



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

TAD WILLIAMS

OTHER
LAND

BAND 3

BERG AUS
SCHWARZEM GLAS

Aus dem Englischen übersetzt
von Hans-Ulrich Möhring

KLETT-COTTA

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)

<http://www.tadwilliams.de>

Hobbit Presse

www.hobbitpresse.de

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel »Otherland 3.

Mountain of Black Glass« im Verlag DAW Books, New York

© 1999 by Tad Williams

Für die deutsche Ausgabe

© 2000, 2016 by J. G. Cotta'sche Buchhandlung

Nachfolger GmbH, gegr. 1659, Stuttgart

Alle deutschsprachigen Rechte vorbehalten

Printed in Germany

Cover: Birgit Gitschier, Augsburg; Illustration Max Meinzold, München

Gesetzt von Dörlemann Satz, Lemförde

Gedruckt und gebunden von CPI – Clausen & Bosse, Leck

ISBN 978-3-608-94963-6

Ihr wisst ja, wem dieses Buch gewidmet ist,
auch wenn er es immer noch nicht weiß.

Mal sehen, mit ein bisschen Glück
können wir die Sache vielleicht
bis zum letzten Band geheim halten.

INHALT

Was bisher geschah	9
Vorspann	25

Eins > In Träumen gefangen

1 Fremde unter sich	53
2 Ein antiquierter Ton.	78
3 Der Sitz des Teufels	95
4 Heikle Bodenverhältnisse.	112
5 Als Tourist in Madrikhor	133
6 Qual der Wahl	159
7 Krieg im Himmel	181
8 Das Haus	205

Zwei > Engel und Waisen

9 Augen aus Stein	239
10 Gottes einzige Freunde	263
11 Quarantäne	286
12 Der unheimliche Gesang	309
13 Die Molkerei.	333
14 In Banditenhand	349
15 Warten auf den Exodus	370

Drei > Scherben

16 Freitagabend am Ende der Welt.	401
17 Die Madonna der Fenster	427
18 Träume in einem toten Land	448
19 Von einem Herzschlag zum nächsten.	466
20 Beim Elefanten	490
21 Das Turritorium	510
22 Wäsche wider Willen	534
23 Dem Wind überlassen	553
24 Ernste Spiele.	582

25	Ein Job zu ungewöhnlichen Konditionen	601
26	Vor der Schlacht	617

Vier > Sonnenuntergang auf den Mauern

27	Unterwegs nach Hause	641
28	Ein Obolos für Persephone	661
29	Fahrten ins Ungewisse	687
30	Spielball der Götter	715
31	Die Stätte, wo sie ruhen	743
32	Das Trojanische Pferd	762
33	Ein Stück des Spiegels	789
34	In Ewigkeit.	819
35	Der Weiße Ozean	848

Ausblick	856
--------------------	-----

Dank	860
----------------	-----

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 gefährliche Situation, 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 aufzuspüren.

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 selbst geschaffenen 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 Aboriginemischling, 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 *Gralbruderschaft*. 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 innere Streitigkeiten in 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 Politik der Geheimhaltung, 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 enttrinnen 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 Rechnerin 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 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 TreeHouse fas-

zinierend findet und 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« bauten, 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 umstandskrämerischen, 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 Schlosstraum 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, weiß aber 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 auf diesem Wege 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 folgenschwer ist ihre Entdeckung, dass sie sich nicht wieder offline begeben können. Renie und die anderen erkennen, dass sie in einem artifiziellen südamerika-

nischen 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 anderen, in das Netzwerk hinein zu fliehen, 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 Rechnerin *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 *Gralbruderschaft* nennen. Mit dem rätselhaften *Herrn Sellars* als Drahtzieher im Hintergrund lernt Renie andere von den Machenschaften der Gralbruderschaft 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 Gralbruderschaft 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 ungeheueren Gottesanbeterin entkommen.

Als sie in einem der Flugzeuge der Insektenforscher zum Fluss zurück fliehen, 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 Kindersendung 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 Otherlandnetzwerk 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 Otherlandnetzwerks 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 Dread 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 eine Softwarespezialistin namens *Dulcy Anwin* an,

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 Otherlandnetzwerk 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' 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 Waretiketten 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 vorzeitig 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 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 Halt machen, 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 tätig war 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 seit Jahren halten. 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 anderen 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 am Nil entlang kommen sie an einen widernatürlichen Tempel, von dem eine schreckliche, unwiderstehliche Kraft ausgeht. Sie können ihr nicht entinnen. 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 ganz 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 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.

