ich hätte es gern besser gemacht.«

»Wieso die Eile?«

»Wir haben alle gesehen, wie sich diese Umgebung allein während unserer Anwesenheit verändert hat, wie die Dinge ihre Konturen verlieren, ihre Farbe. Als ich weitere Steine suchen ging, entdeckte ich etwas Beängstigendes. Der Pfad verliert ebenfalls an Wahrheit.«

Sie sah ihn konsterniert an. »Was meinst du damit?«

»Vielleicht habe ich das falsche Wort gebraucht. Ich spreche von dem Pfad, auf dem wir mit Martine und Paul Jonas und den anderen hier hochkamen, bevor das ganze Unglück geschah, von dem Pfad an der Bergwand entlang. Er verändert sich zusammen mit allem anderen, Renie, aber er besaß von Anfang an nicht viel ... wie lautet das richtige Wort? Er besaß nicht viel Wahrheit, nicht viel ... Wirklichkeitstreue. Und mittlerweile sieht er alt und unscharf aus.«

Trotz der gleichmäßigen Raumtemperatur lief es Renie kalt den Rü-

cken herunter. Ohne diesen Steig saßen sie auf dem Gipfel eines viele Meilen hohen Berges fest, der sich zusehends in nichts auflöste. Und wenn als Letztes auch noch die Schwerkraft verschwand?

»Du hast recht. Wir sollten rasch aufbrechen.« Sie wandte sich Sam zu, die über Orlandos leerem Sim brütete. »Hast du das mitgekriegt? Uns läuft hier oben die Zeit weg.«

Das Mädchen hatte jetzt trockene Augen, aber mit ihrer Fassung war es dennoch nicht sehr weit her. Es war für Renie nach wie vor verwirrend, Sams wahres Gesicht zu sehen. Noch verwirrender war die Entdeckung gewesen, dass Sam einen schwarzen Vater und trotz ihrer goldbraunen Haare einen deutlich afrikanischen Einschlag hatte. Ihr Teenagerslang war so hundertprozentig normalamerikanisch, dass Renie das Mädchen (beziehungsweise den Jungen, für den alle sie gehalten hatten) automatisch als Weiße eingeordnet hatte. »Er sieht so ... vollkommen aus«, sagte Sam leise. »Was passiert mit ihm, wenn das hier alles verschwindet?«

Renie schüttelte den Kopf. »Keine Ahnung. Aber vergiss nicht, Sam, das ist er nicht. Das ist nicht mal sein Körper. Wo Orlando auch sein mag, er muss es dort besser haben als hier.«

»Wir brauchen ein wenig Erholung, bevor wir losgehen«, bemerkte !Xabbu. »Wir haben alle nicht mehr geschlafen seit der Nacht, bevor Troja zerstört wurde, und das kommt mir ewig lange her vor. Es nützt uns nichts, eilig den Berg hinunterzulaufen, wenn wir den richtigen Weg verfehlen. Wenn wir so müde sind, dass wir straucheln und hinfallen.«

Renie wollte widersprechen, aber er hatte natürlich recht: Sie waren alle erschöpft. Im Übrigen war es !Xabbu, der gewöhnlich am wenigsten Schlaf bekam und darauf bestand, die anstrengendsten Aufgaben zu übernehmen. Selbst wenn es nur ein Sim und nicht sein richtiger Körper war, fiel er beinahe um vor Müdigkeit. Auch Sams gereizte Gemütsverfassung – nicht sehr verwunderlich nach dem, was sie alle durchgemacht hatten – konnte nur besser werden, wenn sie einmal ausschlief.

»Okay«, sagte sie. »Wir gönnen uns ein paar Stunden Schlaf. Aber nur, wenn du dich zuerst hinlegst.«

»Ich bin es gewohnt, ohne Schlaf auszukommen, Renie ...«

»Es ist mir egal, ob du es gewohnt bist oder nicht. Du bist dran mit

Ausruhen. Ich übernehme die erste Wache, dann wecke ich Sam zur zweiten. Also legst du dich jetzt hin oder nicht?»

!Xabbu zuckte mit den Achseln und schmunzelte. »Wenn du es so willst, geliebtes Stachelschwein.«

»Lass den Käse!« Sie schaute sich um. »Es wäre ganz nett, wenn es hier mal dunkel werden würde.« Da fiel ihr ein, wie beängstigend der plötzliche Einbruch der Nacht in dem anderen unfertigen Land gewesen war. »Na ja, vielleicht auch nicht. Egal, mach jetzt die Augen zu!«

»Du könntest dich auch schlafen legen, Renie.«

»Ohne dass jemand ein Auge auf Jongleur hat? Kannste nullen, wie die jungen Leute sagen.«

!Xabbu rollte sich auf dem Boden zusammen. Als Angehöriger eines Nomadenvolkes darin geübt, jede sich bietende Gelegenheit zu nutzen, brauchte er nur Sekunden, bis seine Atmung sich verlangsamte und seine Muskeln sich entspannten.

Renie strich ihm kurz übers Haar. Sie konnte es noch immer kaum fassen, dass sie ihren alten !Xabbu wiederhatte. Oder eine virtuelle Version von ihm. Sie warf einen raschen Blick zu Felix Jongleur hinüber, der weiterhin den Himmel anstarrte wie ein Kapitän, der das Wetter beobachtet, dann zu Sam, die still neben Orlandos Steingrab kauerte. Obwohl ihr Knie Renies Bein berührte, schien sie weiter weg zu sein als Jongleur.

