Otherland 4

Meer des silbernen Lichts

Bearbeitet von
Tad Williams, Hans-Ulrich Möhring

1. Auflage 2016. Taschenbuch. 1144 S. Paperback
ISBN 978 3 608 94964 3
Format (B x L): 13,7 x 21,6 cm
Gewicht: 989 g

schnell und portofrei erhältlich bei

beck-shop.de
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

Hobbit Presse
Klett-Cotta

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

TAD WILLIAMS

BAND 4

MEER DES SILBERNEN LICHTS

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 4.
Sea of Silver Light« im Verlag DAW Books, New York
© 2001 by Tad Williams
Für die deutsche Ausgabe
© 2002, 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 978-3-608-94964-3

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 Schießeisen 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 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 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 *Gralsbruderschaft*. 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 Vollendung 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 entrinnen 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 Häckerkindern, 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 Häcker 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 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, 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 folgenschwer ist ihre Entdeckung, dass sie sich nicht wieder offline begeben können. Renie und die anderen erkennen, dass sie in einem artifiziellen südamerikanischen 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 angehörten, 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 hineinzufliehen, 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 frappiert 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 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 Wulgaru, 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 grauenerregenden 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 entrinnen. 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 ausieht, 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 bewusstlosen 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 Calliope 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 Alkoholnachschub 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 berauschenden 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 Paviansim 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 Sphinxe, 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. Alsbald 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 erwachen. Doch damit es von jedem Bruderschaftler nur eine Version gibt, müssen sie ihre physischen Leiber ablegen, sprich töten. Jongleur, Wells, der Finanzier *Jiun 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 jähen 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.