POZNANSKI



CANVAS

Loewe

Unverkäufliche Leseprobe

Bisher von Ursula Poznanski im Jugendbuchprogramm des Loewe Verlags erschienen:

Erebos

Saeculum

Layers

Elanus

Aquila

Thalamus

Erebos 2

Cryptos

Shelter

Oracle

Scandor

Erebos 3

Canvas

Eleria
Die Verratenen
Die Verschworenen
Die Vernichteten

Cryptos – Die Graphic Novel
Zusammen mit Christopher Tauber und Timo Grubing

Ursula Poznanski

CANVAS

Thriller

Loewe



Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich geschützten Inhalte dieses Werkes für Zwecke des Text- und Data-Minings nach § 44b UrhG ausdrücklich vor. Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen.

978-3-7432-2620-3
1. Auflage 2026
© 2026 Loewe Verlag GmbH, Bühlstraße 4, D-95463 Bindlach
Dieses Werk wurde vermittelt durch die AVA International GmbH
Autoren- und Verlagsagentur, München.
www.ava-international.de
Umschlagillustration unter Verwendung von: © koonbensign shutterstock.com,
© brand mund shutterstock.com, © FlowFocusPhoto shutterstock.com,
© koya979 shutterstock.com
Cover- und Umschlaggestaltung: Michael Ludwig Dietrich
Redaktion: Susanne Bertels
Alle Rechte vorbehalten.
Druck und Bindung:
GGP Media GmbH, Karl-Marx-Straße 24, D-07381 Pößneck
produktsicherheit@loewe-verlag.de

www.ursula-poznanski.de

1

Der Sand im Kolosseum ist weiß wie meine Toga, und ich würde darauf wetten, dass Elsie das mit Absicht so gemacht hat. Damit man das Blut besser sieht.

Die Welt, in der ich stehe, heißt Imperium, und sie ist nagelneu. Wir haben uns zu fünft hierher transferiert, um sie zu besichtigen, der eingeschworene harte Kern von Designcenter 12 ist fast vollzählig. Matisse und Tivon sind hier, ebenso wie Konrad und Rick. Von meinen Freunden fehlt niemand, außer Elvina, die auf einer Außenmission unterwegs ist. Keiner von uns beneidet sie darum.

Olga hat sich ebenfalls entschuldigt, sie weiß vor lauter Arbeit nicht, wo ihr der Kopf steht. Was wir gut nachvollziehen können, wir kennen ja die Gründe. Jemand muss eben den Chef spielen, wenn der echte sich ständig drückt.

»Dort oben ist die Kaiserloge«, erklärt Elsie, »da sitzt der Imperator und macht dieses Daumen-rauf-Daumen-runter-Ding. Hier drüben«, sie deutet auf drei vergitterte Tore, »kommen die Raubtiere raus. Und von hier« – sie zeigt auf zwei hohe Rundbögen, »marschieren die Gladiatoren ein.«

»Sieht wie ein Käfig aus«, sage ich.

»Ist auch einer.« Wenn Elsie so breit lächelt wie jetzt, bildet sich auf ihrer linken Wange ein Grübchen. »Von da drin kann niemand weg transferieren. Und hier, vom Sand der Arena, auch nicht. Sonst haut mir die Hälfte meiner Gladiatoren doch ab, wenn sie Angst kriegen.«

Es ist die erste historische Welt, die Elsie entworfen hat. Eigentlich ist sie auf bluttriefende Horror-Universen spezialisiert, in denen man sich als Zombie mit Vampiren prügelt oder Riesenspinnen jagt. Aber sie wollte zur Abwechslung einmal etwas anderes versuchen. Vollkommen klar, dass auch da Blut eine zentrale Rolle spielen musste.

Matisse, unangefochtener Experte für alles, was mit Geschichte zu tun hat, dreht sich langsam im Kreis. »Beeindruckend«, sagt er. »Aber in die Zuschauerränge passen geschätzt 50.000 Leute. Wird ganz schön leer aussehen, wenn da nur ein paar Hundert sitzen.«

Elsies Augen verengen sich, als wollte sie abschätzen, ob dieser Kommentar Grund genug wäre, Matisse den Löwen vorzuwerfen. »Als ob das passieren könnte! Es gibt schon jetzt dreitausend Anmeldungen für Weltenpässe!«

»Fehlen ja nur noch siebenundvierzigtausend«, murmelt Tivon neben mir. Er ist von uns derjenige, der am ehesten als echter Römer durchgehen würde, mit seinem dunklen Haar und der leicht gebogenen Nase. Matisse fügt sich ebenfalls gut ins Bild ein – als orientalischer Fürst, mit all den bunten Perlen, die er in seine Cornrows geflochten hat.

Bei Elsie und Rick dagegen müsste vor einem echten Transfer zumindest die Haarfarbe angepasst werden, denn soweit ich weiß, gab es weder weißblonde Römerinnen noch Legionäre mit leuchtend pinkfarbenem Haar.

»Sieht jedenfalls nach Spaß aus«, stellt Rick fest. »Wann wird Imperium eröffnet?«

»Am liebsten gestern.« Elsie lässt einen düsteren Blick über die Sitzreihen schweifen. »Aber bisher haben nur wir von der Zwölf Zugang hier. Theo muss die Welt erst freigeben, und der ist ja wieder mal verschwunden.«

»Tja.« Rick bückt sich und lässt den weißen Sand durch seinen Finger rieseln. »Irgendwie kapiert er das Konzept von Arbeit nicht.«

»Warum sollte er auch.« Tivon klingt, als wäre er amüsiert, aber ich kenne ihn gut genug, um zu wissen, dass er auf diese Weise nur seinen eigenen Ärger kaschiert. »Theo ist der Boss, er kann tun, was er will. Wir dürfen uns nicht zu sehr beschweren, wir haben ihn dazu gemacht.«

Elsie hat einen Exit-Point direkt neben dem Tor angelegt, aus man später die toten Gladiatoren tragen wird. Wir verlassen Imperium einer nach dem anderen, ich gehe als Vorletzte.

Ein kurzes Gefühl der Orientierungslosigkeit, des Schwebens, dann das zischende Geräusch, mit dem sich der Deckel über mir öffnet. Ich ziehe mir die Maske vom Gesicht und setze mich auf.

Die Kapseln, die man uns vor drei Wochen in das Wohndepot gleich neben unserer Designstation gestellt hat, sind die neuesten Modelle – Luxuskapseln, die normalerweise nur für Alphas zur Verfügung stehen. Also für Theo Faber und seinesgleichen. Sie machen den Übergang von den virtuellen Welten in die Realwelt spürbar angenehmer, als man es von den normalen Kapseln kennt. Es wird einem weniger schwindelig, und auch das Gefühl der Schwere, das man empfindet, wenn die Realität wieder von einem Besitz ergreift, ist abgemildert.

Ich schäle mich aus meinem Overall und lege ihn zur Reinigung in den Sterilisator, der nicht nur alle Gerüche neutralisiert, sondern auch dafür sorgt, dass die Kontakte und Sensoren einwandfrei gesäubert werden. Dann stelle ich mich selbst unter die Dusche, bevor ich in meine Arbeitskleidung schlüpfe und das Depot verlasse.

Draußen schlägt mir eine Wand trockener Hitze entgegen. Ich habe damit gerechnet, trotzdem muss ich kurz stehen bleiben und Atem holen. Es ist Juni, und von Aufenthalten im Freien wird abgeraten, jedenfalls in unseren Breiten.

Für die meisten Menschen spielt das keine Rolle. Sie verbringen ihr Leben in den virtuellen Welten, liegen in ihren perfekt temperierten Kapseln und verlassen sie nur einmal täglich für ihren Realitätsstopp. Der besteht aus Aufstehen, das ganze Körpergewicht spüren, trotzdem ein paar Schritte gehen, den Overall sterilisieren, duschen und vielleicht einen kurzen Blick hinaus in die trostlos trockene Landschaft werfen, durchs Fenster des Wohndepots.

Dann zurück in Anzug und Kapsel schlüpfen, einen der Weltenpässe aus dem persönlichen Portfolio auswählen und den Tag wahlweise in der Karibik, im Weltall, im zwölften Jahrhundert, in einer Drachenzuchtstation oder einer von Hunderten anderen Welten verbringen.

Wir allerdings, die wir uns diese Welten ausdenken, sie digital modellieren und anschließend betreuen, müssen gelegentlich ins Freie. 43,4 Grad, lese ich auf der meterhohen Temperaturanzeige, die an der Außenwand des Designcenters angebracht ist. Es ist kurz nach elf Uhr; um vierzehn Uhr werden wir die 45 Grad überschritten haben. So wie gestern und vorgestern.

Die Hitze ist einer der Gründe, warum ich am liebsten gleich zur Kapsel zurückgehen und mich in irgendeine fröhliche Spaßwelt transferieren lassen würde.

Das unschöne Rätsel, vor dem wir seit zwei Wochen stehen, ist ein zweiter.

2

Es scheint, als wäre ich nicht die Einzige, die ihre Rückkehr hinauszögert. Tivon, Rick und Elsie verlassen jetzt ebenfalls das Wohndepot; ihre Kapseln befinden sich im angrenzenden Flügel. Ich warte im Schatten des großen Feldahorns, der beim letzten Sturm nicht entwurzelt wurde, im Gegensatz zu der Platane, die mitten in der Nacht umgekippt ist und Wohndepot BZ3R9 nur knapp verfehlt hat.

Wir verlieren immer wieder Bäume, manchmal auch ganze Wälder, aber trotz aller Rückschläge laufen die Bepflanzungen weiter, und an manchen Standorten funktionieren sie gut. Das Wissenschaftsteam, das in MinusNull sitzt, arbeitet intensiv an neuen Strategien, mit denen wir den Planeten abkühlen könnten – Bäume sind nur eine davon. MinusNull ist ganz der Forschung gewidmet, wenn man von einer zweiten praktischen Nebenfunktion absieht. Erst vorige Woche gab es dort eine Konferenz, bei der sich 150 Forscherinnen und Forscher getroffen und ihre Ergebnisse verglichen haben. Die meisten sind danach wieder »abgereist«, also in die Welt zurückgekehrt, in der sie normalerweise arbeiten. Olga, unsere Chefin, war ebenfalls anwesend und hat uns anschließend auf den neuesten Stand gebracht.