»Schlaf du auch jetzt«, sagte Renie zu ihr. »Sam? Hörst du?«

Mit einem Anflug von Zornesröte im Gesicht blickte das Mädchen auf. »Du bist nicht meine Mutter, tick?«

Renie seufzte. »Nein, bin ich nicht. Aber ich bin eine Erwachsene, und ich mein's gut. Und falls du deine Mutter jemals wiedersehen willst, musst du fit und gesund bleiben.«

Sams Miene wurde weicher. »'tschuldigung. Tut mir leid, dass ich so dämlich bin. Ich ... wünsch mir nur noch, dass das alles bald vorbei ist. Ich will nach Hause.«

»Wir tun, was wir können. Leg dich ein Weilchen hin, selbst wenn du nicht schläfst.«

»Chizz.« Sie streckte sich neben Orlandos Körper aus und schloss die Augen, eine Hand an das niedrige Mäuerchen gelegt. Renie durchfuhr ein abergläubischer Schauer, als sie das sah.

Ich kann mich nicht mal mehr erinnern, dachte sie, wie das damals war, als es noch ein normales Leben gab.

Ungefähr eine Stunde war vergangen, und !Xabbu und Sam schliefen beide tief und fest, ungefähr so, wie früher ihr Bruder Stephen nach einem langen Tag kindlicher Hyperaktivität geschlafen hatte. Sam schnarchte leise, und Renie hatte Skrupel, sie zu wecken. Das Verlangen nach einer Zigarette kam kurz in ihr auf, und sie stellte verwundert fest, dass es lange her war, seit sie zum letztenmal ans Rauchen gedacht hatte.

Weil ich zu sehr damit beschäftigt bin, am Leben zu bleiben, sagte sie sich. Sehr effektiv, aber es muss einfachere Methoden geben, es sich abzugewöhnen.

Jongleur saß etwa zehn Meter entfernt mit dem Rücken an einem Felsen und schien ebenfalls zu schlafen, jedenfalls war ihm der Kopf auf die Brust gesunken, und er hatte die Augen geschlossen. Renie fand, dass er wie ein Geier aussah, der mit der Geduld von Jahrmillionen blinder Evolution darauf wartete, dass jemand starb. Das fünfte Mitglied des unfreiwilligen Bundes, Ricardo Klement, war nicht wieder aufgetaucht, und obwohl Renie nicht wohl bei der Vorstellung war, dass er irgendwo auf dem Gipfel herumwanderte und weiß Gott was für Gedanken durch sein lädiertes Gehirn zuckten, war es besser, als ihn ständig anschauen zu müssen.

Es war der Berggipfel selbst, der jetzt Renies Aufmerksamkeit beanspruchte. Trotz allem, was hier geschehen war, trotz aller Sorgen, die sie und !Xabbu sich wegen seiner fortschreitenden Zersetzung machten, hatte sie ihn sich im Grunde noch nicht sehr genau angesehen. In dem unveränderlichen, richtungslosen Licht ließ sie ihren Blick über das schroff gezackte Gelände schweifen.

Der Berg verlor nicht nur an Form und Kontur, sondern auch an Farbe – oder vielleicht war es zutreffender zu sagen, dass er eine gewisse Farbigkeit gewann, da er ursprünglich einheitlich schwarz gewesen war. Der dunkle, stumpfe Ton der Erde unter ihr hatte sich nicht allzu sehr verändert, aber die ungleichen steinernen Spitzen und Säulen waren nicht mehr so tiefschwarz und sahen aus, als ob jemand Wasser auf eine Tuschzeichnung gesprengt hätte, bevor sie ganz trocken war. Manche der Felszacken hatten sich nur zu einem dunklen Grau aufge-

hellt, doch bei anderen kamen dünne Streifen anderer Farbtöne zum Vorschein, violette und mitternachtsblaue und hier und da sogar andeutungsweise ein dunkelbrauner, der an getrocknetes Blut erinnerte.

Aber das widerspricht jeder Logik, sagte sich Renie. Virtuelle Landschaften degenerieren nicht auf die Art. Falls sie nicht einfach unbegehrbar werden, kann es passieren, dass ein paar Komponenten länger weiterfunktionieren als andere und man mit dem Realitätsverfall einen Effekt wie eine schematische Zeichnung oder ein Drahtgerüst kriegt, aber die Farbe verbleicht nicht einfach. Die Umrisse verschwimmen nicht. Es ist verrückt.

Aber es war, wie es war, und war denn irgendetwas *nicht* verrückt gewesen, seit sie mit dem alten Häcker Singh in dieses Tollhaus von einem virtuellen Universum eingedrungen waren? Nichts hier verhielt sich so, wie normaler Code es sollte.

Renie spähte genauer hin. Der Berggipfel wirkte ganz real, in mancher Hinsicht sogar mehr als am Anfang, aber es gab keinen Zweifel, dass die Formen an Schärfe verloren. Einige der steil aufragenden Spitzen waren mittlerweile kaum mehr als Kleckse, und an anderen Stellen hatten die steilen Einschnitte im Ring des Tales angefangen, an den Rändern wie Pudding einzusinken.

Es ist keine natürliche Landschaft – es war überhaupt nie eine. Je länger sie sich die nackten Vertikalen des Gipfels und den schmierigen grauen Himmel besah, leblos wie eine schlechte Theaterkulisse, desto mehr kam ihr das Ganze wie ein reines Fantasieprodukt vor. Ein expressionistisches Gemälde vielleicht. Ein Cartoon. Ein Traum.