VORSPANN

> Während die Frau sprach, zog die Flamme der Öllampe mehrmals seinen Blick auf sich, und die flackernde Helle kam ihm in diesem ruhigen Raum wie das einzig Wirkliche im ganzen Universum vor. Selbst ihre Augen, die großen dunklen Augen, die er so gut kannte, schienen nur ein Detail aus einem Traum zu sein. Es war beinahe nicht zu glauben, aber dies hier war endlich, ganz ohne Frage, sie. Er hatte sie gefunden.

Aber so einfach kann es nicht sein, dachte Paul Jonas. Das wäre das erste Mal.

Und natürlich hatte er recht.

Zuerst hatte es tatsächlich den Anschein, als ob eine lange verschlossene Tür zu guter Letzt doch noch aufgegangen wäre – oder vielmehr als ob Paul, dem das Entsetzen über Gallys Tod immer noch in den Knochen steckte, die Endrunde eines extrem langwierigen und unbegreiflichen Wettkampfs erreicht hätte.

Die Frau des verhinderten Heimkehrers Odysseus, die alle für seine Witwe hielten, vertröstete ihre Freier schon seit geraumer Zeit mit der Ausrede, vor jedem Gedanken an eine neue Vermählung müsse sie erst ihrem Schwiegervater das Leichentuch gewebt haben. Allnächtlich, wenn die Freier betrunken eingeschlafen waren, trennte sie dann die Arbeit des Tages heimlich wieder auf. Darum traf Paul, als er in der Gestalt ihres Mannes zu ihr kam, sie am Webstuhl an. Als sie sich umdrehte, sah er, dass das Motiv des Tuches Vögel waren, hell blickende, schön geflügelte Vögel, jede einzelne Feder ein kleines Wunder aus farbigen Fäden, aber er schaute nicht lange darauf. Die geheimnisvolle Erscheinung, die in so vielen Gestalten und in so vielen Träumen zu ihm gekommen war und die sich an diesem Ort als hoch gewachsene, schlanke Frau im reifen Alter darstellte, stand ihm jetzt wartend gegenüber.

»Es gibt so viel, was wir zu bereden haben, mein lang verschollener Mann – so viel!«

Sie bot ihm ihren Hocker an. Als er sich gesetzt hatte, kniete sie sich mit natürlicher Grazie zu seinen Füßen auf die Steinplatten. Wie alle im Haus roch sie nach Wolle, Olivenöl und Holzrauch, aber darunter war noch ein Duft, den Paul als ihren ureigenen empfand, ein Hauch von Blumigkeit, Körperlichkeit.

Seltsamerweise gab sie ihm keinen Begrüßungskuss, ja rief nicht einmal die Dienerin Eurykleia zurück, um ihrem so lange vermissten Gatten Wein oder Speisen bringen zu lassen, aber Paul war nicht enttäuscht: Antworten auf seine vielen Fragen interessierten ihn viel mehr. Die Lampenflamme flackerte, dann wurde sie still, als ob die Welt den Atem anhielte. Alles an ihr wirkte vertraut, sprach von einem Leben, das er verloren hatte und unbedingt wiedergewinnen wollte. Er wollte sie an sich pressen, aber irgendetwas, vielleicht ihr kühler, ein wenig banger Blick, hielt ihn ab. Er war von den Ereignissen ganz benommen und wusste nicht, wo er anfangen sollte.

»Wie ... wie heißt du?«

»Wie ich heiße? Penelope, du Seltsamer«, sagte sie, und ein Verwunderungsfältchen erschien zwischen ihren Brauen. »Hat dich die Fahrt in das düstere Reich des Todes sogar um dein Gedächtnis gebracht? Das wäre aber sehr traurig.«

Paul schüttelte den Kopf. Den Namen von Odysseus' Gemahlin kannte er, aber er hatte keine Lust, in einem vorgegebenen Szenarium mitzuspielen. »Aber wie heißt du *wirklich*? Vaala?«

Der sorgenvolle Blick verfinsterte sich. Sie beugte sich zurück wie vor einem Tier, das sie jeden Augenblick anspringen konnte. »Bitte, Odysseus, sage mir, was du von mir zu hören wünschst. Ich will dich nicht erzürnen, denn sonst könnte es geschehen, dass deine Seele gar keine Ruhe mehr findet.«

»Seele?« Er streckte die Hand nach ihr aus, doch sie scheute zurück. »Meinst du denn, ich bin tot? Sieh doch, ich lebe! Fass mich an!«

Noch während sie ihm mit einer ebenso anmutigen wie entschlossenen Bewegung auswich, wechselte ihre Miene schlagartig von Furcht zu Verwirrung. Gleich darauf überkam sie eine tiefe Traurigkeit, und ein Blick erschien, der keinen Bezug zu ihren vorherigen Reaktionen zu haben schien. Es war beängstigend mit anzusehen.

