

skalabyrinth
Myrie Zange

Das Buch

»Sie war vielleicht nicht am geübtesten im Fahren von Fahrzeugen, aber sie hatte die besten Reaktionen auf Schwerkraftanomalien.«

Myrie entscheidet sich, ohne genau zu wissen, worum es dabei geht, an einem Wettkampf teilzunehmen. Er nennt sich »Das Spiel« und ist eines der größten Nerd-Kultur-Events des Kontinents. Dafür stürzt sich Myrie in einen Alltag mit Training, Spiel, Kreativität und Auseinandersetzung mit Geschichte in virtuellen Welten.

Eine Geschichte mit Freundschaften, neuen Strukturen, komplexen Rätseln und viel Spannung!

Eine Utopie für ältere Kinder, junge und alte Erwachsene und alle dazwischen, für eine bessere Welt.

Worum geht es?

- Ein Wettkampf, für den die Gesetze gebeugt werden: Ausspionieren ist zwischen Teilnehmenden erlaubt.
- Das Thema des Wettkampfs ist die Kontra-Zeit, eine negative Diktatur, die aus einem Versuch von Kommunismus hervorging. Das bedeutet, es gibt:
 - Auseinandersetzung mit Geschichte in einer Fantasy-Welt.
 - Adaptionen von Kunst- und Kulturstilen aus der Zeit in Virtualitäten.
- Myries Umgang mit der extrem reizüberflutenden, fordernden Situation eines sozialen Events als autistische Person.
- Andere Personen setzen sich mit Ableismus auseinander.
- Romantische Gefühle entstehen und werden erforscht, es geht um das sich selbst finden.

Der Schreibfisch

skalabyrinth hat sich das zermürbende Ziel gesetzt, diese Welt zu verbessern. Deshalb schreibt as Geschichten, die auf sanfte und einfühlsame Art zeigen, was viele von uns verstecken müssen, zum freier Atmen, zum einfach vor sich hin sein.

skalabyrinth

Myrie Zange

Das Spiel

ROMAN



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind online unter <https://www.skalabyrinth.org> abrufbar.

© 2019 skalabyrinth

Windblütenprojekt, Iris Leander Villiam und skalabyrinth

c/o Maren Jonasz Kaluza

Hofer Straße 19

04317 Leipzig

Sensitivity Reading: Katherina Ushachov und Jade S. Kye

Cover: skalabyrinth

Illustrationen: skalabyrinth

Buchsatz: skalabyrinth

gesetzt aus der EB Garamond

erstellt mit *SPBuchsatz*

Veröffentlicht über tredition GmbH, Heinz-Beusen-Stieg 5, 22926 Ahrensburg,
Germany

ISBN: 978-3-384-18171-8 Kontaktadresse nach

EU-Produktsicherheitsverordnung: mail@windblueten.de

*Dieses Buch enthält Inhaltshinweise / Content Notes
auf der letzten Seite gegenüber der Deckel-Innenseite.*

Siehe auch:

<https://www.skalabyrinth.org>

Inhaltsverzeichnis

<i>Vorwort</i>	9
Prolog	14
Ferien	17
Esme	47
Klopp	63
Ausbildung und Training	87
Vorbereitungen	113
Fork	143
Misstrauen	179
Risiken	211
Zitronensorbet mit Minze	235
Ein krummer Nagel	277
Hütten und Schlüssel	313
Klettern und Fallen	341

Zeichen	381
Auf den Dächern Forks	415
Fabrik 2	439
Ausbruchsplanung	467
Das Auge	495
Torus	527
Der Kurze Weg	557
Das Trachten des Proletariats nach dem Besitz des eigenen Lebens	585
Sturz	615
Reset Universe	649
Dorthin und wieder zurück	685
Spektrum	721
Strategie	749
Regen	781
<i>Entwicklung und Danksagung</i>	808
<i>Inhaltshinweise / Content Notes</i>	816

Vorwort

In diesem Vorwort fasse ich Eigenheiten dieses Werks zusammen.

Dieses Buch steht unter Creative Commons Lizenz:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Wenn ihr mit dem Werk als Grundlage gern Kunst gestalten möchtet, selbst wenn diese in gewissen Dimensionen kommerziell ist, fragt mich gern. Ich sage in vielen Fällen nicht >nein<, es gibt aber Szenarien, die ich gern vermeiden würde.



Erste konkretere Ideen sind aus dem Sommer 2016.

Ich habe den zweiten Band am 23. März 2018 angefangen zu schreiben und noch im selben Jahr, vermutlich im November abgeschlossen.



Der Print dieses zweiten Bandes hat lange auf sich warten lassen. Im Wesentlichen ist der Grund dafür, dass ich lange krank war und immer noch bin. Ich musste herausfinden, dass ich es nicht schaffe, den Band selbst in einer Druckerei drucken zu lassen und quasi händisch zu verteilen, was den Print erheblich günstiger und vermutlich auch umweltfreundlicher gemacht hätte.

Stattdessen erscheint auch der zweite Band der *Myrie-Zange*-Reihe nun

im Rahmen des *Windblüten-Projekts*, das ich zusammen mit Iris Leander Villiam gegründet habe.

Windblüten ist ein antikapitalistisches Projekt, das aus der Idee entstand, einen Verlag zu gründen, aber es ist nicht so ganz ein Verlag. Das Ziel von Windblüten ist keine Geld-Gewinnabsicht, sondern das Teilen sozialer Ressourcen, von Kenntnissen und die Reichweite, die Gemeinsamkeit bieten kann. Die Veröffentlichungen werden vermutlich einen neuroatypischen Schwerpunkt haben und auf viele Arten sanft die Regeln sprengen.

windblueten.de

Über Windblüten könnt ihr also, wenn ihr möchtet, weitere Projekte finden, die auf eine ähnlich unkonventionelle Weise in die Buchwelt Einzug nehmen.



Das Cover ist mit Krita erstellt. Die Schriftart des Klappentexts ist dieselbe wie im Buch.



Außerdem gibt es bei mir einige sprachliche Interessantheiten:

Ich behandle in wörtlicher Rede Punkte und Kommata gleichberechtigt mit anderen Satzzeichen. Ich setze mich damit über gängige Grammatik-Regeln hinweg, einfach, weil es mir so besser gefällt und konsistenter vorkommt.

In diesem Buch verwende ich außerdem Grammatik-Stellungen und bestimmte Wiederholungen von Wörtern, die für mich zu einem Sprachgefühl führen, das besser zur Person und zu mir passt. Vielleicht hat es auch etwas mit Autismus zu tun, da bin ich unsicher.

Beispiel 1: Ein nachgestelltes >deswegen< oder anderes Begründungswort.

Etwa »Ich bin weggelaufen, deswegen.« statt »Ich bin deswegen wegelaufen.«. Es löst in mir so etwas wie ein sanfteres oder zurückhaltendes Gefühl aus, vielleicht auch ein etwas lyrisches.

Beispiel 2: Zwei Hilfsverben, wo eines reichen würde. Etwa »Ich bin mir nicht sicher, ob es helfen würde, oder eher durcheinanderbringen würde.« statt »Ich bin nicht sicher, ob es helfen oder durcheinanderbringen würde.«. Für mich ist im ersten Fall nach dem ersten »würde« ein Zusammenhang zu Ende und mein Gehirn kann sich dann gut auf den zweiten einlassen, braucht dafür weniger Konzentration. Beide Teile werden mir dadurch bewusster.

Ich verwende häufig die Phrase »Sie fragte sich, ob...« und meine damit genau das, wörtlich. Also, eine Frage, die sich gestellt wird, auf die keine der möglichen Antworten automatisch näher liegen würde.

Ich achte nicht unbedingt sehr darauf, dass etwas mit zwei möglichen Schreibweisen immer konsistent gleich geschrieben wird, weil ich die Diversität von Schreibweisen mag.

Und ich verwende Neologismen. Manche sind Absicht, manche nicht. Zu meinem Leben gehört, dass ich Wörter erfinde, die auf mich sehr logisch wirken, und ich weiß oft nicht, welche es tatsächlich gibt.





Prolog

Fork ist das Zentrum des Kontinents Maerdha und eine Großstadt mit einem Charakter, wie er in keiner anderen Stadt des ganzen Planeten ein zweites Mal zu finden ist.

Wann Fork genau gegründet worden ist, ist unbekannt. Die ersten Anfänge der Stadt reichen mindestens 3800 Jahre in die Vergangenheit zurück, als Lobbuds sich in jenem sumpfigen Gebiet niederließen. Es waren Fischereileute, die die Besonderheit der Landschaft, nämlich ein landesinneres Flussdelta, anzog. Die Bebauung der Gegend stellte eine Herausforderung dar. Die Wasserläufe verlagerten oft ihre Position und Überflutungen standen an der Tagesordnung.

Über mehrere Jahrhunderte blieb die Ansiedlung klein und die Bevölkerung wurde schließlich durch die große Plage vollkommen ausgelöscht.

Auch ist unbekannt, wann genau die Wiederbesiedlung sich ergab, sodass der Anfang der Geschichte Forks sehr vage bleibt.

Erst nach den Ringkriegen gewann die Stadt durch die aus damaliger Sicht überragende Bauleistung einer Brücke an Bekanntheit. Die Besonderheit der Brücke bestand vor allem darin, dass sie ein verzweigtes Wegenetz über das Flussdelta bot, ihre mittigen Pfeiler zugleich Wohnungen beinhalteten und als Türme weit in den Himmel hinaufragten.

Überreste der Pfeiler mit alter Einrichtung können in den Katakomben der heutigen Stadt Fork noch immer besichtigt werden.

Die Brücke ermöglichte Reisenden damals das Passieren des Deltas, was zuvor gemieden worden war, weil der Boden feucht und sumpfig und die Flussläufe unkalkulierbar waren.

Als neuer Knotenpunkt der Infrastruktur und mit ihrem ersten architektonischen Kunstwerk lockte die Stadt weitere talentierte Baulustige an. Auf diese Weise ergab sich über mehrere Jahrhunderte hinweg und bis heute ein steter Wettbewerb der Baukünste. Alte Bauwerke wurden nicht abgerissen, sondern umgebaut oder sogar in neue eingeschlossen. Über

Brücken wurden weitere Brücken gebaut. Geschickte Glasbauten waren nötig, um auch auf den unter Brücken verlaufenden Straßen und gebauten Häusern Tageslicht zu haben. Diese Meisterleistungen geben Fork den einzigartigen Charakter, den die Stadt bis heute bewahrt.

Während der Friedensbewegungen erfuhr die Stadt einen weiteren erheblichen Zuwachs an Einwohnenden. Als von verschiedenen Völkern errichtete Stadt war sie bereits früh divers und beherbergte als neutrales Pflaster den Großteil der Friedensverhandlungen Maerdhas. Das war das Zeitalter, in dem sich herauskristallisierte, dass sie auf längere Sicht den Titel Hauptstadt Maerdhas zu Recht tragen würde.

Im Anschluss an die Zeit der Friedensverhandlungen war Fork die erste Stadt, die im Rahmen der Naturschutzbewegung ihren gesamten Stadtverkehr von verbrennungsgetriebenen Kraftfahrzeugen befreite und vollständig auf Magnetschwebbahnen umsattelte. Wenn es eine neue technische Möglichkeit gibt, die Infrastruktur zu verbessern, kann davon ausgegangen werden, dass Fork unter den ersten Städten ist, die sie umsetzt.

Zu Beginn des EM-Zeitalters erlebte Fork einen komplexeren Umbau. Während das Stadtbild gleich blieb, wurden fast alle Stahl- und Eisenträger der Stadt mithilfe komplizierter Eingriffe durch verschiedene kohlebasierte Materialien ausgewechselt, sodass Fork nun ohne Risiken fast vollständig mit EM-Feldern ausgefüllt werden kann. Heute gibt es zwei noch nicht umgebaute Häuser, in denen Personen leben, die altersbedingt nicht bereit waren, vorübergehend ihren Wohnort für die Umbauten freizugeben. Die besagten Häuser werden für diese lebenslänglich durch ein aufwändig konstruiertes Feld vor den äußeren EM-Feldern geschützt, bis der Umbau abgeschlossen werden kann.



Noch heute, in einer Zeit, in der sich Personen mühelos in Virtualitäten treffen könnten, zieht es Gemeinschaften nach Fork, wo sie sich niederlassen, sodass die Stadt sich immer noch in ihre Breite und Höhe ausdehnt. Während heutzutage Verhandlungen dezentral stattfinden können, ist die Stadt nach wie vor Zentrum von Kulturveranstaltungen, wie das Austragen von Wettbewerben, Konzerten, Opern, Musicals und Theater, Konferenzen, Messen und Kongressen zur Vorstellung neuer technischer Lösungen und noch nicht freigegebener Virtualitäten, Aus-, Fort- und Weiterbildungen, ja ein Ort für alles, was es an neuen Abenteuern geben mag.

Ferien

Myries Zehen krallten sich um die kalten Ecken und Kanten des felsigen Bodens vor sich. Sie wollte den rauen Stein, soweit es möglich war, in die Zwischenräume ihrer Zehen schieben und in die Rille, die sich zwischen ihrer Zehenreihe und ihrem Fußballen ergab. Es erfüllte keinen weiteren Zweck als das Fühlen.

Sie sah auf ihre Oberschenkel und stellte fest, dass der Stoff der Hose darüber so sehr spannte, dass sie wohl bald eine in einer größeren Größe bestellen musste. Sie mochte es nicht, wenn das passierte. Neue Hosen brauchten eine Weile, bis sie wieder nach ihr rochen und ihren Bewegungen nachgaben.

Sie saß irgendwo in der Umgebung von Byrglingen im Gebirge an einem Hang, wie es nicht ungewöhnlich für sie war, mit Blick in die Ferne oder in die Tiefe, wo die kleinen Häuschen Byrglingens unter ihr lagen. Sie saß mit angezogenen Beinen, die Arme um ihre Knie geschlungen und sah über sie hinweg auf ihre Füße. Der Schnee um ihre Füße herum war längst geschmolzen. Sie mochte Schnee, aber sie mochte am Schnee nicht, dass er sie davon abhielt, hier draußen zu übernachten, und das obwohl sie sich gerade schwitzig und warm fühlte.

Letzteres kam durch die Sonne, die hoch am Himmel stand, und den klaren blauen Himmel. Myrie war es zu grell und sie war missmutig.

Sie hatte sich auf die Ferien gefreut, drei Wochen Winterurlaub. Der erste Tag war auch schön gewesen mit diesigem, grauem Wetter, bei dem man die Augen öffnen konnte. Aber das Wetter hatte sich nicht gehalten.

Dennoch hätte sie all das ein halbes Jahr zuvor nicht missmutig gestimmt,

zumindest nicht so. Sie war älter geworden, dachte sie. Dieses Gefühl des Älterseins hatte für sie die Bedeutung, dass sie Bekanntschaft mit einer neuen Welt gemacht hatte, die nun in ihr Platz hatte. Anfangs war es nur ihre Familie gewesen, dann die Ozeanvirtualität und das Gebirge um Byrglingen. Sie hatte Lernvirtualitäten ausprobiert, die sich aber nie richtig nach ihrer Lebensrealität angefühlt hatten. Doch nun war da das Ehrenberg-Internat mit weiteren Personen, die in ihr Raum hatten. Und das änderte eine Menge.

Sie vermisste Dinge.

Sie vermisste Sarinas Achtsamkeit, wie sich sein Haar durch seine Bürste spannte, und dann wieder in die fein gelockte Form sprang, wie er es hinter seine Schultern streifte, oder auch wie er andere aufmerksam beobachtete. Sie vermisste Merlins verträumten Blick zu betrachten, und seine Hände, während seine rundgebogenen Finger über eine Klaviertastatur liefen. Sie vermisste seine Stimme. Sie vermisste die überzeugte Dynamik, wenn Daina sich bewegte, bei denen ihr Mantel oder zumindest ihre Haare mit den feinen Zöpfchen darin sich anhoben, sachte nach außen geschleudert wurden, und sich dann wieder senkten. Und sie vermisste die Routine des Trainings mit Olge und überhaupt das Betrachten ihres Körpers, während sie sich bewegte.

Sie vermisste den Unterricht kaum, am ehesten noch Modellierung, und sie vermisste auch die Lehrkräfte nicht. Aber sie vermisste das Gelände, das sie in ihrer letzten Woche endlich Gelegenheit gehabt hatte, zu erkunden. Vom nahen Wald hatte sie bereits ein befriedigendes Bild, aber für den Ehrenberg in der Umgebung der Schule und die anderen Richtungen fehlte ihr ein solches und ihr kamen die Ferien in diesem Sinne ungelegen. Nachts träumte sie, wie sie die Umgebung erkundete und Neues entdeckte. Sie musste sich beim Aufwachen immer wieder klar machen, dass sie das Neue in Wirklichkeit nie gesehen hatte, dass es vor Ort sicher anders aussah.

Sie blinzelte in den grellen Himmel und stellte fest, dass sie gerade eigentlich gar nicht hier sein wollte. Heute Abend vielleicht, wenn die

Sonne tiefer stand, nicht mehr so in den Augen weh tat und ihr Gesicht verkrampfen ließ.

Also legte sie ihr Seil um den schmalen aber stabilen Baum, den sie hier zum Abseilen immer nahm, und fädelt beide Seilenden durch ihre Rastrausche, ein mechanisches Gerät vorn an ihrer Hose, durch das das Seil flüssig lief, wenn es kontrolliert hindurchgefädelt wurde, aber bei ruckartiger oder schnellerer Bewegung des Seils hindurch blockierte. Dann ließ sie sich hinab. Auf dem Weg nach unten versuchte sie, Daina anzurufen. Sie tat dies mit Gebärdensprache, aber ohne Omantra. Diesen Umweg hatte sie am vergangenen Tag endlich Gelegenheit gehabt auszubauen.

»Oh, Myrie!«, sagte Daina in ihr Ohr. »Ist etwas passiert?«

»Nein, wieso?«, fragte Myrie verwirrt.

»Du hast mich erst einmal angerufen, ohne dass wir schon dazu verabredet gewesen wären, und das war, als Merlin abgehauen ist.«, erklärte Daina.

»Achso.«, sagte Myrie und kam zu dem Schluss, dass es stimmte.

»Rufst du einfach so an? Oder aus einem Anlass?«, fragte Daina.

»Hast du Lust dich mit mir in so etwa einer Stunde zu treffen?«, fragte Myrie.

»Klar!«, stimmte Daina zu.

Sie klang etwas verdattert, hörte Myrie heraus. Plötzlich musste sie grinsen, weil sie sich vorstellte, wie überraschend es für Daina sein musste, dass Myrie so etwas initiierte.

»Einfach so bei mir? Oder hast du genauere Pläne?«, wollte Daina wissen.

»Ich dachte, du hast eine Idee zu etwas. Vielleicht etwas mit Bewegung. Ich rede vielleicht nicht viel.«, sagte Myrie.

»Das bin ich ja gar nicht gewohnt von dir, dass du nicht redest.«, bemerkte Daina.

»Also eigentlich habe ich so Phasen. Also auch, wenn du dabei warst.«, sagte Myrie nachdenklich.

Konnte es wirklich sein, dass Daina das nicht mitbekommen hatte. Oder hatte sie ein falsches Bild von sich selbst?

»Das war Ironie.«, erklärte Daina.

»Aha.«, nahm Myrie es zur Kenntnis.

»Weißt du, was das ist?«, fragte Daina.

»Ja.«, antwortete Myrie.

Omantra hatte ihr den Begriff vor ein bis zwei Jahren ausführlich erklärt, sie war dem Phänomen allerdings bisher selten begegnet. Ihre Familie war insgesamt sehr unironisch. Nori sagte am ehesten schon einmal etwas ironisch gemeintes, aber er benutzte dann ein ganz anderes Sprach- und Betonungsmuster, sodass es klar erkennbar war. Myrie versuchte sich daran zu erinnern, ob sie das bei Dainas Aussage vorhin auch hatte feststellen können. Nori zog dabei die Silben in die Länge und übertrieb die Sprachmelodie. Daina hatte das nicht getan.

»Woran merke ich, wenn du etwas Ironisches sagst?«, fragte Myrie. Sie war inzwischen auf ebenerer Umgebung angelangt und packte ihr Seil ein.

»Aus dem Zusammenhang, würde ich sagen.«, überlegte Daina unsicher.

»Das finde ich schwierig.«, gab Myrie zu. »Ich rede ja nun auch nicht gar nicht.«

»Stimmt, aber du hast, wie du selbst gesagt hast, so Phasen.«, entgegnete Daina.

Myrie beließ es dabei. Sie vermutete, dass sie noch viele solcher Begebenheiten mit Daina zur Auswertung brauchte, um zu lernen, sie auch dann zu verstehen.

»Kannst du es zumindest für den Anfang hinterher dazu sagen?«, bat Myrie.

»Wenn ich merke, dass du es nicht selbst mitbekommst, ja.«, versprach Daina.

Myrie stieg den weniger steilen Hang hinab, den Blick auf den Boden und auf ihre Füße gerichtet, die immer noch Stein zwischen ihren Zehen spüren wollten und deshalb beim Gehen kleine Steine unter der dünnen

Schneedecke suchten. Es waren hier welche darunter verborgen, die sie zuweilen mit den Zehen griff und ein Stück mitnahm, bevor sie sie wieder ablegte und durch neue Steine an anderen Stellen in ihrer Zehenrille austauschte. Sie wusste, dass Daina noch in der Leitung war. Sie hatte im gleichen Zug mit ihrer Umstellung auf Direktanrufmöglichkeit auch eingestellt, dass ihr Schweißband auch zur Beendigung des Gesprächs einen kleinen Wärmeimpuls sandte.

»Hast du denn eine Idee, was wir machen können?«, fragte Myrie.

In der Leitung war es einen Moment ruhig, sodass Myrie sich fragte, ob sie bei der Einstellung doch einen Fehler gemacht haben könnte. Dann aber hörte sie wieder Dainas Stimme.

»Entschuldige, ich habe gerade eine Zeile zu Ende getippt.«, sagte sie. »Ich habe eine Idee, aber ich bin nicht sicher, ob du sie magst. Sie hat nicht so viel mit Bewegung zu tun, und es ist eine Meinung von dir gefragt.«

»Was ist es für eine?«, fragte Myrie.

»Wir werden uns ja bald als Spielgruppe aufeinander einstellen lernen und aufs Spiel vorbereiten. Daher denke ich, dass es sinnvoll ist, wenn wir im Ehrenberg-Internat ein Zimmer zu sechst nehmen.«, leitete Daina ein.

Myrie war überrascht, dass sie diese Nachricht nicht schockte oder aus dem Konzept brachte. Ihr war es schleierhaft, warum sich in ihrem Kopf ein Zimmer zu sechst nicht schlimmer als ein Zimmer zu viert anhörte. Auch nicht nach etwas Gutem, aber zumindest höchstens gleich schlimm.

»Kommt Theodil auch zum Ehrenberg-Internat?«, fragte Myrie.

Sie hatte an einem ihrer letzten Schultage beschlossen, am Spiel teilzunehmen, und auch Merlin hatte eine Erlaubnis von seinen Eltern erhalten. Sie hatten anschließend ihre Spielgruppe durch Aufnahme von Theodil und dann Hermen auf sechs Personen erweitert. Sie hatten überlegt, weitere Personen aufzunehmen, aber beschlossen, damit vorsichtig zu sein und abzuwarten, ob ihnen dafür wichtige Kriterien erst später klar werden würden. Eine Aufnahme vergab einen Platz, der nicht neu vergeben werden konnte.

»Er wird dort nicht unterrichtet, das wird er weiter in seinen Lerngruppen, in denen er gerade ist, aber er darf in der Schule hausen. Es ist gut, wenn eine am Spiel teilnehmende Gruppe beisammen ist.«, erklärte Daina.

Myries Füße hatten genug davon, Steine aufzulesen, und vor allem von der dadurch untypisch angespannten Muskulatur und sie begann in einen Laufschrift zu fallen.

»Es gibt verschiedene Sechserzimmer im Ehrenberg-Internat und Merlin hat mir erzählt, dass du Probleme mit manchen Umgebungen oder Räumen hast. Ich habe mir Modelle aller Sechserzimmer geben lassen, die nach den Ferien frei sein werden und wollte sie dir vorführen, ob du da Vorzüge hast.«, kam Daina zum Schluss.

Es rührte etwas in Myrie, dass Merlin und Daina so rücksichtsvoll mit ihr waren. Einen Augenblick lang fühlte sie sich wackelig auf den Beinen und dadurch wurde ihr ihre um die Oberschenkel spannende Hose wieder bewusst. Sie seufzte leise.

»Was schreibst du denn?«, fragte sie schließlich.

»Läufst du?«, fragte Daina zurück.

»Ja.«, antwortete Myrie.

»Warte kurz.«, hörte Myrie Dainas Stimme wieder nach einem kurzen Zögern.

Myrie blieb stehen. Sie wusste nicht genau, ob Daina wirklich meinte, dass sie anhalten sollte, oder ob sie einfach meinte, dass sie länger mit ihrer Antwort brauchen würde, aber eine Pause konnte auch nicht schaden. Sie ließ sich auf die Knie fallen, fühlte die Kälte des Schnees auf den Schienbeinen, das war angenehm. Und schon wieder fühlte sie die Enge der Hose. Sie rieb sich mit den Händen über die Oberschenkel.

»So, nun habe ich diesen Abschnitt fertig.«, sagte Daina schließlich.
»Ich programmiere gerade an einer Virtualität, die dir gefallen wird, denke ich. Obwohl, vielleicht langweilt sie dich auch. Sie soll eine Art Rätsel darstellen, dass du mit deinen Fähigkeiten sehr gut lösen kannst, andere aber nicht. Wie schnell läufst du eigentlich so?«

»Ich habe eine Pause eingelegt.«, antwortete Myrie.

Dann war es wohl das Warten auf die Antwort, das gemeint gewesen war. Von einem erneuten, starken Drang zu Bewegung getrieben stand sie nicht einfach wieder auf, sondern machte zuvor eine Rolle vorwärts, um aus der Bewegung aufzustehen und direkt weiter zu laufen.

»Nun laufe ich wieder. Ich habe keine Ahnung wie schnell.«, sagte sie.

»Ich bräuchte da mal Werte. Miss das mal und schick mir Statistiken. Oder, lass es besser und lass mich selber messen.«, gab Daina zu verstehen.

»Warum?«, fragte Myrie.

»Wenn du mir die Statistiken schickst, könnte das vielleicht von anderen Spielgruppen abgehört werden und es ist immer besser, wenn sie nicht wissen, wie gut wir sind.«, erklärte Daina.

Eigentlich hatte Myrie wissen wollen, warum Daina überhaupt wissen wollte, wie schnell sie war. Statt sich daran zu stören oder sofort nachzufragen, versuchte sie aber zunächst die Bedeutung der gegebenen Antwort aufzunehmen.

»Baust du die Virtualität für das Spiel?«, fragte Myrie.

»Ja.«, antwortete Daina knapp.

Myrie folgerte, dass sie dann wohl auch nicht per Telefon über ihre Fähigkeiten sprechen durfte. Wahrscheinlich nicht einmal indirekt. Das war interessant. Nicht, dass sie es je viel getan hätte.

Dann fragte sie sich, was sie denn überhaupt sagen oder fragen dürfte. »Wie wahrscheinlich ist denn, dass uns andere abhören?«, fragte sie.

»Gespräche zwischen Personen sind im Allgemeinen sehr gut verschlüsselt. Das ist also keine leichte Aufgabe, uns einfach so abzuhören. Ich würde aktuell die Wahrscheinlichkeit noch als sehr klein einschätzen. Das Spiel stellt zwar immer eine Herausforderung dar, die aktuellen Sicherheitslücken zu finden und auszunutzen, aber sie werden auch üblicherweise spätestens nach einer Runde veröffentlicht und behoben. Da das Spiel schon alt ist, ist es echt schwierig eine zu finden.«, erklärte Daina. »Aber! Sobald wir auf andere Teilnehmende treffen, sind wir nicht sicher, ob sie uns nicht Wanzen unterjubeln oder anderweitig Zugang zu unseren

Gesprächen bekommen. Sobald man die Möglichkeit hat, die Technik der anderen direkt anzufassen, wird so etwas viel einfacher.«

»Aber wir haben noch niemanden der anderen getroffen.«, sagte Myrie.

»Sind wir uns da sicher?«, fragte Daina verschmitzt.

Myrie überlegte. Sie war sich schon relativ sicher. Sie war in der Schule vielen Fremden auf den Gängen über den Weg gelaufen. Aber dass Myrie, Sarina, Hermen, Merlin und Daina am Spiel teilnahmen, war in der Schule bekannt. Warum sollte es von anderen auf der Schule nicht bekannt sein, wenn sie teilnahmen. Natürlich gingen an Myrie selbst solche Informationen vorbei, aber wenn Daina es wüsste, würde sie es Myrie bestimmt sagen.

Auf der Zugfahrt war ihr niemand begegnet und hier in Byrglingen kannte sie die Leute alle, die sie traf, oder kam ihnen nicht nahe. Meistens war es nur ihre kleine Familie und Myrie war sich sicher, dass niemand ihrer Familie außer ihr teilnahm.

»Einigermaßen.«, antwortete sie schließlich.

Zwischen Dainas Frage und Myries Antwort war ungewöhnlich viel Zeit für eine Konversation vergangen, aber es störte Daina anscheinend gerade nicht. Vielleicht lag es daran, dass sie selbst durch das Programmieren abgelenkt war.

»Ich habe Merlin geschrieben, dass du dir die Zimmer angucken kommst. Er fragt, ob er dabei sein darf.«, sagte Daina.

»Klar!«, antwortete Myrie.

Ein Lächeln trat in ihr Gesicht, weil sie sich freute und sie fragte sich, warum sie Daina und nicht Merlin angerufen hatte. Der Grund aber war klar. Sie hatte eigentlich gar nicht so viel reden gewollt, sondern eher die Hoffnung auf eine körperlich herausfordernde Virtualität mit Rätseln gehabt, und Daina war dafür eine gute Adresse.

»Kann ich deine Virtualität danach ausprobieren, die du da bastelst?«, fragte Myrie sich besinnend.

»Nein. Aus zwei Gründen nicht.«, sagte Daina unmissverständlich.

»Zum einen sind die Leitungen vielleicht nicht sicher. Unwahrscheinlich,

ich weiß. Aber trotzdem. Und zum anderen ist die Virtualität weit entfernt davon, getestet zu sein. Und übers Netz kann man keine ungetesteten Virtualitäten schicken. Das müssten wir dann in der Schule machen, wo die Sicherheiten nicht so fix installiert sind, und ich die Standards umgehen kann. Ich liebe diese Schule!«

Das letzte hatte sie mit einer inbrünstigen Begeisterung gesagt und es steckte Myrie sofort an. Es war gut gewesen, Daina anzurufen, auch wenn sie nicht bekommen hatte, was sie gesucht hatte. Sie merkte, dass das Vermissen weniger wurde.

Durch die plötzliche Freude mit noch mehr Energie versehen, rannte sie schneller. Und weil die Bewegung die Arme zu wenig belastete, machte sie noch einen Handstand auf dem gepflasterten Pfad, der vom hölzernen, alten Gartentor zu ihrer Haustür führte, bevor sie das Haus betrat.



Dann lief sie ins Haus, und weil ihre Schwester aus der Küche lugte, rannte sie auf sie zu und nahm sie fest in den Arm, nicht all zu lange, weil sie es eilig hatte, ins Spielzimmer zu kommen. Nach einer kurzen Verschnaufpause materialisierte sie in Dainas Zimmer. Es sah genauso aus wie beim letzten Mal. Daina, die wieder vor den Bildschirmen saß und codete, sah allerdings anders aus. Ihre Haare waren nun schwarz bis auf eine neongrüne Strähne auf ihrer rechten und eine leuchtend rote Strähne auf ihrer linken Seite. Sie hatte auf jeder Seite zwei andere dünne Strähnen zu Zöpfen geflochten, die zusammen mit dem ungeflochtenen Haar in ihrem Dutt endeten. Einen Dutt hatte sie in Virtualitäten allerdings bisher immer getragen. Sie drehte sich zu Myrie um und strahlte sie an.

»Gefällt es dir?«, fragte sie.

»Ungewohnt.«, gab Myrie unsicher zurück und dachte nach. »Schon irgendwie.«

Daina wirkte ein bisschen enttäuscht, hörte aber nicht auf zu grinsen.

Sie nickte in Richtung des Sofas, auf dem Merlin saß. Myrie hatte ihn gesehen, als sie sich umgesehen hatte, aber war an Dainas Haaren hängen geblieben, die sie auch jetzt noch anstarrte. Dann endlich drehte sie sich zu ihm um und lächelte. Merlin lächelte zurück. Beide sagten sie nichts. Myrie fragte sich, ob das wohl Begrüßung genug war.

Obwohl er lächelte, sah er nicht einfach glücklich aus. Es hatte sich an ihm etwas geändert, seit sie von Fadjas Tod erfahren hatten. Myrie fragte sich, was es genau war. Er bewegte sich vielleicht etwas anders, etwas bedachter. Das betraf nicht nur Bewegungen des Körpers, sondern auch seine Mimik.

»Ich bastele diesen Block zu Ende, dann können wir losgehen.«, sagte Daina in die Stille und wandte sich wieder den Bildschirmen zu.

Myrie setzte sich neben Merlin und sah ihn lange an. Ohne es wirklich zu merken, murmelte sie »Fadja«, sehr leise.

Merlins Lächeln verschwand ganz und er wandte sein Gesicht Myries zu. »Immer.«, sagte er.

Myrie erinnerte sich, dass sie Fadja versprochen hatte, dass sie für Merlin da sein wollte, wenn ihr etwas passieren sollte. Was auch immer das genau heißen mochte. Sie schloss vorsichtig ihre Hand um seine, die neben ihr auf dem Sofa lag, so vorsichtig, dass sie jedes Ausweichen gemerkt hätte und darauf hätte reagieren können. Aber Merlin ließ es zu, griff ihren Daumen und drückte ihn fest. Er schloss die Augen, atmete tief durch und lächelte wieder, den Blick nun auf Dainas Bildschirme richtend.

»Oh, Sarina könnte auch dazukommen. Hat jemand von euch was dagegen?«, fragte Daina.

Myrie schüttelte den Kopf.

»Nein, wir haben beide nichts dagegen.«, gab Merlin weiter, weil Daina sich nicht umblickte.

Sarina materialisierte mittig im Raum und sah sich neugierig um. Er winkte Merlin und Myrie zum Gruß zu, aber Daina rührte sich nicht einmal.

Sarina ging einige vorsichtige Schritte auf sie zu. »Hallo Daina!«, sagte er.

Daina fuhr herum. »Verflucht bist du leise.«, entfuhr es ihr. Sie tippte noch eine weitere Zeile, bevor sie endlich aufstand und die Bildschirme mit einer Geste ausschaltete. »Ich bin so weit. Wollen wir?«

»Warte kurz.«, sagte Myrie, weil ihr Handgelenk warm wurde.

Sie machte eine Geste, um zu erfahren, was es bedeutete und war überrascht, dass Ahna sie anrief. Sie waren doch im gleichen Haus, oder nicht mehr? Myrie nahm das Gespräch entgegen und fühlte sich eine Spur stolz, als sie die dritte Änderung am selben Tag ausnutzte, die sie gestern eingerichtet hatte: Sie schaltete sich für die anderen in Dainas Zimmer auf stumm.

»Störe ich dich gerade doll?«, fragte Ahna.

»Ein bisschen. Ich treffe mich gerade mit anderen, die ich aus der Schule kenne, um ein Zimmer auszusuchen, in dem wir nach den Ferien wohnen werden.«, antwortete Myrie. »Vielleicht geht das schnell, dann habe ich danach Zeit.«

Sie fühlte sich inzwischen sehr stolz darauf, dass sie es koordiniert bekam, mit Ahna zu reden, während sie in einer Virtualität mit anderen war.

»Worauf denn?«, fragte Daina.

Myries Sicherheit fiel in sich zusammen und sie schloss die Augen. Vielleicht hätte sie auch die anderen auf stumm schalten sollen. Beim Einrichten hatten Omantra und sie darüber gesprochen, ob es sinnvoll wäre, das zu tun. Sie waren zu dem Schluss gekommen, dass es ungünstig war, wenn sie die anderen nicht hören könnte, aber diese erwarteten, dass sie zuhörte. Myrie hätte sie stumm schalten können, hatte aber beschlossen, das nur zu tun, wenn sie es vorher ankündigte.

»Oh, das klingt nett.«, sagte Ahna. »Könnte ich vielleicht mitkommen und deine Herzwesen kennen lernen?«

Sie war zu langsam. Sie hob mit einer Geste die Stummschaltung ganz auf. Wenn Ahna herkommen wollte, dann konnten die anderen ruhig Myries Seite hören, wenn sie mit Ahna sprach.

Myrie atmete tief durch und öffnete die Augen wieder. »Darf meine Schwester Ahna dazukommen?«, fragte sie.

Sarina und Daina blickten sie mit undeutbarer Miene an, nur Merlin lächelte.

»Von mir aus, klar!«, sagte er.

Myrie erinnerte sich, dass Ahna und Merlin sich einmal begegnet waren, aber die anderen Ahna nicht kannten. Vielleicht lag ihre nicht einordbare Reaktion daran.

»Wieso will sie dazukommen?«, fragte Daina.

»Sie würde euch gern kennen lernen, sagt sie.«, gab Myrie unsicher weiter.

»Und auch, wie ihr es da habt.«, ergänzte Ahna. »Aber wenn sie nicht wollen, ist das in Ordnung.«

»Moment.«, sagte Myrie.

Ihr war es gelungen, sich für diesen kurzen Moment für die anderen in Dainas Raum wieder auf stumm zu schalten. Sie fühlte, wie es sie körperlich anstrengte, so sehr aufzupassen und so sehr im Mittelpunkt des Gesprächs zu stehen. Sie erinnerte sich daran, wie oft Daina so etwas machte und wie leicht es ihr zu fallen schien. Mit einer seltsamen Gefühlskombination aus Neid auf Dainas Fähigkeiten, Enttäuschung über sich selbst, aber dennoch Stolz, es so weit geschafft zu haben, schloss sie wieder die Augen und konzentrierte sich darauf zu atmen.

»Also von mir aus ist das auch in Ordnung.«, sagte Sarina.

»Sie nimmt ganz bestimmt nicht am Spiel teil?«, fragte Daina.

Myrie öffnete die Augen und zögerte. Sie war sich sicher, aber fragen konnte sie ja dennoch.

»Du nimmst nicht am Spiel teil, oder?«, fragte sie Ahna.

»Myrie, das wüsstest du!«, gab Ahna wieder.

Myrie störte, dass es nicht einfach eine Bestätigung war. Aber sie gab sich zufrieden und beantwortete Dainas Frage.

»Hmm.«, machte Daina. »Aber das heißt nicht, dass sie nicht noch von einer anderen Spielgruppe gefragt werden könnte.«

»Daina!«, rief Sarina aus. »Das ist Myries Schwester. Und es ist nur ein Raum. An das Modell bist du frei über das Netz gekommen. Wenn uns jemand in der Schule da reingehen sieht und dann auch das Raummodell aus dem Netz erkundet, weiß die Person alles, was Myries Schwester nun erfahren kann.«

Daina wirkte einen Augenblick lang, als wolle sie widersprechen, dann aber nickte sie. »Stimmt eigentlich.«, sagte sie. »Sie kann kommen.«

Sie schwiegen einen Augenblick gespannt und dann erschien auch Ahna mitten im Raum. Sie sah sich zögernd und ängstlich um. Ihr Blick fiel als erstes auf Daina, die einen grimmigen Eindruck machte, wie sie mit verschränkten Armen dastand. Myrie runzelte die Stirn. Ahna drehte sich weiter um und sah als nächstes Sarina an.

»Ich bin Sarina. Und du?«, sagte er.

»Ahna.«, sagte Ahna, zunächst allerdings ohne Stimme. Sie räusperte sich und wiederholte es lauter und fügte ihre Pronomen hinzu.

»Ja, Myrie kennst du, das ist Merlin und ich bin Daina.«, kürzte Daina ungeduldig die Vorstellungsrunde ab. »Ich denke, wir sollten mal los.«

Der Raumwechsel folgte auf eine unauffällige Geste Dainas und über-rumpelte Myrie.

»Ui.«, sagte Merlin.

»Dies ist das Zimmer, von dem ich denke, dass es das beste für uns ist.«, sagte Daina.

Sie ging durch den Raum und zeigte den anderen Schränke, Betten und was es noch so gab, aber Myrie klinkte sich aus. Es wuselte ihr zu viel, sie konnte sich gar nicht sofort bewegen, und sie fragte sich nun doch, ob es wirklich eine gute Idee gewesen war, Daina anzurufen. Sie stand mit dem Rücken zu einer Wand und blickte sich um. Nicht sehr ausschweifend, denn ihr Blick wurde rasch von einer im Boden vor ihr eingelassenen Falltür eingefangen. Sie machte die für das Öffnen von Türen übliche Geste und die Falltür schwang nach oben auf. Myrie spähte hinab auf einen leeren Flur unter sich, hockte sich hin, stemmte die Arme links und rechts auf den Rahmen des Lochs und ließ sich hinab. Im Gang unter ihr

grenzte die Öffnung rechts an die Wand, an der Leitersprossen auf den Boden des Ganges hinabführten.

Myrie hatte nicht vor, bis auf den Boden des Gangs hinabzusteigen, sie wollte nur ein Gefühl dafür bekommen, wie das Zimmer an den Gang angeschlossen war. Auf dem Gang führten Türen in beide Richtungen ab und zwischen je zwei Türen auf der rechten Seite befand sich eine Leiter zu einer Falltür darüber. Alle Türen auf dem Gang waren geschlossen.

Myrie hatte ihre Hände nicht vom Rahmen der Falltür gelöst, um sich unter dem Zimmer umzuschauen, und zog sich nun wieder hinauf. Ihr fiel auf, dass die Leitersprossen nicht ebenerdig im Zimmer endeten, sondern an einer Wand rechts von der, an der sie aufgetaucht war, weiter hinaufführten. Sie blickte nach oben und erkannte, dass die Mauer ein Zimmer im Zimmer begrenzte, das niedriger war, als das Zimmer außen herum. Es stand nicht mitten im Zimmer sondern fügte sich mit zwei Wänden in die Ecke des äußeren Zimmers. Und die Leitersprossen führten auf das Dach des inneren Zimmers. Sie stieg hinauf und schloss die Bodenluke hinter sich.

Der innere Raum nahm etwa ein Sechstel der Grundfläche des äußeren Raums ein und auf seinem Dach lag an der rechten Außenwand des äußeren Zimmers eine Matratze. In der rechten Außenwand oberhalb der Matratze war ein Fenster eingelassen und dort, wo sie das Dach des inneren Raums betreten hatte, war etwas Raum neben dem Bett übrig. Einfacher solider Boden, auf dem sie ihre Kleidung ablegen könnte, wenn sie schlief, statt wie bisher irgendwo im Bett, in einem Schrank oder auf dem Fußboden. Im weitesten Sinne war das Dach des Raums unter ihr auch Fußboden, aber es wäre ihr Fußboden.

Myrie merkte, wie sich in ihr das Gefühl von Vereinnahmung dieses Schlafplatzes breit machte, und fragte sich, ob sie überhaupt ein Recht dazu hatte.

Aber viel dringender war gerade die Frage, warum es einen kleinen Raum im großen Raum gab.

In der Wand, in der die Leitersprossen emporgeführt hatten, war keine

Tür gewesen. Auf dem Dach war keine Falltür, die hintere Wand des inneren Raums grenzte an die hintere des äußeren, und die rechte des inneren an die rechte Außenwand mit dem Fenster darüber. Es blieb die vordere Wand des Raums, um eine Tür aufzuweisen. Also kroch Myrie vor an die Kante und sah hinab. Dort gab es eine Tür und sie stand offen. Es war ein Badezimmer. Sie hätten ein eigenes Badezimmer, überlegte Myrie überrascht. Sie beugte ihren halben Oberkörper hinab, sich dabei auf der Oberkante der Badezimmertür abstützend, um durch den Türrahmen zu spähen. Es gab eine Toilette und ein Waschbecken, einige Ablagen und Haken, einen großen Spiegel, mehr nicht. Aber es war trotzdem nett, zum Zähneputzen nicht abends durch die Flure gehen zu müssen.

Dann sah sie sich von hier oben den Rest des Raums an. Die anderen besahen die Schränke und unterhielten sich dabei. Hin und wieder grinste Daina ihr zu, was sie vielleicht schon viel länger getan hatte, als Myrie noch nicht darauf geachtet hatte.

An der rechten Außenwand vor dem Badezimmer stand ein Einzelbett, an der Wand, auf die sie blickte, neben dem Einzelbett ein Schrank. Links davon befand sich ein niedriger Tisch mit Hockern davor. Myrie vermutete, dass alles durch elektromagnetische Felder höhen- und größenverstellbar wäre, also dass die Hocker auch in Stühle umfunktionierbar wären, und der Tisch höher gehoben werden konnte. Wie zur Bestätigung führte Daina es nun Ahna vor, die das Prinzip noch nicht kannte.

Durch eine raumteilende Schrankwand von der Mitte der hinteren Wand in die Mitte des Zimmers getrennt waren in der hinteren linken Ecke des Zimmers zwei Hochbetten, also insgesamt vier weitere Betten.

»Du willst da gar nicht mehr runterkommen, was?«, fragte Daina.

»Darf ich das Dach haben?«, fragte Myrie ängstlich.

»Hättest du was dagegen, wenn ich dieses einzelne Bett schräg unter dir nehme?«, fragte Daina grinsend zurück.

Myrie schüttelte den Kopf.

»Wir müssten natürlich die anderen fragen, aber ich hatte mir schon

gedacht, dass du da oben hinmöchtest. Also von mir aus gern.«, sagte Daina.

»Jo, finde ich gut.«, stimmte Merlin zu und auch Sarina hob einen Daumen als Zustimmung.

Myrie fragte sich, warum sie alle ihr diesen Luxusschlafplatz zugestehen würden, mehr Rückzug, als man irgendwie anders in einem Secherzimmer bekommen könnte. Mehr sogar, als in dem Viererzimmer zuvor. Vielleicht brauchten die anderen diesen Abstand nicht so sehr. Aber vielleicht mochten sie sie auch einfach. Alle drei. Myrie schob sich zurück auf das Dach und legte sich auf den Rücken, – neben die Matratze. Sie wusste nicht so genau, warum sie nicht auf der Matratze liegen wollte. Vielleicht, weil es Tag war, oder weil die Entscheidung, dass sie hier schlafen dürfte, noch von Theodil und Hermen abhängen könnte.

»Willst du dir nicht noch die anderen Zimmer ansehen?«, fragte Daina.

Myrie überlegte. Eigentlich hatte sie keine Lust, aber wenn es etwas noch besseres gäbe als dieses Dach, dann wollte sie es wissen.



Es gab nichts besseres und als sie die Virtualitäten verließ, war sie erschöpfter als lange zuvor. Diese vielen plötzlichen Raumwechsel und die neuen Eindrücke hatten sie angegriffen. Geredet hatte sie tatsächlich nicht viel. Die anderen hatten viel geredet, und auch das ständige Stimmengewirr, aus dem sie nicht viel hatte heraushören können, hatte sie angestrengt. Sie hatte mit abgestimmt, als sie sich geschlossen für das erste Zimmer entschieden hatten. Es war auch das größte, wenn man das Badezimmer mit einrechnete. Ohne das Badezimmer hatte es ein größeres gegeben, aber neben dem fehlenden Luxus des Badezimmers war es auch weniger verwinkelt gewesen.



An den kommenden drei Tagen tat Myrie etwas, von dem sie sich nicht erinnern konnte, es je getan zu haben: Sie blieb die meiste Zeit über im Bett oder zumindest im Haus. Es war grell draußen und sie war müde. Sie unterhielt sich spärlich mit Omantra, sonst hing sie im Wesentlichen ihren eigenen Gedanken nach, löste manchmal kleine Bastel-, Mal- und Rätselspiele, und abends begab sie sich zu Ahna ins Zimmer, um sich zusammen einen Film anzuschauen.

Am vierten Tag zog gegen Vormittag ein Gewitter auf und starker Regen prasselte aufs Haus. Das Klima veränderte sich angenehm, es wurde etwas feuchter und kühler im Haus, und der Schnee schmolz.

Erst sah sie sich den Regen durch ihr Fenster an, der wellenförmig mal mehr und mal weniger wurde, – mehr wie Schallwellen als wie Wellen auf Wasser. Dann stieg sie auf den Dachboden und genoss das laute Geräusch auf dem Dach, während sie das fließende Wasser auf dem Dachfenster betrachtete. Und schließlich ging sie hinaus.

Innerhalb kurzer Zeit war sie durchweicht. Ihre Kleidung war wasserabweisend, aber sie war nicht dicht an Kragen, Hosenbeinen und Ärmelenden, zumindest nicht, wenn man sie nicht gezielt durch entsprechende Bänder abdichtete. Myrie tat dies nicht und nun bewegte sie sich, sodass das Wasser überall unter ihre Kleidung lief. Die Ärmel hatte sie abgenommen. Es war kein Eisregen sondern ein erster Frühlingsregen, dessen Kälte nicht wehtat auf der Haut. Sie rannte nicht. Sie spazierte einfach lange durch den Schneematsch, der allmählich dahinschmolz, ins Gebirge hinein, eine Strecke, bei der keine Steigung so groß gewesen wäre, dass sie sich hätte sichern müssen. Das Wasser floss die steilen Hänge hinab, plätscherte über Felsvorsprünge hinweg und rann ihr den Körper hinab. Sie machte keine Pause, weil sie sonst doch gefroren hätte, und spazierte in einem riesigen Bogen mit gleichbleibendem Tempo um Byrglingen herum, zweieinhalb

Mal, bis sie endlich merkte, dass ihr Körper herunterkühlte und ihre Beine merkten, dass sie sich bewegt hatte. Das Gewitter hatte zwischendurch aufgehört und wurde durch donnerlose heftige Regenschauer abgelöst, aber immer wieder zog eine nächste Front an Byrglingen vorbei und es hörte nie ganz zu regnen auf.

Es wurde bereits dunkel, als sie das Haus erreichte. Sie fühlte sich viel besser, besser, als sie sich während der ganzen Ferien bisher gefühlt hatte. Sie lächelte nicht, es war kein freudiges Besserfühlen. Sie spürte ihren Körper und hatte das Gefühl, wieder sie selbst zu sein. Sie schüttelte sich im Vorgarten, und betrat die Werkstatt eigentlich nur, um sie zu durchqueren und duschen zu gehen, doch sie verharrte.

Neben dem Eingang zum Wohnbereich standen die Schuhe ihrer Familienmitglieder und zusätzlich zwei lilane Stiefel mit gelben Sternen. Einem Impuls folgend durchquerte sie leise den Raum und besah sich das Profil der Schuhe, das sie gut kannte, weil sie es auf dem Ehrenberg auf ihrer Suche nach Merlin immer wieder gesucht und gefunden hatte. Merlin war also hier. Natürlich, wenn man exakt war, wusste sie das nicht. Seine Schuhe waren hier, oder ein baugleiches Modell. Aber es lag sehr nahe, dass das bedeutete, dass er hier war.

Myrie fragte sich warum, und ob sie das mochte. Sie war in erster Linie nicht so glücklich darüber, nicht gefragt worden zu sein, und das versperrte ihren Zugang zu ihren Gefühlen, ob sie sich gefreut hätte, wenn sie gefragt worden wäre.

Auf der anderen Seite konnte sie es gerade nicht ändern, also versuchte sie sich nicht darum zu kümmern. Sie zog ihre Kleidung aus, schüttelte sie ab und trug sie in den Keller zur Wäsche, dann schlüpfte sie leise in den Wohnbereich, in der Hoffnung, dass sie niemand dabei hörte, wie sie zur Dusche gehen würde, doch Merlin stand im Eingang der Küche im Flur und sah sie sofort. Einen Augenblick sahen sie sich an, Merlin sah an ihr hinunter und hinauf und wirkte, als ob er eine Frage stellen wollte, doch er tat es nicht. Er hatte dazu Luft geholt und sie wieder entweichen lassen.

»Du kannst gern so tun, als wäre ich nicht da. Und wenn du willst, dass

ich abreise, mache ich das.«, sagte er stattdessen nach einem Zögern mit einem Lächeln auf dem Gesicht.

Das war beinahe genauso gut, wie eine Nachfrage, ob sie ihn da haben wollte, überlegte Myrie.

»Du wirktest, als habest du was fragen wollen.«, sagte sie statt auf sein Angebot einzugehen.

Es kam ihr chaotisch vor, das zu sagen, weil sie normalerweise Leuten so etwas nicht ansah, und weil sie keine Frage gestellt hatte, obwohl sie wissen wollte, ob es so war, und falls ja, was er hatte fragen wollen.

»Ja schon.«, gab Merlin zögerlich zu. »Wärst du nackt draußen?«

Myrie schüttelte den Kopf. »Ich geh duschen.«, sagte sie als Erklärung und verschwand ins Badezimmer.

Sie duschte nicht so lang wie sonst nach so einem Regenspaziergang. Sie war zu unruhig, weil sie wissen wollte, warum Merlin hier war, und warum er in der Küchentür gestanden hatte. Sie überlegte, dass er da wahrscheinlich nicht allein gestanden hatte, sondern dass vielleicht ihre Schwester oder jemand anderes in der Küche war und er sich mit der Person unterhalten hatte. Ihre Schwester wäre es am wahrscheinlichsten, weil sie am häufigsten in der Küche war. Sie fragte sich, ob noch jemand da wäre, wie vielleicht Daina, die auch überwiegend barfußig war mit ihren dafür gemachten Lobbudfüßen, und von der sie deshalb keine Schuhe gesehen hätte.

Sie verließ die Dusche, als ihr gerade so wieder warm war und huschte zunächst wieder in den Keller, um ihre Kleidung anzuziehen. Sie war wohligh warm. Nur die Hose wollte nicht so freiwillig über ihre feuchte Haut rutschen. Aber am vergangenen Tag hatte sie es endlich geschafft, sich in einem EM-Feld auszumessen und einen neuen Satz Kleidung zu bestellen. Das gleiche, was sie immer trug, nur etwas größer. Nun war sie sehr froh, dass sie es hinter sich hatte. So gern sie Merlin hatte, dass er hier im Haus war, beschäftigte sie so sehr, dass sie nicht wusste, ob so etwas wie Kleidung bestellen für sie machbar gewesen wäre, während er da war.

Sie schlich die Treppe wieder hinauf und betrat den Flur leise. Merlin

stand immer noch im Eingang der Küche. Wenn sie wissen wollte, wer in der Küche war, müsste sie sich an Merlin vorbeiquetschen oder fragen. Oder aber sie müsste einfach warten, bis wieder jemand sprach, denn im Moment sprach niemand. Oder bis etwas anderes passierte.

Merlin drehte sich zu ihr um. »Das ging schneller, als Ahna prophezeit hat.«, sagte er.

Ahna drängte ihn ein Stück zur Seite und lugte überrascht aus der Küche. Myrie musste grinsen. Dann zwängte sich Ahna ganz zwischen Merlin und Türrahmen hindurch, rannte das kurze Stück zu Myrie und umarmte sie. Sie wirkte auf einmal noch kleiner, fand Myrie. Wahrscheinlich, weil Ahna gerade neben Merlin gestanden hatte, der wiederum größer als Myrie war.

»Du weißt schon wieder nicht, dass du Geburtstag hast, oder?«, fragte Ahna.

»Nein, aber ich weiß, wie alt ich werde!«, antwortete Myrie begeistert.

»Immerhin.«, antwortete die Schwester und ließ sie los. »Ich habe Merlin dreist zu deinem Geburtstag eingeladen. Aber auch, weil ich ihn auch mag.«

»Wann habt ihr euch näher kennen gelernt?«, fragte Myrie irritiert.

»Während du dein neues Reich auf dem Badezimmer begutachtet hast, haben wir uns verabredet, um uns etwas auszutauschen. Und in den vergangenen Tagen haben wir uns ein paar Mal kurz in Virtualitäten getroffen.«, berichtete Ahna.

Myrie nickte.

Sie erinnerte sich noch grob an ihren Geburtstag vor einem Jahr, als sie nach Hause gekommen war und es so wundervoll aus der Küche gerochen hatte. Es roch auch dieses Mal nach gutem Essen, aber nicht so beeindruckend wie damals, und Myrie hatte auch nicht so großen Hunger wie im Jahr zuvor.

Dennoch setzte sie sich zu Merlin und ihrem Papa an den Tisch und wartete, dass auch die Zwillinge kämen, und Ahna mit dem, was sie fabriziert hatte: Etwas was eine gute Kartoffelgrundnote hatte und mit einer grünen und etwas herb schmeckenden Kruste überbacken war.

Merlin schaute irritiert und grinste dann. Myrie fragte sich, wieso, bis er die Tischkante anfasste und daran wackelte. Sie erinnerte sich daran, unterbewusst wahrgenommen zu haben, wie der Tisch eben schon gewackelt hatte, als Merlin sich an den Tisch herangerückt hatte und dagegen gekommen war.

»Ich muss das eine Bein unbedingt abschleifen.«, murmelte ihr Papa.

»Du machst doch was mit Holz oder nicht?«, fragte Merlin.

Ihr Papa und er sahen sich eine Weile grinsend an. Sie taten es nicht einfach die ganze Zeit gleich, sondern das Grinsen änderte sich ständig, immer mehr Muskeln wurden dabei angespannt. Myrie beobachtete Merlins Lächeln. Es war überhaupt nicht breit und die Lippen lagen eng zusammen. Sie versuchte es nachzuahmen und stellte fest, dass man dafür erst die Lippen zusammenpressen und dann grinsen musste, weil es umgekehrt zu breit wurde. Sie überlegte, dass schelmisch vielleicht der Ausdruck für so ein Lächeln war.

Ihr Papa dagegen grinste einfach breit wie sonst auch.

Während des Essens wurde sie zunehmend nervös, weil sie nicht genau wusste, was sie mit Besuch anfangen sollte. Und durch die Nervosität überfiel sie erneut das Bedürfnis, einfach rauszugehen.

Ihr fiel ein, dass Regen Merlin beim Wandern in der Schule nichts ausmachte, also fragte sie schließlich, als sie fertig waren, ob er spazieren wolle. Er wollte.

Als sie draußen in Bewegung waren, ließ die Nervosität nach. Das erste Stück gingen sie so schnell, dass Merlin aus der Puste war, und nicht zum Sprechen kam. Myrie wollte zunächst Byrglingen ein Stück hinter sich lassen, dann wurde sie langsamer.

»Möchtest du in Wirklichkeit lieber allein spazieren? Noch finde ich zurück.«, fragte Merlin außer Atem.

Myrie schüttelte den Kopf und drosselte das Tempo vorübergehend auf ein sehr langsames, bis Merlin wieder normal atmete.

»Byrglingen ist schon ziemlich niedlich.«, sagte Merlin.

»Ich kenne kaum etwas anderes. Also außerhalb von Virtualitäten.«, sagte Myrie.

»Thale ist schonmal ein gutes Stück größer, das kennst du.«, warf Merlin ein.

Myrie nickte.

»Brewen ist noch einmal größer als Thale, aber auch noch nicht sehr groß.«, erklärte Merlin.

Myrie erinnerte sich daran, dass er am Rande von Brewen wohnte und sie immer noch nicht auf einer Karte geschaut hatte, wo das eigentlich lag.

»Zeigst du mir heute, wie du kletterst? Als du mich aus dem Gebirge gesammelt hast, habe ich das ja verpasst.«, fragte Merlin.

Myrie schüttelte den Kopf. »Alles ist feucht. Ich bin etwas müde. Das Risiko ist zu groß, dass ich abrutsche.«, erklärte sie.

»Dann will ich nicht drängen. Aber ist es nicht so, dass du dich sicherst?«, fragte er.

»Das schützt aber eben auch nicht vor allem. Das schützt davor, zu Tode zu stürzen, aber nicht, sich etwas aufzuschlagen oder zu verrenken.«

Merlin nickte verstehend. »Hast du einen Lieblingsort?«, fragte er.

»Viele.«, antwortete Myrie und lächelte.

»Führst du mich zu einem davon?«, fragte Merlin.

Myrie nickte.

Sie führte Merlin durch gelbliches, langes, nasses Gras, das bis vor Kurzem von Schnee bedeckt gewesen war, und über morastigen Boden zu einer Stelle der Glukka, wo diese breiter und etwas ruhiger war als anderswo, und wo sie ein paar Meter weiter stromabwärts in vielen kleinen schnellen Strömen um Steine herum etwas tiefer weiterfloss. Ein Felsvorsprung schützte eine Nische vor Regen, von der man die Tropfenmuster im ruhigeren Gewässer beobachten konnte, allerdings lag die Nische auf der anderen Seite der Glukka.

»Wenn du hinübergehst, musst du jeden von diesen Steinen berühren.«, sagte Myrie und deutete auf eine Aneinanderreihung großer flacher Steine, über die man das Gewässer trockenen Fußes queren konnte. Zumindest,

wenn man davon absah, dass sie natürlich beide bei dem Regen nicht trocken blieben.

»Warum?«, fragte Merlin.

»Das ist die Regel hier.«, antwortete Myrie.

Sie hatte es immer so gemacht. Als sie noch kleiner gewesen war, hatte sie jeden der Steine gebraucht, und manche Abstände waren so groß gewesen, dass sie zwischendurch einen Fuß ins Wasser hatte setzen müssen. Heute bräuchte sie an sich nicht mehr jeden Stein. Manche Steine lagen so dicht beieinander, dass sie ein paar hätte mühelos überspringen können. Aber es fühlte sich falsch an, das zu tun. Sie wollte, dass Merlin es auch nicht tat, aber besser begründen konnte sie es auch nicht. Sie hoffte einfach, dass er es akzeptierte. Er nickte und tat es.

Myrie ging vor und ihre baren Füße fühlten den angenehm kalten, nassen Stein unter ihnen. Sie tunkte sie ins Wasser, um die Erde und das Gras abzuspülen, dass sich auf dem Weg hierher an ihnen verfangen hatte. Das Wasser war sehr kalt und ihre Füße verloren für einen kurzen Augenblick das Gefühl. Myrie kannte das und mochte es sehr, wenn es dann zurückkam. Und sie mochte auch dem weggespülten Gras in der Strömung hinterherzuschauen.

Merlin folgte ihr mit seinen lilanen Stiefeln mit den gelben Sternen. Die Textur der Stiefel glänzte und wirkte so absolut wasserabweisend verschleißt, dass er sich vielleicht hätte in den Fluss stellen können, ohne nasse Füße zu kriegen.

In der Nische, die zwar einen nassen Boden hatte, weil der Regen dort hineinlief, aber die von oben vor dem Regen geschützt lag, zog er seine Regenjacke aus, breitete sie mit der Außenseite nach unten auf dem Boden aus und lud Myrie ein, mit ihm darauf Platz zu nehmen. Die Jacke hatte das selbe Muster wie die Stiefel und hatte außen eine ähnliche Textur, aber innen wirkte sie dicht gewebt aus gräulichem, leicht transparentem Stoff, durch den das Sternmuster von außen hindurchschien. Myrie folgte der Einladung und setzte sich zu Merlin, mit so viel Abstand, wie die Jacke eben zuließ. Und trotz des Abstands fanden sich wieder ihre Hände, als sie

den Tropfen auf der Wasseroberfläche zusahen, wie sie manchmal von ihr abprallten und ein zweites Mal darauf fielen.



Merlin blieb eine ganze Woche. Zunächst wusste Myrie nicht, ob sie wirklich glücklich darüber war. Seine Präsenz war anstrengend, aber Myrie konnte sich vorstellen, dass das daran lag, dass es neu war. Sie wusste schließlich, dass sie auch für positive Veränderungen eine Weile benötigte, bis sie sich an die neuen Umstände gewöhnte. Daher lebte sie an den ersten Tagen mit dem beengenden Gefühl, dass die weitere Person im Haus mit sich brachte.

In den ersten zwei Nächten schlief Merlin in Ahnas Zimmer, dann zog er um in den Abstellraum auf dem Dachboden. Das Gerümpel aus dem Raum musste dafür in die Werkstatt umziehen, was gar nicht so verkehrt war, weil es sich dabei im Wesentlichen um Holz und halb abgeschlossene Projekte daraus handelte.

Myrie stand an der Rückwand der Werkstatt, während Minke, Nori, Merlin und ihr Papa Kisten und sperrige, halbfertige Konstrukte hineintrugen und zunächst an die Wand lehnten. Sie hätte mitgeholfen, aber sie mochte es nicht, wenn sie mit etwas Schwerem in den Armen auf der Treppe jemandem entgegenlief. Niemand nahm es ihr übel und als alles in der Werkstatt war, rubbelte ihr Papa ihr über den Rücken.

Anschließend durchforstete er die Kisten. Merlin und Myrie sahen ihm dabei zu. Ab und an gab er Merlin eine Schnitzerei in die Hand und Merlin reichte sie an Myrie weiter, nachdem er sie untersucht hatte. Eigentlich kannte sie jede einzelne davon genau, aber mochte sie trotzdem gern wieder in Händen halten.

»Ich mag die Arbeiten mit losen Teilen darin.«, sagte Merlin, als er einen rundlichen Käfig mit seinen schmalen Fingern drehte, und einer Kugel darin beim Holpern durch die Vertiefungen zusah.

Myrie mochte das Werkstück nicht so sehr. Vieles, was ihr Papa gestaltete, hatte etwas Einzigartiges an sich, aber dieses war glatt und sehr regelmäßig. Sie nahm es trotzdem entgegen und befühlte das glatte Holz, steckte ihre Finger in die Ritzen. Sie konnte die Vibration im Holz spüren, wenn die Kugel im Inneren aus einer Vertiefung in eine andere sprang und auch das mochte sie nicht. Sie legte sie neben die Kiste, die ebenfalls aus Holz war, und stand auf.

»Ich geh raus.«, sagte sie kurzentschlossen und brach auf.

Es war das erste Mal seit ihrem Geburtstag, dass sie allein aufbrach und Merlin zurückließ. Sie fragte sich, ob Merlin sich dadurch durch sie vernachlässigt fühlte und das Gefühl hörte während ihrer ganzen Wanderung nicht auf, an ihr zu nagen. Es war immerhin trocken genug, um endlich einmal wieder auf einer steileren Tour mit Sicherung zu klettern. Das Setzen der Sicherungen entspannte sie endlich ein bisschen, und als sie Stunden später wieder zu Hause ankam, war ihr Papa gerade damit beschäftigt, Merlin Dinge über Sägen mit Maschinen beizubringen. Er führte ihn in seine Werkstatt ein und tatsächlich wurde dabei eines der damals im Abstellraum gelandeten Projekte fertig. Der Tisch allerdings nicht.

Sie hätte nun Merlin fragen können, ob er mit ihr noch einmal aufbrechen würde, und sie ihm zeigen könnte, wie sie kletterte und wie er sich sichern könnte. Sie erinnerte sich daran, dass sie sich beides schon geraume Zeit vorgenommen hatte. Aber stattdessen beschloss sie, einfach wieder allein aufzubrechen. Er hatte sie nicht vermisst und sich nicht vernachlässigt gefühlt. Als sie nach einer Weile das Haus wieder durch die Werkstatt verließ, stanzte er gerade sein erstes Loch in eine dünne Testholzplatte. Bei ihrem zweiten Ausflug fühlte sie sich wohler. Sie legte sich auf eine Anhöhe auf den glatten Stein und beobachtete die grauen Wolken, wie sie langsam über den Himmel wanderten. Erst, als der Abend hereinbrach, kam sie wieder nach Hause.

Merlin und ihr Papa waren immer noch in der Werkstatt zu Gange, aber sie sprachen nicht mehr. Ihr Papa maß und machte sich Notizen

auf Holz, um eine Garderobe fertig zu stellen, die er vor Jahren einmal einer Bekannten aus dem Dorf angeboten hatte. Merlin dagegen schliff an einem dreidimensionalen Stern mit sehr dünnen Spitzen. Es war eine sehr friemelige Arbeit und Myrie vermutete, dass er kaum später angefangen haben mochte, als sie das Haus verlassen hatte, und die ganze Zeit daran durchgearbeitet haben musste. Sie mochte den feinen Holzstaub, der sich überall auf Merlins Kleidung, seinen Fingern und in seinem Haar abgelegt hatte und lächelte.

Merlin arbeitete auch noch an seinem Werk, als Myrie zu Bett ging und am nächsten Morgen war sie vor ihm wach. Nur Ahna war schon aufgestanden und frühstückte mit ihr. Sie lächelte ungewöhnlich viel, fand Myrie.

»Bist du glücklich, weil Merlin da ist?«, fragte sie die Schwester.

Ahnas Lächeln wurde noch etwas breiter und sie blickte auf. »Sehr.«, sagte sie. »Du hast da jemanden sehr Nettes kennen gelernt!«

Myrie beobachtete die Mimik der Schwester, als diese wieder dazu übergang zu essen. Ihre blonden Haare waren wuselig, wie sie es oft bei Ahna direkt nach dem Aufstehen waren. Myrie stand auf, holte eine Bürste, und büstete das feste Haar und den Bart von hinten. Ahna gab summende Geräusche von sich. Sie mochte es, wenn Myrie es tat, und weil sie das nicht häufig tat, freute sich Ahna dann immer sehr. Dann flocht Myrie Zöpfe in Haar und Bart der Schwester und verabschiedete sich.

Sie genoss die Kälte draußen und den Bodennebel, der sich in den Tälern sammelte. Es roch ein bisschen frostig und es versprach ein sonniger, kalter Tag zu werden.

Als der Nebel allmählich verschwand und der Boden sich aufwärmte, hatte sie ungewöhnlich früh das Bedürfnis heimzukehren. Sie hatte Lust, Merlin auf eine Wanderung mitzunehmen und ihm Orte zu zeigen, die sie jetzt, da es trockener war, besser erreichen könnte. Als sie zu Hause ankam, frühstückte Merlin gerade mit ihren Brüdern. Myrie merkte, dass sie hibbelig war und wollte, dass er schnell fertig wäre und mitkommen würde. Das tat er dann auch.

Es wurde ein Muster, dass sich durch die kommenden Tage zog, dass Merlin lange aufblieb und lange schlief, und sie sich morgens allein in die Berge verzog, aber dann Merlin auf einen weiteren Ausflug am Mittag oder Nachmittag mitnahm. Manchmal kam er sofort mit, und manchmal war er noch mit seinem Stern beschäftigt, oder in ein Gespräch mit ihren Brüdern über Spielvirtualitäten vertieft, oder in einem von Ahnas Kaleidosphären unterwegs. Und auf diese Weise war es plötzlich normaler, dass Merlin da war. Vielleicht noch nicht ganz normal, aber sie begriff, dass sie sich nicht um ihn und seine Unterhaltung kümmern musste, und hatte außerdem das Gefühl, dass er vielleicht auch nicht nur ihretwegen da war. Vielleicht war er auch da, weil ihre Familie netter war, als was er von sich zu Hause beschrieben hatte.

In der ersten halben Woche kam Myrie nicht dazu, ihn in die Kunst des Kletterns einzuführen. Bei ihren Ausflügen fielen Merlin interessant wirkende Orte auf, die sie zunächst aufsuchten. Myrie kannte sie alle, aber manchmal, wenn er eine interessante Formation von Steinen oder auffällig geformtes Grün erblickte, erinnerte sie sich daran, wie sie die Orte zum ersten Mal erkundet hatte, und sie suchten sie auf. Im vergleichsweise lichten Wald fanden sie Überreste einer Hütte, die Myrie einmal gebaut hatte. Es roch modrig. Das Holz war über die Jahre hinweg oft feucht geworden und inzwischen morsch. Unter der leicht lösbaren Rinde der sich über der Hütte kreuzenden Äste verliefen Holzwurmritzen in Mustern.

»Du hast geschnitzt!«, stellte Merlin fest.

Myrie blickte auf den Boden vor Merlin und nickte. »Nicht so gut.«, stellte sie sachlich fest.

Sie trat zu Merlin und blickte auf das Gesicht, das sie in den Stumpf eines breiten Stück Baums geschnitzt hatte. Sie erinnerte sich daran, dass sie den Stumpf eine sehr lange Strecke hierher gerollt hatte, weil sie fand, dass es eine gute Sitzgelegenheit wäre. Am Ende hatte sie kaum darauf gegessen, aber versucht das Gesicht eines Orks in das Holz zu ritzen.

»Wie alt warst du?«, fragte Merlin.

»Fünfeinhalb.«, antwortete Myrie ohne Zögern.

Merlin blickte sie überrascht an. Er ließ sich in einen Schneidersitz auf den feuchten Waldboden nieder, sodass das Orkgesicht direkt vor ihm lag. Seine Jacke war lang genug, dass sein Po trocken bleiben würde.

»Du weißt das sehr präzise.«, sagte er, den Blick auf ihr Schnitzwerk gesenkt.

Myrie ließ sich neben ihm nieder. »Das war nicht lang, nachdem ich erfahren habe, dass meine Mutter ein Ork ist.«, erklärte sie.

»Also ist das Heddra?«, fragte Merlin.

Myrie schüttelte den Kopf. »Ein Ork. Ich kann keine Personen zeichnen oder schnitzen.«, entgegnete sie.

Es war außerdem sogar eher ein Gesichtsverschnitt, dachte Myrie und musste bei dem Gedanken grinsen.

»Aber du hattest dabei an sie gedacht?«, fragte Merlin nach.

Myrie nickte zögernd.

Merlin blickte sie lange und eindringlich an, und Myrie sah zurück in sein Gesicht. Er dachte nach, das konnte sie ihm ansehen.

»Ich frage mich, wie das ist, unter Zwergen groß zu werden und fünf Jahre lang nicht zu wissen, warum man anders aussieht.«, murmelte er schließlich nachdenklich.

Statt zu antworten, legte Myrie ihren Kopf an Merlins Schulter, zog die Beine an und schloss die Arme darum. Merlins Schulter hatte eine angenehme Höhe dafür. Er fasste sie nicht an und auch das war gut.



Es war an einem der Tage mit blauem Himmel mit Fegewolken, als Myrie Merlin ins Sichern einführte. Frühlingswind kam auf und allmählich roch es auch nach Frühling. Die Vögel zwitscherten anders und es wurde langsam wärmer.

Myrie entschied sich für das Felsplateau, von dem man den besten Blick auf Byrglingen hatte, und auf dem sie damals das erste Mal überlegt hatte,

das Ehrenberg-Internat zu besuchen. Sie mochte diese Stelle besonders. Eigentlich war sie nicht erreichbar für Merlin, hätte er das Seil nur als Sicherung genommen. Aber Seile mussten ja nicht nur als Sicherung genutzt werden, sie konnten auch als Kletterhilfe genutzt werden. Daran war nichts falsch. Merlin genoss den Ausblick, wie sie es tat. Das war schön. Sie saßen einfach still beieinander und blickten ins Tal hinab.

Es blieb nicht das einzige Mal, dass sie gemeinsam kletterten. Zu Anfang war sich Myrie noch nicht ganz sicher, ob sie es generell lieber mit ihm oder lieber ohne ihn mochte. Ob das etwas von Dauer werden würde. Es würde sicher nicht dazu kommen, dass sie keine Ausflüge mehr allein machen wollen würde, aber sie hielt es eine Weile für realistisch, dass sie irgendwann genug von Ausflügen zu zweit haben würde. Aber sie stellte fest, dass es Vorzüge hatte Merlin dabei zu haben. Es machte das Sichern einfacher. Sie musste Strecken nicht mehr dreifach klettern, sondern nur noch einfach. Manchmal tat sie es trotzdem drei Mal und glich auf diese Weise aus, dass sie geübter und schneller als Merlin war. Manchmal machte sie allein einen Abstecher von Orten aus, an denen sie gepaust hatten, und er beobachtete die Landschaft, bis sie wieder zurückkam. Im Gegensatz zu Ahna wurde ihm dabei nicht langweilig.

Und als Merlin schließlich nach einer guten Woche wieder fuhr, vermisste sie ihn mehr als zuvor. Nun fehlte etwas, was angefangen hatte, dahinzugehören, und seltsamerweise war es nicht so, dass sie sich nach zwei Tagen daran gewöhnte, wie es andersrum der Fall gewesen war. Sie hatte sich nicht einmal ganz daran gewöhnt, als die Ferien nach einer weiteren Woche zu Ende gingen und der Tag kam, an dem sie sich in den Zug zum Ehrenberg-Internat setzte.

Esme

Myrie war nicht sehr aufgeregt, als sie am Bahnhof ihre Schwester und ihren Papa verabschiedete und sich in den Zug zum Ehrenberg-Internat begab. Sie hatte es ja nun auch schon sehr oft getan. Aber dieses Mal war es anders.

Es fuhren zwei Kapseln zum Ehrenberg-Internat. In der ersten der beiden entdeckte sie Henne Lot, der mit seiner VR-Brille auf der Nase auf seinem Platz lehnte. Bevor er auf sie hätte aufmerksam werden können, huschte sie weiter in die nächste Kapsel, aber auch diese war nicht leer. Die Fenster waren eingeschaltet und Myrie sah darin, wie sich Byrglingen in Bewegung setzte und sich von ihr entfernte.

Das Kind im Abteil hatte bis gerade auch hinausgeschaut und blickte nun zu Myrie auf.

»Hi! Fährst du auch zum Ehrenberg-Internat?«, fragte es.

Myrie nickte.

»Ich bin Esme. Pronomen >sie<. Seit einer Weile. Und du?«, fragte Esme.

Sie war ein Mensch, stellte Myrie fest, allerdings war sie nicht größer als Myrie, vielleicht etwas kleiner sogar. Ein recht kleiner Mensch also. Sie hatte blondes Haar, kein blasses, eher wie ein mit beige angemischtes Gold, das in glänzenden, vertikal geringelten Locken vor und hinter ihre Schultern fiel. Es war fast so, wie eine enge Papierrolle sich ausrollen würde, die Strähnen waren flach und breit. Myrie hatte diese Art von Locken noch nie zuvor gesehen und vermutete, dass sie nicht einfach so gewachsen, sondern irgendwie erzeugt worden waren. Teile der Haare waren mit Spangen

hochgesteckt, die Myrie farblich an die fluoreszierenden Quallenwesen in ihrer Ozeanvirtualität erinnerten. Sie mochte sie sofort. Sie hatte sogar den Eindruck, dass die Spangen sanft leuchteten, es nur nicht dunkel genug war, als dass es klar erkennbar gewesen wäre.

»Kannst du nicht sprechen? Also physisch nicht?«, fragte Esme. »Wie heißt das? Bist du stimmlos?«

Myrie schüttelte den Kopf. Vage erinnerte sie sich daran, dass noch eine Frage im Raum stand, aber statt darüber nachzudenken, glitt ihr Blick an Esmes schmalen Gesicht hinab, zu ihrem Körper und ihrer Bekleidung. Sie saß sehr gerade, mit übereinandergeschlagenen Beinen, die Arme ausgestreckt und die Hände auf dem oberen Knie platziert, auf dem schimmernden Stoff, aus dem ihr Kleid gemacht war. Esme trug ein Kleid aus festem, seidigem Stoff mit einem blassen, hellen Muster mit schwach roten und blauen Farbkomponenten. Auch das Kleid erinnerte Myrie an die Quallenwesen, aber nicht so sehr wie die Spangen.

Das Kleid endete knapp unterhalb des Knies und knapp unterhalb der Ellenbögen. Am Oberkörper lag es eng an, während der Rock weit war, sodass er senkrecht abstehen würde, wenn Esme sich schnell drehen würde, und dann immer noch kein glatter Teppich wäre, sondern Falten hätte. Myrie überlegte, dass er also nicht als Kreis aus einem Stoff entstanden sein konnte, sondern aus mehreren Stücken zusammengesetzt sein musste. Aber er hatte keine Nähte. Dann war er also schon dreidimensional gewebt worden.

»Starrst du immer so?«, fragte Esme.

Myrie blickte zurück in Esmes Gesicht und befand, dass Esme nicht glücklich darüber wirkte. »Es tut mir leid.«, sagte Myrie. »Darf ich mich setzen, oder soll ich ins andere Abteil gehen?«

Esme streckte die obere der beiden Hände in einer elegant einladenden Geste aus und deutete auf die Plätze ihr gegenüber, aber ihr Gesichtsausdruck wirkte weniger einladend. Myrie fragte sich, ob Esme die Einladung wirklich meinte, oder die Geste nur tat, weil sie sich irgendwie dazu gezwungen sah. Aber sie wusste auch nicht, wie sie das herausfinden könnte,

also setzte sie sich und zwang sich aus dem virtuellen Fenster zu schauen statt auf Esme, und sich an die Frage zu erinnern, die Esme vorhin gestellt hatte. Stattdessen schweiften ihre Gedanken aber zurück zu der Geste, die Esme getan hatte. Sie hatte Myrie an Tanzbewegungen erinnert. Sie schloss die Augen und versuchte sie geistig nachzuzahlen. Sie hätte sie am liebsten mit der Hand nachgeformt, aber vielleicht würde Esme das noch komischer vorkommen, als sie ihr ohnehin schon vorkäme.

Esme gab einen Laut des Unmuts von sich, etwas, nah an einem Seufzen, und Myrie wandte sich wieder ihr zu. Wahrscheinlich hätte sie das nicht tun sollen, denn natürlich erkundete ihr Blick nun, was sie noch nicht erfasst hatte. Sie versuchte sich stark darauf zu fokussieren, sich daran zu erinnern, was Esme gefragt hatte.

»Myrie. Pronomen egal.«, sagte sie.

Sie war zu ihrer Anfangszeit im Ehrenberg-Internat das erste Mal mit dieser Frage konfrontiert worden, und hatte damals einfach mit ›sie‹ geantwortet. Sie hatte sich erst danach Zeit nehmen können, wirklich darüber nachzudenken, und glaubte inzwischen, dass es ihr eigentlich egal war. So sagte sie es nun zum ersten Mal.

»Nehmen die meisten ›sie‹?«, fragte Esme.

Myrie nickte.

»Dann nehme ich das auch.«, beschloss Esme.

Myrie lächelte vorsichtig. Sie nahm die Füße mit auf den Sitz und schloss die Arme um die Knie, während sie sich erlaubte, Esme ein paar weitere Augenblicke anzusehen. Ihre Haut wirkte zart, zärter noch, als sie das bei Menschen normalerweise tat. Sie hatte außerdem keinerlei Leberflecken oder Unebenheiten und Myrie vermutete, dass auch dies Resultat einer aktiven Einwirkung von Schminke oder ähnlichem war. Esmes Kleid hatte einen breiten, flachen Ausschnitt, der große Teile der Oberseite ihrer Schultern zeigte und ihren relativ langen Hals betonte. Die Länge des Halses war durchaus im Rahmen durchschnittlicher Proportionen, aber eben am oberen Rand davon.

Dann beschloss Myrie, dass sie genug gestarrt hatte, und blickte wieder zum Fenster.

»Es ist mein erstes Jahr hier am Ehrenberg-Internat. Wie lange bist du schon dabei?«, fragte Esme.

Myrie blickte verwirrt zurück. »Ich bin auch noch im ersten Jahr. Gibt es andere Lerngruppen, die mit uns angefangen haben?«, fragte sie.

»Nein, ich fange jetzt erst an, in einer neuen Lerngruppe.«, entgegnete Esme.

»Also fangen öfter als jährlich neue Lerngruppen an der Schule an?«, fragte Myrie.

»Ja. Zu chaotischen Zeiten.«, erklärte Esme. »Eigentlich immer, wenn eine zusammengestellt werden kann, die gut zu passen scheint, und sie alle bereit sind.«

Myrie sah wieder zum Fenster und wunderte sich, warum andere so oft mehr Details über die Dinge wussten, die sie selbst betrafen, als sie selbst. Auf der anderen Seite war das gar nicht so verwunderlich. Sie nahm schließlich auch am Spiel teil und wusste immer noch sehr wenig darüber, weil es sie einfach zu sehr anstrengen würde, sich darüber zu informieren.

»Wie ist die Schule so?«, fragte Esme.

Myrie schloss die Augen, visualisierte das Schulgebäude und begann zu beschreiben, doch Esme unterbrach sie:

»Wie es aussieht, weiß ich auch. Habe ich mir in einer Virtualität angeschaut. Ich meinte mehr, wie ist es dort?«

»Ich hatte sie mir vorher auch in einer Virtualität angeschaut. Aber habe sie mir viel kleiner vorgestellt.«, ergänzte Myrie und dachte dann darüber nach, was sie mit der anderen Frage anfangen sollte.

Was genau wollte Esme wissen? Sie hatte keine Lust, wieder unterbrochen zu werden, daher sagte sie nichts und fühlte sich unbehaglich dabei.

»Du hast eine ganz schön lange Leitung.«, kommentierte Esme nach einer Weile, aber immerhin wirkte die Stimme mehr belustigt, als verärgert.

Myrie nickte.

»Hast du überhaupt noch vor zu antworten?«, fragte Esme.

Myrie schüttelte den Kopf. »Die Frage verwirrt mich zu sehr.«, gab sie zu.

Esme gab wieder den unmütigen Laut von sich, aber dieses Mal klang er auch eindeutig genervt. »Vielleicht bittest du mich beim nächsten Mal darum, die Frage zu konkretisieren?«

Myrie zog die Beine noch fester an den Körper und schlang so fest die Arme darum, dass sie kaum Luft bekam. Den Blick immer noch auf die vorbeirauschende Landschaft gerichtet, bemerkte sie doch am Rande ihres Blickfeldes, dass Esme sie mit nicht entspannten Gesichtsausdruck betrachtete.

»Sind an der Schule alle wie du?«, fragte Esme.

Myrie schüttelte den Kopf.

»Und warum bist du so?«, fragte Esme weiter.

»Wie bin ich denn?«, fragte Myrie leise gegen das Fenster.

»Naja, so lange Leitung, mich nicht anschauen, wenn ich mit dir rede, aber mich sehr anschauen, wenn ich nicht mit dir rede. Sowas.«, erklärte Esme.

»Ich weiß nicht warum. Ich schätze, das gehört einfach zu mir. Vielleicht bin ich auch ein bisschen dumm.«, sagte Myrie frustriert.

»Glaub ich nicht. Also letzteres, dass du dumm wärst.«, widersprach Esme. »Kann ich natürlich nicht wissen, wie es tatsächlich ist. Aber für deine Eigenarten, die ich gerade aufgezählt habe, sehe ich erstmal keinen Zusammenhang zu Schläue. Hattest du diese Eigenarten dein Leben lang schon?«

Myrie nickte.

»Noch etwas dieser Art?«

Myrie zögerte und dachte nach. »Vielleicht.«, sagte sie schließlich, immer noch das Fenster anblickend.

Sie fühlte sich sehr unbehaglich, nun auf andere Weise als zuvor. Esme wirkte nicht mehr so genervt, aber Myrie mochte eigentlich nicht über sich reden. Vielleicht sollte sie das Mal. Dann mit Merlin, oder noch eher mit

Omantra, nicht mit einer fremden Person im Zug. Immerhin machte sie auf Myrie keinen so schlimmen Eindruck, wie Hermen.

Sie stellte fest, wenn jemand ihre Eigenarten ansprach, dann war es sehr oft Hermen, und er brachte sie dann meistens in Verbindung mit Dummheit.

Und dass sie nie mit Omantra darüber gesprochen hätte, stimmte auch nicht. Sie hatten oft darüber gesprochen, dass sie Probleme hatte, Leute richtig zu interpretieren, und sie waren solche Situationen gemeinsam durchgegangen. Aber sie hatten sich nie darauf fokussiert, was alles bei ihr an Besonderheiten vorlag.

Myrie legte sich ihre Hände ans warme Gesicht und kühlte es auf diese Weise ab.

»Dann weiß ich immerhin Bescheid und kann mich darauf einstellen.«, sagte Esme und klang dabei nun gar nicht mehr genervt. Sie klang auch nicht freundlich oder sanft, sondern einfach nur sachlich.

Myrie nickte sachte.

»Weinst du jetzt?«, fragte Esme.

Myrie schüttelte den Kopf und nahm die Hände wieder vom Gesicht, versuchte sich etwas zu entspannen. Musik würde jetzt vielleicht helfen. Sie schob ihre linke Hand in die beim Entspannungsversuch zwischen ihren Beinen entstandene Lücke, und kommunizierte auf diese Art versteckt mit Omantra in Gebärdensprache, welche Musik sie nun gern leise über die Hinterohrhörer hören wollte. Die sanften Klänge beschäftigten den nervösen Teil von ihr und ließen sie wieder ruhiger atmen.

»Ich glaube, wie es in der Schule so ist, hängt stark davon ab, wen man da trifft. Ich habe ein paar sehr liebe Mitlernende kennen gelernt, mit denen ich nun viel unternehme. Aber das ist weniger direkt an die Schule gekoppelt.«, erzählte Myrie. »Ansonsten gehe ich bei der Wandergruppe mit. Das Gelände um die Schule herum ist sehr schön und vielfältig. Ich habe jetzt auch Ausgangserlaubnis und darf das Gelände weiter erkunden.«

»Oha, Ausgangserlaubnis!«, staunte Esme. Sie sagte es richtig ausladend

und beeindruckt. »Ist das nicht quasi die erste Regel überhaupt neben den Landesgesetzen, dass man das Schulgelände nicht verlassen darf?«

»Doch. Es gibt zwei Möglichkeiten, das dahingehend Ausnahmen gemacht werden.«, erklärte Myrie. »Entweder macht man einen Geländekurs mit und besteht einen zugehörigen Test, oder man nimmt am Spiel teil.«

Sie fragte sich, ob sie Esme erklären musste, was das Spiel war, oder ob Esme es, wie so viele andere bisher, einfach wusste.

»Und welche der beiden Varianten trifft auf dich zu?«, fragte Esme.

»Ich nehme am Spiel teil. Und ich werde bald mit dem Geländekurs starten.«, fügte Myrie hinzu.

»Du nimmst am Spiel teil!« Auch dies sagte Esme voll Bewunderung, aber leiser, als bliebe ihr die Luft weg.

Endlich blickte Myrie ihr wieder ins Gesicht und der Gesichtsausdruck passte zur Sprachmimik. Sie wirkte bewundernd oder begeistert.

»Ich wäre gern mit dir befreundet.«, sagte Esme ebenso leise wie eben.

»Deswegen? Weil ich am Spiel teilnehme?«, fragte Myrie.

Esme nickte und grinste. Es war ein Grinsen, das sie nicht so sehr unter Kontrolle hatte, wie bisher ihre gesamte übrige Mimik und Körpersprache. Es war weniger gezielt. »Ich bin ein großer Fan des Spiels und interessiere mich da für alles.«, sagte sie.

Myrie drehte sich wieder dem Fenster zu und fragte sich, was sie erzählen dürfte, wenn es nach Daina ginge, aber auch, was sie erzählen könnte. Sie wusste ja selbst nicht viel.

»Bist du in die Spielgruppe aufgenommen worden, oder warst du beim Urkundenfund dabei?«, fragte Esme.

»Letzteres.«, sagte Myrie, bevor sie daran dachte, dass sie mit der ersten Frage noch gar nicht fertig war.

»Wow, wie war es?«, fragte Esme.

Dieses Mal aber hatte Myrie sich unter Kontrolle. Sie schloss die Augen und fragte sich, was Esme mit den Informationen, die sie hatte, eh schon herausfinden könnte, oder was sie sagen könnte, was nichts verriet, was

relevant für die Zukunft sein könnte. Aber sie wusste eigentlich gar nicht, wie sie an die Fragen herangehen könnte. Sie wollte eigentlich auch nicht so misstrauisch sein und eine mögliche Entstehung einer neuen Freundschaft aufs Spiel setzen, um optimal das Spiel zu spielen. Sie musste unwillkürlich grinsen bei dem Wortlaut, etwas für das Spiel aufs Spiel zu setzen.

Auf der anderen Seite, wenn sie jetzt etwas sagte, was später für die Spielgruppe von Nachteil sein könnte, wäre Daina sicher unglücklich.

Esme wartete geduldiger als die letzten Male, die Myrie nicht so rasch geantwortet hatte, und doch fühlte sich Myrie unter Druck, möglichst bald etwas zu sagen.

»Wir haben eine Person in der Spielgruppe, die mir dazu rät, über so etwas nicht mit fremden Leuten zu reden. Ich denke, wir sollten uns also vielleicht vorher besser kennen lernen.«, überlegte Myrie.

Ihr gefiel die Antwort nicht, aber Esme nickte. »Verständlich. Und gern.«, sagte sie.

Sie musterten sich einen Augenblick gegenseitig neugierig, wurden aber dadurch unterbrochen, dass eine weitere Person das Abteil betrat: Ein Ork etwa in Myries Größe. Myrie wusste, dass Orks das Zweibeinvolk mit den stärksten Größenunterschieden waren, aber da sie sich bisher vorwiegend mit großen Orks identifiziert hatte, weil ihre Mutter so groß gewesen war, war dies ein neues Gefühl, einen Ork zu sehen, der so groß war wie sie. Es war vielleicht die ihr optisch ähnlichste Person, die sie je gesehen hatte.

»Du bist nicht...«, fing der Ork an, eine Frage zu stellen, haderte aber und fragte stattdessen. »Bist du ein Ork?«

»Ich bin ein Zwork.«, antwortete Myrie.

Der Ork kicherte. Dann nickte er Esme zu, die sich vorstellte. Myrie erinnerte sich daran, dass der Ork es beim Reinkommen auch getan hatte, aber hatte längst wieder vergessen, wie er hieß. Nun setzte er sich auf die gleiche Sitzreihe, auf der sie schon saß, aber in die andere Ecke, setzte sich eine VR-Brille auf und wirkte auf diese Art nicht mehr ansprechbar.

»Auch kein geselliges Wesen.«, stellte Esme fest.

Myrie fragte sich, ob sich das ›auch‹ auf sie bezog. Wenn der Kommentar

negativ gemeint war, teilte sie immerhin zu einem Teil Esmes Gefühle. Ihr wäre es auch lieber gewesen, wenn der Ork geselliger gewesen wäre, und Esmes Fokus dadurch etwas von ihr abgewendet worden wäre, sodass sie auch ein wenig entspannt hätte schweigen können. So tat sie es mit dem ständigen Gefühl, dass sie reden sollte. Sie knüpfte gedanklich an die Frage an, wie es an der Schule so war.

»Die Virtualitäten können aufregender gestaltet werden als daheim. Es ist in der Schule irgendwie möglich, noch nicht ausreichend getestete Virtualitäten zu betreten, in denen man sich weh tun kann.«, erzählte Myrie.

»Irgendwie möglich? Heißt das, du hast es noch nicht probiert und weißt das nur von anderen?«, fragte Esme.

»Ich war lediglich in Virtualitäten, in denen das der Fall war. Ich habe tatsächlich nie eine eigene Virtualität gebaut.«, erklärte Myrie.

»Oh, dann musst du wohl viel lernen, oder dich auf deine Spielgruppe verlassen. Darin besteht ja zu einem großen Teil die zweite Phase des Spiels oder nicht?«, fragte Esme.

Myrie zuckte mit den Schultern. Sie sollte es längst wissen, dachte sie. Aber vielleicht war es auch jetzt gut, dass sie es nicht wusste, dann konnte sie auch nicht darüber reden.

»Welches Thema hat die Runde, an der du teilnimmst?«, fragte Esme.

Myrie zuckte erneut mit den Schultern.

»Hey, das ist was, was ich eh rausfinden werde.«, sagte Esme. »Ich denke nicht, dass du die Zeit verheimlichen kannst, in der du nicht in der Schule am Unterricht teilnimmst, und dann kann ich schauen, von welcher Runde gerade die zweite Phase läuft.«

Myrie senkte den Kopf, setzte sich in einen Schneidersitz und konzentrierte sich auf die Musik. Sie erinnerte sich in diesem Zusammenhang, dass es pro Runde einen Satz Teilnahmeurkunden gab, die versteckt wurden, und wer eine fand, nahm an der entsprechenden Runde teil. Und eine Runde bestand dann aus verschiedenen Phasen, von denen die erste lediglich aus dem Finden der Urkunde bestand.

»Du bist da irgendwie reingerutscht.«, traf Esme die Erkenntnis. »Du hast gar nicht darauf hingearbeitet daran teilzunehmen, sondern du hast mehr so durch Zufall eine Urkunde gefunden.«

»Fast.«, antwortete Myrie.

»In wiefern nur fast?«, fragte Esme neugierig.

»Es ist kompliziert. In die Nähe der Urkunde bin ich durch Zufall geraten und ich habe sehr wenig darüber gewusst. Aber ich wusste, dass ich eine finden würde, als ich sie...«, Myrie suchte nach einer passenden Formulierung und zögerte.

»...aus dem nahen Versteck eingesammelt hast?«, ergänzte Esme.

Myrie nickte.

»Das sind ja für gewöhnlich keine einfach erreichbaren Verstecke.«, sagte Esme. »Hattest du passende Ausrüstung auch einfach durch Zufall dabei? Drohnen? Oder wie hast du sie eingesammelt?«

Myrie blickte in Esmes Gesicht und überlegte, schon wieder, was sie sagen durfte. Aber wahrscheinlich war viel kritischer, was sie schon gesagt hatte, als zu erwähnen, dass sie immer zum Klettern ausgerüstet wäre. Das wussten ohnehin sehr viele an der Schule.

Sie griff in eine ihrer Taschen und fischte einen der Klemmhaken heraus. Esme griff danach und besah ihn ausführlich, bevor sie ihn Myrie zurückgab.

»Du kletterst also. Mit Sicherung und allem.«, sagte sie.

Sie hatte durchaus einen Ausdruck von Bewunderung in der Stimme, aber nicht so sehr, wie Myrie es in der Vergangenheit von anderen an der Schule wahrgenommen hatte. Es störte sie nicht, sie registrierte es nur.

Sie nickte. Dann sah sie wieder aus dem Fenster. Der Himmel verdunkelte sich langsam und sie rollten wieder in eine Stadt, in der Myries Verbindungen zum Ehrenberg-Internat häufig hielten.

Als der Zug wieder anfuhr, kam eine weitere Person zu ihnen ins Abteil. Es war ein schüchterner Elb mit schulterlangem, glattem Haar, der sich neben Esme setzte. Er setzte sich keine VR-Brille auf und tatsächlich unterhielt sich Esme kurz mit ihm. Myrie, die das Gespräch mit Esme sehr

ermüdet hatte, nutzte die Gelegenheit, um einzuschlafen, oder zumindest so zu tun, als schliefe sie, und dabei zu entspannen.

Sie lauschte auf die Musik und blendete, so gut es ging, alles andere aus. Es ging nicht sehr gut. Die Präsenz der anderen Personen war nicht verdrängbar. Sie dachte an den Ork neben ihr und verglich sich mit ihm, visualisierte, was sie von seinem Erscheinungsbild in Erinnerung hatte. Er hatte noch robustere, ledrigere Haut als sie, sogar noch festere, als Olge. Er hatte einen Überbiss, wie das bei Orks oft der Fall war. Myries Gebiss war ein interessanter Mischfall: Ihre oberen Schneidezähne lagen vor den unteren, aber die unteren Eckzähne vor den oberen. Manche Orks hatten Eckzähne, die aus dem Mund herauschauten, was bei ihrem Nachbarn nicht immer der Fall war. Manchmal hatten sich die Lippen etwas geöffnet und man hatte seine Eckzähne vor der Oberlippe gesehen, aber meistens hatte sie sich darum herum geschlossen. Seine Ohren hatten eine ausgeprägtere fledermausflügelartige Form als ihre. Ihre hatten das nur ein wenig.

Aber trotz allem hatte sie den Eindruck, insgesamt robuster zu sein, denn zwar war seine Haut fast Leder und bildete zusätzliche Hornhaut an verschiedenen Stellen, zum Beispiel im Stirnbereich, aber die Gliedmaßen waren schmaler als ihre und seine Statur und Bewegungsdynamik wirkten nicht so, als habe er viel Muskelmasse oder wüsste, wie er sich abrollen müsste, wenn er hinfiel.

Die übrige Fahrt kam ihr sehr lang vor. Sie hörte einfach nur Musik, hin und wieder Esmes Stimme und die des Elbs neben Esme. Manchmal hörte sie einzelne Wörter heraus, die aber keinen Sinn ergaben. Sie hatte die Musik so laut gedreht, dass sie das meiste nicht verstehen konnte. Sie wollte nur noch ankommen und sich zurückziehen.

Als sie endlich ankamen, wartete sie, bis alle anderen das Abteil verlassen hatten, bevor sie den Zug verließ. Auf dem Bahnsteig entdeckte sie Henne Lot und Ara Seefisch, die auf die Neuankommenden am Aufzug warteten. Sie dachte zurück an ihren ersten Ankunftstag und fragte sich, ob es auch Henne Lot und Ara Seefisch gewesen waren, die sie damals abgeholt hatten.

Bei Henne Lot war sie sich sicher, bei Ara Seefisch weniger, aber es konnte gut sein.

Esme deutete auf Myrie, und sie hörte Henne Lot sagen: »Auf sie brauchen wir wahrscheinlich nicht zu warten.«, und dann die Stimme erhebend an sie gewandt: »Myrie, du nimmst wieder die Treppe, richtig?«

Myrie nickte.

Esme winkte, als die fünf in den Aufzug stiegen. Endlich war Myrie allein. Sie roch die kalte, steinige Luft, bevor sie sich langsam ins Treppenhaus begab. Die ersten zwei Stockwerke ging sie langsam, bis sie merkte, dass sie die Bewegung brauchte, und zwei Stufen auf einmal nehmend das Treppenhaus hinter sich brachte.

Sie erinnerte sich daran, dass Olge vielleicht vor ihr die Treppen hinaufgelaufen sein könnte, aber dann wäre sie so schnell gewesen, dass sie einen zu großen Abstand zu Myrie gehabt hätte, als dass sie das hätte mitbekommen können.

Myrie überlegte, sie zu fragen, ob sie noch ein Abendtraining machen wollten, oder ob sie stattdessen allein noch einen Abenderkundungsspaziergang machen wollte, aber sie wollte zunächst herausfinden, wo sie schlafen würde. Dabei fiel ihr ein, dass sie gar nicht wusste, wie sie herausfinden sollte, wo ihr Zimmer war. Dies dachte sie, als sie den Empfangsbereich betrat und vor sich Esme mit Ulka Brandenschmied sprechen sah. Sie überlegte, dass Ulka Brandenschmied wohl eine sinnvolle Ansprechperson war, um herauszufinden, wo sie schlafen würde, und wartete, bis Esme fertig war. Dann ging sie zu der grell rothaarigen, weichen Frau, die dieses Mal schon in passender Höhe vor ihr saß, weil Esme etwa Myries Größe hatte.

»Hallo, Ulka Brandenschmied.«, sagte Myrie. Sie kam sich dabei seltsam vor, weil sie selten ein Gespräch eröffnete. »Weißt du, wo ich dieses Mal schlafe?«

»Wirst du woanders schlafen, als beim letzten Mal?«, fragte Ulka Brandenschmied.

Myrie nickte.

»Myrie Zange war das?«, fragte Ulka Brandenschmied weiter.

Myrie nickte erneut.

»Interessant.«, sagte Ulka Brandenschmied und hielt inne. »Du stehst hier eingetragen für ein Sechserzimmer.«

Myrie nickte schon wieder.

»Ich erinnere mich daran, dass du beim letzten Mal am liebsten ein Einzelzimmer hattest haben wollen.«, sagte Ulka Brandenschmied mit zusammengekniffenen Augen.

Auch dieses Mal nickte Myrie.

»Und nun macht es dir auf einmal nichts mehr aus, in einem Sechserzimmer zu schlafen?«, fragte Ulka Brandenschmied.

»Schon.«, sagte Myrie zögernd. »Aber wir sind eben eine Spielgruppe.«

Ulka Brandenschmieds Augenmuskeln lösten sich und sie hob stattdessen die Brauen. »Das Spiel, richtig.«, sagte sie. »Soll ich deiner KI die Zimmerdaten übermitteln und du lässt dich von ihr führen?«

Myrie nickte. Vermutlich hätte sie Omantra auch direkt danach fragen können, fiel ihr ein.

Ulka Brandenschmied drückte einen Knopf. »Erledigt.«, sagte sie.



Myrie ließ sich von Omantra in ihr neues Zimmer leiten. Omantra beschränkte sich dabei auf das Wesentliche und Myrie war froh darüber. Nach der Kommunikation mit Ulka Brandenschmied hatte sie sich überlegt, höchstens noch einen Abendspaziergang zu machen und nicht mehr Olge zu treffen, aber erst nachdem sie ihr Zimmer gefunden hätte.

Der Gang, von dem aus die Leiter in ihr neues Zimmer führte, lag im Erdgeschoss in einem nördlichen Trakt am Rande des Schulgebäudes. Das Zimmer befand sich also im ersten Stock. Myrie war überrascht, dass die einzige Person im Raum, als sie ihn betrat, Theodil war. Natürlich hatte sie Theodil nie zuvor in der Realität gesehen und konnte es daher nicht sicher

sagen, aber da sie alle anderen vier Mitbewohnenden kannte, musste es per Ausschlussverfahren Theodil sein. Es sei denn, sie hätte das falsche Zimmer erwischt, aber dann wäre sie nicht hineingekommen.

Theodil sah kurz von einem flachen Bildschirm in seiner Hand auf und hob die Hand zum Gruß, dann senkte der Dunkelelb seinen Blick wieder.

Er war schön, fand Myrie. Sie hatte ihn auch in den Virtualitäten schon schön gefunden mit seiner dunkelgrauen Haut und den hellen, langen, glatten Haaren, aber das Gesicht sah hier völlig anders aus. Es war entspannt, ausdruckslos und ohne Miene. Die Nase war etwas länger, als Nasen durchschnittlich so waren. Seine Augen waren überraschend hellgrau und er hatte helle Wimpern.

»Sind die anderen noch nicht angekommen?«, fragte Myrie.

»Doch. Daina scheucht sie gerade herum. Sie spielen Klopp.«, antwortete Theodil ohne aufzublicken.

»Klopp?«, fragte Myrie.

»Ein Geschicklichkeitskampfspiel.«, erklärte Theodil.

Myrie nickte, was er höchstens am Rande seines Sichtfeldes wahrnehmen würde, aber er hatte gute Augen, wie sie wusste, also ging sie davon aus.

Sie kletterte hinauf auf ihr Badezimmerdach und richtete sich die Matratze ein. Dann öffnete sie das Fenster. Es klappte nach außen oben auf. Sie blickte hinab und sah einen Dachvorsprung unter sich, der zur Zimmerreihe unter ihr gehören musste. Der Stein der Außenmauer bis zu diesem Dachvorsprung war glatt und schwarz, dieser sacht glitzernde Stein, aus dem der Großteil der Schule gebaut war. Er hatte kein Rillenmuster oder ähnliches, in das sie ihr Gewicht in den Stein hätte verlagern können. Ein Sprung vom Dachvorsprung bis an die Unterkante ihres Fensters hinauf wäre weit, aber gerade so realistisch. Im Zweifel könnte sie vom Dachvorsprung das tiefer gelegene Fenster über Dainas Bett nutzen.

Sie lehnte sich weiter vor, um die Entfernung bis ganz zum Boden abzuschätzen. Der Boden war überraschend nah. Sie schätzte, dass er näher war, als der Boden im Flur von hier aus wäre, also die Zimmer unter ihr ein kleines Stück in den Boden eingelassen sein mussten.

Einige Meter rechts von ihrem Fenster verlief vom Dachvorsprung der Abfluss der angebrachten Regenrinne auf den Boden, der einen ziemlich stabilen Eindruck auf sie machte.

Myrie ließ sich durch das schmale Fenster hinab, bis sie nur noch an den oberen zwei Gliedern ihrer mittleren drei Finger hing, dann ließ sie sich auf den Dachvorsprung fallen. Sie ging in die Hocke, als sie ihn unter den Füßen spürte und fing ihr Gewicht zusätzlich mit einer Hand ab. Das Aufkommen hatte ein leises Geräusch verursacht, aber Myrie vermutete, dass es durch die Dämmung im Dach im Zimmer unter ihr schon nicht mehr hörbar gewesen war.

Nun lugte sie vom Dachvorsprung hinab, um die Fenster unter sich zu sehen. Nicht um hineinzusehen, sie wollte nicht in die Zimmer fremder Leute hineinschauen, sondern vor allem, um nicht an einem Fenster vorbeizufallen und selbst gesehen zu werden.

Sie musste ihre Position nur leicht nach links verändern, um zwischen zwei Fenstern hinabzuspringen und auf der weichen Wiese unter sich abzurollen.

Das Gitter, das das Schulgelände einschloss, war von hier aus nicht weit, weil es ein Trakt nah am Rand des Schulgeländes war. Sie hätte natürlich nun einen offiziellen Eingang nehmen können, aber das hätte bedeutet, einen Umweg in Kauf zu nehmen.

Also rannte sie das kurze Stück zum Gitter, schwang sich in zwei Sätzen hinüber, wie sie es inzwischen trainiert war, und verschwand in der feuchten Dunkelheit.

Klopp

Sie kam erst spät in der Nacht zurück. Sie wusste, dass es nicht vernünftig war, schon am ersten Tag unausgeschlafen zu sein, aber sie war so aufgewühlt gewesen, dass sie vorher nicht hätte schlafen können.

Das Schulgebäude lag dunkel vor ihr, als sie dieses Mal das Haupttor durchschritt. Dunkler zumindest als sonst. Einige Fenster waren immer hell. Das Haupttor lag zufälliger Weise auf ihrem Rückweg, sonst hätte sie es sicher nicht genutzt. Aber sie war nun froh darüber, denn der glatte Stein des Schulvorplatzes, auf den sich die Feuchte der Nacht gelegt hatte, war angenehm unter den Füßen. Sie gähnte, umrundete das Gebäude und kletterte das Abflussrohr der Regenrinne hinauf, wie sie es sich überlegt hatte. Es war zwar einfach, aber leicht unangenehm zwischen den Zehen. Das würde sich mit der Zeit geben, wenn die Stellen, in die die Halterungen drückten, stärkere Hornhaut bilden würden.

Auf dem Vordach schlich sie die wenigen Meter zu ihrem neuen Zimmer. Im Gegensatz zu den Zimmern unten waren die oberen Fenster nicht alle mit Vorhängen verhangen. Vermutlich glaubten einige nicht daran, dass auf diesem Vordach jemand vorbeispazieren könnte. Myrie sah bewusst auf ihre Füße, oder in den Himmel, um die Privatsphäre der Schlafenden nicht zu stören.

Die Vorhänge an Dainas Bett waren zugezogen, aber Myrie wusste trotzdem, dass es ihr Zimmer war. Sie öffnete ihr eigenes kleineres Fenster mit einer Geste, konzentrierte sich einen Augenblick, dann sprang sie, erwischte die untere Fenstereinfassung mit den Fingern. Langsam rutschte sie ab. Sie zog sich dennoch ein kleines Stück hoch, griff um und konnte in

dieser Position kurz inne halten. Dann unterstützte sie mit den Füßen so gut es ging an der glatten Wand ihren Klimmzug und rollte sich durchs Fenster direkt ins Bett. Sie war sehr leise dabei gewesen, aber als sie nach unten blickte, hatte sich Daina doch im Bett aufgerichtet und runzelte die Stirn.

Myrie schloss das Fenster wieder, und wusste, woran es lag. Natürlich veränderte sich die Akustik im Zimmer, wenn sie ein Fenster öffnete.

»Du bist ganz schön spät.«, bemerkte Daina flüsternd.

Myrie stellte fest, dass Dainas Haare den gleichen braunen Farbton hatten wie vor den Ferien, sie also nur ihr Aussehen in der Virtualität angepasst hatte. Allerdings fehlten die Zöpfe, aber das lag wahrscheinlich daran, dass Nacht war. Daina trug einen längs gestreiften, weichen Schlafanzug mit Knöpfen, in dem sie Myrie gefiel und sie lächelte ein wenig bei dem Gedanken.

»Ich war schonmal hier.«, entgegnete Myrie.

»Das hat Theodil erzählt.«, sagte Daina. »Ich meinte, von deinem Ausflug kommst du spät zurück.«

Myrie antwortete nicht. Sie blickten sich einen Moment an, dann überkam Myrie ein weiteres Gähnen.

»Gute Nacht.«, flüsterte sie.

»Schlaf gut.«, sagte Daina leise und lächelte.

Myrie legte sich auf ihre Matratze zurück und deckte sich zu. Nicht viel von ihr, eigentlich nur ihren Hintern. Ihr war viel zu warm. Sie öffnete mit einer Geste das Fenster nur einen sehr kleinen Spalt breit und ein angenehmer Luftzug fuhr über ihr Bett. Sie lag, obwohl sie so müde war, noch eine Weile wach, aber immerhin konnte sie sich entspannen.



Als ihr Handgelenk warm wurde und sie zum morgendlichen Training weckte, brauchte sie eine Weile, um sich zu orientieren. Sie wusste durchaus, wo sie an sich war, aber sie musste einordnen, wie herum sie gedreht lag, und erst einmal herausfinden, dass sie ihre Kleidung nicht anziehen musste, weil sie sie gestern angelassen hatte. Nur ihre Weste hatte sie geöffnet und musste sie nun wieder schließen. Dann musste sie sich daran erinnern, wie sie hier herauskam.

Sie öffnete das Fenster sehr langsam, damit das Geräusch der Vögel von draußen nicht abrupt, sondern nach und nach ins Zimmer drang, und verschwand auf dem selben Weg wie gestern aus dem Raum.



Ihr Training mit Olge fand am Baum statt, an dem sie sich zum ersten Mal getroffen hatten, und obwohl es nicht regnete, war Hermen nicht da. Sie war schlaftrunken im Training, hatte in den vergangenen Wochen keines gehabt. Es überraschte sie, wie reibungslos und gut alles funktionierte. Sie schaffte es, Griffe anzuwenden, über die sie zuvor lange hatte nachdenken müssen, und ihre Abrolltechniken hatten sich auch verbessert. Letztere übte sie aber auch jedes Mal, denn Olge schmiss sie immer noch genauso oft hin wie beim ersten Mal.

Dann folgte der Unterricht, in dem sie sich kaum konzentrieren konnte, und nach ihren drei Unterrichtseinheiten ging sie Schlaf nachholen.

Daina ließ sie zwei Stunden schlafen, dann weckte sie sie, indem sie mehrfach ihren Namen rief. Myrie schaute immer noch müde von ihrem Dach hinab nach unten.

»Komm mit!«, rief Daina.

Myrie blinzelte einige Male und stellte fest, dass sie wenigstens wacher war als am Vormittag. Außerdem stellte sie fest, dass sie, wenn sie schon nicht einfach weiterschlafen durfte, sich bewegen wollte. Sie ließ sich vorwärts vom Dach hinab, bis ihre Handballen auf der Oberkante des

Badezimmertürrahmens unter ihr auflagen. Dann schob sie ein Bein vor, bis ihre Zehen die Dachkante umschlossen, stieß sich ab, machte eine halbe Schraube in der Luft, und fing ihr Gewicht mit den Fingern auf dem Türrahmen ab, bevor sie aufkam.

Sie lächelte. Sie mochte das Zimmer.

»Ich sehe, um Umgebungsbeziehung muss ich mir bei dir wirklich keine Gedanken machen.«, sagte Daina.

Sie wandte sich von Myrie ab und kletterte die Leiter hinab in den Flur darunter. Myrie folgte ihr auf ihre Weise. Dabei stellte sie fest, dass sie zu zweit im Zimmer gewesen waren.

»Was genau meinst du damit?«, fragte Myrie.

Daina setzte sich in Bewegung und Myrie ging neben ihr her.

»Na ja, wir werden ganz verschiedene Spiele spielen. Da werden viele Fähigkeiten gefragt. Unter anderem ist unwegsames Gelände oft ein Bestandteil und das kannst du eben sehr gut.«, erklärte Daina.

»Wir werden also Spiele im Spiel spielen?«, fragte Myrie halb belustigt.

Daina runzelte die Stirn. »Wieviel weißt du über das Spiel.«, fragte sie.

»Wenig.«, antwortete Myrie fest. Interessanterweise schämte sie sich gerade gar nicht dafür, dabei hätte sie das von sich erwartet.

»Ich erzähle nun ein paar grundlegende Dinge. Unterbrich mich, wenn ich zu schnell bin, oder wenn du alles schon weißt.«, leitete Daina ein.

Myrie nickte.

»Das Spiel besteht aus Runden. Wir nehmen an einer davon teil. Jede Runde wiederum besteht aus je vier Phasen. Die erste besteht im Auffinden aller Teilnehmerkunden für die entsprechende Runde. Wird die letzte Teilnehmerkunde einer Runde gefunden, fangen die Fristen für das vervollständigen von Spielgruppen an, und anschließend beginnt die zweite Phase der Runde.«, erklärte Daina.

Myrie überkam ein seltsames Gefühl der Aufregung in der Bauchgegend bei dem Gedanken, dass sie anscheinend die letzte Urkunde einer bestimmten Runde gefunden hatten und nun die zweite Phase einsetzte. Es hatte etwas von Fortschritt und etwas Mitreisendes.

»In der zweiten Phase bastelt jede Spielgruppe eine Virtualität. Wir sind dabei ziemlich frei. Es soll unter einem bestimmten Thema sein, unter dem die jeweilige Runde steht, aber eigentlich wird eine Virtualität nur dann wegen des Themas disqualifiziert, wenn sie offensichtlich gar nichts damit zu tun hat.

Aber bevor ich mich da in Detailregeln verliere, – das kann ich gut –,«, fuhr Daina fort und grinste bei ihrem Einwurf, »weiter zur zweiten Phase: Nach der Bastelphase werden alle Virtualitäten aneinander gedockt und wir spielen sie durch. Das geschieht in zwei nicht aufeinander folgenden, langen Wochen. Dabei fliegt dann die Hälfte der Spielgruppen raus, und die andere startet daraufhin dritte Phase.« Sie beendete ihren Redefluss, als sie vor einer geschlossenen Tür zu einem Raum nahe der großen Spielhalle anhielten. »Hast du soweit Fragen?«

»Viele.«, antwortete Myrie.

»Lass uns erstmal reingehen.«, sagte Daina und öffnete mit einer Geste die Tür. »Das ist ein Spielraum, der uns als Spielgruppe zur Verfügung gestellt wird. Hier trainieren und basteln wir.«

Der Raum war ein gutes Stück größer als ihr Rückzugsspielraum, aber natürlich lange nicht so groß wie die große Spielhalle. Die anderen vier aus ihrem Zimmer standen an den Rändern des Raums und bewegten sich interessant. Vorbeugen, Körper wegdrehen, auch zackige Bewegungen, Springen, und Bewegungskombinationen aus Armen oder Beinen, die wie Gesten wirkten, die Myrie noch nicht kannte.

»Autsch.«, sagte Sarina, nicht so, als habe er sich wirklich weh getan. Es klang eher informativ.

Es hatte etwas von einem Tanz, den sie gemeinsam vollführten.

»Danke!«, rief Merlin.

Theodil nickte.

Myrie fragte sich, ob sie miteinander kommunizierten, oder in getrennten Virtualitäten unterwegs waren, und vermutete ersteres.

»Sie spielen Super Klopp Kumpel, oder auch kurz Klopp.«, informierte

Daina sie. »Das ist ein Spiel, in dem ich eure Kampf- und Geschicklichkeitsfähigkeiten einschätzen lernen möchte. Und vor allem ist es auch einfach lustig.«

Myrie musste grinsen. Sie hatte gelegentlich mal in den Spielraum der Brüder geschaut, daher war ihr der Anblick, der sich ihr hier bot, nicht ganz fremd. Aber es war auch immer irgendwie lustig. Auch der Name des Spiels klang witzig.

»Lass uns reingehen und erstmal zuschauen!«, sagte Daina und setzte ihre VR-Brille auf.

Myrie kramte ihre hervor und tat es ihr nach.

Sie materialisierte neben Daina auf einer Zuschauendenrampe. Große, gepolsterte Treppenstufen bildeten einen Trichter enormen Umfangs um eine schwebende Ebene in seiner Mitte. Je weiter die Stufen von ihnen weg waren, desto transparenter waren sie, desto mehr war der Hintergrund der Virtualität zu sehen. Es war ein dunkler Hintergrund mit Planeten, die sich langsam um den Trichter herumbewegten.

Die Ebene in der Mitte war quasi eine Welt für sich. Es gab mehrere weitere kleine Plattformen, die in verschiedenen Höhen oberhalb der Ebene schwebten. Sie waren im Wesentlichen schwarz, aber ein türkisfarbenes geometrisches Muster leuchtete darauf und hob sie voneinander ab.

Und auf diesen Ebenen hopsten Merlin, Hermen, Sarina und Theodil herum. Sarina und Hermen hatte sie noch nie in einer Virtualität gesehen, aber sie wusste sofort, wer sie waren. In der Virtualität war Sarinas langes Haar zu einem dicken Zopf geflochten, der um ihn herum schwang, wenn er sich drehte. Und er drehte sich viel. Es war ein wunderschönes Schauspiel, fand Myrie. Sie bewegten sich alle auf ihre jeweils eigene Art schön. Hermen war schnell und flink und feuerte ständig rot leuchtende Geschosse ab. Sarina wich im Wesentlichen aus, und das sehr wendig. Theodil bewegte sich kontrolliert, nie mehr als notwendig, und feuerte selten, aber dafür präzise gezielt blau leuchtende Geschosse, die immer trafen, sofern Myrie das richtig sah. Merlin wich den roten Geschossen hopsend aus, erzeugte transparent glühende Schilder und nun packte

er Hermen von hinten, schleuderte ihn einmal um sich herum, bevor er ihn losließ und Hermen einmal quer oberhalb der unteren breiten Ebene entlangflog und hinunterfiel. Myrie vermutete unvermittelt, dass Herunterfallen etwas Schlechtes in diesem Spiel war. Hermen aber sprang irgendwie im Fall in der Luft und konnte sich mit einer Hand an der äußeren Plattform festklammern. Im nächsten Moment zog er sich hinauf und feuerte eines seiner rot leuchtenden Geschosse auf Merlin ab. Merlin hopste weg, höher, als jemand in der Realität überhaupt hopsen konnte, aber Hermen hatte gleich ein zweites abgefeuert, das Merlin im Bauch traf und ihn weit weg von den Plattformen hoch in die Luft schleuderte. Er flog durch die transparenten Treppen hindurch und löste sich in hellen Strahlen bunten Lichts auf.

All das lief nicht leise ab, sondern hatte eine Reihe an rauschenden und sachte knallenden Klangeffekten.

Im nächsten Augenblick erlitt Sarina das gleiche Schicksal wie Merlin, weil eines von Theodils abgefeuerten, blauen Geschossen ihn traf.

Nun waren nur noch Theodil und Hermen im Spielbereich, von denen Myrie überzeugt war, dass sie die zwei der vier Spielenden waren, die das Spiel besser verstanden und besser unter Kontrolle hatten.

Sie umrundeten sich langsam, Hermen mit einem fiesem Grinsen auf dem Gesicht, die Augenbrauen zuckend, Theodil mit entspanntem Gesichtsausdruck, wie immer. Während sie sich erneut anfangen zu befeuern und Myrie berauscht war von dem Geschick, wie sie sich gegenseitig auswichen, tauchte Sarina neben Daina und ihr in den Zuschauendenreihen auf. Myrie wunderte sich, denn Merlin war ja zuerst rausgeflogen. Aber dann erkannte sie, wie Merlin von oben wieder auf den Spielbereich geschwebt kam.

»Warum darf Merlin zurück, aber Sarina nicht?«, fragte Myrie leise.

»Weil wir drei Leben haben, und ich meine drei verbraucht habe, Merlin aber erst eins.«, erklärte Sarina.

»Ich bin beeindruckt.«, gestand Daina ein. »Gestern ist er noch immer als erstes gestorben.«

»Kann man das irgendwo dran erkennen?«, fragte Myrie.

»Am Plattformrand unter den Namen.«, sagte Daina.

Myrie hatte den Text am Rand der großen Ebene bis gerade für Gestaltung der Welt gehalten, aber sah nun genauer hin. Es standen dort alle vier Namen derer aufgelistet, die gerade spielten, beziehungsweise gespielt hatten. Zwei in blau und zwei in grün. Sarinas Name war blasser als die anderen Namen, vermutlich, weil er gerade endgültig rausgeflogen war, und unter seinem Namen stand 0 von 3. Unter Merlins Namen stand 2 von 3 und bei Hermen und Theodil jeweils 3 von 3. Immerhin fühlte sich Myrie bestätigt in der Annahme, dass Hermen und Theodil das Spiel besser im Griff hatten als Merlin und Sarina.

Oberhalb der angezeigten Namen leuchteten je zwei Balken oder Streifen, ähnlich wie Ladebalken, ein grüner und ein roter. Immer wenn eine Person ein Geschoss abbekam, durch die Gegend geschleudert wurde oder ähnliches, füllte sich der rote Balken der Person etwas mehr. Der grüne schwankte in der Füllanzeige, aber Myrie konnte sich noch keinen Reim darauf machen, wovon der Füllstand abhing. Als Merlin ein zweites Mal von der Ebene geschossen wurde und wieder auf dem Spielfeld erschien, war sein roter Balken wieder komplett leer.

Myrie konzentrierte sich mehr auf den grünen und stellte fest, dass Theodil den gefülltesten grünen Balken hatte, aber Hermen oft nur wenig hinter Theodil zurück lag. Merlins Balken war dagegen nur ansatzweise gefüllt, und Sarinas war fast leer. Theodils Balken füllte sich langsam, aber wurde nie kürzer. Hermens Balken dagegen schwankte stark, aber der Mittelwert stieg auch nur langsam.

Sie bekam mit, wie Daina über sie hinweg mit Sarina zu reden angefangen hatte, wusste zwar nicht so richtig, worüber, aber Sarina machte nicht sehr zufriedene Kommentare, also beschloss Myrie, doch zuzuhören und weniger auf den Kampf zu achten.

»Ich finde es halt etwas merkwürdig, dass du uns immer nur erzählst, was wir üben sollen, aber du kämpfst nicht einmal mit.«, sagte Sarina.

»In diesem Spiel würde ich euch einfach platt machen. Was soll euch das bringen?«, fragte Daina.

»Das würde ich eben schon gern einmal sehen. Selbst wenn es stimmt, können wir daraus ja vielleicht etwas lernen.«, gab Sarina zurück.

»Es könnte auch stark demotivieren. Aber wenn du meinst, spielen wir eine Runde gegeneinander. Du und ich.«, bot Daina an.

»Ich verstand unter dem Ausdruck ›uns alle platt machen‹ eigentlich eher du gegen uns fünf.«, widersprach Sarina.

»Gegen alle, die wollen.«, schlug Daina vor.

»Gut.«, stimmte Sarina zu. »Nach dieser Runde.«

»Ich weiß wirklich nicht, was das bringen soll. Aber das kannst du mir danach ja vielleicht erklären.«, sagte Daina noch, aber Sarina reagierte nicht darauf.

Sarina roch leicht verschwitzt, was Myrie angenehm fand, und sie blickte sich zu ihm um. In der Virtualität trug er schwarze Leggings und ein enges Top mit silbernen Streifen entlang der Seiten. Auch in der Realität hatte Myrie vorhin gesehen, trug er dieses Mal eng anliegende Kleidung ohne Ärmel, abgesehen vom EM-Anzug, der natürlich langärmelig war. Die Schultern waren gerade leicht vorgebeugt und glänzten. Myrie hatte sie selten so deutlich gesehen, weil die Haare sonst darüber lagen und weil Sarina außerhalb der Virtualität meistens Langärmeliges trug. Ihr gefiel die Schulter sehr, aber bevor sie sich ins Starren verlor, sah sie lieber wieder auf den Kampf. Hermen verlor ein Leben, bevor Merlin sein drittes verlor und dann kämpften nur noch Hermen und Theodil gegeneinander. Der Kampf dauerte noch einige beeindruckende, lange Momente mit vielen Blitzen und Lichtern, die durch die Gegend schossen, und ging schließlich sehr knapp zu Gunsten von Hermen aus.

»Sarina möchte gern einen Kampf gegen mich spielen mit allen, die mit ihm gegen mich antreten möchten. Wer will?«, fragte Daina, als sie alle in den Zuschauendenrängen zusammen waren.

»Oh, ich freue mich darauf, dich endlich fertig machen zu können.«, sagte Hermen.

»Sie wird uns fertig machen.«, meinte Theodil sachlich. »Aber hast du lange nicht mehr, ich bin dabei.«

Merlin zuckte mit den Schultern und nickte. »Warum nicht.«, sagte er.

»Myrie?«, fragte Daina.

»Ich gucke lieber zu.«, sagte Myrie.

»Du musst irgendwann auch spielen.«, sagte Daina streng.

»Du solltest mit dem Befehlston aufhören.«, erwiderte Hermen nicht weniger streng und Myrie gab ihm innerlich zum ersten Mal recht.

Daina reagierte nicht darauf. »Dann geht es los.«, sagte sie stattdessen und tat einige Gesten.

Kurz darauf verschwanden alle und Myrie blieb allein auf der Tribüne zurück.

»Super Klopp Kumpels!«, sagte eine Moderierstimme in ankündigendem Tonfall, in einer Betonung, die es sehr bombastisch erklingen ließ und ein Banner mit dem Titel des Spiels lief vor der Bühne entlang, bevor die anderen auf der Bühne materialisierten.

Der Kampf dauerte nicht lange und Myrie konnte kaum erkennen, was passierte. Es war ein Lichtermeer, das größtenteils von Daina ausging, die irgendwie zwischen den einzelnen Plattformen hin- und hersprang. Sarina und Merlin verloren ihre drei Leben so schnell, dass sie jeweils kaum auf der Plattform waren, aber Myrie hatte keine Ahnung wie. Gegen Theodil und Hermen brauchte der Kampf etwas länger. Theodil schien sich voll auf Weglaufen, Wegspringen und Verteidigen zu fokussieren. Er griff nur zwei Mal mit seinen Geschossen an, aber das eine Mal schützte sich Daina mit einem Schild, das andere mal schoss sie irgendwie auf dem Rücken entlangschlitternd unter dem Geschoss hindurch und traf Theodil stattdessen mit einer Schneide an ihrem Fuß, worauf er von den Plattformen geschossen wurde und ein Leben verlor. Daina sah gar nicht hin, sondern richtete ihren nächsten Angriff gegen Hermen.

Hermen dagegen hatte zunächst versucht eine Angriffsstrategie zu fahren, und war erst später, nachdem er wohl feststellte, dass er Daina nie voll traf, zu einer Ausweichtaktik gewechselt. Er flog vor Theodil ganz aus

dem Spiel, und man könnte sagen, lange vor Theodil, aber nur, wenn man es in Bezug auf die gesamte kurze Spieldauer sah. Daina hatte noch alle drei Leben, als sie gewann.

»Glaubst du nun, dass ich was drauf habe?«, fragte sie Hermen, als sie als letztes in den Zuschauendenreihen materialisierte.

Hermen schüttelte den Kopf. »Du spielst spezifisch dieses Spiel schon seit Langem. Das erkennt man daran, was du alles für Funktionen kennst. Die hast du im Gegensatz zu uns nicht erst gestern kennen gelernt. Spiel mit mir ein Spiel, in dem ich mich auskenne, und besiege mich, und ich glaube es dir.«, argumentierte er.

»Ja ich habe Heimvorteil.«, gab Daina zu. »Du hast trotzdem vorher behauptet, du würdest mich hier fertig machen.«

Hermen holte Luft um etwas zu sagen, aber Sarina unterbrach ihn. »Es geht darum gar nicht.«, sagte er. »Wir wollen am Ende nicht gegeneinander kämpfen, sondern miteinander, und das im Spiel. Niemand muss dazu wissen, wer von euch wen besiegt.«

»Und warum wolltest du gegen mich kämpfen?«, fragte Daina.

»Um deine Technik zu sehen. Um zu sehen, was geht. Und dich zu bitten, uns das zu zeigen.«, erklärte Sarina.

»Mach ich doch die ganze Zeit. Ihr könnt aber auch nicht alles auf einmal lernen.«, sagte Daina.

»Du erklärst. Du zeigst nicht.«, widersprach Sarina.

»Ah.«, verstand Daina plötzlich und geriet ins Grübeln.

»Du bringst manchmal Sachen schön auf den Punkt.«, sagte Merlin mit etwas gesenkter Stimme zu Sarina.

Myrie fand die plötzliche Ruhe sehr erlösend. Bis gerade waren sie alle recht laut gewesen und nun sprach für einen Augenblick niemand mehr.

»In Ordnung.«, sagte Daina schließlich. »Ich denke mir was aus. Ich denke, solange spielen noch einmal Myrie mit Theodil gegen Sarina und Merlin.«

»Warum die Zusammenstellung und warum ich nicht?«, fragte Hermen.

»Weil Theodil und du schon recht gut seid, spielt eine Person von euch

nicht. Und weil Myrie vermutlich eine Erfahrung von Null hat, geselle ich zu Myrie die Person von euch, die sie nicht dauernd beleidigt.«, erklärte sie.

Hermen schüttelte den Kopf. »Wir müssen wirklich nochmal über dein Herumkommandieren reden.«, sagte er.

»Hast du jemals ein Spiel in dieser Art gespielt?«, fragte Theodil Myrie. Sie schüttelte den Kopf.

»Ich zeige dir dann ein paar grundlegende Sachen. Es wäre nett von euch, wenn ihr erst etwas später angreift.«, bat Theodil Sarina und Merlin.

Dann, als Myrie nickte, verschwand die Welt um sie herum, und eine andere baute sich auf. Aber statt der Ebene, wie sie erwartet hatte, tat sich ein riesiges Menü vor ihr auf, das sie überforderte. Es bestand aus etwa 100 Schaltflächen, auf denen seltsame tierartige Wesen abgebildet waren.

»Was mache ich hier?«, fragte sie, als sich das Menü auch nach ein paar Augenblicken nicht änderte.

»Achso, du suchst einen Charakter aus.«, sagte Theodil.

Sie schloss daraus, dass diese seltsamen Tiere die Charaktere waren. Aber was hieß das.

»Irgendeinen?«, fragte Myrie irritiert.

»Nimm erstmal einen einfachen. Sinsa oder Blunding.«, empfahl Theodil.

»Ich sehe keine Namen.«, sagte sie und verzweifelte allmählich.

»Wenn du die flache Hand über die Schaltflächen hältst, dann werden sie angezeigt.«, erklärte Daina.

Myrie folgte der Anweisung, und fand zuerst Blunding in der Liste, ein Wesen, das halb Gans und halb Fuchs war.

Was sie davon nun hatte, es auszuwählen, wusste sie jedoch nicht. Sie sah nicht aus, wie eine Kreuzung aus Fuchs und Gans, sondern immer noch wie Myrie, wie Daina sie damals gestaltet hatte. Aber sie materialisierte nach der Auswahl nun endlich oberhalb einer Ebene mit mehreren Plattformen, und sank langsam auf eine hohe davon hinab. Nur, dass diese Ebene und die Plattformen nicht mehr dieselben waren wie die schwarzen mit dem türkisleuchtenden Muster eben, sondern irgendwelche Wiesen mit

Gras und Sonnenlicht. Sie sah sich erst einmal um, bevor sie sich Theodil zuwandte.

»Du hast zwei Attacken. Eine Fernkampfattacke, die machst du so,«, erklärte Theodil und vollführte eine nicht ganz einfache Geste mit den Armen, worauf ein blaues Flammengeschoss ins Leere flog, »und eine Nahkampfattacke, die so funktioniert. Sarina? Magst du dich einmal kaputt machen lassen?«

»Umgekehrt? Du bist eh besser.«, schlug er vor und sprang über die Plattformen zu ihnen. Er sprang dabei, genau wie Merlin vorhin, ohne erkennbare Mühen mehrere Körperlängen hoch oder weit.

»Einverstanden.«, sagte Theodil.

Sarina griff Theodil mit einer Hand in die Kleidung im Nacken, schleuderte ihn einmal um seine Achse und ließ ihn los, sodass Theodil aus dem Ebenenbereich herausflog, doch er schaffte es, im Fall die Richtung so zu ändern und schräg zu fallen, sodass er sanft wieder neben Myrie landete.

»Das war jetzt das Schleudern, nicht die Nahkampfwaffe.«, sagte Theodil sachlich.

»Oh.«, machte Sarina. »Dann musst du das doch vorführen.«

Theodil vollführte ein paar weitere Gesten mit den Armen, während er mit den Füßen drei Schritte machte, und sich einmal um sich selbst drehte. Vermutlich von der Bewegung ausgelöst hielt er nun blau leuchtende kurze Flammenschwerter in der Hand, die er in immer noch der selben fließenden Bewegung, wie zuvor in Sarinas Arm rammte.

»Au.«, sagte Sarina sachlich.

»Der Arm ist nicht so schlimm.«, kommentierte Merlin.

Über Sarina blinkte kurz der rote Balken auf, der leer war, aber nun einen kleinen Zuwachs bekam.

»Und dann kommt noch das Schild. Aber ich vermute, die drei Dinge verwirren dich schon genug. Das Schild ist komplizierter.«, schloss Theodil ab.

Und er hatte recht. Merlin und Sarina gingen sicher nicht so hart mit ihr um, wie sie konnten. Sie richteten ihre Angriffe vorwiegend kombiniert

auf Theodil, der außerdem dauernd vor Myrie sprang. Aber sie hatte nicht einmal herausgefunden, wie sie die Sprünge kontrollierte, als sie auch schon quer durch den Raum geschossen wurde, und beim Herunterfallen die Ebene nicht erreichte. Es brauchte nur wenige Augenblicke, bis sie, ohne wirklich wahrzunehmen wie, alle drei Leben verloren hatte, einmal sogar dadurch, dass sie versucht hatte, auf eine der oberen Plattformen zu springen, daneben gesprungen war und wieder im Abgrund verschwunden war.

Sie tauchte wieder auf den Zuschauendenreihen auf und beobachtete nun, wie der Kampf zwischen Sarina, Merlin und Theodil gar nicht so ungleich wirkte.

»Nun erklär mir nochmal, warum du diese Erfolgsbremse in der Spielgruppe haben wolltest.«, wandte sich Hermen an Daina. »Also mal abgesehen davon, dass wir keine Wahl haben, weil sie die Urkunde gefunden hat.«

Daina blickte ihn nur böse an. Myrie fragte sich, ob Daina enttäuscht von ihr war.

»Spielt ihr vier einfach noch ein paar Runden, ich trainiere mit Myrie.«, sagte sie schließlich. »Kommst du mit?«

Myrie fragte sich, was jetzt passieren würde, aber hoffte, wenn sie mitkäme, dass dann Hermen nicht mehr neben ihr säße, also nickte sie.

Sie landeten in der gleichen Virtualität, in der die anderen vier nun waren, nur ohne die anderen, und dieses Mal direkt im Menü. Myrie wählte wieder die Kreuzung aus Fuchs und Gans aus, von der sie schon wieder vergessen hatte, wie sie hieß, und landete mit Daina wieder in einer Ebenenwelt mit Plattformen, die schon wieder anders aussah. Dieses Mal war alles rosa und sollte wohl niedlich wirken. Häuser und Blumen standen unter den Plattformen, aber so kleine, dass sie vermutlich nicht hineingehen könnte.

»So. Greif mich an.«, befahl Daina.

Myrie griff nach Dainas Nacken, weil das der einzige Angriff war, den Myrie noch klar im Kopf hatte, doch Daina drehte sich geschickt weg.

»Das ist kein guter Angriff. Das macht nicht viel Schaden und ist nur möglich, wenn die andere Person sehr unaufmerksam ist. Nahkampf oder Fernkampf. Das darfst du dir aussuchen.«, sagte Daina streng.

»Ich habe ehrlich gesagt noch Probleme mit dem kontrollierten Springen.«, entgegnete Myrie.

»Ich weiß. Das kommt irgendwann von allein. Lass uns mit Fernkampf anfangen.«, sagte Daina.

Myrie versuchte die Bewegung nachzuahmen, die ihr Theodil gezeigt hatte. Nichts passierte. Sie versuchte es erneut, aber Daina unterbrach sie. »Den linken Ellenbogen näher am Körper.«, sagte sie.

Myrie probierte, wieder passierte nichts, wieder korrigierte Daina. Es passierte alles so hetzig und schnell, dass ihr Kopf nach nur wenigen Augenblicken ausgelaugt war, aber immerhin bekam sie einen Blitz zustande. Warum auch immer es ein Blitz war, und kein rotes oder blaues Flammengeschoss. Vielleicht hing das mit der Charakterauswahl am Anfang zusammen.

Daina ließ sie noch zwei Blitze durch die Gegend schießen, was wiederum je einige Anläufe brauchte, bis es funktionierte. Myrie hätte sich gern weiter auf diesen Teil fokussiert. Doch Daina ging nun schon ins Zielen über, überflutete sie mit Informationen, wie sie Bögen blitzen könnte, wie sie weiter aber mit weniger Kraft und wie sie näher, aber dafür mit Explosion zielen könnte, und als Myrie sich selbst durch eine Explosion in die Luft jagte, und dadurch eine kurze Pause bekam, merkte sie, wie sie am ganzen Leib zitterte, und zu weinen anfang.

»Hey, so schlecht bist du gar nicht.«, sagte Daina, als sie es bemerkte. »Also gut, du bist schlecht, aber ich bin sicher, du lernst das alles. Du bist schlau und kannst Bewegungen generell eigentlich sehr gut koordinieren.«

Doch es wurde nicht besser, und als Myrie auch die Luft wegblieb, wusste sie, dass sie rennen musste. Sie verabschiedete sich nicht einmal, sie konnte gar nichts mehr, verließ die Virtualität mit der Notfallgeste, mit der man alle Virtualitäten sofort verlassen konnte, setzte die VR-Brille ab und rannte, rannte aus der Schule, über das Gitter, weg von den anderen, bis sie

irgendwo auf felsigem Boden an einem Waldausläufer nicht mehr konnte, sich flach auf den Rücken legte und weinte. Das Atmen ging immer noch schwer, beziehungsweise wieder, denn beim Laufen hatte sie es nicht so gemerkt. Sie schloss die Augen, blinzelte nur hin und wieder eine Träne weg, und konzentrierte sich darauf, ruhig zu atmen.

Kaum hatte sie Abstand von ihren aufgewühlten Gefühlen und dem ganzen Adrenalin bekommen, ging sie geistig die Bewegungen wieder durch, formte sie in Gedanken nach. Erst langsam und bald schneller, bis sie die Gesten im Kopf verstanden hatte, und sich auch die Geschwindigkeit dahinter vorstellen konnte. Sobald sie es geistig umfasst hatte und sich die Vorstellung nicht mehr überfordernd anfühlte, richtete sie sich auf und formte sie langsam mit ihrem Körper nach. Sie brauchte eine ganze Weile, bis sie es zunächst in die Motorik übersetzt bekam, und schließlich, bis sie es in ihrem motorischen Gedächtnis verankert hatte.

Dann öffnete sie die Augen.

»Omantra, ich bräuchte deine Hilfe.«, sagte sie schließlich.

»Wobei?«, fragte die vertraute Stimme der KI in ihren Ohren.

»Ich möchte gern Super Klopp Kumpel spielen lernen. Ich möchte die Virtualität gern ein bisschen zerpfückt haben, und Kampftechniken darin langsam üben, bevor ich schnell werde. Geht das? Kann man das Spiel quasi in Zeitlupe spielen?«, erkundigte sie sich.

»Das stellt für mich als KI kein Problem dar.«, antwortete Omantra.

Erst ging Myrie langsam zurück zur Schule und während sie ging, übte sie jeweils die Bewegung, die ihr gerade am wenigsten präsent war. Aber sie war sich nicht einmal sicher, ob sie die Bewegung wirklich genau richtig machte. Dann verfiel sie ins Laufen. Sie nahm nicht den direkten Weg zu ihrem Rückzugsspielraum, sondern ging durch den Keller der Schule, durch Gänge, die sie teilweise noch nie betreten hatte. Der Keller war nicht leer, aber sie vermutete, auf diesem Weg das kleinste Risiko zu haben, Daina oder ein anderes Spielgruppenmitglied zu treffen.

In ihrem Spielraum kommunizierte sie mit Omantra und startete Super

Klopp Kumpel nur für sich. Sie startete im Menü und ließ es sich von Omantra als erstes genauer erklären.

Die Tierwesen hatten ihren Ursprung in einer älteren Version des Spiels, in der man tatsächlich die Form der Tiere angenommen hatte, um zu spielen. Es gab auch heute noch diesen Spielmodus, der erheblich schwieriger war, als der vereinfachte, in dem man physisch die gleiche Form hatte, wie der eigene Körper. Ein Tier mit anderen Gliedmaßen und sehr anderen Proportionen zu spielen als der eigene Körper hatte, war noch einmal etwas ganz anderes, als einfach eine größere oder kleinere Person zu spielen. Wenn der Körper eine völlig andere Form hatte, so wurden Bewegungen des eigenen Körpers in Bewegungen des Wesens übersetzt, die der eigene Körper gar nicht bewerkstelligen konnte, etwa weil er zu wenige oder die falschen Gliedmaßen hatte. Außerdem war das Körperempfinden ein anderes, als das entsprechende Wesen eines gehabt hätte.

In der vereinfachten Variante übernahm man nicht den ganzen Körper des Wesens sondern nur die Attacken, die sich von Tier zu Tier unterschieden. Manche waren im Nahkampf stärker, manche im Fernkampf. Manche Angriffe mussten genauer gezielt werden, damit sie schaden, aber machten dafür bei einem Treffer um Einiges mehr Schaden als die, die sich einfacher zielen ließen. >Schaden machen< war eine Formulierung, wie Myrie lernte, die im Kontext dieser Spiele sehr gebräuchlich war.

Jedes Wesen hatte außerdem eine Spezialfähigkeit, die durch eine ganz eigene Bewegung ausgelöst wurde. Zum Beispiel konnte sich ein Wesen teleportieren, oder ein anderes konnte den Boden gefrieren, sodass andere Teilnehmende leicht ausrutschten. Hinzu kam, dass sich die Fernkampf- und Nahkampfgriffe unterschieden, je nachdem, ob sie aus der Luft oder auf dem Boden ausgeführt wurden, oder nach unten, nach oben oder zur Seite. Die Vielfalt, die sich daraus ergab, war überwältigend und enorm.

Myrie hatte das Bedürfnis, alles der Reihe nach auszuprobieren, aber damit wäre sie Tage beschäftigt gewesen. Stattdessen versuchte sie, Systematik hineinzubringen. Sie teilte mit Omantras Hilfe die Kampffähigkeiten nach den verschiedenen Nahkampf- und Fernkampfgriffen auf, statt

nach den Charakteren, und sortierte sie in ähnliche Kategorien. Aus jeder Kategorie wählte sie zufällig je eine Fähigkeit aus, die sie dann getrennt von den Charakteren ausprobierte und herausfand, mit welchen Kategorien sie zunächst am meisten anfangen konnte. Auf diese Weise ergaben sich acht Charaktere, deren Fähigkeiten in den gewählten Kategorien lagen. Die Fuchsgans war nicht dabei. Ob der andere Charakter dabei war, den Theodil vorgeschlagen hatte, wusste sie nicht, weil sie den Namen vergessen hatte und nie herausgefunden hatte, wie er aussah. Dann begutachtete sie die Spezialfähigkeiten und reduzierte die Auswahl auf dieser Basis noch einmal auf die Hälfte. Von diesen wiederum schlug Omantra vor, einen Charakter auszuschließen, weil das zugehörige Schild sehr schwach wäre. Von den drei übrigen entschied sich Myrie für eine Art Waschbären, der allerdings graugrünes Fell hatte und ein sehr zerfurchtes Gesicht. Irgendwie identifizierte sie sich mit diesem Wesen.

Es erleichterte sie sehr, das Menü nun überblickt zu haben und sich einen Charakter mit einer weniger zufälligen Methode ausgesucht zu haben. Es sortierte ihre Gedanken und machte sie ruhiger. Nun mit gewähltem Charakter wieder allein auf der Ebene entspannte sie sich kurz. Sie entschied sich auch dazu, die vereinfachte Variante zu spielen, in der sie ihre Proportionen behielt, und erst zu der Verkörperung des Charakters überzugehen, wenn sie ohne sicher wäre. Sie rechnete nicht damit, dass das heute oder morgen noch passieren würde.

Dann tastete sie sich an die Bewegung und vor allem an das Springen heran. Jetzt, wo sie nicht zeitgleich unter Beschuss stand, hatte sie zügig den Dreh raus, auf die einzelnen schwebenden Plattformen und wieder hinab zu springen, aber Omantra erklärte ihr, wie sie es präzisieren konnte, wie sie die Geschwindigkeit der Bewegung anpassen konnte. Wie sie etwa sehr schnell horizontal sprang, und dann kurz vor irgendwelchen Rändern abbremsste. Dies war durch eine Art auf der Stelle Anlauf nehmen möglich. Und sie lernte, was Hermen anfangs getan hatte: Wie sie beim Fallen in der Luft springen und so die Ebene erreichen konnte, wenn sie nicht zu weit davon heruntergeschossen worden wäre.

Und schließlich wagte sie sich an die Kampffähigkeiten, die sie ja schon beim Auswählen getestet hatte. Aber sie trainierte sie nun unermüdlich, bis sie automatisch passierten, wenn sie ein Ziel sah, dass sie treffen wollte. Bis sie nicht mehr ein Ziel sah, dann darüber nachdachte, was nun dran wäre, dann überlegte, wie es ging, und es dann erst tat, sondern sie sich eben nicht mehr erinnern musste, wie es ging. Es war wie Kommunikation in Gebärdensprache lernen. Irgendwann wusste sie eigentlich gar nicht mehr genau, was sie tat, aber es passierten die richtigen Dinge.

Sie machte eine weitere kurze Pause, weil sie die ganze Zeit so wach und konzentriert war, dass es sie anstrengte, und sah sich dabei die verschiedenen Welten an, verinnerlichte grob wie sie aussahen, sodass sie eine neue Ebene nicht immer völlig neu in Anspruch nehmen würde. Dann trainierte sie das Erzeugen von Schilden und das Verwenden ihrer Spezialfähigkeit, die überraschend gut zu ihr passte: Sie konnte sich unterhalb von Ebenen und Plattformen über Kopf festhalten.

Und schließlich trainierte sie das Kämpfen gegen generierte Charaktere. Erst langsam, und dann schneller, zunächst spezialisiert auf einen bestimmten Angriff oder auf das Erzeugen von Schilden und ganz zum Schluss erst ohne Beschränkungen, mal davon abgesehen, dass die Charaktere in ihrer Stärke passend zu ihren jetzigen Fähigkeiten generiert wurden.

Es war noch erstaunlich früh, als sie schweißgebadet und müde ihr Spielzimmer verließ. Sie duschte und ging ins Bett. Niemand sonst war im Zimmer. Vielleicht spielten sie noch immer. Myrie war es gerade nur recht. Sie wollte nicht reden, wollte nur allein sein und sich ausruhen. Ihr Geist hatte genug für einen Tag gearbeitet und selbst ihr Körper merkte die ganzen ungewohnten Bewegungen.

In der Nacht hielt ihr Geist nicht inne, sondern wiederholte die Bewegungen, erzeugte Kampfsituationen, die sich mit den generierten Charakteren ergeben hatten, und erträumte auch Kampfsituationen mit Daina und Hermen. Daina war ihr nach wie vor auch im Traum ein Rätsel, aber nachdem sie das Spiel nun längere Zeit erlebt hatte, verstand sie einige von Hermens Bewegungen, die ihr noch im Gedächtnis hafteten.

Dennoch wachte sie entspannt und ausgeschlafen auf, als ihr Handgelenk warm wurde und das morgendliche Training mit Olge ankündigte. Beim Aufwärmen merkte sie vorübergehend die ungewohnten Bewegungen vom Vortag.

Es war ein sonniger, kühler Tag und am Nachmittag sollte statt des Nachmittagwanderns der Geländekurs beginnen, aber dazwischen, direkt im Anschluss an den Unterricht, schleppte Daina sie wieder in ihren Spielraum, eine letzte Runde Klopp zu spielen, wie sie sagte.

»Warum eine letzte?«, fragte Myrie, als sie Daina den Gang entlang folgte.

»Das Ganze war eigentlich nur dazu gedacht, dass ich einen Überblick über eure Fähigkeiten bekomme. Für das Spiel bringt es uns aber nichts, wenn wir uns nur auf Klopp einschließen, und viele Fähigkeiten kommen in Klopp auch gar nicht zum Zug.«, erklärte Daina. »Du musst nicht mitspielen heute, wenn du nicht willst, es würde mich aber freuen. Und generell wäre es gut, wenn du mehr dabei wärest.«

»Ich spiele mit.«, sagte Myrie.

Daina lächelte. Sie loste dieses Mal gegeneinander spielende Paare zusammen, allerdings mit an die Fähigkeiten gekoppelten Gewichtungen, sodass nicht Myrie und Sarina gegen Hermen und Theodil spielen würden. In der ersten Runde wurde Myrie mit Theodil gegen Sarina und Hermen gelost, und es überraschte Myrie nicht.

Myrie wählte ihren Waschbärverschnitt im Menü und landete nicht zuletzt auf der Ebene. Sie warteten noch auf Sarina bevor es losging, der sich nicht immer den gleichen Charakter wählte.

Dann tauchte auch er auf und Hermen wartete keine Sekunde, bevor er eine rote Feuerkugel auf Myrie abfeuerte, doch Myrie sprang aus dem Weg. Sie landete kopfüber an einer Plattform über ihr, und nutzte eine Anlauftechnik, um schräg von oben und mit viel Schwung auf Hermen zuzufiegen. Noch im Flug führte sie die Bewegung für ihre Nahkampfwaffe aus, und hieb mit einer leuchtenden Schneide auf ihn ein.

Hermen war unvorbereitet und versuchte sich viel zu spät zu wehren,

da war Myrie auch schon wieder weggesprungen. Hermen feuerte ein weiteres rotes Geschoss auf sie ab, und sie sprang wieder weg. Doch er hatte direkt ein drittes gezielt, dem sie nicht ausweichen konnte. Sie sah es kommen, vollführte die Bewegung für den Schild und wurde nur sanft geruckelt, als es sie traf. Dann, noch in der Luft sprang sie wieder auf Hermen zu, der sie dieses Mal kommen sah. Wieder bereitete sie ihren Nahkampfangriff vor, doch Hermen erzeugte ein Schild. Myrie entschied sich um und griff ihm stattdessen in seinen Nacken, schleuderte ihn und ließ los. Er hatte nichteinmal den Rand der Ebene erreicht, als er durch einen Sprung im Flug seine Bewegung ändern konnte. Er feuerte mehrere Geschosse auf Myrie ab. Sie versuchte auszuweichen, aber eines davon traf sie in der Bauchgegend. Sie flog ebenfalls quer über die Plattform, änderte aber, wie Hermen gerade, die Richtung, sodass sie den Scheitelpunkt ihres Flugs direkt über Hermen erreichte. Sie griff mit den Füßen nach unten an, doch Hermen wich aus und baute ein Schild auf. Als es flackerte und erlosch, griff Myrie das erste Mal mit einer Fernkampfmethode an. Für den Charakter, den sie spielte, hieß das, dass sie mit Messern warf. Eines traf Hermen, allerdings nicht sehr doll, da sie kaum Zeit zur Einleitung dieser Attacke veranschlagt hatte, damit sie mehr aus dem Nichts käme. Hermen dagegen ging nun in Nahkampf über und vollführte mehrere Drehungen, jede verbunden mit einem Angriff und dazwischen Sprüngen, um Myrie wieder einzuholen, die dabei versuchte, davon zu hüpfen. Der dritte der Angriffe traf sie voll, sie wurde von der Ebene geschleudert und schaffte es nicht mehr zurück.

Ihre übrigen beiden Leben verlor sie relativ schnell. Diese erste Auseinandersetzung mit Hermen hatte all ihre Konzentration gekostet und durch die kurze Pause bis sie wieder auf der Ebene materialisierte, war sie plötzlich nicht mehr ganz da und alles wirkte etwas unreal auf sie. Außerdem lernte Hermen zügig, sich auf ihre neuen Fähigkeiten einzustellen und ihre Schwächen zu finden.

Trotzdem war sie nicht unzufrieden mit sich. Sie fühlte sich nicht mehr so überfordert und überflutet von den ganzen Begebenheiten und setzte

sich zufrieden neben Daina auf die Zuschauendenränge, als sie ihr drittes Leben verlor. Merlin saß auf Dainas anderer Seite und lächelte ihr kurz zu. Es war dieses Mal Sarina gewesen, der ihr den letzten Stoß versetzt hatte. Theodil war zu dem Zeitpunkt vorübergehend nicht im Spiel gewesen, weil er ein Leben verloren hatte, und sie hatte sich versucht gegen Sarina und Hermen zu schützen, was sie nicht lange durchgehalten hatte, aber es hatte ihr viel Spaß gemacht.

Sie beobachtete, wie sich nun Hermen und Theodil gegenseitig angriffen, versuchte daraus zu schließen, welche Schwächen sie jeweils hatten und bemerkte erst nach einigen Augenblicken, dass Daina sie von der Seite anstarrte statt dem Spiel zu folgen.

Als Sarina aus der Runde flog und neben ihr auftauchte, wandte auch er sich ihr aufmerksam zu. »Du hast wohl geübt.«, sagte er etwas aus der Puste.

Er klang ein wenig säuerlich, überlegte Myrie, und blickte sich stirnrundelnd zu ihm um. »Schon, ja.«, gab sie zu.

»Daina wollte das eigentlich nicht.«, sagte er.

»Eigentlich ist es besseres Training, wenn ihr nicht übt, weil es im Spiel auch nicht geht.«, erklärte Daina. »Da werden wir in Situationen geschmissen und müssen da drin lernen, was wir tun. Wir können nicht erst irgendwie allein üben.«

»Da warst du nicht bei, als sie das erklärt hat. Das konntest du also nicht wissen.«, räumte Sarina ein. Seine säuerliche Miene verflog wieder.

»Aber es ist sehr krass, was du in der kurzen Zeit gelernt hast.«, staunte Daina.

»Durchaus.«, gab Sarina zu. »Aber ich hätte auch gern die Gelegenheit gehabt, herauszufinden, was ich so lernen kann, wenn ich nicht direkt gegen Hermen oder Theodil hätte kämpfen müssen, oder gegen Merlin, der irgendwie ein Naturtalent zu sein scheint und viel zu schnell lernt. Auf jeden Fall ist schonmal gut, dass du Dinge gezeigt hast.«

»Ich bin kein Naturtalent, denke ich.«, klinkte sich nun Merlin ins

Gespräch ein. »Ich habe halt schon vorher viele andere Spiele mit Hermen gezockt. Daher lerne ich schnell, wenn ich ihm zusehe.«

»Können wir vielleicht einen Ausgleich schaffen, dass die, die gut sind, nicht so viele Leben haben?«, fragte Sarina. »Sonst haben sie immer mehr Spielzeit. Das macht uns auch nicht besser.«

»Gute Idee.«, bestätigte Merlin.

»Sollte gehen.«, überlegte Daina und machte ein nachdenkliches Gesicht.

Hermen und Theodil waren während ihres Gesprächs bei ihrem letzten Leben angelangt, und es wurde wieder sehr knapp. Am Ende gewann auch wieder Hermen, aber es schien eher Zufall zu sein.

Theodil nickte Myrie anerkennend zu, als er auch auf den Zuschauendenrängen auftauchte. Hermen schaute sie einen Moment an und verzog keine Miene. Dann setzte er sich an den Rand der Reihe, die sie bildeten, und wartete auf die nächste Auslosung. Das Ausbleiben schnippischer Bemerkungen hätte Myrie vielleicht wie ein Lob vorkommen müssen, überlegte sie. Es war durchaus angenehm, dass es ausblieb, aber es machte sie nicht weniger unsicher und fühlte sich auch nicht aufbauend an. Es änderte sich nichts daran, dass er wahrscheinlich die nächste Gelegenheit ergreifen würde, die sich ihm böte, um sie niederzumachen.

Ausbildung und Training

Daina beendete das Training zeitlich so, dass sie gerade noch auf die Toilette gehen konnten, bevor der Geländekurs startete. Sarina hatte sich anscheinend besonders beeilt, denn er stand schon vor dem Schulgebäude, als Myrie, Daina, Hermen, Merlin und Theodil hinzustießen. Er war aus der Puste und schien nervös. Er stand auch nicht allein dort. Amon Krkschnock stand natürlich ebenfalls schon dort und machte einen besonders gelassenen Eindruck, aber außerdem standen zwei weitere Lernende bei ihm, mit denen Myrie nicht gerechnet hatte.

Merlin hatte ihr zuvor erklärt, dass die Wandergruppe zerlegt worden war, in den Teil, der den Geländekurs machte, und den Teil, der weiterhin nur wanderte, aber sich nun mit einer anderen Lehrkraft dazu traf. Myrie war davon ausgegangen, dass nur ihre Spielgruppe am Geländekurs teilnehmen würde, aber es warteten auch ein Lobbud, der zum alten Wanderkurs gehörte, sowie Esme auf sie.

»Wie heißt der Lobbud?«, flüsterte sie Merlin zu, während sie sich näherten.

»Amon Krkschnock.«, sagte Merlin leise. Er schaffte es nur einen Augenblick, dabei ernst zu wirken, dann grinste er breit und Myrie realisierte, dass es ein Scherz war. Das Grinsen steckte sie an.

»Der andere.«, murmelte sie.

»Sie heißt Morien.«, antwortete Merlin.

»Ich mag den Namen.«, stellte Myrie fest.

Vielleicht lag es daran, dass der Name ihrem ähnlich war. Ebenfalls drei Silben, die letzten beiden Vokallaute waren die gleichen, wie in ihrem, und

er begann auch mit dem gleichen Anfangsbuchstaben. Und der Anfang war derselbe wie der von Moria.

»Das ist Esme.«, flüsterte Myrie Merlin zu.

Merlin schmunzelte. »Woher kennst du Esme?«, fragte er.

»Ich habe sie auf der Hinfahrt im Zug kennen gelernt.«, erklärte sie.

Esme trug dieses Mal kein Kleid, was wahrscheinlich auch sehr unpraktische Bekleidung für einen Geländekurs gewesen wäre. Stattdessen trug sie hautenge Kleidung aus sehr fest wirkendem, glänzendem Stoff in hellem Grau und einem nicht überladenen Muster aus rosaroten und lilanen Spiralen und Schnörkeln darauf. Die Frisur war fast die gleiche wie die im Zug, mit dem feinen Unterschied, dass in ihrem jetzigen Zustand ihr keine der Locken ins Gesicht fallen würde. Esme nickte Myrie zu und lächelte dabei.

Amon Krkschnock hatte mit der Vorstellungsrunde angefangen, ohne dass Myrie es richtig realisiert hatte, aber sie reagierte rechtzeitig, als sie dran war.

»Esme hat es natürlich etwas schwerer als der Rest von uns.«, stellte Amon Krkschnock anschließend in seiner Singsangstimme fest.

Die Sprachmelodie war am Ende des Satzes nicht nach unten gegangen, weshalb Myrie einen Nachsatz erwartete, aber Hermen unterbrach.

»Weil ihre Locken ruiniert werden könnten?«, fragte er feixend.