Ja, so sieht es in Wahrheit aus, dachte sie. Und genauso hat der andere unfertige Ort auch ausgesehen. Nicht wie eine reale Landschaft, sondern wie eine der Szenerien, die das Gehirn als Hintergrund für einen Traum entwirft.

Da kam ihr plötzlich ein Gedanke, unangenehm kribbelnd wie statische Elektrizität, und augenblicklich setzte sie sich kerzengerade hin. Andere Ideen hängten sich an die erste wie magnetisch angezogen, und nach wenigen Minuten musste sie unbedingt reden. Sie rüttelte !Xabbu sanft. Er wachte sofort auf.

»Renie? Bin ich schon dran? Ist etwas ...?«

»Alles okay, ich hatte ... mir ist bloß was aufgegangen. Eine Sache, die du immer sagst. Dass ein Traum uns träumt, nicht wahr?«

»Wie kommst du jetzt darauf?« Er richtete sich auf, bis er ihr Gesicht genau betrachten konnte.

»Du sagst doch immer, dass ein Traum uns träumt, stimmt's? Und ich hab das immer für, was weiß ich, *philosophisch* gehalten.«

Er lachte leise. »Ist das ein unanständiges Wort, Renie?«

»Mach dich bitte nicht über mich lustig. Ich geb meine Fehler ja zu. Ich bin Informatikerin, herrje, wenigstens hab ich das studiert. Philosophie und so Zeug kommt mir immer vor wie etwas, was man macht, wenn die wirkliche Arbeit getan ist.«

Der amüsierte Blick, den er ihr zuwarf, ließ Lachfältchen um seine Augen entstehen. »Und?«

»Ich hab grade über diese Umgebung nachgedacht, darüber, wie traumähnlich sie ist. Nichts hier ist normal, aber in einem Traum spielt das keine Rolle, weil man darauf gespannt ist, dass irgendwas Wichtiges passiert. Und plötzlich hab ich mir gedacht: Könnte es sein, dass dieses Environment *tatsächlich* ein Traum ist?«

!Xabbu legte den Kopf schief. »Und das heißt?«

»Kein richtiger Traum, aber aus dem gleichen Grund seltsam und unwirklich, aus dem ein Traum seltsam und unwirklich ist. Wieso sind Ereignisse im Traum oft so verquer, sehen Sachen so komisch aus? Wieso ist nie etwas richtig ... vollständig? Weil dein Unterbewusstsein nicht besonders gut darin ist, den ganzen Kram nachzubilden, den dein Bewusstsein normalerweise wahrnimmt, oder weil er ihm einfach egal ist.«

Sam wälzte sich im Schlaf herum, offenbar aufgestört von der Dringlichkeit in Renies Stimme, und so redete sie im Flüsterton weiter. »Ich denke, dass der Andere dieses Environment gebaut hat. Ich denke, er wollte, dass wir hierher kommen, und er hat diesen Ort aus sich selbst heraus geschaffen, wie einen Traum. Wie hat Jonas es genannt? Eine Metapher.« Laut ausgesprochen kam ihr der Gedanke nicht mehr so unmittelbar einleuchtend vor. Es war schwer vorstellbar, dass ihr bisschen Leben für dieses leidende Riesending eine Bedeutung haben sollte.

»Er soll das hier aus sich selbst geschaffen haben? Aber wenn dieser Andere das System steuert, dann hat er Zugang zu allem, zu diesen ganzen perfekt gemachten Welten.« !Xabbu legte nachdenklich die Stirn in Falten. »Es wäre doch merkwürdig, wenn er so etwas Unwirkliches bauen würde.«

»Aber das ist genau der Punkt«, entgegnete Renie aufgeregt. »Er hat diese andern Welten nicht gebaut. Sie wurden von realen Menschen gemacht, von Programmierern, Ingenieuren, Leuten, die wissen, wie eine reale Welt auszusehen hat und wie man selbst einer imaginären Welt ein reales Aussehen gibt. Aber was weiß der Andere schon? Er ist schließlich nur eine künstliche Intelligenz, nicht wahr? Er sieht Muster, Strukturen, aber er ist kein Mensch. Er weiß nicht, was uns real erscheint und was nicht, kennt die Dinge nur grob, nur von außen. Das wäre so, als würde man einem sehr intelligenten Kind, das nicht lesen kann, ein Buch geben und ihm sagen: ›Jetzt mach dir selbst ein solches Buch!‹ Das Kind hätte alle richtigen Buchstaben aus dem geschenkten Buch zur Verfügung, aber es könnte sie nicht zu einer Geschichte zusammensetzen. Es würde irgendein Kuriosum fabrizieren, das bloß wie ein Buch *aussieht*. Verstehst du?«

!Xabbu dachte eine Weile darüber nach. »Aber warum? Warum sollte der Andere eine Neue Welt erschaffen?«

»Das weiß ich nicht. Vielleicht bloß unserer wegen. Martine hat gesagt, dass sie ihn von früher kennt, erinnerst du dich? Dass sie als kleines Mädchen an einem Experiment mit dem Ding beteiligt war. Nimm mal an, es hätte sie erkannt. Oder aus irgendeinem Grund wollte es einfach sehen, wer wir sind. Wir reden hier über eine außermenschliche Intelligenz, also wer weiß? Auch wenn sie ein Kunstprodukt ist, scheint sie doch sehr viel komplexer zu sein als ein gewöhnliches neuronales Netz.«