»Ich habe dich lange genug mit meinen Frauensorgen aufgehalten«, sagte sie. »Die Schiffe zerren an den Ankertauen. Die Helden Agamemnon und Menelaos und die andern warten ungeduldig, und du musst übers Meer nach dem fernen Troja fahren.«

»Was?« Paul wurde aus dem plötzlichen Stimmungsumschlag nicht schlau. Eben noch hatte sie ihn behandelt, als wäre er das Gespenst ihres Mannes, jetzt wollte sie ihn hopplahopp in den Trojanischen Krieg schicken, der längst aus sein musste – wieso sonst sollten alle so staunen, dass er noch lebte? »Aber ich bin doch gerade zu dir heimgekehrt. Du sagtest, du hättest mir viel zu erzählen.«

Einen Moment lang gefror Penelopes Gesicht, bevor es auftaute und den nächsten, wieder ganz anderen Ausdruck annahm, eine Leidensmaske erzwungener Tapferkeit. Was sie sagte, gab praktisch keinen Sinn. »Bitte, guter Bettler, zwar bin ich sicher, dass Odysseus, mein Gatte, tot ist, aber wenn du mir irgendetwas von seinen letzten Tagen berichten kannst, verspreche ich dir, dass du nie wieder Hunger leiden wirst.«

Ihm war zumute, als stellte sich ein fester Bürgersteig, auf den er zu treten gemeint hatte, als ein sausendes Karussell heraus. »Warte! Ich verstehe nichts von alledem! Kennst du mich denn nicht? Eben hast du noch das Gegenteil gesagt! Wir sind uns in dem Schloss des Riesen begegnet! Dann haben wir uns auf dem Mars wiedergesehen, wo du Flügel hattest! Dort war dein Name Vaala!«

Erst verhärtete sich das Gesicht seiner Frau, die auf einmal nicht mehr seine Frau war, dann aber wurde ihr zorniger Blick milder. »Du Armer«, sagte sie mitfühlend. »Nur einige der vielen Schicksalsschläge zu leiden, die meinen erfindungsreichen Gatten ereilten, hat dich um den Verstand gebracht. Ich werde dir von meinen Mägden ein Bett anweisen lassen, ein wenig abseits, wo die grausamen Freier dir nicht das Leben zur Qual machen. Vielleicht weißt du mir am Morgen verständigere Auskunft zu geben.« Sie klatschte in die Hände, und die greise Eurykleia erschien in der Tür. »Besorge diesem alten Mann einen sauberen Schlafplatz, und gib ihm zu essen und zu trinken!«

»Das kannst du nicht mit mir machen!« Paul beugte sich vor und packte den Saum ihres langen Kleides. Mit einem Auflodern echter Wut fuhr sie zurück.

»Du gehst zu weit! Dieses Haus ist voll von bewaffneten Männern,

die dich nur zu gern umbringen würden, wenn sie hoffen dürften, mich damit zu beeindrucken.«

Er sprang auf und wusste nicht, was er tun sollte. Die ganze Welt schien mit einem Schlag eingestürzt zu sein. »Kannst du dich wirklich nicht an mich erinnern? Vor wenigen Minuten konntest du es noch. Mein wirklicher Name ist Paul Jonas! Sagt dir das gar nichts?«

Penelope entspannte sich, aber ihr förmliches Lächeln war steif, geradezu gequält, und einen Moment lang meinte Paul, hinter ihren Augen ein verängstigtes Wesen flattern zu sehen, einen eingesperrten Vogel, der verzweifelt zu fliehen versuchte. Der Eindruck verblasste; sie winkte ihm zu gehen und wandte sich wieder ihrer Webarbeit zu.

Draußen vor der Tür legte er der alten Frau die Hand auf die Schulter. »Sag mir, kennst *du* mich?«

»Selbstverständlich, Odysseus, selbst in diesen Lumpen und mit deinem grauen Bart.« Sie führte ihn die schmale Stiege ins Erdgeschoss hinunter.