»Ich sprach davon, dass der Rest von uns ihr gegenüber den Vorteil hat, schon die meisten zu kennen.«, entgegnete Amon Krkschnock. Eine Spur Strenge mischte sich in seine Stimme.

»Bevor meine Locken ruiniert sind, sind unsere Beine im Arsch.«, entgegnete Esme scharf.

Daina warf einen abschätzenden Blick auf Myries Beine und grinste. »Ein interessanter Wettstreit. Myries Beine gegen Esmes stabile Locken. Ich wäre gespannt.«, sagte sie.

»Wir wollen beide nicht ruinieren.«, entgegnete Amon Krkschnock schmunzelnd und richtete sich dann an Sarina. »Oder wollen wir?«

Dieser schüttelte den Kopf. Die Nervosität war ihm immer noch anzusehen.

»Der Geländekurs wird folgendermaßen ablaufen:«, leitete Amon Krknschnock zu ernsteren Themen über. »Ich suche mir immer eine Person von euch heraus und gebe eine Route vor, die ihr dann zum nächsten Wandern vorbereiten müsst, und auf der ihr uns führt. Es geht dabei nicht darum, dass ihr die Verantwortung über die Gruppe übernehmt, die bleibt immer noch bei mir. Es geht darum, dass ihr ein Gefühl für Planung, das Gelände und das Miteinander bekommt. In dieser ersten Einheit wird Sarina uns führen. Ich habe mich letzte Woche mit ihm unterhalten, weil er in den Ferien in der Schule geblieben ist.«

Das erklärte Sarinas Nervosität, dachte Myrie. Gleichzeitig überkam sie jetzt schon Furcht, weil sie irgendwann dran wäre. Wenn sie auf einer zufälligen Route unterwegs wäre, auf der sie andere leiten sollte, dann traute sie sich zu, das, so gut es eben ging, zu meistern. Zumindest was die Teilnehmenden in der Gruppe betraf, die auf sie hören würden. Sie konnte sich gut vorstellen, dass Hermen eine solche Gelegenheit nutzen würde, um sie in Schwierigkeiten zu bringen. Aber eine Route für eine Gruppe zu planen, war etwas anderes, vor allem, wenn es eine war, die sie sich nicht selbst aussuchen würde.

»Ich finde das ja ein bisschen unfair.«, wandte Hermen ein. »Dann ist Sarina nach heute ja schon fertig, und wir anderen müssen alle noch warten.«

»Ich denke ebenfalls, es ist unfair, aber eher für Sarina, weil er als erstes dran ist, und wir uns hinterher mit ihm unterhalten können und mögliche Fehler schon kennen.«, entgegnete Morien. »Ich denke, es wird von Mal zu Mal einfacher.«

»Beides falsch.«, widersprach Amon Krknschnock. »Ihr geht davon aus, dass dies Sarinas Prüfung wäre. Aber das ist nicht der Fall.«

Sarina atmete erleichtert aus. Anscheinend war er auch davon ausgegangen.

»Geprüft werdet ihr den ganzen Kurs über. Es zählt nicht nur das

Leiten einer Tour, sondern auch das Teilnehmen an einer, und die Kommunikation und das Verhalten und Antworten auf Fragen und so weiter.«, ergänzte Amon Krkschnock.

»Dann wird die Prüfung nicht leichter. Aber es ist nervlich trotzdem unfair für Sarina.«, hielt Morien fest.

»Die Routen werden nie gleich sein und individuelle Herausforderungen haben. Es wird auch insgesamt von Mal zu Mal etwas schwieriger werden, wodurch sich der Nachteil für Sarina, zuerst an der Reihe zu sein, hoffentlich ausgleicht.«, erklärte Amon Krkschnock.

»Dann bin ich dafür, dass Myrie zuletzt drankommt.«, sagte Hermen. Myrie wurde plötzlich sehr heiß.

»Warum das?«, fragte Amon Krkschnock.

»Sie hat die meiste Geländeerfahrung und sollte zum Ausgleich die komplizierteste Route bekommen.«, erklärte er.

Myrie runzelte die Stirn. Hermen hatte etwas Positives über sie gesagt. Natürlich zum Zweck, ihr das Leben schwer zu machen, aber trotzdem kam es ihr unpassend vor.

»Tatsächlich hatte ich auch daran gedacht. Wenn du nichts dagegen hast, Myrie, machen wir das so. Du hast Zeit, dich dazu zu äußern.«, sagte Amon Krkschnock. »Gibt es weitere Einwände?«

Niemand sagte etwas.

»Dann übergebe ich hiermit an Sarina.«, sagte er lächelnd und begleitete das wie immer halb gesungen Gesagte mit einer einladenden Geste.

Sarina zögerte, machte den Mund auf und wieder zu, hustete und versuchte es erneut. »Ja. Folgt mir.«, sagte er, drehte sich um und führte sie vom Schulgelände.

Sie sprachen wenig, während sie Sarina folgten, was Myrie sehr angenehm fand. Sarina hatte ein Gerät mit einem Bildschirm in der Hand, das ihm eine Karte zeigte. Es war keine Karte in einer Art, die geholfen hätte wie eine Straßenkarte. Zwar waren die Wanderwege eingezeichnet, aber im Gegensatz zu ihren bisherigen Wanderrouten verließen sie diese rasch. Ein Punkt, der wahrscheinlich ihren Standort darstellte, folgte mehr oder

weniger einer dünnen gestrichelten Linie auf der Karte, die aber keinem Weg entsprach. Wenn er sich rechts von dieser befand, führte Sarina sie nach links, und wick der Punkt nach links aus, so führte er sie nach rechts.

Myrie hatte sich aus Neugierde auf dieses Gerät zu ihm gesellt, aber auch, weil sie auf diese Weise niemanden vor sich hatte. Es war viel angenehmer, Wald vor sich zu haben als Mitlernende. Und in den Wald führte die Route.

Myrie mochte es im Wald. Er schluckte viele Geräusche. Sie kamen natürlich selbst nicht leise voran. Äste knackten unter ihren Füßen und Zweige raschelten in ihre alte Position zurück, nachdem sie sie passiert hatten. Aber die Geräusche drangen nicht tief in den Wald ein. Es gab kaum Wind und sie begegneten keinen Tieren, abgesehen von ein paar Vögeln. Wenn eine so große Gruppe durch den Wald ging, war das auch kein so großes Wunder.

Der Boden war morastig vom geschmolzenen Schnee und sie sanken bis zu den Knöcheln ein.

»Na, was sagen deine schönen Absatzschuhe dazu?«, fragte Hermen Esme und durchbrach die angenehme Stille.

»Du möchtest keinen Dialog mit meinen Absätzen führen. Das geht bloß ins Auge.«, gab Esme zurück.

Myrie blickte sich unwillkürlich um, um das Schuhwerk anzusehen, das ihr vorhin entgangen war. Es waren sehr eng anliegende Schuhe in hellgrau mit roten Kappen und breiten, mäßig hohen Absätzen. Von den Farben war gerade noch genug zu sehen, um sie zu erkennen, und auch nur deshalb, weil die Schuhe eine lackartige Textur hatten, von denen der Schlamm einfach abperlte. Myrie fragte sich, was Hermen daran auszusetzen hatte, zuckte die Schultern und wandte sich wieder Sarinas Bildschirm zu.

Es blieb nicht dabei, dass sie bis zu den Knöcheln einsanken. Der Boden wurde sumpfiger, bis es anstrengend wurde, die Füße wieder aus dem Schlick zu ziehen, um den nächsten Schritt zu machen. Für die meisten, musste man sagen, Myrie griff die Bewegung nicht so sehr an. Auch Morien und Amon Krkschnock schienen weniger Probleme zu haben, aber der Rest der Gruppe stöhnte leise vor sich hin.

»Ich habe noch so viel Muskelkater vom ganzen Klopp zocken.«, erklärte Merlin Myrie, als sie sich wieder einmal umblickte. Er ging nur ein kleines Stück hinter ihr.

»Vielleicht besteht ja ein Teil der Prüfungen darin, herauszufinden, dass wir die Route nicht gehen sollten, weil wir sonst versinken.«, schlug Esme vor.

»Gute Überlegung, aber nicht ganz.«, sprach nun Amon Krknschnock das erste Mal wieder. Er stapfte nach vorn zu Sarina und streckte die Hand aus. »Darf ich Mal?«, fragte er.

Sarina gab ihm das Gerät, das er selbst in diesem Morast die ganze Zeit angeschaut hatte. Amon Krknschnock schaltete es aus.

»Wir nehmen an, es wäre dir in den Matsch gefallen, ausgegangen und würde nun nicht mehr funktionieren. Was tust du?«, fragte er.

Myrie bemerkte die Angst, die Sarina überfiel. Sie merkte es an der Anspannung der Muskeln und an der plötzlichen Geruchsveränderung seines Schweißes. Sie wollte etwas Beruhigendes sagen, aber alles, was ihr einfel, waren Hinweise darauf, was er nun machen könnte, und damit würde sie ihm seine Aufgabe wegnehmen. Also blickte sie Sarina nur an. Vielleicht nicht einmal ermutigend, Myrie wusste nicht, wie das ging. Trotzdem schien es Sarina zu beruhigen, als er in Myries Gesicht blickte.

»Tu so, als wäre ich gar nicht dabei.«, ermunterte Amon Krknschnock.

»Wenn du gar nicht dabei bist, dann würde ich mich erst einmal nicht mehr aufgefordert sehen, mich an die Route zu halten, die ich mir vielleicht hätte merken müssen.«, sagte Sarina mit einem Unterton, der Myrie an den von Nori erinnerte, wenn er etwas Ironisches sagte.

»Richtig.«, sagte Amon Krknschnock.

»Ich muss mich nicht mehr daran halten?«, fragte Sarina überrascht.

Amon Krknschnock hob die Hände. »Ich bin, wie gesagt, nicht da.«, sagte er.

»Das verwirrt mich.«, gab Sarina zu.

»Wir gehen von dem Szenario aus, du habest dir diese Route ausgedacht und hast nun die Gruppe, bis auf mich, hierher geführt. Nun ist dein Gerät

kaputt, und ich möchte gern wissen, was dein Plan in dieser Situation ist. Natürlich darfst du dir dabei überlegen, dass du unter diesen Umständen nicht an der Route festhältst.«, erklärte Amon Krkschnock.

»In Ordnung. Tu ich dann auch nicht.«, sagte Sarina, plötzlich um einiges selbstsicherer. »Ich würde dann wohl wieder zurück zur Schule gehen wollen. Und ich würde Myrie um Hilfe bitten. Ich würde sie fragen, ob sie sich daran erinnern kann, woher wir gekommen sind.«

»Kannst du, Myrie?«, fragte Amon Krkschnock.

Myrie nickte.

»Gibt sie bloß an, oder könnte sie wirklich?«, fragte Esme leise.

»Sie kann wirklich.«, sagte Sarina mit Nachdruck. »Ich habe das erlebt. Mehrfach.«

Esme nickte zur Kenntnis nehmend.

»Myrie zu fragen, ist dann sicherlich eine weise Option. Wir erschweren das Ganze nun dadurch, dass wir annehmen, niemand der anderen hätte sich den Weg merken können. Auch Myrie nicht.«, sagte Amon Krkschnock und fügte nach kurzer Überlegung hinzu: »Nehmen wir vorsichtshalber an, auch Myrie wäre gar nicht hier.«

»Aber ich darf mich an den Weg erinnern?«, fragte Sarina.

»Tust du es?«, fragte Amon Krkschnock.

»Also, ich habe mir versucht, Bäume zu merken. Ich habe das vor einiger Zeit etwas geübt. Ich bin nicht sicher.«, sagte Sarina.

»Würdest du darauf setzen, und den Weg suchen?«, fragte Amon Krkschnock.

»Ich würde schon erst einmal umkehren, und meiner Erinnerung so lange folgen, wie ich mir sicher bin, mich richtig zu erinnern. Wenn ich dann nicht mehr weiter weiß, sind wir wahrscheinlich wenigstens nicht mehr ganz so tief im Sumpf und näher am Schulgebäude.«, erklärte Sarina.

»Dann machen wir das jetzt.«, stimmte Amon Krkschnock zu.

Sarina wirkte immer noch unsicher, aber viel weniger unsicher als mit dem Gerät allein auf dem Hinweg. Er bahnte sich seinen Weg durch die

anderen hindurch und trat den Heimweg an. Myrie wollte hinter ihm herlaufen, um wieder vorn zu sein, aber Amon Krkschnock hielt sie auf.

»Wenn wir zwei gar nicht da sind, sollten wir vielleicht auch hinten gehen. Meinst du nicht?«, fragte er Myrie.

Sie antwortete nicht, aber folgte der indirekten Aufforderung. Erst war sie nicht glücklich darüber, weil sie dann die ganzen anderen vor sich hätte, aber Amon Krkschnock ließ den Abstand etwas größer werden, als er innerhalb der Gruppe durchschnittlich war. Sie hatten immer noch alle anderen im Blick, während sie durch den Morast wateten, aber durch die Waldgeräusche hätten sich Amon Krkschnock und Myrie leise unterhalten können, ohne dass die anderen sie hätten verstehen können. Sie taten nichts dergleichen. Amon Krkschnock summte leise vor sich hin, während sie der Gruppe folgten.

Tatsächlich behielt Sarina recht und schaffte es, ihrem Hinweg soweit zurück zu folgen, bis der Morast nur noch knöcheltief war. Dann aber hätte er eigentlich eine Linkskurve nehmen müssen, tat dies aber nicht. Myrie blickte Amon Krkschnock an, der keine Anstalten machte, etwas dagegen zu unternehmen. Sie runzelte die Stirn. Er lächelte. Und dann verstand sie: Er hatte sie nicht vorn mitlaufen lassen, weil sie durch ihre Gestik Sarina verraten hätte, wann er falsch liefe, aber für dieses Testszenario wollte Amon Krkschnock eben das geschehen lassen.

Sarina folgte der falschen Richtung nur eine kurze Weile, bis ihm anscheinend klar wurde, dass ihm kein Baum mehr bekannt vorkam. Er blieb stehen. Und die Gruppe sammelte sich um ihn.

»Haben wir uns verirrt?«, fragte Hermen unsachlich.

»Ein wenig.«, gab Sarina zu.

»Wie sehr?«, fragte Amon Krkschnock.

»Ehrlich gesagt, bin ich mir nicht ganz sicher. Ich denke, wir sind nicht allzu weit vom Weg abgekommen.«, gab er zu. »Ist Myrie wieder da?«

»Nein,«, seufzte Amon Krkschnock, »sie bleibt leider mit mir verschwunden.«

Hermen blickte Myrie mit zusammengekniffenen Augen an. »Aber nun würdest selbst du den Weg nicht mehr finden, oder?«, fragte er.

»Doch, schon.«, entgegnete Myrie leise und unterdrückte den Impuls eine Richtung zu zeigen. Sie hätte nicht auf die entgegengesetzte Richtung zu ihrer Bewegungsrichtung gezeigt. Sie konnte ziemlich genau einschätzen, wo die Schule lag. Aber sie hatte die starke Vermutung, dass sie, wenn sie nicht da war, auch keine Richtungen zeigen konnte.

»Was ist nun dein Plan?«, richtete sich Amon Krkschnock wieder an Sarina.

»Ich habe mir ja auf dem Rückweg ein paar Gedanken gemacht.«, räumte Sarina ein. »Ich denke, ich würde verschiedene Routen ausprobieren, und dabei Zeichen an die Bäume machen, damit ich von jeder hierher zurückfinde. Vielleicht würde ich die Gruppe dafür aufteilen. Außerdem würde jede Route vorwiegend nach Osten gehen, weil unsere Route im Wesentlichen nach Westen geführt hat. Für jede Route würde ich eine halbe Stunde bis Stunde veranschlagen, weil wir etwa so lange vom Waldrand bis hierher gebraucht haben.«

Amon Krkschnock nickte bedächtig, aber Myrie konnte nicht einschätzen, ob es nun ein zustimmendes oder einfach nur ein verstehendes Nicken war. Sie wäre an Sarinas Stelle nun sehr unsicher.

»In Gruppen zu wie vielen Personen würdest du die Gruppe teilen?«, fragte Amon Krkschnock sachlich.

»Ich denke, zwei bis drei klingt sinnvoll.«, gab Sarina zaghaft und beinahe fragend wieder.

»Drei sollten mindestens in einer Gruppe sein.«, erklärte Amon Krkschnock. »Wenn einer Person etwas passiert, dann kann eine zweite sich um die Person kümmern und die dritte einen Notruf absetzen.«

Myrie blickte kritisch auf. »Notruf absetzen kann durch KIs auch automatisiert werden.«, sagte sie. »Zumindest meint Omantra das.«

»Dazu müsste die KI deine Vitalparameter permanent präzise überwachen.«, gab Amon Krkschnock zurück.

»Tut sie.«, bestätigte Myrie.

»Was tust du, wenn sie ausfällt?«, fragte Amon Krkschnock und wirkte vielleicht hinterhältig dabei.

Doch Myrie kannte die Frage. Sie hatte auch darüber mit Omantra gesprochen. »Die KI hat mehrere Rückfallsysteme.«, klärte Myrie auf, »Wenn eines der Systeme ausfällt, mache ich mich auf den Heimweg. Die Wahrscheinlichkeit, dass alle Systeme ausfallen, ist deutlich kleiner, als dass bei drei Personen unterwegs alle drei nicht mehr fähig sind, zu handeln. Die KI kommuniziert außerdem permanent mit dem Netz. Wenn die Verbindung verloren geht, zum Beispiel, weil meine Hardware ausfällt, werden meine letzten synchronisierten Ortsdaten automatisch übermittelt, und wenn ich über mehr als ein paar Momente nicht für die Außenwelt erreichbar bin, werde ich abgeholt, wo ich bin.«

Amon Krkschnock nickte bedächtig. »Myrie können wir also allein schicken.«, stellte er sachlich fest.

»Ich frage mich ja, was sie überhaupt in diesem Kurs lernen will, wenn sie ständig als Beispiel dient.«, murrte Hermen.

»Vielleicht erinnerst du dich daran, dass Myrie gar nicht hier ist.«, warf Esme ein.

»Dafür redet sie ganz schön viel.«, entgegnete Hermen.

»Feindlichkeiten helfen uns hier sicher nicht weiter.«, beendete Amon Krkschnock die Diskussion.

»Wir könnten die Feindlichkeiten bei der Aufteilung berücksichtigen.«, überlegte Sarina.

»Das wäre sicher nicht verkehrt, aber wir teilen nicht auf.«, entgegnete Amon Krkschnock. »Nicht, weil es keine gute Idee wäre. Ich denke, deine Ideen sind durchaus zielführend. Sondern weil ich, obwohl ich gar nicht da bin, die Aufsicht über euch habe. Ich wüsste gern noch, woher du weißt, wo Osten ist.«

»Das sehe ich am Sonnenstand.«, sagte Sarina zufrieden.

»Wo siehst du hier die Sonne?«, fragte Hermen und Sarinas Zufriedenheit fiel in sich zusammen.

»Dann müsste vielleicht jemand in einen Baum klettern.«, überlegte

Sarina unsicher. »Aber ich nehme an, wenn Myrie nicht da ist, ist auch Myries Sicherung nicht da. Und ich habe mich von ihrem speziellen Dauerinteresse an Sicherung ein wenig anstecken lassen. Das wäre ohne Seil keine gute Idee.«

»Ich bestätige.«, sagte Merlin und zwinkerte Myrie zu.

Myrie zwinkerte nicht zurück und fragte sich, ob Merlins Zwinkern zu offensichtlich eine Geschichte verraten würde, bei der sie ihm aus einer unglücklichen Situation von einem Baum geholfen hatte, die sie aber nie einer Lehrkraft erzählt hatten.

Amon Krkschnock aber nickte zufrieden. Dann erklärte er ihnen Möglichkeiten, wie sie Himmelsrichtungen an Baumwuchs und Bewuchs an den Bäumen erahnen konnten, erzählte aber auch, wie unsicher diese Kriterien sein konnten, wenn die durchschnittliche Windrichtung in einer Region vielleicht aufgrund der Windschatten durch Berge nicht der üblichen entsprach.

Er ließ sich Sarina für eine Richtung entscheiden und wieder die Gruppe voranführen. Einfach mitten durch den Wald, ohne Kartengerät, ohne das Wiederfinden alter Spuren oder Bäume. Aber Myrie wusste, dass die Richtung ungefähr stimmte. Sie wusste nicht, ob Sarina deshalb schaffte, die Richtung beizubehalten, weil er es gemerkt hätte, wäre er abgebogen, oder ob er sich regelmäßig mit den Hinweisen bezüglich der Himmelsrichtungsfindung neu orientierte, oder ob es einfach Zufall oder Gefühl war. Das Ergebnis war das gleiche. Nach einer guten halben Stunde verließen sie den Wald und stießen auf einen Pfad, der am Waldrand entlang führte. Sarina blickte in beide Richtungen. Das Schulgebäude war nicht zu sehen. Er entschied sich für eine Richtung, aber da es allmählich dämmerte, kürzte Amon Krkschnock die Reise ab, indem er verkündete, die andere wäre die richtige Richtung.

Myrie stellte fest, dass sie das tatsächlich nicht gewusst hätte. Aber sie wäre der falschen Richtung auch nicht lange gefolgt, weil sie gut einschätzen konnte, dass das Schulgebäude nicht weit sein konnte. Tatsächlich tauchte es nach der nächsten Biegung auf und Sarina schien sehr erleichtert darüber.

»Du hast dich wacker geschlagen.«, lobte Amon Krkschnock.

Durch das Lob fiel auch die letzte Anspannung von Sarina ab und er lächelte.



Zurück im Zimmer waren sie zunächst zu viert. Amon Krkschnock hatte Hermen aufgehalten, um mit ihm die Route für Mandostag zu besprechen, also für das Morgenwandern in zwei Tagen. Wo Daina abgeblieben war, wussten sie nicht.

Theodil zog sich wieder mit seinem kleinen Bildschirm in die Sitzecke zurück und las. Myrie zögerte. Sie war noch nicht so müde, dass sie schlafen wollte, daher blieb sie erst einmal unschlüssig an der Falltür stehen.

»Willst du raufkommen?«, fragte Merlin, der sie von seinem Hochbett aus über die Schrankwand hinweg sehen konnte, wenn er sich reckte.

Myrie nahm die Einladung an. Sarina lag im Hochbett gegenüber an der Außenwand unten auf dem Rücken und ruhte sich lächelnd aus, doch als Myrie an ihm vorbei zu Merlins Leiter ging, richtete er sich wieder auf.

»Bin ich auch eingeladen?«, fragte er.

»Klar!«, stimmte Merlin zu.

Myrie fragte sich, ob es ihr zu dritt hier oben zu eng würde, aber das war nicht der Fall. Sie setzte sich an die Rückwand am Kopfende in einen Schneidersitz, Sarina an Merlins Fußende und Merlin lehnte dazwischen am Schrank, die Füße über die Längskante des Bettes geschoben.

»Danke!«, sagte Sarina.

Myrie brauchte einen Moment, bis sie realisierte, dass sie gemeint war und blickte irritiert.

»Ich hätte das vielleicht nicht so gut hingekriegt, wenn du mir nicht zuvor so viel erzählt hättest, als wir zusammen im Wald gewohnt haben.«, erklärte er.

Myrie nickte kurz. Sie wusste nicht, was sie dazu sagen sollte. Sie fühlte

sich nicht so wohl dabei. Sie blickte über die Schrankwand hinweg zu ihrem Fenster und beobachtete die Wolken. Sie hatte sich auch nicht wohl dabei gefühlt, im Kurs die Person zu sein, die ständig gefragt worden wäre. Und in gewisser Hinsicht fand sie auch, dass Hermen recht hatte. Was machte sie in dem Kurs? Nur ihre Begründung dafür, warum sie sich das fragte, war eine andere. Sie glaubte nicht, alles bewältigen zu können, wenn auch ihr klar war, dass sie wirklich viel mehr Erfahrungen gesammelt hatte als der Rest der Gruppe. Aber auch wenn sie die Erläuterungen bezüglich des Findens der Himmelsrichtungen an sich schon kannte, hatte sie es noch nie wirklich ausprobiert, die Himmelsrichtung auf diese Weise auch tatsächlich herauszufinden. Sie hatte sich bisher auf ihre Orientierung verlassen, die es erübrigt hatte, dass sie das können musste. Aber sie mochte es, diese Fähigkeit nun auch ein Stück weit erlernt zu haben. Inhaltlich bot ihr der Kurs etwas. Sie mochte das Durchdenken der hypothetischen Situationen.

Sie fragte sich eher, was sie in dem Kurs machte, weil sie sich durch ihr Vorwissen für die anderen hinderlich und nervig vorkam. So sehr, dass Amon Krknschnock sie fast mit sich gleichstellte, wenn er für die hypothetische Situation erschwerend einbaute, dass sie gar nicht da wäre. Und das war ihr sehr unangenehm.

Die Stimmen erstarben. Es waren Merlins und Sarinas Stimmen gewesen, die ein Gespräch geführt hatten, von dem Myrie mal wieder nichts mitbekommen hatte, obwohl sie direkt daneben saß. Sie war müde. Geistig war sie müde. Körperlich überhaupt nicht.

»Was ist los?«, fragte Sarina sie, als sie sich zur Leiter umdrehte, um sich aufzumachen.

»Ich fühle mich unwohl im Kurs. Und ich will mich bewegen.«, antwortete sie.

»Dass du dich immer noch bewegen kannst.«, murmelte Merlin. »Mir tut alles weh.«

»Myrie war auch nicht die ganze Zeit bei Klopp dabei.«, erinnerte Sarina.

Myrie kroch zur Leiter und wollte hinabsteigen, doch Sarina sagte:

»Warte kurz. Bitte.«

Also nahm Myrie noch einmal Platz und blickte in Sarinas Gesicht. Ihr fiel es immer noch auf, dass es weniger angespannt und ausdrucksstärker war, seit er die Hinterohrhörer hatte, die die hohen Frequenzen für ihn herausfilterten. Das musste vorher wirklich schlimm gewesen sein.

»Können wir etwas dafür tun, dass du dich im Kurs wohler fühlst?«, fragte er.

Myrie dachte kurz nach, aber die Frage war ihr zu kompliziert, also zuckte sie die Schultern.

»Was ist denn das Problem.«, bohrte Sarina nach.

Myrie schloss die Augen. Es sträubte sich in ihr, jetzt darüber zu reden. Sie fragte sich, ob sie trotzdem wollte. Aber sie bekam keinen Ton heraus. Ihre Gedanken wurden noch dazu dadurch gebremst, dass sie Daina kommen hörte, die sie an ihrem Atem erkannte, als sie durch die Falltür kletterte. Daina schloss die Falltür hinter sich und lugte um die Schrankwand herum.

»Hier seid ihr alle.«, stellte sie fest, »Ich habe mich nach Trainingsvirtualitäten speziell für das Spiel umgeschaut. Wir sollten weitermachen.«

»Ich kann mich nicht mehr bewegen.«, beschwerte sich Merlin.

»Ich auch nicht. Und ich bin auch geistig ausgelaugt. Lass uns morgen weitermachen.«, schlug Sarina vor.

»Gerade dann sollten wir weitermachen. Die zweite Phase besteht aus zwei Einheiten, jeweils eine lange Woche am Stück! Wir haben erst drei Tage trainiert.«, schimpfte Daina.

»Vielleicht kommt das ja mit der Zeit, wenn wir trainieren, und der Myrie-Effekt setzt ein. Sie ist so unverwüstlich.«, sagte Sarina müde.

Myrie beugte sich vor und steckte ihr Gesicht in Merlins Bettdecke. Da sie immer noch im Schneidersitz saß, fühlte sie eine angenehme Dehnung im Körper, und Merlins Decke war weich. Sie atmete tief durch, soweit das ging mit dem Gesicht in der Decke.

»Ich habe auch Myrie mal verwüstet bekommen!«, entgegnete Daina und man hörte ihr Grinsen in ihrer Stimme.

Myrie war ihr sehr dankbar um diese Bemerkung und tauchte wieder auf. »Wenn ich nicht reden muss, darfst du mich wieder verwüsten.«, sagte sie, und schwang sich die Leiter hinab, ohne die Sprossen mit den Füßen zu berühren.

Daina aber setzte sich nicht sofort in Bewegung. »Und sonst niemand?«, fragte sie.

Die anderen wehrten stöhnend ab, außer Theodil, der einfach gar nicht reagierte.

»Wenn dich eine solche Waldtour zu führen so sehr fertig macht, frage ich mich, ob das Spiel wirklich etwas für dich ist.«, sagte Daina bissig an Sarina gewandt.

»Ach, Daina.«, sagte Merlin in einem seufzenden und mitfühlenden Tonfall, der Myrie verwirrte, aber auch beruhigte.

»Was?«, fragte Daina gereizt.

»Du bist sehr angespannt.«, sagte Merlin sachlich.

»Zurecht!«, rief Daina und erhob dabei die Stimme, weshalb Myrie sich die Ohren zuhielt. »Andere Spielgruppen haben sich ein Leben lang darauf vorbereitet, eines Tages am Spiel teilzunehmen. Die meisten, die teilnehmen, sind älter und erfahrener. Wie sollen wir das aufholen, wenn ihr ständig nicht mehr könnt, oder eure Ruhe braucht?« Bei den letzten Worten blickte sie Myrie vorwurfsvoll an.

»Auf jeden Fall nicht, indem wir auf dem Weg dahin zusammenbrechen.«, gab Sarina zurück, viel leiser als Daina, und Myrie hatte den Eindruck, dass möglicherweise ein Weinen in seiner Stimme lag, das noch nicht ganz ausgebrochen war.

Daina schaute einige Augenblicke wütend zu den beiden hinauf, dann gab sie einen Laut des Unmuts von sich, drehte sich um und schritt zur Falltür. Ihr Haar mit den Zöpfen darin bewegte sich schön dabei, und auch, als sie sich wieder zu Myrie umdrehte. »Kommst du?«, fragte sie.

Myrie zögerte. Sie hatte keine Lust auf den Umgangston, war aber auch zu überflutet von Gefühlen, um das zu artikulieren. Sie nickte schließlich

und folgte Daina. Sie könnte gehen, wie das erste Mal beim Klopp Spielen, wenn es zu viel würde, überlegte sie.



Aber Dainas Gereiztheit fiel zügig von ihr ab, als sie gemeinsam eine Virtualität betraten. Erst wirkte sie sachlich und emotionslos, und dann, als Myrie sich in der Virtualität bewegte, freute sie sich wieder daran.

Daina wählte Virtualitäten aus, in denen sie Messungen vornahm, um Myrie besser einzuordnen. In der ersten ging es darum, schnell zu laufen. Erst gerade Ebenen, dann bergauf und bergab, bald Stufen, und schließlich Wege mit unvorhersehbaren Hindernissen darin. Myrie hatte nie besonderen Wert darauf gelegt, schnell zu sein, aber Daina war trotzdem zufrieden.

Die körperliche Belastung tat sehr gut. Der Atem, der nach einem besonders anstrengendem Abschnitt bei einer Pause erst sehr schnell ging und den sie leicht brennend in ihrem ganzen Brustkorb spürte, und dann schließlich ruhiger wurde.

Dann jagte Daina sie seltsame Klettergerüste hinauf, die sie versuchte, während Myrie kletterte, so anzupassen, dass sie am effizientesten zu erklimmen wären, wenn Myrie zwischendurch ihre Beine über Kopf schwang und Stangen in die Kniegelenke nahm.

Myrie überlegte, dass die Virtualität wahrscheinlich nicht getestet war, wenn Daina daran herumbasteln konnte, während Myrie darin kletterte. Es war natürlich nicht ausgeschlossen, dass sie es doch war. Aber Myrie wollte sich sicher nicht darauf verlassen.

Sie war erst halb fertig mit ihrem Gedanken, was sie tun würde, wenn sie in dieser Höhe stürzte, als sie tatsächlich nach einer Stange griff, die verschwand, während sie ihr Gewicht daran hängen wollte. Es war weit außen am Gerüst, sodass sie daran vorbeifiel. Sie schloss die Augen. Wäre dies die Realität gewesen, wäre es falsch gewesen und Myrie hätte es auch

nicht gemacht. Aber in dem Bruchteil der Sekunde, die sie fiel, erinnerte sie sich daran, dass der reale Boden des Raums vermutlich viel näher war, als der der Virtualität. Daher würde sie darauf reagieren müssen, wenn sie ihn fühlte, statt wenn sie ihn sah. Sie bereitete ihren Körper darauf vor, aufzukommen, aber wurde etwas ruckelig von der Virtualität aufgefangen.

»Puh.«, sagte Daina. »Ich sollte wirklich vorsichtiger werden. Ich habe jedes Mal Angst, dass etwas Schlimmes passiert, wenn du fällst.«

Myrie rappelte sich auf, aber sagte nichts. Sie drehte sich um und zog sich sofort wieder an einer der Stangen hoch, ohne Schwung, einfach mit gerade gespanntem Körper, langsam, an den Armen, bevor sie sich dann wieder über Kopf drehte. Als sie so über Kopf hing und gerade Schwung holen wollte, um ihre Beine über eine andere Stange zu hängen, fiel ihr Blick auf Dainas Gesicht, das einen sehr ernsten und zugleich verträumten Ausdruck hatte. Myrie hatte das schon ein paar Mal bei ihr gesehen, bisher aber weniger deutlich und sie mochte den Ausdruck. Sie lächelte ein wenig, und schwang sich dann doch das Gerüst hinauf, ständig zwischen kopfüber und richtig herum wechselnd. Es war sicher nicht überall effizienter, es so zu machen, aber es machte ihr viel Spaß.

»Kannst du Fahrrad fahren?«, fragte Daina, als sie wieder herunterkam.

Myrie schüttelte den Kopf.

»Das scheinen wirklich nur Großstadtkinder zu lernen. Merlin fällt immerhin nicht um mit einem Rad. Aber sicher mit einem Fahrrad umgehen kann von uns bis jetzt nur ich.«, berichtete sie.

Myrie zuckte mit den Schultern.

»Wir schauen Mal, wie schnell du das lernst.«, beschloss Daina und forderte Myrie auf, ihr zu folgen.

Fahrradfahren funktionierte ähnlich schlecht wie Klopp, wenn Daina es ihr versuchte zu zeigen. Es endete zum Glück nicht wieder darin, dass ihr alles zu viel wurde und sie weglaufen musste. Daina sah den Punkt, an dem es passiert wäre, dieses Mal kommen und hielt sich ab dem Zeitpunkt zurück. Sie fragte, ob Myrie es wieder allein lernen wolle. Myrie nickte. Sie setzte sich dazu in einen Schneidersitz, verließ nicht einmal die Virtualität

dafür, und ließ es sich von Omantra erst einmal in der Theorie erklären, während Daina abwartend schwieg und Myries Fragen lauschte.

Dann probierte Myrie sich und tastete sich langsam daran heran. Sie wusste nicht so genau, wie sehr sie es mochte, diese Fortbewegung mit einem Hilfsmittel und nicht auf ihren zwei eigenen Beinen. Auf der anderen Seite war Abseilen auch eine Fortbewegung mit Hilfsmittel.

»Ich muss schlafen.«, sagte sie schließlich.

Sie hatte kurz Angst, Daina könne sich beschweren, aber sie nickte stattdessen einfach.



Die Bewegung hatte nicht ganz den gewünschten Effekt. Daina hatte sie nicht verwüstet, nicht körperlich. Ihr Geist war überlastet. Sie konnte schlafen, aber träumte vom Fahrradfahren. Im Traum fiel sie dauernd um.

Am Nachmittag des nächsten Tages scheuchte Daina sie wieder in eine Virtualität, sie alle sechs dieses Mal wieder. Sie übten allerdings nicht das Fahrradfahren, was Myrie nach der Nacht gern wieder probiert hätte, sondern sie versuchten sich an einem Rennspiel, in dem sie verschiedene Typen von Fahrzeugen fuhren, die sie nur steuern und nicht auch selbst antreiben mussten. Die Steuerung hingegen war ähnlich kompliziert wie die Auslösung der Angriffe in Klopp, und auch wieder ganz anders. Wieder hatte sie vergleichbar große Schwierigkeiten damit. Und wieder änderte sich von Rennen zu Rennen die Umgebung.

Dann, als das erste Mal nach fünf Runden einmal die gleiche Umgebung auftauchte wie in der zweiten Runde, und Myrie es schaffte, eine Runde zu Ende zu fahren, bevor die anderen fertig mit dreien waren, rammte Hermen sie mit seinem Fahrzeug beim Überholen, sie wurde von der Bahn geschleudert und musste sich wieder sammeln.

Sie war zunehmend frustriert und fragte sich allmählich, wenn dies

tatsächlich sinnvolle Vorbereitungen auf das Spiel waren, ob es wirklich etwas für sie wäre.

Da es ihr anders nicht mehr sinnvoll erschien, ließ sie all ihre Bemühungen fallen, die anderen einzuholen, und versuchte stattdessen, die Welt und die Fahrzeuge zu erforschen. Sie fuhr zu diesem Zweck viel rückwärts, was Daina sehr irritierte, aber Merlin dazu brachte, ebenfalls aus dem Rennen auszusteigen und mitzumachen. Mit ihm zusammen wurde es dann auch irgendwann lustig und schließlich, nachdem sie eine ganze Weile mit den Möglichkeiten herumgespielt hatten, wagte sich Myrie wieder daran, ein Rennen mitzufahren, indem sie Merlin hinterherfuhr. Sie fuhr mit Schwung über Rampen, flog durch die Luft, landete auf anderen Rampen, und wenn sie sich dabei auf das Fahren, den Fahrtwind und die Technik konzentrierte, und nicht darauf, dass sie langsamer als die anderen war, dann fühlte sie sich wohl dabei.

Aber sie wusste, dass das nicht Sinn der Sache war, und dass sie früher oder später entscheiden müsste, ob sie wirklich am Spiel teilnehmen wollte. Auf der anderen Seite könnte sie, wenn sie das richtig verstanden hatte, das Ganze auch sehr kurzfristig abbrechen.



Der nächste Tag war nicht weniger anstrengend. Er begann früh morgens mit dem Geländekurs unter Hermens Anleitung. Er trat selbstbewusst auf und würdigte Myrie keines Blickes. Wieder konstruierte Amon Krkschnock ein hypothetisches Problem für ihn, auf das Hermen nicht vorbereitet war. In seinem Fall ging es um junge Waldschweine und das Verhalten ihnen gegenüber. Sarina blickte in Myries Richtung, aber Myrie war letztendlich froh, dass Hermen sie ignorierte.

Am Nachmittag nach dem Unterricht führte Gafur sie in Schwertkampf ein. Das überforderte Myrie nicht so sehr wie das Rennfahren oder Klopp am Anfang. Die Umgebung blieb immer die Gleiche und sie hatte Gafur

schon kämpfen gesehen. Er hatte ihr sogar schon das ein oder andere gezeigt, wodurch sie sich besser auf ihn einlassen konnte.

Während er konzentriert bei einem Kampf zwischen Hermen und Merlin zusah, und Daina, mit der Myrie kämpfte, kurz den Raum für einen Gang zur Toilette verlassen hatte, gesellte sich Myrie mutig zu ihm.

»Warum hat Daina eigentlich nur Theodil und nicht dich auch vorge schlagen, um mit am Spiel teilzunehmen?«, fragte sie.

»Da gibt es verschiedene Gründe.«, sagte Gafur. »Sicherlich ist ihr erster Grund, dass Theodil verslikt viel besser in ungefähr allem ist, als ich. Und Daina ist ehrgeizig. Vielleicht ist es dir aufgefallen.« Ein Grinsen lag bei diesem letzten Satz in seiner Stimme.

»Ich dachte immer, wir hätten alle gute Eigenschaften, die sich ergänzen. Zumindest hat Daina das immer gesagt.«, wandt Myrie ein.

»Also, ja, schon. Ich bin vor allem kräftig, ich bin in kraftbasiertem Kampf gut.« Gafur dachte kurz nach. »Ich bezweifle aber, dass ich gegen Theodil auf Dauer ankäme, wenn er es drauf anlegen würde. Du hast ihn gesehen, wie er Pfeile schießt, wie konzentriert und gezielt er ist. Er ist vielleicht nicht kräftiger als ich, aber er ist auch nicht gerade schwach und hat irgendwie den Durchblick. Er hat an Kraftbasiertem nur nicht so viel Interesse.«

»Ich kann gar nichts richtig.«, sagte Myrie niedergeschlagen.

»Du kannst zwei Dinge sehr gut!«, widersprach Gafur. »Du kannst klettern, und du kannst logische Rätsel lösen.«

»Aber für was wir bisher üben, ist weder das eine gut, noch das andere. Du wärest dafür bestimmt besser geeignet.«, sagte Myrie.

»Was übt ihr denn sonst gerade?«, wollte Gafur wissen.

»Wir haben Klopp gespielt und sind Rennen gefahren.«, sagte Myrie.

»Als du zu uns in die Gruppe kamst, war nicht das einzige Spiel, das du Mal versucht hast, zu spielen, die Schlachten von Moria?«, fragte Gafur.

»Doch.«, gab Myrie zu.

»Dann ist klar, warum du dir so vorkommst. Ich glaube, die meisten in deinem Alter haben Mal ein Geschicklichkeitskampfspiel gespielt, wenn

auch nicht gerade Dainas Favorit Klopp, und die meisten haben Rennspiele gespielt.«, erklärte Gafur.

»Aber es zu begründen, ändert ja nichts daran, dass es so ist.«, sagte Myrie.

»Ich habe mir viel Dokumentation zum Spiel angeschaut. Ich habe den Eindruck gewonnen, worauf es am Ende ankommt, ist nicht, dass man im Rennfahren gut ist. Es mögen Fahrzeuge drin vorkommen, mit denen man schnell sein muss. Aber vor allem, habe ich immer den Eindruck, muss man sehr gut und flexibel denken können. Und das ist der zweite Grund, warum Daina mich nicht gefragt hat, oder auch der Grund, warum ich nicht teilnehmen möchte. Ich habe einfach keinen Spaß an Spielen, bei denen man um die Ecke denken muss.«, berichtete Gafur und beendete das Gespräch, weil Daina von der Toilette wiederkam, und weil er die Haltung des Schwerts bei Hermen und Merlin korrigieren wollte.



Myrie war sehr froh, als sie am Lantag nach dem Unterricht in den Zug nach Hause stieg. Daina war nicht glücklich darüber gewesen. Sie meinte, wenn sie wirklich ernsthaft am Spiel teilnehmen wolle, müsse sie die Wochenenden überwiegend in der Schule bleiben. Und dieser Vorwurf fühlte sich überhaupt nicht gut an. Aber sie wollte der Aufforderung keinesfalls nachkommen.

Auf der Zugfahrt schlief sie, und als sie zu Hause ankam, begrüßte sie ihre Familie nur kurz, um dann sofort aufzubrechen. Sie spazierte durch die kühle Nachtluft ins Gebirge hinein, sah hinauf in den Himmel, an dem dünne Wolkenfetzen unter den Sternen entlangflogen, die vom Mond angeleuchtet wurden. Sie fühlte die Feuchte des Grases unter den Füßen, bis es immer steiniger wurde. Sie wanderte und kletterte immer weiter, bis sie auch den weitesten Punkt hinter sich ließ, bis zu dem sie je gelangt war. Sie hielt nicht an deswegen, obwohl es Nacht war. Es war eine helle Nacht

und das Gelände war zwar neu, aber auch übersichtlich und angenehm. Sie hörte nicht auf, sich fortzubewegen, als ihr Körper, vor allem ihre Gliedmaßen, anfangen zu brennen. Es war ein angenehmes Brennen und es heizte ihren Körper auf in der kühlen Nacht. Ihr war längst klar, dass sie hier draußen übernachten wollte, und weil es erst ab Morgengrauen wärmer würde, kletterte sie bis es endlich anfang zu dämmern. Dann suchte sie sich eine geschützte Schlafstelle, auf die die Sonne scheinen würde, wenn sie aufging, kroch in ihren Schlafsack und schlief ein. Ihr Körper heizte noch eine ganze Weile nach, was gut war, weil es eine kühle Nacht war, und als die Sonne ihren Rücken am späten Vormittag aufwärmte und weckte, spürte sie jeden Muskel, als sie sich umdrehte.

Es war ein schöner Morgen. Sie fühlte sich wohl in ihrem Körper. Er würde sie sicher auch wieder nach Hause bringen, wenn sie ihn ein wenig aufgewärmt hätte. Aber sie war noch lange nicht soweit. Sie genoss es einfach, hier zu liegen, weit weg von allen anderen, nur für sich.

Ein Feuerfaun spazierte vor ihrer Schlafstelle entlang und fächerte sein wunderschönes, orange leuchtendes Gefieder. Das Tier ging langsam und wirkte dabei selbstbewusst und stolz. Es war das erste Mal, dass Myrie einen sah. Omantra hatte ihr erzählt, dass es in diesem Gebirge welche gab, aber sie waren selten. Es waren harmlose Vögel, die in der Tat ähnlich leuchteten wie die Sonne abends, oder wie Feuer, und die etwa so krächzten wie Raben. Dieser hier war still und sagte gar nichts. Und Myrie lächelte, während sie ihm beim Stolzieren zusah und den Morgen genoss.



Erst kurz nach Mittag fiel Myrie ein, dass sie nicht nur wesentlich länger nach Hause brauchen würde, weil sie weiter weg war als sonst, und damit frühestens in der Abenddämmerung daheim sein würde, wenn sie sich jetzt aufmachte, sondern, dass sie auch keinen Proviant eingepackt hatte.

Also machte sie sich daran, ihre müden Muskeln aufzuwärmen. Es fiel

ihr schwerer, als sie vermutet hatte. Und anschließend begann sie den Heimweg. Anfangs war es mühsam und trotzdem schön, aber auf die letzten zwei Stunden hätte sie verzichten können.

Als sie endlich ankam, waren bereits alle in ihren Betten, bis auf ihr Papa, der sich zu ihr gesellte, als sie aß, und sie besorgt ansah. Sie hatte auf einmal das Bedürfnis bei ihm im Bett in seinen Armen zu schlafen, und das tat sie dann auch.



Den Nestag verbrachte sie mit Ahna. Sie machten einen vorsichtigen Spaziergang. Ihre Glieder waren immer noch müde. Sie setzten sich auf eine Wiese in die Sonne und Myrie erzählte wenig ausführlich von ihrer anstrengenden Woche. Ahna brauchte keine weitreichenden Ausführungen, um das Problem zu erkennen.

»Wir fassen zusammen:«, sagte sie anschließend. »Du würdest eigentlich gern am Spiel teilnehmen, weil es dich neugierig macht. Aber das Training in dieser Form greift dich an, sodass du dich schlecht und nicht zu gebrauchen fühlst. Du würdest es eigentlich lieber auf dich zukommen lassen und schauen, was daraus wird.«

Myrie nickte.

»Dann erkläre ich dir folgendes:«, leitete Ahna ein. »Das Training ist Dainas Training, weil sie gewinnen will. Aber du hast die Urkunde aus dem Loch ergattert. Wenn du auf deine Art teilnehmen willst, dann ist das dein Recht.«

»Sie wäre sehr enttäuscht, wenn ich mich nicht so sehr anstrenge.«, wand Myrie ein.

»Ach, lass sie enttäuscht sein. Das wird sie früher oder später auch so sein. Ich kenne sie kaum, aber sie ist mir nicht sonderlich sympatisch.«, sagte Ahna.

»Mir schon.«, bekannte Myrie.

»Warum? Sie ist sehr bestimmend und wirkt nicht gerade feinfühlig. Mir fällt gerade nichts ein, was ich besonders positiv an ihr finde.«

Es war keine sachliche Frage. Irritation und eine unangenehme Erregung lagen in Ahnas Stimme dabei. Myrie mochte das nicht, schaute auf ihre Füße und versuchte sich durch Konzentration auf ihren Atem von Ahnas ansteckenden Gefühlen zu befreien. Sie musste Gähnen und tat dies ausgiebig. Danach fühlte sie sich klarer.

»Daina ist sehr kreativ auf andere Art als du. Sie entwirft viele Logikrätsel. Und wenn ich körperliche Anstrengung brauche, dann hat sie auch dazu immer etwas Passendes. Sie bastelt Virtualitäten, für die man beides braucht, einen klaren Kopf und Körperkraft, die absurd anders sind, als die Realität. Ich mag das Absurde daran.« Myrie dachte dabei an die Virtualität mit den Schwerkraftanomalien. »Sie hat mich in Schatzvulkan eingeladen, in ihrer Gruppe mitzumachen. Ich bin nie zuvor eingeladen worden oder bei so etwas akzeptiert worden. Und sie hat mich nicht verraten, als sie herausgefunden hat, dass ich das Schulgelände nachts heimlich verlassen habe, sondern mir stattdessen geholfen.«

Myrie dachte nach. Sie hatte das Gefühl, dass das nicht alles war. Ahna wartete, wirkte aber ungeduldig und als wolle sie etwas sagen. Myrie erinnerte sich daran, wie Daina mit ihrem Mantel, der ab ihrem Becken auseinanderfiel, an das Gewächshaus gelehnt gestanden hatte, und auf sie gewartet hatte, als sie aus dem Wald zurückgekehrt war. Sie erinnerte sich an die verschränkten Arme und an den Unmut. Es war sonderbar, dass sie gerade diese Begebenheit so sehr mit Sympathie zu ihr verband.

»Du zählst keine liebenswerten persönlichen Eigenschaften auf.«, unterbrach Ahna ihre Gedanken. »Also es sind sicher gute Eigenschaften. Kreativität ist schön, und dass da zufällig was bei ist, was dir gefällt, ist toll, aber ihr müsstet euch dazu gar nicht kennen, dafür dass du ihre Virtualitäten besuchen könntest, oder doch?«

»Doch schon.«, widersprach Myrie. »Sie bastelt sie für mich und baut Ideen ein, die sie durch Erlebnisse mit mir bekommt. Und sie lässt mich

hinein, bevor sie auf Sicherheit getestet sind. Das geht nur an der Schule und mit ihr.«

»Das ist verslikt gefährlich.«, rief Ahna aus. »Ich meine, ich bastele auch Virtualitäten. So ein Test dauert nun wirklich nicht lange, und ohne würde ich dich niemals da hineinlassen, selbst wenn ich könnte.«

»Ihre Virtualitäten bräuchten länger, um getestet zu werden. Und kann es wirklich gefährlicher sein, als in der Realität im Gebirge herumzuklettern?«, fragte Myrie.

Sie schweiften vom Thema ab. Von dem Thema, warum Ahna fand, dass Dainas aufgezählte Eigenschaften nicht liebenswert wären. Und das gefiel Myrie gar nicht. Ihr gefiel eigentlich auch gar nicht, dass Ahna Daina so sehr angriff.

»Ich weiß es ehrlich gesagt nicht. Ich habe nur gelesen, dass man das niemals tun soll und dass es deshalb eigentlich auch gar nicht geht, als ich anfang, Virtualitäten zu basteln.«, gab Ahna zu.

»Warum findest du die anderen Eigenschaften nicht liebenswert.«, fragte Myrie also.

»Dass sie dich akzeptiert, in eine Gruppe einlädt, und dir beim Schulregeln brechen hilft?«, fragte Ahna gereizt.

Myrie störte sich an der letzten Formulierung und am Tonfall, nickte aber.

»Das Akzeptieren und Einladen sollte eigentlich selbstverständlich sein. Du hattest eben sehr viel Pech in deinem Leben. Aber Merlin würde das auch sicher tun.«, sagte Ahna.

Myrie beruhigte das, weil sie es anders sah. Sie hatte nicht den Eindruck, dass es Pech allein war, dass sie vorher nie akzeptiert worden wäre, sondern dass es etwas mit ihr und ihrer Art zu tun hätte. Das machte Dainas Akzeptanz aus ihrer Sicht doch zu etwas Besonderem.

»Und wieviel ich davon halte, dass sie dir hilft, Schulregeln zu brechen, weiß ich nicht so genau. Du möchtest mir ja auch nicht so genau sagen, was sie eigentlich getan hat. Aber vielleicht wollte sie auch nur angeben.«, schloss Ahna.

Myrie nickte abwesend. »Ich mag sie jedenfalls.«, hielt sie zum Schluss noch einmal fest.

Ahna seufzte. »Wenn sie dich auch mag, und du ihr tatsächlich wichtig bist, wird sie akzeptieren, wie dein Umgang mit dem Spiel ist.«, meinte Ahna mit wenig Hoffnung in der Stimme, dass es auch so käme.

»Aber ist es nicht umgekehrt auch so, dass ich akzeptieren muss, wie wichtig ihr das ist?«, fragte Myrie.

»Wenn du dich dabei nicht mehr wohl fühlst, nicht. Ich sage ja auch nicht, dass du gar nicht üben sollst. Ich habe dich nur Lantag am Bahnhof gesehen und du warst so fertig, dass du erstmal wegmusstest. Und aus deinen Bewegungen heute kann ich schließen, dass du sehr weit weg warst oder sehr viel unterwegs.« Ahna wurde ruhiger, als sie das sagte und Myrie fragte sich, ob sie fast weinte.

Sie blickte genauer hin und Ahna blickte zurück. Dann nahm die Schwester sie fest in den Arm und sie rollten sich in die Wiese. Es tat gut, so in den Arm genommen zu werden und Myrie schlief schon wieder ein.

Vorbereitungen

Myrie nutzte die Zugfahrt zurück zur Schule um sich zu sammeln und sich darüber klar zu werden, was sie wollte. Sie wollte Daina nicht enttäuschen, aber sie brauchte auch Zeit für sich, um überhaupt aufnahmefähig zu sein. Wenn Gafur recht hatte, und ein Großteil des Spiels darin bestand, flexibel und logisch zu denken, dann war vor allem das wichtig, und dafür würde sie ihre Pausen brauchen. Dass sie zweimal eine Woche am Stück spielten, würde natürlich dahingehend problematisch sein. Auf der anderen Seite glaubte sie auch nicht, dass alle anderen in der Spielgruppe eine Woche lang geistig wach sein könnten. Aber das wusste sie natürlich nicht.

Sie glaubte auf jeden Fall, dass es keinen Übungseffekt geben würde. Wenn sie so sehr geistig gefordert oder mit äußeren Einflüssen überflutet wurde, dass nichts mehr ging, fiel sie einfach aus, bis es wieder ging. Sie konnte es nicht dadurch irgendwann länger, dass sie es öfter probierte. Im Gegenteil. Sie fiel dann eher schneller aus. Sie fragte vorsichtshalber Omantra, ob sie mit dieser Einschätzung recht haben könnte, und Omantra räumte ein, es nicht mit Gewissheit sagen zu können, aber bestätigte, dass die Statistiken dafür sprächen, dass Myrie das richtig einschätzte.

Sie überlegte sich, dass sie sich jeden Anag Nachmittag aus dem Training ausklinken und stattdessen die Gegend erkunden würde. Dann hätte sie einen Nachmittag Training, einen Geländekurs und vielleicht noch etwas Training, einen Pause, einen Training und dann war wieder Wochenende. Es kam ihr nach wenig Training vor. Immerhin schaffte sie es auch, vier Mal in der Woche Orkando zu üben. Auf der anderen Seite gingen die Trainingseinheiten mit Daina auch länger als die mit Olge.



Sie kam entspannter in der Schule an als in der Woche zuvor, was vor allem daran lag, dass sie allein im Abteil gegessen hatte. Um ins Zimmer zu kommen, lief sie dieses Mal von vorne um den Gebäudekomplex herum und gelangte durch das Fenster hinein. Auch dieses Mal fand sie nur Theodil vor, der wieder am Tisch saß und ein Buch las. Er blickte kurz auf und hob die Hand, als er sie sah, ohne dass eine Regung in seinem Gesicht sichtbar wurde, wie immer. Dann senkte sich sein Blick wieder auf den Text vor ihm. Es war ein dünner, leichter Bildschirm in Dunkelgrau mit fast weißen, winzigen Buchstaben darauf.

»Was liest du eigentlich?«, fragte Myrie schließlich neugierig, nachdem sie ihn eine Weile beobachtet hatte.

»Die unscharfen Ränder der Schatten« von Holde Albrecht.«, antwortete Theodil.

Titel und Name sagten Myrie nichts, aber das hatte sie eigentlich auch nicht erwartet, schon aber irgendwie gehofft. Sie saß im Schneidersitz auf ihrem Dach, von wo aus sie Theodil anschaute, wie er konzentriert las, und sie fragte sich, ob sie weiter nachfragen sollte, oder ob er eigentlich in Ruhe gelassen werden wollte. Da hob Theodil den Kopf und blickte über den Rand seiner Brille zu ihr hinauf. Er trug eine Brille, fiel ihr dabei auf. Das hatte er letzte Woche noch nicht.

»Soll ich ein paar Details dazu sagen?«, fragte er.

»Ja, gern.«, antwortete Myrie.

»Holde Albrecht lebte zur Zeit der Industrialisierung und des kommunistischen Arbeitsstaats der Zwerge und hat die kommunistische Revolution der Zwerge mit ins Rollen gebracht. Sie hat hauptsächlich Theaterstücke geschrieben. Sehr gute, wie ich finde. Aber »Die unscharfen Ränder der Schatten« ist eine sozialpolitische und philosophische, weniger

bekannte Niederschrift von ihr, die sie während der Kontra-Zeit verfasst hat. Sehr interessant allerdings.«, berichtete Theodil.

Myrie nickte langsam. Sie stellte fest, dass sie wirklich nicht so gute Geschichtskenntnisse hatte. Sie wusste, dass es eine Industrialisierung gegeben hatte, und dass diese hauptsächlich von Menschen, Elben und Zwergen ausgegangen war. Dann hörte es auch schon auf. Sie wusste nicht einmal, ob sie Interesse daran hatte. Vielleicht ein wenig, aber es konnte vorübergehendes Interesse dadurch sein, dass sie sich gerade für Theodil interessierte, und dafür, was ihn eigentlich bewegte.

»Hat es einen Grund, weshalb du dich ausgerechnet für diese Niederschrift interessierst?«, fragte sie.

»Wenn ich nun mit der Wahrheit antworte, bekommst du wahrscheinlich ein falsches Bild von mir.«, sagte er und senkte seinen Blick wieder auf sein Buch. »Das Thema der Runde des Spiels, an der wir teilnehmen, ist Kontra-Technologie. Aber die Wahrheit ist, dass ich generell gern politische, historische oder philosophische Literatur lese. Alles drei zusammen am liebsten.«

Myrie lächelte. Sie mochte, dass er ihr verraten hatte, was das Thema der Runde war, ohne dabei so zu klingen, als habe sie es längst wissen müssen. Und sie mochte irgendwie auch, dass er diese Eigenart hatte, solche Literatur zu lesen, auch wenn sie das überhaupt nicht nachvollziehen konnte.

»Magst du mir etwas über Kontra-Technologie erzählen?«, fragte Myrie.

Dieses Mal blickte Theodil nicht sofort auf und seine Augen bewegten sich weiter die Zeilen entlang. Wahrscheinlich wollte er einfach lesen, und das war auch in Ordnung, überlegte Myrie. Sie entspannte sich. Sie legte sich auf den Bauch und den Kopf auf die Arme, die sie vorn an der Kante oberhalb der Badezimmertür verschränkt hatte. Es war schön, Theodil einfach zuzusehen.

»Weißt du, was die Kontra an sich war.«, fragte Theodil schließlich

doch und blickte erst anschließend auf. Anscheinend hatte er nur einen Abschnitt zu Ende lesen wollen.

Myrie schüttelte den Kopf.

»Kontra ist eine, hmm, einfallsreiche Abkürzung für Kontrolle der Arbeitsverhältnisse. Sie war eine Institution zur Instandhaltung des kommunistischen Staates der Elben, kurz KSE. Die Revolution der Elben ist zeitlich vor der der Zwerge anzusiedeln, obwohl die ersten ausgearbeiteten Ideen und Konzepte eines kommunistischen Arbeitsstaats ihre Wurzeln klar beim Zwergenvolk haben. Es gab bei den Elben direkt nach der Festlegung der neuen Staatsform, wie das nach Revolutionen oft so ist, allerlei politische Unterbewegungen. Bei einem Umsturz eines jahrhundertlang etablierten Systems sind sich die Revolutionskräfte zwar meist einig, dass das alte System weg soll, aber nicht unbedingt darüber, was dann stattdessen errichtet werden soll. Das macht die politische Situation nach Revolutionen instabil und auch oft genug in der Geschichte so sehr, dass das System, das weg sollte, doch wieder gewann. In diesem Fall hat der KSE, der Kommunistische Staat der Elben, versucht, das zu vermeiden, indem die Führungskräfte der Revolution ein Kontrollsystem, eben Kontra, etabliert hatten, das die Ideale des neuen Systems indoktriniert und die Individuen der Gegenbewegungen degradiert hat.« Theodil machte eine kurze Pause und runzelte dann für einen Augenblick die Stirn. »Ich schweife aus. Kannst du mir überhaupt folgen?«

»Ich kenne die Begriffe indoktrinieren und degradieren nicht.«, sagte Myrie. »Sonst schon.«

»Indoktrinieren heißt, eine Meinung durch psychologische Kniffe so zu verbreiten, dass die Betroffenen anfangen daran zu glauben, ohne es richtig mitzubekommen und entsprechend ohne sich dagegen wehren zu können.«, erklärte Theodil.

»Wie soll das gehen?« Myrie überlegte. »Hatten sie zur Zeit der Industrialisierung schon Technik, um Gehirnströme zu beeinflussen?«

»Nein, das geht viel effizienter anders. Es funktioniert über die Verbreitung von Medien, in denen gewisse vermeintliche Wahrheiten dann einfach

als selbstverständlich verkauft werden, die es in Wirklichkeit gar nicht sind. Ein sehr faszinierendes und gefährliches Phänomen.«, widersprach Theodil.

Myrie nickte. Sie hätte das durchaus tiefergreifend interessiert, aber dann hätten sie den Hauptstrang des Gesprächs zu weit verlassen müssen.

»Und«, sie zögerte, um sich an den zweiten Begriff zu erinnern, »degradieren?«

»Leute, die trotz der Propaganda, – so nennt man manche indoktrinierende Medien –, noch versucht haben, ihre eigenen Ideen zu verbreiten, die dem dann etablierten kommunistischen Staat der Elben zu sehr zu wider liefen, wurden dafür auf gewisse Weise bestraft. Sie durften ihre gewählten Berufe nicht mehr ausführen oder wurden in den selbigen heruntergestuft, mussten weniger angenehme Arbeit ausführen. Oder sie bekamen keine besonderen Lebensmittel oder Medikamente mehr, oder wurden zu irgendwelcher Arbeit verpflichtet, die nicht als würdevoll galt, und im schlimmsten Fall wurden sie gefoltert. Zumindest alles bis auf das letzte nennt man oft degradieren. Vielleicht auch das letzte.

Für ihre Forschungen und wissenschaftliche Ausübung psychischer Folter ist die KontrA bekannt und darin einzigartig, und auch für ihre Systematik und Gründlichkeit dabei.«

Theodil beendete seine Erzählung und Myrie fragte sich, ob ihn diese Art von Folter faszinierte. Nicht, dass sie es ihm zum Vorwurf gemacht hätte, aber sie hätte es gern erkennen können.

»Bist du mitgekommen?«, fragte er.

Myrie nickte. »Ich habe zwei Fragen. Warum heißt die«, – Myrie rief sich mühsam ins Gedächtnis, wie Theodil die Kategorie genannt hatte, in die KontrA fiel –, »Institution ›Kontrolle der Arbeitsverhältnisse‹?«

»Das war ihre offizielle Funktion. Der kommunistische Staat der Elben war ein Arbeitsstaat. Man glaubte daran, dass der Staat und das Volk durch hohe und gute Produktion mächtig wäre, dass das Volk die Arbeit bräuchte und dass jede Person ihren Beitrag leisten müsse. Die ursprüngliche und offizielle Funktion der KontrA ist gleich ein Beispiel für das Indoktrinieren:

Sie knüpfte die Wertschätzung einer Person daran wie gewissenhaft sie arbeitete. Die KontrA kontrollierte zum einen, ob die Arbeitenden gerecht behandelt wurden, also ob sie ihre Viertelstunde Pause am Tag auch wirklich bekamen, ob sie Anerkennung bekamen und mit Respekt behandelt wurden, ob sie für besondere Leistungen herausgestellt wurden, und sie überwachte auch, dass die Arbeit gut und viel verrichtet wurde. Dadurch, dass das überwacht wurde, hatte die arbeitende Bevölkerung den Eindruck, der Staat unterstütze sie in ihren Rechten, völlig unabhängig davon, ob die Arbeitsbedingungen nun tatsächlich gut waren.

Die Kontrolle der Arbeitsverhältnisse wurde deshalb KontrA abgekürzt, weil es einen positiven psychologischen Effekt hatte, weil der Begriff nach Widerstand klang, nach Kampf gegen Schlimmes, wie Kapitalismus, und sich die Leute deshalb damit identifizierten.« Theodil machte eine kurze Pause, blickte Myrie an, und sie fragte sich, ob er wieder fragen würde, ob sie mitkam. Stattdessen fuhr er doch fort: »Aber wenn diese psychologischen Tricks, die Arbeitenden davon zu überzeugen, dass das alles seine Richtigkeit hatte, bei Individuen nicht ausreichten, ging diese Überwachung und Kontrolle eben über regelmäßige Besuche der KontrA am Arbeitsplatz hinaus. Es wurde also nicht nur auf das ordnungsgemäße Verrichten der Arbeit geachtet, sondern auch auf die richtige Einstellung dabei. Das reichte weit ins Privatleben der Einzelnen hinein und wenn nicht die richtige Einstellung im Sinne der KontrA vorlag, wurde eben degradiert und gefoltert.«

»Gehörte die Folter zu der KontrA-Technologie, die Thema der Runde ist?«, fragte Myrie ihre zweite Frage, als Theodil geendet hatte.

»Eher nicht.«, entgegnete Theodil. »Sie kann da hineingezählt werden. Der Begriff ist etwas schwammig. Ich denke aber eher, dass damit die eingesetzte Überwachungs- und Sicherheitstechnologie gemeint ist. Wenn du willst, zeige ich dir das.«

»Wie würdest du es mir zeigen?«, fragte Myrie.

»Mir ist zu Ohren gekommen, du habest einen Rückzugsspielraum für dich persönlich?«, fragte Theodil.

Myrie bestätigte.

»Und du habest darin auch schonmal andere Leute hin mitgenommen?«, fragte er weiter.

Auch das bestätigte Myrie mit einem Nicken.

»Würdest du mich gegebenenfalls dahin mitnehmen und mich rauschmeißen, wenn du ihn für dich allein brauchst?«, fragte Theodil.

»Ich würde in dem Fall eher weglaufen.«, entgegnete Myrie.

»Vom Schulgelände dann?«, erkundigte sich Theodil.

Myrie nickte.

»Aber der Raum war eigentlich dazu gedacht, dass du mit ihm nicht mehr die Notwendigkeit hast, das Schulgelände zu verlassen, richtig?«, wollte Theodil wissen.

»Ja.«, gab Myrie zu.

»Aber du würdest trotzdem eher das Schulgelände verlassen.«, stellte Theodil fest. Es klang nicht tadelnd.

Myrie nickte.

Theodil lächelte einen Augenblick, was selten vorkam bei ihm, und was ungewohnt in seinem grauen Gesicht aussah. Das einzige Mal, als sie es wirklich viel erlebt hatte, dass er gelächelt hätte, war, als sie Dainas Wirrfelvirtualität kennen gelernt hatten, und damals hatte sie ihn noch nie in der Realität gesehen, in der seine Mimik weniger ausgeprägt war, als in den Virtualitäten. Myrie versuchte es sich einzuprägen.

Tatsächlich hatte Myrie sich gefragt, ob es nicht unfair wäre, wenn sie weiterhin Zugang zu einem Rückzugsraum hätte, selbst wenn sie inzwischen ganz sicher immer das Schulgelände verlassen würde, wenn sie weglaufen musste, und hatte mit Omantra darüber gesprochen. Omantra hatte sie dahingehend beruhigt. Solange der Raum gerade nicht für eine andere Person mit dringlicheren Bedürfnissen gebraucht würde, könnte sie ihn behalten, hatte Omantra von der Organisations-KI der Schule erfahren.

»Ich würde dir Technologie der Kontra-Zeit in deinem Spielraum zeigen, wenn du willst. Du kannst dir das natürlich auch einfach selbst

anschauen, ohne mich, aber ich würde mich freuen, dabei zu sein.«, sagte er schließlich.

»In Ordnung.«, erklärte sich Myrie einverstanden und zog sich zögernd über die Kante des Dachs, nicht sicher, ob Theodil meinte, dass es jetzt losgehen solle, oder wann anders.

Aber er legte seinen Bildschirm ab, die Kanten parallel zu den Tischkanten ausgerichtet, und stand auf. Also begab sich Myrie von ihrem Dach, wie sie es schon ein paar Mal gemacht hatte, mit einer halben Schraube und einem halben Salto. Theodil ließ ihr den Vortritt durch die Luke, nicht nur, weil sie natürlich kaum die Leiter benutzte, sondern auch, weil er den Weg zu ihrem Rückzugsraum noch nicht kannte. Er wählte die Virtualität und als Myrie in diese trat, war sie überrascht, nichts zu sehen. Nichts stimmte nicht ganz. Sie sah Theodil, und sie hatten verwaschene Schatten auf einem graublauen Boden, der sich ins Unendliche erstreckte. Es gab keinen Horizont sondern die Farbe ging einfach in den Himmel über, wenn man, was über ihnen war, Himmel nennen konnte.

»Mein Spielplatz.«, sagte Theodil.

Er sagte es sachlich und wenig selbstbewusst, hatte Myrie den Eindruck. Wenn Daina etwas vorstellte, war sie immer voll dabei und zu einem gewissen Anteil stolz auf sich. Theodil machte einen selbstsicheren Eindruck, wenn er kämpfte oder allgemein wenn er Spiele spielte, aber gerade weniger, und Myrie fragte sich, woran das lag.

Während sie darüber nachdachte, beobachtete sie ihn, wie er ruhig dastand und auf seine Hände sah, mit denen er eine für sie unsichtbare Bedienfläche zu benutzen schien. Er schien etwas durchzugehen und dabei nachzudenken, und schließlich machte er eine etwas überzeugtere Geste, worauf sich um sie herum ein Zimmer aufbaute.

Es baute sich schichtweise auf: Erst entstand von unten nach oben dickes Mauerwerk aus bröseligem Stein an der zuwachsenden Bruchstelle. Myrie kannte bisher vor allem die Häuser aus Byrglingen. Die meisten waren aus Holz, natürlich mit Dämmmaterial im Innern der Wände. Manche wenige Mauern waren auch aus verputzten, ganzen Steinen. Sie kannte natürlich

auch den klassischen Baustil der Elben, der über all die Jahrhunderte oder gar Jahrtausende hinweg erstaunlich unverändert geblieben war, aber lange nicht mehr der verbreitetste war. Sie mochte die hohen, verzierten Steinbögen, die oft auch mit Holz ergänzt filigrane und doch stabile und mächtige Bauwerke zierten.

Für Zwerge waren Bögen im Baustil auch nicht unüblich, allerdings unterirdisch. Die Säulen und Bögen waren eher das, was stehen blieb, wenn Stein weggenommen wurde.

Byrglingen war ein sehr zwergenuntypisches Dorf, nicht nur, weil es nicht unterirdisch war, sondern weil, wenn Zwerge schon oberirdisch bauten, sie vor allem praktisch orientiert bauten, aber sie mochte auch Byrglingens Baustil sehr. Das Gebäude, das sich um sie herum aufbaute, wirkte eher typisch für den oberirdischen Baustil der Zwerge. Allerdings waren die Decken höher und das Innenleben der Wände passte nicht dazu. An sich wusste sie nicht, wie es üblicherweise in Wänden der älteren, oberirdischen Zwergenbauten aussah, aber sie bezweifelte, dass es so bröselig im Innern der Wände war wie das Mauerwerk der Räume, die sich nun um sie herum aufbauten. Sie blickte an die Decke, als sich diese über ihr schloss. Wände und Decke waren dunkelgrau mit einer schwachen Braunkomponente und es wirkte dadurch wie aus feuchtem Lehm errichtet. Ohne, dass sie durchgeschüttelt wurden, schoben sich Holzdielen über den Boden. Myrie lächelte. Das, wenn auch nicht glanzlackiert, kannte sie von zu Hause.

Theodil machte ein Handzeichen, das Myries Geste für Pausieren ähnlich war, und es schien auch eine solche Wirkung zu haben. Im Raum änderte sich nichts mehr.

»Sie hatten damals schon elektrisches Licht, allerdings nicht mit Spin-
strom sondern mit Elektronenstrom. Als nächstes kommen die Stromlei-
tungen.«, sagte Theodil und hob die Pausierung auf.

In den Wänden entstanden dünne Rillen, die von Stellen neben der Türöffnung an der Wand nach oben an die Decke verliefen, und darin materialisierten Kabel. Etwa daumendicke, weiß ummantelte Kabel, etwas

vergilbt. Dann tauchten an den Startpunkten der Kabel neben den Türöffnungen Schalter einer Art auf, die Myrie nicht kannte. So hatten sie wohl früher ausgesehen, schätzte Myrie.

»Zur Überwachung haben KontrA-Mitarbeitende dann Mikrofone unter den Lichtschaltern verbaut, die sie mit Strom aus dem Hausstromkreis gespeist haben. Das Aufgenommene wurde dann, weil es noch keinen Funk gab, mit feinen Drähten unter der Tapete entlang aus der Wohnung hinaus in Nachbargebäude oder auf den Dachboden verlegt, wo dann ein paar zuständige KontrA-Mitarbeitende Tag und Nacht abgehört und protokolliert haben.«, berichtete Theodil.

Während er sprach, baute sich auf, was er erzählte. Die Mikrofone hätte Myrie nicht als solche erkannt, wenn sie nicht genau dann in den Vertiefungen in der Wand bei den Lichtschaltern aufgetaucht wären, als Theodil sie erwähnt hatte. Sie waren fast so groß wie ein Hinterohrhörer. Die Drähte legten sich an Kanten entlang, die sich durch die Tapeten ergaben, die sich anschließend darüber legten. Es waren blassgrüne, geriffelte Tapeten, die auf Myries Kopfhöhe endeten und in weiße Tapete bis zur Decke übergingen, getrennt von einem hervorstehenden Streifen mit Muster.

Damit sie den Verlauf der Drähte aus dem Klingelsystem der Wohnung hinaus verfolgen konnten, wurden Wohnung und Wände vorübergehend transparent, weniger an den Kanten als anderswo. Theodil führte sie auf den Dachboden des Mehrfamilienhauses, denn ein Mehrfamilienhaus war es, und strich beim Durchschreiten der Türen sachte mit den Fingern über die Türrahmen. Auf dem Dachboden erschienen allerhand Apparaturen mit Zeigern, ein paar Kopfhörer mit einem ungemütlich wirkenden Bügel, der zwei Schalen für die Ohren miteinander verband, der ebenfalls mit einem Kabel mit den Apparaturen verbunden war. Theodil erklärte ihr, dass die Zeiger ausschlugen, wenn das entsprechende Mikrofon des jeweiligen Zeigers in der Wohnung Geräusche aufnahm, und dass dann der Kopfhörer auf den entsprechenden Kanal geschaltet werden konnte.

»Das ist so die eine Seite der Technologie.«, hielt Theodil fest. »Sie hatten noch ganz gute Richtmikrofone, nichts im Vergleich zu heute, aber

sie konnten schon Spazierende in einem Abstand damit belauschen, in dem diese darüber eher keinen Verdacht schöpften. Und es gab natürlich Archive, die auf verschiedene Art geschützt waren, etwa mit zweifach Stacheldraht umzäuntem Kiesbett mit Mikrofonen darin.«

Während er dies erzählte, löste sich das Haus um sie herum mit all den Möbeln, die inzwischen darin aufgetacht waren, auf und vor ihnen stand ein grau-gelbliches Gebäude mit Flachdach, und wie Theodil beschrieben hatte, mit Stacheldrahtzaun darum, einem zweiten Stacheldrahtzaun um den ersten herum, und Kies zwischen den beiden. Der Doppelzaun wurde lediglich von einem Schrankenhaus und einem Schlagbaum unterbrochen. Myrie mochte den Stil. Er wirkte nicht so, als müsse er gefallen, sondern als gehöre er so und als könne er trotzen.

»Das Archiv geht natürlich tief in den Boden hinein und hat sicherlich acht bis zehn unterirdische Stockwerke mit vielen Geheimtüren und Geheimgängen, manche nur über geschicktes Abseilen und Klettern erreichbar, und es verfügt über raffinierte, mechanische Schließtechnik. Die Elben waren ja bekannt für all dies.«, erwähnte Theodil. »Und wegen des letzten Punkts wollte Daina unbedingt bei genau dieser Runde teilnehmen.«

»Weil die Elben bekannt für unterirdische Archive und das alles waren?«, fragte Myrie verwirrt. Sie war sich nicht bewusst darüber gewesen, dass die Elben bekannt dafür gewesen wären. Sie irritierte es, weil sie mit raffinierten Untertagebau eher Zwerge assoziierte, und sie fragte sich, ob sie etwas verpasst hatte oder ob Theodil etwas anderes meinte.

»Nicht direkt wegen der Elben. Ich beziehe mich nur auf die Schließtechnik. Ich würde sagen, von Dainas Interessen ist das wohl ihr größtes.«

Myrie fragte sich, ob sie das mitbekommen hatte, und stellte fest, dass ihr das in der Deutlichkeit zumindest entgangen war. Aber so im Nachhinein kam es ihr schlüssig vor. Daina hatte ihr die Zugangsberechtigung errungen, sie hatte die Schwerkrafteinstellungen bei ihrem ersten Modellieren erweitert und sie war in der Lage, Virtualitäten zugänglich zu machen, die noch nicht durch die Sicherheitstests gelangt waren. Myrie hatte keine

Ahnung, ob das schwierig war oder nicht, aber jetzt beim Nachdenken darüber wurde ihr klar, dass es nichts Alltägliches war, und vielleicht nicht nur, weil andere Leute so etwas einfach aus Sicherheitsgründen nicht taten.

»Wollen wir reingehen?«, fragte Theodil sie.

Myrie nickte und sie setzten sich gleichzeitig in Bewegung.

Sie faszinierte diese ganze alte Technik. Theodil erwähnte, dass nicht alles speziell KontrA-typisch war. Sie sahen auch alte Telefone und telefonierten von einem Raum zum Nachbarraum miteinander. Das war vor allem interessant, weil Theodils Stimme durch das Telefon so anders und nach weniger klang, so, als fehlten Höhen und Tiefen, dass sie sich kurz fragte, ob sie mit einer anderen Person telefonierte. Telefone hatte es aber zu der Zeit fast überall auf Maerdha gegeben, nannte Theodil als Beispiel für Technologie, die nicht typisch für die KontrA allein war.

Dann zeigte er ihr alte Schlösser und Schlüssel. Myrie hatte überhaupt nie ein mechanisches Schloss gesehen und sie beschäftigte sich eine ganze Weile damit, das Prinzip des Mechanismus mit den kleinen gefederten Stäbchen zu verstehen. Theodil zeigte ihr als nächstes, dass die KontrA auch Universalwerkzeuge hatte, um diese Art von Schlössern ohne passenden Schlüssel zu öffnen, fast ohne Spuren zu hinterlassen.

Schließlich zeigte er ihr verborgene Türen in Schächten, über die man nur über ebenfalls versteckte Seile und Stangen gelangte, und doppelwandige Archivschränke mit Akten darin.

Es war einer der besten Ankunftsabende, fand Myrie. Vielleicht sollte sie Theodil öfter fragen, ob er ihr etwas zeigte. Auf der einen Seite mochte sie auch ihre Ruhe haben, wenn sie ankam, aber auf der anderen war Theodil ruhig und überließ sie auch immer wieder sich selbst, während sie das Gefühl hatte, noch etwas gemacht zu haben und angekommen zu sein.



Am Montag nach dem Unterricht flogen sie Drohnen in Virtualitäten und auf Sarinas Vorschlag hin taten sie das nicht im Wettkampf, sondern zunächst einfach, um die Geräte beherrschen zu lernen. Myrie war Sarina sehr dankbar darum, und obwohl Hermen gegen sie gegen flog und danach immer wieder Manöver machte, die so wirkten, als wolle er es wieder tun, die sie nervös machten, fand sie auch Gefallen daran.

Sie gingen nicht zu spät ins Bett und am Nientag morgen nach dem Training mit Olge war Myrie im Geschichtsunterricht nicht so müde, wie sonst meistens. Sie war dankbar darum, besonders deshalb, weil sie in der Woche zuvor alles, was sie vor den Ferien über die Ringkönig-Chroniken gelernt hatten, zusammen gefasst hatten, und in der heutigen Stunde mit einem neuen Thema anfangen wollten.

Enuriell Stein schritt in den Klassenraum in ihrer stets aufrechten Haltung und alle Gespräche verstummten. Sie war die einzige Lehrkraft bei der bisher immer eine aufmerksame Stimmung ohne erkennbaren Motivationseinbruch geherrscht hatte. Natürlich war Myrie manchmal müde gewesen und manchmal unaufmerksam, aber sie saß immer relativ gerade und fühlte immer diese angespannte Atmosphäre, die Enuriell Stein mit sich brachte, in der eben alle automatisch schwiegen und nach vorn blickten, wenn sie kam.

»Ich weiß, ich hatte euch Feudalherrschaft versprochen,«, leitete sie den Unterricht ein, »aber nach der letzten Stunde war Sarina so freundlich, mich anzusprechen und vorzuschlagen, wir könnten stattdessen den Sturz der Zare und die kommunistische Revolution der Zwerge und Elben zwischenschieben, anlässlich des Themas der Spielrunde, an der über die Hälfte von euch teilnimmt. Bei der Gelegenheit darf ich einige von euch mit einem neuen Mitlernenden bekannt machen: Das ist Theodil.«

Myrie blickte sich überrascht um. Tatsächlich saß in der hinteren Reihe zwischen Hermen und Merlin nun Theodil.

»Er wird für die Dauer der Thematik am Unterricht teilnehmen.«, erklärte die Lehrkraft.

Enuriell Stein leitete eine erneute Vorstellungsrunde für Theodil ein,

bei der Myrie endlich Gelegenheit hatte, die letzten zwei Namen zu lernen. Der Zwerg neben Daina hieß Dorin und der mollige Mensch, der hinter Myrie saß und dessen Kleidung immer handgemacht aussah, hieß Munja. Myrie mochte beide Namen und hoffte, sie sich nun merken zu können, es waren immerhin nur noch zwei.

Sie begannen die Stunde damit, dass sie grob zusammenfassten, was sie über das Thema wussten. Sie taten es tatsächlich nicht sehr ausführlich, denn Theodil hätte vermutlich zwei Geschichtsstunden mit seinem umfassenden Wissen allein füllen können, Daina hätte mit Details zur Technik erschlagen können und auch Merlin hatte sich zu dem Thema nicht wenig angelesen. Myrie fragte sich, ob sie deswegen ein schlechtes Gewissen haben sollte, weil sie sich erst vorgestern überhaupt das erste Mal mit dem Thema befasst hatte.

»Ihr wisst ja schon eine ganze Menge über das Thema. Was habe ich auch erwartet?«, kam Enuriell Stein zum gleichen Schluss, wie Myrie. »Habt ihr besondere Fragen zu der Zeit, oder Themenbereiche, die euch daraus besonders interessieren?«

Eine Stille breitete sich im Raum aus, nachdem kurz zuvor ein fiebriges Gespräch geführt worden war. Myrie mochte diese Ruhe. Sie genoss sie aber nur einen Augenblick, weil sie tatsächlich eine Frage hatte, oder ein besonderes Interesse. Sie fragte sich, ob niemand der anderen etwas fragte, weil sie alle Fragen hätten beantworten können, oder ob ihnen einfach keine einfelen oder keine besonders interessierten. Jedenfalls richtete sie sich noch gerader auf, holte Luft um etwas zu sagen, und war nicht verwundert, dass sie das nicht sofort konnte. Enuriell Stein aber blickte sie aufmerksam an und Myrie wusste aus der Erfahrung des vergangenen halben Jahres, dass sie ihr Zeit lassen würde, etwas zu sagen.

»Mich interessiert, wie Propaganda funktioniert. Hat.«, schaffte sie es schließlich.

»Propaganda ist jetzt nicht gerade typisch für die Zeit.«, grummelte Hermen.

»Doch schon.«, widersprach Theodil.

Hermen war normalerweise nicht durch einen so unbegründeten Widerspruch davon abzuhalten, seine Meinung weiter zu vertreten, aber in diesem Fall ließ er es dabei bewenden. Myrie schlussfolgerte, dass es an Theodil lag, und fragte sich, ob Hermen Theodil mehr Kompetenz zusprach als Enuriell Stein.

»Willst du gar nicht beharren?«, fragte ihn die Lehrkraft.

»Ich habe keine Lust. Theodil trägt dann immer gleich Romane vor.«, erklärte Hermen.

Das war auch plausibel, überlegte Myrie.

»Wenn das so ist, belassen wir es also dabei und gehen auf Zanges Fragestellung ein.«, sagte Enuriell Stein. »Ich denke, zum Thema Propaganda eignen sich Schulbuchtexte aus der Zeit am besten. Hat jemand eine Idee, warum?«

Als Theodil Luft holte, um zu antworten, hob Enuriell Stein eine Hand, was sie immer tat, wenn sie den anderen zunächst ebenso Zeit zum Nachdenken geben wollte. Schließlich ließ sie Merlin zu Wort kommen, der sehr oft etwas beantwortete.

»Ich denke, es liegt daran, dass Kinder sehr leichtgläubig sein können und dazu erzogen werden können, nicht so viel zu hinterfragen.«, sagte er. »Und wenn sie dann von klein auf diese Ideen gelernt haben, dann werden sie später zu fixen Vorstellungen. Dinge die für so wahr gehalten werden, wie, dass man essen muss, um zu überleben.«

Munja wandte sich mit zusammengekniffenen Augen Merlin zu. »Muss man nicht essen, um zu überleben?«, fragte sie.

»Ich denke doch, dass man das muss. Aber ich habe es nie ausprobiert.«, antwortete Merlin mit einem Grinsen im Gesicht.

»Man muss essen, um zu überleben.«, beendete Enuriell Stein die Verwirrung. »Und ja, Merlin, das ist der Grund, weshalb in Schullektüre Propaganda leicht unterzubringen war und dazu den größten Einfluss auf die Zukunft hatte. Ich gebe euch nun einen Text aus dem Schulbuch ›Der Kommunismus - Unsere Welt‹, aus der Zeit etwa vierzig Jahre nach der kommunistischen Revolution, das Elbenkinder damals in der Schule

gelesen haben. Es ist ein historischer Text, der ihnen den Aufbau des kommunistischen Staates nach der Revolution zusammenfassen und motivieren sollte.«

Ein Wink der Lehrkraft hatte zur Folge, dass wieder auf den Tischen und an der Wand ein Text abgebildet wurde, den sie langsam durchlesen durften und den sie hinterher besprechen würden. Myrie schaltete sich mit einer Geste leise Hintergrundmusik an, die natürlich nur sie hören konnte, was sie inzwischen immer tat, wenn sie Texte lesen musste, weil sie sich dann besser darauf fokussieren konnte.

Heinreld Lemkow, Trumay McMoonray
Grundmauern einer neuen Gesellschaft

Nach dem Sieg der Revolution war alles Trachten der Befreier darauf gerichtet, das Er kämpfte zu bewahren, die Ideale des Arbeiterstaats zu festigen und den die Ungleichheiten beseitigenden Kommunismus in der Gesellschaft zu etablieren. Das war keine leichte Aufgabe.

Nicht nur war es keine, weil das Land nach fünf Jahren der Zarenkriege gegen Menschen, gegen Orks und gegen das Proletariat zerrüttet war.

Auch nicht nur, weil imperialistische Konterrevolutionäre mit den verbündeten kapitalistischen Menschennationen Hand in Hand die Bevölkerung der Elben mit monopolistischem Terror überzogen und eine Spur wirtschaftlichen Chaos hinterließen.

Nein, vor allem war es keine leichte Aufgabe, weil Kommunismus bislang noch in keinem anderen Volk oder keiner anderen Vereinigung einer Bevölkerungsgruppe mit Herz und Verstand zum Leben erweckt worden war, und sein Vorstoß Neuland war. Das Elbenvolk stand hier vor einer historischen Wendung, betrat ein neues Gebiet. Die kommunistische Arbeiterbewegung hatte

die schwere Aufgabe der Wegebung für die anderen Völker, aber keinem Volk hätte diese Aufgabe besser zugetragen werden können als den Elben. Denn als Arbeitervolk schöpften Elben Wert aus eigener Kraft, und behielten auf diese Weise den Stolz und das Selbstbewusstsein, dass ihnen die Bourgeoisie trotz aller Bemühungen nie gelang zu nehmen.

Trotz der Hürden gelang es der Kommunistusbewegung mit Siegeszuversicht, Zielstrebigkeit und Leidenschaft das Ziel zu erringen. Aber woher nahm sie diese Sicherheit? Sie wurzelte im unbegrenzten Vertrauen in die Kraft der Volksmassen, im Zusammenhalt der Arbeiterklasse und in die Gewissheit von der Wahrheit des wissenschaftlichen Kommunismus!

Heute trennt uns ein knappes halbes Jahrhundert von dieser Wende der Weltgeschichte. Es ist eine Tatsache, dass dieser Idealismus auch bald alle anderen Völker überzeugen wird, sodass die Leute der künftigen kommunistischen Gesellschaft Wörter wie »Kapitalismus«, »Krieg« und »Hunger« nur noch aus Geschichtsbüchern kennen werden. Aber niemals wird die Bevölkerung den Tag vergessen, an dem die Arbeiter und Bauern des Elbenvolks den Kommunismus zum ersten Mal ausriefen.

Während Myrie las, markierte sie die Wörter, die sie nicht kannte, und ließ sie sich von Omantra beim zweiten Durchgehen erklären. Sie fand es beeindruckend, dass die Lernenden in der damaligen Zeit solche Begriffe gekannt hatten. Vielleicht, überlegte Myrie, war das Teil der Popagandatechnik, nämlich klang der Text dadurch wissenschaftlicher und durchdachter.

Auch für das Erfragen von Fremdbegriffen hatte sich die einhändige Gebärdensprache als sehr lohnend herausgestellt. Die anderen nutzten, um mit dem Netz oder KIs zu interagieren, Brille oder sehr leise Tastaturmodelle, etwa welche, die im angezeigten Text aufrufbar waren, doch Myrie war das zu viel. Sie wusste auch nicht genau wieso. Es hatte etwas damit zu

tun, dass die anderen ihr dabei zusehen konnten. Bei der Kommunikation mit Omana mit der Gebärdensprache fühlte sie sich unbeobachtet und das war gut.

›Proletariat‹ war nur wieder ein anderes Wort für das Arbeitsvolk, das keinen Vorteil durch Herkunft aus einer reichen Familie hatte. Dem entgegen stand der Begriff ›Bourgeoisie‹, der für die Geburtsbevorteilten stand. ‚Imperialistisch‘ war das Adjektiv, dass die Zarenherrschaft als solche beschrieb. ›Monopolistisch‹ beschrieb in Wirtschaftssystemen den Umstand, dass für Produkte keine Auswahl durch verschiedene Anbietende bestand.

Natürlich waren diese Definitionen sehr unpräzise, und das war Myrie auch sehr bewusst. Aber mit diesen Informationen war sie erst einmal in der Lage ein besseres Verständnis des Schulbuchtexts zu erlangen. Dann blickte sie auf. Sie war nie zuletzt fertig, seit sie sich eine Routine entwickelt hatte, sie Musik dabei hörte und sie die Wörter schon beim ersten Mal markierte.

Enuriell Stein wartete aber geduldig, bis sie alle fertig waren, und ging zu denen, die fragend blickten. Myrie drehte sich um, als sie an die Tischreihe hinter ihr trat, aber sie konnte aus dem Gemurmel nicht ausmachen, wonach Merlin fragte, oder was Theodil sagte. Schließlich trat Enuriell Stein wieder nach vorn und die geschlossen auf sie gerichtete Aufmerksamkeit signalisierte, dass es weitergehen würde.

»Merlin stellte gerade eine interessante Frage, die nicht ganz mit Zanges eigentlicher Frage zusammenhängt, aber vielleicht beim Verständnis der Begebenheiten helfen kann. Magst du sie wiederholen?«, leitete Enuriell Stein das Gespräch ein.

»Es wirkt in diesem Text so, als würden sich die verschiedenen Völker bekriegt haben, und als würde diese Revolution auch nicht geographische Nationen betreffen. Ist der Staat der Elben so etwas wie ein Land oder etwas anderes?«, fragte er.

Myrie war ein Gedanke der Art beim Lesen auch gekommen und hatte sie verwundert, fiel ihr ein, aber sie hatte nicht genau gewusst, was es war.

»Theodil hätte auch bereits eine Antwort auf die Frage. Aber vielleicht möchte auch jemand anderes etwas dazu äußern?«, fragte Enuriell Stein.

Aber es gab niemand anderes und so durfte Theodil erklären.

»Im imperialistischen Reich, dass zuvor in Maerdha existiert hat, –übrigens nicht nur mit den Zaren bei den Elben und Zwergen, sondern auch in den anderen Völkern, ausgenommen vielleicht dem Orkvolk –, gab es zunächst sehr viele kleine Länder. Das lag vorwiegend daran, dass die Völker sich nicht mischen wollten, aber sie durcheinander wohnten, und das wiederum lag vor allem an den topographischen Begebenheiten. Zwerge wohnten, wo gut gemint werden konnte, also wo es Bodenschätze gab. Elben bevorzugten Waldgebiete, große Täler, die Ränder von Gebirgen und manche Elben auch die Küste. Lobbuds betrieben vorwiegend Landwirtschaft und suchten sich eher unbewaldete und leicht hügelige Gegenden, und Menschen trieben schon früh Landwirtschaft und auch Tierzucht auf die Spitze und bevorzugten sehr platte Gegenden, aber auch die Küste, oder sie konzentrierten sich an Zweigstellen breiter Flüsse. Sie sammelten sich schneller als die anderen Völker in größeren Metropolen. Orks zähle ich gesondert auf, zum einen, weil sie vorwiegend nehmen mussten, was blieb und oft nomadisch lebten, weil sie das häufigst bekriegte Volk waren, aber auch ein sehr wehrhaftes, muss man dazu sagen. Aber zum anderen auch, weil, auch wenn sie Oberhäupte mit königlichen Titeln hatten, ihre Monarchie schon vor den kommunistischen Revolutionen der Elben und Zwerge anarchistische Züge annahm. Während es sich nach außen eher kriegerisch zur Wehr setzte, tritt es durch viele friedliche Revolutionen innerhalb des eigenen Volks hervor.«

»Willst du zum Punkt kommen?«, unterbrach ihn Hermen.

»Oh, stimmt.«, sagte Theodil, überlegte kurz, und fuhr fort, »Wir sind quasi auch schon da. Um mächtiger zu werden oder sich besser vertreten zu können, schlossen sich natürlich Länder oder Gruppen gleicher politischer Ideen, also in diesem Fall auch gleicher Völker, zusammen, und es ergaben sich entsprechend Nationen, die nicht an geographische Grenzen gekoppelt waren.«

Enuriell Stein ließ Theodils Antwort etwas Zeit zum Wirken, bevor sie Merlin erneut ansprach: »Beantwortet das deine Frage?«

Merlin nickte, aber schüttelte dann gleich wieder den Kopf. »So wie du das darstellst,«, sagte er und dachte einen Moment nach, bevor er weitersprach, »klingt es so, als hätte es einen kommunistischen Staat der Zwerge und der Elben gegeben.«

»Jein.«, antwortete Theodil. Er wirkte dabei auf einmal sehr gut gelaunt oder begeistert. »Es waren zwei getrennte Staaten. An sich ist der KSE, der Kommunistische Staat der Elben, entgegen der Namensgebung nicht kommunistisch, sondern hat sich bald in eine Diktatur weiterentwickelt. Während die ersten kommunistischen Ideen und Konzepte von Bekanntheiten aus dem Zwergenvolk verfasst wurden, haben die Zwerge sich für ihre Revolution mehr Zeit genommen und dann tatsächlich die erste kommunistische Staatsform ins Leben gerufen. Dahingehend stellt der Text die Gegebenheiten als Teil von Propaganda verfälscht dar.«

»Das ist ein guter Übergang zu Zanges Frage, was diesen Schulbuchtext zu Propaganda macht. Gibt es weitere Antworten darauf?«, fragte Enuriell Stein.

Es wurde ein langes, spannendes Gespräch darüber, wie das Denken funktionierte, über die Wortwahl im Text und die Rhetorik. Über die Auslassungen und das Hervorheben. Myrie erlernte auch das neue Wort Suggestion. Etwa die Formulierung »weil imperialistische Kounterrevolutionäre mit den noch verbündeten kapitalistischen Menschenvölkern Hand in Hand die Bevölkerung mit monopolistischem Terror überzogen« vermittelte durch die Art, wie es ausgedrückt worden war, dass Imperialismus, Kapitalismus und Monopolismus etwas Schlechtes wären, und dieses Vermitteln nannte man Suggestieren. Enuriell Stein versuchte klar zu machen, dass sie auch nicht das Gegenteil schließen sollten. Nur weil ein Text manipulierend zu vermitteln versuchte, etwa Kapitalismus wäre etwas Schlechtes, hieße das auch nicht, dass es etwas Gutes wäre.

»Ist denn Kapitalismus etwas Schlechtes? Oder Kommunismus?«, fragte Munja schließlich.

»Beides sind politische Systeme, die diesbezüglich gebildete Leute gut finden und andere diesbezüglich gebildete Leute schlecht. Wenn wir das nun hier objektiv entschieden, ob es gute oder schlechte Systeme wären, würde es diesen Leuten in gewisser Weise ihre Kompetenz absprechen. Vielleicht ist ja auch an jedem dieser Systeme Gutes sowie Schlechtes.«, erklärte Enuriell Stein. »Ich denke, das sind Fragen, über die ihr jeweils einzeln lange nachdenken könnt, bis ihr zu einer persönlichen Entscheidung kommt. Über viele solcher Fragen, sodass ihr am Ende gemeinsam gute Kompromisse für unsere und eure Zukunft finden könnt.«

»Kann eigentlich vermieden werden, dass Kinder von Ideen manipuliert werden?«, fragte Merlin. »Ich meine, das klingt schon sehr sinnvoll, was Sie sagen, oder was Theodil sagt. Ich kann mich kaum dagegen wehren, ab nun immer viel darüber nachzudenken, ob mich ein Text manipulieren soll, den Sie uns vorlegen, oder der mir sonst so über den Weg läuft.«

Enuriell Stein lächelte. »Es ist immer das Anliegen der jeweiligen Gesellschaft, Bildung richtig zu machen und so zu gestalten, dass die Zukunftsgeneration, die dadurch geprägt wird, eine möglichst noch bessere Gesellschaft gestalten kann. Ob unsere Gesellschaft das richtig macht, bleibt aber herauszufinden. Auch, ob es überhaupt ein Richtig gibt.«, erklärte die Lehrkraft.

»Die jetzige Gesellschaft ist ja auch Zukunftsgeneration einer Gesellschaft davor, und die Bildung heute ist also ein Resultat der Manipulation dieser.«, überlegte Myrie.

Niemand sagte etwas dazu und Blicke richteten sich auf Myrie, die sie nicht deuten konnte, aber Enuriell Stein nickte schließlich.

»Richtig.«, sagte sie.

Myrie fühlte sich trotzdem unbehaglich und wusste nicht so genau, was hier vorging.



Den Geländekurs am Nachmittag führte Daina. Daina, die es gewohnt war, Gruppen in Spielen zu leiten, in denen auch des öfteren etwas Überraschendes passierte, machte ihre Sache natürlich gut. Myrie fiel auf, dass Daina auch zunehmend weniger bestimmte, wie sie es zur Vorbereitung auf das Spiel versuchte. Aber es konnte auch daran liegen, dass ihr das Spiel sehr am Herzen lag, der Geländekurs aber weniger. Sie bekam als besondere Aufgabe, einen Notruf abzusetzen. Natürlich keinen echten, aber sie riefen tatsächlich eine Notrufübungsstelle an, die einer echten Notrufstelle sehr nahe kam, und übten alle nacheinander. Das hatte Myrie tatsächlich auch noch nie getan. Wenn sie allein unterwegs war, tat das natürlich Omantra für sie. Die KI war ja über ihre Vitalparameter die ganze Zeit informiert und konnte diese auch im Bedarfsfall weiterleiten. Aber inzwischen war sie zunehmend auch mit anderen unterwegs, die eine solche Überwachung nicht hatten, und wenn es für diese einmal notwendig wurde, war diese Fähigkeit und Routine sehr sinnvoll, fand sie.



Als sich Myrie am nächsten Tag nach Unterrichtsende von den anderen verabschiedete, um allein die Gegend zu erkunden, war Daina erwartungsgemäß unglücklich darüber. Auch Hermen beschwerte sich, dass sie als schwächstes Glied in der Gruppe das Training niemals und eigentlich auch am Wochenende nicht bleiben lassen dürfe. Myrie erklärte in ihrer kleinen im Zug vorbereiteten Rede, dass sie die Pausen brauchte, um überhaupt handlungsfähig zu sein, und dass Daina wohl damit leben müsse, dass sie eben nur begrenzt zu Verfügung stand. Daina sagte nichts dazu und ihr Gesichtsausdruck war unergründlich. Myrie ließ ihr Zeit, noch etwas zu sagen, aber auch nicht zu viel. Schließlich drehte sie sich um und verließ das Schulgebäude.

Sie folgte dem Kelden flussaufwärts in eine Felsformationen des Ehrenbergs hinein, wo er sich in die Landschaft gefressen hatte und gelegentlich

von kleinen Bächen gespeist wurde. Das überhängende Gestein hatte Kalk an den Rändern gesammelt und wirkte dadurch fein gestreift. Es war ein warmer Frühlingstag und Myrie suchte sich eine ruhige Stelle des Keldens aus, um darin zu schwimmen. Hier oben am Berg war der Fluss schmaler als unten bei Thale, wo ein zweiter Fluss, der aus dem Dämmerwald kam, sich mit ihm vereinigte. Aber dafür, dass der Kelden an einer weiter flussaufwärts gelegenen Stelle, zu weit um sie an einem Tag zu erreichen, in einer Berghöhle des Ehrenbergs entspringen sollte, war er hier trotzdem beachtlich breit.

Nach ihrem Bad legte sie sich nackt in die Sonne auf den Fels und schloss die Augen, spürte wie der Wind sie trocknete. Als der Abend dämmerte wurde Omantra an ihrem Arm warm. Myrie gab der KI das Zeichen, dass sie sprechen durfte.

»Am Wochenende in eineinhalb Wochen gibt es eine Möglichkeit, sich mit den Spielhallen und Örtlichkeiten vertraut zu machen, in denen die zweite Phase der Spielrunde ausgetragen wird, an der du teilnimmst. Hast du Interesse, dahinzufahren?«, fragte Omantra.

»Das ist ja schon ganz schön bald.«, stellte Myrie fest.

»Es gibt solch eine Möglichkeit noch mindestens zwei Mal vor dem Start der zweiten Phase. Bei den früheren Terminen ist es allerdings ruhiger.«, informierte Omantra sie.

»Wo muss ich denn dafür hin?«, fragte Myrie.

»Die zweite Phase wird in der Metropole Fork ausgetragen werden.«, antwortete die KI.

»Ist Fork nicht ungefähr die größte Stadt in ganz Maerdha?«, fragte Myrie.

»Korrekt. Daher auch die Bezeichnung Metropole.«, antwortete Omantra.

Myrie blickte an den Rand des Himmels, wo er rot war, während die Sonne schon hinter ein paar Bäumen verschwunden, aber noch nicht untergegangen war. Sie fragte sich, was sie dazu fühlte. Auf der einen Seite fühlte sie wieder diese Erregung, dieses gespannte Gefühl, bei etwas

sich Bewegendem teilzunehmen, das ihr gefiel und ihr manchmal etwas den Atem raubte, wenn sie sich sehr darauf einließ. Auf der anderen Seite hatte sie Nachbildungen aus Großstädten gesehen, durch die sie in Virtualitäten gegangen war, und diese Virtualitäten waren mindestens ebenso anstrengend gewesen wie die von Klopp. Aber sie hatte sich auch an die ständig wechselnden Kulissen von Klopp mit der Zeit gewöhnt, weil es doch immer die gleichen waren. Es war nur viel am Anfang. Das brachte sie auf eine Idee.

»Kann ich auch mehrere der Gelegenheiten wahrnehmen, Fork zuvor zu besuchen?«, fragte sie.

»Fork kannst du jederzeit besuchen, aber auch die Spielhallen kannst du dir zu jeder der dafür offenen Gelegenheiten ansehen.«, antwortete Omantra.

Und obwohl es ihr ein weiteres Wochenende nahm, entschied sich Myrie jetzt schon dafür, sich Fork und die Spielhallen in eineinhalb Wochen am Wochenende anzusehen, um sich daran zu gewöhnen, damit es ihr nicht Kraft raubte, wenn die Phase selbst startete. Sie brach zum Heimweg auf und überlegte, dass sie während des Heimwegs gut mit Ahna telefonieren konnte. Ahna freute sich sehr und schlug vor, sie zusammen mit ihrem Papa nach Fork zu begleiten. Myrie dachte darüber nach, aber war sich gar nicht so sicher, ob sie das wollte. Wenn Ahna dabei war, achtete sie immer sehr darauf, was die Schwester erzählte, was schön war, aber wenn sie auf die Umgebung achten wollte, vielleicht nicht hilfreich. Sie überlegte, vielleicht eher Merlin zu fragen, oder allgemein die anderen aus ihrer Spielgruppe.

Als sie wieder in ihrem Zimmer eintraf, war sie erstaunt, dass sie Daina im Zimmer allein vorfand. Zum einen war es noch gar nicht so spät und sie hätte damit gerechnet, dass die anderen alle noch trainierten, und zum anderen, wenn jemand da gewesen war, während der Rest trainierte, dann war es Daina höchstens zu dem Zweck gewesen, sie abzuholen. Dieses Mal allerdings stocherte Daina mit filigranem Werkzeug in einem Schloss

herum, wie Myrie welche mit Theodil in der KontrA-Virtualität gesehen hatte.

»Hi, Myrie.«, sagte sie, als Myrie von ihrem Dach auf ihr Bett heruntersah.

»Wo sind die anderen?«, fragte Myrie.

»Hermen und Merlin machen gerade bei einem Geschicklichkeitswettbewerb mit, bei dem Hermen mich nicht dabei haben wollte, und Theodil trainiert Sarina. Sarina hat ihn gefragt.«, antwortete Daina.

Sie blickte nicht auf. Das war ungewöhnlich. Die Haare mit den feinen Zöpfen darin verdeckten einen Großteil ihres Gesichts, aber Myrie sah doch die Träne, die nahe der Nase an Dainas Wange entlang lief. Sie konnte sich nicht daran erinnern, an Daina jemals diese Art von Traurigkeit gesehen zu haben.

»Soll ich zu dir herunterkommen?«, fragte Myrie.

Daina zuckte mit den Schultern. Myrie zögerte eine Weile, fragte sich, was sie mit dieser Reaktion anfangen sollte, und beschloss dann, es zu tun, und zu schauen, ob sie dadurch herausfand, ob es Dinge besser machte, oder nicht. Also ließ sie sich von ihrem Dach hinab, ohne halbe Schraube und ohne halbes Salto, aber auch nicht über die Leiter. Sie tat es mit viel Muskelkraft auf eine wenig hektische und leise Art. Dabei ließ sie sich mit dem Rücken zu Daina hinab, und als sie sanft auf dem Boden aufkam und sich umsah, stellte sie fest, dass Daina den Kopf gehoben hatte und lächelte. Daina weinte nicht sehr. Sie löste sich nicht auf, vielleicht war es überhaupt nur eine Träne gewesen.

Daina machte Platz für Myrie auf ihrem Bett, und richtete ihre Aufmerksamkeit wieder auf das Schloss.

»Es kam heute an. Ich habe zu Trainingszwecken so eines bestellt.«, erklärte sie.

»Ist es nicht sinnvoller, das in der Virtualität zu üben? Oder findet auch etwas nicht in einer Virtualität statt?«, fragte Myrie.

»Die dritte und vierte Phase findet nicht in Virtualitäten statt. Aber

wenn eine Virtualität eine gute Nachbildung der Realität ist, kann es sicher auch vorher schon nicht schaden, es real zu können.«, erklärte Daina.

Myrie erinnerte sich daran, was Theodil ihr bei ihrem Besuch der KontrA-Virtualität erzählt hatte.

»Und du hast auch viel Spaß daran?«, fragte Myrie.

»Ja!«, bestätigte Daina. »Ist das aufgefallen? Ich versuche das nicht so deutlich zu machen.«

»Ein bisschen schon. Mich hat Theodil darauf aufmerksam gemacht.«, erwiderte Myrie.

»Diese Petze.«, antwortete Daina.

Zunächst klang es belustigt, aber in der kurzen Zeit, die sie zum Ausprechen benötigte, hatte sich doch etwas wie Bitterkeit in ihre Stimme geschlichen. Sie lächelte nicht mehr. Myrie sah ihr zu, wie sie in dem Schloss herumstocherte und beobachtete ihr Gesicht. Schließlich pausierte Daina ihr Werk und blickte auf.

»Hermen meint, ich kommandiere zu viel herum. Also habe ich versucht, damit aufzuhören. Ihr macht mir das aber nicht leicht. Wir müssen auch voran kommen und ihr solltet gewisse Grundfähigkeiten haben. Aber wenn ich das so ausdrücke, ist es schon zu viel im Befehlston.«, beklagte sie sich. »Sarina will, dass ich mehr zeige. Das, dachte ich, wäre durchaus machbar. Aber es stellt sich heraus, dass ich eine grauenhafte Erklärerin sein muss. Nun fragt Sarina Theodil, weil er geduldiger wäre, und du wendest dich auch immer an deine Lern-KI Omantra.« Sie holte Luft und versuchte sich zu beruhigen. »Worüber ich mich eigentlich nicht beschweren sollte. Immerhin lernt ihr dabei was.«, sagte sie. »Aber es tut trotzdem weh. Ich wäre gern gut genug.«, fuhr sie mit tatsächlich etwas ruhigerer Stimme fort und schließlich fügte sie sehr leise hinzu: »Und dass Hermen und Merlin mich ausschließen, fühlt sich auch nicht schön an.«

Myrie nickte. Sie konnte die Gefühle gut nachvollziehen, auch wenn sie lange nicht mehr solche gehabt hatte. Sie kannte sogar den Vorwurf, sie könne nicht erklären. Dabei war ihr Problem aber weniger, dass sie nicht geduldig dabei wäre, sondern, dass sie es viel zu detailliert tat und oft zu

kompliziert. Auf der anderen Seite hatte sie auch noch nicht vielen Leuten probiert, etwas zu erklären, sondern vorwiegend Ahna oder ihrem Papa.

»Vielleicht kann ich jetzt etwas mehr nachvollziehen, was dich mit Sarina verbindet, und wie ihr euch so gefühlt habt, wenn ihr für die anderen nicht cool genug wart.«, sagte Daina.

»Aber auf der anderen Seite bist du es nicht gewohnt, oder?«, fragte Myrie.

»Nicht so richtig. Gewöhnt man sich daran?«, fragte Daina.

»Nicht vollständig.«, antwortete Myrie. »Ich zumindest nicht. Ich komme gut damit zurecht, allein zu sein, aber damit, wie Hermen sich manchmal mir gegenüber verhält, komme ich trotzdem nicht zurecht.«

»Hermen ist ein Fiesling. Er hat nicht zu viel versprochen, als er meinte, er wäre gut in Geschicklichkeitsspielen. Wir haben inzwischen ein anderes Spiel zusammen gezoct, eines das er gut kennt, und er hat mich in Grund und Boden gespielt, aber er ist ein Fiesling.«, hielt Daina fest und klang dabei erstaunlich sachlich. »Ich möchte dich gern besser verteidigen oder ihm etwas entgegensetzen können. Aber ich bekomme es nicht immer mit, wenn er dich ärgert. Manchmal habe ich ihn später in einem Zweiergespräch angesprochen, aber bisher bringt das nichts. Was ihn zu einem noch mieseren Fiesling macht, finde ich.«

Auch wenn Myrie Hermen in letzter Zeit einige Male recht gegeben hatte, wenn er sich über Dainas Befehlston beschwert hatte, und sie das Wort Fiesling selten gebrauchte, stimmte sie Daina in diesem Urteil zu, und sie nickte zurückhaltend.

»Ich möchte noch etwas betonen.«, sagte Daina. »Auch wenn ich nicht glücklich bin über den ganzen Rückzug, den du brauchst, und allmählich Angst bekomme, wie wir das machen, wenn du eine Woche am Stück spielen sollst, bin ich trotzdem froh, dich dabei zu haben, und finde dich immer noch sehr cool.«

Myrie erfasste diese Versicherung ähnlich wie die vergangenen: Sie durchlief ein Gefühl von Freude, dieses Mal in Verbindung mit der Verzweiflung, die sich von Daina auf sie übertrug. Sie konnte nicht mehr

sprechen und nicht mehr normal atmen. Sie senkte den Kopf und schloss die Augen, wartete ab und fokussierte sich dabei auf den Atem, bis er ihr nicht mehr abgeklemmt erschien. Dann öffnete sie die Augen wieder.

»Das freut mich.«, flüsterte sie schließlich in ihren Schoß.

Sie nahm am oberen Rand ihres Sichtfelds eine Bewegung wahr, die inne hielt, und als sie aufblickte, sah sie, wie Daina ihre Hand zurückzog.

»Ich hätte dir beinahe auf die Schulter geklopft.«, sagte sie. »Tut mir leid.«

Sie blickten sich einige Augenblicke an, und Myrie meinte zu sehen, dass Daina gelöst wirkte, wie ihre Schwester, wenn sie sich ausheulte und dann ein Ende fand. Nur dass Daina kaum geweint hatte.

»Ich möchte in eineinhalb Wochen nach Fork fahren und mir die Spielhallen ansehen.«, fiel Myrie ein. »Möchtest du vielleicht mitkommen?«

Daina strahlte auf einmal. »Dann kannst du mich besuchen. Wenn du willst, natürlich.«, sagte sie begeistert.

»Wohnst du in Fork?«, fragte Myrie.

»Woah, Myrie!«, rief Daina. »Ja! Ich dachte, das hätte ich schon hundert Mal erzählt. Aber anscheinend nicht dir direkt. Hmm.«



Die eineinhalb Wochen bis zu Myries erstem Besuch in einer Großstadt verliefen ruhiger als die Woche davor, und es passierte auch nichts sonderlich Interessantes. Sie trainierten in ihrer Spielgruppe, Myrie trainierte morgens Orkando, Esme, Theodil und Morien führten die nächsten drei Geländekursausflüge an, und Myrie entschied sich, tatsächlich als letztes die Führung zu übernehmen. Sie dachte lange darüber nach, was genau an Dainas Art zu erklären so anstrengend war, und wie sie es vermitteln könnte, und sprach Daina darauf an. Sie führten ein langes, sachliches Gespräch darüber, Daina ließ es sich durch den Kopf gehen und versuchte,

Myries Kritik umzusetzen. Es wurde besser dadurch, aber Myrie vermutete, dass noch einige solcher Gespräche und Anläufe notwendig wären, damit sie sich tatsächlich von Daina gern etwas erklären lassen würde. Sarina bekam von den Gesprächen mit, griff das Thema auf und erklärte seinerseits, warum Dainas Erklärstil ihm Schwierigkeiten bereitete, und es waren zu einem großen Teil andere Schwierigkeiten, als Myrie sie hatte. Myrie war es vorwiegend zu hektisch und am Anfang zu wenig theoretisch, Sarina dagegen fand es am Anfang sogar zu theoretisch, aber vor allem hatte er Schwierigkeiten damit, dass Daina dabei arrogant wirkte und den Eindruck vermittele, er wäre dumm. Den Eindruck hatte Myrie wiederum weniger. Höchstens ein wenig, vielleicht.

Daina war anfangs noch mit viel Frust dabei und fluchte oft, aber mit der Zeit ging dieser in Neugierde über. Als sie verstand, dass sie nicht einen Erklärstil für alle finden könnte, sondern individuelle für jede einzelne Person, machte sie für sich eine Wissenschaft daraus und ging mit dem Thema sachlicher um, was Myrie angenehm fand und das darüber reden erleichterte, ja sogar spannend machte.

Und schließlich rückte das Wochenende heran. Es stellte sich heraus, dass Myrie und Daina allein fahren würden. Daina argumentierte, dass es wahrscheinlich besser wäre, wenn sie so wenige wie möglich wären. Üblicherweise schickte eine Spielgruppe nur eine kleine Untergruppe zum Kennenlernen der Räumlichkeiten und zwar aus dem Grund, dass sie dabei auf Spielgruppenmitglieder anderer Spielgruppen treffen würden. Kannte man erst einmal ein Gesicht einer Person einer anderen Spielgruppe, war es womöglich einfacher, dieser zu folgen, diese wiederzufinden und sie auszuspionieren. So ein Treffen eignete sich auch gut, um Wanzen zu installieren. Myrie dachte dabei an die Mikrofone aus der KontrA-Virtualität, aber wahrscheinlich wären es viel kleinere Mikrofone, oder ganz andere Arten von modernerer Überwachungstechnik.

Manche Spielgruppen schauten sich die Räumlichkeiten daher ausschließlich in Virtualitäten an. Manche Spielgruppen verzichteten auf

Misstrauen und tauchten ganz auf, oder unabhängig von solchen Gedanken. Aber die meisten, so erzählte Daina, schickten nur ein bis zwei Personen hin, um von den anderen kennen zu lernen, wer kam, und einen Eindruck zu bekommen. Daina machte sich wenige Gedanken über die mögliche Verwanzung. Sie traute sich zu, Myrie und sich hinterher auch wieder zu entwanzen, oder aber aufzupassen, dass sie erst gar nicht so nah an andere herankämen.

Über das Nachspionieren machte sie sich eher Gedanken. Sie überlegten genau, wer von ihnen alles die Spielhallen besuchen sollte, aber bis auf Myrie waren die anderen der Ansicht, dass die Modelle der Räumlichkeiten in der Virtualität zum Kennenlernen ausreichen müssten. Hermen kannte die Räumlichkeiten sogar schon, weil er einmal dorthin zu einem Wettkampf gefahren war.

Daina entschied sich, selbst dabei zu sein, um einen Eindruck der anderen Spielgruppen zu bekommen. Die Besichtigung der Hallen war quasi die einzige Möglichkeit dazu, wenn man nicht zufällig andere Spielgruppenmitglieder kannte oder auf andere Weise von welchen mitbekam.

»Warum müssen wir eigentlich überhaupt dorthin und können nicht Spielräume der Schule nutzen?«, kam Myrie plötzlich in den Sinn.

»Aus zwei Gründen.«, leitete Daina ein. »Zum einen wird auf diese Weise überwacht, dass wir nicht Roboter statt uns in die Virtualitäten lassen, oder durch ähnliche Hacks unsere körperlichen Fähigkeiten verbessern. Zum anderen bekommt jede Person einen einzelnen Spielraum, sodass es keine Vorteile dadurch gibt, dass Teilnehmende untereinander direkt kommunizieren könnten.«

Es war Lantag. Sie verbrachten die Pause vor Geschöpfe bei Amon Krkschnock beim Essen in ihrem Zimmer. Merlin hatte wieder für alle etwas mitgebracht. Und anschließend, nach der letzten Unterrichtseinheit, würden Daina und sie in den Zug nach Fork steigen.

Fork

Nach Fork fuhren regelmäßiger durchgehende Verbindungen als nach Byrglingen. Es überraschte Myrie deswegen, dass die Kapseln nach Fork kleiner wirkten als die, in denen Myrie sonst saß. Sie hatten auch eine etwas andere Form. Von außen war Myrie am Zug nichts Besonderes aufgefallen, allerdings war er auch sehr lang und sie hatte ihn nicht vollständig gesehen.

Sie setzte sich mit Daina in eine solche Kapsel und war erleichtert, dass wenigstens die Knöpfe an den Sitzen die gleichen waren.

»Hast du was dagegen, wenn ich die Fenster einschalte?«, fragte Myrie.

»Gar nicht.«, sagte Daina. Sie stocherte schon wieder in ihrem Schloss herum und Myrie sah neugierig zu.

Am Antag hatte Daina es das erste Mal geöffnet bekommen und gestern ein zweites Mal. Myrie merkte, wie sie auch gern etwas mit den Fingern machen wollte und fragte sich, was sie tun sollte.

»Darf ich auch mal?«, fragte sie, bevor sie mitbekommen hatte, dass sie den Mund aufgemacht hatte.

Daina blickte überrascht auf, aber gab ihr Schloss und Werkzeug. Myrie sammelte alles in ihrem Schoß, und versuchte dann Daina mit den Werkzeugen nachzuahmen. Es waren zwei Werkzeuge: Eines war ein breiter Haken, den Daina immer oben in den Schlitz des Schlosses gesetzt hatte, um es etwas in Schließrichtung auf Spannung zu setzen. Das war der einfachere zu beobachtende Teil.

»Weniger Druck.«, sagte Daina. »Vorsichtig.«

Myrie versuchte, es nur wenig auf Spannung zu setzen.

Das andere Werkzeug war ein flaches, schmales Stück Karbon an einem

Griff, das ein Wellenmuster hatte. Bevor Myrie es ebenfalls in den Schlitz steckte, dachte sie noch einmal darüber nach, wie ein solches Schloss mit Zackenschlüssel funktionierte. Sie hatte es ja zuvor in der KontrA-Virtualität mit Theodil auch von Innen gesehen.

Das Prinzip war relativ einfach. Es war ein drehbar gelagerter Zylinder in den fixen Teil des Schlosses eingebaut, aber unterhalb des Schlitzes für den Schlüssel steckten kleine Stäbchen in dafür vorgesehenen Hohlräumen, die vom fixen Teil des Schlosses in den Zylinder hineinragten und so den Zylinder blockierten. Jedes dieser Stäbchen hatte eine Bruchstelle auf einer jeweils eigenen Höhe. Die Stäbchen wurden mit Federn nach oben in den Schlitz hineingedrückt. Wurde ein passender Schlüssel hineinsteckt, so wurde jedes dieser Stäbchen mit dem passenden Zacken des Zackenschlüssels gegen die Federung wieder soweit zurückgedrückt, dass der Bruch des Stäbchens mit dem Rand des drehbaren Zylinders abschloss.

Myrie fragte sich, wie sie mit diesem gewellten Stück Karbon, das ja sicherlich nicht die Form eines passenden Schlüssels hatte, gleichzeitig alle Stäbchen passend hineindrücken sollte. Sie steckte es zunächst erst einmal endlich in das Schloss hinein und ertaste damit alle Stäbchen. Es waren acht. Sie zählte vorsichtshalber noch einmal nach und kam auf das selbe Ergebnis. Dann drückte sie das hinterste hinunter. Es ließ sich mühelos ganz hineindrücken und kam auch wieder hervor, als sie den Druck nachließ. Die Welle im Werkzeug ermöglichte es, das Stäbchen hinter den anderen Stäbchen nach unten zu drücken, ohne die anderen auch mit zu bewegen. Myrie versuchte es mit dem zweiten Stäbchen von hinten ebenso, aber dieses klemmte. Sie ließ die Spannung mit dem anderen Werkzeug noch etwas lockerer, bis das kleine Stäbchen nur noch kaum blockierte, und drückte es erneut nach unten. Sie fühlte ein leichtes Widerhaken, als sie es an der Bruchstelle vorbeisob. Und dann begriff sie. Das Schloss war nicht ganz perfekt gearbeitet. Manche Stäbchen klemmten schneller, als andere, weil sie ein winziges bisschen weiter in Drehrichtung saßen. Diese konnte sie an der Bruchstelle verklemmen, und dann zum nächsten übergehen, das dann am meisten klemmte.

Myrie schloss die Augen. Das war eine Arbeit, für die sie ausschließlich das Gefühl ihrer Hände brauchte, und zu sehen war dabei nur hinderlich. Sie ließ das eine Stäbchen wieder hervorspringen, indem sie die Spannung noch einmal ganz aus dem Schloss nahm, und hakte es dann mit viel Gefühl an der Bruchstelle fest.

Sie brauchte einige Anläufe, aber nach einer Viertelstunde öffnete sich das Schloss.

»Donnerwetter.«, murmelte Daina.

Daina hatte sie in dieser Viertelstunde völlig vergessen. Sie öffnete die Augen und gab Daina Schloss und Werkzeug zurück. Es war auf gewisse Art entspannend gewesen. Sie überlegte, ob sie sich auch ein Schloss bestellen sollte. Vielleicht ein kleineres, das in eine ihrer Taschen passen würde. Sie fragte sich, ob ihr ein Schloss nicht zu wenig minimalistisch für ihre Ausrüstung war. Vielleicht sollte sie einfach Dainas Schloss öfter leihen, oder aber Schlösser in einer Virtualität knacken.

»Hast du sowas das erste Mal gemacht?«, fragte Daina.

Myrie blickte aus dem Fenster und nickte.

»Donnerwetter.«, wiederholte Daina.

Myrie hatte das Bedürfnis irgendwie zu verteidigen, warum sie das so schnell hinbekommen hatte, aber ihr fiel keine Begründung dafür ein, die es weniger besonders wirken ließ. Sie wusste nicht, warum sie das so rasch konnte, aber Daina nicht. Vielleicht war es, weil Daina sich vorwiegend mit digitalen Schlössern auseinandersetzte und Myrie generell eine physischere Person war.



Myrie hatte zunächst den Eindruck, dass sie viel langsamer fahren, als sie in Richtung Byrglingen sonst vorankam. Die Strecke durch den Finsterwald fiel ihr in ihrer Länge auf, und statt, dass sie nur wenig später die ersten Ausläufer des riesigen Gebirges erreichten, fuhren sie zunächst einige

Zeit durch unbewaldetes Flachland. Als sie dann endlich das Gebirge erreichten, war es noch monströser, als Myrie es in Erinnerung hatte und schließlich holte sie ihre VR-Brille hervor, um das erste Mal einen Eindruck auf einer Karte zu bekommen, wo sie überhaupt entlangfuhren.

Sie fuhren überhaupt nicht langsamer, sondern während Myrie sonst nach Westen nach Hause fuhr und auf diese Weise den nordsüdlich verlaufenden Finsterwald und das ebenfalls nordsüdlich verlaufende Nebelgebirge mit kürzestem Schnitt querte, fuhren sie nun in südwestliche Richtung und der Schnitt war länger. Sie querten das Gebirge an seiner höchsten Stelle.

Sie hatten es noch nicht sehr lange hinter sich gelassen, als die Fenster ausgingen, die dünnen Bildschirme in kleinen Ritzen unterhalb durchsichtiger Scheiben verschwanden und der Zug auftauchte. Er fuhr nicht direkt durch die Landschaft, aber es trennte sie nur ein Glastunnel von dieser.

»Oh!«, staunte Myrie. »Ich wusste nicht, dass es irgendwo überirdische Strecken gibt.«

»Das machen sie aus ein paar guten Gründen hier so.«, sagte Daina. »Der Boden ist hier sehr feucht und Tunnel sind schwer zu errichten. Daher steht Fork auf Stelzen. Fork ist quasi eine Gabel, die man in den Boden gesteckt hat. Fork, wie Gabel, altes Wort dafür, verstehst du?«

Myrie verstand nicht so richtig, und machte einen irritierten Gesichtsausdruck.

»Auch nicht so wichtig. Eigentlich vermutet man eher, dass der Name durch die wild verzweigte Flussgabelung hier kommt.«, fuhr Daina fort. »Ein anderer Grund, warum wir hier auftauchen, ist, dass es sehr unangenehm ist, schnell an Höhe zu gewinnen, das macht Druck auf den Ohren. Da wir aber aus dem Gebirge kommen, können wir nutzen, dass wir auf gleicher Höhe bleiben können, um am Ende in Fork oberirdisch zu sein. Und in Fork wollen wir ja oberirdisch sein, sonst müssten wir ja umsteigen.«

»Umsteigen?«, fragte Myrie.

»In Fork in die Stadtbahn.«, erklärte Daina.

Myrie war sich nicht so sicher, ob sie eine richtige Vorstellung hatte. Sie hatte die Magnetschwebbahn aus Fork in einer Virtualität gesehen und vermutete, dass Daina diese meinte. Aber wie das Umsteigen damit zusammenhing, dass sie oberirdisch fuhr oder nicht, war ihr noch nicht so klar.

Sie fragte sich gerade, ob sie nachfragen wollte, als sie die ersten Ausläufer der Stadt erreichten und Myrie überhaupt nichts mehr fragte. Sie rauschten durch den Glastunnel und um sie herum war alles zugebaut. Über sie hinweg und unter ihnen entlang verliefen Brücken, zwischen den Brücken erhoben sich Häuser, die auf den verschiedenen hohen Brücken Eingänge hatten. Die Stile änderten sich von Ort zu Ort, aber es gab eine Tendenz, dass es im äußeren Bereich der Stadt moderner wirkte als in den zentraleren Gegenden, in die sie allmählich gelangten. Zwischendurch entdeckte Myrie sogar ein paar Häuser, deren Stil an die Bauten aus der Kontra-Virtualität erinnerten. Einige Häuser waren nicht so hoch, sondern standen auf Ebenen zwischen den Brücken. Und immer wieder stand zwischen den Häusern eine schmale, verwinkelt oder verdreht gebaute Glassäule, die Licht auf die Wege und Häuser warf. Licht, das erstaunlich nah an Tageslicht war, aber nicht so sehr in den Augen brannte. Als sie an einem nah vorbeiführten, musste Myrie knispeln und erkannte darin grell fluoreszierende Algen.

Je weiter sie in die Stadt vordrangen, desto mehr Leute waren auf den Wegen. Die meisten wirkten nicht, als hätten sie es eilig. In der Mitte der Wege sah Myrie Fahrräder fahren und oberhalb der Straßen fuhr immer wieder Gondeln der Magnetschwebbahn. Zunächst waren es einzelne, die über die Stadt hinwegjagten, dann fuhr sie in Gruppen, und bald war die Magnethalterung voll von Gondeln, die sich zusammenfügten und trennten und sich ihren Weg bahnten. Dieses Trennen und Zusammenfügen wirkte ohne System aber sehr kontrolliert und sicher, und Myrie konnte die Augen nicht davon lassen.

»Da muss eine sehr beeindruckende KI hinter stecken.«, überlegte Myrie leise.

Sie hatte bisher noch nicht so sehr darüber nachgedacht, wie das Verkehrssystem eigentlich funktionierte.

»Eine KI schon. Aber keine sehr beeindruckende. Verkehr ist nun kein sehr herausragendes Problem, beziehungsweise, ein sehr altes.«, entgegnete Daina.

Myrie versuchte nach unten zu schauen und entdeckte, dass sie weit entfernt davon waren, auf der tiefsten Ebene der Stadt zu fahren. Auch unter ihr erstreckten sich breite und schmale Brücken in die Tiefe und irgendwo ganz tief erblickte sie hin und wieder Wasser. Das war gut. Wasser beruhigte. Und Myrie beschloss, diese Stadt zu mögen. Es sträubte sich etwas in ihr, das wirklich zu tun, aber sie kämpfte dagegen an. Was hatte es auch für einen Sinn, diese Stadt nicht zu mögen. Sie würde einiges mit ihr zu tun haben müssen.

»Wenn du Schwierigkeiten mit Höhen hast, wie hältst du es hier aus?«, fragte Myrie.

»Mit Glas dazwischen oder hohen Geländern, wenn ich mich nicht gerade darüber lehne, geht das ganz gut.«, antwortete Daina.

Allmählich wurde der Zug langsamer. Um sie herum erhoben sich Bögen aus hellem Stein, höher, je langsamer der Zug wurde. Bögen, die riesige Steinhallen begrenzten, und in den Hallen waren allerhand Kuchenstuben, Getränkeries, Sofasalons, Restaurants und Läden eingelassen, in denen es themenbezogene Produkte gab. Myrie hatte sich einmal gefragt, warum es so etwas gab, wo man sich doch die gleichen Produkte einfach zu sich nach Hause bestellen konnte, aber Omantra meinte, es gäbe Leute, die Spaß daran hatten, anderen die Nutzung der Produkte direkt vorzuführen, und andere, die entsprechenden Bedarf hatten. In Byrglingen gab es keinen solchen Laden, auch in Thale nicht, sondern lediglich die nahrungsbezogene Sorte von Läden. Sie war des öfteren in Byrglingen in Bwalins Bar gewesen und mit der Wandergruppe waren sie ein paar Mal in einen gastronomischen Laden eingekehrt.

Die Galerien, die an den Eingängen der Läden an den Hallenrändern entlangführten, wirkten winzig im Vergleich zur Höhe der Halle selbst,

und sie waren kreuz und quer über- und unterhalb des Glastunnels, durch den der Zug glitt, miteinander durch schmale Brücken verbunden. Myrie erinnerte der Baustil an die unterirdischen Bauten der Zwerge. Vielleicht hatten Zwerge hier sogar gebaut. Fork war keine Stadt, die von einem bestimmtem Volk besonders beheimatet gewesen wäre.

Als sie gut abgebremst waren, verließ der Zug den Glastunnel und schwebte auf einer Schine in eine noch größere Halle ein. In diese Halle mündeten aus vier weiteren Richtungen Hallen wie die, aus der sie gekommen waren, und ihre war nicht die einzige, aus der ein Zug einfuhr. Sie saßen auch nicht im einzigen Zug, der aus ihrer Halle einfuhr. Insgesamt war alles sehr unübersichtlich. Kaum einer der Züge schien tatsächlich ganz zu halten, nur ein einziger tief unter ihr. Die meisten wülfelten sich lediglich neu zusammen. Aus dem haltenden weit unter Myrie stieg ein riesiger Strom an Leuten aus, aber Myrie kam nicht lange dazu, das zu beobachten und sich zu fürchten, dass so etwas auch auf sie zukommen würde. Während sie in die Tiefe blickte, fuhr sich nämlich ein Außenteil des doppelten Fensters nach unten, von dem Myrie bis gerade keine Ahnung gehabt hatte, dass es doppelt war, und brachte sie aus dem Konzept. Sie blickte sich in ihrer Kapsel um und stellte fest, dass sie außen tatsächlich so ausgesehen haben mochte wie alle anderen Kapseln auch, dass aber die äußere Schale sich öffnete und sie in einer zweiten inneren Kapsel saßen. Diese erhob sich sanft aus der äußeren und dockte sich an das Magnetschwebesystem der Stadtbahn an. Dann setzten sie sich wieder in Bewegung aus den Bahnhofshallen hinaus, aus den langen Hallen mit den Läden, zunächst im Gespann mit anderen solcher Gondeln, und nach einer ganzen Weile, als die Stadt weniger dicht um sie herum war, fuhren sie fast allein.

Myrie hatte das Gefühl, sie hätte sich in einer chaotischen Lärmkulisse befunden, Leute hätten sie angebrüllt, verschiedene Musik hätte gleichzeitig gespielt, es hätte ein Gewitter gegeben und es hätte ständig geblitzt. In Wirklichkeit wusste sie gar nicht, ob sie überhaupt viel anderes gehört hatte als sonst im Zug, und ob das Chaos tatsächlich vielleicht nur visuell erzeugt

worden war. Sie merkte, dass sie dabei war, leise vor sich hinzusummen, ihren Oberkörper vor und zurück zu bewegen und ihre Hände ineinander zu ringen. Sie hörte auf damit, als es draußen ruhiger wurde, als die Brücken und Häuser dunkler wurden. Sie fragte sich, ob es am Baustil oder an der Abenddämmerung lag, und vermutete, dass beides der Fall war.

»Myrie?«, fragte Daina.

Myrie blickte sich zu ihr um.

»Brauchst du etwas?«, fragte Daina.

Myrie schüttelte den Kopf. Was sollte sie brauchen. Und dann fragte sie sich, wie oft Daina versucht haben könnte, sie anzusprechen, ohne dass sie es bemerkt hätte.

»Es war zu viel für dich, oder?«, fragte Daina.

Was hieß zu viel in diesem Zusammenhang? Sie lebte ja noch. Da sie nicht wusste, wie sie antworten sollte, blickte sie wieder aus dem Fenster. Irgendwo unter ihr schimmerte manchmal die schwarze Masse des Wassers.

»Wir kommen gleich an.«, sagte Daina. »Hast du deinen EM-Anzug an?«

Myrie blickte in einem Anflug von Horror zu Daina zurück, nickte aber. Wozu um alles in der Welt würde sie ihn jetzt brauchen?

»Dann werden wir gleich aus der Gondel direkt in die Wohnung geschwebt.«, beantwortete Daina die unausgesprochene Frage.

Myrie war nicht begeistert davon, aber die Angst ließ nach. Es würde hoffentlich nicht lange brauchen.

Die Kapsel wurde nicht langsamer, als sich ihr Dach aufschob, ein EM-Feld sie ergriff und es sie, wie Daina gesagt hatte, heraustrug, neben Daina an einer Hauswand hinauf auf einen Balkon im vielleicht vierten Stock? Das konnte man nicht so genau sagen, denn das wäre nur von der nächsten Brücke unter ihnen aus gezählt. Das Haus ging aber unterhalb der Brücke noch viel weiter in die Tiefe.

Das erste, woran Myrie dachte, als sie dort auf dem Balkon endlich wieder über ihr eigenes Fortkommen herrschen konnte, war Wind. Ein Wind, nicht typisch für die Natur da draußen, aber doch ein Wind strich

über ihre Haut, über ihr Gesicht. Sie blickte vom Balkon hinab auf die Brücke unter sich. Sie lag still da. Niemand spazierte darüber. Die Gondel war längst verschwunden. Myrie fühlte sich, als könne sie das erste Mal seit Stunden wieder richtig atmen. Sie schloss die Augen, fühlte den Wind und atmete. Aber sie wusste doch, dass ein Gebirge oder eine überhaupt unbebaute Landschaft abgesehen von Parks weit weg war. Es war das selbe Problem, warum ihr der Spielraum nicht reichte, um sich frei zu fühlen. Sie wollte aber doch eigentlich diese Stadt mögen.

Sie überlegte, dass sie es gleichzeitig könnte, sich in der Stadt nicht wohl zu fühlen, sie aber trotzdem zu mögen. Sie war hier ja auch nur zu Besuch, wohnte hier nicht. Sie öffnete die Augen wieder und sah die Umgebung nun mit anderen Augen. Sie sah immer noch die gegenüberliegende Häuserreihe und auch die Brücke über sich. Sie sah immer noch die Enge der Stadt, die, wie sie vom Stadttinneren wusste, auch noch viel schlimmer sein konnte als hier. Aber was sie nun auch sah, war ein Kletterterritorium, das so ganz anders war als ein Gebirge oder die Natur, und das sie sehr reizte.

»Du willst jetzt nicht da runter klettern, oder doch?«, fragte Daina ängstlich.

»Nicht jetzt.«, antwortete Myrie.

»Du sprichst wieder!«, stellte Daina fest und lächelte. »Wollen wir erst einmal reingehen?«

Myrie atmete noch einmal tief ein und aus, dann nickte sie.

Daina öffnete die Balkontür und schritt in die Wohnung. Myrie folgte ihr, schloss die Tür hinter sich, und als sie sich umdrehte, erblickte sie einen molligen Zwerg, der aus einem Raum von rechts in den Flur eilte. Er schloss Daina in die Arme und drückte sie an sich.

»Schön, dass du da bist!«, sagte der Zwerg.

Er drehte sich hin und her, während er Daina festhielt und Daina sich an ihn schmiegte. Myrie lächelte beim Zusehen. Es sah nach viel Zuneigung aus, das mochte sie.

»Entschuldigung, wo sind meine Manieren.«, sagte der Zwerg und ließ

Daina los. »Ich bin Jonde. Dainas Mutter. Meine Pronomenen sind sie, ihr. Willst du auch umarmt werden?«

Jonde war der zweite rasierte Zwerg, den Myrie zu Gesicht bekam. Anders als Oma Lorna ließ sie aber Bart an den Wangen direkt neben den Ohren stehen und nur der innere Teil des Gesichts und der untere Bereich der Wangenknochen waren bartlos. Dadurch, dass sie so mollig war und durch ihre Form der Begrüßung, wirkte sie weich und kuschelig.

Myrie schüttelte den Kopf.

»Wunder dich nicht, Mama, sie spricht oft nicht so viel.«, sagte Daina. Sie betonte dabei Mama auf der zweiten Silbe.

»Vielleicht ist sie einfach ein bisschen scheu, und das ist auch völlig in Ordnung.«, überlegte Jonde an Daina gewandt und richtete sich dann wieder an Myrie. »Du musst Myrie sein. Schau dich um, wenn du willst. Fühl dich zu Hause.«

Myrie rührte sich nicht von der Stelle. Sie stand immer noch direkt vor der Balkontür. Sie hatte sicher einmal eine andere Wohnung oder ein anderes Haus zum ersten Mal besucht, aber sie konnte sich nicht mehr daran erinnern. Dann fiel ihr das Haus der Muhme ein, aber das war anders gewesen. Dort hatte sie fast alles von einem Standort aus betrachten können. Hier gingen viele Türen ab und sogar der Flur, in dem sie stand, bog um die Ecke und war nicht ganz einsehbar.

»Wo ist Papa?«, fragte Daina.

»Er ist im Wohnzimmer und strickt und erzählt der Lütten Gruselgeschichten.«, antwortete Jonde mit einem Lächeln im Gesicht.

»Muhaha!«, sagte Daina und lief den Flur entlang. Etwas belustigt Bedrohliches lag in ihrer Stimme, als wolle sie gleich jemandem einen Streich spielen. Sie hielt noch einmal inne und wandte sich um. »Kommst du mit?«, fragte sie Myrie.

Myrie setzte sich zögernd in Bewegung um Daina zu folgen. Sie müsste dabei an der runden Frau vorbeigehen, viel zu dicht, dachte sie, weil der Flur so schmal war. Aber Jonde machte ihr Platz, indem sie wieder in den Raum verschwand, aus dem sie gerade gekommen war. Im Vorbeigehen

warf Myrie einen Blick hinein und sah ein unaufgeräumtes, mit Möbeln und viel unübersichtlichem Kram überladenes Zimmer vor sich. Jonde bewegte sich auf einen EM-Stuhl an einem Tisch zu, aber Myrie wartete nicht, bis sie sich gesetzt hatte.

Daina öffnete eine Tür zu einem Raum am Ende des geraden Teils des Flurs rechts, aus dem leises Gemurmel drang.

»Er hörte es schmatzen, wie als wenn jemand oder etwas fräße.«, hörte Myrie eine Stimme erzählen, die sie schauern ließ. »Etwas sehr Großes. Aber er konnte immer noch keinen Umriss in der Dunkelheit ausmachen.«

Die Stimme hätte vielleicht auch sehr sympathisch und weich klingen können, aber gerade war sie unheimlich, leise, hatte etwas von einem Flüstern, auch wenn sie nicht tatsächlich flüsterte.

»Daina! Komm her! Lass dich in den Arm nehmen!«, rief die selbe Stimme aus, dieses Mal herzlich und überhaupt nicht unheimlich. Myrie nahm den Platz an der Tür ein, den Daina gerade noch inne gehabt hatte, aber Daina stürmte in den Raum, und umschlang den Ork, den sie Papa nannte. Er war vielleicht etwas kleiner als Jonde uns saß auf einem Sofa, den Kopf eines blonden Kindes auf dem einen Knie mit einem Kissen dazwischen, und nun mit Daina auf dem anderen Knie. Sein Strickzeug hatte er dafür auf ein Tischchen neben dem Sofa gelegt, auf dem außerdem Tassen und eine Teekanne aus Porzellan auf einem bestickten Deckchen mit eingefassten Löchern standen. Der Ork war ebenfalls mollig, nicht ganz so weich, wie Jonde wegen der härteren Beschaffenheit der Haut.

Myrie runzelte die Stirn, während sie zusah, wie der Ork Daina über den Rücken rubbelte. Daina war weder Zwerg noch Ork. Sie war ganz sicher auch kein Zworg. Das waren also dann wohl nicht Dainas leibliche Eltern. Sie fragte sich, warum ihr der Gedanke nicht schon gekommen war, als sie Jonde gesehen hatte.

»Ey!«, rief das Kind mit den blonden Haaren. »Ich will die Geschichte zu Ende hören. Ihr müsst später weitermachen!«

Myrie war sich fast sicher, dass es ein Mensch war. Eine interessant zusammengewürfelte Familie, fand sie, und lächelte wieder.

»Da musst du wohl etwas warten.«, entgegnete der Ork, grinsend und zwischen den Wörtern jeweils kurze Pausen einfügend, in denen er Daina über den Rücken rubbelte. Dann endlich entdeckte er Myrie. »Du bist sicher Dainas Herzwesen und darfst dich gern am Gruppenkuscheln beteiligen.«, lud er ein.

Myrie schüttelte wieder den Kopf.

»Dann setz dich doch. Nimm dir Tee oder hol dir etwas zu Essen aus der Küche. Wie ich Daina kenne, will sie sicher erst einmal ein bisschen erzählen. Oh, und ich bin Bor. Pronomen er, ihm.«, rief der Ork.

»Mein Zimmer ist das direkt neben dem Wohnzimmer. Du kannst da gern schon hingehen und dich ausruhen, wenn du magst, aber du kannst auch gern hierbleiben.«, sagte Daina.

Myrie nickte, sah sich um, und suchte sich neben einem Schrank mit gläsernen Türen mit Geschirr darin eine Ecke an der Wand aus, in die sie sich zwängte und sich in einen Schneidersitz niederließ.

»Du hast aber ein komisches Herzwesen.«, sagte das blonde Kind zu Daina.

»Selbst, wenn es so wäre, ist es nicht nett, das so auszudrücken, Elli.«, sagte der Ork.

»Warum?«, fragte Elli.

»Weil es so klingt, als wäre ihr Verhalten schlecht, aber das ist es doch gar nicht, oder?«, erklärte Bor.

Myrie runzelte die Stirn. Nicht, weil sie glaubte, ihr Verhalten wäre schlecht, sondern weil sie sich fragte, ob die Behauptung, sie wäre ein komisches Herzwesen, das tatsächlich ausdrückte. Sie fand das nicht. Elli hingegen schien zu verstehen.

»Sie mag vielleicht etwas sonderbar sein,«, sagte Daina, »und ich würde jetzt auch gern ausführen, warum sie großartig ist, aber das scheint sie immer sehr verlegen zu machen. Ich glaube, sie braucht einfach ein bisschen Zeit, um mit neuen Umgebungen vertraut zu werden.«

»Nur zu verständlich.«, sagte Bor.

»Erzählst du nun endlich die Geschichte zu Ende!«, fragte das blonde Kind, aber trotz der Satzstellung klang es viel eher nach einem Befehl.

Bor machte ein ergebenes, freundliches Geräusch und fuhr mit der Geschichte fort. Myrie erkannte sie als einen anders erzählten Teil einer Geschichte aus den Ringkönigchroniken wieder und lauschte der Erzählstimme gespannt. Bor konnte wirklich beeindruckend erzählen und plötzlich wurde ihr wehmütig zu Mute, weil Oma Lorna das auch gekonnt hatte. Sie hatte lange nicht mehr so viel an Oma Lorna gedacht. Sie lehnte sich an die Wand und schloss die Augen.

»Willst du wirklich nicht herkommen und dich näher zu uns setzen?«, fragte Bor sie, als er mit der Geschichte geendet hatte.

Myrie schüttelte den Kopf.

»Möchtest du lieber allein sein? Sollen wir dir schon das Bett einrichten?«, erkundigte sich der Ork weiter, aber auch dieses Angebot lehnte Myrie mit einem Kopfschütteln ab.

Sie fühlte sich eigentlich sicher in ihrer Nische und wollte einfach weiter beobachten, was passierte, aber am liebsten, ohne beteiligt zu sein.

»Wie ich Myrie kenne, wird sie heute Nacht bestimmt noch einen Ausflug durch Fork machen.«, sagte Daina.

Myrie öffnete die Augen, blickte Daina an, und lächelte. Das hatte sie tatsächlich noch vor, und vielleicht war dies doch kein schlechter Zeitpunkt dafür, weil sich die Atmosphäre gerade so sehr änderte. Gerade noch war sie nicht wichtig gewesen, war in einer anderen Welt und in Erinnerungen versunken gewesen und hatte dieser Stimme gelauscht, die sich Zeit zum Sprechen nahm und so viel Mimik in das Gesagte bauen konnte. Nun bei seinen Fragen sprach Bor anders. Immer noch freundlich, aber weniger mit diesem fantastievollen Ausdruck, den das Geschichtenerzählen mit sich brachte. Es fühlte sich dadurch so an, als ginge die Zeit nun weiter.

»Allein?«, fragte der Ork und wirkte plötzlich besorgt. Er drehte sich mit dieser Frage außerdem ganz zu Myrie um und richtete seinen Blick auf sie in einer Eindringlichkeit, die Myrie unangenehm war.

»Glaub mir, sie kann gut auf sich selbst aufpassen.«, warf Daina ein.

»Warst du schonmal in Fork?«, fragte Bor.

Myrie schüttelte den Kopf.

»Warst du schonmal in einer Großstadt?«, fragte er weiter.

Myrie schüttelte erneut den Kopf.

»Ich denke, du solltest nicht allein gehen. Daina, vielleicht solltet ihr doch zusammen gehen. Vielleicht auch jetzt, damit es nicht zu spät wird.«, überlegte er.

»Wenn ich Myrie richtig einschätze, will sie auf Wegen durch Fork streifen, auf denen ich ihr nicht folgen möchte. Nicht, ohne dass ein Notfall vorliegt.«, erwiderte Daina.

Sie fühlte sich nicht wohl dabei, das zu sagen, das war deutlich. Myrie fragte sich, ob es wegen ihrer Höhenangst war und allein die Vorstellung das verursachte, oder ob sie den Eindruck hatte, Myrie in Schwierigkeiten zu bringen, und sie das eigentlich gar nicht gewollt hatte.

»Wie meinst du das?«, fragte Bor, die Stirn runzelnd.

»Ähm«, überlegte Daina, »sie hat Kletterausrüstung dabei.«

Der Ork schüttelte den Kopf. »Du solltest nicht in Fork klettern, wenn du die Stadt nicht gut kennst. Wenn du mit der Magnetschwebbahn in Kontakt gerätst, dann gute Nacht.«, sagte er energisch.

»Papa!«, rief Daina, das Wort wieder auf der zweiten Silbe betonend.

»Ich denke, solange Myrie hier ist, habe ich zusammen mit Jonde die Verantwortung über sie, und ich verbiete das.«, beharrte er streng.

Myrie schloss wieder die Augen. Sie konnte sich nicht erinnern, dass jemals eine Person ihr etwas strikt verboten hatte. Vielleicht konnte man diese eine Schulregel zählen, aber die Schulregel war ja keine Person. Vielleicht hatte ihr Papa ihr in ihrer frühen Kindheit mal etwas verboten, aber schnell eingesehen, dass es keinen Sinn hatte. Vielleicht auch nicht. Wenn, dann war es so lange her, dass Myrie die Erinnerungen daran fehlten.

Ihr Papa sprach durchaus oft Bedenken über etwas aus, diskutierte mit ihr, ob sie etwas tun sollte oder nicht, und hatte Meinungen. Er überzeugte sie manchmal, etwas sein zu lassen, oder noch einmal gründlich zu durchdenken. Aber verboten hatte er seit Langem nichts mehr.

Dieses mit dieser strengen Stimme ausgesprochene Verbot kratzte etwas in Myrie an, das sie nicht so schnell einordnen konnte, und es war etwas sehr Unangenehmes. Sie fühlte sich zugeschnürt, wieder als könne sie nicht so richtig atmen, in die Enge getrieben. Ihr kam in den Sinn, dass er sie genauso gut hätte schlagen können. Das war Unsinn. Es hätte vielleicht das gleiche Gefühl ausgelöst, aber es war natürlich nicht das Gleiche. Das Verbot hatte er außerdem auch wohl nur ausgesprochen, weil er sich sorgte. Und er hoffte, dass sie gehorchen würde, wenn er nur energisch genug sprach. Aber das war nicht der Weg, Myrie dazu zu bringen, zu gehorchen. Myrie würde mit Omantra sprechen um herauszufinden, wie sie mit den Gefahren der neuen Umgebung umzugehen hätte, und wenn Omantra ihr das zutraute, würde ein energisch gesprochenes Machtwort nicht das sein, was sie davon abhielte. Wenn sein Machtwort bewirkte, dass Myrie keinen nächtlichen Ausflug machte, dann nicht, weil es energisch gesprochen oder ein Befehl war, sondern nur deshalb, weil sie sich fragte, ob sie andernfalls Hausverbot bekommen würde, und Daina nicht mehr besuchen dürfte. Darüber würde sie mit Daina reden.

Myrie öffnete die Augen und stellte fest, dass die Zeit um sie herum weitergelaufen war. Daina erzählte ihrem Papa Erlebnisse und Erkenntnisse aus der Schule. Keine Erlebnisse, die sie mit ihr oder den anderen beim Training gehabt hätte, sondern Überlegungen und Erkenntnisse, die sie in Modellierung oder Technik gewonnen hatte. Sie stellte auch Fragen und diskutierte mit Bor über technische Dinge. Sie erzählte über Programmierung und Ideen, die sie ausprobieren wollte. Myrie verstand wenig davon, aber hörte nun den Stimmen wieder aufmerksam zu.

Irgendwann wurde sie müde und richtete sich doch auf, ging zögerlich in Dainas Zimmer. Es war eine Kombination aus Spielraum und Schlafzimmer. Schreibtisch, Stuhl und Bett funktionierten genau so, wie sie es in der Schule taten, hatten nur andere Farben und Muster. Dainas Bettdecke und Kopfkissen waren dunkel mit vielen Zahlen und Zeichen in verschiedenen Grüntönen darauf. Ein Schrank stand offen an einer Wand, und Kleidung lag wild durchs Zimmer verstreut. Auch dünne Kabel lagen herum, ein

paar nicht elektromagnetische Kissen und ein Steckbrett, wie sie es aus Technik kannte. Elektronische Geräte hingegen lagen ordentlich sortiert in einem Regal neben dem Schreibtisch.

Myrie sah kein Material für ein zweites Bett und wollte sich nicht in das fremde legen. Also legte sie sich auf den Fußboden an eine Wand, von der sie den besten Blick über das Zimmer hatte, und wartete. Sie hatte nichts dagegen, auf dem Fußboden zu schlafen, aber das würde Daina sicher nicht wollen, also stellte sie sich darauf ein, dass sie noch eine eigene EM-Matratze bekommen würde. Immerhin war, als endlich Daina kam, ein solches Bett sehr fix aufgebaut und Myrie musste lediglich einmal aufstehen und sich wieder hinlegen. Myrie sprach das Thema doch nicht mehr an, ob sie Hausverbot bekommen würde, wenn sie sich über das Kletterausflugverbot hinwegsetzen würde und dabei erwischt würde. Es war spät. Sie wollte morgen wach sein, wenn sie die Spielhallen besichtigen würde. Außerdem war es angenehm kühl und ruhig in Dainas Zimmer gewesen und sie hatte auch so etwas zur Ruhe kommen können. Nun wollte sie nur noch schlafen.

»Hast du dir eigentlich schon einen Namen überlegt?«, fragte Daina.

»Einen Namen? Für was?«, fragte Myrie müde.

»Einen Spielnamen. Teilnehmende passen meistens das Aussehen ihres Gesichts in den Virtualitäten an, und nutzen einen Namen für sich, den sie nur für das Spiel benutzen, damit sie weniger leicht in der Realität wiedergefunden werden können, und damit sie im Privatleben nicht von lauter Fans auf das Spiel angesprochen werden.«, erklärte Daina.

Myrie schüttelte den Kopf.

»Vielleicht solltest du dir bis morgen einen überlegen.«, riet Daina.
»Also weil du da vielleicht andere Teilnehmende triffst. Damit du dich vorstellen kannst. Musst du auch nicht. Du kannst dich auch einfach weigern, dich vorzustellen. Und du kannst natürlich den Namen jederzeit ändern, aber das ist nicht so erwünscht wegen des Publikums.«

»Was ist dein Spielname?«, fragte Myrie.

»Nea.«, antwortete Daina.

»Warum Nea?«, fragte Myrie.

Daina zuckte mit den Schultern, was Myrie durch die halb geschlossenen Augen in der Dunkelheit des Zimmers nur gerade so ausmachen konnte. »Ich mag den Namen.«, sagte sie. »Es gab außerdem mal eine Filmreihe über einen Nerd mit krassen Hackingfähigkeiten, der einen ähnlichen Namen hatte. Da habe ich mich ein bisschen dran orientiert, glaube ich. Auf jeden Fall habe ich schon vor Jahren beschlossen, dass ich diesen Namen für das Spiel benutzen würde, wenn ich einmal mitspielen würde. Was ich ja jetzt endlich darf!« Sie lächelte Myrie zu.

Myrie konnte nicht mehr. Sie schloss die Augen, drehte sich um und schlief rasch ein.



Sie wachte vor Daina am nächsten Morgen auf, was nicht verwunderlich war. Es war eigentlich immer so. Ihr Tagesrythmus sah ja Training mit Olge vor. Sie schlüpfte leise aus dem Bett und schlich sich aus dem Zimmer. Sie hatte allerlei Grundbedürfnisse, und war sich nicht sicher, wie sie an die Problematik herangehen sollte. Sie musste dringend auf die Toilette gehen, wollte sich die Zähne putzen, aber wusste nicht, wo das Badezimmer war. Außerdem hatte sie seit gestern Mittag nichts mehr gegessen und verspürte eine unangenehme Leere im Magen.

Der Flur verlief um eine Ecke und viele Türen gingen von ihm ab. Leider stand nur eine von ihnen offen. Es war immerhin die Küche. Das Badezimmer wäre ihr lieber gewesen, und wenn es schon die Küche war und nicht das Badezimmer, hätte sie doch wenigstens gehofft, dass sie um diese Uhrzeit leer gewesen wäre. Sie blieb unschlüssig in der Tür stehen und beobachtete Bor, wie er aus dem Fenster sah, während er ein kleines Kind auf seinem Arm auf- und abwippte. Nicht das blonde Kind von gestern, ein kleineres Kind. Ob es ein Zworg war? Es hatte zumindest viel von einem Ork.

Der große Ork summt dem kleinen, orkähnlichen Kind beruhigend auf den Rücken, und das Kind gab hin und wieder einen Ton von sich, als wären es einzelne Wörter, nur ohne Artikulation. Dann aber sagte es doch etwas sehr Artikuliertes:

»Da!« Es deutete dabei mit einem Finger auf Myrie.

Bor drehte sich um, und dabei das Kind so, dass es immer noch auf Myrie blicken konnte. »Das ist Myrie. Dainas Herzwesen.«, erklärte er dem Kind.

Myrie fragte sich, ob die kleine Person etwas von dem verstand, was Bor sagte. Sie fragte sich, ob sie in der Lage wäre, mit so kleinen Kindern umzugehen. Sie würde sich seltsam vorkommen, etwas zu erzählen, während sie nicht wusste, ob es verstanden wurde, und würde vielleicht darauf verzichten. Aber vielleicht war es ja sehr sinnvoll, es trotzdem zu tun.

Das kleine Kind sagte wieder etwas Unartikuliertes, das aber fröhlich klang, drehte sich von Myrie weg und streckte die Hände nach Bors Gesicht aus. Der Ork lehnte es wieder an seine Schulter und seinen Kopf und wippte es weiter.

»Du bist früh auf! Hast du nicht gut geschlafen?«, wandte er sich an Myrie.

Myrie schüttelte den Kopf. Bor runzelte kurz die Stirn. Myrie mutmaßte, dass es daran lag, dass man auf verneinte Fragen nicht gut durch Kopfgesten eindeutig antworten konnte und er nicht so genau wusste, was sie damit meinte.

»Wachst du immer so früh auf?«, fragte er.

Myrie nickte.

»Du hast sicher Hunger.«, überlegte er und sprach dabei sanft.

Myrie nickte.

»Du kannst dir gern Obst nehmen, oder den Drucker bedienen. Traust du dir das zu, oder soll ich dir helfen?«, fragte er.

Myrie trat zögerlich in die Küche und sah sich um. Sie sah sich alles genau an, bevor sie sich entschied erst einmal einen Apfel zu essen. Sie war nicht so angetan von Äpfeln, aber es schien ihr gerade ein guter Kompromiss zu

sein: Nahrung, die sie nicht schlimm genug fand, sie nicht zu essen, und dafür wenig aufwendig zu beschaffen.

Bor bewegte sich freundlicher Weise wenig, wenn man vom Wippen absah, das aber eine berechenbare Bewegung war, die Myrie im Augenwinkel gut erfassen konnte.

»Warst du gestern noch draußen klettern?«, fragte er.

Myrie schüttelte den Kopf.

»Das beruhigt mich.«, sagte er. »Auch wenn mir leid tut, dass ich dich gestern deswegen so angegangen bin. Ich hoffe, du kannst mir das verzeihen?«

Myrie blickte ihm ins Gesicht und überlegte. Sie hatte es ihm nicht einmal übel genommen. Sie hatte dieses unangenehme Gefühl interessanter Weise gar nicht mit ihm in Zusammenhang gebracht. Daher gab es eigentlich auch nichts zu verzeihen.

Die tief dunkeln Augen blickten aus dem verhornten, rötlichbraunen Gesicht, das schon wieder besorgt schien. Myrie wollte ihm diese Sorge nehmen, und nickte deshalb doch. Der Ork lächelte. Sie lächelte vorsichtig zurück.

»Du bist halb Zwerg und halb Ork?«, fragte er dann neugierig, und irgendwie so, als wären sie nun plötzlich vertraut.

Myrie nickte. »Daina nicht.«, stellte sie fest.

Bor lachte auf. »Nein, Daina nicht.«, sagte er munter. »Jonde und ich können keine Kinder bekommen und nehmen daher Pflegekinder auf. Aber du hast schon recht. Hätten wir leibliche Kinder, wären sie vielleicht wie du. Kleiner allerdings, du bist ganz schön groß.«

»Meine Mutter war sehr groß.«, erklärte Myrie.

Bor nickte verstehend. »Aber glaub du ja nicht, dass du deshalb ein größerer Nerd als Daina bist. Oder durch dein Schweigen. Das ist ja an sich typisch für Nerds, da schlägt Daina aus dem Klischee.«, sagte er. »Ich hoffe, du nimmst mir diesen Kommentar nicht übel. Ich glaube dir, dass sich hinter deinem stillen Äußeren ein stolzer Nerd verbirgt.«

Myrie versuchte, nicht allzu verwirrt auszusehen, obwohl sie es war.