Renie nahm etwas dicht neben ihrer Schulter wahr und drehte sich um. Felix Jongleur stand hinter ihnen, das Gesicht eine harte, finstere Maske. »Wir haben lange genug gewartet. Es ist Zeit, dass wir uns auf den Weg machen. Weckt das Mädchen!«

»Wir waren gerade ...«

»Weckt sie! Wir brechen auf.«

Normalerweise hätte Renie, konfrontiert mit einem nackten älteren Mann, sehr darauf geachtet, ihm ausschließlich ins Gesicht zu schauen, aber es war erstaunlich schwer, Jongleurs kaltem Blick standzuhalten. Nachdem sich ihr erster heißer Zorn auf den Mann inzwischen ein wenig abgekühlt hatte, musste sie eine unangenehme Tatsache erkennen: Er machte ihr mächtig Angst. Er besaß eine tiefe, eiserne Stärke, einen unbeugsamen Willen, der nichts Anderes gelten ließ als die

eigenen Ziele. Seine dunklen Augen verrieten kein Fünkchen menschliches Mitgefühl, aber es war nichts Animalisches in ihnen – sie schienen einem Wesen zu gehören, das sich über das schlichte Menschsein erhoben hatte. Sie hatte von Politikern und Finanzmagnaten als gnadenlos sprechen hören, als Naturgewalten, und sie hatte das immer für einen schmeichlerischen Vergleich gehalten. Jetzt, wo sie dem Herrn und Meister des Grals in Person gegenüberstand, verstand sie langsam, dass ein schwarzes Charisma wie seines keiner literarischen Ausschmückung bedurfte.

Sie warf!Xabbu einen raschen Blick zu, doch was ihr Freund dachte, war nicht auszumachen. Wenn er wollte, konnte er in seiner eigenen Haut genauso undurchschaubar sein, wie er es hinter der Maske des Paviansims gewesen war.

Jongleur kehrte ihnen den Rücken zu und entfernte sich ein paar Schritte, die Verkörperung beherrschter Ungeduld. Renie beugte sich über Sam Fredericks und weckte sie sacht.

»Wir müssen los, Sam.«

Das Mädchen quälte sich langsam hoch. Einen Moment lang saß sie zusammengesunken da, dann richtete sie den Blick auf Orlandos Körper in seinem engen Sarg aus Steinen.

»!Xabbu«, flüsterte Renie. »Lenk Jongleur ein Weilchen ab, damit Sam von ihrem Freund Abschied nehmen kann. Stell dem alten Sack ein paar Fragen. Er wird dir zwar keine Antworten geben, aber es wird ihn immerhin beschäftigen.«

!Xabbu nickte. Er ging zu Jongleur, sagte etwas und deutete dann mit einer ausladenden Armbewegung auf den perlgrauen, horizontalen Himmel wie jemand, der sich über das Wetter oder die Aussicht verbreitet. Renie wandte sich wieder Sam zu.

»Wir müssen uns jetzt von ihm trennen.«

Das Mädchen senkte den Kopf. »Ich weiß«, sagte sie leise, den Blick starr auf Orlando gerichtet. »Er war so gut. Nicht bloß nett – manchmal war er ein richtiger Kotzbrocken, megasarkastisch. Aber im Grunde wollte er ... er w-wollte immer g-gut sein ...«

Renie legte einen Arm um sie. Mehr konnte sie nicht tun.

»Leb wohl, Orlando«, sagte Renie schließlich. »Wo du auch sein magst.« Sie führte Sam von dem Steingrab weg und strich ihr dabei die Haare und die Kleidungssetzen ein wenig zurecht, um sie abzulenken.

»Du solltest mal nach deinem gestörten Freund sehen«, bemerkte sie zu Jongleur. »Der rennt hier irgendwo in der Gegend rum. Wir gehen jetzt.«

Ein noch dunklerer und kälterer Schatten als gewöhnlich zog über das Gesicht des Mannes. »Du meinst, ich soll Klement holen gehen, als ob er ein alter Schulkamerad von mir wäre? Du bist mehr als naiv. Euch drei brauche ich, deshalb gehen wir alle zusammen, aber für ihn habe ich keinerlei Verwendung. Wenn er mitkommen will, werde ich ihn nicht daran hindern, solange er nichts tut, was meine Sicherheit gefährdet, aber wenn er lieber hier bleibt, während dieser Ort hier zu nacktem Code degeneriert, schert mich das herzlich wenig.«

Er drehte sich um und schritt auf den bergab führenden Pfad zu, als wäre es selbstverständlich, dass er das Kommando hatte.

»Reizende Gesellschaft«, murmelte Renie. »Okay, es ist Zeit. Gehen wir.«

Der große Talkessel, in dem die Riesengestalt des Andern gelegen hatte, war jetzt leer und eine Seite weggebrochen, so dass die verbliebene lange, schartige Kante aussah, als hätte ein Ungeheuer einen Happen abgebissen. Jongleur ging voraus. Mit seiner kerzengeraden Haltung und seinem energischen Schritt wirkte er sogar jünger als das fortgeschrittene Alter, das sein Aussehen vortäuschte. Renie fragte sich, ob das kantige Gesicht wohl Jongleurs eigenes war, wie es vielleicht vor einem Jahrhundert oder mehr ausgesehen hatte. Wenn ja, dann fiel das unter eines der größten Rätsel von den vielen in Anderland: Warum waren sie hier mit Sims aufgewacht, die ihren realen Körpern weitgehend glichen?