»Und wie lange bin ich weg gewesen?«

»Zwanzig schreckliche Jahre, Herr.«

»Warum denkt meine Frau dann, ich sei jemand anders? Oder dass ich im Begriff sei, nach Troja aufzubrechen?«

Eurykleia schüttelte den Kopf. Sie wirkte nicht übermäßig beunruhigt. »Vielleicht hat der lange Kummer sie krank im Kopf gemacht. Oder vielleicht hat ein Gott ihren Blick umnachtet, so dass sie die Wahrheit nicht sehen kann.«

»Oder vielleicht bin ich einfach verloren«, murmelte Paul. »Vielleicht bin ich dazu verurteilt, ewig umherzuirren.«

Die alte Frau schnalzte mit der Zunge. »Du solltest vorsichtig mit deinen Worten sein, Odysseus. Die Götter hören alles.«

Er lag zusammengerollt auf der gestampften Erde des Küchenfußbodens. Die Sonne war untergegangen, und der kalte Nachtwind vom Meer piff durch das große, zugige Haus. Die angenehme Wärme des Backofens, die von den Steinen abstrahlte, versöhnte ihn völlig mit der Asche und dem Schmutz um ihn herum, doch selbst die Tatsache, dass er es warm hatte, statt irgendwo draußen frieren zu müssen, war kein großer Trost.

Denk doch mal nach, sagte er sich. *Im Grunde wusstest du genau, dass*

es nicht so leicht werden würde. Die Dienerin sagte: »Vielleicht hat ein Gott ihren Blick umnachtet.« Könnte es das sein? Irgendein Zauber oder so was? Es gab in dieser Welt so viele Möglichkeiten, und an handfesten Tatsachen wusste er nur das Wenige, was Nandi Paradivasch, mit vielen bewussten Auslassungen, ihm erzählt hatte. Paul war als Kind im Lösen von Rätseln oder in Strategiespielen nie besonders gut gewesen, hatte viel lieber vor sich hingeträumt, jetzt aber verfluchte er dieses Kind, das er gewesen war, für seine Trägheit.

Aber niemand würde ihm diese Arbeit abnehmen.

Während Paul darüber nachsann, was aus ihm geworden war – eine denkende Figur, vielleicht die einzige auf diesem großen Spielbrett des homerischen Griechenland –, kam ihm, gedämpft und doch mächtig wie ferner Donner, eine Erkenntnis. *Ich gehe das völlig falsch an. Ich denke über diese Simwelt nach, als ob sie real wäre, obwohl sie bloß eine Erfindung ist, ein Spielzeug. Aber ich muss sie als Erfindung begreifen lernen. Welche Spielregeln gelten hier? Wie funktioniert dieses Netzwerk tatsächlich? Warum bin ich Odysseus, und was soll hier mit mir geschehen?*

Er versuchte angestrengt, sich an seinen Griechischunterricht in der Schule zu erinnern. Wenn diese Simwelt sich um die lange Fahrt aus Homers Odyssee drehte, dann konnte das Haus des Königs auf Ithaka nur am Anfang der Geschichte vorkommen, beim Aufbruch des Irrfahrers, oder am Schluss, bei seiner Rückkehr. Und auch wenn dieser Ort noch so realistisch war – wie alle Simwelten, in die es ihn bisher verschlagen hatte –, real war er trotzdem nicht: Vielleicht konnte einfach nicht jede Eventualität einprogrammiert werden. Vielleicht gab es sogar für die Besitzer des Otherlandnetzwerks finanzielle Grenzen. Das würde bedeuten, dass es eine endliche Anzahl von Verhaltensmöglichkeiten geben musste, begrenzt zum Teil dadurch, was die Replikanten verstehen konnten. Irgendwie hatte Pauls Erscheinen hier in der Frau, die derzeit Penelope hieß, verschiedene gegensätzliche Reaktionen ausgelöst.

Aber wenn er widersprüchliche Verhaltensweisen auslöste, warum hatte die Dienerin Eurykleia ihn dann sofort als verkleideten und nach langer Abwesenheit heimgekehrten Odysseus erkannt, ohne ein einziges Mal an dieser Erkenntnis irre zu werden? Damit folgte sie weitgehend der Originalvorlage, sofern er sich auf seine Lektüre vor langer

Zeit verlassen konnte. Warum also sollte die Dienerin richtig reagieren und die Herrin des Hauses nicht?

Weil sie verschiedenen Kategorien angehören, begriff er. Es gibt in diesen Simulationen nicht bloß zwei Typen von Personen, echte und falsche, es gibt wenigstens noch einen dritten Typ, auch wenn ich nicht weiß, was es damit auf sich hat. Gally war einer von diesem dritten Typ. Die Vogelfrau, Vaala oder Penelope, oder wie sie in Wirklichkeit heißen mag, muss auch eine sein.