Ich habe nur ungefähr die Hälfte ihres Berichts verstanden, aber eines war klar: Die virtuellen Welten, die wir bauen, werden noch lange Zeit gebraucht werden. Wie lange, kann niemand genau sagen.

Was nicht bedeutet, dass Altbestände nicht trotzdem manchmal ausgemustert werden. Normalerweise werden veraltete Welten aber upgedated und von neuen Designern betreut, wenn die ursprünglichen sich zur Ruhe gesetzt haben. Stillgelegt werden sie meist nur dann, wenn es sich nicht mehr lohnt, sie auf neuesten Standard zu bringen. Wenn sie allzu lange vernachlässigt werden, ist eine Reise dorthin nicht ungefährlich – das aktuelle System verarbeitet veraltete Signale manchmal falsch.

Von den allerersten Welten gibt es heute nur noch wenige, die in ihrem Ursprungszustand erhalten sind, die werden aber wie Museumsstücke gepflegt. Aus sentimentalen Gründen und als Ansichtsobjekte für Design-Studierende. Sonst verirrt sich niemand mehr dorthin.

Ich habe mir während meiner Ausbildung zwei davon angesehen, aus reinem Interesse: Wunderwelt war eine davon, das ist eine Mischung verschiedener Landschaften – Hügel, Wiesen, ein Badesee. Alles sehr grün, aber nicht besonders gut ausbalanciert. Ich habe es dort nicht lange ausgehalten, im Vergleich zu heutigen Welten fühlt sich nichts wirklich echt an: Die Geräusche sind zu laut, die Farben zu grell, manche Tasterlebnisse geradezu verstörend. Aber vor sechzig Jahren war es ein Meilenstein.

FunFair hätte ich mir damals auch gerne angesehen – davon wurde im Unterricht oft gesprochen. Nichts Gutes allerdings. Es war eine uralte Rummelplatzwelt mit Achterbahnen, Kettenkarussell, Geisterbahnen und Riesenrutschen, doch man munkelte, dass sie gefährlich war, weil einige Menschen im Anschluss an den Besuch medizinisch versorgt werden mussten. Mit Herzrhythmusstörungen, Wahnvorstellungen, Panikattacken. Ich hätte gerne den Grund dafür erforscht, aber der

Zutritt wurde lange vor meiner Geburt versiegelt. Was am Ende nicht so schlimm war, weil es längst zehn oder mehr neue Welten mit demselben Thema gab.

Stattdessen habe ich GoldSilberBronze besucht, auch das wurde aber kürzlich aus dem System genommen. Als die Welten neu waren, konnte man dort rund um die Uhr Sport betreiben, es fanden permanent Olympische Spiele statt. Nachdem nun schon jahrelang niemand mehr die dortigen Schwimmbecken, Turnhallen und Aschenbahnen benutzt hat, ist die Welt ins Archiv gewandert.

Tivon und die beiden anderen haben jetzt zu mir aufgeschlossen, und wir setzen unseren Weg ins Designcenter fort, schweigend. Erst als wir in der klimatisierten Lobby ankommen, drückt Tivon mich an sich. »Schon gefrühstückt, Jana?«

»Habe ich. War leider enttäuschend, es gibt heute nur Porridge mit Wasser statt Hafermilch. Schmeckt nach nichts mit nichts, die Geschmackspulver sind nämlich auch gerade aus. Sollen aber morgen nachgeliefert werden.«

Tivon nickt schicksalsergeben und drückt mir einen Kuss auf die Stirn. »Na gut. Hilft nichts, ich muss trotzdem etwas essen. Bis später!« Er läuft die Treppe hinauf in den ersten Stock, während ich den Weg in die Designerhalle nehme.

Noch sind die drei meterhohen Monitore, die meine Arbeitsstation halbkreisförmig einrahmen, schwarz, erwachen aber sofort zum Leben, als ich mich in meinen Stuhl fallen lasse und die Gesichtserkennung aktiviere. Höchste Zeit, mit der routinemäßigen Überprüfung meiner Welten zu beginnen.

In den letzten Wochen mache ich das mit größerer Nervosität als in der Zeit davor, denn es verschwinden ungewöhnlich viele Bewohner. Nach allem, was vor einem Jahr passiert ist, lässt das bei uns natürlich die Alarmglocken läuten, aber dies-

mal scheinen die Menschen nicht zu sterben, sondern sich buchstäblich in Luft aufzulösen.

Heute sind die Statistiken in meinen Welten aber beruhigend. Keine Zahlen, die außerhalb der Normkurve liegen.

In dem einen Jahr, seit Theo Faber die Leitung von Mastermind übernommen hat, habe ich zwei neue modelliert: Neben Kerrybrook, Macandor und Cretaceous bin ich jetzt auch für JollyRoger und Canvas zuständig.

JollyRoger ist eine klassische Abenteuerwelt: Ich habe sie nach der schwarzen Flagge mit dem weißen Totenschädel benannt, die auf Piratenschiffen geführt wurde, und genau darum dreht sich dort alles: Man kann auf einem Schiff anheuern, sich vom Plankenschrubber bis hoch zum Kapitän arbeiten, andere Schiffe überfallen und Schatzinseln entdecken.

Derzeit sind 312 Schiffe auf meinem Ozean unterwegs, mit insgesamt 5721 Personen Besatzung. Gestern habe ich eine neue Insel modelliert und zwei Schätze dort vergraben. Inhalt: jeweils zwanzig Weltenpässe, darunter ein paar echte Raritäten. Ein Pass für Macandor zum Beispiel, das mittlerweile so dicht von Elfen, Gnomen, Sylphen, Zwergen und Gornaks bevölkert ist, dass neue Pässe nur noch dann ausgestellt werden, wenn jemand seinen aufgibt. Was so gut wie nie passiert. Im Tauschhandel ist ein Zugang zu Macandor derzeit fünf bis sieben andere Weltenpässe wert.

Die zweite meiner neuen Welten heißt Canvas, und sie ist erst seit zwei Monaten im System. Canvas hat eine ganz andere, sehr praktische Funktion: Es dient gewissermaßen als Jobbörse.

Das ist weniger unlogisch, als es auf den ersten Blick hin scheint. Natürlich gibt es keine wirklichen Jobs in den virtuellen Welten, niemand arbeitet, um Geld zu verdienen – Geld als Zahlungsmittel gibt es schon lange nicht mehr.

Allerdings sammeln fast alle Menschen, die bei Mastermind registriert sind, Punkte. Diese Punkte lassen sich gegen neue Weltenpässe eintauschen, und man kann sie verdienen, indem man an Spielen teilnimmt, Challenges gewinnt oder mühsame Aufgaben in der Realwelt erledigt.

Aber auch in den virtuellen Welten werden ständig Personen gebraucht, die unangenehme Rollen übernehmen. Dadurch erst wird die Erfahrung für alle anderen wirklich perfekt, das Ambiente stimmig – deshalb werden diese Personen in Designerkreisen *Ambients* genannt.

Ein Beispiel: In Fraternité, einer Welt, in der sich alles um die Französische Revolution dreht, gibt es ausreichend Bürger und Revolutionäre – aber damit die Dinge echt wirken, braucht man auch regelmäßig Adelige, die sich die Köpfe abschlagen lassen. Was eine schmerzhafte Erfahrung ist, obwohl man dabei natürlich nicht wirklich stirbt – man findet sich bloß in der Kapsel wieder und kann sich nach einer kurzen Pause in eine andere Welt transferieren.

Ambients werden immer häufiger gebraucht, und damit die Stellenanzeigen sich nicht quer über sämtliche Welten verteilen, habe ich Canvas ins Leben gerufen. Übersetzt heißt das Wort so viel wie »Leinwand«, angelehnt an das Gewebe, auf das früher mit Ölfarbe Gemälde gepinselt wurden. So, wie auf eine leere Leinwand buchstäblich alles gemalt werden konnte, kann ein Ambient jede Form und Funktion übernehmen, egal, wer die Person ist, die sich die Rolle ausgesucht hat. Man stellt sich für begrenzte Zeit zur Verfügung, um die jeweilige Welt noch echter wirken zu lassen, meistens mit dem Wissen, dass es keine erfreuliche Erfahrung sein wird.

Besonders häufig wird nach Bettlern gesucht, oder nach Wachen, die den ganzen Tag lang nichts weiter tun, als neben ei-

nem Tor zu stehen. Hinrichtungsopfer machen ebenfalls einen hohen Prozentsatz aus; ich selbst habe erst vor fünf Tagen für JollyRoger nach drei Piraten gesucht, die öffentlich gehenkt werden sollten. Um meinen tatsächlichen Piraten vor Augen zu führen, was für sie auf dem Spiel steht, wenn die königlichen Soldaten sie erwischen.

Um nach Canvas zu transferieren, muss man keinen Pass erwerben, der Zugang wurde allen Weltenbewohnern automatisch in ihr Portfolio gespielt. Wenn sie sich für eine Rolle als Ambient entscheiden, bekommen sie einen zeitlich begrenzten Pass für die betreffende Welt und nach Erledigung ihrer Aufgabe die vereinbarten Punkte auf ihr Konto. Das können bis zu fünfzig sein, wenn die Aufgabe besonders unangenehm oder langweilig zu werden verspricht.

