

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 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 Rechercheurin *Martine Desroubins* ist es ihnen gelungen, in Otherland einzudringen, in das größte und fantastischste VR-Netzwerk der Welt, gebaut von einem verschworenen Kreis mächtiger Männer und Frauen, die sich selbst die *Gralsbruderschaft* nennen. Mit dem rätselhaften *Herrn Sellars* als Drahtzieher im Hintergrund lernt Renie andere von den Machenschaften der Gralsbruderschaft betroffene Personen kennen – *Orlando Gardiner*, einen todkranken Teenager, und seinen Freund *Sam Fredericks* (in Wirklichkeit ein Mädchen, wie Orlando erst kürzlich herausgefunden hat), eine Frau namens *Florimel*, einen schrillen Vogel, der sich *Sweet*

*William* nennt, eine chinesische Großmutter namens *Quan Li* und einen mürrischen jungen Mann in einem futuristischen Panzeranzug, der das Handle *T4b* führt. Aber irgendetwas hält sie innerhalb des Netzwerks fest, und die neun Schicksalsgenossen sind gezwungen, auf einem Fluss aus blauem Feuer, der durch sämtliche Simulationswelten von *Anderland* fließt, von einem virtuellen Environment ins nächste zu fliehen.

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