Wenn sie mehr erklärt haben wollte, dann versuchte sie oft, verwirrt auszusehen, aber dieses Mal wollte sie, dass das Gespräch an der Stelle nicht fortgesetzt würde. Sie wusste nicht, wie Bor darauf kam, dass sie ein Nerd sein könnte, unabhängig davon, ob sie es war. Hatte sie etwas gesagt, das das implizierte? Vor allem war sie sicher nicht stolz auf etwas, wovon sie nicht einmal wusste, ob sie es als eine passende Bezeichnung für sich empfinden würde. Sie wusste zu wenig, was genau ein Nerd war. Sie hatte aber auch den Eindruck, dass ein Gespräch mit Bor höchstens dazu führen könnte, mit seinen Vorurteilen aufzuräumen. Vielleicht nicht einmal das. Und sie hatte keine Lust dazu.

Bors Lächeln schwand nicht mehr aus seinem Gesicht. Myrie hatte das Gefühl, Dainas Familie nun besser zu begreifen. Nicht, weil sie eine Pflegefamilie war, sondern die Art, wie sie miteinander umgingen. Es vervollständigte ihr Bild von Daina, wie damals Merlins präzise Erzählungen über seine Herkunft für sie wichtig gewesen waren.

»Es ist schon witzig, dass Daina als ein erstes Herzwesen eines mit nach Hause bringt, das halb Zwerg und halb Ork ist.«, murmelte Bor schmunzelnd fast zu sich selbst.

»Zworg.«, sagte Myrie.

Bors Mund öffnete sich zu einem begeisterten Lachen, aber er unterdrückte es größtenteils, wahrscheinlich um niemanden zu wecken. Zum Beispiel das Kind auf seinen Armen nicht, das eingeschlafen zu sein schien.

»Darf ich das Badezimmer benutzen?«, wagte Myrie endlich zu fragen.

»Aber natürlich! Ich zeige es dir.«, rief der Ork und trat, Myrie vor sich herjagend auf den Flur. Er jagte nicht richtig, aber weil sie ihm nicht zu nah kommen wollte, wickelte sie sich zurück.



Nachdem sie sich gerade ausreichend, wenn auch nicht zufriedenstellend, um ihre Grundbedürfnisse gekümmert hatte, trat sie auf den Balkon. Es war kühl, weil die Häuserreihe gegenüber einen Schatten auf die Hauswand des Hauses warf, in dem Daina wohnte. Vier Stockwerke unter ihr verlief eine breite Brücke, und zwei über ihr verlief eine weitere Brücke quer dazu. Das waren allerdings nur die nächsten zwei Brücken. Zwischen diesen zwei Brücken entlang war das Gestell der Magnetschwebbahn so errichtet, dass die Gondeln oberhalb des Gehwegs entlang fahren würden, und nicht einmal Lyria Rune mit ihrem Kopf mit den Gondeln ins Gehege gekommen wäre, wäre sie auf dem Gehweg darunter spaziert. Aber Myrie sah ein, dass sie beim Klettern einen großen Abstand von diesem Gestell halten müsste, spätestens, als eine Gondel rasch unterhalb von ihr am Balkon vorbeiglitt.

Sie blickte auf und fragte sich, ob die Schwebbahn auch oberhalb der Brücke über ihr entlangsausen würde. Aber als sie genau hinsah, erblickte sie Träger der Magnetschwebbahn auch völlig unabhängig von Wegen und Straßen.

Myrie erschrak, als ein Mensch von der Brücke über ihr auf die unter ihr hinabsprang, aber er wurde augenscheinlich von einem EM-Feld sanft aufgefangen und spazierte unbeeindruckt auf der unteren Brücke weiter. Aber wenn der Mensch einfach so da heruntersprang, dann sollte klettern in Fork allemahl möglich sein, und das sogar deutlich sicherer, als sie es sonst tat. Sie müsste sich vermutlich nicht einmal sichern, weil es hier ein EM-Feld gab, das sie entsprechend schützen würde. Sie holte Omatra mit einer Geste aus dem Suspend, und wollte entsprechende Fragen stellen, aber zögerte. Sie wusste nicht so genau, wie sie es anfangen sollte.

»War das Wecken Absicht?«, fragte Omatra.

Myrie bestätigte mit einer Geste. Die KI wartete ab, während Myrie nachdachte. Myrie kam in den Sinn, dass sie KIs dafür mochte, dass sie keine Ungedultsgefühle hatten.

»Wie gefährlich wäre es für mich, in Fork zu klettern, und was muss ich dabei beachten?«, fragte sie.

»Gefährlich in dem Sinne, dass du dich dabei physisch verletzen könntest, ist es gar nicht, sofern du einen EM-Anzug trägst.«, bestätigte Omantra ihr ihre Überlegungen über die Sicherung.

Allerdings verwirrte es sie auch, weil es im Widerspruch zu dem stand, was Bor gestern gesagt hatte. »Was ist mit der Magnetschwebebahn?«, fragte Myrie.

»Solltest du dich mit EM-Anzug auf Kollisionskurs mit einer Gondel bewegen, wirst du durch ein EM-Feld aufgehalten. Oder die Gondel, aber im Normalfall du.«, erklärte Omantra.

»Also ist es tatsächlich überhaupt gar nicht gefährlich für Leib und Leben?«, fragte Myrie.

»Solange du einen EM-Anzug trägst, ist es das nicht. Du wirst auch durch Messungen erfasst, wenn du keinen trägst. Dann würde die Gondel auf Kollisionskurs gebremst. Du kannst ja nicht gebremst werden. Aber das hat unangenehme Gespräche mit der Stadtverwaltung zur Folge, und bei mehrmalig auftretenden Problemen dieser Art auch andere Unannehmlichkeiten als nur Gespräche.«, fuhr Omantra fort. »Allerdings kannst du vor dem Fallen ohne EM-Anzug nicht so leicht bewahrt werden wie vor Kollisionen. Es gibt installierte EM-Netze, die dafür gedacht sind, Leute aufzufangen, die vergessen, dass sie keinen EM-Anzug anhaben, aber das Aufkommen in den Netzen verhindert oft nur schwerere Verletzungen und nicht Schaden im Allgemeinen.«

Myrie bestätigte mit einer Geste, dass sie verstanden hatte. »Und muss ich auf irgendwelche Dinge achten, sollte ich mich mit EM-Anzug durch Fork bewegen?«, fragte sie.

»Du solltest dir zum einen im Klaren darüber sein, dass du zwar gelernt hast, dich in der Natur zu orientieren, eine Stadt, und vor allem eine dreidimensionale Stadt wie Fork dahingehend aber etwas ganz anderes ist. Zum anderen ist es nach wie vor so, dass Erwachsene nicht sofort eine verantwortungsbewusste Person in dir sehen, die weiß, was sie tut. Wenn du kompliziertere Dinge tust, etwa eine Mauer hinaufkletterst, werden das hier vermutlich, anders als in der Einsamkeit des Gebirges,

einzelne ansprechen. Gegebenenfalls informieren sie den Kinder- und Jugendschutz, mit dem ich mich dann aber auseinandersetzen würde, wenn du das erlaubst.«

Myrie bestätigte, dass sie das erlaubte. »Was die Orientierung angeht, vermute ich, dass die Netzabdeckung in Fork ununterbrochen funktioniert, sowie die Aufladung aller EM-Geräte, und ich daher permanent von dir geleitet werden könnte?«, fragte Myrie.

»Korrekt.«, antwortete Omantra.

Myrie schickte sie mit einer Geste wieder in den Suspend, als Bor auf den Balkon trat.

»Daina ist gerade aufgestanden.«, sagte er. Das Kind hatte er nicht mehr bei sich.

Myrie überlegte, dass sie dann wohl auch jetzt nicht Fork erkunden würde, denn wenn Daina wach war, würden sie bald aufbrechen.

»Ich sagte zwar, dass es mir leid tut, dass ich dich gestern so angegangen bin. Das heißt aber nicht, dass ich einverstanden damit bin, dass du allein durch Fork kletterst. Ich denke, darüber sollte ich vielleicht mit deinen Erziehungsberechtigten sprechen.« Er klang streng, als er das sagte, aber als würde er sich bemühen dabei freundlich zu sein.

»Kannst du gern tun.«, sagte Myrie knapp.

»Du meinst, deine Eltern, oder deine Erziehungsberechtigten wären damit einverstanden?«, fragte Bor skeptisch.

»Mein Papa ist erziehungsberechtigt für mich. Und ich denke, er wäre es.«, bestätigte Myrie.

»Interessant.«, sagte der Ork nachdenklich.

»Ich schaue, wie weit Daina ist.«, sagte Myrie und zwängte sich an ihm vorbei zurück in den Flur.



Myrie hatte mit Daina überlegt, dass sie den ganzen Tag in den Hallen verbringen würden. Sie würden dort essen, duschen und schlafen, zwischendurch in Spielräumen gemeinsam eine Virtualität betreten und sich miteinander unterhalten, damit Myrie ein möglichst vollständiges Bild bekommen könnte. Auf der Fahrt mit den Gondeln von Dainas Wohnung zur Spielhalle dachte Myrie über die Frage nach, was sie für einen Spielnamen wählen wollte, doch die Fahrt war viel zu kurz dafür.

Die Spielhalle war eigentlich gar keine einzelne Halle, sondern ein sehr hohes, überwiegend fensterloses Gebäude, das sich zwischen den Brücken hindurch in den Himmel erhob. Es war mit dunklen, grau-violetten Platten verkleidet und der modernste Bau in der Umgebung. Die Brücken um das Gebäude herum wirkten alt und waren aus dunklem Stein gebaut. Die ganze Gegend wirkte angenehm dunkel, vielleicht etwas verrückt. Myrie mochte die Gegend. Sie mochte sie besonders, als sie bemerkte, dass sie von der Ballustrade eines großen Balkons der Spielhalle aus tief unter sich das Wasser des Flussdeltas sehen konnte, das sich unterhalb Forks erstreckte. Es floss zwischen mächtigen Bögen einer beeindruckenden, uralten Brücke hindurch, die durch Rankenbewuchs und Ritzen zwischen den Steinen dazu einlud, an ihr herabzuklettern.

Sie verließen die Außenseite des Gebäudes jedoch bald und besichtigten das Innere. Auch das Innere motivierte nicht den Namen Spielhalle, soweit Myrie sehen konnte. Es gab viele Stockwerke mit vielen kleinen Spielräumen für Einzelpersonen und in der Mitte jedes Stockwerks eine kleine Küche und Waschräume. Alle fünf Stockwerke gab es Schlafzimmer und eine größere Küche mit Tischen und Stühlen und Fenstern nach außen. Daina erklärte, dass sie auch EM-Bettzeug für die Spielräume bekommen könnten, sodass sie sie gar nicht verlassen müssten, wenn sie nur genügend Proviant mitnahmen. Manche Teilnehmende hielten es so, sagte sie.

Sie liefen einige der Stockwerke mehrfach ab, bis Myrie das Gefühl bekam, sie hätte nun einen Überblick über die Räumlichkeiten gewonnen. Das Gefühl verschwand rasch, als sich vor ihr eine der Bodenplatten

aufklappte, aus der der ganze Boden bestand, und eine Person von unten herein- und nach oben durch eine entsprechend weggeklappte Deckenklappe wieder herausschwebte. Sie winkte beim Vorbeisweben.

»Ja, das geht auch. Statt die Treppenhäuser zu benutzen. Quasi überall im ganzen Gebäude, sofern man dabei nicht anderen in den Weg schwebt, kann man die Stockwerke durch diese Deckenmodule wechseln.«, erklärte Daina.

Myrie nahm sich nicht viel Zeit, um sich von dem Schreck zu erholen. Sie atmete lediglich ein paar mal tief durch. »Und wie?«, fragte sie.

»Zum Beispiel so.«, antwortete Daina und machte eine Geste mit der rechten Hand, die ein Hinunterfahren symbolisieren konnte.

Dann trat sie vor auf das Bodenmodul vor ihnen, dass sich wieder aufklappte, dieses Mal nach unten, und sie schwebte hinab. Myrie wartete, bis sich der Boden wieder geschlossen hatte, dann tat sie es Daina nach, aber sie kam nicht dazu, den Schritt nach vorn zu tun. Stattdessen verließ sie das Stockwerk durch das Bodenmodul auf dem sie schon stand. Logisch, überlegte sie, denn sonst wäre sie genau auf Daina geschwebt. Und Daina hatte vorgehen müssen, weil Myrie mit auf ihrem gestanden hatte.

»Man kann auch die Anzahl der Stockwerke vorher anzeigen, die man gern hinab- oder hinaufgelangen möchte.«, erklärte Daina weiter.

Sie hob zwei Finger und machte dann die gleiche Geste wie vorhin, nur anders herum. Myrie tat es ihr sofort nach, und da sie nicht auf der gleichen Platte stand, wie Daina, sich aber dieses Mal nur eine aufklappte, musste sie einen Bogen geschwebt werden.

»Zum Beispiel?«, fragte Myrie, als sie angekommen waren. »Gibt es andere Methoden?«

»Ja. Die sind aber sprachbasiert. Ich dachte, ohne magst du es vielleicht lieber.«, antwortete Daina. »Du kannst dir aber auch mit der Gebäude-KI eigene Gesten einprogrammieren.«

Myrie nickte. Sie fragte sich, ob sie jetzt alles grob gesehen hatte oder ob sie noch Weiteres so irritieren würde.

»Wollen wir die anderen treffen?«, fragte Daina aufmunternd.

»Die anderen?«, fragte Myrie verwirrt und fand die Frage, die sie sich gerade gestellt hatte, gleich beantwortet.

»Du warst bisher am Wochenende nie dabei. Theodil, Merlin, Hermen und Sarina trainieren seit zwei Stunden etwa. Ich dachte, wir stoßen dazu.«, antwortete Daina.

»Okay.«, erklärte sich Myrie unsicher bereit.

»Dann würde ich sagen, du suchst dir einen Spielraum und ich mir einen anderen und wir treffen uns. Wir können uns zuerst in meinem Zimmer treffen, dann kann ich dich einfach mitnehmen.«, schlug Daina vor.

Myrie nickte wieder.

Die kleinen Spielräume waren mit einem Zeichen an der Tür als frei oder besetzt markiert, und Myrie hatte sich beim Umschauen einen ausgesucht, den sie nutzen wollte. Sie reiste dazu wieder ein Stockwerk hinab und bewegte sich zu einem Spielraum, der am Ende des Flurs lag, und dessen Tür etwas mehr Abstand zu den anderen hatte. Als sie Dainas Zimmer betrat, war Daina schon da, und Myrie fragte sich, ob sie das Zimmer auch hätte betreten können, wenn das nicht der Fall gewesen wäre.

Das Training gefiel Myrie heute überraschend gut. Sie lösten logik- und koordinationsbasierte Rätsel, in denen auch Zusammenarbeit gefragt war. Rätsel mit allerlei Auslösemechanismen, wie Hebel und Schalter, die in richtiger Reihenfolge betätigt eine Tür öffneten, oder eine Öffnung, die in einen weiteren solchen Rätselraum führte. Komplex wurde es vor allem dadurch, dass die Rolle, die die Hebel und Schalter spielten, sich nach jedem Versuch neu generierte. Daina erklärte, dass dies ein Teil eines der Spiele war, die für einen der vergangenen Runden entwickelt worden waren.

»Ich finde, man verliert die Übersicht, und es ist frustrierend, dass sie es dauernd neu generieren. Ich würde ja schon gern eines der alten Rätsel mal lösen wollen.«, murrte Sarina.

»Wenn sie es nicht dauernd ändern, würden Spielende es eben einmal

eine KI anschauen und lösen lassen. Dann fällt der Selbstdenkanteil weg.«, erklärte Daina.

»Das ergibt keinen Sinn. Man kann es immer noch jedes Mal eine KI lösen lassen.«, entgegnete Hermen.

»Das geht in der Tat, ist aber weniger effektiv. Die Virtualität ist so programmiert, dass selbst für KIs die visuelle Wahrnehmung dieser Hebel die schnellste ist. Das geht durch sehr abgefahrene Tricks der dynamischen Verkomplizierung von Programmausgaben. Wenn einer KI das aber visuell gezeigt wird, kostet das eben Zeit, und dann noch einmal, bis die KI erklärt hat, was man zu tun hat.«, erklärte Daina. »Auf Dauer wird es also effizienter, das Prinzip zu verstehen.«

»Was man sich aber auch von der KI erklären lassen kann.«, warf Merlin ein.

»Wohl wahr. Aber verstehen und anwenden muss man es dann trotzdem noch.«, hielt Daina fest.

»Kannst du uns zeigen, wie man eine KI nutzen kann, um das Prinzip zu erklären?«, fragte Sarina.

Daina überlegte kurz, dann nickte sie. Den Erläuterungen, die sie darauf vermittelte, wäre Myrie gern gefolgt, aber sie merkte, wie ihre Konzentration nachließ und sie mit den Gedanken abschweifte. Außerdem knurrte ihr Magen. Sie erinnerte sich daran, dass sie seit gestern Mittag nur einen Apfel gegessen hatte. Ihr wurde leicht flau. Sie fragte Omantra in Gebärdensprache, ob sie Daina zuhören könnte und es ihr später erklären könnte und Omantra bestätigte. Zumindest, solange sie im Raum wäre. Andernfalls müsste sie Daina um Erlaubnis fragen, ob Omantra ihr zuhören dürfe, auch, wenn Myrie nicht da wäre.

Myrie blickte sich im Raum um und fühlte sich auf einmal sehr eingengt. Der Raum war klein, man konnte sich nicht schnell bewegen und das fehlte ihr nun auch. Sie hatte sich auch seit über einem Tag nicht mehr schnell bewegt. Sie hoffte, dass die Virtualitäten dahingehend abwechslungsreich werden würden. Aber angesichts dessen, was sie sonst so trainierten, konnte das durchaus der Fall sein.

Omantra wurde an ihrem Arm warm, aber Myrie verschob es, die KI zu fragen, was war, weil auch Merlin sie ansprach. »Myrie?«, fragte er leise.

Myrie richtete ihren Blick auf ihn.

»Was ist los?«, fragte er.

»Hunger. Bewegungsdrang.«, antwortete sie, und nach kurzem Überlegen, »Durst.«

»Geh doch kurz raus und iss und trink was.«, schlug Merlin vor.

»Wenn Daina zu Ende erklärt hat.«, bestätigte Myrie.

»Hat sie.«, Merlin runzelte die Stirn.

»Oh.«, sagte Myrie und überlegte, dass das für Merlin komisch wirken musste, dass sie vorgab, zu Ende zuzuhören, aber offensichtlich dies nicht tat. »Omantra hat für mich zugehört und erklärt mir das später.«

Vielleicht war es, dass Daina fertig war, was Omantra hatte mitteilen wollen.

»Verstehe. Aber dann kannst du ja jetzt losgehen!« Merlin lächelte.

»Kommst du mit?«, fragte sie.

»Im Prinzip gern, aber du bist in Fork und ich im Ehrenberg-Internat.«, entgegnete Merlin.

»Ach richtig.«, sagte Myrie.

Sie hatte nicht vergessen wo sie war, aber sie hatte sich den anderen so nah gefühlt, dass sie vergessen hatte, dass sie nicht alle hier waren. Sie holte einmal tief Luft und teilte den anderen mit, dass sie etwas essen und trinken gehen würde. Sie hoffte ein bisschen, dass Daina mitkommen würde, aber diese machte keine Anstalten dazu. Myrie wagte aus ihr unerfindlichen Gründen nicht zu fragen, also verließ sie allein die Virtualität und das Spielzimmer. Vor der Tür prüfte sie, ob es tatsächlich war, was Omantra hatte sagen wollen, und behielt recht.

Sie verharrte kurz in der Stille auf dem Flur, bevor sie das Treppenhaus nahm, um die zwei Stockwerke zur nächsten großen Küche hinaufzusteigen. Sie wollte aus Fenstern hinaussehen, daher wollte sie in eine der großen gehen. Zwei Stockwerke waren natürlich viel zu wenig Bewegung für sie, und sie überlegte, ob sie eine höhere Küche nehmen sollte, aber beschloss,

zunächst zu essen und dann vielleicht weiter hinauf zu steigen, weil eine neue Welle Fläuegefühl sie überkam. Also verließ sie das Treppenhaus und wollte die Küche betreten, doch verharrte im Eingang. Die Küche war nicht mehr leer. Drei Leute saßen um einen Tisch an einer Fensterfront nahe des Eingangs. Sie sahen zu ihr herüber, als sie sie erblickten, und Myrie fühlte sich unbehaglich gemustert. Eine der drei Personen stand auf und bewegte sich lässig auf sie zu. Myrie wich etwas zurück und der Mensch lehnte sich in den Türrahmen. Es war ein sehr großer und stämmiger Mensch. Er trug ein ärmelloses, weißes Oberteil, sodass sie seine Oberarmmuskeln sehen konnte. Myrie hatte nie solche Muskeln an einem Menschen gesehen. Er verschränkte die Arme vor der Brust.

»Na? Zu welcher Spielgruppe gehörst du?«, fragte er.

Es klang schon jetzt nicht nur neugierig, wie es bei den meisten ihrer neuen Bekanntschaften bei den ersten Fragen geklungen hatte, sondern etwas Drohendes lag in der Stimme. Auf der anderen Seite kannte sie den Menschen nicht. Vielleicht gehörte das zu ihm und er würde immer so klingen.

Myrie zuckte mit den Schultern, weil sie nicht wusste, wie sie die Frage hätte beantworten können.

»Du bist der Panzer deiner Spielgruppe?«, fragte er.

Myrie runzelte die Stirn, nicht wissend, was er damit meinte.

»Ich meine, das Gehirn bist du sicher nicht. Dumm und stark, würde ich sagen. Leider völlig hilflos gegen mich.«, erwiderte der Mensch und grinste breit.

Myrie sah an ihm hinauf und hinab und vermutete, dass er zumindest mit letzterem recht hatte. Es sei denn, sie könnten in den Virtualitäten ihre Körpergrößen anpassen. Dann hätte sie vielleicht immer noch weniger Kraft aber womöglich Technik, die helfen könnte. Vielleicht kannte er aber auch dieselbe Technik, oder bessere. Sie wollte sich lieber nicht körperlich mit ihm anlegen.

Auf der anderen Seite war ein direktes, realitätsnahes Angreifen zumindest in der zweiten Phase des Spiels auch nicht üblich, hatte Daina erklärt.

In den meisten der Spiele gab es spieleigene Techniken zu kämpfen, oder körperliches Kämpfen war einfach gar nicht vorgesehen und sogar durch die Virtualität unterdrückt.

Myrie schaute wieder hinauf in das Gesicht des Menschen. Wegen der Tiefe der Stimme vermutete sie, dass es ein bereits nicht mehr ganz jugendlicher Mensch war, vielleicht zwischen 18 und 35 Jahre alt. Alter hatte Myrie noch nie gut einordnen können.

»Du glaubst, du könntest es mit mir aufnehmen?«, fragte der Mensch und hob die Brauen ähnlich wie Hermen, wenn er sich überheblich verhielt.

Myrie schüttelte vorsichtshalber den Kopf.

»Brav.«, der Mensch streckte die Hand aus, um ihr den Kopf zu tätscheln, aber Myrie wich schnell an die Wand des Flurs zurück.

Sie nahm dabei automatisch eine Verteidigungshaltung ein, eine die ihr aus dem Repertoire passend erschien, das ihr Olge beigebracht hatte. Der Mensch hob die Brauen und sein amüsiertes Grinsen wurde breiter.

»Hätte sich auch sicher eklig angefühlt. Dein Haar sieht schon schimmelig aus.«, sagte er.

Umwillkürlich strich sich Myrie durchs eigene Haar und der Mensch lachte. Myrie nahm ihre Abwehrhaltung wieder ein und fragte sich, ob sie vielleicht doch eine andere Küche aufsuchen sollte. Oder ob sie zurück zu den anderen gehen sollte. Aber als sie den Gang zum Treppenhaus hinunterschaute, sah sie, wie sich die Tür öffnete und eine Person auf den Gang trat, die ihr, – auch wenn vielleicht unbeabsichtigt –, den Weg versperrte. Sie nahm sich wenig Zeit dazu, die Person im Gang zu betrachten, weil sie den Menschen im Eingang nicht zu lange aus den Augen lassen wollte.

»Du willst doch nicht feige weglaufen?«, mahnte er. »Und kämpfen willst du vernünftiger Weise auch nicht. Was willst du denn?«

»Essen.«, antwortete Myrie.

Der Mensch machte ihr Platz, um sie hindurchzulassen, und Myrie schritt auf die Tür zu, aber der Mensch stellte sich ihr wieder in den Weg,

feixend über seine Täuschung. Dann schien er nachzudenken, und sein Lächeln verschwand.

»Ach das ist ganz schön fies von mir. Ich lass dich nun wirklich rein.«, sagte er auf einmal in ganz anderem, harmlosen Tonfall, der Myrie die Frage beantwortete, ob das Bedrohliche in der Stimme ein ständiger Bestandteil wäre, oder nicht.

Er rückte zur Seite, aber Myrie fürchtete, dass er genauso mit seiner Stimme in der Lage wäre, zu täuschen, wie er es mit seinen Gesten war. Sie zögerte, aber dann versuchte sie doch mit einem raschen Satz durch die Tür zu kommen. Ihre Befürchtung bewahrheitete sich. Sie berührten sich fast, als er ihr wieder in den Weg rückte.

Myrie spürte, wie ihre Augen feucht wurden, als die Person, die in den Flur getreten war und nun neben ihr stand, genervt seufzte. »Das ist doch Kinderspielkram. Lass die Person rein.«

»Das musst du gerade sagen. Du bist doch selbst noch ein Kind.«, erwiderte der Mensch mit einem Grinsen, vielleicht als wäre es witzig gemeint.

»Wenn du weniger eins bist, sollte es dir vielleicht nicht schwerfallen, mit dem Unsinn aufzuhören.«

Es überraschte sie, dass die Person anscheinend gar nicht von ihr genervt war, sondern von dem Menschen im Türrahmen, und sie blickte sich zu ihr um. Allerdings tat sie das nur für einen kurzen Augenblick, ohne viel aufzunehmen. Sie wollte den Menschen vor sich immer noch nicht aus den Augen lassen.

»Aber es macht doch so viel Spaß mit Beute zu spielen. Dieses Scheusal hält das eh nicht lange durch, bis sie rausfliegt, wenn sie so einen Disput wie diesen hier nicht ohne Tränen übersteht.«, argumentierte der Mensch.

»Sensibilität ist keine Schande.«, erwiderte die Person neben ihr. »Und hast du es wirklich nötig, Wörter wie Scheusal zu gebrauchen? Fällt dir nichts Besseres ein?«

»Sieh sie dir doch an? Sowas will doch niemand in dieser Welt auch nur ansehen!«, erwiderte der Mensch feixend.

Wut durchströmte Myrie plötzlich und sie fühlte einen kurzen Augenblick den Drang, dem Menschen kräftig ins Gesicht zu boxen. Sie mochte diese Gewaltvorstellungen nicht. Sie fand es absolut nicht in Ordnung. Zumal es in dieser Situation auch einfach gefährlich gewesen wäre. Wenn er sich wehrte und dabei nicht sehr vorsichtig wäre, wäre ihr Schaden hinterher weitaus größer, als ein getroffener Schlag in sein Gesicht bewirkt hätte. Trotzdem hatte sie für einen kurzen Augenblick das Gefühl, dass das besser gewesen wäre, als einfach nichts zu tun.

Das Problem war, dass ihr bei so etwas einfach die Worte fehlten und sie sich aber so sehr angegriffen fühlte, dass sie kaum aushaltbar fand, sich nicht zu wehren. Sie schloss die Augen kurz, verkrampfte ihren ganzen Körper. Aber sie öffnete die Augen schnell wieder, um den Menschen im Blick zu behalten. Die andere Person schob sich an ihr vorbei, ohne Myrie zu berühren, legte ihre Hand auf die Brust des Menschen, der mindestens einen Kopf größer war als sie, und schob ihn mühelos in die Küche. Der Mensch leistete ihr keinen Widerstand.

»Komm!«, ludt die Person Myrie freundlich ein.

Myrie folgte ihr zögernd in die Küche. Nun, als der Gang leer war, hätte sie auch eine andere Küche aufsuchen können, aber wenn sich schon eine Person so für sie einsetzte, wollte sie sie wenigstens ein bisschen kennen lernen und ihr danken. Also folgte sie ihr zu den Druckern.

»Ich bin Lunosch, und du?«, fragte sie.

»Moria.«, antwortete Myrie.

Sie hatte es dabei geschafft, den ersten Buchstaben nur minimal in die Länge zu ziehen. Sie hatte »Myrie« sagen wollen, aber ihr war eingefallen, dass sie sich einen anderen Namen hatte ausdenken wollen und »Moria« floss ihr dann schneller über die Lippen, als sie denken konnte. Und nun erschien es ihr so natürlich, als hätte sie sich diesen Namen ohnehin aussuchen wollen. Sie fand ihn sogar passend zu den Katakomben der Archive aus der KontrA-Zeit, die ihr Theodil gezeigt hatte, aber zugleich auch zu Zwergen.

»Sehr passend.«, rief der Mensch ihnen zu, der sich wieder zu den

anderen gesetzt hatte, aber anscheinend lauschte. »Dahin wirst du dich verkriechen müssen, wenn wir mit dir fertig sind. Wenn es nur tief genug ist.«

»Hör nicht auf sie.«, riet Lunosch.

»Pronomen?«, fragte Myrie unsicher.

Sie hätte gern mit einer ganzen Frage gefragt, etwa, »welches Pronomen darf ich für dich verwenden«, aber das kam ihr zu gestelzt vor und ihr fiel nichts Besseres ein.

»Für mich? »Er«. Und für dich?«, fragte Lunosch aber unbeirrt.

»Ist mir gleich.«, antwortete Myrie.

»Dann nehme ich »sie«. Sag Bescheid, wenn du irgendwann was anderes lieber hast.«, antwortete er ohne viel zu Überlegen.

Er trug ein hellgraues, weites, weiches Oberteil mit langen Ärmeln, die an ihren Enden mit breiten Gummizügen an seinen Armen abschlossen. Er hatte sie bis knapp unterhalb der Ellenbögen hochgeschoben und seine sonnengebräunten Unterarme mit feiner, heller Behaarung und ein paar verstreuten Leberflecken waren dadurch freigelegt. Sie rochen nach Sommerschweiß, dachte Myrie, als sie einatmete. Dabei war es erst Frühling. Schweiß roch verschieden von Person zu Person, aber auch unterschied sich der Geruch abhängig von Jahreszeiten und Ursachen des Schweißes. Lunoschs Arme und auch der weiche Stoff seines Oberteils rochen angenehm nach Schweiß, mehr als Myrie es sonst bei Leuten wahrnahm, und eben nach der Art von Schweiß, die sich normalerweise im Sommer nach Anstrengungen in der Sonne ergab.

Er lächelte, als sie in sein Gesicht hinauf sah. Es wirkte freundlich und geduldig, nicht kantig und glatt. Die Nase war etwas länger als durchschnittlich, und es war ebenso sonnengebräunt wie die Arme. Nicht, als habe er in der Sonne gelegen, sondern sich darin bewegt. Um die Augen herum war es heller, und eben dort, wo die Sonne nicht gut hinkam. Hellere Stellen am Rand seines Mundes verrieten, dass er in der Sonne oft sehr grinste, ob es nun aus Freude war, oder als Reaktion der Gesichtsmuskulatur auf blendendes Licht.

»Ich gehe dann schonmal an einen Tisch. Du kannst dich gern dazu setzen, wenn du soweit bist.«, ludt er ein und drehte sich um.

Myrie fiel im Nachhinein auf, dass er sie ähnlich interessiert angesehen hatte, wie sie vermutete auszusehen, wenn sie andere anstarrte, wie gerade zum Beispiel ihn. Sie blickte ihm nach, während er ging, mit geradem Rücken, selbstbewusst. Er hatte sehr hellblondes, gerade so nicht weißes Haar, das mit einer schwarzen Samtschleife in seinem Nacken zu einem Zopf zusammengefasst war, der eine Handbreit unterhalb seiner Schulterblätter endete. Es erinnerte Myrie etwas an Theodil, aber Theodil band seine Haare immer zweckmäßig einfach mit einem Gummiband zusammen. Lunoschs Haar dagegen wirkte gezielt gepflegt. Vielleicht nicht mit so viel Aufwand, wie Sarina in seine Haarpflege steckte, aber doch glänzte es und kein Haar wirkte am falschen Ort. Myrie fragte sich, ob er Mensch oder Elb war. Die Eleganz wirkte fast eher typisch für Elben, aber die wohl eleganteste Person, die Myrie kannte, war Esme, und Esme war ein Mensch.

Sie druckte sich etwas zu essen, was sie sich vorhin schon bei der Besichtigung der Küchen überlegt hatte zu drucken, und folgte Lunosch an seinen Tisch, der glücklicherweise weit weg von dem der anderen drei Personen war. Ein Blick auf seine Ohren verriet ihr, dass er wohl wie Hermen aus beiden Völkern Vorfahren hatte.

»Meine Oma väterlicherseits ist Elb, alle anderen Zweige meiner Vorfahren mehr oder weniger rein menschlich.«, beantwortete Lunosch ihrem Blick folgend die Frage.

Myrie lächelte. »Elb und Mensch kann man gar nicht so richtig zu einem Mischwort zusammenziehen.«, stellte Myrie fest.

»Wie meinst du das?«, fragte Lunosch, während er sich etwas zu Essen in den Mund schob. Seine Finger waren lang und dünn und er spreizte den kleinen Finger etwas ab, während er es tat. Es hätte vielleicht nach feinen Tischmanieren ausgesehen, mit denen Myrie sich aber zu wenig auskannte, um das wirklich einzuordnen, wenn er nicht sein Essen mit den Fingern gegessen hätte.

»Ich bin ein Zworg.«, antwortete sie.

Lunosch hielt in der Bewegung inne, biss dann aber doch ab, und lächelte. Es sah sehr warm und passend aus in seinem Gesicht, wenn er das tat. Myrie merkte, wie sie begann Sympathie für Lunosch zu empfinden, und dass dieses Gefühl erst einmal zuvor so schnell entstanden war, wie bei Lunosch, nämlich bei Merlin. Aber hier war noch etwas anderes, als die Sympathie, überlegte Myrie. Bei Merlin war es sofort etwas Vertrautes. Ein Gefühl, als hätten sie einen Teil voneinander schon länger gekannt. Bei Lunosch war nichts in dieser Art altvertraut, aber er wirkte warmherzig und seine Mimik machte auf Myrie den Eindruck, dass er sich voll auf sie einließe, bei ihr war, und sich nicht bloß oberflächlich mit ihr beschäftigte. Sie lächelte zurück.

»Ich finde, Moria ist ein guter Name für das Spiel. Ich nehme an, es ist nicht dein realer Name?«, fragte er.

»Ist es in der Tat nicht.«, sagte Myrie und überlegte kurz, ob sie ihm ihren realen nennen sollte. Sie entschied sich dagegen, weil Namen nicht wichtig waren, fand sie. »Ist Lunosch dein realer?«, fragte sie stattdessen.

»Ja und nein.«, antwortete er. »Ich nutze ihn schon seit Langem in Spielen. Daher kennen mich inzwischen sehr viele unter dem Namen. Das macht ihn schon zu meinem realen, oder nicht?«

»Vielleicht. Ich dachte, der Gedanke der Spielnamen im Gegensatz zu den realen ist eher der, ob dich Leute nur innerhalb von Virtualitäten unter dem Namen kennen.«, wandt Myrie ein.

»Es kennen den Namen ein paar außerhalb, aber nur wenige. Du jetzt zum Beispiel.«, erwiderte er und lächelte.

Myrie nickte. »Das beantwortet meine Frage.«, sagte sie.

Sie aßen eine Weile still weiter, immer wieder den Blick auf die jeweils andere Person richtend. Lunosch wirkte etwa in ihrem Alter, schätzte Myrie. Vielleicht ein wenig älter als sie. Eigentlich konnte sie Alter nicht gut einschätzen. Aber immerhin hatte der Mensch Lunosch vorhin auch als Kind bezeichnet. Ihr gefiel das weite Oberteil, dass sich nicht an die Haut anlegte und daher nicht verriet, wie Lunosch darunter gebaut

war. Aber seine Bewegungen verrieten, dass er durchaus eine beachtliche Körperbeherrschung haben mochte. Und der Geruch, den sie immer noch wahrnahm und genoss, wirkte ja auch wie welcher, der sich durch Bewegung ergab.

Als er mit dem Essen fertig war, erhob er sich, ohne auf sie zu warten. »Ich würde gern noch mehr Zeit mit dir verbringen. Du wirkst nett. Aber ich bin verabredet und muss los. Ich hoffe du kommst klar und sie lassen dich in Ruhe.«, sagte er.

»Ich hoffe auch.«, murmelte Myrie zweifelnd. »Ich glaube, ich nehme mein übriges Essen mit und komme direkt mit, wenn das in Ordnung ist?«

Erst nachdem sie das gesagt hatte, fühlte sie das Adrenalin in ihrem Körper, dass ihr bewusst machte, wie sehr sie sich fürchtete, das zu fragen, oder auch allein mit dem Menschen von vorhin in einem Raum zu bleiben.

»Klar.«, sagte Lunosch und wartete, bis sie sich sortiert hatte. »Du brauchst aber keine Angst vor Klonk zu haben. Sie weiß sehr genau, dass sie dich vor der dritten Phase nicht ohne Konsens anfassen darf, wenn es nicht zu Notwehrzwecken ist. Da hält sie sich dran.«

»Sie wollte mir den Kopf tätscheln. Und du hast sie weggeschoben.«, widersprach Myrie.

»Beides in Folge auf langsame, sichtbare Bewegungen, denen ihr jeweils Ausweichen konntet, oder hättet können, denke ich mal?«, fragte Lunosch.

Myrie überlegte kurz, dann nickte sie. Sie folgte ihm dennoch zur Geschirrabgabe und sie gingen noch eine Treppe gemeinsam hinab, bevor sich ihre Wege trennten und er das Treppenhaus verließ.

»Ich hoffe, wir sehen uns Mal wieder!«, rief er.

»Ich hoffe das auch!«, erwiderte Myrie.

Misstrauen

»Ich habe ein paar andere in der Küche getroffen, als du duschen warst.«, sagte Daina, als der Zug zurück zum Ehrenberg-Internat Fork hinter sich gelassen hatte und in den unterirdischen Tunnel einfuhr.

»Ich bin auch einigen beim Essen begegnet.«, sagte Myrie. Sie hatte schon eine Weile davon erzählen wollen, aber wenn sie mit den anderen zusammen waren, kam sie selten zu Wort. Und später war es ihr anstrengend und aufgesetzt vorgekommen, also hatte sie weiter abgewartet. »War unter denen, denen du begegnet bist, auch dieser große, muskulöse Mensch, Klontk?«, fragte Myrie.

»Du erinnerst dich an einen Namen!«, erwiderte Daina und schmunzelte. »Ja, war sie. Sehr monströs und beeindruckend. Aber sie kann uns nichts anhaben außerhalb des Spiels. Abgesehen davon, dass sie natürlich Spionagegeräte an uns hätte montieren können. Hat dich jemand berührt?«

Myrie schüttelte den Kopf. »Nur beinahe.«, sagte sie.

»Es ist trotzdem besser, wenn wir uns in der Schule erst noch einmal von den Technikleuten untersuchen lassen, bevor wir ins Zimmer gehen.«, überlegte Daina.

»Klontk wollte wissen, in welcher Spielgruppe ich wäre, und ob ich der Panzer wäre. Und sie meinte, das Gehirn wäre ich wohl nicht.«, erzählte Myrie.

»Da unterschätzen dich alle.«, sagte Daina grinsend. Dann überlegte sie einen Moment und runzelte die Stirn. »Obwohl sie recht hat. Das

Gehirn bin eher ich. Damit meine ich nicht, dass ich schlauer wäre als du. Ich glaube nicht, dass ich das bin.«, murmelte sie schließlich.

»Meinst du nicht? Du kannst programmieren und solche raffinierten, absurden Welten kreieren. Außerdem weißt du ständig alles.«, sagte Myrie. Sie störte sich nicht daran. Sie fand es nur unlogisch zu denken, sie könnte schlauer als Daina sein.

»Hängt davon ab, ob man unter Schläue zählt, was man gelernt hat und kann, oder aber was man lernen und können könnte.«, erwiderte Daina und lächelte wieder.

Myrie schloss daraus, dass Daina ihr zutraute, programmieren zu lernen und überlegte, ob sie es versuchen sollte.

»Was willst du denn damit sagen, dass du das Gehirn wärest?«, fragte sie stattdessen.

»Ich leite die Gruppe und koordiniere sie. Leute mit dieser Rolle werden im Spielkontext meist das Gehirn ihrer Spielgruppe genannt.«, erklärte Daina.

»Muss es immer genau eine Person sein, die die Gruppe koordiniert?«, fragte Myrie.

»Muss nicht. Es ist meistens so, aber manchmal sind es auch mehrere und manchmal ist es auch niemand.«, widersprach Daina.

Myrie blickte aus dem Fenster, das nun wieder die Aufnahmen der Landschaften zeigte, statt dass sie sie real betrachteten. Sie stellte fest, dass sie keinen Unterschied wahrnehmen konnte.

»Und der Panzer ist auch eine Rolle in einer Spielgruppe?«, fragte sie weiterhin zum Fenster gewandt.

»Der Panzer ist eine körperlich kräftige Person in einer Spielgruppe, meistens gut gerüstet, die sich vor den Rest stürzt, um diesen zu verteidigen und zu beschützen, wenn die Gruppe angegriffen wird. In etwa, was Gafur gemacht hat.«, erklärte Daina.

»Wäre ich das?«, fragte Myrie misstrauisch.

»Bisher nicht.«, bestätigte Daina ihre Selbsteinschätzung. »Ich hatte

überlegt, ob ich dich etwas in diese Richtung ausbilde. Du wärest gut geeignet.«

Myrie fragte sich, ob sie diese Rolle mögen würde und kam zu dem Schluss, dass das schon der Fall war. Bei Klopp war ihr bewusst geworden, dass ihr Nahkampf bisher eher lag als Fernkampf und sich vor Leute stürzen klang nach Nahkampf. Aber eigentlich mochte sie auch die Mischung aus beidem.

Sie mochte die Vorstellung, andere beschützen zu können. Sie vermutete, dass es Kampf werden könnte, der körperbetont war und der gute Koordination erforderte. Das gefiel ihr auch, aber ihr kamen zwei Bedenken in den Sinn. »In Schatzvulkan habe ich mich da sehr ungeschickt angestellt und meine Waffen verloren. Und gegen Klont könnte ich sicher nichts ausrichten. Bist du sicher, dass ich geeignet wäre?«, äußerte sie diese.

»Was den letzten Punkt anbelangt könntest du recht haben. Es könnte aber auch sein, dass du durch die Virtualitäten weniger benachteiligt wirst, als du es in der Realität bist, und dass du außerdem dadurch punkten kannst, dass du schlau bist.«, überlegte Daina. »Was den ersten Punkt anbelangt, musst du dich nicht fürchten, denke ich. Ich habe deine Entwicklung in Klopp gesehen. Hast du jemals Kampf gegen gegnerische Charaktere für Schatzvulkan in einer Art trainiert, wie diesen einen Tag zwischen deinen beiden Kloppwettkämpfen gegen generierte Charaktere?«

Myrie schüttelte den Kopf.

»Mich würde interessieren, was dabei rauskäme.«, sagte Daina und grinste.

»Aber du sagst immer, wir hätten während der zweiten Phase nicht viel Zeit zum Erlernen der Kampftechniken der einzelnen Spiele.«, erinnerte Myrie.

»Die anderen aber auch nicht.«, erwiderte Daina.

»Aber vielleicht lerne ich langsamer.«, mutmaßte Myrie.

»Du lernst sehr schnell.«, versicherte Daina.

Myrie antwortete darauf nichts mehr und versuchte darauf zu vertrauen, dass Daina recht hatte. Sie zog ihre Knie mit auf den Sitz, wie sie es oft tat,

und schloss die Arme darum herum, während draußen die Landschaft allmählich in Gebirge überging.

Daina ließ ein wenig Zeit verstreichen, bis sie wieder sprach. »Hast du noch weitere Personen getroffen?«, fragte sie schließlich.

»Lunosch. Und zwei weitere waren im Raum, aber ich könnte sie nicht einmal beschreiben.«, antwortete Myrie ohne den Blick von den steilen Klippen und Felsformationen des Gebirges zu lösen.

Es wurde dunkler, aber nicht, weil es dämmerte, sondern weil ein Gewitter aufzog.

»Ein interessanter Charakter, dieser Lunosch.«, murmelte Daina nachdenklich und blickte nun auch hinaus.

»Hast du ihn auch getroffen?«, fragte Myrie.

»Nein. Ich kenne nur den Namen aus dem Netz.«, erwiderte Daina.

»Er meinte auch, dass er den Namen zuvor viel in Spielen verwendet hätte. Hast du etwas mit ihm oder gegen ihn gespielt?«, fragte Myrie neugierig.

Daina schüttelte den Kopf und sah eine ganze Weile nachdenklich aus dem Fenster, bis sie Myrie wieder anblickte. »Das Finden von Urkunden ist normalerweise nicht so einfach, wie wir es hatten. Man erfährt normalerweise nicht einen so eingegrenzten Bereich, in dem dann eine versteckt liegt. Es läuft generell unterschiedlich ab. Aber in dieser Runde war es so, dass es eine Reihe aufeinanderfolgender Hinweise gab. Der erste war einfach öffentlich im Netz verfügbar, aber er verwies nur auf ein nachgebautes KontrA-Archiv, in dem in verschiedenen Verstecken weitere Hinweise gefunden werden konnten. Quasi wie in einer Schnipseljagt, sagt dir das was?«, berichtete Daina.

Myrie nickte. Sie hatte früher als Kind mit ihren Geschwistern manchmal versucht so etwas zu spielen. Ein Spiel, in dem zwei von ihnen flohen, aber Pfeile auf den Boden malten. Richtige und falsche. Richtige mussten darunter sein, falsche durften beliebig ergänzt werden. Nach einer gewissen Zeit folgten die anderen zwei. Es galt dahingehend also eine gute Gewichtung zwischen dem Legen falscher Fährten und dem Erreichen

eines möglichst großen Abstands zu den Folgenden zu finden. Es hieß Schnipseljagt, weil auch manchmal, statt Pfeile zu malen, Schnipsel auf den Boden gestreut wurden, um Fährten zu legen.

Es hatte ihren Geschwistern mit Myrie aber nicht so viel Spaß bereitet. Myrie konnte sich nicht daran erinnern, wieso eigentlich.

»Lunosch hat sich, nachdem er bereits eine Teilnahmeurkunde für diese Runde gefunden hatte, bei der Suche nach weiteren Hinweisen beteiligt. Nur an den Suchen nach Hinweisen, nicht beim Aufsuchen des letzten Verstecks, an dem dann tatsächlich die Urkunden lagen. Und er hat die Hinweise, die er gefunden hat, einen nach dem anderen veröffentlicht.«, erklärte Daina.

Myrie blickte verwirrt zu Daina. »Warum das?«, fragte sie. »Und was wäre passiert, wenn er eine zweite Urkunde gefunden hätte?«

»Zur zweiten Frage: Er hätte sie da lassen müssen. Wer schon in einer Spielgruppe ist, kann nicht in einer zweiten mitmachen. Wenn eine Urkunde von ihrem Platz entfernt wird, dann nehmen die Leute, die sie mitnehmen, automatisch als Teil dieser Spielgruppe teil. Damit hätte er sich disqualifiziert.«, antwortete Daina.

»Aber er hätte sie da lassen können, und den genauen Ort veröffentlichen können?«, fragte Myrie weiter.

»Ja, hätte er. Hat er auch bei einer. Aber die Fanggemeinschaft des Spiels war da sehr unmütig drüber. Daraufhin hat er wohl beschlossen, dass ein guter Kompromiss zwischen Unmut der Fanggemeinschaft und Verbreiten solcher Informationen wäre, nur jeweils die letzten Hinweise und alle vorangegangenen zu veröffentlichen.«, bestätigte Daina.

»Wenn gleichzeitig andere auf der Suche nach den Urkunden waren, heißt das dann, dass er unglaublich gut im Aufspüren ist, wenn er die Hinweise schneller hatte?«, überlegte Myrie.

»Kann sein, kann aber auch nicht sein. Wir wissen ja nicht, wie oft die Hinweise schon vor ihm gefunden worden sind. Wenn eine Spielgruppe noch keine Urkunde hat, dann hat sie ja eher ein starkes Interesse daran,

dass unbekannt ist, wie weit sie im Finden sind und das andere es so schwer wie möglich haben.«, entgegnete Daina.

»Aber warum hat er weiter nach welchen gesucht, als er schon eine Urkunde hatte? Warum hat er die Hinweise veröffentlicht?«, fragte Myrie immer noch irritiert.

»Das ist die große Frage. Ich wüsste gern, was dir dazu einfällt, bevor ich dir meine Gedanken dazu sage. Du hast ihn schließlich kennen gelernt.«, sagte Daina.

»Hmm.«, machte Myrie und dachte nach. »Also er hat einen sehr sympathischen Eindruck gemacht.«

Daina hob die Brauen und runzelte die Stirn. »Sei vorsichtig, Myrie.«, sagte sie leise.

Myrie hatte nie zuvor etwas so Warnendes in Dainas Stimme wahrgenommen. Auch hingte Daina Myries Namen selten ans Ende von Aussagen, wenn es nicht darum ging, klar zu machen, mit wem sie sprach. Myrie beobachtete Dainas Mimik und überlegte, dass sie wohl besorgt aussah.

»Ich versuche es.«, sagte Myrie.

Sie fragte sich, ob Lunosch ihr gefährlich werden konnte. Auch wenn sie nicht viel von seinem Körper gesehen hatte, vermutete sie, dass sie stärker wäre. Aber wie sie es umgekehrt im Fall von Klonk überlegt hatte, spielte das eigentlich keine Rolle. Aber was spielte eine?

Sie fragte sich, ob Daina einfach übertrieben misstrauisch war und ob sie vielleicht mit jemand anderes aus der Spielgruppe darüber reden sollte. Theodil schien ihr geeignet, weil er Daina gut kannte.

Dann versuchte sie sich wieder mit dem eigentlichen Thema auseinanderzusetzen. Warum sollte Lunosch weitere Hinweise gesucht und veröffentlicht haben.

»Weil er ungeduldig war, und wollte, dass die zweite Phase möglichst bald beginnen würde?«, überlegte sie.

»Eine Möglichkeit. Angesichts dessen, dass manche Runden Jahre brauchen, bis alle Urkunden gefunden werden, und die zweite Runde, die

überhaupt angesetzt worden ist, bis heute noch nicht in die zweite Phase übergegangen ist, weil noch immer eine Urkunde irgendwo da draußen ist, auch nicht so abwegig.«, kommentierte Daina. Sie lächelte, schaute Myrie aber erwartungsvoll an, ob ihr vielleicht noch mehr einfiel.

»Weil er angeben wollte?«, fragte Myrie.

»Auch möglich. Ich vermute allerdings eher nicht. Sein Netzaufreten ist bisher neutral gehalten. Er brüstet sich nicht mit den Funden. Er hat sie einfach kommentarlos und schlicht ins Netz gestellt.«, entgegnete Daina.

»Mehr fällt mir nicht ein. Ich müsste mehr nachdenken.«, sagte Myrie.

»Ich hoffe, dass du mit deiner ersten Einschätzung einfach recht hast. Ansonsten habe ich noch eine garstige Theorie: Er könnte die Hürden zum Finden der Urkunden gesenkt haben wollen, um gegen weniger starke Spielgruppen anzutreten.«, hielt Daina fest.

Myrie blickte aus dem Fenster und dachte darüber nach. Es kam ihr nicht nach Lunosch vor, aber natürlich kannte sie ihn kaum. Und es kam ihr auch nicht so sehr garstig vor, höchstens ein bisschen.

»Er könnte sich damit selbst schädigen.«, überlegte sie schließlich. »Das Finden der Urkunden benötigt ja nicht Stärke in den selben Disziplinen, wie in den anderen Phasen gefordert, wenn ich dich richtig verstanden habe.«

Daina nickte.

»Üblicherweise haben Leute nicht stark verteilte Fähigkeiten, sondern sind in einen gut und in anderen Disziplinen nicht so gut. Ich zum Beispiel kann vorwiegend Geländebezwungung, hast du gesagt.«, fuhr sie fort.

»Und logische Rätsel lösen. Und du hast eine sehr rasche Auffassungsgabe.«, fügte Daina hinzu.

»Ersteres ja, letzteres höchstens vielleicht.«, korrigierte Myrie reflexartig. »Aber zurück zum Punkt. Wenn also die Fähigkeit zum Finden von Urkunden nicht so sehr beansprucht werden dafür, dass man eine findet, haben die Teilnehmenden infolge dessen dann zu hoher Wahrscheinlichkeit andere Fähigkeiten besser ausgebildet.«

»Guter Punkt. Aber du vergisst da was. Du gehst auf eine Schule, in der

Leute so zusammen gruppiert wurden, dass sie ähnliche Fähigkeiten haben. Das ist nicht an jeder Schule so, aber an unserer ist das aus verschiedenen Gründen so eingerichtet. Ich vermute in deinem Fall wurde die Schule für dich ausgesucht, weil du besser mit Leuten zurecht kommst, die nicht so sehr unterschiedlich für dich sind, und in meinem Fall, dass ich besser lerne, wenn ich mit Leuten zusammenarbeite, die ähnlich denken.«, holte Daina aus.

Myrie runzelte die Stirn und nickte. So etwas hatte sie sich gedacht, aber sie war sich nicht sicher gewesen. So explizit hatte Omantra das nicht gesagt.

»Die Fähigkeitsverteilung bei Leuten, die du anderswo triffst, als an dieser Schule, ist insgesamt wesentlich unpassender für jede Phase des Spiels. Und Lunosch hat auch solchen Leuten den Weg zur Teilnahme leichter gemacht, die beispielsweise hauptsächlich künstlerisch, historisch oder politisch begabt tätig sind. Oder ganz anders.«, kam Daina zum Punkt.

»Aber das ist dann ja gut für uns, oder nicht?«, fragte Myrie. »Immerhin hast du dich dein halbes Leben darauf vorbereitet teilzunehmen und kannst nun uns darauf vorbereiten.«

Daina seufzte und sah aus dem Fenster. »Schon, ja.«, sagte sie. »Aber eigentlich hätte ich gern eher ein Jahr Vorlaufzeit zwecks eurer Ausbildung gehabt. Mindestens. Ich habe mir versucht, Spielgruppen zusammen zu stellen, mit denen ich teilnehmen wollte. Übrigens hatte ich mir dich dazu auch ausgesucht. Aber abgesehen von Theodil und dir habe ich nun eine Überraschungsspielgruppe.«

»Drei aus sechs finde ich gar keine so schlechte Quote. Und es war die Runde, die dich am meisten interessiert hat, wenn ich Theodil richtig verstanden habe.«, erwiderte Myrie.

»Da hat Theodil mal wieder richtig gepetzt.«, sagte Daina mit einem Schmunzeln auf dem Gesicht, dass verriet, dass sie das Wort petzen nicht in einem negativen Sinn gebrauchte. »Aber die Sache mit der kurzen Trainingszeit ist eben trotzdem ein Problem.«

Myrie nickte und blickte wieder aus dem Fenster. Inzwischen leuchtete der Himmel immer wieder auf, aber Blitze konnte sie keine entdecken. Sie waren noch immer im Gebirge, als Regen sich über die Landschaft ergoss. Sie fragte Omantra in Gebärdensprache, ob das Wetter dem realen da draußen entsprach. Die KI bestätigte. Die Blitze waren keine direkte Wiedergabe der realen, sondern stammten aus einer alten Aufnahme, aber die Wiedergabe wurde aus den alten Aufnahmen so errechnet, dass die Stärke von Regen und die Häufigkeit von Blitzen dem Wetter der Realität entsprach.

»Wir haben ein ganz schön langes Gespräch geführt.«, stellte Daina mit einem Lächeln im Gesicht fest. »So etwas ergibt sich nicht so oft. Sonst hätte ich es vielleicht wegen möglicher Verwanzung verschoben. Aber ich fand es wichtig.« Fast zögernd fügte sie hinzu: »Und schön.«

Myrie lächelte nur kaum, aber nickte. Es war gut gewesen, aber auch anstrengend.

»Ich mag, wie du argumentierst. Dass du nicht einfach sagst, dass meine Theorie Quatsch ist, sondern dich damit sachlich auseinandersetzt.«, fuhr Daina fort.

»Das mag ich an dir auch.«, sagte Myrie schnell, bevor es sich in ihr wieder zusammenzog und sie ihre Sprache nicht mehr ansteuern konnte. Und genau das passierte nun, aber es hatte keine weiteren Auswirkungen. Sie sprachen nicht weiter.

Daina lächelte ein weiteres Mal und blickte wieder auf den rauschenden Regen. Myrie aber löste ihren Blick von den beruhigenden Wassermassen und blickte möglichst unauffällig in Dainas Gesicht. Sie wollte nicht, dass sie zurücksah. Es hatte einen verträumten Ausdruck, was bei vielen passierte, wenn sie Regen beobachteten, aber da war auch etwas Warmes. Etwas, was sie gerade gestern bei Lunosch gesehen hatte, etwas, was deutlich machte, dass Daina sich wirklich für sie interessierte.



Das Techniklabor lag unterhalb der großen Spielhalle und hatte eine eben solche Grundfläche. Es war nicht so hoch wie die Spielhalle, aber auch alles andere als niedrig. Daina und Myrie gelangten durch den Zugang zunächst auf eine Galerie, die einmal an allen Wänden entlang einen Rundgang ermöglichte, sowie in der Mitte eine kreuzweise Verbindung schmaler Brücken hatte. Zwei Treppen und einige Leitern führten in den unteren Teil des Raums hinab, sowie ein Aufzug, der, soweit Myrie erkennen konnte, sowohl elektrisch als auch mit einer Seilwinde bedient werden konnte. Myrie fühlte sich sofort an Fork erinnert, aber als sie hinunterblickte, schwand das Ähnlichkeitsgefühl auch schon wieder: Der Raum unter ihnen hatte einen einzigen Boden und keine weiteren Ebenen, wie Fork sie hatte. Es war klar, dass dort unten das eigentliche Labor war und hier oben die Technik höchstens ausprobiert wurde.

Der Raum war durch Stellwände in viele kleine Nischen unterteilt, in denen jeweils ein oder mehrere Geräte standen. Fräsen und Materialdrucker konnte Myrie ausmachen. In der Mitte stand eine Nähmaschine, ein sehr großer Lebensmitteldrucker und eine Maschine, die weniger wie ein Lebensmitteldrucker aussah, die aber offensichtlich auch Lebensmittel produzierte. Die Apparate waren bunt angemalt oder mit Aufklebern beklebt. Alles wirkte chaotisch, aber auf eine angenehme Weise, fand Myrie. Es wirkte weniger steril, als sie sich so ein Labor vorgestellt hatte. Außerdem, – und das kam Myrie vor allem nach dem Wochenende sehr entgegen –, waren nicht sehr viele Leute anwesend. In dem riesigen Raum zählte Myrie acht. Vier davon standen in einer Gruppe, unterhielten sich leise und aßen dabei loses Knabberzeug aus einer großen, roten Tonne, die zwischen ihnen stand. Die anderen vier waren mit jeweils einer der Maschinen beschäftigt.

Daina schritt eine der Treppen hinab, die von der Ballustrade ins Labor führten, und Myrie folgte ihr.

Aus der Gruppe löste sich eine Person, als sie sich näherten, und schritt auf sie zu. »Hi, ich bin Utta! Sie.«, sagte sie. »Kann ich was für euch tun?«

Es klang nicht so geschäftlich, wie wenn Ulka Brandenschmied so etwas

sagte, sondern eher lässig, und nach einer Nachfrage, die sie auch einfach hätten verneinen können.

»Wanzenkontrolle, wenn das gerade passt.«, antwortete Daina.

Utta streifte ihren Zopf über die Schulter nach vorn und schien nachzudenken. Es war braunes Haar, wenig länger als schulterlang, in einem Nackenzopf zusammengefasst, und vollkommen verheddert. Sie drehte mit den Fingern die Haarspitzen beim Denken und Myrie vermutete, dass sie ziemlich splissten. Ahnas Haare waren manchmal so trocken und wirr in den Haarenden, wenn sie das taten. Utta hatte außerdem schwarze Striche an den Fingerspitzen und im Gesicht, die vermutlich daher rührten, dass sie Farbe oder Schmieröl nicht nur dorthin verteilt hatte, wo es hingessollt hatte. Aus ihrem Haar lugten spitze Elbenohren hervor.

Myrie lächelte. Sie hatte sich gestern überlegt, dass die eleganteste Person, die sie kannte, wohl Esmé und ein Mensch war, und nun traf sie auf eine sehr wenig eitle Person, die Elb war. Aber elegant fand sie Utta auf gewisse Weise trotzdem.

»Ach, ich mach das eben. Dann wird das halt heute etwas später.«, beschloss Utta. »Beide?«

Daina bestätigte mit einem Nicken.

»Wen zuerst?«, fragte Utta.

Daina blickte Myrie fragend an.

»Mich, wenn das okay ist.«, antwortete Myrie.

An sich hätte sie vielleicht lieber zuerst zugeschaut, um zu sehen, was auf sie zukäme. Aber auf der anderen Seite wäre sie so früher fertig, und wenn Daina nichts dagegen hätte, könnte sie dann einen Abendspaziergang machen.

»Klar!«, rief Daina. Sie wirkte so überrascht über Myries Entscheidung, wie Myrie das eingeschätzt hätte.

Myrie lächelte zufrieden. Sie wurde besser darin, Daina einzuschätzen, das gefiel ihr.

Utta bat sie, ihr zu folgen, und führte sie in eine Nische mit allerlei Sensoren, wie sie erklärte. Sie fuhr Myrie damit ab, berührte sie dabei

nicht, ließ immer einen handbreiten Abstand. Dabei trug sie eine weiche Kopfhörerschale über ihrem linken Ohr.

»Ja, war sinnvoll. Wir haben hier eine Krecke.«, murmelte sie, als sie mit dem dritten Gerät über Myries rechter Oberschenkelrückseite entlangfuhr.

Sie richtete sich auf und zwirbelte wieder das Ende ihres wuseligen Zopfes um die Finger.

»Krecken sind kleinen Insekten nachempfunden. Das Wort ist eine Kreuzung aus Krake und Zecke. Sie sind so klein wie Zecken der kleineren Zeckensorten und sie werden mit nur sehr wenig Druck auf die Kleidung gestreift, dann krabbeln sie an ihr an eine passende Stelle. Soweit der Zeckenteil.«, erklärte Utta. »An einer guten Gewebestelle angekommen, haken sie sich dann mit vielen winzigen Beinchen im Textilgewebe fest und färben sich sogar mit einer zur Kleidung passenden Farbe um, sodass sie nicht von einer etwas knotigeren Stelle im Gewebe unterscheidbar sind. Das machen sie tatsächlich mechanisch. Sie mischen in sich eine passende Farbe und stoßen die dann über winzige Poren aus.«

»Sollten wir darüber so laut reden?«, fragte Daina.

Uttas Mund wurde breiter zu einem schiefen Grinsen und sie atmete kopfschüttelnd aus. Das Ausatmen klang wie die Vorstufe von einem Lachen. »Nachdem ihr euch zur Wanzenkontrolle angekündigt habt? In unserem Techniklabor? Ihr wurdet, seit das Ding dort ist, abgehört und lokalisiert. Lokalisieren ist ein technisches Kunstwerk mit so einem kleinen Teil. Aber sie haben es erstaunlich gut hinbekommen.«, erklärte Utta.

»Hmm.«, machte Daina. »Und nun?«

Utta zuckte mit den Schultern. »Ich würde sagen, entfernen. Dabei geht sie allerdings kaputt. Es sei denn, wir schneiden ein Loch in die Kleidung.«, schlug sie vor.

»Was hätten wir davon, sie ganz zu lassen?«, fragte Daina.

»Ich hätte ein Interesse, daran herumzuoperieren. Aber ich sehe ein, wenn du deine Kleidung gern ganz behalten möchtest.«, sagte Utta.

»Ich würde sie gern ganz behalten.«, bestätigte Myrie. »Und ich schliesse, dass es keine Möglichkeit gibt, sie heile herauszulösen?«

»Leider nein. Das ist Teil der Konstruktion. Albern und verschwenderisch eigentlich. Die Viecher sind extrem aufwendig herzustellen.«, beschwerte sich Utta.

»Könntest du dir nicht eine eigene Krecke bestellen?«, fragte Daina irritiert.

»Nein. Das ist Untergrundmarktmaterial. Beziehungsweise, man bekommt es nur über Sondergenehmigungen und ich vermute einfach, dass sie die nicht hatten, die das an dir abgestreift haben.«, erwiderte Utta.

»Viel spannender finde ich die Frage, wer das war.«, sagte Daina grübelnd. »Lässt sich das herausfinden? Also gibt es so etwas wie eine Rückverfolgung?«

Utta schüttelte den Kopf, immer noch mit ihren Fingern an ihren Haaren drehend. Sie warf einen fragenden, fast gierigen Blick auf Myrie. »Ich denke, ich könnte sie heile entfernen, wenn ich nur zwei bis drei der Fäden aus deiner Kleidung anschnitte, die Berne, das ist der Zwerg mit der Strickjacke da drüben, sicher wieder zusammengeflickt bekäme, ohne, dass es auffiele. Wärest du dazu bereit?«, bat sie.

Myrie warf einen Blick auf Berne, überlegte ein wenig und nickte dann.

»Ich muss die Hose ausziehen dazu, nehme ich an?«

Utta nickte und während Myrie ihren Gürtel löste und sie auszog, wandte sich der Elb wieder an Daina.

»Es gibt da in der Theorie Verfahren, mit denen eine Rückverfolgung möglich wäre, aber nur, wenn die andere Seite die Verbindung nicht abbricht. Diese Verfahren sind allerdings sehr komplex und wenn da was falsch läuft, wird die Verbindung automatisch abgebrochen.«, erklärte sie.

»Aber man könnte es wenigstens probieren.«, sagte Daina.

»Ich nehme an, dass die Verbindung abgebrochen wurde, als das Wort Wanzenkontrolle gesagt worden ist. Das ist so ein Standard. Aber natürlich. Wenn dir eine Person bekannt ist, die am Spiel teilnimmt und die so eine Rückverfolgung hinbekommen könnte, gebe ich sie euch wieder mit, und ihr könnt es probieren. Wenn auch ungern natürlich. Ich bin sehr an der Technik darin interessiert.«, bot Utta an.

»Ich kenne wen, aber sie nimmt nicht am Spiel teil. Und ich weiß nicht, ob sie sich auf so eine Art involvieren wollen würde.«, murmelte Daina.

»Es ist rechtlich kritisch, da zurückzuerfolgen. Ist aber ein Graubereich. Immerhin geht es um die Rückverfolgung eventuell illegal angeschaffter Technik. Aber was, eben, wenn sie doch legal beschafft wurde?«, warnte Utta.

Als Myrie Utta ihre Hose reichte, winkte diese Berne auch bereits zur Entfernung zu Hilfe hinzu. Sie taten es nicht direkt von Hand, sondern mit Mikroskop und winzigen Robotern, die sie darunter steuerten. Berne hatte anscheinend dafür ein Händchen. Die Stelle hob sich am Ende, wie Utta versprochen hatte, kaum von der restlichen Struktur der Hose ab. Statt dass Myrie ihre Hose dann aber direkt wiederbekommen hätte, fuhr Utta fort, sie mit weiteren Geräten zu untersuchen. Es dauerte lange, bis sie mit Myries Hose fertig war. Berne hatte sich zwischendurch wieder entfernt, er war eine der Personen gewesen, die mit einer Maschine beschäftigt gewesen war. Aber als er dort fertig war, kehrte er zurück und beteiligte sich bei der Wanzensuche, indem er begann, Daina zu untersuchen. Auch Myries Tascheninhalte untersuchten sie gründlich, aber sie fanden keine weitere Wanze.

Dennoch, obwohl sie nun parallel arbeiteten, waren sie mit Myrie fertig, bevor bei Daina ein Ende abzusehen war. Und wie sie es sich überlegt hatte, wartete sie nicht auf Daina, und verabschiedete sich.



Sie fragte sich, ob sie Daina vielleicht hätte fragen sollen, ob das in Ordnung wäre, statt einfach zu gehen. Aber auf der anderen Seite war sie sehr erschöpft und wollte nach der Enge der Stadt und der Begegnung mit den ganzen neuen Leuten endlich wieder allein sein.

Sie ging Richtung Thale, aber plante gar nicht, die Stadt zu erreichen. Stattdessen bog sie vom Hauptwanderweg nach Thale ab zu einer selten

besuchten Stelle des Keldens. Sie badete im Fluss. Es war eine breite Stelle ein Stückchen flussabwärts der Zuflussstelle des Flusses aus dem Dämmerwald. Die Strömung war stärker, als sie Myrie je beim Baden erlebt hatte, und sie war vorsichtig, hielt sich gut fest. Sie war sich sicher, wie sie sich verhalten musste, hatte oft genug mit Omantra in der Theorie über Strömungen gesprochen. Es war ein sehr angenehmes Gefühl, die Strömung auf der Haut wahrzunehmen und zu spüren, wie die angenehme Kälte des Wassers sie allmählich herunterkühlte.



Sie war nicht sehr lange fort gewesen. Es war schon spät und sie wollte früh ins Bett gehen. Zu oft war sie am Nestag nun schon nach der Ankunft im Ehrenberg-Internat zu lange wach gewesen, um zu wissen, dass sie dann am nächsten Tag Konzentrationsprobleme hätte. Als sie das Haupttor zum Schulgelände erreichte, schreckte sie aus ihrer eigenen Gedankenwelt hoch, weil sie Daina davor erblickte. Sie saß im Schneidersitz vor dem Tor und wartete.

»Hi, Myrie.«, grüßte Daina.

»Hi.«, antwortete Myrie etwas verdutzt und blieb stehen.

Daina machte keine Anstalten aufzustehen. Myrie sah in ihr Gesicht und überlegte, dass es vielleicht schon wieder etwas von diesem traurigen Ausdruck von neulich an sich hatte, aber sie war nicht sicher.

»Hast du auf mich gewartet?«, fragte Myrie.

Daina nickte.

Das war ungewöhnlich, fand Myrie, dass sie gerade die Kommunikation führte, und Daina nicht so viel sagte.

»Ich komme nicht immer über das Hauttor wieder.«, informierte sie Daina, falls es sich wiederholen würde, dass sie wartete.

»Ich weiß.«, antwortete Daina. »Ich habe das schon einmal probiert.«

»Oh.«, sagte Myrie.

»Ist nicht schlimm. Mit dem Risiko lebe ich dann eben.«, sagte Daina.
»Aber warum wartest du überhaupt? Ist etwas passiert?«, fragte Myrie.
»Könnte man vielleicht so sagen. Aber so richtig auch nicht.«, antwortete Daina und senkte den Kopf, sodass sie in ihren Schoß blickte.

Myrie setzte sich neben sie und lehnte sich ebenso ans Gatter. Sie fragte sich, ob es nun eigentlich an ihr wäre, danach zu fragen, aber wie machte man so etwas? Sie konnte nun nicht einfach fragen, was denn passiert wäre, weil Daina gesagt hatte, so richtig wäre vielleicht gar nichts passiert. Sie versuchte, eine andere Frage zu finden, aber es erübrigte sich dadurch, dass Daina von sich aus erzählte.

»An mir war keine Wanze. Mich hat Berne wirklich lang von oben bis unten untersucht und ich mag seine Art nicht. Er war an sich nicht direkt mies zu mir, aber ich habe mich unwohl dabei gefühlt. Er hat ständig so Sachen gesagt, dass ich schöne Zöpfchen hätte und dass er mich süß fände und er hoffe, dass ich ihm seine Schmeicheleien verzeihen könne.«, erzählte Daina leise.

Myrie nickte und hätte gern irgendetwas gesagt. Etwas, was Daina geholfen hätte, oder etwas was deutlich gemacht hätte, dass sie mitfühlte, dass sie bei der Sache war und sie interessierte, wie es Daina ging. Aber sie wusste nicht, was sie dazu sagen sollte. Sie wusste nicht, ob sie es richtig nachvollziehen konnte. Sie fragte sich, ob es etwas mit dem Gefühl zu tun hatte, das sie hatte, wenn Leute ihr Aussehen thematisierten, aber sie taten es vorwiegend negativ. Daina war die einzige Person, die einmal gesagt hatte, dass sie Myrie schön fand, und zwar nicht mit einem vorgeschobenen ›auf ihre Art‹, und das hatte sich gut angefühlt. Vielleicht nicht sofort, aber im Nachhinein schon.

Hier, hatte sie den Eindruck, war es eher umgekehrt: Was Daina von Berne wiedergegeben hatte, sollte eigentlich ein Kompliment sein, aber es war Daina unangenehm. Und auch, wenn Myrie nicht so leicht fassen konnte, was es genau war, fühlte sie auch Unbehagen, besonders bei der Beschreibung ›süß‹. Daina war relativ klein, was vielleicht der Grund für die Bezeichnung war. Aber dafür konnte Daina ja nichts. Myrie konnte

sich gut vorstellen, dass Komplimente mit Bezug darauf, wie niedlich eine Person jemandem vorkam, auf Dauer sehr stressten und unangenehm waren. Aber sie wusste nicht, ob es das war, was Daina störte. Daher sagte sie zunächst nichts.

»Dann bin ich zu den anderen in den Spielgruppenspielraum gegangen. Sie haben dort Klopp gezoekt. Sarina meinte, er könne einen Abend auf Kommentare von mir verzichten, morgen wäre in Ordnung. Merlin hat sich dann sehr ungeschickt angestellt, ich glaube absichtlich, und ist rausgeflogen. Er hat mich angesehen und meinte, ich würde zu wenige Pausen für mich machen, ich sähe sehr erschöpft aus. Und ich glaube, er hat recht.«, fuhr Daina fort.

Myrie blickte in Dainas Gesicht und auch sie musste Merlin zustimmen, zumindest was den Punkt betraf, dass ihr Daina erschöpft vorkam. Meistens wirkte Daina so, als hätte sie unbegrenzt Elan, aber nun hatte ihr Körper weniger Spannung, ihre Schultern hingen leicht nach vorn, und ihre Augen bewegten sich weniger. Myrie nickte.

»Du siehst das also auch so.«, folgerte Daina.

Myrie nickte wieder.

»Nun ja, ich wollte auf jeden Fall irgendwie nicht allein zurück ins Zimmer und dachte, Abendsonne tut mir auch mal gut. Also habe ich auf dich gewartet. Ich hoffe, das war in Ordnung.«, kam sie zum Schluss ihres Berichts.

Myrie nickte wieder. Die Sonne allerdings, war längst untergegangen.

Sie saßen eine Zeitlang still nebeneinander, hin und wieder Blicke auf die jeweils andere Person werfend, bis Daina fragte, ob sie aufbrechen wollten. Also erhob sich Myrie und Daina folgte ihr durch die Gänge der Schule zu ihrem Zimmer.



Als Myries Oberkörper schon durch die Falltür ins Zimmer lugte, ihre Beine aber noch im Flur auf der Leiter standen, verharrte sie. Sie brauchte einen Moment, um einzuordnen, dass es ein Geruch war, der sie kurz irritiert hatte. Sie schob sich ganz ins Zimmer und blieb zunächst neben der Falltür stehen.

Daina folgte ihr und verharrte ebenfalls, als sie sah, dass Myrie sich nicht rührte. »Was ist los?«, fragte sie.

Myrie blickte sich im Zimmer um, ob ihr noch etwas fremd vorkam. Es hatte sich aber natürlich seit ihrem letzten Besuch im Raum einiges verändert, schließlich war sie Lantag das letzte mal hier gewesen. Ihr Blick kam auf dem Tisch in der hinteren linken Ecke zum Ruhen.

»Ich bin nicht sicher. Es riecht etwas fremd. Und Theodils EM-Buch liegt dichter an den Tischkanten als üblich.«, antwortete Myrie endlich.

»Bist du sicher?«, fragte Daina. »Für mich liegt es einfach rechtwinklig zu den Tischkanten, wie immer.«

»Ich bin nicht sicher. Manchmal gibt es da Abweichungen. Aber es wäre dann schon gerade eine sehr starke vom Normalzustand.«, entgegnete Myrie.

»Und wonach riecht es?«, fragte Daina.

»Ich weiß es nicht.«, antwortete Myrie, »Einfach fremd. Vielleicht nach einer fremden Person. Vielleicht aber auch einfach nach einem neuen Kleidungsstück oder Gegenstand.«

Während Myrie sich weiter umsah, ob sie weitere Ungewöhnlichkeiten sah, rief Daina Theodil an, er möge herkommen, und es selbst beurteilen. Dann seufzte sie schwer. »Ich hoffe, wenn sie das Zimmer auf Wanzen untersuchen, kommt Berne nicht mit.«



Theodil brachte die anderen drei gleich mit. Er betrachtete sein EM-Buch eine ganze Weile, bevor er etwas dazu sagte. »Ich erinnere mich nicht, ob ich es so hinterlassen habe, aber Myrie hat recht damit, dass das eine ungewöhnlich starke Abweichung zum durchschnittlichen Abstand ist.«, ordnete er schließlich ein.

»Hat jemand ein neues Kleidungsstück? Oder überhaupt irgendetwas Neues?«, fragte Daina.

Sarina und Hermen bestätigten, und Daina wies sie an, Myrie daran riechen zu lassen. Hermen war es sichtlich unangenehm, als Myrie sein neues Kleidungsstück anfasste. Es war ein Leinenkleid, das er über seinen Hosen trug, das in der Mitte seiner Oberschenkel endete. Er hatte mehrere davon und trug sie mit einem breiten Band in der Taille an seinen Körper geschnürt. Myrie mochte den Kleidungsstil. Es war wie ein eleganterer Kampfanzug, fand sie. Myrie reichte ihm das hellolivgrüne Kleid zurück und Hermen verzog sich.

»Riecht wie alle deine Kleider.«, stellte sie fest.

»Also nicht nach dem ungewöhnlichen Geruch?«, versicherte sich Daina und Myrie nickte.

Sarinas neue hautenge Hose roch intensiver und ungewohnter.

»Die könnte es eher sein.«, begutachtete Myrie.

»Könnte, oder ist?«, fragte Daina.

»Weiß ich nicht. Ich gehe nochmal raus, und komme wieder. Dann weiß ich es vielleicht.«, beschloss sie.

»Bevor du weggehst«, hielt sie Hermen auf, »wurdest du von Leuten am Wochenende in Fork berührt?«

»Stimmt, beinahe. Von Lunosch war das, richtig? Riecht es nach ihm?«, bestätigte Daina.

»Alles nicht.«, entgegnete Myrie. »Mir ist Lunosch nicht näher als bis eine Armlänge gekommen. Klonk habe ich fast berührt. Ich glaube nicht, dass Lunosch hier war.«

»Kann es ein bisschen sein, dass du ihn in Schutz nehmen möchtest, weil du ihn sympathisch findest?«, fragte Daina mit gesenkter Stimme.

»Interessanter Geschmack.«, kommentierte Hermen.

Myrie ging nicht auf Hermen ein, blickte nicht einmal zu ihm hinüber. »Lunosch riecht sehr deutlich. Wenn er hier gewesen wäre, wüsste ich das vermutlich einen halben Tag später noch.«, entgegnete Myrie.

»Die Fähigkeit, gut zu riechen, wird auch regelmäßig unterschätzt.«, murmelte Sarina und Merlin murmelte zustimmend.

»Gut zu riechen, oder gut zu riechen?«, fragte Hermen, aber niemand lachte darüber.

Myrie wartete einen Augenblick, ob noch jemand etwas sagte, dann öffnete sie die Falltür mit einer Geste. »Ihr solltet nicht lüften.«, fiel ihr noch ein, bevor sie sich hinabließ.

»Das ist ja klar.«, erwiderte Hermen in einem Ton, als wäre sie blöd, dass sie glaubte, das extra sagen zu müssen.

»Bleib nicht zu lange weg.«, bat Daina.



Myrie lief zum näheren Ausgang am einen der beiden Enden des Ganges und trat ins Freie. Auf der feuchten Wiese machte sie einen Handstand und rollte sich aus diesem ab in eine liegende Haltung auf dem Rücken. Sie schloss die Augen und fragte sich, ob sie einschlafen würde, wenn sie nicht aufpasste, weil sie so müde war. Ihr Plan, früher ins Bett zu kommen, wurde gerade mächtig durchkreuzt. Sie tat Daina den Gefallen, nicht lange weg zu bleiben. Sie blieb lediglich so lange draußen, bis sie glaubte, sie habe nun wieder nur Frischluft in der Nase, dann kehrte sie um. Sie erreichte die Falltür vor Berne, der von der anderen Seite den Gang entlang kam.

»So schnell sieht man sich wieder.«, sagte der Zwerg grinsend.

Myrie blickte ihn kurz an, aber sagte nichts dazu. Sie kletterte die Leiter hinauf und dieses Mal direkt bis auf ihr Dach. Sie würde hier auch früh genug wieder herunterkommen müssen, überlegte sie, als sie oben war, sobald hier nach Wanzen gesucht würde.

Auf dem Weg nach oben atmete sie mehrfach tief ein und aus, um den neuen Geruch wieder wahrzunehmen. Er trat kaum mehr aus dem Gemenge von Gerüchen hervor, die durch die Anwesenheit der anderen hinzugekommen waren. Sie rochen alle etwas verschwitz, und aus dem Gemisch der verschiedenen Schweißgerüche konnte sie nur Sarinas separieren. Vielleicht lag es daran, dass sie diesen Geruch mochte, vielleicht aber auch daran, dass sie eine ganze Weile sehr dicht neben Sarina geschlafen hatte.

»Könnte die Hose sein. Riecht sehr ähnlich. Ich bin nicht sicher, ob genau gleich.«, sagte Myrie von ihrem Dach hinab.

Berne stieg nun ebenfalls ins Zimmer und blickte sich um, während Sarina Myrie die Hose noch einmal reichte, aber Myrie blieb auch danach noch bei ihrer Aussage.

»Ich bin Berne, Pronomen ›er‹, und nachdem ich zwei von euch Süßen schon untersucht habe, kommt nun auch der Rest dran und dann das Zimmer.«, erklärte der Zwerg.

Myrie fühlte sich unbehaglich dabei, nun auch mit dem Begriff süß bezeichnet worden zu sein. Außerdem fragte sie sich irritiert, ob Berne den Begriff doch nicht ähnlichbedeutend zu ›niedlich‹ verwendete, weil sie sich nicht vorstellen konnte, dass er sie als niedlich empfand. Es war natürlich nicht ausgeschlossen.

»Nur du?«, fragte Daina.

»Nur ich, meine Liebe.«, sagte Berne mit einem Lächeln auf dem Gesicht. »Es ist Nestag. Die meisten von uns, die entwanzen, sind noch nicht da, und Utta arbeitet an einem Projekt, das morgen fertig sein muss.«

Daina seufzte.

Es war ein resigniertes Seufzen, fand Myrie, aus dem sie Dainas Erschöpfung herauszuhören glaubte, aber vielleicht auch Angst. Myrie ließ sich doch jetzt schon wieder von ihrem Dach hinab, wie sie es damals gemacht hatte, als Daina geweint hatte, leise und kontrolliert. Daina machte ihr auf ihrem Bett Platz und Myrie setzte sich in einen Schneidersitz dazu. Wenn ihr auch nichts zu sagen einfiel, so half es vielleicht wenigstens, wenn

sie physisch da wäre. Wenn ihr Papa oder Ahna da waren, half ihr das zumindest immer, sich sicherer zu fühlen.

»So schlimm wird das nicht.«, ermunterte Berne.

»Sicher nicht. Es wird nur die halbe Nacht dauern.«, entgegnete Daina. Eine Bissigkeit lag in ihrer Stimme, die Myrie nur selten an ihr erlebt hatte.

»Wohl wahr.«, bestätigte Berne weniger amüsiert. »Ich werde zuerst die vier abarbeiten, die ich noch nicht hatte, dann die Betten. Die gehen schnell, weil wir das Bettzeug wechseln können. Und dann könnt ihr auch gern schlafen, während ich weitermache.«

»Ich werde wach bleiben.«, widersprach Daina bitter.

»Misstraust du mir, meine Hübsche?«, fragte Berne.

»Allen, die nicht gerade in meiner Spielgruppe sind.«, bestätigte Daina.

»Vielleicht solltest du die Leute von der Entwanzung freundlicher behandeln als deine Spielgruppe. Die machen das schließlich freiwillig.«, monierte Hermen.

»Rieche ich da etwa Zwietracht.«, fragte Berne und drehte sich zu Hermen um. »Ich nehme ihr das aber nicht übel. Das ist nur vernünftig im Spiel. Darf ich mit dir anfangen?«

»Gleich.«, sagte Hermen, »Ich wüsste gern vorher, ob sich vielleicht über die Falltür oder die Fenster hier rausfinden lässt, ob sie von Personen geöffnet worden sind, die nicht wir sind.«

»Das kommt auf die Einbruchmethode an. Bei manchen ist es möglich, aber ihr müsstet mir dazu Berechtigungen geben. Ihr könntet mir dafür eine temporäre für eine halbe Stunde geben.«, erklärte Berne. »Aber Daina meinte, als sie nach Entwanzung des Zimmers fragte, dass das schon untersucht wurde.«

Daina bestätigte mit einem Nicken, als sich die Blicke auf sie richteten.

»Was kam dabei raus?«, fragte Merlin.

»Negativ.«, sagte Daina. »Wenn hier jemand war, dann zu geschickt, um Spuren zu hinterlassen.«

»Und du sagst das jetzt nicht nur, weil du zu misstrauisch bist, den

Technikleuten eine halbe Stunde lang Zugang zu gewähren?«, fragte Hermen.

Daina schüttelte den Kopf.

»Wer hat getestet?«, bohrte Hermen nach.

»Ich.«, antwortete Daina zurückhaltend.

»Und du hältst dich für gut genug!«, fragte Hermen skeptisch und auch Berne schaute misstrauisch zu Daina hinüber.

»Ist sie.«, bestätigte Theodil sachlich.

Er hatte nicht laut gesprochen, aber Berne schaute ihn an, als wäre er gerade mit einem Knall im Raum erschienen. Theodil legte sein EM-Buch zurück auf den Tisch, hob den Blick und zuckte mit den Schultern.

»Du bist dann wohl ein sehr schlaues Mädchen.«, wandte sich Berne wieder Daina zu.

»Und du bist interessiert daran, Daina näher kennen zu lernen.«, sagte Theodil sachlich zu Berne. »Auf romantische Art.«

Berne drehte sich langsam wieder zu Theodil um. Es wurde ruhig im Raum, was Myrie im Normalfall genossen hätte, aber gerade ging das nicht. Angespannt beobachtete sie Berne und Theodil.

»Ja, ich finde sie halt süß. Hast du was dagegen einzuwenden?«, fragte Berne.

Myrie runzelte die Stirn und fragte sich erst, ob Berne romantisch auf Personen stand, die er niedlich fand, und im nächsten Augenblick, ob ›süß‹ im Zusammenhang mit Romantik gar nicht ›niedlich‹ hieß, sondern eine Doppelbedeutung hatte, wie das bei ›Herzwesen‹ irgendwie der Fall war. Unabhängig davon wurde ihr fast flau im Magen, als sie verstand, dass Berne Daina ohne ihr Einverständnis angeflirtet hatte.

»Habe ich.«, bestätigte Theodil.

»Bist du so etwas wie ein beschützender Herzwesentyp? Das hätte ich gar nicht vermutet.«, kommentierte Hermen.

Auch den Begriff ›beschützender Herzwesentyp‹ kannte Myrie nicht. Sie hatte bei solchen Themen oft das Gefühl, dass andere eine sehr missverständliche, unklare Ausdrucksweise wählten. Meistens war ihr das nicht

wichtig, aber gerade hätte sie gern mehr verstanden, um für Daina da sein zu können.

»Vielleicht lässt du einfach Daina entscheiden, ob sie mich auf romantische Art näher kennen lernen will, wie du es formulierst, oder nicht.«, brummte Berne.

»Nur darum geht es mir. Ich bin gut genug mit ihr befreundet, um zu sehen, dass deine Form Interesse zu zeigen ihr unangenehm ist.«, sagte Theodil.

Berne zögerte, bevor er sich wieder Daina zuwandte. »Ist es so?«, fragte er, plötzlich mit sehr unsicherer Stimme.

Daina nickte bloß.

»Das tut mir leid.«, sagte Berne und es klang so, als ob er es wirklich meinte.

»Dann tut mir leid, dass ich dich als beschützenden Herzwesentyp bezeichnet habe.«, räumte Hermen an Theodil gewandt ein und drehte sich dann wieder zu Berne. »Ich muss Daina da recht geben. Das war schon ziemlich plump. Und sie ist zwölf! Wie alt bist du? Sechzehn? Willst du dir nicht eine Person in deinem Alter suchen?«

»Fünfzehn.«, gab Berne zu, immer noch in dem weniger schalkhaften, weicheren Tonfall.

»Wäre vierzehn in Ordnung gewesen?«, fragte Theodil, während ein schwaches Schmunzeln um seinen Mund spielte.

Myrie fand das hübsch und lächelte reflexartig mit.

»Das Jahr Unterschied macht das nun auch nicht gerade besser. In den zwei Jahren passiert eine Menge Entwicklung in unserem Alter.«, gab Hermen zurück.

»Nun, ich bin vierzehn.«, antwortete Theodil.

Merlin, Sarina und Hermen sahen ihn unverhohlen überrascht an. Myrie wunderte sich weniger darüber. Sie wunderte sich eher darüber, dass Hermen Altersunterschiede von zwei bis drei Jahren so schwierig fand. Sie vermutete, dass es hier um die Art von Beziehung ging, die Merlin

mit Fadja geführt hatte. Auch da hatte sie sich ja schon gefragt, wo das Problem beim Altersunterschied war.

Sie fragte sich, wie weit entfernt ihre Beziehung mit Ahna von einer solchen war. Immerhin kuschelte sie mit Ahna. Und wenn sie jemals jemanden auf den Mund küssen sollte, gehörte Ahna zu den wenigen Personen, die sie vielleicht fragen würde. Ahna aber war fast sechs Jahre älter als sie.

»Ich hoffe, du kannst mir das verzeihen.«, wandte sich Berne wieder an Daina. »Und wenn du willst, würde ich nun Utta fragen, ob sie es doch auf sich nehmen würde. Aber sie wäre wirklich nicht glücklich darüber.«

»Ist schon in Ordnung so. Wenn du halt damit aufhörst, solche Dinge zu sagen.«, entgegnete Daina. »Ich möchte nicht wissen, dass du mich süß findest.«

»Was bedeutet eigentlich ›süß‹ genau in dem Kontext?«, fragte Myrie. Ihr wurde im nächsten Moment unangenehm warm, weil sie eigentlich das Gespräch nicht von Daina ablenken hatte wollen, und dann, weil die anderen sie anblickten.

Hermen gab ein genervtes Geräusch von sich.

»Romantisch oder sexuell anziehend.«, informierte Theodil.

»Ist ja kein Ding, das nicht zu wissen. Ich kenne Begriffsschwierigkeiten in dem Zusammenhang von asexuellen Herzwesen.«, sagte Berne.

»Ich möchte festhalten, dass nicht alle asexuellen oder aromantischen Personen Schwierigkeiten mit diesen Begrifflichkeiten haben.«, ergänzte Theodil.

»Klar, natürlich nicht.«, stimmte Berne zu. »Nochmal zu dir Daina: Es tut mir wirklich leid! Ich gebe mir Mühe. Sag Bescheid, wenn dich was stört. Solltest du jemals Lust haben, in die Technik-Arbeitsgemeinschaft zu kommen, bist du da gern gesehen. Wir müssen dann vielleicht nochmal darüber reden, wie ich mit dir umgehen kann, damit du dich nicht unwohl fühlst. Der Raum ist natürlich auch groß, und wir könnten uns einfach aus dem Weg gehen.«, lud er sie ein.

Myrie spürte, wie Erleichterung sie durchströmte. Die Atmosphäre

änderte sich merklich. Sie fragte sich, wie viel dem geschuldet war, dass Daina nun so viel entspannter war.

»Vielleicht nach der Spielrunde.«, sagte Daina.

»Ich möchte nicht der Grund sein, dass du da nicht hinkannst.«, betonte Berne.

»Kann das eigentlich mal weitergehen mit der Entwanzung?«, fragte Hermen. »Sonst geht das nicht nur die halbe Nacht, sondern wir sind morgen noch beschäftigt.«



Es war interessant, fand Myrie, wie sehr sich ihr Beklemmungsgefühl in diesem Zimmer verstärkte, dadurch, dass nur eine weitere, fremde Person darin war, und ständig etwas in Bewegung war. Berne war nicht laut oder hektisch. Nachdem er tatsächlich mit der Arbeit angefangen und sich die Situation zwischen Daina und ihm entspannt hatte, arbeitete er sich auf eine angenehm vorhersehbare Weise durch das Zimmer. Ein Gerät in Form einer kurzen Stange fuhr langsam an den Wänden hinauf und hinab. Myrie vermutete, dass das EM-Feld des Zimmers das bewirkte.

Sie fragte sich, ob sich das Beklemmungsgefühl dadurch ergab, dass er fremd war, oder vor allem dadurch, dass eine Person mehr und eben doch etwas mehr Bewegung im Raum war. Wie wäre es zum Beispiel, wenn Berne statt Hermen hier wohnen würde? Myrie vermutete, dass es auf Dauer besser wäre, aber vielleicht anfangs doch so anstrengend wie jetzt gerade, weil sie sich an die neuen Bewegungsarten, den neuen Geruch, die neue Stimme und Sprachdynamik gewöhnen müsste.

Bei diesem Gedanken stellte sie fest, dass sie sich tatsächlich wohler in diesem Sechserzimmer fühlte, als zuvor im Viererzimmer. Der Hauptgrund war sicher, dass sie hier ein Dach hatte, auf das nie jemand außer ihr hinaufkam. Außer bald natürlich Berne. Aber ein anderer Grund war auch, und das überraschte Myrie, dass sie es mochte, sich ab und zu zu

Daina oder zu Merlin aufs Bett zu setzen und sich kurz zu unterhalten oder den Unterhaltungen der anderen zu lauschen.

Berne hatte recht gehabt damit, dass sie schnell in ihre Betten gehen könnten. Er schaltete einfach zwischendurch das EM-Feld der Matratzen aus, wodurch sie nur noch lose, leicht faltbare Bettbezüge waren, die er durch die Luke nach unten warf. Dann untersuchte er mit verschiedenen Apparaten, die dem an den Wänden entlangfahrenden ähnelten, die Ecken, in denen die Matratzen gewesen waren, und installierte sie dort wieder mit frisch mitgebrachten EM-Bettbezügen. Hermen, Sarina und Merlin legten sich anschließend schlafen. Außer Daina blieb nur Theodil wach, der in der Zimmerecke saß, wie sonst auch oft, und ruhig in einem Buch las. Als Berne Myries Dach hinaufkletterte, verabschiedete sie sich und ging. Sie spürte die ermattende Müdigkeit des Wochenendes, und dass sie normalerweise nun schlafen würde. Aber mit Berne und der ständigen Bewegung im Raum, wurde ihr klar, wäre ihr das einfach nicht möglich gewesen. Sie überlegte, dass es draußen zum Schlafen warm genug sein müsste. Sie suchte sich eine Stelle nah am Schulgebäude im Windschatten, wo vor wenigen Stunden noch die Sonne hingeschienen hatte und der Boden weich war, und kroch dort in ihren Schlafsack. Aber das Wochenende war viel zu ereignisreich gewesen. Sie war viel zu vielen Menschen neu begegnet. Sie brauchte trotz der Müdigkeit lange, bis sie einschlief, und dann schlief sie unruhig. Und der Montag verlief doch so, wie viele zuvor, unwirklich, und ohne Konzentration, sodass sie sich später kaum an den Unterricht an diesem Tag erinnern konnte.



Sie war positiv überrascht, als Daina sie nach dem Unterricht nicht in den Spielgruppenspielraum schleppte, sondern zurück in ihr Zimmer. Sie war aber die einzige Person, die das überraschte. Also war das wohl in ihrer Abwesenheit heute morgen abgesprochen worden, als sie mit Olge

trainiert hatte, oder sie hatte davon einfach so nichts mitbekommen, was ja nicht selten vorkam. Oder die anderen überraschte so etwas einfach nicht.

Im Zimmer angekommen begab sie sich auf ihr Dach und wollte sich ins Bett legen, um Schlaf nachzuholen, aber Daina hielt sie auf.

»Wir wollten eigentlich jetzt besprechen, wie du an eine Wanze gekommen sein könntest.«, sagte sie.

Myrie legte sich also nicht ins Bett, zumindest nicht richtig herum, sondern legte sich auf den Bauch, den Kopf am Rand des Dachs auf die Arme gelegt, sodass sie auf Dainas Bett hinablickte. Die anderen versammelten sich auch dort, teils auf Kissen, teils auf Dainas Bett, und sahen gespannt zu Myrie hinauf.

»Zur Auswahl stehen Klonk, Lunosch und zwei Unbekannte, denen du begegnet, aber eigentlich nicht nahe gekommen bist.«, sagte schließlich Hermen. »Und von Lunosch willst du nicht, dass er es war, weil du ihn magst.«

»Er war immer mindestens eine Armlänge von mir entfernt. Klonk ist mir einmal auf etwa eine Handbreit nahe gekommen. Aber wenn ich die Art Wanzen richtig verstanden habe, dann krabbeln sie an Körpern hoch wie Zecken, und man kann sie irgendwo abstreifen. Vielleicht hat sie also jemand vorher auf den Stuhl gelegt, auf dem ich gesessen habe. Das würde auch damit zusammenpassen, dass sie am Oberschenkel war.«, antwortete Myrie.

Merlin nickte zustimmend, die anderen blieben ein paar Augenblicke still und schienen nachzudenken.

»Das hilft alles nicht so recht weiter.«, murmelte schließlich Sarina.

»Wurden eigentlich weitere Wanzen gefunden?«, fragte Myrie.

»Nein, keine.«, antwortete Daina, und Merlin sagte gleichzeitig etwas, was Myrie nicht verstehen konnte, aber vermutete, dass es in etwa das Gleiche war.

»Vielleicht hat sich Myrie einfach geirrt, weil sie durch die eigene Wanze paranoid geworden ist.«, überlegte Hermen.

Myrie fragte sich, ob er versuchte gemein zu sein, aber so richtig konnte sie das nicht interpretieren.

»Sie sagte von vorn herein, dass sie sich nicht sicher wäre.«, entgegnete Sarina. »Wahrscheinlich war niemand hier, und es war einfach zufällig am gleichen Tag der Fall, dass das EM-Buch etwas weiter am Tischrand lag, und es nach meiner neuen Hose roch.«

»Oder aber hier sind immer noch Wanzen, und Berne hat nicht gründlich genug gesucht.«, murmelte Daina leise.

»Nun hör aber Mal auf, jeder Person gegenüber so misstrauisch zu sein.«, fuhr Hermen auf.

»Irgendjemand hat Myrie verwanzt. Und das Zimmer hatte Befremdliches an sich, als wir kamen. Ich denke, da ist Misstrauen schon angebracht. Und die Wanze an Myrie hat Utta gefunden.«, widersprach Daina.

»Du bist schon recht paranoid.«, sagte Theodil sachlich. »Ich denke, die Wahrscheinlichkeit ist hoch, dass Myrie sich die Wanze in Fork in der Spielhalle eingefangen hat. Zum Beispiel über eine Sitzfläche, wie sie schon vorgeschlagen hat. Ich halte es für unwahrscheinlich, aber noch realistisch, dass jemand ihr dann zur Schule gefolgt ist. Ich halte es für fast unmöglich, dass jemand hier im Zimmer war, weil du das geprüft hast. Da müsste eine Person am Werk gewesen sein, die dich auf dem Gebiet überbieten kann. Und ich halte es für sehr unwahrscheinlich, dass ausgerechnet Berne am Spiel teilnimmt, oder das Entwanzen aus anderen Gründen nicht ernst genommen hat.«

»Das meine ich.«, stimmte Hermen zu.

Wieder schwiegen sie ein wenig nachdenklich. Myrie hatte selten so eine gedrückte Stimmung im Zimmer erlebt. Allmählich wunderte sie sich, dass sie die Situation vergleichsweise wenig angriff. Wahrscheinlich, weil sie nicht änderbar war, weil es nichts half mit etwas anderem als analytischem Denken daran zu gehen und weiter aufzupassen und zu beobachten. Vielleicht hatte sie sich im Gespräch mit Omantra über Wanzen, kurz bevor sie sich darauf eingelassen hatte, am Spiel teilzunehmen, schon sehr darauf eingestellt, dass so etwas passieren könnte. Vielleicht unterschied

sich einfach das Gefühl der Möglichkeit nicht so sehr von dem Gefühl, dass sie nun hatte, wo es sich als Realität herausgestellt hatte.

»Und niemand in Fork hat nach meiner Hose gerochen, nehme ich an?«, fragte Sarina.

»Nicht, dass ich wüsste. Aber dort waren alle Gerüche fremd.«, antwortete Myrie.

»Ich würde sogar behaupten, dass es trotzdem möglich ist, dass Lunosch hier war. Er könnte sich gewaschen und frische Kleidung getragen haben.«, überlegte Hermen.

Myrie nickte nachdenklich. »Möglich.«, gab sie zu.

»Wir kommen überhaupt nicht weiter.«, beschwerte sich Daina.

»Hättest du was anderes erwartet?«, fragte Hermen.

Daina reagierte nicht und wieder ergab sich das Schweigen. Vielleicht lag es auch daran, dass sie alle nicht so viel geschlafen hatten und müde waren. Alle außer Theodil, der weitergeschlafen hatte, als sie Unterricht gehabt hatten, und den Unterricht irgendwann später nachholen wollte. Er hatte sich entschieden, überwiegend einzeln unterrichtet zu werden und tat dies, wann es ihm passte, so wie Myrie das früher getan hatte.

»Nun ja, das andere, was ich mit euch besprechen wollte, ist der neue Trainingsplan. Ich wollte ab dieser Woche gern mit Individualtraining anfangen. Ich habe mir eure Fähigkeiten in den vergangenen Wochen genau ansehen können, und würde nun vorschlagen, dass wir uns in Einzeldisziplinen so weiter trainieren, dass wir uns ergänzen und die Stärken, die die einzelnen von uns haben, perfektioniert werden.«, eröffnete Daina.

»Wird es nicht auch allmählich Zeit, dass wir mit dem Entwickeln einer Virtualität anfangen?«, fragte Sarina skeptisch. »Haben wir nicht nur noch etwa drei Monate bis die Virtualitäten fertig sein müssen?«

»Zweieinhalb sogar nur, wenn wir die Testphase der Virtualitäten abziehen.«, korrigierte Daina. »Du hast auf der einen Seite völlig recht. Auf der anderen können wir eigentlich erst dann wirklich sinnvoll eine Virtualität bauen, wenn wir wissen, was wir können. Immerhin müssen wir sie in zwei Stunden vollständig durchspielen können.«

»Ich dachte, es gibt zweimal acht Tage für insgesamt acht Virtualitäten, also grob zwei Tage pro Virtualität.«, sagte Merlin. Er klang dabei vielleicht verwirrt.

»Wenn wir antreten, ist das der Zeitrahmen. Fast zwei lange Wochen für sieben Spiele, weil wir unser eigenes ja gut kennen und kaum Zeit dafür brauchen werden.«, bestätigte Daina. »Aber zu den Tests, ob die Virtualität für die anderen in einer angemessenen Zeit überhaupt spielbar ist, gehört, dass die entwickelnde Spielgruppe jeden der sieben Ausgänge innerhalb von zwei Stunden jeweils geschlossen erreichen kann.«

»Ah, das war mir nicht bewusst, dass wir in die Tests involviert werden.«, sagte Merlin.

Myrie meinte etwas Nervosität aus seiner Stimme herauszuhören. Sie konnte diese gut nachempfinden. Sie wollten schließlich eine Virtualität kreieren, die möglichst komplex für andere war. Dabei kamen keine Typen von Rätseln in Frage, die statisch waren und sich bei neuen Versuchen, sie zu lösen, nicht irgendwie neu generierten, wie sie kürzlich gelernt hatte. Sie stellte es sich schon nicht einfach vor, solche zu erfinden, die für andere schwierig, aber für sie in kurzer Zeit garantiert schnell lösbar wären. In Gedanken ging sie noch einmal das Hebelrätselspiel durch, das sie vor einer Weile in Angriff genommen hatten, und fragte sich, wie sie daran gehen würde, wenn ihr Ziel wäre, dabei nicht alles zu erkunden, sondern möglichst schnell zu sein.

»Ich denke, wir sollten noch einmal zwei Wochen von der Erfindung der Virtualität abziehen, um zu üben, sie unter Druck schnell zu spielen.«, sagte sie.

»Darauf waren wir auch gerade schon gekommen.«, stöhnte Hermen auf.

»Und ich hatte dann gefragt, ob jemand ein besonderes Problem mit Druck hat. Hast du?«, fragte Daina. Sie hörte sich ebenfalls genervt dabei an.

»Ich weiß es nicht.«, sagte Myrie. »Vielleicht schon.«

»Das müssen wir dann wohl herausfinden.«, seufzte Daina.

Risiken

Zwei Tage später, am Antag, dem Tag, an dem sie sonst ihren freien Nachmittag mit dem Umherwandern in der Umgebung verbrachte, suchte sie nach dem Unterricht stattdessen zum zweiten Mal das Lehrkraftzimmer auf. Es machte ihr dieses Mal sogar noch mehr Angst als beim letzten Mal. Anders als beim letzten Mal würde das Lehrkraftzimmer nicht leer sein, und vermutlich nicht zunächst eine elektronische Stimme sie fragen, ob es sich um einen Notfall handele. Und es handelte sich auch nicht um einen. Sie wollte einfach nur mit Amon Krkschnock sprechen, weil sie morgen die Gruppe anführen würde. Amon Krkschnock hatte die anderen, zumindest die, die sie gefragt hatte, zuvor angesprochen und mit ihnen einen Termin zur Planung vereinbart. Daher hatte sie gewartet, ob er es mit ihr auch so halten würde, aber sie hatte sich auch überlegt, die Strecke vorher einmal allein testweise gehen zu wollen, und dafür wäre heute der letzte Tag.

Vor allem machte ihr der Umstand Angst, nicht zu wissen, ob sie überhaupt fragen durfte. Vielleicht war sie zu ungeduldig, oder Amon Krkschnock hatte sich für sie ausgedacht, dass sie die Wanderung spontan entdecken sollte. Natürlich könnte er es ihr einfach sagen, wenn es so war, dass sie nicht durfte. Vielleicht hätte sie aber irgendwie erkennen müssen, dass sie nicht durfte.

Wenn sie nun klopfte und nach ihm fragte, dann würde sie ihn in seiner Pause unterbrechen, wenn er gerade eine machte, und das war ihr unangenehm. Wenn er gerade keine machte, dann wäre er vermutlich gar nicht da, und sie müsste später noch einmal herkommen.

Sie wusste auch nicht genau, wie das hier ablaufen würde. Würde erst eine andere Lehrkraft herauskommen?

Schließlich entschied sie sich, Omantra um Rat zu fragen.

»Ich möchte mit Amon Krknschnock reden, und traue mich nicht, am Lehrkraftzimmer zu klopfen, weil ich Angst habe, ihn zu stören.«, formte sie mit der Hand.

Sie hatte sich zu dem Zweck inzwischen für Namen Zeichen ausgedacht, die sie mit Omantra vereinbart hatte.

»Ich kann ihm eine Nachricht schicken und ihn bitten, dich hier zu treffen, wenn es ihn gerade nicht stört.«, schlug Omantra vor.

»Könnte ihn nicht das schon stören?«, fragte Myrie.

»Das Risiko besteht, ist aber klein und nicht an dir zu entscheiden. Er hat sich diesen Beruf ausgesucht, und wenn er an einem Nachmittag wirklich seine Ruhe haben wollte, kann er die Erreichbarkeit, genau wie du, ganz abstellen. Wenn er das nicht tut, kann es zwar sein, dass ein Anliegen dieser Art ihn stört, aber er lässt sich dann darauf ein, es trotzdem zu besprechen. Das ist seine Entscheidung. Diesbezüglich brauchst du dir keine Gedanken zu machen.«, erklärte Omantra.

Myrie überlegte kurz. Sie war sich nicht so sicher, ob sie Omantra in diesem Punkt wirklich recht gab. Aber auf der anderen Seite fiel ihr diese indirekte Kommunikation leichter als das Klopfen, und sie bat Omantra die Anfrage zu schicken. Dann atmete sie mehrmals tief ein und aus, mit geschlossenen Augen, um sich zu beruhigen und zu merken, wie die Auswirkung des Adrenalins in ihrem Körper allmählich wieder nachließ.

Amon Krknschnock sendete freundlicherweise nur einen kurzen Augenblick später eine kurze Nachricht, dass es nicht störe und er gleich da wäre. Das Adrenalinglegefühl kam dadurch kurz zurück, aber nicht so stark, wie es zuvor gewesen war.

Myrie schüttelte ihre Arme in der übrigen Wartezeit. Manchmal half ihr das gegen Nervosität und so auch dieses Mal.

Amon Krknschnock lächelte freundlich, als er durch die Tür des

Lehrkraftzimmers hinaustrat und sie sah. »Ich hatte mich schon gefragt, wann du wohl kommst.«, sagte er.

»Bei den anderen bist du auf sie zugegangen.«, sagte Myrie und konnte nicht vermeiden, dass es ein wenig wie eine Beschwerde klang.

»Wohl wahr. Bei dir habe ich das anders entschieden. Es wurde dennoch nicht von dir erwartet, dass du kommst, aber ich habe schon damit gerechnet.«, erklärte er.

»Warum hast du das bei mir anders entschieden?«, fragte Myrie.

»Weil du Angst hast, zu kommen.«, antwortete er leise und mit einem Lächeln, dass etwas sehr Einfühlsames an sich hatte.

»Das stimmt.«, gab Myrie zu. »Aber hat es was mit Sicherheit beim Geländeerkunden zu tun, daran zu arbeiten?«

»Ich denke schon.«, sagte Amon Krkschnock. »Wollen wir uns auf dem Weg weiter darüber unterhalten? Ich würde gern ein paar Geräte einsammeln und dann mit dir ins Freie gehen, wenn du magst?«

»Ins Freie klingt gut.«, befand Myrie.

Amon Krkschnock setzte sich in Bewegung und führte sie die Flure entlang in einen unbelebten Bereich des Kellers der Schule. Er eilte dabei nicht, aber war auch nicht langsam. »Angenommen, du bist da draußen in einer Situation, die unangenehm, aber nicht lebensgefährlich ist. Würdest du dann um Hilfe bitten? Oder wenn du einen Tagesausflug planen möchtest, und du bist relativ überzeugt, dass du das gut gemacht hast, würdest aber am liebsten noch eine zweite Meinung einholen. Würdest du dich das trauen?«, fragte Amon Krkschnock, während er in einen Korridor abbog, der noch mit einer alten Tür ohne EM-Verriegelung abgetrennt war. Die Tür hatte allerdings auch kein Schloss und war aus diesem Grund vermutlich noch nicht umgebaut worden.

»Hmm, ich bin nicht sicher.«, gab Myrie zu.

»Ich hoffe ein bisschen, dass du gerade lernst, dass es gar nicht so schlimm ist, zu fragen, und dass es dir in Zukunft weniger Angst macht. Vielleicht ist die Methode aber auch gemein. Alternativ hättest du morgen

spontan eine Gruppe irgendwohin geführt. Das wäre sicher auch interessant gewesen.«, kam Amon Krkschnock zum Schluss.

Er war kurz stehen geblieben, um auszusprechen, und wandte sich nun einer weiteren unverschlossenen, alten Tür zu, hinter der sich in einem engen, fensterlosen Raum Regale voller Kram befanden. Er ging zielstrebig an diesen entlang, griff sich einen sehr dünnen, gefalteten Gegenstand mit glänzender Oberfläche und ein kleines elektronisches Gerät. Letzteres kannte Myrie schon von vorherigen Wanderungen. Es zeigte die jeweiligen Geokoordinaten an, an denen sie sich befanden. Sie taten regelmäßig so, als ginge es kaputt und Myrie hatte sich überlegt, zu versuchen, ohne es auszukommen, was ihr auf den bisherigen Wanderungen zumindest nicht schwer gefallen wäre.

Amon Krkschnock verließ den Raum wieder, aber Myries Blick wurde von der Wand neben der Tür gefangen genommen und sie rührte sich nicht von der Stelle. Das untere Drittel der Wand war von einem Schuhregal verstellt, in dem verschiedene Typen von Kletterschuhen aufgereiht waren. Die meisten interessierten Myrie wenig. Aber in einem der Fächer reiheten sich Schuhe mit interessanten Erweiterungen. Einige hatten einfach nur verschiedene lange Spitzen im Profil, die an Nägel erinnerten, aber ein paar Paare hatten auch große rauhe Schlaufen an ihrer Innenseite, die Myrie eher hinderlich vorkamen.

Amon Krkschnock war zurück in die Kammer und neben sie getreten und folgte ihrem Blick. »Zum Hinaufklettern an astlosen Bäumen oder Stangen.«, erklärte er. »Das können wir gern ein andern Mal ausprobieren, wenn du magst.«

Myries Atemwege verkrampften sich und sie lächelte breit.

»Anscheinend.«, interpretierte Amon Krkschnock richtig.

Über dem Regal waren allerlei verschiedene Arten von Kletterseilen schön säuberlich aufgeschossen an Haken aufgehängt, sowie eine Reihe sehr verschiedener Haken, Klemmen, Karabiner und anderer hauptsächlich mechanischer Konstruktionen aus Knarren und Rollen, die beim Klettern helfen konnten.

Sie hätte sich hier verlieren können, hätte am liebsten alles angefasst und haptisch erfasst, die Funktionsweise erforscht, aber sie erinnerte sich daran, dass sie heute noch vorhatte, mit Amon Krkschnock über die Wanderung morgen zu sprechen, sie dann auch vor morgen einmal abzugehen, und sie außerdem morgen früh wach und konzentriert sein wollte. Also löste sie ihren Blick von der Wand und verließ die Kammer. Amon Krkschnock folgte ihr.

»Ich nehme an, du weißt, wie du diesen Ort wiederfindest, und dann kannst du in Ruhe alles anschauen.«, sagte Amon Krkschnock zuversichtlich. »Aber wenn du etwas mitnehmen und ausprobieren möchtest, sag bitte Bescheid.«

Myrie nickte. Sprechen konnte sie immer noch nicht wieder.

Sie verließen die Schule mal wieder über einen neuen Ausgang, den Myrie noch nicht benutzt hatte, und der die einzige EM-Tür in diesen älteren Korridoren hatte. Amon Krkschnock führte sie einfach irgendwo auf die Wiese, die das Schulgelände umgab. Vielleicht tat er das auch nicht ganz wahllos. Er suchte einen Fleck Rasen aus, der höher lag als das Gras drum herum, und der daher trockeneren Boden hatte. Außerdem war er weit weg vom Gebäude und Orten mit viel Bewegung.

Sie setzten sich mit Blick auf den Ehrenberg im Schneidersitz nebeneinander und Amon Krkschnock faltete die Karte auseinander, denn eine Karte war es. Er legte sie vor Myrie ins Gras und forderte sie mit einer Geste auf, sie zu betrachten, aber Myrie brauchte die Einladung eigentlich gar nicht. Sie blickte auch so auf die Karte hinab. Das auffälligste auf der Karte war eine gestrichelte rote geschlossene Linie, die abgesehen von wenigen kleinen Ein- oder Ausbuchtungen fast eine Ellipse bildete. Myrie fuhr sie mit dem kleinen Finger ihrer rechten Hand nach. »Das wird die Route?«, fragte sie.

Amon Krkschnock nickte.

Myrie hatte für den kurzen Augenblick den Kopf gehoben und senkte den Blick zurück auf die Karte. Die Karte war voll mit Beschriftungen: Namen von zum Beispiel Wasserläufen, kleinen Wegen, Regionen und

Anhöhen. Myrie brauchte eine Weile, bis sie das Ehrenberg-Internat darauf fand. Der Grundriss war klein und sah nicht so aus, wie Myrie den der Schule in Erinnerung hatte.

»Ist es eine alte Karte, auf der das Schulgebäude noch nicht so viele Anbauten hatte?«, fragte sie.

»Du bist schnell. Ja, das ist korrekt.«, antwortete Amon Krknschnock mit einem breiten Lächeln.

Myrie untersuchte die Umgebung der Schule. Es waren allerlei Wanderwege mit verschiedenen breiten Linien eingezeichnet, von denen Myrie nicht einen wiedererkannte. Vielleicht hatten auch diese sich über die Zeit sehr verändert. Aber dann war es wirklich eine große Herausforderung, mit der Karte etwas anzufangen. Sie besah sich den Rand der Karte, an den wenigstens die Achsen eines Koordinatensystems eingezeichnet waren, allerdings mit anderer Skala, als Myrie es von den letzten Wanderungen gewohnt gewesen war. Die Zahlen waren deutlich kleiner. Es war bestimmt möglich, sie umzurechnen, und vielleicht konnte das Gerät, das Amon Krknschnock auch mitgebracht hatte, diese Umrechnung für sie übernehmen, sodass sie es nicht im Kopf tun müsste. Aber das würde ihr auch nicht helfen, die ganze Route zu gehen, weil ihr das Gerät wahrscheinlich zwischendurch weggenommen werden würde. Also sah sie weiter auf die Karte und folgte den eingezeichneten Wanderwegen um die Schule herum, vorwiegend den dicker eingezeichneten, weil sie hoffte, vielleicht doch einen wiederzuerkennen.

Und dann erkannte sie einen. Sie richtete sich abrupt auf und holte erschrocken Luft. Sie schloss die Augen und überschlug im Kopf. Sie hatte einfach ein ganz anderes Größenverhältnis vermutet. Der Weg, den sie erkannt hatte, war viel kleiner dargestellt, als sie vermutet hatte. Sie öffnete die Augen wieder.

»Ich schätze, für diese Wanderung wäre ich allein eineinhalb Tage unterwegs. Mit der Wandergruppe eher zwei bis zweieinhalb.«, sagte sie.

Amon Krknschnock hob die Brauen. »Du bist wirklich schnell.«, sagte

er leise und etwas Fremdes lag in seiner Stimme, das Myrie noch nie darin gehört hatte.

»Vielleicht brauche ich auch länger. Ich habe das gerade nur grob überschlagen.«, sagte sie zögerlich.

»Das meinte ich nicht. Die Einschätzung ist gut. Du hast die Auflösung der Karte viel schneller erkannt, als ich es erwartet hätte. Und ich habe mich bei dir auf eine Menge gefasst gemacht.«, erwiderte Amon Krkschnock, und Myrie erkannte, dass dieser neue Tonfall Bewunderung war.

Zum zweiten Mal in diesem noch nicht allzu lang andauernden Gespräch mit Amon Krkschnock blieb ihr die Luft weg und sie hätte nicht sprechen können, wenn sie es gewollt hätte. Dieses Mal, weil sie sich auf interessante Art stolz und glücklich fühlte, für dieses Kompliment. Es war nicht einfach so dahergesagt und irgendwie konnte Myrie es, ohne daran zu zweifeln, dass es ganz und gar ernst gemeint wäre, einfach annehmen. Sie blickte wieder zurück auf die Karte und folgte dieses Mal der roten gestrichelten Linie. Sie wusste überhaupt nicht, was sie auf dieser erwartete, abgesehen davon, dass sie zunächst durch Wald und später über den Ehrenberg führte. Wenn sie das richtig verstanden hatte, dann war etwa eine Tageswanderung in den Wald hinein, wie auf der Karte eingezeichnet, die Grenze zum Finsterwald nicht fern oder sogar überschritten.

»Wo fängt der Finsterwald an?«, fragte sie, als sie sich wieder gefasst hatte.

Das war nachdem sie auch eine Weile einfach auf die Karte gestarrt hatte, ohne über etwas Konkretes nachzudenken.

»Wo glaubst du, dass er anfängt?«, fragte Amon Krkschnock.

Myrie zeigte an den Wendepunkt der Route, die am tiefsten im Wald steckte. »Dort etwa, schätze ich.«, sagte sie.

»Ungefähr. Tatsächlich schon ein wenig vorher. Siehst du diesen leichten Farbübergang von diesem Waldabschnitt zu jenem?«, fragte Amon Krkschnock.

Myrie sah genauer hin und nickte. Auf Farben hatte sie bislang nicht geachtet. »Dann ist es also eine Route für grob zweieinhalb Tage, die ein

Stück durch den Finsterwald geht, und zwar ohne gesicherten Pfad.«, fasste sie zusammen.

Amon Krkschnock nickte.

»Wenn wir sie morgen zur gewöhnlichen Zeit anfangen, würden wir zwei Tage Unterricht verpassen. Wird es dann auf das Wochenende verschoben?«, fragte Myrie.

Amon Krkschnock lächelte wieder. »Nein. Wir werden einfach nicht diese Route gehen. Es war schon wieder ein etwas gemeiner Test. Wenn es dir nicht aufgefallen wäre, hätten wir die Route angefangen und wären umgekehrt, wenn es dir aufgefallen wäre, oder hätten improvisiert. Dreh die Karte mal um.«, erklärte er.

Myrie atmete erleichtert aus. Sie hätte schon Lust gehabt, diese Route zu gehen, aber dafür zweieinhalb Tage eine Gruppe anzuführen hatte ihr Angst gemacht. Sie drehte die Karte um und erkannte auf der Rückseite sehr zügig die Pfade um die Schule herum wieder. Dem eingezeichneten Schulgebäude mangelte es auch auf dieser Seite an Anbauten, aber Myrie erkannte in den eingezeichneten Formen dieses Mal bestimmte Gebäude der Schule wieder, die damals schon gestanden hatten. Die geschlossene Linie war wieder rot und gestrichelt und verlief auch hier durch Wald und über einige Anhöhen des Ehrenbergs entlang, hatte aber eher die Form einer Niere und sollte in etwa einer Stunde bewältigbar sein. Es sei denn, die Anhöhen verlangten nach Kletterausrüstung. Dann würden sie wohl eher drei halbe dafür benötigen. Aber sie hatten zwei, also sah Myrie darin kein so großes Problem. Sie nickte.

»Das sieht machbar aus. Ich würde die Route heute Abend gern probeweise schon einmal gehen.«, sagte sie.

»Auch damit habe ich gerechnet, auch wenn das noch keine der anderen Personen vor dir gemacht hat.«, antwortete Amon Krkschnock.

Myrie stellte fest, dass ihr das gar nicht in den Sinn gekommen war, aber er hatte natürlich recht. Die anderen hatten jeden Tag mit ihr Unterricht gehabt und trainiert und keine Gelegenheit genutzt, für ein paar Stunden

einen Weg zu erkunden. Von Morien und Esme wusste sie das natürlich nicht. Aber auch ihnen war der Weg jeweils neu vorgekommen.

»Ist es denn in Ordnung, wenn ich das tu?«, fragte Myrie ängstlich.

»Es ist in Ordnung, wenn ich mitkommen darf. Es ist eine Exkursion im Rahmen des Geländekurses, für den ich verantwortlich und Aufsichtsperson bin.«, erklärte er.

»Ich möchte auch keine Umstände machen.«, murmelte Myrie und senkte den Blick auf die Karte. Dabei versuchte sie sich den Umriss des Weges einzuprägen, falls Amon Krkschnock nun keine Zeit haben sollte und ihr die Karte entsprechend auch nicht mitgeben wollte.

Amon Krkschnock räusperte sich. Es war deutlich, dass er damit etwas kommunizieren wollte und es nicht nur zum Entschleimen des Halses gedacht war.

Myrie hob den Blick und sah ihm ins Gesicht. Amon Krkschnock lächelte nur ein wenig und seine Augen waren etwas zusammengekniffen.

»Versuchst du dir den Weg einzuprägen?«, fragte er.

»Ja, schon.«, gab Myrie zu. »Noch nicht mit einem festen Plan, was ich dann mit dem Wissen mache. Es ging dabei erstmal darum, mehrere Möglichkeiten zu haben.«

Amon Krkschnocks Gesichtsausdruck entspannte sich etwas und er nickte. »Ich halte mir seit einer Woche die Möglichkeit offen, dass ich mit dir mehr oder weniger spontan eine Wanderung mache. Das ist also fest eingeplant, macht keine Umstände, die ich mir nicht wünschen würde, und wir können starten, wann immer du möchtest.«, stellte er klar.

»Jetzt gern.«, antwortete Myrie und fragte sich dabei, worin ihre Angst begründet war, das zu äußern, nachdem Amon Krkschnock doch gerade klar gesagt hatte, dass sie das wünschen durfte.

Vielleicht lag es daran, dass er sie gerade dabei erwischt hatte, sich Gedanken zu machen, etwas zu tun, was nicht in seinem Sinn gewesen wäre. Gedanken zwar nur, und Gedanken waren etwas anderes als Umsetzung selbiger, aber sie war sich nicht sicher, wie sehr er da unterschied.

Amon Krkschnock griff in die Innentasche seiner Weste, holte eine

flache, breite und etwas gebogene Metallflasche hervor und prüfte den Füllstand. »Genügend Wasser ist dabei.«, stellte er fest. »Dann können wir aufbrechen.«

Myrie fuhr noch einmal die gestrichelte Linie auf der Karte mit dem Finger nach, dieses Mal mit dem Zeigefinger. Sie merkte sich die Formen der Bäche, die sie überqueren oder auf die sie treffen würden, die eingezeichneten und notierten Auffälligkeiten, wie Lichtungen, große Steine, hohle Bäume, und merkte sich in etwa das Höhenprofil der Anhöhen des Ehrenbergs auf dem Weg.

»Oh, an der Stelle ist vielleicht ein Seil nötig.«, stellte sie fest, und blieb mit dem Finger an einer Stelle auf dem ersten Drittel des Weges über die waldlosen Anhöhen hängen.

»Aber du hast doch eins, nicht wahr?«, fragte Amon Krknschnock.

»Eines. Für heute reicht es.«, sie dachte einen Moment nach, »Für morgen eigentlich auch. Aber ein paar mehr Rastrauschen wären nicht verkehrt, oder doch ein paar kürzere Seile oder Gurtschlaufen zum Sichern an einem Hauptseil.«

»Wir schauen uns die Stelle erst einmal an, schlage ich vor.«, sagte Amon Krknschnock lächelnd.

»Kennst du die Strecke noch gar nicht?«, fragte Myrie.

»In der Tat.«, antwortete er und lächelte noch breiter. »Ich lasse auch immer etwas Neues auf mich zukommen. Man lernt nie aus.«

Myrie wunderte sich ein bisschen darüber, denn er war ja die Aufsichtsperson, und wenn er nicht wusste, was auf sie zukäme, dann erschien ihr das schon etwas verantwortungslos. Auf der anderen Seite konnte er es genauso halten, wie er es seinen Lernenden beibrachte. Wenn eine Route nicht so funktionierte, wie er es sich überlegt hatte, dann konnte er sie auch selbst abbrechen.

Myrie äußerte diesen Gedanken und Amon Krknschnock bestätigte, dass sie richtig überlegt hatte. Myrie lächelte. Erwachsene waren doch nicht so verschieden von Kindern, überlegte sie. Sie hatten genauso noch nicht alle Erfahrungen gemacht, die man machen konnte, sondern lediglich

wesentlich mehr. Also mussten sie genauso an Neues herangehen, wie Kinder es taten. Aber die meisten gingen damit nicht so offen um wie Amon Krkschnock. Und die meisten dachten irgendwie, dass Kinder ganz anders funktionierten und es nicht sein könnte, dass sie in irgendetwas mehr Erfahrung haben könnten als sie. Aber vor allem letzteres war nicht der Fall, das wusste Myrie. Und amüsiert stellte sie fest, dass das auch eine Erfahrung war, die man als erwachsene Person erst einmal machen musste.

Sie faltete die Karte zusammen und steckte sie in eine besonders große ihrer Westentaschen. Dann stand sie auf und brach auf. Amon Krkschnock folgte ihrem Beispiel und ging neben ihr her, entspannt und zufrieden. Myrie war dagegen sehr angespannt und es brauchte ein Drittel der Route und eine Reihe wiedererkannter Wegmarken, bis die Anspannung allmählich nachließ.

Sie hatte die Höhenlinien in der Karte richtig eingeschätzt, und es gab tatsächlich eine Stelle am Ehrenberg, an dem die Steigung zu groß war, als dass man hier einfach hätte hinaufspazieren können. Allerdings schien es eine Stelle zu sein, an der früher öfter Leute hinaufgeklettert waren. In den Fels waren auf einigen Höhen bereits eiserne Haken verschraubt, was ein Sichern sehr erleichterte.

Sie besprach mit Amon Krkschnock zuvor, was sie vorhatte, und er ließ es sich ohne Widerspruch erklären. Myrie wusste nicht, ob er die Prinzipien in Wirklichkeit alle kannte oder diese Art von Anstieg auch für ihn an der Tagesordnung stand, aber auch dann war es wichtig, fand sie, einmal zuvor darüber zu sprechen und sich auf ein System zu einigen. Es gab ja doch verschiedene.

Sie mussten nur etwa fünf Mal Myries Körperlänge überwinden, bevor die Route wieder in Steigungen überging, die nicht komplizierter zu steigen waren, als eine unregelmäßige Treppe es wäre. Und so kamen sie schon nach einer knappen Stunde wieder an der Schule an.

So sonderbar es war, Myrie fühlte sich erholt danach, auch wenn sie heute bislang nicht allein unterwegs gewesen war. Sie fühlte sich gelöst und sicherer. Ihre Angst vor Morgen war nun geringer. Sie fragte sich, was

ihr erfundenes Problem sein würde, das spannte sie schon an. Aber einen Weg, den sie in nicht allzu schnellem Tempo zu zweit in einer knappen Stunde bewältigen konnten, könnte sie morgen sicher mit der Gruppe in knapp zweien schaffen.

»Darf ich mir Sicherungsmöglichkeiten für die anderen aus dem Raum holen, um sie morgen mitzunehmen?«, fragte sie.

»Selbstverständlich. Dazu sind sie da.«, antwortete Amon Krknschnock.
»Wollen wir da jetzt einmal zusammen hingehen, oder möchtest du sie allein aussuchen?«

Myrie überlegte einen Augenblick und kam zu dem Schluss, dass Teil von dem, was sie lernen sollte, schließlich war, Hilfe anzunehmen. »Gern zusammen.«, antwortete sie.

Amon Krknschnock lächelte zufrieden. »Du wirst außerdem dann wohl die einzige Person sein, bei der wir die vorgesehene Route ganz schaffen.«, stellte er auf dem Weg fest.

»Oh.«, machte Myrie.

Auch das war richtig, stellte sie fest, und es war ihr zuvor nicht bewusst geworden. Bisher war jede Route an einer Stelle gescheitert, kurz bevor oder nachdem das jeweilige Gerät für kaputt erklärt worden war, das der Orientierung half, oder etwas anderes das Vorankommen verhindert hatte. Aber ihr könnte nun sogar die Karte abhanden kommen, und sie wüsste, wo es lang ginge. Sie hatte auf diese beim Wandern zwei Mal geschaut, als sie sich nicht ganz sicher gewesen war, aber nun kannte sie den Weg.

Es konnte sich ihr auch nicht spontan ein Sumpf oder eine nicht überwindbare Stelle in den Weg stellen, denn sie hatte sie ja nun kennen gelernt.

»Ich gewinne den Eindruck, dass ich entweder die Sache nicht so mache, wie sie gehört, oder als einzige Person so mache, wie sie gehört.«, überlegte sie.

»Weder noch.«, widersprach Amon Krknschnock. »Es kommt darauf an, was man erreichen oder lernen will. Du hast priorisiert, den Weg von vorn bis hinten zu kennen und zu führen. Du hast das als deine Aufgabe

aufgefasst. Die anderen haben mehr geschaut, was kommt, und dieses Schauen und die Spontanität als ihre gesehen.«

»Aber es kam aus meiner Sicht immer so rüber, dass das Führen der Route die Aufgabe war.«, wandt Myrie ein.

»Ich habe das auch so kommuniziert. Das ist richtig. Und du bist darauf fixiert, dass dieser deutlich kommunizierte Teil der Aufgabe auch besonders wichtig ist. Aber es ist nicht der wichtigste, und darüber, wie wichtig er eigentlich ist, kann man sich gut streiten. Die anderen Aufgaben sind leider nicht so leicht vorher zu kommunizieren.«, sagte Amon Krkschnock.

»Es klingt aber schon so, als hätte ich die eigentliche Aufgabe dann missverstanden.«, überlegte Myrie.

»Nein, hast du nicht. Man kann über sich ergebende Probleme lernen, bevor man in sie rennt, weil man sich vorbereitet und alles vorher durchdenkt, oder indem man sie einfach auf sich zukommen lässt. Es spricht nichts dagegen den ersten der beiden Wege zu gehen. Es ist auch hilfreich, ab und an den zweiten auszuprobieren, beziehungsweise, der zweite begegnet uns auf unserem Lebensweg ganz unweigerlich auch einfach so permanent.«, entgegnete Amon Krkschnock.



Als sie wieder allein war, fragte sie sich, was sie mit dem Rest des Tages machen wollte. Sie könnte natürlich noch eine Runde in der Abenddämmerung spazieren gehen, aber keine allzu lange, wenn sie morgen ausgeschlafen sein wollte.

Sie legte sich in die Wiese flach auf den Rücken und schloss die Augen, spürte das Gras unter ihrem Körper und den leichten Wind im Gesicht, auf den Armen und an den Füßen. Dann visualisierte sie den Weg, den sie morgen gehen würde, noch einmal, und stellte sich vor, wie es wäre, ihn mit der Gruppe zu gehen. Sie stockte bei dem Gedanken wie Daina die

Anhöhe hinaufklettern würde. Daina hatte Höhenangst, fiel ihr ein. Das war nicht gut.

Sie öffnete die Augen und sah in den dunkler werdenden Himmel. Er hatte eine wunderschöne Farbe fand Myrie, eine typische für den Zeitpunkt, kurz bevor die Sterne sichtbar wurden.

Sie haderte noch einen Moment mit sich, ob sie Amon Krkschnock wieder anrufen sollte. Dafür sprach, dass sie dabei übte, die Angst davor zu überwinden, ihn anzurufen und nach etwas zu fragen. Dagegen sprach, dass die Aufgabe, den Weg ganz zu gehen, gar nicht die wichtigste war und sie vielleicht gerade hier etwas auf sich zukommen lassen könnte und spontan entscheiden könnte. Aber eigentlich behagte ihr das nicht. Sie kannte das Problem ja schließlich jetzt schon.

Ihr fielen zwei Ansätze ein, mit dem Problem umzugehen. Der eine Ansatz war, einen alternativen Weg zu finden, der die schwierige Stelle umrundete, und der zweite, Daina zu fragen, ob sie sich überwinden wollte, und dennoch mitklettern wollte. Myrie beschloss, erst letzteres zu tun, und dann, falls Daina nicht wollte, Amon Krkschnock zu fragen, ob etwas dagegen spräche, wenn sie die Runde noch einmal ging, um eine mögliche Alternativroute zu finden, und ob er auch beim zweiten Rundgang dabei sein wollte.

Sie hatte jedoch Glück. Daina glaubte, es könne ihr nicht schaden, sich der Angst noch einmal zu stellen. Myrie war für das Telefonat zurück ins Zimmer gegangen, eigentlich in der Hoffnung, Daina persönlich dort anzutreffen. Aber sie war noch mit Training beschäftigt und das Zimmer war leer. Weil sie nun schon einmal hier war, lüftete sie es ausgiebig, legte sich in den Windzug auf ihre Matratze und ruhte sich aus.



Trotz ihrer Vorbereitungen war sie sehr nervös, als sie sich am nächsten Morgen an den Treffpunkt vor der Schule begab. Außerdem war sie viel zu früh. Sie musste trotzdem nicht lange warten, bis sich Merlin zu ihr gesellte. Sie sagte kein Wort, als er kam, und er stellte sich einfach lächelnd neben sie, pustete sich in die Hände und rieb sie aneinander. Der kühle Wind spielte mit seinen orangeblonden Locken, dehnte manche von ihnen ein bisschen, sodass sie ihre Drehung nur gerade halb schafften, während die Locken auf der Windschattenseite sich teils sogar mehr als einmal drehten. Seine Augen blickten lebendig hier und dort hin und er schien ausgeschlafen. Er lächelte noch etwas mehr, als er bemerkte, wie Myrie ihn beobachtete.

»Du bist früh.«, stellte sie fest.

»Naja, du ja auch.«, erwiderte er.

»Ich bin heute dran mit der Führung.«, erklärte sie.

»Ich dachte, du bist vielleicht nervös und deshalb so früh hier. Ich dachte, dann warte ich mit dir.«, begründete er sein frühes Auftauchen.

Myrie lächelte kurz zögerlich und verflocht ihre Finger ineinander, antwortete aber nicht. Es gab vielleicht auch nichts zu antworten.

»Macht es Dinge besser oder schlechter, dass ich da bin?«, fragte er.

Myrie überlegte einen Moment und ging in sich, bevor sie antwortete. Sie schloss dazu die Augen. »Ich weiß es nicht genau. Vielleicht beides nicht. Vielleicht ein bisschen besser, als wir noch nicht gesprochen haben.«, antwortete sie leise.

Sie öffnete die Augen wieder und gerade rechtzeitig, um zu sehen, dass Merlin nachdenklich nickte.

»Dann reden wir einfach nicht mehr, bis die anderen kommen.«, schlug er vor.

Myrie lächelte als Antwort. Vielleicht wäre es auch nicht nötig gewesen, gar nicht zu reden, aber vielleicht über etwas Entspannteres als die Nervosität, wenn.

Sie schaute durch das Gitter des Haupttors in das Blattwerk der Bäume am Wegrand, dann über die saubereren, glatten Pflastersteine, die ihre

Fußsohlen kühlten, zurück zu Merlin, dieses Mal aber nicht in sein Gesicht. Sie mochte, dass er größer war als sie, und dass er weder besonders schmal noch besonders breit gebaut war, und feingliedrig. Sie sah am Ärmel seines Hemdes, das er unter seinem Pullunder trug, hinab auf seine Hände, die er aufgehört hatte, aneinander zu reiben. Er steckte sie in die Hosentaschen und sein Blick richtete sich in die Ferne.

»Würdest du mich in den Arm nehmen?«, fragte Myrie einem Gefühl folgend, dass sie überkam. Sie sagte es sofort, als das Gefühl aufkam, weil sie gleichzeitig wusste, wenn sie sich darüber Gedanken machte, dann würde sie sich nicht mehr trauen oder nicht mehr können.

Sie hätte nicht für unwahrscheinlich gehalten, dass es Merlin überrascht hätte, dass sie das fragte, aber wenn es so war, dann bemerkte Myrie nichts davon, und sie war dankbar dafür. Er breitete die Arme aus, ließ Myrie auf sich zukommen und schloss sie vorsichtig um sie. Vorsichtig, aber auch nicht lose, eher mit der Art von Kraft, mit der er sie damals an den Schultern durch den Speisesaal geführt hatte. Sie mochte das Gefühl des Stoffs seiner Ärmel auf ihren Oberarmen und genoss es, gehalten zu werden. Ihre Arme ließ sie hängen, eng am Körper, ein wenig weiter vorn, als einfach an der Seite. Solange Merlin sie hielt, war ihre Nervosität zwar nicht verschwunden, aber eine ganz andere, die viel leichter zu ertragen war.

Sie löste sich wieder aus der Umarmung, als Amon Krkschnock auftauchte, und die Nervosität verwandelte sich sofort wieder in die von zuvor, war sogar schlimmer. Amon Krkschnock wirkte, als ob er es normal fand, dass sich zwei seiner Lernenden zwischendurch im Arm hatten, und Myrie fragte sich, ob sie sich nicht hätte lösen sollen. Sie wollte nun aber auch nicht noch einmal umarmt werden. Sie schloss die Augen und fokussierte sich auf ihren Atem, bis die Gruppe sich allmählich vervollständigte.

»Du hast gar kein Gerät!«, fiel Sarina auf.

»Oh, das Koordinatengerät habe ich gleich zurückgelassen. Hättest du

es gern dabei gehabt?«, wandte sich Amon Krkschnock darauf eingehend an Myrie.

Myrie schüttelte den Kopf.

»Dachte ich mir.«, sagte Amon Krkschnock.

»Aber woher weißt du, wo es langgeht?«, fragte Hermen.

»Von einer Karte.«, antwortete Myrie.

»Und wo ist diese ominöse Karte?«, fragte Hermen.

Myrie fiel ein, dass sie sie immer noch in ihrer Westentasche hatte, holte sie hervor und reichte sie Hermen, der sie entfaltete. Esme trat hinter Hermen und warf einen Blick darauf.

»Die andere Seite.«, sagte Myrie, als ihr auffiel, dass die Rückseite, die sie von ihrem Standpunkt aus sehen konnte, die richtige war.

Hermen drehte sie um.

»Wie hast du vor, den Weg ohne Koordinatengerät oder etwas ähnlichem zu finden?«, fragte Esme neugierig.

»Naja, der Weg ist durch die Biegungen der Bäche und eingezeichneten Wegmarken wiedererkennbar.«, erklärte Myrie.

Hermen reichte ihr die Karte zurück.

»Dann kann das wohl losgehen, schätze ich.«, sagte Esme. »Ich bin gespannt. Wir haben es bisher noch nie ganz stromlos versucht.«

»Wenn du willst, kannst du dir die Karte auf dem Weg anschauen. Ich kenne sie auswendig.«, bot Myrie an und reichte Esme die Karte.

Esme nahm sie überrascht entgegen. Es war wieder diese Art der Überraschung, die dabei nicht bewundernd war, wie Daina es zum Beispiel gewesen wäre. Bei dem Gedanken sah sie sich zu Daina um, und Daina blickte tatsächlich mit einem Ausdruck von Staunen und Stolz auf sie zurück. Sarina, der hinter Daina stand, hatte einen ganz ähnlichen Gesichtsausdruck.

»Nun hör mal auf mit deiner Prahlerei.«, murrte Hermen.

»Als ob du nicht prahlen würdest bei den Dingen, in denen du gut bist.«, gab Daina bissig wieder.

»Lasst uns starten.«, beschloss Myrie.

Sie fragte sich, ob sie dadurch davon ablenkte oder es zu wenig würdigte, dass Daina sich für sie eingesetzt hatte, indem sie nun aufbrach, aber sie wollte die Wanderung auch hinter sich bringen.

Esme schritt neben ihr her, die Karte beobachtend, und dann wieder in die Gegend schauend. Sie verhielt sich eine ganze Weile ruhig, äußerte sich erst, als sie fast zwei Drittel des Teils der Wanderung hinter sich gebracht hatten, der durch den Wald verlief. »Ich erkenne tatsächlich die allermeisten Wegmarken wieder, es sei denn, sie sind zu weit weg von der eingezeichneten Route. Aber die Bachbiegungen kann ich nicht so eindeutig wiedererkennen, und die Abstände zwischen den Marken wären mir viel zu groß, um nicht Angst zu bekommen, zwischen zwei Wegmarken nicht ausversehen die falsche Richtung einzuschlagen. Wie machst du das?«, erkundigte sie sich.

»Ich kann die Größenverhältnisse ganz gut einschätzen, und auf diese Art die Biegungen nachahmen. Aber für den etwa drei halbe Meter hohen Stein, der vor einer Viertelstunde rechts von unserer Route zu weit weg gelegen hat, um ihn von ihr aus zu sehen, bin ich gestern zur Sicherheit auch einmal von der Route abgebogen, um zu schauen, ob ich richtig bin.«, erklärte Myrie.

»Achso, du bist die Route gestern schon einmal testweise gelaufen?«, fragte Esme.

»Ja.«, antwortete Myrie.

»Das ist ja geschummelt!«, rief Hermen.

»Das verstößt gegen das vierundzwanzigste Antischummelgesetz der offiziellen Wanderregelungen, nehme ich an. Wenn jemand in einem Wanderkurs eine Route anleitet, darf diese vorher nicht erkundet werden. Gleich nach dem dreiundzwanzigsten Gesetz, wer sich zu früh verirrt, darf nicht nach dem Weg fragen.«, sagte Merlin grinsend.

»Ich meine nur, keine Person von uns hat vorher ihre Route erkundet.«, sagte Hermen.

»Unser Problem, würde ich sagen.«, entgegnete Sarina.

»Aber wir sollen ja ohne Begleitung von Amon Krknschnock eigentlich

gar nicht draußen umhererkunden. Dazu ist der Kurs ja da.«, fuhr Hermen fort.

»Aber Amon Krkschnock war dabei!«, entgegnete Myrie.

»Ist ja noch schlimmer. Dann bekommst du, obwohl man sich bei dir ohnehin schon fragt, was du im Kurs machst, nicht nur eine unmatschige, einfache Route, sondern bekommst sie vorher auch noch gezeigt.«, beschwerte sich Hermen. »Ich bin dafür, dass Myrie noch einmal eine Route völlig spontan führen muss.«

»Das hat sie vor den Ferien schon ein bisschen viel gemacht, meinst du nicht?«, entgegnete Amon Krkschnock. »Und um dir ein besseres Bild unseres Ausflugs gestern darzulegen, ich habe nichts gezeigt, wie immer.«

Hermen gab noch einen Laut des Unmuts von sich, sagte aber nichts mehr.

»Oh, da ist eine Senke mit ganz viel langem Gras drum herum. Ist das der Tümpel?«, fragte Esme.

»Genau.«, antwortete Myrie.

»Dürfte ich von hier versuchen, bis zur nächsten Landmarke zu führen?«, fragte sie.

Myrie blickte sich zu Amon Krkschnock um, und dieser nickte.

»Du darfst mich korrigieren, wenn ich zu falsch gehe.«, genehmigte Esme.

Aber sie machte ihre Sache gut. Myrie war zwar auch gestern schon zielgerichteter auf den alten, sehr breiten, hohlen Baum zugelaufen, aber Esme kam nicht soweit von der Route ab, dass sie ihn nicht doch erblickt hätten. Allerdings kamen sie langsamer voran, weil Esme unsicherer führte. Als sie den Baum entdeckte, übernahm Myrie wieder und führte sie aus dem Wald hinaus auf die Anhöhen des Ehrenbergs.

Die felsige Wand, an der sie hinaufstiegen, stellte eine kleinere Hürde für die anderen dar, als Myrie vermutet hätte. Sie machte davor Halt, wie gestern, und erklärte allen das Vorgehen. Anders, als der Hang, den sie zu Merlin hinaufgestiegen waren, gab es hier zwar keinen optimal verlaufenden Felsspalt, dafür war sie aber an manchen Stellen sogar ein

Stück weniger steil und bot durch ihre Unebenheit viele Stellen, an denen man gut mit dem Fuß Halt finden und hinaufsteigen konnte. Myrie hatte eine Art zu sichern vorgeschlagen, bei der jede Person außer ihr zwei relativ kurze Seile mit Karabinern hatte. Als erstes kletterte Amon Krkschnock, der seinen ersten Karabiner in den ersten Haken setzte, den er erreichte, und dann den zweiten in den zweiten. Dann folgte Merlin, der den ersten Karabiner von Amon Krkschnock wieder löste, sodass Amon Krkschnock ihn für den nächsten verwenden konnte, und Merlin nutzte seinerseits seinen ersten Karabiner für den ersten Haken. Myrie kletterte am Ende mit ihrem Seil und ihrer Rastrausche gesichert hinauf, dass Amon Krkschnock, als er oben ankam, am obersten Haken befestigte.

Daina kletterte als vorletzte Person und nur Myrie folgte ihr, immer dicht bei ihr. Als Daina den Anstieg begann, hätte sie bereits das Seil mitnutzen können, aber sie verzichtete. Sie hatte anscheinend trotz ihrer Höhenangst Ehrgeiz, oder aber sie wollte nicht zeigen, dass sie welche hatte. Myrie hätte es ihr vielleicht nicht angemerkt, wenn sie es nicht gewusst oder Daina schlechter gekannt hätte. Sie fragte sich, ob überhaupt jemand anderes als Sarina oder sie davon Notitz nahmen.

»Das ist schon eine sehr coole Route.«, sagte Esme, als sie alle oben waren.

»Ich frage mich ja, ob, weil Myrie sie auswendig kennt, ihre besondere Aufgabe daher wegfällt.«, bemerkte Hermen bissig.

»Keineswegs.«, sagte Amon Krkschnock. »Myrie, gäbe es Umstände, unter denen du hier ohne Sicherung hinaufklettern würdest?«

Myrie war drauf und dran, spontan zu verneinen, aber sie zögerte, weil oft spontane Antworten nicht ganz richtig waren. Störenderweise nahm der Gedanke daran, dass sie vielleicht nicht mit einer Antwort warten sollte, ihr die Konzentration. Wenn Verneinen richtig war, dann hätte es schnell passieren sollen. Aber nun war es zu spät dafür.

»Du hast verloren.«, sagte Hermen zu allem Überfluss feixend. »Die richtige Antwort ist ›nein‹, und du hättest sie schnell sagen müssen.«

Dieses Mal setzte Hermen niemand etwas entgegen. Ob das der Fall war,

weil er recht hatte, oder weil ihnen einfach nichts einfiel, wusste Myrie nicht, aber es verunsicherte sie. Sie schloss die Augen und atmete einige Male tief ein und aus, um sich dann wieder mit der Frage auseinanderzusetzen. Die Wahrscheinlichkeit, dass sie auf diesem Abschnitt abgestürzt wäre, wäre sehr klein gewesen. So etwas tat sie oft, und sie war seit Jahren dabei nicht abgerutscht. Sie konnte die Beschaffenheit der Umgebung inzwischen einfach sehr gut einschätzen. Aber das war noch lange kein Grund, sich nicht zu sichern. Das nicht zu tun, wäre fahrlässig. Abrutschen konnte eben doch viel zu leicht tödlich sein, oder schwere Verletzungen nach sich ziehen. Es brachte keinen Vorteil, hier ungesichert hinaufzuklettern, außer vielleicht Zeit.

»Ich würde es vielleicht tun, wenn ich dabei zu einer verletzten Person gelangen wollte, bei der ein schnelles Eingreifen wichtig ist.«, kam sie zum Schluss.

»Wenn du abstürzt, bist du der Person keine Hilfe.«, sagte Hermen in scharfem Tonfall.

»Die Wahrscheinlichkeit, dass ich abstürze, ist sehr gering. Das Risiko würde ich in dem Fall wohl eingehen.«, erwiderte sie und wandte ihren Blick hoffnungsvoll auf Amon Krknschnock, ob er bestätigen würde, dass das richtig gedacht wäre.

Aber wie bei den hypothetischen Situationen der anderen verzog er keine Miene.

»Als du zu mir geklettert bist, hast du dich aber gesichert, wenn ich mich richtig erinnere, oder?«, fragte Merlin.

Esme horchte aufmerksam auf. »Warst du irgendwie schwer verletzt irgendwo, wo man hochklettern musste?«, fragte sie.

»Halb erfroren.«, gestand Merlin.

Daina warf ihm einen vielsagenden, warnenden Blick zu, den Myrie nicht hätte interpretieren können, wenn sie Dainas misstrauische Gedanken nicht bereits so gewöhnt gewesen wäre. Myrie hätte damit gerechnet, dass, wenn ihre Teilnahme am Spiel in der Schule bekannt geworden war, dass auch die Umstände darum herum bekannt gewesen wären, und Esme sie

auch von vielen anderen hätte erfahren können. Aber vielleicht war dem nicht so. Sie zumindest hatte niemandem abgesehen von ihrer Familie davon erzählt, nicht einmal Olge. Nicht nur wegen Dainas Misstrauen, sondern auch einfach, weil sie keinen Anlass dazu sah.

»Warst du in dem Zusammenhang nahe einer Urkunde?«, wandte sich Esme an Myrie.

Myrie antwortete nicht sofort, war sich unsicher, wie sie reagieren sollte. Sie sah kein Problem darin, nun ehrlich zu antworten, denn es gab nicht mehr Informationen preis, die für andere Spielteilnehmende interessant gewesen wären, als Esme ohnehin schon wusste. Die Frage, wann sie die Urkunde gefunden hatten, spielte keine große Rolle, vermutete Myrie. Aber sie erinnerte sich daran, dass Merlin zuvor eine Frage gestellt hatte, die sie noch gar nicht beantwortet hatte.

»Da habe ich gesichert.«, sagte sie. »Wir waren zu dritt, zwei von uns ohne Erfahrung, es war eine kompliziertere Strecke, und wir wussten überhaupt nicht, wie weit du entfernt warst, und wie entscheidend welche Zeitersparnis gewesen wäre.« Und dann gab sie sich einen Ruck und bejahte Esme ihre Frage.

Daina verschränkte ihre Arme und sah finster drein, aber sagte nichts weiter dazu.

»Was deine Überlegungen zum ungesicherten Klettern angeht, wenn du eine Person erreichen möchtest, die vielleicht gerade verblutet, so habe ich aus diesem Kurs bislang die Antwort gelernt, eigene Sicherheit geht vor.«, sagte Esme. »Auf der anderen Seite kann ich dich auch verstehen, und wir gehen durch Wanderungen auch generell immer ein Risiko ein. Vielleicht gibt es für so etwas keine klare Regel und es ist eigenes Risiko, bei dem nicht ganz unsinnig wäre, es einzugehen.«

»Gut gesprochen, denke ich.«, stimmte Merlin zu.

»Nehmen wir an, du wärest oben, jemand wäre samt Seil abgestürzt und würde nun verbluten.«, theoretisierte Amon Krkschnock, »Sagen wir, du kommst ungesichert und heile unten an. Woher weißt du dann, was du tun musst, um zu helfen?«

»Omantra.«, sagte Myrie schlicht.

»Und wenn Omantra aus irgendwelchen Gründen ausfällt? Sagen wir, deine Hinterohrhörer wären dir abhanden gekommen?«, erschwerte Amon Krkschnock die Situation.

»Irgendwie zaubert Myrie wieder Kontakt zu Omantra her.«, gab Hermen gelangweilt von sich.

»Also, zumindest keinen hilfreichen Kontakt.«, überlegte Myrie. »Wenn ich keine Anweisungen befolgen kann, müsste ich jetzt auch erstmal denken. Wo blutet die Person denn?«

Amon Krkschnock lächelte freundlich. »Das ist schonmal eine ganz brauchbare Frage.«, sagte er.

Myrie überlegte, was sie tun würde, aber ihr fiel auf, dass sie auf dem Gebiet viel mehr unabhängiges Wissen von Omantra erlernen wollte.

»Ich werde mich vermutlich in nächster Zeit mit Omantra damit beschäftigen, mit solchen Situationen umgehen zu lernen.«, sagte sie, und nach kurzem Zögern fuhr sie fort: »Ich würde schon vor dem Abstieg natürlich einen Notruf absetzen. Und dann würde ich vermutlich versuchen die Blutung zu stoppen, die Wunde zuzudrücken. Wenn es nicht gerade der Kopf ist, versuchen Adern abzudrücken, und hoffen, dass es weniger wird.«

»Ich würde im Anschluss an den Geländekurs einen erweiterten Erste Hilfe Kurs anbieten, wenn da Interesse von mindestens zwei Personen bestünde.«, sagte Amon Krkschnock und wandte sich Myrie zu, »Du hättest, wenn ich das richtig interpretiere?«

»Fällt dafür Wandern aus?«, fragte sie.

»Nur Morgenwandern.«, antwortete Amon Krkschnock.

Myrie überlegte kurz, dann nickte sie. Das würde sie aushalten, weil sie ja inzwischen auch antags nachmittags draußen unterwegs war, und das sogar allein.

»Ich hätte auch Interesse.«, meldete sich Esme.

»Ich würde auch mitmachen.«, sagte Merlin.

Amon Krkschnock nickte zufrieden. Schließlich beschloss auch Morien, daran teilzunehmen.

»Wollen wir weiter?«, fragte Amon Krkschnock schließlich, als er die Situation für geklärt hielt.

»Ich fände jetzt schon ganz interessant, was du von Myries Antwort hältst.«, wandte Morien ein.

»Ich stimme Esme in ihrer Einschätzung zu.«, sagte er. »Auch wenn mich manch andere Lehrkraft dafür nicht wertschätzen würde, das zu tun. Eigene Sicherheit geht vor. Das ist so ein fest eingerichteter Bestandteil in den Köpfen der Leute. Es ist prinzipiell gut und richtig, aber auf der anderen Seite gehört unser Leben uns, und wir müssen jeweils für uns entscheiden, in welchen Situationen wir welche Risiken eingehen wollen, solange wir dabei nicht auch andere gefährden. Ich denke, dieser Leitsatz, das eigene Sicherheit vorgehe, bestimmt vor allem, dass uns in so einer Situation niemand einen Vorwurf machen darf, wenn wir uns für eigene Sicherheit entscheiden.«

»Ist es nicht auch so, dass Kinder davon abgehalten werden sollen, sich für zu viel Risiko zu entscheiden?«, fragte Daina skeptisch.

»Sicher. Vor allem müssen Kinder noch viel mehr erst einmal Risiken einschätzen lernen. Ich hatte aber nicht den Eindruck, dass das hier das Problem war.«, antwortete Amon Krkschnock. »In Myries Fall war es manchmal das Einschätzen, dass es vielleicht risikofreiere Wege gibt, die zum selben Ergebnis führen. Aber ich habe den Eindruck, wir nähern uns dem, dass du weißt, wie du das im Zweifel herausfindest.«

Myrie nickte zurückhaltend. »Ich denke schon.«, sagte sie.

Sie wunderte sich ein wenig, dass Hermen die Gelegenheit nicht nutzte, zu betonen, dass sie etwas noch nicht gut konnte. Aber er schwieg. Und so machten sie sich schließlich auf und erreichten das Schulgebäude rechtzeitig, um sich sogar noch etwas vor dem Vormittagsunterricht zu waschen oder auszuruhen.

Zitronensorbet mit Minze

Individualtraining lag Myrie eher als das Training zuvor. Daina stellte einen Trainingsplan zusammen, der etwa zur Hälfte aus Einzeltraining bestand und zur anderen aus gemeinschaftlichem Durchspielen von Virtualitäten alter Spielrunden mit der gesamten Spielgruppe. Letztere waren sehr verschieden und oft verwirrend, und Myrie erkannte kaum ein Muster, das sie von einem dieser Spiele auf ein anderes hätte übertragen können. Bei den anderen verhielt sich das aber anders, und da sie gemeinsam spielten, und vor allem Daina sie immer wieder aufklärte, hielt Myrie das nicht für ein Problem, sofern es beim Start der zweiten Phase ebenso wäre.

Im Einzeltraining war Myrie viel allein. Das lag schlicht an dem Umstand, dass Daina nicht bei verschiedenen Personen gleichzeitig sein konnte. Sie übte Bewegung in verschiedenen Virtualitäten, manchmal auch Kampf mit verschiedenen Kampfsystemen und bekam einen Überblick über verschiedene Spieltypen. Sie übte, beim Kampf nicht im Weg zu stehen und manchmal war Theodil dabei, um den Part zu übernehmen, der kämpfte. Sie übte auch, vor andere zu springen, wie es ihre Aufgabe wäre, wenn sie der Panzer wäre. Daina und sie überlegten, dass sie Myrie zwar ein wenig in diese Richtung trainieren würden, aber nicht sehr spezifisch. Und sie übte wieder verschiedenste Arten von Geländebezwungung, was ihr meistens leicht fiel und viel Spaß machte.

Wenn Daina nicht dabei war, übte sie auch die Dinge, die sie bloß angerissen hatten, wie Fahrrad fahren, fliegen mit Drohnen und den ein oder anderen Kampfstil aus Klopp. Wenn die Virtualitäten ihr zu anstrengend wurden, weil dauernd viel zu viele Eindrücke auf einmal auf

sie einwirkten, knackte sie Schlösser. Keine realen, aber verschiedenste in Virtualitäten. Daina wusste nichts davon. Myrie wollte es nicht ausdrücklich verschweigen, aber aus zwei Gründen entschied sie sich dafür, es nicht von sich aus zu erzählen. Zum einen hatte sie das vage Gefühl, dass Daina nicht so gut damit umgehen konnte, dass Myrie darin gut war. Zum anderen wusste sie nicht, wie begeistert Daina davon wäre, wenn sie wüsste, dass Myrie ihren Trainingsplan unterbrach. Nach ihrer Führung der Wandergruppe hatte Daina sich bereits darüber beschwert, dass Myrie nun Mandostag morgens mit einem weiteren Kurs beschäftigt war. Myrie hatte zwar widersprochen, dass sie andernfalls wandern gewesen wäre, aber Daina meinte, dass Wandern Myries Geist eher entspannte, während der erweiterte Erste Hilfe Kurs ihn eher auslaugen würde und sich dadurch ihre Aufnahmefähigkeit während der Trainingszeit verringern würde. Damit hatte sie recht. Dennoch entschied sich Myrie nicht um. Ihr schien es doch wichtiger, im Falle des Falles in der Lage zu sein, ein Leben zu retten, als im Spiel gegebenenfalls bessere Chancen zu haben.

Gegen das Training mit Olge hatte Daina hingegen nichts einzuwenden. Sie war sich nicht sicher, ob es einen positiven oder einen negativen Einfluss auf die Zeitspanne hatte, in der Myrie am Tag aufnahmefähig war, aber sie war sich sicher, dass es Myrie auch in einer für das Spiel tauglichen Art voranbrachte.

Die zwei Wochen, in denen sie sich auf das Individualtraining beschränkten, mochten die entspanntesten in der gesamten Trainingszeit werden, überlegte Myrie. Als sie am Nestag Abend am Ende der zweiten Woche nach einem Wochenende, das sie in Byrglingen verbracht hatte, das Zimmer betrat, waren die anderen zu ihrer Überraschung alle schon dort. Es roch nach Schweiß, obwohl die Fenster offen standen. Es war anscheinend warm hier gewesen, wärmer, als in Byrglingen, und wenig Luft zirkulierte. Alle schienen erschöpft, aber als Myrie hereinkam, legte Theodil sein Buch auf den Tisch und schaute sie nacheinander an.

»Es wird Zeit mit der Entwicklung zu beginnen.«, sagte er ernst, als sein Blick bei Daina zum Ruhen gekommen war.

Daina nickte bloß.

»Ich fände ein Finde- und Benutze-Spielschema gut.«, fuhr er fort.

»Kann man machen.«, antwortete Daina.

»Die Frage ist, wie klassisch wir den KontrA-Stil nachahmen wollen.«, sagte Theodil.

»Wahrscheinlich ahmen ihn alle nach und es wäre langweilig, wenn wir es in der selben Art täten, wie er damals war.«, überlegte Sarina.

»Oder alle Spielgruppen denken das, und am Ende fänden alle es schade, dass es kein einziges in sehr klassischem, realitätsnahem Stil gegeben hätte.«, sagte Daina.

»Oder aber alle anderen Spielgruppen denken, dass keine andere Spielgruppe einen realitätsnahen Stil an den Tag legen würde, und am Ende haben ihn doch wieder alle.«, fuhr Merlin fort.

»Und so weiter.«, sagte Hermen.

»Die Frage ist, ob es so schlimm wäre, wenn jedes der Spiele in diesem Stil gehalten wäre, und ob wir den Stil mögen.«, schlussfolgerte Theodil.