Ich schätze, dass Elsie eine Unmenge von Ambients brauchen wird, um ihr Kolosseum zu füllen, sobald die Gladiatorenkämpfe losgehen. Mehr als einen Punkt wird ein solcher Einsatz aber kaum bringen, denn eine Toga zu tragen und jubelnd in den Rängen zu sitzen, während sich im Sand der Arena die Kämpfer abschlachten, ist ein einfacher Job. Plus: Man bekommt einen Eindruck von Imperium, ohne sich um einen teuren Weltenpass bemühen zu müssen.

Als ich Canvas jetzt im Ansichtsmodus öffne, finden sich 523 neue Jobangebote. Insgesamt sind es nun fast 3000 was angesichts der Millionen von Menschen, die täglich in die Welten von Mastermind eintauchen, immer noch lächerlich wenig ist. Aber der Nutzen der Welt spricht sich unter den Designern schnell herum, und ich hoffe, dass Canvas innerhalb der nächsten zwei oder drei Wochen die Fünftausendermarke knackt.

Als Nächstes hole ich mir Cretaceous auf die Bildschirme.

Meine Saurierwelt ist fast so beliebt wie Macandor, aber bei Weitem nicht so überlaufen, denn kaum jemand überlebt länger als zwei Tage. Es ist eher eine Welt für Kurzausflüge als eine, in der man sich langfristig niederlässt. Schneller Trip in die Kreidezeit, einmal vom Tyrannosaurus Rex gefressen werden und – schwupps – zurück zum Karneval nach Venedig. Oder nach Austen, wo man seine Tage mit Teekränzchen, Picknicks und eleganten Bällen verbringt.

Ich will meine Kontrollrunde gerade mit einem Check von Macandor und einem schnellen Blick auf Kerrybrook beenden, als Tivon hereingestürmt kommt und sich hinter seine Designstation wirft. Sein Gesichtsausdruck lässt bei mir alle Alarmglocken schrillen. Etwas muss passiert sein, und ganz sicher nichts Gutes.

Feuer, Sturm, eine Flutwelle? Das wäre mir nicht entgangen, das Warnsystem für die Wohndepots ist ja längst wieder intakt. Doch so, wie Tivon sich verhält, muss etwas Einschneidendes passiert sein.

Macandor kann warten, ich springe auf und laufe zu ihm. »Was ist los?«

Die Welt, die er sich eben auf seine drei Screens holt, ist mir vertraut. MinusNull, wo unsere besten Wissenschaftler arbeiten. Hoffentlich ist keinem von ihnen etwas zugestoßen.

Tivon, dem nach den Ereignissen im letzten Jahr die Betreuung der Welt übertragen wurde, ist dabei, die Liste der Exits und Ausfälle durchzugehen. Ich höre ihn leise fluchen.

»Jemand gestorben?«, frage ich.

Er schüttelt den Kopf. »Nein. Aber Lauritz ist nicht mehr da.«

3

Kurt Lauritz. Ehemals Sicherheitschef von Mastermind und Kopf hinter dem Projekt Minus3, dessen Verwirklichung wir vor einem Jahr gerade noch verhindern konnten. Dessen Gelingen den Tod von unfassbar vielen Menschen zur Folge gehabt hätte.

Es war danach klar, dass wir Lauritz nicht einfach freilassen konnten, brandgefährlich wie er war. Wir mussten ihn im Blick behalten, also sitzt er seitdem in MinusNull fest, wo wir für ihn eine Villa modelliert haben, die eigentlich viel zu gut für ihn ist. Sechs Zimmer, Pool, Garten und Aussicht aufs Meer, in sicherer Entfernung von den Forschungszentren der Wissenschaftler.

Zuerst wollten wir ihn nach Trokar schicken, eine wüstenartige Gefängniswelt, aber Theo Faber war dagegen. »Lauritz ist ein Alpha, der ist Luxus gewohnt, der kommt in Trokar nicht zurecht.«

Unsere Einwände, dass er das gefälligst lernen soll, stießen bei Theo auf taube Ohren. »Wenn es ihm gut geht, gibt er wenigstens Ruhe.«

Die ersten Monate lang war das auch so. Den Aufsehern zufolge, die Lauritz regelmäßig kontrollieren mussten, war sein Verhalten mustergültig. Er verbrachte viel Zeit mit Büchern. Wissenschaftlichen Werken, die es auf MinusNull im Überfluss gibt. Oder er saß auf seiner Terrasse, mit Blick auf Klippen und Meer. Manchmal kamen Wissenschaftler vom For-

schungszentrum zu ihm, aber immer nur mit Genehmigung von Mastermind. Die drei Male, die er Besuch von Babette bekam, seiner früheren Verbündeten, wurden sofort gemeldet und unterbrochen. Kein Kontakt, das war die Regel, die beide vor Trokar bewahrt hat, wobei Babettes Unterkunft deutlich schlichter ausgefallen ist als die ihres Kumpanen.

Im Nachhinein betrachtet hätten wir wissen müssen, dass es kein gutes Zeichen ist, wenn Lauritz stillhält. Wahrscheinlich hat er die ganze Zeit über seine Flucht geplant, die ihm jetzt, allem Anschein nach, gelungen ist. Sein Personalcode ist unter den Exits gelistet. Der gefährlichste Kopf der Firma läuft frei herum, und niemand weiß, wo.

Tivon hat sich die Innenansicht von Lauritz' Haus auf den linken Bildschirm geholt, den Garten auf den mittleren und die Kreideklippen auf den rechten. »Keine Spur von ihm«, murmelt er.

»Soll ich nach seinem Personalcode suchen? Vielleicht hat er es geschafft, einen Transfer anderswohin zu machen.«

»Wie soll das gehen? Er hat keinen einzigen Pass mehr, außer den für MinusNull.« Tivon stemmt sich von seinem Sitz hoch. »Was wollen wir wetten, dass er nicht mehr in seiner Kapsel liegt?«

Wir laufen zu dritt in das Sicherheits-Depot, in dem Lauritz die vergangenen dreizehn Monate lang untergebracht war. Tivon, Matisse und ich. Es befindet sich nur wenige Schritte von Designcenter 12 entfernt – alle waren sich einig, dass wir Kurt Lauritz möglichst im Blick behalten wollten.

Auf seinen sieben Etagen beherbergt der kahle Betonbau über fünfhundert Kabinen mit je ein bis zwei Kapseln; Lauritz haben wir im obersten Stockwerk untergebracht, wo sich die

»Spezialkabinen« befinden. Ausgestattet mit Sicherheitstüren und einem speziellen Warnsystem.

Vor seiner Tür war von Beginn an zusätzlich immer eine Wache postiert, um sie händisch abzusperren, sollte der Strom und damit auch das Verriegelungssystem ausfallen. Noch einer dieser mühseligen Jobs, mit denen man sein Punktekonto auffüllen kann.

Kabine 482. Vor der heute niemand steht.

Ich fluche in mich hinein, Tivon ist weniger zurückhaltend, seine Stimme hallt durch die kahlen Korridore, als Matisse die Tür aufreißt.

Alle unsere Befürchtungen bestätigen sich. Die Kapsel in der engen Kammer steht offen; die Kleidung, in der Lauritz seine seltenen Realitätsstopps verbringt, ist verschwunden, dafür liegt ein Overall Größe L auf dem Boden. Dünn und durchsichtig, als hätte sich jemand gehäutet.

»Das darf einfach nicht wahr sein.« Matisse bückt sich und hebt den Overall auf. Betrachtet ihn, als ließe sich daraus Lauritz' Verbleib ablesen.

»Wie hat er das nur hinbekommen?« Ich richte die Frage mehr an mich selbst als an die anderen. Es ist ja nicht nur so, dass Lauritz entgegen allen unseren Vorkehrungen ein Exit gelungen sein muss. Er hat es auch geschafft, von hier zu verschwinden.

Schon unter normalen Umständen sind Realitätsstopps kein Vergnügen, wenn man es gewohnt ist, sich in virtuellen Umgebungen aufzuhalten. Findet man sich in der richtigen Welt wieder, fühlt der Körper sich schwer und unbeweglich an, jeder Schritt ist anstrengend, vielen Menschen wird schwindelig.

Je seltener man in die Realität zurückkehrt, desto unangenehmer sind die Nebenwirkungen. Lauritz wurden nur zwei

Stopps pro Woche zugestanden, er muss sich beim Öffnen der Kapsel also schauderhaft gefühlt haben. Dass er in diesem Zustand die sieben Stockwerke des Wohndepots hinuntergehuscht und dann irgendwo in der vertrockneten Öde rund um die Siedlung verschwunden ist, ohne bemerkt zu werden, kann ich mir nicht vorstellen.

Was nur eine Erklärung zulässt. Tivon und ich nicken einander zu. Ich schätze, wir denken dasselbe, aber ich bin es, die es ausspricht. »Er muss Hilfe gehabt haben.«

Die nächsten Stunden verbringen wir damit, alle Wohndepots in unmittelbarer Nähe zu durchkämmen. Tivon und ich übernehmen das gleich links des Designcenters – ein ehemaliges Schulgebäude. Olga überprüft die Kapseln, die direkt unterhalb des Centers liegen, Matisse und Rick das riesige Depot, in dem Lauritz zuletzt gelegen hat. Sie haben sich Verstärkung geholt, vier Techniker und drei Hilfskräfte aus dem Designcenter. Wir öffnen jede Kabine und überprüfen alle Personalcodes der Personen in den Kapseln.

Denn natürlich ist nicht gesagt, dass Lauritz die Umgebung sofort verlassen hat. Viel klüger wäre es von ihm, hier wieder so weit zu Kräften zu kommen, dass er draußen eine Chance hat. Aber so genau wir uns auch umsehen, er ist nirgendwo zu finden.

»Was denkt ihr, wohin er geflüchtet ist?« Matisse hat sich auf den Stuhl vor 482 sinken lassen. Den, der eigentlich für den Wachposten bestimmt war.