Das klang fürs Erste halbwegs logisch. Die Replikanten, die restlos Teil der Simulationen waren, hatten keinerlei Zweifel daran, wer sie waren oder was um sie herum geschah, und verließen die Welten, für die sie geschaffen worden waren, anscheinend niemals. Im Grunde verhielten sich Reps wie die alte Dienerin so, als ob sie und die Simulationen vollkommen real wären. Sie waren zudem gut programmiert; wie erfahrene Schauspieler gingen sie über Patzer und Unsicherheiten der menschlichen Teilnehmer einfach hinweg.

Am anderen Ende des Spektrums waren sich die richtigen Menschen, die Bürger, immer darüber im Klaren, dass sie sich in einer Simulation befanden.

Aber es gab offenbar noch einen dritten Typ, Figuren wie Gally und die Vogelfrau, die sich von einer Simwelt in die andere bewegen konnten, aber sich dabei in jedem Environment Gedächtnis und Ichidentität in unterschiedlichem Maße bewahrten. Was waren sie also? Gestörte Bürger? Oder weiter fortgeschrittene Reps einer neuen Art, die nicht simulationsspezifisch war?

Da kam ihm ein Gedanke, und selbst die wohlige Wärme vom Backofen konnte nicht verhindern, dass ein eisiger Schauer ihm über den Rücken kroch.

Gott steh mir bei, das trifft auf Paul Jonas genauso zu wie auf sie. Was macht mich so sicher, dass ich ein richtiger Mensch bin?

> Die helle Morgensonne über Ithaka drang in fast jeden Winkel des Hauses und scheuchte den inkognito reisenden König nicht lange nach Tagesanbruch von seiner Lagerstatt neben dem Ofen hoch. Paul hatte ohnehin kein Bedürfnis, länger liegen zu bleiben – das Wissen, dass die Küchenmägde virtuell waren, machte ihre giftigen Bemerkungen

über seine Abgerissenheit und Schmutzigkeit auch nicht viel liebenswerter.

Obwohl die alte Eurykleia bereits alle Hände voll damit zu tun hatte, den Wünschen der Freier und des übrigen Hauses nachzukommen, sorgte sie dafür, dass er etwas zu essen erhielt – sie hätte ihm viel mehr gebracht als das Stück Brot und den Becher mit stark verdünntem Wein, die er sich geben ließ, aber er hielt es nicht für klug, bei irgendjemand Neid oder Verdacht zu schüren. Das Behagen, mit dem er das krustige Brot kaute, brachte ihn auf die Frage, wie wohl sein wirklicher Körper ernährt wurde. Jedoch trotz des kärglichen Mahles und seines Bemühens, nicht weiter aufzufallen, berieten sich etliche der Mägde bereits flüsternd darüber, welchen von ihren Favoriten unter Penelopes Freiern sie dazu bewegen sollten, diesen dreckigen Alten aus dem Haus zu jagen. Paul wollte sich nicht mit einem der adligen Schnorrer messen – selbst wenn er die Kraft und Ausdauer bekommen haben sollte, einen dieser strotzenden Recken zu besiegen, war er doch müde und niedergeschlagen und absolut nicht zu weiteren Kämpfen aufgelegt. Um jede Konfrontation zu vermeiden, nahm er seinen Brotkanten und ging hinaus, um an der Steilküste spazieren zu gehen und nachzudenken.

Einerlei, was die Schöpfer dieser Simulation sonst noch im Sinn gehabt hatten, dachte Paul, das wunderbar klare, helle Licht des Mittelmeeres hatten sie jedenfalls hervorragend hingekriegt. Selbst so früh an diesem heißen Morgen sahen die Felsen an der Küste makellos weiß aus wie frisches Papier und reflektierten das Licht derart grell, dass er nicht zu dicht in ihrer Nähe stehen konnte. Obwohl er die Sonne im Rücken hatte, musste er die Augen beschatten.

Ich muss die Spielregeln lernen, dachte er, während er den unter ihm kreisenden Möwen zusah. *Nicht bloß für Griechenland, sondern für dieses ganze Netzwerk. Ich muss sie durchschauen, oder ich werde ewig im Dunkeln tappen. Die andere Erscheinungsform von Vaala, die Frau, die zuerst im Traum zu mir gesprochen hat und dann durch das Neandertalerkind, meinte, ich müsse zu einem schwarzen Berg.*

»Er reicht bis zum Himmel«, hatte sie ihm erzählt, »er verdeckt die Sterne. Dort liegen alle Antworten auf deine Fragen.« Doch als er wissen wollte, wie er dort hinkomme, hatte sie geantwortet: »Ich weiß

es nicht. Doch es kann sein, dass es mir einfällt, wenn du mich findest.» Und dann hatte die Traumversion von Vaala ihn hierher geschickt, die Frau zu suchen, die allem Anschein nach sie selbst in anderer Gestalt war – aber an dem Punkt setzte die Logik vollkommen aus. Wie konnte es sein, dass sie Bescheid wusste ... und dennoch *nicht* Bescheid wusste? Was mochte das zu bedeuten haben? Es sei denn, seine Vermutung vom Vorabend traf zu und sie war weder ein normaler Mensch noch simuliert, sondern etwas Anderes. Hatte sie vielleicht gemeint, dass sie je nach der Simulation Zugriff auf unterschiedliche Erinnerungen hatte?