»Ich mag ihn.«, sagte Myrie.

Tatsächlich erwischte sie sich dabei, innerlich zu hoffen, dass alle Spiele im selben Stil gestaltet wären. Dann würden sie die Welten vielleicht nicht so sehr optisch überfluten.

Sie lag auf ihrem Dach, wie so oft, den Kopf auf die Arme gelegt und sah hinunter. Sie lag dieses Mal mehr an der Ecke, die in den Raum hineinragte, damit sie nicht nur Dainas Bett in Sicht hätte, sondern auch leichter zur Tischecke hinunterschauen konnte, wo Theodil und Sarina saßen.

»Ich fände ja auch nicht verkehrt, im Wesentlichen diesen Stil zu haben, aber die Interaktion mit der Umgebung ist überhaupt nicht die erwartete. Sagen wir, es gibt Wände, die wie Türen aussehen, und es gibt Türen, die so sehr wie Wände aussehen, dass man sie überhaupt nicht findet. Man müsste dann, um so eine Tür zu öffnen, die ganze Wand abtasten, bis man ein Schlüsselloch findet.«, schlug Sarina vor.

»Kann man machen, aber nicht in allzu großer Menge.«, sagte Daina.

Myrie betrachtete Daina nachdenklich. Sie wirkte, als würde sie sich

überhaupt nicht wohl fühlen. Es war nun das dritte Mal, dass sie etwas sagte, und sie hatte jedes Mal einen strengen Unterton in der Stimme gehabt und in ihren Schoß gesprochen statt in den Raum, wie sonst.

»Sieh das doch so:«, sagte Sarina. »KIs können mitgenommen werden, aber ohne physische Representation, wenn ich das richtig verstanden habe. Sprich, sie können analysieren, was wir sehen, und es uns erklären. Wenn die Rätsel aber hingegen unsichtbar sind, kann dann eine KI nicht viel helfen, oder doch?«

»Kann sie nicht, und das ist auch zugleich das Problem. Die Virtualität wird nicht nur von uns getestet, sondern auch von einer Reihe auch physischer KIs, die Spielteilnehmende nachahmen. Sie werden dabei in verschiedenen Disziplinen zufällig, aber bei einem eher überdurchschnittlichen Mittelwert befähigt.«, erklärte Daina. »Und diese müssen die Virtualitäten eben auch in vorgegebener Zeit lösen können. Rätsel ohne System, die also nur durch Raten gelöst werden können, lösen sie, indem sie jede Möglichkeit ausprobieren, also auch alle falschen. Wenn wir also Türen verstecken, dann müssen wir es entweder mit System oder Hinweisen machen, oder genügend wenig, dass es trotzdem geschafft werden kann, wenn alle Wände abgesucht würden.«

»So eine KI fair zu bauen, klingt ganz schön kompliziert.«, murmelte Merlin.

»Keine Frage, das ist es.«, antwortete Daina und dabei klang sie das erste Mal nicht so streng.

»Du hast Angst«, analysierte Myrie halblaut, »dass wir viele Ideen haben, die nicht zielführend sind, und du uns die alle ausreden musst.«

Daina blickte zu Myrie auf, antwortete aber nicht.

»Ich kann auch falsch liegen.«, räumte Myrie ein.

»Nein, du liegst richtig.«, entgegnete Daina. »Ich habe außerdem Angst, dass euch das dann frustriert und ihr mich als destruktiv wahrnehmt.«

Eine Weile sagte niemand etwas, und sie sahen zu Daina herüber, die bald darauf ihren Kopf wieder senkte. Myrie fragte sich, ob es nicht in Ordnung gewesen war, dass sie Dainas Angst zur Sprache gebracht hatte.

Sie dachte darüber nach, wie oft Daina Ängste vor anderen offen geäußert hätte. Sie hatte einmal erwähnt, dass sie Angst vor Olge gehabt hatte. Aber es war zum einen nur Myrie gegenüber gewesen und zum anderen nicht in einem Augenblick, in dem sie die Angst tatsächlich auch gespürt hatte. Dann hatte sie von ihrer Angst vor Höhen gesprochen, aber erst in einer kritischen Situation, als sie so schlimm war, dass sie sehr verzweifelt gewesen war. Beim kurzen, steileren Abschnitt auf der Wanderroute, die Myrie angeführt hatte, hatte Daina davon nichts gezeigt oder geäußert.

»Vielleicht eine nicht ganz unberechtigte Angst.«, sagte Hermen. »Wir müssen eben vorankommen. Da kann Übervorsichtigkeit destruktiv sein, und das bist du oft. Aber du kennst dich auch am besten von uns aus, muss ich zugeben. Daher brauchen wir die Einwände auf der anderen Seite auch.«

Myrie war sich inzwischen ziemlich sicher, dass Daina darüber eigentlich nicht hatte reden wollen. Sie konnte erkennen, wie Dainas Muskeln sich anspannten. Sie fragte sich, wie das mit anderen Gefühlen aussah. Sie erinnerte sich daran, dass sie am Anfang mit Merlin weniger zu tun gehabt hatte als mit Daina, aber trotzdem das Gefühl gehabt hatte, ihm näher zu sein. Und dass es vielleicht an der Art der Gefühle gelegen hatte, über die sie gesprochen hatten. Es war aber auch nicht ganz einfach, einzuordnen, welche es waren, die Daina schon anfangs geteilt hatte, und welche nicht. Begeisterung hatte Daina nie verborgen.

»Ist es nicht so, dass diese Testprogramme, die am Ende über das Spiel laufen, zu einem großen Teil vorher bekannt sind, und wir jeden Stand unseres Spiels testen können?«, fragte Merlin.

»Doch. Damit habe ich in den letzten Wochen viel herumexperimentiert, um sinnvolle Einschätzungen machen zu können, was geht und was nicht.«, erwiderte Daina.

»Vielleicht könntest du uns ein bisschen vorstellen, was du gemacht hast?«, fragte Sarina.

Daina zögerte, dann nickte sie. »Ich versuche es.«, sagte sie und stand auf. »Ich gehe was vorbereiten.«

»Hast du was dagegen, wenn ich direkt mitkomme?«, fragte Merlin.

»Nur zu.«, ludt Daina ein.

»Ich komme gleich nach.«, sagte Sarina.

Myrie legte sich kurz auf den Rücken und blickte an die Decke. Eigentlich mochte sie nach der Zugfahrt nestags Abends nichts mehr unternehmen, was mit mehr als einer anderen Person verbunden war. Auf der anderen Seite vermutete sie, dass sie heute vorwiegend Daina beim Programmieren zusehen würden, und das mochte sie. Sie atmete ein paar Mal tief durch, dann kletterte sie die Leiter durch die Falltür hinab in den Flur. Bevor sie dazu kam, die Falltür hinter sich zu schließen, verließ auch Sarina das Zimmer. Er schwieg nur, bis sie den Flur zu den Zimmern verlassen hatten.

»Erinnerst du dich daran, dass ich Mal behauptet habe, du wärest völlig unsensibel?«, fragte er.

»Du meintest, gerade mir fiele außerordentlich wenig auf.«, erinnerte sich Myrie.

»Du weißt noch den genauen Wortlaut?«, sagte Sarina leise.

»Auch den Tonfall.«, ergänzte Myrie.

»Es muss weh getan haben. Es tut mir leid.«, sagte Sarina, immer noch leise und ernst.

»Nicht sehr.«, sagte Myrie. »In Gesprächen, die für mich relevant wirken, kann ich mir sowas einfach merken.«

»Quasi ewig?«, fragte Sarina.

»Ich bin noch nicht sehr alt, wer weiß das schon.«, entgegnete Myrie. Sarina lächelte. »Auf jeden Fall hast du danach sowas gesagt, wie, dass dir sehr viel auffiele.«, fuhr er fort.

»Nur nicht das Gleiche wie den anderen.«, ergänzte Myrie.

»Genau. Das sehe ich nun bestätigt.«, sagte Sarina. »Und es tut mir leid, dass ich daran gezweifelt habe.«

»Du meinst wegen Dainas Angst?«, fragte Myrie.

»Ja.«, antwortete Sarina.

»Aber mir ist nicht rechtzeitig aufgefallen, dass ich das vielleicht nicht

hätte sagen sollen. Sie hat sich nicht wohl dabei gefühlt.«, legte Myrie ihre Gedanken von vorhin dar, und im nächsten Augenblick fragte sie sich, ob sie letzteres vielleicht nicht hätte sagen sollen.

»Es war ihr unangenehm, das habe auch ich gemerkt. Aber manchmal ist das wichtig, sowas zu thematisieren.«, versuchte Sarina sie zu beruhigen.

»Aber doch nur, wenn Daina einverstanden gewesen wäre.«, sagte Myrie.

»Manchmal kommt Einverständnis erst im Nachhinein.«, entgegnete Sarina.

»Aber ist das nicht schlecht? Dann war es doch in dem Augenblick ungewollt.«

Sarina gab einen Ton von sich, ein Geräusch wie ein behagliches Seufzen, was Oma Lorna manchmal gemacht hatte, wenn sie Myrie angefangen hatte zu streicheln. »Du nimmst alles sehr genau. Aber ein bisschen über die Grenzen anderer zu gehen, ist manchmal wirklich hilfreich. Ich denke, es war gut, dass du das gemacht hast.«, sagte er noch einmal.

Myrie sagte darauf nichts mehr. Sie wusste nicht, ob Sarina recht hatte. Sie hatte nicht das Gefühl, sonderlich genau zu sein, aber sie hatte diese Einschätzung schon des Öfteren von anderen gehört, daher tendierte sie dazu zu glauben, dass es vielleicht doch auf gewisse Art stimmte. Und ob Sarina recht damit hatte, dass es gut war, dass sie offen über Dainas Gefühle gesprochen hatte, konnte sie auch nicht entscheiden. Sie fragte sich, wie es umgekehrt gewesen wäre, wenn jemand über ihre Gefühle gesprochen hätte. Aber der Vergleich war schwierig, weil Myrie nicht die gleichen Ängste hatte und nicht die gleichen Einschränkungen dazu, was ihr unangenehm wäre, zu offenbaren. Sie hatte vorwiegend Angst vor Hermen, aber diese Angst war vollkommen öffentlich. Daina gegenüber war Hermen nicht gerade verständnisvoll, aber schon deutlich weniger fies, als oft zu Myrie.



Die nächsten Wochen verbrachten sie damit, Ideen zu sammeln, sie umzusetzen, sie auszuprobieren, welche zu verwerfen, und neue zu finden. Nebenbei wurde das Individualtraining fortgesetzt. Myrie kam alles sehr chaotisch und unstrukturiert vor. Sie fühlte sich nicht in der Lage, etwas Sinnvolles beizusteuern. Auf der anderen Seite war sie immer die erste Person, die Daina nach ersten Sicherheitstests in die Virtualitäten schickte.

Über diesen Umstand stritten Hermen und Daina heftig. Es fing alles relativ harmlos an einem Mandostag Abend an, als Hermen danach fragte, warum sie jedes Mal Myrie vorschicke, ob es etwas damit zu tun habe, dass Myrie zu sonst nichts gut wäre.

»Myrie ist zu sehr viel gut. Ich könnte dich jedes Mal hauen, wenn du so miese Dinge laberst.« monierte Daina und sah ihn ein paar Momente sehr finster an. »In diesem Fall: Myrie ist trainiert und hat sehr gute Reflexe. Wenn sie in diesem Raum ohne eingeschaltete Virtualität von der Decke fallen würde, würde sie sich auf dem Boden abrollen können und ihr würde nicht viel passieren. Das können wir alle nicht.«

»Verlässt du dich nach all den Jahren, die du in Virtualitäten verbracht hast, immer noch nicht darauf, dass sie dich auffangen?«, fragte Hermen und grinste dabei.

»In nicht ausreichend getesteten nicht. Mir ist das tatsächlich schonmal passiert, dass Myries Fähigkeiten nötig waren.«, gab Daina zu.

»Bitte, was?«, fragte Hermen. Er grinste nicht mehr. Er war einfach entsetzt.

Myrie versuchte sich zu erinnern, aber kam zu dem Schluss, dass sie nie diese Ernsthaftigkeit bei ihm erlebt hatte.

»Komplizierte Virtualitäten brauchen lange, um ausreichend getestet zu werden. Ich lasse während der Entwicklung jeweils nur ein paar Vortests über jeden Zustand laufen, in den ich Myrie dann schicke. Dann kommen wir schneller voran.«, erklärte Daina. »Für die meisten Leute wäre das zu waghalsig, und ich habe in der Vergangenheit mit Myrie auch mal zu unvorsichtig herumexperimentiert, aber nun habe ich da einen guten

Kompromiss mit den Vortests gefunden, der Myrie mit ihren Fähigkeiten und mega Reflexen nicht gefährdet.«

»Das ist nicht dein Ernst, oder?«, fragte Hermen.

»Dann erklär mir mal, was passieren soll!«, rief Daina wütend.

»Weißt du, zu was elektromagnetische Felder im Stande sind?«, fragte Hermen wesentlich leiser als sonst.

»Ja!«, versicherte Daina.

»Sie könnten Myrie Gliedmaßen abschneiden!«, sagte Hermen.

»Nein, können sie nicht.«, widersprach Daina.

Der Wortwechsel ging anschließend einige Male auf eine Weise hin und her, von der Myrie nicht verstand, warum sie das taten. Sie tauschten keine neuen Inhalte aus, sondern versuchten anscheinend durch energisches Auftreten und drastischere Wortwahl jeweils die andere Person davon zu überzeugen, dass die jeweils eine recht hätte. Dabei wurden sie lauter, bis Myrie sich die Ohren zuhielt und Anstalten machte, den Raum zu verlassen.

»Wir könnten eine Lehrkraft fragen.«, schlug Merlin vor.

Hermen und Daina verstummten vorübergehend und Myrie nahm nach kurzem Zögern die Finger von den Tragi, den Haut- und Knorpelfortsätzen auf der dem Gesicht zugewandten Seite der Ohren, die man über den Gehörgang drücken konnte.

»Keine gute Idee.«, sagte Daina schließlich. »Es ist verboten, was wir hier tun. Das würde dabei ja rauskommen, und wir kämen langsamer voran. Dann hätte ich die Zeit anders einteilen müssen.« Sie fügte energisch hinzu: »Ich überlege mir schon gut, was ich tue. Ich kenne mich aus, ich gefährde niemanden.«

»Wenn Myrie wirklich so arg zu Schaden kommen könnte, sollten wir es aber herausfinden.«, hielt Sarina fest.

»Wir könnten versuchen, eine Lehrkraft zu fragen, ohne dass sie weiß, warum wir das fragen.«, überlegte Merlin.

»Ich kann mir vorstellen, dass dann eine Lehrkraft an der Schule umhergeht, und sich stichprobenartig Virtualitäten anschaut, ob sie auch

getestet worden wären. Besonders bei uns, weil wir gerade fiebrig dabei sind, zu entwickeln, und eine Frist haben.«, wandt Daina ein.

»Das Risiko würde ich eingehen und sehe das Problem nicht.«, stellte Hermen klar. »Entweder es ist gefährlicher, als du denkst, und wir sollten es dringend wissen. Oder es stellt sich raus, dass du Recht hast. Dann behaupten wir, immer wenn uns jemand kontrollieren kommt, dass da in Wirklichkeit noch nie jemand drin war. Wir werden ja, kurz bevor jemand in den Raum kommt, wissen, dass das passiert. Wir haben zwar nicht speziell dazu letztes Wochenende den Flur verwanzt, aber das sollte uns doch trotzdem die nötige Vorbereitungszeit geben, alles harmlos wirken zu lassen. In der Zeit können wir Myrie aus der Virtualität rausholen.«

Dass der Flur verwanzt war, war für Myrie eine Neuigkeit. Schließlich war sie am Wochenende wieder in Byrglingen gewesen. Aber dies erklärte im Nachhinein die weniger überraschte Reaktion darauf, als sie dazugestoßen war. Sie waren noch nie besonders überrascht gewesen, aber vorhin hatten sie mehr so gewirkt, als ob sie Myrie schon erwartet hätten, wenn sie kam. Ein feiner, aber merkbarer Unterschied.

»Machbar, aber dennoch mit großem Risiko verbunden.«, überlegte Daina. »Die Zustände im Gedröhrt der Wände haben eine Erinnerung daran, was sie zuletzt dargestellt haben. Das müsste dann ein paar Mal überschrieben werden, damit es nicht mehr nachweisbar wäre. Das könnte länger brauchen, als der Zeitraum zulässt, den wir dann haben. Auf der anderen Seite ist es auch kein Leichtes aus den Zuständen präzise Informationen zu ziehen. Aber die Lehrkräfte hier sind krass drauf.«

»Daina, wenn Hermen recht hat, sollten wir das unbedingt wissen und ich denke, das Risiko ist da vollkommen angemessen!«, sagte Sarina energisch aber nicht laut.

»Aber ich weiß, dass, was Hermen sagt, Quatsch ist. Ich würde Myrie niemals in dieser Art gefährden.«, widersprach Daina.

»Ich werde eine Lehrkraft fragen.«, sagte Hermen überraschend sachlich.

Daina warf ihm einen weiteren finsternen und bedrohlichen Blick zu.

Myrie mochte es sehr an Daina, dass sie das konnte. Zum eigentlichen Diskurs hatte sie sich bislang noch keine Meinung gebildet. Sie verstand alle Argumente, und fragte sich, ob es noch andere Möglichkeiten gab, das Risiko abzuschätzen, etwa eine KI zu fragen. Letzteres erschien ihr eine gute Lösung des Problems zu sein und sie versuchte ihn einzubringen. Aber die Stimmung war so angespannt, und es wirkte die ganze Zeit über so, als würde jemand anderes gleich wieder etwas sagen, sodass sie nichts hervorbrachte.

»Mach dich darauf gefasst, dass ich dann nicht rechtzeitig ein Spiel zusammengebastelt bekomme, dass den Anforderungen entspricht, und dass ich dir dafür die Schuld geben werde.«, stellte Daina klar.

»Ich habe gerade ein bisschen zu dem Thema gelesen.«, meldete sich Theodil zu Wort. »Laser beispielsweise sind ein Sonderfall von elektromagnetischen Feldern und können durchaus Lebewesen verletzen.«

»Hast du schonmal erlebt, dass ein EM-Feld in einem Spielraum Laserlicht hervorgerufen hätte?«, fragte Daina bissig.

»Nein. Ich frage mich aber, ob es theoretisch möglich wäre, welches durch entsprechend überlagerte Felder zu erzeugen.«, erwiderte er. Er zeigte keine Gefühlsregung dabei, wirkte gelassen und entspannt.

»Ist es nicht.«, versicherte Daina.

»Hmm.«, machte Theodil, zögerte kurz, und sagte dann: »Da hast du recht. Ich bin gerade ein paar Quellen zu speziell der Frage durchgegangen. Die sind da deiner Meinung.«

Daina lächelte, verschränkte die Arme und blickte Hermen an.

»Es ist allerdings ein sehr schwierig zu untersuchendes Thema, wenn man mit weniger spezifischen Fragen daran geht.«, stellte Theodil fest. »Es gibt verschiedene Sicherheitslevel, die in die EM-Felderzeugung eingebaut sind, die sich auch jeweils zwischen den Einsatzgebieten unterscheiden. Für Spielräume wird natürlich immer wieder studiert, in wiefern die Sicherheitstests überlistet werden könnten. Aber das ist ja gar nicht, was wir suchen. Wir überlisten sie ja nicht. Wir ignorieren sie einfach.«

»Also ist es schon möglich, in Spielräumen Laserstrahlung zu erzeugen, wenn die Sicherheitstests umgangen werden?«, fragte Hermen.

»Nein, das ist schlicht mit der Technik in Spielräumen schon nicht möglich.«, entgegnete Theodil.

»Aber?«, bohrte Hermen nach.

»Ich weiß es noch nicht. Es ist schwierig, die Übersicht zu finden. Viele Studien beschäftigen sich mit Räumen, die irgendwelche zusätzlichen Besonderheiten haben, die hier nicht zutreffen.«, berichtete Theodil. »Ich brauche mehr Zeit zum Nachforschen. Kommen wir bis Montag aus, ohne dass Myrie in Virtualitäten geschickt wird?«

»Myrie und ich sind am Wochenende ohnehin wieder in Fork. Das kostet uns also nur heute. Wäre schade, aber da kann ich mit leben.«, antwortete Daina resigniert.



Myrie freute sich wenig auf Fork. Sie wäre vielleicht lieber nach Byrglingen gefahren, wo alles vertraut war, wo ihr Papa und ihre Geschwister waren, die sie alle so gut kannte, dass zu hoher Wahrscheinlichkeit nichts Unerwartetes passieren konnte. Aber das war auch gerade der Grund, weshalb sie sich dennoch entschied, wieder nach Fork zu fahren. Je besser sie eine Umgebung kannte, desto entspannter konnte sie sich darin bewegen, weil sie das, was alles passieren konnte, einzugrenzen lernte, und es weniger willkürlich erschien.

Sie fuhren später am Tag als beim letzten Mal und Myrie brach auch dieses Mal nicht noch am Lantag auf, Fork zu erkunden. Im Wesentlichen verlief alles ähnlich wie beim letzten Mal, abgesehen davon, dass Bor Myrie mehr motivierte, den Essensdrucker auch tatsächlich zu benutzen und ihr am Tag darauf in der Spielhalle in Folge dessen nicht flau wurde.

Die Entscheidung, nach Fork zu fahren, stellte sich am Morntag als gut heraus, fand Myrie. Sie begannen mit einer zweiten Phase einer vergangenen

Runde, die Daina sich für diesen Zeitpunkt im Training aufgespart hatte, und spielten sie den ganzen Tag, abgesehen von kleinen Pausen für Essen und Gänge zur Toilette. Myrie hatte bisher erst einmal zuvor so viel Zeit am Stück in einer Virtualität verbracht und das war Dainas Wirrfel gewesen, von dem sie sich nicht hätte lösen wollen. Die erste der beiden Virtualitäten, die sie aus dieser zweiten Phase spielten, war durchaus spannend, aber auf völlig andere Weise als Dainas Wirrfel. Myrie mochte es, wenn Dinge nicht so funktionierten, wie sie das in der Realität eigentlich taten, wie Kräfte, oder auch einfache Mechaniken, wie durch Türen gehen. Diese Virtualität folgte nicht der Intuition beim Durchwandern von Gängen. Sie konnten zwischen zwei Punkten eine lange Strecke geradeaus zurücklegen, und dann auf einem anderen, sehr kurzen Weg den ersten Punkt wieder erreichen. Manche Türen führten woanders hin, wenn zuvor mehrfach eine Stelle richtig herum passiert worden war. Erschwerend kamen Fallen hinzu, die sie für einige Zeit am Fleck fixierten oder im Labyrinth weit zurückwarfen. Außerdem geisterten verwirrt wirkende Wesen durch die Gänge, bei denen man nie wusste, ob sie helfen oder das Suchen erschweren wollten.

Merlin klärte Myrie darüber auf, dass das Spiel den Spielenden vermitteln wollte, dass dieses Haus, durch das sie irrten, sie verrückt machen und auf Dauer in so ein Wesen verwandeln würde. Das Spiel hatte noch mehr Handlung, die Merlin verstand und die er versuchte, Myrie zu erklären, und von der Myrie nicht wusste, wie er sie herausgefunden hatte. Aber sie erschien Myrie auch nicht relevant für das Lösen der Rätsel. Sie bemerkte aber schon, wie sich die Darstellung des Spiels über die Zeit hinweg veränderte, immer verwirrender wurde, und vermutete, dass das die Art war, darzustellen, dass sie den Verstand verlieren würde. Es fühlte sich sogar ein wenig so an.

»Heißt das, dass diese Virtualität irgendwann unlösbar wird, weil wir den Verstand verloren haben?«, fragte Myrie.

»Wenn wir tatsächlich den Verstand verlieren, sicher!«, antwortete Sarina.

»Die Spielbarkeitstests, durch die auch dieses Spiel vor der Zulassung zur entsprechenden zweiten Phase gelaufen sind, versuchen zu versichern, dass die Virtualität in jedem Zustand in einer vorgegebenen Zeit lösbar ist. Das Spiel darf durch das Fortschreiten der Zeit oder falsche Entscheidungen der Spielenden nur bis zu einem gewissen Grad komplizierter werden. Oder es muss möglich sein, es neu zu starten.«, versicherte Daina.



Myrie wurde mit der Zeit gelassener in der Virtualität. Es war ihr nicht möglich, die ganze Zeit mit der Anspannung dabei zu sein, in der sie sonst Virtualitäten besucht hatte, in denen es darum ging, etwas zu erreichen. Sie merkte schon nach wenigen Stunden, dass ihr diese Anspannung zu viel wurde, und fragte Merlin, was sie tun sollte. Sie fragte ihn das in einer Art, dass nur er es hören konnte. Merlin riet ihr, einfach kurz rauszugehen und etwas zu pausieren. Niemand wisse, ob sie nicht einfach oft auf die Toilette gehen müsste.

Myrie folgte seinem Vorschlag und verließ ab und zu die Gruppe, um in die Küche zwei Stockwerke höher zu gehen. Dort gab es einen Zugang zu einer Terrasse vor der Glasfront und sie konnte den Wind spüren und über die Stadt hinwegschauen. Sie merkte, wie sie hoffte, vielleicht wieder auf Lunosch zu treffen. Sie fragte sich, warum sie das eigentlich hoffte. Eine einfache Antwort wäre gewesen, dass sie ihn sympathisch fand, und das spielte sicher dabei eine große Rolle. Auf der anderen Seite war Myrie auch misstrauisch. Das Misstrauen kam aus zwei Quellen. Das eine war das, was sie immer hatte, weil sich zu viele Leute in ihrem Leben nach nur kurzer Zeit zu welchenden entpuppt hatten, die fies zu ihr waren und sie ausschlossen. In letzter Zeit hatte sie das zwar kaum noch erlebt, aber die Befürchtung war alt und tief verwurzelt. Die andere ergab sich aus Dainas regelmäßigen Erinnerungen daran, dass sie anderen Teilnehmenden nicht trauen sollte. Dieses zweite Misstrauen wurde von der Logik gefüttert,

dass wahrscheinlich jede Spielgruppe gewinnen wollte, und sogar ihre Spielgruppe den Flur verwanzt hatte. Wenn sie recht bedachte, selbst wenn Lunosch es gewesen wäre, der sie verwanzt hätte, konnte sie ihm daraus keinen Vorwurf machen. Sie fragte sich, ob dieses zweite Misstrauen einfach immer zwischen ihr und anderen Teilnehmenden stehen würde, bis eine der zugehörigen Spielgruppen rausgeflogen wäre. Und sie fragte sich, ob sie trotz dieses Misstrauens in der Lage wäre, eine Art Freundschaft mit anderen Spielteilnehmenden anzufangen. Eine Freundschaft, in der eben ein abgesprochenes, gegenseitiges Misstrauen auf einer Ebene vorlag. Das widersprach ja nicht dem, dass man an sich einen freundlichen Umgang miteinander haben konnte.

Es hatte aber noch einen anderen Grund als die Sympathie, die sie für ihn empfand, dass sie Lunosch gern wiedergetroffen hätte. Es fühlte sich so an, als wäre noch etwas offen, als hätten sie etwas angefangen, das nun unordentlich da lag, und nicht zu Ende war. Es wäre unbefriedigend gewesen, ihn nicht noch irgendwann einmal wieder zu sprechen.

Anfangs, wenn sie von einem Ausflug in die Küche zurückkehrte, fühlte sie sich unwillig, sich wieder auf die Virtualität einzulassen, aber nach kurzer Zeit in ihr legte sich der Unwillen. Jedes Mal nach einer solchen Pause fühlte sie etwas mehr, dass es eine Welt war, die nicht ihre eigene war, in der sie nicht bleiben musste, und das war gut. Sie fühlte immer mehr, dass sie die Pausen nehmen durfte, wann sie sie brauchte, und bemerkte, dass die anderen das verschieden oft auch taten, wenn auch weniger oft als sie. Und am Ende des Tages fühlte sie sich immer noch erstaunlich gelassen, konnte die Dinge mehr nehmen, wie sie kamen. Es fühlte sich alles etwas natürlicher an.

Das Gefühl des Unwillens nahm noch einmal stark zu, als sie einen Ausgang der Virtualität fanden und in eine andere, völlig neue Welt gelangten. Es ging in diesem Fall aber allen anderen ebenso und sie machten eine geschlossene Pause, in der Myrie mit Daina in der leeren Küche zwei Stockwerke höher zu Abend aß.

Sie fragte sich, ob Daina sie viel schneller zurückgedrängt hätte, wenn

Sarina nicht eine Erörterung einer ehemaligen Spielberühmtheit gefunden hätte, die über die vergangenen Spielrunden Befragungen gemacht hatte, und herausgefunden hatte, dass Spielgruppen effizienter waren, wenn sie ausreichend lange Essens- und Schlafpausen machten. Myrie überredete Daina, draußen mit ihr zu essen, nicht zu nah am Geländer, und der Stadtwind spielte von verschiedenen Seiten mit Dainas Haaren und Zöpfchen. Stadtwind, stellte Myrie erneut fest, war etwas ganz anderes als der Wind in Byrglingen oder in der Umgebung der Schule. Er machte viel mehr Chaos mit Dainas Haaren als etwa bei Wanderungen, und sie konnte ihren Blick kaum von den Bewegungen der Strähnen lösen. Er roch auch anders. Myrie wusste nicht, was ihre Gedanken ihr damit sagen wollten, aber sie dachte, er würde hier weißer riechen als auf dem Land, wo er kontrastloser und grau roch. Sie mochte letzteres lieber. Weiß war anstrengend.

Sie sprachen nicht viel, aber lächelten sich gegenseitig an. Myrie war zufrieden mit dem Spiel und damit, wie sich ihre Gelassenheit entwickelte, und Daina war zufrieden mit Myrie und mit der Spielgruppe.

Sie spielten in der neuen Virtualität noch fast drei Stunden an diesem Tag, in denen Myrie sich wieder eine Pause auf der Küchenterrasse nahm, und als sie zurück zu ihrem Spielraum aufbrach, sah sie Lunosch in einem der Stockwerke zwischen dem mit der Küche und dem ihres Spielraums durch die Tür des Treppenhauses. Sie zögerte einen Augenblick, dann trat sie auf den Flur. Lunosch drehte sich zu ihr um, wohl weil er die Bewegung oder Geräusche in seinem Rücken wahrnahm, vermutete Myrie.

»Moria!«, rief Lunosch freudig überrascht. »Schön dich zu sehen, und unpraktisch, dass ich schon wieder keine Zeit habe. Das viele Training.«

»Wir trainieren auch gerade.«, antwortete Myrie.

Es fühlte sich seltsam an, das zu sagen, so komisch aufgesetzt und inhaltslos. Natürlich trainierten sie. Lunosch grinste. Er stand wunderschön gerade und fest, wie beim letzten Mal, fand Myrie. Er trug wieder das gleiche, weite, weiche, graue Oberteil mit hochgeschobenen Ärmeln, und eine lange, schwarze Kordhose die zu den Fußknöcheln hin weiter wurde.

Seine Füße waren ebenfalls sonnengebräunt, was Myrie verriet, dass er wohl viel barfuß in der Sonne war.

»Wäre auch seltsam, wenn nicht.«, sagte er in freundlichem Ton.

Myrie nickte.

»Ich habe erst morgen Abend wieder eine längere Pause. Vielleicht könnten wir uns dann treffen?«, fragte er.

Myrie zögerte einen Augenblick. Es fühlte sich immer noch fremd an, dass sie sich verabredete. Die Frage fühlte sich ein wenig so an wie damals, als Daina sie angerufen hatte, um sie das erste Mal zu Schatzvulkan mitzunehmen. Und das überwältigte sie ein bisschen. Aber ihr Zug würde am Nachmittag schon zurückfahren.

»Da sitze ich wohl schon im Zug zurück.«, sagte sie daher traurig.

»Du wohnst gar nicht in Fork?«, schlussfolgerte Lunosch überrascht.
»Und kommst dennoch mehr als einmal hier her zu den Besichtigungsmöglichkeiten?«

»Du kommst dann wohl aus Fork?«, fragte Myrie, statt zu antworten, und merkte, wie sie dabei lächeln musste.

»Ja, ich wohne hier seit acht Jahren. Meine Eltern sind mit mir hierher gezogen, als ich vier war. Daran erinnere ich mich aber nicht mehr.«, antwortete er und lächelte ebenfalls wieder.

»Ich bin in einem kleinen Dorf zwischen Bergen groß geworden.«, erzählte Myrie und kam sich schon wieder so vor, als würde sie viel zu inhaltslose Dinge sagen.

Auf der anderen Seite erzählte er auch Dinge über sich mit ähnlichem Inhalt, und sie fand es interessant. Zumindest so interessant, dass sie es sich merken würde und es nicht sinnlos fand, es zu wissen.

»Kommst du auch am Wochenende in einem Monat?«, fragte Lunosch.

»Ja.«, antwortete Myrie schlicht.

»Am Morntag Abend an dem Wochenende wird groß gefeiert in der Küche im achzehnten Stock. Vielleicht sehen wir uns da ja!«, schlug er vor.

»Vielleicht.«, antwortete Myrie nach kurzem Zögern. Das letzte, was sie

erlebt hatte, was einer großen Feier nahe gekommen war, war die Neujahrsfeier der Schule gewesen mit ihren vorangegangenen Veranstaltungen. Sie erinnerte sich mit gemischten Gefühlen daran. Es war schön gewesen, aber der Anteil davon, der nicht strukturierte Veranstaltungen gewesen waren, hatte sie gestresst und überfordert. Überall waren Leute gewesen und Musik und Lichter. Auf der anderen Seite war sie gar nicht dazu gekommen, sich darauf wirklich einzulassen. Sie hatte sich in Veranstaltungen aufgehalten und war durch das andere Gewusel nur gegangen, um diese zu wechseln, und später, um sich mit schlimmen Kopfschmerzen auf ihr Zimmer zurückzuziehen. Vielleicht war es mit Feiern genauso wie mit Virtualitäten: Vielleicht musste sie einfach regelmäßige Pausen davon machen.

»Ich würde mich freuen.«, sagte Lunosch. »Aber nun muss ich dringend los. Ich hatte gesagt, ich würde mich beeilen, und sie haben mich gerade gefragt, wo ich bleibe.«

»Hoffentlich bis bald!«, rief Myrie, bevor er sich umdrehte.

»Hoffentlich.«, sagte er. »Hoffentlich mit mehr Entspannung und Zeit als auf dem Flur.«

Myrie schaute ihm nicht nach. Das hätte sie seltsam gefunden. Sie ging zurück ins Treppenhaus und zu den anderen in die Virtualität.



Der Streit zwischen Daina und Hermen hatte das Wochenende über geruht, aber als Theodil am Montag verkündete, er habe zwar recherchiert, wäre aber wegen der immer verschiedenen Bedingungen und den ganzen Fachausdrücken und den themenspezifischen Formulierungen nicht zu einem befriedigenden Ergebnis gelangt, entbrannte er von Neuem. Für Myrie war nicht nur der Streit purer Stress, durch den sie nicht mehr in der Lage war, klar zu denken, sondern sie fühlte sich nun auch unbehaglich dabei, nicht nach klassischen Maßstäben getestete Virtualitäten zu betreten.

Sie wollte Daina vertrauen, aber sie wusste auch, dass Daina manchmal etwas unüberlegt war. Sie tat es vorläufig trotzdem, weil sie vermutete, dass etwas Schlimmeres als hinzufallen unwahrscheinlich war, auch wenn die Möglichkeit davon bestand. Sie vermutete, die Gefahr könnte vor allem durch Geschosse kommen. Bisher hatten sie keine in ihr Spiel eingebaut. Am Antag wollte sie bei ihrem wöchentlichen Ausflug in die Umgebung Omantra zu dem Thema fragen. Im Moment fühlte sie sich zu wenig aufnahmefähig für ein solches Gespräch, auch wenn es natürlich wichtig war.

Doch soweit kam es nicht. Am nächsten Tag betrat Kalia von Stork, der Zwerg, der Technik unterrichtete, energischer als sonst den Unterrichtsraum. Sie trug außerdem einen Kasten, der etwa Größe und Gewicht eines kleineren Essensdruckermodells hatte, und eine Gurke. Der Kasten war sogar, ähnlich wie Essensdrucker, im Wesentlichen durchsichtig, aber die Wände waren dicker oder doppelt, und ein dünnes Drahtgeflecht war darin eingearbeitet. Myrie sah genauer hin, und stellte fest, dass es sogar zwei Drahtgeflechte waren, das Innere hatte etwa einen Daumen breit Abstand zum Äußeren.

»EM-Felder«, rief Kalia von Stork und öffnete eine Seite des Kastens, nachdem sie ihn abgestellt und angeschlossen hatte, »haben generell erheblich mehr Potential, als uns aus Virtualitäten bekannt ist.«

Sie schloss die Tür, nachdem sie die Gurke hinein gelegt hatte. Dann betätigte sie einen Schalter. Die Gurke, obwohl sie nicht in irgendeiner Art von EM-Anzug steckte, erhob sich vom Boden.

»Wir bestehen zu einem großen Anteil aus Wasser, wie diese Gurke. Wassermoleküle reagieren auf EM-Felder. Daher ist es möglich, mit gezielten EM-Feldern selbst ohne einen dazu gehörigen EM-Anzug einen solchen Organismus anzuheben.«, fuhr sie fort.

Sie öffnete auf einem Bildschirm auf ihrem Tisch einen Schaltfläche, die gleichzeitig an die Wand hinter ihr projiziert wurde, aber das Menü änderte sich zu schnell, als dass Myrie wirklich verstanden hätte, was sie

da machte. Sie war außerdem immer noch von der schwebenden Gurke gebannt.

»Wir können sie mit EM-Feldern kontrolliert zerschneiden.«, ergänzte Kalia von Stork und eben dies passierte. Ohne, dass etwas an der Schneidfläche zu sehen gewesen wäre, zerlegte sich die eine Seite der Gurke in fünf Scheiben größer werdender Dicke, die dünnste so dünn wie Papier, und die dickste war vielleicht einen halben Zentimeter breit. An den Schnittflächen dampfte es.

»Dies bedarf extrem gezielt überlagerte, starker EM-Felder, wozu unsere Zivilisation erst seit wenigen Jahren in der Lage ist. Das äußere Drahtgewebe dient ausschließlich dazu, das Feld, das das Innere erzeugt, nach außen für uns abzuschirmen, damit für uns hier keine Gefahr droht.«, berichtete Kalia von Stork und ihre Bartspitze zitterte dabei aufgeregt. »Viel einfacher ist es...« In diesem Augenblick zerplatzte die Gurke und verkohlte wenige Momente später, bis nicht mehr erkennbar war, dass es je eine Gurke gewesen war. »Das da.«, kam Kalia von Stork zum Schluss.

Myrie musste grinsen, weil sie ihren Satz nicht in einer korrekten Weise zu Ende geführt hatte. Kalia von Stork grinste ebenfalls breit, wie sie es oft tat, wenn sie etwas vorführte, was sie begeisterte, aber sie tat dies nur einen Augenblick, bevor sie wieder ernst in die Runde blickte.

»Ich wurde gefragt, ob das etwas ist, was in Virtualitäten passieren kann, die nicht durch Standardsicherheitstests gelaufen sind.«, teilte sie mit und schaltete dabei beiläufig das Gerät vor ihr wieder aus.

Myrie blickte Daina und Hermen an, aber keiner von beiden verzog irgendeine Miene. Sie hätte irgendwie erwartet, dass Daina Hermen nun böse ansehen würde. Vielleicht tat sie es nicht, weil sie das verraten hätte, und Myrie überlegte, dass sie vielleicht das gerade getan hatte.

»Ist jemand von euch vielleicht auf die Idee gekommen, so etwas zu tun?«, fragte Kalia von Stork und blickte, wie Myrie befürchtet hatte, Daina fragend an.

Dann aber wanderte ihr Blick weiter zu Hermen, ohne dass sich ihr Gesichtsausdruck geändert hätte.

»Einer von euch beiden vielleicht? Daina? Hermen?«, fragte sie.

Beide schüttelten den Kopf. Dann war es nicht Hermen gewesen, der Kalia von Stork angesprochen hatte, überlegte Myrie. Sie fragte sich, wer es gewesen sein könnte, und kam zu dem Schluss, dass es wohl gut war, dass sie das alle nicht wussten. So konnte Daina niemandem von ihnen die Schuld geben, wenn sie mit dem Spiel nicht mehr so schnell vorankämen.

»Tjach. Mir wurde auch versichert, dass es nur eine hypothetische Diskussion war, aus der die Frage entstanden ist.«, sagte Kalia von Stork plötzlich mild. »Und es ist völlig in Ordnung sich darüber Gedanken zu machen.«

»Ich wohne in Fork. Der Stadt, die vollständig mit EM-Feldern durchsetzt werden kann. Heißt das, dass es möglich wäre, wenn man an den Sicherheitstests vorbeigierte, uns einmal alle zu verkohlen?«, fragte Daina ernst.

»Nein.«, beruhigte Kalia von Stork. »Du kennst die in Fork installierten Sicherheitsnetze, die Leute auffangen, die ausversehen ohne EM-Anzug von Brücken oder Gebäuden springen?«

Daina nickte.

Myrie sah nur den Bruchteil eines Augenblicks die angespannte Unruhe, die bei Daina Angst oder Unbehagen signalisierte.

»Die wären gar nicht nötig, wenn das EM-Feld in Fork in der Lage wäre, Leute einfach so aufzufangen wie diese Gurke.«, überlegte Hermen.

»Ist es nicht so, dass die EM-Felder, die so stark sind, diese Gurke schweben zu lassen, eher sehr ungesund für die Gurke sind? Also vielleicht nicht gerade für eine Gurke, aber für so Organismen wie uns.«, fragte Merlin.

»Auf lange Sicht auf jeden Fall. Wenn es darum geht, eine Person aufzufangen, könnten sie aber vielleicht so gestaltet werden, dass sie dieser weniger Schaden zufügen als die Netze.«, antwortete Kalia von Stork mit gerunzelter Stirn. »Aber in Fork, und auch in allen gewöhnlichen EM-Spielräumen, ist keine Technik eingebaut, mit der es überhaupt möglich ist, so starke Felder aufzubauen. Sonst wäre es sicher zu enormem

Widerstand in der Bevölkerung gekommen, und die Infrastruktur wäre nie zum Bau freigegeben worden. In dieser Schule gibt es ein paar Experimentierräume, die technisch stärkere Felder zulassen, aber zu diesen habt ihr keine Zugangsberechtigung.«

»Was ist dann das schlimmste, was einer Person passieren kann, nehmen wir an, wir übergehen die Sicherheitsstandards, und versuchen ihr in einem Spielraum Schaden zuzufügen?«, fragte Daina.

Dafür, dass Daina gar nicht hatte fragen wollen, fand Myrie sie gerade ziemlich forsch.

»Eine ganze Menge. Die Felder sind nicht stark genug, um unseren Körpern an sich Schaden zuzufügen. Und dennoch werden sie immer kurz vor dem Körper abgeschirmt, sodass sie nur mit dem Gegenfeld des EM-Anzugs interagieren und nicht mit dem Körper. Vielleicht ist euch schon einmal aufgefallen, dass es an Wänden der Räume manchmal dazu kommt, dass ihr Dinge nicht anfassen könnt? Der Fall tritt selten auf, weil das Feld versucht, Personen im Raum zu zentrieren.«, antwortete Kalia von Stork.

Myrie nickte. Ihr war das durchaus schon aufgefallen. Niemand anderes zeigte eine Regung. Sie vermutete aber, dass Daina den Effekt kannte, aber nun aus irgendwelchen Gründen nicht antwortete.

»Dieser Effekt ist durch programmierte Sicherheit bedingt, genauso die klassischen Probleme, dass eine Virtualität Personen darin nicht zu doll schleudern kann, nichts hart gegen sie gegen stoßen kann, oder sie nicht einfach aus hoher Höhe auf den Boden fallen können. Eigentlich ist diese Sicherheit Bestandteil aller gängigen Standardbibliotheken, die üblicherweise für das Erstellen von Virtualitäten genutzt werden. Aber fortgeschrittenes Programmieren, wie Daina bei mir kürzlich in Programmierung lernen durfte, kommt ohne diese Bibliotheken aus. In dem Fall benötigen die Standardsicherheitstests oft erheblich mehr Zeit, um sie zu testen und freizugeben.«, erklärte Kalia von Stork. »Und ungetestete Virtualitäten können nicht von Personen betreten werden.«

Es sei denn, man wäre Daina, und kann irgendwie Dinge, die nicht gehen, dachte Myrie. Niemand sagte etwas.

»Angenommen die Sicherheitstests könnten ausgetrickst werden, und in einer solchen Virtualität flöge ein Projektil sehr schnell gegen eine Person. Dann kann es aber nicht in sie eindringen, aber es kann ihr weh tun. Wie schlimm können Verletzungen davon werden?«, fragte Myrie.

»Ein sehr spezifisches Beispiel.«, antwortete Kalia von Stork. »Ich wollte eigentlich gerade mit simpleren kommen, in denen beispielsweise nicht nur die Person von oben auf den Boden fällt, sondern eine zweite auf die erste draufiele. Das kann dann bei sehr ungeschicktem Fall tödlich sein. Projektile sollten nicht so arg gefährlich sein, weil die Felder nicht nur in ihrer Stärke, sondern auch in ihrer Geschwindigkeit begrenzt sind. Nehmen wir an, dass eine entsprechende Virtualität die Standardsicherheiten umgeht, dann können sie zu blauen Flecken führen.«

Myrie nickte. Sie war beruhigt, aber verzog keine Miene, die das verraten hätte.

»Außerdem werden Projektile üblicherweise gar nicht physisch repräsentiert. Sie dienen ja in Spielen üblicherweise dazu, Leute zu verletzen oder zu töten, was in der Realität dabei nicht passiert. Daher ist es im Spiel nur notwendig, das Projektil sichtbar zu machen. Es muss nicht fühlbar sein, also ist es das auch nicht oder kaum.«, warf Daina ein.

»Also kommen die Gefahren vorwiegend dadurch, dass man fallen und mit anderen kollidieren kann?«, fasste Merlin zusammen.

Kalia von Stork zögerte kurz und bestätigte dann.



Nach Technik trafen sie sich, wie immer, zunächst in Dainas virtuellem Zimmer, dass sie zu diesem Zweck mit zwei weiteren Sofas ausgestattet und etwas vergrößert hatte, um weiter am Spiel zu basteln. Sie hatten sich,

Theodils Vorschlag folgend, tatsächlich für einen Finde- und Benutze-Spieltyp entschieden. Es bedeutete, dass in der Welt, die sie kreierten, überall verschiedene Gegenstände verteilt waren. Schlüssel etwa, Lupen, Lappen, Eimer, Nadel und Faden, oder ähnliches. Man konnte eine gewisse Menge dieser Gegenstände mit sich herumtragen, bevor das sogenannte Inventar voll war, und man sich entscheiden musste, was man zurückließ, und was man mitnahm. Und dann gab es Stellen, an denen man diese Gegenstände benutzen konnte, um Rätsel zu lösen oder neue Gegenstände zu bekommen. Sie beschlossen, dass es für jeden der sieben Ausgänge einen Fall zu lösen geben sollte, der nach einem Inspielcharakter benannt war, einer Person, die Teil des Spiels war. Von dieser Person musste dann immer etwas bestimmtes herausgefunden werden, etwa, was sie für Musik schmuggelte oder welche Theorien sie vertrat. Dazu musste diese Person mit möglichst verschiedener und einfallsreicher KontrA-Technologie durch die Spielenden bespitzelt werden. Die Antwort der Fragestellung musste am Ende in ein Buch eingetragen werden, und trug man dort die richtige Antwort ein, so öffnete sich eine Tür in eine der neuen Virtualitäten. Falls die Antwort falsch war, generierte sich das zugehörige Rätsel neu, was ein Raten unmöglich machte, oder zumindest sehr erschwerte.

»Möchtest du gar nicht so etwas von dir geben, wie ›habe ich doch gesagt?‹«, fragte Hermen Daina, bevor sie sich in die heutige Planung vertieften.

»Weil ich recht hatte mit dem, was in ungetesteten Virtualitäten passieren kann?«, fragte sie.

»Genau.«, antwortete Hermen.

»Ich wüsste nicht, was das bringen sollte. Du hattest ja auch recht damit, dass EM-Felder an sich, selbst ohne Lasertechnologie, in der Lage wären, Myrie Gliedmaßen abzuschneiden.«, entgegnete sie.

»Stimmt.«, sagte Hermen nachdenklich. »Ich war übrigens nicht die Person, die Kalia von Stork angesprochen hat.«

»Ich weiß. Beziehungsweise, ich habe mir das gedacht.«, antwortete Daina. »Und vielleicht ist gut, dass ich nicht weiß, wer es tatsächlich war.«

Als sie das sagte, warf sie einen Blick auf Sarina, der aber ungerührt dastand und so wenig reagierte, wie Daina in Technik beim bohrenden Blick von Kalia von Stork. »Vor allem denke ich, dass zumindest der Rest von uns bei dem Gedanken entspannter ist, dass ich Myrie in ungetestete Virtualitäten schicke. Das kann uns auch voranbringen.«, sagte Daina. »Du hattest Angst, oder, Myrie?«

»Etwas.«, gab Myrie zu.

»Sowas solltest du äußern.«, sagte Daina sanft. »Ich kann damit umgehen.«

Sarina räusperte sich lautstark und die Blicke wandten sich ihm zu. Sarina zögerte bevor er etwas sagte. »Ich glaube, das ist keine einfache Sache, und wir sollten das alle.«, sagte er dann, aber sein Blick ruhte nur auf Daina.

Myrie erinnerte sich daran, dass er Dainas Höhenangst miterlebt hatte, und dass sie vor ein paar Wochen ein kurzes Gespräch über andere von Dainas Ängsten geführt hatten. Sarina hatte also ähnlich wie sie beobachtet, schloss sie, dass Daina nicht so offen mit dieser Art von Gefühlen umging. Myrie wusste nicht so genau warum, aber ein Gefühl der Zuneigung zu beiden, Sarina und Daina, durchströmte sie. Sie war froh, Daina nun besser lesen zu können, und irgendwie auch, damit nicht allein zu sein.



Zwei weitere Wochen steckten sie in die Kreation ihrer Virtualität, dann bestimmte Daina, dass keine großen Änderungen mehr passieren durften. Nur Merlin entwarf noch Hintergrundmusik, die aber keinen großen Eingriff in die Spielmechanik darstellte. Stattdessen jagte sie die Virtualität tatsächlich durch alle Standardsicherheitstests, suchte nach Fehlern und löste sie, testete sie mit den herausgegebenen Geschwindigkeits- und Lösbarkeitstests für die Zulassung zur zweiten Phase, und trainierte mit ihnen, speziell diese Virtualität in kurzer Zeit zu meistern. Anfangs waren

sie oft über der Zeit, die sie benötigen durften, und nicht nur Myrie sorgte sich, ob sie sie zu schwierig gebaut hätten, und ob es passieren könnte, selbst wenn sie unter die Zeit kämen, dass sie im offiziellen Test doch scheitern könnten. Daina beruhigte sie damit, dass sie mehrere Versuche hatten.

Aber die Nervosität ließ nach, als sie besser und routinierter wurden und schließlich stets ein gutes Stück unter den zwei Stunden lagen, die sie zur Verfügung gehabt hätten.



Als Daina und Myrie weitere eineinhalb Wochen später wieder im Zug nach Fork saßen, fühlte sich Myrie einigermaßen sicher, dass nicht alles katastrophal scheitern würde. Es war ziemlich wahrscheinlich, dass ihr Spiel die Tests überstand. Daina hatte es auch mit gegenteiligen Schwierigkeitstests getestet, die einige ehemalige Spielteilnehmende der Öffentlichkeit zur Verfügung stellten, die ein Maß dafür geben sollten, ob andere Spielgruppen damit Schwierigkeiten haben könnten, und auch darin schnitt ihr Spiel nicht schlecht ab. Auch nach dem zu urteilen, was Myrie von anderen Virtualitäten aus zweiten Phasen gesehen hatte, kam es ihr angemessen schwierig und durchdacht vor, auch wenn es ihr bis heute nicht gelungen war, eine dieser Virtualitäten sinnvoll mit einer anderen zu vergleichen.

Und was ihre Vorbereitungen zum Spielen der anderen Virtualitäten angeht, war sich Myrie nicht sicher, in wiefern man sich wirklich darauf vorbereiten könnte. Die meisten, die teilnahmen, waren Leute, die viel spielten. Also war es sinnvoll, klassische Spielmechaniken zu kennen, in denen Daina sie anfangs trainiert hatte. Auf der anderen Seite machte es gerade für Leute, die viel spielten, ein Spiel schwieriger und auch reizvoller, wenn die Spielmechaniken anders wären als üblich. Aber natürlich steckten die altgewohnten Spielmechaniken immer noch irgendwo in den meisten

Spielen drin, oder waren deshalb Bestandteil, weil jemand aus der entsprechenden Spielgruppe gerade diese Mechanik sehr gut beherrschte. Aus diesem Grund war in ihrem Spiel ein Geschicklichkeitsanteil eingebaut, der nur von einer Person pro Spielgruppe gelöst werden musste, und den Hermen sehr gut meistern konnte.

Aber auch davor fürchtete sich Myrie wenig. Zwar war sie sicher nicht in irgendeiner dieser klassischen Spieldisziplinen herausragend, aber Daina, Theodil, Hermen und Merlin waren es. Wenn sie es nicht alle sein mussten, dann erschien es machbar, durch Zusammenarbeit entsprechend weiterzukommen. Und wenn sie es alle sein müssten, dann konnte es gut sein, dass die Tests an dem Spiel gescheitert wären, die mit KIs mit physikalischer Repräsentation geschahen, weil diese zwar um einen hohen Fähigkeitswert herum zufällig befähigt wurden, aber es nicht unwahrscheinlich war, dass eine etwas schwächere KI auf dem jeweilig gefragten Gebiet die Aufgabe dann nicht lösen könnte.



Myrie fühlte sich aufgeregt davon, darüber nachgedacht zu haben, und alles so für sich zusammengefasst zu haben, kehrte nun aus den Gedanken in die Realität zurück, atmete tief ein und aus, lehnte sich in ihren Sitz und blickte aus dem Fenster.

Als nächstes dachte sie an Lunosch, der auch an diesem Wochenende in Fork sein würde, und ihr fiel die Feier wieder ein.

»Hast du mitbekommen, dass morgen Abend in der Spielhalle eine Feier stattfindet?«, fragte Myrie.

»Ja, schon. Ich wundere mich, dass du davon mitbekommen hast.«, antwortete Daina überrascht.

»Willst du dahin gehen?«, fragte Myrie, ohne auf Dainas Verwunderung einzugehen.

»Ich wollte schon dahingehen. Ich wollte dich auch fragen, ob du

mitkommen magst. Ich war mir nicht so sicher, ob das was für dich ist.«, murmelte Daina.

»Ich bin mir da auch nicht sicher. Ich würde es ausprobieren.«, antwortete Myrie sachlich.

»Für den Fall, dass du mitkommst, rate ich dir natürlich das Übliche. Sag deinen realen Namen nicht, vertrau nicht darauf, dass Leute, die dort freundlich sind, das automatisch auch im Spiel wären. Stell dich darauf ein, dass du am Ende voller Wanzen bist. Vertrau nicht darauf, was die Leute behaupten. Und solche Dinge.«, mahnte Daina.

Myrie nickte. »Ich habe mir Gedanken gemacht, ob man nicht eine Bekanntschaft oder Freundschaft mit offen kommuniziertem Misstrauen auf Spielebene anfangen kann.«, äußerte Myrie.

Sie fühlte sich unsicher und angreifbar, als sie das sagte, und fragte sich, ob sich Daina genauso fühlte, wenn sie von Ängsten sprach.

»Schwierig. Das Spiel ist wegen dieser gesetzlichen Sonderregeln nicht so leicht trennbar von was anderem. Wir spielen quasi die ganze Zeit schon. Aber ganz unmöglich ist es vielleicht nicht.«, sagte Daina.

Myrie hatte Daina den Blick vorübergehend zugewandt und blickte nun wieder in die Berge des Nebelgebirges. Irgendwann wollte sie es ganz sicher einmal überqueren, beschloss sie.

»Den sehnsüchtigen Blick an dir mag ich.«, sagte Daina lächelnd.

Myrie löste ihren Blick nicht von den Bergen, aber lächelte auch ein wenig.



Daina startete das Training am Morntag damit, dass sie ein weiteres Mal ihre Virtualität durchspielten, aber dieses Mal in eine weitere Virtualität geschachtelt. Sie betraten zunächst eine Virtualität, in dem ein Ausschuss darüber entscheiden sollte, ob ihre Virtualität geeignet wäre und sie die Prüfung bestünden. Die Leute in diesem Komitee wirkten alle sehr

streng und unwillig, das zu tun, und auch während sie ihre Virtualität spielten, machten sie dauernd herablassende Bemerkungen. Myrie ließen sie leider nicht kalt, aber auch Merlin beeinflussten sie spürbar negativ, und erstaunlicherweise auch Hermen. Daina dagegen wirkte lediglich weniger ausgelassen und begeistert als sonst, leistete aber, was sie sonst leistete, und bei Sarina war kein Unterschied bemerkbar. Das brachte ihm zum ersten Mal ein sehr beeindrucktes Kompliment von Hermen und Daina ein, was seine Fähigkeiten betraf.

Sie trainierten dann etwas anderes, bevor sie die ineinander geschachtelte Virtualität ein weiteres Mal probierten. Dieses Mal scheiterten sie sogar, und das leider an Myrie. Hermen machte Bemerkungen dazu, doch Sarina meinte, dass in diesem Szenario gerade ziemlich gut sichtbar würde, dass er mit diesem Verhalten die Leistungsfähigkeit der Spielgruppe schmälere. Darauf sagte Hermen erstaunlicherweise nichts mehr.



Daina verabschiedete sich am frühen Abend, um zur Feier zu gehen. Dann teilte sie nur Myrie mit, dass sie sich noch etwas vorbereiten wolle, und Myrie gern warten könne, oder auch schon vor ihr dort hingehen könne, ganz wie sie wolle.

Myrie zögerte, dann beschloss sie, sich das ganze vorsichtig schon einmal anzusehen. Sie stieg die Treppen hinauf in den achzehnten Stock. Als sie auf dem Stockwerk ankam und zur Küche abbog, lief sie tatsächlich schon einer fremden Person über den Weg, die die Küche gerade wieder verließ. Aus der Küche erklang Musik, keine, die sie von Merlin gewohnt wäre, sondern eher welche, die zu Schatzvulkan hätte gehören können. Sie schob sich an einer anderen fremden Person vorbei in die Küche, ohne diese zu berühren, und sah sich mit dem Rücken an die unbelebteste Wand gedrückt um. Es waren außer ihr fünfzehn Personen im Raum, die sie alle nicht kannte. Weder Lunosch noch Klonk waren hier. Die Leute waren völlig verschieden

alt, aber niemand schien jünger zu sein als sie. Einige der Personen aßen. Die meisten unterhielten sich mit mindestens einer weiteren Person, bis auf ein Elb, der an einer Säule zwischen Sitzbereich und Küchenbereich lehnte. Er war groß und schmal und sein Schädel war fast überall kahl bis auf eine rautenförmige Stelle am Hinterkopf, die vom Kinn am weitesten entfernt auf dem Kopf lag. Dort aber wuchsen so viele, dass sich ein langer, dicker Zopf aus dunkelbraunem, glattem Haar ergab. Das Gesicht hatte erstaunlicherweise die manchmal als grimmig wahrgenommenen Züge, die Orks oft hatten. Zumindest war Myrie gelegentlich gefragt worden, ob sie grimmig wäre, während sie eigentlich mit entspanntem Gesicht nachgedacht hatte, und glaubte, einen solchen Ausdruck in dem Gesicht wiederzuerkennen. Es wirkte auf sie allerdings entspannt und entschlossen. Wahrscheinlich kam die Entschlossenheit des Ausdrucks vor allem durch die Haltung der Person, die ihre Arme vor der Brust verschränkt hielt. Sie trug ein schwarzes, eng anliegendes, ärmelloses Spitzenkleid und schwarze Netzstrumpfhosen, und ebenfalls schwarzes Schuhwerk, das aber ganz im Gegensatz zur restlichen Kleidung nicht filigran wirkte. Die Sohlen waren aus dickem, gummiartigem Material und hatten ein mindestens ein Zentimeter tiefes Profil. Das konnte Myrie sogar von der Seite erkennen. Der Blick des Elben hatte Myries schon am Anfang gefunden, als sie den Raum betreten hatte, war dann einmal umhergeschweift und ruhte nun wieder auf Myrie. Als Myries ihn erwiderte, löste sich einer der Arme aus der verschränkten Haltung, und Zeige- und Mittelfinger der Hand daran forderten Myrie auf, herüberzukommen. Es machte einen herausfordernden Eindruck auf Myrie. Sie blickte hinauf in das Gesicht mit dem orkischen Ausdruck, und sah ein schmales Lächeln darin, das einen ebensolchen Eindruck auf sie machte. Dennoch folgte sie der Einladung und durchschritt den Raum, den sie nun einigermaßen überblickt hatte.

»Moin.«, sagte der Elb, als sie sich genügend genähert hatte, sodass sie ihn über die Musik hinweg hören konnte, ohne dass er schreien musste.

»Moin?«, fragte Myrie.

»Das sagt man im Nordwesten zur Begrüßung.«, erklärte der Elb. »Wie heißt du?«

»Moria. Pronomen egal. Und du?«, sagte Myrie.

»Ærenik. Pronomen sie.«, sagte der Elb. »Ich habe dich noch nie gesehen. Hast du schonmal am Spiel teilgenommen?«

Ihre Stimme klang etwas rau und das gefiel Myrie. Sie schüttelte den Kopf.

»Jemand anderes aus deiner Spielgruppe?«, fragte Ærenik.

»Ich glaube nicht.«, antwortete Myrie nach kurzem Überlegen, ob das zu viel Information wäre.

»Frisches Blut also.«, sagte Ærenik. »Mehr wollte ich gar nicht wissen.«

Myrie fühlte sich einen Augenblick unbehaglich, weil sie sich fragte, ob das eine Aufforderung an sie war, wieder zu gehen, und sie nicht wusste, ob sie wieder dorthin zurückgehen gewollt hätte, wo sie hergekommen wäre. Irgendwie wollte sie Ærenik gerade nicht den Rücken zuwenden.

»Und du?«, fragte sie stattdessen.

»Ich war schon zweimal dabei.«, antwortete sie.

»Oh.«, staunte Myrie.

Ærenik grinste.

»Wie weit bist du jeweils gekommen?«, fragte Myrie.

»Beide Male in Phase drei rausgeflogen.«, antwortete Ærenik.

Myrie fragte sich, ob ihr noch eine Frage einfallen würde, aber Ærenik wurde von Bewegungen im Eingang abgelenkt, und Myrie folgte ihrem Blick. Herein kamen Daina und Lunosch.

»Lunosch.«, murmelte Myrie.

»Lunosch?«, fragte Ærenik. »Das ist Lunosch?«

Myrie nickte.

»Lunosch Limbus!«, rief Ærenik laut durch den Raum und alle Gespräche verstummten. »Derjenige, der die Hinweise der ersten Phase veröffentlicht hat.«

Lunosch lächelte ein wenig breites Lächeln und nickte einmal seitlich. »Habe ich wohl.«, antwortete er.

»Die Motive würden mich ja Mal interessieren.«, sagte Ærenik.

Jemand machte die Musik leiser und es war deutlich, dass es nicht nur sie interessierte. Daina lächelte Myrie kurz zu, aber bewegte sich statt auf sie zu an einen Ort, an dem sie gerade so nicht zentral im Raum stand und Ærenik und Lunosch gut im Blick hatte. Myrie fiel auf, dass sie nun aussah wie in den Virtualitäten: Sie hatte die Haare schwarz gefärbt, eine rote und eine grüne Strähne, und sie in einem Knoten im Nacken zusammengefasst. Sie trug einen langen, schwarzen, glänzenden Mantel über einer braunen Kordhose. Im Gegensatz zu Lunoschs Hose war diese aber gerade geschnitten und wurde nicht an den nackten Füßen weiter. Lunosch sah aus wie immer, aber als Myrie weiter durch den Raum blickte, erkannte sie, dass die Leute überwiegend auffälliger gestaltet, bekleidet oder frisiert waren, als es im Alltag an der Schule der Fall war, und auch überwiegend dunkel gehalten. Das hellste Kleidungsstück war Lunoschs Oberteil, aber da jede Person auf ihre Art auffiel und manche sehr helles Haar hatten, stach er interessanterweise dadurch kaum hervor.

»Und du bist?«, fragte Lunosch.

»Ærenik.«, antwortete Ærenik.

»Ach, was!«, sagte Lunosch.

»Oh, cool!«, entfuhr es Daina fast gleichzeitig.

Ærenik wandte sich nur einen Augenblick Daina zu, um ihr ein Lächeln zuzuwerfen, das aber keineswegs ein überrascht freudiges war, und wandte sich dann wieder Lunosch zu.

»Mich bevorzucht also gerade die Person, die, nachdem sie ihrerseits eine gefunden hat, den Ort einer zweiten Urkunde einem Herzwesen zugeschickt hat, damit jene Person mit ihrer Spielgruppe teilnehmen könnte, und ihr euch bis zur letzten Runde zusammenschließen könntet?«, fragte Lunosch und wirkte dabei vor allem belustigt.

»Mich interessierten die Motive. Es war kein Vorwurf.«, entgegnete Ærenik.

Lunosch verbeugte sich, allerdings nicht sehr tief. »Mein Fehler. Auf ein faires Spiel!«, sagte er, und es klang vollkommen ernst gemeint.

»Du hast die Nachricht also abgefangen?«, fragte Daina Lunosch.

»Ein anderes Mitglied unserer Spielgruppe.«, entgegnete er.

»Wenn man es genau nimmt, ist es ein illegaler Akt, weil es ein Gespräch zwischen nicht ausschließlich Spielteilnehmenden betraf.«, hielt Ærenik fest.

»Leider bekommst du kein entsprechendes Geständnis aus mir herausgelockt. Denn genau genommen hast du eine Nachricht an Bjork aus deiner Spielgruppe geschickt, in der du ihm mitgeteilt hast, was du besagtem Herzwesen geschickt hast. Wir haben also nichts falsch gemacht.«, entgegnete Lunosch.

»Gute Spionagearbeit.«, erkannte Ærenik an.

Lunosch grinste und zuckte mit den Schultern. »Ich fand es jedenfalls fairer, wenn sich nicht zwei Spielgruppen gegen den Rest verbünden könnten. Das ist der Grund, weshalb ich die Information veröffentlicht habe, und auf diese Weise war die Gemeinschaft zwar sauer auf mich, aber eine andere Spielgruppe nimmt nun stattdessen teil.«, sagte er.

Ærenik nickte auf die Art, wie Alastan das tat, der Elb, der in den Sitzungen gegessen hatte, in denen Myries Rauswurf diskutiert worden war, und dort immer diesen anführenden Eindruck gemacht hatte.

»Mehr wollte ich gar nicht wissen.«, sagte sie.

»Ich schon!«, entgegnete ein Mensch mit durch und durch dunklem Erscheinungsbild abgesehen von einer weißen Fliege. »Wenn das nur der Ort einer Urkunde war, den du abgefangen hast, warum hast du dann die Hinweise zu allen anderen auch veröffentlicht?«

»Also ich finde das gut. Ich wäre sonst nicht dabei.«, meldete sich eine feminin wirkende Gestalt mit weiß gefärbten Haaren zu Wort, die mit einer Art Rüstung aus grünem und braunem, ledrigem Material bekleidet war, die aber nicht sehr praktikabel wirkte.

»Naja, als ich danach das nächste Mal ins Netz schaute, wurde es dort bereits breit diskutiert. Es wurde unter anderem dabei erörtert, ob es nicht vielleicht gut wäre, die Struktur des Spiels in Frage zu stellen, und

die Diversität an Teilnehmenden zu erhöhen, indem die Anfangshürden gesenkt würden.«, erklärte Lunosch.

»Interessant.«, murmelte Daina.

»Und dir war langweilig, nehme ich an.«, sagte eine weitere Person hinter Myrie mit gelassener, tiefer Stimme, und Myrie wollte sich nicht umdrehen, um zu sehen, wer dazu gehörte. Es waren ohnehin schon zu viele Eindrücke.

»Ja, das auch.«, gab Lunosch ebenso gelassen zu und lächelte dabei. »Ich mochte die Herausforderung und habe gedacht, es kann Dinge höchstens besser machen. Oder chaotischer. Ich mag Chaos.«

»Eine sehr schlechte Idee.«, sagte der Mensch mit der weißen Fliege und dem sonst dunklen Erscheinungsbild, »Die Hürden zur Teilnahme zu senken, führt Leute ins Spiel wie diese zwei, schätze ich Mal.«

Er deutete auf Myrie und Daina.

»Und?«, fragte Lunosch.

»Kinder. Sie werden untergehen gegen die Spielgruppen, die auf herkömmlich schwierige Art ihre Urkunde errungen haben. Das gibt doch nur bittere Enttäuschung und Frust.«, fuhr der Mensch fort.

»Oh.«, sagte Lunosch. »Das konnte ich, da ich ja selbst ein Kind bin, natürlich nicht ausreichend reflektieren. Tut mir leid.«

Myrie war einen Augenblick verwirrt.

»Ironie.«, flüsterte ihr Daina zu.

Myrie hatte sich zuvor langsam rückwärts allmählich aus der Mitte des Raums entfernt, weil sie sich dort unbehaglich gefühlt hatte, und hatte sich auf diese Art Daina näher gebracht.

»Danke.«, flüsterte sie zurück.

»Mal ehrlich.«, brummte der Mensch. »Wenn wir Hürden senken, sollten wir das von Anfang an tun. Sonst wird es unweigerlich für einige Spielgruppen brutal und bitter werden. Das muss ja nicht sein. Ich möchte Spaß am Spiel haben.«

»Wenn du Spaß am Spiel haben willst, dann spiel es doch fair gegenüber

schwächeren Spielgruppen und lass ihnen eine Chance. Dann geht das!«, schlug die weißhaarige Gestalt vor.

»Wenn es nur von mir abhängen würde, ginge das.«, entgegnete der Mensch. »Aber jemand wie Ærenik wird das nicht davon abhalten, andere in Grund und Boden zu spielen, wie wir aus vorherigen Spieldokumentationen wissen.«

Ærenik schüttelte mit erhobenen Augenbrauen und aufgesetzt mitleidigem Blick den Kopf.

»Stimmt wohl.«, sagte Daina leise.

»Ich hatte den Eindruck, du bewunderst sie.«, murmelte Myrie verwirrt und noch viel leiser Daina zu.

»Ja. Sie ist ein großartiges Gehirn, eine brillante Strategin, ich habe mir viel von ihr abgeguckt.«, sagte Daina leise zurück. »Aber sie spielt gnadenlos.«

Myrie nahm die altvertraute, überschwengliche Begeisterung Dainas wahr, die sie so mochte, aber vielleicht nicht in einem Zusammenhang erwartet hätte, in der es um brutale Spielweise ginge.

»In dem Fall müssen sich wohl die neu hinzugekommenen Spielgruppen gegen Æreniks Spielgruppe zusammenschließen.«, schlug Lunosch vor.

Ein älterer Mensch mit hellgrauen Haaren betrat die Küche und zog Myries Aufmerksamkeit auf sich. Er schob einen hohen Wagen vor sich her, ein Regal auf Rädern mit drei Fächern, das gerade durch die Küchentür passte, und dessen oberes Regalfach eine große Schale einer hellen Masse mit grünen Blättern darin ausfüllte. Die Masse dampfte kalt. Er schob es durch die Gruppe hindurch in die Kochecke der Küche. Myrie war von den ganzen Manövern so abgelenkt und eingenommen, dass sie den Faden in der Diskussion verloren hatte, als sie wieder zuhörte. Außerdem sprachen nun mehrere zeitgleich und sie konnte auch keine zusammenhängenden Sätze mehr verstehen. Bald darauf drehte jemand die Musik wieder lauter und Myrie wurde alles zu viel. Sie fragte sich, ob sie es irgendwie schaffen konnte, sich mit Lunosch zu unterhalten, aber sie bekam nicht einmal zu Daina ein Wort heraus. Sie wartete noch ein paar Musikstücke ab, die

jeweils sehr verschieden klangen, ob ihre Kommunikationsfähigkeiten wieder kommen würden, bevor sie es aufgab. Aber statt in einen Spielraum zum Schlafen zu gehen, trat sie aus der Küche auf die Terrasse. Auch hier war sie nicht allein, wie sie feststellte. Irgendwie hatte sich im Laufe der letzten Augenblicke die Anzahl der Anwesenden mindestens verdoppelt. Es war eine warme Nacht, und die Luft bewegte sich kaum. Myrie roch irgendwo grün. Tatsächlich hatte Fork zwischen all den Brücken, Häusern und Straßen auch große Parks, Gärten und Bäume, selbst in den unteren Stockwerken, wo sie durch die Planktirs genug Licht bekamen. Myrie hatte inzwischen gelernt, dass die verwirbelten und verwinkelten Glassäulen, die mit Wasser und einer Algenart gefüllt waren, die Sonnenlicht auch nach unten transportierten, Planktirs hießen.

Myrie zog sich an den Rand der Terrasse zurück und kletterte eine Leiter hinauf, um zunächst außer Sicht zu kommen. Es war eine hohe Leiter. Sie gelangte auf das Dach der Küche, und war endlich zwischen allerlei technischen Aufbauten allein. Der achzehnte Stock war nicht das höchste Stockwerk, aber das Bauwerk verschmälerte sich ab hier, sodass sie sich auf einer Art Vordach befand. Es war dennoch ein Flachdach.

Sie untersuchte die Wände des Gebäudes, ob man sich hier gut festhalten könnte. Leider war dies nicht der Fall. Die Platten, aus denen das Gebäude zusammengesetzt war, hatten zwar schmale Rillen zwischen ihnen, aber waren so groß, dass sie sich nicht sinnvoll festhalten konnte. Sie machte die Geste, mit der sie in Fork gelernt hatte, von EM-Feldern heruntergefahren zu werden, und ließ sich auf die Brücke tief unter sich hinabtragen. Da sie jeweils mit der Schwebbahn hierher gekommen waren, berührten ihre Füße den gepflasterten Boden der Brücke nun zum ersten Mal. Myrie schloss die Augen und fühlte. Die Pflastersteine waren noch warm, weil die Sonne darauf geschienen hatte. Sie waren in der Mitte der Brücke und am Rand rauer als dazwischen, wo sie so glatt waren, wie von Wasser umspülte Steine aussahen. Myrie überlegte, dass diese Straßen in lang zurückliegender Vergangenheit einmal von Autos befahren worden waren, die diese glatt gerieben haben mussten.

Sie öffnete die Augen wieder und blickte von der Mauer, die die Brücke begrenzte, hinab in die Tiefe. Weit unter ihr floss der Fluss, der sich unter Fork weitläufig verzweigte. Myrie ließ sich nicht aufhalten und kletterte an der Mauer der Brücke herab in die Tiefe, das erste Mal in ihrem Leben ohne Sicherung in der Realität. Es fühlte sich anfangs befremdlich an, dann gewöhnte sie sich daran.

Der Fluss war überraschend kühl dafür, das Sommer war. Es war nicht ganz einfach, sich langsam da hinein hinabzulassen. Sie tat es direkt am Pfeiler einer der Brücken, in Kleidung, weil sie keine Möglichkeit sah, diese vorher auszuziehen, und irgendwo abzulegen. Aber sie würde auch schnell wieder trocknen, und Myrie achtete stets darauf, dass alle Technik, die sie mitnahm, auch damit zurecht kam, unterzutauchen. Dann schwamm und tauchte sie im schwarzen Wasser. Hier unten kam kaum Licht an. Ein kleiner Fleck Himmel war zwischen der ganzen Bebauung hindurch zu sehen. Die Beleuchtung der Straßen passte sich den Wünschen der Passierenden an, und es waren nur wenige unterwegs. Myrie kam es entgegen. Licht brannte nach diesem Tag viel zu sehr in ihren Augen und sie genoss die Dunkelheit.

Sie hätte sich gern ins Wasser auf den Rücken gelegt und eine Weile entspannt. Die Strömung des Flussdeltas hätte sie dann aber vielleicht sonstwo hingetrieben, und sie hatte keine Lust, heute Nacht noch weitere unbekannte Wege zu erkunden.

Also kletterte sie müde am Brückenpfeiler, über den sie hier hinabgekommen war, auch wieder hinauf, legte sich stattdessen auf die Mauer der Brücke um zu entspannen und zu trocknen. Sie spürte starke Müdigkeit in sich aufsteigen. Sie überlegte kurz, ob sie hier schlafen wollte, aber ihr fielen zwei Gründe dagegen ein. Zum einen wollte sie Daina noch Gute Nacht sagen. Zum anderen befürchtete sie, wenn sie sich auf der Mauer umdrehte, dass sie dann doch hinunterfallen könnte und es sie sehr erschrecken könnte, und sie allein der Gedanke daran davon abhielt, entspannt zu schlafen. Also rubbelte sie mit ihrem Handtuch die Restfeuchte von der wasserabweisenden Kleidung und der Haut, fuhr am Gebäude

wieder hinauf auf das Dach, von dem sie es verlassen hatte und stieg von dort hinunter auf die Terrasse. Die Terrasse war nun leer, abgesehen von Lunosch, der, die Arme auf das Geländer gestützt, in die Ferne blickte, sich aber zu ihr umsah, als er sie bemerkte.

»Moria.«, sagte er und sprach den Namen dabei, als mochte er es, das zu tun. Er drehte sich ganz zu ihr um und lehnte sich mit dem Rücken ans Geländer. »Du bist nicht so ein Partytyp, was?«, fragte er.

Myrie schüttelte den Kopf.

»War auch voll und laut. Aber es ist noch Sorbet da.«, sagte Lunosch.

»Sorbet?«, fragte Myrie.

»Gann d'Alpha hat Zitronensorbet mit Minze gemacht. Im Garten angebaute Minze. Hast du Mal echte Minze gegessen?«, fragte Lunosch begeistert.

»Ja.«, sagte Myrie. »Aber was ist Sorbet?«

»Eine Art Eis, aber meistens weniger süß und immer fruchtig.«, antwortete Lunosch. »Wo hast du Minze kennen gelernt?«

»Die im Haus neben unserem wohnen, haben welche angebaut.«, erklärte Myrie.

»Klingt schön, auf dem Land groß zu werden.«, murmelte Lunosch verträumt.

»War es.«, antwortete Myrie.

»Ich würde dir das Sorbet rausholen, wenn du möchtest. Dann musst du nicht in das Gewusel.«, schlug Lunosch vor.

Myrie zögerte, weil sie auf der einen Seite schon gern das Sorbet probieren wollte, auf der anderen aber eigentlich nicht jemanden schicken wollte. Aber Lunosch hatte es ja von sich aus angeboten, also nickte sie zaghaft.

Lunosch drückte sich vom Geländer ab und ging in die Küche. Myrie lehnte sich neben der Stelle ans Geländer, das Lunosch gerade verlassen hatte, damit er seinen gewohnten Platz wieder einnehmen könnte, und nahm dabei wieder den Geruch von Sommerschweiß wahr. Lunosch brauchte nicht lang, bis er ihr eine Schale des Sorbets gebracht hatte. Er

hatte sich selbst auch eine geholt, was Myrie erfreute, denn irgendwie wäre sie sich komisch vorgekommen, wenn sie allein gegessen hätte.

Das Sorbet tat gut. Sie fühlte sich besser, während sie es löffelte. Es war angenehm kalt und sauer, und der frische Minzgeschmack kam gut durch. Es schmeckte unvergleichbar zu allem, was sie zuvor gegessen hatte. Sie hatte nicht den Eindruck genug davon gegessen zu haben, als ihre Schale leer war.

Sie versuchte durch die Fensterfront der Küche zu erkennen, wieviele Leute noch da waren, und wieviel Sorbet, und daraus abzuschätzen, wie unverschämt es wäre, noch mehr davon zu essen. Aber was sie sah, half ihr nicht so recht weiter. Wenn jede anwesende Person etwa noch einmal ihre Portion gegessen hätte, dann wäre es alle, aber sie wusste auch nicht, wieviel die anderen schon davon gegessen hatten. Sie entschied sich dagegen, noch mehr davon zu essen.

»Mehr?«, fragte Lunosch.

Dass er das fragte, brachte Myries gerade gefällten Entschluss doch wieder zum Schwanken. Wenn er das fragte, dann meinte er vielleicht, dass es okay wäre, wenn sie noch mehr aße. Oder aber er sah ihr einfach nur an, dass sie eigentlich wollte, und fragte deshalb.

»Wir haben alle schon eine Menge davon gegessen. Gann d'Alpha hat total übertrieben. Es wäre völlig in Ordnung, wenn du noch etwas davon isst.«, sagte Lunosch.

Myrie sah auf ihre Schale hinab und fragte sich, ob sie es dieses Mal selbst holen wollte.

»Und ich hole es dir gern. Ich würde vielleicht auch noch was nehmen.«, ergänzte er.

Myrie nickte. Er nahm ihr die Schale ab und ging ein zweites Mal hinein.

Als sie auch die zweite Schale leer gegessen hatte, fühlte sie den Drang sehr viel weniger, unbedingt noch mehr essen zu wollen. Lunosch schlug vor, auf das Dach des Gebäudes zu steigen und in die Sterne zu schauen. Myrie beschloss, dass es eine gute Idee war, und so stiegen sie gemeinsam die letzten Treppen hinauf, bis aufs Dach. Dort legten sie sich nebeneinander

auf den Rücken und fanden heraus, dass sie überwiegend die gleichen Sternbilder in der Lage waren wiederzuerkennen. Sie sprachen leise und mit vielen Pausen und zeigten sich gegenseitig die wenigen, die die jeweils andere Person noch nicht kannte. Es war angenehm, fand Myrie. Ein bisschen wie mit Omantra in den Nächten früher, in denen die KI ihr die Sternbilder zu finden beigebracht hatte.

Sie bekam nicht mit, wie sie einschlief, aber plötzlich war Lunosch weg und der Mond stand ganz woanders. Außerdem fühlte sie sich schwer, wie sie sich stets fühlte, wenn sie nach einem körperlich anstrengenden Tag geschlafen hatte und viel zu früh wieder aufgewacht war. Einen kurzen Augenblick dachte sie, Lunosch habe sie vielleicht mit dem Sorbet nur vergiften wollen, und sie wäre deshalb eingeschlafen. Aber es kam ihr sehr weit hergeholt vor und dann doch etwas über die zusätzlichen Rechte hinausgehend, die sie als Spielteilnehmende hatten. Sicherheitshalber fragte sie Omantra. Die KI bestätigte letzteres.

Sie stieg die Treppen wieder hinab, und wollte noch einen letzten Blick in die Küche werfen, ob Daina noch da wäre, bevor sie ins Bett ginge. Daina war tatsächlich noch da, und niemand sonst. Sie saß auf einem Tisch, der an eine Wand geschoben war, an der sie mit dem Rücken lehnte.

»Wieso bist du hier allein?«, fragte Myrie.

»Die Feier hat sich erst vor Kurzem aufgelöst und ich wollte nicht sofort ins Bett gehen.«, antwortete Daina.

Sie klang traurig dabei, fand Myrie. Ein Blick verriet ihr, dass noch ein Rest Zitronensorbet mit Minze da war. Und da sonst niemand mehr hier war, beschloss sie, dass es aufgegessen werden durfte.

»Möchtest du noch Sorbet haben?«, fragte Myrie Daina, bevor sie sich auftrat.

Daina schüttelte den Kopf. Myrie füllte sich den angeschmolzenen Rest in ihre Schale, die sie die ganze Zeit mit sich herumgetragen hatte, und setzte sich auf den Tisch neben Daina, die dafür Platz machte.

»Du wolltest eigentlich lieber allein sein, oder?«, fiel ihr ein, nachdem sie einen Löffel des Sorbets langsam im Mund hatte zerfließen lassen.

Jetzt, wo sie nur mit Daina hier war, die sie schon kannte, konnte sie es viel besser genießen als zuvor mit Lunosch. Es war schön gewesen mit Lunosch, aber ihre Aufmerksamkeit hatte sie nicht so sehr auf das Essen richten können wie nun.

»Es ist immer in Ordnung, wenn du da bist.«, entgegnete Daina.

Myrie steckte sich einen weiteren Löffel in den Mund, verkehrtherum, sodass sie sich das Sorbet direkt auf die Zunge legte.

»Mehr als in Ordnung.«, setzte Daina leise nach.

Myrie lächelte als Reaktion darauf, aber Daina lächelte nicht. Sie aß zwei weitere Löffel des Sorbets auf die gleiche langsame, genießende Weise, bevor sie wieder sprach. »Was ist los?«, fragte sie.

Daina sah hinab in ihren Schoß und reagierte nicht. Auch weitere zwei Löffel später tat sie das nicht. Das war ungewöhnlich, fand Myrie, aber sie bohrte auch nicht nach. »Es ist in Ordnung, wenn du nichts dazu sagen willst.«, versicherte sie stattdessen.

Daina blickte auf und lächelte endlich ein klein wenig. Myrie lächelte ebenfalls, davon angesteckt.

»Kann ich doch einen Löffel voll von dem Sorbet haben, oder würde es dir etwas ausmachen, wenn ich deinen Löffel im Mund gehabt hätte?«, fragte Daina.

Myrie füllte einen Löffel und reichte ihn Daina.

Ein krummer Nagel

Daina rief sie am Morgen des nächsten Tages nicht bereits früh zum Training zusammen, wie sie das sonst tat. Stattdessen schien sie auszuschlafen, was Myrie daraus schloss, dass sie nicht erreichbar war. Sie hinterließ Daina eine Nachricht, dass sie bis zur Abfahrt Fork erkunden und sie kurz vorher in der Spielhalle abholen würde, wenn Daina vorher nicht aufwachen und etwas anderes verabreden würde.

Zunächst spazierte sie durch die Stadt auf den dafür gedachten Wegen. Sie fand heraus, dass es gar nicht notwendig war, von Brücken zu springen, um die darunterliegenden zu erreichen. Das war vielleicht manchmal der schnellere Weg, aber es gab auch Treppenhäuser und Aufzugschächte, die ausschließlich zum Wechseln der Etagen der Stadt gedacht waren. Es gab vereinzelt auch Aufzüge für die Schwebebahn.

Aber das Nutzen der Wege, die als solche gedacht waren, war tagsüber anstrengend. Zwar war es lange nicht so voll wie auf der Feier am Tag zuvor oder zu den Essenszeiten im Speisesaal der Schule, aber es kam Myrie doch immer Mal wieder eine Person entgegen, die sie dann mit unkomfortabel geringen Abstand passieren musste.

Die Wege, die nicht als solche gedacht waren, waren im Gegensatz zur Landschaft außerhalb der Zivilisation aber so wenig als solche gedacht, dass es sehr schwierig war, sich auf ihnen vorankommend fortzubewegen. Natürlich gab es auch außerhalb der Zivilisation immer wieder völlig unwegsames Gebiet. Aber die Kontraste in Fork waren stärker. Es gab raues, altes Mauerwerk mit Wurzeln dazwischen, wie die Brückenpfeiler, an denen sie ins Flussdelta hinabgeklettert war. Aber selbst diese waren immer

wieder begrenzt von glatter Wand ohne Möglichkeit, sich festzuhalten. Oder das Mauerwerk ging in Bögen über, sodass sie sich hätte über Kopf halten müssen. Viele Möglichkeiten, sich festzuhalten, waren auf Dauer unangenehm für die Finger. Sie mochte eigentlich die Art steiler Wege lieber, bei denen sich die Belastung weit über den Körper verteilte, und sie mochte es auch, sich zwischendurch ausruhen zu können. Aber hier in Fork waren alle wagerechten Ebenen entweder die Balkone und Terrassen privater Wohnungen, oder sie waren öffentlich erreichbar und entsprechend nicht leer. Myrie vermisse die Möglichkeit, sich irgendwo allein draußen ausruhen zu können, so sehr, dass sie sich fragte, wie jemand freiwillig in einer Stadt wohnen mochte. Sie kannte Gründe dafür. Wenn Leute viele Herzwesen hatten, und diese Herzwesen wieder viele, und so weiter, war die beste Möglichkeit, wie alle kurze Wege zu einander haben würden, zusammen zu wohnen.

Sie verstand den Wunsch, andere nicht nur in Virtualitäten treffen zu wollen. Es war etwas ganz anderes gewesen, als Merlin in Byrglingen gewesen war, als wenn sie ihn in Virtualitäten oder in der Schule gesehen hatte. Der Unterschied kam vor allem dadurch, dass sie mit ihm an Orte hatte gehen können, die sie von klein auf kannte, mit denen sie groß geworden war. Das war in dieser Art in einer Virtualität nicht möglich.

Aber Myrie konnte sich nicht vorstellen, dass es ihr mit Fork genauso ergangen wäre. Sie überlegte, Daina zu fragen, ob sie ihr Orte zeigen könnte, die ihr wichtig und ans Herz gewachsen wären. Vielleicht wäre das eine zu persönliche Frage. Aber vielleicht war es auch völlig in Ordnung, wenn sie das fragte. Daina hatte ihr am Tag zuvor gesagt, dass es immer in Ordnung wäre, wenn Myrie in ihrer Nähe wäre. Es klang immer noch in Myrie nach, fühlte sich warm an, und auf seltsame Art traurig oder melancholisch.

Sie gab ihre Erkundung Forks auf und kehrte zurück in die Nähe der Spielhalle. Dort legte sie sich die übrige Zeit, bis Daina erwachte, auf die Mauer der Brücke, an der sie gestern hinabgestiegen war, um zu baden. Sie schloss die Augen und hörte Musik, versuchte nichts um sich herum wahrzunehmen außer den Wind, ihren Atem und eben die Musik.



Myrie konnte erst, als die Schwebekapsel in die Kapsel in den Zug zum Ehrenberg-Internat eingelassen worden war und der Zug Fork verlassen hatte, wirklich darauf achten, ob Daina weniger bedrückt wirkte als gestern oder nicht. Dieser bisherige Teil der Zugfahrt beinhaltete zwar kein eigenes Eingreifen, aber er war trotzdem sehr anstrengend. Jede Änderung der Umgebung wirkte sich auch auf Daina aus, sodass Myrie nicht wusste, was in Dainas Ausdruck und Haltung die zu Grunde liegende Stimmung als Ursache hatte, und was durch die verwirrenden Einflüsse von außen vorübergehende Reaktionen waren.

Als es endlich ruhiger wurde und sie Daina beobachten konnte, wie sie aus dem Fenster sah, kam ihr Daina nicht so ausgelassen wie meistens vor, aber auch nicht so niedergeschlagen oder bedrückt wie am Abend zuvor. Ihre Schultern wirkten entspannt und gerade. Sie lehnte seitlich in ihrem Sitz und folgte der Landschaft mit den Augen.

Kurz bevor Myrie das auch tun wollte, wandte ihr Daina den Kopf zu und lächelte. »Was schaust du?«, fragte sie neugierig.

»Ob du traurig aussiehst.«, antwortete Myrie.

Dainas Lächeln verschwand wieder. Sie schien nachzudenken, senkte den Blick dazu, und Myrie verwarf den Plan, aus dem Fenster zu schauen.

»Ein wenig vielleicht. Aber aus keinem bestimmten Grund.«, sagte Daina.

Myrie überlegte, dass Daina wohl gerade nicht darauf einging, wie sie aussah, sondern meinte, dass sie tatsächlich etwas traurig war. Sie nickte. »Und nicht so sehr wie gestern Abend?«, fragte sie.

»Das stimmt.«, antwortete Daina und lächelte wieder.

Myrie befriedigte die Antwort, obwohl sie vermutete, dass es nicht ganz der Wahrheit entsprach, dass es keinen bestimmten Grund hatte. Sie war selbst zwar manchmal aus keinem bestimmten Grund traurig, und hielt es

an sich nicht für unrealistisch, dass Daina das auch hätte sein können, aber dann hätte sie es wahrscheinlich gestern auch sagen können.

Aber vielleicht war sie sich gestern nicht sicher gewesen. Das konnte auch sein. Unabhängig davon, wie es war, wollte Myrie es nicht wissen, wenn Daina nichts dazu sagen wollte.

»Was hast du von Lunoschs Begründung gehalten, die Hinweise zu veröffentlichen?«, fragte Myrie, statt auf das Thema weiter einzugehen.

»Ich fand zwei Sachen, die er gesagt hat, sehr cool.«, antwortete Daina. Sie setzte sich anders hin und strich sich ihre Haare hinter ihre Ohren, bevor sie weitersprach. »Zum einen, wie er Ærenik zunächst erst subtil mitgeteilt hat, dass er besser fände, wenn sie fairer spielen würde.«, zählte sie auf.

Myrie wusste nicht, was Daina damit genau meinte, und verzog ihr Gesicht zu einem verwirrt wirkenden Ausdruck, was sie oft tat, damit Daina mehr erklärte.

Sie tat es tatsächlich. »Er sagte, ›Auf ein faires Spiel‹. Und das kurz nachdem sie zugegeben hatte, dass sie sich mit einer anderen Spielgruppe gegen den Rest hatte verbünden wollen, und damit klar war, dass er ihr den Plan durchkreuzt hatte.«

»Und zum anderen?«, fragte Myrie.

»Dass er meinte, wir müssten uns gegen Æreniks Spielgruppe verbünden.«, sagte Daina. »Das fand ich deshalb genial, weil er Ærenik gerade diese Möglichkeit verbaut hat.«

Myrie nickte nachdenklich. Es hatte schon ein witziges Muster, fand sie.

»Du meintest, wir sollten nicht darauf vertrauen, was andere Spielteilnehmende sagen. Vertraust du dem, was Lunosch angegeben hat?«, fragte Myrie.

Daina lächelte breit. »Es beruhigt mich, dass du das fragst. Sehr.«, betonte sie. »Ich habe länger darüber nachgedacht. Ærenik und er sind in verschiedenen Spielgruppen. Wenn es nicht stimmt, dass er Nachrichten von ihr abgefangen hat, müssten sie bereits jetzt zusammenarbeiten. Das ist natürlich nicht ausgeschlossen, glaube ich aber nicht. Zum einen habe ich

heute Nacht noch geprüft. Das passt alles ins Muster: Es wurde erst der Ort einer Urkunde veröffentlicht, und erst später Hinweise. Die Diskussion dazu ist auch noch öffentlich und ist genau, wie Lunosch sie beschrieben hat. Zum anderen kenne ich Ærenik aus vorherigen Spielen, und sie kooperiert nicht so einfach mit Neulingen. Und jedem Neuling wäre davon abzuraten, auch nur zu versuchen sich mit ihr zu verbünden. Sie ist hinterhältig und raffiniert wie nichts Gutes. Beeindruckend zwar, aber böse.«

Myrie blickte aus dem Fenster und musste lächeln.

»Ich mag sie, denke ich.«, sagte sie. »Also ihre Stimme, ihr Auftreten und ihre Muster. Ich bin gespannt, wie sich die Hinterhältigkeit und Bösartigkeit äußert.«

»Hmm, vielleicht sollte ich dir doch Ausschnitte aus alten Spieldokumentationen mit ihr zeigen.«, überlegte Daina.

Bisher hatte Myrie sich oft darum gedrückt, mit den anderen Spieldokumentationen zu sehen. Die meisten waren so aufgebaut wie die eine, die damals in Dainas Zimmer angeschaltet gewesen war, als sie es das zweite Mal betreten hatte. Es gab Moderierende, die sprachen, wie in Moderationen gesprochen wurde, und die Szenarien wechselten ständig zwischen den verschiedenen Spielteilnehmenden hin und her, und entsprechend zwischen den verschiedenen Welten, was Myrie noch viel mehr anstrenge, als wenn sie selbst in einem entsprechenden Spiel gewesen war. Noch dazu wurde es immer sehr spannend gemacht, ob Teilnehmende nun eine Aufgabe schafften oder nicht, und die Moderierenden wirkten alles andere als neutral dem gegenüber, ob die Teilnehmenden nun eine Herausforderung bewältigten oder nicht. Myrie mochte das gar nicht, es spannte sie furchtbar an, und sie vernahm immer den gleichen Effekt, wenn es aufhörte: Die Umgebung wirkte auf einmal sehr leise.

Theodil hatte zwei Dokumentationen gefunden, die Myrie zumindest verfrug. Sie waren anders gestaltet, nämlich ganz ohne Moderation, und sie folgten einfach jeweils einer Person, bis diese eine Virtualität ganz durchgespielt hatte. Aber auch das war etwas ganz anderes, als selbst

zu spielen, und sprach Myrie nicht an. Sie wusste ständig schneller, wie irgendwelche Rätsel gelöst würden, und wollte am liebsten vorspulen, bis es der Person in der Dokumentation auch gelang, aber sie hielt es trotzdem aus, weil die Person wiederum andere Rätsel löste, die Myrie so schnell nicht lösen konnte, und in der Kürze leider auch nicht begriff, wie es passierte.

Merlin hatte die einzige Dokumentation gefunden, die Myrie von vorn bis hinten fiebrig durchgesehen hatte. Es war eine Dokumentation, die im Nachhinein von einer Spielgruppe aus Aufnahmen zusammengestellt worden war und erklärte, wie eine Virtualität ganz anders gespielt werden konnte als gedacht. Die entsprechende Spielgruppenmitglieder hatten herausgefunden, dass sie, wenn sie genügend oft auf einen Tisch kletterten und wieder heruntersprangen, irgendwann durch die Decke über ihnen in den Raum darüber gelangen konnten, obwohl die Decke eigentlich massiv war. Dazu nutzten sie sogenannte Rundungsfehler aus, die vom Programm nicht abgefangen wurden und auf diese Weise diese Möglichkeit erlaubte. Jedes Mal, wenn sie vom Tisch sprangen, wurde dieser eine Spur höher, weil das Programm nur feste Werte für die Strecken kannte, die man fallen konnte, und die Tischgröße auf einen solchen Wert aufrundete. Das Programm regulierte dann die Größe der Spielenden nach, sodass sie wieder zur Tischgröße passten, und es wäre kein weiteres Mal möglich gewesen. Allerdings hatte die Spielgruppe auch herausgefunden, dass sich das Koordinatensystem wiederum der Größe der Spielenden anpasste, wenn sie den Eingang zu diesem Teil des Spiels einmal verließen und wieder betraten. Auf diese Weise waren zwar Tisch und Spielende größer in Relation zu allem anderen, als zuvor, aber der Tisch hatte wieder eine Größe, die nicht zu den zugelassenen Falltiefen passte. Der Effekt, dass sich der Tisch vergrößerte, verstärkte sich, je öfter sie heruntersprangen. Die ersten zwanzig Male war fast keine Änderung zu sehen, dann aber wuchs der Tisch mit jedem weiteren Mal deutlich. Beim letzten Sprung, der kaum mehr möglich war, weil man sich in dem nun viel zu kleinen Gang zwischen Tisch und Decke quetschen musste, wuchs der Tisch durch

die Decke hindurch, und die physikalische Repräsentation der Decke unterhalb der Tischplatte verschwand. Die Spielenden konnten dann unter dem Tisch hervor in das Stockwerk über ihnen gelangen, und bekamen ihre alte Größe zurück, da sie einen neuen Spielabschnitt betreten hatten.

Als Myrie aus ihren Gedanken wieder auftauchte, und vorsichtig zu Daina hinüberblickte, wusste sie nicht, ob diese vielleicht zwischendurch mit ihr zu reden versucht hatte. Aber Daina sah wieder aus dem Fenster, verträumt und überhaupt nicht mehr niedergeschlagen.



Der Termin, an dem sie selbst ihre Virtualität meistern sollten, um zu zeigen, dass sie alle Ausgänge in unter zwei Stunden erreichten, wurde auf einen Nientag gelegt, den letzten Nientag vor der ersten der beiden Spielwochen der zweiten Phase. Sie würden zu dem Zweck das erste Mal mit der ganzen Spielgruppe nach Fork fahren.

Gegen Ende der Woche davor realisierte Myrie, dass sie so früh dafür aufbrechen würden, dass es sich mit dem Training mit Olge überschneidet. Myrie war sehr unbehaglich zumute deswegen, als sie sich am Lantag an Olges und ihren Treffpunkt begab. Es war nun immer der Gleiche. Seit Hermen jeden Tag trainierte, war er nur noch sehr selten zu den morgendlichen Trainingseinheiten hinzugestoßen.

Es war schon hell draußen, als sie den Treffpunkt erreichte. Das war es schon seit einer ganzen Weile jeden Morgen um diese Zeit, aber in der Nacht war es außerdem überhaupt nicht kalt geworden, und Myrie fühlte den langsamen, warmen Wind auf der Haut, den so ein Sommer mit sich brachte. Er war gemütlicher, als der Wind es im Winter war, und das lag nicht allein an der Temperatur. Er schien immer ein wenig von unten zu kommen, etwas unter die Kleidung zu greifen, und schwerer und träger zu sein. Und er roch nach der Baumblüte oder nach Gräsern, manchmal nach bestimmten Pflanzen.

Sie war vor Olge da, was selten geschah, aber nicht verwunderlich war, weil sie die Tendenz hatte, früher zu Verabredungen zu erscheinen, wenn es etwas gab, was sie belastete. Sie hatte Angst, dass Olge das Fehlen Anfang der Woche darauf als das eine Mal zählen würde, das sie absagen könnte, ohne dass Olge das Training abbrach. Sie vermutete, dass die Angst unbegründet wäre, aber sie konnte so etwas viel zu schlecht einschätzen, um sie deshalb nicht belastend zu spüren.

Olge griff sie von hinten an. Myrie hatte, in Gedanken versunken, nicht wahrgenommen, wie sie sich angeschlichen hatte, aber reagierte sofort. Sie war immer noch nicht in der Lage, Olge so zu fassen zu kriegen, dass sie sie hätte werfen oder in einer wehrlosen Haltung hätte fixieren können, aber sie war immer öfter in der Lage, sich aus Olges Griffen zu befreien, oder es sogar gar nicht so weit kommen zu lassen, dass sie in die verklemmten Haltungen geriet. Und das gelang ihr, obwohl sie nicht fokussiert war, auch jetzt. Sie drehte sich unter Olges Arm hindurch, was für Olge eine unpassende Armhaltung zur Folge hatte, aus der sie sich herauswinden und entfliehen konnte.

Olge setzte zu einem neuen Angriff an, aber Myrie gab durch ein Handzeichen zu verstehen, dass sie das gerade nicht wollte. Olge hielt in der Bewegung inne und stellte sich vor Myrie auf, die Hände in die Oberschenkel gestemmt.

»Du willst mir mitteilen, dass du nächsten Nientag in Fork bist und deshalb nicht zum Training kommen kannst?«, fragte Olge.

»Ja, oder, dass wir uns noch viel früher treffen müssten, oder ausnahmsweise am Nachmittag eines anderen Tages.«, antwortete Myrie verwirrt.
»Woher weißt du denn das?«

»Wir verschieben nicht auf früher oder auf einen Nachmittag. Ich bin ab nächster Woche auch erstmal nicht da.«, entgegnete Olge, ohne auf die zweite Frage einzugehen.

»Wo bist du denn?«, fragte Myrie.

»Ferien. Ich bin zu Hause.«, antwortete Olge und Myrie glaubte, eine wohlige Vorfreude bei ihr erkennen zu können.

Myrie hatte irgendwann am Rande schon einmal mitbekommen, dass nicht alle Lerngruppen immer zeitgleich Ferien hatten, aber es traf sie dennoch unvorbereitet.

»Schade.«, sagte sie leise und mehr zu sich selbst.

»Es betrifft drei Einheiten: Die von Montag, die von Antag und die von Lantag. Am Nientag bist du in Fork und am Mandostag hast du den erweiterten Erste Hilfe Kurs bei Amon. In der Woche darauf spielt ihr, und danach habt ihr auch erst einmal Ferien.«, zählte Olge auf.

Myrie musste feststellen, dass Olge den Verlauf ihrer nächsten Zeit besser kannte als sie selbst. Ihr war gar nicht bewusst gewesen, dass an die lange Woche, in der sie spielten, ihre Sommerferien anschlossen.

»Und wenn wir noch lange reden, hast du heute quasi auch kein Training. Wollen wir langsam Mal anfangen?«, fragte Olge und winkte Myrie zu sich.



Doch sie musste nicht so lange auf das nächste Training mit Olge warten, wie sie befürchtet hatte. Am Montag morgen wachte sie zur üblichen Zeit auf, zu der sie sonst zum Training oder ihrer jeweiligen anderen Veranstaltung mandostags aufstand, aber statt aufzustehen, genoss sie einen Augenblick den wohligen Halbschlaf, in dem sie so wunderbar entspannt war. Das wenig aggressive Sonnenlicht des Morgens drang ins Zimmer und beleuchtete es sacht mit einem immer noch leicht rötlichen Stich. Der warme Wind, der nach den Blüten der Bäume, aber auch etwas harzig roch, wehte in kurzen Böen durchs Fenster hinein, das im Sommer einfach permanent geöffnet war, und strich ihr über den nackten Körper. Ihr Schweißband wurde warm und kündigte einen Anruf an. Myrie fragte Omantra in Gebärdensprache, wer sie anriefe, und die KI antwortete ihr, dass es Olge wäre. Myrie kroch also doch, wie sie es sonst jeden Morgen tat, aus dem Fenster, allerdings dieses Mal, ohne sich zuvor

anzuziehen. Sie griff lediglich ihre Kleidung, um es im Zweifel draußen zu tun, ließ sich auf das Vordach hinab, und sprang, nachdem sie ihre Kleidung heruntergeworfen hatte, zwischen den beiden Fenstern des Zimmers unter ihr davon herab auf die Wiese darunter, auf der sie sich abrollte. Diese Bewegungen saßen eigentlich so sehr in Myries motorischem Gedächtnis, dass sie nicht mehr darüber hätte nachdenken müssen, aber sie liebte gerade diese ersten Anspannungen der Muskeln am Tag, und das erste Fühlen von kühlem Untergrund unter den Füßen, die kontrollierte Bewegung zum Minimalisieren der Wucht des Aufkommens, und den ersten Kontakt ihres Körpers mit der Wiese unter ihr, dass sie es jedes Mal sehr bewusst tat. Unten angekommen, nahm sie den Anruf entgegen.

»Training?«, fragte Olge.

»Bist du doch noch hier?«, fragte Myrie.

»Nein. In meiner Kampfvirtualität?«, präzisierte Olge.

»Okay. Ich gehe in meinen Spielraum.«, sagte Myrie.

Sie sagte es sachlich und ungerührt, aber innerlich freute sie sich. Es war aber eine der Freuden, die nicht nach außen wollte, die keinen körperlichen Ausdruck hatte.

Sie zog sich rasch an und rannte in ihren Spielraum, denn die schnelle Bewegung war eher, was ihr Körper als Ausdruck der Freude tun wollte, und nahm Olges Einladung an. Sie befand sich auf einer Wiese, die kaum anders war als die, auf der sie sich stets auf dem Schulgelände getroffen hatten, außer, dass sie gleichmäßiger war. Und es fehlte alles andere. Es war einfach eine Wiese, die sich in weite Ferne erstreckte, drüber ein dämmriger Himmel mit Wolken und ohne Sonne oder Mond. Nichts blendete, und es war auch nicht so dunkel, dass es angestrengt hätte, Olges Vorführungen zu beobachten. Es war eine angenehm minimalistische Virtualität, fand Myrie.

So wenig es hier auch zu sehen gab, Olge ließ ihr gerade die nötigste Zeit, aufzunehmen, was sie aufnehmen musste, um entspannt ihre Aufmerksamkeit auf anderes richten zu können, bevor sie angriff und Myrie warf. Myrie hatte es kommen sehen, aber die Angriffsart war so rasch und neu,

dass keiner ihrer eintrainierten Reflexe genügend schnell oder passend gekontert hatte. Der Boden fing Myrie weich auf, nichts raubte ihr die Luft, wie es draußen der Fall gewesen wäre.

»Das ist der Mist an Training in Virtualitäten.«, sagte Olge. »Abrollen lässt sich einfach nicht sinnvoll üben. Da müssten wir fragen, ob dein Lobbud da was dran drehen kann.«

Myrie runzelte die Stirn. Sie war sich relativ sicher, dass Daina gemeint wäre. Daina war der Lobbud, mit dem sie am häufigsten zu tun hatte, und auch die passendste Adresse, wenn man die beschränkten Möglichkeiten der Virtualitäten überschreiten wollte, die Myrie kannte. Aber ihr passte die Formulierung nicht.

»Sie gehört mir nicht.«, hielt sie fest.

»Ja, ich meinte, sie gehört halt irgendwie zu dir.«, sagte Olge ungeduldig. »Meinst du, sie könnte was dran drehen?«

»Nein. Nur innerhalb der Schule.«, widersprach Myrie.

»Schade.«, sagte Olge, wirkte aber nur wenig enttäuscht, als hätte sie nichts anderes erwartet.

Dann schrumpfte sie.

»Was aber geht, ist zu schauen, ob ich dich genauso leicht umwerfen und fixieren kann wie sonst auch, wenn ich stattdessen mehr deiner Statur entspreche.«, sagte Olge und grinste dabei erwartungsvoll. »Darf ich deine Repräsentation übernehmen?«

Olge war in der Realität ein gutes Stück größer als Myrie, vielleicht so groß, wie Myries Mutter gewesen war, vielleicht aber doch etwas kleiner, und es war sehr ungewohnt, sie nun auf Augenhöhe zu sehen. Myrie nickte nach kurzem Zögern zaghaft, und im nächsten Augenblick sah Olge aus, wie Daina Myrie damals gestaltet hatte. Es war sehr befremdlich, aber auch ein interessantes Gefühl, fand Myrie.

Sie begannen mit dem Aufwärmen und der folgenden üblichen Trainingsroutine, aber Olges Kampfstil war ein anderer als sonst. Vielleicht lag es daran, dass sie wusste, dass die Virtualität Myrie vor allem schützen würde, was weh täte, dass Olge mehr Geschwindigkeit und Wucht in ihre

Bewegungen legte. Vielleicht lag es aber auch daran, dass sie wollte, dass die Kämpfe die gleichen Ausgänge nahmen wie zuvor mit verschiedener Größe. Oder aber, es war mit einer solchen Größe einfach hilfreicher, einen anderen Stil zu haben.

Es war ein sehr neuartiges Training, fand Myrie, und sie wusste noch nicht so richtig, wie es ihr gefiel. Sie mochte es sehr, aber sie vermutete, dass ihr das Training in der Realität nicht nur deshalb zurzeit noch besser gefiel, weil sie es schon gewohnt war. Sie vermisste die Schmerzen. Sie mochte nicht unbedingt, wenn etwas an ihrem Körper doll weh tat, und das war auch beim Training in der Realität nie der Fall, darauf achtete Olge sehr. Aber doch waren da immer die kurzen Schmerzen, die ihrem Körper beim Aufkommen auf dem Boden mitteilten, dass sie real war, und wo ihr Körper anfang und wo er aufhörte, welche Grenzen er hatte. In der Virtualität schützte sie der EM-Anzug sogar vor dem Ziehen in ihren Gelenken bei Verdrehungen der Gliedmaßen. Sie vermutete, dass sie Training in der Realität deshalb auch dann noch vorziehen würde, wenn das andere nicht mehr ungewohnt wäre.



Der Nientag war von vorn bis hinten strukturiert und durchorganisiert. Sie fuhren nach Fork und sprachen kurz mit einigen Organisierenden der Runde. Sie wurden dabei in erster Linie darüber informiert, dass sie sich ihre Optik im Spiel so anpassen konnten, dass sie nicht in der Realität wiedererkannt werden würden. Das wusste Myrie auch schon von Daina, die das auch schon gewusst hatte, als sie Myrie für Schatzvulkan gestaltet hatte, und sie behielt die Gestaltung einfach bei. Es war außerdem ein Wunsch der Fangemeinschaft, dass sie ihre Erscheinung über die gesamte Phase beibehielten, aber sie wurden darüber informiert, dass es keine Verpflichtung gab, diesem Wunsch nachzukommen. Sie entschieden sich dennoch dafür.

Dann spielten sie ihr kreiertes Spiel. Die Atmosphäre wurde nicht durch die vorherigen Gespräche extra angespannt und niemand sprach ihnen hinein, während sie ihre eigenen Rätsel lösten, wie es in den gekapselten Virtualitäten gewesen war, die Daina sie hatte spielen lassen. Aber die Anspannung war dennoch größer als in diesen, weil dies der Ernstfall war. Myrie merkte, wie sie zittriger war als sonst, aber als sie die anderen beobachtete, während Hermen den Geschicklichkeitspart löste und sie alle warteten, stellte sie fest, dass es allen anderen ebenso ging und sogar Daina die Unsicherheit gar nicht so wenig deutlich anzumerken war.

Anschließend wurde ihnen mitgeteilt, dass bei ihrer Virtualität ein schneller Testprozess möglich gewesen war und sie nach diesem Test bereits zugelassen für die zweite Phase wäre, und sie fuhren wieder zurück zur Schule.



Am Nestag Abend darauf, dem Tag, bevor es losging, fuhr Myrie von Byrglingen aus nach Fork. Es war eine recht kurze und landschaftlich weniger interessante Strecke, als es die anderen gewesen waren, die sie bisher gefahren war. Und obwohl die Fahrt so kurz war, stieg bei einem Zwischenhalt ein alter, runzlicher Mensch in ihr Abteil. Myrie fragte sich, ob es der gleiche war, der das Zitronensorbet in die Küche geschoben hatte. Natürlich konnte es gut sein, dass sie auf ihrem Weg nach Fork andere Spielteilnehmende treffen würde, musste es aber auch nicht. Fork war generell ein häufiges Reiseziel. Es fuhren eine ganze Reihe Kapseln dorthin. Der Mensch nickte ihr zu, als er sich ihr gegenüber hinsetzte und sah dann aus dem Fenster, statt ein Gespräch mit ihr anzufangen. Myrie fühlte sich unkomfortabel dabei, aber war auch froh, sich nicht zum Sprechen aufgefordert zu fühlen.

Bei der Spielhalle angekommen, zog sie sich sofort in den Spielraum zurück, in dem sie bisher immer gewesen war, froh, dass er noch frei war.

Sie traf Leute auf den Gängen, erkannte unter ihnen Ærenik, aber sie wollte allein sein.

Sie versuchte erst, in ihrer Ozeanvirtualität zur Ruhe zu kommen, aber es gelang ihr nicht, sich auf sich oder ihren Körper zu fokussieren. Sie war zu aufgeregt und unruhig. Dann rief sie ihre Schwester an, und das war eine gute Idee, obwohl Myrie nicht einmal das nötige Auffassungsvermögen hatte, sich eine ihrer Virtualitäten anzuschauen. Stattdessen legten sie sich in eine kühle Mondscheinvirtualität ans Meer, sich gegenseitig umarmend, in den Himmel schauend, und erzählten sich von ihren Gefühlen. Dann rief Merlin an. Er erkundigte sich, ob Myrie genug zu essen hätte, um gut ins Spiel zu starten und Myrie musste verneinen. Er brachte ihr welches, und aus einem spontanen Gefühl heraus fragte Myrie ihn, ob er ebenfalls mit in die Mondscheinvirtualität kommen wollte. Er mochte und legte sich zu ihnen in den Sand.

Er suchte eine sehr passende, ruhige, sanfte Musik aus, die er mit Ahnas und Myries Einverständnis beisteuerte, und die den Teil von Myries Gedanken beschäftigte, der sich Sorgen um den morgigen Tag machte, und bis gerade schlimme und unkonkrete Szenarien erfunden hatte. Myrie staunte darüber. Sie selbst hätte sich nicht zugetraut, in diesem Augenblick Musik zu finden, die ihre Unruhe nicht noch mehr gesteigert hätte. Aber die Musik, die Merlin aussuchte, bestand nur aus wenigen weichen Tönen und veränderte sich nur sehr langsam.

Merlin sprach kaum, sah sie einfach an, sie und ihre Schwester. Er wirkte zufrieden und gelassen. Dann schloss er warmen Sand in seine rechte Hand ein, und bewegte sie langsam und Myrie aufmerksam beobachtend über ihren Rücken, ließ den Sand langsam darauf niederrieseln. Myrie schloss die Augen und genoss. Sie tat dies eine ganze Weile und wusste am Ende nicht, ob Merlin aufgehört hatte, bevor oder nachdem sie eingeschlafen war. Sie war früh eingeschlafen, was sie auch vorgehabt hatte, weil sie gemeinsam beschlossen hatten, kurz nach Mitternacht mit dem Tageswechsel zu starten. Die meisten Spielgruppen hielten es so, aber es gab einige Ausnahmen, die glaubten, dass ein Tagesrythmus, der sich an Tageszeiten orientierte, sie

effizienter machen würde. Daina aber argumentierte, dass sie vielleicht etwas effizienter würden, aber nicht herausholen würden, was sie an Vorsprung bekommen würden, wenn sie starteten, sobald es möglich war. Die Regeln für die Zulassung zur dritten Phase waren relativ einfach, verglich man sie mit den Kriterien, die das kreierte Spiel erfüllen musste. Die ersten vier Spielgruppen, die alle Virtualitäten betreten und verlassen hatten, kamen weiter. Wenn es keine vier Spielgruppen gab, die nach den zwei langen Spielwochen alle Virtualitäten betreten und verlassen hätten, so kamen diejenigen vier weiter, die am meisten Virtualitäten betreten hatten. Wenn es zu viele Spielgruppen gab, die gleich viele Virtualitäten betreten hatten, sodass die weitesten vier nicht bestimmt werden konnten, spielten diejenigen auf der Grenze weiter, die gleich auf waren. Sie wurden dann nacheinander für die dritte Phase zugelassen, sobald sie eine weitere Virtualität betreten hatten, bis vier Spielgruppen zugelassen waren.

Wenn sie also schon mit Verzug starten würden, dann würden sie schlechtere Chancen haben, weiterzukommen. Daina hatte keine großen Schwierigkeiten gehabt, alle anderen davon zu überzeugen.



Als Myrie kurz vor Mitternacht von ihrem Schweißband geweckt wurde, waren Merlin und Ahna noch dort. Ahna war wach und küsste Myrie auf die Stirn. »Viel Glück!«, sagte sie leise und sanft, »Und setz dich nicht zu sehr unter Druck.«

Myrie verwirrte das letzte ein wenig. Sie konnte sich nicht daran erinnern, sich jemals selbst unter Druck gesetzt zu haben. Sie nickte trotzdem. Dann weckte Ahna Merlin. Sie merkte, wie Myrie das eigentlich wollte, aber ihre Fähigkeit zu sprechen nicht vorhanden war, sie sich aber auch nicht traute, ihn zu schütteln. Ahna sprach ihn an und stubste ihn seitlich. Es kam Myrie sehr vertraut vor, als würden sich Ahna und Merlin schon lange kennen. Merlin räkelte sich und gab Geräusche von sich, die nach einer

interessanten Mischung aus Unwillen und Behaglichkeit klangen und sich ein bisschen wie eine Melodie anhörten. Anschließend richtete er sich auf. »Dann sehen wir uns wohl gleich.«, sagte er.

Myrie nickte.

»Wir sind gut vorbereitet und wir machen das vor allem um Spaß zu haben.«, hielt Merlin beruhigend fest. »Mach Pausen, wenn du sie brauchst. Bei acht Tagen wirst du sie oft brauchen. Jedes Mitglied unserer Spielgruppe.«



Myrie hatte vor dem Start noch vorsichtshalber auf die Toilette gehen wollen, aber als sie aus den Flur herauslinstete, stellte sie fest, dass es derzeit wohl die allermeisten vorhatten. Sie überlegte, dass sie es ja auch nur vorsichtshalber gewollt hatte, und beschloss, sie würde es die nächsten Stunden wohl auch ohne aushalten. Dann stellte sie sich in EM-Anzug mittig in den Raum, die VR-Brille auf die Stirn geschoben, und wartete die letzten Augenblicke ab, bevor das Signal kam, dass es losgehen könnte. Sie war gespannt, wie die Virtualität aussehen würde, die sie betreten würde, bis ihr wieder einfiel, dass die erste ihre eigene wäre.

Und plötzlich war sie ruhig. Sie spürte ihren Atem. Ihre Aufregung verwandelte sich in etwas Kontrolliertes, was sie einfach nur wach hielt, ihre Konzentration erhöhte, sie aber nicht zittrig oder wuschig machte. Sie war voll da, als es losging, und löste gelassen und routiniert die vertrauten Rätsel der eigenen Virtualität. Sie merkte, dass es Daina ganz anders ging, und hätte sie gern beruhigt, wusste aber nicht, wie sie das anstellen sollte. Merlin war ähnlich gelassen wie Myrie, und übernahm diese Aufgabe so gut er konnte, indem er betonte, was sie schafften. Trotz ihrer Aufregung war Daina allerdings nicht eingeschränkt in ihrer Handlungsfähigkeit. Myrie fürchtete lediglich, wenn sie diese Anspannung beibehalten würde, dass es sich sehr schnell umkehren würde.

Sie verließen ihre Virtualität in unter einer Sechstelstunde, und als es passierte, überraschte es Myrie kurz. Sie war so gewohnt, alle sieben Ausgänge zu erreichen, dass sie ganz vergessen hatte, dass sie dieses Mal nur einen der Ausgänge erreichen mussten. Zum Verlassen ihrer Virtualität mussten sie alle gleichzeitig an der Tür sein. Das war ein weiteres Kriterium gewesen: Virtualitäten konnten nur geschlossen durch einen einzigen Ausgang verlassen werden, der anschließend durch die jeweilige Spielgruppe nie wieder benutzt werden konnte. Das hatte nur Auswirkungen auf die Spielgruppe, die ihn benutzte. Andere Spielgruppen, die noch nicht in der angedockten Virtualität gewesen waren, konnten folgen. Es hatte aber Auswirkungen auf anderen Virtualitäten: Die Ausgänge der anderen Virtualitäten, die in Virtualitäten führten, die sie schon betreten hatten, waren für immer verschlossen für sie. Auf diese Art würde sich ein Kreis ergeben, sodass sie in jeder Virtualität genau einmal gewesen wären. Erst in der letzten Virtualität konnten sie den Ausgang zur eigenen Virtualität wieder benutzen und sonst keinen. Das hieß natürlich auch, dass Virtualitäten schwieriger wurden, je später sie an der Reihe waren, denn das Erreichen der versperrten Ausgänge war ja noch möglich, und sie erkannten womöglich erst dann, dass ein Ausgang nicht benutzbar war, wenn sie ihn erreicht hätten.



Sie betraten die neue Virtualität durch eine orange lackierte Metalltür. Der Lack war alt und brüchig. Myrie konnte es nicht lassen, lose Stellen anzufassen und sie abzulösen. Dann fokussierte sie sich auf den Raum, den sie betreten hatten. Es war eigentlich mehr ein offener Flur, grau und braun gemusterter Laminatfußboden, als wäre eine cremige Pampe aus braunem und grauem Gel nur grob umgerührt auf dem Boden verstrichen worden und hart geworden. Myrie kannte diese Art von Mustern von allerlei Beispielvirtualitäten mit öffentlichen Bauwerken aus KontrA-Virtualitäten,

die Theodil zur Verfügung gestellt hatte, wenn ihr Training keiner sehr spezifischen Ausstattung bedurfte.

Die Wände hingegen waren kahl und weiß, und schmutzig und nicht mit irgendwelchen blass gemusterten Tapeten beklebt. Es waren dunkle Abdrücke von Schuhprofilen darauf. Das Ende des Flurs gegenüber der Tür, durch die sie hereingelangt waren, öffnete sich zu einem hohen Raum mit Metalltreppen darin, die mehrere Stockwerke hinaufführten. Die Stockwerke hatten seitlich Gänge mit Geländer und von den Gängen gingen sehr viele weitere orange lackierte Metalltüren ab.

Myries Beobachten wurde dadurch unterbrochen, dass aus einer weiteren Tür in ihrem kleinen Vorflur eine Gruppe uniformierter Leute hervortrat. Myrie merkte daran, dass sie sich nicht mehr bewegen konnte, dass es zur Geschichte der Virtualität gehörte, was nun passierte.

Natürlich konnte sie sich nicht gar nicht bewegen. Sie konnte immer den Kopf und die Hände bewegen. Virtualitäten beinhalteten alle diese Sicherheit, damit man sie im Notfall immer mit einer Geste verlassen konnte.

Aber der übrige Teil ihres Körpers wurde nun von der Virtualität bewegt, als die uniformierte Patrouille wild durcheinander rief, sie einzeln an den Handgelenken anpackte und in Zellen brachte. Denn es waren Zellen, zu denen die ganzen Türen in den Gängen führten. Die Person, die Myrie gepackt hielt, führte sie in eine Zelle in der unteren Etage im hinteren Drittel des Gangs links. Myrie war im ersten Moment erschreckt von der Übernahme ihres Körpers durch das Spiel, aber auf der anderen Seite rechtfertigte das, dass sie gerade einfach beobachten konnte, ohne Spielzeit dadurch zu verlieren, weil sie nichts anderes tun konnte. Und so fiel ihr auf, dass sie alle nur in Zellen der unteren Etage gebracht wurden, und sie schätzte ab, dass es acht mal zwölf Türen sein mochten. Vier Mal zwölf auf jeder Seite. Das waren sehr viele, und es war auch ein sehr langer Flur. Wenn sie es richtig geschätzt hätte, dann hieße das, dass im schlimmsten Fall jede Person aus jeder Spielgruppe gleichzeitig in eine eigene Zelle im Erdgeschoss gesperrt werden könnte. Dann wurde sie in ihre Zelle

geschleudert und die Tür hinter ihr verschlossen. Als sie verschlossen war, gewann sie die Kontrolle über ihre Bewegungen zurück. Sie streckte testweise ihre Hände auf den Boden und machte den Rücken krumm, bevor sie sich umsaß.

»Das ist ja schon ein wenig witzlos.«, murrte Daina.

Sie hörten sich so klar, als stünden sie nebeneinander. Die Kommunikation im Spiel selbst sah das wahrscheinlich nicht vor, aber sie hatten vollen Netzzugang und Daina richtete immer, wenn sie spielten, eine Kommunikation zwischen ihnen darüber ein.

»Du meinst, dass sie uns aufteilen?«, fragte Sarina.

»Ja, nicht nur.«, erwiderte Daina. »Ich analysiere hier parallel die Ausgaben, die das Spiel in abstrakterer Form hinterläßt. Und natürlich ist ab nun der Programmcode zu jedem der Spiele öffentlich einsehbar, wenn auch nicht gerade gut lesbar. Aber aus beidem zusammengenommen habe ich nun herausfinden können, dass wir alle in eine Zelle gekommen wären, wenn wir uns angefasst hätten, bevor die Patrouille kam.«

»Tja, zu spät.«, sagte Hermen sachlich, »Da müssen wir jetzt mit leben.«

»Was haben wir denn alle so jeweils im Raum?«, fragte Merlin.

»Zwei Klappbetten und eine Toilette ohne Klodeckel.«, antwortete Daina.

Auch die anderen begannen nacheinander aufzuzählen, was jeweils in ihrem Raum war, aber Myrie merkte, wie sie nicht gleichzeitig zuhören und selbst schauen konnte, was bei ihr im Raum war. Letzteres fesselte sie so sehr, dass sie entsprechend nicht mehr zuhörte.

In ihrem Raum befand sich keine Toilette, aber ebenfalls ein Klappbett. Das hieß, es war ein mit Scharnieren an der Wand angebrachtes Brett mit dünner Matratze darauf und einer dünnen Wolldecke, die unordentlich darauf abgelegt war. Außerdem stand an einer Ecke ein einfacher Tisch mit einem gepolsterten, geschwungenen Holzstuhl davor. Alles wirkte einfach und praktisch, alt und gebraucht. Auf dem Tisch lagen einige bedruckte Zettel, die mit einer Büroklammer zusammengeheftet waren,

und eine Plastikflasche mit hellgrün bedrucktem Etikett beklebt und halb gefüllt mit Wasser. Das Wasser wirkte etwas gelblich, aber Myrie vermutete, dass es dennoch Wasser darstellen sollte. Neben der Tür stand ein hellgrau lackierter Schrank, ebenfalls wie die Tür aus Metall, aber aus wesentlich leichter und dünner wirkendem. Er war verschlossen. An der Wand hing ein Bild an einem Nagel. Eine Myrie unbekannte Person war darauf abgebildet. Sie blickte der Reihe nach alles noch einmal an, während sich eine Idee in ihrem Kopf formte.

Sie regelte die Stimmen der anderen herunter, was vielleicht nicht ganz nett war, denn sie wusste irgendwo in ihrem Hinterkopf, dass Daina sie mehrfach nach ihrer Raumausstattung gefragt hatte. Aber ihr Plan würde vielleicht nicht allzu viel Zeit benötigen und hatte für sie gerade Vorrang.

Sie nahm die Büroklammer vom Tisch und bog sie auseinander. Sie überlegte, sie zu dem gewellten Werkzeug zu formen, das das eine der beiden war, mit denen sie gelernt hatte, Schlösser zu knacken. Aber ohne das zweite, das für die leichte Hebelwirkung auf das Schloss nötig war, wäre es für das große Schloss der Tür nicht hilfreich. Vielleicht allerdings für das kleine Schloss des Schrankes, das eine viel einfacherere zu Grunde liegende Mechanik aufwies. Durch das Schlüsselloch konnte sie sehr wohl mit der Büroklammer bereits den Hebel für den Riegel erreichen, den sie drehen musste. Aber die Büroklammer war zu weich, um ihn zu bewegen.

Myrie hatte sich auch dafür bereits eine Variante überlegt. Sie nahm das kleine Bild vom Haken und schraubte den Deckel der Flasche ab. Etwa halb so weit vom Nagel entfernt, wie das Bild breit war, legte sie den Deckel auf die Wand, steckte die linke Bilderrahmenkante unter den Kopf des Nagels und drückte es auf den Deckel, sodass es als Hebel auf den Nagel wirkte. Mit viel Gefühl ruckelte und hebelte sie den Nagel aus der Wand. Der Nagel war aus genügend hartem Material, um den Schrank damit zu öffnen.

Der Schrank war ein ziemlich guter Schrank, fand Myrie. In ihm befand sich eine Uniform, eine Art Taucherbrille und ein Koffer, der sehr nach Werkzeugkoffer aussah, aber auch verschlossen war. Das Schloss

des Koffers stellte allerdings eine noch kleinere Hürde dar, als es das Schrankschloss getan hatte. Für das kleine, leichtgängige Schloss eignete sich die Büroklammer ganz hervorragend. Aus dem Werkzeugkoffer nahm sie sich zunächst den Hammer und klopfte ihren Nagel auf dem Boden platt. Es hinterließ kurioser Weise keine Spuren auf dem Laminatboden der Zelle. In diesem Punkt war das Spiel also wenig realitätsnah. Sie versuchte den Nagel in den Schlitz des Schlüsselochs der Tür zu stecken, und stellte fest, dass er dazu immer noch etwas zu rund war. Sie klopfte ihn platter, bis er sich hineinstecken und nicht drehen ließ.

Dann nahm Myrie sich zwei Zangen aus dem Koffer: Eine Schnabelzange und mangels Auswahl einen Elbländer. Über Zangen hatte sie durch ihren Papa eine Menge gelernt. Eigentlich war es gar nicht sein Lieblingswerkzeug gewesen, aber als er sich damals seine Werkstatt ausgestattet hatte, hatten sich dort vor allem viele Zangen angesammelt, aus dem einfachen Grund, dass es davon so viele verschiedene gab. Das hatte im Laufe der Zeit dazu geführt, dass sich der Nachname Zange für ihn etabliert hatte. Myrie fragte sich, wenn sie einmal einen eigenen bekommen sollte, was für einer das dann wohl sein würde. Nahe lagen Wörter, die etwas mit Klettern oder Bergen zu tun hatten. Aber irgendwie identifizierte sie sich nicht mit diesen Worten. Es war eine Kombination aus all dem, was ihr etwas gab, und nicht ein einzelnes davon. Es hätte sich sehr unvollständig angefühlt, wenn beispielsweise Gebirge gewählt würde, und auch wenig individuell.

Während sie noch darüber nachdachte, griff sie den Nagel mit den Zangen und bog das Drittel, an dem nicht der Kopf dran war, in einem viertel Vollwinkel zum übrigen Teil um. Nun bildete der Nagel das eine der beiden Werkzeuge, das sie brauchte. Sie steckte es in der oberen Seite des Schlosses in den Schlitz, sodass die Seite des Nagelkopfes als Hebel genutzt werden konnte, um etwas Druck auf den Drehmechanismus des Schlosses auszuüben. Sie tat eben dies vorsichtig, und drückte mit der Büroklammer, die sie dazu zu einer passenden Welle formte, die leichtgängigen Stifte im Schloss herunter. Das Schloss stellte sich als realitätsnah dargestellt heraus, und öffnete sich nun nach einigen wenigen Minuten.

Myrie spähte vorsichtig auf den Flur und fand ihn ausgestorben vor, aber ansonsten so, wie sie ihn verlassen hatte. Sie überlegte, wie sie die Tür daran hindern könnte, wieder ins Schloss zu fallen. Sie hatte auf beiden Seiten einen Knauf. Sie entschied sich dafür, ihre Kleidung gegen die Uniform zu tauschen, die im Schrank hing, und zog ihre jetzige Kleidung aus, die sie in den Spalt klemmte. Diese bestand aus einem grell orangenen Einteiler, wie sie feststellte. Als die Tür nicht mehr zufallen konnte, zog sie sich die Uniform an, verstaute ihr gebasteltes Werkzeug zum Schlösserknacken in der Brusttasche, und schob sich die Brille aus dem Schrank über die Stirn. Dann entschied sie sich, noch eines der zusammen gehefteten Papiere einzustecken, aber das Werkzeug aus dem Werkzeugkoffer hätte schwer in den Taschen gelegen, also ließ sie es erst einmal hier. Nachdem sie all dies getan hatte und sich sortiert fühlte, drehte sie die Lautstärke der anderen wieder auf und einem unguuten Gefühl folgend, dass sie den Kanal eigentlich nicht hätte leiser drehen sollen, teilte sie Daina mit, dass sie wieder zuhörte.

»Myrie ist wieder unter uns.«, meldete Daina.

Sie wirkte sehr genervt. Sie hatte auch in allen Übungen schon genervt geklungen, wenn Myrie sich ausgeklinkt hatte, aber sie hatte sich dabei stärker zurückgehalten als nun. Myrie erschreckte es und sie brach in Schweiß aus, der sofort auf der Haut abkühlte.

»Ich wäre draußen.«, sagte Myrie zaghaft.

»Ja, das sind wir nun alle inzwischen.«, erwiderte Daina im selben Tonfall.

Myrie blickte erneut vorsichtig aus der Tür den Flur hinauf und hinunter, aber sie konnte keine andere Person und auch keine andere irgend geartet blockierte Tür sehen. Sie wusste vom Vorgang des Weggesperrtwerdens, dass aber mindestens Theodil und Hermen mit auf dieser Seite und nicht allzu weit weg in Zellen verteilt worden waren. Allerdings sah sie acht Türen weiter Papier auf dem Boden liegen, das da vorhin noch nicht gelegen hatte.

»Wo seid ihr denn?«, fragte Myrie.

»Wir haben alle zwei Stockwerke geschafft, bis auf Theodil, dessen erste Idee war, auf sein Papier einen Hilferuf zu schreiben und es unter der Tür durchzuschieben. Aber nun bräuchte er es, um ins zweite Untergeschoss zu kommen.«, erklärte Sarina.

Im Gegensatz zu Daina wirkte er gelassen und geduldig.

»Natürlich muss die Virtualität irgendeinen Weg bieten, wie er wieder Papier bekommen kann. Oder es muss doch noch irgendeinen anderen Ausgang geben.«, murzte Daina. »Das Spiel muss ja in jedem Zustand lösbar sein.«

»Im schlimmsten Fall muss er warten, bis jemand von uns auf dem Hauptflur landet, und ihm das Papier zurückschiebt.«, sagte Hermen.

»Möglich, glaube ich aber nicht. Dann müssten die, die das Spiel gebaut haben, nämlich einen Weg für den Sonderfall gebaut haben, dass alle ihr Papier unter der Tür hindurch schieben.«, überlegte Daina. »Aber kann natürlich sein.«

»Ich sehe das Papier und könnte es zurückschieben.«, sagte Myrie.

»Das hieße, dass du Zugang zum Hauptflur hättest, wo wir hergekommen sind.«, sagte Daina.

»Ja.«, bestätigte Myrie.

Die anderen sagten einen Augenblick gar nichts und Myrie nutzte die Zeit, um sich Gedanken zu machen. »Also interpretiere ich richtig, dass es in den Zellen jeweils mehr als einen Ausgang gibt?«, fragte sie.

»Krasse Sache.«, murmelte Daina und die Genervtheit schien, während sie dies sagte, zu verfliegen.

»Ja.«, antwortete Merlin. »Es ist ein semirealistisches Fluchtraumspiel, und wir hatten eigentlich vermutet, dass die Mechanik dahinter wäre, dass wir durch das Lösen von Rätseln durch eine Reihe von Räumen gelangen müssen, um am Ende einen Schlüssel für die Zelle zu finden.«

»War ein Schlüssel in deinem Zimmer?«, fragte Hermen.

»Nein. Ich habe das Schloss geknackt.«, entgegnete Myrie.

»Donnerwetter. Ich hätte nicht gedacht, dass das überhaupt vorgesehen ist.«, sagte Daina leise.

»Wenn du es geknackt hast, kannst du dann, statt mir das Papier zu geben, meines auch knacken?«, meldete Theodil sich zum ersten Mal zu Wort.

»Ich denke, ja.«, antwortete Myrie. »Ich probiere das Mal.«

Myrie wartete einen Augenblick, ob es Widerspruch geben würde, aber als keiner kam, verließ sie ihre Zelle, begab sich zu der Tür, vor der das Papier lag und machte sich ans Werk.

»In deiner Zelle war also Werkzeug zum Knacken von Schlössern?«, fragte Daina.

»Nicht direkt.«, antwortete Myrie. »Da hing ein Bild an der Wand, an einem Nagel, und dann war da eine Büroklammer auf dem Tisch und ein Schrank...«

»Fass dich kurz. Was hast du konkret genutzt?«, unterbrach Daina sie.

Myrie zögerte und versuchte sich in ihrem Kopf auf das Wesentliche zu beschränken, was zur Öffnung des Schlosses nötig gewesen war. In diesem kurzen Moment hatten die anderen begonnen, sich über irgendetwas Spezifisches in ihren neu entdeckten Räumen zu unterhalten, und Myrie musste eine Lücke in dem Gespräch finden, um etwas zu sagen.

»Eine wellig gebogene Büroklammer und einen plattgeklopften, umgebogenen Nagel.«, sagte sie schließlich.

Das Gespräch, auf das sich Myrie beim Denken und Abwarten einer Lücke nicht hatte konzentrieren können, pausierte.

»Donnerwetter.«, sagte Daina wieder. »Das war so vom Spiel sicher nicht vorgesehen. Aber umso besser.«

»Myrie hat das Spiel gehackt.«, sagte Sarina und an der Helligkeit der gesprochenen Vokale konnte Myrie erkennen, dass er dabei breit grinste.

Myrie stellte fest, dass sie sich auf das Knacken des Schlosses nicht konzentrieren konnte, während sie sprach oder zuhörte, aber wollte auch nicht, dass Daina wieder so sauer oder genervt würde. »Ich mache euch zum Knacken mal wieder leiser.«, sagte sie daher, und hoffte, dass diese Ankündigung dagegen schon ausreichen würde.

Als Theodil zu Myrie auf den Gang trat, sah er sich zunächst rasch um.

Er hatte einen ebenso orangenen Einteiler an, wie Myrie ihn getragen hatte, allerdings einen viel größeren. Er war Theodil viel zu weit und er hatte die Ärmel und Hosenbeine aufgekempelt, sodass seine grauen Unterarme und Waden frei waren. In der einen Hand hielt Theodil ein kleines Röhrchen und in der anderen eine Art Nadel mit kleinen roten Federn an ihrem Ende.

Er tippte sich an die Ohren und blickte Myrie fragend oder bittend an. Sie drehte darauf folgend die Lautstärke der anderen wieder auf eine normale.

»Der Plan ist, dass wir versuchen, auf die andere Flurseite zu gelangen, und die anderen befreien. Wir haben rausgefunden, dass sie alle da drüben sind.«, klärte er sie sachlich auf.

»Ich dachte Hermen wäre auch auf dieser Seite.«, murmelte Myrie.

»Gut aufgepasst.«, sagte Merlin. »Aber Hermen hat versäumt, den Weg zurück in die Zelle zu verbarrikadieren, weshalb er nicht mehr zurückkann.«

Myrie überlegte, dass sie dann vielleicht auf dem selben Weg Hermen folgen könnten, wie Hermen den Raum verlassen hatte, aber plötzlich stürmte erneut eine Patrouille aus dem Flur, von dem aus sie in den großen Flur mit den Zellen geführt worden waren, und nahm Myries Aufmerksamkeit in Anspruch. Theodil schob die Nadel ins Blasrohr, denn ein Blasrohr war es, legte es an die Lippen und blies. Das Geschoss flog nicht weit genug.

»Wir hätten vielleicht eine Chance, wenn du behaupten würdest, du würdest mich nun zurücksperrn, aber ich glaube, du bist nicht so gut im spontanen Theaterspiel, oder?«, fragte Theodil leise, und so, dass nur Myrie ihn hören könnte.

Myrie nickte zaghaft.

»Dann wohl kämpfen. Du Nahkampf, tief, ich versuche, dich nicht zu treffen.«, bestimmte er sachlich.

Myrie nickte erneut.

»Und wir bleiben hier auf dem Gang, damit sie gezwungen sind,

hintereinander zu bleiben, und weichen jeweils zurück, sobald sie sich zu quetschen versuchen.«, fuhr er fort.

Myrie nickte ein weiteres Mal.

Sie stellten sich schräg hintereinander auf, Myrie positionierte sich in Kampfhaltung und sie warteten ab, bis die Uniformierten heranrückten. Es geschah zügig. Und Myrie musste feststellen, dass sie auch nicht unbewaffnet waren: Sie trugen jeweils einen schwarzen Stab, den Myrie aus manchen Varianten von Theodils Virtualitäten als Elektroschocker wiedererkannte. Sie brauchten sich nicht gegenseitig zu informieren, um zu wissen, was das war, und dass sie Berührung damit vermeiden mussten. Aber eben jenes zu tun, war nicht einfach. Myrie schaffte es irgendwie, bei den ersten beiden, die auf sie zutraten, dass sie sich gegenseitig mit den Elektroschockern erwischten, statt Myrie zu treffen. Sie stellte dabei fest, wie sehr ihr das Training für solche Fälle gebracht hatte, ruhig zu bleiben. Theodil erwischte einige der hinteren mit seinen Blasrohrprojektilen, von denen er jeweils neue aus seiner Brusttasche nachlegte, aber Myrie vermutete, dass er nicht beliebig viele davon haben würde. Die dritte der Wachen, die sie angriff, streifte sie am rechten Bein mit ihrem Stab, das darauf steif wurde, aber sie schaffte es die angefangene Bewegung zu Ende zu führen, und die Wache auf den Rücken zu werfen. Dann aber war der Weg frei für die vierte Wache dahinter, sie auf dem Rücken mit einem Elektroschocker zu erwischen, sie wurde steif, von dieser gegriffen und zurück in eine Zelle verfrachtet.

Die Wache, die dies tat, schaffte es außerdem, ihre Uniform wieder gegen einen orangenen Einteiler zu tauschen, und die Uniform mitzunehmen. Dieser Tausch war allerdings, was Myrie erleichterte, überhaupt nicht realitätsnah gebaut. Die Wache hatte aus einer viel zu kleinen Tasche den orangene Einteiler gezogen, gegen ihren Körper gehalten und daraufhin waren die Kleidungen getauscht.



Myrie ließ die Auswirkungen des Adrenalins, dass durch den Kampf in ihren Kreislauf gelangt war, einen Augenblick mit geschlossenen Augen wieder abklingen, bevor sie sich umsah. Aber sie kam nicht wirklich dazu.

»Ich habe den Rest erledigen können, und habe deine Uniform. Ist da dein Werkzeug irgendwo drin?«, fragte Theodil.

»Obere, rechte Brusttasche.«, sagte Myrie.

Wenige Augenblicke später wurde ihr krummer Nagel und ihre Büroklammer auf einem Papier unter dem Türspalt hindurch in ihre Zelle geschoben. Myrie machte sich also wieder ans Werk. Theodil berichtete währenddessen den anderen knapp, was passiert war. Er war fast fertig damit, die bewusstlosen Wachen in seine alte Zelle zu schieben, als Myrie das Schloss endlich geknackt hatte.

»Ohne den Hack wäre es ein wirklich fieses Spiel.«, überlegte Sarina.
»Wenn man gegen die Wachen verliert, ist es also so gedacht, dass man von vorn anfangen muss.«

Myrie zog, Theodils Beispiel folgend, eine letzte übrig gebliebene Wache in den Raum. Sie tat dies mit einem Schleppgriff, den sie im erweiterten Erste Hilfe Kurs bei Amon Krkschnock gelernt hatte.

»Ist aber normal.«, entgegnete Daina. »Wenn bei uns am Ende die Antwort nicht stimmt, fängt man auch von vorne an.«

Nachdem Theodil die Wachen vergeblich nach Schlüsseln durchsucht und ihnen zwei der Elektrostäbe entwendet hatte, drückte er die Tür hinter ihnen ins Schloss. Die Pfeilchen musste er bereits zuvor eingesammelt haben, überlegte Myrie.

»Außerdem wissen wir nicht, was wir noch für Waffen finden.«, wandt Hermen ein. »Es könnte sein, dass dieses gegen Wachen kämpfen am Ende des Spiels zum dafür vorgesehenen Zeitpunkt viel leichter ist.«

»Du hast hier außerdem noch so eine Brille.«, sagte Theodil, der statt Myrie dieses Mal die Uniform angezogen hatte. »Darf ich ausprobieren?«

Myrie nickte. Sie drehte die Lautstärken der anderen außer der von Theodil leiser, in der Hoffnung, so trotzdem alles Wichtige mitzubekommen, aber eben nicht mehr das ganze Durcheinander, wie nun die

Diskussion, wie gemein diese Virtualität im Vergleich zu anderen wäre, wenn sie sie spielen würden wie gedacht.

Theodil schob sich die Brille auf die Nase, und schraubte mit seinem Mittelfinger und seinem Daumen an einem Ring, der am linken Brillenglas angebracht war.

»Eine auf Schärfe basierende Zielvorrichtung, denke ich.«, erklärte er.

Dann fand er mit dem Zeigefinger einen Knopf, den er kurz drückte. Myrie überlegte, dass die darauf folgende Wirkung keine vorteilhafte war, als Theodils Körper durchgeschüttelt wurde und er reglos am Boden liegen blieb.

»Ich hätte ihn länger drücken müssen.«, sagte er. »Du darfst sie mir gern wieder abnehmen.«

Myrie beugte sich herunter und schob sie ihm vom Kopf. Sie zögerte allerdings bevor sie sie selbst aufsetzte. Sie wollte ungern das gleiche Schicksal erleiden, vor allem während Theodil nicht selbst einsatzfähig wäre. Würden sie beide unbeweglich da liegen, so konnten sie einfach zurückgesperrt werden.

Und wie zur Bestätigung dieser Überlegung trat eine weitere Patrouille auf den Flur. Myrie überlegte, dass sie ohne Theodil kaum eine Chance haben würde, und fragte sich in so knappen Überlegungen wie möglich, was sie am besten tun sollte. Das Wichtigste war, das Werkzeug zu behalten. Aber sie würde in eine bisher nicht bekannte Zelle gesperrt werden, und anschließend vielleicht die Kleidung gewechselt bekommen. Vielleicht allerdings nicht, wenn es bereits die Häftlingskleidung wäre. Also ließ sie ihr Werkzeug in ihrer Brusttasche, wo sie es hinverstaut hatte.

»Darf ich dein Blasröhrchen haben?«, fragte Myrie.

»Ich würde Folgendes mit dir riskieren wollen.«, sagte Theodil stattdessen. »Schieb dir die Brille vor die Augen und stell die Wachen scharf. Während dessen hör mir zu Ende zu, bevor du den Knopf drückst.«

Myrie überlegte einen winzigen Moment lang, dass ihr das viel zu riskant wäre, aber dann fiel ihr ein, dass das Ergebnis, wenn es nicht gelänge, wahrscheinlich das gleiche wäre, wie wenn die Wachen sie einfach

überwältigten. Also folgte sie Theodils Anweisung. Die Zeit wurde knapp, und sie musste ihm zuhören, während sie die Schärfe auf einen Punkt nur wenige Meter vor sich einstellte, schon in Voraussicht, dass die Wachen dort gleich sein würden.

»Du drückst den Knopf, hältst ihn gedrückt, bis der Balken unten in deiner Anzeige in den grünen Bereich reinragt, und lässt genau dann los.«, erklärte Theodil.

Eine solche Anzeige hatte Myrie in einem einzigen der zuvor gespielten Spiele kennen gelernt, bei dem es um das Reiten eines Pferdes ging. Zum Springen musste man es an einer Stelle am Hals drücken, und ein leerer Balken erschien. Er füllte sich, je länger man drückte, bis er voll war. Wenn er aber voll wurde, dann wurde er sofort wieder leer und das Pferd sprang beim Loslassen gar nicht. Je voller der Balken war, wenn man ihn losließ, desto höher sprang das Pferd. Der Balken hatte einen langen blauen Bereich und einen kurzen roten am Ende, und das Pferd konnte nur dann beim Hochspringen Barrieren überwinden, wenn es losgelassen wurde, während der Balken bis in den roten Bereich hinein gefüllt war.

Myrie vermutete, dass es in diesem Fall mit der Brille nicht so folgenlos wäre, den Knopf zu spät loszulassen, wie es das beim Springen mit diesen virtuellen Pferden gewesen war, aber hatte keine Zeit, weiter darüber nachzudenken. Sie drückte den Knopf, und schaute ausschließlich auf den Balken, ließ ihn los, sobald er gerade so den grünen Bereich überschritten hatte. Ein waagerechter und doch gezackter, greller Blitz schoss ihr aus den Brillengläsern, der gleich fünf der Wachen kampfunfähig zu Boden sinken ließ.

»Fünf. Drei sind übrig.«, sagte sie.

»Beachtlich. Mein Gefühl sagt mir, du solltest das nicht gleich nochmal machen. Renn ein Stück weg.«, sagte Theodil.

Myrie schätzte so sehr an ihm, dass er die ganze Zeit so sachlich sprach. Sie folgte seiner Aufforderung, und fragte sich, ob sie gleich eine Wache weniger zu bekämpfen hatte, weil sie Theodil in eine Zelle bringen würde. Aber es kam sogar noch einfacher: In dem Augenblick, in dem die Wachen

Theodil erreichten, riss er den Elektroschocker hoch, und erwischte eine der Wachen damit voll am Rücken. Eine zweite hingegen nutzte, dass Theodil noch nicht wieder auf den Beinen war, schockte ihn erneut und griff ihn, um ihn in eine Zelle zu schleifen. Aber die eine übrige Wache war Myrie in der Lage zu überwältigen, bevor die andere eine Zelle erreicht hatte, und die zweite war so auf Theodil fixiert, dass Myrie bei dieser keine Mühe hatte, sie mit ihrem Elektroschocker anzustupsen.

»Unpraktisch, wenn das immer mehr werden. Wir bräuchten Zeit, sie in Zellen zu sperren, und wir brauchen Zeit, die anderen aus Zellen zu holen.«, überlegte Theodil.

»Vielleicht greifen sie uns nicht an, wenn wir beide Uniformen tragen.«, schlug Myrie vor.

»Keine ganz abwegige Idee.«, erwiderte Theodil. »Und vielleicht haben wir beide mit Fernkampf mehr Erfolg, wenn ich mich nicht kurz vor einem Angriff selbst ausschalte.«

»Was macht ihr da draußen eigentlich? Kommt ihr bald?«, fragte Daina.

»Zweiter Schub Wachen.«, berichtete Theodil.

»Mist.«, sagte Daina, »Lebt ihr beide noch?«

»Myrie ist unbeschadet, Ich wurde geschockt, kam aber nicht in eine Zelle.«, erklärte Theodil.

Myrie hatte sich während des Dialogs umgezogen, sammelte die Elektroschocker und schmiss sie den Treppenschacht hinab.

Theodil nickte und bestätigte Myrie auf diese Art, dass er es für eine gute Idee hielt. Als er sich wieder bewegen konnte, rannten sie, so schnell sie konnten, zum Flur, aus dem sie gekommen waren, weil sie dort hinmussten, um auf die andere Seite des Galeriesgangs zu den Zellen zu gelangen. Besser gesagt, sie rannten so schnell, wie Theodil konnte, denn Myrie fand es vorteilhaft, wenn sie zusammen blieben. Merlin, Sarina und Daina hatten die Zelle, in denen sie waren, jeweils mit einem Papier gekennzeichnet, dass sie unter der Tür halb hindurch geschoben hatten, und Myrie machte sich ans Werk. Die nächste Welle an Wachleuten erschien, als sie Daina befreit hatten, und Myrie mit dem Knacken von Sarinas Schloss begonnen hatte.

Myrie kam sich seltsam dabei vor. Sie war noch nie so deutlich in einer Virtualität mit den anderen die Person gewesen, an der das Vorankommen gehangen hätte.

»Du bist großartig, Myrie.«, sagte Daina. »Theodil, schaffen wir die?«

»Myrie, magst du einmal zum Blitzen unterbrechen?«, fragte Theodil.

»Unterbrechen beim Knacken von Schlössern heißt von vorn anfangen. Meinst du, wir schaffen das nicht?«, fragte Daina.

Myrie ließ die Büroklammer, die sie mit der rechten Hand zum Setzen der Stifte nutzte, los und hielt nur die Spannung mit der linken Hand auf dem Schloss. Dann schob sie mit der nun freien Hand die Brille über die Augen und blickte in die Richtung, aus der die neuen Wachen kamen. Daina stand dazu im Weg, aber Theodil, der Myries Handlungen beobachtet hatte, zog sie kurz zur Seite. Dann griff Myrie mit der rechten Hand so über ihre Augen an den Ring des linken Glases, dass sie unter ihrem Arm hindurchblickte, und hoffte, dass das keine Kollision mit ihrem Blitz zur Folge hätte, zielte, und blitzte. Dieses Mal riss der Blitz nur vier der Wachen von den Füßen, aber Myrie achtete nicht weiter darauf. Sie griff wieder nach der noch im Schlüsseloch steckenden Büroklammer und setzte die übrigen Stifte, während sie alle weiteren Wachen Theodil und Daina überließ.

»Wie ein eingespieltes Team.«, murmelte Sarina bewundernd, als er kurze Zeit darauf befreit war.

Myrie folgte seinem Blick und musste ihm recht geben. Es war wunderschön zu beobachten, wie Daina und Theodil sich miteinander bewegten, wie sie einander auswichen, um sich nicht gegenseitig zu treffen, und wie ihre Bewegungen ineinander griffen. Daina musste irgendwo in den Räumen, in denen sie gewesen war, Handschuhe gefunden haben, die ebenfalls eine Strom basierte Waffe darstellten. Sie leuchteten in blasser Blau auf, wenn sie die Hände damit zusammendrückte und sie wieder auseinanderzog. Auf diese Weise erzeugte sie ein hellblau leuchtendes, flirrendes Feld in ihrer näheren Umgebung, das den Wachen nicht bekam,

wenn sie es berührten. Myrie verspürte den Drang, sie dabei zu beobachten, wie sie die Möglichkeiten zu beherrschen lernte.

Aber Sarina hielt sie davon ab. »Wir sollten Merlin befreien.«, sagte er.

Myrie blickte sich wieder zu ihm um. Er trug über seinem Gefangenen-einteiler einen knöchellangen Mantel, der aussah, als wäre er eigentlich aus dünnen, schwarzen, aber im Licht lila schillernden Plastiktüten zusammengesetzt. Er machte auch ähnlich knisternde Geräusche wie Plastik, wenn er sich bewegte.

»Ich nehme an, er schützt vor Stromschlägen.«, erklärte Sarina, aber drängte Myrie gleichzeitig auch in die Richtung des Flurs, in der Merlins Zelle lag. Myrie ließ sich vor der letzten, durch ein Papier gekennzeichneten Tür auf ein Knie nieder und machte sich ans Werk. Sie hatte erst die Hälfte der Stifte gesetzt, als Daina und Theodil zurückkehrten.

»Warst du nicht bei den vorherigen schneller?«, fragte Daina.

Myrie nickte. Die ständigen kurzen Wechsel zwischen Bewegung und Kampf und ruhiger Haltung und Fokus, und die Möglichkeit, dass die wiederholten Angriffe der Wachen sie irgendwann doch aus ihrer vorteilhaften Lage mit Werkzeug zum Schloßer Knacken bringen könnten, spannten sie sehr an. Da diese Anspannung nun schon sicher eine halbe Stunde oder länger gegeben war, merkte sie, wie ihr Körper allmählich darauf reagierte, indem ihre Konzentration und ihr Fokus nachließ und sie zitterig wurde.

»Ihr solltet Mantel und Waffe tauschen, denke ich.«, sagte Daina. »Myrie kann beim Knacken nicht kämpfen, aber muss unbedingt geschützt werden.«

Sarina folgte der Aufforderung, zog seinen Mantel aus und hängte ihn Myrie über.

»Aber ich schätze, Myrie sollte noch einmal vorher blitzen.«, sagte Theodil.

»Oh man, so schnell wieder?«, erwiderte Daina in etwas resigniertem Tonfall und wandte sich um, »Ach, die von drüben sind wieder auf den Beinen. Die von eurem zweiten Angriff, schätze ich mal.«

Theodil bestätigte.

Myrie wiederholte, was sie vorhin getan hatte, hielt das Schloss auf Spannung, aber ließ die Büroklammer im Schloss stecken. Dann drehte sie sich um, und das war anstrengender, als beim letzten Mal, weil die Wachen noch auf der gegenüberliegenden Seite der Galerie waren und auf diese Weise Myries Rücken zugewandt. Sie musste, um über das Geländer hinweg zu schießen, auch ein Stück aufstehen, und zielte nun aus diesem unglücklichen Stand heraus. Sie drückte den Knopf, aber die Wachen bewegten sich aus ihrem Fokus schneller heraus, als sie damit gerechnet hätte. Als sie ihnen mit ihrem Blick durch die Brille folgte, vergaß sie, sich darauf zu konzentrieren den Knopf nicht zu lang zu drücken. Ihr ganzes Sichtfeld wurde gleißend hell und sie kniff die Augen zusammen, bevor sie unbewegt und steif auf dem Rücken liegen blieb.

»Eigentlich war der Mantel dazu gedacht, dich vor Angriffen zu schützen und nicht uns vor dir. Aber immerhin stehen wir noch.«, sagte Sarina nach kurzem Erschrecken leicht belustigt.

Daina seufzte. »Dann wird das halt länger dauern.«, sagte sie.

»Sie sind unbewaffnet.«, erinnerte Theodil.

Myrie sah nicht, was sie taten, aber sie waren zügig zurück, noch bevor sie in der Lage war, sich wieder zu bewegen. Daina kniete sich hinter Myrie nieder und übernahm das Knacken des Schlosses über Myrie hinweg. Myrie hatte dabei eine interessante Perspektive auf Daina, fand sie. Besonders das Gesicht hatte sie noch nie aus dieser Richtung gesehen. Aber eigentlich fand sie es schade, dass sie es gerade nicht von der Seite oder von vorn sah, denn es verlor beim Setzen der Stifte im Schloss die Strenge, und die Anspannung veränderte sich in einen konzentrierten Ausdruck, wie, als wäre Daina gedanklich ganz woanders, wie sie es beim Programmieren war. Noch dazu schloss Daina gelegentlich die Augen, um besser fühlen zu können. Myrie hätte es sehr gern aus anderer Perspektive gesehen. Dann öffnete sich das Schloss und Merlin schob sich aus dem schmalen Spalt heraus, den die Tür sich öffnen ließ, bis Myrie im Weg lag.

Nun fehlte also nur noch Hermen.

Eine kurze Diskussion, ob sie Myrie tragen oder sich trennen sollten,

ergab sich, an der sich Myrie nicht beteiligte, aber die dadurch abgebrochen wurde, dass Myries Bewegungsfähigkeiten zurückkehrten.

Ein weiteres Mal kämpften sie sich durch die Wachen, da nun eine erneute Patrouille auftauchte, und gelangten an Hermens Zelle zurück auf die andere Seite. Der Kampf dauerte nur kurze Zeit, da sie dieses Mal alle nicht abgelenkt waren, und zu fünft gegen sie vorgehen konnten. Dabei kam Myries Brille gar nicht zum Einsatz. Merlin hatte in seinen Räumen runde, flache Gegenstände gefunden, die aufgezogen werden konnten. Außerdem glitten sie gut über den Boden, wenn sie entsprechend bodennah geschleudert wurden. Sie tickten dann eine Weile leise und setzten im Anschluss einen Bereich um sie herum unter Strom.

Merlin hatte zwei von den Geräten, und gab Sarina sein zweites. Dieser stellte sich damit geschickt an und erwischte drei der Wachen.

Nach dem Kampf auf der anderen Seite angekommen, übergab Daina Myrie erneut den krummen Nagel und die gewellte Büroklammer, und nahm ihr nun endlich die Brille ab. Theodil erklärte Sarina die Funktionsweise.

»Ich habe es inzwischen zurück in den Raum geschafft, übrigens.«, teilte Hermen ihnen mit.

»Das ist sehr hilfreich, denn nun wird es eng.«, antwortete Daina.

Myrie blickte kurz von ihrem Schloss auf und sah erschreckt, was Daina meinte. Nicht nur tauchte schon wieder eine weitere, neue Patrouille auf, sondern zwei der Gruppen, die sie zurückgelassen hatten, kamen nun auch noch gleichzeitig wieder zu sich.

»Beeil dich!«, rief Daina.

Myrie versuchte sich zu beeilen, suchte etwas panischer nach den Stiften, ließ dabei aber ausversehen das Spannwerkzeug fallen und musste von vorn anfangen. Daina stöhnte. Da die Wachen von verschiedenen Seiten auftauchten, verteilten sich die vier anderen um Myrie herum. Myrie schloss die Augen. Dann tat sie etwas, was vielleicht nicht die beste Idee war, aber ihr als die einzige Möglichkeit erschien, sich zu konzentrieren. Sie stellte alle Umgebungsgeräusche aus und behielt die Augen geschlossen.