Ich lehne mich neben ihm an die Wand. »Er hat ein Anwesen in der grünen Zone, so wie der alte Faber.« Gemeint ist Gregor Faber, ehemals Firmenboss von Mastermind, der sich nach den Ereignissen im letzten Jahr auf seine Besitzungen zurück-

gezogen hat. Etwa genauso widerwillig, wie Theo die Geschäfte übernommen hat, aber ohne großen Widerstand.

»Wahrscheinlich will er dorthin.«

»Keine Chance«, erklärt Matisse voller Überzeugung. »Weißt du, wie weit entfernt das ist? Elvina ist seit drei Wochen unterwegs, mit dem Solarmobil, und wie es aussieht, hat sie es noch nicht einmal bis zum Westgürtel geschafft.«

Der Westgürtel ist eine Zone nahe eines der großen Bepflanzungsprojekte. Der Hauptanteil der Ausfälle, die uns solches Kopfzerbrechen machen, kommt aus Depots dieser Gegend. Deshalb ist Elvina aufgebrochen, mit Theos Genehmigung, um sich die Sache mit eigenen Augen anzusehen. »Ich will wissen, wohin diese Menschen verschwunden sind«, hat sie gesagt und versprochen, sich regelmäßig von unterwegs zu melden. Es finden sich überall freie Kapseln, die man benutzen kann; fast alle intakten Gebäude wurden längst zu Depots umgebaut.

Doch seit zwei Wochen haben wir nichts mehr von ihr gehört, obwohl regelmäßig jemand von uns nach StayInTouch transferiert und Ausschau nach einem Lebenszeichen von ihr hält.

Unnötig zu erwähnen, dass wir uns riesige Sorgen machen.

Und jetzt auch noch das mit Lauritz. Natürlich war von Anfang an klar, dass er sich mit aller Kraft dagegen wehren würde, einfach in den Ruhestand zu gehen. Obwohl er durchaus dankbar hätte sein können, dass wir ihn nicht nach Trokar verbannt haben. Aber bei jemandem wie ihm, der gewohnt ist, alle Fäden in der Hand zu haben, hätten wir misstrauisch werden müssen, nachdem er sich vor einem halben Jahr scheinbar in sein Schicksal gefügt hat.

Wir hätten ihn besser überwachen müssen, denke ich, aber dafür ist es jetzt zu spät, und der größte Fehler wäre es, ihn

noch einmal zu unterschätzen. Lauritz wird keine Skrupel haben, sich für seine Niederlage zu revanchieren und das Ruder wieder an sich zu reißen. Dafür wird er genussvoll über Leichen gehen. Unsere Leichen.

Erschöpft und mit diesen düsteren Aussichten vor uns, machen wir uns auf den Weg zurück zum Designcenter. »Ich muss Olga Bescheid geben«, sagt Tivon. »Sie kennt Lauritz seit über zwanzig Jahren, vielleicht hat sie eine Idee, wie wir ihn ausfindig machen können. Und das müssen wir. Er war selbst Designer, bevor er Sicherheitschef war, das heißt, er kennt das System in- und auswendig. Er kann wer weiß was damit anstellen, wenn er irgendwie Zugriff auf eine Designstation bekommt.«

Genau das ist auch meine Befürchtung. Ein Jahr Arrest wird Lauritz kaum von seinen alten Plänen abgebracht haben, die Weltbevölkerung drastisch zu reduzieren. Für ihn sind Menschen, die ihr Leben in den Welten verbringen, nur noch unnützer Ballast, der die Ressourcen der Alphas verschwendet. Das hat er mehr als klargemacht.

Unweigerlich schieben sich die ersten Horrorszenarien vor mein inneres Auge. Können wir sicher sein, dass die vielen Leute, die sich zuletzt nicht mehr ins System eingeloggt haben, noch am Leben sind? Ja, versichere ich mir selbst, da hatten wir Lauritz ja noch in Gewahrsam. Da kann er noch keinen Schaden angerichtet haben.

»Jemand sollte Theo informieren«, unterbricht Tivon meine Gedanken. »Er kann sich nicht ewig vor seiner Verantwortung drücken.«

»Okay.« Ich mache noch vor dem Eingang zum Designcenter kehrt. »Ich erledige das. Oder versuche es wenigstens. Wünscht mir Glück.«

4

Ich kehre in dasselbe Depot zurück, von dem aus wir heute Morgen Imperium besucht haben, und hole den Overall aus der Tasche. Schlüpfe aus meinen Sachen und ziehe ihn über, halte die Luft an, während er sich an meiner Haut festsaugt.

Als ich in der Kapsel liege, zögere ich erstmals seit Langem damit, die Maske anzulegen. Weil mir wieder bewusst wird, dass man darüber tödliche Stromstöße erhalten kann. Eine Befürchtung, die derzeit aber grundlos ist. In den paar Stunden, seit wir Lauritz aus den Augen verloren haben, kann er noch nichts Entscheidendes sabotiert haben.

Also stülpe ich mir die Maske über und stecke Hände und Füße in die Kontakthüllen. Der Deckel der Kapsel senkt sich. Das vertraute Zischen, mit dem sich der Overall ans System anschließt, beruhigt mich ein wenig.

»Identifikation«, sagt eine weibliche Stimme und leitet damit den Transferprozess ein. »Jana Pasco. Zuletzt angemeldet in Imperium, mit Sonderzugang. Rückkehr?«

Elsies Kolosseum wird mir groß ins Innere der Maske projiziert, darunter unzählige winzige Thumbnails. Als Designerin verfüge ich über einen Generalpass, damit stehen mir sämtliche Welten von Mastermind offen.

Das gilt für Theo als Firmenchef natürlich ebenfalls, ihn zu finden, wird keine leichte Aufgabe werden. Doch in Imperium läuft er derzeit sicher nicht herum.

Um meine Chancen wenigstens ein bisschen zu erhöhen,

habe ich mir eine Strategie überlegt. »Keine Rückkehr«, sage ich, »Transfer nach StayInTouch.«

Sekunden später finde ich mich auf einer Art Marktplatz wieder, beherrscht von Anzeigentafeln in allen Größen und Stilrichtungen. Direkt vor mir entrollt sich ein Pergament, auf dem in verschnörkelter Schrift *Paulina!* steht. *Wir haben gemeinsam in »Tartan« gegen die englischen Truppen gekämpft, ich bin Luke! Erinnerst du dich? Langes blondes Haar, grüne Augen? Ich möchte dich unbedingt wiedersehen, bin derzeit viel in RetroBerlin und warte dort auf dich! Mein Personalcode ist 6PB81IA5.*

Direkt daneben sucht jemand namens Henry seinen Bruder, der vor einer Woche zurück nach Goldrush kommen wollte, aber bisher nicht aufgetaucht ist.

Ich lasse meinen Blick über die Restaurants und Cafés gleiten, die den Marktplatz säumen. Falls Theo wirklich hier vorbeikommen sollte, welches der Anzeigenboards würde seine Aufmerksamkeit am ehesten auf sich lenken?

Das, das wie ein riesiges Buch aussieht, beschließe ich. Neben seinem ausgeprägten Hang zum Vergnügen hat Theo auch einen zu Philosophie und den großen Fragen des Lebens; er sammelt alte Bücher. Diesem hier wird er nicht widerstehen können.

Ich stelle mich davor und lege meine Hand auf die Oberfläche. Die Einladung zu einem Strandfest auf Malediv12, die eben noch eingeblendet war, rutscht ein Stück zur Seite.

»Jana Pasco, Personalcode 8QUQ875P«, sage ich. Die Angaben sind nötig; wer in StayInTouch Mitteilungen hinterlassen will, muss seine Identität nachweisen. Vor Einführung dieser Regelung waren die Billboards mit wüsten Beschimpfungen übersät.

»Identifiziert«, sagt eine metallische Stimme. »Du kannst jetzt deine Nachricht eingeben.«

Das ist gar nicht so einfach. Ich muss sie so formulieren, dass Theos voller Name nicht fällt – das würde zu viel unerwünschte Aufmerksamkeit erregen –, er aber trotzdem weiß, dass er gemeint ist.

Hey T., schreibe ich. *Hier ist J., du erinnerst dich sicher noch an mich. In Sokratia habe ich dir vor einiger Zeit einmal ein Messer in den Bauch gerammt. Das war ein Spaß, nicht wahr? Ich hätte wieder lustige Neuigkeiten für dich, aber du bist nirgendwo zu finden. Melde dich doch einmal in der 12 oder gib kurz Bescheid, wo ich dich treffen kann. Bis bald!*

Ich wähle noch ein passendes Design für meine Nachricht – Grün auf Gold –, bestätige, dass alles korrekt ist, und veröffentliche den Text. Das Message-Board blendet ein Bild von Sokratia dazu ein, was ich zwar nicht verlangt habe, was aber nur hilfreich sein kann. Es ist eine von Theos Lieblingswelten, auch wenn er sie derzeit meidet, nachdem wir ihn dort schon zu oft gefunden und mit lästigen Alltagsaufgaben behelligt haben.

Alle rund 19 000 Welten abzuklappern, die Mastermind derzeit hostet, ist ein Ding der Unmöglichkeit. Ich muss eine sinnvolle Auswahl treffen. Am höchsten schätze ich meine Chancen bei den Neuzugängen ein, den Welten, die erst vor Kurzem ins System aufgenommen worden sind. JollyRoger gehört dazu – aber auch dort wird Theo wahrscheinlich nicht auftauchen, weil er weiß, dass er mir über den Weg laufen könnte.

Ich verdrücke mich in eine sichtgeschützte Ecke zwischen zwei der Anzeigenboards. Weltenwechsel sollte man immer möglichst unbeobachtet durchführen, das gehört einfach zur Etikette.

Ich schließe die Augen. »Transfer. Zeige die Welten nach ihrem Alter in umgekehrter Reihenfolge an. Neueste zuerst.«

»Bestätigt«, sagt die weibliche Stimme. Die winzigen Thumbnails wirbeln durcheinander, kommen wieder zur Ruhe. Leider sind sie so klein, dass sie wie eine einzige leuchtende Fläche aussehen. Keine Chance, sie voneinander zu unterscheiden.