Es gibt keinen Sinn. Am Anfang, als wir in das Netzwerk kamen, hatte ich den Sim, den ich mir ausgesucht hatte, und T4b und Sweet William genauso, aber Martine hatte bloß einen unpersönlichen Blankokörper aus Atascos Simulation bekommen, und !Xabbu war ein Pavian. Wieso zum Donnerwetter? Und Orlando und Fredericks hatten die Sims ihrer Wahl, Avatare aus ihrem Abenteuerspiel – aber hat Fredericks mir nicht erzählt, dass Orlandos Sim nicht ganz der gleiche war wie sonst? Älter oder jünger oder so?

Eins war so eigenartig wie das andere: Dass sie ihre ursprünglichen Sims nicht nach einem ersichtlichen Plan bekommen hatten, wie dass sie jetzt Körper hatten, die ihren richtigen sehr ähnlich sahen. *Kann es*

sein, dass wir tatsächlich in unsern realen Körpern stecken? dachte sie bestürzt. Aber sie konnte sich noch sehr gut daran erinnern, wie sie leibhaftig im Tank aufgewacht war, und auch wenn der Unterschied gering gewesen war, hatte er bestanden. Ihre momentane Gestalt sah vielleicht wie ihr realer Körper aus, bis hin zu kleinen Details, Narben und sogar der Verdickung eines Knöchels, den sie sich als Kind gebrochen hatte, aber er war durchaus nicht real.

Also was geht hier vor? Wenn es ein Traum des Andern ist, warum sehen wir dann so aus? Es ist wie Zauberei. Renie schnaubte missmutig. Auch wenn die Tatsachen noch so wirr und zusammenhanglos zu sein schienen, es musste bestimmte Muster geben. Aber wie sehr sie sich auch anstrebte, sie konnte kein einziges erkennen.

Als die kleine Schar die äußersten Zinnen des Gipfels erreichte, bemerkte Renie, dass Ricardo Klement sich ihnen irgendwann angeschlossen hatte. Er folgte ihnen in einem Abstand von ungefähr hundert Metern wie ein ruheloses Gespenst.

Der Weg führte nach wie vor in einer weiten Kurve an der schwarzen Wand bergab, anscheinend bis hinunter in die geheimnisvoll glitzernden Wolken, die den Berg umlagerten, aber Renie sah, dass !Xabbu nicht übertrieben hatte. Die Bodenrillen, die den Pfad trittsicher gemacht hatten, hatten viel von ihrer Feinauflösung verloren, und obwohl die Oberfläche selbst noch solide wirkte, war der harte Abschluss an der äußeren Kante fort, so als ob der Stein eine Art Lakritzeis wäre, das ein bisschen zu lange schon aus dem Gefrierschrank heraus war.

»Mir ist immer noch nicht klar, was der Andere für ein Interesse haben sollte, uns an einen Ort wie diesen zu bringen«, bemerkte sie leise zu !Xabbu, als sie sich hinter Jongleur an den Abstieg machten. »Und vielleicht ja auch in die erste unfertige Welt neulich.« Sie musste daran denken, wie sich in jenem anderen Environment plötzlich ein Teil des Bodens verflüchtigt hatte und wie dadurch Martine abgerutscht und T4b die Hand abgetrennt worden war. Wenn nun die gleiche Instabilität hier auch auftrat? Sie beschloss, keine Zeit mit Grübeleien über Dinge zu verschwenden, die sie ohnehin nicht verhindern konnte.

T4bs Hand jedoch – das war eine interessante Anomalie. Sie war durch eine andere ersetzt worden, eine leuchtende Hand, die einem der Gralsleute, der ansonsten unbesiegbar gewesen wäre, den Garaus

gemacht hatte. Konnte es sein, dass T4bs Hand irgendwie gegen ein Stück vom Andern selbst ausgetauscht worden war oder wenigstens gegen einen Teil von dessen Fähigkeit, das Netzwerk zu gestalten? So dass er jetzt eine Art Jokerzeichen des Betriebssystems am Ende seines virtuellen Arms hatte?

Sie teilte die Überlegung !Xabbu mit. »Doch selbst wenn es stimmt, dass der Andere diese beiden Orte geschaffen hat, sie sozusagen aus dem Rohstoff des Netzwerks herausgearbeitet hat, macht uns das auch nicht klüger. Falls er von Dread kaltgestellt oder übernommen wurde oder etwas in der Art, könnte das der Grund dafür sein, dass dieses Machwerk hier immer unschärfer wird, aber es erklärt nicht, weshalb die andere unfertige Welt damals anfang, unter unsern Füßen auseinanderzufallen.«

!Xabbu schnitt ihr das Wort ab. »Schau mal. Ich kann mich nicht erinnern, dass der Pfad vorher so war.« Der Weg vor ihnen war mit einem Mal so schmal geworden, dass sie hintereinander gehen mussten. »Wir sollten später reden und nachdenken, wenn wieder eine breitere Stelle kommt, wo wir übernachten können.«

»Sag bloß nicht, dass wir auf diesem Berg übernachten müssen!«, ereiferte sich Sam. »Der Aufstieg hat doch höchstens zwei Stunden gedauert!«

»Richtig«, erwiderte !Xabbu, »aber ich denke, dass wir sehr hoch am Berg überhaupt erst losgegangen sind. Bis ganz nach unten dürfte es wesentlich länger dauern.«

»Wenn wir hier heil runterkommen«, meinte Renie, während sie sich an der Engstelle und dem viel zu tiefen Blick auf die nackte schwarze Steilwand darunter vorbeidrückte, »dann kann es von mir aus eine Woche dauern.«

Auch nach stundenlangem Stapfen bergab schienen sie der weißen Wolkenbank nicht näher gekommen zu sein. Sie waren alle müde, Renie, die nicht geschlafen hatte, vielleicht am meisten. Daher war es kein Wunder, dass etwas passierte.