Es war plötzlich angenehm ruhig. Ihre Ohren rauschten noch nach. Sie atmete tief durch und hörte den Atem, den realen Atem, in dem nackten Raum, in dem sie kniete. Sie nahm die Haptik von Büroklammer und Nagel in ihren Fingern wahr, und den Metallgeruch, den ihr virtueller Schweiß aus dem Werkzeug herauslöste. Letzterer lenkte sie ab. Er entsprach nicht sehr genau dem Geruch, der in der Realität entstanden wäre. Es hätte mehr von ihrem eigenen Geruch darin vermischt sein müssen, aber Eigengerüche von Personen stellten die wenigsten Virtualitäten erkennbar dar. Natürlich roch sie ihren eigenen Geruch im Zimmer, aber das war noch einmal etwas anderes, weil dieser nicht in Kontakt mit realem Metall stand. Sie hätte den olfaktorischen Emitter am liebsten auch deaktiviert, aber Gerüche verfliegen nicht so schnell, also entschied sie sich dagegen.

Sie stellte fest, wie sie die ganze Zeit vergessen hatte, daran zu denken, mentalen Abstand vom Spiel zu halten. Aber nun gelang es ihr. Sie begann die Stifte zu setzen. Ruhig, sich möglichst nicht daran erinnernd, was um sie herum geschehen mochte, und es auch nicht wissend. Als es geöffnet war, öffnete sie auch die Augen wieder und schaltete die Geräusche wieder ein.

Sie blickte sich um. Alle Wachen lagen verstreut auf dem Boden, aber auch Daina und Merlin. Sarina und Theodil waren eingeschränkt in ihrer Bewegungsfähigkeit, aber noch fähig, sich fortzubewegen.

Daina blickte sie wütend an. »Trägst du mich wenigstens?«, fragte sie.

Myrie nickte, griff Daina an einem Arm und legte sie über ihre Schultern und ihren Kopf, wie sie es im erweiterten Erste Hilfe Kurs gelernt hatte. Dann richtete sie sich aus der Hocke auf und bewegte sich in die Richtung, die Daina ihr erklärte. Theodil und Hermen trugen Merlin.

Woher Daina wusste, wo sich ein Ausgang befand, war Myrie nicht klar, aber es interessierte sie auch gerade nicht. Als sie ihn erreichten, tauchte schon wieder eine neue Patrouille auf, aber sie waren in der Lage, ihnen davon zu laufen und durchschritten die Tür in eine neue Welt.

Hütten und Schlüssel

Sie befanden sich in einer kleinen Holzhütte. Die Einrichtung bestand neben einem Tisch, zwei Stühlen und einem Kamin aus drei Nischen, in denen Stockwerkbetten eingelassen waren, alles aus dem gleichen, gebeizten Holz gearbeitet. Es gab Fenster, aber nur zwei kleine. Vor dem einen stand Daina und aus dem anderen blickte Sarina, sodass Myrie nicht hinaussehen konnte. Daina wirkte, als würden ihre Augen irgendetwas verfolgen oder lesen, aber anscheinend nichts, was es hier zu sehen gab, denn sie fixierte keinen interessanten Punkt in diesem Raum.

»Auf diese Weise liegen wir aktuell vorn.«, sagte sie.

»Heißt das, keine weitere Spielgruppe hat eine zweite, fremde Virtualität betreten?«, fragte Sarina.

»Exakt.«, antwortete Daina.

Sie wirkte darüber durchaus zufrieden, aber nicht so sehr, wie Myrie erwartet hätte.

»Wäre besser gewesen, wenn wir die Virtualität später bekommen hätten.«, sagte sie und erklärte die Einschränkung ihrer Freude direkt: »Dieser Hack ist natürlich dokumentiert, und jede weitere Spielgruppe kann ihn nachahmen.«

In allen Virtualitäten abgesehen von der eigenen Virtualität wurde als Standardeinstellung Videomaterial von ihnen erstellt. In der eigenen war Standardeinstellung, dass nicht übertragen wurde, aber sie hätten sich dafür entscheiden können. In den anderen hätten sich damit nicht einverstanden erklären können, aber nur unter der Bedingung, dass sie ausreichend Videomaterial von sich zur Verfügung stellten, durften sie

entsprechendes Rohmaterial der anderen Spielgruppen einsehen. Aus aufgenommenem Videomaterial wurde dann Dokumentation erstellt, die gekürzt und zum großen Teil zeitversetzt im Netz veröffentlicht wurde. Diese Dokumentationen konnten sie unabhängig vom eigenen zur Verfügung gestellten Material einsehen. Das ungekürzte Rohmaterial aber nur dann, wenn sie jeweils mindestens 90% ihrer Spielzeit allen anderen Spielgruppen und den Dokumentierenden zur Verfügung stellten.

»Wenn zufällig eine Person mit Picking-Fähigkeiten in einer Zelle mit einem krummen Nagel und einer Büroklammer landet.«, sagte Merlin grinsend.

»Der Nagel war nicht von vorn herein krumm. Ich brauchte einen Hammer und Zangen.«, berichtigte Myrie.

»Oh, sowas lag auch einfach in deinem Zimmer herum?«, fragte Hermen. Er sprach mit ungewohnter Sprachmelodie, die Myrie nicht deuten konnte.

»Nein.«, widersprach Daina an Myries statt. »Sie hat einen verschlossenen Schrank im Raum gehabt, in dem der drin war. Sie hat zuvor mit dem noch geraden Nagel und der Büroklammer Schrankschloss und Werkzeugkofferschloss geknackt. Deshalb hat das auch so lange gedauert.«

»Du siehst dir gerade Dokumentationsmaterial an?«, fragte Sarina.

Daina nickte. »Lunoschs Spielgruppe ist gerade in der von uns gebauten Virtualität.«, sagte sie.

Sie trat vom Fenster weg, und Myrie nutzte die Gelegenheit, ihren Platz einzunehmen. Aber als sie hinaus in die Landschaft sah, merkte sie, dass sie gar nicht so richtig registrierte, was sie sah, dass sie gerade zu viel hatte und eine Pause brauchte.

»Ich verschwinde ein bisschen.«, sagte sie deshalb.

»Warte noch ein wenig. Meine Analysen haben ergeben, dass du, wenn du dir ein neues Rätsel schon einmal ansiehst, daran dann arbeitest, während du weg bist.«, bat Daina.

»Aber ich glaube, das ist so ein wenig das Problem.«, erwiderte Sarina.

»Sie war nach zwei Tagen Training am Stück schon immer sehr mitgenommen. Ich denke, jetzt wäre für sie die Gelegenheit, einmal runterzukommen, am besten.«

»Danke.«, sagte Myrie leise.

Sie machte das Zeichen zum Verlassen der Virtualität und streifte die Brille vom Kopf. Sie sank das Stückchen nach unten, das der Holzfußboden der Hütte für seine Haptik unter ihren Füßen an Platz benötigt hatte, und ihre Fußsohlen berührten den beruhigend vertrauten Boden des realen Spielraums.

»Hör aber wenigstens zu, ja?«, bat Daina.

Es sträubte sich in ihr dagegen, nicht einfach sämtlichen Ton auszustellen, aber sie fürchtete, wenn sie es täte, dass Daina dann sauer wäre, wenn sie zurückkehrte.

»Mach aus, Myrie.«, sagte Merlin auf eine Art, dass nur sie ihn hören konnte, »Ich kläre das mit den anderen, und wenn du mich anrufst, kurz bevor du zurückkommst, sage ich dir alles Wichtige.«

»Danke.«, sagte sie wieder, dieses Mal noch leiser, und nur zu Merlin.

Dann unterbrach sie die Verbindung zu den anderen und verließ den Spielraum.



Um diese Zeit waren endlich der Flur und alle Gemeinschaftsräume ausgestorben. Niemand war auf der Toilette und niemand wusch sich. Und nachdem sie sich sauber fühlte und in die Küche ging, fand sie auch diese leer vor. Sie druckte sich etwas zu essen und früstückte auf der Terrasse im Mondschein. Es hatte gerade angefangen zu dämmern, und wenn sie sich so viel Zeit hätte nehmen wollen, dann hätte sie sich einen Sonnenaufgang in Fork ansehen können. Aber eigentlich wollte sie so lange nicht fern bleiben.

Auf der anderen Seite hatte sie gerade sehr viel stärkere Schwierigkeiten,

wieder zur Ruhe zu kommen, als sie es bisher in Pausen ihres Trainings gehabt hatte. Schließlich legte sie sich, als sie fertig gegessen hatte, auf den Boden, spürte die Steinplatten in ihrem Rücken, mit denen die Terrasse gepflastert war, schloss die Augen und achtete einen Moment nur auf ihren langsamen Atem und ihre sich hebende und senkende Bauchdecke.

Sie überlegte, dass es für sie in mancher Hinsicht ein sehr guter Start in die zweite Phase gewesen war. Sie hatte die Virtualität, zumindest das, was sie davon gesehen hatte, nicht sonderlich gemocht, wenn man davon absah, dass sie durchaus Spaß gehabt hatte, ihr Werkzeug zu basteln und zu erleben, dass es funktionierte. Die ständigen Angriffe und Verteidigungen und das dann sich niemals ändernde knacken von Schlössern hatte sie uninteressant und nervenaufreibend empfunden.

Aber dadurch, dass sie darin so eine zentrale Rolle gespielt hatte und hinzukam, dass Hermen die Situation durch eigene Fehler beinahe sehr erschwert hätte, würde sie vermutlich eine Weile von ihm keine unangenehmen Bemerkungen ertragen müssen, dass sie das Vorankommen erschwere. Auch Daina würde es vielleicht in der kommenden Zeit erst einmal weniger nerven, wenn sie Fehler machte oder unaufmerksam wäre.

Sie merkte, wie ihre Gedanken von dieser eigentlich positiven Erkenntnis dazu übergingen, sich unangenehme Situationen auszumalen, oder auch nur anstrengende. Sie schloss die Augen fester und versuchte sich ein weiteres Mal nur auf ihren Atem zu fokussieren, versuchte die Gedanken über ihre jetzige Situation verfliegen zu lassen. Dann entspannte sie die geschlossenen Augenlider wieder.

Sie wäre fast eingeschlafen, und als sie merkte, wie kritisch nah sie an diesem Punkt war, richtete sie sich wieder auf und dehnte sich. Sie schlug ein Rad und machte einen Handstand, den sie fünf langsame Atemzüge mit geschlossenen Augen hielt, bevor sie sich abrollte und den Rücktritt antrat. Sie hoffte ein bisschen, dass sie eine bewegungslastige Virtualität erwartete. Sie rief Merlin an, als sie das Treppenhaus betrat.

»Kommst du gerade zurück?«, fragte er.

»Ja.«, antwortete Myrie.

»Wir sind immer noch allein auf dem ersten Platz, aber das ist auch kein Wunder, wenn wir eine Virtualität in unter drei Stunden abschließen, für die in etwa ein bis zwei Tage angedacht waren.«, berichtete Merlin und im Gegensatz zu Daina wirkte er uneingeschränkt froh darüber. »Diese Virtualität ist allerdings eher unangenehm, denken wir. Sie ist sehr geräumig groß. Von diesem Holzhaus aus konnten wir in eine Stadt gelangen. Das Holzhaus steht am Stadtrand. Die Stadt hat enorme Ausmaße. Also für eine reale Stadt vielleicht nicht, aber sie ist zu groß, um sie schnell zu überblicken. Und darum herum lässt sich auch viel Gegend einfach erreichen. Wir haben uns aufgeteilt. Sarina übernimmt bisher den Außenbereich der Stadt und er findet laufend verlassene Fabrikgebäude oder andere Arten von Ruinen.«

Myrie erinnerte sich daran, dass sie in dem kurzen Augenblick, den sie in der Holzhütte aus dem Fenster geschaut hatte, den Rand einer Stadt gesehen hatte. Keine so beeindruckende, wie Fork es war. Eher hatte sie der Rand an so manches kleine Städtchen erinnert, dass sie regelmäßig auf dem Weg nach Byrglingen oder zum Ehrenberg-Internat mit dem Zug durchquerte. Nur der Baustil war anders, und wie zu erwarten, war er gehalten, wie Städte zur KontrA-Zeit überwiegend ausgesehen hatten.

»Erschwerend kommt hinzu, dass sich die Spielgruppe Gothilla ebenfalls im Moment in dieser Virtualität aufhält. Daina meinte, du würdest das Gehirn der Spielgruppe bereits kennen.«, fuhr Merlin fort.

»Ærenik.«, sagte Myrie.

Sie vermutete, dass Lunosch auch ein Gehirn war, aber er konnte nicht gemeint sein, weil er nicht in dieser Virtualität sein konnte: Ihr letzter Stand war, dass er in ihrer war, und wenn er weitergekommen wäre, dann wären sie nicht mehr allein auf dem ersten Platz. Ansonsten wusste sie nur von Daina und Ærenik, dass sie Gehirne waren.

»Genau.«, bestätigte Merlin.

»Ich bin gespannt.«, sagte Myrie. Sie erreichte ihren Spielraum und trat hinein.

»Die Virtualität ist vollständig ausgestorben abgesehen von Mitgliedern

der anderen Spielgruppe, aber sie bietet eine Menge Möglichkeiten, Fallen zu stellen oder an Waffen zu kommen und diese zu benutzen. Bisher wurde Theodil einmal erschossen und ist in unserer Starthütte respawnt.«, warnte Merlin.

»Dann hat sich die Spielgruppe, die sich das ausgedacht hat, wohl nicht an den Wunsch der Gemeinschaft gehalten, dass Sterben nicht Element der Virtualitäten sein sollte.«, murmelte Myrie.

Es war nicht direkt eine Regel oder Auflage gewesen, aber als zunehmend klarer wurde, dass an dieser Runde ungewöhnlich junge Spielteilnehmende dabei sein würden, kam in der Fangemeinschaft der Wunsch auf, dass das Element des Sterbens durch andere Arten des Ausschaltens ersetzt werden möge. Myrie sah den Unterschied nicht so sehr zu den alternativen Varianten. Letztendlich passierte das Gleiche: Sie wurden von irgendetwas erwischt und waren erst an einem anderen Ort und mit Verlusten wieder in der Lage, sich zu bewegen.

»Stimmt.«, bestätigte Merlin.

»Gibt es noch etwas Interessantes?«, fragte Myrie.

»Wenn du dich beeilst, dann wartet Theodil vielleicht auf dich. Ansonsten war es das, denke ich.«, sagte er.

Myrie betrat die Virtualität und stellte alle Kommunikationsmöglichkeiten wieder ein. Dann sah sie aus dem Fenster der Hütte und erblickte in der Tat gerade noch den Dunklelben, wie er zwischen zwei kleinen Häusern hindurch schritt, und damit aus ihrem Sichtfeld wieder verschwand.

»Theodil, ich könnte in einer halben Minute bei dir sein.«, sagte Myrie nur zu ihm.

»Dann warte ich.«, sagte er.

Myrie beeilte sich, ihn einzuholen. Sie gingen zügig und zielstrebig in die Stadt hinein. Myrie konnte gar nicht so leicht mithalten, weil es so ein unangenehmes Tempo zwischen Gehen und Laufen für sie war. Theodil hatte längere Beine, als sie. Sie wechselte also ständig zwischen Gehen und Laufen.

Theodil blickte sie fragend an. »Ist es trotzdem okay für dich?«

Sie nickte. Es war zwar unangenehm, aber sie vermutete, dass es Theodils schnellstes Tempo war, das er über lange Zeit durchhalten konnte, und es schien wichtig, dass sie schnell vorankamen.

»Hast du ein konkretes Ziel?«, fragte sie.

»Innenstadt.«, sagte er. »Könnte brenzlich werden.«

Myrie nickte. »Können wir gegen Schusswaffen denn etwas ausrichten?«

»Uns trennen, weglaufen, verstecken und in Deckung gehen bisher.«, antwortete Theodil.

Myrie seufzte. »Das hatten wir doch quasi eben schon.«, sagte sie.

»Fast. In diesem Fall ist anders, dass wir nicht gegen vorhersehbare, spielinterne KIs vorgehen, sondern gegen andere Spielteilnehmende.«, entgegnete er.

Myrie nickte.

Es kostete sie eine knappe Sechstelstunde, bis sie die Innenstadt erreichten. Das war eine Zeit, die nicht so kurz war, dass es überhaupt nichts ausmachte, zu sterben, aber auch nicht so weit, dass es so schmerzlich gewesen wäre, wie es in der letzten Virtualität dramatisch gewesen wäre, wenn ihr Schließwerkzeug abhanden gekommen wäre.

Myrie besah sich die Häuser der Innenstadt aufmerksam. Es gab einige wenige verschiedene Modelle praktischer Wohnbauwerke, aber die Untergeschosse unterschieden sich oft ein wenig mehr. In diese waren Läden eingelassen, in denen man vielleicht einmal hätte etwas kaufen können, aber sie waren leer geräumt und verlassen.

Sie ließen vielleicht fünf solcher ausgestorbenen Läden hinter sich, als Theodil sie anwies, sich langsamer zu bewegen und vorsichtig in Straßenschluchten hineinzuspähen, bevor sie einbogen. Leider tauchte der bewaffnete Ork in ihrer Straße auf, als sie gerade in der Mitte zwischen zwei Abzweigungen waren. Er war ein wenig größer als Myrie, aber lange nicht so groß wie Olge, und hatte tiefdunkelbraune, ledrige Haut und sehnige Gliedmaßen. Er zielte, aber Theodil zog Myrie an der Kleidung in den Eingang eines Supermarkts neben ihnen. Eigentlich zog er nicht einmal, sondern zupfte nur kurz an ihr, was ihr genügend Impuls war, ihm

zu folgen. Kein Schuss erklang. Der Ork musste erkannt haben, dass er nun nicht treffen würde. Theodil drückte die Tür des Ladens auf und Myrie und er traten hinein.

Der Laden stand voll mit leeren Regalen. Krümel, leere Gläser und Dosen lagen auf dem Boden verstreut. Sie huschten hinter eines der Regale und schlichen dann weiter nach hinten in den Laden hinein. Hier standen andere Typen von Regalen an der Wand. Regale mit Türen davor, die mit Gummidichtung schlossen. Eine zerplatzte Pappverpackung lag auf dem Boden, aus der weiße Flüssigkeit geflossen war. Sie war nur halb eingetrocknet, als hätte die Packung schon länger dort gelegen, aber erst kürzlich war jemand darauf getreten. Der Beschriftung der Verpackung nach zu urteilen war es Milch, vielleicht Kuhmilch. Myrie hatte nie tierische Milch getrunken und fragte sich, ob sie anders schmeckte. Natürlich würde ihr diese Milch in der Virtualität bei der Frage auch nicht weiterhelfen.

Sie mochte Geruch haben, weil einige Fliegen darum herum schwirrten und darauf landeten, aber diese Virtualität verzichtete in einigen Punkten auf präzise Darstellung: Sie roch überhaupt nicht und die Fliegen machten keine Geräusche. Zwar wäre Myrie in diesem Fall vielleicht neugierig gewesen, wie die Milch gerochen hätte, aber auf der anderen Seite war sie auch dankbar darum. Die Virtualität war auf diese Art angenehm reizarm und stresste weniger.

»Drei Möglichkeiten:«, sagte Theodil. »Entweder, es gibt einen weiteren Ausgang, oder wir locken Bjork tief hinein und gelangen auf einem anderen Weg durch die selbe Tür hinaus, oder wir werden erschossen und fangen von vorn an. Letzteres hätte den Vorteil, dass er Munition verbraucht.«

Er sprach zwar generell nie laut, aber nun auch nicht leiser, als er es meistens in Gesprächen tat. Myrie rief sich wieder ins Bewusstsein, dass sie sich in einer vom Spiel getrennten Ebene unterhielten, wenn sie nicht bewusst das Spiel als Kommunikationsebene auswählten. Aber sie beherrschte es dennoch nicht, nicht reflexartig leiser zu sprechen, wenn sie in Situationen wie diesen war, in denen normale Gesprächslautstärke im Spiel ihre Position verraten hätte.

»Wissen wir, dass Bjork nicht Unmengen davon hat?«, fragte Myrie.

»Nein.«, sagte Theodil. »Und dort ist ein Ausgang. Sehen wir mal, ob er auch offen ist.«

Er huschte zum zweiten Ausgang: Eine Schiebetür mit Lichtschranke, die aber nichts bewirkte, als er in ihr Sichtfeld trat. Er versuchte sie aufzuziehen, indem er seine Finger in den Spalt zwischen den Türen schob. Die Türen bewegten sich vielversprechend aber schwergängig und Myrie eilte ihm zu Hilfe. Sie gelangten auf einen Parkplatz. Myrie blickte sich flüchtig um und entdeckte ein Fahrrad. Leider war es an einem Geländer angeschlossen.

»Warum schließen Leute Fahrräder an? Gab es nicht genügend für alle?«, fragte sie.

»Das ist gar keine so einfache Frage. Vielleicht gab es genügend für alle, oder es wäre ein Leichtes gewesen, genügend für alle herzustellen, aber sie kosteten trotzdem Geld.«, erklärte Theodil. »Fahrräder wurden viel geklaut. Es gab sogar organisierte Gruppen, die umhergezogen sind und sich auf das Klauen von Fahrrädern spezialisiert haben, um sie zu Geld zu machen.«

»Kurios. Dass Lebensmittel gekauft werden mussten, ist schon kurios genug. Aber Fahrräder verbrauchen sich ja nicht.«, murmelte Myrie.

»Und der Kommunistische Staat der Elben ist diesbezüglich noch freundlich. Er hat zumindest versucht, die Erfüllung von Grundbedürfnissen aller Staatsmitglieder bedingungslos zu stillen. Nur, dass unter Grundbedürfnisse nicht etwa so etwas Banales wie glücklich sein gezählt hat.«, erklärte Theodil. »Wobei man vielleicht dazu sagen muss, so viel besser sah es diesbezüglich auch nicht im Kommunistischen Arbeitsstaat der Zwerge aus. Aber da war eher Armut und Mangel ein generelles Problem.«

Myrie fand den Gedanken immer noch gewöhnungsbedürftig, dass Dinge grundsätzlich Geld kosteten. Sie konnte sich als Spielkonzept darauf einlassen, aber hatte es lange Zeit eben mehr als eine spieltechnische Regel wahrgenommen, wie etwa, dass man eine grüne Münze in Schatzvulkan

finden musste, um die Etappe abzuschließen, und nicht als etwas, was es real gegeben hätte. Sie musste schmunzeln, als sie feststellte, dass sie hier beides zugleich hatte.

Sie warf einen Blick zurück, ob Bjork vielleicht auftauchen würde, aber das tat der Ork nicht.

»Ich vermute, Bjork will eigentlich gerade auch lieber forschen, und hat euch nur erschrecken wollen. Vielleicht möchte er sich die Munition auch für einen Moment aufsparen, in dem wir mehr zu verlieren haben.«, mutmaßte Daina.

»Beobachtest du uns alle die ganze Zeit?«, fragte Sarina.

»Ich habe in meinem oberen Sichtfeld das Videomaterial im Wechsel laufen, das für die Dokumentationen aufgenommen und weiterverarbeitet wird. Da waren gerade Theodil und Myrie dran. Bjork ist nicht mehr in eurer Nähe.«, berichtete sie. »Aber ich kann dem Ganzen auch nur ab und an folgen, wenn bei mir gerade nicht so viel passiert.«

»Ich habe einen Schlüssel gefunden!«, rief Merlin.

»Cool, sieht er so aus, als könnte er in ein Fahrradschloss passen?«, fragte Daina.

»Eher nicht, aber liesse sich probieren.«, entgegnete Merlin.

»Schickt euch mal Fotos zu.«, forderte Daina sie auf.

Sie folgten der Aufforderung, aber Merlin behielt recht. Es wirkte nicht kompatibel.

»Ich sammle mal solche Bilder in einer Datenbank.«, beschloss Daina.

Sie hatten auch so etwas zuvor in Übungen gemacht, und Myrie wusste, mit welchen Gesten sie auf diese Bilder zugreifen konnte.

Sie löste sich nur ungern vom Fahrrad, aber Theodil trieb sie an.



Es brauchte dieses Mal lange, bis irgendetwas Voranbringendes passierte. Dann aber passierte sehr viel: Nach einigen Stunden fand Sarina die dritte Holzhütte am Stadtrand und sie vermuteten, dass sie alle gemeinsam eine weitere dieser Holzhütten betreten mussten, um die Virtualität wieder zu verlassen. Allerdings waren die beiden neuen Holzhütten versperrt.

Daina entdeckte im Videomaterial, dass die Holzhütte, in der sie in dieser Virtualität aufgetaucht waren, für die andere Spielgruppe ebenfalls versperrt war und für diese eine andere betreten werden konnte. Darauf folgend schienen die andere Spielgruppe und sie auf die gleiche Idee gekommen zu sein: Eine Person respawnnte nach ihrem Tod in der Hütte, in der sie die Welt betreten hatte. Zum Verlassen der Hütte musste sie dann die Tür öffnen. Myries und die andere Spielgruppe versuchten also gegenseitig eine Person aus der jeweils gegnerischen Spielgruppe umzubringen, und dann an der entsprechenden Hütte zu stehen, wo diese respawnnte. Sie hofften, dann hineintreten zu können, während die respawnnte Person hinaus schritt. Wenn sich die Person weigern würde, herauszutreten, hieße das wenigstens, dass sie diese darin gefangen gehalten und damit spielunfähig würde.

Die Spielgruppe Gothilla hatte allerdings eine Waffenkammer geplündert und zwei der Mitglieder waren ausschließlich dazu abgestellt, die Waffen zu bewachen, sodass Myries Spielgruppe bei diesem Duell kaum Chancen gehabt hatte. Sie wurden eine Person nach der anderen von Bjork oder einem anderen Spielgruppenmitglied von Gothilla erwischt und wiederum zwei Personen der anderen Spielgruppe bewachten ihre Hütte.

Zunächst erhofften sie sich noch, dass vielleicht die übrig gebliebenen die Bewachung ihrer Hütte überwältigen hätten können. Aber einzig Sarina erwischte Gothilla nicht, und nachdem Daina, Merlin, Hermen, Theodil und Myrie eine Weile in der Hütte gesessen und beratschlagt hatten, kamen sie zu dem Schluss, dass Sarina gegen die Wachen, die die Hütte umstellten, auch allein keine Chance haben würde. Sie beschlossen, dass die beste Strategie wäre, die Hütte so schnell wie ihnen möglich zu verlassen, und die Tür danach rasch wieder zu schließen. Aber sie vermuteten, dass sich die Wachen sehr schnell nähern würden, und im

Zweifel, wenn sich die Tür zu schnell schloss, einfach wieder Mitglieder ihrer Spielgruppe erwischen würden.

Sie vermuteten, dass eine der folgenden drei Möglichkeiten eintreten würde: Entweder sie würden es schaffen, sich immer auf eine Weise aus der Tür hinauszquetschen, dass die andere Spielgruppe sie nicht erreichte und bei dem Versuch ihre Munition aufbrauchte, wenn diese überhaupt begrenzt wäre. Oder, und das schien momentan am wahrscheinlichsten, würde die andere Spielgruppe trotz ihres Widerstands in der Lage sein, die Tür zu erreichen, während sie offen wäre. Dann würde die andere Spielgruppe diese Virtualität verlassen können, wenn die Einschätzung richtig wäre, dass die Hütten auch als Ausgang dienen. Die letzte Möglichkeit war, dass die Hütten eben nicht gleichzeitig Ausgänge wären, oder dass die Ausgangsmechanik komplizierter wäre, als das Betreten von Hütten.

Aber es kam anders als befürchtet. In dem Augenblick, in dem Myrie die Tür öffnete, verschwanden die Wachen, ließen zurück, was sie bei sich getragen hatten, und sie respawnnten ihrerseits in ihrer Hütte.

»Interessant!«, sagte Daina. »Ein Schutzbereich um die Hütte herum.«

»Das unterdrückt Kooperationsmöglichkeiten zwischen weniger verfeindeten Spielgruppen, vermute ich mal.«, sagte Merlin.

»Allerdings bringt uns das auch zurück zu der Frage, wie wir die Hütte aufbekommen.«, stellte Hermen fest.

»Aber es bringt uns in die vorteilhafte Lage, in dieser Hütte Dinge lagern zu können, die andere Spielgruppen nicht bekommen sollen.«, überlegte Sarina, trat aus einer Nische zwischen zwei Häusern am Stadtrand hervor und lief zu ihnen.

Es fühlte sich auch nach all der Trainingszeit seltsam an, fand Myrie, wenn eine Person mit ihr sprach, die sie von Weitem sah, aber die Stimme sich anhörte, als stünde die Person neben ihr.

»Das wird Gothilla nun wohl mit den Waffen machen.«, mutmaßte Daina.

»Nicht mit allen!«, rief Sarina und sammelte ein, was die Wachen beim Sterben fallen gelassen hatten.

»Oh, noch ein Schlüssel!«, rief Merlin, der ihm sofort half.

»Das heißt aber auch, dass du wohl deinen nicht mehr hast, dadurch, dass du gestorben bist.«, sagte Daina.

»Doch, den haben wir noch. Merlin hatte ihn zuvor mir gegeben.«, berichtete Sarina.

Daina hob überrascht die Brauen.

»Sieht dieser denn so aus, als könnte er zum Fahrradschloss passen?«, fragte Myrie. Sie beteiligte sich nicht am Zusammensammeln. Sie hätte nicht gewusst, was wer bekommen oder was in die Hütte kommen sollte, und ob sie dabei nicht einfach nur im Weg stehen würde.

»Nein.«, sagte Merlin traurig und Sarina warf ihr beide zu.

Myrie fing sie auf. Niemandem sonst aus der Spielgruppe wurden so häufig Gegenstände zugeworfen wie Myrie, wenn sie gerade aufmerksam war, aber ihre Fangreflexe und -fähigkeiten waren dann zuverlässig.

Sie betrachtete den neuen Schlüssel, fotografierte ihn und legte das Bild zu der Fotografie des anderen Schlüssels ab. Dann verglich sie die Schlüssel. Sie waren ähnlich groß und aus dem gleichen Material. Auch die Formen hatten gewisse Ähnlichkeiten, aber sowohl Gebiss als auch Kopf waren verschieden. Gebiss hieß der Teil des Schlüssels, den man ins Schloss schob, an dem die Zähne waren, und Kopf die andere Seite. Der Kopf des einen war rund, während der des anderen acht Ecken hatte. Das Gebiss verriet immerhin, dass es sich um die gleiche Schlossart handelte, aber um verschiedene Schlösser.

Myrie ging zurück zu ihrer Hütte. Sie hatten bereits festgestellt, dass in der Tür kein Schlüsselloch war, aber Myrie ging um die Hütte herum und betrachtete die Holzmaserung ausführlich, und sämtliche Vertiefungen oder Nischen, die sie darin fand. Theodil folgte ihr und beobachtete sie neugierig.

»Wir sind nicht mehr allein auf Platz 1.«, berichtete Daina in Myries Gedanken hinein. »Lunoschs Spielgruppe hat unsere Virtualität geschafft und ist nun in der, in der wir eben waren.«

Myrie hatte die Gespräche der anderen bis gerade nicht verfolgt, aber

Daina sagte dies lauter und mit anderem Tonfall als zuvor, was Myrie wieder auf sie aufmerksam machte.

»Ohje.«, murmelte Sarina. »Ausgerechnet in dieser als nächstes.«

Myrie hielt in ihrer Bewegung inne und bewegte sich ein bisschen zurück, weil sie plötzlich ein Muster wiedererkannte, das sie gesehen hatte. Sie blickte auf das abgeschliffene, gebeizte Holz auf Höhe ihres Knies und fragte sich, ob es nur zufällig das gleiche Profil abbildete, wie der eine der Schlüsseln, die sie dabei hatte, oder nicht. Aber an sich war das der Grund gewesen, weshalb sie sich überhaupt gerade die Maserung genauer ansah: Sie hatte die Muster, die sie vor einigen Stunden darin gesehen hatte, als ähnlich zu der der Schlüsselprofile empfunden. Sie beugte sich hinab und besah sich Schlüssel und Linie der Holzmaserung. Theodil hockte sich neben sie. Sie warf dabei einen Blick auf seine Beine, weil sie mochte, wie der Bereich zwischen Wade und Oberschenkel nahe des Knies dunkler hervortrat, wenn sie sich aufeinanderdrückten. Sie mochte die Schatten, die sich dann vor der Ritze außen an der Wade bildeten. Sie ließ sich aber nicht lange ablenken, sondern drehte sich zurück zum Holz. Als sie mit dem Finger über die Maserung fuhr, stellte sie fest, dass sich das Holz genau auf der Linie auch weicher anfühlte. Sie hielt den richtigen der beiden Schlüssel neben die Maserung und erkannte, dass sogar die Proportionen passten. Dann machte sie Anstalten, den Schlüssel hineinzuschieben.

»Warte.«, bat Theodil leise und nicht hastig, wie es andere der Spielgruppe gesagt hätten, und Myrie hielt inne. »Ich habe so ein Gefühl, dass das harmloseste Szenario, wenn der Schlüssel nicht passt, ist, dass er verschwindet und neu versteckt wird.«

»Das wäre wohl typisch.«, gab Myrie zu.

»Er sieht aber natürlich schon sehr passend aus.«, überlegte Sarina, der inzwischen hinter ihnen aufgetaucht war. »Wie sicher bist du dir, dass es der richtige ist?«

»Überhaupt nicht. Das Profil passt, aber das ist der einfachste Teil. Das bewirkt nur, dass der Schlüssel ins Loch passt. Die Zähne sind dafür da, dass er auch schließt, und darüber, welche Zähne gebraucht werden, kann

ich nichts absehen.«, erklärte Myrie. »Vielleicht, wenn ich einen Draht hineinstecke.«

»Dann sollten wir schauen, ob wir da ein Prinzip finden. Vielleicht hat es etwas mit den Mustern und Formen der Köpfe zu tun.«, überlegte Theodil.

»Dazu sind aber zwei etwas wenig, um daraus etwas abzuleiten.«, sagte Daina. Sie war nicht hergekommen, aber bekam trotzdem mit, was sie taten.

»Es wäre auch ganz gut, ein Prinzip herauszufinden, das etwas über die Verstecke der Schlüssel vorhersagt.«, ergänzte Merlin.

»Und davon kennen wir nur eines!«, erinnerte Hermen.

»Vielleicht sollten wir die beiden Schlüssel in der Hütte lagern und uns erstmal um das Waffenproblem kümmern, wenn wir noch Chancen haben, ein paar Waffen beim Umzug in Gothillas Hütte abzufangen.«, wandt Daina ein.

»Wir sollten die Schlüssel erstmal nicht in die Hütte tun.«, widersprach Theodil. »Wieder mit der Argumentation, dass es einen Mechanismus geben muss, dass jede Spielgruppe zu jeder Zeit das Spiel lösen können muss, also nicht die Möglichkeit existieren darf, dass ein Schlüssel in einer Hütte bleibt, wenn die Spielgruppe die Virtualität verlässt.«

»Das muss zwar nicht heißen, dass es nachteilhafte Folgen hat, aber du hast recht, dass es zu riskant ist.«, bestätigte Daina. »Dann also auf in den Kampf.«



Myrie erschoss in Spielen nicht gern Leute, wenn die Schusswaffen so schnelle Projektile hatten, dass das Gegenüber keine Möglichkeit mehr hatte, auszuweichen oder in Deckung zu gehen, wenn erst einmal geschossen worden war. Und sie mochte es auch nicht, wenn es knallte. Dennoch

waren es sie und Hermen, die Daina zum Angriff loskommandierte, weil sie am schnellsten laufen konnten.

Myrie war bis gerade gar nicht so sehr bewusst gewesen, wie schnell Hermen laufen konnte. Er war anfangs sogar schneller als sie und lief ihr davon, wartete nicht auf sie, was auch nicht anders erwünscht war.

Daina hatte aus dem ganzen öffentlichen Videomaterial und aus den Beobachtungen der Spielgruppe mit Hilfe einer entsprechenden KI unvollständiges, aber dennoch hilfreiches Kartenmaterial generiert und leitete sie nun. An sich leitete sie Hermen, indem sie ihm sagte, wo er abbiegen sollte, und er immer bestätigte, wenn er eine Stelle passiert hatte. Aber an Myrie kamen die Orte wenig später vorbei, also leitete Daina indirekt sie beide.

Nach einer gewissen Zeit bemerkte Myrie, wie sie schneller die Orte passierte, die Hermen hinter sich ließ, und bald hatte sie ihn eingeholt und übernahm das Bestätigen, was sie bereits erreicht hatte. Sie war nicht glücklich darüber. Selbst rückzumelden strengte an, vor allem, da Daina nicht nur mit ihr kommunizierte und sie die übrigen Thematiken irgendwie ignorieren musste.

Als Daina Myrie anwies, sich versteckt zu halten, weil sie nun die Gegend erreichte, in der Daina einige der Mitglieder der anderen Spielgruppe zuletzt gesehen hatte, sah sie tatsächlich zwei bewaffnete Personen durch die Straße rennen, in der ihre mündete, sonst niemanden. Das musste natürlich nicht heißen, dass nur zwei dort waren. Myrie huschte rasch hinterher und lugte um die Ecke in die Straße. Sie sah immer noch nur diese zwei, zielte und schoss. Die eine der Personen verschwand, also hatte sie wohl gut getroffen. Die Waffe der Person fiel zu Boden. Die andere Person war Bjork und statt sich zur Waffe zu bücken, drehte er sich in die Richtung um, aus der der Schuss gekommen war. Myrie zielte erneut, aber Bjork verschwand in einer anderen Seitenstraße, ehe sie fertig gezielt hätte.

Myrie gab Hermen Bescheid, damit er die Waffe hier einsammeln würde, und rannte Bjork hinterher. Es war nicht einfach, ihm zu folgen, und erschien unmöglich, ihn anzugreifen. Er war selbst bewaffnet, und als Myrie ihm um eine weitere Ecke folgen wollte, stand er dort ruhig und

zielte. Myrie schreckte sofort hinter die Häuserkante zurück, um die sie gerade hatte in die neue Straße einbiegen wollen, ging in die Hocke und linste auf anderer Höhe erneut um die Ecke. Bjork war nicht mehr zu sehen. Myrie wartete einen Moment, die Straßenflucht hinabschauend, ob er wieder auftauchte, und beschloss, dass er wohl weitergerannt sein musste. Also tat sie es auch und entschied sich für die Seitengasse, die ihm am nächsten gewesen war.

Hermen hatte inzwischen die Waffe eingesammelt, die die andere Person fallen gelassen hatte, und ließ sich von Daina hinter Myrie her leiten. Er erreichte sie, als sie die Stadt verließen. Von hier aus war es vielleicht ein Sprint von einer knappen Drittel Minute bis zu Gothillas Hütte, und Myrie erkannte den Ork, wie er vielleicht die halbe Strecke bis dorthin zurückgelegt hatte. Hermen legte an und schoss. Das hatte natürlich nur zur Folge, dass Bjork in besagter Hütte respawnte. Myrie ließ ihre Waffe fallen und machte sich bereit für einen kurzen Sprint, sobald Bjork die Hütte verlassen und die Tür verschlossen wäre.

»Was machst du da?«, fragte Hermen skeptisch.

Es klang nach dem alt vertraut herablassenden Tonfall, aber Myrie hatte keine Konzentration auch noch zu reagieren. Sie versuchte auszumachen, ob sich jemand weiteres in der Hütte befand, aber konnte niemanden erkennen. Die andere Person, die sie erschossen hatte, musste die Hütte bereits wieder verlassen haben, oder versteckte sich darin. Aber das Risiko würde sie eingehen. Hermen machte Anstalten vorzutreten, aber Myrie streckte den Arm aus, die Handfläche zu ihm gedreht, um ihn zurückzuhalten.

»Ah, wir sterben, wenn wir zu nah sind, wenn er rauskommt. Sag das doch.«, erinnerte sich Hermen und blieb stehen.

Dann öffnete Bjork breit grinsend die Tür der Hütte. Er hielt die Tür eine kurze Zeit weit geöffnet. Die Waffe lag fast mittig zwischen ihnen auf dem Boden. Bjork setzte zum Sprint an, und Myrie wartete den Augenblick ab, in dem die Tür ins Schloss fiel, dann preschte sie los. Bjork war schnell, und sie war nicht unbedingt viel schneller, aber sie legte

es im Gegensatz zu ihm nicht darauf an, vor der Waffe zu bremsen, um sie aufzuheben. Sie bremste überhaupt nicht ab, setzte in ihren letzten Metern all ihre Kraft ein und sprang. Sie landete mit ihrem Fuß aus seiner Sicht direkt vor der Waffe, zu der sich Bjork gerade herunterbeugte, und schlitterte noch ein paar Meter weiter in ihn hinein. Er wurde von der Wucht umgeworfen, aber fing sich in einer Rolle rückwärts ab und stand direkt wieder auf. Myrie hatte ihren Sprung nicht darauf optimiert, danach auch wieder rasch aufstehen zu können, sondern sich ausschließlich darauf fokussiert, zwischen Bjork und das Gewehr zu gelangen. Aber durch die Rolle rückwärts, und den Impuls von ihr weg, benötigte Bjork nicht weniger Zeit, um sich wieder in ihre Richtung zu beschleunigen, als sie brauchte, um sich wieder aufzurichten. Sie griff im Aufstehen nach der fallengelassenen Waffe wenig hinter ihr, doch Bjork griff sie unerwartet schnell an, und mangels Waffen körperlich. Hermen hatte sein Gewehr auf den Ork gerichtet, aber schoss nicht. Es mochte den Grund haben, dass sie dann bloß wieder in das selbe Problem wie zuvor gerannt wären, oder schlimmer noch, dass Myrie dann zu nah an der Hütte gewesen wäre, wenn Bjork sie erneut verlassen hätte. Oder er hatte Angst, Myrie dabei zu erwischen.

Myrie fragte sich allerdings, warum er sich nun nicht körperlich einmischte. Aber sie verwandte darauf nicht viele Gedanken. Sie kannte den Griff, mit dem Bjork sie packen wollte und ihre nun ja bereits eine ganze Weile trainierten Reflexe setzten ein. Ein Glücksgefühl durchströmte sie, wie sie es das ganze Spiel über noch nicht gehabt hatte. Sie befreite sich aus Bjorks Griff und sie sahen sich einen Augenblick in wohlbekannter Stellung gegenseitig angriffslustig an. Myrie lächelte und Bjork grinste ebenfalls. Dann, in einer zackigen Bewegung, bückte sich Bjork nach der Waffe, aber Myrie war schneller. Sie erwischte seinen stärkeren Unterarm und gab ihm einen Impuls zum anderen Arm hin, sodass Bjork sich von seiner Beute wegdrehte, und wenn er nicht exzellent darin gewesen wäre, sinnvolle Ausfallschritte zu machen, hätte er wohl das Gleichgewicht verloren. Aber er war exzellent darin und obwohl es nicht vorteilhaft für die

Situation war, erfreute sich Myrie daran. Ihr Angriff war nicht dazu gedacht gewesen, ihn zu fixieren, aber da er nun halb mit dem Rücken zu ihr stand, nutzte sie ihre vorteilhafte Position aus, um eben dies nachzuholen. Sie brauchte vier Anläufe, weil er sich geschickt wehrte, und es machte ihr viel Spaß, die Befreiungsversuche zu kontern. Drei davon erkannte sie aus dem Training mit Olge wieder, der vierte erschien ihr neu, aber das mochte daran liegen, dass er nicht besonders effektiv war. Der Versuch bot die Angriffsfläche, die Myrie brauchte, um Bjork auf den Boden auf die Brust zu schleudern und dort mit verdrehten Armen auf dem Rücken zu fixieren. Sie war plötzlich froh, dass sie inzwischen auch ein Training mit Olge in einer Virtualität gehabt hatte, sonst hätte sie vielleicht vergessen, dass auf die Brust geworfen zu werden hier weniger dramatisch war, und das Fixieren schneller passieren musste, und dass sie oberhalb der Handgelenke am Arm anpacken musste, weil Handgelenke und Hände durch EM-Felder nicht fixiert wurden.

»Guter Stil.«, sagte Bjork anerkennend.

Hermen rannte herbei und sammelte die Waffen ein. »Wir sollten hier weg.«, sagte er. »Entweder du hörst auf zu kuscheln und kommst mit, oder ich nehme dein Gewehr mit.«

Er entfernte sich wieder aus dem Kreis, in dem er gestorben wäre, wäre jemand aus der Tür der Hütte gekommen, richtete den Lauf seiner Waffe auf Bjork, aber schoss noch nicht.

»Ich komme.«, beschloss Myrie.

Sie hatte überlegt, zu Bjork noch irgendetwas zu sagen, dass sie es gut gefunden hatte, oder dass sie es schön fände, so etwas außerhalb des Spiels auch zu tun, aber solange sie teilnahmen, gab es ja kein »außerhalb des Spiels«. Sie fühlte sich nicht in der Lage, sich genügend schnell etwas Sinnvolles in der Richtung auszudenken, und nickte Bjork lediglich zu, dessen Kopf im Viertelvollwinkel zum Körper auf dem Boden gequetscht lag und seine Augen wiederum soweit nach außen gedreht waren, dass er sie sehen konnte.

Sie sprang auf die Füße und rannte zum Kreisrand, Bjork dicht auf den

Fersen, und Hermen schoss, als sie ihn fast erreicht hatte. Bjork respawnte in der Hütte, aber als er aus ihr heraustrat, war Myrie bereits aus dem Schutzbereich der Hütte verschwunden. Dann rannten sie zurück. Bjork war schnell und rannte ihnen nach. Er nutzte keine Zeit, um in Deckung zu gehen. Ein Manöver, was nur dazu gedacht war, ihre Munition zu verringern, erfolgreich, denn Hermen erschoss ihn ein weiteres Mal.



Zurück bei der Hütte überlegten sie weiter, was für eine Strategie sie nun fahren würden. Sie hatten inzwischen vier Schusswaffen, was ein guter Anfang war, aber ihnen gegen das Arsenal unbekannter Größe, das Gothilla verwaltete, nur mäßig helfen würde. Sie würden nicht plötzlich in der Lage sein, die Ungleichheit der Waffenverteilung auszuräumen. Aber vielleicht war es auch nicht so dramatisch. Sie konnten sich zumindest so lange, wie ihre Waffen bei ihnen blieben, ein wenig verteidigen. Sie beschlossen, dass Myrie und Daina keine Waffen bekommen würden, weil Daina voll mit Koordination beschäftigt war, und Myrie die besten waffenlosen Verteidigungsfähigkeiten hatte und zudem generell in solchen Spielen eine eher hohe Sterberate, was zum Verlust der Waffen geführt hätte.

Sie testeten anschließend, was passierte, wenn Myrie versuchte, die Schlösser mit provisorischem Werkzeug zu knacken, das einige von ihnen auf ihrem Weg durch die Stadt eingesammelt hatten, doch Theodil schien recht zu behalten: Als Myrie den Hebel in das Schlüsselloch einführte, respawnte sie in der Hütte und das Werkzeug verschwand spurlos. Immerhin wussten sie nun, dass sie etwas in die Maserung hineinstecken konnten, dass sie eine besondere Funktion hatte und nicht einfach nur aussah, wie das Profil eines Schlüssels.

Dann machten sie sich auf die Suche nach weiteren Schlüsseln, oder nach generell hilfreichen Gegeständen. Sarina fand einen nicht vollständig

leeren Baumarkt, aus dem sie einiges plünderten, darunter alle Stahlschneider. So hießen monströs große Kneifzangen, mit deren Hebel sich fingerdicker Stahl mühelos zerteilen ließ. Mit einem dieser Werkzeuge befreiten Theodil und Myrie das Fahrrad. Sie hatten gerade erfolgreich das Schloss aufgeschnitten, als Daina meldete, dass sie dringend Hilfe benötigte, ihre Hütte zu räumen, weil alles danach aussähe, dass Lunoschs Spielgruppe den gleichen Ausgang in der Gefängnisvirtualität anstrebte, den sie auch genutzt hatten und sie dann ihre Hütte teilen müssen würden. Theodil fuhr auf dem Gepäckträger mit, als Myrie in Richtung ihrer Hütte aufbrach.

Daina behielt recht. Sie hatten gerade ihre spärlichen Güter ausgeräumt, als Lunoschs Spielgruppe in ihrer Hütte auftauchte. Sie waren noch nicht weit gekommen und wurden sofort verfolgt, allerdings mit wenig Erfolg: Hermen blieb mit einer Waffe zurück, mit der er sie eine Weile umbrachte, bis der Rest der Spielgruppe außer Sicht war. Leider reduzierte das ihre Munition um nicht unerhebliche Mengen.

»Es sieht so aus, als ob Lunosch schneller darin ist, Schlösser zu knacken, als Myrie.«, stellte Daina fest. »Lunosch und ein anderes Mitglied von Limbus.«

»Heißt die Spielgruppe genauso, wie Lunosch mit Nachnamen heißt?«, fragte Myrie.

»Eigentlich eher umgekehrt, Lunosch heißt Limbus, weil Limbus seine Spielgruppe ist.«, widersprach Daina.



Sie hielten sich nun, abgesehen von Hermen, in einem Winkel zwischen einigen Häusern auf, die sehr typisch für diese Stadt aussah, und die dadurch nicht ganz so leicht anhand von frischem Videomaterial auffindbar war, allerdings auch nur kurzweilig. Sie beratschlagten, und kamen zu dem

Schluss, dass sie vorübergehend für einige von ihnen die Übertragungserlaubnis deaktivieren würden, um ein Versteck zu suchen, in dem sie ihre Beute unterbringen würden. Für gleich mehrere der Spielgruppe schon am Anfang der Phase die Übertragungserlaubnis zu widerrufen war ein etwas riskanter Schritt, weil sie so leicht unter die 90% geraten und damit die Aufnahmen der anderen Spielgruppen nicht mehr sehen könnten. Auf der anderen Seite spielten sie inzwischen schon eine Weile und könnten das Defizit im Falle des Falles wahrscheinlich rasch wieder aufholen. Für Situationen wie diese, in denen sie andernfalls wohl direkt von Gothilla oder bereits durch Limbus geplündert worden wären, war es aber sicher ein guter Moment, die 10% zu nutzen.

An sich wäre wohl auch gut gewesen, das Knacken der Schlösser am Anfang von der Übertragungserlaubnis auszuschließen. Aber zum einen hatte Myrie, als sie sich daran zu schaffen gemacht hatte, noch keine Ahnung gehabt, dass das Knacken der Schlösser nicht von den Schaffenden geplant zur Spielmechanik gehört hatte, und zum anderen hatte in diesem ersten Spiel fast ihre gesamte Spielzeit dieses Schlösserknacken als Element enthalten.

Nach Einrichtung ihres Verstecks durchstöberten sie erneut die Stadt nach Dainas Anweisungen. Sie verfolgte einen Plan, vermutete Myrie, aber sie erkannte anhand der Wege, die sie entlang geschickt wurde, kein Muster, abgesehen davon, dass sie kaum je einen zweimal ging, und es sich überwiegend um kleine Sträßchen und Gassen handelte. Sie lief die meiste Zeit über, weil sie viel zu nervös war, um ruhig oder zügig zu gehen. Gelegentlich sah sie ein Mitglied einer anderen Spielgruppe, versteckte sich dann sofort. Die jeweilig andere Person verschwand darauffolgend auch meistens rasch. Anscheinend hatten sie alle gegenseitig Angst voreinander, oder wollten keine Munition investieren, wenn dabei nicht etwas Wertvolles herauskam.

Nachdem sie eine gute halbe Stunde einfach Dainas Anweisungen gefolgt war, meldete Daina, dass sie nun einen vollständigen Stadtplan aus ihren Routen und aus dem Videomaterial der anderen zusammengestellt

hätte. Sie hatte es natürlich nicht selbst gemacht, sondern eine weitere KI dafür genutzt, und verteilte nun ein Navigationssystem innerhalb der Spielgruppe. Sie konnten sich damit auf dem kürzesten oder verstecktesten Weg zu jedem Ort innerhalb der Stadt navigieren lassen, oder auf einem Weg, der eine fast beliebige andere Anforderung erfüllen sollte, und sie konnten sich die Stadt nun ansehen, ohne hindurchzulaufen, sowie einen Draufsichtstadtplan begutachten. Myrie tat letzteres für eine Weile, versuchte sich ihn einzuprägen und Muster zu erkennen. Es war allerdings zu viel Information auf einmal, und sie beließ es dabei, das große Straßennetz verinnerlichen, das ihr eine ungefähre Vorstellung geben würde, wo sie jeweils wäre.

Da Daina mit anderem beschäftigt schien, tat sie, was sie überlegt hatte, tun zu wollen, wenn sie Leerlauf hätte. Sie hatten bei ihrer Erkundung der Stadt auch getestet, ob die Türen zu den Wohnhäusern offen oder verschlossen waren. Nur wenige waren offen, und eben jene wollte Myrie untersuchen. Außerdem wollte sie testen, in wiefern das Schlösserknackproblem auch die Schlösser in der Stadt betraf.

Sie betrat ein Haus, das bereits etwas baufällig war. Die Haustür war mit drei losen Brettern verbarrikiert, unter denen sie aber mühelos hindurchkriechen konnte. Im Haus war es kühl und still, wenn sie vom permanenten Gerede der anderen absah. Sie stellte es ab, in der Hoffnung nichts Wichtiges zu verpassen, und kam dann auf die Idee, sie könnte Merlin wieder bitten, ihr zu berichten, kurz bevor sie es wieder einschaltete. Sie zögerte. Sie bat selten um etwas und es war ihr unangenehm. Wenn ihr etwas angeboten wurde, war es etwas anderes, aber von sich aus andere zu fragen, fiel ihr schwer. Sie fragte sich warum. Sie hatte Schwierigkeiten zu analysieren, was diesen Vorgang stressig machte. Und als sie nicht so recht zu einem Schluss kam, und gerade entscheiden wollte, Merlin einfach trotzdem zu fragen, kam ihr eine andere Lösung in den Sinn. Sie könnte Omantra fragen. Sie konnte Omantra sogar bitten, zu filtern. Ihr Anliegen kam ihr zu kompliziert für die Gebärdensprache vor, also setzte sie sich in

den kühlen, schummrigen Flur an die hellgelb gestrichene Wand und startete das Gespräch.

»Omantra, mir ist das viele Gesprochene zu viel und ich möchte trotzdem wissen, was los ist. Kannst du mir Wichtiges davon mitteilen?«, fragte sie.

»Ich kann nur ungefähr einschätzen, was wichtig für dich ist und was nicht. Wenn du einverstanden bist, würde ich Aussagen, die direkt an dich gerichtet sind, einfach durchleiten, und davon abgesehen alle Informationen, die im Zweifel für dich wichtig sein könnten, weiterleiten. Von letzteren darfst du mir mitteilen, welche du aber unwichtig empfunden hast, und ich kann daraus lernen und ableiten, was ich dir nicht schicken sollte.«, schlug Omantra vor.

»Das klingt sehr gut.«, antwortete Myrie. Sie blieb noch einen Augenblick sitzen, schloss die Augen, atmete tief ein und aus, weil sie bei der Anspannung des Spiels mal wieder viel zu häufig die Luft angehalten hatte. Sie überlegte, dass sie gerade eine Pause machen würde, wenn nicht dieser Hausflur so kühl und dunkel wäre, so ausgestorben, und sie nun nichts mehr hörte. Aber so konnte sie sie noch etwas hinauszögern. Außerdem war sie neugierig, was vor ihr lag.

»Kannst du mir außerdem leise Musik anmachen, damit ich mich besser konzentrieren kann?«, fragte sie Omantra. Sie richtete sich wieder auf.

»Lässt du mich aussuchen?«, fragte Omantra.

»Du weißt ja inzwischen, was ich in welchen Situationen höre, oder nicht?«, fragte Myrie. »Und Aussuchen ist mir gerade zu anstrengend.«

»Ich wusste selten, was für eine Situation vorlag, wenn du dir in letzter Zeit Musik angemacht hast. Du sprichst mit mir weniger über konkrete Ereignisse in deinem Leben als früher. Aber ich denke, ich habe einen ausreichenden Einblick, um eine genügend gute Einschätzung zu machen. Wenn du mir vertraust und mich machen lässt, dann würde ich experimentieren. Ich würde mir dabei ansehen, was du tust, und herausfinden, welche Elemente welchen Einfluss auf dich haben, und dir auf diese Art Musik generieren, die die Konzentration am besten beeinflusst.

Die Konzentration und andere Reaktionen, die du dir wünschst, etwa Entspannung, wenn du willst.«, sagte Omantra.

Obwohl Myrie kaum noch Konzentration hatte, Sprachliches aufzunehmen und zu interpretieren, konnte sie Omantra noch gut zuhören. Omantra sprach immer in den selben Mustern, mit der selben Ruhe. Und es war eine so altvertraute Stimme. Myrie bestätigte, dass sie damit einverstanden war. Sie war selbst neugierig darauf, was bei diesem Experiment herauskommen würde.

»Soll ich nur auf Konzentration optimieren, oder auch auf Entspannung?«, fragte Omantra nach.

»Auf beides ist besser, denke ich.«, antwortete Myrie. »Aber irgendwann wüsste ich gern, wie sich das Ergebnis unterscheidet, abhängig davon, was ich wähle.«

Sie stieg die erste Treppe hinauf zum Hochpaterre, als die ersten Töne erklangen, leise, mit einem gleichmäßigen und schnellen und sehr sanften Rythmus, der gleichzeitig Melodie war. Sie testete zunächst, ob die Wohnungen offen oder verschlossen waren. Aber bis auf im dritten Stock unter dem Dach waren alle verschlossen. Im dritten Stock fehlte bei einer der beiden Wohnungen einfach die Tür. Myrie betrat die Wohnung. Sie hatte Ähnlichkeiten mit der, die ihr Theodil ganz am Anfang gezeigt hatte, als er ihr das erste Mal die KontrA-Zeit näher gebracht hatte. Ohne wirklich darüber nachzudenken, strich sie mit ihren Fingern über die Tapete, um Unebenheiten zu ertasten, die dort nicht hingehörten. Und sie fand direkt oberhalb der Fußleiste unter der Tapete dünne Kabel. Sie schaute sich um, wo sich die Tapete am besten lösen ließe, und stellte fest, dass sie bereits an Stellen fehlte, an denen Kabel hervorlugten.

Sie überlegte, dass ein Abstecher auf den Dachboden sinnvoll wäre, wo sich dann vielleicht die Abhöranlagen befinden mochten. Sie fand dort einen Kasten mit Knöpfen vor, der mit einem Kabel verbunden war, aber insgesamt wenig vertraute Technik und auch keine Kopfhörer. Dennoch war der Fund vielleicht brauchbar, und sie sollte ihn weiter untersuchen, einsammeln, oder wenigstens den anderen Bescheid geben,

dass sie Entsprechendes gefunden hätte. Aber sie stellte fest, dass sie zu nichts von alledem in der Verfassung war. Es war nicht so, dass sie in der gleichen Art, wie sie es sonst oft war, nicht im Stande gewesen wäre zu sprechen. Sie wusste nicht so genau, ob sie es wäre oder nicht, wenn es gerade von großer Bedeutung gewesen wäre, von größerer, als es das Spiel war. Aber es hätte sie enorme Überwindung gekostet, einfach nur ihre Stimmbänder zum Schwingen zu bringen, oder das Risiko einzugehen, einer anderen Person über den Weg zu laufen.

Das Untersuchen hätte sie sich vielleicht noch am ehesten vorstellen können. Da aber die Energie für Begegnungen und Kommunikation so gering war, entschied sie sich, dass es Zeit für eine Pause war. Sie schaltete also doch sämtliche Kommunikationsmöglichkeit aus, auch die Musik, verließ die Virtualität und ihr Spielzimmer und eilte hinauf zur Küche und von dort auf die Terrasse.



Es war bereits Nachmittag, heiß und grell. Myrie überraschte nicht, dass sie ein Problem mit der Helligkeit hatte. Das Licht tat auf der Netzhaut weh, selbst wenn sie die Augen schloss. Wenn sie sie mit den Händen verdeckte, war es zwar fast dunkel genug, aber die Haltung der Arme stresste, und die zusätzlichen haptischen Irritationen im Gesicht.

Sie überraschte aber, dass auch die Hitze sie angriff. Es war in der Stadt eine andere Art der Hitze, als es das im Gebirge um Byrglingen gewesen war. Myrie versuchte zu analysieren, was es so anders machte, aber sie merkte, dass sie nicht mehr in der Lage war, zu denken. Sie überlegte, dass sie auch schon eine ganze Weile wach gewesen war. Sie blickte hinab in die Tiefe, aber sie hatte nicht einmal die Kraft, hinabzukletterern. Also beschloss sie schließlich, sich hinzulegen. Sie sehnte sich nach ihrem vertrauten Bett in Byrglingen, oder, wenn es schon in einer Umgebung mit Leuten sein musste, die sie nicht genau einschätzen konnte, dann nach dem Bett auf

ihrem Dach im Zimmer im Ehrenberg-Internat. Aber sie hatte beides nicht hier und beides war zu weit weg. Sie ging kalt duschen, bis sie vor Kälte ein bisschen zitterte, und dann noch ein bisschen länger. Dann regelte sie die Temperatur wärmer, sodass zwar noch die Kälte irgendwo in ihren Gliedern steckte, sie aber nicht mehr frohr, und kehrte in ihr ausgesuchtes Spielzimmer zurück. Es hatte keine Fenster und sie schaltete das Licht aus, sodass es still und dunkel war. Sie hatte den EM-Anzug und die EM-Brille für eine Weile genug getragen, beschloss sie, und legte sich nackt auf den kahlen Boden. Aber sie konnte nicht schlafen. Es wunderte sie nicht. Sie hatte viel zu viele neue Dinge gesehen, um sie einfach loszulassen.

Aber wenn sie wieder fähig sein wollte, beizutragen, musste sie schlafen.

Klettern und Fallen

Myrie gelang es nicht, ihren Fokus von all dem zu lösen, was sie gesehen oder gehört hatte. Sie hatte vorsichtshalber sogar für den Fall das angerufen werden deaktiviert, wenn Daina, Sarina oder Merlin den Anruf als dringend bewerteten. Bei Merlin hätte sie es vielleicht sein gelassen, aber es war ihr zu stressig gewesen, die Einstellungen getrennt voneinander vorzunehmen. Auf diese Weise hörte sie eigentlich überhaupt keine Stimme, aber ihr Kopf kreierte eine Geräuschkulisse aus Gesprochenem in den Stimmen der anderen und mit Wörtern, die gefallen waren, die aber in der Aneinanderreihung, wie sie nun in ihren Gedanken auftraten, keinen Sinn ergaben. Manchmal, wenn so etwas der Fall war, versuchte sie zuzuhören, und es belustigte sie dann, was für ein Unsinn dabei herauskam. Aber auch das war ihr nun zu anstrengend.

Sie schlief vielleicht ein, vielleicht auch nicht. Als sie ein paar Stunden später wieder sicher war, dass sie wach war, wuselten immer noch die selben Bilder und die selben akustischen Erinnerungen durch ihren Kopf, aber sie schienen etwas sortierter. Und zudem drängte sich eine Idee in ihren Kopf, eine Strategie, wie sie vielleicht herausfinden könnten, wo passende Schlüssel auffindbar wären. Schließlich beschloss sie, nach einem Abstecher an die frische Luft, die Virtualität erneut zu betreten.

Es war Nacht. Sie hatte das Bedürfnis, ihre Arme zu belasten, und erklimm draußen die Leiter, die von der Terrasse auf das Vordach oberhalb der Küche führte nur mit den Armen, bevor sie zurück in ihr Spielzimmer lief. Auf dem Rückweg begegnete sie einer Person, die vielleicht zu einer anderen Spielgruppe gehören mochte. Sie blickte Myrie an, vielleicht mit

Skepsis oder Irritation im Blick. Myrie kannte solche Blicke, aber sie wusste meistens nicht, was die Ursache dafür war. Sie beeilte sich, die Begegnung so kurz wie möglich zu halten und lief in ihren Spielraum. Dann betrat sie erneut die Virtualität.

Sonnenschein fiel auf den Dachboden, auf dem sie stand. In dieser Virtualität war es anscheinend immer Tag. Die Abhörapparatur und der Draht, der daran gehangen hatte, waren verschwunden.

»Schön, dass du auch wieder da bist, Myrie.«, hörte sie Dainas Stimme.

Außer Daina und ihr war aus ihrer Spielgruppe nur Theodil gerade im Spiel. Myrie hätte vielleicht aus dem, was Daina gesagt hatte, gefolgert, dass Theodil auch zuvor weg gewesen und wieder aufgetaucht war, aber die Sprachmelodie legte etwas anderes nahe. Daina klang überhaupt nicht erfreut. Das sprach für Ironie, überlegte Myrie. Aber Ironie hätte bedeutet, dass es nicht schön wäre, dass Myrie wieder da wäre, also dass sie vielleicht besser wieder gehen sollte. Das wiederum schien Myrie auch nicht stimmig.

»War das Ironie?«, fragte Myrie also, in der Hoffnung, auf diese Weise einer geeigneten Interpretation näher zu kommen.

»Sarkasmus.«, entgegnete Daina.

»Sarkasmus und Ironie gehen oft einher, aber nicht immer.«, erklärte Omantra. »Der Unterschied ist, dass Ironie in vielen Fällen witzig sein soll, und sogar auch wertneutral genutzt werden kann. Sarkasmus hingegen beinhaltet immer eine negative Kritik oder Spott.«

»Also«, folgerte Myrie zögernd, »du bist sauer. Und zwar, weil ich wieder da bin?«

»Nein, Myrie, ich bin sauer, weil du gegangen bist, ohne etwas zu sagen.«, widersprach Daina und wurde lauter dabei.

Myrie regelte die Lautstärke etwas herab und überlegte nun, dass Dainas Stimmung wohl eine Folge dessen war, was Myrie sich schon überlegt hatte, kurz bevor sie gegangen war. Dass sie wenigstens hätte irgendwie kommunizieren müssen, dass die Abhörtechnik hier stand.

»Es tut mir leid. Ich konnte nicht mehr.«, sagte Myrie.

»Weißt du, wer jetzt nicht mehr kann?«, fauchte Daina.

Myrie runzelte die Stirn. Daina musste über Stunden hinweg sauer gewesen sein, oder nun kam Ärger wieder hoch. Aber beides erschien Myrie kein guter Umgang mit dieser Art Emotion. Es war überhaupt nicht sinnvoll, dass Daina sie nun anschrie und schränkte Myries Denkfähigkeit ein. Vielleicht wäre sie gar nicht mehr imstande gewesen zu reagieren, hätte sie nicht kurz zuvor so etwas wie Schlaf gehabt, und hätte sie nun nicht die Möglichkeit, die Lautstärke leiser zu regeln.

»Merlin, Sarina und Hermen, denke ich.«, antwortete Myrie, dies folgernd daraus, dass entsprechende Personen nicht mehr anwesend waren.

»Myrie!«, schrie Daina so laut, dass Myrie selbst mit verringerter Lautstärke die Atemwege verkrampften und sie ihren Körper reflexartig krümmte.

»Daina, lass gut sein. Geh schlafen. Ich kläre das.«, mischte sich Theodil ein.

Er wirkte gelassen, wie immer, aber doch klang etwas in seiner Stimme mit, was da nicht immer war, vielleicht etwas Ermahnendes. Aus dem, was er sagte, schloss Myrie, dass es Daina war, die nicht mehr konnte.

»Nein, ich habe nicht auf Myrie gewartet, um nun, ohne mit ihr zu reden, ins Bett zu gehen.«, sagte Daina.

»Dann rede und schrei nicht.«, sagte Theodil.

Myrie hörte, wie Daina geräuschvoll ein- und ausatmete. Und sie hätte es nicht gehört, wenn Daina es nicht gewollt hätte. Daina war sehr gut darin zu kontrollieren, was von dem, was sie sagte oder an Geräuschen machte, an welche Person weitergeleitet wurde. Eine Fähigkeit, die Myrie bewunderte und auch gern in dieser Perfektion gehabt hätte, zeitweise trainierte, aber es kostete sie viel zu viel Konzentration, als dass sie in absehbarer Zeit auch nur ansatzweise gut darin geworden wäre.

»Zusammengefasste Neuerungen:«, leitete Daina ein. »Wir haben die Abhöranlage erringen können. Da sie zuvor im Videomaterial gelandet ist, wo ich sie nur zufällig einigermaßen zeitnah entdeckt habe, war allerdings Gothilla vor uns dort und es kam zum Kampf. Sarina war dem Ort am nächsten, aber wurde getötet, nachdem er nur eine der anderen Personen

erwischt hat. Er trug zwei Schlüssel bei sich, um die Gothilla nun reicher ist. Ærenik entschied, eines der anwesenden Mitglieder mit eben diesen Schlüsseln davon laufen zu lassen, bevor die Demontage abgeschlossen wäre. Die anderen Anwesenden von Gothilla hat Hermen erfolgreich eliminiert und wir konnten uns wenigstens die Abhöranlage sichern.«

Myrie überlegte, das damit wohl die Narrenfreiheit aufgebraucht wäre, die sie sich durch das Knacken der Schlösser in der ersten Virtualität erwirtschaftet hatte. Aber auf der anderen Seite klang es auch nicht so schlimm, wie es hätte kommen können.

»Wir haben unser Lager geräumt und verlegt mit nur zwei eingeweihten Personen von uns, weil wir glauben, dass eine der anderen Spielgruppen irgendwie davon mitgekriegt hat, wo es war. Wir glauben, dass aus unserem Lager Dinge verschwunden sind. Interessanterweise keine Schlüssel. Nur Dinge, die wir doppelt hatten, etwas Werkzeug, vielleicht einen der Stahlschneider. Weißt du noch, wie viele Stahlschneider wir hatten?«, fuhr Daina fort.

»Zwölf.«, antwortete Myrie.

»Schön, eine Rückmeldung zu haben, dass du zuhörst. Dann fehlen sogar zwei. Wir waren uns alle nicht mehr ganz sicher, wie viele da waren, aber hatten das Gefühl, dass es vorher mehr waren.«, sagte Daina.

»War das auch Sarkasmus, dass es schön wäre, eine Rückmeldung zu haben, dass ich zuhörte?«, fragte Myrie.

Im Gegensatz zu den bisherigen Antworten, folgte Dainas Reaktion auf diese Frage nicht prompt. Tatsächlich war es so lange still, dass Myrie sich fragte, ob es eine andere Dimension von falsch oder schlecht war, was sie gefragt hatte, als was sie bisher getan hatte.

»Ach, Myrie, ich hab dich lieb.«, sagte Daina schließlich.

Myrie analysierte kurz, dass es überhaupt nicht nach Ironie oder in anderer Hinsicht sauer oder nicht ernst gemeint geklungen hatte. Daina hatte sanfter gesprochen und dabei gelächelt. Aber es beantwortete ihre Frage nicht, und irritierte sie. Wie sollte sie diese Reaktion auf die Frage, ob es zuvor Sarkasmus gewesen wäre, verstehen. Und dann drang der

eigentliche Inhalt Dainas Worte in ihr Bewusstsein vor. Sie hatte sich, um überhaupt sinnvoll mit Daina kommunizieren zu können, während diese sauer und laut war, bemüht, Emotionen beiseite zu schieben und sich auf das Analysieren fokussiert. Daher brauchte es einen Moment, bis sie sich darauf einlassen konnte. Sie stand ruhig da, senkte den Blick auf den Dielenboden. Sie beschloss, dass dies eine Sache war, über die sie lieber im Sitzen nachdenken wollte, und ging daher vorsichtig rückwärts an die eine Wand, die keine Dachschräge war, neben der Tür, durch die sie hineingekommen war, und setzte sich dort mit den Schulterblättern an die kühle Wand gelehnt auf den Boden, umschloss die Beine mit den Armen. Sie fragte sich, ob Daina sie gerade in irgendeiner Übertragung sah. Außerdem fragte sie sich, was der Unterschied zwischen lieb haben und mögen war, wie groß der war, und ob es sich dabei nur um einen Unterschied in der Intensität eines Gefühls handelte, oder ob es eine andere Art Gefühl war. Auf jeden Fall war es eine Bekundung von nicht geringer Zuneigung, und Myrie hätte unter den gegebenen Umständen in besonderer Weise nicht damit gerechnet, so eine jetzt zu erhalten. Sie fragte sich, ob von ihr erwartet würde, dass sie etwas in dieser Art erwidern sollte, aber beschloss, dass sie sich in diesem Punkt gar nicht von Erwartungen anderer zu etwas verleiten lassen wollte. So etwas wollte sie nur tun, wenn sie es auch so wahrgenommen hätte, und gerade war ihr Kopf viel zu sehr damit beschäftigt, anderes zu verarbeiten, um Zuneigung zu fühlen.

»Und du hörst mir wieder nicht mehr zu.«, hörte Myrie Dainas Stimme, als sie aus ihren Gedanken zurückkehrte.

»Jetzt wieder.«, sagte sie. »Ich verstehe den Sprung nicht, wie du von der Frage, ob etwas sarkastisch war, dazu kommst, dass du mich lieb hättest.«

»Das ist schwierig zu erklären. Vielleicht ist das Gefühl gerade in mir aufgeflammt, weil das sehr du warst.« Daina betonte das Pronomen. »Ich bin manchmal sehr impulsiv. Du hast meine Wut nicht verdient, weil du halt Schwierigkeiten hast, für die du gar nichts kannst, aber ich kann das oft nicht so einschätzen. Es tut mir leid.«, sagte Daina. Sie ließ es

einen Moment im Raum stehen und holte dann tief Luft. »Was bisher geschah: Merlin ist auf die Idee gekommen, in die Schlüssellöcher der Hütte wiedererkennbares Material zu stecken, das aber an sich wertlos ist. Drähte mit Knoten etwa. Und nun suchen wir diese Gegenstände in der Stadt, um zu sehen, ob wir sie finden, und ob immer an den selben Orten, oder was für ein Prinzip dem Ganzen zu Grunde liegen kann.«

Das war die Idee gewesen, mit der Myrie aufgewacht war. Sie hatte einen Augenblick den Gedanken, dass sie dann gar nicht hätte aufstehen brauchen, aber kurz darauf fiel ihr ein, dass Daina auf sie gewartet hatte und andernfalls vielleicht noch länger wach geblieben wäre.

»Ich habe in einer Datenbank Bilder der verschiedenen Drähte und dem anderen Schrott hinterlegt, den wir da hineingesteckt haben.«, erklärte Daina. »Dort sind auch die Orte gespeichert, an denen wir welche wiedergefunden haben, und in welchem der Löcher sie verschwunden sind. Du kannst dir das in meiner Abwesenheit anschauen und gucken, ob du dir darauf einen Reim machen kannst. Und du kannst auch gern nach weiteren dieser Gegenstände suchen, oder weitere Schrottgegenstände in die Löcher stecken.«

»In Ordnung.«, gab Myrie Bescheid, dass sie verstanden hatte.

»Du kannst mich anrufen und wecken. Ich vertraue darauf, dass du das nur tust, wenn was veränderndes Neues passiert, das brauche ich dir nicht dazu zu sagen. Du rufst eher zu selten an.«, beendete Daina ihre Zusammenfassung. Inzwischen war sie wieder zu ihrer alten, strengen Ausdrucksweise zurückgekehrt, mit der sie weder sanft noch sauer klang.

»In Ordnung.«, sagte Myrie.



Aber Myrie fand nichts heraus. Im Wesentlichen nichts, musste man sagen. Sie wanderte durch die Stadt, untersuchte Häuser, die nicht verschlossen waren, und versuchte Häuser aufzubrechen, die verschlossen waren. Aber

letzteres war ohne Erfolg. Diese Virtualität hatte auf eine realistische Repräsentation von Schlössern verzichtet. Sie konnte zwar Drähte in die Schlösser stecken, sogar ohne, dass sie verschwanden, aber sie konnte nichts mit diesen Drähten darin ertasten.

Sie fand zwei der verknoteten, bunten Drähte wieder, die zu entsprechenden zweien aus der Datenbank gehörten, und sie dokumentierte die Funde. Es waren aber viel zu wenige Funde, um daraus ein Muster abzuleiten.

Theodil, der seinerseits, seit sie da war, auch einen solchen Draht gefunden hatte, blieb zwei weitere Stunden, dann verabschiedete auch er sich, um zu pausieren. Sie wusste nicht, wie es sich mit den anderen Spielgruppen verhielt, aber sie begegnete nur ein weiteres Mal Bjork.

Als nächstes hatte sie geplant zu versuchen, die verschlossenen Häuser hinaufzuklettern. Dabei hatte sie mehr Erfolg. Über die Dächer der Stadt gelangte sie auf so manchen leeren, eingestaubten Dachboden. Die meisten Fenster waren allerdings verschlossen und ließen sich nicht aufbrechen. Scheiben ließen sich auch nicht einschlagen. Aber zu einigen wenigen gab es Zugänge, wie unverschlossene Terrassentüren, und hin und wieder ein doch geöffnetes Fenster. Die meisten der so erreichbaren Dachböden gehörten leider zu Häusern, die bereits einen nicht verschlossenen Eingang hatten, aus denen Myrie unten wieder herausgehen konnte. Sie betrat nur einen einzigen Dachboden, den sie nicht auch auf andere Art hätte erreichen können, als von außen hinaufzuklettern. Und auf diesem Dachboden fand sie einen weiteren Schlüssel.

Natürlich hatte sie nicht so sehr damit gerechnet, dass das passieren könnte, dass sie die Aufnahmeberechtigung zuvor vorübergehend widerrufen hätte. Es war sehr wahrscheinlich, dass sie nur noch wenig Zeit bis zu einem Angriff hätte. Sie holte es nach, die Aufnahmeberechtigung zu widerrufen, um an einen anderen Ort zu wechseln und sich auf diese Weise zunächst in Sicherheit zu bringen. Aber sie wusste nicht, wo das neue Lager war. Sie fragte sich, ob sie Daina Bescheid geben sollte. Es war sicher ein guter Grund. Aber auf der anderen Seite wollte sie nicht, dass

Daina ihre Pause frühzeitig abbräche. Der Rest der Spielgruppe war sich einig, dass Daina dazu neigte, zu wenig zu pausieren. Auch wenn Myrie eigentlich keine Meinung dazu haben wollte, wusste sie doch, dass weniger Pause bei Daina stärkere Gereiztheit zur Folge hatte, und Daina war vorhin schon zu gereizt für ihren Geschmack gewesen.

Myrie überlegte ein bisschen, was ein guter Ansatz wäre, mit der Situation umzugehen. Sie dürfte an diesem neuen Ort, – einem Keller, den sie vorhin schon angenehm gefunden hatte –, natürlich auch nicht zu lange mit verweigerter Aufnahmeberechtigung darüber nachdenken. Außer Daina zu wecken, hatte sie die Möglichkeit, den Schlüssel zu verstecken, und an einem dritten Ort wieder in Erscheinung zu treten. Sie überlegte gerade, wie sie den Schlüssel wirklich gut aber nicht zu kompliziert erreichbar verstecken könnte, als ihr ein dritter Gedanke kam. Sie könnte auch einfach noch eine Pause machen, und etwas essen gehen.

Sie hatte über die gesamte Spieldauer der zweiten Phase noch reichlich wenig gegessen. Sie hatte gerade die Virtualität verlassen, als ihr ein Gedanke kam: Wenn eine Person alle Schlüssel fände, und dann die Virtualität verließ, dann gäbe es keine Möglichkeit für andere Spielgruppen, die Virtualität in unter zwei Stunden zu verlassen, wenn die besagte Person mit den Schlüsseln solange abwesend bliebe, es sei denn, die Schlüssel verschwinden aus dem Inventar. Aber eben diese Möglichkeit musste gegeben sein. Das zumindest versuchten die vorherigen Tests der Virtualitäten auf Spielbarkeit zu garantieren.

Myrie betrat die Virtualität erneut und stand immer noch in ihrem Keller. Und sie hatte den Schlüssel noch im Inventar. Es konnte natürlich auch eine gewisse Zeit geben, bis der Schlüssel aus dem Inventar verschwand. Ob es nun eine besonders gute Idee war, wusste sie nicht, aber sie beschloss auf einem Haufen Steinschutt und Müll, der sich in diesem Keller hinter einem Regal türmte, die Virtualität wieder zu verlassen. Sollte das Inventar verschwinden, dann würde es vielleicht dort fallen gelassen, wo sie wäre, und auf diesem Haufen würde der Schlüssel vielleicht nicht auffallen.

Vielleicht, und das kam Myrie gerade sogar wahrscheinlicher vor, blieb

der Schlüssel doch im Inventar, aber es gab mehrere mögliche, die passen könnten.

Sie verließ den Spielraum und stieg die Treppen zur Küche hinauf. Ihre Glieder waren ungewöhnlich müde. Sie spürte in ihren Oberschenkeln, dass diese sie nicht so freiwillig die Treppe hinauftrugen wie sonst. Die Küche war leer, aber an einem Tisch auf der Terrasse entdeckte sie Merlin, Sarina und Hermen. Sie druckte sich ihren Geburtstagskuchen, den Ahna ihr nun schon vor mehr als einem Jahr entworfen hatte, und setzte sich dazu. Die anderen hatten ihr Gespräch unterbrochen, als sie Myrie bemerkt hatten, und sahen sie mit verschiedenen Ausdrücken im Gesicht an. Myrie senkte den Blick, um die Gesichter nicht mehr zu sehen, weil ihr das gerade zu anstrengend war. Aber sie roch Merlin, und das löste ein Gefühl der Vertrautheit in ihr aus. Sie roch auch die anderen beiden, aber diese Gerüche hatten für sie gerade keine Bedeutung.

»Wie schlimm hat dich Daina zusammengefaltet?«, fragte Hermen.

Myrie hatte es eigentlich nicht gewollt, aber nun blickte sie doch auf. Hermen hatte das ohne den üblichen fiesen Unterton gefragt und er grinste auch nicht. Es hatte sachlich geklungen.

Myrie hätte gern etwas Sinnvolles geantwortet, aber ihr fiel nichts ein, daher senkte sie den Blick wieder und begann langsam zu essen.

»Sie hat auch mich fertig gemacht.«, sagte Sarina. »Weil ich den Angriff wegen der Anlage mit Schlüsseln im Inventar gemacht habe, die jetzt weg sind.«

»Hat sie dich darüber aufgeklärt, was passiert ist?«, fragte Merlin.

Myrie zögerte, dann nickte sie. Sie fand Bestätigen zu unpräzise. Daina hatte sie sicher nicht über alles aufgeklärt, aber vielleicht über das Wesentliche. Eine Bestätigung war zu nah an dem, was Merlin wissen wollte, als dass es sich gelohnt hätte, zu sprechen.

»Hast du etwas herausfinden können?«, fragte Sarina.

Darauf konnte Myrie endgültig nicht mehr mit Zeichen antworten. Sie nahm die Beine mit auf ihren Stuhl, atmete langsam und tief ein und aus, dann hob sie den Blick. Sie setzte an, um alles zu erzählen, was sie gesehen

und gefunden hatte, aber dann erinnerte sie sich, dass sie dann meistens aufgefordert worden war, sich auf das Wesentliche zu beschränken. Nur, was war das Wesentliche und woher sollte sie wissen, was wesentlich war? Konnte sich nicht alles als wesentlich herausstellen? Sie schloss die Augen noch einmal und entschied sich.

»Ich habe noch einen Schlüssel gefunden.«, sagte sie.

»Wo hast du ihn hingetan?«, fragte Hermen.

»Ich habe anschließend die Aufnahmerechte vorübergehend widerrufen, habe den Ort gewechselt und habe dort die Virtualität verlassen.«, antwortete sie.

Sie beschloss, wenn sie nicht alle wissen durften, wo das Lager war, dann verhielt es sich wahrscheinlich mit dem Ort, wo der Schlüssel nun sein könnte, genauso.

»Hast du dir überlegt, dass der Schlüssel aus deinem Inventar verschwinden könnte, wenn du die Virtualität verlässt?«, fragte Hermen. »Den Gedanken hatte Theodil vorhin.«

»Habe ich. Ich habe nachgeschaut. Zumindest direkt nach dem Zurückkommen war er noch im Inventar.«, antwortete sie.

»Das haben wir bei mir auch schon festgestellt.«, sagte Sarina. »Mach ihr doch keine Angst, Hermen.«

»Vielleicht verschwinden sie nach einer gewissen Zeit.«, äußerte Myrie ihre Überlegungen von vorhin.

»Ich war über vier Stunden weg. Also wahrscheinlich nicht.«, entgegnete Sarina.

»Das bedeutet dann, dass es mehr Schlüssel gibt, als nötig sind.«, hielt Myrie fest.

»Korrekt. Sehr wahrscheinlich ist, dass welche nachgeneriert werden, wenn zu wenige erreichbar sind.«, bestätigte Merlin.

»Wollen wir langsam Mal zurück?«, drängte Hermen.

»Ich würde gern warten, bis Myrie gegessen hat, wenn sie mag.«, entgegnete Merlin.

»Ich geh dann schon Mal vor.«, brummte Hermen.

Sarina stand mit ihm auf und verabschiedete sich ebenfalls.

Es war noch früh am Morgen, die Sonne mochte vor einer Stunde aufgegangen sein, und das tat sie im Sommer früh. In der Nacht hatte es aber geregnet und das hatte die Stadt auf angenehme Weise heruntergekühlt. Feuchte Luft wehte mal von der einen und mal von der anderen Seite um Myries Gesicht und Arme. Sie blickte die meiste Zeit auf ihr Essen, während sie es so auseinandernahm und aß, wie sie es immer tat, aber sie bemerkte doch, dass Merlin sie beobachtete.

Er lächelte dabei nicht richtig, aber es war die Haltung des Mundes, die er einnahm, wenn er kurz zuvor gelächelt haben mochte. Wenn sie kaute, blickte sie manchmal auf. Und je öfter sich ihre Blicke trafen, desto mehr mussten sie doch beide lächeln. Merlin hatte sich in einem Schneidersitz auf den Stuhl gesetzt und wirkte entspannt. Myrie merkte, wie sich diese Entspannung allmählich auf sie übertrug. Sie konnte es nicht erklären und es war angenehm und willkommen.

»Ich wollte dich immer Mal fragen, ob es in Ordnung für dich war, dass ich in den Ferien bei euch war.«, sagte Merlin schließlich.

Myrie blickte ihn aufmerksam an. Es kam ihr trotz der Entspannung so vor, als hätte er Hemmungen gehabt, das zu fragen.

Sie nickte. »Ist es auch in Ordnung, wenn ich wiederkomme?«, fragte er.

Myrie nickte wieder und lächelte. Bei Merlin verzögerte sich die Reaktion, aber dann strahlte er und seine Schultern spannten sich an, schoben sich nach vorn. Ein Ausdruck von Freude, den Myrie von sich kannte, aber nicht von vielen anderen, wie sie feststellte.



Die Zeit verstrich und die übrige Spielgruppe stimmte es zunehmend gereizter, dass sie nicht zu neuen Erkenntnissen gelangten. Hermen fand einen weiteren Schlüssel, sodass sie nun drei hatten. Am Nachmittag fand

Sarina Sprengstoff in einem Bergwerk, das etwas abseits der Stadt lag. Myrie wurde beauftragt, es mit dem Fahrrad abzuholen und zum neuen Versteck zu bringen, über das sie, seit Daina wieder da war, doch wieder informiert worden war, wo es sich befand. Sie hatten überlegt, wenn sie beobachtet wurden, wäre es nicht hilfreich, wenn eine einzelne Person immer wieder in einer bestimmten Richtung verschwand. Diese würde dann sicher bald besonders von einer anderen Spielgruppe überwacht werden. Sie bemühten sich, ihr neues Versteck zufällig zu passieren, wenn sie etwas dort hinbringen wollten, und die Übertragung auch manchmal einfach so an völlig anderen Orten zu unterbrechen. Daina gab dazu die Anweisungen, den Empfehlungen einer KI folgend. Das Ziel war, dass kein Muster erkennbar sein sollte, und dabei dennoch möglichst wenig an Übertragung unterbrochen wurde.

Am Abend fand Merlin einen Kopfhörer und ein Kabel. Auf diese Weise wurde die Abhöreranlage, die Myrie gefunden hatte, zu etwas gut. Sarina und Merlin lauerten Gothilla eine Weile auf, bevor sie wagten, sie an den Räumlichkeiten zu installieren, in denen Gothilla sich des öfteren sammelte. Es war ein riskantes Unterfangen, bei dem Myrie heftig mitfieberte. Sie hatten den Moment anscheinend gut gewählt. Sie hatten sich überlegt, die Überwachungstechnik in Räumen auf gleicher Höhe in der benachbarten Wohnung zu installieren. Sarina hatte zuvor beobachtet, dass Bjork oder ein anderes Mitglied der Spielgruppe vor deren Treffen regelmäßig einmal das Haus abließ, wahrscheinlich, um es abzusichern. Daher war der Dachboden als Abhörort ausgeschlossen. Er wäre auch viel zu naheliegend gewesen.

In einem Moment, in dem niemand der anderen Spielgruppe anwesend war, bohrten sie Löcher mit einem Bohrer vom Baumarkt in die Wand zur Wohnung des Treffpunktes Gothillas, die kurz vor der Tapete endeten, und steckten die Mikrofone der Abhöreranlage von der Nachbarwohnung aus hinein. Als Mitglieder der anderen Spielgruppe zurückkehrten, war Merlin schon wieder weg. Sarina hingegen verblieb zunächst eine Weile mit dem Kopfhörer auf den Ohren in der benachbarten Wohnung.

Sie konnten natürlich nicht die ganze Zeit über abhören, wieder mit dem Argument, dass das Abhören auf Bildmaterial sichtbar wäre, wenn sie dafür nicht die Übertragungserlaubnis widerriefen, wofür sie sich nicht zu viel Zeit nehmen wollten. Aber sie taten es in regelmäßigen Abständen, eben dann, wenn sie herausfanden, dass Spielgruppenmitglieder von Gothilla sich dort trafen.

Sie bekamen dabei mit, dass Bjork tatsächlich zum Zweck des Absicherns und nicht aus anderen Gründen bei den Treffen das Treppenhaus hinauf- und hinunterlief. Sie bekamen außerdem mit, dass Gothilla bisher auch nur in den Besitz von drei Schlüsseln gelangt war.

Es dauerte allerdings bis zum Abend des zweiten Tages, bis sie an eine wirklich wichtige Information gelangten, und es war keine gute: Sarina meldete, dass Ærenik gerade einem anderen Spielgruppenmitglied berichtet hatte, dass Bjork Myrie zu ihrem Lager gefolgt wäre und sie nun entsprechend wüssten, wo es wäre. Æreniks Plan war, die Spielgruppe sich rüsten zu lassen, um im Zweifel, wenn an dem Lager jemand aus Myries Spielgruppe vor Ort wäre, nicht wehrlos zu sein, und es dann zu plündern.

Daina zögerte nur kurz, aber beschloss, dass sie ihr Lager also wohl ein weiteres Mal verlegen müssten.

»Du solltest außerdem wirklich sicher sein, dass dir niemand folgt, wenn du zum Lager gehst, Myrie!«, rief Daina in gereiztem Ton.

Myrie konnte ihr den Ton nicht sehr übel nehmen. Sie war selbst angespannt.

Sie überlegten zügig, dass sie mindestens drei Personen bräuchten, um ihr Lager ausreichend rasch zu räumen, dass Gothilla zu wenig Zeit zum Rüsten und Aufkreuzen haben würde.

Myrie war zwar nicht am nächsten am Versteck, aber sie war mit dem Fahrrad unterwegs und als erstes dort. Sie packte ihr Inventar voll, und wollte wieder aufbrechen, als ihr plötzlich etwas seltsam vorkam.

»Ich war hier vor fünf Stunden das letzte Mal.«, sagte sie.

Das Planungsgespräch der anderen, in dem sie sich über ein neues Versteck beratschlagt hatten, erstarb für einen Moment.

»Es ist eine Falle.«, schloss Merlin.

»Bleibt alle kurz stehen, wo ihr seid.«, rief Daina. »Ich muss nachdenken.«

»Sie wussten nie, wo unser Versteck ist. Sie haben vermutlich einen Moment abgewartet, in dem sie möglichst viele von uns zeitgleich beschattet haben, um uns dann zu folgen.«, schloss Merlin weiter.

»Aber was machen wir jetzt?«, fragte Daina.

»Du bist das Gehirn!«, rief Hermen. »Und ich stehe hier eine Straßenecke vom Versteck entfernt. Wenn ich beschattet werde, dann wissen sie, dass wir wissen, dass sie wissen, dass wir sie abhören, weil ich stehen geblieben bin. Weil wir alle stehen. Und wenn ich nun kehrt mache, dann wissen sie auch, wo das Versteck ist, beziehungsweise, in welcher Richtung, und dass es nah ist.«

»Hast du irgendwas gesehen? Siehst du einen Schatten oder ähnliches, wenn du dich umblickst?«, fragte Daina. »Dann wäre Angriff gut.«

Hermen reagierte nicht sofort, wahrscheinlich blickte er sich um.

»Nein, ich kann gerade niemanden und nichts Verdächtiges sehen.«, gab er weiter.

»Dann geh am Versteck vorbei, es ist schließlich nicht direkt an der Straße, und geh weiter.«, fuhr Daina fort. »Wenn jetzt alle weitergehen, wissen sie zwar, dass wir wissen, dass sie uns folgen, aber sie wissen nicht, wer dem Versteck nahe war.«

Myrie versteckte sich reflexartig. Wahrscheinlich war ihr niemand gefolgt, weil sie mit dem Fahrrad zu schnell gewesen war. Aber wenn Hermen verfolgt würde, dann würde die folgende Person Myrie andernfalls vielleicht sehen.

Hermen wurde verfolgt. Myrie sah die Person nicht, aber sie hörte sehr genau hin, und konnte ein Rascheln von Kleidung vernehmen, das nicht zu Hermen gehört hatte. Myrie wagte nichts zu sagen. Sie fürchtete, irgendwie doch, was sie sagte, ausversehen auch im Spiel zu sagen.

Die Bewegungen der anderen Person kamen in Impulsen. Sie huschte

anscheinend von Hauseingang zu Hauseingang. Und es war wenig vorteilhaft, dass der Zugang des Verstecks, in dem Myrie und das Lager waren, eine Einfahrt war. Im Hof hatten sie allerlei Tonnen und einen Misthaufen gefunden, wo sie ihre Schätze gut hatten verstecken können. Myrie sah die Person immer noch nicht, weil sie sich hinter einem großen, dunklen Hartplastikbehältnis für Altpapier auf den Boden gehockt hatte, und nicht wagte, daran vorbeizuschauen, aus Angst gesehen zu werden. Aber sie hörte das nächste Rascheln von Kleidung direkt in der Einfahrt. Sie hielt still und wartete, bis das Rascheln sich wieder entfernen würde, aber das tat es nicht. Die andere Person hatte es entweder geschafft, sich lautlos davon zu bewegen, oder sie stand noch immer dort.

Und dann wurde ihr in rascher Abfolge erst heiß, dann kühl, als sie die Schritte auf sich zukommen hörte. Die Person musste die Verfolgung Hermens aufgegeben haben. Myrie hatte keine Waffe dabei und es war auch nichts in dieser Hinsicht Hilfreiches greifbar, also machte sie sich auf Nahkampf gefasst. Sie hoffte, dass es irgendetwas brachte, dass die Person, wenn sie Myrie fand, dicht wäre, dass sie dann schneller wäre, als die Person schießen könnte. Sie hörte die Schritte auf dem Pflaster, als die Person Anlauf nahm, direkt auf Myrie zu. Woher wusste sie, wo sie war? Aber als sie einen dumpfen Schlag auf der Tonne hörte, verursacht durch das Auftreffen von Händen, und das anschließende Aufsetzen von Füßen auf dem Gefäß, wusste sie, dass nicht sie das Ziel gewesen war, sondern der Aussichtspunkt, den ihr Versteck bildete. Ein kleiner Elb stand auf der Tonne und blickte sich um, entdeckte Myrie nicht sofort. Er war vielleicht gerade so groß wie Daina, schmal und trug sein schwarzes, glattes Haar in einem Nackenzopf. Myrie blickte sich flüchtig und so bewegungsarm um, wie es ging, dachte nach, was nun ihre Möglichkeiten wären, ob sie eine Chance hätte, sinnvoll in Deckung zu gehen. Sie entdeckte keine geeignete Möglichkeit, aber sie fand heraus, was sie verraten hatte: Das Fahrrad, das immer noch an der Wand der Einfahrt lehnte. Sie kam zu dem Schluss, dass Angriff und Überraschungselemente wohl die vielversprechendste Möglichkeit bildeten, heile aus der Situation herauszugelangen. Myrie

griff langsam unter den Boden der Tonne und hob die Kante dann mit einem Ruck an. Sie kippte, der Elb stolperte, fiel von der Tonne und war weniger geschickt darin, dann wieder auf die Beine zu kommen, als Bjork es gewesen wäre. Allerdings ließ er die Waffe nicht fallen. Als Myrie die Tonne umrundet hatte, um anzugreifen, schoss er. Myrie sah das Betätigen des Abzugs und versuchte auszuweichen, aber vergeblich. Sie respawnnte in ihrer Hütte mit leerem Inventar. Sie atmete einmal tief ein und aus, dann erstattete sie Bericht.

»Natürlich sagt sie das erst, wenn ich fünf Straßen weiter bin.«, murrte Hermen.

»Lauf zurück und beschwer dich später.«, orderte Daina an.

Sie wirkte nervös, aber ansonsten wenig emotional. Sie orderte auch Myrie an, zurückzukehren. Myrie bewunderte, wie genau Daina wusste, wer wie weit weg war, wer wie bewaffnet war, auch ohne Videomaterial, und wie sie die Fähigkeiten der Spielgruppe sinnvoll einzusetzen wusste. Sarina etwa war in Bewegung nicht sehr zielsicher, aber anscheinend in der Nähe. Daina lenkte ihn in das Haus, dessen Rückseite dem Hinterhof zugewandt war, um von dort aus zu schießen. Das hatte den Nachteil, dass er dann nicht vor Ort war, um mit ihren Schätzen zu fliehen, dass er aber auf der anderen Seite sehr gut in Deckung gehen konnte und aus verschiedenen und somit nicht einkalkulierbaren Fenstern angreifen konnte. Während Hermen zwar in der Lage gewesen war, den kleinen Elben zu erschießen, nachdem sie sich eine Weile vergeblich zu erwischen versucht hatten, war er anschließend jedoch Bjork zum Opfer gefallen, der zusammen mit Ærenik persönlich vor Ort auftauchte. Ærenik war in dieser Virtualität bisher kein einziges Mal gestorben. Die Virtualität bot Einblick in entsprechende Statistiken.

Sarina gelang es, diesen Umstand zu ändern. Während Merlin eintraf und Ærenik sich in Deckung brachte, um ihn anzugreifen, nutzte Sarina die kurzzeitige Ablenkung und schoss. Es folgte ein steter Abtausch: Neue Leute der einen Spielgruppe erreichten den Ort, rannten auf die fallengelassenen Waffen zu, oder auf Personen der anderen Spielgruppe,

die eben dies gerade taten. Daina plante Treffpunkte und Hinterhalte, übergab entsprechend Kommandos, und das, während sie selbst ebenfalls mitmischte. Myrie hatte die Übersicht völlig verloren, aber sie entnahm aus der Stimmung, mit der Daina ihre Kommandos ausrief, wie die Lage jeweils zu sein schien. Sie schwankte eine Weile hin und her, dann wirkte Daina auf einmal froh und aufgeregt, bis Hermen und Sarina zeitgleich meldeten, dass ihnen die Munition ausgegangen wäre. Sie verloren alles.

Erschöpft verschnauften sie zunächst in ihrer Hütte, als sie dort alle wieder respawnnten. Daina lehnte sich an eine Wand, die Hände auf die Oberschenkel gestützt. Sogar Myrie war aus der Puste. Sie war aber auch bestimmt ein Dutzend Mal von hier bis zum Hinterhof gerannt. Daina blickte sie an, senkte den Blick sofort wieder, aber der Ausdruck in ihrem Gesicht verriet nichts Gutes.

»Alles weg.«, murmelte sie.

Eine Enttäuschung in einer Intensität, wie sie Myrie bei Daina noch nicht erlebt hatte, lag in ihrer Stimme.

»Außer unsere weitreichenden Erkenntnisse über die Funktionsweise dieser Virtualität!«, sagte Merlin, sprach die Wörter dabei länger aus, als sie gehörten.

»Sarkasmus.«, erklärte Daina an Myrie gewandt.

»Sogar das muss man diesem Grimmröschen erklären.«, sagte Hermen in bissigem Ton und rollte die Augen.

Vage erinnerte sich Myrie, dass Hermen sie schon einmal ›Grimmröschen‹ genannt hatte, aber da ihr das Wort neu gewesen war, hatte sie es sich nicht gleich merken können. Sie fragte sich, was es bedeutete und warum er sie Grimmröschen nannte. Eigentlich hatte die Bezeichnung einen schönen Klang, aber sicher meinte Hermen damit nichts Liebes. Sie wagte nun nicht zu fragen.

Daina hatte zunächst den Blick wieder gesenkt, aber nach zwei weiteren langen Atemzügen hob sie den Kopf und blickte Myrie wieder an.

»Warum hast du nicht Bescheid gegeben, als es passiert ist? Bevor du tot warst?«, fragte sie.

»Ich hatte Angst, den falschen Kanal zu erwischen.«, antwortete Myrie.
»Das solltest du doch jetzt wirklich draufhaben!«, rief Daina wütend.
Myrie wusste aber doch, dass sie zu solchen Verwechslungen neigte. Und wenn sie Chancen gehabt hätten, dann wären sie sehr viel schlechter geworden, wenn sie sich bemerkbar gemacht hätte. Obwohl: Vielleicht wäre sie dann direkt erschossen worden, zu einem Zeitpunkt, zu dem Hermen noch näher vor Ort gewesen wäre. Hermen wäre dann vielleicht genauso erschossen worden, wie in diesem Fall, aber Gothillas Nachhut wäre vielleicht später eingetroffen. Es half nichts, all das hatte sie nicht wissen können.

»Und warum ist dir nicht früher eingefallen, wie lange du nicht mehr dort warst?«, schrie Daina.

»Wir hätten auch Mal darauf kommen können, dass die andere Spielgruppe wahrscheinlich genauso wie wir einen anderen Kommunikationskanal nutzt, und niemals solche wichtigen Informationen im zumindest in der Theorie abhörbaren Spielkanal äußern würde.«, warf Merlin ein.

Daina seufzte. »Stimmt schon. Das ist unrealistisch. Wir sind so blöd!«, fluchte sie resigniert.

Myrie senkte den Blick zu Boden. Auch darauf war sie nun während des Kampfes gekommen, aber leider erst dann. Beim Laufen. Sie konnte beim Laufen vergleichsweise gut denken.

»Hat jemand eine Ahnung, wie sie überhaupt rausgefunden haben, wo das Versteck war? Warum Ilia in die Einfahrt abgebogen ist?«, fragte Daina. »Nur damit wir das nächste Lager diesbezüglich unkenntlicher machen können.«

»Das Fahrrad. Ich hatte es in der Einfahrt angelehnt gelassen.«, gab Myrie zu.

»Du hast was?«, schrie Daina entgeistert.

»Zu dem Zeitpunkt war Myrie nicht klar gewesen, dass es eine Falle war.«, verteidigte Sarina sie.

»Aber es gab da sicher ein Zeitfenster, in dem sie das hätte umparken können. Oder sie hätte von vornherein nicht einfach ein Fahrrad offensichtlich herumstehen lassen sollen.«, rief Daina.

»Du solltest deine Wut nicht an Myrie auslassen. Wir wissen doch, dass das unseren Erfolg verringert und uns demotiviert.«, ermahnte Sarina.

»Ich bin schon so demotiviert, da kann nicht mehr viel verloren gehen.«, erwiderte Daina bissig.

»Ich denke, es ist gut, wenn sie ihre Wut an Myrie auslässt.« widersprach Hermen. »Dann hat das zur Folge, dass Daina hinterher weniger wütend ist, wovon alle profitieren, und bei Myrie kann auch nichts mehr kaputt gehen.«

Im Normalfall hätte Hermen nun jemand zurechtgewiesen, aber vielleicht waren alle müde und enttäuscht. Sarina blickte ihn mehr als nur ein bisschen wütend an, aber sagte nichts.

Myrie war die Stimmung zu viel. Sie merkte, wie sie sich vollkommen verkrampfte, wie sie verletzte, was Hermen gesagt hatte, und auch wie Daina mit ihr umgegangen war. Sie verließ die Virtualität und schaltete sofort auch alle Kommunikationsmöglichkeiten aus. Sie zog sich aus. Es war dunkel im Raum. Myrie hatte das Licht nicht angemacht. In den Virtualitäten reichte ja auch, eine VR-Brille aufzuhaben, und wenn sie sie verließ, mochte sie es dunkel haben. Sie setzte sich auf den Boden, die Beine angezogen, umklammerte sie mit den Armen und presste sie so doll an sich, wie es ging. Es verklemmte ihre Atemwege, aber sie konnte diese im Moment ohnehin nicht sinnvoll nutzen. Dann weinte sie.



Sie weinte nicht lange. Aber sie saß eine ganze Weile einfach da und tat wenig. Sie hielt die Augen geschlossen und atmete, spürte beim Ausatmen den warmen Luftzug aus ihrer Lunge auf ihren Knien. Es war angenehm. Und sonst tat sie nichts.

Sie wusste nicht, wie lange sie einfach so dagesessen hatte, aber sie merkte, dass sie viel ruhiger geworden war, als sie es die gesamte zweite Phase über gewesen war. Es war seltsam, dass sie diesen Abstand gewinnen konnte, denn es war das widerwärtigste Gefühl gewesen, dass sie bislang durch die Interaktion mit anderen erlebt hatte, seit sie regelmäßigen Kontakt zu anderen, nicht zur Familie gehörenden Personen hatte. Aber vielleicht war das gerade der Grund dafür. Es fühlte sich ein wenig so an, als wäre die Welt jetzt wieder normal. Und sie fühlte sich nicht so, als wäre gerade erwünscht, dass sie schnell wiederkäme. Also konnte sie hier ohne schlechtes Gewissen einfach eine Weile bleiben und den Abstand genießen. Ein Genießen mit Wehmut, aber dennoch war es ein Genießen. Sie wusste, dass beide Gefühle eigentlich nicht mit der Realität in Einklang standen. Natürlich war es nicht so, wie es früher war. Sie wurde nicht von allen abgelehnt. Nur, weil Merlin und Sarina mal nicht sofort etwas zu erwidern eingefallen war, hieß das nicht, dass sie Myrie ablehnten oder ihr böse wären. Und auch Daina war zwar sauer, aber mochte sie trotzdem. Das war verwirrend, aber sie wusste, dass es so war. Und sicher wäre erwünscht, dass sie bald wiederkäme. Aber sie wartete dieses längst überfällige Abstand bekommen ab, bevor sie ihre Gefühlswelt mit rational passenden Gefühlen überarbeitete.



Als sie sich wieder in der Lage fühlte zu reden, wenn jemand es unbedingt wollte, schaltete sie zumindest die Erreichbarkeit wieder ein, und wurde darüber informiert, dass Ahna sie anzurufen versucht hatte. Sie überlegte kurz, ob sie mit Ahna sprechen wollte, und kam zu dem Schluss, dass sie es ausprobieren wollte, also rief sie zurück.

»Warte kurz, ich komme in ein Spielzimmer. Wo treffen wir uns?«, fragte die Schwester.

Myrie zögerte. Sie war nicht darauf gefasst, eine Entscheidung zu fällen, aber tat es trotzdem. »Am Strand wieder.«, sagte sie.

Sie musste ihren EM-Anzug wieder anziehen, damit es möglich war. Sie wäre gern noch ein wenig nackt geblieben, aber immerhin war ein EM-Anzug kein sehr aufdringliches Kleidungsstück. Auf diese Weise traf sie sogar erst nach Ahna in der Virtualität ein.

»Ich habe die Dokumentation verfolgt. Sie haben dich fertig gemacht.«, sagte Ahna statt einer Begrüßung.

Myrie antwortete nicht. Sie ließ sich stattdessen in den Sand fallen und zwar so, wie Olge sich damals in den Schnee hatte fallen lassen: Zunächst nach vorn fallend, dann auf halber Strecke sich drehend, und dann mit nur minimal gekrümmten Rücken aufkommend, sodass es auch außerhalb der Virtualität sanft genug gewesen wäre. Sie hatte es eine ganze Weile geübt. In der Virtualität fing sie natürlich das EM-Feld noch einmal ab, bevor sie lag. Ahna legte sich neben sie und betrachtete sie aufmerksam.

»Du kannst aufgeben. Ich will dich dazu nicht drängen, ich will nur, dass du dir darüber bewusst bist, dass du die Möglichkeit hast, und du dich fragst, wie viel es dir wert ist, dabei zu bleiben.«, sagte die Schwester.

»Ich möchte nicht aufgeben.«, sagte Myrie fast ohne Ton in der Stimme.

»Warum nicht?«, fragte Ahna sachlich.

Myrie stellte fest, dass sie es gar nicht so genau wusste. Der erste Grund, der ihr einfiel, war kein guter, fand sie, aber sie äußerte ihn trotzdem:

»Daina wäre schon sehr enttäuscht.«, murmelte sie.

»Ach, Daina.«, murrte Ahna. »Ich habe den Eindruck, sie macht dir das Leben im Wesentlichen nur schwerer.«

»Ich nicht.«, entgegnete Myrie.

Sie fragte sich, ob es wirklich eine gute Idee gewesen war, mit Ahna zu sprechen.

»Ich habe nicht mitbekommen, was sie gesagt hat.«, fuhr Ahna unbarmherzig fort. »Ihr nutzt ja nicht den Spielkanal zum Sprechen. Meistens. Aber es gab in der Dokumentation schon so manchen Ausschnitt, wo

es so rüberkam, als hätte sie dich angeschrien. Oder habe ich das falsch interpretiert.«

»Hat sie.«, bestätigte Myrie widerwillig.

»Wenn sie dich wirklich mögen würde, wüsste sie, dass du das überhaupt nicht gut verkraftest, und würde sich im Griff haben.«, kam Ahna zum Schluss.

Myrie fragte sich, ob Ahna recht haben könnte. Sie glaubte, wenn jemand in ihrem Umfeld irgendetwas nicht gut ertragen könnte, würde sie sich zumindest bemühen, entsprechend aufzupassen, eben jenes nicht zu verursachen. Aber sie wäre vielleicht auch nicht gut in der Lage, so etwas herauszufinden. Vielleicht war Daina das auch nicht. Vielleicht wusste sie nicht genau, was es mit Myrie tat.

Aber auf der anderen Seite verschwand Myrie nach entsprechenden Situationen meistens. Das war kaum nicht zu bemerken. Das Gespräch mit Daina vom Morgen drängte sich in Myries Bewusstsein.

»Sie sagte, sie habe mich lieb.«, sagte sie.

Ahna reagierte nicht sofort, schien nachzudenken. Dabei reichte sie mit der Hand an Myries Schläfe um sie zu streicheln, aber Myrie machte eine abwehrende Bewegung mit der Hand und Ahna zog ihre wieder zurück.

»Hmm.«, machte sie. »Aber warum?«

»Weiß ich nicht.«, sagte Myrie. »Ich weiß, dass sie mich schön findet, aber das hat ja damit nichts zu tun.«

»Vielleicht schon.«, entgegnete Ahna. »Ich kann mir gut vorstellen, dass sie dich vor allem mag, weil du stark und schnell bist, und gut Rätsel lösen kannst. Redet ihr auch über persönliche Dinge?«

Myrie antwortete nicht. Nicht, weil sie keine Antwort gehabt hätte, sondern weil sie keine Lust auf dieses Gespräch hatte. Vielleicht sollte sie sich über diese Fragen irgendwann einmal Gedanken machen. Aber sie mochte Daina. Und es hatte diese Situationen gegeben, in denen Daina sie angesehen hatte, als wäre Myrie sehr wertvoll für sie. Allerdings wusste Myrie auch, dass sie manchmal Gesichtsausdrücke sehr falsch deutete, vor allem welche, die sie an der jeweiligen Person nicht sehr häufig sah.



Als sie in die Virtualität zurückkehrte, war die Stimmung nicht mehr so gereizt. Es war allen anzumerken, dass sie diese Virtualität satt hatten und immer noch keine weitere Idee, wie sie sie hinter sich hätten lassen können. In ihrer Abwesenheit hatte Merlin einen weiteren Schlüssel gefunden. Er hatte aus dem Wissen der wenigen Orte, an denen ihre verschwundenen Drähte wieder aufgetaucht waren, eine Hypothese abgeleitet, an was für Orten Schlüssel auftauchen könnten. Er hatte an einem dieser Orte dann tatsächlich jenen Schlüssel gefunden, aber dann hatte er noch einmal darüber nachgedacht und festgestellt, dass die Hypothese einem der Orte widersprach, an denen Schlüssel gewesen waren. Sie probierten es trotzdem, falls der eine aus anderen Gründen dort gelandet wäre.

»Myrie, ich möchte dir kurz was sagen.«, eröffnete Daina, als das Gespräch über ihren wenigen Fortschritt und ihre Frustration versiegte. »Wegen vorhin. Tut mir leid, ich war zu emotional. Ich kann gerade auch noch nicht viel dazu sagen, weil ich immer noch zu erledigt bin, aber Sarina meinte, es wäre gut, wenn ich eher jetzt schon einmal sage, dass ich weiß, dass ich zu weit gegangen bin, als später.«

Myrie fiel es schwer, darauf zu reagieren. »In Ordnung.«, rang sie sich durch, zu sagen, nur an Daina gerichtet, obwohl Daina in den Spielgruppenkanal gesprochen hatte. Ihr wurde eigentlich erst durch Dainas Eingeständnis bewusst, dass sie Redebedarf hatte. Sie fragte sich, was es bringen würde. Daina war aggressiv, wenn sie emotional war, und das auch immer wieder. Es berührte sie, dass Daina eingestand, dass sie gerade nicht gut darüber reden konnte. Hätten sie jetzt darüber gesprochen, hätte Myrie Angst davor gehabt.

Sie fanden keinen weiteren Schlüssel auf diese Weise und später auch ihre eigenen Drähte an Orten, die nicht in Merlins Schema passten.

Daina gab keine besonderen Anweisungen und sie sprachen alle weniger

als zuvor. Myrie hatte die Stadt bereits eingehend untersucht und beschloss, sich nun auf das Umland zu konzentrieren. Sie sprach kurz mit Sarina, der für diese Erkundung bisher zuständig gewesen war, wo er bis jetzt am wenigsten untersucht hatte, und machte sich dorthin auf.

Auf der Karte waren in der Gegend zwei Gebäude eingezeichnet: ein Fabrikgebäude und ein Bauernhof. Dazwischen war ein Fleck auf der Karte noch unerforscht, aber auch kaum begehbar. Es handelte sich um einen Sumpf, in den Myrie hineinwatete, aber nicht damit gerechnet hatte, dass er dann so weich werden würde. Sie versank ganz und resapante in ihrer Hütte.

Sie ließ sich nicht unterkriegen und lief in gemütlichem Lauftempo altbekannte Gassen quer durch die Stadt, um den Ort wieder zu erreichen. Sie war dieses Mal vorsichtiger, aber kam nach einer ganzen Weile langsamen Herumwatens zu dem Schluss, dass es zumindest nicht auf diese Art möglich war, das Loch in der Karte vollständig zu erforschen. Immerhin war es nun kleiner und die Karte enthielt einen Marker an der Stelle, an der sie versunken war.

Als nächstes wollte sie von der Stadt aus hinter dem Fabrikgebäude Gegend erforschen. Dort war die von hier aus am schnellsten erreichbare Stelle, an der noch kein Kartenmaterial existierte.

Der direkte Weg vom Sumpf zum Fabrikgebäude war zugewachsen mit Büschen, die aber nicht so unüberwindbar waren wie der Sumpf. Sie entdeckte den Gebäudekomplex über die Büsche hinweg von Weitem, und dann entdeckte sie auch zwei Personen unterhalb der Mauer, die einen Teil des Gebäudes begrenzte. Myrie fragte sich, ob sie sie genauso gesehen hatten, wie es umgekehrt der Fall war, hielt es aber für nicht so wahrscheinlich. Sie widerrief die Übertragungserlaubnis, sodass es so bliebe, und besah sich das kürzlich durch sie erzeugte Videomaterial. Es bestand im Wesentlichen aus Moor und Büschen. Daraus konnte man nicht ableiten, wo genau sie war, beschloss sie. Die Büsche wiegten sich außerdem permanent unregelmäßig in einem nicht vorhandenen Wind, weshalb Myrie sich gut vorstellen konnte, dass auch ihre Bewegungen

daraus nicht hervorgetreten waren, oder hervortreten würden, wenn sie sich nun vorsichtig näherte.

Die eine der beiden Personen lehnte sich nun mit dem Rücken an die Wand, die Hände mit den Handflächen nach oben ausgerichtet, die Finger in einander geflochten und die Arme nach unten ausgestreckt. Die zweite Person, die bestimmt einen Kopf kleiner war, als Lunosch, setzte ihren Fuß in seine verflochtenen Hände, zog sich mit ihren Händen an seinen Schultern hinauf und stellte sich auf seine Schultern. Dass es Lunosch war, erkannte sie nun, da er in ihre Richtung gedreht dastand.

Er sah nicht anders aus, als in der Realität, stellte Myrie überrascht fest, sah man von der virtualitätseigenen Kleidung ab. Sie sah in der Virtualität so aus, wie Daina sie einmal gestaltet hatte, hatte keine Haare und ein anderes Gesicht als in der Realität, damit sie nicht später von Leuten wiedererkannt werden konnte, die die Dokumentation gesehen hatten. Alle in ihrer Spielgruppe hielten es so und auch Ærenik hatte sie nur an Frisur und Stil wiedererkannt, nicht am Gesicht, wobei sie generell Schwierigkeiten hatte, Gesichter wiederzuerkennen. Lunosch hingegen wirkte so vertraut, wie es nach einer dritten Begegnung möglich war. Vielleicht sogar etwas mehr, als sie vermutet hätte. Sie fühlte eine plötzliche kurze Freude in ihr aufkommen, als sie ihn sah. Sie hoffte irgendwie, dass sich dadurch etwas Neues ergab, und dass, wenn sie sich begegneten, er vielleicht nett zu ihr wäre. Vielleicht würde es auch nicht zu einer Begegnung kommen und sie würde einfach beobachten. Und auch das wäre schön.

Die zweite Person war ein Mensch, etwa so groß wie Myrie, oder ein bisschen größer. Sie konnte so etwas eigentlich nicht gut einschätzen, wenn sie nicht daneben stand, aber sie kannte Lunoschs Größe als Referenzgröße. Der Mensch hatte blondes Haar, nicht ganz kurz, vielleicht etwas kürzer als Merlins Haar, aber glatt. Er hatte keinen Scheitel, sondern es gab einen Punkt am Hinterkopf, von dem aus sich das Haar gleichmäßig um den Kopf verteilte. Er stand auf Lunoschs Schultern, der ihn an den Waden geschickt stützte, während der Mensch sich nach oben reckte. Aber er

erreichte die Mauerkante auch so noch nicht. Es fehlte jedoch nur ein kleines Stück, das überbrückbar wäre, würde er auf Lunoschs Kopf steigen. Und das tat er nun auch.

Myrie konnte erkennen, dass er Schwierigkeiten hatte, dabei das Gleichgewicht zu halten, aber auch nicht allzu große. Myrie wünschte sich plötzlich an seiner Stelle zu sein, und das überraschte sie. Sie hatte vorhin nicht einmal von Ahna angefasst werden wollen, aber dies schien ihr in Ordnung zu sein. Es schien so zweckmäßig zu sein. Nicht sanft oder unsanft, sondern kräftig und irgendwie sachlich. So wie Merlin das manchmal tat, wenn sie im Weg stand, um sie fortzubewegen. Natürlich tat er es nur mit Absprache. Aber sicher hatten auch Lunosch und der Mensch dieses Manöver zuvor abgesprochen. Der Mensch erreichte die Oberseite der Mauer mit den Händen, konnte sie gerade flach darauf ablegen. Dann versuchte er sich hinauf zu ziehen, während Lunosch ihn an den Füßen griff und nachschob. Es wirkte alles sehr wackelig, endete aber erfolgreich. Der Mensch gelangte mit den gesamten Armen auf die Mauer, konnte sich daran irgendwie mit den Achseln festkrallen und ihm gelang es nach mehreren Versuchen, sich auf die Mauer hinaufzurobben. Es erinnerte Myrie an Dainas Technik bei ihrem Ausflug auf den Ehrenberg, als sie Merlin gesucht hatten. Myrie merkte, wie sie anfang zu lächeln. Sie erfreute sich am Beobachten, weil sie es spannend fand, wie andere solche Hürden angingen.

Als der Mensch oben angekommen war, standen sie allerdings vor dem Problem, dass Lunosch nicht hinterherkommen konnte. Myrie grinste und war sehr gespannt, wie sie nun dieses Problem angehen würden. Sie schienen sich zu unterhalten, aber Myrie hörte eine Weile nichts, also ging sie davon aus, dass sie sich über einen anderen Kanal unterhielten. Daher war sie umso überraschter, als sie dann doch Lunoschs Stimme hörte, und zwar wie aus der Distanz, in der er im Spiel tatsächlich von ihr entfernt war.

»Aber wir werden beobachtet, und weil wir bislang nicht angegriffen worden sind, ist es vielleicht eine freundlich gesinnte Person. Vielleicht können wir gegenseitig voneinander profitieren.«, schloss er einen Satz ab.

Myrie zögerte einen Augenblick, aber ihr war klar, dass sie gemeint war. Sie fragte sich, wie sehr sie sich darauf verlassen konnte, dass Lunosch sie nicht gleich angriff. Wenn Lunosch sie hätte erschießen wollen, hätte er das wahrscheinlich geschafft, überlegte sie. Er trug einen dunklen Gürtel mit zwei Pistolen etwas oberhalb seines Beckens um seinen Körper geschnallt. Auf der anderen Seite konnte man mit Pistolen über größere Distanzen nicht so leicht zielen. Und es konnte immer noch sein, dass er keine Munition hatte und es deshalb nicht probierte. Sie erhob sich aus dem Gebüsch und näherte sich den beiden. Lunosch hatte sich zu ihr umgedreht, als sie sich erhoben hatte, und kurz verunsichert gewirkt, oder so, als wappne er sich doch auf einen Angriff. Seine rechte Hand war zu seinem Gürtel gewandert, aber er zog die Waffe nicht. Als Myrie näher kam, ließ er den Arm wieder sinken und lächelte.

»Moria, würde ich raten.«, sagte er.

Myrie nickte. »Warum siehst du aus wie du?«, fragte sie.

»Das tu ich nicht für alle. Ich dachte nur, es ist einfacher für Leute, die ich eh schon kenne. Ich habe entsprechend eingestellt, dass Leute, die mich schon in der Realität kennen, mich so sehen, wie ich aussehe.«, antwortete er.

Myrie war nicht bewusst gewesen, dass man es personenspezifisch einstellen konnte, aber es überraschte sie auch nicht. Sie nickte.

»Dein Trick mit dem Nagel und der Büroklammer, der war...«, er zögerte einen Augenblick bevor er den Satz auf für Sätze untypische Art abschloss: »... wow. Das war sehr cool, und so schön minimalistisch. Ich mag so etwas.«

»Leider etwas früh.«, erwiderte Myrie. »Es wäre wohl besser gewesen, wenn das später im Spiel passiert wäre.«

»Leider für euch und gut für uns.«, sagte Lunosch grinsend.

Es war nicht hämisch. Zwar freute er sich darüber, aber es klang doch irgendwie sachlich. Myrie nickte.

»Vielleicht sollte ich euch mal gegenseitig vorstellen«, fiel Lunosch ein und er warf einen Blick zum Menschen auf der Mauer hinauf, der

inzwischen auf dieser saß und mit den Beinen baumelte. »Dies ist Moria. Wir sind uns an ein paar Wochenenden begegnet. Sie hat Schwierigkeiten mit großen Menschenmengen, wenn ich das richtig mitbekommen habe.«

Myrie nickte bestätigend.

Der Mensch winkte Myrie zu und Myrie winkte zurück.

»Und dort oben sitzt Erin.«, wandte sich Lunosch wieder an Myrie.
»Er ist sehr lieb und einfühlbar, braucht aber ein bisschen Zeit, um mit neuen Leuten warm zu werden.«

»Ich auch, glaube ich.«, murmelte Myrie. »Also letzteres.«

»Kam mir bislang nicht so vor, aber mir gegenüber sind Leute anscheinend oft spontan offener, und ich habe dich auch nur sehr kurz mit anderen erlebt.«, sagte Lunosch.

Myrie war das Thema etwas unkomfortabel. Es gab vor allem immer noch das eigentliche Problem, das es zu Lösen galt, für das sie vielleicht kooperieren wollten. Sie hatte dabei natürlich Dainas Warnung im Kopf, aber sie überlegte, sich erst einmal anzuhören, was Lunosch und Erin vorhätten, könnte nicht schaden.

»Was ist der Plan?«, fragte sie also.

»Wir haben den gut begründeten Verdacht, dass sich in dem Fabrikgebäude Schlüssel befinden. Wir rechnen mit mindestens zweien, vielleicht dreien. Davon wird einer für die Hütte, die wir uns zum Verlassen ausgesucht haben, relevant sein, der oder die anderen wohl nicht. Das nur so am Rande.«, erklärte Lunosch. »Der Plan ist also im Wesentlichen, dort hineinzugelangen. Wenn du hilfst, würden wir dir alle Schlüssel außer dem einen überlassen.«

»Ist das Fabrikgebäude nicht zugänglich?«, fragte Myrie.

Sie erinnerte sich daran, dass Sarina es sich angesehen hatte und auch Bilder von innen in die Datenbank gelegt hatte.

»Nicht jeder Raum. Die Mauer führt auf eine Terrasse und von dort in einen größeren abgeschlossenen Raum.«, widersprach Lunosch.

Myrie nickte. Sie warf noch einmal einen Blick in die Datenbank und die

Notizen, die Sarina dazu gemacht hatte, und fand Lunoschs Behauptung dort bestätigt.

»Wir hatten überlegt, dass es vielleicht zu dritt möglich wäre, indem du auch mit auf die Mauer steigst und du Erin von der Rückseite der Mauer als Gegengewicht festhältst und herablässt, während er mir die Hände herabreicht. Verstehst du ungefähr, was ich meine?«

Myrie verstand und ihr fiel sofort ein Alternativvorschlag ein, aber sie hielt sich noch zurück. »Warum fragt ihr nicht andere eurer Spielgruppenmitglieder?«, fragte sie.

»Die schlafen gerade. Ich könnte sie wecken, aber sie brauchen auch Schlaf und ich habe den Eindruck, dass wir eh früher oder später gegen Gothilla kooperieren müssen. Dann ist jetzt vielleicht ein guter Zeitpunkt damit anzufangen.«, erklärte er.

»Warum vermutet ihr, dass dort oben Schlüssel sind?«, fragte Myrie. Lunosch grinste.

»Es wäre ganz schön kontraproduktiv, wenn wir nicht nur diese eine konkrete Vermutung verraten, sondern auch die Theorie, mit der wir zu dieser gekommen sind.«, sagte er.

Myrie nickte. Das klang alles sehr sinnvoll und nachvollziehbar. Sie zögerte kurz, dann aber konnte sie sich nicht mehr davon abhalten, zu sagen, was sie dachte. »Es geht einfacher.«, hielt sie also fest.

»Und zwar?«, fragte Lunosch.

»Ich kann mich mit den Händen an der Mauer festhalten, während du an mir hochkletterst, dafür brauche ich kein Gegengewicht.«, hielt Myrie fest.

Lunosch kniff die Augen zusammen, als würde er nicht so recht daran glauben. »Das würde ich zu gern ausprobieren.«, kam er grinsend zum Schluss seiner Überlegungen.

»Wenn die Waffen alle hier unten bleiben.«, beschloss Myrie.

Lunosch löste seinen Gürtel und warf ihn mit etwas Schwung fort, sodass er einige Schritte neben ihnen an der Mauer auf dem Boden liegen blieb. Das war ein mutiger Schritt, fand Myrie. Sie hätte nun lospreschen

können und versuchen können, eher dort zu sein. Einen Moment später fiel ihr ein, dass sie sich aber bis gerade in einer nicht viel schlechteren Lage befunden hatte: Sie war Lunosch nah genug, um ihn anzugreifen, und hätte versuchen können, ihm die Waffen wegzunehmen. Dann wäre vielleicht Erin wieder herabgesprungen, aber das konnte er auch jetzt, wenn sie die Waffen erreichen wollte.

Myrie machte eine auffordernde Geste mit ihrem Kopf, wie Theodil es manchmal tat, und war überrascht, dass Lunosch sie verstand. Er lehnte sich, wie zuvor für Erin, an die Mauer und verschränkte erneut die Finger ineinander, hielt sie passend für Myrie hin.

»Ich bin vielleicht schwerer und bräuchte etwas Schwung.«, warnte Myrie.

»Nur zu. Ich bin stabil.«, versicherte Lunosch.

Myrie zögerte einen Moment, den genauen Ablauf ihrer Bewegungen im Kopf planend. Irgendwie wollte sie nun doch nicht an den Waden angefasst werden, zumindest nicht stützend. Wenn Lunosch an ihr hochklettern würde, würde es unvermeidbar sein.

Sie nahm kaum Anlauf, aber holte gut Schwung aus der Bewegung, als sie ihren rechten Fuß in seine Hände setzte und sich hochdrückte. Dann setzte sie den linken Fuß auf seine Schulter, und hatte genügend Schwung, um hinaufzuspringen und die Mauer mit den Fingerspitzen zu erreichen, ohne überhaupt auch Lunoschs Kopf berühren zu müssen. Sie erreichte sie aber nicht mit der vollen Handfläche, und musste umgreifen, aber das tat sie routiniert, weil sie es so oft tat, wenn sie abends in ihr Zimmer im Ehrenberg-Internat und in ihr Bett zurückkehrte.

Erst, als sie sicher hing, erinnerte sie sich plötzlich wieder an Dainas Warnung. Lunosch könnte an ihr hinaufklettern und dann, wenn er oben wäre, ihre Hände lösen und sie herunterfallen lassen. Dagegen würde sie sich kaum wehren können. Aber sie wollte nun auch nichts mehr an der Situation ändern. Würde Lunosch eben das tun, dann wüsste niemand aus ihrer Spielgruppe etwas davon, denn ihr fiel auch ein, dass sie die Übertragungserlaubnis noch nicht wieder aktiviert hatte. Wenn

Lunosch sie aber nicht herunterschubste, dann hieße das vielleicht, dass ein Vertrauensverhältnis nicht so sehr abwegig erschien. Vielleicht käme Lunosch durch diese Aktion in eine Situation, in der seine Spielgruppe die Virtualität verlassen könnte. Das wäre innerhalb der Verabredung, die sie nun hatten, nicht ausgeschlossen, und relativ unschön für Myries Spielgruppe. Aber irgendwie war Myrie gerade alles lieber, als dass nichts passierte.

Lunosch fasste sie, um an ihr hinaufzuklettern, so an, wie sie vermutet hatte, dass er es tun würde, nämlich auf eine zweckmäßige Art und Weise. Es war ihr unangenehm, aber sie war vorbereitet und in der Lage damit umzugehen. Es war auch relativ schnell vorbei. Lunosch stellte sich dabei geschickter an als Erin. Oben angelangt schwang er sich über die Mauer und hielt ihr eine Hand hin, um ihr zu helfen, sich hochzuziehen. Myrie überlegte kurz, ob sie das Angebot annehmen wollte, aber es brachte sie aus dem Konzept. Sie hätte gar nicht gewusst, wie sie dieses Angebot sinnvoll hätte nutzen können. Also zog sie sich hoch, wie sie es immer tat, setzte einen Fuß auf die Mauer und stieg darüber. Sie mochte, wie sich dabei das Becken nach vorn streckte, als sie das Gewicht von den Händen gleitend auf die Füße auf dem tiefer liegenden Boden vor ihr übertrug. Sie fühlte sich wohl in dieser Situation und merkte, wie sie vorsichtig lächelte.

Sie blickte erst über die Gebüschslandschaft hinweg, und weil sie so niedrig war, konnte sie dahinter sogar den Sumpf sehen. Dann wandte sie sich um. Sie stand, wie Lunosch vorhergesagt hatte, auf einer Terrasse mit einigen Holzbänken und -tischen. Die Gebäudefront dahinter war nicht so lichtdurchlässig, wie die zur Küchenterrasse in der Spielhalle, aber sie war auch nicht fensterlos. Die Tür allerdings war eine schwere, undurchsichtige Metalltür, ähnlich wie jene in der vorherigen Gefängnisvirtualität. Erin hatte gewartet, bis sie oben angekommen waren, dann trat er auf die Tür zu.

»Stehst du Wache, wie immer?«, fragte er.

Lunosch nickte. »Klar!«, sagte er und stellte sich auf den Rand der Mauer.

Erin hielt Myrie die Tür auf. Sie ging schwergängig auf und fiel auch nur langsam wieder zu, gebremst durch ein Schanier an ihrer Oberseite. Der Raum dahinter war ein geräumiger Gemeinschaftsraum mit langen Tischreihen, alle parallel zueinander ausgerichtet. Die Stühle daran bestanden aus graugrünen Kunststoffschalen und daumendicken Stangen, die zu Beinen gebogen waren. Auf den Tischen lagen vereinzelt Tablett mit leerem, schmutzigem Geschirr und Besteck darauf und an der Rückseite des Raums befand sich eine Theke.

Während Erin nach kurzem Zögern auf die Theke zuschritt, untersuchte Myrie zunächst, ob zwischen dem metallenen Besteck zufällig auch Schlüssel getarnt waren. Sie ging dazu die Tischreihen Slalom laufend ab, und als sie das zweite Mal wieder nahe der Tür vorbeikam, durch die sie den Raum betreten hatte, fiel diese endlich ins Schloss. Myrie hörte das Geräusch, wie die Schlossfalle zurückfederte und einschnappte, und konnte sich nicht mehr bewegen. Ihr ganzer Körper war steif, fixiert durch ein EM-Feld, abgesehen natürlich von den Händen. Auch den Kopf konnte sie mit einiger Anstrengung drehen, aber tat es zunächst nicht. Ein EM-Feld fixierte aus Sicherheitsgründen den Kopf niemals vollständig, aber die Virtualität sah nicht vor, dass sie ihn bewegen können sollte. Auf der anderen Seite passte diese Art von Fixierung nicht zu dem, was diese Virtualität bisher getan hatte. Bisher hatte haptische Interaktion mit der Virtualität immer eine sichtbare Ursache gehabt.

Sie drehte also doch den Kopf zur Theke, wo Erin stand. Er blickte zurück aber bewegte sich ebenfalls nicht.

»Ein Fehler beim Programmieren würde ich sagen.«, sagte er. »Ich rede Mal mit Lunosch.«

Myrie blieb still. Sie fragte sich, ob sie sich eigentlich ängstigen sollte, aber das tat sie nicht. Sie war schon oft durch EM-Felder fixiert worden, wenn auch nicht so überraschend wie jetzt. Sie wusste, dass die Fixierung sich sofort lösen würde, würde sie die Virtualität verlassen. Wenn es ein Fehler im Programm war, dann fragte sie sich allerdings, was passieren würde, wenn sie danach zurückkehren würde. Ob sie dann einfach wieder

hier fixiert wäre, ob das Problem dadurch behoben würde, oder ob sie vielleicht sogar in der Hütte respawnen würde.

»Lunosch hat einen Gesprächskanal aufgemacht, nur für uns drei, damit wir ihn beide hören können, auch wenn er draußen ist. Wenn du einverstanden bist, dann kannst du da rein.«, gab Erin weiter.

»Bin ich.«, sagte Myrie.

»Hörst du mich?«, fragte Lunoschs Stimme kurz darauf in ihrem Ohr.

Er klang angenehm leise, wie von etwas weiter weg. Es war dadurch weniger aufdringlich, als die Stimmen es im Gesprächskanal mit der eigenen Spielgruppe waren.

»Ja.«, bestätigte Myrie.

»Ich versuche gerade das Programm zu analysieren.«, sagte er.

»Kannst du dich noch bewegen?«, fragte Myrie.

»Ja.«, antwortete er. »Es betrifft nur den Raum, in dem ihr euch befindet, so weit bin ich schon.«

»Es ist zeitgleich mit dem Einschnappen der Schlossfalle der Tür passiert.«, sagte Myrie, sich fragend, ob diese Information hilfreich sein könnte.

»Der was?«, fragte Lunosch.

»Der Schlossfalle.«, wiederholte Myrie.

»Was ist das?«, fragte Lunosch.

»Der abgeschrägte Teil, der wie ein Riegel aussieht, aber keiner ist, sondern darüber sitzt, der dann gegen eine Federung in die Tür geschoben wird, wenn die Tür zufällt, und dann wieder herausspringt und sie geschlossen aber nicht verschlossen hält.«, erklärte Myrie.

»Ah, fein, das wusste ich noch nicht.«, antwortete Lunosch lächelnd.

»Meint ihr, ich solle Mal probieren, die Tür zu öffnen, um zu schauen, ob das schon reicht, damit ihr euch wieder bewegen könnt?«

»Könnte es dir dann passieren, auch fixiert zu werden?«, fragte Myrie.

»Mein Gefühl sagt mir, wenn, dann erst, wenn die Tür hinter ihm wieder zufällt. Also mach sie auf, aber sei wieder draußen, bevor sie wieder zufällt, Lunosch.«, empfahl Erin.

»Gute Idee.«, beschloss Lunosch und klopfte an die Tür. »Myrie, ist das für dich in Ordnung, wenn ich reinkomme?«

»Klar!«, sagte Myrie etwas irritiert wegen der Nachfrage, aber auch positiv überrascht.

Sie hörte das Geräusch einer sich öffnenden Tür und wandte ihren Kopf gegen das EM-Feld anarbeitend langsam von Erin ab in die entgegengesetzte Richtung. Die Tür war nicht aufgegangen.

»Das fühlt sich sonderbar an, und sehr kaputt.«, sagte Lunosch, »Ich kann die Tür öffnen, aber ich fühle es nur, ich sehe es nicht. Seht ihr mich reinkommen?«

»Nein.«, sagte Erin und wenig später auch Myrie.

»Mysteriös.«, sagte Lunosch. »Ich sehe mich da draußen stehen und stehe irgendwie in der Tür. Ich sehe auch euch.«

Dann sagte einige Augenblicke niemand etwas. Myrie hörte lediglich sehr leise Lunosch ein paar Schritte in den Raum hereinkommen. Nur ein paar, sodass er vielleicht die Tür weiter festhalten konnte. Sie klickte nicht erneut ins Schloss. Es war angenehm still. Myrie war nahe der Tür und fragte sich, ob sie sie hätte erreichen können, wenn sie nicht immobilisiert gewesen wäre. Aber das hieß, dass Lunosch nah bei ihr sein musste.

Sie hatte eine Weile nur sehr flach geatmet, und als sie nun zu atmen nachholte, roch sie seinen Schweißgeruch. Er roch wie immer nach Sommer, aber auch nach etwas anderem, vielleicht mochte es Stress sein. Sie fragte sich, ob Lunoschs Spielgruppe diese Virtualität auch inzwischen so satt hatte, wie ihre eigene Spielgruppe. Aber die Stimmung verriet das nicht. Erin und Lunosch wirkten ruhig und gelassen. Myrie genoss die Ruhe und fragte sich, ob das bei Lunosch in der Spielgruppe immer so war. Es wirkte so viel entspannter als mit Daina. Aber ihr gefiel der Gedanke nicht. Sie mochte Daina. Dann kamen ihr wieder Ahnas Worte in den Sinn und die Frage, warum Daina sie lieb hatte. Oder war das nur ein spontanes Gefühl in dem Moment gewesen? Und musste es einen Grund geben, warum jemand jemanden lieb hatte? Warum hatte sie Leute lieb?

»Kannst du etwas rausfinden?«, fragte Erin.

»Vielleicht, ich tappe noch ein bisschen im Dunkeln.«, sagte Lunosch.
»Aber es kann sein, dass es hilft, wenn ich euch anstoße oder vorsichtig anfasse und bewege, um Blockaden zu lösen. Wäre das für euch in Ordnung?«

»Klar!«, bestätigte Erin.

»In Ordnung.«, stimmte auch Myrie zu.

Sie hatte es vorhin schon überstanden und es würde womöglich unangenehm sein, vor allem, wenn sie es nicht vorhersah, aber sie würde auch das überstehen.

Sie dachte darüber nach, dass hier vielleicht gute Fähigkeiten zu programmieren oder Programme zu durchschauen nötig wären. Daina kam ihr in den Sinn. Wenn sie Daina fragte, dann würde sie allerdings eine Menge erklären müssen, unter anderem, warum sie mit Lunosch zusammenarbeitete. Dann fiel ihr das Gespräch ein, das Lunosch und Ærenik am Anfang der Feier geführt hatten, in dem es darum gegangen war, dass Lunosch Gespräche zwischen Ærenik und Bjork abgehört hatte. Eigentlich nicht Lunosch, sondern ein anderes Mitglied der Spielgruppe, erinnerte sie sich.

»Erzähltest du nicht von einem Mitglied bei euch, das in der Lage war, Kommunikation innerhalb anderer Spielgruppen abzuhören?«, fragte Myrie.

»Ähm.«, gab Lunosch von sich und klang dabei etwas weniger ruhig und gelassen, als er das sonst stets tat. »Schon. Warum fragst du?«

»Ich weiß nicht, wie doll dieses Problem anders ist, aber wäre es vielleicht in dieser Situation sinnvoll, das Mitglied zu wecken und zu fragen?«, schlug Myrie vor.

»Gute Idee! Daran habe ich nicht gedacht.«, sagte Lunosch und klang dabei wieder gelassen und erfreut.

Es wurde wieder still in der Leitung. Myrie vermutete, dass er mit diesem anderen Mitglied auf einem anderen Kanal sprach. Sie bekam aber kaum Gelegenheit einen neuen Gedanken zu verfolgen, als er wieder sprach:

»Er meint, die Virtualität würde hier einfach etwas hängen. Wir könnten

alle die Virtualität verlassen und wieder betreten, würden dann aber ohne Inventar an unseren jeweiligen Hütten respawnen. Das wäre zumindest bei Erin schlecht.«, gab Lunosch weiter. »Er macht aber Hoffnung, und es klingt mysteriös, aber er meint es ernst, dass wir Glück haben könnten, wenn wir dem Raum sagen, er solle schlafen. Also wenn mehrere Anwesende hier langsam und beruhigend ›Schlaf‹ sagen würden. Dann würde hier der KI-gesteuerte Teil womöglich einschlafen und der Raum zurückgesetzt. Dann würde er nicht mehr hängen.«

»Das kommt mir sehr albern vor.«, sagte Erin.

»Sage ich ja.«, bestätigte Lunosch. »Wollen wir es trotzdem versuchen?«

»So mit Einzählen und auf drei sagen wir allen ›Schlaf‹?«, fragte Erin skeptisch.

»Ja, und dann rhythmisch so ein paar Mal hintereinander.«, bestätigte Lunosch.

»Ich kann mir wirklich nicht vorstellen, dass das hilft, aber was soll's. Machen wir.«, erklärte Erin sich einverstanden.

Sie warteten nicht darauf, dass Myrie auch bestätigen würde. Wenn es Situationen gab, in denen es fast vorhersagbar war, dass sie nicht in der Lage wäre zu sprechen oder ihre Stimme anzusteuern, dann war es mit vielen gleichzeitig zu sprechen. Sie war damals in Lernvirtualitäten des öfteren solchen Situationen begegnet, in denen sie etwa gemeinsam hätten singen, oder ein Gedicht hätten gemeinsam aufsagen, oder auch nur ein Wort gemeinsam üben wollen. Sie hatte sie vielleicht mit den Lippen nachformen können, aber nicht sprechen können. Es war konsistent, dass es so war. Sie konnte auch nicht sprechen, während andere sprachen, wenn es nicht gerade so war, dass sie die anderen Personen einfach überhaupt nicht wahrnahm. Sie hatte immer große Probleme damit gehabt, im Training Lücken zu finden, in denen sie zu Wort gekommen war.

Aber vielleicht war es nun anders mit gleichzeitig gesprochenen Worten. Sie wollte schließlich nicht verstanden werden dabei. Und es hatte sich inzwischen so viel verändert.

Sie bekam gerade mit, wie Lunosch zu Ende eingezählt hatte, und dann

sprachen Lunosch und Erin gemeinsam. Myrie öffnete den Mund, aber es ging nicht. Sie wiederholten das Wort, langsamer, den Vokal länger gezogen, und Myrie formte das Wort mit den Lippen nach, wie damals. Sie fragte sich, ob sie gleich beschimpft werden würde dafür, dass sie es nicht sprach, oder ob Lunosch, der bisher immer so verständnisvoll gewirkt hatte, auch dafür Verständnis hatte. Stattdessen fühlte sie, wie sich etwas in ihren geöffneten Mund schob. Ihr schauderte. Das war hier im Zimmer. Ihr Anzug hatte keine Gesichtsmaske und sie hatte noch nie eines von diesen Modulen getragen, mit denen es in Virtualitäten möglich gewesen wäre, auch etwas im Mund zu spüren. Ein leichter Druck legte sich um ihren Hinterkopf. Sie versuchte auszuspucken, was sie im Mund hatte, aber es ging nicht, und aus dem sich verstärkenden Zug an ihrem Hinterkopf schloss sie, dass sie es vielleicht kurz zuvor hätte versuchen müssen, dass das etwas, was sie im Mund hatte, mit einem Band oder ähnlichem an ihrem Hinterkopf befestigt war. Es füllte ihren gesamten Mundraum aus, aber es hatte Löcher, sodass sie dadurch atmen konnte. Sie konnte nur nichts artikulieren. Ein Knebel also.

Myrie fragte sich nicht, wer es war. Sie überlegte, dass es hätte so aussehen können, als hätte Gothilla ihnen diese Falle gestellt und würde sie nun auf ihren Zimmern fesseln. Sie und Erin. Erin konnte sie nicht sehen. Vielleicht wollte Lunosch, dass es so aussah. Aber Myrie wusste, dass es Lunosch war, der im Zimmer war, und das schon seit sich die Tür geöffnet hatte. Sie wusste nun, dass er nie die Tür in der Virtualität geöffnet hatte, sondern dass es ihre Tür gewesen war. Sie roch ihn. Sie hatte ihn vorhin schon gerochen und vergessen sich darüber zu wundern, dass Virtualitäten Gerüche gar nicht so genau nachbildeten und diese hier bis jetzt ganz darauf verzichtet hatte. In ihr stieg allmählich ein Gefühl blanken Entsetzens auf.

Als nächstes legte sie das EM-Feld in einer langgestreckten Haltung seitlich auf den Boden, und es schlangen sich Bänder um ihre Hände und Füße in einer Weise, in der sie nicht genau wusste, ob es in der Realität oder in der Virtualität passierte. Natürlich wusste sie, dass sie lag, aber sie

wusste nicht, ob Lunosch sie dabei anfasste. Sie hatte nicht den Eindruck, dabei Hände zu spüren, aber sie war sich auch nicht sicher.

»Moria, Erin, was passiert mit euch? Was ist los? Warum legt ihr euch hin?«, fragte Lunosch.

Es klang überzeugend. Er wollte ihr also tatsächlich vormachen, dass es eine Falle durch Æreniks Spielgruppe wäre. Sie fragte sich außerdem, ob Erin tatsächlich auch hingelegt worden war. Sie lag nun so tief unterhalb der Tische, dass sie ihn wahrscheinlich nicht einmal hätte sehen können, wenn sie den Kopf weit genug gedreht bekommen hätte. Aber sie lag inzwischen auch auf der Seite und hätte den Kopf einmal ganz herumdrehen müssen, wozu sie physisch nicht in der Lage war.

»Ist sie noch in der Leitung?«, fragte Erin.

Myrie fragte sich, ob er eingeweiht war und genauso kaltblütig schauspielerte.

»An sich schon.«, sagte Lunosch. »Moria?«

Myrie konnte natürlich nicht reagieren, weil sie geknebelt war. Aber vermutlich hätte sie auch sonst nicht reagieren können, und sie hätte auch nicht gewusst, wie sie hätte reagieren sollen.

Auch wenn sie natürlich noch in der Virtualität war, nahm sie es inzwischen nicht mehr so wahr. Sie registrierte, dass die Virtualität eben eine in diesem Raum generierte Welt war. Aber natürlich lag sie deshalb nicht weniger in dieser Virtualität auf dem Boden im Gemeinschaftsraum, mit dem Kopf zur Wand, sah nichts als die Wand.

»Ohje, Moria, falls du mich hörst:«, sagte Lunosch mit überzeugend trauriger Stimme. »Es tut mir leid, ich kann dir nicht helfen. Ich müsste dazu wissen, in welchem Spielraum du bist. Erin kann ich befreien. Ich versuche dir zu helfen, aber ich vermute, ich kann nicht.«

Es machte sie wütend, wie er sie anlog. Sie fragte sich, wie weit das Lügen bereits zurückreichte, ob er überhaupt je etwas Ehrliches gesagt hatte. Sie hatten eine Nacht auf dem Spielhallendach zusammengelegt und in die Sterne gesehen. Gehörte das alles mit zum Spiel? Oder war er außerhalb des Spielkontextes eine andere Person?

Es war alles sehr geschickt eingefädelt. Sie hätte ihm wahrscheinlich geglaubt, was er gesagt hätte, wenn sie nicht gewusst hätte, dass er es war, der hier im Zimmer war. Und dabei behauptete, dass er nicht wissen würde, in welchem Zimmer sie wäre.

Auch in der Realität konnte sie natürlich nichts sehen, weil sie die VR-Brille aufhatte. Aber sie spürte plötzlich doch kurz etwas in ihrem Gesicht, das sich wie Stoff anfühlte, nur sehr leicht und nur an einer Stelle. Sie roch den Stoff. Lunosch roch gut, fand sie, und dieser Gedanke störte sie. Sie war sauer auf Lunosch. Sie fühlte die Vertracktheit ihrer Situation, wie wehrlos sie war. Sie konnte überhaupt nichts dagegen tun, dass er ihr nun die Hinterohrhörer vom Kopf pflückte. Gar nichts. Und eine Mischung von Verzweiflung, Enttäuschung und Hass überschwemmte sie, hätte sie auch unfähig gemacht, sich auszudenken, wie sie sich hätte wehren können, selbst wenn es eine Möglichkeit gegeben hätte. Sie hasste Lunosch gerade, aber vor allem hasste sie sich selbst, weil sie es zugelassen hatte, dass sie in diese Falle gerannt war. Sie hasste sich auch dafür, diese Gefühle nicht unter Kontrolle bringen zu können, um vielleicht ihren Verstand einsetzen zu können.

Ihr schossen Tränen in die Augen und rannen an ihrem Gesicht herunter. Sie hatte sich noch nie geschämt, vor anderen zu weinen, aber nun tat sie es. Es sagte so viel aus über sie, was sie Lunosch alles nicht verraten wollte. Nicht mehr jetzt. Und sie hasste sich noch einmal mehr, weil sie weinen musste. Dadurch wurde aber das Weinen schlimmer, und das wiederum verstärkte die Wut, bis sie nicht mehr atmen konnte. Es fühlte sich durch den Knebel ohnehin fremd an. Ihr Hals tat weh und verklemmte sich schmerzhaft. Dann schloss sie die Augen. Sie sah ja auch so nur eine Wand, aber es half ihr immer, sich von der visuellen Welt zu lösen und damit etwas von der Welt da draußen. Sie konzentrierte sich darauf vorübergehend alles zu vergessen und nur zu atmen. Es brauchte lange, bis sie überhaupt das erste Mal wieder aus- und einatmen konnte und ihr wurde schwindelig deswegen. Als es dann wieder ging, atmete sie stockend. Sie sabberte dabei auf den Boden, was sich unangenehm

anföhlte und sie konnte es nicht vermeiden. Sie fühlte, wie ihre nach unten gewandte Gesichtshälfte inzwischen vollkommen nass war und das erinnerte sie wieder daran, dass sie hier vor Lunosch weinte. Sie fragte sich, ob sie vielleicht verpasst hatte, dass er gegangen wäre. Eigentlich wusste sie es nicht, aber irgendwie glaubte sie, dass er noch da war.

Dann zwang sie sich wieder, nur an den Atem zu denken. Und endlich ließ der krampfende Schmerz in ihrem Hals nach. Sie mochte vielleicht zehn ruhige Atemzüge abgewartet haben, als sich ihr Verdacht bestätigte. Sie hörte, wie Lunosch aufstand, leise ging und die Tür hinter ihm ins Schloss fiel.

Zeichen

Warum hatte man sie eigentlich hingelegt? Es war das einzige Freundliche in der ansonsten schlimmen Situation. Selbst, wenn ein EM-Feld eine Person permanent hielt, war eine liegende Position bequemer als eine stehende. Es gab unangenehme Druckstellen, wenn man sich dem haltenden Feld ganz übergab, wenn man dabei stand. Myrie hatte das einmal in einer Ozeanvirtualität ausprobiert. Und sie konnte keinen Grund erkennen, wieso man sie hingelegt haben könnte, wenn nicht, um in diesem Punkt wenigstens etwas für sie zu entscheiden.

Das war der erste klare Gedanke, den sie seit einer ganzen Weile fassen konnte. Bis gerade war es jedes Mal, wenn sie aufgehört hatte, sich nur auf ihren Atem zu fokussieren, dazu gekommen, dass sie an Lunosch gedacht hatte, an die Tränen, daran dass er ihr eine ganze Weile beim Heulen zugesehen hatte, an die Fiesheit der Falle, oder an ihre Lage. Und dann hatte sie wieder geweint und ihre Atemwege im Hals hatten sich wieder verkrampft.

Aber dieser erste klare Gedanke war nicht sehr zielführend. Nun, da sie ihn aber hatte, wagte sie sich an andere wichtige Gedanken. Produktive Gedanken, die nicht mit Lunosch zusammenhingen, sondern die sich mit ihrer jetzigen Lage befassten. Sie hätte die Virtualität mit der Notfallgeste verlassen können. Das wäre sinnvoll gewesen bis zu dem Zeitpunkt, zu dem sie gefesselt worden war. Sie hätte es tun müssen, als sie realisiert hatte, dass sie geknebelt wurde, und sich dann wehren müssen. Aber da war sie zu überrascht gewesen und geistig zu sehr im Spiel.

Jetzt aber bestand die Gefahr, wenn sie die Notfallgeste machte, dass sie

dann alle Virtualitäten verließ und sie nicht wieder betreten könnte, weil sie vielleicht gefesselt wäre. Sie würde auch den Gesprächskanal mit Daina verlassen, über den sie vielleicht um Hilfe hätte rufen können, hätte sie denn sprechen können. Vielleicht hätte sie ihn wieder betreten können, aber sie hätte keine Kontrolle darüber, ob das klappen würde. Sie hatte ihn derzeit auf stumm geschaltet, aber das konnte sie mit einer Geste ändern. Sie tat es nicht, weil Lunosch die Hinterohrhörer hatte, und er dann alles hätte hören können, was dort gesprochen wurde. Es ergab überhaupt keinen Sinn irgendeine Stummschaltung aufzuheben, nicht nur, weil er dann alles hören können würde, sondern auch, weil sie nichts hören könnte.

Ohne ihre Hinterohrhörer fühlte sie sich sehr ungewohnt, wie damals, als sie ihr Schweißband nicht gehabt hatte, weil sie es genutzt hatte, um Merlins Aufwärmprozess zu kontrollieren. Aber nun war es umgekehrt, sie hatte ihr Schweißband noch, aber nicht die Hinterohrhörer.

Sie hatte ihr Schweißband noch.

»Omantra, schweig!«, formte sie mit der Hand, und holte auf diese Art die KI aus dem Suspend.

Sie bekam allerdings dieses Mal keine Reaktion von Omantra, an der sie hätte festmachen können, dass die KI auch tatsächlich aus dem Suspend aufgewacht wäre.

»Schalte sämtlichen Ton ab, der aus den Hinterohrhörern kommt, bis ich was anderes sage.«, formte sie. »Lunosch hat die Hinterohrhörer.«

Sie war nervös beim Formen der Gesten, hatte Angst, ausversehen vielleicht eine falsche zu nutzen, und das Gegenteil von dem zu sagen, was sie eigentlich sagen wollte. Aber sie würde es einfach probieren müssen.

Als nächstes war dran, Daina nun doch endlich über ihre missliche Lage in Kenntnis zu setzen. Sie bat Omantra für sie in den Kanal Bericht zu erstatten. Sie wusste nicht so genau, ob das funktionierte. Der Kanal war nur für die Spielgruppe gedacht. Sie wusste also nicht, ob ihre KI Zugang zu dem Kanal bekommen würde. Vielleicht konnte Omantra Daina fragen und Daina könnte bestätigen. Sie bat vorsichtshalber Omantra, den Bericht

auch an Daina direkt zu schicken, falls es mit dem Gruppenkanal nicht klappen sollte. Aber auch Daina könnte natürlich ablehnen. Das hielt Myrie allerdings für unwahrscheinlich.

Sie fragte sich, ob Daina wegen des Vorfalles sehr sauer wäre, aber beschloss, dass der Gedanke ihr nicht weiterhalf. Sie wusste es nicht, und würde sie darüber nachdenken, würde sie sich vielleicht in Ängste davor hineinsteigern.

Sie berichtete sehr genau wo sie in der Realität war, und auch, wo sie in der Virtualität war, und dass sie sich nicht bewegen konnte, und geknebelt und vielleicht gefesselt war. Sie gab auch weiter, dass Lunosch dahinter steckte, und dass er sehr gut schauspielern konnte. Dann gingen ihr auch erst einmal die Ideen aus, was sie tun sollte.

»Ich wünschte, du könntest mir antworten, Omantra.«, sagte sie mit Gesten.

Kurz hatte sie Angst, dass sie damit die Übertragung über die Hinterröhre doch wieder aktiviert hätte haben können. Stattdessen spürte sie einen kurzen Wärmeimpuls am Handgelenk, heißer, als bei eingehenden Nachrichten, und kürzer. Dann, nach einer kurzen Pause, spürte sie zwei dicht aufeinanderfolgende. Oh, Omantra. Myrie hätte gelächelt, wenn sie gekonnt hätte, aber der Knebel unterband das.

»Einmal ist ›ja‹, zweimal ist ›nein‹, einverstanden?«, formte Myrie.

Omantra gab ein Signal von sich.

Myrie folgte dem Impuls, sich eine Frage auszudenken, auf die die Antwort ›nein‹ wäre, aber das war gar nicht so einfach. Fragte sie, ob Omantra auch ›nein‹ sagen könne, dann würde die KI das bestätigen, es sei denn, sie konnte nicht, aber dann würde sie auch nicht auf diese Art verneinen können. Myrie merkte, und das fand sie interessant, dass sie die Neigung hatte, sich für ein ja-nein-Fragespiel bevorzugt Fragen auszudenken, bei denen sie damit rechnete, dass sie mit ›ja‹ beantwortet werden würden. Ihre Überlegungen wurden von einem Klopfen an der Tür unterbrochen. War das vielleicht Daina?

»Magst du Daina fragen, ob sie das ist?«, fragte Myrie mit der Hand.

Sie spürte zwei Wärmeimpulse am Handgelenk.

Das war interessant. Sie hatte also eine Frage gestellt, die Omantra ablehnend beantwortet hatte, aber warum ausgerechnet diese?

»Weißt du, ob es Daina ist, oder nicht?«, fragte Myrie.

Omantra bestätigte mit einem Impuls.

»Ist es Daina?«, fragte Myrie und rechnete mit einer Ablehnung.

Sie behielt recht. Sie fühlte zwei Impulse.

»Ist es Lunosch?«, formte Myrie.

Omantra reagierte nicht. Myrie überlegte, was das bedeuten konnte, aber das war einfach. Natürlich hatte Lunosch Omantra niemals die Erlaubnis gegeben, dass die KI wissen dürfte, wo er wäre.

»Weißt du nicht, ob es Lunosch ist?«, fragte Myrie, um ihre Überlegungen bestätigt zu wissen, und erhielt entsprechend einen Wärmeimpuls.

Aber wenn Omantra wusste, wo Daina war, hieß das, dass Daina eine entsprechende Erlaubnis gegeben hätte. Myrie konnte sich nicht so richtig vorstellen, wie das zustande gekommen sein könnte.

»Hat Daina dir eine Erlaubnis gegeben, zu wissen, wo sie sich aufhält?«, fragte Myrie vorsichtshalber.

Zwei Wärmeimpulse sagten ihr, dass ihre Schlussfolgerung falsch gewesen war. Aber woher wusste Omantra dann, dass es nicht Daina war?

»Schaust du dir Videomaterial an?«, fragte Myrie als nächstes.

Wieder sagten ihr zwei Impulse, dass auch das nicht der Fall war. Sie fühlte, wie ihre Gedanken begannen, sich zu verheddern, als sie auf den Stapel der unbeantworteten Fragen auch die Frage legte, warum Omantra nicht das Videomaterial einsah. Vielleicht tat die KI es auch grundsätzlich nicht.

»Weißt du von Daina, dass sie gerade im Spiel ist?«, formte Myrie, als ihr einfiel, dass sie von den anderen Spielgruppenmitgliedern der eigenen Spielgruppe einsehen konnte, wer gerade pausierte und wer spielte.

Endlich bestätigte Omantra mit einem Wärmeimpuls. Myrie atmete erleichtert durch die Nase ein und aus. Durch den Mund, der sich inzwischen trocken anfühlte, obwohl sie immer noch auf den Boden sabberte, mochte

sie es im Moment nicht. Nun ging sie in ihrem Kopf zurück zu der Frage, warum Omantra sich das Videomaterial nicht ansah. Vielleicht waren sie unter die 90% geraten. Myrie fragte danach und Omantra bestätigte. Dann fiel ihr ein, dass sie ja auch bereits, seit sie auf Lunosch und Erin getroffen war, die Übertragungserlaubnis widerrufen hatte.

»Kannst du die Übertragungserlaubnis für mich wieder aktivieren?«, fragte sie.

Omantra bestätigte.

»Tu das, bitte.«, forderte Myrie die KI auf.

Omantra bestätigte auch dies.

»Wie viel Zeit muss nun vergehen, wenn alle aus der Spielgruppe die ganze Zeit übertragen, bis die 90% wieder voll sind?«, formte Myrie, und ihr fiel erst, während sie es formte, ein, dass dies keine ja-nein-Frage war. Sie wusste sich trotzdem zu helfen. »Nun heißt einmal weniger und zweimal mehr.«, beschloss sie.

Sie brachte durch entsprechend gezieltes Raten in Erfahrung, dass es weniger als eine Dreiviertelstunde und mehr als eine halbe Stunde wäre. Dann brach sie die binäre Suche ab, weil ihr das Ergebnis genau genug war, und setzte die Bedeutungen der Impulse zurück auf >ja< und >nein<. Omantra hatte ihr einmal erklärt, wie eine binäre Suche funktionierte: Wusste man von einem Wert, dass er zu niedrig war, und von einem anderen, dass er zu hoch war, so riet man als neuen Wert den genau zwischen den beiden Werten und hatte so ein neues solches Wertepaar, mit dem man fortfahren konnte. Auf diese Art dauerte ihre Suche auch nur wenige Augenblicke.