»Vergrößere die ersten zehn.«

»Bestätigt.«

Jetzt habe ich in etwa das vor mir, was die meisten anderen Menschen sehen, wenn sie beim Eintritt ins System einen ihrer Pässe auswählen. Im Durchschnitt verfügt man über fünfzehn Stück, weil man die, die einen langweilen, meistens wieder abgibt. Gegen Punkte für neue Pässe.

BarrierRiff ist die Welt, die zuletzt veröffentlicht worden ist. Eine Rekonstruktion des Great Barrier Riff, wie es war, bevor die Meere gekippt sind. Traumhaft für alle, die gerne die früheren Unterwasserwelten erforschen wollen, aber nicht das Wahre für Theo. Beim Tauchen kann man nicht sprechen, und das tut er einfach zu gerne.

Ebenfalls nagelneu ist Mammut, eine Welt, in der man sich als Höhlenmensch durchs Leben schlägt. Der Tag besteht aus Jagen, Sammeln und mühseligem Feuermachen, während man – nur in Felle und Lederfetzen gekleidet – von Raubtieren und verfeindeten Stämmen bedroht wird.

Das könnte Theo interessieren, so wie ich ihn einschätze, er taucht gern in die Vergangenheit ab. Eventuell finde ich ihn aber auch in Summit, wo es darum geht, alle Achttausender zu besteigen. Es ist eine Welt, die Rick modelliert hat, weswegen man davon ausgehen kann, dass die Expeditionen mindestens so beschwerlich sind, wie sie es früher in der Realität waren. Frostbeulen und Sauerstoffmangel inklusive.

Auf den Everest würde ich Theo nur sehr ungern folgen, also versuche ich es zuerst bei den Höhlenmenschen.

»Transfer: Mammut«, sage ich, und sofort setzt das übliche Schwebegefühl ein; Sekunden später finde ich mich in bauchhohem Gestrüpp wieder. Wenn ich gehofft habe, gleich auf andere Bewohner zu stoßen, habe ich mich geschnitten – weit und breit ist niemand zu sehen.

Ich blicke an mir hinunter. Keine Ahnung, von welchem Tier das graubraune, verklebte Fell stammen soll, in das ich gewickelt bin. Es reicht mir bis knapp über die Knie; ein gürtelartiger Lederstreifen hält es in der Taille fest.

Meine Arme liegen frei und sind interessanterweise deutlich stärker behaart, als ich sie kenne. Schade, dass ich hier nirgendwo einen Spiegel finden werde, ich wüsste gern, wie mein Gesicht aussieht.

Es dauert eine gute halbe Stunde, bis ich so etwas wie einen Trampelpfad finde und hoffe, dass Menschen und nicht Wollnashörner oder ähnliche Tiere dort das hohe Steppengras niedergetreten haben. Und wie es scheint, habe ich Glück: Etwas später weht der Wind mir den Geruch von Rauch entgegen. Von Rauch und gebratenem Fleisch.

Ich bleibe stehen. Soll ich mich anschleichen oder durch lautes Rufen auf mich aufmerksam machen? Wenn ich die Gruppe erschrecke, habe ich wahrscheinlich schneller einen Speer im Bauch, als ich Hallo sagen kann. Mit Geschrei locke ich aber sicher hungrige Raubtiere an. Säbelzahntiger zum Beispiel.

Ich entscheide mich für eine Mischung aus beidem. Summe vor mich hin, während ich dem Pfad folge und den Rauch bald nicht nur riechen, sondern auch sehen kann. Er steigt als dünne Säule vor einer Felswand auf.

Winkend, beide Hände über dem Kopf, gehe ich auf das Feuer zu und auf die kleine Gruppe, die davorsitzt. Drei Frauen und zwei Männer, die offenbar gerade in einen Streit verwickelt sind.

»… habe ich erlegt, während du faul herumgelegen hast«, höre ich eine der Frauen rufen. »Du kannst meinetwegen haben, was übrig bleibt.«

Der Mann, an den diese Worte gerichtet sind, steht mit verschränkten Armen vor ihr. »Und wer hat das Feuer gemacht? Ohne mich könntet ihr eure ekeligen Ratten roh essen.«

»Feuer kriegen wir auch ohne dich hin!« Die Frau fährt herum, als ich auf einen Ast trete, der unter meinem Fellstiefel zerbricht.

Sofort haben alle fünf irgendeine Art von Waffe in der Hand. Einen Stein, einen keulenartigen Ast, eine Schleuder.

»Alles gut, kein Grund zur Panik!«, rufe ich und hebe die Hände höher. »Ich will euch nichts wegnehmen, ich will nur etwas fragen.«

Der Mann, der Feuer gemacht hat, kommt einen Schritt näher. Er ähnelt Theo kein bisschen. »Uns etwas fragen? Was denn?«

»Ich suche einen Mann. Blond, Mitte dreißig, Haar bis über die Schultern.« Keine gute Beschreibung, bemerke ich sofort. Hier trägt niemand die Haare kurz, sie alle haben sie entweder zu klebrigen Zöpfen geflochten und um den Kopf gewickelt, oder die verfilzten Strähnen hängen ihnen bis in den Rücken. Mir selbst vermutlich auch. Gab eben keine brauchbaren Bürsten in der Steinzeit.

»Hier war niemand außer uns«, erklärt eine zweite Frau mir. Ihre Zähne sind spitz zugefeilt und sie trägt eine Kette aus kleinen Knochen um den Hals.

»Vielleicht hat er anders ausgesehen. Aber er läuft gerne nackt herum und redet viel. Kommt euch das bekannt vor?«

Sie wechseln stumme Blicke. »Kann sein«, sagt die erste Frau schließlich. »Großer Typ, ziemlich dünn?«

»Ja.«

»Der war hier. Wurde aber vor zwei Tagen totgetrampelt und ist danach nicht mehr aufgetaucht.«

Tja, das ist Pech. »Was war es denn?«, frage ich. »Ein Mammut?«

»Mehr eine ganze Herde.«

»Verstehe. Danke.« Ich wende mich zum Gehen, drehe mich aber nach ein paar Schritten noch einmal um. »Wenn er doch wieder vorbeikommt, sagt ihm, Jana suche nach ihm und es sei wichtig.«

»Was kriegen wir dafür?«

Ärgerlich, dass ich nicht daran gedacht habe, Tauschgegenstände mitzunehmen. Und auch kein Design-Kit, mit dem ich schnell ein Steinmesser hätte modellieren können. »Meinen Gürtel«, biete ich an und beginne damit, den Knoten zu lösen.

»Geht in Ordnung.« Sie nimmt den Lederstreifen an sich. »Jana, richtig?«

»Richtig.« Ich halte meine Felltunika mit beiden Händen fest, damit ich nicht plötzlich ohne dastehe. Höchste Zeit, hier zu verschwinden.

5

An einen Baum gelehnt, auf dem beunruhigend große Ameisen herumkrabbeln, gehe ich noch einmal die zuletzt ins System geladenen Welten durch. Summit möchte ich, so gut es geht vermeiden, das hebe ich mir bis zum Schluss auf, falls ich nirgendwo anders fündig werde.

Vielleicht versuche ich mein Glück mit Paranormal, einer von unerklärbaren Phänomenen heimgesuchten Stadt, die ein bisschen an das New York des 20. Jahrhunderts erinnert. Nur deutlich gruseliger. Elsie war beinahe beleidigt, dass nicht sie auf die Idee gekommen ist, sondern irgendjemand von Designcenter acht.

Ist einen Versuch wert. »Transfer: Paranormal«, sage ich und lande prompt vor einer verlassen wirkenden Tankstelle. Es regnet. Flackernde Leuchttafeln, die für Cola und Hamburger werben, spiegeln sich auf der nassen Straße.

Die Stadt ist in Sichtweite, aber ich werde mindestens eine halbe Stunde brauchen, bis ich dort bin. Am besten laufe ich also gleich los, obwohl mein Bauchgefühl mir jetzt schon sagt, dass ich wahrscheinlich meine Zeit verschwende.

Es ist dunkel hier für die Tageszeit, so als wäre die Sonne eben untergegangen. Die Straßenbeleuchtung ist eingeschaltet, aber jede zweite oder dritte Lampe flimmert unruhig. Als ich an einem Autowrack vorbeigehe, dessen Windschutzscheibe zertrümmert und blutbefleckt ist, erwacht plötzlich das Autoradio zum Leben.

»Eins, zwei, drei«, singen verzerrte Kinderstimmen, »mit dir ist's gleich vorbei. Zwei, drei, vier, dann bist du tot wie wir.« Sie brechen in schrilles Gelächter aus.

Wirklich verdammt ungemütlich hier, Elsie hätte ihre reine Freude. Ich nicht so sehr, und ich schätze, Theo mit seinem Hang zur Stressvermeidung, würde sich nach einem ersten Rundumblick ebenfalls davonmachen.

Ich gehe jetzt schneller. Bisher ist mir noch kein Mensch begegnet, auch wenn ich immer wieder Stimmen höre, die aus verfallenen Häusern und offenen Kanalschächten hervordringen. In dem verwilderten Garten, an dem ich gerade vorbeihaste, knacken die Äste eines kahlen Baums; daneben bewegt sich etwas unter der Erde, als wollte es sich befreien.

Wer kommt hier freiwillig her? Die Frage muss ich mir nicht lang stellen; kaum habe ich das dichter bebaute Gebiet erreicht, stoße ich auf andere Besucher. Es ist eine Gruppe von etwa Sechzehnjährigen, die vor einem mehrstöckigen Betonbau stehen. Aus einem der Fenster im dritten Stock leuchtet es rot.