Sie hatten einen der schmaleren Abschnitte des Pfades erreicht, nicht den schlimmsten bislang – mitunter hatten sie sich seitlich voranschleichen müssen, den Rücken an den harten Fels der Bergwand gepresst –, aber nicht einmal so breit, dass zwei von ihnen gefahrlos nebenein-

ander stehen konnten. Sam war dicht hinter Renie, !Xabbu und Felix Jongleur gingen an erster und zweiter Stelle. Klement, der zeitweise weit zurückhing, war auf einmal so nahe, dass er die Letzte in der Reihe mit ausgestreckter Hand berühren konnte, und aus irgendeinem Grund tat er genau das.

Sam erschrak furchtbar, als Klements Finger durch ihr Haar strichen, und machte einen Satz nach vorn, wobei sie versuchte, sich innen an Renies Schulter vorbeizuquetschen. Einen Moment lang blockierten die beiden sich gegenseitig, dann setzte Renie, die dem Mädchen Platz machen wollte, den Fuß zu weit nach außen, und der Rand des Pfades zerbröckelte unter ihr wie trockenes Brot. Sie ruderte heftig mit den Armen, was ihr aber nichts nützte und nur ihre Chancen erhöhte, Sam mit in die Tiefe zu reißen. Mit einem lauten Aufschrei kippte Renie nach außen, noch im Moment des drohenden Herzstillstands erfüllt von dem schmerzlichen Bewusstsein, dass !Xabbus Schulter- und Kopfdrehung – blitzschnell und doch auf jeden Fall zu spät – das Letzte war, was sie von ihm sehen würde. Da schloss sich etwas wie eine eiserne Schelle um ihr Handgelenk, und sie prallte mit solcher Wucht auf den Wegrand, dass es ihr den Atem verschlug. Ihre Beine strampelten frei über dem Nichts.

Bei dem hektischen Getümmel, das entstand, als ihre Gefährten ihr hastig beisprangen, erkannte Renie erst im Nachhinein, dass es Felix Jongleurs Hand gewesen war, die sie gepackt, sein drahtiger Körper, der sie am Abrutschen gehindert hatte, bis !Xabbu und Sam sie sicher über die Kante ziehen konnten.

Platt auf dem Bauch liegend, ein Rauschen und Prickeln im Kopf, als ob ihr Blut elektrischer Strom wäre, rang Renie darum, wieder Luft in die Lungen zu bekommen. Jongleur sah auf sie herab wie ein experimentierender Wissenschaftler auf eine sterbende Laborratte. »Ich bin mir nicht sicher, ob ich mir für einen der andern die Mühe gemacht hätte«, sagte er, drehte sich um und setzte seinen Weg fort.

Trotz des Schocks und der Übelkeit, die sie verspürte, war Renie zunächst einmal damit beschäftigt, sich darüber klar zu werden, was sie davon halten sollte.

Es gab keine Dunkelheit auf dem Berg, und die seltsamen Van-Gogh-Sterne, die während des Aufstiegs über ihnen gegangen hatten, erschienen nicht wieder. Dieser erste Marsch schien Wochen her zu sein,

aber nach Renies Rechnung konnten keine achtundvierzig Stunden vergangen sein, seit sie und !Xabbu mit Martine und den anderen aus der Trojasimulation auf eben diesen Pfad expediert worden waren. Jetzt waren diese anderen fort – unauffindbar oder tot. Von der ganzen Schar, die Sellars seinerzeit versammelt hatte, waren nur noch drei übrig: !Xabbu, Sam und sie.

Der Weg den Berg hinauf war kurz gewesen, aber der Rückweg versprach sehr viel länger zu werden. Deprimiert darüber, dass die silberigen Wolken weit unter ihnen nicht näher zu kommen schienen, und zunehmend erschöpft hielten sie sich auf der Suche nach einem geeigneten Rastplatz viel länger auf den Beinen als eigentlich zu verantworten. Irgendwann hatte Renie das Gefühl, keinen Schritt mehr gehen zu können, und doch dauerte es noch eine Stunde, bis sie endlich an eine Einbuchtung in der Flanke des Berges kamen, einen mehrere Meter breiten und tiefen Knick im Weg, wo sie sich ein Stück vom Abgrund entfernt niederlassen konnten. Es war ein trostloser Lagerplatz, kein Essen, kein Wasser, nicht einmal Feuer, da !Xabbu nirgends etwas gesehen hatte, das als Brennmaterial zu verwenden gewesen wäre, aber schon die schlichte Möglichkeit, sich gefahrlos hinzulegen und zu schlafen, empfand Renie als mindestens so köstlich wie das beste Essen, das sie je verzehrt hatte. Nach ihrem Beinaheabsturz hatte ihr die Angst dermaßen im Nacken gesessen, dass sie sich nicht mehr außer Reichweite der Bergwand begeben hatte, und den letzten Teil des Weges über hatte sie sich an dem schwarzen Fels die Finger wund gescheuert, weil sie sich ständig vergewissern musste, dass sie auch wirklich ganz innen ging.