Aber in der Gestalt dieser Penelope scheint sie überhaupt nichts zu wissen, dachte er säuerlich. Sie weiß nicht mal, dass sie nur eine Rolle spielt, weiß nicht, dass sie selbst mich hierher geschickt hat.

Er bückte sich, hob einen flachen Stein auf und schleuderte ihn in die steife Brise vom Meer; erst Sekunden später platschte er am Fuß des schroffen Kliffs ins Wasser. Der Wind wechselte die Richtung und schubste Paul einen Schritt näher an den Abgrund heran, immer noch in sicherer Entfernung vom Rand, aber doch nahe genug, dass sich sein Unterleib bei dem Gedanken an den langen Sturz zusammenkrampfte.

Es gibt so vieles, was ich nicht weiß. Kann ich wirklich von etwas sterben, das hier in einer Simulation passiert? Die goldene Harfe meinte, es sei zwar nichts real, aber trotzdem könnte das, was ich sehe, mich verletzen oder töten. Wenn dies alles ein Simulationsnetzwerk ist, hatte sie mit der ersten Behauptung recht, und ich sollte davon ausgehen, dass die zweite ebenfalls stimmt, auch wenn sie nicht sehr vernünftig klingt. Nandi benahm sich jedenfalls so, als ob wir beide in Xanadu in echter Gefahr schwebten ...

Schrill pfeifende Musik ertönte ein ganzes Stück weit hinter ihm und störte seine Konzentration. Er seufzte. Fragen über Fragen, und nirgends ein Ende abzusehen. Wie war dieser andere griechische Mythos noch mal, von einem vielköpfigen, drachenartigen Ungeheuer – der Hydra? Wenn man ihr einen Kopf abschlug, wuchsen dafür zwei neue nach – erging es ihm nicht ganz ähnlich? Man sollte meinen, das Zusammentreffen mit Nandi und der Venezianerin Eleanora hätte alle Rätsel aufklären müssen, die ihn plagten, aber je mehr Fragen er weghackte, um so schneller ließ er einen dichten Strauß neuer Hydra-köpfe sprießen. Es war wie ein verwickelter modernistischer Thriller

über entfesselte Verschwörungstheorien, eine Fabel über die Gefährlichkeit paranoider Wahnvorstellungen.

Die Flöte schrillte abermals, als ob ein Kind seine Aufmerksamkeit gewinnen wollte. Er runzelte die Stirn über die Ablenkung – aber zurzeit war eigentlich *alles* Ablenkung. Selbst die Mitteilungen, die ihm anscheinend helfen sollten, waren dubios. Eine Traumversion von Vaala hatte ihn hierher zu einer anderen Version von ihr geschickt, die ihn nicht kannte. Er hatte einen hilfreichen Hinweis von der goldenen Harfe erhalten, die er im Schloss eines Riesen gefunden hatte, aber dann hatte sie erst wieder in der Eiszeit zu ihm gesprochen, wo sie zu einem Juwel geworden war.

War das Schloss nun ein Traum oder eine andere Simulation? Und von wem stammt diese Harfenbotschaft überhaupt? Wenn sie von Nandis Leuten stammt – sie sind meines Wissens die Einzigen, die versuchen könnten, einen wie mich zu warnen –, warum hatte dann Nandi noch nie von mir gehört? Und wer ist diese Vogelfrau Vaala, und warum bin ich mir so gottverdammst sicher, dass ich sie kenne?

Paul holte den letzten Rest Brot aus einer Falte seines zerschlissenen Kittels, kaute und schluckte ihn hinunter und setzte dann seinen Weg auf dem Felsgrat in der ungefähren Richtung der aufdringlichen Flöte fort. Als er dem Pfad bergab folgte, wurde das Spielen von einem lauten und rasch immer lauter werdenden Bellen übertönt. Es war kaum durch seine zerstreuten Gedanken in seine Wahrnehmung gedrungen, als schon vier mächtige Doggen mit weit aufgerissenen roten Mäulern in wilder Jagd den Pfad hinaufgeprescht kamen, aufgeregt und blutrünstig kläffend. In jähem Schrecken blieb er stehen und wich ein paar Schritte zurück, aber der Hang hinter ihm war steil und bot keine Zuflucht, und dass er keine Chance hatte, vor diesen vierbeinigen Monstern davonzulaufen, war ihm klar.