»Luis ist dran!«, schreit einer. »Los, diesmal gehst du als Erster.« Zu dritt schieben sie einen rothaarigen Jungen auf die Tür zu, die schief in den Angeln hängt. Luis wehrt sich heftig. »Nicht schon wieder ich, ich bin schon gestern als Erster gegangen, in den alten Keller! Mir ist immer noch schlecht.«

Gelächter. Ich tippe einem der Typen auf die Schulter. Er springt zur Seite, als hätte ich ihm einen Stromstoß verpasst.

»Oh«, sage ich. »Sorry. Wollte dich nicht erschrecken.«

»Boah.« Er stützt die Hände auf die Knie, atmet tief ein und aus. »So was kannst du doch nicht machen! Nicht hier!«

»Tut mir ja leid. Aber ich habe gehofft, ihr könnt mir helfen. Ich suche einen Typen mit blonden Haaren, vielleicht auch mit

Bart. Ziemlich groß und dünn, redet sehr gern. Ist euch so jemand kürzlich aufgefallen?«

Die Gruppe hat sich mir zugewendet, was Luis die Gelegenheit gibt, sich um die Ecke zu verdrücken. »Ist das deine ganze Beschreibung?«, fragt einer mit Stupsnase. »Nicht sehr genau, finde ich. So Durchschnittstypen kommen hier immer wieder mal vorbei.«

»Verstehe. Kennt ihr euch hier gut aus?«

Stupsnase zuckt mit den Schultern. »Nicht wirklich, wir sind immer nur ein paar Stunden hier, als Ausgleich zu den Schulwelten. Später wollen wir dann noch nach Speedcart, da haben wir Probepässe bekommen.«

Hinter dem rot leuchtenden Fenster schreit jemand. Oder etwas. Ich nehme das als Zeichen, meinen Weg fortzusetzen.

Weiter als hundert Meter komme ich nicht, dann springt eine Gestalt hinter einem rostigen LKW mit platten Reifen hervor und stürzt sich auf mich. Reißt mich zu Boden.

Mein Kopf ist auf den nassen Asphalt aufgeschlagen und schmerzt, ein paar Sekunden lang verschwimmt alles vor meinen Augen. Was beinahe gnädig ist, denn der Anblick, der sich mir bietet, als meine Sicht sich wieder klärt, ist alles andere als schön.

Die Kreatur, die mich überfallen hat, kniet über mir. Graue Haut, der Mund ein verzerrtes schwarzes Loch, die Augen weiße Kugeln in lidlosen Höhlen. Sie gibt ein tiefes Gurgeln von sich, aus dem man mit viel Fantasie meinen Namen heraushören könnte. Jana.

Dann habe ich endlich meine Sinne wieder so weit beisammen, dass ich reagieren kann. Ich kämpfe mich frei, schnelle hoch, schubse die Gestalt von mir fort und flüchte auf die andere Straßenseite.

Meine Angreiferin – oder ist es ein Angreifer? – folgt mir nicht. Kniet weiterhin auf dem regennassen Boden, leicht schwankend, während die Jungs von vorhin jetzt das Haus mit dem rot leuchtenden Fenster betreten. Einer von ihnen dreht sich zu mir herum und reckt beide Daumen hoch.

Ich habe die Nase voll. Die knappe Stunde, die ich hier verbracht habe, genügt, um mir klarzumachen, dass Theo sicher nicht hier ist. Er ist nicht der Typ, der sich gerne hinterrücks von Ghoulen anfallen lässt.

Für den Moment habe ich genug. Ich bräuchte einen Exit-Point, eine der meist gut versteckten Stellen, über die jeder mit Designrechten die Welten verlassen kann. Allerdings muss man wissen, wo diese Punkte zu finden sind.

Ich denke nicht daran, Paranormal danach zu durchforsten. Ducke mich stattdessen hinter eine brüchige Gartenmauer. »Transfer: Kerrybrook.«

Ein größerer Kontrast zu der gruselig-verfallenen Spukwelt, die ich eben verlassen habe, ist fast nicht vorstellbar. Grüne Hügel, Schafe auf den Weiden. Über dem Hafen kreisen Möwen, bunte Fischerboote schaukeln auf den Wellen.

»Hallo, Jana«, begrüßt mich die übliche freundliche Stimme, während ich den Hügel hinunter auf das Dorf zu gehe. »Hier kommt dein Horoskop für den heutigen Tag. Du wirst eine interessante Überraschung erleben, vielleicht sogar mehr als eine. Du solltest sie als Warnung nehmen. Lass die Finger von Dingen, die dich nichts angehen.«

Ich bleibe stehen, zutiefst alarmiert. Das Horoskop von Kerrybrook ist auf Freundlichkeit und gute Laune programmiert, soll den Bewohnern Tipps für einen möglichst erfreulichen Tag liefern. Eventuell auch Warnungen aussprechen, ja, wenn

sich zum Beispiel eine Sturmfront nähert, die dem Wohndepot des Users gefährlich werden könnte. Oder wenn das System bei ihm ungewöhnliche Blutdruckwerte diagnostiziert, Herzrhythmusstörungen, Dinge dieser Art. Es soll den Wohlfühlfaktor erhöhen.

Drohungen sind daher keinesfalls vorgesehen. »Was soll das heißen?«, frage ich.

»Exakt das, was ich gesagt habe. Ich empfehle dir einen Snack im *Wilden Schwan* und einen Spaziergang auf den Burghügel. Ich schlage dir außerdem vor, deine Suche aufzugeben. Sie ist sinnlos.«

In meinem Kopf läuten sämtliche Alarmglocken. Ja, ich habe in Mammut und Paranormal nach Theo gefragt, aber diese Information dürfte eigentlich nicht in die anderen Welten kopiert werden. Plötzlich fühlt sich Kerrybrook, das mir sonst so vertraut ist, völlig fremd an. Etwa so, wie wenn jemand meinen Schrank durchstöbert und anschließend versucht hätte, alles unberührt aussehen zu lassen.

Es hat keinen Sinn, sich etwas vorzumachen. Jemand mit Designrechten hat hier herummanipuliert. Ich beginne zu laufen; der nächste Exit-Point befindet sich im Keller des Rathauses, doch noch bevor ich den Fuß des Hügels erreicht habe, verschwimmt alles vor meinen Augen. Lautes Zischen übertönt das Blöken der Schafe und das Kreischen der Möwen, dann wird meine Sicht wieder scharf, und ich erkenne Tivon. Der die Kapsel geöffnet haben muss. Was er normalerweise nie tun würde; er muss einen sehr guten Grund dafür gehabt haben.

Ich setze mich auf, ziehe mir die Maske vom Gesicht. »Was ist passiert?«

Tivon wischt sich über die schweißnasse Stirn. »Im Keller

des Sicherheitsdepots haben Arbeiter einen Toten gefunden. Versteckt hinter einem Kompressor.«

Den ersten Gedanken, der mir durch den Kopf schießt, muss Tivon mir vom Gesicht abgelesen haben. »Nein«, sagt er. »Es ist nicht Lauritz.«

6

Du wirst eine interessante Überraschung erleben. In meinem Kopf klingt die Stimme des Horoskops jetzt höhnisch und schadenfroh. *Du solltest sie als Warnung nehmen.*

So schnell es mir möglich ist, schlüpfe ich in Shirt und Hose, dann folge ich Tivon zu dem Depotgebäude, in dem bis vor Kurzem Kurt Lauritz untergebracht gewesen ist.

»Es ist sicher nicht er?«, vergewissere ich mich noch einmal.

»Hundertprozentig nicht.« Wir keuchen beide; um unser Ziel zu erreichen, müssen wir gut fünfhundert Meter im Freien zurücklegen. So knapp nach dem erzwungenen Exit setzt die Hitze meinem Kreislauf noch stärker zu als üblich; auf halbem Weg muss ich mich sogar kurz in den Schatten eines Baums setzen und den Kopf zwischen die Knie stecken, um nicht umzukippen.

Den klimatisierten Bau zu betreten, ist danach wie eine Erlösung, obwohl der Empfang alles andere als fröhlich ist. In dem Kellerraum, in den Tivon mich führt, warten Olga und Konrad auf uns. Die beiden sind es, die Mastermind leiten, immer dann, wenn Theo abwesend ist. Also praktisch die ganze Zeit über.

Sie stehen vor einem leblosen Körper, der auf dem Boden liegt. Ein Mann, aber sicher nicht Lauritz, dafür ist er zu klein und zu alt. Er trägt eine helle, weite Hose und ein blaues Langarmshirt.

»Ich verstehe nicht, was er hier wollte«, höre ich Olga sagen,

im selben Moment, als ich endlich das zur Seite gewendete Gesicht des Mannes sehen kann.

Henry Straka. Einer der Wissenschaftler, die immer wieder in MinusNull ein und aus gehen. Er ist Historiker mit Spezialgebiet Klimageschichte und in drei oder vier Arbeitsgruppen mit dabei. Hauptsächlich, um deren Arbeit für die Nachwelt zu dokumentieren.

Ich wusste nicht, dass sein Wohndepot so nah an Designcenter 12 gelegen hat. Theoretisch hätte es sich überall in Europa befinden können, aber wenn man nicht zu den Alphas gehört, gibt es nur zwei Möglichkeiten, sich von Punkt A nach Punkt B zu bewegen: zu Fuß oder per Solarmobil. Das nicht für Fernreisen ausgelegt ist, er muss sich also in der Nähe befunden haben.

»Woran ist er gestorben?« Meine Frage ist an alle gerichtet, die sich gerade im Keller befinden, auch an die drei Sicherheitskräfte.

»Wahrscheinlich Genickbruch.« Konrad klingt ruhig, aber ich habe die nervösen roten Flecken in seinem Gesicht und auf der Glatze früher schon gesehen. »Wir haben vorhin sein Log kontrolliert. Er war zuletzt in Science4, AnnoData und natürlich in MinusNull eingeloggt. Alles Forschungswelten, nichts Amüsantes oder Entspannendes dabei.«

Ein Arbeitstier also. Einer, der in seinem Leben nichts anderes tut, als Lösungen für den Planeten zu suchen. Gleichzeitig aber jemand, der mit Lauritz in MinusNull Kontakt gehabt haben könnte.