Eine halbe Stunde mochte nach wenig aussehen, aber in manchen halben Stunden des Spiels passierte eine Menge, und ohne Videoaufzeichnungen wäre eine Spielgruppe dann arg im Nachteil. Myrie erinnerte sich daran, dass der eigentliche Plan mit Lunosch und Erin gewesen war, Schlüssel aus dem Fabrikgebäude zu sammeln. Sie wusste natürlich nicht, ob irgendetwas davon wahr war oder ob das alles zur Falle gehörte. Aber wenn sie versuchte, auf Logik und nicht auf Vertrauen basierend sich einen Reim auf alles

zu machen, dann kam sie gedanklich zu einem Szenario, das erstaunlich wahrscheinlich erschien: Sie hätten Myrie einfach töten können, als sie oben waren, aber das hatten sie nicht. Sie hatten Myrie fixiert, was schlimmer war, als getötet zu werden. Sie erlangten so zwar nicht Myries Inventar, was in diesem Fall auch leer gewesen wäre, aber sie verhinderten, dass Myrie sinnvoll am Spiel teilnehmen könnte. Darüber hinaus hatten sie Myrie geknebelt. Der Plan war, sie vorübergehend nicht nur einsatz- sondern auch kommunikationsunfähig zu machen. Letzteres diente unter anderem der Verlängerung der Zeitdauer, die sie nicht einsatzfähig wäre, denn hätte sie kommunizieren können, dann hätte sie sich Hilfe holen können.

Auf der anderen Seite wären dann für einige Momente zwei Personen nicht spiefähig gewesen, nämlich sie und die Person, die sie befreien würde.

Lunosch und Erin benötigten also etwas mehr Zeit mit nur einer Person weniger, oder aber Myrie hatte ein Wissen erlangt, das sie nicht teilen sollte. Vielleicht das Wissen darüber, dass es hier einen Schlüssel gab, oder überhaupt das Wissen darüber, dass etwas im Argen war.

Noch dazu war es ein großer Preis gewesen, den Lunosch für ihre Fixierung bezahlt hatte: Lunosch hatte mit viel Mühe ein Vertrauen zu ihr aufgebaut, das er nun vollständig ausgespielt hatte. Er hatte natürlich versucht, es so aussehen zu lassen, als wäre er es gar nicht gewesen. Aber das Risiko, dabei erwischt zu werden, war schon relativ hoch gewesen. Myrie glaubte nicht, dass er diesen Preis leichtfertig riskiert hatte zu bezahlen.

Hier oben im Fabrikgebäude war ein Schlüssel gewesen, und zwar wahrscheinlich nur einer. Ein Schlüssel der Limbus aus der Virtualität herausbringen würde, wahrscheinlich. Oder bereits herausgebracht hätte.

»Ist Lunosch noch in unserer aktuellen Virtualität?«, fragte Myrie.

Omantra bejahte mit einem Impuls.

Myrie fragte sich einen Augenblick, woher Omantra es wusste, ohne Videomaterial beziehen zu können, aber dann fiel ihr ein, dass die Informationen, welche Spielgruppe wieviele Virtualitäten bereits abgeschlossen hatte, auch über andere Kanäle unabhängig verbreitet wurden.

Dann hatte Limbus vielleicht doch nicht ganz so dicht davor gestanden.

Oder es war etwas dazwischen gekommen. Sie fragte sich erneut, ob es Lunosch war, der geklopft hatte. Sie erinnerte sich daran, dass er vorhin auch geklopft hatte. Er hatte sie gefragt, ob es für sie in Ordnung gewesen wäre, dass er hereinkäme. Und sie hatte bestätigt. Andernfalls hätte er den Raum auch nicht betreten können. Eine neue Welle von Ärger über sich selbst drohte sie zu überfluten, aber sie kämpfte dagegen an, spannte die Muskeln gegen das sie festhaltende EM-Feld an und dachte wieder an ihren Atem. Nur kurz, nur, solange sie brauchte, dass sie ihren Fokus wieder zurück auf ihre Gedankengänge richten konnte, ohne dabei viel zu fühlen.

Sie dachte über weitere Details nach, die Lunosch gesagt oder gefragt hatte, ob sie sie nun ebenfalls neu einordnen könnte. Er hatte auch gefragt, ob er sie bewegen oder anstoßen dürfe, und sie hatte bestätigt. Ihr fiel ein, dass er sie ja in der Realität nicht berühren dürfte, zumindest nicht absichtlich, ohne dass sie das erlaubte. Hätte er nicht gefragt und sie absichtlich berührt, so hätte sie nun vielleicht etwas in der Hand, womit er von den Organisierenden des Spiels Probleme bekommen könnte. Es war allerdings sehr klar, dass sie von einer anderen Art von haptischer Interaktion ausgegangen war. Aber sie vermutete, dass es wenig helfen würde. Lunosch kannte sich vermutlich zu gut aus, um dahingehend Fehler zu machen. Zudem war sie sich nicht einmal sicher, ob er sie wirklich berührt hatte, abgesehen von seinem Ärmel in ihrem Gesicht, der da aber vielleicht auch nur ausversehen hingelangt war, als er ihr die Hinterohrhörer abgenommen hatte.

Als nächstes kam ihr in den Sinn, dass er unruhig gewirkt hatte, als sie eine Frage mit der Erinnerung daran vorbereitet hatte, dass er Kommunikation anderer Spielgruppen abgehört hatte. Sie hatte den Tonfall nicht deuten können, sie hatte ihn schließlich noch nie zuvor von ihm gehört, und konnte ihn daher nicht mit anderen Inhalten in Zusammenhang bringen, bei denen er ebenso geklungen hätte. Dies war sozusagen ihr erster Anhaltspunkt.

Sie überlegte, dass sie gar nicht konkret auf den Fall von Ærenik und Bjork eingegangen war. Es hätte so klingen können, als hätte sie von einem neuerlichen Abhören Kenntnis. Und dass es so ein neuerliches Abhören

gab, lag erstaunlich nahe: Wenn er es gewesen war, der erneut geklopft hatte, dann hatte er entweder etwas vergessen, was er hatte in ihrem Zimmer erledigen wollen, oder es war etwas Neues hinzugekommen. Es war relativ zeitnah geschehen, nachdem sie angefangen hatte, Nachrichten an die anderen weiterzuleiten. Sie kam zu dem Schluss, dass Lunosch vielleicht Kenntnis davon erlangt hatte, dass sie das tat, und nun ihr Schweißband hätte klauen wollen, damit sie nicht mehr in der Lage wäre, zu kommunizieren.

»Omantra, gib bitte an Daina weiter, dass die Gesprächskanäle wahrscheinlich abgehört werden.«, formte Myrie.

Omantra bestätigte mit einem Impuls.

Myrie dachte noch einmal sehr genau über die Begegnung mit Lunosch und Erin vor der Fabrik nach, aber zog keine neuen Erkenntnisse daraus. Dann überflog sie gedanklich grob, wie sie ihn zuvor erlebt hatte, aber kam zu dem Schluss, dass sie bei allem, was er gesagt hatte, höchstens spekulieren konnte, ob es wahr wäre. Also gab sie es auf.

Auf gewisse Weise fühlte sie sich zufrieden, das Durchdenken und Analysieren der Erlebnisse nun so gut sie konnte abgeschlossen zu haben. Aber sie lag immer noch gefesselt am Boden eines Spielraums und zugleich in der Virtualität in einer Kantine. Sie fragte sich, ob sie das Spiel nicht doch verlassen sollte. Dann könnte sie sich wieder bewegen. Vielleicht könnte sie über Omantra vorher einen Weg finden, wie sie zurück in den Gesprächskanal mit Daina gelangen könnte. Und abhängig von der Fesselung könnte sie sich vielleicht sogar befreien, vielleicht aber auch nicht. Vielleicht würde es sogar unbequemer werden, weil sie dann auf Fesseln lag, vor deren Druckstellen das EM-Feld sie nun fernhielt. Sie lag ja höchstwahrscheinlich ein klein wenig oberhalb des realen Bodens.

Sie beschloss zunächst Informationen einzuholen, die ihr bei der Entscheidung vielleicht helfen könnten.

»Bist du in dem Gesprächskanal mit Daina und den anderen?«, fragte Myrie.

Omantra bestätigte mit einem Impuls.

»Haben sie sich Gedanken dazu gemacht, ob es für mich sinnvoll wäre, die Virtualität mit der Notfallgeste zu verlassen oder nicht?«, fragte Myrie.

Omantra bestätigte erneut.

»Denken sie, ich sollte sie verlassen?«, fuhr Myrie fort zu fragen.

Omantra reagierte nicht.

»Sie sind nicht zu einem klaren Ergebnis gekommen?«, folgerte Myrie und Omantra bestätigte mit einem Impuls.

»Hat Daina dazu eine klare Meinung?«, fragte Myrie.

Omantra bestätigte.

»Denkt sie ich solle die Virtualität mit einer Notfallgeste verlassen?«, fragte Myrie.

Omantra verneinte die Frage mit zwei Impulsen.

Das war interessant, fand Myrie. Die Begründung darauf hätte sie interessiert, aber diese durch ja-nein-Fragerei in Erfahrung zu bringen, würde sicher sehr kompliziert und zeitaufwändig sein, und Myrie fragte sich, ob sie etwas anderes priorisieren sollte.

Dann kam sie auf eine neue Idee. »Du könntest mir Dinge buchstabieren, indem ich dich frage, in welcher Hälfte des Alphabets der aktuelle Buchstabe ist, und wir uns ihm dann über binäre Suche nähern.«, schlug Myrie vor.

Omantra bestätigte mit einem Impuls.

»Gibt es etwas, von dem du denkst, dass ich es gerade dringend wissen sollte?«, fragte Myrie.

Omantra verneinte.

»Wird von den anderen jemand zu meinem Zimmer kommen?«, fragte Myrie und Omantra bestätigte.

»Aber erst später?«, fragte Myrie, denn hätte sofort jemand aus der Spielgruppe zu ihr gewollt, dann hätte dem wohl nichts im Weg gestanden.

Omantra bestätigte.

»Erzähl mir in einer an Wichtigkeit orientierten Reihenfolge, was vorfällt.«, beschloss Myrie.

Sie wusste nichts Besseres zu tun, und sich Fragen auszudenken strengte

inzwischen an. Auch das Buchstabenfelder vorgeben, strengte an, aber nicht so sehr wie ersteres. Es folgte einem konkreten Muster.

Auf diese Weise berichtete Omantra ihr mit minimalistischer Wortwahl, dass Daina sich mit Gothilla zusammengetan hatte, um Limbus anzugreifen. Myrie schloss, dass das dann wohl das war, was dazwischen gekommen war, weshalb Lunosch noch in dieser Virtualität war.

»Hatte Limbus zu dem Zeitpunkt des Angriffs ausreichend Schlüssel?«, fragte Myrie.

Omantra gab nicht sofort einen Impuls zurück, aber der, den die KI dann zurückgab, war weniger heiß und etwas länger.

»Heißt das ›wahrscheinlich‹?«, fragte sie.

Omantra bestätigte.

Wieder hätte Myrie wohl gegrinst, weil es möglich war, mit so etwas minimalistischem wie Wärmeimpulsen solche Unterschiede herauszustellen, und weil Omantra das tat, aber der Knebel ließ es nicht zu.

Omantra fuhr fort damit, ihr mitzuteilen, dass Dainas Plan nicht nur war, zu verzögern, dass Limbus die Virtualität verließ, sondern Limbus auch beim erneuten Einsammeln von Schlüsseln zu beschatten.

»Sie wollen so hinter das Prinzip kommen?«, fragte Myrie.

Omantra bestätigte.

Myrie fragte sich, wie sie das ohne Videomaterial machen sollten. Aber eigentlich war es wohl auch nicht schwieriger als mit, denn sicherlich würde Limbus entsprechend die Aufnahmen unterbrechen, während sie Schlüssel aufsuchten. Und sie starteten nach dem Sterben immer wieder bei ihrer Hütte, sodass sie von dort aus gut verfolgt werden könnten.

Bei dieser Art der Kommunikation, stellte Myrie fest, war es nicht möglich, dass sie nicht aufpasste und Omantra etwas hätte wiederholen müssen. Das war der Fall, weil sie für jeden Buchstaben bereits reagieren musste. Aber es wäre gerade passiert, wäre das nicht der Fall gewesen, stellte sie fest. Es strengte sie an, und sie merkte, wie sie eigentlich Ruhe haben wollte, Ruhe von Worten. Außerdem begann ihr Körper unangenehm weh zu tun, weil sie nun schon eine ganze Weile in dieser Haltung platziert lag.

Es war schwer, sich auf den Atem zu fokussieren, während der Körper so unbequem lag und schmerzte. Atmen war zusätzlich erschwert durch den Knebel, weil es sich so ungewohnt anfühlte, da hindurch zu atmen. Auch das ungewohnte Gefühl des Riemens an ihrem Kopf und der Fesseln um ihren Körper stressten sie. Ihr begannen wieder Tränen aus den Augen zu fließen und sie stellte fest, dass sie während des Spiels schon eine ganze Menge geweint hatte. Und als sie nach einer Weile versiegt, fühlte sie die Salzkrusten unangenehm in den Augenwinkeln pieksen.

Sie weinte insgesamt mehr als früher. Sie fragte sich, ob sich ihr Leben doch in eine eher ungute Richtung änderte. Ob das Spiel schlecht für sie wäre, oder gar die Schule.

Sie könnte das Spiel aufgeben. Aber aktuell würde sie das auch nicht weiterbringen, als die Virtualität zu verlassen. Vielleicht sollte sie doch ermitteln, was die Argumente dagegen waren, dass sie sie verließ, um es danach zu entscheiden. Also bat sie Omantra darum, ihr die Argumente darzulegen.

»Darf Daina rein?«, buchstabierte Omantra stattdessen.

Myrie bestätigte und hörte anschließend, wie sich die Tür öffnete.

»Ich weiß echt nicht, wie ich das geschafft habe, diese Tür zu hacken. Ich hatte schon vermutet, dass es aussichtslos wäre, aber irgendwie ist sie dann doch aufgesprungen, als ich diesen einen Trick dann ein drittes Mal versucht habe, der am häufigsten funktioniert. Ich weiß echt nicht, wieso das erst beim dritten Mal geklappt hat.«, rief Daina aufgeregt und begeistert.

Schritte kamen auf Myrie zu, und kurz darauf hantierte jemand am Knebel. Aber es war nicht Daina. Sie ordnete Geruch, Schrittgewicht und -rhythmik Sarina zu. Er hockte bei ihr und löste den Knebel von ihrem Kopf und aus ihrem Mund.

»Du bist nicht gefesselt. Hast du wichtige Sachen im Inventar?«, fragte Daina.

Myrie befeuchtete zunächst ihren Mundraum bevor sie verneinte. Er fühlte sich seltsam gedehnt an, und fremd, und so, als wäre er aufgequollen.

Ihre Stimme klang ungewohnt und ihr Hals war verklebt. Sie hatte nicht sprechen wollen. Aber sie konnte den Kopf viel zu langsam schütteln, um auf diese Art zu antworten.

»Magst du mir einmal eine Begründung für deinen Verdacht mitteilen, dass unser Kanal abgehört worden ist, und mir erlauben, es an die Orga weiterzugeben?«, bat Daina. Sie stand immer noch im Eingang, während Sarina Myrie die VR-Brille vom Kopf streifte.

»Orga?«, fragte Myrie.

»Wir hatten uns geeinigt, wenn sie leeres Inventar hat, dass sie dann die Virtualität verlassen darf. Vielleicht lässt du sie das erst einmal tun?«, warf Sarina ein.

Wie Sarina das sagte, war seltsam anders als sonst. Er hatte die gleiche Stimme wie sonst, aber die Rhythmik im Satz war ungewohnt, und die Vokale klangen nicht so, wie Myrie es kannte. Auch sprach er Wortenden ungewöhnlich deutlich aus.

»Klar. Verlass die Virtualität.«, räumte Daina ein.

Myrie folgte der Anweisung und fühlte erleichtert, wie sich ihr Körper auf dem Boden der Realität ablegte und endlich eine neue Haltung einnehmen konnte. Es war alles so erleichternd, vor allem auch, dass sie nun wieder durch Mund und Nase atmen konnte, wie sie wollte, dass ihr schon wieder Tränen kamen.

Sie wollte sich gerade umdrehen, als Daina sie stoppte.

»Warte kurz.«, bat sie. »Geh noch einmal zurück in die Virtualität. Ich wüsste gern, ob du immer noch in dem Raum gefesselt bist, oder ob du bei der Hütte respawnst.«

Myrie überwand ihre Abwehr dagegen, sich wieder in die Virtualität zu begeben, aber folgte der Aufforderung. Die Virtualität zwang sie zurück in die Position, in der sie die ganze Zeit gelegen hatte. Sie lag immer noch in jenem Gemeinschaftsraum auf dem Fußboden.

»Mist.«, sagte Daina.

Myrie verließ die Virtualität erneut und setzte sich auf.

Sarina erhob sich und verließ den Raum.

»Das ist gut, dass du zurückgehst, und dich mit um das Problem kümmerst.«, sagte Daina.

»Ich werde nichts dergleichen tun.«, rief Sarina wütend und immer noch mit der gleichen seltsamen Sprechweise, wie zuvor. »Ich hole Wasser und ein Tuch.«

Myrie registrierte auch, dass Sarinas ch-Laute nicht so klangen, wie sonst. Sie verstand ihn dadurch schlechter, brauchte mehr Konzentration, um den Sinn aus dem zu ziehen, was er sagte. Es verwirrte sie, warum das auf einmal so war.

»Sollten wir uns darum nicht später kümmern?«, murkte Daina. »Hast du nicht selbst gesagt, es wäre am entlastendsten für alle, wenn wir so schnell wie möglich aus dieser Virtualität rauskommen?«

Sarina beantwortete Dainas Kommentar mit einer rüden Handgeste. Myrie vermutete, dass da schon seit etwas Längerem eine Uneinigkeit zwischen Sarina und Daina vorlag. Sie fragte sich, ob es dabei um sie ging.

»Die Begründung des Verdachts, bitte.«, erinnerte Daina. »Ach, und Orga, das ist die Abkürzung von Organisierenden. Wirklich, Myrie, ich verwende den Begriff doch am laufenden Band. Wieso fragst du erst jetzt?«

Weil sie oft so etwas nicht mitbekam, antwortete Myrie in ihrem Kopf. Eigentlich wusste Daina das doch. Aber sie hatte keine Lust, darauf einzugehen. Also versuchte sie sich zusammenzureißen, und den Verdacht zu begründen.

»Hier hat jemand geklopft nur wenig später, als ich dir mitgeteilt habe, wo ich bin und was los ist.«, sagte Myrie. Dann hustete sie Schleim ab.

Auch wenn nun viele der akuten Probleme nicht mehr vorlagen, war die Situation immer noch furchtbar, und sie hoffte, sie irgendwie bald hinter sich zu haben. Sie erwischte sich, wie sie sich wünschte, nun in Byrglingen zu sein, oder irgendwo draußen, außerhalb von Fork zumindest, wo niemand war. Aber dazu müsste sie das Spiel aufgeben. Was hielt sie eigentlich davon ab? Aktuell konnte sie sich nicht vorstellen, weiterzuspielen. Aber das lag vielleicht auch daran, dass das zunächst unmittelbar hieß, wieder in diesem Raum zu liegen, in dem sie die ganze letzte Zeit verbracht hatte. Sie

spürte eine so starke Aversion dagegen, wie sie lange keine mehr irgendwo gegen verspürt hatte.

»Das wird vielleicht reichen.«, überlegte Daina. »Hast du noch irgendwas, was das nahe legt?«

»Warum ist das überhaupt so wichtig?«, fragte Myrie.

»Wenn wir abgehört wurden, dann gibt es eine Sicherheitslücke.«, erklärte Daina. »Ich kann die aber gerade nicht finden. Daher ist unsere beste Möglichkeit, Personen mit entsprechender Expertise daran zu setzen. Ich habe Protokolle von allem erstellt, soweit ich konnte. Die dürfen aber nur zügig weitergegeben werden, wenn ein begründeter Verdacht vorliegt. Andernfalls müsste ich meine Spielgruppenmitglieder alle in einem deutlich komplizierteren Verfahren um Einverständnis bitten und aufwendiger nachweisen, dass in den Protokollen keine weiteren privaten Daten enthalten sind, als welche über uns, oder entsprechende herauslöschen. Wenn wir einen gut begründeten Verdacht haben, reicht für letzteres, wenn dort eine passend geschulte KI drüberläuft und ich muss es nicht von Hand noch einmal prüfen.«

Myrie nickte, dass sie verstanden hatte, und schüttelte dann den Kopf, weil sie keine weitere gute Begründung hatte. Sie blickte Daina nicht an, sondern stattdessen die ganze Zeit vor sich auf den Boden. »Lunosch hat etwas seltsam reagiert, als ich ihn fragte, ob es in seiner Spielgruppe nicht ein Spielgruppenmitglied gegeben hätte, das in der Lage gewesen wäre, Kommunikation innerhalb anderer Spielgruppen abzuhören.«, ergänzte sie dennoch. »Aber der Tonfall war neu, den kann ich noch nicht einordnen.«

Daina nickte nachdenklich.

Sarina kam mit einer Karaffe Wasser und einem Tuch zurück. Er befeuchtete das Tuch und reichte es Myrie. Sie nahm es, fühlte die angenehme Feuchte auf den Fingern und wusch sich damit den getrockneten Speichel und die Tränen aus dem heißen Gesicht. Das Wasser war angenehm kalt und sie überlegte, dass von den Möglichkeiten abseits des Aufgebens kalt duschen das wäre, was sie nun am liebsten tun wollte.

Sarina reichte ihr auch die Karaffe und nach kurzem Zögern trank Myrie daraus. Sie mochte nicht gern beim Trinken beobachtet werden, wenn niemand anderes trank, daher trank sie wenig, obwohl es gut tat. Sie hoffte, es bald nachholen zu können.

»Ich gehe das Abhörproblem klären und bringe deine Hinterohrhörer in die Entwanzung. Myrie, du kannst pausieren, bis wir irgendwie diese verslikte Terrasse erreicht bekommen. Wäre jemand anders in diese Falle gelaufen, könnten wir deine Kletterskills gebrauchen, aber so ist das ja Mist.«, fluchte Daina, klang dabei allerdings verhältnismäßig gelassen.
»Sarina, kommst du zurück, sobald du denkst, dass das angemessen ist?«

Sarina nickte.

Daina bückte sich nach zwei graugrünen, weichen Geräten, am Boden. Lunosch hatte ihre Hinterohrhörer also gar nicht mitgenommen.
»Zum EM-Anzugcheck und zur Raumüberprüfung schicke ich auch jemanden. Das sollte aber schnell gehen. Myrie, du kommst sicher eine Weile ohne Kleidung aus, richtig? Das wäre nach den Hinterohrhörern das Aufwendigste.«

Myrie nickte zögerlich. Daina winkte und verließ den Raum.

»Sie vergisst wirklich, dass es ein Spiel ist.«, murmelte Sarina.

Myrie antwortete nicht darauf. Sie konnte überhaupt an nichts anderes denken, als daran nun duschen zu wollen. Also sagte sie es. Leise und stockend.

»Geh duschen.«, forderte Sarina sie auf. »Lass deine Kleidung hier und gib mir die Berechtigung, Leute in den Spielraum zu lassen. Dann kümmere ich mich um die Entwanzung.«

»Danke.«, flüsterte Myrie.

Sie atmete einmal tief ein und aus, zog sich aus, auch den EM-Anzug, und ging zur Tür.

»Dein Schweißband!«, rief Sarina.

Aber Myrie schüttelte den Kopf. Wenn dieses verwandt war, dann müsste sie wohl damit leben. Dann fiel ihr ein, dass sie damit die gesamte Kommunikation unsicher gestaltete, und dass sie im Moment auch nicht

einmal mit Omantra kommunizieren wollte, und vor allem nicht über Wärmeimpulse. Also drehte sie sich doch noch einmal um, streifte das Schweißband ab und legte es in Sarinas ausgestreckte Hände. Es fühlte sich nach etwas sehr Besonderem an. Von allem, was sie hatte, war das Schweißband ihr am meisten wert. Es war vielleicht sogar das einzige, was sie nicht so ohne Weiteres austauschen würde. Es kam vor, dass einmal etwas an dem Schweißband defekt war. Dann hatte sie zu Hause ein weiteres, das sie aber nicht so gern trug, mit dem sie die Zeit überbrückte, in der ihr eigentliches Schweißband in der Reparatur war. Aber nun hatte sie ihr Ersatzschweißband nicht, und sie gab es auch nicht auf unpersönliche Weise in die Reparatur, sondern übergab es Sarina. Damit er sich darum kümmern könnte. Das konnte sie nur, weil sie ihm vertraute. Und das war ein schönes Gefühl.

Dann ging sie.



Sie blieb lange unter der Dusche. Sehr lange. Ließ kaltes Wasser über ihren Rücken rieseln, ihren Kopf, ihre Beine. Das Wasser floss in ihren Nacken, und nur zwei weiche Rinnsale nahmen den Weg über ihre Schultern und ihre Brust, bis sie von ihr herab auf den Boden fielen. Ihr war heiß, viel zu heiß. Es brauchte lange, bis das nicht mehr so war. Und es brauchte noch einmal sehr lange, bis ihr Körper sich so anfühlte, als würde er sich vielleicht auch nicht wieder sofort aufheizen, wenn sie die Duschkabine verließ.

Aber sie blieb so lange unter der Dusche, bis ihr die Zähne klapperten. Dann begab sie sich zur Küche zwei Stockwerke über ihr.

Die Küche war nicht leer und auch die Terrasse nicht. Auf der Terrasse saßen Daina und Merlin an einem Tisch und schienen sich zu unterhalten. Sarina hatte dort bis eben auch gegessen, aber stand nun auf, als er Myrie erblickte. Am Geländer der Terrasse saß eine Myrie unbekannte Person im

Schneidersitz, einen Faltrechner auf dem Schoß. Myrie hatte solche Geräte bislang nur auf Bildern oder in Darstellungen in Virtualitäten gesehen, und auch dort selten, bisher nie in der Realität. Die Person mochte menschlich sein, überlegte Myrie, oder ein Elb. Die Ohren waren von Kopfhörern überdeckt.

In der Küche selbst druckte sich gerade Lunosch etwas zu essen. Myrie hätte erwartet, dass sie starke Abneigung und Wut empfinden würde, wenn sie ihn das nächste Mal sähe, aber das war nicht der Fall. Sie fühlte Wut, aber sehr weit entfernt, verdeckt von den ganzen rationalen Gedanken, mit denen sie ihn bereits zu analysieren versucht hatte.

Lunosch blickte auf, als er ihrer Gegenwart gewahr wurde. Er sah aus wie immer. Er trug dieses weiche, hellgraue Oberteil, mit dem er sie berührt hatte. Er lächelte, als würde er sich freuen, sie zu sehen. Dann sagte er etwas, was sie nicht verstand. Er sprach eine andere Sprache. Myrie runzelte die Stirn. Das er das tat, ergänzte ein Muster. Sarinas veränderte Sprechweise bedeutete vielleicht, dass er Kadulan als Fremdsprache sprach, oder Kadulan an einem Ort mit Dialekt gelernt hatte. Myrie war mit Kadulan groß geworden, der einen der beiden Sprachen, die in Maerdha von fast jeder Person gesprochen wurden. Die andere war Niederelbisch. Myrie hatte eine ganze Weile versucht, Niederelbisch zu erlernen, aber war nie besonders gut darin geworden und sprach die Sprache nun wahrscheinlich mit starkem Akzent. Was Lunosch allerdings sprach, erkannte sie, war weder Kadulan noch Niederelbisch.

Sie erinnerte sich düster, einmal eingestellt zu haben, dass ihre Hinterohrhörer ihr die fremden Sprachen übersetzten, oder auch einzelne Begriffe, die ihr fremd waren, sowie Dialekte entfernte, weil sie Schwierigkeiten hatte, jene zu verstehen. Das erklärte auch plötzlich, warum Daina angeblich sehr oft Organisierende mit Orga abgekürzt haben mochte und Myrie nichts davon mitbekommen hatte. Im Nachhinein fiel ihr auf, dass Dainas Wortwahl vorhin ihr auch nicht ganz typisch für Daina erschienen war.

Lunosch hatte noch etwas in der fremden Sprache gesagt, während sie nachgedacht hatte, aber Myrie hatte wieder nicht reagiert.

»Oder verstehst du doch kein Eldarin?«, fragte Lunosch, dieses Mal in akzentfreien Kadulan.

Myrie nickte.

Eldarin war eine ausgestorbene alte Sprache der Elben, erinnerte sie sich. Eine, die Leute eigentlich mehr aus Spaß lernten, die aber seit Jahrhunderten schon nicht mehr zur Alltagskommunikation gedient hätte.

»Deine Hinterohrhörer übersetzen für dich also.«, folgerte Lunosch. »Was auch beeindruckend ist. Mich hattest du anfangs sehr damit beeindruckt, dass du Eldarin verstehst.«

Lunosch sprach in dieser weichen, warmen Art und Weise, mit dieser Ruhe und Gelassenheit, mit der er immer sprach. Nichts hatte sich geändert. Es fühlte sich seltsam an. Dieser Tonfall fühlte sich immer noch so vertraut an. Aber sie wusste inzwischen, was für eine Persönlichkeit dahintersteckte, und ihr fiel es schwer, beides in Deckung zu bringen.

»Ich dachte zuerst, du würdest nicht mehr mit mir reden.«, sagte Lunosch und wirkte erleichtert. »Aber das tust du dann wohl doch noch.«

»Nein, tut sie nicht.«, widersprach Sarina für sie, der neben ihr angekommen war, und fügte leiser hinzu: »Komm, wir gehen raus.«

»Ich habe zwei Fragen.«, richtete sich Myrie an Lunosch.

»Ich ebenfalls. Wir können einen Vertrag eingehen, dass du meine beantwortest, wenn ich deine beantworte.«, erwiderte Lunosch.

»Ich gehe keine Verträge mehr mit dir ein.«, lehnte Myrie ab.

Lunosch zuckte mit den Schultern und lächelte. »Dann bekommst du wahrscheinlich keine Antworten. Aber lass mich sie anhören. Vielleicht antworte ich doch.«, meinte er.

Myrie zögerte, weil sie sich fragte, ob sie ihm so etwas wie Informationen geben würde, wenn sie fragte. Aber das war nicht der Fall. Es waren warum-Fragen zu Umständen, die ihm vollständig bekannt waren.

»Warum bist du dabei geblieben, als ich geweint habe?«, fragte sie also.

»Myrie, du bist so sagenhaft bright minded.«, sagte Lunosch und

wirkte dabei ernst und bewundernd. »Da traue ich dir inzwischen zu, selbst drauf zu kommen.«

»Es bringt dir überhaupt nichts, mir Komplimente zu machen.«, sagte Myrie barsch.

»Ich würde da eher von der anderen Seite herangehen: Es kostet mich nichts, dir Komplimente zu machen.«, sagte er und grinste wieder.

»Mieser Fiesling.«, murmelte Sarina, der neben Myrie immer angespannter wirkte.

Myrie versuchte sich von den aufkommenden Gefühlen zu lösen. Es gelang ihr bei dem leichten Anflug von Wut, der in ihr aufkam, aber nicht bei dem wohligen Gefühl, dass Lunosch sie gerade in anderen Worten als sehr intelligent bezeichnet hatte. Es war an sich keine Eigenschaft, die ihr an anderen wichtig gewesen wäre. Aber sie selbst wurde oft genug eher für dumm gehalten. Daina hatte ihr dem entgegen das ein oder andere Mal ein ähnliches Kompliment gemacht, aber ob sie das nach heute auch noch tun würde?

Und natürlich konnte Lunosch dieses Kompliment auch nur aus taktischen Gründen von sich gegeben haben, ohne es zu meinen. Das war ihr sehr bewusst.

Völlig unabhängig davon, ob es eine inhaltslose, taktische Äußerung gewesen war, oder ob er dahinter stand, fiel Myrie kein guter Grund dafür ein, dass er dabei geblieben war, als sie geweint hatte. Vielleicht sah er gern zu, wenn andere litten. Vielleicht hatte er sich daran erfreut. Sie fand den Gedanken widerlich und abscheulich, und sie wollte Lunosch so etwas nicht unterstellen. Aber sie fand so einiges, was Lunosch getan hatte, widerlich und abscheulich. Diese neue Hypothese erschien ihr jetzt realistischer, als ihr gestern das, was tatsächlich passiert war, noch erschienen wäre.

»Willst du auch die zweite Frage stellen?«, fragte Lunosch. Er tat es weder mit forderndem Ton, noch ungeduldig, sondern nur neugierig.

»Warum wurde ich hingelegt?«, fragte Myrie.

»Ich quäle nicht gern Leute.«, erwiderte er.

Daraus konnte Myrie klar folgern, dass es entweder direkt gelogen war, oder ihre Gedanken von zuvor falsch. Sie hoffte letzteres.

»Scheinheiliger Heuchler!«, spieh Sarina aus.

»Scheinheilig ist nicht gerade das Attribut, das man als Heuchler gern hätte, aber ich schätze, als Kompliment war das auch nicht beabsichtigt.«, bemerkte Lunosch.

»Ich könnte dich sowas von zu Mus stampfen im Moment.«, fauchte Sarina.

»Nichts für ungut, aber ich glaube der Tank eurer Spielgruppe ist eher Myrie. Das zu Mus stampfen wäre dann wohl eher ihre Aufgabe. Ich schätze, du bist eher von meinem Schlag.«, entgegnete Lunosch gelassen.

Sarina bewegte sich unruhig und Myrie hatte die Befürchtung, er könne die Beherrschung verlieren. Er hatte noch nie die Beherrschung verloren, aber Myrie hatte ihn auch noch nie so wütend erlebt.

Sie streckte ihre Hand nach seiner aus. Er zögerte, wirkte irritiert, legte seine eine schmale Hand mit den langgliedrigen Fingern dann aber in ihre. Myrie führte ihn von Lunosch fort auf die Terrasse zu Daina und Merlin an den Tisch.

Sarina hatte, soweit Myrie sich erinnern konnte, niemals jemandem Gewalt angedroht. Sie hatte den Eindruck gewonnen, dass diese Drohung gerade gar nicht so weit von einer Handlung entfernt gewesen wäre. Sie glaubte auch, dass Lunosch dies realisiert hatte. Ihr fielen zwei Gründe ein, aus denen Lunosch keinerlei Angst davor gehabt hatte, oder es sogar hätte provozieren wollen. Der eine war natürlich, dass Handgreiflichkeiten zu Problemen mit den Organisierenden führen würden, und womöglich zur Disqualifizierung.

Der andere Grund war, dass Lunosch sich vermutlich mühelos hätte gegen Sarina wehren können. Man sah es ihm nicht an, weil er nicht kräftig gebaut wirkte, und weil der meiste Teil seines Körpers unter loser Kleidung verborgen war. Aber er war an Myrie hinaufgeklettert und Myrie wusste, welche Unterschiede es in der Bewegung bei Personen gab, wenn sie so etwas unter großer Anstrengung machen mussten, oder wenn sie gewohnt

waren, diese Kräfte aufzuwenden. Bei Lunosch war letzteres der Fall. Sarina war auch nicht wenig kräftig, aber wenn es um ein reines Kräfteressen gegangen wäre, dann wäre er Lunosch weit unterlegen gewesen. Natürlich kannte Sarina Techniken, die ihm hätten helfen können, aber Lunosch hatte sicherlich ebenfalls ein breites Feld an Techniken erlernt.



Eine abnehmende aber doch noch breite Mondsichel zeigte an, dass es die letzte Woche im Monat war, und dass sie auch schon nicht mehr ganz jung war, als Myrie sich mit Sarina zu Daina und Merlin an den Tisch auf der Terrasse setzte. Sie setzte sich auf die Seite des Tisches, von der aus sie die fremde Person sehen könnte, die immer noch am Geländer lehnte und den Faltrechner benutzte. Inzwischen saß sie nicht mehr im Schneidersitz, sondern klemmte den Faltrechner zwischen ihren Knien und ihrem Oberkörper ein.

Myrie erlebte des Öfteren, dass andere ein Gesicht als oval bezeichneten, und sie war im Normalfall nicht einverstanden mit einer solchen Bezeichnung für das jeweilige gemeinte Gesicht, obwohl sie es selbst auch einfachheitshalber oft in Gedanken tat. Meistens war es dann doch unten ersichtlich schmaler als oben oder umgekehrt, oder das Kinn verlängerte es, oder es gab Einbuchtungen in der Nähe der Augen. Bei diesem Gesicht hätte Myrie eine solche Bezeichnung durchgehen lassen. Es war ungewohnt symmetrisch und hatte einen einheitlichen Farbton, ein gräuliches hellbraun, kaum Schatten, keine Unebenheiten. Die Iriden waren dunkel und aus dieser Entfernung war der Übergang zwischen ihnen und den Pupillen nicht erkennbar. Auch nicht, als sich die Lider hoben und der Blick der Person auf Myrie fiel, oder zumindest auf den Tisch, an dem Myrie saß. Der Kontrast zwischen den Augen und dem Gesicht wirkte so stark, wie es bei dunklen Augen und sehr heller Haut gewesen wäre, obwohl die Haut keineswegs so hell war. In diesem Fall stachen sie so hervor, weil

das Gesicht sonst nur wenige starke Konturen hatte. Die Augenbrauen bildeten solche, die die Person nun für einen kurzen Augenblick hob und schmunzelte. Dann blickte sie zurück auf den Bildschirm und entspannte die Gesichtsmuskulatur wieder. Die Brauen waren markant und wirkten ordentlich dahin drappiert.

»Ska. Meine Schwester.«, sagte Daina. »Sie sucht nach der Sicherheitslücke unseres Kanals.«

Sie klang, als müsste sie gegen den Drang ankämpfen, die Luft anzuhalten, während sie das sagte. Myrie deutete, dass sie die Schwester wohl sehr lieb hätte.

Sie warf einen kurzen Blick auf Daina und erkannte den gleichen Gesichtsausdruck, den Daina gehabt hatte, als sie nach ihrem ersten Besuch in Fork gemeinsam nach Hause gefahren waren, und auch so manch anderes Mal. Sie sah ihre These dadurch gestärkt.

Dann blickte sie zurück auf Ska. Ska hätte einen Seitenscheitel gehabt, der die Haare in zwei ungleiche Mengen von Haar aufgeteilt hätte, wäre nicht die kleinere Menge kurz rasiert gewesen. Die größere Menge war lang gewachsen, glatt und dunkelbraun und legte sich sortiert über Schulter und Rücken.

»Warum wurde zuvor eigentlich nicht nach so etwas gesucht, als Lunosch quasi zugab, ein Gespräch zwischen Bjork und Ærenik abgehört zu haben?«, fragte Sarina.

»Weil für dieses Gespräch sehr nahe lag, dass er einfach Wanzen verbaut hatte. Das ist für unseren Fall jetzt anders.«, erklärte Daina.

Sarina runzelte die Stirn. »Könnte er nicht Wanzen verbaut haben?«, fragte er.

»Es hätten bei jeder einzelnen Person von uns Wanzen verbaut sein können, die das Gesprochene der jeweiligen Person abgehört hätte. Aber er hat mitbekommen, was Omantra direkt in den Kanal wiedergegeben hat.«, widersprach Daina und grinste.

»Wahrscheinlich.«, relativierte Merlin.

»Sehr wahrscheinlich.«, räumte Daina ein.

Myrie benötigte eine ganze Weile, bis sie sich von Skas Anblick lösen konnte. Ihr fiel es schwer, sich an den Kontrast zu gewöhnen, den dieses ungewöhnlich symmetrische Gesicht bildete, an das dann aber eine so beabsichtigt asymmetrische Frisur gestaltet worden war. Aber auf gewisse Art gefiel ihr das sehr gut.

»Du siehst sehr müde und erschöpft aus.«, stellte Merlin fest.

Myrie brauchte einen Moment, bis sie realisierte, dass sie gemeint war. Sie blickte Merlin an und nickte. Sie spürte dieses dumpfe Gefühl hinter der Nase, das sie fühlte, wenn Schlaf lange überfällig oder viel zu kurz gekommen war.

»Aber du gehst jetzt noch nicht schlafen.«, bestimmte Daina streng.

»Es wäre wirklich besser, wenn du das als Frage formulieren würdest.«, sagte Sarina in harschem Tonfall.

»Ich glaube, ihr seid alle müde.«, sagte Merlin und lächelte. »Du fällst in diesen Befehlston vor allem dann zurück, wenn du sehr aufgeregt, nervös oder müde bist, Daina. Und dich, Sarina, habe ich noch nie so aufgebracht erlebt.«

»Vielleicht ist euch da was entgangen, aber Lunosch hat Myrie über mehrere Stunden hinweg in ihrem Zimmer eingesperrt, ohne dass sie sich bewegen oder hätte sprechen können!«, fuhr Sarina auf.

»Sie konnte sprechen, nur nicht mit dem Mund.«, widersprach Daina. Sarina sprang auf.

Myrie zog die Füße mit auf den Stuhl und hielt sich die Ohren zu. Eigentlich waren sie nicht sehr laut, aber es war ihr trotzdem zu viel. Zu viele unangenehme Emotionen.

»Was ein großes Glück ist, denke ich.«, ergänzte Daina.

Myrie konnte sie nur gerade so hören.

Sarina setzte sich wieder und Myrie richtete ihre Konzentration auf die Atmung.

Dann sagten sie so lange gar nichts, bis Myrie sich traute, die Ohren wieder freizugeben. Sie hoffte irgendwie, dass es so bliebe. Sie fragte sich, warum sie nach dem Duschen überhaupt hierher gekommen war. Der

Grund war eigentlich gewesen, dass sie etwas hatte essen wollen, aber das hatte sie bis jetzt nicht getan. Zu viel war dazwischen gekommen. Sie beschloss, das nun nachzuholen, aber verwarf den Entschluss genauso schnell auch wieder, als sie ihren Blick auf die Terrassentür richtete, und Hermen kommen sah.

Hermen nahm sich einen Stuhl von einer anderen Sitzgruppe, stellte ihn mit der Lehne zum Tisch zu ihnen und setzte sich verkehrt herum darauf. »Wer ist das?«, fragte er und nickte in Skas Richtung.

»Meine Schwester Ska. Sie untersucht die Sicherheitslücke in der Kommunikation.«, erklärte Daina, klang dabei aber weniger stolz auf die Schwester als vorhin.

»Ich würde ja von unserem Gehirn erwarten, dass sie das tut, anstatt hier zu pausieren, während Theodil und ich schufteten.«, beschwerte sich Hermen.

»Ich hatte mich daran gesetzt, aber war zu keinem Ergebnis gekommen. Vielleicht, weil das Problem zu sehr in die Tiefe geht, oder weil ich zu müde bin.«, erklärte Daina. »Ska ist da wesentlich versierter als ich.«

»Dann hätten wir vielleicht Ska als Gehirn unserer Spielgruppe aufnehmen sollen.«, meinte Hermen.

»Ska mag keine Wettkämpfe. Gar nicht. Sie würde niemals am Spiel teilnehmen. Ich würde sie sofort dabei haben wollen, wenn sie nur wollte.«, erklärte Daina.

»Und warum löst sie nun unser Problem? Ist das nicht auch irgendwie ein Mitmachen?«, fragte Hermen.

»Sie betrachtet das nicht als unser Problem. Wäre das nur für uns, oder nur für das Spiel relevant, würde sie das nicht tun. Entwanzung könnte sie auch, aber das würde sie für mich erst machen, wenn wir gewonnen hätten oder rausgeflogen wären.«, erläuterte Daina. »Aber diese Kommunikationssicherheitslücke betrifft ja jede Person, unabhängig von irgendwelchen Wettkämpfen.«

»Und warum macht sie das mit so einem altmodischen Laptopding und nicht zu Hause von einer Virtualität aus?«, fragte Hermen.

»Und warum bist du hier? Wolltest du nur herkommen und rummaulen, oder habt ihr Myries Raum gefunden?«, fragte Sarina.

»Wir haben den Raum gefunden.«, antwortete Hermen. »Also nicht nur gefunden, das war ja nicht die Schwierigkeit. Wir hatten von unserem Grimmröschchen ja eine sehr präzise Beschreibung. Wir haben, wie überlegt, eine Leiter dahingeschafft und sind dort hinaufgeklettert.«

»Warum nennst du mich eigentlich Grimmröschchen?«, fragte Myrie.

Sie bereute es sofort, als sie gefragt hatte. Es interessierte sie sehr, aber sie hatte es eigentlich nicht in Hermens Gegenwart fragen wollen. Sie war einfach zu müde gewesen, den Impuls zu kontrollieren.

»Dass du das fragen musst. Ich frage mich manchmal, warum du nicht verhungerst, weil du abgelenkt davon, was du alles fragen musst, eigentlich zu doof sein müsstest, dir einen Löffel in den Mund zu stecken.«, sagte Hermen.

Wie auf Kommando knurrte Myries Magen, was die verletzende Wirkung der Worte noch einmal verstärkte. Sie fühlte sich elend. Hermen grinste und hob die Brauen zweimal.

»Es ist ja nicht viel Feingefühl zu erwarten von einem Fiesling, der sich in die Spielgruppe gekauft hat. Aber das geht echt arg weit.«, erwiderte Daina.

»Ihr seid beide nicht sehr feinfühlig.«, hielt Sarina fest.

Daina blickte ihn eine Weile fragend an, aber er sagte nichts.

»Da sollten wir später drüber reden.«, sagte Daina.

Sarina seufzte absichtlich, so als wäre es schon Teil von dem, was er anschließend mitteilte: »Wir redeten darüber schon des Öfteren. Du hast einfach kein Mitgefühl.«

»Doch, habe ich!«, widersprach Daina energisch.

Myrie zuckte noch mehr in sich zusammen.

Daina blickte sich zu ihr um und sagte dann weniger kraftvoll: »Anscheinend bin ich nicht gut darin, das zu zeigen.«

»Ganz und gar nicht.«, bestätigte Sarina. Sie sahen sich schweigend an,

Daina vielleicht fragend, Sarina vielleicht verärgert, bis er hinzufügte: »Du baust sehr viel Druck auf.«

»Damit die Situation so schnell wie möglich vorbei ist.«, argumentierte Daina wieder. »Das wollen wir doch eigentlich alle, oder bin ich irgendwo falsch abgebogen?«

»Wenn wir das alle wollen, dann musst du keinen Druck dafür aufbauen.«, erklärte Sarina. »Du warst aber auch in keiner Art zärtlich, sodass jemand hätte merken können, dass du angeblich Mitgefühl hast.«

»Myrie mag doch gar keine Zärtlichkeit.«, äußerte Daina verwirrt.

»Nicht physische. Ach.«, grummelte Sarina.

»Ich kann nicht Mitgefühl zeigen, wenn ich nicht weiß, was Myrie braucht!«, entgegnete Daina. »Vielleicht bist du darin einfach besser als ich. Deshalb will ich ja mit dir reden.«

»Oder rede mit Myrie und frag sie.«, schlug Sarina vor.

Daina nickte zögerlich und wandte sich Myrie zu. »Ich finde das gut, dich zu fragen, aber kann mir vorstellen, dass du gerade eh zu überfordert mit allem bist und ich dich eher später frage?«

Schon ab dem Moment, da Sarina vorgeschlagen hatte, sie könne gefragt werden, hatte sie diese innere Anspannung, fast Panik gefühlt, dass sie gerade keine guten Antworten hatte und auch nicht darüber reden wollte. Sie hätte es nicht so gut artikulieren können wie Daina eben. Sie nickte. Sie war sich nicht sicher, ob sie Daina insgesamt für einfühlsam hielt oder nicht, aber in diesem Moment war sie es.

Daina wandte sich wieder an Hermen. »Wir können also kommen und die Virtualität abschließen?«

»Leider nein.«, widersprach Hermen. »Theodil hatte die Idee, die Fixierung würde sich vielleicht aufheben, wenn man die Tür wieder öffnet. Das habe ich getan, wollte einen Schritt hineinsetzen, aber nun ist mein Bein fixiert und ich kann da auch nicht mehr weg.«

»Hast du Inventar?«, fragte Myrie.

»Du solltest vielleicht am besten einfach den Mund halten.«, empfahl

Hermen. »Da kommt nur hinderlicher Unsinn raus. Selbst Daina hat schon den Gedanken gehabt, dass du die Spielgruppe ausbremst.«

Myrie fand ihre Frage nicht unsinnig, aber der Gedanke wurde von der Frage weggewischt, ob Daina das wirklich gedacht hätte. Sie richtete ihren Blick auf Daina. Daina blickte mit unergründlichem Gesichtsausdruck zurück.

»Hast du?«, fragte Myrie unsicher und leise.

Daina zögerte, dann nickte sie. Dann tat sie an Hermen gewandt dieselbe rüde Handgeste, mit der Sarina vorhin auf sie reagiert hatte.

Ein heißes, unangenehmes Gefühl breitete sich in Myrie aus. Sie blickte schnell wieder weg, zurück auf Ska, weil Ska an einer Stelle saß, die weit genug weg war, um ihre Augen mit Fokus auf ihr zu entspannen.

»Ich konnte natürlich mein Inventar auch hinterher noch an Theodil weitergeben. Im Gegensatz zum Grimmröschen habe ich mich schließlich nicht ganz fesseln lassen.«, entgegnete Hermen.

Daina seufzte. »Um die Virtualität zu verlassen, brauchen wir aber eben nicht nur die Schlüssel, sondern auch alle Mitglieder der Spielgruppe. Ganz fixiert oder nur ein Bein fixiert macht da nicht so den großen Unterschied.«, hielt sie fest.

»Sag das Theodil. Der hatte die Idee.«, murrte Hermen.

»Ich komme erstmal wieder mit zurück und schaue, ob ich was rausfinden kann. Es muss schließlich einen Weg geben, die Fixierung zu lösen. Sie haben Erin ja auch da rausbekommen.«, beschloss Daina und sprang auf. Sie war bei der Terrassentür angelangt, als sie sich noch einmal umdrehte. »Kommst du, Hermen?«, forderte sie ihn auf. »Ich will Myrie deine Anwesenheit gerade wirklich nicht zumuten!«

»Ich bin gefesselt, schon vergessen? Das ist die Begründung, mit der ihr das Grimmröschen die ganze Zeit pausieren lassen habt.«, erwiderte er.

»Aber ohne, dass du im Spiel bist, können wir dich nicht erschießen!«, rief Daina und grinste.

Hermen hob die Brauen, stand aber dann doch auf und kam mit.

»Dann sollte Grimmröschen aber vielleicht auch mitkommen, nicht?«, fragte er.

»Ich bitte Myrie darum, wenn das bei dir geklappt haben sollte, und Projektile sich in dem Speisesaal bewegen können.«, entgegnete Daina.
»Ich finde eigentlich ganz gut, an dir herumzuxperimentieren, sodass wir das nicht an Myrie tun müssen. Dann geht das schneller für sie.«

Myrie atmete erleichtert ein und aus. Sie spürte den Unterschied, wie Daina jetzt reagierte. Sie hatte, seit Daina ihren Spielraum betreten hatte, Sarinas Eindruck geteilt, Daina würde überhaupt nicht an sie denken, nicht an ihre Gefühle, so, als wäre sie Daina völlig gleichgültig. Wenn sie nun darüber nachdachte, so hatte sie die Befürchtung gehabt, Ahnas These, warum Daina sie mochte, könnte sich bestätigen. Und während die Änderung Dainas Verhaltens am Anfang dadurch bedingt sein mochte, dass sie Sarinas Vorwürfen nicht entsprechen wollte, war diese Entscheidung eben aus Rücksicht auf sie und auch gegen das Vorankommen des Spiels gefällt. Ein wenig, wenn vielleicht auch nicht sehr.

Sie beobachtete, wie die Terrassentür hinter Daina und Hermen zufiel, langsam, aber schneller, als es die in der Virtualität getan hatte. Dann blickte sie Merlin und Sarina an, die ihr gegenüber saßen.

»Grimmröschen ist ein Märchen, in dem eine gleichnamige Prinzessin in einen hundertjährigen Schlaf versetzt wird und von einem Prinzen aus einem Raum befreit werden muss.«, erklärte Merlin. »Ich denke, Hermen kam der Gedanke, weil du oft verträumt bist und nicht aufpasst und weil du zufällig gerade auch noch aus einem Raum befreit werden musst.« Merlin runzelte die Stirn. »Mir kommt meine Erklärung unsensibel vor. Du kannst dafür nichts und niemand sollte dich dafür abwerten oder Witze darüber machen, die du nicht lustig findest.«

Myrie nickte. Sie kannte den Titel nicht, aber das Märchen kam ihr bekannt vor, allerdings mit einer Zarewna mit anderem Namen als Hauptfigur und gerettet hatte sie ihre Schwester. Ein sehr unangenehm beklemmendes Gefühl breitete sich in ihr bei der Vorstellung aus, dass Hermen ein Prinz wäre, der sie nun retten würde.

»Magst du kurz über den Stand der Dinge aufgeklärt werden?«, fragte Merlin.

Myrie zögerte einen Augenblick, dann nickte sie.

»Limbus und Gothilla haben es geschafft, die Virtualität zu verlassen. Zunächst haben wir mit Gothilla zusammen Limbus bekriegt, und als Limbus es trotz allem dann geschafft hat, die Virtualität zu verlassen, hatten wir gegen Gothilla wegen der besseren Ausrüstung und dem Defizit im Videomaterial auch keine großen Chancen mehr, da noch etwas herauszuholen.«, berichtete Merlin. »Aber wir haben beim Kampf gegen Limbus das Prinzip verstanden, nach dem Schlüssel versteckt sind. Eigentlich hatte ich es auch zuvor schon einmal verstanden. Wahrscheinlich haben aber dann Mitspielende anderer Spielgruppen unsere Testgegenstände neu versteckt.«

Merlin begann zu erklären, auf welche Weise die Orte ermittelbar waren, an denen die Schlüssel versteckt waren, aber Myrie bemerkte, wie ihre Aufmerksamkeit abdriftete. Merlin bemerkte es ebenfalls und brach die Erklärungen ab.

»Auf jeden Fall«, kam er nach einer kurzen Pause zum Schluss, »stehe ich, sobald ich die Virtualität wieder betrete, mit den passenden Schlüsseln im Inventar vor der zugehörigen Hütte. Dainas Idee war, die Virtualität zu verlassen, sobald möglich, damit wir nicht durch eine neue Spielgruppe überrascht werden können, die die Virtualität betritt und uns aufhalten möchte. Dann, meint sie, sollten wir schlafen.«

»Es wird dann höchste Zeit.«, bestätigte Sarina.

»Und gerade hat sie auf dem Gesprächskanal, den du nicht hören kannst, gesagt, dass Projektile im Raum stecken bleiben. Hermen ist frei, aber der Raum blockiert noch.«, gab Merlin weiter.

»Wie sieht das mit Sprengstoff aus?«, fragte Myrie.

»Gute Idee, ich frage Mal.«, sagte Merlin und gab die Idee weiter.

Kurz darauf sprangen Merlin und Sarina beide auf. Myrie tastete nach der Stelle an ihrem Kopf, an der immer die Hinterohrhörer waren, und vermisste sie.

»Sie meint, wir sollten es probieren.«, fiel Merlin ein, weiterzugeben.

Myrie folgte den anderen beiden auf den Flur. Sie wollte wirklich nicht zurück in die Virtualität, aber auf der anderen Seite wäre es vielleicht bald endlich vorbei.

»Oh, wie interagiere ich mit Virtualitäten ohne Anzug und ohne VR-Brille?«, fragte sie.

»Ach richtig«, sagte Sarina. »EM-Anzug ist geprüft, Brille braucht länger, aber ich habe eine Ersatzbrille für dich leihen können.«

Er reichte ihr beides aus einer Umhängetasche, die er oft mit sich herumtrug.



Sprenstoff war eine gute Idee gewesen. Er konnte nicht in den Raum hineingeschmissen werden, aber der Schaden wurde in der Virtualität anscheinend in Abhängigkeit des Abstands berechnet, in dem man sich von der Explosion befand. Da Myrie relativ nah am Eingang war, respawnnte sie in ihrer Hütte, als der Sprenstoff im Eingang geräuschlos explodierte. Natürlich hatte es wahrscheinlich geknallt, aber Myrie konnte derzeit ohne Hinterohrhörer nichts hören. Hermen wartete dort und zeigte ihr den Weg. Sie konnte natürlich auch ihn und die anderen nicht hören. Sie rannten gemeinsam zu der Hütte, die sich der Rest ihrer Spielgruppe ausgesucht hatte. Da Hermen schneller war als sie, konnte sie bald nur raten, welche es war, und hatte große Angst, falsch zu raten. Sie merkte, wie ihr schon wieder Tränen kommen wollten, und es verklemmte sich ihr Hals, sodass sie schlechter atmen konnte. Das war gerade beim Laufen wenig vorteilhaft und ihr wurde schwindelig. Dennoch hielt sie durch.

In weniger müdem und verzweifeltm Zustand hätte sie Hermen vielleicht überholt, aber so kam sie erst nach ihm an der Hütte an. Sie bekam von Merlin einen der Schlüssel und begab sich an ein ihr zugewiesenes Schlüsselloch. Merlin zeigte es ihr. Er teilte ihr irgendwie per Zeichen

mit, die sie erstaunlicherweise an Gebärdensprache erinnerten, dass sie erst schließen sollte, wenn er ein entsprechendes Handzeichen gab. Dann schlossen sie alle auf Kommando. Die Tür der Hütte sprang auf, sie betraten sie gemeinsam und verließen auf diese Art die Virtualität.

Myrie hielt die Augen dabei geschlossen und verließ die neue Virtualität, sobald sie wusste, dass es geklappt hatte. Sie beurteilte dies nur durch die haptische Veränderung der Umgebung, und hoffte, dass es ausreichte. Aber sie hatte keine Lust mehr. Sie zog ihren EM-Anzug wieder aus. Es war so viel Schlimmes passiert. Sie glaubte, dass es keinen Augenblick in ihrem Leben gegeben hatte, in dem sie so frustriert gewesen wäre wie jetzt. Sie konnte niemanden anrufen, und sie konnte Omantra nichts mitteilen. Sie war herabwürdigend hintergangen worden und von Hermen noch fieser beleidigt worden als sonst. Und selbst Daina hatte überlegt, dass sie die Spielgruppebremse. Vielleicht sollte sie aufgeben. Vielleicht wäre die Spielgruppe ohne sie besser dran. Und Spaß machte es ihr gerade auch nicht. Sie fragte sich, wenn sie jetzt Ahna fragen würde, ob diese ihr genau dazu raten würde, aufzugeben, oder ob die Schwester nun, da sie selbst anderer Meinung wäre, wieder Gründe wüsste, weshalb Myrie nicht aufgeben sollte. Manchmal war das so mit Ahna. Manchmal beleuchtete sie Dinge eben gerade von der Seite, von der Myrie es nicht tat. Aber sie konnte Ahna nicht fragen, weil sie keine Hinterohrhörer hatte.

Myrie setzte sich auf den Boden und fragte sich, was sie nun tun sollte. Es klopfte und nach ein paar Augenblicken Abwartens trat Sarina ein. Myrie wunderte sich einen Augenblick, warum er es einfach so konnte, aber dann fiel ihr ein, dass sie ihm vorhin wegen der Entwertung die Berechtigung gegeben hatte.

»Oh, du bist doch da.«, sagte Sarina. »Ich wollte dich gar nicht stören. Ich bringe dir nur deine Kleidung. Sie ist untersucht und wanzenfrei.«

Myrie blickte auf aber sagte nichts. Sie konnte nichts sagen. In ihrer Kehle schmerzte es immer noch und vielleicht weinte sie. Sie wusste es gar nicht.

Sarina legte ihre Kleidung vor ihr auf dem Boden ab.

»Möchtest du gern allein sein?«, fragte er.

Myrie überlegte einen Moment, dann nickte sie.

»Ist es in Ordnung, wenn ich noch einmal vorbeikomme, wenn deine Hinterohrhörer und dein Schweißband fertig untersucht sind?«, fragte er.

Auch das erlaubte Myrie mit einem Nicken.

Sarina ging zurück zur Tür, drehte sich aber noch einmal um. »Wenn ich irgendwas für dich tun kann, frag ruhig.«, sagte er. Dann ging er endgültig.

Der Gedanke daran, dass sie gar keine so einfache Möglichkeit gehabt hätte, ihn zu fragen, solange das Schweißband und die Hinterohrhörer weg waren, brachte die Tränen schließlich eindeutig erkennbar wieder hervor. Es war anders, als das Weinen zuvor. Es hörte nämlich gleich wieder auf. Es war, wie ein Husten, wenn ein Hustenreiz da war. Eine kurze Reaktion auf etwas. Eine Reaktion auf den Frust, überlegte Myrie, immer wenn er gerade eine gewisse Schwelle passierte.

Sie überlegte, dass sie nicht da sein wollte, wenn Sarina wiederkam, und sie wollte raus, wenigstens den Himmel sehen. Sie zog sich an, nicht den EM-Anzug, nur ihre Hose und ihre Weste. Die Kleidung fühlte sich frisch gewaschen an. Vielleicht war sie das auch. Vielleicht war das auch nötig gewesen. Die Kleidung roch ungewöhnlich, anders, als wenn sie zu Hause gewaschen wurde, aber besser, als sie ungewaschen gerochen hätte. Myrie war sich noch unschlüssig, ob sie das gut fand, oder ob es nicht einfach noch eine Sache war, die ungewohnt war und stresste. Es war nun nicht zu ändern.

Sie verließ den Raum und ging zurück zur Küchenterrasse. Ska saß immer noch dort, nun wieder im Schneidersitz, blickte nur kurz auf, als Myrie an ihr vorbeiging, und senkte den Blick sofort wieder auf den Bildschirm.

Myrie kletterte die Leiter hinauf auf das Vordach, das sie schließlich leer vorfand, und legte sich dort auf den Rücken. Vielleicht würde sie schlafen können. Sie würde hier sicherlich liegen bleiben, bis sie konnte, und dann schlafen, bis sie sich ausgeruht fühlte. Und dann würde sie entscheiden,

ob sie weiter am Spiel teilnehmen wollte. Vielleicht sollte sie auch Daina fragen, ob sie sie wirklich nicht mehr dabei haben wollte. Es fühlte sich so an, als ob es so wäre, und das war einer der Gründe, weshalb sie aktuell nicht mehr wollte. Aber vielleicht nahm sie das auch nur so wahr und es war in Wirklichkeit doch irgendwie anders.

Auf den Dächern Forks

Myrie schlief rasch ein, schlief tief, aber nicht lang. Als sie die Augen mit einem klaren Gedanken im Kopf wieder öffnete, war der Mond nur wenig weiter gewandert. Vielleicht mochte eine Stunde vergangen sein, oder zwei. Aber sie hatte tief geschlafen und das überraschte sie.

Der Gedanke war eine neue Erkenntnis, wenig hilfreich zwar, aber interessant. Lunosch hatte die Virtualität auch ihrer Spielgruppe wegen so frühzeitig verlassen können: Merlin hatte seine Theorie, wie die Schlüssel zu finden wären, im privaten, aber ja abgehörten Sprachkanal grob dargelegt. Dann hatte er noch einen Schlüssel gefunden und dann keine weiteren mehr, und zwar vermutlich weil Limbus jeweils vorher an den entsprechenden Verstecken angelangt war. Und sie selbst hatte diese Theorie noch immer nicht verstanden, weil sie nicht aufnahmefähig genug dafür gewesen war. Der eigentlich spannende Teil dieser furchtbaren Virtualität war ihr entgangen. Sie könnte es nachholen, die Theorie zu verstehen, würde es vielleicht. Merlin würde sie ihr bestimmt erklären, wenn sie fragte. Sie verspürte auch einen sachten Ehrgeiz, es selbst herauszufinden, aber sie konnte sich auf der anderen Seite nicht vorstellen, diese Virtualität wieder zu betreten.

Sie schlief ein weiteres Mal ein, dieses Mal nicht ganz so rasch. Ein lauer Sommernachtwind strich ihr über das Gesicht und die Arme. Manchmal war er sogar ein bisschen kühl. Sie mochte es und fühlte, atmete, fühlte, dass sie im hier und jetzt war, und schlief ein.

Als sie das nächste Mal wach wurde, war es kein klarer Gedanke, mit dem sie aufwachte. Es mochte vielleicht eine weitere Stunde vergangen sein. Sie

hörte jemanden die Leiter hinaufklettern. Sie fühlte eine Panikreaktion ihres Körpers. Eigentlich drohte keine Gefahr, überlegte sie. Niemand würde ihr hier draußen etwas Konkretes antun können. Oder doch? Sie hatte sich auch nicht vorstellen können, dass etwas in dieser Extreme Schlimmes passieren gekonnt hätte, wie es in dem Speisesaal der vergangenen Virtualität der Fall gewesen war.

Aber ihre spontane Panikreaktion begründete sich gar nicht darin, dass etwas Unerwartetes, Schlimmes passieren könnte, sondern einfach nur darin, dass sie nicht auf eine fremde Person treffen mochte.

Die Person, die die Leiter emporklomm, war langsam und vorsichtig dabei. Myrie setzte sich auf, als die Geräusche sich der Kante zum Dach näherten. Es war Daina. Die Leiter endete mit der Kante zum Dach und Daina haderte sehr mit sich, ob sie die Seitenstreben der Leiter wirklich loslassen wollte, um ganz hinaufzukommen. Dann überwand sie sich.

»Wie auch immer ich hier je wieder herunterkommen will.«, sagte sie, als sie sich auf das Dach rollte.

Es war eine sichere Methode, fand Myrie, aber keine praktische. Und sie überlegte auch, dass sie sich tatsächlich hinauf sicherer und einfacher anfühlte als hinab. Man sah auf diese Art die Sprossen nicht, was ein Problem sein könnte, wenn man sie versuchte zu finden. Beim Hinaufklettern waren sie ja noch fühlbar unter den Füßen.

Daina krabbelte zu Myrie und setzte sich neben sie. »Ich habe dich gesucht. Ska meinte, dass du wohl hier oben wärst. Wenn du möchtest, dass ich wieder gehe, dann gehe ich. Sag das ruhig. Ich könnte es verstehen.«, sagte Daina und ihre Angst, dass Myrie das tatsächlich wollen würde, klang deutlich in der Stimme mit.

Myrie überlegte, dass sie das Herzwesen nicht wegschicken wollte. Es gab allerlei Dinge zu klären, glaubte sie. Es war nicht verkehrt, wenn sie das jetzt täten.

»Ich habe darüber nachgedacht, ob ich das Spiel aufgeben möchte.«, sagte Myrie.

»Und?«, fragte Daina.

Sie fragte nicht sachlich. Sie wirkte auch dabei unsicher und ängstlich, aber Myrie wusste nicht, ob es daran lag, dass sie hoffte, Myrie bliebe, oder hoffte, Myrie gäbe auf, oder ob sie einfach nur gespannt auf das Ergebnis war.

»Ich dachte, ich frage dich erst einmal, wie du dazu stehst.«, antwortete Myrie.

»Das ist«, Daina zögerte, »gut, finde ich. Ich würde verstehen, wenn du nicht mehr wolltest. Aber ich würde mich freuen, wenn du bleibst.«

»Immer noch?«, fragte Myrie.

»Klar!«, bestätigte Daina.

»Warum?«, fragte Myrie.

Daina zuckte mit den Schultern. »Du bist gut, du bist schlau, du kannst allerlei gute Dinge und ich mag dich.«, sagte sie.

»Ich renne in Fallen, kommuniziere zu wenig und halte die Spielgruppe auf.«, entgegnete Myrie.

Daina blieb einen Moment nachdenklich und ruhig. Auch, wenn das vielleicht bedeutete, dass sie sich darauf vorbereitete, Myrie zu kritisieren, fand Myrie es gut, dass sie nicht sofort sprach. Das bedeutete auch, dass es keine spontane, alles leugnende Reaktion wäre, sondern wahrscheinlich eine direkte, ehrliche werden würde. Sie hoffte es zumindest. Sie wurde nicht enttäuscht.

»Du bist naiv. Sehr naiv. Das wusste ich vorher. Ich hatte vermutet, dass du früher oder später in eine fiese Falle rennst. Trotz aller Warnungen. Ich hatte so sehr gehofft, dass es keine so grausame sein würde.«, sagte Daina.

Myrie schlang die Arme um die Knie und legte den Kopf darauf ab. Die Bezeichnung grausam und Dainas Mitgefühl brachten ein paar der Emotionen zurück, die sie gefesselt in ihrem Spielzimmer gefühlt hatte. Sie atmete langsam ein und aus und schloss die Augen dabei.

»Ich habe dich also auch mit der Vermutung, dass so etwas passieren würde, in der Spielgruppe haben wollen. Ich bin nicht enttäuscht, dass ich so entschieden hätte. Und wenn ich unglücklich über die Situation bin, dann weil du gelitten hast, und vielleicht auch, weil wir nicht so effizient

spielen konnten, aber nicht, weil das an dir lag.«, fuhr sie fort. »Verstehst du den Unterschied?«

Myrie nickte.

»Es war so fies von Hermen, das in dem Moment zu sagen. Dass ich denke, du würdest die Spielgruppe aufhalten, meine ich.«, fügte Daina hinzu. »Er hat es auch aus mir rausgelockt, sozusagen. Was nichts daran ändert, dass ich es gesagt habe. Aber es bezog sich nur auf den Moment, falls das hilft. Du hast die Spielgruppe vorher ja auch vorangebracht mit dem Schösserknacken.«

»Aber das war Zufall!«, entgegnete Myrie. »Wie wahrscheinlich ergibt sich so eine Situation wieder? Es war keine besondere meiner Fähigkeiten, die uns da vorangebracht hat, sondern Glück! Es gleicht nicht aus, dass ich sonst im Verhältnis zu euch schlechter bin und euch immer wieder aufhalten werde.«

»Grah!«, machte Daina. Sie kämpfte Wut nieder, sodass sie einigermaßen ruhig weitersprach: »Erstens, du bist nicht im Verhältnis zum Rest von uns schlechter. Ich glaube, das kommt dir nur so vor, weil du so anders beskillt bist.«

»Beskillt?«, fragte Myrie.

»Skill heißt Fähigkeit. Deine Fähigkeitsverteilung ist anders. Ungewöhnlich.«, erklärte Daina. »Aber du wiederum bist gewohnt, was du kannst, und merkst nicht, dass es besonders ist.«

Myrie rieb sich über die Schienbeine und atmete bewusst ein und aus. Ihr kamen fast wieder Tränen, aber nur fast. Sie konnte sich nicht so recht vorstellen, dass Daina Recht hatte. Aber vielleicht war es so.

»Zweitens war es nicht nur Glück.«, fuhr Daina fort, dieses Mal wenig energisch, als wäre sie nicht ganz überzeugt. »Ich verstehe, was du meinst. Solche Gelegenheiten sind an sich schon Glück, aber du kannst sie nutzen, und das können nicht alle. Über die zweite Phase hinweg wird es vielleicht fünf oder sechs dieser Gelegenheiten geben, und wenn du davon ein oder zwei entdeckst, ist das einfach ein unsagbarer Gewinn.«

Myrie nickte wieder. Vielleicht ergab das Sinn.

»Aber lassen wir das Spiel mal beiseite.«, sagte Daina überraschend. »Ich hatte solche Angst, dich nicht da herausholen zu können. Sich in diese Zimmer hineinzuhacken, ist eigentlich eine ganz andere Liga als die Haupttorberechtigung in der Schule. Aber Lunosch hatte es auch irgendwie geschafft. Und dann war es doch so einfach!« Sie sprach nun mit einer Mischung aus Stolz, dass sie es geschafft hatte, aber auch einem Echo der Angst, die sie gehabt hatte, dass es nicht hätte klappen können.

»Ich habe dich reingelassen.«, korrigierte Myrie sie.

»Du konntest doch nicht, hmm, also du konntest antworten, aber woher hättest du wissen sollen, dass ich vor der Tür stand?«, fragte Daina irritiert.

»Omantra hat mit einem und zwei kurzen Wärmeimpulsen auf meinem Handgelenk geantwortet, wenn ich ja-nein-Fragen gestellt habe. Später hat Omantra mir dann auf diese Weise Dinge buchstabiert.«, antwortete Myrie.

Daina nickte langsam und bedächtig. »Das ist schon sehr cool.«, sagte sie. »Da bleibt aber die Frage offen, wie Lunosch hineingelangt ist.«

»Er hat gefragt, als ich noch sprechen konnte, aber es wirkte so, als habe er gefragt, ob er in den Speisesaal der Fabrik kommen dürfe.«, antwortete Myrie.

»Mistkerl.«, fluchte Daina leise.

Sie schwiegen einige Augenblicke. Myrie legte sich wieder auf den Rücken und blickte in die Sterne. Daina wirkte kurz unsicher, dann tat sie es ebenso. Es erinnerte Myrie an das eine Mal, als sie mit Lunosch auf dem Dach der Spielhalle gelegen hatte. Immerhin war es nicht dieses Dach gewesen. Aber es war schön gewesen. Und es fühlte sich sehr unbehaglich an, diese Art von Schönheit mit einer Person genossen zu haben, ihr anvertraut zu haben, was sie empfand, wenn sie in die Sterne sah, der sie nun überhaupt nicht mehr vertraute. Ihr traten schon wieder Tränen in die Augen. »Nun bin ich nicht mehr so naiv.«, sagte sie leise.

Und nun lag sie hier mit Daina, der sie vertraute. Aber es fühlte sich nicht ähnlich an. Daina war anders. Sie war kein so ruhiger, gelassener

Charakter, wie Lunosch oder Merlin. Aber Myrie hatte sie sehr gern, und die Freundschaft war schon etwas älter und vertrauter. Das fühlte sich ebenfalls sehr schön an, nur eben ganz anders.

Daina betrachtete ihr Gesicht. Myrie sah es am Rande ihres Gesichtsfelds und drehte den Kopf.

»Du weinst.«, stellte Daina leise und sanft fest.

Irgendwie führte der Hinweis darauf dazu, dass es stärker wurde und Myrie nicht mehr sprechen konnte. Ihr Gesicht verkrampfte sich einen Moment, dann konnte sie es wieder entspannen, aber frische Tränen flossen ihr über die Nase und die Wange hinab. Sie nickte. Eine Kommunikation über einen völlig offensichtlichen Umstand, die aber trotzdem sinnvoll wirkte, als hätten sie etwas ausgetauscht, was sie jeweils gar nicht gesagt hatten.

»Ich würde dich in den Arm nehmen, wenn du wolltest. Aber ich weiß, dass du mit so etwas oft Probleme hast. Willst du in den Arm genommen werden?«, fragte Daina, drehte sich auf die Seite, sodass sie Myrie zugewandt war, und legte ihren unteren Arm so hin, dass Myrie sich hätte darauf legen können. Auch den oberen streckte sie nach oben aus. Es war keine Geste, die forderte, sondern eine, die klar machte, was sie tun würde, wenn Myrie wollte.

Myrie schüttelte den Kopf sachte und Daina legte die Arme wieder seitlich am Körper ab. Myries Blick wanderte über Dainas Körper, natürlich nicht zum ersten Mal. Daina war kleiner als sie, aber für einen Lobbud relativ groß. Sie wirkte gleichzeitig schlank, breit gebaut und robust, und auch weich. Und Myrie überlegte, dass sie vielleicht doch von Daina in den Arm genommen werden mochte. Sie zögerte einen Augenblick. Sie war auch immer noch nicht wieder in der Lage, zu sprechen. Dann griff sie vorsichtig nach Dainas unterem Arm, nach dem Handgelenk, und legte es so ab, wie es Dainas Andeutung zuvor nahegelegt hatte, wie sie es getan hätte, hätte Myrie nicht abgelehnt. Sie legte sich darauf, lehnte ihr Gesicht an Dainas raues Oberteil an ihre Schulter, und legte Dainas anderen Arm um sich herum. Daina trug ein ärmelloses Oberteil, das

aber breite Schulterträger hatte. Dainas Haar berührte ihren Kopf. Daina schloss die Arme, zog Myrie vorsichtig ein Stück fester an sich. Es fühlte sich schön an, so vorsichtig festgehalten zu werden. Es fühlte sich danach an, als wäre sie empfindlich und Daina wüsste es. Als wäre sie Daina sehr viel wert und als hätte Daina Angst, etwas kaputt zu machen. Daina legte ihr Kinn vorsichtig auf Myries Kopf ab und Myrie spürte Dainas Atem auf ihrer Kopfhaut und in ihren wenigen Haaren.

Dainas Arme und Hände fühlten sich durch Myries Weste angenehm kühl an. Wenn sie schon durch die Weste die Kühle so sehr spüren konnte, dann waren sie wahrscheinlich ziemlich kalt. Myrie registrierte, dass sie sie direkt auf der Haut spüren wollte. Sie löste Dainas Arme wieder, hinter sich greifend, und wieder die Handgelenke vorsichtig mit ihren Händen umschließend. Dann zog sie sich die Weste aus, nicht eilig, aber auch nicht langsam. Sie legte sie oberhalb ihrer Köpfe ab, und legte Dainas Arme erneut um sich. Sie bemerkte nicht sofort, dass sie leicht zitterten. Vielleicht frohr Daina. Dann mochte Myries Körperwärme vielleicht dagegen helfen. Dainas Arme schlossen sich in der selben Art und Weise wie zuvor, zogen Myrie wieder ein Stück an sich, aber nur ein wenig. Myrie hätte sich mühelos herauswinden können und vertraute darauf. Die Kälte der Arme und Finger auf ihrer Haut war angenehm und Myrie lächelte ein wenig. Daina konnte das unmöglich sehen, weil Myrie ihr Gesicht wieder an ihre Schulter gelegt hatte. Dainas Atem auf ihrem Kopf fühlte sich anders an als vorhin. Auch der Atem zitterte.

»Das kannst du doch nicht tun!«, flüsterte Daina.

Myrie fragte sich, ob das eine Bitte war, sie loszulassen. Aber eigentlich hielt Daina sie und nicht umgekehrt. Also verharrte sie verwirrt in der Haltung und wartete, ob Daina noch etwas sagen würde.

»Du solltest mir nun dringend sagen, wie das mit dir und anfassen funktioniert.«, flüsterte Daina und es klang flehend.

Aber Myrie verstand es nicht so richtig, es irritierte sie. Sie hatte doch deutlich kommuniziert, dass es so in Ordnung war, wie es war. Sie hatte

Dainas Arme selbst um sich gelegt. Sie fragte sich, wie sie noch klarer machen sollte, dass es in Ordnung war, dass sie sich so wohl fühlte.

»Sonst fasse ich dich überall an.«, flüsterte Daina.

Myrie blickte auf in das Gesicht des Lobbuds. Daina schaute zurück. Sie hatte einen Ausdruck im Gesicht, den Myrie in dieser Art noch nicht kannte, aber vielleicht Vorstufen davon. Zum Beispiel als Daina ihr gesagt hatte, dass sie schön wäre, als sie ihre Weste bei der Suche nach Merlin ausgezogen hatte, hatte er ähnlich gewirkt. Oder später, als sie sich gemeinsam wieder warm geduscht hatten. Gleichzeitig wirkte er aber auch so, wie er auf der Zugfahrt gewirkt hatte, als Myrie sich ihr so wertvoll vorgekommen war.

»Überall.«, wiederholte Daina tonlos.

Sie wirkte verzweifelt, überlegte Myrie. Und vielleicht gierig. Sie senkte den Kopf wieder, legte ihn wieder an Dainas Schulter, machte sich Gedanken, ob sie angefasst werden wollte. Sie spürte wieder, wie Dainas Arme leicht zitterten und sie sie, vielleicht unbewusst, noch ein Stück fester umarmte. Sie mochte gestreichelt werden, überlegte sie. Vielleicht sogar überall, wenn Daina dabei vorsichtig war. Vielleicht, und das obwohl sie es sogar wiederholt hatte, meinte Daina auch nicht überall, sondern einfach nur sehr viel mehr.

»In Ordnung.«, flüsterte Myrie.

Ihr wurde dabei schwindelig und sie stellte fest, dass sie nicht geatmet hatte, während sie Dainas Gesichtsausdruck zu entschlüsseln versucht hatte.

»In Ordnung?«, fragte Daina überrascht nach, aber nicht weniger leise als zuvor, und auch immer noch mit dieser Verzweigung in der Stimme.

»Ich wehre mich, wenn etwas nicht in Ordnung ist.«, versicherte Myrie leise.

»Indem du mir die Nase blutig schlägst?«, fragte Daina unsicher.

»Indem ich dich fixiere, wie ich es getan habe, als du Merlin geschlagen hast.«, entgegnete Myrie kurzentschlossen.

Daina atmete einmal tief ein und aus. Ihr warmer Atem wehte dabei angenehm stark durch Myries Haare.

»Das ist in Ordnung. Vergiss nicht, dass ich nicht so robust bin, wie du.«, erwiderte Daina leise.

Sie warteten beide ein bisschen, ob es noch etwas zu sagen gäbe. Aber da gab es nichts mehr. Und dann legte Daina ihre Wange auf Myries oberer Stirn ab, vorsichtig, und zog sie noch ein kleines bisschen enger an sich. Eigentlich hielt sie sie nicht fester, als vorher, nur lag Myrie näher an ihr. Myries Schultern drückten sich gegen Dainas Brust. Sie war weich. Bei Daina war im vergangenen Jahr ein wenig Brust gewachsen, die Myrie nun an ihren Schultern spürte. Es war angenehm, fand sie, und ganz anders als bei Ahna.

Bis jetzt hatte sich alles trotz der Veränderung der Haltung einigermaßen statisch angefühlt. Vielleicht, weil die relative Haltung der Körperteile sich nicht so sehr zueinander geändert hatte, die Winkel der Gelenke nicht so sehr. Nun begann Dainas unterer Arm weiter nach unten über Myries Rücken zu wandern, langsam. Ihre kühlen Finger strichen unbeschreiblich vorsichtig über Myries Rückenmuskulatur und über ihre Wirbelsäule in ihren Lendenwirbelbereich. Myrie hielt die Augen geschlossen und genoss die Berührung, ließ sich in dieses Gefühl hineinfallen. Sie spürte Dainas Atem nun nicht mehr nur auf ihrem Kopf und in ihren Haaren, sondern auch am Heben und Senken des Brustkorbs und Bauchs an ihrem Körper. Auch das fühlte sich angenehm an. Daina atmete ungewöhnlich schnell, als wäre sie aufgeregt, und in gewisser Weise war die Situation ja auch aufregend.

Myrie war viel von ihrer Schwester oder ihrem Papa angefasst worden, und auch Merlin hatte sie schon einmal im Arm gehabt und ein anderes Mal ihre Handgelenke gestreichelt, aber dieses hier war anders.

Daina fasste sie nicht nur an, um sie zu streicheln, um ihr gut zu tun, sondern auch, um sie zu erforschen. So fühlte es sich zumindest an, als ihre Hand über ihren Rücken fuhr. Sie verharrte nicht an einer Stelle und streichelte diese dann, sondern sie ertastete Myries Rücken, überall,

und war dabei sanft und zärtlich, irgendwann etwas weniger vorsichtig. Myrie zuckte, als sie von ihrem Rücken auf ihre Seite wanderte, zwischen Beckenknochen und Rippenbögen. Daina hielt inne, aber als Myrie sich nicht weiter bewegte, erforschte die Hand weiter. Myrie zuckte erneut. Es kitzelte ein wenig. Aber es hörte auf, als Daina die Rippenbögen erreichte. Ihre Hand lag nun unterhalb von Myries Arm und Myrie hob ihn ein wenig an, damit Daina besser an Stellen herankommen könnte, die sie erreichen wollte. Dainas Hand ergriff Myries Arm mittig am Unterarm und führte ihn nach oben, legte ihn ausgestreckt über ihnen ab. Nicht in einer Weise, in der sich Myrie nicht mühelos hätte wehren können, eher im Gegenteil, nur eine Richtung vorschlagend und Myrie folgte. Dann strich Dainas Hand an der Innenseite des Arms wieder herab, ertastete dabei die Oberarmmuskeln. Myrie registrierte eine Unregelmäßigkeit in Dainas Atemrhythmus, als die kühle Hand um ihren Oberarm herumfuhr, und wieder zurück. Myrie zuckte erneut kurz, als Dainas Hand die Achselhöhle passierte, sie wanderte von dort wieder auf den Rücken, in den Schulterbereich, der sich nun anders anfühlte, da der Arm anders lag.

»Du bist so schön.«, flüsterte Daina auf ihren Kopf.

Es war das erste, was sie seit langem sagte. Dieses Mal hatte Myrie den Raum in ihrer Gefühlswelt, die Bedeutung in sich aufzunehmen. Und es fühlte sich gut an, dass Daina so empfand. Aber sie hoffte trotzdem, dass Daina nun nicht noch mehr sagen würde. Sie mochte das Schweigen. Es war so viel entspannender, den für Sprache zuständigen Bereich in ihrem Gehirn nicht wach halten zu müssen. Und Daina fuhr fort damit, sie zu streicheln und zu ertasten.

Als nächstes wanderte Dainas Hand über Myries Rücken wieder nach unten, über ihren Beckenknochen, wo Myrie nicht so kitzelig war, zwischen sie auf Myries Vorderseite. Sie lösten ihre Körper etwas voneinander, aber Dainas anderer Arm ließ sie dazu nicht los. Sie lösten sich gerade soweit, dass Dainas Hand ihren Bauch erfühlen konnte, den Myrie dabei anspannte, damit es nicht kitzelte. Dainas Atem setzte einen Moment aus und Myrie blickte hinauf in ihr Gesicht, um diese Reaktion einzuordnen.

Der Ausdruck in Dainas Gesicht war wunderschön. Es wirkte entspannt und konzentriert, fiebrig, und etwas Gieriges lag darin, eine Art Sucht, überlegte Myrie. Dann atmete Daina wieder, langsam und flach. Myrie hielt selbst einen Augenblick den Atem an, mochte es, der Grund für eine solche Empfindung zu sein. Die Augen waren hinab auf Myries Bauch gesenkt gewesen. Nun aber hoben sich die Augenlider und sie blickten sich direkt in die Augen. Daina stockte der Atem erneut und Myrie bemerkte, wie es ansteckte und auch sie wieder zu atmen aufgehört hatte. Dann küsste Daina Myrie. Aber ihre Lippen hatten sich kaum berührt, als Myrie spürte, dass es ihr zu viel war. Sie reagierte sofort, griff Dainas Arm, verdrehte ihn auf Dainas Rücken und drückte ihn auf den Boden. Dainas Körper folgte. Er hatte keine andere Möglichkeit, als sich auf Dainas verdrehten Arm zu legen. Myrie hatte dabei daran gedacht, dass Daina ein Lobbud und empfindlich war. Sonst gar nichts, nur daran, Daina nicht weh zu tun dabei.

Nun lag Daina unter ihr, ihre Körper hatten eine handbreit Abstand voneinander. Die Verbindung zwischen Myries und Dainas Händen führte dazu, dass Myrie sich über Daina gebeugt abstützte. Sie stützte sich auf der anderen Seite von Daina auf die andere Hand. Sie hätte Daina weiter so festhalten können, und sich auf ihre andere Seite rollen können. Oder einfach ganz loslassen können. Aber sie tat beides nicht.

Daina hatte auch ihre andere Hand von Myries Rücken fallen lassen, lag ruhig unter ihr und machte keine Anstalten, Myrie wieder anzufassen. Aber sie atmete schnell und blickte Myrie weiter in die Augen. Sie lächelte nicht und wirkte nicht unglücklich. Es war wieder ein Ausdruck von Verzweiflung in ihrem Gesicht, und Myrie war nicht klar, warum sie das wusste, aber sie wusste, dass es bedeutete, dass Daina genoss. Dass Daina es mochte, wie Myrie über sie gebeugt war und sie fixierte. Dass die Verzweiflung daher rührte, dass Daina die positive Empfindung, die sie empfand, nicht ganz fassen konnte, und dass Daina irgendwie mehr wollte, aber nicht ganz klar war, wovon mehr und wie.

Myries Blick wanderte von Dainas Augen hinab auf ihren halb geöffneten Mund. Vielleicht wollte sie Daina küssen. Es war gerade nur so schnell passiert und so unvermittelt, überlegte sie. Sie zögerte, betrachtete den Mund. Dann beugte sie sich langsam hinab, um Daina zu küssen. Aber kaum berührten sich ihre Lippen erneut, atmete Daina aus, und Myrie roch ihren Atem. Der Geruch irritierte sie, also löste sie sich wieder, begab sich zurück in die Haltung, in der sie eine Weile über Daina abgestützt verharrt hatte. Sie stützte sich auf den Ellenbogen des linken Arms, sodass sie Daina zwar näher war, aber sie konnte sich darauf so abstützen, dass sie den rechten Arm frei bewegen konnte. Dann ließ sie Dainas Handgelenk los und holte ihren rechten Arm unter ihrem Rücken hervor. Sie strich Daina Haar aus dem Gesicht, hielt Daina die Nase zu und beugte sich erneut zu ihr hinab. Dainas Körper bewegte sich kaum, als Myrie sie küsste. Sie konnte ja auch nicht mehr atmen, daher hob oder senkte sich die Brust nicht. Aber die Muskeln spannten sich an und sie zitterte leicht.

Aber Dainas Mund bewegte sich. Und sie gab einen kurzen Ton von sich. Einen, den Myrie wieder in die Art positiver Verzweiflung einzuordnen wusste wie den Gesichtsausdruck, als Myrie sie fixiert hatte.

Myrie löste sich von Dainas Mund wieder, als der Übergang vom ungewohnten in ein schönes Gefühl auch nach einer dafür unüblich langen Zeit nicht eintrat. Sie war immer leicht irritiert gewesen, wenn Daina eine neue Stelle ihres Körpers angefasst hatte, aber die Irritation war sehr schnell einem haptischen Gefühl gewichen, das sie hatte sehr genießen können. Dies war hier nicht der Fall. Die Irritation ließ zwar nach, aber es fühlte sich dennoch einfach interessant an und nicht schön. Auch nicht schlecht, aber eben nicht in einer Art, dass Myrie es genossen hätte. Und so, als würde es nicht ins Muster passen. Daina begann rasch durch den Mund zu atmen und Myrie realisierte, dass sie immer noch ihre Nase zuhielt. Sie ließ die Nase los und legte sich neben Daina auf dem Boden ab. Sie blieben einige Augenblicke nebeneinander liegen, bis Daina sich wieder auf die Seite drehte, ohne Myrie zu berühren, und sie anblickte. Myrie schloss die

Augen, atmete ein paar Mal ein und aus und drehte sich dann auch dem Herzwesen zu. Sie war zu neugierig, wie ihr Gesicht jetzt aussehen würde.

Es wirkte noch immer entspannt und sehr glücklich. Ein wenig von der Sucht spiegelte es immer noch wieder.

»Darf ich dich wieder anfassen?«, fragte Daina sehr ängstlich und vorsichtig.

Myrie schüttelte den Kopf.

»In Ordnung.«, flüsterte Daina.

Sie mochte enttäuscht sein, aber das sah man kaum. Sie war vor allem glücklich, stellte Myrie fest. Daina lächelte und entspannte ihren Körper allmählich, blickte Myrie an, wieder mit dieser Wertschätzung, als wäre Myrie sehr besonders für sie. Und Myrie glaubte daran. Myrie lächelte auch ein bisschen. »Doch.«, sagte sie.

Dainas Lächeln verblasste, aber nicht, weil sie weniger glücklich gewesen wäre. Eher vor Überraschung oder weil sie überlegte, wie sie anfangen wollte. Myrie wusste es nicht. Daina breitete die Arme wieder aus und Myrie legte sich hinein.



Daina war vorsichtig, den ganzen Rest der Nacht hindurch. Wie Myrie überlegt hatte, meinte sie anscheinend mit überall wirklich nur an vielen Stellen und nicht wörtlich überall. Vielleicht wollte sie sogar mehr von Myrie anfassen, als sie es tat, aber wagte es nicht, weil Myrie sie dann vielleicht wieder fixiert hätte. Nicht, weil Daina nicht fixiert hätte werden wollen, sondern, weil es bedeutet hätte, dass Myrie etwas gestresst hätte.

Daina streichelte ihren gesamten Oberkörper, aber Myries Gürtel bildete eine Grenze, die sie nicht überschritt. Zumindest nicht weit, vielleicht wanderten ihre Fingerspitzen Mal ein klein wenig unter den Zug des Hosensbundes. Daina küsste sie auch noch einige weitere Male, weniger unvermittelt, und ohne zu atmen dabei. Sie schien es zu genießen. Und

Myrie ließ es zu, weil es so war, und es sich nicht schlecht anfühlte, und sie für möglich hielt, dass sich vielleicht irgendwann, wenn es nicht mehr so ungewohnt wäre, doch ein Genussgefühl dazu einstellen würde. Aber das passierte nicht, zumindest nicht in dieser Nacht. Daina küsste sie auch auf den Schädel, auf die Stirn und auf die Wangen. Das hingegen mochte Myrie, sofern sie es nicht nass tat. Und sie mochte, dass Daina so vorsichtig mit allem war, aber mit der Zeit sicherer und mutiger wurde, und sie schließlich sehr fest streichelte, über ihre Muskeln rieb und sie mit Kraft erforschte. Es fühlte sich alles gut und angenehm an, aber es war gut, dass es in dieser Reihenfolge passierte, erst vorsichtig, dann kräftiger werdend.

Obwohl sie beide sehr müde waren, konnten sie eine ganze Weile kaum genug davon kriegen. Es brauchte, bis der Morgen dämmerte, bis der Zeitpunkt kam, an dem Myrie die Variabilität der haptischen Reize zu viel geworden wäre, aber Daina schien zu einem ähnlichen Zeitpunkt genug erforscht zu haben und wurde ruhiger. Sie hielt Myrie immer noch im Arm, als sie einschliefen.



Myrie wachte von einer Empfindung an ihrer Schulter auf, die sie nicht zufriedenstellend einordnen konnte. Sie war die ganze Nacht über immer wieder kurz aufgewacht und war dann wieder eingeschlafen, immer, wenn Daina sich bewegt hatte, wenn sie sie zum Beispiel vorsichtig wieder etwas enger an sich gezogen hatte, vielleicht unbewusst. Sie hatte sie immer noch im Arm, aber ihr Unterarm bewegte sich auf ihrem Rücken. Er bewegte sich nicht, als wolle sie Myrie streicheln und es machte Myrie neugierig, was Daina da tat. Es hielt lange genug an, dass sie sogar den Zustand des Halbschlafs hinter sich ließ, in dem sie immer in der Lage gewesen war, rasch wieder einzuschlafen. Bevor sie sich bewegte, nahm sie wahr, dass Daina inzwischen auf dem Rücken lag und Myrie ihren Kopf auf ihrem Schlüsselbein abgelegt hatte, fast in der Armbeuge. Entweder, es war noch

nicht lange so, oder Daina hatte einen eingeschlafenen Arm, oder sie war robuster als Ahna. Vielleicht bewegte sich der Arm auf ihrem Rücken, damit er wieder aufwachte.

Myrie öffnete die Augen und Daina registrierte es, weil Myries Wimpern des Auges, das nah an der Armbeuge ruhte, über Dainas Haut strichen.

Sie küsste Myrie auf den Haaransatz nahe ihrer Stirn. »Guten Morgen, Myrie.«, sagte sie.

Myrie konnte sich nicht daran erinnern, dass Daina je so glücklich und unangespannt geklungen hätte. Und sie hätte vor allem während einer Spielwoche nicht damit gerechnet. Während sie gerade noch hatte wissen wollen, was es mit der Bewegung von Dainas Arm auf sich hatte, wollte sie nun gern zuerst in ihr Gesicht sehen. Also stützte sie sich auf einen ihrer Arme, und erhob ihren Oberkörper etwas, sah in ihr Gesicht. Sonne schien ihr auf den Rücken und wärmte ihn. Er war etwas schwitzig und warmer Wind strich darüber.

Daina lächelte und das Gesicht wirkte in der Tat glücklich und entspannt. Sie trug ihren Monokel im einen Auge und hatte bis eben an Myrie vorbei geschaut. Nun aber wandten sich ihre braunen Augen ebenfalls Myries Gesicht zu. Myrie prägte sich den Gesichtsausdruck ein, dann blickte sie sich um.

Daina tippte mit der Hand ihres unteren Arms auf dem oberen Arm, den sie zuvor mit dem Monokel angesehen hatte. Sie tippte nun ohne genau hinzusehen noch etwas zu Ende.

»Sarina und Merlin haben sich Sorgen gemacht und meinten, wir sollten bald mal wieder auftauchen. Wenn wir weiterkommen wollen, müssen wir wohl auch weiterspielen.«, erklärte Daina. »Ich habe geschrieben, dass du in Sicherheit bist und dass wir bald da sind.«

Myrie nickte. Der Stand der Sonne verriet ihr, dass sie sehr wenig geschlafen hatten. Sie fühlte sich trotzdem wach. Aber Daina ließ sie nicht los, wenn auch ihre Umarmung nicht sehr fest war, und auch Myrie löste sich nicht. Stattdessen fiel ihr Blick auf Dainas Haar, das auf einer Seite in ihrem Gesicht an getrocknetem Speichel klebte. Myrie löste die Strähne

vorsichtig von Dainas Mundwinkel und legte sie neben dem Kopf ab. Daina hatte seidiges Haar. Myrie kannte haptisch bisher vorwiegend Bart und Haare ihres Papas und ihrer Geschwister. Sie konnte sich auch vage an Oma Lornas Haar erinnern. Es war fest gewesen, etwas spröde und mit mehr Wellenstruktur, sodass sich Zöpfe darin nur schwer lösten. Das ihres Papas war eher weich, Bart und Haar, aber nicht seidig. Dainas Zöpfchen lösten sich.

Myrie strich mit den Fingern durch Dainas Haare, löste einen der Zöpfe ganz auf und flocht ihn nach. Dann fiel ihr ein, dass sie vielleicht hätte vorher fragen sollen. Aber auf der anderen Seite nahm sie die ganze Zeit Dainas Gesicht wenigstens halb wahr, und hätte sicher reagiert, wenn Daina unentspannt ausgesehen hätte.

Nun schenkte sie Dainas Gesicht wieder ihre volle Aufmerksamkeit. Daina hatte die Augen geschlossen und lächelte ein wenig, wirkte, als ob sie genoss. Und das sah schön aus, fand Myrie. Sie hatte das Bedürfnis, Dainas Wangen zu küssen. Sie strich sachte über die eine der Wangen, bevor sie sich langsam herabbeugte. Daina atmete plötzlich ein, als Myrie die ihr nähere weiche Wange vorsichtig etwas an die fast geschlossenen Lippen sog. Myrie ließ wieder von Daina ab, kurz besorgt, ob es vielleicht doch eine schlechte Idee gewesen wäre. Aber Daina wirkte ebenso glücklich, wie am Tag zuvor. Sie hatte nur die Augen aufgeschlagen.

Als Myrie sich zur anderen Wange herunterbeugte, folgte Dainas Gesicht ihrer Bewegung, sodass sie nicht an die Wange kam und stattdessen Dainas Mund der Ort gewesen wäre, den sie geküsst hätte. Aber das war nicht dran. Myrie konnte nicht einmal darüber nachdenken, ob er vielleicht danach wieder dran wäre. Sie fühlte sich unwohl mit der Asymmetrie, die sich aus dem Küssen von nur einer Wange ergab. Aber wenn Daina nicht wollte, dann wollte sie natürlich auch nicht. Sie glaubte aber eigentlich nicht, dass Daina nicht wollte. Sie entfernte ihr Gesicht wieder von Dainas und Daina drehte ihren Kopf wieder gerade. Vorausgesetzt, Daina bewegte sich nicht wieder mit, könnte sie nun die Wange erreichen, wenn sie sich herunterbeugte. Myrie griff mit ihrer freien Hand vorsichtig nach

Dainas Ohr und hielt das Gesicht daran fest. Sie tat es nur, um mitzuteilen, was sie wollte, aber fast ohne Kraft, sodass sich Daina problemlos hätte herauswinden können. Sie hätte nur den Kopf zu drehen brauchen. Dann küsste sie Dainas andere Wange und lächelte. Daina lag einfach still da, ganz still, und glücklich.

Myrie hätte das Ohr nun wieder loslassen können, aber es war ein weiches Lobbudohr, und Myrie hatte noch nie ein solches Ohr berührt. Sie begann es mit den Fingern nachzufahren und Daina schloss die Augen wieder, öffnete leicht den Mund und atmete tiefer.

»Wir sollten eigentlich mal aufbrechen.«, flüsterte sie.

Myrie hielt inne. Sie hatte den Eindruck, dass Daina noch nicht zu Ende gesprochen hatte, und lag richtig.

»Eine Viertelstunde wird hoffentlich in Ordnung sein.«, fügte sie leise hinzu. »Ich weiß, das Spiel wollte ich schon immer spielen, und es rennt mir weg. Aber dies will ich auch unbedingt, und ich habe den Eindruck, es rennt mir auch weg. Weil es morgen schon ganz anders sein wird, selbst, wenn wir weitermachen.«

Myrie machte Gesten, um sich einen Wecker auf eine Viertelstunde zu stellen, aber dann fiel ihr wieder ein, dass es keinen Zweck hatte. Sie hatte ihr Schweißband ja nicht wieder. Also musste sie sie wohl abschätzen. Sie stellte sich innerlich darauf ein, in einer Viertelstunde etwas zu sagen, bevor sie Dainas Ohr weiter mit den Fingern nachfuhr. Sie drehte Dainas Kopf dazu sachte auf die Seite und betrachtete es genau. Es war ein großes Ohr, nicht in der Höhe, aber in der Breite, an einer Ecke zugespitzt, wie bei Elben, aber eben nicht so schmal wie jene. Sie faltete die Ohrmuschel um, um dahinterzuschauen, und entdeckte eine Stelle, die etwas heller war, eine feine Linie. Narbengewebe, dachte sie. Sie erinnerte sich plötzlich daran, dass Daina auf dem Ehrenberg bei Merlins Rettung in der Lage gewesen war, Henne Lot zu empfangen, obwohl sie keine Kopfhörer oder Hinterohrhörer dabei gehabt hatte. Zumindest keine sichtbaren. Myrie hatte irgendwann einmal nachfragen wollen. Aber sie erinnerte sich auch daran zurück, dass Daina einmal Merlins Hinterohrhörer genutzt

hatte, um sie zu hören und mit ihr zu sprechen, als Hermen sie verraten hatte, als sie über zwei Monate im Wald geschlafen hatte. Myrie glaubte allerdings nicht, dass diese Narbe zwischen diesen beiden Ereignissen hinzugekommen war. Dazu wirkte sie zu alt. Es war ein sehr verblasster, hellerer Strich auf der hellbraunen Haut.

»Du hast Hörimplantate, aber du willst nicht, dass andere es wissen?«, folgerte Myrie.

»Auf diese Art kann mir niemand Hinterohrhörer oder andere Devices zum Hören verwanzen oder klauen.«, erklärte Daina. »Und wenn ich aber Hinterohrhörer nutze, oder auch nur Attrappen, versuchen sie es vielleicht, und ich kann sie dabei erwischen.«

»Device« war ein Wort, das Myrie auch nicht sehr oft gehört hatte. Ein weiteres, das ihr vermutlich die Hinterohrhörer übersetzt hatten. Aber sie konnte ungefähr einordnen, was es hieß, zumindest genau genug für jetzt.

Myrie strich über die Narbe und klappte die Ohrmuschel zurück. Sie wäre sicher auch so zurückgesprungen, hätte sie sie einfach losgelassen, aber Myrie wollte es gern kontrolliert selbst tun. Dann küsste sie die Spitze der Ohrmuschel. Daina atmete wieder abrupt ein. Myrie überlegte, dass dies vor allem vorgekommen war, wenn sie zärtlich zu Daina gewesen war, und es wohl ein gutes Zeichen war. Sie wollte trotzdem auf Dauer nachfragen, was es genau bedeutete. Jetzt war aber erst einmal das andere Ohr dran.

»Findest du mich verachtenswert oder so etwas, weil ich Hörimplantate habe?«, fragte Daina, während Myrie ihren Kopf an den Seiten anfasste, die kleinen Finger hinter Dainas Ohren gelegt und die anderen Finger davor, und ihn vorsichtig auf die andere Seite drehte.

Myrie hielt inne und dachte kurz nach. »Nein. Ich hatte selbst darüber nachgedacht, ob ich das will. Aus anderen Gründen. Ich finde es immer irritierend, wenn ich die Hinterohrhörer nicht am Kopf habe. Aber manchmal müssen sie ja schon abgenommen werden für Reparaturen oder zur Reinigung. Implantate wären einfach immer da.«, erklärte sie.

»Das sind vielleicht viel sinnvollere Gründe.«, überlegte Daina.

»Achso, du möchtest wissen, ob ich verachtenswert finde, warum du welche hast?«, fragte Myrie.

Daina nickte, während Myrie ihren Kopf immer noch vorsichtig zwischen den Händen hielt. Myrie war nicht wirklich besorgt darüber gewesen, aber sie entspannte doch, auf diese Art eine Rückversicherung zu haben, dass Daina das konnte.

»Nein, auch das nicht.«, antwortete Myrie.

»Aber warum nicht?«, fragte Daina nach.

Myrie verharrte dieses Mal länger, um darüber nachzudenken. Es war keine ganz einfache Frage. Sie fragte sich sogar kurz, ob sie es nur deshalb nicht verachtenswert fand, weil sie nicht darüber nachgedacht hatte. Und sie spürte den inneren Drang dazu, es nicht verachtenswert finden zu wollen, weil Daina sicher nicht glücklich darüber wäre. Es war gar nicht so einfach, sich unabhängig davon Gedanken dazu zu machen, zumal Myrie es auch ziemlich unwichtig fand.

»Es ist quasi schon immer für das Spiel gewesen?«, fragte Myrie nach. Daina nickte ängstlich.

»Das Spiel ist deine große Sache, irgendwie. So, wie für mich vielleicht das Herumwandern und -klettern im Gebirge. Du hast auch akzeptiert, dass ich antags weg bin. Und an Wochenenden.«, begründete Myrie.

Daina wirkte erleichtert, wenn auch immer noch verunsichert, überlegte Myrie. Sie küsste die andere Ohrspitze, die nun oben lag. Das hätte sie vielleicht nicht tun sollen, kam ihr in den Sinn, als Daina wieder rasch Luft holte. Ihr schien diese so hervorgerufene Reaktion nicht förderlich für ein ernsthaftes Gespräch zu sein, in dem sie sich gerade befunden hatten. Myrie hob ihren Oberkörper an, stützte sich wieder voll auf den einen Arm, während sie mit der anderen Hand durch Dainas Haare strich. Daina blinzelte und schien aus einer ganz anderen Art zu denken in die Realität zurückzukehren. Wie Myrie das manchmal tat, wenn sie sich auf irgendetwas anderes fokussierte als das Gespräch, überlegte Myrie. Aber wahrscheinlich doch wieder ganz anders.

»Warum hast du keine Implantate?«, fragte Daina.

»Mein Papa meint, ich solle das später entscheiden, weil man das nicht rückgängig machen kann, und ich vielleicht noch nicht so sehr das Gefühl dafür hätte, was ›für immer‹ heißt.«, erklärte Myrie.

»Und, glaubst du, dass du weißt, was ›für immer‹ heißt?«, fragte Daina.

Myrie schüttelte den Kopf. »Das allermeiste vergeht. Manches davon rasch. Manches langsam.«, antwortete sie und lächelte. »Ich habe bislang nicht den Eindruck gewinnen können, dass es ein ›für immer‹ gibt.«

»Philosophisch.«, kommentierte Daina.

Myrie klappte nun auch die zweite Ohrmuschel um, um auch hier die Narbe anzusehen. Wie auf der anderen Seite war sie sehr fein und nicht zu erföhlen. Dann legte sie die Ohrmuschel wieder an ihren Platz und strich stattdessen mit den Fingern über Dainas Kinn.

»Ich wünschte irgendwie, das hier würde nie vergehen.«, murmelte Daina.

»Aber es ist doch schon dabei, zu vergehen. Also ich meine, es lebt doch von Bewegung. Und Bewegung beinhaltet doch, dass Dinge vergehen und andere kommen.«, antwortete Myrie.

Daina griff nach Myries Hand, führte den Handrücken zu ihrem Mund und küsste ihn. Dann strich sie Myries Arm hinauf, verharnte bei Myries Oberarm. Sie fuhr wieder die Muskulatur ab, bevor ihre Hand auf Myries Schulterpartie wanderte und daran zog. Myrie gab nach und legte sich auf Daina ab, die sie wieder in ihre Arme zog und ihr Gesicht küsste.

Myrie erföhlte mit ihren Händen Dainas raues Oberteil im Rücken, nur einen Augenblick. Sie mochte die Haptik, aber ihr Zeitgefühl sagte ihr, dass die Viertelstunde wohl nun vergangen war. Sie fuhr mit den Händen noch einmal in Dainas Haar, in Dainas Nacken und küsste sie vorsichtig auf die Stirn. »Die Viertelstunde ist um, glaube ich.«, sagte sie leise.

»Mist.«, sagte Daina und löste sich nun tatsächlich aus der Umarmung.

Myrie lächelte. Es war so wunderschön, Dainas Gesicht dabei zu beobachten, wie es diese vielen verschiedenen Ausdrücke durchlief, von den weggetretenen, bei denen sie nicht in dieser Welt zu sein schien, über glückliche, aber sehr bewusste, zu denen, in denen sie sich unterhielten. Es

reizte Myrie, herauszufinden, wodurch sie welche hervorrufen konnte. Aber das musste warten.

Daina kroch an den Rand des Dachs vor, während Myrie sich die Weste anzog. Myrie hatte kurz überlegt, ob sie es lassen sollte. Sie müsste sie ja doch gleich wieder ausziehen, um ihren EM-Anzug anzuziehen. Aber so hätte sie die Hände frei, und das wäre vielleicht hilfreich für Daina. Sie legte sich auf den Bauch und streckte die Hände vor.

»Hier, du kannst dich festhalten, wenn du willst.«, bot sie an.

Daina blickte sich um, zögerte, überlegte, wie sie es anstellen sollte. Dann robbte sie auf dem Bauch so herum, dass ihre Füße zur Leiter deuteten und ihre Hände in Myries Richtung. Sie hielt sich an Myries Händen fest, während sie langsam rückwärts kroch und die Sprossen mit den Füßen suchte. Myrie kroch ihr langsam hinterher, ließ sie nicht los dabei, bis Daina ihre Hände nacheinander von Myries lösen und auf die Seitenstreben der Leiter umplatzen konnte.

»Danke.«, sagte Daina.

Myrie erwiderte nichts. Sie fragte sich, ob sie sich abseilen sollte, um an Daina vorbei unter ihr auf die Leiter zu gelangen, um ihr noch mehr Sicherheit zu geben. Aber vielleicht hätte Daina auch die halbe Leiter schon geschafft, wenn sie mit ihrem Seil soweit wäre. Also stieg sie einfach hinter Daina die Leiter herab und beugte sich regelmäßig von der Leiter weg, um vor ihrem Körper hindurch zu sehen, wie es Daina ginge. Sie hatte sehr ängstlich gewirkt, bis sie die Hände an der Leiter hatte, aber nun wirkte sie sicherer.

»Mir macht es ja durchaus Angst, dass du hier oben ohne EM-Anzug hingestiegen bist.«, bemerkte Daina.

Myrie wusste nicht, wie sie darauf reagieren sollte. Sie würde ihr Verhalten für Daina nicht ändern, aber es war ihr unangenehm, Daina damit Angst zu machen.

»Weißt du, dass du in Fork von EM-Feldern gebremst wirst, wenn du von so einer Leiter wie dieser fallen würdest?«, fragte Daina.

»Ja.«, antwortete Myrie. »Und wenn ich ohne EM-Anzug fallen sollte, dann von Netzen, was aber weniger angenehm ist.«

»Ganz und gar nicht angenehm.«, bestätigte Daina. »In Virtualitäten springt man ja schon mal wo herunter. Wenn man das mit EM-Anzug in Fork tut, ist das eben auch kein Problem. Aber ich habe immer Angst, wenn Leute ohne in Fork rumlaufen, dass sie vergessen, dass das dann weniger glimpflich abläuft.«

»Ich mache mir immer bewusst Gedanken, wenn ich irgendwo herunterspringe, oder auch nur fallen könnte, was mir passieren könnte, und wie ich damit umgehe.«, versicherte Myrie.

»Aber einen EM-Anzug einfach anzulassen, bis du oben bist, und ihn erst dort auszuziehen, wäre doch wirklich kein so großes Problem, oder?«, fragte Daina.

»Ich mag oft das Gefühl von Kleidung direkt auf der Haut. Ich kann schauen, ob ich mich in Fork daran gewöhne, ihn anzubehalten. Aber auf der anderen Seite, ist dies eine Leiter und vergleichsweise ungefährlich gegen das Herumklettern im Gebirge, wo es weder EM-Feld noch Netze gibt, die mich auffangen würden.«, sagte Myrie, »Und das werde ich nicht aufgeben.«

»Oh, stimmt. Ich hatte gerade verdrängt, dass das nur in Fork hilft, den Anzug anzubehalten.«, fiel Daina ein.

Sie stieg unten von der Leiter auf die Terrasse. Ska saß immer noch dort, ihren Faltrechner hatte sie allerdings zusammengefaltet neben sich abgelegt, und auch die Kopfhörer trug sie nicht mehr. Abgesehen von Ska war die Terrasse leer. Sie stand auf, als auch Myrie von der Leiter herab auf den Boden sprang, und schmunzelte. Sie musterte Myrie einmal von oben bis unten, die ganze Zeit mit dem Schmunzeln im Gesicht.

»Ich habe die Sicherheitslücke gefixt. Der Fix ist vor einer halben Stunde gereviewed worden und das Update ist draußen.«, sagte sie.

Myrie verstand einzelne Wörter daraus nicht, aber der Kern der Aussage war ihr klar: Anscheinend hatte tatsächlich eine Sicherheitslücke in der Kommunikation existiert, die Limbus ausgenutzt hatte, um sie abzuhören,

und nun wären sie wieder sicher, sofern nicht noch eine weitere Sicherheitslücke existierte. Aber Ska hatte sich auch nicht an Myrie sondern an Daina gerichtet, glaubte sie zu wissen, obwohl sie sich erst jetzt zu Daina umdrehte.

»Sehr cool. Ich liebe dich.«, sagte Daina.

Ska ging die zwei Schritte auf Daina zu, die zwischen ihnen Raum gewesen war, und rieb Daina mit dem Daumen über den Mundwinkel, in dem Dainas Haare geklebt hatten, bis sich weiße, salzige Kruste davon ablöste.

»Sie ist in der Tat schön.«, sagte Ska leise.

Myrie fragte sich einen Moment, ob sie Daina meinte, und von ihr in dritter Person sprach, oder von Myrie, oder von jemand ganz anderem. Sie hielt die mittlere Möglichkeit für am wahrscheinlichsten, und als Skas Blick wieder für einen Moment zu ihr huschte, war sie sich ziemlich sicher. Ihr wurde ganz warm im Gesicht, und sie fragte sich, ob es sich rötlich verfärbte. Sie fragte sich die Frage fast nie und bekam es auch bei anderen fast nie mit, wenn es passierte.

Daina schubste Ska von sich weg, wirkte aber nicht verärgert. »Ach, du!«, sagte sie.

Ska streckte ihr kurz die Zunge heraus und grinste breit. Myrie fragte sich, wie konkrete Vorstellungen Ska davon hatte, was heute Nacht passiert war, und ob es sie stören würde, wenn Ska etwas ahnte. Sie kam zu dem Schluss, dass es sie nicht stören würde.

Ska bückte sich nach ihrem Faltrechner und rollte ihn ein. »Ich mache mich mal wieder auf. Wir sehen uns Anfang nächster Woche.«, sagte sie zu Daina.

Myrie hatte zwischen den beiden Gesichtern hin- und hergesehen, und erkannte nun eine plötzlich eintretende Traurigkeit in Dainas Gesicht. Vielleicht wurden die Augen sogar feucht. Sie hatte die Schwester sehr lieb, da war sich Myrie nun sicher. Und auch, wenn es hieß, dass Daina nun traurig war, als sie sich wieder trennten, machte es Myrie glücklich.

»Ach, Daina.«, seufzte Ska, legte ihre rechte Hand an Dainas Wange,

den kleinen Finger hinter das Ohr gelegt, wie Myrie es vorhin getan hatte, und küsste Daina auf die Stirn. »Ich liebe dich auch.«

Dann ließ Ska Daina los, schwang sich über das Geländer der Terrasse, und machte das Zeichen, dass ein EM-Feld sie herabtragen möge. Sie blickte sich noch einmal um und winkte Myrie zu, aber Myrie war zu verdattert, um zu reagieren. Daina blickte ihr sehnsüchtig nach, bis sie nicht mehr zu sehen war, was schnell der Fall war.

Dann drehte sie sich zu Myrie um, griff sie bei der Hand und sie gingen durch die Küche in ihren Flur zurück, wo sie sich auf ihre Spielräume aufteilten.

Fabrik 2

Myrie betrat den Spielraum zunächst nur, um den EM-Anzug einzusammeln. Ihr Schweißband und ihre Hinterohrhörer lagen ordentlich darauf. Obwohl sie schon vermutet hatte, dass es so sein würde, durchströmte sie ein Gefühl der Erleichterung, als sie es sah. Sie haftete die Hinterohrhörer hinter ihren Ohren fest und streifte das Schweißband über, bevor sie sich waschen ging. Sie hörte nichts, was daran lag, dass sie zuletzt sämtliche Ausgaben über die Hinterohrhörer unterbunden hatte. Sie aktivierte die Ausgaben über die Hinterohrhörer auch erst wieder auf dem Rückweg in ihren Spielraum. Sie aktivierte Omantras Stimme separat, und anschließend alle anderen Stimmen mit der Filterung, die sie zuletzt mit Omantra eingerichtet hatte. Musik ließ sie zunächst ganz aus. Sie wollte erst einmal die Virtualität kennen lernen und betrat diese schließlich.

Als erstes stellte sie fest, dass sich alle anderen ihrer Spielgruppe in der Virtualität befanden. Sie blickte sich um. Sie befand sich in einem Flur. Er hatte einen ähnlichen Fußboden, wie er in der ersten Virtualität dieser Phase beschaffen gewesen war: Als wäre hellgraue, braune und grüne, zähe Farbe miteinander verrührt worden und hart geworden. Auch die Wände waren geweißt, aber statt dass hier Schuhprofile an den Wänden zu sehen gewesen wären, wirkten sie sauber und gepflegt, und es hingen Bilder an ihnen. Sie zeigten alle ungefähr das gleiche, nämlich je einen Elb, der mit Leichtathletik beschäftigt war. Aber die Bilder unterschieden sich in den Disziplinen und im Zeichenstil. Sie waren alle selbst gezeichnet und angemalt. Die Elben trugen alle die gleiche Uniform in dunkelgrün und mit dem Zeichen des kommunistischen Arbeitsstaats in rot darauf.

Zwischen je sechs Bildern gingen Türen in andere Räume ab. Neben jeder Tür befand sich ein kleines Türschild und auf dem Myrie nächsten stand 11c. Es war dann wohl eine Schule, überlegte Myrie.

Auf der den Bildern gegenüberliegenden Seite des Flurs standen Stühle an der Wand. An der oberen Kante der Wand schien durch eine schmale Fensterreihe blasses Sonnenlicht in den Gang. Es mochte Abend oder Morgen sein. Myrie wollte einen Blick hinauswerfen und kletterte auf einen der Stühle. Sie hatten Holz Sitzflächen und Holzlehnen in einem stabil wirkenden, roten Metallrahmen und standen sehr fest. Die Sitzfläche war zu niedrig, daher stieg Myrie auf die Lehne und kam so mit den Unterarmen auf die Fenstervertiefungen. Sie drückte sich noch etwas hinauf und konnte nun hinaussehen.

Sie sah zunächst nicht viel. Anscheinend war sie nicht in einem niedrigen Stockwerk und hatte keinen guten Winkel um nach unten zu schauen. Also zog sie sich mit dem rechten Fuß ganz hinauf und rollte sich auf den schmalen Fensterrahmen um näher an die Scheibe zu gelangen. Unter ihr lag schon wieder eine Stadt. Myrie hätte sich Schöneres vorstellen können, als nach dieser letzten Virtualität wieder in einer Stadt zu sein, aber auf der anderen Seite legte das Kontra-Thema eben auch nahe, dass es so wäre. Auch ihre Virtualität beinhaltet eine.

»Myrie, da wo du bist, findet gleich eine Berufsberatung statt. Das passiert in dieser Virtualität einmal in der Woche, haben wir herausgefunden. Du solltest die mitmachen.«, sagte Daina.

»Einmal in der Woche heißt dann, überhaupt nur einmal während der ersten Woche der zweiten Phase?«, fragte Myrie verwirrt.

»Nein. In dieser Virtualität gibt es Tag und Nacht. Ein solcher Zyklus dauert eine Drittel Stunde. Also passiert das wohl fast immer alle sieben Drittel Stunden.«, erklärte Theodil.

»Bis auf in den längeren Wochen?«, hakte Myrie nach.

»Es kann sein, dass die Virtualität auf verschiedenen langen Wochen verzichtet. Aber sie ist noch nicht so lange besucht, dass wir das mit Sicherheit sagen könnten.«, antwortete Theodil.

»Gestern Abend hat es die Spielgruppe Lunapes hierher geschafft. Erst seit dem gibt es Videomaterial. Das ist noch keine zwei Monate her.«, erklärte Daina.

Myrie grinste bei dem Gedanken, dass Daina zwei verschiedene Zeitsysteme in zwei Sätzen nutzte, und sie trotzdem wusste, was gemeint war.

Sie hörte Schritte von der einen Seite, in die ihr Flur einen Knick nach links von der Fensterseite weg machte, und ließ sich von der Fensterbank wieder herab. Sie kam gerade auf der Lehne des Stuhls unter sich an, als ein Elb in Sicht kam.

»Was machst du da?«, fragte der Elb.

»Ich«, Myrie zögerte kurz, und kontrollierte, ob sie auch wirklich in den Spielkanal sprach, »wollte nur aus dem Fenster schauen.«

»Wieso gehst du dazu nicht ins Atrium?«, fragte der Elb.

Statt zu antworten, musterte Myrie den Elb. Er trug ebenfalls eine Uniform, nicht die gleiche wie die auf den gezeichneten Bildern, aber mit dem gleichen Zeichen des Arbeitsstaats darauf. Die Grundfarbe war beige, aber zwei rote Streifen befanden sich am Ende des knielangen Faltenrocks. Myrie fragte sich, ob das eine Person aus der Spielgruppe Lunapes war, oder ein Inspielcharakter. Sie sah an sich selbst hinab und stellte fest, dass sie die gleiche Uniform trug. Sie fragte sich, warum sie noch nicht mitbekommen hatte, dass sie einen Rock trug. Die Antwort war einfach: Sie trug über ihrem EM-Anzug ihre Hose und spürte diese natürlich. Sie hatte Lust, sie auszuziehen und auszuprobieren, wie sich ein Rock auf der Haut anfühlte, aber das hätte sicher komisch gewirkt, wenn sie nun für den Charakter unsichtbare Kleidung ausgezogen hätte, ob es nun ein Inspielcharakter war, oder nicht.

»Ist ja auch nicht so wichtig.«, sagte der Elb. »Es ist gleich Berufsberatung. Vielleicht wolltest du einfach nicht so weit weggehen.«

Myrie nickte. Es war zwar nicht unbedingt direkt die Wahrheit, die viel zu komplex für ein Nicken gewesen wäre, aber auf der anderen Seite war sie auch vollkommen unwichtig.

»Aber auf Stuhllehnen steigen ist verboten. Du solltest dich nicht von einem Lehrer erwischen lassen.«, sagte der Elb.

Myrie schaute einen Augenblick irritiert, warum es schlimm wäre, wenn Lehrer sie dabei erwischten, aber nicht, wenn dies Lehrkräfte anderer Geschlechter täten, aber dann fiel ihr wieder ein, dass in der Zeit des kommunistischen Staats der Elben oft die maskuline Form stellvertretend für alle genutzt worden war, die in die entsprechende Kategorie fielen. Sie blickte erneut an sich herab und fragte sich, ob sie einen Rock trug, weil die Virtualität sie als weiblich eingeordnet hatte. Geschlechtsspezifische Kleidung hatte es auch gegeben, auch wenn die Unterschiede im kommunistischen Staat der Elben nicht ganz so stark gewesen waren wie im Imperialismus davor oder im Kapitalismus danach. Kleidung im Arbeitsstaat war praktisch gehalten gewesen und Röcke waren zwar vorgekommen, aber in vielen Berufszweigen hatte die Uniform für alle Geschlechter aus Hosen bestanden.

»Keine Angst, ich verrate dich nicht.«, sagte der Elb.

»Danke!«, sagte Myrie.

Während ihrer Überlegungen über die Schuluniform waren zwei weitere Elben um die Ecke in den Flur getreten. Sie unterhielten sich leise und setzten sich auf zwei benachbarte Stühle.

»Vielleicht sollten wir uns auch mal in die Schlange setzen.«, meinte der erste Elb. »Sonst müssen wir so lange warten.«

»Ich glaube, ich würde gern noch ein bisschen warten.«, entgegnete Myrie.

Weitere drei Elben betraten den Gang und bewegten sich auf die Stuhlreihe zu. Der Elb, mit dem sie sich unterhalten hatte, zuckte mit den Schultern und setzte sich auf den ersten Platz in der Reihe. Daneben blieb ein Platz frei und dann kamen auch schon die zwei Elben, die als zweites gekommen waren. Die drei weiteren setzten sich dahinter. Myrie hielt die Arme dicht am Körper. Sie hatte bei so viel Betrieb schon wieder das Bedürfnis zu fliehen, aber Daina hatte gemeint, dass sie diese Berufsberatung mitmachen möge, also setzte sie sich auf den letzten Platz,

hoffte, dass sie entsprechend auch als letztes drankäme, und auf diese Art sitzen bleiben könnte, solange alles so sehr wuselte. Zwei weitere Elben bogen um die Ecke, die aber nicht miteinander sprachen. Der eine setzte sich auf den zweiten Platz in der Reihe, der andere wirkte zögerlich, aber steuerte dann den Platz an, der neben Myrie noch frei war, der vorletzte in der Reihe.

»Ist es in Ordnung, wenn ich mich hier hinsetze?«, fragte er.

Der Elb auf der anderen Seite des leeren Platzes war im Gespräch gewesen, drehte aber kurz den Kopf und nickte, bevor er sich wieder ins Gespräch vertiefte. Myrie nickte ebenfalls. An sich wirkte die Atmosphäre locker und entspannt, es waren nur etwas viele Leute.

Der neue Elb setzte sich. Er trug auch einen solchen Rock, wie Myrie und der erste Elb einen trugen. Myrie hatte bei dem Gewusel, das bis eben geherrscht hatte, auf nicht viel achten können und beugte sich nun vor. Es gab tatsächlich zwei Elben in Hosen, alle übrigen trugen Röcke.

Eine Gruppe aus vier weiteren Elben kam um die Ecke und stellte sich hinter Myrie auf. Sie unterhielten sich ebenfalls leise. Das Stimmengewirr strengte an, aber nach einigen Augenblicken wurde es besser. Keine weiteren Elben kamen hinzu und die Unterhaltungen wurden leise und in gleichmäßigem Tonfall geführt. Myrie fragte sich, ob sie zuhören sollte, aber sie konnte keine Sinnzusammenhänge erfassen. Sie fühlte sich an Aufenthalte in Bwalins Bar erinnert, zu denen ihr Papa sie mitgenommen hatte. Sie hatte auch dort immer nicht viel verstehen können, aber ihr Papa hatte meist auf einer Holzbank an der Wand gesessen und sie hatte ihren Kopf in seinen Schoß gebettet und einfach seiner warmen Stimme gelauscht, wenn er sich mit den anderen unterhalten hatte. Hier sprachen einige über Berufe, mehr erfuhr sie nicht.

Eine Tür am Ende des Gangs öffnete sich und ein älterer Elb in einer anderen Uniform winkte den ersten Elb in der Reihe zu sich ins Zimmer, der einzige mit dem Myrie sich unterhalten hatte, sah man von der kurzen Kommunikation mit ihrem Nachbarelb ab. Es dauerte nicht allzu lang und der Elb kam auch wieder hinaus. Der nächste Elb wurde aufgerufen,

aber Myrie richtete ihre Aufmerksamkeit auf den ersten Elb. Er weinte, ging in die andere Richtung des Ganges weiter und lehnte sich in einen Türrahmen, sank dort auf den Boden. Myrie fragte sich, ob sie vielleicht herausfinden sollte, was los war, aber sie fühlte sich überfordert. Sie hatte nie völlig fremde Leute getröstet, deren Geschichte sie nicht kannte. Und selbst bei Daina fiel ihr das schwer, wenn sie etwas erlebte, was Myrie fremd vorkam.

»Das musste so kommen.«, murmelte der Elb, der sie gefragt hatte, ob er sich neben sie setzen dürfe.

Myrie blickte ihn fragend an.

»Dass Lia keine guten Berufsaussichten hat, meine ich.«, erklärte er, als er Myries Blick bemerkte. Der Elb hatte eine etwas heisere, einfühlsam klingende Stimme, die Myrie gefiel.

Myrie blickte sich zu ihm um und stellte fest, dass er etwa so viel Brust wie Ahna hatte, also nicht ganz wenig, und einen festen, dunklen, geflochtenen Zopf. »Warum?«, fragte Myrie.

»Hast du die Sache mit ihrem Freund nicht mitgekriegt?«, fragte der Elb.

Myrie fiel ein kleines, transparentes Namensschild mit Pronomen auf, das über seiner Schulter schwebte. Sie blickte sich kurz um und stellte fest, dass das bei den näheren der anderen Elben auch der Fall war, und dass sie nicht perspektivisch kleiner wurden, je weiter die Elben weg waren, sondern einfach ab einer gewissen Distanz überhaupt nicht mehr vorhanden waren. Ihr Nachbaralb hieß Holde, war also gleichnamig mit der Autorin des Buches ›Die unscharfen Ränder der Schatten‹, das Theodil damals gelesen hatte.

Dann fokussierte sie sich wieder auf die Frage. Sie stolperte gedanklich über das Wort »Freund«. Es war ein altes Wort, das nicht mehr im aktiven Sprachgebrauch verwendet wurde, abgesehen davon, wenn es Teil anderer Wörter war, wie Freundschaft, befreundet oder freundlich. Irgendwann war das Wort »Freund« von »Herzwesen« abgelöst worden, weil letzteres keinen Geschlechtsbezug hatte. Nun fragte sich Myrie, ob dieser spezifische

Bezug auf diesen einen Freund wieder bedeutete, dass er in einer Art besonders für Lia war, wie Fadja ein besonderes Herzwesen für Merlin gewesen war, oder es eine andere Bedeutung hatte. Es verunsicherte sie, aber eigentlich verunsicherte sie auch schon, wie verschieden Leute auslegten, wer ein Herzwesen war und wer nicht, also verschob sie den Gedanken.

»Ich habe davon nichts mitgekriegt.«, antwortete Myrie.

»Er ist Kapitalist.«, erwiderte Holde.

Myrie konnte in der Antwort nur eine Tendenz erkennen, in welche Richtung eine befriedigende Erklärung ausfallen könnte. Es war ihr klar, dass Kapitalist zu sein im Kommunistischen Staat der Elben keine unkomplizierte Sache war. Hielt man es nicht verborgen, so wurde man benachteiligt oder schlimmer noch, psychisch gefoltert, bis man nicht mehr der Ansicht war, dass Kapitalismus eine gute Idee wäre. Aber was das nun mit Lias Berufsaussichten genau zu tun hatte, dass ihr Freund Kapitalist war, wusste Myrie nicht. Vielleicht war ihr Freund gefoltert worden, und sie hatte es so sehr beschäftigt, dass sie nicht mehr so viel hatte leisten können. Oder er hatte sie vom Kapitalismus überzeugt und ihre Berufsaussichten waren als erste Form der Benachteiligung nicht so gut. Sie fragte sich, wie sie am besten an die Frage herangehen könnte.

»Du wirkst immer noch verwirrt.«, stellte Holde fest.

Myrie blickte in das Gesicht des Elbs. Abgesehen vom langen Zopf hatte Holde zwei feine geflochtene Zöpfe, die vor ihren Ohren entlang verliefen und ihr bis zu den Schlüsselbeinen hinabreichten. Myrie fragte sich erneut, ob es sich um einen Inspielcharakter handelte oder ein Mitglied einer anderen Spielgruppe. Für ersteres sprach die Gesprächsthematik, und für letzteres, dass Holdes Gedanken relativ eigenständig wirkten. Das kam durchaus vor bei Inspielcharakteren, aber Myrie hatte es bislang eher selten erlebt. Daina hatte erklärt, dass es schwierig war, Inspielcharaktere mit viel Eigenständigkeit zu versehen, wenn man gleichzeitig vermeiden wollte, dass sie beispielsweise Spielteilnehmenden unbeabsichtigt halfen oder das Spiel an sich maßgeblich durcheinanderbrachten.

»Wo ist ihr Freund jetzt?«, fragte Myrie, um irgendetwas zu fragen.

»Man weiß es nicht so genau. Angeblich konnte er irgendwie fliehen und hat eine Stelle bei Menschen in einer Fabrik bekommen. Aber du weißt ja, wie das ist.«, sagte Holde. »Sie wollen einen das ja nicht wissen lassen, wenn ein Kapitalist den Staat verlässt. Sie wollen, dass wir glauben, es wäre hier so gut, dass niemand gehen möchte, und wenn doch mal jemand gehen möchte, dass sie ihn mit logischen Argumenten davon überzeugt bekommen, doch zu bleiben. Und so muss man selbst beurteilen, was aus der Gerüchteküche nun so stimmt.«

Myrie nickte.

Dann war es wohl wahrscheinlich nicht so, dass Lias Freund gefoltert worden wäre. War eine Person erst einmal in Gefangenschaft der KontrA, so war fliehen quasi unmöglich. Natürlich war nie etwas unmöglich, aber es hatte in der Geschichte der KontrA nur zwei Ausbrüche aus den Gefängnissen gegeben. Das lag unter anderem daran, dass die KontrA sehr gut darin war, die Gefangenen sehr zügig psychisch so labil zu machen, dass sie sich so etwas nicht zutrauten, und Helfende von außen wiederum hatten zu große Angst vor der Folter.

»Ich hoffe, du sagst niemandem, dass ich solche Gedanken geäußert habe.«, murmelte Holde. »Sonst säße ich vielleicht in der Patsche.«

»Sicher nicht.«, versprach Myrie und rief sich dabei noch einmal in Erinnerung, was Holde genau gesagt hatte, um sich zu merken, was man besser nicht sagte.

»Du wirkst angenehm verschwiegen.«, sagte Holde und lächelte, strich dabei mit den langen, aber nicht schmalen Fingern über einen der dünnen Zöpfe.

Ein weiterer Elb verließ den Raum, in dem die Berufsberatung stattfand, und die nächste Person wurde aufgerufen. Einer der stehenden vier Elben forderte sie alle auf, aufzurücken, also standen sie alle auf und rückten zwei Plätze weiter und näher an den Eingang mit der weinenden Lia darin heran. Myrie fragte sich ein weiteres Mal, ob das Spiel eigentlich vorsah, dass sie zu Lia gehen solle, aber ihr fiel immer noch nicht ein, wie sie mit Lia hätte umgehen sollen. Stattdessen versuchte sich Myrie wieder darauf

zu konzentrieren, Fragen zu formulieren, um der Erklärung näher zu kommen, warum Lia schlechte Berufsaussichten hatte.

»Wie steht Lia zu Kapitalismus?«, fragte Myrie also.

Holde blickte sie entsetzt oder verdattert an, Myrie konnte das nicht so recht einordnen. Dann senkte Holde den Blick wieder in ihren Schoß, rückte sich aber etwas näher zu Myrie heran. »Soweit ich weiß, hält sie nichts davon und hat ihm diese Flausen auch versucht auszutreiben. Aber frag sowas in Zukunft nicht so laut, oder nur, wenn wir allein sind.«, murmelte sie.

Myrie nickte. »Warum hat sie dann schlechte Berufsaussichten, wenn sie nicht hinter den Ideen steht?«, fragte Myrie entsprechend leise.

»Weil sie mit einem in Kontakt steht, der das tut. Das reicht doch schon.«, erwiderte Holde und warf Myrie einen Seitenblick zu, der vielleicht skeptisch war.

»Das war mir nicht so bewusst.«, gab Myrie zu.

»Du kriegst wirklich nicht so viel mit.«, meinte Holde.

Myrie traf es ein bisschen, diese Behauptung schon wieder entgegengesetzt zu bekommen, und das ärgerte sie vor allem deshalb, weil es sich um einen Inspielcharakter handelte. Zumindest war sie inzwischen ziemlich sicher, dass es sich um einen Inspielcharakter handelte. Einen, den sie gerade erst kennen gelernt hatte. »Ich bin ja auch sehr frisch hier.«, murmelte sie.

»Wie meinst du das?«, fragte Holde. »Du gehst doch hier seit sechs Jahren zur Schule.«

Myrie blickte Holde an und fragte sich, was sie antworten sollte. Holde hatte also Erinnerungen an sie, die sie selbst nicht kannte. Aber sie hatte bereits den Kopf geschüttelt, während sie noch dabei gewesen war zu versuchen, sich eine sinnvollere Antwort auszudenken.

»Du warst doch immer in meiner Parallelklasse, erzähl mir hier doch keinen Quatsch.«, sagte Holde.

Myrie senkte den Kopf wieder und fragte sich, ob sich das Problem von alleine lösen würde, indem Holde ihr nun erzählte, was die Virtualität vorsah, was sie in den letzten Jahren so gemacht hätte. Zum Beispiel wäre

interessant, in welcher Klasse sie gerade wäre und wie direkt der Beginn der Berufslaufbahn tatsächlich vor ihr stünde. Myrie fragte sich, was ihr besser gefiele: Mehr Schule in der Virtualität, oder Berufsausübung. Wenn sie hier angeblich sechs Jahre zur Schule gegangen war, und das in der Parallelklasse zu einem Elb, der körperlich so weit entwickelt sein mochte wie Ahna, dann waren sie inhaltlich in einer entsprechenden Klasse Myrie wahrscheinlich Einiges voraus. Auf der anderen Seite lernten sie in dieser Zeit auch auf völlig andere Art und Weise, wie Myrie bei Enuriell Stein im Geschichtsunterricht gelernt hatte.

»Hey, ich rede mit dir!«, sagte Holde leise, aber energisch. »Was meinst du damit, du wärest hier nicht die letzten sechs Jahre lang zur Schule gegangen?«

»Ich«, – Myrie zögerte und entschied sich schließlich dafür, die Wahrheit zu sagen und zu schauen, was passierte –, »bin in dieser Welt erst seit vielleicht einer Viertelstunde etwa.«

Holde runzelte die Stirn. Myrie erinnerte sich daran, dass ein voller Tag in dieser Virtualität eine drittel Stunde dauerte und schaute sich um, ob sie die dadurch verursachten Veränderungen wahrnehmen würde. Und tatsächlich: Das Licht, das durch die Fenster hereinfiel, leuchtete nun an anderen Stellen an die Wand, die sich etwas rötlich färbten. Daraus zu schließen, dass es zuvor hell gewesen war, war das dann wohl die Abendsonne. Und wenn Tag und Nacht etwa gleich lang sein mochten, dann war vielleicht auch nur eine sechstel Stunde vergangen.

»Und warum habe ich Erinnerungen an dich, die sechs Jahre zurückreichen?«, fragte Holde.

»Die Erinnerungen sind Teil der Welt, denke ich mal.«, mutmaßte Myrie.

»Wie meinst du das?«, fragte Holde. »Und was meinst du mit Welt?«

»Ich meine, ich lebe in einer Art äußeren Welt, und dieses ist eine kleinere Welt, die man von der äußeren aus betreten kann. Das habe ich vor einer kurzen Weile getan. Auf diese Weise wurde ich Teil dieser Welt, und

ich schätze dein Gedächtnis, und auch das vieler anderer, wurden in dem Augenblick so angepasst, dass ihr euch an mich erinnert.«, erklärte Myrie.

»Klingt völlig absurd.«, kommentierte Holde.

Myrie hatte so eine Reaktion für am wahrscheinlichsten gehalten. Sie fragte sich, ob es eher von Vorteil oder von Nachteil war, dass Holde sie nun für verrückt hielt. Vielleicht würden sich dadurch die komplizierten Gespräche mit ihr erübrigen, aber vielleicht würde Myrie auf diese Art auch weniger Spielrelevantes erfahren.

»Also du meinst, unser aller Gedächtnis wurde verändert, seit du hier bist. Und du weißt erst seit einer Viertelstunde überhaupt von dieser Welt.«, fasste Holde zusammen.

Myrie nickte.

»Dafür wärest du dann aber wieder sehr schnell von Begriff.«, sagte Holde. »Würdest du nicht sonst viel mehr hinterfragen? Wie, warum du über manches nicht so laut reden solltest?« Holde schien aufgeregt und hatte Mühe ihre Stimme am Ende der Frage gesenkt zu halten, aber schaffte es dennoch.

»Diese Welt baut auf Geschichte unserer Welt auf. Daher weiß ich ein klein wenig über die politischen Hintergründe. Oder kann solche wenigstens erahnen.«, antwortete Myrie.

Holde nickte mit zusammengekniffenen Augen. Dass dieser Inspielcharakter tatsächlich in Frage kommen ließ, dass Myries Antworten wahr sein könnten, oder zumindest mit dem Gedanken spielte, überraschte Myrie positiv. Sie überlegte einen Moment, ob Holde vielleicht doch kein Inspielcharakter wäre und nur sehr gut spielte. Aber das würde nicht sehr viel Sinn ergeben. Was hätte es einer anderen am Spiel teilnehmenden Person gebracht, eben diesen Dialog mit Myrie zu führen?

»Gibt es immer noch Kommunismus unter den Zwergen und Elben in eurer Welt?«, fragte Holde leise.

»Keine ganz einfache Frage.«, antwortete Myrie und wünschte sich, Theodil würde hier an ihrer Stelle nun antworten können. »Wir haben inzwischen ein politisches System in ganz Maerdha, nicht irgendwas separates

für die Zwerge oder Elben, aber es ist auch ein bisschen chaotisch. Es basiert auf Mikrowahlen und Relaxation. Es spiegelt durchaus kommunistische Ideen wieder, aber es ist nicht das gleiche.«

»Funktioniert es? Sind die Elben glücklich?«, fragte Holde, dann haderte sie kurz und korrigierte sich: »Äh, alle, also, hmm, die Leute.«

»Im Wesentlichen, denke ich.«, antwortete Myrie zögerlich. »Es gibt immer Dinge zu verbessern, ich bin nicht sicher.«

»Ich meine, hungern Leute?«, fragte Holde.

Myrie schüttelte den Kopf.

»Müsst ihr auch noch Berufe ausüben, die ihr nicht ausüben wollt? Sowas wie Fließbandarbeit?«, fragte Holde.

»Nein, so etwas wurde vollständig von Maschinen übernommen.«, entgegnete Myrie.

»Arbeitest du in deiner Welt?«, fragte Holde.

Myrie grinste. »Nein, in meiner Welt bin ich gerade zwölf.«, entgegnete sie.

Holde kniff die Augen zusammen.

»Glaubst du mir eigentlich?«, fragte Myrie.

»Bislang nicht. Es macht mir nur Spaß, zu schauen, ob ich dich in Inkonsistenzen verwickeln kann.«, erwiderte Holde.

Myrie grinste breiter. »Mir auch!«, sagte sie.

»Also gibst du zu, dass du dir das nur ausdenkst?«, fragte Holde.

Myrie schüttelte den Kopf. »Es macht mir trotzdem Spaß.«, entgegnete sie.

»Aber aus deiner Sicht sollte es dann gar nicht möglich sein, dass deine Behauptungen inkonsistent werden könnten.«, meinte Holde und dieses Mal grinste sie breit. »Und das wäre dann bereits eine, oder nicht?«

»Nicht ganz.«, widersprach Myrie. »Eigentlich wäre es präziser gewesen, wenn ich gesagt hätte, dass es mir Spaß macht, dir bei deinen Gedankengängen zu folgen, wie du versuchst, herauszufinden, ob da Inkonsistenzen sein könnten. Aber auf der anderen Seite halte ich auch für möglich und für spannend, dass da welche sein könnten. Vielleicht gibt es

ja Dinge, die ich über meine Welt glaube zu wissen, die gar nicht wahr sind, und die sich hier nun herausstellen könnten.«

Holde nickte. »Ich verstehe.«, sagte sie.

Sie stand auf und Myrie blickte sich um, plötzlich wieder mehr von der Welt wahrnehmend als nur Holde. Es war schon wieder dunkler draußen geworden. Sie rückten erneut drei Plätze weiter nach vorn, weil drei weitere Elben ihre Berufsberatung abgeschlossen hatten, und nun konnten alle Elben sitzen. Es waren vor Myrie und Holde nun nur noch zwei weitere Elben in der Schlange.

»Was sind denn übliche Berufe, die bei euch so ausgeübt werden?«, fragte Holde.

Myrie überlegte, was wohl üblich war, aber ihr fiel kein Kriterium ein, nachdem sie hätte bewerten können, was nun üblich war und was nicht.

»Ich weiß nicht, was üblich ist. Mein Papa ist Tischler. Im Dorf, in dem ich groß werde, gibt es noch eine Schmiedin. Dann gibt es noch einen Wirt, der in einer Bar oft Durchreisende empfängt. Meine Schwester entwirft Kaleidosphären und modulare Kochbücher. Ansonsten arbeitet, glaube ich, keine weitere Person bei uns im Dorf.«, zählte Myrie auf. »Auf der anderen Seite ist das auch schwer zu sagen, wer nun wirklich einen Beruf hat und wer nicht. Viele arbeiten eben vorübergehend an irgendeinem Projekt für ein paar Jahre, stecken da viel rein, und dann nicht mehr oder vielleicht in etwas anderes. Andere arbeiten irgendwo dran, aber nur einmal in der Woche oder immer Mal wieder phasenweise.«

»Aber wie erledigen sich die Dinge, die gemacht werden müssen, wie Reinigung oder so etwas? Oder Bildung? Machen das die Leute alle wirklich freiwillig?«, fragte Holde misstrauisch.

»Manche ja, aber im Wesentlichen wird das von KIs und Robotern übernommen.«, antwortete Myrie.

»KIs?«, fragte Holde.

Myrie musste innerlich grinsen, weil Holde selbst eine KI war, und zwar eine deutlich komplexere, als so ein Reinigungsroboter eine inne hatte. »Künstliche Intelligenzen.«, antwortete Myrie und fragte sich, wie sie den

Begriff einer KI erklären könnte, die in einer Welt lebte, in der es noch keine Rechner gegeben hatte. »Auf elektrischem Strom und Schaltungen basierende Gehirne sozusagen.«

Holde schnaubte und nickte amüsiert. »Witzig.«, sagte sie.

Myrie versuchte sich in Holde hineinzusetzen, wie diese Situation auf sie wirken würde, und musste dabei ebenfalls wieder grinsen.

»Klingt schon irgendwie beneidenswert, deine Welt. Ich würde ja schon gern aus meiner Welt mal einen Abstecher in deine machen. Meinst du, es gäbe da eine Möglichkeit?«, fragte Holde.

Myrie wollte spontan verneinen, aber dann kam ihr die Frage doch nicht so einfach vor. Sie blickte eine Weile eines der gezeichneten Bilder von Leichtathletik betreibenden Elben an, ohne es richtig wahrzunehmen. Dann standen sie schon wieder auf und wanderten einen Platz weiter.

»Nicht so ohne Weiteres.«, antwortete Myrie. »Deine ganze Wahrnehmung ist auf diese Welt abgestimmt. Man müsste dir also irgendwie andere Augen oder Ohren geben, und einen Verarbeitungsmechanismus, sodass du sie nutzen kannst. Und nach diesen Änderungen wäre fraglich, ob du dann noch du bist.«

Holde blickte Myrie an und nickte langsam. »Klingt schlau.«, sagte sie. »Und irgendwie schade. Ich glaube, ich wäre zu ängstlich, diese Art von, nenne ich es mal, Umoperation zu machen. Selbst wenn dieser Unfug wahr wäre.«

Myrie nickte und fragte sich, ob sie an Stelle der KI zum gleichen Ergebnis gelangt wäre.

»Aber was auch eine interessante Frage ist: Woher weißt du, dass deine Welt die richtige ist?«, fragte Holde weiter.

Myrie dachte auch darüber eine Weile nach, bevor sie antwortete. »Tatsächlich weiß ich das gar nicht. Ich weiß quasi, dass deine Welt weiter innen in meiner existiert, aber es kann natürlich sein, dass meine Welt auch irgendeine Welt in einer anderen ist, in der ich selbst nur eine künstliche Intelligenz oder etwas ähnliches bin.«, stellte sie schließlich fest.

»Fühlt sich das nicht sehr unkomfortabel an? Die Vorstellung, dass es so sein könnte?«, fragte Holde.

Myrie haderte kurz, dann schüttelte sie den Kopf. »Für dich?«, fragte sie.

»Schon irgendwie.«, gab Holde zu.

»Das tut mir leid.«, sagte Myrie.

»Zum Donnerwetter, Myrie!«, hörte sie auf einmal Daina. Sie klang in erster Linie belustigt. »Statt mit spielinternen KIs über die Echtheit von Welten zu philosophieren, könntest du vielleicht Mal versuchen, dem Sinn des Spiels nachzugehen.«

»Oh, stimmt. Sollte ich.«, fiel Myrie wieder ein.

»Was solltest du?«, fragte Holde.

»Und du solltest wirklich in die richtigen Kanäle sprechen lernen.«, fügte Daina hinzu.

Myrie wurde warm und etwas wuselig im Kopf und sie versuchte sich zu sortieren.

»Hermen macht an dich gewandte Kommentare, die beleidigend wirken, aber inhaltlich irrelevant erscheinen. Soll ich diese durchleiten?«, fragte Omantra.

Myrie lehnte mit einer Geste ab und war sehr dankbar darum, dass Omantra auf diese Art für sie filterte. Sie schloss die Augen und atmete einmal tief durch, bevor sie sich Holde noch einmal zuwandte.

»Ich hatte kurz mit einer anderen Person aus meiner Welt gesprochen.«, erklärte sie.

Holde kicherte.

»Auf der anderen Seite löst Myrie da interessante Spieldynamiken aus.«, meinte Theodil. »Bisher haben sich Spielteilnehmende für Berufsberatung immer weit vorn in der Schlange eingereiht und die Beratung ist dann nicht bis in die Nacht hineingegangen.«

Myrie schaute auf, und musste feststellen, dass tatsächlich inzwischen Nacht war. Die Deckenlampen waren angesprungen und durch die Fenster fiel kein Licht mehr. Sie konnte sich im Nachhinein auch daran erinnern,

dass das Deckenlicht angegangen war und sie den Reiz bewusst ignoriert hatte. Und da war noch etwas. Sie erinnerte sich an Schritte, die nicht zu den anderen hier gepasst hatten. Leise Schritte, fast nicht hörbar, am Ende des Flurs. Myrie stand vorsichtig auf und versuchte unhörbar das Ende des Flurs zu erreichen, blickte aber noch einmal zu Holde und legte den Finger auf die Lippen, um ihr zu signalisieren, dass sie ruhig sein solle. Aber im Gang, in den der Flur abbog, war niemand. Myrie sah sich gründlich um.

»Geh zurück zu deinem Platz, sonst verpasst du die Beratung. Und wenn sie dich für die KontrA anheuern wollen, versuch diplomatisch abzulehnen und nicht, indem du sagst, dass es ein mieser Haufen ohne Scheu vor Verbrechen wäre oder so.«, empfahl Daina auf eine Art, dass nur Myrie sie hören konnte.

Myrie eilte zurück, und als sie ihren Platz neben Holde erreichte, wurde diese gerade aufgerufen.

»Hast du Lust, hinterher auf mich zu warten?«, fragte Myrie.

»Kommt drauf an, wie lange du brauchst. Ich muss morgen arbeiten.«, antwortete Holde und verschwand mit dem weißhaarigen Elb, der bislang alle aufgerufen hatte, im Beratungsraum.

Myrie setzte sich und schmunzelte schon wieder innerlich. Heute war Berufsberatung und morgen würde Holde schon arbeiten. So schnell war es in der Realität damals wohl nicht gegangen. Aber das hieße auch, dass sie morgen wahrscheinlich auch arbeiten müsste, überlegte sie. Und morgen hieß hier in etwa einer zwölftel Stunde oder so etwas in der Größenordnung.

Holde benötigte für ihre Beratung nur wenige Augenblicke und anschließend wurde Myrie aufgerufen. Sie betrat einen Klassenraum. Er hatte ein ungewöhnliches Format, fand Myrie. Im Ehrenberg-Internat waren sie entweder viel kleiner, oder sie waren zwar groß, aber auch enorm hoch, sodass Lyria Rune darin aufrecht stehen konnte. Dieser Raum hier hatte eine große Fläche mit vielen einzelnen Tischen, Raum für vielleicht dreißig Leute, aber er war niedrig. Da Myrie bisher nur Elben gesehen hatte, und es sich um einen Elbenstaat handelte, vermutete sie, dass der Raum eben

auch nur für Elben angefertigt worden war. Bei dieser Gelegenheit stellte sie fest, dass sie größer skaliert war, oder dass die Elben in der Virtualität überdurchschnittlich klein waren.

In die Außenwand des Klassenraums waren Fensterfronten eingelassen, durch die fahles Mondlicht hineinfiel. Vorn beim Pult der Lehrkraft und bei der Tafel war das Licht weniger seicht und dunkel. Stattdessen schien eine Leuchtstoffröhre hinter Gittern von der Decke und machte ein ungemütliches, aber wenigstens nicht flackerndes Licht. Der weißhaarige Elb ludt sie ein, vor ihm vor dem Lehrkraftpult Platz zu nehmen und Myrie folgte zögernd der Einladung.

»Moria.«, sagte er mit sehr alter Stimme. »Wollen wir einmal sehen.« Er blätterte in einem sehr großen Buch vor sich, und seine langen Haare kollidierten mit den Seiten. Es waren sehr dicke, steife und offene Haare und sie waren auch nur fast alle weiß. Zwei Haare waren dunkel und wirkten etwas weicher. »Du hattest stets mittelmäßige bis gute Leistungen. Dir steht die Möglichkeit zu Fließbandarbeit in Fabrik 2 offen.«, sagte der Elb, als er den Eintrag gefunden hatte, den er gesucht hatte.

Myrie beugte sich vor, um die Schrift über Kopf zu lesen, aber es war nicht ganz einfach. Es war eine alte Schreibschrift der Zwerge, die nur entfernt Ähnlichkeiten mit jener hatte, die sie heute schrieben. Die Elben hatten die Schrift der Zwerge zur KontrA-Zeit übernommen, unter anderem weil sie einfacher zu erlernen war als die alte der Elben. Handelsverträge waren häufig in jener alten Schrift und Sprache verfasst worden, sodass Sprache und Schrift mehr und mehr auch als Zweitsprache und Zweitschrift in den Alltag anderer Völker übergeschwappt waren. Immerhin war sie Myrie nicht ganz fremd. Eines der Bücher ihres Papas war in der zugehörigen Druckschrift geschrieben und sie hatten kürzlich bei Lyria Rune einige Stunden damit verbracht, die Buchstaben aus dieser Schrift zu schreiben. Myrie erkannte den Namen Moria als Überschrift, und darunter konnte sie als erstes zensiertes Fach Geschichte lesen. Aber da sie das Zensierungssystem nicht kannte, brachte ihr die Information wenig.

Der Elb griff einen Zettel hervor, der zwischen den Seiten geklemmt hatte und schlug das Buch zu.

»Neugierde kann sich durchaus bezahlt machen. Ich habe hier einen Vermerk von Herrn Lannd erhalten. Er meinte, es böte sich auch eine mögliche Laufbahn für dich bei der KontrA. Hast du da gegebenenfalls Interesse?«, fragte der Elb.

Myrie schüttelte den Kopf.

»Es ist ein Privileg, so etwas sollte man nicht einfach so ablehnen.«, erwiderte der Elb.

Myrie überlegte, dass an dieser Stelle die Diplomatie gefragt wäre, von der Daina gesprochen hatte. Was wäre eine sinnvolle Begründung, um abzulehnen, fragte sie sich. Sie hatte den Blick die ganze Zeit schon auf die Tischplatte gesenkt gehalten und musterte den festen Pappeinband des Buches, das der Elb zugeschlagen hatte. Sie bekam plötzlich die Idee, ihm das Buch zu entreißen und fragte sich, was die Virtualität dann wohl als Reaktion vorsah. Sie entschied sich dagegen, etwas Derartiges zu tun.

»Du würdest den Auftrag bekommen, ein waches Auge auf deine Mitbürger zu richten, und deinen Vorgesetzten zu berichten, wenn durch Untreue einzelner die Stabilität und der Friede des Staats in Gefahr gerieten. Gegebenenfalls würdest du konkrete bereits unter Verdacht stehende Zielpersonen beobachten.«, motivierte der Elb. »Du würdest mit kleinen und ungefährlichen, aber für den Staat enorm wichtigen Aufgaben anfangen. Schon dadurch würdest du dir Privilegien wie geringere Arbeitszeiten erarbeiten, weil so eine verantwortungsvolle Aufgabe gründlich und allzeit wach erledigt werden muss. Schlägst du dich gut, steht dir eine Karriere bei der KontrA offen, um die dich viele beneiden würden. Deine Wartezeit auf einen Quadrolini würde sich auf nur wenige Jahre reduzieren.«

Myrie runzelte kurz die Stirn, um sich daran zu erinnern, was ein Quadrolini war, aber es war nicht schwierig. Es war eine Art kleines Auto, aber ohne Dach und nur für ein bis zwei Personen. Es war eines der beliebtesten auf Verbrennungsmotoren basierenden Fortbewegungsmittel zur Zeit des kommunistischen Arbeitsstaats der Zwerge gewesen, das

Elben zunächst importiert und später etwas größer nachgebaut hatten. Sie hatten einen vollen Trainingstag lang nur verschiedene Modelle von Kraftfahrzeugen aus der Zeit gefahren, darunter waren auch sehr viele verschiedene Quadrolinirepräsentationen gewesen, unter anderem sogar ein semirealistisches, das sich angeblich genauso verhielt, wie es die Quadrolinis in der Zeit getan hatten.

Myrie rief sich in Erinnerung, wie die Gangschaltung funktionierte, und wie sie gelernt hatte, ein- und auszukuppeln, als sie der Elb vor ihr aus den Gedanken riss.

»Hörst du mir überhaupt zu?«, fragte er.

Myrie blickte auf. »Wenn ich das richtig verstanden habe, dann ist es nicht hilfreich, wenn die Leute, die ich beobachten soll, davon mitkriegen, dass ich das soll, richtig?«, fragte sie.

Der Elb nickte und seine Haare, die links und rechts über seine Schulter fielen, stießen dabei auf den Tisch.

»Das solltest du für dich behalten. Das stimmt.«, antwortete der Elb. »Du solltest am besten sogar versuchen, eine Vertrauensbasis zu möglichen Zielpersonen aufzubauen und so tun, als wärest du offen gegenüber destabilisierenden Ideen, ohne dazu zu motivieren.«

»Ich glaube, ich bin nicht so gut darin, etwas vorzuspielen.«, sagte Myrie und senkte den Blick wieder. »Daher würde ich lieber die Arbeit in Fabrik 2 aufnehmen.«

Der Elb schwieg darauf eine Weile und schaute, das faltige Kinn auf verschränkte Finger gestützt, Myrie intensiv an. Myrie hielt den Blick weiter gesenkt, bemerkte es aber dennoch.

»Du wirkst eigentlich verschwiegen. Komm zu mir, solltest du deine Meinung ändern.«, sagte der Elb schließlich. »Andernfalls fängst du morgen mit der Morgenschicht in Fabrik 2 an.«

Myrie nickte, bedankte sich und verließ den Unterrichtsraum.

»Du hast lange gebraucht.«, begrüßte sie Holde. »Ich muss leider schon wieder los. Ich bin in Fabrik 1 gelandet und du?«

»In Fabrik 2.«, antwortete Myrie.

»Hast du ein Glück. Da lebst du nicht nur angeblich in einer besseren Welt, sondern hast auch noch in dieser die bessere Fabrik erwischt.« Holde grinste, aber klang auch etwas wehmütig. »Ich hoffe, wir sehen uns Mal wieder. Ich muss mich beeilen.«

Mit diesen Worten rannte sie den Flur hinaus und davon. Myrie folgte ihr bis zum Ausgang der Schule. Von dort aus wusste sie natürlich nicht, wie sie zu Fabrik 2 gelangen sollte. Der Himmel wurde langsam heller und das Sternenmeer verblasste. Sie hatte kaum Zeit, sich auszuruhen und sich umzusehen, als ein Pulk Lernender auf den Schuleingang zueilte. Sie wich an den Rand des Vorhofes der Schule aus.

»Weiß jemand von euch schon, wie ich von der Schule aus zu Fabrik 2 gelange?«, fragte sie in den Gesprächskanal.

»Warte, ich hole dich ab.«, sagte Merlin.

Es brauchte wirklich nicht lang, da bog er hinter der Traube aus Lernenden in den Schuleingang ein und winkte Myrie zu sich. Myrie wusste nicht so genau, warum gerade jetzt, aber eine Freude, Merlin wieder zu sehen, durchströmte sie, die ihr den Atem raubte. Sie lächelte, hielt ihm mit fragendem Blick die Hand hin, und er griff sie und lächelte zurück. Er war in dieser Virtualität genauso groß, wie sie. Myrie vermutete, dass sie vielleicht auch alle Elben darstellen sollten, die aber nicht unbedingt wie welche aussahen. Merlin trug außerdem ebenfalls einen Rock. Myrie fühlte sich erleichtert. Es war ihr nicht so ganz klar, warum, aber sie hatte sich beklemmt bei dem Gedanken gefühlt, vielleicht einen Rock getragen zu haben, weil das Spiel sie als weiblich eingestuft hätte, und fühlte sich nun beruhigt, weil es keinen klar ersichtlichen Zusammenhang zwischen Kleidung und durch das Spiel eingestuftes Geschlecht gab. Merlin und sie hielten die Hände ineinander geflochten, bis sie das Fabrikgebäude erreichten. Es war ein langweiliger Backsteinbau mit zwei Stockwerken und drei dampfenden Schornsteinen.



Myrie wurde den gesamten Inspieltag über nicht klar, was sie darin eigentlich fabrizierten. Merlin und sie wurden getrennt auf verschiedene Plätze beordert, an denen Gegenstände auf einem Fließband vorbeifuhren, die sie verschrauben mussten und die dann weiterfuhren. Theodil mutmaßte, dass es sinnlose Arbeit symbolisieren sollte und in Wirklichkeit keinen Zweck hatte, dass es quasi eine Art sarkastische Karrikatur der Zeit wäre. Immerhin war die Arbeit gleichförmig und das mochte Myrie. Es war wie eine Art Zwangspause. Es entspannte sogar so sehr, dass sie dem privaten Gesprächskanal ungefiltert folgte.