Während er sich bückte und den Boden nach einem Ast abtastete, mit dem er sich wehren und das Unvermeidliche immerhin noch ein wenig hinauszögern konnte, gellte ein lauter Pfiff über den Hügel. Die Hunde hielten etwa zehn Meter vor Paul an und drehten sich wütend bellend auf der Stelle, kamen aber nicht näher. Ein schlanker junger Mann trat weiter unten hinter einem Stein hervor, musterte Paul kurz und pfiff dann noch einmal. Die Hunde zogen sich knurrend zurück, verzichteten sichtlich ungerne auf die sichere Beute. Als sie den jungen

Mann erreicht hatten, gab dieser dem vordersten einen leichten Klaps auf die Flanke, und alle trotteten wieder den Hang hinunter. Er winkte Paul, ihm zu folgen, dann setzte er eine Flöte an die Lippen, drehte sich um und schlenderte mit heiterem, wenn auch nicht sehr musikalischem Gefiepe hinter den rasch enteilenden Hunden her.

Paul wusste nicht, was er von alledem halten sollte, aber er hatte nicht vor, jemanden zu kränken, dem so große, angriffslustige Tiere aufs Wort gehorchten. Er ging hinterher.

Ein ebenes Stück Land zwischen den Hügeln kam hinter der nächsten Biegung in Sicht, ein weiter, offener Platz mit wenigen Gebäuden darauf, aber was Paul zunächst für eine zweite große Wohnanlage hielt, etwas primitiver gebaut als der Königssitz auf dem Hügel, stellte sich bald als ein Gehöft heraus, in dem Vieh gehalten wurde, vor allem Schweine, wie es aussah. Ein ausgedehnter ummauerter Bereich war in Koben unterteilt worden, von denen jeder mehrere Dutzend Mutterschweine beherbergte. Einige Hundert weitere lagen draußen vor den Koben auf dem weitläufigen Hof, faul und träge wie reiche Touristen an einem Drittweltstrand.

Der junge Mann mit den Hunden war irgendwohin verschwunden, aber ein leicht hinkender älterer Mann tauchte jetzt aus dem Schatten einer der höheren Mauern auf, die Sandale, die er gerade ausbesserte, noch in der breiten Hand haltend. Sein Bart war fast gänzlich grau, aber sein massiger Oberkörper und seine muskulösen Arme deuteten darauf hin, dass er sich die Kraft seiner jüngeren Jahre zu einem Gutteil bewahrt hatte.

»Komm, Alter«, rief er Paul zu. »Du hast Glück gehabt, dass mein Junge bei den Hunden war, als sie auf dich losgingen. Mich freut es natürlich auch – ich habe hier schon genug Scherereien, und es hätte mir Schimpf und Schande gebracht, wenn sie dich zerrissen und gefressen hätten. Komm, trink einen Wein mit mir, und dabei kannst du mir deine Geschichte erzählen.«

Der Mann und seine Worte stießen irgendeine Erinnerung in Paul an, aber er bekam sie nicht richtig zu fassen. Abermals verfluchte er sich dafür, dass er so unaufmerksam gewesen war, als er Homer gehabt hatte, erst in Cranleigh und dann noch einmal an der Universität.

Andererseits, woher hätte ich das wissen sollen? Klar, wenn mir damals jemand gesagt hätte: »Hör mal, Jonas, eines Tages wirst du in einer

Live-Version der Odyssee landen und dort um dein Leben kämpfen müssen», da hätte ich die Nase wahrscheinlich ein bisschen tiefer in die Bücher gesteckt. Aber wer hätte das ahnen können?

»Sehr freundlich von dir«, sagte er zu dem Mann, in dem er den Obersauhirten vermutete, den königlichen Hoflieferanten für Schweinefleisch sozusagen. »Ich hatte nicht vor, deine Hunde wütend zu machen. Ich bin leider fremd hier.«

»Fremd? Du bist wohl mit dem Schiff gekommen, das bei der Grotte des Phorkys anlegt? Sei's drum, nur ein Grund mehr. Es soll niemand von Eumaios sagen, er habe einem Fremden nicht die gebührende Gastfreundschaft erwiesen.«

Paul glaubte sicher, den Namen schon einmal gehört zu haben, aber das bloße Wissen, dass er ihn kennen müsste, half ihm nicht im Geringsten.