In meiner Fantasie läuft ein ziemlich überzeugender Film ab: Wie Straka den beschwerlichen Weg von seinem Depot zu dem von Lauritz unternimmt. Wie er Lauritz' Kapsel öffnet und ihn freilässt. Ihm vielleicht sogar hilft, sich langsam an die

Außenbedingungen zu gewöhnen. Ihn stützt, auf dem Weg die sieben Stockwerke nach unten.

Wie Lauritz Schwäche vortäuscht, die eigentlich schon verflogen ist, um seinen viel kleineren und älteren Befreier dann kurzerhand umzubringen.

Wobei zwei Fragen offenbleiben: Warum hätte Straka das tun sollen? Ausgerechnet Lauritz helfen, der jede brutale Lösung einer wissenschaftlichen vorzieht.

Und was ist mit der Wache vor der Tür passiert? Hat Straka sie bestochen? Oder finden wir demnächst noch eine zweite Leiche?

Die anderen im Raum haben ähnliche Rückschlüsse gezogen wie ich. »Ich habe seine Logdaten eingesehen. Strakas letztes Wohndepot liegt knapp acht Kilometer westlich von hier«, sagt Olga. Ihr dunkles Haar ist straff nach hinten gebunden, ihr blaues Hemd weist keine einzige Falte auf. Olgas Disziplin umfasst alle Lebensbereiche, und das sieht man. »Er hat gestern Abend einen sehr plötzlichen Exit aus MinusNull gemacht«, fährt sie fort, »ist einfach von einer Klippe gesprungen. Danach ist er nicht mehr im System aufgetaucht. Und was die Wache betrifft: Den Mann habe ich befragt. Er sagte, er sei von jemandem abgelöst worden, dessen Beschreibung auf Straka passt.«

Ein arbeitsunwilliger Wachmann also und eine kurze Reise per Solarmobil. Acht Kilometer lassen sich damit leicht in einer halben Stunde zurücklegen. »Aber warum sollte er Lauritz befreien wollen? Was hat er sich davon versprochen?«, sage ich, den Blick auf den leblosen Körper gerichtet.

»Gute Frage.« Olga verschränkt die Arme vor der Brust. »Ich schätze, die kann uns nur Lauritz selbst beantworten.«

Zurück im Designcenter zitiert Olga uns alle in den Konferenzraum. Natürlich hat sich der Leichenfund schon herumgesprochen; dass es sich wohl um einen Mord handelt, ist den meisten aber neu.

»Klar war das Lauritz«, stellt Rick fest. »Wer keine Skrupel hat, Millionen von Menschen zu killen, der dreht auch einem alten Mann den Hals um.«

»Sehr gut möglich, aber bevor wir ihn nicht gefunden haben, können wir gar nichts mit Sicherheit sagen.« Olga steht an der Stirnseite des Tisches und blickt in die Runde. »Tatsache ist, ihr kennt Lauritz nicht so gut wie ich. Ich habe jahrelang mit ihm zusammengearbeitet, und ich weiß, wie gut er sich auf alles vorbereitet. Wie genau er plant. Ihr könnt sicher sein, er irrt nicht draußen herum und versteckt sich in verfallenen Häusern.« Sie atmet tief ein und aus. »Er hat ein Ziel, und das wird er mit aller Kraft verfolgen.«

Rick verzieht den Mund – ihm gehen dramatische Ansagen wie diese grundsätzlich gegen den Strich. »Wenn du ihn so gut kennst, weißt du sicher auch, welches.«

Olga sieht ihn nur müde an, aber Konrad steht auf und stützt die Hände auf den Tisch. »Was denkst du denn? Er hat Mastermind mit aufgebaut, hat als unbedeutender Designer angefangen und sich bis ganz nach oben gearbeitet. Er will alles zurück, was wir ihm weggenommen haben: seine Macht, seinen Einfluss und den gesamten Konzern mit allen seinen Welten.«

Er hält inne, und als er weiterspricht, ist seine Stimme leise. »Er hat nichts mehr zu verlieren und alles zu gewinnen. Und so, wie ich ihn einschätze, wird er zuallererst versuchen, die aus dem Weg zu schaffen, die ihm übel mitgespielt haben.«

Keine schönen Aussichten, denn das waren wir.

Die Stimmung ist gedrückt, als wir zu unseren Arbeitsstationen zurückkehren. Tivon schreibt drei neue Posten aus – unauffällige Wächter, die rund um die Uhr Lauritz' Haus in MinusNull überwachen sollen. Soweit wir wissen, hat er nur diesen einen Pass; wenn er also in die Welten geht, dann dorthin.

Ich hole mir als Erstes Kerrybrook auf den Schirm, um herauszufinden, was dort nicht stimmt. Olga hat uns allen Lauritz' Personalcode übermittelt, aber als ich die Transfers der letzten vierundzwanzig Stunden durchsuche, taucht er in keiner meiner Welten auf. Natürlich nicht.

Was würde ich tun, überlege ich, wenn ich an seiner Stelle wäre?

Die Antwort ist einfach: Ich würde mir eine Kapsel in einem nahe gelegenen Wohndepot suchen. In einem der großen, wo immer Kabinen freistehen. Oder in einem der halb aufgegebenen, in denen schon eine Menge Kapseln kaputt sind, und wohin sich nur selten jemand verirrt.

Allerdings hat er keine Weltenpässe mehr. Er müsste also seinen Personalcode verändern … hier komme ich ins Stocken. Um das zu tun, braucht man viel Zeit und sehr spezielle Werkzeuge. Lauritz müsste dafür eine Designstation zur Verfügung haben; ein mobiles Designkit würde nicht genügen. Aber nicht einmal das haben wir ihm gelassen.

Er kann sich also nicht in Kerrybrook aufhalten. Und schon gar nicht am Horoskop herummanipuliert haben.

Ich empfehle dir außerdem, deine Suche aufzugeben. Sie ist sinnlos.

Noch einmal suche ich nach seinem Personalcode, doch der taucht nirgendwo auf. Auch nicht in MinusNull, immer noch nicht. Dabei ist es der einzige Ort, an den er sich flüchten kann, bevor er draußen unter der sengenden Sonne verdurstet.

Aber Olga hat natürlich recht: Lauritz hat vorausgeplant. Nehmen wir also an, er hat es irgendwie geschafft, sich wieder ins System einzuloggen. Was würde ich tun, wenn ich in seiner Situation wäre?

Ich würde mich in Welten zurückziehen, die mir vertraut sind. In denen ich jedes Versteck kenne, jeden Exit-Point. In Welten, die ich selbst modelliert habe.

Ich hole mir den Katalog auf den linken Bildschirm. Gebe *Kurt Lauritz* in die Suchmaske ein und erhalte sechs Ergebnisse. Drei der Welten sind schon vor Jahren archiviert worden, weil sie nicht mehr dem aktuellen Standard entsprochen haben, aber drei sind noch aktiv. 1412, Cruise und Safari.

In 1412 schlägt man sich als mittelalterlicher Bauer, Hufschmied oder Bäcker durchs Leben und versucht gemeinsam mit den anderen Bewohnern, die Stadt zu vergrößern, gegen Feinde zu verteidigen und dabei nicht an der Pest zu sterben.

In Cruise schippert man auf einem Luxuskreuzschiff über die Weltmeere, ziemlich genau so, wie es bis ins 22. Jahrhundert möglich war. Es gibt Sonnendecks, Poolspiele und noble Dinnerpartys.

Safari ist selbsterklärend. Wahlweise kann man zu Pferd oder per Jeep auf die Jagd gehen und Tiere erlegen.

So, wie ich Lauritz einschätze, würde er sich nach seinem langen und eintönigen Aufenthalt in MinusNull für Option zwei entscheiden: Cruise. Wieder ein wenig Luxus genießen, aufs Meer hinausschauen und dabei dunkle Pläne schmieden.

Ich überprüfe noch einmal alle meine Welten, um sicherzugehen, dass dort alles in Ordnung ist, dann suche ich Konrad vor seinem Terminal auf. Die nervösen Flecken auf seiner Glatze sind leicht verblasst, aber noch sichtbar.

Seit unseren gemeinsamen Erlebnissen in Cryptos ist er so

etwas wie ein Onkel für mich. Einer von der netten Sorte, deshalb hoffe ich, er wird mir meinen Wunsch erfüllen.

»Ich brauche ein Arreston, programmiert auf Trokar.«

Konrad blickt hoch, erst zweifelnd, dann hoffnungsvoll. »Du weißt, wo du Lauritz findest?«

»Nein. Ich habe nur ein paar gute Ideen.«

Der zweifelnde Ausdruck ist zurück. »Du willst aber nicht allein suchen, oder?«

Doch, eigentlich will ich genau das. Deshalb auch das Arreston. Es erspart mir jede Diskussion und jeden Kampf, ich muss es der Person nur anheften, und es leitet einen sofortigen Transfer an den programmierten Ort ein. In diesem Fall Trokar, eine der Gefängniswelten, aus der man sich als Insasse nicht heraustransferieren kann.

Damit sich niemand mit einem so mächtigen Hilfsmittel Späßchen erlaubt und beispielsweise einen lästigen Rivalen in die Wüste verbannt, dürfen Arrestons nur vom obersten Management von Mastermind ausgestellt werden.

Es ist Konrad anzusehen, dass er sich mit meinem Plan nicht wohlfühlt. »Wir haben schon Security-Teams nach draußen geschickt, um ihn zu suchen. Allem Anschein nach ist er ja nicht im System, also sitzt er wahrscheinlich nicht weit entfernt in einer Ruine und wartet darauf, dass es Nacht wird, um dann weiterzufliehen.«

»Wenn das so ist, kannst du mir das Arreston doch geben. Einfach nur für alle Fälle.«

Konrad tätschelt freundlich meine Hand. »Überlass die Suche den Experten. Wir können nicht abschätzen, welche verbotenen Tricks Lauritz im Ärmel hat.«

»Ich verstehe«, sage ich. »Gibst du mir das Arreston bitte trotzdem? Oder soll ich Olga fragen?« Nach den Ereignissen in

Minus3 ist die Sache zwischen mir und Lauritz persönlich. Das kann ich Konrad gerne noch einmal erläutern.