Die Arbeitszeiten bei ihnen waren fast gleich. Sie arbeiteten etwa von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang in der Fabrik, also etwa eine sechstel Stunde Realzeit, mit drei realen Zentistunden Mittagspause. Die Arbeitszeit nutzten sie, um sich im privaten Gesprächskanal darüber auszutauchen, was sie herausgefunden hatten, und Pläne zu schmieden. Die Mittagspause reichte kaum aus, den Arbeitsplatz zu verlassen, aber schon, um sich zum Beispiel das bereits erstellte Kartenmaterial anzuschauen.

Die Stadt hieß Torus und sie war gleichzeitig sehr klein und unendlich. Sie bestand aus einer Schule, zwei Fabriken, einem Gefängnis, einem Archiv, einer Polizeistation, einem Supermarkt, einem Bahnhof und fünf hohen Wohnhäusern. Allerdings konnte man in jede Richtung unendlich weit gehen. Die Strecke wiederholte sich dann einfach irgendwann, wie ein Kreis. Ging man also beispielsweise von der Schule aus strikt in eine Richtung, so kam man nach einem gemütlich durchspaziertem Vierteltag wieder bei der Schule an. Man konnte es sich entweder so vorstellen, dass die Karte eigentlich nur ein kleines Quadrat umfasste, und ging man links über den Rand der Karte, so kam man rechts wieder hinein. Oder aber, man stellte sich die Stadt wie auf das Innere oder das Äußere eines Torus oder Donuts gebaut vor. Das war die Form, die sich ergab, wenn man das Stadtquadrat einmal rollte und an zwei gegenüberliegenden Seiten zusammenklebte, und dann die Rolle in der anderen Richtung bog und die beiden offenen Enden aneinander dockte.

Sarina, Hermen, Merlin und Theodil hatten am Ende ihres ersten

Arbeitstages alle Schlüssel zu einer eigenen Wohnung in je einem der Wohnhäuser bekommen, und sie vermuteten, dass Daina und Myrie auch welche bekommen würden, sobald der Arbeitstag zu Ende wäre. Die vier arbeiteten alle schon seit einer Woche, Theodil auch in Fabrik 2, Hermen in Fabrik 1 und Sarina interessanterweise Schichtweise mal in der einen und mal in der anderen. Er musste die Fabrik zur Mittagspause stets wechseln. Daina war Fabrik 1 zugewiesen worden. Ihre Berufsberatung hatte auf einem anderen Stockwerk der Schule stattgefunden. Weil sie sich an den Anfang der Reihe gesetzt hatte, war sie früher fertig gewesen und hatte anschließend den Tag mit Erkundungen verbracht.

Niemand von ihnen hatte versucht, die Arbeit einfach zu verweigern. Das hatten Spielgruppenmitglieder der anderen Spielgruppe versucht, und waren dafür für je drei Tage ins Gefängnis gesteckt worden, also für eine Stunde in der Realzeit. Und so konnten sie eigentlich nur nachts vorantreibende Dinge tun. Sie vermuteten, dass ihnen das Archiv mit Informationen weiterhelfen könnte, und untersuchten es nachts von außen, erkundeten zunächst die Umgebung und beobachteten die Wachen. Sie waren sehr vorsichtig dabei. Eines der Mitglieder von Lunapes war bei einem Einbruchversuch ins Archiv erwischt worden, hatte anschließend fünf Tage im Gefängnis verbracht und war außerdem auf unbestimmte Zeit zu zusätzlichen Nachtschichten verpflichtet worden.

»Es ist schon eine interessante Virtualität.«, sagte Daina in ihrem privaten Kanal. »Wenn ich das richtig sehe, ist dies eine Virtualität, in der Gewalt überhaupt nichts bringt. Mit anderen Worten, wir könnten auch gar nicht die Strategie wählen, zu versuchen, stärker zu werden als die Polizei, und eben dadurch nicht ins Gefängnis zu kommen.«

»Hat das schon jemand probiert?«, fragte Merlin.

»Nein, ich analysiere den Quellcode.«, entgegnete Daina. »Kuriöser Code übrigens. Sie machen da einige Stellen, wie diese hier, bewusst übersichtlich. Ansonsten ist er sehr klassisch unlesbar gestaltet.«

»Hast du schon mitbekommen, Myrie, dass du quasi Glück und Pech in dieser Virtualität hast?«, fragte Hermen sachlich.

Myrie hätte gern gefragt, warum das so sein sollte, aber sie hatte Angst, Hermen würde nicht sachlich bleiben. Außerdem sprach ständig jemand und es fiel ihr ohnehin schwer, dann etwas zu sagen.

»Hörst du zu?«, fragte Hermen.

»Nein und Ja.«, überwandt sie sich.

Sie merkte, wie ihr unwohl zumute wurde und es sich in ihr zusammenschnürte, weil sie etwas gesagt hatte. Wie es ihr kurzzeitig nicht möglich war, zu schrauben, und ihr Material drohte davon zu fahren. Sie beugte sich rasch vor und griff es. Sie blinzelte mehrere Male, und als sie dieses und ein weiteres verschraubt hatte, fühlte sie sich wieder etwas besser. Aber in den Gesprächskanal zu reden, war gerade wohl keine gute Idee.

»Du wirst in dieser Virtualität Lunosch nicht über den Weg laufen. Er kann dir aber quasi trotzdem Fallen stellen, oder hat schon welche gestellt, die nur noch nicht zugeschnappt sind. Es ist Limbus' Virtualität.«, erklärte Hermen.

Myrie nahm statt des Inhalts der Aussage zunächst auf, dass Hermen auch dieses Mal nicht hämisch oder fies gesprochen hatte, und fragte sich, woran das lag. Sie fand es irgendwie traurig, dass sie sich diese Gedanken machte. Es wäre schön gewesen, wenn sie sich das nicht hätte fragen müssen.

»Dieser miese Fiesling.«, murmelte Sarina.

Der übrige Teil der Spielgruppe murmelte zustimmend, einschließlich Hermen. Dann verfielen sie in Schweigen. Myrie kamen schon wieder Tränen in die Augen und sie konnte einen Augenblick lang nicht atmen. Sie flossen nicht aus den Augen heraus, und es war nicht ausschließlich dieses bittere Gefühl der Erinnerung an Lunoschs Hinterhältigkeit, die den Tränenfluss angeregt hatte, sondern auch das überwältigende Gefühl, dass ihre gesamte Spielgruppe sich in diesem Punkt einig war und auf diese Art irgendwie für sie da. Vor einem Jahr hätte sie so etwas nicht für möglich gehalten.

»Danke.«, sagte sie leise.

»Wofür?«, fragte Daina in einer Weise, dass nur sie es hören konnte.

Sie hatte sich für den gemeinsamen Gesprächskanal etwas Hall eingestellt, sodass sie immer direkt hörte, wenn jemand nur mit ihr sprach. Zuvor hatte sie es durch eine Anzeige wahrgenommen, aber der fehlende Hall machte es ihr viel leichter und half ihr auch, ihre Aufmerksamkeit auf direkte Anfragen zu lenken.

Aber Myrie antwortete nicht. Daina fragte nicht noch einmal nach. Einige Augenblicke sagte niemand etwas und Myrie genoss, dass es leise war, und dieses Gefühl, dass sie Herzwesen hatte.

»Myrie?«, hörte sie nun Sarina, der ebenfalls nur mit ihr sprach.

Myrie fühlte sich nicht so recht in der Lage zu antworten und nickte. Sie wusste nicht so genau, ob Sarina davon mitbekam. Daina hätte es. Daina folgte nach wie vor allen Aufnahmen. Nicht allen gleichzeitig, aber sie bekam so unglaublich viel mit, dass Myrie allein bei dem Gedanken, es zu versuchen, schwindelig wurde.

»Magst du mir einen Gefallen tun?«, fragte Sarina.

Myrie antwortete wieder nicht, und fühlte sich allmählich schlecht dabei. Sie hoffte, dass Sarina ihr das nicht übel nahm.

»Wenn du nach so einer schlimmen Situation wie gestern verschwindest, mir Bescheid sagen, wo du hingehst und irgendeine Form von Erreichbarkeit schaffen? Ich habe mir große Sorgen gemacht.«, kam Sarina zum Schluss.

Myrie schloss die Augen einen Moment und atmete tief durch. Sie griff dabei automatisiert nach der Apparatur, die sie zusammenschrauben musste und schraubte blind. »Es tut mir leid.«, murmelte sie.

»Ich verzeihe dir. Und ich wünsche dir auch, dass so etwas nie wieder passiert. Aber wenn doch, Myrie. Bitte sag dann Bescheid, wo du bist.«, bat Sarina.

Myrie dachte nach, ob sie Sarina irgendwie hätte Bescheid geben können, ob es für sie in Frage gekommen wäre. Aber sie hatte einfach weggewollt. Jede weitere Kommunikation wäre zu viel gewesen. Als Daina dann aufgetaucht war, eigentlich immer noch, aber das war nichts gewesen, was sie selbst hatte organisieren müssen. Und dann, dann waren ganz andere

Dinge passiert. Schöne Dinge mit wohlingen, guten Gefühlen. Myrie lächelte unwillkürlich bei der Erinnerung an die Nacht mit Daina auf dem Dach und fragte sich, ob sie diese Nacht wieder gemeinsam auf dem Dach kuscheln und schlafen würden. Vielleicht wäre das Dach aber auch nicht so eine nette Wahl für Daina und sie würden vielleicht anderswo hingehen. Irgendwo draußen wäre trotzdem schön. Aber vielleicht wollte Daina das auch nicht mehr während dieser Woche.

Ihr kam es ungerecht vor, dass sie in der Nacht dann positive Gefühle erlebt hatte, und Sarina nicht von seinen Sorgen befreit hatte. Aber auf der anderen Seite, glaubte sie, dass sie auch in der Situation nicht dazu in der Lage gewesen wäre, Sarina zu kontaktieren. Wenn sie Sarina benachrichtigt hätte, hätte sie diese heilende Situation verlassen müssen. In diesem Fall hatte sie nicht einmal Kommunikationsmittel dabei gehabt. Sie hätte vielleicht Daina fragen können. Aber sie hätte sich dabei erinnern müssen. Und das war zu früh gewesen, hätte sie zu viel Kraft gekostet.

»Es tut mir leid.«, wiederholte sie. »Ich weiß es nicht. Ich kann mir mehr Mühe geben. Aber ich weiß nicht, ob ich kann.«

»Verstehe.«, sagte Sarina düster.

Obwohl Myrie Stille in Virtualitäten üblicherweise genoss, war ihr die folgende unangenehm. Sarina wirkte nicht zufrieden mit der Antwort und Myrie fragte sich, ob sie sich entweder besser erklären könnte oder sollte, oder ob sie doch in einer solchen Situation einen Weg hätte finden können, Sarina Bescheid zu geben.

»Außerdem wäre es ganz nett gewesen, wenn du dich bedankt hättest. Ich sehe ein, dass du in der Situation selbst anderes im Kopf hattest, aber nun ist fast ein ganzer Tag vergangen, seit ich mich um die Entwanzung deiner Sachen gekümmert habe.«, brach Sarina die Stille.

Myrie trafen die Worte. Sie war Sarina dankbar dafür, und zwar war sie es vom ersten Augenblick an schon gewesen. Sie hatte sicher auch anderes im Kopf gehabt, als er ihr Wasser gebracht hatte, aber die Dankbarkeit dafür war ein zentrales, vordergründiges Gefühl gewesen, stärker noch als jetzt im Nachhinein. Und sie schämte sich, es nicht vermittelt zu haben. Es half ihr

nicht, nun wieder nicht reagieren zu können, weil ihr das Schamgefühl den Hals verklemmte und ihre Formulierungen an irgendeiner Stelle auf dem Weg nach draußen stecken blieben und nicht wussten, wie es weiterginge. Sie hätte vielleicht den Mund öffnen können, und es formulierten sich Worte, aber etwas dazwischen funktionierte nicht. Warum eigentlich nicht?

»Versteh mich nicht falsch, ich habe das gern gemacht.«, sagte Sarina.

Im Gesprächskanal der Spielgruppe war natürlich nicht bekannt, dass Sarina gerade mit Myrie sprach und die Gesprächspause war anscheinend nun beendet. Merlin erzählte Daina von weiteren Details von Plänen, die sie sich in ihrer Abwesenheit überlegt hatten, aber Myrie war zu sehr in ihren Emotionen gefangen, um sinnvoll zuhören zu können. Sie schraubte einfach abwesend weiter und wartete die Gefühlswelle schweigend ab. Sie vermisste Holde ein bisschen. Eigentlich kannte sie Holde kaum und würde sie wohl auch nie wirklich kennen lernen. Die Frage war auch, wie weit man Holde kennen lernen konnte. Es gab gewisse einschränkende Richtlinien, die aufbauend auf Ethik die Eigenständigkeit von KIs in Spielen betraf. Myrie hatte sich nie genauer mit dem Thema auseinandergesetzt. Daina hatte im Rahmen der Spielentwicklung kurz darüber gesprochen. Sie hatten auch aus diesem Grund auf besonders eigenständige KIs verzichtet.

Aber die Unterhaltung mit Holde hatte Myrie Spaß gemacht und sie fände es sogar ganz angenehm, an Grenzen der KI zu stoßen, überlegte sie. Sie war gespannt, was es bedeutete.

Myrie bemerkte, dass Daina ihre Aufmerksamkeit erlangen wollte, weil sie ihren Namen sang. Sie blickte auf und griff glatt daneben, als sie sich das Werkstück vom Fließband greifen wollte. Sie griff ein zweites Mal zu. Dann nickte sie.

»Sie hört mich, seid mal ruhig.«, bat Daina und das Stimmengewirr im Gesprächskanal verstummte. »Deine Arbeit ist in etwa fünf Zentistunden vorbei. Lässt du dich dann von Merlin abholen und kletterst auf das Nachbargebäude des Archivs? Hermen meinte, vielleicht besteht von dort die Möglichkeit, unbemerkt über den Zaun zu gelangen.«, fragte Daina.

»Im Prinzip gern, aber bekomme ich nicht nach der Arbeit erst einmal Schlüssel?«, fragte Myrie.

»Stimmt, du bist ja auch erst bei Tag 1.«, erinnerte sich Daina.

»Der Zworg hat aufgepasst.«, sagte Hermen.

Myrie war sich nicht sicher, ob es nett gemeint war, oder ob es vielleicht diese Art von Sarkasmus war, die Daina auch genutzt hatte, als sie gemeint hatte, es wäre schön, dass Myrie auch wieder da wäre. Inhaltlich war es vielleicht eine vergleichbare Situation. Aber da Myrie ohne nachzufragen keine Möglichkeit gehabt hätte, es herauszufinden, ignorierte sie es einfach.

»Dann folgt dir Merlin am besten, und führt dich dann zum Hochhaus, wenn du nicht zufällig ohnehin im richtigen wohnst.«, beschloss Daina, besann sich dann wohl, dass sie ja nicht bestimmen sollte. »Ist das in Ordnung?«

»In Ordnung.«, sagte Myrie und auch Merlin stimmte zu.

Sie schraubte ein weiteres Mal die undefinierbaren Gegenstände zusammen und blickte dabei einmal quer durch die Fabrikhalle zu den Fenstern, um die Abenddämmerung zu sehen. Sie freute sich, dass sie tagsüber in der Fabrik arbeitete und nachts das Spiel draußen vorangetrieben wurde. So wäre es stets schön dunkel und kühl. Allerdings war die Abenddämmerung weniger rot als am Vortag, weil Wolken aufgezogen waren und die Abendsonne verdeckten.

Und dann war es wieder da. Eine Bewegung in ihrem Rücken. Ein paar Schritte, die wie selbstverständlich klingen sollten, wie die Fabrikaufsicht, aber es nicht ganz schafften. Myrie blickte sich um und nahm gerade noch eine Bewegung wahr, eine Person, die sich nun hinter einem der gezielten Schornsteine befinden mochte, die sich durch das Gebäude der Fabrik hindurch in den Himmel erhoben. Aber die Fabrikaufsicht bewegte sich so oft durch die Reihen und begutachtete, wie gut sie arbeiteten, dass Myrie aus zwei Gründen keine Möglichkeit hatte, diesem Phänomen nachzugehen. Zum einen hätte diese Person aussehen können wie eine Aufsicht und nun einfach untertauchen können, und zum anderen wäre

sie sofort von einer anderen Aufsicht erwischt worden, wenn sie jetzt nicht weiterarbeitete.

Sie fragte sich, woher sie zu wissen glaubte, dass die Bewegung nicht zu einer der Aufsichten gehört hatte.

Ausbruchsplanung

Vom Hochhaus aus war das Gitter zum Archiv nicht so ohne Weiteres überwindbar. Es war ein hohes Gitter, das Myrie auch einfach hätte emporklettern können, wenn es nicht unter ständiger Beobachtung gestanden hätte, und unter Strom. Hermen hatte einen hölzernen, dünnen Flaggenmast auf einem Dachboden aufgetrieben und hatte gehofft, dass es möglich wäre, ihn von einem Balkon des Wohnhauses aus über die Straße hinweg auf den oberen Stacheldrahtteil des Zauns zu legen, sodass Myrie hätte hinüberklettern können. Es wäre vielleicht noch realistisch gewesen, dass Myrie es irgendwie geschafft hätte, auf diese Art über den Zaun zu gelangen, ohne ihn direkt zu berühren, wenn auch selbst für sie sehr kompliziert und riskant, aber das Beobachtungsproblem löste der Flaggenmast nicht.

Myrie kletterte an der sich dafür eignenden Häuserfassade hinauf, hielt sich aber unterhalb der Balkonkante geduckt, falls dort eine oder mehrere Personen wohnten, die sie dann vielleicht gesehen und angezeigt hätten. Von dort aus konnte sie den Beobachtungsturm des Archivgeländes sehr genau sehen, in dem zwei Personen mit Ferngläsern mal in die eine und mal in die andere Richtung schauten. Sie versuchte eine Weile herauszufinden, ob die Beobachtung des Gitters einem Muster folgte, ob es dadurch einen vorhersehbaren Zeitraum geben würde, in dem sie unbeobachtet gewesen wäre. Aber die Momente, in denen die Aufsicht nicht zu ihrer Stelle herübersah, waren nicht nur unvorhersehbar, sondern vor allem viel zu kurz.

Sie beobachtete die halbe Nacht von einer stabilen Position am Balkon aus, die sie hatte finden können. Hermen und Merlin umrundeten das

Gelände und kamen auch immer wieder bei ihr vorbei. Sie beobachteten ebenfalls die Eingänge und die Regelmäßigkeiten, in denen Personen ein- oder auskehrten.

Die Stadt war nicht völlig ausgestorben. Hin und wieder kam ein Elb um die Ecke und zweimal ein Mitglied der anderen Spielgruppe, dessen Stil Myrie an einen Menschen erinnerte, den sie auf der Feier gesehen hatte. Er hatte dunkelbraune Haut und trug eine weiße Fliege zu seiner Uniform. Außerdem hatte er eine Glatze und das Mondlicht spiegelte sich darauf wieder. Er umrundete das Gelände ebenso wie Hermen und Merlin, aber in der anderen Richtung.

Myrie warnte Hermen und Merlin vor allen Passierenden und sie versteckten sich. Zu Myrie sah nie jemand hinauf. Wahrscheinlich erwartete einfach niemand, dass in der Höhe jemand am Balkon hängen könnte.

Myrie mochte ihren Posten, den Wind, den es in dieser Virtualität gab und die Nacht. Aber als der Mond seinen höchsten Punkt hinter sich ließ, holte Daina sie ab.

»Komm mal wieder runter da.«, sagte sie.

Myrie erschreckte sich. Sie hatte zwar Daina kommen sehen, aber natürlich sprach Daina in den privaten Kanal und hörte sich viel näher an, als sie in der Virtualität von ihr entfernt war. Myrie atmete tief durch, dann ließ sie sich fallen. Die Virtualität fing sie auf, daher machte sie sich gar nicht erst die Mühe, sich abzurollen. Sie landete auf einem Fuß, einem Knie und einer Hand in der Hocke und stand wieder auf. Daina sagte nichts, aber als Myrie ihr ins Gesicht blickte, wirkte sie, als erholte sie sich von einem Schockgefühl.

»Soll ich so etwas lassen?«, fragte Myrie zurückhaltend.

Sie hatte kurz mit sich gehadert, ob sie das wirklich anbieten wollte. Aber sie mochte auch das langsame Herabklettern in Virtualitäten. Es wäre eben nur weniger schnell.

»Nein. Ich muss einfach damit umgehen lernen.«, sagte Daina. »Alles andere wäre ineffizient. Es ist ja auch eigentlich nichts Neues.«

Daina setzte sich in Bewegung und Myrie folgte ihr einfach, nicht wissend, wohin es als nächstes ginge.

»Merlin, ich bin nun mit Daina unterwegs.«, sagte sie noch schnell nur an Merlin gerichtet.

»Ich weiß.«, antwortete dieser.

»Was fühlst du dabei?«, fragte Myrie nun wieder Daina. Ihr musste es wirklich recht gut gehen, überlegte sie, wenn sie diese zwei verschiedenen Dialoge gerade ineinandergeschachtelt bewältigt bekam.

»So eine plötzliche Panik. Nur kurz.«, antwortete Daina. »Es ist nicht so wichtig.«

Myrie zögerte und nickte. Daina wollte anscheinend nicht genauer darüber reden, überlegte Myrie, und das war auch in Ordnung. Aber auf der anderen Seite hatte sie das Gefühl, dass sie oft Ursache für diese Momente von Panik war, und dann wollte sie wissen, was es auslöste, und wie sie am besten damit umging. Vielleicht war das auch ein Thema für die Zeit nach dieser Woche.

Obwohl Myrie sich schon ein paar Gedanken gemacht hatte, was nach dieser Woche kommen würde, fühlte sich diese Woche doch nach einem Abschnitt an. Es fühlte sich so an, als wäre das Ende dieser Woche nicht nur eben das Ende dieser Woche, sondern das Ende von mehr, von etwas Bedeutendem, nach dem so etwas wie Leere folgte. Keine schlechte Leere, sondern unverplante Zeit in einer Art neuen Ära. Myrie lächelte bei dem Gedanken.

Dainas Hand legte sich auf ihren Oberarm und Myrie griff reflexartig danach, verdrehte das Handgelenk und schleuderte Daina dabei herum, sodass sie mit dem Rücken zu ihr schwankte. Sie hätte sie wohl auf den Boden geworfen, auf ihre Brust, aber in diesem Augenblick wurde ihr klar, dass es Daina war, und dass sie empfindlich war, zumindest empfindlicher als Olge. Sie ließ los. Dann realisierte sie, dass sie sich in einer Virtualität befanden und Daina nichts passiert wäre.

»Es tut mir leid.«, murmelte Myrie.

»Anfassen war dann wohl gerade nicht in Ordnung.«, sagte Daina und sie tat es mit einem Grinsen in der Stimme.

Myrie atmete erleichtert auf. Daina drehte sich wieder um und blickte Myrie ins Gesicht. Sie wirkte immer noch glücklich, fand Myrie.

»Ich sagte zu dir, dass ich es mag, dass wir gerade gleich groß sind. Du hattest nicht zugehört.«, sagte Daina.

»Es tut mir leid.«, wiederholte Myrie.

»Schon in Ordnung.«, erwiderte Daina. »Ist ja nichts Neues.«

Myrie blickte an Daina hinauf und hinab. Sie trug Hosen und war in der Tat genauso groß wie Myrie. »Schlafen wir heute Nacht wieder zusammen?«, fragte Myrie leise, und achtete dabei sehr genau darauf, dass es nur bei Daina ankam.

Daina schnaubte und grinste. »Bei einander, Myrie. Nicht zusammen. Zusammen Schlafen ist was anderes.«, antwortete sie. »Aber gern. Nur vielleicht mit mehr Schlaf und insgesamt vielleicht weniger lang.«

»Ich dachte, zusammen schlafen hätte einfach mehrere Bedeutungen.«, murmelte Myrie.

Sie erreichten die Bahnhofshalle. Daina bedeutete Myrie, ihr leise und vorsichtig zu folgen, und erst um Ecken zu schauen, bevor sie herumgingen.

»Der Bahnhof wurde noch wenig erforscht.«, erklärte Daina die Vorsicht. »Wir wissen bisher nur, dass sechs Mal am Inspieltag ein Zug fährt, dass er dann in einen Tunnel fährt, irgendwann viel später auf der anderen Seite wieder herauskommt und er dann von der anderen Seite wieder in den Bahnhof einfährt. Der Tunnel kann nicht betreten werden.«

»Klingt eigentlich ungefährlich.«, überlegte Myrie. »Ist schonmal jemand mit dem Zug gefahren?«

»Bisher nicht. Das wäre gerade so der Plan.«, entgegnete Daina.

Der Bahnhof war anders, als Myrie Bahnhöfe kannte. Er war nicht unterirdisch. Es war einfach ein Bahnsteig aus Beton, das an einem Bahnsteig stand, und durch ein kleines Gebäude erreichbar war, in dem sie sich jetzt befanden. Sie hätten das Gleis auch erreichen können, indem sie am Gebäude vorbeigegangen wären. Aber Daina wollte sich im Gebäude selbst

umsehen. In einem Wartebereich saßen zwei Elben und ein Mitglied der anderen Spielgruppe. Zumindest vermutete Myrie das aufbauend auf der Hypothese, dass alle Inspielcharaktere Elben waren. Die Person, die den zwei Elben gegenüber saß, war ein älterer Lobbud mit Schlapphut und weißen Locken, aber Daina ließ Myrie nicht viel Zeit, ihn genauer zu betrachten. Sie hatten durch steife Stoffbahnen in den Raum gelinst, um selbst nicht entdeckt zu werden, und huschten nun weiter.

»Vielleicht wäre es nicht schlimm, gesehen zu werden, aber nicht gesehen werden ist eigentlich immer besser.«, hielt Daina fest.

Als nächstes verbargen sie sich in einem schmalen Flur, der zu zwei Toilettenkabinen führte, und blickten sich um. Neben ihnen befand sich eine Kabine mit einer Frontscheibe. In die Scheibe war dann noch einmal ein Messingrahmen eingelassen, ein Rechteck mit abgerundeten Ecken, in dem eine weitere Scheibe eingefasst war. Der Rahmen ließ sich öffnen, die übrige Glasfront nicht. Hinter der Glasfront las ein Elb gemütlich Zeitung. Myrie konnte ihn nur gerade so sehen, wenn sie sich etwas aus dem schmalen Flur herausbeugte, und sie hätte schnell genug zurückweichen können, hätte der Elb die Zeitung gesenkt.

Myrie war nicht sonderlich gut darin, sich vor Leuten zu verbergen, wenn sie gleichzeitig dabei vorankommen wollte. Sie war auch nicht mehr so schlecht darin wie am Anfang. Auch so etwas war in Dainas Trainingsplan eingeübt worden. Aber wenn sie vorankommen sollte, war sie nicht gut darin, zu filtern, was ein gutes nächstes Versteck wäre, in dem sie sich hätte verbergen können, oder an welcher Stelle Leute sein könnten, die sie beobachteten. Dazu hatte sie nun Daina bei sich.

»Hast du vor, auch ungesehen in den Zug zu kommen?«, fragte Myrie, während sie ein wenig abwarteten und sich umsahen.

Auf der gegenüberliegenden Seite der Kabine befand sich ein kleiner geschlossener Kiosk, in dem wohl tagsüber Zeitungen gekauft werden konnten, und gegenüber vom Warteraum ein ebenfalls geschlossener Blumenladen. Zwischen den beiden Läden befand sich der Zugang zum Gleis.

»Das war mein Gedanke, ja.«, antwortete Daina und fügte hinzu. »Ob man wohl kostenlos an eine Zeitung kommt, wenn der Kiosk offen hat?«

»Der Bahnhof ist näher an Fabrik 1. Das könnten Hermen oder du dann in der Mittagspause morgen probieren.«, stellte Myrie fest.

Daina nickte.

Der Elb hinter der Glasfront blätterte eine Seite der Zeitung um, und als er fast wieder eine entspannte Stellung gefunden hatte, winkte Daina Myrie ihr zu folgen. Sie huschten durch den Zugang zum Bahnsteig. Der Bahnsteig bot wenig Möglichkeiten sich zu verstecken. Es gab eine Stellwand, an der der Fahrplan in einem Glaskasten hing, und ein Wellblechdach, das vor Regen schützte. Die Stellwand war nicht geeignet als Versteck, da sich Leute wahrscheinlich um sie herum verteilen würden. Es war natürlich möglich, dass zur Abfahrt des Zuges nur drei Personen oder sogar weniger den Bahnsteig betreten würden, die sich alle auf nur einer Seite der Stellwand aufhalten würden, aber es war unwahrscheinlich. Und selbst wenn sich zufällig alle eine Seite ausgesucht hätten, hätten Daina und Myrie sich in den schmalen Rahmen der Stellwand klemmen müssen, weil man unter der Stellwand hindurch schauen konnte.

Das Wellblechdach eignete sich besser und schließlich nutzten sie es auch als Versteck. Myrie hob Daina hinauf, bis sie am Dach hing. Daina hatte etwas Mühe, sich hinaufzuziehen, obwohl die Virtualität Kräfte ausglich, sie also unterstützte. Aber es brauchte wohl vielleicht trotzdem Routinen. Myrie sprang und kam so selbst an das Dach heran, zog sich hinauf und half Daina bei den finalen Bewegungen. Sie blickten sich um, ob sie vielleicht von einem höher gelegenen, anderen Ort aus gesehen werden könnten. Es wäre vom Bahnhofsdach aus gegangen, überlegte Myrie, aber sie hätten von hier aus gut sehen können, wenn sie jemand von dort beobachtet hätte. Das Bahnhofsdach war nur wenig höher. Myrie blickte trotzdem permanent hinauf.

»Siehst du da was?«, fragte Daina nach einer Weile.

Myrie schüttelte den Kopf. »Ich hatte im Laufe des Tages zweimal den

Eindruck beobachtet worden zu sein. Jetzt eigentlich nicht.«, antwortete sie leise.

»Warum schaust du dann ständig hinauf?«, fragte Daina.

»Um sofort zu sehen, wenn da jemand ist, glaube ich.«, antwortete Myrie. »Ich habe einfach das Gefühl, dass das gut ist.«

Daina legte sich mit dem Kopf zum Gleis auf den Bauch, während Myrie auf die Ellenbögen gestützt eine nur fast liegende Haltung auf dem Rücken neben ihr eingenommen hatte, mit Blick schräg nach oben. Diese angespannte Haltung diente dem Zweck, sehr flach zu sein, um nicht von unten gesehen zu werden, und trotzdem das Bahnhofsdach sehen zu können.

»Hast du dir Gedanken gemacht, wie wir von hier zum Zug kommen, wenn er einfährt, ohne gesehen zu werden?«, fragte Myrie.

»Ich dachte, wenn alle bereits eingestiegen sind, kurz bevor er abfährt, springen wir runter, und quetschen uns noch hinein.«, antwortete sie.

»Du würdest hier einfach runterspringen?«, fragte Myrie überrascht und bevor sie sich daran erinnerte, dass sie das Thema eigentlich hatte verschieben wollen.

»Mit geschlossenen Augen geht das!«, erwiderte Daina grinsend.

»Genossinnen und Genossen auf Gleis 1. Bitte haltet Abstand. Der Zug fährt ein.«, erklang eine Lautsprecherdurchsage.

Die Stimme klang etwa so verändert zu einer normalen Stimme, wie Theodil damals durchs Telefon geklungen hatte, und erschreckte Myrie. Daina grinste Myrie von der Seite an und als sich Myrie beruhigt hatte, lächelte sie zurück.

»Ich finde ja auch erschreckend, dass Limbus hier generisches Maskulinum und nun sogar Beidnennung in die Virtualität gebaut haben, und wie ungut sich gerade letzteres anfühlt.«, merkte Daina an. »Besonders wenn ich an meine Schwester denke. Ska ist nicht-binär und muss immer noch gelegentlich erklären, dass zwei Dinge gleichzeitig zutreffen können: Sie mag mit den Bezeichnungen Schwester und dem Pronomen ›sie‹ referenziert werden, während sie sich bei Aufzählungen vergessen oder

vereinnahmt fühlt, die speziell weibliche Personen aufführen oder nur das Femininum verwenden, die sie aber eigentlich mitmeinen wollen oder sollten.«

Myrie nickte. Das kam ihr plausibel vor, aber das Fortgeschehen der Ereignisse lenkte sie davon ab, auf den Gedanken einzugehen. Der Zug rollte langsam in den Bahnhof ein, während die beiden Elben und der Lobbud mit Schlapphut aus dem Wartebereich auf den Bahnsteig hinaustraten. Dann hielt der Zug, eine Tür öffnete sich und ein Elb in blauroter Uniform verließ den Zug. Sie machte den Anschein einer für Bahnpersonal der Zeit typischen Uniform, erkannte Myrie. Er blieb neben der Tür stehen und forderte Fahrscheine.

»Hmm.«, machte Daina.

Die zwei Elben, die mitfahren wollten, hatten jeweils ein schmales Papier, das sie vorwiesen, und sie wurden eingelassen. Anscheinend waren es gültige Fahrscheine. Der Lobbud mit Schlapphut hatte keinen.

»Ohne Fahrschein keine Fahrt.«, sagte der uniformierte Elb und zuckte mit den Schultern.

Der Lobbud mit Schlapphut wandte sich ab und der uniformierte Elb stieg wieder in den Zug und schloss die Tür. Der Zug fuhr an und Myrie wollte abspringen, aber Daina hielt sie zurück. Ihre ausgestreckte Hand berührte Myrie an der Schulter, wahrscheinlich unbeabsichtigt, aber eine haptische Erinnerung von der vergangenen Nacht kam wieder hoch. Ihre Haut fühlte sich dort plötzlich weicher an und unsicherer. Es war keine ausschließlich schlechte Art von Unsicherheit und das Nachfühlen der Haut sogar angenehm.

Der Lobbud mit Schlapphut hatte Anlauf genommen, sprang auf die Kupplung am Ende des Zuges und hielt sich an Griffen fest, die am Zug befestigt waren. Der Zug hielt erneut und der uniformierte Elb stieg wieder aus. »Das ist ja wohl die Höhe!«, schrie er laut, sodass Myrie zusammenzuckte.

Auch die Zugfahrkraft stieg aus und Daina und Myrie konnten beobachten, wie sie den Lobbud zurück ins Wartezimmer führten. Sie folgten ihm

unauffällig und beobachteten das Geschehen. Er hätte sich sicher wehren können, überlegte Myrie, sich losreißen und weglaufen. Die beiden Elben hielten ihn nicht sonderlich fest. Sie warteten mit ihm im Wartezimmer, bis Polizeiangestellte kamen, den Lobbud in Handschellen legten und in einem Polizeiwagen zum Gefängnis fuhren. Letzteres konnten Myrie und Daina nur noch in der Videoaufnahme beobachten, weil der Polizeiwagen zu schnell gewesen wäre. Die beiden Elben stiegen wieder in den Zug und der Zug fuhr ab, verschwand im Tunnel und blieb für eine ganze Weile verschwunden.

»Zug fahren ist dann wohl auch nicht ganz einfach.«, hielt Daina fest. »Ich frage mich, ob man einfach immer erwischt wird, oder ob er gesehen wurde.«

»Meinst du, es wäre vielleicht möglich gewesen, sich im oder am Zug zu verstecken, während der Lobbud abgeführt worden ist?«, überlegte Myrie.

Daina nickte bedächtig. »Das habe ich mir auch schon überlegt. Das wäre was für eine der kommenden Nächte, schätze ich.«, sagte sie leise, »Und wir bräuchten zwei Personen. Eine, die den Köder spielt und ins Gefängnis geht. Wärest du dazu bereit?«

Myrie nickte.

»Sarina?«, fragte Daina in den Gesprächskanal. »Willst du in einer der kommenden Nächte Zug fahren?«

»Klar!«, antwortete Sarina.

»Der Plan ist, dass Myrie versucht, sich hineinzuschummeln, kurz bevor sie ohnehin eine Pause bräuchte. Entweder, sie ist geschickt genug und sie kann direkt mitfahren, oder sie kommt dafür ins Gefängnis. In dem Fall wäre das Zugpersonal abgelenkt und du könntest dich hineinschummeln.«, erklärte Daina den Plan.

Sarina bestätigte, dass er verstanden habe und einverstanden war.

»Was haltet ihr davon eine legale Möglichkeit zu finden?«, fragte Hermen.

»Viel, aber das hat die andere Spielgruppe für uns schon eine Weile

versucht. Es gibt keine Fahrscheine ohne Ausreisegenehmigung, und wie man an so eine kommt, wissen wir alle noch nicht.«, entgegnete Daina.



Der Morgen graute und ein neuer Arbeitstag begann. Myrie nutzte ihn, um sich zunächst ein wenig auszuruhen und dann, um Fragen zu stellen, die sie sich überlegt hatte. »Was wäre passiert, wenn ich nicht an der Berufsberatung teilgenommen hätte?«

»Wenn man sie verweigert, Gefängnis. Wenn man vor einer Berufsberatung zum Spiel hinzukommt oder sie durch Abwesenheit verpasst, also indem man die Virtualität rechtzeitig verlässt und wieder betritt, dann nimmt man stattdessen am Unterricht teil. Das haben Theodil und Sarina zunächst probiert. Will jemand von euch erzählen?«, bat Daina.

»Es gibt einen Unterrichtstag, den man dann immer wieder erlebt. Immer wieder die selben Fächer und Inhalte. Je nachdem, in welcher der zwei elften Klassen man landet, in verschiedener Reihenfolge, aber sogar bei den gleichen Lehrkräften.«, berichtete Theodil. »Sarina hat geschwänzt, ich war brav. Wir vermuten, dass ich daher in Fabrik 2 untergekommen bin und Sarina das Los erwischt hat, wechseln zu müssen.«

»Aus den Erfahrungen Lunapes geht da die gleiche Tendenz hervor.«, fügte Daina hinzu.

»Wäre es dann nicht möglich, ewig zu schwänzen, wenn man nur jeweils einmal in der Woche eine gewisse Zeit nicht in der Virtualität ist?«, fragte Myrie.

»Doch, eine Weile schon. Das habe ich drei Wochen durchgezogen.«, entgegnete Sarina. »Dann wurden mir zwei Wachleute aufgehalst, die mich dazu gezwungen haben, am Unterricht teilzunehmen.«

»Hat irgendjemand von uns versucht, eine KontrA-Laufbahn einzuschlagen?«, fragte Myrie.

»Hoffentlich nicht!«, sagte Hermen etwas lauter als nötig. »Sonst müsste die Person wahrscheinlich andere aus unserer Spielgruppe bespitzeln.«

»Kann eine solche Person nicht so tun, als wären alle anderen Spielgruppenmitglieder brav?«, fragte Myrie.

Daina seufzte. »Auch das haben Spielgruppenmitglieder aus Lunapes probiert. Das ist in soweit gescheitert, als dass dann irgendwann auf das KontrA-Mitglied der Spielgruppe selbst ein anderes Inspiel-KontrA-Mitglied angesetzt worden ist.«, berichtete sie. »Als dann aufgefliegen ist, dass das Lunapes-Mitglied die anderen Spielgruppenmitglieder in Schutz genommen hat, gab es, wie immer, Gefängnis und längere Arbeitszeiten und ständige Aufsicht. Aef läuft nun quasi ständig mit einem KontrA-Spitzel auf den Fersen durchs Spiel.«

»Hmm.«, machte Myrie. Alle Verbrechen mit Gefängnis zu beantworten erschien ihr relativ einfalllos. Auf der anderen Seite mochten die Verbrechen, die sie hier begingen oder zu begehen vorhatten, in der damaligen Zeit tatsächlich mit Gefängnis bestraft worden sein.

Sie fand von den drei fremden Virtualitäten, die sie bisher besucht hatten, diese hier tatsächlich am interessantesten, überlegte sie. Vor allem mochte sie den Wind und dass alles so übersichtlich erschien. Und sie mochte Holde.

»Wenn gerade keine Fragen mehr anstehen, würde ich eben unsere Pläne und Ideen zusammenfassen? Einfach, weil es nicht verkehrt ist, alles nochmal gesammelt zu betrachten.«, schlug Daina vor. Sie wartete einen Augenblick ab, ob doch noch Einwände oder Fragen kämen, bis Hermen meinte, sie solle mal loslegen. »Auffällig ist, dass die meisten von uns am Anfang in der Schule mit irgendeinem Schicksal konfrontiert worden sind. Da haben wir Dulin, der seine Großmutter besuchen möchte, die Mensch ist und in einer kapitalistischen Stadt wohnt. Wir haben Lia, die einen kapitalistischen Freund hat, der angeblich in einer Menschenstadt arbeitet. Und ähnliche Fälle.«, zählte Daina auf. »Ich vermute, dass wir über diese Fälle mehr herausfinden sollen.«

»Soweit klingt das nicht so viel anders als bei uns. Abgesehen davon,

dass wir kein Buch haben, in dem wir eine Lösung eintragen könnten.«, überlegte Merlin.

»Genau.«, bestätigte Daina, »Mein Vorschlag ist, dass wir noch eine Woche lang versuchen, die Virtualität zu Ende zu erkunden, ihre Rythmen kennen zu lernen und zu schauen, ob es weitere Auffälligkeiten gibt, und dann zu versuchen, auf die entsprechenden Inspielcharaktere einzugehen und diese zu beobachten.«

»Mein Gefühl sagt mir, dass das vielleicht nicht verkehrt ist, aber dass wir uns darauf nicht fixieren sollten.«, entgegnete Hermen. »Diese Virtualität hat Lunosch mitzuverantworten. Lunosch traue ich zu, dass er uns völlig irreführen will.«

»Da hast du recht.«, bestätigte Daina. »Lunosch wäre ein Kandidat dafür.«

Myrie verspürte ein plötzliches Gefühl von Übelkeit, das entweder damit zusammenhing, dass sie schon wieder zu essen vergessen hatte, oder damit, dass sie in dieser Art über Lunosch sprachen. Es passierte aber nicht immer, wenn sie an ihn dachte, und sie fragte sich, nach welchen Kriterien dieses Gefühl kam. »Ich wäre dafür, in der kommenden Nacht die Sache mit dem Zug zu versuchen. Ich muss etwas essen.«, sagte sie.

»In Ordnung.«, antwortete Sarina.



Sie trafen sich zu diesem Zweck kurz nach Mitternacht am Bahnhof, allerdings nur für einen Moment. Sarina meinte, sie sollten nicht zusammen gesehen werden. Wenn man andernfalls Myrie im oder am Zug erwischte, dann würden sie gleich nach Sarina weitersuchen. Also trennten sie sich wieder. Myrie wartete wieder auf dem Wellblechdach. Sie hatte den Flaggenmast mit hinaufgenommen. Ihr Plan war es, mit Hilfe des Stabes auf das Dach des Zugs zu springen. Es war vielleicht kaum vermeidbar, dass der Stab dabei gesehen würde, aber sie wäre zu hoch für die Leute

im Zug, um selbst gesehen zu werden. Vielleicht, wenn der Zug dann angehalten würde, würde sie geschickt genug sein, um an eine Stelle zu klettern, an der sie nicht gefunden würde. Manchmal war ein Fenster des Zuges offen, und vielleicht könnte sie dort hineingleiten und sich im Inneren irgendwo verstecken.

Aber es kam gar nicht erst zum Sprung. Der Zug fuhr ein und nur ein Elb trat aus dem Wartebereich auf den Bahnsteig. Er hatte sein schwarzes Haar in einen breiten Zopf zusammengeflochten, der etwa an der Unterseite seiner Schulterblätter endete. Statt aber einen Fahrschein vorzuweisen, trat er auf die Zugbegleitung zu, wandte sich um und deutete auf Myries Wellblechdach. Es zog sich in Myrie zusammen, ihr Atem setzte aus und ihr wurde heiß. Sie hatte keine Möglichkeit unauffällig zu fliehen. Das Wellblechdach hatte keine Wände, sodass sie nicht ungesehen hätte herabspringen können. Das Bahnhofsdach war zu weit weg und selbst mit einem Sprung mit Flaggenmast nicht so ohne Weiteres erreichbar. Myrie überlegte kurz, ob sie es probieren sollte, aber entschied sich dagegen. Sie sprang vom Wellblechdach und stellte sich. Sie beließ den Flaggenmast auf dem Wellblechdach. So wäre dieser vielleicht nicht verloren.

»Du wolltest wohl heimlich Zug fahren.«, fragte die Zugbegleitung. Myrie schüttelte den Kopf.

»Warum versteckst du dich denn sonst da oben?«, fragte sie.

»Sag, du hättest dein Herzwesen abholen und es überraschen wollen.«, schlug Daina vor, aber korrigierte dann. »Halt! Sag besser >deine Freundin.<«

Myrie aber brachte kein Wort heraus. Sie schloss die Augen und versuchte ruhig zu atmen, um es vielleicht wenig später hinzubekommen.

»Vielleicht ist es besser, wenn sie versucht, wegzurennen.«, überlegte Sarina. »Dann kommt es zwar zu einer Einbuchtung, aber andernfalls kann es gut passieren, dass niemand von uns beiden Zug fährt, weil das Zugpersonal beim Zug bleibt.«

»Myrie, das überlasse ich dir. Vielleicht bekommst du dann...«, – Daina unterbrach sich, als sie wohl feststellte, dass Myrie schon rannte, führte

den Satz aber dann trotzdem zu Ende –, »...längere Arbeitszeiten und mehr Gefängnis. Die Warnung war wohl zu spät.«

Myrie rannte nicht weit. Sie wäre gern weit gerannt, aber sie rannte nur bis zum Wartebereich, weil dort die Zugangestellten, wenn sie ihr folgten, nicht zum Zug schauen konnten.

Niemand sah, wie Sarina letztendlich den Zug betrat, weil er die Übertragungserlaubnis dazu ausgestellt hatte, aber er berichtete, dass er erfolgreich im Zug gelandet und auch immer noch nicht entdeckt worden wäre, als der Zug schließlich in den Tunnel fuhr.

Myrie hingegen wurde in der Zeit von einem Polizeiwagen ins Gefängnis gefahren und in eine Zelle hinter Gitter gesperrt. Es war ein ungemütlicheres Gefängnis als jenes in der ersten Virtualität. Die Zellen lagen in einem leicht muffelnden Keller. Sie waren seitlich mit Wänden voneinander abgetrennt, aber zum Flur gab es lediglich Gitterstäbe. Sie hätten dadurch keine Privatsphäre gehabt, wären Wachen durch den Flur gelaufen. Aber zumindest in den wenigen Augenblicken, die Myrie hier verweilte, kam keine Wache durch den Flur.

»Nun ja, ich bin hier erst einmal ausgestiegen. Ich bin noch nicht so sicher, wie ich zurückkommen kann.«, sagte Sarina in den Gesprächskanal.
»Aber hier ist erstmal eine andere Stadt.«

»Willst du die Aufnahmeberechtigung mal wieder einschalten?«, fragte Daina.

»Gleich.«, entgegnete er. »Ich würde mich gern grob umsehen, damit ich nicht einer anderen Spielgruppe ausversehen allzu hilfreiche Hinweise verschaffe.«

»Guter Gedanke, aber ich vermute, das eigentliche, was ein hilfreicher Hinweis gewesen wäre, war der Trick mit dem Zug, und der ist nun vorbei.«, argumentierte Daina.

Myrie fiel auf, dass Sarina und Daina weniger emotional mit ihrer Uneinigkeit umgingen als an den bisherigen Tagen, und das stimmte sie positiv. Sie erinnerte sich wieder daran, dass sie sich, als sie mit Lunosch zusammen in einem Gesprächskanal gewesen war, überlegt hatte, dass sie

vielleicht lieber in seiner Spielgruppe wäre, weil die Stimmung in diesem so gelassen gewesen war. Nun war sie froh, in dieser zu sein. Es mochte wilder zugehen, aber gerade war es in einem Rahmen, mit dem sie ganz gut umgehen konnte. Und Myrie konnte aus der Stimmung, die hier mitschwang, besser herauslesen, wie es den anderen gerade ging. Auch das mochte sie.

Sie verließ die Virtualität, nachdem sie die ersten Bilder der neuen Stadt gesehen hatte. Sie erschien kleiner als Torus, aber die Gebäude, die es gab, wie etwa das Bahnhofsgebäude, waren prunkvoll und verziert.



Weil sie nicht länger darüber nachdenken wollte, was sie alternativ hätte essen können, druckte sie sich schon wieder ihren Geburtstagskuchen. Sie beobachtete die Drüse mit ihrem angeschlossenen Arsenal dünner Schläuche, die von unten nach oben aufbauend ihr Essen druckte. Dazu mischten sich zuvor knapp oberhalb der Drüse die passenden Inhalte der Schläuche zusammen. Das Gemisch wurde dann mit der richtigen Hitze und mit der richtigen Menge Wasserdampf versehen und aus der Drüse herausgedrückt oder gesprüht. Als die Scheiben zu beschlagen begannen, drehte sie sich um, um sich mit ihrer Lendenwirbelsäule an die Tischkante zu lehnen und erschrak. Vor ihr stand Lunosch. Nicht direkt vor ihr, er war immer noch zwei große Schritte von ihr entfernt, aber sie hatte ihn nicht gehört. Sie blickte auf seine Füße hinab und stellte fest, dass er Socken trug. Das erklärte, dass es nicht diese leisen Geräusche gegeben hatte, wenn sich nackte Fußsohlen von Fliesen lösten. Einen Augenblick fragte Myrie sich, ob sie die Antwort gefunden hatte, ob Lunosch es gewesen wäre, der ihr im Flur vor der Berufsberatung aufgelauret hatte oder der in der Fabrik hinter ihr gewesen wäre. Aber das war unmöglich. Es war Limbus Virtualität, Lunosch konnte nun nicht mehr darin auftauchen, nachdem er andere betreten hatte.

»Du bist wohl wieder gefangen.«, sagte er und lächelte. »Und in gewisser Art auch wieder durch uns.«

Eine plötzliche Wut stieg in Myrie hoch. Sie hielt die Luft an und stand ganz still da. Dann drehte sie sich langsam wieder zum Drucker um.

Warum hatte sie gestern bei der Begegnung mit Lunosch nicht mit Wut reagiert, fragte sie sich erneut. Und diese Frage beruhigte sie unerwartet. Die Wut hatte etwas mit Lunoschs Feststellung zu tun, überlegte sie. Denn nun, da sie nicht mehr so stark war, dachte sie darüber nach, wie sie darauf reagieren könnte, und die Wut kam zurück. Also dachte sie erst einmal nicht wieder daran. Stattdessen fragte sie sich, was er hier eigentlich tat. Er konnte natürlich auch einfach etwas essen wollen. Aber sie glaubte nicht daran, dass es Zufall war, dass sie ihn nun hier traf. Er hatte immerhin gewusst, dass sie wieder eingesperrt war. Myrie fragte sich kurz, ob er irgendeine Art von Meldung durch sein Spiel bekäme. Das wäre aber, soweit sie das verstanden hatte, nicht zulässig gewesen. Und auch gar nicht nötig, überlegte sie, denn er hatte die Information einfach aus dem Videomaterial erlangen können. Natürlich hätte sie auch die Übertragungserlaubnis widerrufen können, aber das hätte im Gefängnis wenig Sinn ergeben. Es sei denn, sie hätte einen Plan gehabt, wie sie hätte ausbrechen können.

»Das riecht lecker, was du da druckst.«, bemerkte Lunosch.

»Das hat meine Schwester für mich entworfen.«, antwortete Myrie unwillkürlich.

»Würdest du mir etwas abgeben?«, fragte Lunosch zurückhaltend.

Es klang so, als habe er Angst, dass sie ablehnen würde, weil sie sauer wäre. Und sie war natürlich sauer, aber sie sah keinen Grund, abzulehnen. Sie klappte die beschlagene Abdeckung auf, als es fertig war, teilte den zylinderförmigen Kuchen einmal in der Mitte und ließ ihn die Hälfte auf seinen Teller hinüberschieben. »Ich drucke mir nach. Soll ich so groß wie vorher drucken und wieder teilen?«, fragte sie.

»Nein, ich denke das reicht mir erstmal.«, entgegnete Lunosch. »Und,

danke. Ich habe nicht damit gerechnet, dass du teilen würdest, muss ich sagen.«

Es war immer noch so surreal, dass er ein Fiesling war, und nun so lieb und weich klang. So, als hätte er Gefühle, mit denen so ein furchtbares Verhalten eigentlich gar nicht hätte möglich sein können. Sie gab Omantra über Gebärdensprache in Auftrag, noch einen kleinen Geburtstagskuchen nachzudrucken. Sie tat es verdeckt, eher beiläufig vor dem Körper, sodass Lunosch es nicht sehen konnte, weil sie wieder mit dem Rücken zu ihm stand. Dann drehte sie sich wieder um und schaute in Lunoschs Gesicht. Sie bemerkte nur für einen kurzen Augenblick seine Verwunderung, als er realisierte, dass der Drucker wieder druckte, und sie fragte sich, ob bei ihr bemerkbar war, dass sie davon mitbekommen hatte. Sie grinste nicht, auch wenn sie ein entsprechendes Gefühl hatte.

»Warum bist du jetzt hier?«, fragte sie. »Wolltest du mich treffen?«

Lunosch nickte. »Ich hatte da ja noch meine zwei Fragen.«, antwortete er. »Und immerhin habe ich eine von deinen beantwortet.«

»Wir haben keinen Vertrag.«, erinnerte Myrie ihn.

Lunosch grinste wieder.

»Aber stellen darfst du sie.«, entschied Myrie.

»Gleiche Bedingungen, wie umgekehrt?«, fragte er.

»Keine Bedingungen. Wie umgekehrt.«, entgegnete Myrie.

Einen Augenblick schaute Lunosch einfach über Myries Schulter den Bewegungen der Gelenke zu, an denen die Druckerdrüse befestigt war. Dann sah er zurück in Myries Gesicht. »Die erste Frage ist, wie hast du geknebelt kommuniziert?«, fragte er.

Myrie verharrte zunächst regungslos, einfach um sicher zu gehen, nicht irgendwelche unwillkürlichen Bewegungen zu machen, die etwas hätten verraten können. Dann atmete sie tief ein und aus und wandte sich wieder dem Essensdrucker zu.

»Durch Atem.«, überlegte Lunosch mit Staunen in der Stimme.

Da es eine kleine zweite Portion war, musste Myrie nur noch kurz warten, bis sie den Drucker ein zweites Mal öffnete. Sie war ein bisschen

stolz auf sich, dass sie auch dieses Mal nicht reflexartig widersprochen hatte. »Und die zweite Frage?«, forderte sie.

»Oder es ist das Schweißband, das Bewegungen deines Handgelenks misst.«, schlug Lunosch vor.

Vielleicht hätte sie sich nun doch verraten, wäre sie nicht dabei gewesen, den neuen Teil des Geburtstagskuchens auf ihren Teller zu schieben, und dabei sehr konzentriert gewesen, weil die beiden Formen nicht so optimal waren, um sie platzsparend auf einen Teller zu schieben. Sie hob den Teller an und drehte sich wieder zu Lunosch um. »Möchtest du die zweite Frage noch loswerden?«, fragte sie.

»Gern.«, antwortete Lunosch. »Das klingt so, als hätte ich nicht mehr viel Zeit dazu. Essen wir nicht zusammen?«

Myrie nickte und senkte den Blick. Sie hätte gern auf der Terrasse gegessen, aber wollte sich beim Essen aufs Essen konzentrieren und nicht auf Lunosch. Daher würde sie wohl einen einsamen Ort dafür aufsuchen.

»Woher wusstest du, dass ich es war?«, fragte Lunosch. »Für die erste Frage habe ich ja noch Theorien. Bei der zweiten dachte ich, du könntest vielleicht diese Vermutung bekommen, dass ich es gewesen wäre, und ich hätte dich dann vielleicht von etwas anderem überzeugen können. Aber du warst dir so sicher, sodass mir klar war, dass es mehr als eine Vermutung war. Du wusstest es. Woher?«

Myrie lächelte unwillkürlich wegen der Verwunderung und unverhohlenen Neugierde, die sich in Lunoschs Ausdruck wiederspiegelte. Dann erstarb ihr Lächeln wieder, weil das alles gespielt sein könnte. Sie nickte und verließ mit ihrem Geburtstagskuchen die Küche.

»Moria!«, rief er ihr nach.

Sie drehte sich noch einmal unwillig um.

»Du hast das Gefühl beobachtet zu werden, richtig?«, fragte er.

Ihr Nicken kam dieses Mal früher, als sie sich aufhalten konnte. Sie brach es zwar schon sehr zu Anfang ab, aber es musste doch sichtbar gewesen sein.

»Hast du Mal überlegt, dass es jemand aus deiner eigenen Spielgruppe sein könnte?«, fragte Lunosch.

Myrie hätte jetzt gern nur eine Augenbraue heben können, wie Hermen das manchmal tat. Eigentlich mochte sie die Geste nicht, aber gerade erschien sie ihr passend. Sie hob beide stattdessen und runzelte die Stirn. Aber sie hatte das Gefühl, dass dies kein passend interpretierbarer Gesichtsausdruck war. Sie drehte sich wieder um und ging.



Da sie wirklich keinesfalls wieder beim Essen gestört werden wollte, verzog sie sich in ihren Spielraum. Sie betrat nicht einmal eine Virtualität zum Essen, lehnte sich an die Wand und aß im Dunkeln. Sie fragte sich einen Augenblick, ob dies ein guter Moment wäre, aufzuhören zu ignorieren, dass Ahna sie schon seit heute früh sprechen wollte. Aber sie fühlte sich immer noch nicht in der Lage dazu. Es waren einfach zu viele Welten. Die Nacht mit Daina auf dem Dach, die Begegnungen mit anderen in der Spielhalle und die Virtualitäten waren einfach genug. Sie vermutete, dass Ahna wegen gestern anrief, weil sie gestern erst lange gefangen gewesen war, und dann kaum mehr im Spiel aufgetaucht war. Es war vielleicht zu spät für Ahna gewesen, es direkt mitzuverfolgen, aber das hatte sie wahrscheinlich im Nachhinein. Und sie würde auch jetzt verfolgen, dass Myrie wieder dabei wäre. Also gab es da eigentlich nicht so viel, worüber sie sich sehr schlimm hätte sorgen müssen.

Es konnte natürlich auch etwas ganz anderes sein, was Ahna wollte, aber sie markierte ihre Anrufe nicht als dringend. Daher war es hoffentlich auch nicht dringend und die Schwester würde noch etwas warten müssen.

Viel drängender wollte Myrie wissen, was es mit dem zweiten Anruf auf sich hatte. Es war nur einer gewesen, er hatte sich nicht wiederholt, und er war von Erin eingegangen, dem Menschen, der mit ihr im Speisesaal fixiert worden war, ihn dann aber hatte verlassen können. Erin hatte sogar

eine Sprachnachricht hinterlassen, die sich Myrie noch nicht angehört hatte. Auch das war ihr zu viel und sie hatte Angst, dass der Anruf dazu da war, um eine neue Falle vorzubereiten oder ähnliches. Allerdings bohrte die Neugierde irgendwo in ihr drin unangenehm, sodass es auf Dauer vermutlich entspannter sein würde, wenn sie die Nachricht abhörte, als wenn sie es weiter vor sich herschöbe oder ignorierte. Dennoch war jetzt einfach nicht der Moment dafür.

Während sie sich dies überlegte und aß, arbeitete ihr Gehirn an der Frage, wie sie aus dem Gefängnis ausbrechen könnte. An sich tat es das schon halb unterbewusst, seit sie sich die Frage am Anfang des Gesprächs mit Lunosch gestellt hatte. Sie hatte Ideen, aber ihr kamen sie etwas zu abwegig vor, als dass sie tatsächlich funktionieren würden. Ihr fiel allerdings kein triftiger Grund ein, sie nicht auszuprobieren. Sie versuchte in Ruhe aufzuessen, aber ganz ruhig war sie nicht mehr. Schließlich stellte sie sich einen Rest zur Seite. Es war sicher ohnehin nicht verkehrt, Nahrung im Spielraum zu haben. Sie könnte sie vielleicht sogar während der Arbeit essen.

Dann widerrief sie die Übertragungserlaubnis und betrat die Virtualität. Lunosch würde auf diese Art nicht wissen, dass sie wieder spielte.

Sie blickte vorsichtig durch die Gitterstäbe, ob sie eine Aufsicht erblicken würde, aber sie sah niemanden. Dann probierte sie, ihren EM-Anzug auszuziehen, während sie in der Virtualität war. Es fühlte sich witzig an. Sie hatte halb damit gerechnet, dass die Virtualität sie dadurch zum Verlassen zwingen würde, aber das tat sie erst, als sie versuchte, den Anzug über die Hände zu ziehen. Sie zog den Anzug erneut an, betrat die Virtualität wieder, und zog den Anzug aus, ohne die Hände abzustreifen. Das EM-Feld bildete nun ihren Körper, abgesehen von ihren Händen und ihren Augen, nicht mehr dort ab, wo sie war, sondern wo der EM-Anzug war. Sie sah eine sehr zerknautschte Repräsentation von sich selbst. Wenn sie in eine ungünstige Richtung blickte, sah sie gar nichts, weil sie in sich hineinsah. Aber wenn sie sich geschickt bewegte, konnte sie ausreichend sinnvoll sehen.

Dann drehte sie den Kopf quer und schritt den Kopf voran durch die Gitterstäbe. Ihr Anzug und ihre Hände blieben zunächst zurück. Wenn sie

sich zu ihm umdrehte, blickte sie zwangsläufig wieder in ihren Körper und sah nichts. Also blickte sie rasch den Gang hinauf und hinab, und als sie immer noch niemanden sah, friemelte sie ihren Anzug zwischen den Gitterstäben hindurch, hauptsächlich fühlend, was sie tat. Es war nicht ganz einfach, aber schließlich schaffte sie es. Sie zog den EM-Anzug wieder an und erlaubte die Übertragung.

Es war aufregend, unentdeckt aus dem Gefängnis zu entfliehen, und erforderte häufiges in Nischen verstecken, aber schließlich schaffte sie auch das. Als sie das Polizeigebäude durch einen Hintereingang verließ, war es früher Vormittag. Sie vermutete, dass sie etwa ein Drittel der Zeit abgesehen hatte, die vorgesehen war, und fragte sich, welche Folgen es hätte, wenn sie erwischt würde.

»Wieso um alles in der Welt bist du draußen?«, fragte Daina im Gesprächskanal.

»Ich bin ausgebrochen.«, antwortete Myrie. »Sollte ich wieder einbrechen? Meint ihr, dass das schlimme Nachteile hat, wenn ich erwischt werde?«

»Ist es reproduzierbar?«, fragte Sarina.

»Was heißt das?«, fragte Myrie.

»Ob du glaubst, dass du es immer wieder hinbekommst.«, erklärte Sarina.

»Ich denke schon.«, vermutete Myrie.

»Dann fände ich es sehr spannend. Vielleicht ist es dann nicht verkehrt einen Outlaw zu haben. Also eine Person, die sich immer versteckt und wegrennt.«, schlug er vor.

»Ich wäre einverstanden.«, sagte Myrie nach kurzem Überlegen und grinste.

Daina seufzte. »Kann gut gehen und kann sehr unangenehm laufen. Aber ich denke, wir dürfen auch nicht nichts riskieren. Mach also gern.«, stimmte sie zu, »Und erzähl uns, wie du es gemacht hast!«



In den darauffolgenden Inspieltagen lernte Myrie jeden leicht erreichbaren Winkel der Virtualität kennen. Sie lernte die Zugänge der Kanalisation kennen, Feuertreppen der Häuser, und ein paar Eingänge, die an nicht mehr vorhandenen Feuertreppen einfach ins Leere führten. Sie waren abgeschlossen, ließen sich aber relativ leicht mit Metallschrott aufbrechen. Sie fielen wieder ins Schloss, wenn sie losgelassen wurden, und verstellte man sie, so kam dann und wann eine Person, die dort zu hause war, und entfernte die Barrikade. Aber es taugte dennoch. Myrie benötigte kaum mehr Zeit, die Tür zu öffnen, als sie für das Schloss ihrer Wohnung mit ihrem Schlüssel benötigt hätte.

Ihre eigene Wohnung war allerdings schon nach einem Tageszyklus durch permanente Beobachtung nicht mehr nutzbar. Sie lernte auch, dass die Polizei ungern schwamm und sie durch den Fluss oder den See schwimmend Abstand zwischen sich und Polizei bringen konnte.

Die Polizei tauchte in Impulsen auf und streifte mit ihrem einen Polizeiwagen durch die Stadt, meistens auf der Suche nach ihr, manchmal auch nicht. Aber der Polizeiwagen machte ihr die wenigsten Schwierigkeiten, weil er nur die Straßen nutzen konnte. Er passte weder in die kleinen Gassen, noch konnte er klettern, und schwimmen konnte er schon gar nicht. Allerdings konnte er im Gegensatz zu ihr in den Tunnel gelangen. Das tat er einmal, als sie kurz vor ihm auf einen Baum ausgewichen war, und es für ihn keine einfache Wendemöglichkeit gegeben hatte.

Merlin folgerte, dass es dann wohl hilfreich wäre, an ein Fahrzeug zu kommen. In der Stadt gab es an Kraftfahrzeugen ein paar wenige Quadrolinis, ein gewöhnliches Auto, einige Motorräder und das Polizeiauto. Myrie versuchte im Auftrag der Spielgruppe verschiedene davon zu benutzen, aber Kontakt mit den Fahrzeugen hatte meist ein rasches Auftauchen der Polizei zur Folge, und das eine Mal, das sie sich etwas Zeit ließ, gelang es

Myrie nicht, den Motor ohne Zündschlüssel zu starten, auch nicht mit der Reihe an Vorschlägen, wie sie den Motor kurz zu schließen habe, die ihr Daina erklärte, bis die Polizei dann doch auftauchte. Es lag nicht daran, dass sie zu ungeschickt gewesen wäre, oder die Vorschläge schlecht, sondern dass die Virtualität ein Umsetzen dieser Wege schlicht nicht vorsah, und entsprechende Drähte nicht eingebaut waren.



Im Gegensatz zu allen anderen hatte sie nun keine Arbeitstage mehr, die sie bisher genutzt hatte, um den Gesprächen im Gesprächskanal zu folgen. Nun musste ausreichen, dass Omantra ihr das Wesentliche zusammenfasste:

Sarina hatte herausgefunden, dass, obwohl seine Stadt weniger groß als Torus war, sie dennoch sehr viele Winkel und Räume beinhaltete. Es lebten Menschen in dieser Stadt und ein paar geflüchtete Elben. Das sprach dafür, dass Sarina vielleicht Lias Freund dort hätte finden können. Aber mit den wenigen Informationen, die er über diesen Freund hatte, war das nicht möglich. Sie vermuteten, dass eine der Möglichkeiten, die Virtualität zu verlassen, darin bestand, Lias Freund in der fremden Stadt gemeinsam aufzusuchen. Allerdings stellte sie das vor das Problem, wie sie alle gemeinsam den Zug betreten, oder ein anderes Fahrzeug nutzen könnten.

Daina vermutete außerdem, dass es durch den Tunnel in verschiedene Städte gehen würde, je nachdem, mit welchem Zug sie fahren würden, oder mit welchem Fahrzeug. Der Zug fuhr nur sechs Mal am Tag.

Sarina kehrte wieder zurück, und das überraschte Myrie. Sie hätte vermutet, dass es besser wäre, wenn er dort bliebe, wenn er es schon einmal geschafft hatte, Torus zu verlassen. Aber Sarina war zuversichtlich, es auch wieder zu schaffen, und dass es sinnvoller wäre, wenn er Torus weiter erkundete. Es gab immer noch das noch nie betretene Archiv.



Es folgte ein Tag, der Myrie überraschte. Sie hatte auf einmal Ruhe vor der Polizei, zumindest, wenn sie nicht gerade versuchte, ein Auto zu stehlen. Und die Straßen füllten sich eine Weile nach Sonnenaufgang. Elben strömten zum See und setzten sich dort in den Schatten der Bäume, badeten, fotografierten, ließen Drachen steigen, spielten Spiele oder lasen Zeitungen oder Bücher.

»Nestag.«, erklärte Daina.

»Dann war gestern Morntag.«, stellte Myrie sich wundernd fest.

»Im Arbeitsstaat wurde morntags gearbeitet.«, erinnerte Theodil.

»Ach richtig, das hatte ich kurz verdrängt.«, sagte Myrie.

»Wenn die Woche länger war, egal ob sie dann acht oder neun Tage lang war, auch an Glotag und, falls entsprechend vorhanden, Abatag. Daher wurden sie auch nicht an Nestag angehängt, sondern eingeschoben.«, fuhr Theodil fort. »Damit Nestag der letzte Tag der Woche bleibt.«

Das ergab Sinn, überlegte Myrie. Obwohl, vielleicht auch nicht so viel, wie sie zuerst dachte. »Aber warum wurden sie dann nicht zwischen Morn- und Nestag eingeführt, sondern zwischen Mandostag und Morntag?«, fragte sie.

»Du sprichst wohl kein Altkadulan, obwohl du unter Zwergen groß geworden bist?«, fragte Theodil und seine Stimme klang warm dabei, und das, obwohl sie auch immer etwas Unheimliches an sich hatte.

»Nur wenig. Meine Schwester hat sich damit auseinander gesetzt. Ich war nie gut darin, Sprachen zu lernen.«, antwortete Myrie.

»Sie sprachen zur Zeit des kommunistischen Staats der Zwerge noch viel Altkadulan in allerlei Dialekten, die auch noch an das alte Kazdulan erinnerten. Eine Vokabel, die aus Kazdulan gleich geblieben ist, ist morn. Das heißt übersetzt Tod. Morntag ist also der Todestag. Der Tag, an dem sie alle nicht mehr konnten.«, erklärte Theodil. »Der Tag musste also

der letzte Arbeitstag bleiben. Daher haben sie Glotag und Abatag davor eingefügt.«

»Das wusste ich auch noch nicht, dass unsere Tagesnamen aus den alten Sprachen der Zwerge stammen.«, meinte Merlin interessiert.

»Nicht alle. Glotag und Abatag gehören noch dazu. Sie sind einfach von den Vokabeln gloth und abad abgeleitet, und heißen quasi Danachtag und Dahintertag.«, sagte Theodil.

»Sehr einfallsreich.«, kommentierte Hermen.

»Ironie.«, erklärte Daina ohne Hall, also nur an Myrie gerichtet.

»War es nicht so, dass der Arbeitsstaat der Zwerge gar keine so schlechte Umsetzung eines kommunistischen Systems darstellte?«, fragte Sarina.
»Warum habe sie dann einen Tag Todestag genannt?«

»Dass die Zwerge mit dem System einigermaßen zufrieden waren, ist kein Widerspruch dazu, dass es insgesamt keine leichte Zeit war und Arbeit viel.«, erwiderte Theodil schmunzelnd. »Der Arbeitsstaat der Zwerge hat funktioniert, war aber trotzdem arm. Man darf sich die Gegebenheiten nicht romantisch vorstellen, obwohl neben der vielen Arbeit auch eine Menge einzigartiger Kunst entstanden ist.«

»Holde Albrecht.«, murmelte Myrie zurückhaltend.

»Zum Beispiel.«, bestätigte Theodil, sagte einige Momente nichts und fuhr dann, als wäre er nicht unterbrochen worden, mit der alten Thematik fort: »Zu guter Letzt kommt das Lan aus Lantag noch aus dem Altkadulan. Land hatte im Altkadulan die Bedeutung Erde, wie in Planet Erde. Die Kazdulan-Vokabel für Erde unterscheidet sich von der im Altkadulan nur um ein n, also Lannd mit zwei n.«, kam Theodil zum Schluss.

»Aber auch die Bezeichnung für Montag kommt von den Zwergen, richtig?«, wandt Myrie ein.

»Schon, aber Mond ist Kadulan. Der Tag wurde bei der Vereinheitlichung der Zeitsysteme der Völker noch einmal umbenannt. Die früheren Namen für diesen Tag waren noch einmal zusätzlich dadurch schwierig zu übertragen, dass bei den Zwergen eigentlich keine zwei Montage im

Jahr gleich hießen. Aus dem Namen des jeweiligen Montags ging die Mondphase und der Monat hervor.«, widersprach Theodil.

»Ich finde ja schon manchmal nervig, dass immer noch Leute ankommen und vom ersten oder zweiten Halbmondtag reden.«, murrte Hermen.

»Ich finde das eigentlich manchmal ganz hilfreich.«, entgegnete Myrie zurückhaltend.

»Kaum verwunderlich. Sonst kommst du sicher mit den Wochen durcheinander.«, stichelte Hermen.

Myrie sagte darauf nichts, aber tatsächlich war es manchmal so. Es gab ihr oft ein besseres Gefühl dafür, wieviel Zeit vergangen war, oder wie lang etwas noch hin war, wenn die Mondphase dazu genannt wurde. Sie konnte einfach viel besser das Gefühl einer vergehenden Zeitspanne nachfühlen, wenn sie sich dabei die Mondphasen vorstellte, als wenn jemand von sieben Wochen oder so etwas sprach.

»Ich mag, dass die Benennungen der Tage durch die Völker genügend dicht beieinander lagen, dass wir den Tag der Sonne mittig zwischen dem Mond- und dem Erdtag haben. Der Antag ist nach dem elbischen Wort für Sonne, Anor, benannt.«, fügte Sarina hinzu.

Myrie zählte im Kopf nach und ging die Tagesnamen durch. »Dann fehlen uns nun noch drei Tage: Nientag, Mandostag und Nestag.«, stellte sie fest.

»Die Tage sind nach Valaren benannt, alten Gottheiten oder übermächtigen Gestalten.«, erklärte Theodil. »Und auch diese drei Tagesnamen haben wir, auch wenn es nicht direkt mit Kazdulan oder Altkadulan zusammenhängt, indirekt den Zwergen zu verdanken. Nientag leitet sich von Nienna ab, dem Valar tiefer Trauer. Das war der Tag, nach dem Montag, an dem die Woche wieder losging. Mandos war der Valar des Gerichts und des Schicksals, und Nestag, der Tag, an dem sie nicht arbeiten mussten, leitet sich vom Valar des Tanzes, Nessa, ab.«

»Warum haben wir die Namen von den Zwergen übernommen? Warum

gab es nicht ein Gemisch, oder das System der Elben, die ja bei der Vereinigung der Völker nach dem Umsturz der KontrA groß mitgemischt haben? Oder ein ganz neues System, das mit niemandem von uns zu tun hat?«, fragte Hermen. Er fragte selten etwas, wenn es am ehesten Theodil wäre, der es beantworten würde, also schien ihn das wirklich zu interessieren.

»Die Verbreitung der Tagesnamen, des Zeitsystems und auch der Sprache über Völker hinaus kam vor der Vereinigung der Staaten. Die Tagesnamen begannen teils auch schon vor der kommunistischen Revolution der Zwerge, einheitlicher zu werden. Das Zwergenvolk hat vor der Revolution schon eine Arbeitsmentalität gelebt. Zur Zeit des kommunistischen Arbeitsstaats der Zwerge hat ihr Staat viel exportiert. Die anderen Völker hatten Interesse an den billigen Produkten aus der industriellen Fließbandarbeit der Zwerge. Darin waren die Zwerge den anderen Staaten voraus. Nicht nur in Mengen und Geschwindigkeit, sondern sogar in der Qualität der Produkte. Eine Qualität, in denen ihnen die Elben mit ihrem Versuch, zu kopieren, nicht gleichgekommen sind.«, antwortete Theodil. »Und wenn man Dinge günstig haben will und involviert werden möchte, passt sich die Geschäftsseite mit der geringeren Marktmacht an. Die Elben, deren Versuch eines kommunistischen Staats sich ohnehin auf politische Schriften der Zwerge stützte, verwendeten in ihrer Handelssprache tatsächlich schon als erstes Volk vor den anderen die Fremdsprache Kadulan, beziehungsweise Altkadulan. Daher wurde zunächst Kadulan Geschäftssprache und bei der Nachahmung des Arbeitssystems bei den verschiedenen Völkern wurde schließlich auch das Zeitsystem der Zwerge übernommen.«

»Mit Zeitsystem meinst du den Mondkalender?«, fragte Myrie.

»Genau.«, antwortete Theodil. »Und, dass Tage nur 20 Stunden haben.«

»Letzteres wenigstens finde ich gut. Aber beim Mondkalender bin ich mir echt nicht sicher.«, meinte Hermen. »Im Sonnenkalender gab es vielleicht einen Schalttag im Jahr, also einen zusätzlich eingefügten Tag,

der so alle paar Jahre Mal auftrat. Im Mondkalender gibt es ja jeden Monat mindestens einen.«

»Da kann man sich drüber streiten. Immerhin definiert sich der Zwer-genkalender exakt durch Ereignisse der Himmelskörper, und selbst, wenn es mal einen einzelnen Monatsbeginn gibt, der nicht mit bloßem Auge eingeordnet werden kann, ist spätestens im nächsten Monat wieder alles klar durch Beobachtung des Mondes erkennbar. Daher war er schon sehr früh sehr exakt und kam nicht durcheinander.«, argumentierte Theodil. »Wenn ich das richtig verstanden habe, musste im Sonnenkalender alle Nase lang mal herausgefunden werden, ob da vielleicht nun doch ein weiterer Schalttag dran ist oder nicht, und es war eher empirisch?«

»Es mag interessant sein, darüber zu streiten, aber lasst uns das Mal nicht jetzt tun.«, warf Daina ein. »Es ist Nestag, und wir haben ein paar wertvolle Zentistunden unseres freien Tanztages gerade mit Gesprächen verbracht, die wir auch während der Arbeit führen können.«

»Was Arbeit so mit einem macht...«, meinte Merlin. »Es fühlte sich gerade wirklich erholsam an, darüber zu reden. Ich gewinne den Eindruck, diese Virtualität vermittelt die Zeit und die psychologischen Techniken ziemlich gut. Ich hoffe nur, sie haben keine tatsächliche psychische Folter eingebaut.«

Das Auge

Ständig auf der Flucht zu sein hatte den Nachteil, dass sich nicht so schnell eine Routine einpendelte. Irgendwann trat dadurch eine ein, dass Myrie an jeder Stelle wusste, wie sie die Polizei am schnellsten abhängen könnte. Und jeden Nestag hatte sie Ruhe, genau wie alle anderen, mit dem Unterschied, dass sie sich an diesen Tagen körperlich ausruhte, während die anderen aus ihrer Spielgruppe sich nestags mehr bewegten als an den anderen Tagen.

Myrie ging zum Ausruhen viel zum See, um Leute zu belauschen. Zumindest versuchte sie es. Sie hatte dabei zusätzlich zu den üblichen Schwierigkeiten des Zuhörens in Geräuschkulissen mit vielen Hintergrundgeräuschen auch noch ermüdungsbedingte Konzentrationsprobleme. Manchmal saß sie auch einfach nur am See und hing ihren eigenen Gedanken nach.

An ihrem zweiten und dritten Nestag traf sie Holde am See.

Beim ersten Mal, als Myrie sie fand, saß Holde allein dort und las ein Buch. Es war in alter Schrift gesetzt und Myrie erfasste lediglich, dass es sich dabei um ein Fachbuch über politische Systeme handelte. Der Einband war rot.

Als Holde Myrie bemerkte, schlug sie das Buch zu und schien erfreut. Sie sprachen allerdings nur wenig über die Philosophien von inneren und äußeren Welten. Das Thema hatte sich rasch erschöpft.

Es war nicht unangenehm, sich mit Holde zu unterhalten, aber auch folgende Gespräche waren weniger interessant als ihr erstes. Auf der anderen Seite hatte es auch ein Gutes. So fühlte sich ein Kapitel abgeschlossen an. Myrie wusste nicht genau, woran sie das festmachte, aber sie hatte in der

Tat den Eindruck, die Grenzen der KI wahrnehmen zu können. Auch das fühlte sich erleichternd an.

Als kein philosophisches Thema mehr zustande kam, versuchte Myrie Erkundigungen über Lias Freund einzuholen, etwa wie er hieß, oder wie die Stadt hieß, in die er gezogen war. Holde beantwortete die Fragen zurückhaltend und leise, aber als sie ausholte, um Vermutungen zu äußern, wie er es geschafft haben mochte, die Stadt zu verlassen, unterbrach Myrie sie. Sie war sich sicher, dass diese Informationen wertvoll waren und sie sie wissen wollte. Aber sie war sich auch sicher, dass ihr der Elb bekannt vorkam, der am Stativ eines Fotoapparats stand und in ihrer Nähe Aufnahmen machte. Sie war sich nicht sicher, ob sie vielleicht auch das ein oder andere Mal Motiv waren. Und sie überlegte, woher sie diesen Elb kennen könnte. Naheliegend war, dass es der gleiche gewesen wäre wie jener, der sie damals an das Bahnpersonal verraten hatte. Aber dieser hier hatte längeres und helleres Haar und eine fast auffällig lange Nase. Er drehte sich nun in eine andere Richtung und knipste ein Motiv, von dem Myrie nicht Bestandteil war. Und nach wenigen weiteren Momenten zog er mit seinem Stativ an einen anderen Ort um.

»Du kannst weitererzählen.«, sagte Myrie erleichtert.

Und dann sah sie doch wieder zum Elb. Er hatte einen großen Bauch, der sicher nicht ganz leicht war. Der Bahnhofselb dagegen war zwar kräftig gebaut, aber weniger dick gewesen. Allerdings bewegte sich dieser Elb falsch, fand Myrie.

»Ich werde bespitzelt.«, sagte Myrie in den Gesprächskanal. »Soll ich der Person nachgehen, die mich bespitzelt, oder Holdes Informationen über Lias Freund weiter zuhören?«

Dabei hörte sie gar nicht zu. Aber es wurde aufgenommen, daher war das nicht so dramatisch.

»Definitiv letzteres.«, beschloss Daina. »Und vielleicht ohne Aufnahmeberechtigung.«

Myrie seufzte, widerrief sie, und forderte Omantra auf, eine private Aufnahme des Gesagten vorzunehmen. Da Omantra Zugriff auf die

Akustik in ihren Hinterrohrhörern hatte, war dies ohne Weiteres möglich. Anschließend verschickte sie sie an Daina.



Bei ihrem zweiten Treffen mit Holde am See sah sich Myrie gezielt nach möglichen beobachtenden Personen um. Sie trafen sich erst abends und vielleicht war deshalb der Elb mit Stativ und Kamera nicht dort. Vielleicht war es zu dunkel. Aber es war auch keine andere Person dort, die irgendetwas bei sich getragen hätte, das zu Freizeitbeschäftigung taugte und zugleich zu Beobachtungszwecken. Sie konnte sich wieder kaum darauf konzentrieren, was Holde sagte, dabei war es sehr interessant. Holde erzählte, dass man an Fahrscheine gelangen könnte, mit denen man für zwei Wochen mit dem Zug in eine Stadt am Meer in Urlaub fahren könne, wenn man ausreichend lange arbeitete und dabei alle Regeln einhielt. Myrie nahm auch dieses Gespräch auf und leitete es dieses Mal direkt an Daina weiter, die aber ihrerseits die Möglichkeiten der Welt erforschte und die Spielgruppe koordinierte.

»Frag sie, welche Zeiträume so üblich sind, über die hinweg man brav arbeiten muss, bis einem diese Urlaubsfahrscheine zugestanden werden.«, ordnete Daina Myrie dennoch an.

Myrie löste sich einen Augenblick von der Beobachtung der Umgebung und formulierte eine entsprechende Frage.

»Das kommt drauf an, wie brav. Leute aus Fabrik 2 bekommen den Urlaub außerdem auch meist früher, als die in Fabrik 1. Und die mit noch niederer Arbeit bekommen gar keinen.«, erklärte Holde. »In Fabrik 2, wenn man viele Überstunden und Extraaufgaben leistet, kann man mit Glück schon nach vier Monaten Urlaub bekommen.«

»Das ist viel.«, hielt Myrie fest.

»Ist es.«, seufzte Holde.

»In der Tat ist es das.«, bestätigte Daina und rechnete. »Das sind etwa zwei reale Tage. Das ist vielleicht ein Notfallweg, aber kein zügiger.«

»Ich fühle mich jetzt schon ausgelaugt. Ich denke schon darüber nach, ob ich Lias Freund nachahmen sollte. Aber es ist auch recht gefährlich.«, murmelte Holde traurig.

Myrie benötigte einen Augenblick um die Gespräche in ihrem Kopf in die zwei Stränge zu zerlegen, die es gab. Hilfreich dabei war, dass Holde und sie eine Weile schweigend beieinander saßen.

Dann registrierte Myrie eine Bewegung am Rande ihres Gesichtsfeldes, bei deren Wahrnehmung ihr kalt wurde. Sie drehte langsam den Kopf, damit es nicht auffiele, und beobachtete einen Elb, der davon schritt. Er war einfach sehr leise hinter ihnen aufgetaucht und an ihnen vorbei gegangen. Eigentlich nichts weiter Verwunderliches an einem Nestag am See. Aber Myrie war sich sicher, dass es nicht so gut war, wenn Holde von irgendjemanden gehört würde, wenn sie davon sprach, dass sie fliehen wollen würde. Und hinzu kam, dass Myrie die Art, wie sich dieser Elb bewegte, bekannt vorkam. Es war keine unstimlige Bewegung wie beim letzten Mal. Dieser Elb war schmaler gebaut. Er trug dunkelblondes Haar in einem Knoten. Aber wenn sie sich zurück erinnerte, hatte der Elb mit dem Stativ sich eben vor allem deshalb unstimlig bewegt, weil er sich genauso bewegt hatte.

»Ich glaube, ich werde schon wieder beobachtet.«, murmelte sie in den Gesprächskanal.

»Oder du bist einfach paranoid.«, entgegnete Hermen. »Uns anderen ist so etwas bisher noch nicht passiert. Warum solltest du eine Sonderrolle spielen, abgesehen davon, dass du Outlaw bist. Aber als deine Behauptungen angefangen haben, warst du das ja noch gar nicht.«

»Vielleicht ist Myrie einfach sensibler für so etwas.«, meinte Sarina.
»Vielleicht ist es doch gut, wenn du der Person mal nachläufst.«

»Mach.«, sagte Daina.

Myrie hatte nicht damit gerechnet, dass sie Holde allein hätte lassen sollen und den Elb nicht weiter hinterhergesehen, als er weit genug weg

gewesen war, dass er sie sicher nicht mehr hatte belauschen können. Nun blickte sie sich hektisch um, bis sie ihn gerade noch um eine Ecke zurück aus dem Park zwischen zwei Häuser abbiegen sah.

Sie verabschiedete sich hastig von Holde und meinte, dass sie vielleicht noch einmal wiederkommen würde. Dann eilte sie davon. Die Sonne leuchtete letzte rote Strahlen auf die Stadt und der Wind wehte Blätter vor ihr her, die sich angenehm beim Rennen unter den Füßen anfühlten. Auch das Kopfsteinpflaster zwischen den Häusern fühlte sich fein an, wenn auch es etwas uneben war und des öfteren zum Stolpern geführt hätte, hätte sie nicht immer wieder auf den Boden geblickt. Vielleicht verlor sie den Elben deshalb aus den Augen, vielleicht auch, weil er irgendwie herausgefunden hatte, dass Myrie ihn verfolgte und sich aus dem Grund gut versteckte. Sie suchte die Seitenstraßen ab und auch die weniger leicht erreichbaren oder versteckten Pfade, die sie inzwischen alle kannte, aber der Elb war nicht aufzutreiben. Als sie zurückkehrte, war es tiefe Nacht und Holde war nicht mehr dort. Am darauffolgenden Nestag tauchte sie nicht mehr auf und Myrie fragte sich, ob mit ihr etwas passiert war. Grund für Holdes Abwesenheit konnte aber auch einfach der Nieselregen sein. Es war insgesamt weniger Betrieb am See.



Nach drei Wochen Inspielzeit waren sieben reale Stunden vergangen. Myrie war zwei weitere Male aus dem Gefängnis ausgebrochen, hatte aber ansonsten vermeiden können, erwischt zu werden, und hatte sich sehr viel bewegt. Sie hatte nicht ganz wenig herausfinden können, und mochte die Atmosphäre des Spiels. Sie hatten zwar immer noch keinen einheitlichen Fluchtplan, aber viele Ansätze. Einer der Ansätze war, dass Myrie versuchen sollte, Fahrscheine von Personen aus dem Wartezimmer zu stehlen. Allerdings war die Frage, ob Myrie ein Fahrschein viel gebracht hätte. Vielleicht wäre sie auch mit Fahrschein beim Versuch den Zug zu

betreten von der Polizei eingesammelt worden. Sie wollten es dennoch probieren. Myrie beschloss aber, das Ganze nach einer weiteren Pause zu tun, die sie bitter nötig hatte, und kündigte dies im Gesprächskanal an.

»Magst du mich dabei haben, oder bist du lieber allein?«, fragte Merlin sie.

»Ich wollte zunächst etwas essen. Dabei hätte ich gern Gesellschaft, dann fängt mich Lunosch vielleicht nicht wieder allein ab. Danach wäre ich vielleicht gern etwas allein.«, antwortete sie.

»Lunosch hat dich abgefangen?«, fragte Sarina. »Wann?«

»Als ich im Gefängnis war und pausiert habe.«, sagte Myrie.

»Was wollte er?«, wollte Daina wissen.

»Er wollte wissen, wie ich geknebelt kommuniziert habe und woher ich wusste, dass er es war.«, sagte sie.

Daina musste kichern und war damit nicht allein.

»Woher du wusstest, dass er es war, wüsste ich auch gern, aber sag das hier nicht.«, meinte Hermen.

»Ich habe da so eine Vermutung.«, sagte Sarina. »Warum meinst du, sollte sie das nicht hier sagen? Ist die Sicherheitslücke nicht behoben?«

»Die eine bestimmt, aber wer weiß, ob es nicht noch weitere gibt.«, argumentierte Hermen.

»Vorsicht ist immer besser.«, stimmte Daina zu.

»Er hat mich außerdem gefragt, ob ich schonmal darüber nachgedacht hätte, dass mich jemand aus meiner eigenen Spielgruppe ausspionieren würde.«, ergänzte Myrie.

»Was für ein Unhold!«, rief Sarina.

Niemand sonst sagte etwas dazu.



Myrie traf Merlin in der Küche. Da sie sich noch hatte waschen wollen, traf sie dort später ein.

»Ich habe das Rezept gedruckt, das Ahna gedruckt hat, als ich bei deinem Geburtstag war.«, sagte er. »Willst du?«

Myrie zögerte, dann nickte sie. Sie stellte fest, dass sie ihren Hunger nicht fühlte. Aber da musste welcher sein. Wenn man sich viel bewegte, und knapp sieben Stunden nichts aß, dann war da welcher. Sie füllte sich einen großen Krug mit Wasser ab und trank ihn leer, während Merlin sich Ahnas Rezept ein zweites Mal druckte. Warum erinnerte sie eigentlich ständig irgendeine Begebenheit mit Mitgliedern aus ihrer Spielgruppe an entsprechende mit Lunosch? Aber das letzte Zusammentreffen mit Lunosch war nicht schlimm verlaufen. Es hatte etwas sonderbar geendet. Aber er hatte ihr nichts getan.

Lunosch tauchte auch nicht auf, als sie sich mit Merlin auf die Terrasse setzte. Der Abend dämmerte und auch in der Realität fiel ein leichter Nieselregen. Es war allerdings so warm, dass es weder Myrie noch Merlin störte.

»Ich mag, das Fork eigentlich immer ein bisschen modrig riecht wegen des Flussdeltas unter uns.«, bemerkte Merlin leise.

Myrie war der Geruch auch schon aufgefallen, aber er ging zwischen all den anderen fremden Gerüchen unter, die diese Stadt noch mit sich brachte. »Es könnte von mir aus nur modrig riechen.«, sagte sie.

»Du vermisst das Gebirge, oder?«, fragte Merlin.

Ein plötzliches Gefühl von Freiheit breitete sich bei dem Wort Gebirge in ihr aus und ließ das beklemmende Gefühl der Stadt zurück. »Es muss nichtmal Gebirge sein.«, murmelte sie leise. Aber Merlin hatte ein gutes Gehör. »Ich wäre schon glücklich über naturbelassene Natur.«

Merlin presste die Lippen zusammen und schmunzelte. »Naturbelassene Natur also. Im Gegensatz zu der Natur, in der sie alles zugebaut haben mit Häusern und Brücken.«, sagte er.

Myrie blickte ihn böse an, sofern sie denn wirklich böse blicken konnte. Er hatte freundlich einen Spaß machen wollen, das wusste sie. Aber ihr war gerade nicht danach.

Merlin hörte auf zu lächeln und blickte ihr aufmerksam ins Gesicht.

Myrie war zu angespannt, ein Gesicht zu betrachten, und senkte den Blick.
»Entschuldige.«, sagte Merlin sanft und leise.

»Ist in Ordnung. Ich bin nur gerade empfindlich.«, sagte sie.

»Du gehörst ins Bett.«, mutmaßte Merlin. »Gestern Nacht warst du lange weg und du schienst auch danach eine ganze Weile ausgeruhter, aber nur geschlafen hast du wohl nicht.«

Myrie nickte.

»Morgen ist Lantag. Dann kommen noch drei Tage Wochenende. Ich würde sagen, heute Nacht ist Halbzeit.«, rechnete Merlin. »Vielleicht ist das ein guter Anlass für eine längere Pause?«

Myrie nickte wieder. »Meinst du, es wäre in Ordnung, wenn ich eine Pause machte, bei der ich Fork verliesse?«

»Hmm.«, machte Merlin nachdenklich. »Wenn das alle von uns täten, vielleicht. Andernfalls wäre es wohl nicht so praktisch, wenn ein Ausgang gefunden wird und nicht benutzt werden kann, weil du erst Zeit brauchst, um wieder aufzutauchen. Aber Daina wird schwer dazu zu überreden sein, eine längere Pause zu machen, schätze ich. Und Sarina und Hermen zeigen auch viel Durchhaltevermögen, aber im Gegensatz zu Daina haben sie auch einen vernünftigen Schlafrythmus. Obwohl Daina auch heute sehr ausgeruht wirkte. Das hat mich überrascht.«

»Wir haben«, – Myrie zögerte kurz, um nicht schon wieder »zusammen« zu sagen –, »beieinander auf dem Vordach der Küche geschlafen.«

Merlin grinste. »Sie hat sich sehr um dich gesorgt. Ich bin froh, dass sie dich gefunden hat.«, sagte er.

»Hast du dich auch gesorgt?«, fragte Myrie plötzlich ängstlich.

Merlin nickte. »Natürlich.«, sagte er ernst und sehr sanft.

»Es tut mir leid, dass ich dich nicht benachrichtigt habe.«, sagte Myrie.

»Das ist in Ordnung. Das war halt nicht drin. Manchmal geht sowas nicht, das ist mir klar.«, beschwichtigte er.

»Es tut mir trotzdem leid.«, beharrte sie.

Merlin nickte und blickte sie wieder eindringlich an. »Möchtest du eine Umarmung haben?«, fragte er.

Sie schaute doch einen Moment auf in sein angenehm unbewegtes Gesicht. Die Locken, die ihm in die Stirn hingen, waren ein wenig feucht von Schweiß und Regen und hafteten auf ihr. Ein paar kleine frische Wasserperlen rannen an den Haaren herunter und sammelten sich in den Kurven.

Myrie nickte und stand auf. Das Aufstehen war nachteilhaft, fand sie. So natürlich es auch war, zu stehen, so erforderte es doch einen gewissen Teil der Konzentration, der dann nicht für die Haptik einer Umarmung nutzbar war. Deshalb fühlten sich Umarmungen im Stehen nie so sehr nach dem entspannenden Gefühl an, das sie eigentlich sein sollten. Sie lehnte sich gegen Merlin, als er sie in den Arm nahm, und schloss die Augen. Er tat nichts weiter, hielt sie einfach eine ganze Weile fest, ohne dass sie sich bewegten. Er ließ sie nicht von sich aus los, aber als ihr die Beine müde wurden, und sie ihr Gewicht wieder auf die eigenen Füße verlagerte, tat er es, und das war gut.

»Möchtest du mit mir in den Ferien einen Berg hinaufsteigen?«, fragte Merlin, als sie sich wieder hingesetzt hatten.

Sie aßen schon länger nicht mehr, aber nun, nach der Umarmung, fühlte Myrie plötzlich den Hunger, den sie vorhin vermisst hatte. Ihr Magen knurrte und sie drückte eine Hand auf den Bauch. Diese Gefühle waren an sich keine Genussgefühle, aber für Myrie waren sie sehr positiv. Es bedeutete, dass ihr Körpergefühl zurückkam, dass ihr Körper ihr wieder meldete, was los war, wenn ihm etwas fehlte.

»Denkst du dabei an den Ehrenberg?«, fragte sie und bemerkte, dass sie es herausfordernd tat.

»Dachte ich mir so, ja.«, gab Merlin zu und grinste.

»Ich glaube, ich würde gern vorher zwei Tage bei meiner Familie sein. Gern auch mit dir. Aber dann sehr gern.«, überlegte Myrie und spürte Vorfreude in sich aufkeimen.

Merlin blickte sie schon wieder erforschend an und dieses Mal schaute Myrie zurück. Er wirkte vielleicht skeptisch, überlegte sie.

»Warum brauchst du vor mir keine Ruhe?«, fragte er.

Das war eine interessante Frage, überlegte Myrie. Es war eigentlich nicht ganz richtig. Sie brauchte auch vor Merlin Ruhe. Aber sie wusste, was gemeint war. Sie brauchte diese Ausflüge allein ins Gebirge in der Schule oder auch daheim. Sie war froh, wenn sie ein Wochenende bei der vertrauten Familie war und eine Pause hatte von der immer noch fremden Umgebung der Schule. Aber ihn würde sie mitnehmen. Sowohl nach Hause als auch auf die meisten der Ausflüge, nicht auf alle.

»Du bist mir vertraut.«, erklärte sie. Das war passiert, als er in Byrglingen gewesen war, fiel ihr ein. »Weil du dich um dich selbst kümmerst, und nicht erwartest, dass ich mit dir rede, selbst wenn wir beieinander sind.«, begründete sie.

Merlin nickte und schaute sie dabei in einer Weise an, dass Myrie glaubte, in seinem Gesicht lesen zu können, dass er sie sehr gern hatte.

»Ich hatte, bevor ich ans Ehrenberg-Internat gekommen bin, große Schwierigkeiten, mir vorzustellen, dass ich jemals Herzwesen finden würde.«, murmelte Myrie.

»Du bist schön.«, sagte Merlin.

»Auch damit habe ich nicht gerechnet. Daina findet mich auch schön. Mich hat zuvor nie jemand schön gefunden. Eigentlich spielt es keine Rolle, aber es ist doch überraschend.«, sagte Myrie.

»Ich meinte gerade eigentlich dein Gehirn, also wie du denkst und wie du fühlst.«, korrigierte Merlin.

»Interessant.«, sagte Myrie nach kurzem Zögern nachdenklich.

Das war etwas Neues. Sie hatte den Begriff Schönheit noch nie auf Denkweisen oder Arten und Weisen des Fühlens bezogen. Sie war außerdem überfordert, weil sich gleich zwei neue Fragen in ihrem Kopf bildeten. Und sie musste sofort gegen den Reflex ankämpfen, einzuschätzen, was Merlin an ihrer Denkweise mochte und diese dahingehend beeinflussen zu wollen. Sie sortierte sich und fing mit den Fragen an. »Meinst du, Daina bezieht sich auch auf meine Denk- und Fühlweise?«, fragte sie.

»Ich weiß es nicht, das müsstest du sie fragen.«, antwortete Merlin.

Myrie nickte und versuchte sich das Vorhaben so zu merken, dass es ihr

passend wieder einfiel, vielleicht heute Nacht. Aber irgendwie ahnte sie schon, dass Daina eher ihr Aussehen gemeint hatte.

»Findest du mich optisch schön?«, fragte sie als nächstes und stockte, während sie das fragte, ein wenig, weil sie es eigentlich wirklich nicht wichtig fand. Sie fragte sich, warum sie es überhaupt wissen wollte. Es lag daran, dass es ein Muster zu Ende führte, das angefangen da lag. Wenn sie Daina fragte, würde sie Antworten auf beides von Daina haben. Deshalb wollte sie auch Antworten auf beides von Merlin haben.

»Nein.«, antwortete Merlin sachlich. »Ist das wichtig?«

Myrie schüttelte den Kopf. »Ich wollte es nur wissen. Es spielt keine Rolle.«, sagte sie.

Sie fragte sich, ob Merlin eine Begründung brauchte, aber er fragte nicht nach, daher nannte sie keine. Ihr fiel auf, dass sie schon wieder viel über sie redeten und das wurde ihr unangenehm.

»Findest du mich optisch schön?«, fragte Merlin.

Myrie blickte überrascht auf. Sie dachte im ersten Moment, sie hätte sich darüber noch keine Gedanken gemacht, weil sie keine spontane Antwort präsent hatte, aber das stimmte nicht. Sie erinnerte sich an die Momente zurück, in denen sie ihn genauer gemustert hatte. Nicht an alle natürlich, aber an die, die ein besonderes Gefühl hinterlassen hatten. Interessanterweise waren das vorwiegend Situationen beim Wandern gewesen. Sie lächelte. »Ich weiß nicht warum, aber schon irgendwie.«, antwortete sie.

Merlin nahm die Füße mit auf den Stuhl und blickte über die Brüstung der Terrasse hinweg in die Ferne. »Ich fand Fadja schön. Also die Art, wie sie sich in der Virtualität gestaltet hat.«, sagte er verträumt.

Jetzt, wenn er sie nicht ansah, hatte Myrie keine Schwierigkeiten in sein Gesicht zu schauen. Er sah glücklich und zugleich traurig aus, aber letzteres war kein ungewohnter Anblick. Er trug diesen Ausdruck fast immer mit sich herum, als wäre es nun ein Teil von ihm.

»Ich auch.«, stimmte Myrie zu.

Sie saßen eine Weile still da, Merlins Gesichtsausdruck änderte sich. Der

glückliche Anteil verflog langsam. Myrie konnte beobachten, wie sich die Muskeln entspannten und andere angespannt wurden. Und dann weinte Merlin. Er weinte leise und interessanterweise langsam. Es waren nicht nur vereinzelte Tränen, wie es bei Daina der Fall gewesen war, und sein Gesicht verkrampfte sich weniger, als es Ahnas beim Weinen tat. Er schaute dabei weiter in die Ferne.

»Möchtest du nun in den Arm genommen werden?«, fragte sie.

Merlin reagierte nicht sofort, schüttelte dann aber den Kopf. Er schniefte und lächelte wieder. Dann rieb er sich das Gesicht trocken. »Es war das erste Mal, dass ich über sie geweint habe. Ich glaube, das war gut.«, sagte er leise. Seine Stimme klang noch nicht wieder ganz wie üblich.

Myrie nickte und blickte auf den Tisch, als er sein Gesicht wieder ihr zuwandte. Sie blieben vielleicht noch zehn Atemzüge lang so sitzen, bis er aufstand.

»Ich möchte mich waschen. Dann spiele ich noch eine Runde, denke ich.«, verabschiedete er sich und ging.

»Ich mag dich!«, rief sie ihm nach.

Er wandte sich noch einmal um. »Ich dich auch.«, sagte er.

Myrie registrierte, dass sie es hatte sagen können, ohne dass sie in irgendeiner Art blockierte. Es war immer noch stressig, es zu sagen, aber es wurde natürlicher.



»Ich glaube, ich weiß, wo Holde steckt!«, begrüßte Sarina sie, als Myrie die Virtualität wieder betrat.

Sie hatte inzwischen noch mehr gegessen und eine erholsame Stunde geschlafen. Sie fühlte sich nun nicht unbedingt sehr wach, aber entspannt und viel mehr sie selbst. Sie hatte Lust dazu, nun noch eine Weile in dieser Virtualität zu verbringen, und das überraschte sie ein wenig. In vielen der Virtualitäten, die Daina zu Trainingszwecken ausgesucht hatte, hatte sie

sich wohl gefühlt. Während der zweiten Phase ganz zu Anfang auch und seit dem eigentlich nicht mehr so, bis jetzt.

In dieser Virtualität ging es nicht sofort so brenzlich zu wie in der ersten, und es passierte aber auch nicht gar nichts wie in der zweiten. Es machte mehr den Eindruck, als kamen sie stückchenweise voran und das war angenehm. Außerdem mochte sie die Bewegung und das Wetter, und dass sie sich allmählich darin auskannte und daheim fühlte.

Aber natürlich konnte diese Virtualität noch genauso anstrengend werden wie die letzte. Hermen hatte recht, wenn er sagte, dass Lunosch zuzutrauen wäre, dass sie einen viel in die Irre führen könnte.

»Wo glaubst du, dass sie steckt?«, fragte Myrie.

»Ich habe herausgefunden, dass Folterkammern unterhalb des Archivs gelegen sind. Ich glaube, KontrA-Mitglieder haben sie dort hingebracht.«, antwortete Sarina.

»Erzählst du Myrie das jetzt nur, damit sie alles darein steckt, ins Archiv zu gelangen?«, fragte Hermen.

»Nicht nur!«, antwortete Sarina in einem belustigten Tonfall, den Myrie noch nicht so oft bei ihm wahrgenommen hatte. Manchmal bei Minke.

»Spricht denn was dagegen?«, fragte Myrie.

»Wenn du ins Archiv kommst, wäre das klasse, aber vergiss nicht, dass Holde ein Inspielcharakter ist und an sich nichts mit uns zu tun hat.«, erinnerte Daina sie.

»Das vergesse ich nicht.«, versprach Myrie. Sie hatte es sich auch schon in dem Augenblick noch einmal klar gemacht, als Sarina die Frage beantwortet hatte, wo Holde stecken könnte.

»Und dass es sogar zur Spielmechanik gehören könnte, dass Holde dort bleibt.«, fügte Hermen hinzu.

»Das glaube ich wiederum nicht.«, entgegnete Theodil. »Das Spiel hat bisher keine neuen Charaktere und keine neuen Räume generiert. Ich würde schon damit rechnen, dass nicht alle Charaktere, die Aversionen gegen die KontrA hegen, dauerhaft nicht erreichbar sein würden.«

»Aber es könnte sein, dass sie nicht von selbst herauskämen und es komplexe Eingriffe der Spielenden erfordert, sie aufzusuchen.«, wandt Hermen ein.

»Da gebe ich dir recht.«, stimmte Theodil zu. »Es ist auch gar nicht mal unüblich, dass Spiele über die Zeit durch solche Mechaniken etwas komplexer werden als unberührte Spielzustände, damit Tricks aus Aufnahmen der ersten Besuche nicht so leicht auf spätere übertragbar sind.«

Myrie schaltete den Gesprächskanal für sich wieder auf stumm und ließ Omantra filtern. Dann ließ sie Omantra auch wieder Musik für sie generieren. Es war interessant gewesen, zu beobachten, wie sich die Musik über die Zeit hinweg veränderte. Sie nahm sie manchmal nicht einmal bewusst wahr, aber ihr wäre aufgefallen, wenn sie gefehlt hätte. Und in manchen Situationen, nachdem sie gerade wieder einmal vor unerwartet auftauchender Polizei davon gerannt war, fühlte sie sich hinterher sanfter an als streicheln und beruhigte sie wieder.

Sie nahm sich tatsächlich vor, in das Archiv zu gelangen. Es hatte für sie auf einmal höhere Priorität und war ein Ziel. Sie mochte es, ein komplexes Ziel vor sich zu haben. Ihr erster Ansatz war, zunächst das Gelände einige Male zu umrunden, wie es Merlin und Hermen anfangs getan hatten. Allerdings tat sie es tagsüber und langsamer. Sie beobachtete für sie interessante Stellen für sich genommen jeweils über einen längeren Zeitraum: Eine Stelle, die vom Wachturm schwieriger einzusehen war, aber von der aus kein Fenster ungesehen erreichbar war, und die Mauer glatt. Eine Stelle, die sich gut geeignet hätte, um über ein niedriges Badezimmerfenster ins Gebäude einzudringen, weil es ständig offen stand. Aber dieser Ort war durch den Wachturm gut einsehbar. Und sie beobachtete den Hautpeingang. Hin und wieder öffnete sich der Schlagbaum für einen Quadrolini oder für das einzige Auto der Virtualität neben dem Polizeiauto. Etwas öfter, aber auch nicht oft, passierte eine Person zu Fuß das kleine Törchen neben dem Kabuff neben dem Schlagbaum. Weder Törchen noch Schlagbaum öffneten sich, bevor Papiere kontrolliert worden waren. Myrie setzte Papiere mit auf die Liste der Dinge, die sie stehlen wollte.

Stehlen gehörte genauso wenig wie unauffällig folgen zu ihren Spezialitäten. Sie hatte etwas Übung darin, aber je nach Virtualität fiel es den Bestohlenen doch auf, und ihr war es erst einmal gelungen, einer realen Person, also einem Mitglied ihrer Spielgruppe, etwas aus der Tasche zu stehlen, ohne, dass sie dabei aufgefliegen war. In dieser Virtualität wurde ihr die Aufgabe deshalb zugeschoben, weil sie nichts zu verlieren und dadurch beliebig viele Versuche hatte, so wie es auch bei dem versuchten Autodiebstahl der Fall gewesen war.

Sie beobachtete noch eine vierte Stelle, wieder die, die sie ganz zu Anfang beobachtet hatte, weil Hermen recht damit hatte, dass sie sich am ehesten zum Eindringen eignete. Sie machte sich Gedanken darüber, ob sich vielleicht die Wachen im Wachturm ablenken lassen würden.

Dann beobachtete sie wieder den Haupteingang, um den nächsten Elb zu bestehlen zu versuchen, der das Gelände verlassen würde. Sie musste dazu warten, bis der Abend dämmerte. Und dann war es der Elb, den sie kürzlich aus den Augen verloren hatte, glaubte sie. Er trug lockiges, braunes Haar mit helleren Strähnen, dass er in einem Zopf im Nacken zusammengebunden hatte, und einen dünnen Mantel mit hochgeschlagenem Kragen, der das halbe Gesicht verdeckte. Myrie schlich ihm eilig nach, bis er in eine Seitengasse abbog. Sie musste unwillkürlich innerlich grinsen, weil es eine dunkle, unbelebte Seitengasse zwischen zwei Wohnhäusern war, und es zum einen dadurch einfacher wäre, zu stehlen, ohne dabei erwischt zu werden, und zum anderen, weil es dem Stereotyp solcher Situationen entsprach. Es hätte nur noch gefehlt, dass es eine Sackgasse gewesen wäre.

Sie betrat die Gasse, als würde sie einfach zügig hindurchspazieren wollen, sehr zügig, denn der Elb eilte auch. Dann, als sie auf seiner Höhe war, stieß sie wie ausversehen mit ihm zusammen, was in einer schmalen Gasse eben schon einmal vorkam, und griff dabei in die Tasche seiner Uniform. Sie war kaum bis auf den Grund der Tasche gelangt, als sich seine Hand um ihr Handgelenk schloss und sie wieder herauszog. Er hätte dabei vielleicht zu kämpfen gehabt, wenn diese Virtualität neben der Größe

nicht auch Kräfte angepasst hätte. Das hatte Myrie beim zweiten Mal bemerkt, als sie von der Polizei eingesammelt worden war. Die Polizei hatte außerdem durchaus passable Kampfgrifftechniken, sodass sie gegen drei Polizeielben keine Möglichkeit gehabt hatte, sich zu wehren. So ungünstig das auch in dem Augenblick für sie gewesen war, sie mochte den Umstand. Auf diese Weise glich die Virtualität körperliche Ungleichheiten etwas aus.

Sie fragte sich, ob nur die Polizei diese Grifftechniken beherrschte, oder auch andere Inspielcharaktere, und wie es wäre, wenn sie nun einen solchen vor sich hatte, und drehte ihr Handgelenk aus dem Griff heraus. Der Elb machte keine Anstalten, sie ein weiteres Mal anzufassen und rannte davon. Myrie rannte ihm nach und war schneller. Und das wunderte Myrie. Die Polizei war ähnlich schnell gewesen wie sie. Sie hatte geschicktere Methoden benötigt, um auszuweichen, als nur schneller zu sein. Das hätte nicht gereicht. Andere Inspielcharaktere waren allerdings auch beeindruckend schnell gewesen, wenn sie unbeobachtet waren. Sie konnten nicht schneller von einem Ort zu einem anderen gelangen, als es schnell laufend möglich gewesen wäre. Aber während es zwischen ihren Geschwindigkeiten beim Schlendern oder normalen Gehen Unterschiede gab, rannten sie in etwa gleich schnell, wenn sie unbeobachtet waren. Ihre Spielgruppe hatte dies anhand der Zeit festgestellt, die die Charaktere von einem Ort zum anderen benötigten, an denen sich verschiedene Mitglieder befanden. Aber dieser Charakter rannte nun und es war Myrie problemlos möglich, ihn einzuholen. Sie griff ihn an und versuchte ihn gegen eine Wand zu drücken, aber der Elb wehrte sich, wehrte sich anders, als die Polizei es getan hatte, aber effektiv. Und es erinnerte Myrie an einen Kampfstil, den sie kannte. Es lenkte sie so sehr ab, dass sie sich einen Moment nicht konzentrierte, und der Elb sich befreien konnte. Durch Zufall standen sie sich mit etwa einer Armlänge Abstand gegenüber. Sie blickte ihm einen Augenblick in seine tiefschwarzen Augen. Sein Gesichtsausdruck mochte triumphierend sein, überlegte Myrie. Dann drehte sich der Elb erneut um und rannte wieder davon. Myrie hätte ihn auch ein zweites Mal einholen können, hätte sie nicht einen Moment gezögert und wäre der Elb dadurch nicht an

der Polizeistation angekommen, bevor Myrie ihn erreicht hatte. Da Myrie keine Lust hatte, sich erneut mit der Polizei anzulegen, gab sie auf. Sie wartete stattdessen in einigem Abstand vom Polizeigebäude, aber der Elb tauchte die ganze Nacht über nicht wieder auf.

Die anderen Elben, die das Archivgelände betraten und verließen, waren ähnlich schnell oder schneller, als Myrie. Es gelang ihr erst beim vierten Elben, ihn unauffällig zu überfallen, aber seine Taschen waren leer. Es mochte sein, dass sie die Papiere versteckter trugen, oder wieder ein Klauen in der Virtualität nicht vorgesehen war, so ähnlich, wie das Stehlen der Autos nicht vorgesehen war, und man schlicht nicht an die Papiere drankam. Myrie wusste es nicht. Aber sie verschob diese Art des Einbruchs erst einmal auf einen möglichen späteren Zeitpunkt, machte sich nun Gedanken über alternative Möglichkeiten.

Sie hatte wegen der vielen versuchten Überfälle auch schon wieder mehr mit der Polizei zu tun. Und das führte schließlich durch Zufall indirekt dazu, dass sie erfolgreich einbrach:

Vor der Polizei war sie auf das Dach eines Hochhauses geflohen, auf das benachbarte Hochhaus neben dem Archivgelände. Bisher war sie in solchen Fällen einfach hinabgesprungen. Die Polizei sprang nicht von Dächern, aber es gab keinen Fallschaden, also war das eine ihrer besten Möglichkeiten gewesen, Raum zwischen sich und die Polizei zu bringen. Und nun, als sie hier oben war und springen wollte, und dabei das Archiv-Gelände vor sich sah, nahm sie stattdessen Anlauf und sprang mit möglichst viel waagerechter Beschleunigung vom Dach. Sie lenkte ihre Geschwindigkeit sogar im Absprung um, indem sie wie zu einem Startsprung ins Wasser ihren Körper in eine etwas schräg nach oben gerichtete Position streckte und in der Luft drehte.

Sie landete nicht auf dem Dach des Archiv-Gebäudes, sondern davor im Kies um das Gelände herum, aber hinter dem Zaun. Sie bekam nicht die Gelegenheit, durch das Badezimmerfenster einzudringen, wie sie es sich überlegt hatte, oder sich zu verstecken. Sehr rasch waren Wachen dort und führten sie ab, und das leider nicht ins Gefängnis wie zuvor, sondern in den

Keller des Archivgebäudes in eine Zelle mit Stahltür, von der Innenseite mit einem weichen Bezug beschichtet. Sie konzentrierte sich sehr auf den Weg, den sie geführt wurde, was aus zwei Gründen nicht einfach war. Zum einen wurde ihr, sobald sie in das Archiv-Gebäude geführt worden war, ein Beutel über den Kopf gezogen, und sie konnte sich nur noch riechend, hörend und fühlend orientieren, und zum anderen hatte sie bei ihrem Sprung etwas im Himmel gesehen. Etwas Viereckiges, Flaches, das aus einem Nebel aufgetaucht war, oder einer Diesigkeit und sie konnte kaum aufhören, daran zu denken.

»Myrie ist dann wohl drin. Aber nicht auf vorteilhafte Art.«, stellte Daina fest. Sie setzte anschließend den Rest der Spielgruppe darüber in Kenntnis, was mit Myrie passiert war.

Myrie sah sich hingegen in ihrer Zelle um. Sie war nicht so karg wie ihre Gefängniszelle. Sie erinnerte eher ein wenig an die Zelle, in der sie in der ersten fremden Virtualität gewesen war. Allerdings hatte die Tür von innen überhaupt kein erreichbares Schloss. Sie war nicht lange allein, da kam bereits ein Elb in Uniform und fragte sie ausführlich darüber aus, warum sie in das Gelände eingedrungen war. Es war ein sehr einseitiges Gespräch, weil Myrie nicht antwortete. Der Elb erklärte ihr, dass sie sie nicht gehen und nicht schlafen lassen würden, bis sie befriedigende Antworten erhielten. Myrie gähnte als Antwort. Sie musste während der Befragung auf einem Hocker sitzen, und als der Elb ging, nahm er den Bezug des Hockers mit und steckte ihn in ein Glas mit Schraubdeckel.

Theodil hatte einmal erklärt, dass dies Geruchsproben darstellten, um später Hunde oder Wölfe auf sie hetzen zu können. Aber sie hatte in dieser Virtualität noch keine Hunde gesehen. Dennoch bekam sie Angst dadurch. Natürlich konnte ihr nicht direkt etwas passieren. Kein Hund würde ihr wirklich Schmerzen zufügen können. Aber sie waren laut und Lärm war anstrengend, und sie waren schnell. Das hieße vielleicht, dass sie nicht mehr der Polizei davonlaufen können würde, wenn sie wieder draußen wäre. Wenn sie überhaupt je hinaus käme.

Als nächstes tauchte ein anderer Elb auf, der sich mit ihr über Politik

unterhalten wollte, und darüber, welche Personen sie so kennen würde, die eventuell Meinungen hätten, die nicht kommunistikonform wären. Er versprach, dass sie früher freigelassen würde oder zumindest aus ihrer Zelle herauskommen könnte, wenn sie bereit wäre, über andere Elben auszusagen. Als sie immer noch nicht reagierte, verlagerte man sie schließlich in eine Zelle, die zu klein war, um sich hinzusetzen. Da sie auch mitgeteilt bekam, dass sie hier für die nächsten drei Tage bei Wasser und Brot stehen müsse, wenn sie nichts aussagte, beschloss sie, für heute Schluss zu machen.

Sie war nicht enttäuscht. Die drei Tage könnte sie außerhalb der Virtualität absitzen, und immerhin hatte sie neue Spieldynamiken ausgelöst. Sie fand den Folterungsteil sogar sehr interessant. Aber sie war auch müde. Sie wollte ihr Körpergefühl nicht wieder so verlieren wie vorhin. Es schien ihr ein guter Abschnitt zu sein, an dem sie erst einmal viel nachdenken könnte.

»Ich werde für heute Schluss machen.«, kündigte sie daher im Gesprächskanal an.

»Ich würde vielleicht noch eine Stunde spielen. Wenn du dann noch wach bist, hole ich dich dann ab?«, fragte Daina.

»Was habt ihr vor?«, fragte Theodil neugierig.

»Oh, das wollte ich gar nicht in den Gesprächskanal sagen.«, fiel Daina ein. »Wir wollten uns einfach zu zweit treffen.«

Es war noch nie passiert, fiel Myrie auf, dass Daina etwas in den falschen Kanal gesagt hatte. Zumindest war es ihr noch nie aufgefallen. Sie verfolgte natürlich den Spielkanal nicht die ganze Zeit. Vielleicht lag es daran, dass Daina sehr müde war, oder aus anderen Gründen etwas durcheinander.

»Ich gehe noch etwas essen. Wenn in der Küche Lunosch ist, gehe ich in mein Spielzimmer und warte dort. Ich bin also entweder auf der Terrasse oder im Zimmer. Und eine Stunde bin ich wohl noch wach.«, sagte Myrie in den Gesprächskanal.

»Wenn ich mit zum Essen käme, würdest du dich freuen?«, fragte Merlin und richtete sich dabei nur an sie.

Myrie bestätigte. Dann fiel ihr etwas ein. »Würdest du zuvor noch bei

mir im Spielzimmer vorbeischaun, und mit mir eine Nachricht anhören?
Ich habe etwas Angst allein.«, fragte sie ihn.

»Jederzeit.«, antwortete Merlin ernst.

Myrie erinnerte sich plötzlich daran, dass sie auch so etwas schon vorher erlebt hatte, mit ihm, nicht mit Lunosch, und dass es um Fadja gegangen war. Es wiederholte sich so viel an diesem Tag, dass es ihr fast gruselig vorkam.

»Von Erin.«, erklärte sie schnell. »Andere Art von Angst.«

»Ich komme.«, sagte Merlin, und wirkte tatsächlich erleichtert.



Myrie wartete bereits in der offenen Tür zu ihrem Spielraum, als er kam.

»Willst du dazu in eine bestimmte Virtualität gehen?«, fragte er.

Myrie schüttelte den Kopf. Sie war aufgeregt und ängstlich und merkte, dass ihr das Sprechen schon wieder nicht gelang. Aber das war in diesem Fall kein größeres Problem. Sie winkte Merlin herein und bat Omantra in Gebärdensprache, die Nachricht an sie beide wiederzugeben.

»Hey Moria.«, hörten sie und dann einen Moment nichts.

Merlin signalisierte durch ein Nicken, dass er es hörte.

»Ich verstehe, dass du nicht mit mir reden willst. Falls du das hier abhörst, ich bin schlecht in indirekter Kommunikation, daher die vielen Lücken.«, sprach die Stimme weiter.

Es war wieder einen Moment ruhig. Myries Nervosität ließ etwas nach. Wenn indirekte Kommunikation Erin schwer fiel, dann hatte er sich für sie sehr angestrengt. Im ersten Augenblick schloss Myrie daraus, dass dann wahrscheinlich keine bösen Absichten dahinter steckten. Sie vermutete, wenn jemand Fallen stellte, dann war es unwahrscheinlich, dass der Person das dabei unangenehm wäre. Dann fragte sie sich, wie haltbar diese Vermutung war, und im nächsten Augenblick kam ihr in den Sinn, dass es auch alles gespielt sein könnte.

»Ich bin verantwortlich für den Fixierungsteil in der Virtualität. Lunosch meinte, er würde dich in der Realität noch etwas aufhalten, er habe nichts Schlimmes dabei im Sinn.«, behauptete Erin und pausierte wieder. Die Stimme klang angespannt, leise, aber dennoch wütend oder etwas in der Art.

Merlin hob die Brauen.

»Da du dann nicht mehr geantwortet hast, vermute ich, dass es doch was Schlimmes gewesen ist. Mir ist wichtig dass du weißt, dass das von mir aus nicht Teil der Abmachung war und dass ich in Zukunft, wenn wir solche Fallen stellen, besser Grenzen absprechen und durchsetzen werde. Und dass es mir leid tut, was passiert ist. Was immer es war. Wenn du Mal davon erzählen magst, wäre ich interessiert.«, beendete Erin die Sprachnachricht.

Myrie stellte fest, dass sie schon seit dem Abschnitt vor der letzten Pause zu atmen aufgehört hatte, und holte dies nun nach. Dann blickte sie Merlin einen Augenblick an, der nachdenklich wirkte, und wartete darauf, dass er es nicht mehr tat. Sie bewegte sich, ohne es wirklich beschlossen zu haben, näher zur Tür. Sie wollte nun, da die Nachricht gehört war, den Spielraum verlassen und ins Freie. Merlin nickte und folgte der Bewegung. Sie sprachen nicht, bis sie am Essensdrucker standen, aber Myries Kopf war zu voll, um sich zu entscheiden, was sie drucken wollte.

»Was denkst du?«, fragte sie schließlich die sie drängende Frage.

»Es gibt aus meiner Sicht zwei wahrscheinliche Möglichkeiten. Entweder, Erin hat ein fabelhaftes Schauspiel dargelegt, dann wissen wir nichts.«, analysierte Merlin. »Ich halte allerdings für ein wenig wahrscheinlicher, dass er es so meint, wie er sagt. Wenn das der Fall ist, kommt es so rüber, als hätte er sehr gute Hackfähigkeiten. Und als würde er diese Fähigkeiten gegebenenfalls als Machtmittel nutzen können, weil es niemand anderes kann, um Lunosch dazu zu bewegen, Abmachungen einzuhalten. Und als würde er das gegebenenfalls auch tun«

»Hmm.«, machte Myrie. »Klingt eigentlich gar nicht so lieb. Ich hatte

so überlegt, entweder, es ist ein Schauspiel, oder Erin ist an sich eine liebe Person.«

»In solchen Fällen wie diesen würde er das Druckmittel einsetzen, um das Einhalten von Absprachen zu erzwingen, die zuvor gemacht wurden. Ich sehe das nicht als ein Zeichen dafür, dass Erin keine Person mit guten Absichten wäre, sondern als ein Problem der Spielgruppe und von Lunosch, dass so etwas nötig ist.«, entgegnete Merlin.

Myrie nickte langsam und kam nach einigem Nachdenken schließlich zum gleichen Schluss. »Das würde nahe legen, dass Erin auch die Person war, die es geschafft hat, Nachrichten abzufangen oder abzuhören.«, überlegte sie.

Merlin nickte

Myrie entschied sich nun endlich für ein Gericht, einen pilzlastigen Gemüsekuchen, den es in der Schule ein paar Mal gegeben hatte, und druckte.

Merlin hatte geduldig gewartet. »Ahna hat mir erzählt, dass du seit einer Weile ihre Anrufe nicht annimmst und nicht zurückriefest. Sie macht sich Sorgen, dass du ihr vielleicht wegen irgendetwas böse wärest.«, informierte Merlin sie zurückhaltend.

»Hat sie dich deswegen angerufen?«, fragte Myrie besorgt.

Merlin schüttelte den Kopf. »Wir treffen uns oft in Virtualitäten, manchmal jeden Tag, aber üblicherweise spätestens alle zwei Tage.«, entgegnete Merlin.

»Auch heute Abend?«, fragte Myrie.

»Das hatte ich vor!«, bestätigte Merlin mit einem breiten Lächeln.

»Magst du ihr bei der Gelegenheit mitteilen, dass ich ihr wegen nichts böse bin, sondern dass einfach hier alles viel ist? Ich schaffe das gerade nicht.«, bat sie.

Merlin nickte einmal. »Mache ich.«, verprach er.



Merlin ging, nachdem sie gegessen hatten, und ließ sie allein. Er fragte noch kurz, ob das in Ordnung wäre, ob sie damit zurechtkäme, wenn Lunosch auftauchen würde, aber sie meinte, sie könne dann ja einfach gehen.

Lunosch tauchte nicht auf. Myrie legte sich auf die Terrasse auf den Rücken und blickte in den Sternenhimmel. Es nieselte. Trotzdem sah sie Sterne. Ein leichter Wind wehte über sie, der sich nicht so sehr nach Stadt anfühlte wie sonst. Sie bat Omantra in Gebärdensprache, Daina mitzuteilen, dass sie auf der Terrasse warten würde, und schlief wenige Augenblicke später ein.

Als sie aufwachte, saß Daina im Schneidersitz neben ihr. Myrie wusste irgendwie, dass sie da noch nicht lange saß. Sie hatte ihr Kommen schlafend mitbekommen, war nur etwas später aufgewacht. Sie richtete sich auf.

»Möchtest du wieder aufs Dach?«, fragte Daina. »Oder möchtest du hier weiter schlafen?«

Myrie fühlte sich so müde, dass sie einen Augenblick überlegte, einfach letzterem zuzustimmen, entschied sich dann aber doch dagegen. »Gibt es in Fork Orte, die du gern hast, die dir etwas bedeuten, und die nicht so weit weg sind?«, fragte sie.

Es war in zweierlei Hinsicht etwas, was sie nun hatte fragen wollen: Zum einen vermutete sie, dass Daina eigentlich lieber weich schlief, und nicht so nah an Abgründen. Aber das war eine Vermutung, und sie wollte herausfinden, was Daina aussuchen würde. Und zum anderen schloss das an eine Überlegung an, die sie bei ihrem ersten Besuch in Fork begonnen hatte, nämlich der Frage, warum sich Leute in einer Großstadt wohlfühlten.

»Es ist Fork.«, antwortete Daina, »Hier ist alles nah.« Dann dachte sie einen Augenblick nach. »Willst du dich überraschen lassen?«

»Meinst du damit, du möchtest mich an einen Ort führen, und vorher nicht erzählen, an was für einen? Dann ja.«, antwortete Myrie.

»Genau.«, bestätigte Daina.

Myrie stand auf und folgte Daina an die Ballustrade, während Daina eine Kapsel der Magnetschwebbahn für ein Ziel bestellte, das Myrie nichts

sagte und das sie nicht verstand, weil sie das Wort nie zuvor gehört hatte. Die Kapsel benötigte nur wenige Augenblicke, bis sie in Sicht kam. Myrie und Daina wurden hineingeschwebt, ohne dass sie hielt. Myrie war das inzwischen schon einigemaßen gewohnt und dankbar darum.

Die Kapsel setzte sie nur wenig später aber einige Häuserblöcke weiter ab. Eine Strecke, für die Myrie glaubte, vielleicht eine Stunde zu Fuß zu benötigen. Es war eine sehr düstere Gegend und das war sie nicht nur dadurch, dass Nacht war. Die Häuser in dieser Gegend waren aus Steinen zusammengebaut, die ähnlich alt wirkten wie die, aus denen die Brücke unterhalb der Spielhalle bestand, und sie waren angenehm kühl und ein wenig feucht. Myrie strich mit den Fingern darüber. Daina bog zwischen zwei dicht beieinander stehenden Häusern in einen schmalen Gang, der bald darauf in eine Treppe übergang, die unter einem Bogen hindurch in die Tiefe führte. Myrie blickte den Bogen über sich an. Er verband lediglich die beiden benachbarten Häuser, aber darunter hatte sich offenbar oft Feuchtigkeit gesammelt. Es hatten sich dort tropfenförmige, gelbliche Ablagerungen gebildet.

Daina folgte ihrem Blick. »Findest du das eklig?«, fragte sie.

Myrie blickte Daina irritiert an und schüttelte den Kopf.

»Manche finden das eklig.«, erklärte Daina.

»Warum?«, fragte Myrie.

»Vermutlich, weil es gelb ist. Vielleicht erinnert es an Eiter. Ich weiß es nicht genau.«, antwortete Daina nachdenklich.

»Findest du es eklig?«, fragte Myrie.

»Nein.«, antwortete Daina und lächelte.

Sie setzte sich wieder in Bewegung und führte Myrie weiter die Treppe hinab, die schließlich um eine Ecke bog und wieder in einen Weg übergang. Auf der einen Seite des Weges lag das Haus, um das die Treppe sich herumgewunden hatte, und auf der anderen ein überdachter Platz, dessen Decke in regelmäßigen Abständen von Säulen gestützt wurde. Merlin hätte vielleicht mit ausgestreckten Armen an die Decke kommen können. Der Platz war wohl vor sehr langer Zeit einmal gepflastert worden. Nun lugten

nur noch an manchen Stellen Pflastersteine aus dem erdigen Boden. Es wucherten allerlei resistente Pflanzen daraus empor, blasse Pflanzen, weil hier nur spärlich Licht hinkam, nur von oberhalb des Wegs. Entsprechend wurde die Pflanzendecke weniger dicht, je weiter der Platz unter das Dach reichte, und auf der Rückseite traten die Pflastersteine noch am deutlichsten hervor.

»Hierhin habe ich mich oft mit Ska verzogen, als wir uns kennen gelernt haben.«, erklärte Daina.

Myrie blickte sie aufmerksam an, wollte, dass sie mehr erzählte.

Aber das tat Daina nicht, zumindest nicht sofort. Sie führte sie noch den Weg zu Ende entlang, bis der Platz aufhörte. Er und der Weg endeten an einer Mauer. Das Haus auf der anderen Seite hatte dort einen vertieften Eingang. Das hieß, dass sie drei weitere Stufen hinabsteigen mussten, um die Holztür aufzudrücken, die lose in ihren Angeln hing und kein Schloss mehr hatte, nicht einmal einen Türgriff. Dahinter befand sich ein kleiner Raum, vielleicht so groß wie Myries Spielraum zu Hause, und er war vollkommen chaotisch und eindrucksvoll. Die von der Tür aus hintere linke Ecke war von Tüchern und Decken verhangen und mit Kissen gefüllt. Es wirkte gemütlich, und, als könne man sich dort verstecken. Das war natürlich Unsinn. Wenn Personen hier nach jemandem gesucht hätten, hätten sie dort sicher zuerst gesucht. Aber man würde nicht sofort gesehen werden, wenn man sich darin einnistete. Es erinnerte Myrie an ihr erstes Nest im Dämmerwald.

Die Wand rechts neben der Tür bis in die hintere rechte Ecke war vollgestellt mit mittelalten und sehr alten Computern, Kabeln und anderen elektronischen Geräten, für die Myrie keine Namen kannte und nicht wusste, was sie konnten. Alles lag durcheinander auf und unter zwei langen Tischen, die eigentlich nur auf Böcke gelegte Pressholzplatten waren. Auch altvertrautes Werkzeug lag hier herum, tendenziell filigranes. Myrie konnte nicht anders und nahm einen sehr kleinen Schraubendreher in die Hand, mit dem sie sich hätte Dreck unter den Fingernägeln wegschieben können. Sie legte ihn vorsichtig genau so wieder ab, wie sie ihn vorgefunden hatte.

»Wir haben viel herumgebastelt.«, sagte Daina etwas verträumt.

Myrie sah ihr ins Gesicht, das wieder diesen Ausdruck hatte, den es hatte, wenn Daina gerade an eine Person dachte, die sie sehr gern hatte. Dieses Mal war es wohl Ska. Myrie lächelte. »Wie habt ihr euch kennen gelernt?«, fragte sie.

»Keine ganz kurze Geschichte. Wollen wir es uns erstmal gemütlich machen?«, fragte Daina und deutete auf das Nest.

Myrie nickte. »Dann kann es nur passieren, dass ich einschlafe. Ich bin ganz schön müde.«, warnte sie.

»Ich auch.«, seufzte Daina. Sie hielt für Myrie einladend einen der Vorhänge zur Seite.

Myrie kroch hinein. Es war so niedrig von Tüchern verhangen, dass sie nicht aufrecht eintreten konnten. Myrie legte sich dicht an die Wand, die durch Kissen abgepolstert war, um wenig Raum einzunehmen. Daina kroch hinterher und Myrie wusste nicht genau, warum, aber es fühlte sich sofort richtig an, die Arme auszubreiten, damit Daina sich hinein legen könnte. Daina zögerte nur einen Augenblick, bevor sie sich in Myries Arme legte. Myrie schloss sie vorsichtig um das Herzwesen. Daina fühlte sich weich an, und nach gestern schon ein wenig vertraut.

»Erzählst du mir nun von Ska?«, fragte Myrie.

Sie hätte vielleicht auch einfach abwarten können, ob Daina von selbst zu erzählen anfinde, aber sie hielt für möglich, dass Daina gerade so fortfahren wollte, wie sie gestern aufgehört hatten. Myrie fühlte sich zu müde dazu. Im Arm haben war schön, aber für viel Bewegung auf der Haut war sie gerade zu wenig aufnahmefähig. Sie vermutete, wenn sie mit diesem Thema drängte, dass Daina dann eher antworten würde, als an gestern anzuknüpfen. Und außerdem war sie sehr neugierig. Es waren die Puzzleteile, die ihr von Daina fehlten, die sie angefangen hatte, von Merlin einzusammeln.

»Ich vermute, dir ist nicht entgangen, dass meine Eltern nicht meine leiblichen Eltern sind?«, fragte Daina.

Myrie bestätigte.

»Meine leiblichen Eltern waren ziemlich ehrgeizig, und als sie gemerkt haben, dass ich gegebenenfalls schlau sein könnte, haben sie mich in die Talentförderschule in Fork gesteckt. Da war ich fünf!«, berichtete Daina und betonte den letzten Satz.

Sie wartete einen Augenblick, vielleicht auf eine Bestätigung hoffend, dass das ein viel zu junges Alter wäre, aber Myrie hatte sich noch keine Meinung gebildet und antwortete nicht.

»Naja, ich habe dort Theodil und Ska kennengelernt. Zuerst Ska. Sie ist vier Jahre älter als ich und hat damals in allen Wettbewerben am besten abgeschnitten.«, fuhr Daina fort.

»Sagtest du nicht, sie nimmt nie an Wettbewerben teil?«, fragte Myrie irritiert.

Daina grinste. »Da hast du gut aufgepasst. Das kam aber später. Damals hatte sie Spaß daran. Von sich aus. Niemand hat sie dazu angetrieben.«, antwortete Daina. Sie pausierte wieder, aber dieses Mal wirkte sie nicht so, als ob sie eine Bestätigung zu etwas erwarten würde, sondern eher, als müsste sie sich sammeln. Ihr Gesicht, das Myrie von der Seite sehen konnte, verlor dabei die Begeisterung und ein anderer Ausdruck trat in ihr Gesicht, den Myrie nicht so gut kannte. »Mich haben sie angetrieben. Meine leiblichen Eltern, meine ich. Sie waren sehr begeistert von dieser Ska und wollten, dass ich sie überholte, dass ich es ihr zeigen würde.«, erzählte sie.

Myrie strich ihr sanft über den Oberarm, auf dem ihre Hand bis gerade ruhig gelegen hatte, und Daina rückte etwas näher an Myrie heran, was Myrie als Zeichen deutete, dass das Streicheln wohl eine gute Sache für Daina war.

»Ich kann mich selbst nicht so richtig erinnern. Ska sagt, sie habe mich irgendwie gesehen und meine leiblichen Eltern über sie und mich reden gehört, und beschlossen, dass sie mich kennen lernen will, bevor wir uns dadurch verfeinden, dass wir gegeneinander anträten.«, fuhr Daina fort, »Wir haben die Freundschaft anfangs vor meinen leiblichen Eltern versteckt gehalten, weil ich Angst hatte, sie könnten das schlecht finden. Irgendwann

ist es doch rausgekommen, und sie fanden es gar nicht schlecht. Sie fanden, ich könnte viel von Ska lernen, und am Ende würde ich gegen sie doch gewinnen.«

Sie pausierte wieder, immer noch mit dem gleichen Gesichtsausdruck, und schaute in die Wölbungen der Tücher über ihr, den Mustern folgend. »Schläfst du?«, fragte sie.

»Nein.«, antwortete Myrie. »Ich höre zu.«

»Es kam ein Wettkampf in Mathematik, an dem Ska teilnehmen wollte und den meine leiblichen Eltern für geeignet hielten, dass ich da auch dran teilnehmen sollte. Sie haben mich ziemlich unter Druck gesetzt und meinten, sie wären, sehr enttäuscht, wenn ich nicht gewinnen würde.«, setzte Daina die Geschichte fort, und wurde beim Erzählen schneller, wie Olge damals. »Ich hatte solche Angst, weil ich wusste, dass ich nicht besser war als Ska, und habe mich vorher mehrfach übergeben. Und Ska...« Daina unterbrach sich, stockte.

Myrie zog sie reflexartig etwas enger an sich, wie Ahna oder ihr Papa es bei ihr machten, wenn sie traurige Dinge erzählte.

Daina fasste sich aber schnell wieder, atmete zweimal tief ein und aus. »Ska hat den Wettkampf nicht mitgemacht. Sie hat seit dem nie wieder an Wettkämpfen teilgenommen. Einfach weil unter Druck gesetzte Leute teilnehmen könnten.«, kam Daina zum Schluss und schloss die Augen.

Und Myrie verstand, dass sie eigentlich gar nicht gestockt hatte, weil die Situation so schrecklich gewesen war, sondern weil Ska so etwas für sie getan hatte. So etwas Beeindruckendes wie Oma Lorna, als sie sich damals rasiert hatte. Und Myrie merkte, wie ihr die Tränen kommen wollten. Sie küsste Daina sanft ins Haar. »Das ist eine schöne Geschichte.«, sagte sie leise.

»Keine schreckliche?«, fragte Daina verwundert.

»Schrecklich auch.«, stimmte Myrie zu.

Daina öffnete die Augen wieder und beobachtete einen Moment Myries Gesicht. »Aber du hast recht. Für mich ist es eine schöne Geschichte.

Wegen Ska.«, bestätigte Daina, »Du bist interessant. Du weißt irgendwie, was ich fühle.«

»Nicht immer. Ich übe.«, entgegnete Myrie.

Daina lächelte. »Um kurz zu Ende zu erzählen, ich war auch viel bei Ska zu Hause, also dort, wo ich auch jetzt zu Hause bin. Meine Eltern haben dann irgendwann das Jugendamt eingeschaltet, und versucht Kompromisse mit meinen leiblichen Eltern zu schließen, wie für mich eine Erziehung aussehen könnte, die zwar in ihrem Sinne war, aber weniger schlimm für mich. Es gab dann wohl allerhand Statistiken und Studien, die aussagten, dass diese Form von Druck, den meine leiblichen Eltern ausübten, nicht dazu führen würden, dass ich am Ende tatsächlich besonders schlau und gebildet würde, sondern, dass ich irgendwann psychisch zusammenbrechen würde und überhaupt nichts mehr leisten könnte. Irgendwie haben sie sich geeinigt, dass ich bei meinen Eltern groß werden würde. Meine Meinung war damals natürlich sehr wichtig. Ich mochte meine Eltern und vor allem wollte ich bei Ska bleiben.«, berichtete Daina von Neuem.

»Hast du noch Kontakt zu deinen leiblichen Eltern?«, fragte Myrie.

»Kaum. Es fühlt sich für mich nicht gut an, mich mit ihnen auszutauschen, aber sie wollen wissen, was ich so mache. Meine Eltern haben mit ihnen Kontakt und ich dadurch indirekt. Ich bin froh, dass Mama das für mich erledigt.«, antwortete Daina.

»Warum betonst du Mama auf der zweiten Silbe?«, fragte Myrie.

»Ich habe es damals gemacht, um sie und meine leibliche Mutter beide in irgendeiner Form Mama zu nennen, aber die Bezeichnungen zu unterscheiden. Irgendwie wollte ich damals wohl, dass es gleich geschrieben wird.«, erklärte Daina und gähnte. Sie kuschelte sich noch ein Stück weiter in Myries Umarmung und Myrie hielt sie noch etwas fester. »Ich hab' dich lieb.«, sagte Daina an Myries Brust.

Myrie überlegte, dass sie noch hatte fragen wollen, ob Daina ihre Denk- und Fühlweise schön fand oder ihr Aussehen, aber beschloss, das zu verschieben. Sie war sehr müde. Und ihr war sehr warm. Sie hätte sich gern weiter ausgezogen, aber sie hatte Angst, dabei Daina zu sehr zu bewegen,

sodass Daina wieder wacher würde. Sie hatte außerdem Angst, dass Daina das wieder in eine solche Stimmung versetzen würde, wie es das gestern getan hatte. Also ließ Myrie es sein. Und obwohl ihr so warm war, konnte sie sehr gut und tief mit Daina im Arm schlafen.



Daina weckte sie viel zu früh, indem sie mehrfach ihren Namen rief und sich aus Myries Umarmung wandt. Myrie blinzelte mit verklebten Augen, die sich sofort wieder schließen wollten.

»Myrie, du musst aufwachen!«, rief Daina. »Sarina hat wahrscheinlich einen Ausgang gefunden.«

Myrie rief sich Limbus' Virtualität zurück in Erinnerung und was sie zuletzt getan hatte. »Ich bin in einem Gefängnis. Hilft uns das an dieser Stelle überhaupt sofort weiter?«, fragte sie.

»Er meint, er habe auch dafür eine Lösung.«, antwortete Daina.

Myrie rappelte sich mühsam auf und sogar auf der kurzen Strecke mit der Schwebbahn zur Spielhalle fielen ihr die Augen noch einmal zu. Ein kalter Wind hätte sie vielleicht wacher gemacht, aber es wehte kein Wind und es war auch nicht kalt. Bevor sie in ihr Spielzimmer trat, duschte sie daher noch einmal kurz kalt. Danach war sie zwar wacher, aber ihr Körper frohr, wärmte nicht nach, weil er zu müde war.

Schließlich stand sie zitternd in ihrer Stehzelle. Die Tür war offen und zwei Elben geleiteten sie zurück in ihre geräumigere Zelle ohne Schloss, um sie weiter zu befragen. Sie hatten dort wahrscheinlich schon eine ganze Weile gestanden. Drei Tage waren ja eine Stunde Realzeit und Myrie war länger weg gewesen. Vermutlich hatten sie also dort gestanden, seit die drei Tage vergangen waren, aber Myrie die Zelle nicht hatte verlassen können, weil sie nicht im Spiel war.

Sie verbrachten nur wenige Minuten mit ihrer Befragung, und als Myrie immer noch nicht antwortete, sperrten sie sie zurück in ihre Stehzelle. Sie

hätte wohl drei weitere Inspieltage darin verbringen müssen, wenn nicht irgendjemand die Zelle wieder geöffnet hätte. Myrie schlich vorsichtig aus ihrer Zelle heraus, und blickte in beide Richtungen. Rechts war niemand, aber um die linke Ecke sah sie gerade noch eine Gestalt huschen.

»Geh nach rechts, dann die Treppe rauf. Auf diese Art solltest du am schnellsten hinausgelangen.«, ordnete Sarina an.

Myrie zögerte. Sie war gewillt, Sarinas Anweisung zu folgen. Aber sie tat es nicht. Sie blickte dem Elb nach, der ihr die Tür aufgeschlossen hatte, und war sich sicher, dass sie seine Bewegungen kannte. Sie hatte ihn nur einen kurzen Augenblick gesehen. Das wäre vielleicht eine viel zu kurze Zeit gewesen, hätte sie entscheiden sollen, ob es wieder der gleiche Elb gewesen wäre, der sie am Bahnhof verraten, Holde und sie zweimal beobachtet, und den sie dann vor dem Archiv zu überfallen versucht hatte. Zumal das auch seltsam war, wenn sie der gleiche Elb auch aus den Folterkammern hätte befreien wollen, überlegte sie.

Die Art und Weise wie dieser Elb leise um die Ecke gehuscht war, hatte etwas von der Bewegung des Elbs zuvor, aber Myrie erkannte darin eine Art sich zu bewegen wieder, die sie schon viel länger kannte.

Sie widerrief die Übertragungserlaubnis und rannte also nach links, um die Ecke, hetzte den Gang hinunter, wo er in einen größeren Gang mündete. Dort blickte sie in beide Richtungen und erkannte am Ende des größeren Ganges auf der rechten Seite, wie der Elb wieder rechts abbog.

»Du bringst Dinge durcheinander, wenn du meinen Anweisungen nicht folgst, Myrie. Warte erstmal dort. Ich denke mir einen neuen Weg für dich aus.«, sagte Sarina etwas kurzatmig.

Myrie wartete aber nicht, sondern rannte den Gang bis dorthin hinab, wo der Elb abgebogen war. Es führte hier eine Treppe hinauf und sie erreichte den Elb auf halber Treppe. Sie griff ihn nun mit einer gezielten Auswahl an Techniken an und klemmte ihn in nur wenigen Augenblicken zwischen sich und der Wand des Ganges ein. Sie hatte ihn so gedreht, dass sie ihm ins Gesicht blicken konnte, ein verdrehtes Handgelenk auf dem Rücken in Schulterblatthöhe und das andere knapp unterhalb der Brust.

Letzteres hätte sie nur vorsichtig weiterdrehen müssen, um den Elben in die Knie zu zwingen. Es war effektiver, Leute mit dem Rücken zu einem zu fixieren, aber sie wollte in sein Gesicht sehen und erkannte, was sie sehen wollte. Die lange Nase war aufgeklebt, er trug eine Perücke und auch zusätzliche Augenbrauen, unter denen sie dieselben schwarzen Augen anblickten, wie sie der Elb in der Gasse gehabt hatte. Und sie kannte sie von noch jemandem:

»Sarina.«, murmelte Myrie in den Spielkanal.

Torus

Einen Augenblick standen sie sich still gegenüber. Sarinas Atem war zunächst hastig und beruhigte sich dann langsam.

»Verrätst du mich?«, fragte er schließlich.

»An wen?«, fragte Myrie.

»An den Rest der Spielgruppe. Daina weiß Bescheid. Sonst niemand.«, antwortete Sarina.

»Warum?«, fragte Myrie und runzelte die Stirn. »Und worüber genau?«

»Myrie, du bist unmöglich!«, sagte Sarina unruhig. »Auf der einen Seite bist du das einzige Mitglied der Spielgruppe, das mitgekriegt hat, dass es beobachtet wurde, und zusätzlich sogar, dass da nur eine Person hintergesteckt hat, aber auf der anderen Seite gehe ich jede Wette ein, dass alle anderen nun gerafft hätten, was los ist.«

Myrie schloss einen Augenblick die Augen, konzentrierte sich auf einen Atemzug und hielt sich steif und still, um die aufkommende Wut zu regulieren. Dann versuchte sie sich die Situation zu erklären, dachte dabei über die vergangenen Begegnungen mit Sarina nach. Als erstes fiel ihr ein, dass Sarina es gewesen war, der ihr geraten hatte, dem Elben beim See nachzulaufen. Wenn Sarina aber nicht gewollt hatte, dass Myrie ihn einholte und ihn als Sarina erkannte, dann ergab das nur dann Sinn, wenn er schon sicher gewusst hatte, dass er Myrie entkommen würde, und wenn er sie von Holde hatte weglocken wollen. Es war das letzte Mal gewesen, dass sie Holde gesehen hatte.

»Bist du verantwortlich dafür, dass Holde verschwunden ist?«, fragte Myrie.

Sarina zögerte und seufzte. »Quasi ja. Ich habe sie verraten.«, sagte er gequält.

»Also wusstest du seit jenem Nestag wo Holde ist?«, folgerte Myrie.

»Nein, das wusste ich erst etwa eine Stunde bevor du wieder in die Virtualität kamst und ich es dir gesagt habe.«, widersprach Sarina. »Ich habe sie nur verraten, nicht eingesperrt.«

»Warum?«, fragte Myrie.

»Zu Karrierezwecken. Ich konnte so bei der KontrA aufsteigen.«, erklärte Sarina. »Myrie, wir haben es eilig. Wir sollten nicht zusammen gesehen werden, sonst ist meine KontrA-Karriere gestorben und wir werden beide so eingesperrt wie du eben. Ich bin die einzige Person, die aktuell Leute hieraus befreien kann. Lass uns verschwinden und später darüber reden, wenn wir die Virtualität verlassen haben. Vertrau mir erstmal und folge mir.«

Myrie zögerte noch einige Augenblicke, aber dann ließ sie Sarina doch los. Er setzte sich sofort in Bewegung und Myrie folgte ihm, ohne richtig auf den Weg zu achten. Stattdessen erinnerte sie sich daran, dass Sarina auch die Person gewesen war, die sie am Bahnhof verraten hatte, kurz bevor er Zug gefahren war. An sich war der Plan gewesen, dass sie versuchen sollte, sich unauffällig in den Zug zu begeben, und wenn dies nicht klappte und sie abgeführt würde, so für die nötige Ablenkung zu sorgen, dass Sarina den Zug betreten könnte. Sarina wegen war also ihr eigener Versuch, den Zug unauffällig zu betreten, im Keim erstickt worden. Aber warum?

»War dir wichtig, dass du dich in den Zug schummelst und nicht ich?«, fragte sie.

Sarina drehte sich kurz um, schüttelte den Kopf und legte den Finger auf die Lippen.

Myrie sprach immer noch in den Spielkanal, fiel ihr auf. Sie hatte vorhin den Spielkanal gewählt, weil sie die Übertragungserlaubnis ausgestellt hatte und auf diese Art nur Sarina sie hören könnte. Es wäre vielleicht sinnvoller gewesen, direkt nur mit Sarina zu sprechen, aber zum einen hatte sie nicht

daran gedacht und zum anderen benötigte es komplexere Gesten mit den Händen, die sie wiederum gebraucht hatte, um Sarina zu fixieren.

Sie gelangten an eine lackierte Stahltür. Sarina zog einen Schlüsselbund aus seiner Tasche und suchte daran hektisch aber effizient nach einem passenden Schlüssel. »Ich beantworte dir später all deine Fragen. Nun erstmal der Plan:«, richtete er sich außerhalb des Spielkanals an Myrie. »Wir gelangen hier in eine Parkgarage. Da steht ein Quadrolini drin.«

Sarina fand den passenden Schlüssel, steckte ihn ins Schloss und drehte ihn herum. Die Tür hatte auf beiden Seiten nur einen Knauf und öffnete sich schwergängig. Sie erinnerte Myrie dadurch an die Tür zum Speisesaal der Fabrik in der letzten Virtualität. Dabei fiel ihr auf, dass es ihr schon sehr lange her vorkam, in dieser Virtualität gewesen zu sein.

Sarina löste einen weiteren Schlüssel von seinem Bund und reichte ihn Myrie. »Das ist der Zündschlüssel für den Quadrolini. Du steigst auf, startest den Motor und wartest, dass ich dir Bescheid sage, oder bis Wachen auftauchen sollten, was ich nicht hoffe.«, ordnete Sarina an. »Wenn eins von beidem eintritt, fährst du nach vorn raus, kurvst erst rechts, dann links herum zur Schranke und fährst mit Schwung darunter hindurch. Mach dich vorher gern mit dem Fahrzeug vertraut.«

Myrie nickte und nahm den Schlüssel entgegen. Sie eilte durch die Tür, die hinter ihr ins Schloss fiel. Sarina blieb dahinter. Die Parkgarage war niedrig und grau, dunkel, nur die Säulen, die die Decke stützten, waren weiß. Myrie schloss, dass der überdachte Bereich gegenüber des Unterschlupfes, in dem sie heute wenige Stunden mit Daina verbracht hatte, ein Parkplatz oder eine Garage aus der Zeit der Autos gewesen war.

Diese Garage war fast leer, abgesehen von dem einen Auto der Virtualität und dem Quadrolini. Myrie rannte auf letzteren zu, setzte sich auf den Sitz hinterm Steuer und startete den Motor. In der leisen Halle erschien ihr das recht riskant, denn das Motorengeräusch hallte von den Wänden wieder und durchbrach die angenehme Stille. Aber vielleicht war es einfach nichts so Außergewöhnliches, dass in einer Garage ein Motor angelassen

wurde. Vielleicht würde es allerdings auffallen, wenn in der Garage jemand herumfuhr und nicht herauskam.

Das Fahrzeug hatte drei Pedale: Kupplung, Gas und die Bremse. Wenn auch sich die Virtualität nicht realistisch beim Stehlen von Fahrzeugen verhielt, so war sie es anscheinend doch bei der Bedienung von solchen, wenn sie erst einmal angelassen waren. Myrie ließ vorsichtig die Kupplung kommen und der Quadrolini fuhr an. Sie bremste und trat die Kupplung wieder durch. Sie tat es ein zweites Mal, weniger vorsichtig. Aber ein drittes Mal traute sie sich nicht. Sie wartete abfahrbereit und dachte weiter nach.

Wenn Sarina nicht wichtig gewesen war, dass er es gewesen wäre, der den Zug betrat, was hatte dann das Verraten für einen Zweck? Das erschloss sich Myrie auch nach einigem Nachdenken nicht.

Sie musste unwillkürlich etwas grinsen, als ihr einfiel, dass Hermen geglaubt hatte, sie sei paranoid, und Sarina es gewesen war, der gemeint hatte, sie könne auch einfach sensibler als die anderen gewesen sein. Er hatte es ja gewusst.

Sie erinnerte sich erneut daran, dass er sie bei der Gelegenheit aufgefordert hatte, ihm zu folgen, und dass Daina das bestätigt hatte. Daina hatte Bescheid gewusst. Also war Daina da wohl klar gewesen, dass Sarina sie hatte von Holde weglocken wollen. War es, damit sie nicht dagegen hatte vorgehen können, dass Holde festgenommen wurde, oder damit sie selbst nicht festgenommen werden konnte?

»Fahr los, Myrie.«, sagte Sarina in ihre Gedanken hinein.

Myrie zuckte zusammen, aber im nächsten Augenblick ließ sie die Kupplung kommen und trat das Gaspedal. Sie gelangte über eine Rampe ins Freie, bog rechts ab und sah gleich darauf links die Schranke. Sie öffnete sich, als Myrie sie erreichte. Das Fahrzeug hätte auch höchstens sehr knapp hindurch gepasst.

Myrie erschreckte sich, als Sarina vom Dach des Pförtnerhäuschens aus einen Satz auf den Quadrolini machte und das Fahrzeug somit zum Schlingern brachte, aber es brachte sie nicht aus dem Konzept.

»Rechts.«, sagte Sarina.

Myrie bog rechts ab und folgte Sarinas Anweisungen. Sie raste über die Straße und schon hörte sie die Sirene des Polizeiautos. Aber sie befanden sich auf dem Weg weg vom Polizeirevier.

Sie fuhren ein weiteres Mal rechts, dann bogen sie links auf die Schienen am Bahnübergang ab und hielten. Dies war anscheinend ein Treffpunkt für alle, denn Daina, Merlin, Hermen und Theodil tauchten aus den Schatten auf und quetschten sich zu ihnen auf den viel zu kleinen Quadrolini.

»Seid ihr sicher, dass ich fahren sollte?«, fragte Myrie unsicher.

Sie war bei Weitem von ihnen nicht am besten darin zu fahren. Es reagierte zunächst niemand und Myries Anspannung stieg rapide an, als sie die Polizeisirene nach einer Pause plötzlich aus der näheren Umgebung wahrnahm. Wenn noch getauscht werden sollte, dann schnell. Und wenn sie sich beim Tausch ungeschickt anstellte, dann würden sie erwischt werden. Allerdings war auch fraglich, ob sie mit ihr am Steuer bessere Chancen hatten.

»Los.«, sagte Daina sachlich. »In den Tunnel.«

Myrie gehorchte.

»Haltet euch alle gut fest.«, befahl Daina außerdem.

Eigentlich, dachte Myrie, war das nichts, worauf extra hingewiesen werden müsste. Aber sie versteifte ihren Körper und verklemmte sich in ihrem Sitz, so gut es mit Füßen auf Kupplung und Gaspedal und Händen am Lenkrad ging. Die Sirene änderte ihr Geräusch, als das Polizeiauto zu ihnen in den Tunnel einbog.

Sie fühlte die Änderung in der Schwerkraft und reagierte in Bruchteilen von Sekunden, indem sie ein Stück zur Seite steuerte. Dann wusste sie, warum sie fahren sollte: Die Anziehungskraft der Virtualität hatte sich spontan einmal umgedreht, und sie hatte es irgendwie geschafft, durch das rechtzeitige Abbiegen auf die Tunnelwand einen Drehimpuls auf das Fahrzeug zu übertragen, der sie zwar brachial, aber richtig herum auf der Tunneldecke landen ließ, die nun der Boden war. Sie war vielleicht nicht am geübtesten im Fahren von Fahrzeugen, aber sie hatte die besten Reaktionen auf Schwerkraftanomalien.

Das Sirenengeräusch folgte ihnen bis zu dieser Wendestelle, dann verklang es. Die Fahrt verlief ohne weitere Zwischenfälle. Sie verließen bald den Tunnel und hielten in der Stadt, die Sarina beschrieben hatte, auf einem Parkplatz vor einem großen Kaufhaus, das zu der Zeit sicher sehr modern gewirkt hatte. Der Morgen graute und der Boden war kühl von der Nacht.

Myrie kam in den Sinn, dass sie sich damals gewundert hatte, dass Sarina nicht hier geblieben war. Aber nun, mit den Kenntnissen über Urlaub ergab das vielleicht etwas mehr Sinn. Vielleicht hatte Sarina als KontrA-Mitglied eine Ausgangserlaubnis über einen gewissen Zeitraum erlangt und hatte dann zurückkehren müssen. Dann hätte er allerdings Myries Ablenkungsmanöver für das Nutzen des Zuges überhaupt nicht gebraucht.

Aber anstatt, dass Myrie nachfragte, folgten Myrie und die anderen Sarina zu einem alten, schäbigen Haus hinter dem Kaufhaus, das nicht durch ein Fahrzeug erreichbar war, und einen Kontrast zu den Prunkbauten im Stadtkern bildete. Myrie fragte sich, ob diese Stadt auch so aufgebaut war wie Torus, dass sie in beiden Richtungen im Kreis hätten gehen können. Aber es blieb keine Zeit, das herauszufinden. Sarina drückte den Knopf einer Türklingel, an dessen Schild ein Myrie vertrauter Name stand: Es war der Name von Lias Freund. Ein Summer wurde betätigt und sie traten ein. Sarina schritt voran und sie folgten ihm die Treppen hinauf. Lias Freund wohnte im zweiten Stock. Er trug einen Schlafanzug und wollte bei dem Aufmarsch von Elben die Tür rasch wieder schließen. Hier wohnten Menschen, erinnerte sich Myrie. Wenn Elben kamen, die er nicht kannte, musste er vielleicht an die KontrA denken, was im Fall von Sarina wahrscheinlich auch gar nicht so falsch war.

Sarina aber hatte vielleicht damit gerechnet. Zumindest reagierte er flink und hatte rasch einen Fuß in der Tür. Er hatte allein nicht die Kraft, sie gegen Lias Freund aufzudrücken, aber Hermen eilte ihm zu Hilfe und sie traten ein, Daina als letztes Spielgruppenmitglied.

»Ich schätze, wenn wir die Tür schließen, sind wir draußen.«, murmelte Sarina hoffnungsvoll.

Daina schloss die Tür.

Einen Augenblick dachte Myrie, Sarina hätte recht gehabt. Die Welt um sie herum änderte sich plötzlich. Aber sie änderte sich zu etwas wohl Vertrautem: Dem Flur in der Schule, in dem sie die Virtualität betreten hatte. Sie waren wieder am Anfang.

»Was ist nun passiert?«, fragte Hermen irritiert.

»Falscher Ausgang, vermute ich.«, erklärte Theodil gelassen.

»Das musste früher oder später so kommen.«, murmelte Daina. »Also der Ansatz war richtig, aber Lias Freund führt zu einer Virtualität, die wir schon hatten.«

Es war inzwischen Vormittag in der Virtualität. In der Realität hingegen war tiefste Nacht. Myrie zitterte am ganzen Leib vor Anspannung und Müdigkeit. Sie hatte es bis gerade nur halb wahrgenommen, aber nun fühlte sie die Erschöpfung deutlich. Sie schaute ihren Händen beim Zittern zu und fragte sich, was sie tun sollte. Schlafen war sicher eine gute Option, aber sie hatte auch so viele Fragen an Sarina.

»Gehen wir wieder schlafen?«, fragte Daina Myrie, und dachte dieses Mal daran, es nur an sie zu richten.