Renie schickte Sam nach hinten in die Felsnische, weil sie den Posten zwischen Jongleur und dem zerbrochenen Schwert, das Sam bei sich trug, beziehen wollte, und legte dann ihren Kopf an !Xabbus Schulter. Jongleur suchte sich einen Platz weiter vorn in der Spalte, wo er sich an den Fels lehnte und rasch einschlief, das Kinn auf die Brust gesenkt. Klement kauerte sich außen hin und blickte mit undurchdringlicher Miene auf den grauen Himmel.

Nach wenigen Sekunden war Renie eingeschlafen.

Schwankend stand sie hart an der Kante. Stephen, vage erkennbar, flog nur wenige Meter entfernt auf Luftströmungen, die sie nicht

wahrnahm. Er tat so, als ob er Flügel hätte, doch trotz seiner Flatterbewegungen kam er nie so nahe, dass sie ihn hätte fassen können. Sie streckte den Arm so weit aus, wie sie konnte, und meinte ihn schon zu berühren, doch da sackte der Grund unter ihr ab, und sie stürzte in das hallende, leere Dunkel ...

»... *du da irgendwo? Kannst ... hören? Renie?*«

Mit einem Schreckenslaut erwachte sie aus dem Traum, doch der Wahn hörte nicht auf. Martines Stimme tönte aus Renies eigener Brust, als ob ihre Freundin irgendwie in ihrem Körper gefangen wäre. Eine ganze Weile konnte sie nur verdattert die schwarzen Steinwände und den schmalen Ausschnitt des grauen Himmels anstarren, ehe ihr einfiel, wo sie war.

Die Stimme summt abermals an ihrer Haut. !Xabbu setzte sich auf. Sam stierte sie schlaftrunken an. »... *kannst du ... ? Wir sind ... Not!*«

»Das Feuerzeug!«, rief Renie. »Um Gottes willen!« Sie nestelte das Gerät aus dem Stoffstreifen, den sie über der Brust trug. »Es ist Martine. Sie lebt!« Doch noch ehe sie es ganz hochgehoben und so in das fahle Licht gedreht hatte, dass sie etwas erkennen und sich an die Sequenzen erinnern konnte, die sie seinerzeit herausgefunden hatten, sprang ein Schatten sie an und schlug ihr das Feuerzeug aus der Hand, so dass es klappernd in den hintersten Winkel der Nische flog. Vor ihr stand Felix Jongleur, die Fäuste geballt.

»Spinnst du oder was?«, schrie sie und krabbelte sofort auf Händen und Knien hinter dem Gerät her.

»... *Antwort, Renie*«, bat Martine. Renies Hand streckte sich nach dem Feuerzeug aus. »*Wir ... Falle und haben ...*«

»Wenn du versuchst, es zu aktivieren«, zischte Jongleur, »bringe ich dich um.«

Sam schoss in die Höhe, Orlandos zerbrochene Klinge gezückt. »Lass sie in Ruhe!«

Jongleur sah sie nicht einmal an. »Ich warne dich«, sagte er zu Renie. »Rühr es nicht an!«

Renie wusste nicht, was sie tun sollte. Jongleur hörte sich an, als würde er seine Drohung wahr machen, und sei es mit dem Schwertstumpf im Rücken. Dennoch beugte sie sich langsam zu dem Feuerzeug vor, spreizte die Finger. »Was ist denn in dich gefahren?«, murrte sie. »Das sind unsere Freunde ...«

»Martine! Bist ... Süße?«, meldete sich da jemand anders, eine schrecklich bekannte Stimme. Obwohl das Signal stärker war als Martines, ging es ebenfalls ständig an und aus. »Ich hab dich richtig ... noch andere von meinen ... dir?«

Renie zog hastig die Hand zurück, als ob das Feuerzeug auf einmal weiß glühend geworden wäre.

»Ich bin zurzeit leider ... Schnucki, aber ich schick ... holen werden. Rührt euch ... Stelle! Sie ... Minuten da sein. Oder ... gern fliehen – es ... nichts nützen.«

Dreads brummendes Lachen füllte die kleine Nische. »Er ist hinter ihnen her!«, schrie Renie beinahe. »Wir müssen ihnen helfen!«

Jongleurs Finger krampften sich wieder zur Faust zusammen. »Nein.«

Nachdem zehn Sekunden in angespanntem Schweigen vergangen waren, griff Renie nach dem Gerät und hob es auf. Es war jetzt kalt und stumm, ein totes Ding. »Das sind unsere Freunde«, sagte sie hitzig, aber Jongleur war bereits an die Öffnung der Felsspalte zurückgetreten. !Xabbu und Sam starrten ihn an, als ob ihm plötzlich Hörner und Schwanz gewachsen wären. Nur Klement hatte sich nicht von der Stelle gerührt und saß weiter still an der Wand.