Doch er scheint sich schon zu einer Entscheidung durchgerungen zu haben. »Du wirst ihn nicht finden. Aber in Ordnung, ich gebe es dir. Nimmst du Tivon mit? Rick? Oder Matisse?«

»Weiß ich noch nicht. Danke, Konrad.«

Zurück an meiner Station öffne ich mein persönliches Profil. Ja, das Arreston wurde hinzugefügt. Es kann losgehen.

7

Es ist nicht Selbstüberschätzung, die mich dazu bewegt, allein loszuziehen. Hoffe ich jedenfalls. Es ist die Tatsache, dass ich mich unauffälliger in der Menge verstecken kann. Und meinem Instinkt folgen, ohne meine Entscheidungen erst lang und breit mit jemand anderem diskutieren zu müssen.

Schon gar nicht mit Tivon – mit ihm möchte ich demnächst ein paar freie Tage in SeaMe oder auf einer Berghütte in Dolomiti verbringen können, ohne dass wir uns zuvor über die richtige Jagdstrategie gestritten haben.

Aber ich will nicht, dass er sich Sorgen macht, also gebe ich ihm Bescheid, bevor ich aufbreche. Wie erwartet finde ich ihn vor seinem Terminal, wo er auf allen drei Monitoren Datenkolonnen durchlaufen lässt. Er sucht nach gefälschten Personalcodes, wie es scheint.

»Ich werde mir zuerst Cruise, dann 1412, dann Safari ansehen«, erkläre ich und schlinge von hinten meine Arme um seinen Hals. »Bevor du etwas sagst – mir kann nichts passieren, ich habe mir eben noch mal mein Profil angesehen – kein Tod bei Exit einprogrammiert, und auch sonst ist alles in Ordnung. Ich habe zur Sicherheit sogar noch jemanden von der Technik gebeten, Kapsel und Overall zu überprüfen.«

Wenn ich ganz ehrlich sein will, habe ich diese Vorsichtsmaßnahmen nicht nur zu seiner, sondern auch zu meiner eigenen Beruhigung getroffen. Ich erinnere mich noch zu genau an die Ereignisse im vergangenen Jahr. Als ich von einer Welt

zur nächsten gehetzt bin, mit dem Wissen, dass ein virtueller Tod auch mein tatsächliches Ende gewesen wäre. Und in manchen Welten stirbt es sich sehr leicht.

Wie erwartet ist Tivon trotzdem nicht begeistert von meinem Plan. »Es wäre mir lieber, Lauritz wüsste nicht, dass wir ihm auf den Fersen sind. Wenn er dich sieht, wird er seine Spuren noch gründlicher verwischen, als er es ohnehin schon tut.«

Ich küsse ihn auf den Scheitel, auf sein dunkel gewelltes Haar, atme seinen Duft ein. »Keine Sorge. Er wird mich vielleicht sehen, aber sicher nicht erkennen.«

Wieder einmal habe ich Matisse die Aufsicht über meine Welten überlassen, für die Zeit, in der ich nicht da sein werde. Auf ihn kann ich mich verlassen wie auf mich selbst, wenn nicht noch besser.

»Du hast dein Designkit aktualisiert?«, fragt er.

»Klar.«

»Und lässt blaue Schmetterlinge steigen, wenn du Hilfe brauchst?«

»Wird nicht nötig sein.«

»Aber wenn doch? Dann tu das gefälligst, ja?« Matisse legt seine Stirn in besorgte Falten.

»Ja, versprochen. Aber es wird nicht so sein wie beim letzten Mal.« Ich flüchte nach draußen, bevor er noch weitere Bedenken äußern kann, und mache mich auf den Weg zum Depot.

Lauritz wird mich nicht erkennen, habe ich Tivon versichert, aber jetzt, als ich mich in die Kapsel lege, bin ich nicht mehr ganz so zuversichtlich wie zuvor. Bis zu einem gewissen Grad kann man das eigene Aussehen modifizieren – in manchen

Welten bis zur völligen Unkenntlichkeit. Wenn ich beispielsweise als Gornak nach Macandor gehen würde, würde niemand hinter dem riesigen, knorrigen Wesen mit dem Stachelkamm auf dem Rücken Jana Pasco vermuten.

Aber in von Menschen bevölkerten Welten läuft man üblicherweise mit dem eigenen Gesicht herum. Um es zu verändern, braucht man Prämienpunkte oder Designrechte. Die habe ich zwar, aber ich möchte mehr als nur ein bisschen anders aussehen, falls ich Lauritz tatsächlich über den Weg laufen sollte.

Ich ziehe den Overall über, lege mich in die Kapsel, schließe den Deckel. »Identifikation«, meldet sich das System. »Jana Pasco. Zuletzt angemeldet in Kerrybrook. Rückkehr?«

»Nein.« Um Kerrybrook werde ich mich später kümmern. »Canvas.«

»Canvas«, wiederholt die Stimme und spielt ein Bild ein, das einem Figurengarten ähnelt.

»Bestätigt.«

Einige Atemzüge später stehe ich auf einem runden Platz, von dem aus sternförmig Wege abzweigen. Sie sind gesäumt von transparenten Gestalten aller Größen, Formen und Geschlechter. Vor mir, auf einem steinernen Sockel, befindet sich ein Bedienpanel mit Touchscreen. Ich berühre ihn, und das Display erwacht zum Leben.

Angebote sortieren nach

- Welt

- Rolle

- Entlohnung,

Ist auf dem Bildschirm zu lesen.

Entlohnung brauche ich keine, und die Rolle ist mir im Prinzip egal. Welt, tippe ich an und lande im nächsten Menü.

Welten ordnen
- nach Größe
- nach durchschnittlicher Aufenthaltsdauer
- nach Anzahl der freien Stellen
- alphabetisch

Ich wähle alphabetisch, danach absteigend, und um mich herum beginnen die Figuren, ihre Plätze zu tauschen, sich in alle Richtungen zu verschieben, bis sie nach einer knappen Minute zu Stillstand kommen.

Als ich Canvas entworfen habe, war meine erste Idee, es so ähnlich anzulegen wie StayInTouch – mit großen, bunten Anzeigentafeln, auf denen die Designer beschreiben können, welche Ambients sie gerade suchen. Doch schon nach ein paar Tagen Arbeit war mir klar, wie langweilig diese Welt aussehen würde.

Also habe ich das Konzept geändert. Die Designer sollten ihre Entwürfe einstellen, damit alle, die sich für einen Job als Ambient interessieren, sofort ein Bild davon haben, in welcher Gestalt sie durch die jeweilige Welt laufen werden.

Lauritz hat seine eigenen Welten längst in andere Hände gegeben, er war seit seinem Aufstieg ins Management nicht mehr als Designer tätig, also sicher schon fünfzehn Jahre lang. Wer jetzt dafür zuständig ist, weiß ich leider nicht, aber ich kann mich erinnern, dass vergangene Woche jemand als Servierkraft für Cruise gesucht worden ist.

Ich laufe die Reihe der Figuren ab, die starr wie Statuen rechts und links des ersten Wegs stehen. Für Ambulance werden zwei Männer und eine Frau gebraucht, an denen Erste Hilfe geübt werden soll. Für Bezonja, eine Fantasywelt, fünf Burgwachen. Alles Männer, stelle ich fest, wobei das im Grunde egal ist. Ich könnte auch als Frau einen dieser Jobs machen; ich

müsste mich nur damit abfinden, plötzlich einen Meter neunzig groß und breit wie ein Schrank zu sein, um anschließend in dieser Gestalt acht Stunden am Tag starr neben einem Tor zu stehen.

Ich bin jetzt bei den Welten mit C angelangt. Für Caravan möchte man vier Personen aufnehmen, die als Diener Kamele über Sanddünen führen.

Das Inserat für Cruise ist nicht mehr da.

Ich gehe noch einmal zurück, überprüfe alles genau. Es war ja nur eine einzige Stelle ausgeschrieben, da kann es schon passieren, dass ich die übersehen habe.

Aber die Statue der Servierkraft ist verschwunden. Ich bin zu spät gekommen. Das war vorherzusehen – für Cruise einen Pass zu bekommen, ist schwierig und kostet eine astronomische Menge an Prämienpunkten. Da sind Ambient-Stellen besonders reizvoll, um der Welt wenigstens einen Kurzbesuch abstatten zu können.

Also zurück zum Bedienpanel. Die alphabetische Reihenfolge umkehren.

Wieder vollführen die Figuren ihren stummen Tanz, als sie die Positionen wechseln. Ich laufe vor bis zu den Welten, die mit Zahlen beginnen.

Da. Tatsächlich werden für 1412 zwei Ambients gesucht. Ein Dieb, der auf dem Marktplatz am Pranger steht. Und eine alte Bettlerin. Deren Arbeitsbeschreibung ist nicht allzu reizvoll: *Nach Ankunft die Straßen entlanghumpeln und Passanten um Geld anbetteln. Schläge und Tritte ohne Gegenwehr hinnehmen. Erlaubt ist es, Misshandler zu verfluchen und ihnen hinterherzuspucken.*

Hört sich nicht vergnüglich an, ich hatte mich innerlich schon auf das schicke Kreuzfahrtschiff eingestellt. Aber gut,

dann muss ich meine Suche eben auf Straßen voller Pferdedung beginnen.

Ich betrachte die Figur der Bettlerin. Sie ist uralt, hat keine Zähne mehr im Mund, eine seltsame Beule auf der Stirn und kaum noch Haare auf dem Kopf.

Sie ist perfekt.