Die Hütte des Sauhirten war spärlich eingerichtet, aber es war dennoch angenehm, aus der Sonne zu kommen, die schon lange vor Mittag heiß vom Himmel brannte, und keine Staubwolken mehr aufzuwirbeln. Der mit Wasser versetzte Wein, den Eumaios ihm reichte, war ebenfalls willkommen. Paul nahm einen langen Zug, dann noch einen, ehe er sich für eine Unterhaltung gerüstet fühlte.

»So sage mir denn die Wahrheit, Fremder«, begann Eumaios. »Du kommst von dem phäakischen Schiff, das gerade lange genug in der Bucht Halt machte, um sich mit frischem Wasser aus der Quelle einzudecken, ist es nicht so?«

Paul zögerte, dann nickte er. Irgendwas mit den Phäaken war in der Odyssee vorgekommen, so weit reichte seine Erinnerung noch.

»Falls dies dein erster Besuch in Ithaka ist, hast du dir einen schlechten Zeitpunkt dafür ausgesucht.« Eumaios rülpste und rieb sich den Bauch. »Zu andern Zeiten hätte ich dir ein Mastschwein vorsetzen können, aber gegenwärtig kann ich nur ein Ferkel erübrigen, und ein mageres und kleines obendrein. Die Freier, die sich im Hause meines Herrn einquartiert haben, verprassen sein Gut. Trotzdem, Bettler und Fremde kommen im Namen des Zeus, du sollst also nicht hungrig von dannen gehen.«

Der Sauhirt schwadronierte noch eine ganze Weile über dieses Thema weiter und verbreitete sich ausführlich darüber, wie lasterhaft Penelopes unerwünschte Freier seien und wie übel die Götter seinem

Herrn Odysseus mitgespielt hätten. Paul erinnerte sich dunkel daran, dass er irgendwie verwandelt sein musste – einer der Götter hatte Odysseus' Gesicht verändert, damit er unerkannt von seinen Feinden nach Hause zurückkehren konnte –, und fragte sich, wieso die alte Eurykleia ihn hatte erkennen können, wenn der Sauhirt ihn als einen Fremden behandelte.

Nach vielleicht einer Stunde müßigen Geplauders schlachtete sein Gastgeber zwei Ferkel, zerlegte sie und briet ihr Fleisch an Spießeln über dem Feuer. Trotz der Freundlichkeit des Mannes merkte Paul, wie er langsam ungeduldig und missmutig wurde. *Ich könnte hier wochenlang herumspazieren und mir von all den edlen alten Bedienten überschwengliche Lobeshymnen auf ihren edlen verschollenen Herrn anhören, aber unterdessen muss ich in meinem eigenen Haus auf dem Fußboden schlafen.* Er besann sich und grinste schief. *Im Haus der Figur, die ich darstelle. Aber Tatsache ist, dass ich was unternehmen muss.*

Eumaios setzte ihm Gerstengrütze und Spieße mit gebratenem Schweinefleisch vor. Beim Essen redete Paul über dies und das, aber er hatte nicht gut genug von dem Epos im Kopf, um viel erzählen zu können, was den Sauhirten interessierte. Unterstützt von dem Essen, mehreren gut gefüllten Schalen Wein und der nachmittäglichen Hitze verfielen er und Eumaios schließlich in eine satte, schweigende Dumpfheit, die sich nicht sehr von der der Tiere draußen unterschied. Eine dunkle Erinnerung regte sich in Paul.

»Hat der König nicht einen Sohn? Tele ... irgendwas?«

»Telemachos?« Eumaios rülpste abermals leise und kratzte sich. »Ja, ein Prachtkerl, ganz der Vater. Er hat sich heimlich auf die Suche nach unserm armen Odysseus begeben – ich glaube, er wollte zu Menelaos, dem Kameraden seines Vaters vor Troja.« Während er die schlechte Behandlung beschrieb, die Telemachos von den Freiern erdulden musste, ging Paul die Frage durch den Kopf, ob die Abwesenheit des Sohnes zum Szenarium der Simwelt gehörte, oder ob es einen direkten Bezug zu ihm gab. Hätte Gally dieser Sohn sein sollen? Der Gedanke war schmerzlich ernüchternd, und einen Moment lang betrachtete Paul sich selbst wie von außen – hingelümmelt in der stinkenden Hütte eines imaginären Sauhirten, betrunken von verdünntem Wein und unverdünntem Selbstmitleid. Es war kein schöner Anblick, nicht einmal in seiner Vorstellung.