»Diese Leute haben sich soeben auf einem ungeschützten Kommunikationsband zu erkennen gegeben«, erklärte Jongleur. »Sie haben über den gesamten Gralskanal ihre Hilflosigkeit mitgeteilt, ganz zu schweigen von ihrer Position. Aber sie sind nicht die Einzigen mit Zugriff auf diesen Kanal, wie ihr auch gehört habt. Wenn du ihm meine Position verraten hättest, hätte ich dich auf der Stelle umgebracht.«

Renie blickte ihn hasserfüllt an, aber seine rücksichtslose Entschlossenheit hatte sie eingeschüchtert. »Und wieso sollte uns das scheren? Du bist es, den er haben will.«

»Umso mehr Grund, dass ihr mich nicht ans Messer liefert.«

»Tatsächlich?« Sie schämte sich jetzt für ihre Feigheit. »Du nimmst den Mund sehr voll, aber wir sind zu dritt, und du bist allein, es sei denn, du rechnest mit Hilfe von deinem schwachsinnigen Kumpan. Und was Dread anbelangt, so stellt er für uns keine größere Bedrohung dar als du – eher eine kleinere, denn schließlich ist er bloß ein gewöhnlicher Psychopath.«

»Ein gewöhnlicher Psychopath?« Jongleur zog eine Augenbraue

hoch. »Du hast ja keine Ahnung. Mit seinen bloßen Händen als einziger Waffe wäre John Dread einer der gefährlichsten Menschen der Welt, und jetzt steht ihm die Macht meines gesamten Systems zur Verfügung.«

»Von mir aus. Dann ist er eben gefährlich und spielt jetzt den kleinen Obergötzen des Otherlandnetzwerks. Wen interessiert's?« Renie richtete einen zitternden Finger auf ihn. »Du und deine egomanischen alten Spießgesellen, ihr seid über Kinderleichen gegangen, um ewig zu leben, um euch das teuerste Spielzeug in der gesamten Weltgeschichte zu bauen. Ich hoffe, dein Freund Dread lässt tatsächlich das ganze Ding in Flammen aufgehen, selbst wenn wir mit dran glauben müssen. Hauptsache, die Welt ist ein für allemal von dir befreit.«

Jongleur fixierte sie scharf, dann fasste er !Xabbu und Sam ins Auge. Das Mädchen stieß einen leisen Fluch aus und wandte sich ab, aber !Xabbu hielt Jongleurs Blick mit unbewegter Miene, bis der ältere Mann sich wieder Renie zudrehte.

»Sei still, dann will ich dir etwas erzählen«, sagte er. »Ich hatte ein Environment für mich persönlich gebaut. Was es war, spielt keine Rolle, aber es war ausschließlich für mich da, abgetrennt vom Gralsystem. Es war mein Erholungsort, wenn mir die Lasten und Sorgen dieses Projekts zu viel wurden. Ein System ohne jede Verbindung zur Gralsmatrix, ein sogenanntes dediziertes System, falls du den Ausdruck kennst.«

»Ich weiß, was das ist«, sagte Renie verächtlich. »Worauf willst du hinaus?«

»Auf Folgendes. Niemand außer mir hatte Zugang zu diesem virtuellen Environment. Aber eines Tages, vor gar nicht langer Zeit, musste ich feststellen, dass sich doch jemand Zugang verschafft und es infiziert hatte. Was ich geschaffen hatte, war ruiniert. Ich kam erst nach langer Überlegung darauf, dass der Andere selbst in dieses dedizierte System eingedrungen war – wozu er eigentlich nicht hätte imstande sein dürfen.«

Er machte eine Pause. Renie wusste mit der Geschichte nichts anzufangen. »Und?«

Jongleur schüttelte mit gespielter Enttäuschung den Kopf. Ein Funken in seinen Augen verriet Renie, dass der Widerling sich auf eine perverse Art amüsierte. »Ich habe dich schon wieder überschätzt, wie

ich sehe. Na schön, ich will's dir erklären. Eingriff in dieses Environment kann der Andere nur über mein Privatsystem genommen haben, das heißt, er muss den Schlüssel dazu aus meinem Haussystem gestohlen oder sonst wie unter seine Kontrolle gebracht haben. Aus meinem *persönlichen* System, nicht aus dem Gralsnetzwerk. Und jetzt ist der Andere in der Gewalt von John Dread.«

Ein unheimliches Gefühl beschlich Renie. »Das ... das heißt, der Andere ... ist nicht mehr auf das Gralssystem beschränkt.«

Jongleurs hämisches Lächeln verzog seine Lippen, aber mehr nicht. »Korrekt. Wenn ihr euch noch mal überlegen wollt, auf welche Seite ihr euch schlagt, solltet ihr Folgendes mit bedenken. Weit davon entfernt, ein gewöhnlicher Psychopath zu sein, hat Dread nicht nur die Kontrolle über das gewaltigste und komplexeste Betriebssystem, das jemals entwickelt wurde, sondern diesem Systemgeist ist es mittlerweile gelungen, aus der Gralsprojektflasche in mein Hausnetzwerk zu entweichen. Was bedeutet, dass der Andere – und damit Dread als lenkende Kraft – seinen Einfluss auf das gesamte globale Netz ausdehnen kann.«

Er trat aus der Felsspalte auf den Pfad und wandte sich bergabwärts, blieb aber noch einmal stehen.

»Der Schaden, den Dread hier anrichten kann, ist nichts im Vergleich zu dem, was er tun wird, wenn er seine neuen Machtmöglichkeiten entdeckt.« Jongleur breitete die Arme aus. »Stellt euch das nur einmal vor. Die ganze Welt wird seinen Befehlen gehorchen – Flugsicherung, Kernindustrien, Arsenale biologischer Waffen, Raketenabschussbasen. Und wie ihr bereits festgestellt habt, ist Johnny Dread ein sehr, sehr zorniger junger Mann.«