Myrie wollte antworten, aber bemerkte, dass sie keinen Ton herausbekam. Sie wollte unbedingt schlafen. Sie fragte sich einen Augenblick, ob sie nicht einfach hier bleiben sollte. Aber auf der anderen Seite war Dainas Nest so gemütlich gewesen, und sie hatte dort doch mehr Abstand gewinnen können. Es hatte sich ein bisschen wie Ferien vom Spiel angefühlt. Auch, wenn es zu warm gewesen war, hatte es sich so wohlig angefühlt. Und sie würde trotz der Erschöpfung ohnehin nicht sofort schlafen können.

Sie bestätigte in Gebärdensprache und forderte Omantra auf, Daina mitzuteilen, dass sie auf der Terrasse warten würde. Die Thematik mit Sarina musste bis morgen Zeit haben. Sie konnte nicht mehr, fast gar nichts mehr. Und auf eine gewisse Weise war das ein schönes Gefühl. Sie stellte fest, dass sie überhaupt nicht enttäuscht davon war, dass sie keinen

Erfolg beim Verlassen von Torus gehabt hatten. Sie mochte die Virtualität und wollte noch einiges über sie wissen.

Sie bewegte sich schwerfällig und sehr müde auf die Terrasse, und auch auf dem Rückweg fielen ihr in der Schwebebahn die Augen zu. Daina weckte sie, kurz bevor sie hinausgeschwebt wurden. Endlich war es etwas kühler in Fork. Wieder nieselte es leicht. Myrie mochte es sehr. Der modrige Geruch mischte sich mit dem der blassen, feucht werdenden Pflanzen auf dem ehemaligen Parkplatz, als sie daran vorbei gingen. Es war fast still in diesem Teil der Stadt, nur ein paar Insekten zirpten. Myrie zog sich doch noch ihre Weste aus und kuschelte sich mit Daina in die Kissen, schief mit einem wohligen Gefühl von Entspannung ein, dass sie schon sehr lange nicht mehr empfunden hatte.



Fahles Licht fiel durch den Spalt zwischen Tür und Rahmen, wo das Schloss fehlte, und auch durch die mit staubigen, lichtdurchlässigen Vorhängen verhangenen Fenster direkt daneben, als Myrie wieder zu sich kam. Myrie hatte dennoch keine Ahnung, wie spät es am Tag sein mochte. Dieser Rückzugsort lag im Schatten eines hohen Hauses und der Überdachung eines Parkplatzes, und wenn es immer noch nieselte, mochte diese Art von Licht zu einer beliebigen Zeit des Tages zwischen Morgen und Abend hereinkommen. Myrie stellte fest, dass sie sich irgendwie um Daina herumbewegt haben musste. Sie lag außen und Daina in die Kissen gekuschelt nahe der Wand. Sie berührten sich kaum. Nur die Finger der einen Hand des Herzwesens lagen an Myries Hals. Myrie wollte Daina keinesfalls wecken und lag eine Weile ganz still da, bevor sie noch einmal einschlief.

Als sie das zweite Mal erwachte, empfand sie das erste Mal in ihrem Leben den Wunsch, sich eine Liste von Dingen zu machen, die sie tun

wollte, die sie abhaken könnte. Bisher waren ihre Listen dieser Art nicht so lang oder komplex gewesen, dass sie sie nicht hätte präsent haben können.

Daina lag nun andersherum in den Kissen und atmete auf eine Weise, wie sie für Schlafende typisch war. Myrie streckte sich nach ihrer Weste, die nur wenig außerhalb des Nests ordentlich auf dem Boden lag, und kramte darin nach ihrer VR-Brille. Sie tat all dies sehr bedacht und leise, fühlte bewusst über den Stoff der Weste, mochte das Gefühl, wie ihr Körper sich dabei dehnte, und den kühlen Steinboden außerhalb des Nests unter sich spürte, und anschließend wieder die angewärmten Matratzen und weichen Decken. Sie setzte die Brille auf und öffnete eine leere Listendatei. Dann ging sie in ihrem Kopf durch, was sie in nächster Zeit tun wollte, und ließ Omantra es darauf eintragen.

Sie wollte Amon Krknschnock fragen, was er davon hielt, dass sie mit Merlin auf den Ehrenberg klettern wollte, und ob er Ratschläge hatte. Sie wollte Sarina fragen, worum es ging, und welchen Zweck es hatte, dass er sie am Bahnhof verraten hatte. Sie wollte Daina fragen, ob sie ihr Aussehen oder ihre Denkweise schön fand. Sie wollte Daina und Sarina fragen, warum niemand anderes der Spielgruppe von Sarinas KontrA-Karriere erfahren sollte. Immerhin war diese Karriere sicher der Grund gewesen, aus dem Sarina sie aus den Folterkammern hatte befreien können und an den Quadrolini gekommen war. Myrie erinnerte sich daran, dass sie einen solchen in Aussicht gestellt bekommen hatte, als sie in ihrer Berufsberatung gewesen war. Sie wollte Daina fragen, ob sie auch die KontrA-Karriere auswählen sollte.

Aber Daina schlief. Wenn sie vor Daina zurück im Spiel wäre, dann würde sie entweder ohne Daina entscheiden müssen, oder versuchen müssen, Berufsberatung eine Weile zu umgehen, wie Sarina es am Anfang getan hatte. Allerdings hatte Sarina anschließend zwischen Fabrik 1 und Fabrik 2 pendeln müssen. Das hatte sich sehr stressig angehört, daher wollte Myrie das eigentlich nicht.

Aber vielleicht hatte Sarina gar nicht pendeln müssen, weil er an beiden

Orten Fabrikarbeit geleistet hatte, sondern weil er an beiden Orten Beobachtungen angestellt hatte. Sie erinnerte sich daran, dass sie sich auch in Fabrik 2 beobachtet gefühlt hatte.

Sie strich die Frage wieder von der Liste, als ihr bewusst wurde, dass sie sich in der Rolle des Outlaws sehr wohl gefühlt hatte, und dass sie auf diese Art den Freiraum hatte, den sie haben wollte, um zu erforschen, was sie erforschen wollte. Und jenes setzte sie stattdessen als letzten Punkt auf die Liste:

Was war dieses Viereckige gewesen, was sie im Himmel gesehen hatte, als sie vom Hochhaus auf das Archivgelände gesprungen war?

Diese Frage machte sie so wach, dass sie die Brille auf die Stirn schob und leise aufstand. Sie griff ihre Weste, um sie draußen anzuziehen, damit sie Daina nicht weckte, und schlich zur Tür. Nun im Hellen konnte sie das Chaos am Rand des Raums viel besser in Augenschein nehmen, also verharrte sie doch noch. Ein Faltrechner in schwarz stand ganz links auf dem Tisch. Er war so robust und dick, dass er sich keinesfalls rollen ließ. Myrie ging zu ihm hinüber und berührte das Hartplastik, aus dem er bestand. Es war staubig, aber der Staub war nicht so alt wie das Gerät selbst. Eine Taste fehlte und Myrie betrachtete die Mechanik darunter. Sie erinnerte sich vage, dass Daina sie gestern vorm Schlafen gewarnt hatte, dass sie vorsichtig sein sollte, wenn sie sich diese Dinge ansah. Daina hatte gemeint, wenn Myrie sich äußerst geschickt anstellen würde, könnte sie es zu Stande bringen, sich mit der Elektronik umzubringen. Myrie vermutete eine neue Form von Ironie in dem Ausdruck, die sie noch nicht kannte. Eine, bei der nur ein Wort inmitten der eigentlich richtig herum gemeinten Aussage das Gegenteil von dem bedeutete, was es eigentlich bedeutete: Das Wort ›geschickt‹ in diesem Fall. Aber sie war zu müde gewesen, um nachzufragen.

Dennoch fasste sie vorsichtshalber nur wenig an. Zum Beispiel fasste sie den Metallkasten nicht an, der Drehregler hatte und einen kleinen, dunkelgrünen, viereckigen Bildschirm mit abgerundeten Ecken, auf dem ein hellgrünes Gitter gezeichnet war. Sie wusste nicht, worum es sich

dabei handelte. Sie wusste von einigen Geräten nicht, was sie waren, und freute sich um so mehr, als sie einen LötKolben erkannte. Allerdings benötigten LötKolben eine bestimmte Art von Strom, erinnerte sie sich, für den ihr Papa in Bwalins Bar hatte gehen müssen, weil dort der einzige Anschluss des Dorfes für diese Art von Strom war. Ihr Papa hatte damals keinen LötKolben verwendet, sondern einen Pyrogravierstab, ein Gerät zum Gravieren von Holz. Aber er hatte Myrie bei der Gelegenheit erklärt, was ein LötKolben war, weil sich die Geräte ähnlich waren.

Myrie blickte sich um, ob es hier irgendeine Form von Steckdose gab. Sie fand eine in einer Kabeltrommel. So etwas hatte sie bislang auch noch nie real gesehen und sie fragte sich, woher sie wusste, dass es eine Kabeltrommel war. Das Kabel der Trommel war abgerollt und lag wirr auf dem Boden herum. Sie verfolgte den Kabelsalat bis zum Stecker, der in einem Gerät steckte, das ein bisschen wie ein Motor aus einem Auto aussah. So etwas kannte sie aus den Virtualitäten, in die Daina sie geschickt hatte. Allerdings war die Nutzung von Verbrennungsmotoren eigentlich heute nicht mehr geduldet. Es hatte einer Genehmigung bedurft, dass ihr Papa damals den anderen Strom hatte nutzen dürfen. Wenn alle so etwas einfach so täten, dann würden zu viele Ressourcen genutzt werden, und sie würden ein arges Umweltproblem bekommen, wie es etwa 180 Jahre zuvor noch der Fall gewesen war. Der Planet hatte sich bis heute noch nicht vollständig davon erholt.

In diesem Fall war sicher nicht das Problem, einen Verbrennungsmotor zu haben, aber an den Treibstoff zu gelangen. Daina musste dafür entweder Genehmigungen erlangt haben, was sich Myrie aktuell nicht vorstellen konnte, weil sie dann auch einfach Zugang zu einer Steckdose hätte bekommen können, oder der Brennstoff kam vom Untergrundmarkt.

Myrie hatte vom Untergrundmarkt bislang nur am Rande gehört und war noch nie mit ihm in Berührung gekommen. Der Untergrundmarkt war kein fixer Ort in der Realität, sondern ein undurchsichtiges Netzwerk, an das heranzukommen nicht ganz einfach war. Es wurde dort auf möglichst anonyme Art und Weise getauscht, Waren, für die es Genehmigungen

bedurfte, oder die ganz verboten waren, gegen andere solche, oder gegen Dienstleistungen.

Myrie hatte diese Vorstellung schon immer fasziniert. Allerdings hatte es auf der anderen Seite einen Grund, warum die Waren Genehmigungen bedurften, und Myrie kam dieser Genehmigungsvorgang durch Abschätzung der vorhandenen knappen Ressourcen gegen die Wichtigkeit der Bedürfnisse bislang fair vor. Auf diese Weise hegte sie zwar den Wunsch irgendwann einmal mit dem Untergrundmarkt in Berührung zu kommen, konnte sich aber keinen sinnvollen, aus ihrer Sicht vertretbaren Grund vorstellen, das zu tun. Aus Spieltrieb heraus die Umwelt zu verschmutzen, schien ihr kein sinnvoller Grund dafür zu sein.

Sie registrierte, wie sie sich beim Denken halb unterbewusst zur Tür bewegt und diese aufgeschoben hatte, und verließ den Raum. Es war hell draußen und warm. Es störte sie, so schlecht von Daina zu denken und sie fragte sich, ob ihre Ansichten vielleicht doch zu streng waren. Sie hatte sich früher immer mal wieder Gedanken zu dem Thema gemacht und war zu einem Konzept gekommen, dass nur diesen Schluss zuließ. Aber nun geriet ihr Konzept ins Wanken. Und sie fragte sich, ob es nur aus Sympathie Daina gegenüber war. Und ob das etwas Schlimmes wäre, wenn es so wäre.

Es bestand auch immer noch die Möglichkeit, dass Daina aus irgendwelchen Gründen eine Genehmigung gehabt hatte. Aber Myrie wollte diese ethische Frage ohne dieses Wissen beantworten. Selbst wenn die Entscheidung auf Sympathie basieren würde, so wollte sie sie gefällt haben, bevor sie wissen würde, ob Daina nun tatsächlich ohne Genehmigung die Umwelt belastet hatte oder nicht, weil sie wusste, dass sie ihre Bewertungen sonst weniger neutral vornehmen könnte.

Sie ging zu Fuß zurück zur Spielhalle. Es war kurz vor Mittag und das Sonnenlicht fiel zwischen den Häusern hindurch. Das hieß, dass Myrie sich in einer der oberen Schichten der Stadt aufhielt.

Obwohl sie die Liste gemacht hatte, half ihr der Spaziergang dabei, sich zu sortieren. Sie überlegte, dass sie mit Sarina sprechen wollte, bevor sie die Virtualität wieder betrat. Sie fand nicht gut, dass der Spielgruppe

vorgemacht wurde, dass niemand von ihnen die Kontra-Karriere gewählt hatte oder wählte, und dann tat es doch jemand, und sie wollte eine gute Begründung dafür wissen, warum niemand es wissen sollte, bevor sie das Spiel wieder betrat. Dann würde sie entscheiden, ob sie beim Betreten der Virtualität den anderen davon erzählen würde oder nicht, und dann würde sie sich um den viereckigen Gegenstand im Himmel kümmern.

Aber ihre Pläne wurden von Lunosch durchkreuzt, der an einem Tisch auf der Terrasse frühstückte, als sie hinaufgeschwebt wurde. Sie stellte fest, dass sie großen Hunger hatte, als sie ihn dort essen sah, und zögerte.

Lunosch entging es nicht. »Möchtest du dich zu mir setzen?«, fragte er einladend.

Myrie kniff die Augen zusammen und wunderte sich über sich selbst. Sie wollte eigentlich nicht. Rational wollte sie nicht. Lunosch war in gewisser Hinsicht gefährlich mit seinen Fragen. Aber auf der anderen Seite, und sie wusste wirklich nicht warum, wollte sie schon.

»Ich hätte wieder zwei Fragen.«, sagte Lunosch und grinste.

Myrie wollte die Augen zusammen kneifen, und stellte fest, dass sie das bereits tat. Also runzelte sie auch noch die Stirn.

»Und eine Antwort.«, ergänzte Lunosch.

»Für lau?«, fragte Myrie skeptisch.

»Vielleicht?«, antwortete Lunosch. »Wenn du keine von meinen beantwortest, schon.«

»Ich habe nicht vor, dir eine von deinen zu beantworten.«, hielt Myrie fest.

»Ich habe es fast vermutet.«, sagte Lunosch und nickte zur Seite.

»Ich drucke mir Frühstück und höre mir die Fragen und die Antwort an.«, beschloss Myrie. »Erwarte aber nicht, dass ich reagiere.«

Sie betrat die Küche und war ein weiteres Mal überrascht über sich selbst, weil sie sofort wusste, was sie zu sich nehmen wollte: Sie druckte sich eine dicke Blumenkohl-Gompe-Suppe mit Stücken. Das war ein interessanter Druckvorgang, da zunächst die Stücke gedruckt wurden, allerdings auf eine dünne Schicht einer cremigen Masse, damit sie nicht am

Boden der Schüssel hafteten. Dann kam der zähflüssige Teil hinzu, der eigentlich gar nicht richtig gedrückt wurde, sondern einfach die Schüssel auffüllte. Sie rührte die Suppe um, bevor sie mit ihr zurück auf die Terrasse trat und sich zu Lunosch setzte.

Sie blies über die Suppe und beobachtete den Wasserdampf, der dadurch von der Oberfläche der Suppe von ihr weggewirbelt wurde. Dann blickte sie Lunosch ins Gesicht. »Fängst du mit den Fragen an?«, fragte sie.

Lunosch gab ein warmes, glucksendes Geräusch von sich. »Du kommst gleich zum Punkt.«, sagte er. »Das mag ich an dir.«

Myrie runzelte ein weiteres Mal die Stirn und wünschte sich schon wieder eine Augenbraue einzeln heben zu können. Sie sollte das dringend lernen. »Versuchst du zu erreichen, dass ich dich wieder anfangen zu mögen, damit du mich wieder besser in Fallen locken kannst?«, fragte Myrie.

»Was würde es mir bringen, diese Frage zu beantworten? Wenn ich zustimmen würde, wäre das kontraproduktiv. Wenn ich widersprechen würde, würdest du mir dann trauen?«, antwortete Lunosch.

Myrie schüttelte langsam den Kopf. Dann nickte sie. Die Antwort war die beste, die Lunosch hatte geben können, überlegte sie. »Selbst wenn ich dich wieder anfangen sollte zu mögen, würde ich dir nie wieder vertrauen.«, hielt sie fest.

Lunosch nickte. »Konsequent.«, sagte er. »Vielleicht kannst du es ja außerhalb des Spiels irgendwann. Im Spiel bin ich ein Fiesling, nicht außerhalb.«

»Außerhalb des Spiels hast du auch ein paar weniger Rechte und kannst nicht so sehr ein Fiesling sein.«, entgegnete Myrie.

»Ich hätte auch kein solches Interesse daran.«, hielt Lunosch fest.

»Noch spielen wir. Und wenn wir weit kommen, noch eine ganze Weile.«, beendete Myrie die Überlegungen.

Lunosch nickte. »Sehr wahr.«, sagte er.

Myrie wartete etwa die Länge eines Wortwechsels still ab, sah ihm zu, wie er sich etwas von seinem Frühstück in den Mund steckte, kaute und schluckte.

»Die Fragen?«, bohrte sie nach.

Lunosch grinste. »Also gut, die Fragen zuerst.«, sagte er. »Meine erste Frage ist: Wie bist du eigentlich aus dem Gefängnis der Polizei ausgebrochen?«

Myrie grinste unwillkürlich bei dem Gedanken daran, wie sie es gemacht hatte. Sie fand zum einen witzig, dass Lunosch es nicht wusste, und zum anderen die Methode selbst. Sie hatte sich inzwischen mehr Gedanken darüber gemacht, warum es überhaupt funktioniert hatte. Sie vermutete, dass es daran lag, dass Virtualitäten keine Personen benachteiligen wollten, und eben auch keine, die ungewöhnliche Körper hatten. Ein Körper konnte sich auch nach und nach ändern. Myrie hatte die Vermutung, dass Virtualitäten dahingehend einfach keine Grenzen kannten, dass sie auch akzeptierten, wenn so ein Vorgang der körperlichen Veränderung in relativ kurzer Zeit von Statten ging.

Sie versuchte, sich das Grinsen schnell zu verkneifen, aber es gelang ihr nicht. Stattdessen musste sie noch mehr grinsen und schließlich blickte sie kichernd in ihre Suppe. Es brauchte eine ganze Weile, bis ihr Gesicht wieder ausdruckslos war. Dann blickte sie wieder auf und musste feststellen, dass Lunosch sie gelassen lächelnd beobachtet hatte.

»Ist Ghost das Auge eurer Spielgruppe?«, fragte er unvermittelt.

Myrie vermutete, dass er sie mit dieser Frage hatte erwischen wollen. Dass er sich von einer spontanen Reaktion ihrerseits erhofft hatte, eine Antwort ableiten zu können. Ihre spontane Reaktion eignete sich dafür allerdings vermutlich wenig. Sie blickte leicht irritiert. Zunächst musste sie sich daran erinnern, dass Ghost Niedererbisch für Geist war, und dann, dass Geist Sarinas Spielname war. Sie hatte nach der Phase ohne Hinterrohrhörer beschlossen, eine Zeitlang auszuprobieren, wie die Welt real mit ihr kommunizierte, also ohne dass dauernd etwas übersetzt wurde, und hatte feststellen müssen, dass immer Mal wieder einzelne Wörter der einen Sprache in die andere geworfen wurden, vorwiegend niedererbische in das Kadulan.

Aber sie wusste auch nicht, was das Auge war. Nach all dem, was sie

zuvor erfahren hatte, fiel ihr allerdings eine naheliegende Bedeutung ein. Er hatte gefragt, ob Sarina das Auge der Spielgruppe war. Das klang so ähnlich wie Gehirn der Spielgruppe, oder Panzer. Dann war das Auge vermutlich ebenfalls eine Rolle in der Spielgruppe, und zwar eine, die beobachtet.

Myrie fiel spontan ein, dass es auch Sarina war, der die Abhöranlage in der letzten Virtualität genutzt hatte. Dann fiel ihr ein, dass Lunosch sie bei ihrer letzten Begegnung gefragt hatte, ob sie überlegt hätte, ob jemand aus ihrer eigenen Spielgruppe sie beobachtete. Aber das war vielleicht nicht unbedingt die klassische Aufgabe eines Auges, vermutete Myrie, aber Lunosch hatte vielleicht schon damals Sarina verdächtigt.

Nun wollte er herausfinden, ob er recht hatte. Und vermutlich hatte er das. Und Myrie hätte vielleicht passend reagiert, wenn sie nicht so ahnungslos gewesen wäre und sich erst einmal über die Bedeutung hätte Gedanken machen müssen. Sie erlaubte sich zu grinsen. Dann kam ihr in den Sinn, dass Lunoschs Verdacht vielleicht sogar noch älter war. Als sie in der Küche aufeinander getroffen waren, nachdem er sie in die Falle gelockt hatte, war er auch auf Sarina getroffen. Damals hatte er zu ihm gesagt, dass er eher von Lunoschs Schlag wäre. Myrie hatte sich irgendwo in ihrem Hinterkopf darüber gewundert. Sarina war keineswegs so fies wie Lunosch, und auch nicht das Gehirn.

»Kann man gleichzeitig Gehirn und Auge sein?«, fragte sie.

»Kann man gleichzeitig Tank und Auge sein?«, fragte Lunosch.

Myrie kniff die Augen zusammen. Tank war wohl das niederelbische Wort für Panzer, überlegte sie, wenn es nicht noch weitere Rollen gäbe. Also war er sich vielleicht doch nicht so sicher, dass es Sarina wäre, sondern verdächtigte ebenfalls sie. Sie hätte gern so reagiert, als wäre sie erwischt worden, aber sie wusste nicht, wie sie das hätte überzeugend spielen sollen. Und daraus schloss sie, dass sie wahrscheinlich sehr ungeeignet als Auge wäre, und eben auch ungeeignet für eine KontrA-Karriere. Es musste sehr kompliziert sein, der KontrA vorzutäuschen, dass man eine Zielperson

ausspionierte, die man in Wirklichkeit eher schützen wollte, und Myrie bewunderte Sarina spontan für diesen Drahtseilakt.

»Und die Antwort?«, forderte Myrie.

»Leider hast du die Frage nicht gestellt. Daher muss ich sie selbst stellen.«, sagte Lunosch. »Es ist die Antwort auf die Frage, warum ich euch zwei aus eurer Spielgruppe verdächtige.«

»Ich bin interessiert.«, bekundete Myrie.

»Weil ihr die wenigste Screentime habt.«, antwortete Lunosch. »Entweder braucht ihr beide wirklich viel Pause, oder mindestens eine Person von euch entzieht oft die Übertragungserlaubnis. Und letzteres ist typisch für Augen. Andernfalls wäre es ja auch nicht so leicht passiert, dass eure Spielgruppe unter die 90% gekommen ist, als du gefangen im Speisesaal gelegen hast.«

Myrie fühlte sich einen Augenblick sehr unbehaglich bei der Erinnerung. Aber auf der anderen Seite wirkte diese Antwort logisch und fühlte sich nach einer starken Erkenntnis an. Nach einer Erklärung dafür, warum sich diese Grenze der Übertragung immer noch viel weniger angefühlt hatte, als 10% waren. Sie nickte. »Warum erzählst du mir das?«, fragte sie.

Lunosch grinste. »Das wiederum beantworte ich dir nicht.«, sagte er.

Myrie senkte den Blick auf ihre Suppe und pustete über ihren Löffel, den sie zuvor aufgefüllt hatte. Sie mochte das Pusten, es entspannte. Sie saßen sich nun still gegenüber. Er stützte das Kinn in die nach unten verschränkten, langen Finger und betrachtete sie aufmerksam. Sie hob den Kopf nicht an, als sie einen Blick in sein Gesicht warf und dann wieder zurück auf ihre Suppe schaute. Sie mochte sein Gesicht. Die Muskeln um den Mund herum waren nur ganz leicht angespannt und streckten die Mundwinkel ein bisschen zur Seite, aber die Muskeln um die Augen herum waren angespannt. Es wirkte gleichzeitig entspannt und fokussiert auf sie.

»Warum hast du hier allein gegessen?«, fragte sie.

Über ihre Suppe hinweg sah sie sein graues Oberteil und den weißblonden Zopf, der auf der einen Seite seines Halses vorbei fiel und ordentlich

und glatt auf ihm haftete. Sie mochte die schwarze, samtene Schleife, mit der die Haare hinten zusammengebunden waren, aber gerade konnte sie nur einen Zipfel davon sehen.

»Das wären dann wohl auch zwei Fragen von deiner Seite, die ich nicht beantworte.«, erwiderte er.

Myrie blickte überrascht auf. »Damit hätte ich nun nicht gerechnet.«, gab sie zu.

»Hast du inzwischen eine Antwort auf eine deiner letzten Fragen gefunden?«, fragte er.

Myrie schüttelte den Kopf. Sie überlegte, vielleicht auch eine Datei mit Fragen speziell auf Lunosch bezogen anzulegen.

»Dann beantworte ich dir die erste.«, beschloss Lunosch.

Myries Augen verengten sich schon wieder. Sie mochte nicht, dass er nett zu ihr war. Wenn es ehrlich gemeint war, war ihr der Kontrast zu groß. Und wenn es gespielt war, war es gefährlich. Aber sie vermutete, dass er gerade nicht plante, ihr eine Falle zu stellen, sondern dass er nur davon ablenken wollte, dass er hinterhältig war, um eine mögliche Falle später einfacher stellen zu können.

»Es gibt Gesetze, in deren Rahmen ich geblieben bin, als ich dich in deinem Zimmer besucht habe. Beispielsweise habe ich dich nicht angefasst, und eben nicht real gefesselt.«, leitete er ein.

Myrie nickte resigniert. »Ich weiß.«, sagte sie leise. »Allerdings hast du mich angefasst.«

»Habe ich?«, fragte er.

»Du hast mich mit deinem Ärmel gestreift.«, erläuterte sie.

»Hast du mich daran erkannt? An der Textur des Ärmels?«, fragte er und wirkte verblüfft.

Myrie schüttelte den Kopf. Dann ärgerte sie sich, weil es besser gewesen wäre, wenn sie nicht reagiert hätte.

»Nicht die Textur des Ärmels also.«, stellte Lunosch fest. »Aber die Berührung war ja an sich auch im Rahmen. Ich hatte auch danach zuvor gefragt.«

»Zweckgebunden allerdings.«, erinnerte Myrie. »Aber der Zweck war nicht sehr klar definiert. Möchtest du mir nun die Frage beantworten?«

»Du warst geknebelt und hast schwer geatmet. Es hätte passieren können, dass du durch falsche Atmung irgendwie bewusstlos geworden wärest. Hätte ich dich in der Situation allein gelassen, wäre das fahrlässig gewesen und unterlassener Hilfeleistung gleichgekommen.«, erklärte er.

Bei der Beschreibung fühlte Myrie ein weiteres Mal nach, was sie in der Situation selbst gefühlt hatte. Es war das deutlichste Echo der Gefühle bisher und Tränen traten ihr wieder in die Augen. Sie senkte den Blick wieder auf die Suppe und versuchte gleichmäßig zu atmen. Es gelang ihr nicht. Es machte sie wütend. Nun, da sie nicht gefesselt war, hätte sie sich verteidigen können, aber es ergab keinen Sinn. Gerade würde ihr nichts geschehen. Es sei denn, ihre Erlaubnis an ihn, sie berühren zu dürfen, galt irgendwie noch immer.

»Ich möchte, dass du mich nicht mehr anfasst. Und du darfst mein Zimmer nicht betreten.«, sagte sie so ruhig sie konnte, aber ihre Anspannung war deutlich hörbar.

»Möchtest du, dass ich gehe?«, fragte er leise und sanft.

Myrie nickte schneller, als sie darüber wirklich hatte nachdenken können.

Lunosch stand auf und ging. Nicht eilig, aber auch nicht langsam, und auch nicht wütend. Myrie hob den Blick, als er sich abgewandt hatte. Er strich den Zopf auf seinen Rücken, bevor er die Terrassentür erreichte. Es wirkte wie eine alltägliche Bewegung für ihn, aber er tat sie langsam und gezielt, sodass sein Zopf sortiert auf dem Rücken landete, und die Haare nicht zuvor auf dem Oberteil haften blieben.



Myrie blickte in die andere Richtung auf die benachbarten Häuser hinab. Sie sahen alle verschieden aus. Eines hatte ein rotes Ziegeldach, ein anderes ein lilanes, das nach innen gewölbt war. Ein drittes war sehr glatt, recht wenig geneigt und grün. Aber insgesamt waren sich die Stile ähnlicher, als sie es über die ganze Stadt verteilt waren. Und Myrie hatte immer noch sehr wenig von Fork gesehen. Wenn sie allerdings von Fork mehr sehen wollte, dann waren es mehr solcher verborgener Winkel wie dieser Parkplatz, den Daina ihr gezeigt hatte. Und beim Gedanken an Daina, ihren Rückzugsort und die Geschichte mit Ska fühlte Myrie sich besser.

Sie löffelte still und langsam ihre Suppe, und als sie fertig war, hörte sie ihre Nachrichten ab. Eine war von ihrer Schwester, die ihr mitteilte, dass sie mit Merlin gesprochen habe und nun beruhigt wäre, aber sich wirklich freuen würde, wenn Myrie bald mal mit ihr reden würde. Außerdem hatte Merlin ihr anscheinend von ihrem Plan erzählt, dass sie auf den Ehrenberg steigen wollten, und Ahna hoffte, dass Myrie mehr als nur ein Wochenende der Ferien in Byrglingen verbringen würde.

Eine weitere kurze Nachricht war von ihrem Papa, der ihr einfach mitteilte, dass er sie lieb hatte. Sie musste die Luft anhalten und lächeln, als sie sie abhörte, und fühlte sich sofort noch etwas wohler dadurch.

Die letzte war ebenfalls kurz und stammte von Sarina: »Wenn du wieder da bist, sag bitte Bescheid, dann komme ich dich in deinem Spielraum besuchen und erkläre dir alles.«

Myrie antwortete Omantra in Gebärdensprache diktierend, dass sie gleich dort wäre und warten würde, und brach auf. Sie traf gleichzeitig mit Sarina dort ein.

»Wir haben Glück!«, sagte er. »Gerade ist nicht so viel los und ich konnte rasch pausieren.«

Myrie öffnete die Tür ihres Spielraums und trat ein.

Sarina blieb vor der Tür stehen. »Würdest du mich hineinbitten?«, bat er.

Myrie winkte ihn herein und hoffte, dass die Geste reichte. Sie reichte. »Hätte dich andernfalls das EM-Feld ausgesperrt?«, fragte Myrie.

»Wahrscheinlich.«, antwortete Sarina. »Und falls nicht, was ja zwangsläufig der Fall gewesen wäre, wenn ich keinen EM-Anzug tragen würde, wäre dir vielleicht jemand geschickt worden. Hoffentlich nachdem du rückversichernd gefragt worden wärest, ob der Besuch unerwünscht wäre.«

Myrie nickte.

Sarina schloss die Tür hinter sich. »Dein Raum ist der, der zuletzt auf Wanzen gecheckt wurde, deshalb hier.«, erklärte er.

»Ich habe gerade Lunosch getroffen. Er hat mich nicht berührt, aber es gibt ja auch diese Krecken.«, entgegnete Myrie.

Sarina seufzte. »Mit dem Risiko müssen wir nun leben. Ich habe keine Lust, das Reden mit dir noch länger vor mir herzuschieben.«, sagte er.

Myrie nickte wieder. Sie ließ sich an der Wand in einen Schneidersitz nieder und Sarina setzte sich neben sie.

»Was wollte Lunosch.«, fragte er neugierig.

»Er wollte unter anderem wissen, ob du das Auge bist.«, antwortete Myrie.

Sarina zog scharf die Luft ein und Myrie deutete, dass er dann wohl tatsächlich das Auge war.

»Wie hast du reagiert?«, fragte er.

»Gar nicht. Vielleicht etwas verwirrt. Ich kannte bis dahin den Begriff Auge noch gar nicht. Und ich musste etwas nachdenken, bis ich mich daran erinnert habe, dass du Geist bist.«, berichtete Myrie.

»Puh, dann ist Dainas Plan aufgegangen.«, sagte Sarina. »Sie meinte, wenn niemand aus der Spielgruppe wisse, dass ich das Auge bin, dann könnten sich die Mitglieder schlechter verraten.«

Myrie nickte. »Hätte ich es gewusst, hätte ich vielleicht tatsächlich anders reagiert. Aber ich mag es trotzdem nicht, dass wir es nicht gewusst haben.«, sagte sie.

»Ich auch nicht.«, murmelte Sarina leise und sah zwischen seine angezogenen Knie auf den Boden.

Er war fast barfuß. Myrie betrachtete seine schmalen, dunklen Füße, die

sie durch den dünnen EM-Anzug hindurchsehen konnte. Sie konnte die Sehnen sehen und das mochte sie.

»Daina war so vorsichtig, dass sie sogar niemals mit mir über die Rolle als Auge gesprochen hat, wenn wir uns nicht persönlich dazu getroffen haben.«, fuhr Sarina fort. »Und auch damit hatte sie recht. Andernfalls wüsste Limbus nun ebenfalls Bescheid, denn sie haben uns ja abgehört.«

Myrie nickte. Die beiden Ansichten dieser Begebenheit kämpften in ihr: Dass Daina recht hatte, dass dieses Verschweigen dazu führte, dass andere Spielgruppen weniger leicht wertvolles Wissen erlangen konnten, und dem entgegen, dass sie es unangenehm fand, wenn die Spielgruppe nicht über so etwas in Kenntnis gesetzt wurde. Wenn Daina ihr Wissen nicht teilte, dann führte das dazu, dass eigentlich nur sie die Gruppe leiten und sinnvolle Entscheidungen fällen konnte. Und das wiederum hatte zur Folge, dass sie keine gleichwertigen Mitglieder sein konnten. Das wäre in Ordnung gewesen, wären sie je gefragt worden und hätten zugestimmt.

Wäre Myrie allerdings gefragt worden, ob sie einverstanden wäre, dass ihr Informationen vorenthalten würden, hätte sie sicher abgelehnt.

»Was ist eigentlich genau die Rolle des Auges?«, fragte Myrie. Sie hatte gezögert diese Frage zu stellen. Sie hatte ein wenig Angst, dass Sarina wieder so reagieren würde, als wäre das Wissen, dass sie eigentlich längst hätte haben müssen. Aber das tat er nicht.

»Es beobachtet. Es versucht heimlich Informationen einzuholen. Zum Beispiel könnte dazu gehören, dass es Mitgliedern anderer Spielgruppen nachschleicht und herausfindet, was die Pläne der anderen Spielgruppe sind.«, erklärte er. »Oh, und so etwas wie die Verwanzung eines Zimmers würde auch dazu gehören.«

Myrie dachte an den Abend nach ihrem ersten Besuch in Fork zurück, als anschließend eine Krecke in ihrer Kleidung gefunden und dann ihr gesamtes Zimmer nach Wanzen abgesucht worden war. Das Zimmer fühlte sich inzwischen sehr weit weg an, aber der Gedanke an es war angenehm vertraut.

Wenn Lunosch das Auge von Limbus war, dann war er vielleicht

tatsächlich dafür verantwortlich, dass sie verwandt gewesen war. Damals hatte sie das anders eingeschätzt, aber nun erschien es ihr gar nicht so unwahrscheinlich.

»Ist es nicht eigentlich sinnvoll, wenn viele aus einer Spielgruppe Beobachtungen anstellen?«, fragte sie.

»So Beobachtungen, die man nebenbei machen kann, ja. Aber ein richtiges Nachschleichen wird auffälliger, wenn das viele tun.«, widersprach Sarina. »Manche Spielgruppen haben mehr als ein Auge. Zwei ist eine ganz gute Zahl, meint Daina.«

»Aber unsere Spielgruppe hat nur ein Auge?«, fragte Myrie.

»Ich vermute es. Aber über mich hat Daina ja auch nicht mit den anderen gesprochen. Sie meinte nur einmal, dass ich das einzige Spielgruppenmitglied wäre, dass in der Lage wäre, sich an sie heranzuschleichen.«, sagte Sarina nachdenklich. Er klang nicht stolz darauf, überlegte Myrie, sondern sagte es sachlich. Mehr nur zu dem Zweck, um zu mutmaßen, ob ihre Spielgruppe tatsächlich nur das eine Auge hatte.

Myrie überlegte, dass Daina auch damit wieder recht hatte. Ihr kam die Situation in der letzten Virtualität in den Sinn, in der Gothilla fast ihre gesamte Spielgruppe aufgespürt und getötet hatte. Alle, bis auf Sarina.

Myrie war sensibel für Bewegungen in ihrer Umgebung, die nicht dort hingehörten, und manchmal war sie dennoch überrascht, dass Sarina plötzlich irgendwo auftauchte. Verglichen mit dem Rest der Spielgruppe bekam sie es aber doch sehr oft mit.

Sie fragte sich, ob das nicht auch eine gut einsetzbare Fähigkeit war. Aber wahrscheinlich war sie vor allem zusammen mit der Fähigkeit wertvoll, selbst dabei im Verborgenen zu bleiben.

»Ich habe den Rest der Spielgruppe darüber informiert, dass ich KontrA-Mitglied war und auch wieder bin.«, sagte Sarina. »Dass ich auch Auge bin, wissen sie noch nicht. Da würde ich gern zunächst noch einmal mit Daina drüber streiten wollen. Bei unseren vergangenen Streits hat sie mich noch überzeugt, es zu lassen.«

Myrie blickte überrascht auf. »Du hast die anderen über die Kontra-Karriere informiert.«, wiederholte sie. »Das erleichtert mich.«

»Mich auch.« Sarina atmete tief ein und aus und wirkte dabei, als wäre eine Last von ihm gefallen. »Auch wenn ich mir vorstellen kann, dass es nicht einfacher wird. Nun werden auch Hermen und Merlin ständig darauf achten, ob sie vielleicht beobachtet werden und mich gegebenenfalls erkennen. Das wird sie nicht unbedingt entspannen.«

»Was ist mit Theodil?«, fragte Myrie.

»Er wusste es. Du warst doch nicht das einzige Mitglied, dass es mitbekommen hat. Aber er hat nichts gesagt. Er hat sich einfach seinen Teil dabei gedacht.«, erzählte Sarina. »Manchmal beeindruckt er mich wirklich.«

»Hmm.«, machte Myrie. »Vielleicht kennt er Daina einfach schon sehr lange und das hilft ihm dabei, so etwas zu errahnen.«

Sarina nickte. »Bestimmt.«, bestätigte er.

»Aber ich würde schon gern verstehen, warum du mich auf dem Bahnhof verraten hast.«, sagte Myrie.

»Ich wusste, darauf steht nur Gefängnis, was dir ohnehin wahrscheinlich passiert wäre, und ich konnte überzeugend behaupten, dass du vielleicht im Zug oder an der anderen Haltestelle außerhalb von Torus eine Kontaktperson haben könntest. Deshalb durfte ich dann mitfahren.«, erklärte Sarina.

Myrie dachte kurz darüber nach, und lächelte dann zufrieden. So ergab es einen Sinn und das Bild stimmte.

»Bist du böse?«, fragte Sarina.

»Wieso sollte ich?«, fragte Myrie zurück.

Sarina legte die Stirn in Falten und blickte sie mit erhobenen Augenbrauen an. »Weil ich dich verraten habe?«, fragte er in einem Tonfall, als täte Myrie nur so, als wäre sie schwer von Begriff.

Es kränkte Myrie. Sie fragte sich, wie sie reagieren sollte, aber ihr fiel nichts Sinnvolleres ein, als logisch zu argumentieren, warum sie nicht böse war. »Na ja, das war, damit du die Stadt verlassen konntest, oder nicht?«

»Verraten ist verraten.«, wandte Sarina ein.

»Finde ich nicht.«, widersprach Myrie. »Du hast das Spiel vorangetrieben. Das Risiko, dass ich dafür ins Gefängnis gehe, war zuvor abgesprochen. Wenn dazu gehört, dass du mich verrätst, dann ist das so. Ich war etwas sauer, weil ich nicht informiert war. Aber du hast nun alle informiert. Ich verstehe wirklich nicht, warum ich böse sein sollte.«

»Du bist schon eine sehr besondere Person, Myrie. Danke.«, sagte Sarina leise und verwundert.

»Meinst du?«, Myrie runzelte misstrauisch die Stirn.

»Hermen war sehr sauer, als er herausgefunden hat, dass ich ihm das eine Mal die Polizei auf den Hals gehetzt habe. Wir hatten uns gerade ein bisschen verstanden. Nun verhält er sich mir gegenüber wieder richtig mies.«, berichtete Sarina, »Wenn du nicht böse bist, freue ich mich so sehr, wenn du wieder mitspielst. Die Inspielcharaktere geben nicht genug her, um eine Karriere bei der Kontra zu starten. Nur, wenn ihnen Informationen entlockt werden, so wie du das mit Holde gemacht hast.«

»Das ist ein Teil der Virtualität, den ich nicht so sehr mag.«, gab Myrie zu.

»Ich finde das irgendwie raffiniert gemacht und witzig.«, sagte Sarina und lächelte.

Myrie beobachtete sein Gesicht, seine fast schwarzen Augen, und den nicht weißen Glaskörper darum herum, und fragte sich, warum sie nicht auf Sarina gekommen war, als sie ihn das erste Mal in der Gasse fixiert hatte. Sie wusste einfach nicht, wie viele solcher Augen es gab, und ihr war zu dem Zeitpunkt noch nicht aufgefallen, dass die Nase angeklebt gewesen war, und auch anderes angepasst.

»Nur in der Virtualität.«, ergänzte Sarina. »Ich mag es zu schauspielern. Real würde ich so etwas nie tun.«

Myrie nickte. »Das hatte ich auch nicht vermutet.«, sagte sie.

»Du hattest mich so skeptisch angeblickt.«, begründete Sarina das sich erklären.

Myrie senkte den Blick wieder auf ihre eigenen Füße.

»Hast du weitere Fragen?«, fragte Sarina.

»Magst du es, das Auge zu sein?«, fragte Myrie.

»An sich schon.«, antwortete Sarina und wirkte nachdenklich. »Es macht mir, wie gesagt, Spaß, zu schauspielern. Ich mag auch gern beobachten. Aber ich mag nicht die eigene Spielgruppe belügen oder sie eben nicht einzuweihen. Ich glaube, das hatte dich auch gestört, richtig?«

Myrie nickte, ohne aufzublicken.

»Aber das ganze Strategische hinter dem Beobachten zum Beispiel mag ich sehr gern.«, ergänzte Sarina mit einem Lächeln. »Noch andere Fragen?«

»Gerade nicht. Ich würde weiterspielen mögen, denke ich.«, entgegnete Myrie.

»Fein.«, erwiderte Sarina und erhob sich. »Fragen bezüglich mir in der Rolle des Auges nicht über Kanäle, solange ich nicht mit Daina gestritten habe. Ob du den anderen generell davon erzählst, also außerhalb von Kanälen, überlasse ich dir, aber ich hätte den Vorzug, dass du das mir überlässt.«

Auch Myrie erhob sich. »Fürs erste.«, erklärte sie sich bereit.

»Danke.«, sagte Sarina. »Reden über meine KontrA-Karriere ist in Ordnung. Das wollte Daina auch nicht, aber das ist mir zu nah am Geschehen, das habe ich nun eben einfach gemacht.« Er verließ ihren Spielraum und winkte, als er ging. Dann drehte er sich doch noch einmal um, bevor er die Tür schloss. »Machst du wieder Outlaw?«

Myrie nickte.

»Sehr gut!«, sagte Sarina, lächelte und schloss die Tür.

Myrie überlegte, dass er vielleicht gerade so etwas wie die Rolle des Gehirns übernommen hatte, weil Daina nicht da war, und er so viel wusste. Auf diese Art war er vielleicht doch Lunosch gar nicht so unähnlich. Außer, dass er nicht fies war. Auf gewisse Weise war er das vielleicht doch, wenn ihm das Ausspielen eines KontrA-Mitglieds Spaß machte. Aber es richtete sich nicht gegen andere Mitspielende. Oder doch?

Dennoch, er war so wütend gewesen, als er von Lunoschs Falle erfahren hatte, so etwas würde er sicher nicht tun.



Myrie landete in der Virtualität dort, wo sie sie verlassen hatte, auf dem Flur der Schule. Es war auch in der Virtualität gerade Mittag. Sonnenlicht flutete den Flur. Myrie hielt sich nicht in der Schule auf. Sie kannte das Gebäude bereits sehr gut und sie hatte ein bestimmtes Ziel. Sie hätte nicht damit gerechnet, dass sie sich durch wenig handlungsrelevante Elemente der Virtualität aufhalten lassen würde, aber eben dies passierte, als sie das Gebäude verließ: Laub fiel von den Bäumen und wehte umher. Die ganze Landschaft hatte einen Rotstich bekommen und roch herbstig. Kleine Schneeflöckchen rieselten vereinzelt vom Himmel und zerstoben, blieben nicht liegen. Es war ein wunderschöner Anblick und Myrie überlegte einen Augenblick, ob sie doch einen Abstecher zum See machen wollte.

Aber stattdessen suchte sie das Hochhaus neben dem Archiv-Gelände auf, von dem aus sie auf jenes gesprungen war. Sie stieg die vielen Treppen hinauf und widerrief die Übertragungserlaubnis kurz bevor sie oben war. Sie ließ sich nur einen Augenblick Zeit, sich von hier oben Torus im Herbst anzusehen. Dann sprang sie, den Blick nach oben gerichtet. Sie sprang dieses Mal nur hoch, nicht weit, und landete daher wieder auf dem Dach. Aber das viereckige Etwas war wieder aus dem Nebel aufgetaucht. Sie suchte die Leiter, die sich nur wenige Stockwerke unter ihr in einem Abstellraum befand, dessen Schloss klemmte, weshalb sich die Tür öffnen ließ. Die Klappleiter war nicht hoch genug für den Zaun um das KontrA-Gelände herum, aber sie erhoffte sich, damit das Viereck nicht nur im Sprung sehen zu können. Also stellte sie sie auf dem Dach auf und kletterte hinauf.

Das Viereck war groß und ein paar längliche Stiele ragten ihr von dort aus entgegen. Antennen erkannte Myrie. Sie stieg die Leiter ganz nach oben und stellte sich auf die oberen Sprossen, so wie man real nie auf einer Leiter stehen sollte, ging in die Hocke und sprang. Und es geschah, was sie

sich beim Anblick des Daches über ihr überlegt hatte, denn ein Dach war es. Am Scheitelpunkt ihres Sprunges drehte sich die Schwerkraft um und sie fiel in die andere Richtung auf das Dach eines anderen Hochhauses.

Einen Augenblick dachte sie, einen anderen Weg gefunden zu haben, in eine andere Stadt zu gelangen. Aber sie kannte dieses Hochhaus, es stand ebenso in der Stadt Torus. Einen kurzen Moment war sie darüber enttäuscht, dann aber durchströmte sie Aufregung, als ihr die Bedeutung klar wurde. Man konnte abkürzen auf diese Art und Weise. Der Name der Stadt ging ihr wieder durch den Kopf. Sie hieß nicht nur Torus, weil man in beiden Richtungen im Kreis gehen konnte, sie aber eigentlich nur aus einem Quadrat bestand, sondern sie hieß auch so, weil sie auf die Innenseite eines Torus gebaut war, und man auch durch die Luft entsprechend sich gegenüberliegende Punkte erreichen konnte. Nun war nur noch die Frage, was gegenüberliegende Punkte waren.

Aber das war relativ einfach. Sie konnte das eine Hausdach, von dem aus sie geprungen war, in der Karte mit dem Hausdach verbinden, auf dem sie gelandet war, und dann wusste sie, entlang welcher Linie der Torus gewickelt war. Überrascht stellte sie fest, dass dies nicht entlang einer der Richtungen des Straßennetzes war, sondern etwas verdreht dazu. Betrachtete man diese eingezeichnete Linie nun, so hieß es wohl, dass es jeweils auf den Parallelen zu dieser Punktpaare gab, die voneinander aus erreichbar waren, vorausgesetzt, die Stadt war nicht seltsam verzerrt. Sprich, würde man auf einer solchen Linie einen Punkt wählen, dann wäre der Gegenpunkt auf der Linie auf halber Strecke einmal um die Virtualität herum.

Wenig überrascht stellte Myrie fest, dass gegenüber vom Archiv-Gelände ein Hochhaus lag. Ebenfalls ein Hochhaus, mit einer leicht zugänglichen Leiter. Sie verließ das Dach, auf dem sie war, und erlaubte nur auf dem Spazierweg in Richtung des anderen Hochhauses die Übertragung wieder. Es sagte ihr zu, dass der Weg am See vorbeiführte. Sie hielt ihre Füße in das kalte Wasser. Ein paar Enten quakten sie an. Aber sie löste sich bald wieder davon und betrat auf der gegenüberliegenden Seite des Sees das Hochhaus,

kurz nachdem sie die Übertragungserlaubnis wieder widerrufen hatte. Sie eilte auf das Dach hinauf, musste noch einmal umkehren, weil sie die Leiter vergessen hatte. Dann sprang sie erneut auf die gleiche Art.

Sie landete an einer nicht gut einsehbaren Stelle auf dem flachen Dach des Archivgebäudes, fand ein halb geöffnetes Dachfenster und gelangte so hinein.

Der Kurze Weg

Myrie ließ sich vom Dachfenster auf den Boden fallen, nachdem sie sich vergewissert hatte, dass sich unter ihr nichts bewegte, und befand sich auf einer Art Dachboden. Vielleicht war es auch gar kein Dachboden. Der Raum hatte keine Schrägen. Aber kleine Staubpartikel bewegten sich im Licht, das durch die Dachfenster hereinkam, die Wände waren nicht tapeziert, das Dachgebälk nicht verkleidet. Zusammen mit der Einrichtung machte es einen für einen Dachboden typischen Eindruck. Es gab ein paar Regale aus Aluminiumbögen mit Löcherplatten, teils leer und teils mit Aktenordnern gefüllt. Ein Kleiderständer stand nicht parallel zu den Wänden ausgerichtet im hinteren Bereich. In einer zwischen den Regalen einsehbaren Ecke lagen alte Koffer und Taschen. Die Möbel und Gegenstände machten den Eindruck, als seien sie nacheinander hier hinauf geschafft worden und dann an einen ohne viel Überlegen gerade passend wirkenden Ort gestellt worden.

Der Raum war länglich und es gab viel mehr Gerümpel, als Myrie auf einen Blick hätte erfassen können, sogar obwohl manche Stellen des Raums kahl und leer waren. Sie sah eine Tür am anderen Ende des Raums und begab sich zunächst in eine Nische, von der aus sie diese Tür nur noch durch den Spalt zwischen zwei Aktenordnern in einem Regal hindurch sehen konnte. Auf diese Weise würde sie wissen, wenn jemand den Raum beträte, aber würde selbst nicht gesehen werden.

So versteckt fühlte sie sich das erste Mal, seit sie die Virtualität wieder betreten hatte, wieder in der Lage, ruhiger zu denken. Sie stellte fest, dass sie sehr aufgeregt war und Angst hatte. Angst hatte sie, weil sie vermutete,

dass sie nicht ins Gefängnis kommen würde, sollte sie hier erwischt werden, sondern direkt in die Folterkammern. Die Aufregung kam durch das Lösen des Torus-Rätsels. Es erfüllte sie nicht nur mit dem Gefühl, ein größeres, zunächst schwer zu durchblickendes und doch einfaches Konzept verstanden zu haben, sondern auch, weil sie die Idee dahinter zutiefst bewunderte. Beide Aspekte führten dazu, dass sie breit grinste und die Luft anhielt. Wenn sie jetzt zu sprechen versucht hätte, dann wäre es etwa so schwierig gewesen, wie das Lachen zu vermeiden, wenn man etwas sehr witzig fand.

Aber sie wusste, dass sie wohl bald reden sollte. Dies war keine Spielsituation, in der sie die weitere Planung allein übernehmen sollte. Vielleicht wäre es viel praktischer, wenn ihr andere Spielgruppenmitglieder auf den Dachboden folgten.

Sie verharrte einige Augenblicke, sich vorstellend, wie Torus aussehen würde, wenn der Nebel nicht dort wäre. Sie kam zu dem Ergebnis, dass das eigentlich gar nicht so richtig ging. Der kleinere Torusumfang, also der Abstand von einem Hochhaus einmal um Torus herum zu sich selbst, war so kurz, dass sie die Krümmung hätten sehen müssen. Noch dazu hätten sich die Dächer der Hochhäuser bei deren Höhe im Vergleich zu diesem Umfang überschneiden müssen. Myrie scheiterte dabei, sich ein sinnvolles Modell der Virtualität auszumalen. An ein optisches war wegen der Inkonsistenzen der Längen ohnehin nicht zu denken, aber auch ein abstraktes bekam sie nicht konstruiert.

Sie spürte, wie durch diese konkreteren Gedanken zur Geometrie ihre Begeisterung handhabbarer wurde, wie sie sie allmählich nicht mehr so arg überforderte, und überlegte gerade, dass sie nun vielleicht sprechen könnte. Aber mit der Vorformulierung dessen, was geschehen war, holte sie das Gefühl sofort wieder ein. Ein Gefühl der Begeisterung, das so groß erschien, als würde es überhaupt nicht in sie hineinpassen.

Sie hob die Filterung für den Gesprächskanal auf. Vielleicht würde es ihr leichter fallen, wenn sie die anderen reden hörte, überlegte sie. Die ersten paar Wortwechsel verstand sie nicht, weil es ihr nicht gelang, sich

auf den Inhalt zu konzentrieren, aber sie nahm wahr, dass die Stimmung angespannt war. Hermen sprach wütend, Merlin beschwichtigte, aber er klang auch nicht gelassen. Das war bemerkenswert, fand Myrie. Merlin war sonst fast immer gelassen. Sarinas Stimmung konnte Myrie nicht so gut einordnen, aber er hatte einen ebenfalls recht hohen Redeanteil.

»Es liegt vor allem daran, dass Daina, Myrie und Theodil doch ganz schön lange fort waren.«, sagte er. »Wenn nur drei Personen dabei sind, ist es wirklich nicht einfach, es sinnvoll weit unterm Limit zu fahren.«

»Daina hatte Schlaf wirklich nötig.«, murmelte Merlin.

»Ich denke, das ist uns allen klar.«, bestätigte Hermen. »Aber dann muss man eben besser aufpassen, anstatt dass der übrige Teil der Spielgruppe dieses Eigenleben ausbaden muss.«

»Was eigentlich ausbaden?«, fragte Sarina. »Soweit ich das sehe, sind wir beinahe rausgekommen. Welcher Schaden ist dabei entstanden? Auch wenn ich sagte, es sei nicht einfach mit dem Limit, habe ich es doch immer eingehalten, oder etwa nicht?«

»Sagt er wenige Augenblicke, nachdem mein Alarm meldet, dass wir gerade unter die 90% geraten sind.«, meinte Hermen in einem Tonfall, von dem Myrie vermutete, dass er etwas mit Sarkasmus zu tun hatte.

»Das liegt aber gerade nicht an mir. Ich übertrage fleißig seit mindestens zwei Spieltagen.«, sagte Sarina.

Es blieb einen Moment still in der Leitung. Myries Gefühl der Begeisterung wurde von einem Nervositätsgefühl verdrängt. Sie vermutete stark, dass es um die Übertragunserlaubnis und den damit zusammenhängenden Zugriff auf Videomaterial ging, den sie nun nicht mehr hatten, und dass dies an ihr lag.

»Es liegt an Myrie, denke ich.«, kam Hermen genervt zum Schluss. »In den letzten Aufnahmen, die wir haben, kommt sie nicht vor, war aber online.«

Myrie nickte, aber das sah natürlich niemand. Dann atmete sie zwei Mal tief ein und aus.

»Myrie?«, sprach Merlin sie außerhalb des Kanals an.

»Ich bin im Archiv.«, antwortete sie in den Kanal.

Die Reaktionen kamen zögernd.

»Ui!«, sagte Merlin als erstes, dieses Mal wieder in den Kanal.

»Ich dachte, wir hätten uns geeinigt, dass du wieder Outlaw machst?«, wunderte sich Sarina.

Myrie nickte wieder. Dann schüttelte sie den Kopf darüber, dass sie diese Gesten machte.

»Wie?«, fragte Sarina schließlich irritiert, vielleicht verzweifelt. »Ich dachte, ich hätte herausgefunden, wie ich die KontrA-Karriere effizient voranbringen kann.«

»Deine Methode scheint nicht sehr effizient zu sein. Myrie kann höchstens einen Inspieltag KontrA-Mitglied sein.«, sagte Hermen und Myrie konnte ihn dabei Grinsen hören, ohne, dass es glücklich klang.

»Ich bin nicht KontrA-Mitglied.«, sagte Myrie. »Ich bin wieder auf das Gelände gesprungen, aber dieses Mal von Hochhaus 4. Die Virtualität ist nämlich tatsächlich ein Torus.« Sie überlegte, wie sie mit der Erklärung verständlich fortfahren könnte, aber die Begeisterung kehrte zurück, ihre Atemwege verklemmten sich und sie brachte keinen weiteren Ton heraus.

»Ich verstehe kein Wort.«, beschwerte sich Hermen. »Kannst du dich klarer ausdrücken?«

Myrie zögerte, dann schüttelte sie für sich den Kopf.

»Oh!«, rief Merlin. »Du meinst, es ist nicht einfach topologisch ein Torus, sondern auch auf die Innenseite eines Torus gebaut?«

»Topologisch?«, fragte Sarina.

»Das beschreibt dieses in beiden Richtungen im Kreis gehen können.«, erklärte Merlin den Begriff. »Weil es eben die gleichen Wege sind, die es gäbe, wäre die Virtualität auf die Außen- oder Innenseite eines Torus gebaut.«

»Ja, das hatten wir schon.«, sagte Hermen ungeduldig. »Was ist die neue Erkenntnis?«

»Dass nicht nur die ebenerdigen Wege die Topologie eines Torus' widerspiegeln, sondern auch die Luftwege. Die Stadt ist auf die Innenseite

eines Torus' gebaut, sprich, man kann durch den Luftweg von«, – Merlin zögerte einen Moment –, »von Hochhaus 4 auf das Archiv-Gelände springen. Das müsste passen. Meinst du das, Myrie?« Er klang aufgeregt.

»Ja.«, presste Myrie in einem kurzen Moment hervor, in dem sie ihre Luftzufuhr ausreichend dafür kontrollieren konnte.

»Das ist«, – Merlin suchte nach Worten –, »unsagbar cool!«

Myrie grinste aus Freude daran, dass er dieses Gefühl mit ihr teilte.

»Kannst du das vielleicht auch etwas genauer erklären?«, fragte Hermen, »Aber vielleicht nachdem wir eine Lösung für das Problem gefunden haben, dass Myrie Aufnahmezeit saugt?«

»Ich schlage vor, wir verlassen einmal alle gemeinsam die Virtualität und treffen uns in der Küche. Ich denke, neben dem Verstehen, was uns Myrie sagen will, ist es sicher auch nicht verkehrt, über das weitere Vorgehen zu sprechen, wie wir sinnvoll ausnutzen, dass Myrie ohne KontrA-Hintergrund im Archiv ist.«, brachte Sarina an.

»Ich denke, es ist besser, wenn nur Myrie die Virtualität verlässt, aber im Gesprächskanal bleibt.«, entgegnete Hermen. »Das ist zwar unschön für sie, aber wenn wir alle die Virtualität verlassen, füllen wir das Konto ja nicht wieder auf.«

»Da hast du recht. Myrie, ist das in Ordnung für dich?«, stimmte Sarina zu.

Myrie antwortete nicht, aber verließ das Spiel. Da die anderen unabhängig von den Aufnahmen die Information einsehen konnten, wenn sie in der Virtualität war, hoffte sie, dass mindestens eines der anderen Mitglieder das mitbekam. Sie hatte Glück. Theodil teilte es den anderen mit.

Myrie streifte ihre VR-Brille ab und setzte sich an die Wand des kahlen Raums gelehnt auf den Boden. Sie sah, wie immer, fast nichts, weil sie das Licht nicht anschaltete. Es hätte hier aber auch nichts Interessantes zu sehen gegeben. Sie spürte, wie ihre Finger vor Anspannung zitterten.

»Das ist dann wohl eine Virtualität mit einem Kurzen Weg und wir sind dabei ihn zu finden.«, hielt Sarina fest.

»Ist der Kurze Weg wieder eine Bezeichnung für irgendetwas Typisches

für das Spiel?«, fragte Merlin. »Ich meine, den Begriff schon einmal gehört zu haben, aber erinnere mich gerade nicht richtig.«

»Genau.«, antwortete Sarina. »Beim Erfinden von Virtualitäten für das Spiel bauen Spielgruppen manchmal Wege ein, die entsprechende Virtualität zu lösen, die sehr schnell gehen, aber sehr schwierig zu finden sind und gegebenenfalls viele fiese Fallen beinhalten. Sie machen das, damit sie selbst das Spiel in besonders kurzer Zeit abschließen können, um mehr Zeit für die anderen Spiele übrig zu haben.«

»Richtig, wir hatten überlegt, ob wir auch so etwas wollen.«, erinnerte sich Merlin.

Myrie erinnerte sich nicht daran. Wenn Merlin diese Information nicht parat gehabt hatte, dann war es wahrscheinlich auch nur eine kurze Idee gewesen, von der Myrie vielleicht einfach gar nichts mitbekommen hatte.

»Und wir hatten uns dagegen entschieden, weil es nicht ungefährlich ist.«, erinnerte Sarina. »Weil zum einen die anderen Spielgruppen durch das Finden dieser Wege stark in Vorteil geraten könnten, und zum anderen, weil die Fallen ja auch für die eigene Spielgruppe gefährlich werden könnten und was das Bestehen des Tests zur Zulassung gefährdet hätte.«

»Du meinst also, dass Limbus dieses Risiko eingegangen ist, und Myrie gerade dabei ist, diesen Weg zu finden?«, fragte Hermen.

»Genau.«, antwortete Sarina.

»Hast du inzwischen verstanden, wie das mit Torus gemeint war?«, erkundigte sich Hermen.

»Ich glaube schon.«, erwiderte Sarina und machte seinerseits einen Erklärungsansatz.

Myrie versuchte zunächst, Sarinas Ausführungen zu folgen, weniger dem Inhalt, als wie er es erklären würde. Sie wusste, dass sie Schwierigkeiten hatte, solche Erkenntnisse in Worte zu kleiden, und hätte sich vielleicht gern etwas abgucken lassen. Aber sie konnte sich nicht darauf konzentrieren. Stattdessen gingen ihre Überlegungen wieder dazu über, sich die Virtualität physischer vorzustellen, ein Modell dafür zu finden.

Sie bemerkte allerdings, als der Moment kam, an dem Sarina Erfolg

hatte, Hermen die Methode verstanden hatte, auf das Archivgelände zu gelangen, und das Gesprächsthema sich änderte.

»Die Frage ist also nun: Sollten wir alle auf das Archiv springen?«, begann Hermen.

»Das halte ich für sehr gefährlich.«, wandte Sarina ein. »Also, wir sollten das in Betracht ziehen. Ich vermute nur, dass das aus den Folterkammern gelangen eine langwierige, komplizierte Sache ist. Wenn wir alle da hineingerieten, dann bräuchten wir zum Lösen der Virtualität vermutlich eine komplett neue Strategie. Nebenbei, Myrie, wo bist du gerade im Archiv? Ist es versteckt?«

»Ich bin gerade nicht in der Virtualität.«, antwortete Myrie irritiert. Hermen gab einen genervten Laut von sich.

»Wo wärest du, wenn du wieder online gingest?«, konkretisierte Sarina die Frage.

»Ich bin durch ein Dachfenster eingestiegen. Es ist ein Raum, der wie ein Dachboden wirkt. Ich war zuletzt hinter einem Regal. Wenn jemand gezielt sucht, ist das kein gutes Versteck. Sonst vielleicht schon.«, antwortete Myrie.

»Ich war nie ganz oben.«, sagte Sarina. »Im Archiv arbeitet man sich eigentlich von unten nach oben. Je höher das Vertrauen der KontrA-Verbeamteten in eine Person ist, desto mehr Räume darf sie betreten. Jedes Stockwerk hat ein eigenes Schloss und man bekommt erst mit ausreichendem Vertrauen einen Schlüssel für jedes neue.«

»Heißt das, dass Myrie nicht herunterkommen könnte, weil sie keine Schlüssel hat?«, fragte Merlin.

»Die Türen sind nur einseitig verschlossen. Nach unten gelangen geht immer. Ich habe außerdem in einem der Stockwerke auch mal einen Schlüssel gefunden, den ich schon hatte. Vielleicht lässt sich von oben kommend sogar ein Schlüsselbund zusammenstellen.«, überlegte Sarina.

»Das klingt nach einer ziemlich guten Aufgabe für dich, Sarina, wenn ich das richtig verstanden habe.«, sagte Hermen. »Wegen deines schauspielerischen Talents, meine ich.«

Myrie versuchte seinen Tonfall einzuordnen, der nicht so richtig zum Inhalt passen wollte. Inhaltlich, fand sie, klang das wie eine Anerkennung. Aber der Ton wirkte mindestens ein bisschen missbilligend.

»Auf der einen Seite ja.«, ging Sarina ungeachtet des Tonfalls darauf ein.
»Auf der anderen denke ich, da ich mich oben noch nicht auskenne, wäre es besser, zunächst andere aus der Spielgruppe auskundschaften zu lassen, damit, falls etwas passiert, ich für einen späteren Zeitpunkt einsetzbar bleibe, ab dem ich mich auskenne, und mein Insiderwissen voll genutzt werden kann.«

»Du möchtest uns quasi als Kanonenfutter vorschicken?«, fragte Hermen skeptisch und wurde lauter. »So wie wir die ganze Nacht und den vergangenen Tag schon als Kanonenfutter für dich gedient haben?«

Myrie irritierte der Begriff Kanonenfutter und sie versuchte die Analogie zu verstehen. In ihrem Kopf müsste das Szenario etwa so aussehen, dass sie bei einer Schlacht wären, die Sarina anleitete, und er viele Personen vorschickte, um Geschosse abzufangen. Vielleicht war das Polizei auf einen hetzen der Vergleich zum Vorschicken von Leuten auf das Abfangen von Geschossen. Aber was wurde hier abgefangen? Wäre Sarina mit seiner Strategie je andernfalls von der Polizei verfolgt worden?

»Auf freiwilliger Basis, quasi ja. Es ist ein Stückweit ein Strategiespiel und ich halte das für eine gute Strategie. Überzeug mich von etwas anderem!«, forderte Sarina Hermen auf.

Myrie erschreckte sich zunächst und hatte die Befürchtung, Hermen könnte noch lauter reagieren als zuvor. Aber das tat er nicht.

»Ich denke, Kanonenfutter ist auch nicht ganz das richtige Wort.«, wandte Merlin ein. »Eigentlich ist ja gar nicht das Ziel, dass wir erwischt und eingesperrt würden. Wenn wir nicht erwischt werden, ist das ja umso besser.«

»Richtig.«, bestätigte Sarina.

»Hmm.«, machte Hermen.

Es blieb einen Augenblick still in der Leitung, in dem sich Myrie darüber

wundern und freuen konnte, dass Sarina Hermen dazu hatte bringen können, nicht mehr laut seinen Unmut kund zu tun.

»Ich möchte sicher nicht einfach irgendetwas beschließen. Ich mache nur Vorschläge. Soll ich konkreter werden?«, fragte Sarina.

»Mach!«, forderte Hermen ihn auf.

»Ich halte auch nicht viel davon, wenn alle einzeln in das Archiv eindringen. Ich glaube, es kann ganz gut sein, wenn sich mehrere gegenseitig in Schutz nehmen können, wenn sich KontrA-Verbeamtete wundern, was ihr dort verloren habt. Es kann auch einfach hilfreich sein, wenn Dinge schneller passieren können, weil mehrere Leute dort sind.«, leitete Sarina ein. »Allerdings ist in jedem Falle gut, wenn in den Gruppen im Archiv jeweils mindestens eine Person ist, die überzeugend darstellen kann, dass sie KontrA-Mitglied wäre. Ich würde dazu gegebenenfalls auch soufflieren, wenn ihr mir entsprechende Aufnahmen schickt.«

»Wenn mehrere von uns im Archiv reale Aufnahmen verweigern, dann können wir wahrscheinlich den Rest der Phase über keine Aufnahmen von anderen mehr einsehen.«, warf Hermen ein.

»Auch wieder wahr.«, gab Sarina zu.

»Ich denke, wir sollten auf jeden Fall den Zugang über das Dach ins Archiv von den Übertragungen ausschließen, und vielleicht das obere Stockwerk.«, schlug Theodil als Kompromiss vor. »Wir sind schon relativ weit in dieser Phase. Alles weitere wird früher oder später ohnehin entdeckt werden. Ich halte es da für wichtiger, Übertragungen von anderen zu bekommen.«

»Guter Vorschlag, denke ich.«, stimmte Merlin zu und kurze Zeit später auch die anderen.

»Ich denke, Merlin und Hermen würden sich als Vorhut eignen, und wir können hoffen, dass sie die zwei Stockwerke auskundschaften können, die ich nicht kenne. Im Stockwerk darunter befinden sich die Akten zu den Fällen. Das ist etwas unübersichtlich, aber ich bekomme euch schon geleitet.«, regte Sarina an.

»Myrie hat ja leider keine guten Fähigkeiten, was das Austricksen

anbelangt.«, sagte Hermen. »Unter diesem Gesichtspunkt war es schon denkbar unpraktisch, dass ausgerechnet Myrie dort gelandet ist. Denkst du, du kannst wieder zurückspringen?«

Myrie brauchte einen Augenblick um die aufkommende, unangenehme Emotion zu regulieren, die Hermens Urteil in ihr ausgelöst hatte, bevor sie antworten konnte.

»Ich bin nicht sicher. Ich denke, das Dach ist nicht hoch genug, aber vielleicht ließe sich durch Stapeln von Tischen oder so etwas ein höherer Ort bauen.«, entgegnete sie.

»Das würde sicher sehr unauffällig sein, wenn du mit einem Haufen Tischen auf dem Rücken durch das Archivgebäude spazierst.«, sagte Hermen und Myrie brauchte nicht einmal seinen Tonfall als Hinweis darauf, dass das wohl Sarkasmus war.

Myrie verzichtete darauf, ihm mitzuteilen, dass das nur die ersten spontanen Überlegungen waren. Stattdessen versuchte sie sich einen Plan auszumalen, wie sie das Archivgebäude per Sprung wieder verlassen könnte, der funktionieren könnte.

»Ich habe eigentlich einen guten Plan für Myrie, in dem sie an Ort und Stelle sinnvoll untergebracht ist.«, sagte Sarina. »Könntest du dir vorstellen, dir alles Videomaterial anzusehen, das ich für Daina gesammelt habe, und das von ihr daraus erstellte Kartenmaterial gründlich anzuschauen? Und dann im Zweifel, wenn Hermen oder Merlin Gefahr laufen, durch Kontra-Mitglieder entdeckt zu werden, diese hinter dir herzulocken und zu versuchen zu entkommen?«

»Klingt eigentlich nach einem Job für eine Person mit Nerven aus Granit.«, murmelte Hermen.

»Die brauchen wir ab jetzt alle.«, wandt Merlin ein.

»Und Myrie ist schon durchs draußen vor der Polizei fliehen geübt.«, argumentierte Sarina.

»Ich würde es versuchen.«, erklärte Myrie sich bereit.

»Prima.«, freute sich Sarina. »Wie sehen das die anderen? Klingt das nach einem Plan?«

»Er ist bislang noch nicht sehr detailliert.«, stellte Hermen fest.

»Stimmt wohl. Ich bezog mich nur auf den Myrie-Part. Ich dachte, wir könnten nun für das Vorgehen im Archiv Pläne schmieden, und sobald wir an dem Punkt angelangen, an denen wir über Ausreden und das sich als KontrA-Verbeamtete ausgeben reden, würde Myrie sich in die Karten vertiefen.«, konkretisierte Sarina.



Letztendlich waren alle einverstanden. Das zumindest glaubte Myrie herausgehört zu haben, denn sobald sie das Videomaterial und die Karten erhalten hatte, war sie nicht mehr ganz bei der Sache gewesen. Sie fing mit dem dreidimensionalen Kartenmodell an, das natürlich nur den Teil des Gebäudes wiederspiegelte, den Sarina bereits erforscht hatte. Aber es gab gewisse Regelmäßigkeiten in den Stockwerken, von denen sie wagte, Rückschlüsse auf die oberen beiden zu ziehen. Natürlich behielt sie dabei im Kopf, dass es auch ganz anders sein könnte.

Daina hatte zuvor sogar eine kleine KI zusammengesellt, die aus dem Videomaterial eine begehbare Nachbildung produzierte. Die daraus entstehende Virtualität, die Myrie betreten konnte, war etwas seltsam, weil die Umgebung nur aus dem hatte gebastelt werden können, was Sarina tatsächlich gesehen hatte. Hinter Regalen oder Türen war teils einfach nichts und manchmal wirkten Einrichtungen seltsam verzerrt.

Dann begutachtete Myrie das Videomaterial. Sie tat es, indem sie Sarinas Position einnahm, als dieser das Archiv erkundet hatte. Myrie wurde ein bisschen schwindelig davon. Die Virtualität bewegte sich an den Zeitpunkten um sie herum, an denen Sarina zur Zeit der Aufnahme den Kopf gedreht hatte. Sie bewegte ihren dann reflexartig hinterher, um sich weniger durcheinander zu fühlen. Diese Irritation führte zunächst dazu, dass sie von den eigentlichen Aufnahmen wenig mitbekam. Sie überlegte, ob sie doch eine aufgearbeitete Version einsehen sollte, in der Sarinas

Erlebnisse in etwas Zweidimensionalen umgearbeitet worden waren und der Blickwinkel einer aus dritter Person war.

Als sie allerdings nach kurzer Zeit die Wiedergabe von vorn startete, wusste sie, an welchen Stellen Sarina sich ruckartig umgedreht hatte, und konnte den Bewegungen mit weniger Aufmerksamkeit folgen. Sie fühlte sich auf diese Art so dermaßen in die Situation hineinversetzt, dass sie sich klar machen musste, dass dies nur die Aufnahme war und nicht die Virtualität. Vor allem dann erschreckte sie sich, wenn in der Aufnahme eine Person vorkam, mit der Sarina sich unterhielt.

Als die Aufnahme über den bereits betrachteten Teil hinausging und die Inhalte Myrie wieder neu waren, trat das Irritationsproblem wieder von Neuem auf. Sie musste in regelmäßigen Abständen zurückspringen und konnte das eigentliche Erleben der Räumlichkeiten immer erst in der Wiederholung wirklich aufnehmen. Sie merkte, wie sie allmählich mit Sarinas Art, die Welt zu betrachten vertrauter wurde. Sarina bewegte sich kontinuierlicher als Myrie. Während sie beim Erleben eines neuen Bereichs einer Virtualität immer wieder Pausen machen musste, um etwas in sich aufzunehmen, und manches intensiv und lange in Augenschein genommen hätte, bewegte er sich rasch und nur mit kurzen Blicken auf Neues durch die Gänge. Offenbar erkannte er sehr zügig, was für ihn wichtig war.

Myrie hingegen begann, die Aufnahme an manchen Stellen zu pausieren oder viel langsamer abzuspielen, um etwa die Utensilien auf einem Schreibtisch genau in Augenschein zu nehmen. Sie hätte auch gern unter den Schreibtisch geschaut, aber das ging nicht, weil Sarina das nicht getan hatte.



Sie wusste nicht, wie lange sie damit zugebracht hatte, die Aufnahmen zu durchforsten. Es machte ihr zunehmend Spaß, und sie begann sich so zu fühlen, als ob sie einen guten Eindruck von Allem bekommen hatte: Sie wusste über alle Gänge und Räume Bescheid, die Sarina begangen hatte, und vermutete darüber hinaus aufgrund von Türen, die sie gesehen hatte, wie die noch nicht betrachteten Gänge und Räume geformt sein müssten. Sie hätte zu einer ganzen Reihe hilfreicher Dinge gewusst, wo sie zu finden wären. Etwa wusste sie, wo der Raum war, in dem die Perücken und falschen Nasen waren, wie das Ankleben funktionierte und wie mit etwas Schminke die Gesichtskonturen verändert werden konnten. Dazu hingen Anleitungen an den Wänden. Sie wusste auch, wo sich die Akten befanden und hatte eine grundlegende Vermutung, wie sie sortiert waren. Sie wusste, was in den Akten stand, die Sarina nur flüchtig durchgeblättert hatte, und mutmaßte, dass sie dazu mehr wusste als Sarina selbst, weil sie hatte pausen können, und Sarina bislang dazu wahrscheinlich noch keine Gelegenheit gehabt hatte. Und sie kannte die Charaktere, die im Archiv ein- und ausgingen, wie sie aussahen, woran man sie wiedererkannte, selbst wenn sie sich verkleidet hatten, und welche Gewohnheiten sie hatten. Im Gegensatz zu den Wachen auf dem Wachturm ließen sich durch Sarinas Aufnahmen durchaus Aufenthaltswahrscheinlichkeiten abschätzen, wann welche der Personen in welchem Büro oder außer Haus wäre.

Sie erschreckte sich, als ihr Schweißband warm wurde.

»Sarina ruft dich an.«, teilte ihr Omantra mit.

Myrie nahm das Gespräch mit einer Geste an. Sie merkte, wie sie etwas zittrig war. Sie hatte sich über einen langen Zeitraum hinweg sehr konzentriert.

»Bist du einsatzbereit?«, fragte Sarina.

Myrie zögerte. Sie war gewissermaßen schon bereit, fand sie, aber sie wusste nicht, was Sarina genau meinte. »Wofür genau?«, fragte sie daher.

»Merlin und Hermen sind auf dem Dach gelandet und fragen sich, wie du hineingelangt bist. Magst du das einmal verraten?«, bat Sarina. »Und

magst du ihre Übertragung mit anschauen, und ab und an die Virtualität betreten, um deinen Aufenthaltsort näher zu ihnen zu verlegen?«

Myrie nickte, wohl wissend, dass das wieder nicht gesehen wurde. »Ich bin vom Wachturm aus betrachtet hinter diesem höher gelegenen Gebäudeteil gelandet. Auf dem Dach waren kleine Fensterchen mit Mattglas. Davon ist eines offen gewesen.«, erklärte Myrie.

»Ich leite das direkt Mal in den Gesprächskanal weiter. Bist du einverstanden?«, fragte Sarina.

Myrie bestätigte. Dann betrat sie den Gesprächskanal auch selbst wieder. Ihr war gar nicht richtig bewusst, dass sie ihn verlassen hatte, aber jetzt, als sie darüber nachdachte, meinte sie sich erinnern zu können, das getan zu haben, als Sarina sich mit Charakteren in der Aufnahme unterhalten hatte, um ihm besser zuhören zu können.

Nun bekam sie neue Aufnahmen gesendet, die von Hermen und von Merlin zugleich. Sie beschloss dieses Mal die Aufnahmen nebeneinander zu betrachten und in der aufbereiteten zweidimensionalen Form, die sich nicht so hektisch änderte, wie Personen normalerweise umherblickten. Sie entschloss sich dazu, es so zu tun, weil sie das Anschauen nicht wiederholen würde, damit sie die Aufnahmen alle zeitgleich mit dem tatsächlichen Geschehen betrachten konnte.

Auch wenn sich Merlin und Hermen nur sehr langsam bewegten, forderte es Myries gesamte Konzentration, einen Überblick darüber zu behalten, wo sie sich befanden, vor allem, als sie sich auch noch aufteilten. Sie schaffte es, aber eine dritte Person oder die Bewegungen der beiden in einem schnelleren Tempo hätte sie nicht verfolgen können. Sie bewunderte Daina zutiefst für diese Fähigkeit.

Sarinas und Myries Mutmaßungen über die Aufteilung der oberen Stockwerke ergänzten sich gut. Während Myrie sich aus den Wänden und Türen, die sie bereits kannte, räumlich ableiten konnte, wie sich alles Weitere verbinden könnte, hatte Sarina mehr aus praktischen Gründen Ideen, was sich wo befinden mochte. Er wusste, welche Persönlichkeiten hier noch Büros haben mussten, oder etwa schloss er aus dem Wissen, dass

es gefälschte Ausweise gab, dass auch Räumlichkeiten existieren mussten, in denen diese hergestellt wurden.

Sie waren trotzdem sehr vorsichtig, weil sie vermeiden wollten, dass Hermen oder Merlin erwischt würden, und erforschten die Stockwerke nur langsam. Es war aufregend, das Erforschen zu verfolgen, fast so aufregend, als wäre sie dabei und würde nicht nur zuschauen. Zum ersten Mal fiel es Myrie nicht schwer, dem Gespräch im gemeinsamen Kanal zu folgen und beizutragen. Es fühlte sich gut an.

Sie fuhr zusammen, als Merlin vorsichtig um eine Ecke einen Flur hinab blickte und sich eine Tür öffnete. Merlin zuckte sofort zurück. Sie konnten schlurfende Schritte in seine Richtung hören und Merlin wich den eigenen Gang entlang weiter zurück bis zu einem Besenschrank, in dem er sich verstecken konnte, bevor der Elb die Ecke erreicht hatte. Sie hatten sich geeinigt, dass Verstecken einer Begegnung vorzuziehen war, wenn es möglich wäre. Merlin kauerte in seinem Schrank und hörte die Schritte an diesem vorbeisclendern. Als sie leiser wurden, öffnete er die Schranktür einen Spaltbreit und linste den Gang hinunter. Am Ende des Gangs schloss der Elb eine Tür auf und schritt in den dahinter befindlichen Raum. Merlin hatte diese Tür, die wahrscheinlich zur Passfälschung führte, zuvor ausprobiert und verschlossen vorgefunden.

»Soll ich ihm nachgehen?«, fragte Merlin.

»Ich halte das für ziemlich riskant. Was willst du dem Elben sagen?«, fragte Sarina.

»Du solltest da Schmiere stehen, während ich sein Büro erforsche.«, schlug Hermen vor. »Was haltet ihr davon?«

»Das klingt realistisch.«, bestätigte Sarina.

»Das sollte ich hinkriegen.«, erwiderte Merlin.

»Myrie, leitest du mich?«, bat Hermen.

Myrie sammelte sich kurz, benötigte kaum Zeit dazu, so sehr war sie bei der Sache. »Dreh dich um, erster Gang links, dritte Tür rechts.«, sagte sie.

Hermen folgte der Anweisung und Myrie fiel erst jetzt auf, dass sie eine gewöhnliche, nicht gehässige, kurze Unterhaltung mit Hermen geführt

hatte, ohne Angst zu haben, noch dazu eine ohne Missverständnisse. Hermen kam nur wenige Momente später an besagter Tür an und schob sie vorsichtig auf. Es bestand natürlich das Risiko, dass dies ein Gemeinschaftsbüro war, aber Sarina schätzte das anders ein: Schon in den letzten zwei Stockwerken, die er erlebt hatte, hatte es nur noch Einzelbüros gegeben und die Tendenz der Anzahl an Leuten pro Büro war mit höherer Etagenzahl absteigend gewesen.

Er behielt recht. Das Büro lag leer vor. »Ein großes Büro, so im Vergleich.«, stellte er fest.

Myrie gab einen zustimmenden Laut von sich.

Hermen drehte sich einmal rasch im Kreis, dann tat er dasselbe noch einmal in der Hocke, und durchsuchte anschließend Regale, Schubladen und Schränke, sofern sie nicht abgeschlossen waren.

Myrie benötigte nicht einmal Sarinas Erklärung, um zu wissen, dass das Umdrehen nur dazu da gewesen war, Videomaterial zu produzieren, dass sie parallel durchforsten könnten. Sarina betrachtete den Teil der Aufnahme rückwärts. Myrie startete neben den beiden Wiedergaben von Hermen und Merlin also doch eine dritte, visuell in der Mitte platziert, und bat Omantra, ihr den Teil vorwärts abzuspielen, den Hermen dafür erzeugt hatte. Die Abspielgeschwindigkeit regulierte sie, wie eben schon, mit einfachen Handgesten. Den drei Aufnahmen zu folgen, hätte sie sicher maßlos überfordert, wenn Merlin sich dabei auch noch bewegt hätte, aber Merlin tat währenddessen nichts anderes, als den Gang zu beobachten.

»Die Aufnahmegrenze wird rapide weiter unterschritten. Ich würde vorschlagen, dass Merlin ab jetzt überträgt und dass Merlin und Hermen übertragen, wenn nicht gerade konkret etwas gesucht wird.«, sagte Theodil, klang dabei wie meistens gelassen und sachlich.

»Klingt sinnvoll, was meinst du, Sarina?«, antwortete Hermen.

Sarina zögerte einen Augenblick, stimmte dann aber auch zu.

»Es war gut, dass wir vorhin zur Besprechung im Spiel waren. Sonst hätten wir diesbezüglich jetzt ein sehr großes Problem.«, räumte er ein.

»Wieviel Prozent haben wir derzeit?«, fragte Myrie.

»88.«, antwortete Sarina. »Du kannst dir eine Anzeige darüber einrichten.«

»Hatte ich überlegt, aber die vielen Anzeigen überfordern mich auch.«, murmelte Myrie.

»Schaut euch die Aufnahmen an! Ich bin hier nicht ewig drin.«, erinnerte Hermen etwas unwirsch.

»In der Tat.«, sagte Merlin. »Die Tür öffnet sich.«

Hermen drehte sich rasch zur Bürotür, öffnete sie vorsichtig und linste hinaus. Myrie stockte der Atem vor Anspannung, was sich als denkbar ungünstig in diesem Augenblick herausstellte, als ihr Blick in der Aufnahme auf einen kleinen Holzkasten an der Wand neben der Tür fiel. Sie schloss kurz die Augen und konzentrierte sich, so gut es ging, darauf, einmal ruhig zu atmen. Dann öffnete sie sie wieder.

Hermen hatte in der kurzen Zwischenzeit die Tür weiter aufgedrückt und zwängte sich hindurch.

»Da ist ein Schlüsselkasten neben der Tür auf der Innenseite.«, bekam Myrie heraus. Eigentlich vermutete sie nur, dass es einer war.

Sie hatte halb damit gerechnet, dass Hermen sich nun beschweren würde, dass sie das hätte früher sagen müssen, oder dass sie es früher gesehen hätte, wenn sie nicht abgelenkt gewesen wäre. Vielleicht stimmte letzteres sogar. Aber er tat nichts dergleichen. Er wich rückwärts in den Raum zurück, hängte kurzerhand den ganzen Kasten ab, und verließ das Büro. Myrie fieberte heftig mit, atmete kaum, bis er um die nächste Ecke gebogen war, dorthin, wo er hergekommen war. Aber es war gar nicht so knapp, wie sie vermutet hätte. Das Kontra-Mitglied schlenderte sehr gemächlich wieder an Merlin vorbei und um die Ecke zurück ins Büro.

Hermen untersuchte den Kasten und fand zu Myries Erleichterung heraus, dass er tatsächlich für Schlüssel gedacht war. Er enthielt eine Reihe einzelner Schlüssel und einen etwas größeren Bund.

»Man kann sie einfach zusammenklicken, wenn du etwas Handlicheres haben willst.«, erklärte Sarina.

Hermen nahm den Bund und steckte die anderen Schlüssel daran.

Dann schlich er sich zu der Tür, von der sie bereits wussten, dass sie ins Stockwerk unter ihnen führte. Sie war von dieser Seite unverschlossen, von der anderen hatte sie einen Knauf und ließ sich nicht verstellen. Sarina wusste, dass die Stockwerkturen einen Alarm von sich gaben, wenn sie zu lange geöffnet waren. Daher hatten sie gemeinsam beschlossen, erst dieses Stockwerk zu erforschen.

Hermen öffnete die Tür und probierte die Schlüssel von der Knaufseite. Er schloss sie vorsichtshalber einmal zwischendurch, auf der Klinkenseite bleibend. Dann fand er den Schlüssel.

Merlin folgte währenddessen seinem alten Plan, indem er den Flur entlang schritt, in dem sich das Büro befand, in dem Hermen gerade noch gewesen war. Myrie war eigentlich mehr mit Hermens Aufnahme beschäftigt, aber als sie wieder einen Blick auf Merlins Aufnahme warf, erschreckte sie sich genauso wie er, als die Bürotür schon wieder aufgeschoßen wurde. Merlin huschte wieder zurück, leise und rückwärts, denn die Tür öffnete sich nicht auf die gleiche Weise wie zuvor. Sie öffnete sich nur einen Spaltbreit und blieb eine Weile in dieser Position.

Merlin erreichte die Abzweigung zum Flur mit dem Besenschrank, wandte sich um und versteckte sich erneut darin. »Ich glaube, er hat mitbekommen, dass der Schlüsselkasten weg ist.«, sagte er.

»Myrie, das ist dein Einsatz.«, meinte Sarina. »Und Hermen schlage ich vor, das Stockwerk unter dir zu erforschen.«

»Ich kenne dieses Stockwerk besser.«, wandt Hermen ein.

»Schon, aber Myrie kann den Elben vielleicht eine Weile auf diesem beschäftigt halten. Dann ist es gut, wenn du in der Zeit das nächste erforschst.«, argumentierte Sarina rasch. »Wenn du stattdessen im Stockwerk bliebest, und Myrie ihn herunterlocken würde, wäre unten noch mehr los und das macht die Sache schwieriger.«

»Einverstanden.«, stimmte Hermen zu und nahm die Treppe.

Myrie hatte in der Zeit die Virtualität betreten und die Übertragungserlaubnis aktiviert. Sie bat Omantra, die direkte Videoübertragung durch Merlin und Hermen in klein ebenfalls in den oberen Rand ihres Sichtfeldes

einzublenzen, und hoffte, dass es sie nicht zu sehr überforderte. Außerdem richtete sie eine Weiterleitung von Aufnahmen aus ihrem Blickwinkel an die anderen ein. Alles ging schnell, weil sie es vorhin beim Einsehen von Sarinas Aufnahmen bereits vorbereitet hatte.

Dann verließ sie den dachbodenartigen Abstellraum und trat auf den Flur. Sie rannte schnell und leise an den Ort, den Hermen gerade verlassen hatte, und befand sich nun von Merlin aus betrachtet am anderen Ende des Flurs mit dem Büro. Sie blickte um die Ecke und beobachtete, wie der Elb gerade den Schlüssel ins Schloss steckte, um sein Büro abzuschließen. Sie musste ein Geräusch verursacht haben, denn das Kontra-Mitglied wandt sich ihr zu und sie blickten sich einen Moment direkt ins Gesicht. Myrie wurde sehr heiß und panisch. Sie kontrollierte die Panik mit einem bewussten, langsamen Atemzug und wartete darauf, dass der Elb sich bewegen würde. Sie musste nicht lange warten, bis der Elb ihr nachsetzte.

Myrie hatte sich zwar auf diesen Plan eingelassen, mögliche Personen von Merlin und Hermen abzulenken, aber wie das mit den zusätzlichen Anforderungen gehen sollte, war ihr nicht klar. Sie wäre ins Stockwerk unter sich geflohen, aber dorthin sollte der Elb ihr ja gerade nicht folgen. Im Gegensatz zu den anderen Stockwerken bot dieses außerdem keine einzige Möglichkeit im Kreis zu rennen. Der Rundgang war durch einen Raum dazwischen unterbrochen, der abgeschlossen war. Zumindest war er es vorhin noch gewesen, als der Elb ihn noch nicht aufgeschlossen hatte, aber Myrie vermutete, dass er ihn hinter sich auch wieder abgeschlossen hatte.

Da stehen zu bleiben nicht in Frage kam, war sie bereits losgerannt, während sie noch darüber nachdachte, wie sie eigentlich vorhatte zu entkommen. Sie rannte um eine weitere Ecke und hockte sich hinter einen niedrigen Flurschrank. Der Gang war zwar nicht kurz, aber es war die letzte Möglichkeit, sich zu verstecken. Er endete, wie Myrie wusste, an einer der zwei verschlossenen Türen.

Einen kurzen Moment später blickte ihre Verfolgung um die Ecke. Myrie sah es nicht, sondern konnte es lediglich an der veränderten Akustik

der schnellen Schritte hören. Sie hätte damit gerechnet, dass der Elb inne halten würde, weil er ja nun auf einen leeren Flur schaute, und sich fragen musste, wo Myrie geblieben wäre. Aber stattdessen hörte sie die schnellen Schritte auf sich zukommen. Sie atmete kaum und rechnete jeden Augenblick damit, gefunden zu werden, machte sich kampfbereit. Aber der Elb bremste nicht ab, als er ihre Kommode erreichte, sondern rannte den Flur weiter hinab. Anscheinend rechnete er damit, dass sie doch weiter hinten durch eine Tür gelangt wäre. Natürlich, überlegte Myrie, er glaubte ja, sie habe den Schlüsselkasten geklaut.

Der Elb blickte sich nicht um, bis er vergeblich an der Türklinke am Ende des Ganges gerüttelt hatte. Myrie nutzte das Geräusch als Deckung, um ungehört wieder in die andere Richtung davonzurennen. Sie wusste nicht, ob er sie nun bemerkt hatte oder nicht, als sie am Ende des Ganges umbog. Es rauschte in ihren Ohren und sie hörte, obwohl sie sehr leise war, die Bewegungsgeräusche der eigenen Kleidung, sonst nichts.

Sie hielt erst inne, als sie das Büro des Elbs erneut erreichte. Die Tür war etwa mittig im Flur zwischen den beiden Biegungen. Sie wäre zu Merlin weitergerannt, vorausgesetzt, er befände sich immer noch in dem Bereich der Virtualität mit dem Besenschrank. Sie hatte seine letzten Bewegungen nicht mehr verfolgen können. Aber sie entschied sich dagegen, als sie die Schlüssel noch im Schloss stecken sah. Sie schloss auf und zog die Schlüssel. Dann hörte sie wieder den Laufschrift des Elbs nahe der Biegung in Richtung dieses Abschnitts des Flurs und schlüpfte ins Büro. Noch während sie die Tür hinter sich zuzog konnte sie den Elben um die Ecke rennen sehen.

Sie fragte sich einen Augenblick, ob sie sich einschließen sollte, und versuchen sollte, aus dem Fenster zu klettern, doch Sarina hatte eine andere Idee. »Pflanze.«, sagte er nur.

Im Raum stand eine Topfpflanze in einem voluminösen Tontopf. Myrie kauerte sich dahinter, sodass sie von der Tür aus nicht mehr gesehen werden konnte, keinen Augenblick zu früh: Sie hörte das sich Öffnen der Tür, gerade, als sie sie nicht mehr einsehen konnte. Der Elb schlurfte

langsam in den Raum. Auf das Geräusch der Schritte reagierend, drehte sich Myrie leise in die entgegengesetzte Richtung um den Blumentopf herum, sodass der Elb sie auch noch nicht sehen konnte, als er mitten im Zimmer stand.

»Lauf. Schließ ihn ein.«, befahl Sarina.

Myrie schoss auf, rannte aus der Tür und schlug sie zu, zu langsam jedoch. Der Türspalt, der blieb, war zu schmal, als dass der Elb einen Fuß dazwischen hätte schieben können, aber er drückte mit zunächst gleicher Kraft gegen Myries Vorhaben die Tür zuzudrücken an, und schließlich schob sie sich langsam wieder auf. Myrie war nicht klar, wo er nun herkam, aber plötzlich war Merlin an ihrer Seite und lehnte sich ebenfalls gegen die Tür. Sie schloss sich und Myrie schloss ab. Der Elb rüttelte von Innen an der Türklinke und fluchte, aber er konnte nichts mehr tun.

Myrie atmete, beobachtete, wie ihr Atem ruhiger wurde und blickte dabei in Merlins Gesicht. Sie konnte den Blick nicht davon abwenden. Seine Gesichtszüge wirkten so ruhig, während er sie beobachtete, und so, als mochte er sie. Weder er noch sie lächelten. Sie hob eine Hand zögernd auf Höhe seines Gesichts, wartete einen Moment, ob er ausweichen würde, und als er dies nicht tat, strich sie ihm mit dem Daumen über die Wange. Sie wusste nicht so genau, was sie nun dazu verleitet hatte. Und ihr Atem stockte schon wieder. Ihr Zwerchfell zitterte, wie wenn sie kichern musste, aber ihr war überhaupt nicht danach zu Mute. Das Gefühl war ein völlig anderes. Sie hatte ihn einfach lieb, stellte sie fest.

Merlin lächelte nun doch. Sie erwiderte das Lächeln nicht. Aber Merlin erwiderte die Geste, näher an ihrem Ohr, als sie ihn berührt hatte, dort, wo ihre EM-Kapuze ansetzte. Sie war viel zu aufgeregt, um seine eigentliche Berührung zu spüren, aber die Haut fühlte das Echo der zarten haptischen Empfindung nach.

»Ich nehme an, er wird mit dem Kollegium telefonieren, und ihr werdet bald Besuch bekommen.«, mutmaßte Sarina. »Mein Vorschlag ist, ihr schaut, ob ein Schlüssel am Ende des Flurs in den anderen Raum passt.

Müsste er eigentlich, da kommt der Elb ja her. Ich wäre neugierig, was dort verborgen ist.«



Am Ende des Flurs befand sich, wie Sarina schon in Erwägung gezogen hatte, die Ausweisfälscherei. Auch KontrA-Ausweise ließen sich dort fälschen und Sarina lag richtig mit der Vermutung, dass es Hermen und Merlin ohne Mühen gelingen würde, sich zusammen mit den Ausweisen glaubhaft als KontrA-Verbeamtete auszuweisen, und dass sich das übrige KontrA-Personal auch nicht über neue Gesichter wundern würde. Myrie konnte ihnen nun unauffällig folgen, da sie zu mehreren Stockwerken Zugang hatte und entsprechend ausweichen konnte.

»Nun sollten wir wohl Daina wecken.«, sagte Sarina, als Merlin das erste Sarina vertraute Stockwerk betrat. »Bis sie da ist, haben wir wahrscheinlich einen guten Ausbruchsplan.«

Hermen seufzte. »Ich stimme dir zu, aber irgenwo ist es auch schade. Du schlägst dich gut als Ersatzgehirn. Vielleicht sollten wir umwählen.«, sagte er.

Myrie runzelte die Stirn. Es kam ihr sehr seltsam vor, dass Hermen etwas so Positives über Sarina sagen würde. Aber auf der anderen Seite hatte ihr die Zusammenarbeit auch gefallen. Sie mochte, dass sie über alles gesprochen und gemeinsam entschieden hatten, sie alles geteilt hatten, und dass Sarina nur dann befohlen hatte, als es sehr schnell gehen musste. Sie mochte die Struktur, die alles gehabt hatte.

»Das ehrt mich.«, sagte Sarina und klang eine Spur stolz darauf. »Aber ich würde mich ungern vor Daina drängen. Daina hat vielleicht ihre Fehler, aber sie macht diesen Job trotzdem viel besser, als ich es könnte.«

»Du machst den Job besser als Daina.«, beharrte Hermen.

Sarina ging nicht weiter darauf ein, sondern leitete sie zunächst an, in die Garderobe zu gehen, wo sie sich Perücken aussuchen und Nasen

ankleben könnten, während er sich mit Theodil aufmachen wollte, um selbst dazu zu stoßen.

»Sarina hat sich in der Tat in der leitenden Rolle sehr gut geschlagen, finde ich.«, bestätigte Theodil. »Aber ich würde vorschlagen, dass wir Überlegungen dazu, wer in Zukunft unser Gehirn sein soll, auf den Zeitraum nach dieser Woche vertagen.«

»Diese Woche hat noch gut drei Tage.«, warf Hermen ein.

»Genau.«, sagte Theodil. »Daina würde zwar eine Abstimmung dazu akzeptieren, die ihr die Rolle als Gehirn abspräche, aber sie wäre dadurch sicher mindestens einen ganzen Tag lang nicht zu gebrauchen und ziemlich zerstört. Sie mag sich noch so sehr bemühen, so etwas hinzunehmen, aber sie ist eben auch nur eine Person mit Gefühlen.«

Er sprach ungewöhnlich erregt, stellte Myrie fest. Und eine Angst durchfuhr sie. Sie verstand, wie Hermen darauf kam, dass Sarina Gehirn werden sollte, aber sie wusste, wie sehr Daina für diese Rolle brannte, und hatte eine blasser Vorstellung davon, wie es sich für das Herzwesen anfühlen müsste, wenn sie sie nicht mehr ausführen dürfte. Das Bild Dainas mit einer Träne, die ihr die Wange herunterlief, kam ihr in Erinnerung. Diese Traurigkeit, als Sarina mit Theodil hatte trainieren wollen, und Hermen und Merlin an einem Wettbewerb teilgenommen hatten, und ihr eigentlich jedes Spielgruppenmitglied gesagt hatte, dass sie nicht gut erkläre.

Daina hatte sich dann sehr angestrengt, um dazu zu lernen.

»Vielleicht können wir ihr auch erklären«, fing Myrie an, aber ihr fiel nicht ein, wie sie den Satz hatte beenden wollen.

»Dass sie mit uns reden soll? Dass sie nicht herumkommandieren soll?«, fragte Hermen. »Wie oft haben wir das schon probiert?«

»Ich weiß es nicht. Ich war nicht immer dabei, vermute ich.«, antwortete Myrie.

»Das war eine rhetorische Frage.«, sagte Hermen genervt, aber nicht so sehr wie sonst. »Allein deine Antwort spricht aber Bände. Unzählige Male, will ich damit sagen.«

»Es kam ab und an vor.«, korrigierte Merlin. »Dann wurde es meist

besser, und irgendwann war es wieder wie zuvor. Vielleicht ist das einfach mal wieder dran.«

»Wieso seid ihr alle darauf so versessen, Daina zu behalten? Nur weil sie sonst beleidigt wäre?«, fragte Hermen. »Ich mag sie ja auch. Sehr. Aber Sarina ist der bessere für den Job. Ich finde, wir sollten über den Gefühlen stehen.«

»Ich mag einwenden, dass ich den Kampf gegen Gothilla nicht im Geringsten hätte so gut leiten können.«, wandt Sarina ein.

»Den Kampf, den wir verloren haben.«, sagte Hermen.

»Knapp.«, ergänzte Merlin.

»Ich finde es schwierig zu beurteilen, wer besser als Gehirn geeignet wäre.«, sagte Theodil leise und immer noch angespannt. »Ich kenne Daina schon sehr lange und kenne ihre Fähigkeiten. Ich denke, sie hat über einige Jahre viele Erfahrungen gesammelt und macht sehr gute Einschätzungen und fällt darauf basierend gute Entscheidungen.«

»Uns nicht darin einzuweihen, dass Sarina eine KontrA-Karriere wählen sollte, nennst du eine gute Entscheidung?«, fuhr Hermen auf.

»Schwierig. Rein für das Gewinnen der Phase war das wahrscheinlich eine gute.«, antwortete Theodil und ergänzte: »Wenn wir einverstanden gewesen wären.«

»Das ist schon ein sehr wichtiger Aspekt, dass wir hätten einverstanden gewesen sein müssen.«, murmelte Merlin.

»Wohl wahr.«, gestand Theodil ein. »Ich denke, Daina wird ihn verstehen, wenn wir ihr das klar darlegen.«

»Lasst uns das versuchen.«, beschloss Sarina. »Mir ist wirklich nicht wohl bei dem Gedanken, sie von dieser Position zu drängen. Ich bin sicher, sie macht das an sich sehr gut. Ich hätte auch nicht damit gerechnet, dass das gerade so gut läuft. Vielleicht war das auch einfach Glück.«

»Wäre es eine gute Idee, wenn ihr gemeinsam die Rolle übernimmt?«, fragte Merlin.

»Mehrere Gehirne in einer Spielgruppe ist in der Vergangenheit nie eine gute Idee gewesen.«, widersprach Hermen. »Das gibt nur Streit. Dann

meint die eine Person, sie wüsste es besser, und die andere gibt heimlich Befehle in privaten Kanälen.«

»Ich glaube eigentlich nicht, dass es so eine generelle Regel ohne Ausnahmen gibt.«, entgegnete Merlin. »Wenn wir uns als Spielgruppe verweigern, dass geheime Kommunikation stattfindet, indem wir alles Wichtige immer veröffentlichen, kann letzt genanntes Problem auch nicht auftreten.«

»Wir sollten Daina anrufen. Sarina und ich haben nun Ausweise.«, unterbrach Theodil die Diskussion.

»Sie schläft auch wirklich lange inzwischen.«, bemerkte Merlin. »Da war wohl Schlaf bitter nötig. Aber ich würde gern, bevor wir sie anrufen, einmal festhalten, was wir ihr als Erkenntnis aus diesem Gespräch sagen.«

Sie blieben einen Augenblick ruhig. Nicht einmal Hermen antwortete sofort. Aber er war schließlich dennoch der erste, der sprach: »Dass sie offen kommunizieren soll und wir uns verweigern, dass wichtige Informationen nur Einzelnen mitgeteilt werden, und wir sie im Zweifel selbst verbreiten.«, schlug er vor. »Und, dass wir möchten, dass Sarina mehr in die Führungsposition rücken soll, ohne Daina zu verdrängen.«

Es fühlte sich nach etwas Großem an, was Hermen sagte, und Myrie verharrte einen Moment regungslos und atemlos.

»Klingt gut von mir aus.«, stimmte Theodil zu.

»Da kann ich mit leben.«, bestätigte auch Sarina.

»Merlin? Myrie?«, fragte Theodil.

»Ich habe das ja quasi vorgeschlagen.«, antwortete Merlin. »Ich gehe da also mit.«

Myrie nickte, und da inzwischen die Übertragung der Aufnahmen wieder funktionierte, reichte diese Geste. Dann atmete sie tief ein und aus und hoffte, dass Daina mit dieser Änderung gut umgehen könnte. Inhaltlich fand Myrie dies einen sehr guten Kompromiss, aber sie befürchtete, dass auch dieser Daina hart treffen würde.

»Ich rufe sie an und sage es ihr direkt.«, verkündete Theodil.



Die Stimmung war etwas gedrückt, während sich Hermen und Merlin verkleidet ins eigentliche Archiv begaben, und Myrie, ebenfalls verkleidet, Schmiere stand. Tatsächlich gab es einen Wachtposten vor dem Archiv, und Hermen hatte dem Wachtposten überzeugend erklärt, dass Myrie seine Ablösung wäre. Er hatte ihren Ausweis sehen wollen, aber sie hatte nicht einmal sprechen müssen, um nun auf dessen Posten zu stehen und zu warten. Das hatte den Vorteil, dass Merlin und Hermen beliebig viel Zeit zum Suchen hätten. Sarina wusste, dass die Besichtigung des Archivs eigentlich immer nur für gewisse kurze Zeiträume gestattet war.

»Ihr hättet mich auch gern früher wecken können.«, sagte Daina in den Gesprächskanal.

Niemand reagierte darauf. Myrie fragte sich, wo Daina jetzt wohl war. Ob sie noch in ihrer Höhle war, oder schon auf dem Weg zur Spielhalle. Und schließlich hatte sie das dringende Bedürfnis etwas zu sagen, aber ihr fiel nichts ein, abgesehen von diesen Fragen. Sie hatte allerdings Angst, dass Daina ihre Antwort für so klar hielte, welche immer diese wäre, dass sie genervt wäre. Vielleicht hatte Myrie zusätzlich Angst davor, weil Daina nach der Mitteilung über die Änderung ohnehin empfindlich sein könnte.

»Was ist los?«, fragte Daina. »Traut sich jetzt niemand von euch mehr mit mir zu reden, weil ihr mich kritisiert habt?«

»Wie geht es dir damit?«, fragte Sarina sachlich.

»Ich glaube, es könnte sein, dass sie sauer ist.«, sagte Hermen auf unangenehme Weise, wie Myrie fand, auch wenn sie nicht so recht einordnen konnte, wodurch der Eindruck entstand.

»Nein, sauer bin ich nicht.«, widersprach Daina, »Ich hatte eben versucht, möglichst gewinnorientiert zu spielen. Das wollt ihr nicht. Dem muss ich mich beugen.«

Myrie wurde bei Dainas Worten unangenehm warm. Sie glaubte, dass

Daina richtig einordnete, dass sie nicht sauer war. Aber sie war traurig und verletzt. Und es fühlte sich so an, als ob sie recht hätte: Dass sie nicht gewinnorientiert spielen wollten, aber es eigentlich richtig wäre, das zu tun. Sie erinnerte sich an das Gespräch mit Lunosch und mit Sarina heute morgen, aus dem sich ergeben hatte, dass Dainas Verschweigestrategie aufgegangen war und ihnen vielleicht tatsächlich einen Vorteil gebracht hatte.

»Ich glaube, über eine kurze Sicht, ist deine Strategie sehr gewinnorientiert. Aber langfristig gehört Vertrauen dazu, denke ich.«, entgegnete Merlin.

»Ach, ihr habt mir nicht vertraut!«, antwortete Daina in einem Ton, der schon wieder nach Ironie oder Sarkasmus klang.

Aber Ironie ergab in diesem Zusammenhang keinen Sinn, fand Myrie, und das Konzept von Sarkasmus war ihr noch nicht immer klar. Die Situation verwirrte sie zunehmend. Außerdem hatte sie das Bedürfnis, Daina irgendwie zu trösten, und wusste nicht wie.

»Wie auch?«, fragte Hermen.

»Ich habe dir vertraut.«, widersprach Myrie.

»Wenigstens ein Spielgruppenmitglied.«, sagte Daina.

»Du, Myrie, hast auch gesagt, dass du lieber darüber informiert gewesen wärest, dass ich KontrA-Mitglied war und bin.«, warf Sarina ein, wirkte dabei vielleicht etwas sauer.

»Ja.«, bestätigte Myrie. »Aber das hat doch nichts mit Vertrauen zu tun, oder?«

»Ich denke doch.«, widersprach Sarina.

»Ich denke, es kommt darauf an, wie man Vertrauen definiert.«, wandte Merlin ein. »Wenn es darum geht, dass wir daran geglaubt haben, dass du deine Entscheidungen im besten Sinne für uns fällst, haben wir dir, glaube ich, alle vertraut. Aber es gibt eben auch ein Vertrauen, dass sich auf das uns einbeziehen bezieht.«

Myrie wusste nicht, warum Letzteres als Vertrauen bezeichnet werden

sollte. Sie durchsuchte ihr Gedächtnis nach einem besseren Begriff dafür, aber nur einige Momente, bis Daina sie wieder unterbrach.

»Ich bin gleich da. Lasst uns Torus erst einmal verlassen und schauen, wo wir als nächstes landen. Ich akzeptiere eure Forderungen einfach erst einmal.«, sagte sie. »War euch bekannt, dass Sarina das Auge ist?«

»Nein, das hatte ich der Spielgruppe noch nicht gesagt.«, widersprach Sarina.

»Das fängt ja gut an.«, murrte Hermen. »Eine Person, die sich dafür einsetzt, dass offen kommuniziert wird, die aber selbst nicht offen kommuniziert, und ein Gehirn, das die Person direkt ausspielt.«

»Das war nicht meine Absicht.«, sagte Daina. »Nun wisst ihr es.«

Das Trachten des Proletariats nach dem Besitz des eigenen Lebens

Myrie hätte nun am liebsten eine Pause gemacht. Sie hatte durch Sarinas vergangene Aufnahmen einen groben Eindruck, was jetzt passieren würde, wenn nichts sehr anders lief als geplant. Sie fand Torus nach wie vor spannend, aber nun, da sie sich einigermaßen frei im Archiv bewegen konnten, nahm die allgemeine Anspannung erst einmal ab. Natürlich gab es auch jetzt noch Risiken. Es war schließlich der Weg, den Limbus sich gebaut hatte, um die Virtualität schnell verlassen zu können, und es mochten allerlei Fallen auf dem Weg sein.

Aber durch das Schwinden der akuten Gefahr, dass sie durch KontrA-Verbeamtete einfach in die Folterkammern hätten gesteckt werden können, hatte ihr Mitgefühl mit Daina und die Unsicherheit, die die neue Situation mit sich brachte, die Aufregung verdrängen können. Dainas Stimmung und das Unwissen darüber, wie sehr die Veränderung Daina tatsächlich mitnahm, belasteten sie. Auch die Unkalkulierbarkeit, wann die Verletztheit nachlassen würde, oder ob es überhaupt nachlassen würde. Neben dem Mitfühlen plagte sie dabei auch ein Schuldgefühl, das sie nicht ganz ergründen konnte. Sie glaubte eigentlich, nichts falsch gemacht zu haben, aber sie stand Daina nahe und hatte nicht den Eindruck, genügend für sie da zu sein.

Es gab keine Gelegenheit für eine Pause. Sie hatte in ihrer Vorbereitungszeit die Akten genauer betrachtet, für die Sarina nur wenig Zeit gehabt hatte. Wie sie schon vermutet hatte, hatte sie dadurch einen besseren Überblick über deren Inhalt und über die Struktur des Archivs. Allein half das wenig, weil sie nach wie vor nicht gut darin war, den Sinn hinter

Geschichten in Virtualitäten zu erkennen. Dennoch war ihr Wissen über die Sortierung des Archivs gefragt, weshalb Theodil sie bald als Wache ablöste, und sie sich im Archiv zum Zurechtfinden zur Verfügung stellte.

Mit Sarina zusammen fanden sie dann recht zügig einen neuen Fall, der den Anschein erweckte, in eine andere Stadt zu führen. Es handelte sich um den Fall eines Schmugglers, der regelmäßig kritische Texte für eine Zeitung in eine kapitalistische Nachbarstadt beförderte, die von Menschen bewohnt war. Für diesen Fall mussten sie dem Abendzug durch den Tunnel folgen. Hilfreich hierfür war auch, dass das Auto in der Garage dem Elb gehörte, den sie eingesperrt hatten, und sie den entsprechenden Schlüssel erlangt hatten. Ebenfalls war praktisch, dass sie, abgesehen von Daina, bereits alle in der Tiefgarage in das Auto einsteigen konnten, sodass der Zwischenhalt, bei dem Daina zustieg, kürzer ausfiel.

Es war wieder Myrie, die den Wagen fuhr. Bei der Tunnelfahrt stellte sie fest, dass die Schwerkraftumkehrung dieses Mal erst später kam, und sie zwei Ausgänge des Tunnels hinter sich ließen, die über ihnen in andere Städte führten, einer davon in die Stadt mit Lias Freund. Sie musste außerdem grinsen, als ihr aufging, dass sie auf diese Weise den Torus verließen und auf seine Außenseite wechselten.

Ihre Frage, wie die Städte auf der Außenseite aufgebaut waren, ob man auch in ihnen in beide Richtungen im Kreis gehen könnte, blieb unbeantwortet. Aber sie vermutete auf Basis der Erkenntnis, dass hier mehrere Städte auf der Außenseite des selben Torus waren, dass dem nicht so war.

Diese Stadt der Menschen wirkte alt. Die Steinbauten waren verwittert und in verschnörkeltem Stil mit hohen Bögen gebaut. Myrie mochte den Stil, aber sie hatte auch hierfür wenig Gelegenheit, ihn genauer in Augenschein zu nehmen. Stattdessen suchten sie zügig den Verlag der Zeitung auf, in dem die Texte gedruckt wurden, und als sie gemeinsam das Büro des Menschen besuchten, der für die entsprechende Sparte verantwortlich war, den Schmuggler dort antrafen und die Tür sich hinter ihnen schloss, verschwand die Virtualität um sie herum.



Es war erneut ein Büro in das sie als nächstes gelangten, oder zumindest etwas, das entfernt an ein Büro erinnerte. Es gab einen Schreibtisch aus dunklem Holz. Er wirkte schwer, aus Massivholz, hatte dezente Verzierungen, etwa war die Tischkante nicht einfach gerade, sondern machte einen Bogen nach innen, und war lackiert. Er wirkte edel, fand Myrie, und passte überhaupt nicht zu ihren bisherigen Eindrücken des Stils der Kontra-Zeit. Sie löste ihren Blick vom Tisch und stellte fest, dass der Raum auch sonst nicht zu diesen bisherigen Eindrücken der Kontra-Zeit passen wollte, aber auch keinen einheitlichen Stil hatte. Er hatte einen Teppichboden, auf dem noch einmal zusätzlich rötlich gemusterte kleine Teppiche mit Fransen lagen. Ein sehr alt erscheinendes, durchgesessenes, grünes Sofa stand unter Wandkerzenhaltern an der Rückwand. Durch hohe, oben halb abgerundete Fenster mit zwölf jeweils in dünne Holzrahmen eingefassten Glascheiben fiel Licht in den Raum. Im Schatten auf dem Boden war das Muster der Holzrahmen wieder zu erkennen.

»Willkommen, werte Mitstreitende.«, begrüßte die tiefe und freundliche Stimme einer Person sie, die gerade leise durch die Bürotür zu ihnen eingetreten war.

Myrie wandte sich dem Zwerg erschreckt zu. Sie alle hatten sich in diesem Raum nicht ganz ruhig verhalten, sodass sie das Eintreten nicht aus den übrigen Bewegungen heraus wahrgenommen hatte. Halb rechnete sie damit, schon wieder in ein Gefängnis oder etwas in der Art geschleppt zu werden, aber der Zwerg machte keinen angriffslustigen Eindruck.

»Mein Name ist Sigohr Leid. Ich bin Psychoanalytiker, Religionskritiker und Dichter.«, fuhr er fort. »Ihr seid jederzeit in meinem Büro willkommen.«

Theodil schnaubte unwillkürlich und musste kichern. Da das bei ihm nur selten vorkam, oder, soweit Myrie sich erinnern konnte, sogar noch

nie vorgekommen war, blickte sie ihn überrascht an, und sie war nicht allein damit.

»Das ist ein ziemlich schlechtes Wortspiel.«, erklärte Theodil. »Es gibt eine reale Psychoanalytikerin mit Namen Signas Erga Freude, meist mit Signas E. Freude abgekürzt. Nun gut, Dichterin war sie eigentlich nicht, auch wenn vor allem ihre späteren Texte schon einen gewissen rethorischen Stil hatten. Aber ich denke, die Anspielung ist eindeutig.«

»Verstehe.«, sagte Hermen mit erhobenen Augenbrauen und nickte. Theodil strich sich über das Kinn und wirkte nachdenklich, blickte sich im Raum um.

»Wenn ich nicht zwischendurch dazu gelernt hätte, würde ich ja sagen, diese Virtualität hätte ein Ork erfunden.«, bemerkte Daina.

Myrie mochte Daina spontan dafür, an diesem Vorurteil gearbeitet zu haben, und lächelte. Vielleicht zufällig streifte Dainas Blick ihr Gesicht, während sie sich im Raum herumdrehte, und verharrte dort. Myrie erkannte die Traurigkeit in den Zügen, die sie erwartet hatte, und ihr Lächeln wich. Aber während sie sich anblickten, entspannten sich allmählich Dainas Züge und am Ende lächelte sie beinahe.

»Ist die KontrA-Zeit oder KontrA-Technologie nicht eigentlich eher für den kommunistischen Staat der Elben spezifisch als für den der Zwerge?«, fragte Sarina. »Vielleicht sollte ich nicht von einem Inspielcharakter auf alle schließen, es kommt mir nur gerade seltsam vor.«

»KontrA-Technologie wurde zwar erst durch den Einsatz der KontrA zu solcher, die Technik selbst wurde aber teils von zwergischem Handwerk abgucken.«, erwiderte Theodil, immer noch nachdenklich, als wäre er nicht ganz bei der Sache.

»Die KontrA-Zeit ist natürlich eine Zeitspanne, die es überall gab, nur bezieht sie sich eben auf die KontrA, die es nur im elbischen Staat gab. Die Philosophie vieler sogenannten großen Denkenden, aber auch Dichtenden und Theater Schreibenden der Zwerge haben Gedankengut geprägt, das der Elbenstaat für sich ausgelegt hat.«, erklärte Daina. »Ohne den Staat der Zwerge, hätte es den der Elben so nicht gegeben. Es ist eine kunstvolle

Auslegung des Wortes Technologie, aber es soll Virtualitäten geben, die das Motto noch schlechter erfüllen.«

»Ob sie aus Signas E. Freude einen Psychoanalytiker mit Pronomen »er« machen, weil Signas E. Freude in ihren Schriften durchscheinen ließ, dass ihre Geschlecht vielleicht nicht oder nicht nur weiblich war?«, fragte Theodil, aber vielleicht mehr sich selbst als die anderen. »Allerdings mit einem anderen und dadurch für uns uneindeutigen Vokabular und nur am Rande, sodass wir heute nicht sicher sind, was gemeint war. Oder ob die Schaffenden dieser Virtualität einfach zufällige Zuordnungen gemacht haben?«

»Woher weißt du Leids Pronomen?«, fragte Hermen.

Theodil deutete auf ein Zertifikat, das eingerahmt an der Wand hing. Myrie konnte über die Entfernung nicht viel davon erkennen.

»Nun.«, begann Daina in sachlichem Tonfall, der aber dann doch wieder bissiger wurde. »Ich habe ein paar Anfänge der Virtualität bereits gesehen, würde frühstücken, und mir eine Zusammenfassung der verpassten Aufnahmen reinziehen. Du kannst den Rest in meiner Abwesenheit gern anleiten, Sarina. Vorausgesetzt, alle sind einverstanden.«

»Sehr gern.«, antwortete Sarina matt, »Ich will dir wirklich nichts wegnehmen.«

»Schon gut.«, sagte Daina. »Theodil, hast du Lust, mich zu begleiten.«

Theodil nickte. Daina und er verließen ohne ein weiteres Wort die Virtualität, verschwanden entsprechend einfach aus ihrem Sichtfeld.

»Na dann, auf geht es!«, meinte Hermen.

Myrie fragte sich einen Augenblick, ob sie Daina begleiten und herausfinden sollte, ob sie etwas für sie tun könnte. Aber sie hatte auch Angst, dass Daina eigentlich mit Theodil allein sein wollte und sie nur stören würde. Außerdem wusste sie auch gar nicht, was sie tun könnte. Also blieb sie.

»Können wir jederzeit wieder in Ihr Büro kommen?«, fragte Merlin den Zwerg mit Namen Sigohr Leid.

Myrie runzelte die Stirn. Hatte er das nicht gerade schon versichert?

»Selbstverständlich.«, sagte dieser klangvoll. »Ihr seid bei mir immer willkommen.«

»Könnten Sie uns auch mitteilen, was unsere Aufgabe hier ist?«, fragte Merlin und grinste dabei schelmisch.

»Löst euch von der Illusion des Glücks durch Glauben und fordert das wirkliche Glück.«, antwortete der Zwerg. »Der Glaube an die Unabänderlichkeit unserer Gesetze resultiert aus dem Glauben an die Festlegung durch das Übernatürliche, die uns zu einer ausbremsenden Starrheit führt. Wir müssen zu verstehen lernen, dass diese Gesetze zwar geschaffen sind, uns zu helfen, aber wir mit ihnen in gesunder Freundschaft leben sollten, in der ein ausgeglichenes und kritikfähiges Verhältnis gegeben ist.«

»Genau.«, sagte Hermen halb amüsiert und halb genervt. »Das beantwortet all unsere Fragen.«

»Vielen Dank für Ihren Ratschlag.«, bedankte sich Merlin höflich bei Sigohr Leid.

»Es ist mir eine Ehre. Ich hoffe, euch geholfen haben zu können.«, antwortete Sigohr Leid und schritt hinter seinen Schreibtisch.

»Ich denke, wir sollten uns erst einmal einen groben Überblick über alle leicht zugänglichen Örtlichkeiten verschaffen.«, schlug Sarina vor und bewegte sich zur Tür. »Seid ihr dabei?«

»Klar!«, bestätigte Merlin.

Auch Hermen bewegte sich zur Tür und hielt sie Myrie auf, nachdem Merlin und Sarina das Büro verlassen hatten.

Myries Blick haftete jedoch am hohen Bücherregal, das die Wand links neben der Tür vollständig ausfüllte, und das sie noch nicht genau in Augenschein genommen hatte.

»Kommst du?«, fragte Hermen.

»Ich...«, Myrie zögerte. »Sollten wir nicht erst schauen, ob sich die Tür tatsächlich wieder von außen öffnen lässt, bevor wir alle den Raum verlassen?«

Sarina seufzte, vielleicht ein bisschen genervt, Myrie war sich nicht

sicher. »Ich rechne nicht damit, dass wir ausgeschlossen würden, aber du hast recht. Testen wir es eben einmal.«, sagte er.

Hermen zuckte mit den Schultern, verließ das Büro und ließ die Tür zufallen. Dann öffnete er sie wieder. »Wenn kein komischer Mechanismus eingebaut ist, der die Tür verschließt, wenn alle Spielgruppenmitglieder den Raum verlassen haben, kannst du beruhigt herauskommen.«, erklärte Hermen und hielt ihr erneut die Tür auf.

Myrie folgte ihm in eine Halle. Es befriedigte sie nicht, das Büro nicht genau in Augenschein genommen zu haben, aber sie wusste, würde sie nun anfangen, das Bücherregal durchzuschauen, wäre sie Stunden damit beschäftigt. Das könnte sie tun, wenn sich herausstellen würde, dass sie wieder so viel Zeit in dieser Virtualität verbringen würden wie in den letzten. Die Bücher liefen nicht weg.

Die Halle war breit und hoch, mit hellem Stein gefliest, und eine Treppe führte an ihrem einen Ende mittig hinab. Am anderen Ende mündete die Halle in zwei verzierten Flügeltüren und an den Seitenwänden der Halle führten je vier Türen ab, zwischen denen Bilder aufgehängt waren. Durch eine dieser Seitentüren hatten sie die Halle betreten, und als Myrie sich umdrehte, bemerkte sie ein kleines Türschild neben der Tür mit der Aufschrift »Prof. Sigohr Leid, Psychoanalytiker, Religionskritiker und Dichter, Pronomen ›er‹«. Nur eine der Türen hatte ein sehr großes Schild mit dem Symbol für eine Toilette.

»Alba Brechtbert, Theaterdramaturgin, Pronomen ›sie‹«, las Sarina das nächste Schild vor.

Der Klang des Namens kam Myrie vertraut vor, und weil Sigohr Leid eine Anspielung auf Signas E. Freude sein sollte, vermutete sie, dass Alba Brechtbert auch eine Anspielung auf eine Persönlichkeit der Schreibkunst der KontrA-Zeit war. Der einzige Name, der ihr in diesem Kontext vertraut war, war Holde Albrecht.

»Holde Albrecht.«, sagte sie daher.

»Ja, das kann sein.«, überlegte Sarina. »Keine ganz so elegante Anspielung, wie Sigohr Leid auf Signas E. Freude, aber durchaus ähnlich.«

»Wieso kennst du Holde Albrecht?«, fragte Hermen.

»Theodil hat ein Buch von ihr gelesen. Es hieß«, Myrie dachte einen Augenblick nach, »Die unscharfen Ränder der Schatten.« Sie mochte den Titel.

Die Bürotür öffnete sich und heraus schaute ein Zwerg, den Myrie nach einmal Sehen überall wiedererkannt hätte, vorausgesetzt, sie würde nicht doch einen weiteren Zwerg kennen lernen, der so aussähe. Alba Brechtbert hatte zwei verschieden hohe, dunkle Augenbrauen, die nur nahe der Nasenwurzel überhaupt existierten und trug eine schmale, schwarze Hornbrille. Sie wirkte jung und hatte dennoch sehr schütteres Haar, und sie war rasiert. Ihr Kleidungsstil war praktisch gehalten. Sie trug eine feinmaschige Strickjacke über Hemd und Hose.

»Hörte ich meinen Namen?«, fragte sie.

»Tatsächlich sprachen wir gerade von Ihnen.«, bestätigte Sarina. »Sind Sie nicht die Autorin von ›Die unscharfen Ränder der Schatten‹?«

»Ach lassen wir das olle Siezen doch. Nein, ein solches Buch schrieb ich nicht.«, entgegnete Alba Brechtbert. »Nicht bisher, obgleich das nach einem guten Titel klingt.« Der Zwerg legte einen Zeigefinger an seine Lippen und schien nachzugrübeln.

»Ich bin mir doch recht sicher, diesen oder einen ähnlichen Titel im Zusammenhang mit dir schon einmal gehört zu haben.«, beharrte Sarina. »Eine gute Schrift fand ich. Ich möchte mich nicht aufdrängen, aber falls das in Ordnung wäre: Was hieltest du von einer gemeinsamen Ergründung, woher dieser Eindruck entstanden sein könnte, bei einer Tasse Tee in deinem Büro? Wir müssen ja nicht den ganzen Flur damit unterhalten.«

Myrie hatte schon bei ihren Übungen ab und an mitbekommen, wenn ein anderes Spielgruppenmitglied ihrer Spielgruppe eine zielführende Geschichte erspinn. Meistens hatte Daina sie aber zu diesem Zweck getrennt. Wahrscheinlich, überlegte Myrie, um den Verdacht nicht zu begünstigen, dass Sarina zum Auge ausgebildet werden könnte.

Myrie staunte jedenfalls nun über Sarinas Fähigkeit, so spontan und so

frisch in einer neuen Virtualität auf diese zielführende Art zu reagieren. Ganz so zielführend stellte es sich jedoch dann leider doch nicht heraus.

»Es tut mir leid. Wir dürfen nur bereits etablierte Dichtende oder Darstellende in die Büros lassen.«, antwortete der Zwerg mit traurigem Lächeln auf dem Gesicht. »Ich mag die Regeln nicht und würde euch gern trotzdem einlassen, aber dann verliere ich meine Stelle. Und der Magen füllt sich nicht von Kunst allein.«

»Heißt das, wir dürfen nun doch nicht wieder in Leids Büro zurück?«, fragte Hermen.

»Oh, ihr wart bereits in Igohrs Büro?«, fragte Alba Brechtbert überrascht nach. »Dann seid ihr bestimmt seine neuen Schutzbefohlenen, und er setzt seine Hoffnungen in euch, dass ihr das Theater voranbringen könnt.«

»Falls wir also die Ausbildung zum Dichten oder Darstellen begehren, bestünde im Falle von Erfolg im Anschluss daran nach den albernen Theaterregeln die Möglichkeit eines gemeinsamen Entwickelns neuer, literarischer Ideen gemeinsam in deinem Büro?«, fragte Sarina.

Myrie fragte sich, ob der Trick der Virtualität darin bestand, sich irgendwie mit den Theaterregeln anzufreunden, weil Sigohr Leid etwas in der Richtung gesagt hatte.

»Ich mag dein Selbstbewusstsein.«, erwiderte Alba Brechtbert mit einem verspielt wirkenden Grinsen. »Und genau zu dem Unfug verpflichtet uns diese Obrigkeit. Davon abgesehen, dass es nicht einmal einer richtigen Ausbildung bedarf. Ihr findet hinter den Flügeltüren die Bühne. Die Treppe hinab hinter den Flügeltüren dort findet ihr sogar den Zugang dazu. Wenn ihr mit passenden Texten auftrittet und durch Publikum oder Gremium ausreichend gut bewertet werdet, so geltet ihr bereits als etablierte Darbietende.«

»Wir müssen Theater aufführen?«, fragte Hermen skeptisch.

Alba Brechtbert ging nicht darauf ein und Myrie fragte sich, warum. Vor allem fragte sie sich das, weil sie gern gewusst hätte, wie die Wortwahl »müssen« wohl bei ihr angekommen war.

»Sieht so aus.«, bestätigte Sarina, nicht im Spielkanal allerdings, sondern in ihrem Gesprächskanal. »Lasst uns die Bühne ansehen. Was meint ihr?«



Myrie kam erst eine Weile nach den anderen auf dem ersten Rang des Theatersaals an. Auf dem Weg dorthin blieb sie an den Bildern stehen, die in regelmäßigen Abständen an der Wand hingen. Sie waren sehr verschieden. Manche waren alte schwarz-weiß Fotografien von Szenen aus Theateraufführungen, manche waren in nicht einheitlichem Stil gemalt oder auch gezeichnet.

Schließlich öffnete sie eine der großen Flügeltüren wieder und trat auf eine Empore mit vier Stuhlreihen. Es waren welche mit klappbarer Sitzfläche aus Holz, ungepolstert. Sie machten keinen besonders gemütlichen Eindruck, und der Eindruck bestätigte sich, als sie sich testweise hinsetzte. Trotzdem entspannten sich ihre Glieder kurzzeitig und sie merkte, wie müde ihr Körper bereits schon wieder war. Sie konnte beim besten Willen nicht einschätzen, wieviel Zeit sie seit dem Frühstück in Virtualitäten verbracht hatte, also fragte sie Omantra. Die KI teilte ihr mit, dass bereits später Nachmittag war.

Sie wäre vielleicht einen Augenblick sitzen geblieben, aber Lunoschs Stimme, die durch den Theatersaal hallte, ließ sie auffahren. Sie rannte an die Brüstung und sah hinunter auf die Bühne.

»Und ich sage ihm noch, er soll nicht dem Hermingen trauen und ihn mit reinziehen. Der hat ja seine goldenen Klunkerohringe von dem Schmuckladen Immensen geklaut, und die Immensen sind eine kleine Familie mit dem alten Mütterchen und der Vater ist grausam. Aber der Sohn ist nicht nur schön mit seinem schneien Anzug immer, sondern auch schlau. Und das ist das Problem. Wenn der den Hermingen auch nur ein bisschen gesehen hat, dann kriegt der den auch. Weil er weiß nämlich, wo er nachfragen muss, dieser Immensen-Sohn. Aber er hört ja nicht. Der

Melkor, meine ich. Also er hört schon immer, aber nicht zu eben. Und wenn er sich mit den Jungens vom Hermingen unter eine Decke steckt, dann wollen ihm die Uniformen auch was unterjubeln. Und er hat ja auch keine ganz reine Weste, der Melkor. Sicher nicht. Aber sein Ansinnen, das da hinter steckt, ist immer ein Gutes. Und deshalb lieb ich ihn auch so.«

Hätte Myrie Lunosch dabei nur zugehört, hätte sie vermutet, dass er den Text frei vorgetragen hätte, aber tatsächlich hatte er ihn von einem Stück Papier abgelesen, das er vor sich gehalten hatte. Er hatte nicht fix darauf gestarrt, sondern den Blick die meiste Zeit ins Publikum gerichtet. Am Ende des Vortrags verpuffte der Zettel in sachte glitzernden Staub.

Lunosch war in einen flauschigen Bademantel gekleidet, war auffallend geschminkt und seine Haare waren mit einer Haarklemme aus Plastik salopp hochgesteckt. Er verließ die Bühne und drei andere, Myrie unbekannte Personen betraten die Bühne. Es waren alles Zwerge und Myrie vermutete, dass nicht alle Spielgruppenmitglieder anderer Spielgruppen waren, vielleicht auch sogar keiner der drei Zwerge.

»Uh, das fand ich nicht schlecht, muss ich zugeben.«, sagte ein Zwerg einige Meter von ihr entfernt gerade ausreichend laut, dass Myrie ihn verstehen konnte. Er hatte sich ebenfalls auf die Brüstung gelehnt und blickte in den Theatersaal hinab.

»Woraus war es?«, fragte Sarina ihn.

»»Das Trachten des Proletariats nach dem Besitz des eigenen Lebens«. Ein nicht endendes Gemeinschaftsprojekt aller Dichtenden hier am Theater, um den Nachwuchs zu fördern und in die verschiedenen Stile einzuführen.«, antwortete der Zwerg. »Dieser Abschnitt gerade ist von Nuek Isengard geschrieben worden. Ich finde ihren Mut, die Grammatik so zu strapazieren, ganz bezaubernd.«

Myrie runzelte die Stirn. Die strapazierte Grammatik, wie der Zwerg es nannte, hatte sie vollkommen vom eigentlichen Inhalt abgelenkt und verursachte bei ihr starkes Unbehagen. Sie war schon immer empfindlich gewesen, was die Verwendung falscher Grammatik betraf, und Omantra

hatte ihr ab und an geraten, andere dahingehend trotzdem nicht zu korrigieren.

»Dichten sie auch an diesem Theater?«, fragte Sarina.

»Nein, ich bin nur eine Bewunderin der Kunst.«, entgegnete der Zwerg.

»Der Nachwuchs ist hinreißend.«

Außer Hermen, Merlin, Sarina, Sarinas Gesprächspartnerin und ihr waren noch fünf weitere Personen im ersten Rang. Er war also verhältnismäßig leer, und doch machte er einen wuseligen Eindruck auf Myrie. Es mochte daran liegen, dass niemand saß und die Personen sich leise unterhielten.

Der Theatersaal unter ihr war vielleicht zu einem Drittel gefüllt. Je weiter vorn das Publikum in den Reihen saß, desto ruhiger wirkte es. Nahe der Bühne hatten zehn der Sitzplätze angebaute Tische, und die dort saßen, machten sich auf Zetteln Notizen. Myrie vermutete, dass dies das Gremium war, von dem Alba Brechtbert gesprochen hatte.

»Wie kann man auftreten?«, fragte Sarina ihre Nachbarin.

»Ich weiß nicht genau, wie das funktioniert. Die Jury entscheidet, ob man auftreten darf, und bewertet dann auch. Vielleicht fragst du einfach unten nach.«, schlug diese vor.

Sarina nickte.



Sie entschlossen sich, gemeinsam die Treppen hinabzusteigen und den unteren Saal zu betreten. Auf halbem Weg zur Bühne wurden sie allerdings aufgehalten. Ihnen war es nicht erlaubt, sich ohne sich bereits eingebracht zu haben, oder ohne einen Textauszug, der an der Reihe war, der Bühne weiter zu nähern. Also beschlossen sie, sich auf die Suche nach Textauszügen zu machen. Im Gegensatz zu den bisherigen, verhältnismäßig klaren Auskünften der Inspielcharaktere, war es ihnen nicht so ohne Weiteres möglich, aus ihnen herauszubekommen, wo sie danach suchen sollten.

Myrie schlug vor, im Bücherregal bei Sigohr Leid im Büro zu forschen. Dort waren zu hoher Wahrscheinlichkeit aufgeschriebene Fassungen von Theaterstücken zu finden, auch wenn sie sich mit Sarina, Hermen und Merlin an sich einig war, dass es nur unwahrscheinlich welche waren, die sie gebrauchen könnten. Die gesuchten Textstücke müssten schließlich zum aktuellen Theaterstück gehören. Aber sie waren sich auch einig, dass es trotzdem sinnvoll wäre, dort nachzuschauen. Myrie musste an den Kurzen Weg in Torus denken und fragte sich, ob die Spielgruppe, die diese Virtualität gebestellt hatte, ebenfalls einen eingebaut haben könnte. Es wäre allerdings ein wirklich riskanter Kurzer Weg gewesen, wenn die Bücher im Startraum als Quelle für die Textstücke dienen würden, und das Vortragen solcher ausreichen würde, die Virtualität wieder zu verlassen.

Myrie spürte Unbehagen, als sie Sigohr Leids Büro erneut erreichte. Sie wusste nicht, ob sie einfach hineingehen dürfte oder klopfen sollte. Sie entschied sich, erst zu klopfen, aber dann, wenn sie keine Antwort erhalten würde, trotzdem einfach hineinzugehen. Sie war froh, das beschlossen zu haben, denn sie war sich nicht sicher, ob sie eine Antwort bekommen hatte, oder nicht.

Sie betrat den Raum und blickte dem Psychologen in das faltige, blassbraune Gesicht. Sein Bart hatte keine Zöpfe, und war viereckig gestutzt. Er hatte an den äußeren Seiten der Stirn kahle Stellen und trug sein Haupthaar in einem einzigen, langen, geflochtenen Zopf.

»Darf ich mir das Bücherregal anschauen?«, fragte Myrie zögernd.

»Freilich.«, antwortete Sigohr Leid und blickte ein Monokel vors Auge platzierend wieder auf seine Unterlagen auf seinem Schreibtisch.

Er schrieb mit Tinte und Feder, einer Vogelfeder. Myrie kannte das Wort freilich nicht, aber interpretierte es nach kurzem Zögern als Zustimmung. Sie beschloss, das Bücherregal von links nach rechts durchzugehen, und von unten nach oben, letzteres aus dem schlichten Grund, dass sie an die oberen Reihen nicht heran reichte. Sie würde also früher oder später in das Problem laufen, einen Stuhl oder eine Leiter zu benötigen, und entschied sich für später.

Sie fing an, Titel und Schriftstellende auf den Buchrücken zu lesen, aber das half wenig. Sie hätte sich merken sollen, welche sieben Namen an den Büros standen, und überlegte, ob sie vielleicht noch einmal hinausgehen sollte und das nachholen sollte. Es wäre sicher das Beste, aber sie wäre sich dabei komisch vorgekommen.

Dann begann sie stattdessen zunächst, die Bücher vorsichtig einzeln aus dem Regal zu ziehen, und hineinzuschauen. Ihr Ziel war es, dabei eventuell herauszufinden, ob sie Theaterstücke im Aufschrieb von anderen Schriftwerken unterscheiden könnte. Sie wusste nicht, wie Theaterstücke aufgeschrieben waren, ob es wie ein Roman gesetzt wäre, und die Charaktere dann im Falle einer Aufführung nur das Gesagte sprechen würden, oder ob es auch Regieanweisungen gäbe, oder gar auf innere Gedankengänge verzichtet würde und sie im Wesentlichen nur aus Dialog bestehenden Text vorfinden würde. Sie war allerdings in der Lage, die erste Reihe an Büchern auszuschließen, da überhaupt keine Charaktere in ihnen vorkamen, weil es Fachbücher waren.

Dann tauchte Theodil im Büro auf. »Immerhin Moitz und Teufels haben sie nicht umbenannt.«, sagte er und griff ein schweres Buch von einem Regalbrett, das eines von nur fünf dicken Wälzern darauf war, die auch noch alle den gleichen Titel hatten: Der Markt.

»Wer waren Moitz und Teufels?«, fragte Myrie.

Theodil blickte in ihr Gesicht und schien einen Augenblick überrascht, dann nachdenklich. »Sie waren Philosophen und Politikwissenschaftler und die Köpfe der sozialistischen Revolution des Zwergenstaats.«, antwortete Theodil. »Auf ihren Ideen gründet das politische System der Zeit, das wir derzeit behandeln.«

Myrie nickte. Theodil hatte es nicht wertend gesagt, aber Myrie fragte sich, ob das nur kam, weil er eine Wertung unterdrückte, und seine Überraschung darauf zurückzuführen war. Natürlich hatte sie die Namen im Geschichtsunterricht schon gehört. Sie hatte jedoch große Schwierigkeiten den Überblick in diesem Fach zu behalten. Es gab so viele Details, die so verschieden sortierbar waren. Eine chronologische Sortierung war

zwar am einfachsten, ergab aber alleinstehend wenig Sinn. Eigentlich musste man zu jeder Thematik eigene chronologische Stichpunkt- und Namensammlungen haben, die dann querverknüpft würden, aber Myrie wusste nicht, wie sie dahin gelangen sollte. Theodil schien das sehr leicht zu fallen.

Theodil stellte das Buch wieder zurück ins Regal. Und begutachtete die anderen Titel.

»Wo ist Daina?«, fragte Myrie.

»Sie kommt auch gleich. Sie wäscht sich noch. Sie ist ein bisschen durch den Wind.«, antwortete Theodil.

Myrie nickte beklommen.

Theodil holte nur sehr wenige der Bücher aus dem Regal, fuhr mit dem Finger zügig über die Buchrücken und pausierte ab und an bei einem. Dann kicherte er wieder. »Flammenbach.«, sagte er. »Auch ein sehr flaches Wortspiel auf Feuerfluss. Aber eigentlich ist es kritisch zu betrachten, ihn in einer Bibliothek bei Zwergen unterzubringen. Mindestens manche seiner Schriften gehen über allgemeine Religionskritik hinaus, waren rassistisch. Er selbst war Elb. Allerdings haben frühere seiner Werke Signas E. Freudes Lehren geprägt, also ergibt es schon Sinn, das hier ein Buch von ihm steht.«

Myrie versuchte es sich zu merken. Ihr kam es so vor, als würde ihr ein Zugang oder ein Überblick in diese Problematiken fehlen, aber als wären sie eigentlich sehr wichtig.

»Wir durchsuchen die Bücher nach Theatertexten. Wir müssen Theatertexte vortragen.«, erklärte Myrie.

»Ich weiß. Letzteres. Das erste haben andere Spielgruppen schon vergebens probiert. Hier fündig zu werden, ist wohl aussichtslos.«, erklärte Theodil. Dann lächelte er wieder. »Einige vor uns haben versucht, Sigohr Leid dazu zu bringen, ausversehen etwas zu verraten, einen Leideschen oder Leid'schen Versprecher zu machen sozugen.«

Myrie blickte ihn verwirrt an.

»Freudesche Versprecher heißt es eigentlich.«, erklärte er. »Es bezeichnet, wenn eine Person ausversehen etwas anderes sagt, als sie eigentlich sagen will, wobei das, was sie ausversehen sagt, etwas aus ihrem Unterbewusstsein ist. Das ist eins von vielen bekannten psychologischen Konzepten Signas E. Freudes.« Er hatte den Finger nicht von den Buchrücken abgelassen, hielt nun bei einem Buch inne und schnaubte erneut. »Morgensonne haben sie also aus Abendstern gemacht.«, sagte er grinsend, »Ein traurig witziger Dichter. Ich mag ihn. Seine Gedichte sind sehr brachial.« Er schlug das Buch auf und sein Grinsen wurde breiter.

»Ein Ziegel schlief im kahlen Wald,
war einsam und verworren.
Er war kein Stock und auch kein Laub,
er lag dort halb verschorren.

Vorm Kriege stand dort einst ein Haus,
dann regnete es Bomben.
Allein ein Ziegel blieb verschont,
im Schrott der Katakomben.

Seitdem schläft er im kahlen Wald,
ist einsam und verworren.
Er ist kein Stock und auch kein Laub,
und liegt dort halb verschorren.«¹

Theodil pausierte einen Moment und dachte nach. »Da haben sie, oder eine KI, ganze Arbeit geleistet. Es klingt sehr nach einem Gedicht von Abendstern, das ich mag. Nur der vierte Vers in der zweiten Strophe klingt irgendwie kaputt.«, fügte er hinzu.

¹Stil und Thema adaptiert von Christian Morgenstern - Das Knie.

»Ich«, sagte Myrie, zögerte dann, weil ihr Zwerchfell sie einen Augenblick lang nicht sprechen ließ, »mag es. Abgesehen von den Katakomben, wie du schon gesagt hast. Aber sonst ist es wunderschön!«

Theodil lächelte ihr zu. »Das finde ich auch.«, sagte er. »Fast schöner, als das Original. Leider kenne ich es nicht auswendig, sonst würde ich es dir nun auch vortragen.«

Theodil schob auch diesen Gedichtsband ins Regal zurück, aber statt ihn einfach loszulassen, strich er dabei noch einmal mit seinen grauen, langen Fingern über den Buchrücken, zärtlich, so wie Merlin ihre Wange gestreichelt hatte. Myrie war einen Augenblick ein bisschen neidisch auf das Buch, aber dann wurde ihr klar, dass sie eigentlich gerade ganz froh war, nicht angefasst zu werden.

»Warum schaust du dir denn die Bücher hier an, wenn du meinst, dass uns das nicht weiterbringt?«, fragte Myrie.

»Ich meinte, hier finden wir unwahrscheinlich Texte zum Vortragen.«, präzisierte Theodil. »Aber du hast recht, eigentlich sollten wir uns draußen umsehen, um voranzukommen. Es ist nur, ich liebe diese Virtualität.« Er war, während er gesprochen hatte, wieder weiter mit dem Finger die Buchrücken abgefahren, mit aufmerksamem, wachem Blick auf dieselben. »Sie ist großartig!«, fügte er leiser hinzu, verträumt.

Myrie lächelte unwillkürlich.

»Aber du hast trotzdem recht.«, sagte er leise. »Ich warte nur noch auf Daina.«

Wie aufs Stichwort erschien Daina im Raum. »So, Leute!«, sagte sie ohne Umschweife in den Gesprächskanal. »Es hat ein bisschen gedauert, dafür weiß ich jetzt auch eine Menge. Ich fasse einmal zusammen, was ich weiß, und ihr ergänzt, ist das in Ordnung?«

Myrie bemerkte die Veränderung sofort. Daina hätte diese Frage am Ende gestern nicht gestellt, sie hätte es einfach getan. Myrie nutzte, dass sie sich mit Daina im gleichen Raum befand und nickte, während die übrigen im Gesprächskanal zustimmten.

»Es gibt sieben Büros. Das sind die Ausgänge in andere Welten. Man

darf in ein Büro eintreten, wenn man darin gespawnt ist, was uns nicht weiterhilft, oder wenn man von der dem Büro zugeordneten Theatergröße geschriebene Texte auf der Bühne präsentiert und für diese ausreichend bepunktet worden ist.«, erklärte Daina. »Man kann Backstage Geschicklichkeitsrätsel lösen und findet dann ein zum laufenden Werk passendes Stück Text. Je schwieriger das Rätsel, desto länger der Text, und jeweils von einer zufälligen der sieben Größen. Trägt man diesen vor, wird man nach verschiedenen Kriterien bepunktet. Die Kriterien sind noch nicht vollständig bekannt, aber dazu komme ich später noch einmal genauer. Man kann also auf verschiedene Türen zeitgleich Punkte sammeln. Seit ihr soweit dabei?«

»Das meiste war uns noch nicht bekannt, aber ich habe das erstmal verstanden.«, bestätigte Sarina als erstes.

»Wo genau ist Backstage? Ich bin da nämlich und habe noch keine Geschicklichkeitsrätsel gefunden.«, bemerkte Hermen.

»Habt ihr schon, aber man muss sie auch anstellen. Das sind die Gänge und Räume, in denen ihr wart, in denen es Treppen gibt, die zu kaputt sind, um sie zu gehen, oder Seile, die von der Decke hängen, aber nicht tief genug.«, erklärte Daina. »Aber die Räume haben Türen oder andere Öffnungen mit Schlüsseln darin. Mit diesen Schlüsseln kann man die Geschicklichkeitsrätsel quasi aufziehen. Man muss so einen Schlüssel schon fünf bis sechs Mal drehen, damit überhaupt etwas passiert. Dann aber bewegen sich für eine Weile Stufen, Seile und alles, und es gibt Möglichkeiten, hinaufzukommen. Teils klassische Geschicklichkeit, teils etwas trickreicher.«

»Wie soll man darauf kommen. Zwei Mal herumgedreht habe ich die Schlüssel, aber es ist nichts passiert.«, tat Hermen kund. »Gibt es einen besonders schwierigen Abschnitt für mich?«

»In der Tat!«, bestätigte Daina. »Ich würde Merlin und dir einen kooperativen Part zuweisen. Das sind zwei Abschnitte, in denen aber die eine der Personen im richtigen Augenblick Auslöser erreichen muss,

um den anderen Abschnitt zu beeinflussen, damit die andere Person den Abschnitt überhaupt benutzen kann, und umgekehrt.«

»Klingt hervorragend, was meinst du, Merlin?«, freute sich Hermen.

»Probieren wir es!«, willigte Merlin ein.

»Ich sende euch den Weg mal als Videodatei. Ein Plan existiert aus den Aufnahmen der anderen Spielgruppen bereits. Den verteile ich auch gleich mal.«, sagte Daina.

»Ist der Plan, dass ich warte und vortrage? Oder müssen alle vortragen?«, fragte Sarina.

»Nein, es müssen nicht alle vortragen. Eine Person reicht. Das hat Gothilla zum Beispiel durchgezogen.«, antwortete Daina. »Aber du musst nicht die ganze Zeit an der Bühne warten, das wäre Verschwendung. In der Nähe der Bühne gibt es noch einen kleinen Abschnitt. Der bringt zwar nur kurze Texte, aber du könntest damit trotzdem die Wartezeit ausnutzen.«

»Einverstanden.«, stimmte Sarina zu.

»Warum sind die Kriterien der Bewertung nicht bekannt?«, fragte Myrie.

»Oh, das Bewertungssystem ist so eine Sache für sich, ziemlich spannend. Wir können es allerdings nur rückwärts verstehen. Die Jury und das Publikum geben Punkte, sagen aber nicht, wofür. Aber wenn ein Vortrag nur nach gewissen Kriterien gut war, dann lässt sich aus der Punktzahl schließen, wie wichtig die Kriterien waren.«, erklärte Daina. »Ziemlich sicher ist Pünktlichkeit eines. Wenn eine Textstelle, die dran ist, unnötig hinausgezögert wird, fällt die Punktzahl, und nach einer gewissen Zeit wird sie von einem Inspielcharakter übernommen und verfällt für die Spielteilnehmenden«

»Ich mag keine Rätsel auf Zeit.«, murmelte Myrie.

»Ich weiß. Aber es gibt immerhin sehr verschiedene schwierige. Wir finden eins für dich, das du packst.«, versicherte Daina.

»Bis jetzt habe ich noch nichts besonders Spannendes in deiner Erläuterung des Bewertungssystems erkannt.«, stellte Merlin fest.

»Das Spannende ist die Öffentlichkeit. Wenn die Theaterbeiträge dem

Doku-Team zur Verfügung gestellt werden, und an die Öffentlichkeit übertragen werden, darf diese auch Punkte verteilen. Nur positive, abziehen dürfen sie nicht.« Daina klang begeistert.

»Öffentlichkeit im Sinne von allen Leuten, die sich gerade Spiel-Dokus anschauen da draußen?«, fragte Sarina überrascht.

»Genau!«, bestätigte Daina.

Myrie wurde ein wenig schummrig bei dem Gedanken. Sie hatte eine Weile mit sich gehadert, ob sie überhaupt mochte, per Doku in die Öffentlichkeit ausgestrahlt zu werden, aber immerhin wurden Gesichter und Erkennungsmerkmale herausgefiltert, sodass sie anonym blieben. Natürlich traf das als Teil der Doku auch auf diese Bühnenauftritte zu. Aber irgendwie kam ihr das doch wie etwas anderes vor.

Aber sie brauchte sich nicht weiter damit auseinanderzusetzen, denn Sarina würde ja, wenn sie das richtig verstanden hatte, den Auftrittsanteil vollständig übernehmen.

Nun wurde ihr auch klar, dass es gar kein so großer Zufall war, dass sie Lunosch auf der Bühne gesehen hatte. Wahrscheinlich trat er für seine Spielgruppe stellvertretend auf. Und bei acht Virtualitäten war es auch nicht so unwahrscheinlich, sich zwei Mal über den Weg zu laufen.

»Dazu fallen mir zwei interessante Auswirkungen ein.«, sagte Merlin.
»Zum einen ist die Bewertung durch die Öffentlichkeit wahrscheinlich sehr eingefärbt. Beliebte Spielteilnehmende würden vermutlich mehr Punkte bekommen. Und zum anderen wird die Doku verzögert ausgetragen. Das heißt, man kann überraschend nachträglich zusätzliche Punkte bekommen. Gibt es da einen zeitlich begrenzten Rahmen?«

»Bisher wirkt das nicht so. Bewertungen werden zwar mit der Zeit weniger, aber es wirkt so, als würde jede Vorstellung, die an die Öffentlichkeit gegangen ist, auch Tage später noch immer Mal wieder doch noch etwas höher gewertet. Sogar bei Teilnehmenden, die die Virtualität längst schon verlassen haben.«, widersprach Daina.

»Interessant.«, sagte Merlin.

Ein paar Augenblicke blieb es still im Gesprächskanal und Myrie spürte,

wie ihre Aufregung wieder anstieg. Dainas Zusammenfassung und erste Überlegungen zu Ansätzen der Herangehensweise an diese Virtualität hatte die Atmosphäre fiebriger gemacht. Es gab nun einen Plan. Die Virtualität verlor dadurch an Rätselhaftigkeit und wurde zu einer Fleißvirtualität, die dennoch nicht langweilig wirkte. Wahrscheinlich wäre sie Myrie langweilig gewesen, wenn nicht so viel Kreativität in ihr gesteckt hätte.

»Gibt es weitere Fragen oder Anmerkungen?«, fragte Daina.

Myrie hatte eine Frage, die sie aber nicht aussprechen mochte, und sie rechnete damit, dass es auch nicht nötig sein würde. Sie hätte gern gewusst, welcher Geschicklichkeitspart für sie gut sein könnte, und wo sie ihn finden könnte. Aber Daina hatte ja bereits gesagt, dass sie einen für sie finden würden.

»Wie bekommen wir das hin, die Textabschnitte in passender Reihenfolge zu finden?«, fragte Merlin.

»Das übernimmt das Spiel für uns. Textabschnitte spawnen erst endgültig, wenn wir sie erreichen. Es spawnt also dann immer einer, der an die bereits gefundenen passt.«, erklärte Daina.

»Ich habe so etwas wie eine Anmerkung.«, sagte Theodil schließlich. »Interessiert euch, worum das Theaterstück bislang geht? Dann würde ich das kurz zusammenfassen.«

»Ja, bitte!«, sagte Merlin.

Myrie nickte. Sie bemerkte, dass sie ihre Frage auch nicht stellen können. Die ganze Dynamik war zu rasch und zu viel, um dabei sprechen zu können. Aber Theodil stand neben ihr und registrierte ihr Nicken.

»Hauptperson ist die Sexarbeitende Cassa. Damals hieß es noch Prostituierte, aber in Texten von Alba Brechtbert alias Holde Albrecht und Konsorten ist der Begriff eher nicht negativ verwendet worden. Sie macht sehr weise Vorhersagen über die Auswirkungen von Handlungen der Personen in ihrem Umfeld, aber niemand hört auf sie, weil sie sehr unbeholfen spricht und nie zum Punkt kommt.«, leitete Theodil ein.

»Wie du!«, warf Hermen belustigt ein.

»Wie ich, genau. Außer, dass ihre Sprache ungepflegter ist als meine, was

ihr noch mehr an Glaubwürdigkeit raubt. ›Ungepflegt‹ wird die Sprache im Theaterkontext bezeichnet. Ich finde das eigentlich zu abwertend, aber das ist ja genau die Aussage des Stücks.«, bestätigte Theodil. Er fuhr fort: »Sie umgibt sich überwiegend mit Kleinkriminellen, aber auch mit dem Schwerverbrecher Melkor Messer. Jener war einst ein Valar, eine mythologische Gottheit, die sich mit den anderen Valaren angelegt hat. Bei dem Streit ging es um, nun ja, Kapitalismus und Bourgeoisie. Darum, dass er nicht in Ordnung fand, dass die Valare sich für etwas Besseres halten. Er wurde dann aus dem Reich der Übermächtigen verbannt. Leider ist er auch nicht besonders schlau und kann sich den geschickten Narrativen der Mächtigen nicht entgegenstellen. Er versucht die Ungleichheit der Verhältnisse mit Mitteln wie Raub, Mord und Totschlag zu beseitigen. Viel daraus passiert aber aus der Not heraus.«

»Ich kann mir wirklich nicht vorstellen, aus der Not heraus jemanden umzubringen, aber vielleicht war ich auch einfach nie richtig in Not.«, brummte Daina.

»Sieh es dir an! Ich empfehle es!«, begeisterte sich Theodil.

»Nach der Phase.«, sagte Daina, aber sie klang wenig überzeugt.

»Hat Lunosch vorhin Cassa gesprochen?«, fragte Merlin.

»Meinst du den Part im Stil von Nuek Isengard alias Kirme Ungard?«, fragte Theodil.

»Ich glaube, so hieß die Künstlerin.«, versuchte sich Merlin zu erinnern.

»Der Part hatte eine recht kuriose Grammatik.«

»Ja, das ist Kirme Ungards Stil, und Lunosch hat Cassa gesprochen.«, bestätigte Theodil. »Er hat aber zuvor auch andere Rollen gesprochen. Die langen Stellen und auch die eigentliche Thematik des Stücks sind Werken von Holde Albrecht und Wolfrich Ast nachempfunden, die in der Virtualität hier Alba Brechtbert und Wolfa Strich heißen. Aber natürlich haben auch alle anderen der sieben ihren Beitrag in Form von kürzeren und längeren Textpassagen darin.«



Daina suchte mit Myrie einen Flur aus, der aus einer seltsamen Treppe bestand, deren Stufen in regelmäßigen, verschiedenen Zeitintervallen in der Wand verschwanden. Teils führen auch Stufen auf unpraktischen Höhen aus, die Kletternde von der aktuellen Stufe herunterschubsen würden, wenn sie nicht rechtzeitig auswichen oder sich duckten. Die Bewegungen waren schnell und Myrie musste häufig von vorn anfangen. Es strengte sie an, aber sie mochte zwei Aspekte daran sehr: Zum einen mochte sie, dass sie eine ganze Weile keine neuen Ecken der Virtualität kennen lernte und hier allein war, und zum anderen freute sie sich jedes Mal, wenn sie eine weitere Stufe geschafft hatte, und dann noch einmal, wenn die Bewegungsabläufe bis dorthin in ihr motorisches Gedächtnis übergangen und mit der Zeit von allein liefen. Sie mochte die Konzentration, die dafür nötig war.

Die Stufen waren rau und kalt, und aus sehr hellem Stein. Die Kanten, die sie ab und an herunterstießen waren rauer als die Oberflächen, und hatten teils spitze Stellen. Die Stufen führen nicht geräuschlos aus. Sie gaben ein zülig schmirgelndes Geräusch von sich, das Myrie half, die Bewegungen in ihrem Rücken einzuordnen, und Stufen bei Rückwärtssprüngen nicht zu verfehlen.

Sie hatte schon seit dem Vormittag, als sie noch in Torus unterwegs gewesen war, jegliches Zeitgefühl verloren und erinnerte sich vage, dass sie am späten Nachmittag Omantra gefragt hatte, wie spät es war. Nun war sie viel zu konzentriert, um überhaupt über das Nachfragen nachzudenken.

Sie war zufrieden mit sich, als sie ihr erstes Textstück ergatterte. Es war ein kurzes Gedicht von Alba Brechtbert. Sie las es, während sie zur Bühne ging, um es Sarina zu geben, und lief dabei gegen einen Türrahmen, registrierte es aber kaum.

Ballade über die Regeln der Moral, gesungen durch den Priester

Solange wir arm und zerschunden sind,
vom Tun eurer Arbeit nicht Lohn noch Fressen seh'n
Solange könnt ihr nur über Bravheit reden
solange wird es nicht nach oben mit uns geh'n

Ihr könnt uns ruhig die Mäuler stopfen,
doch stopfet sie mit Brot statt mit eurem Gesetz.
Ihr könnt uns erst mit euren Rechten kommen,
wenn der Nährboden genährt genug für euer Geschwätz.

8

Es gefiel ihr zwar nicht ganz so gut wie das Gedicht über den Ziegel, aber doch kam sie zu dem Schluss, dass sie sich Literatur zur Kontra-Zeit oder Literatur der Zwerge zu dem Zeitraum genauer anschauen wollte. Sie mochte den Stil mit der kuriosen Grammatik immer noch überhaupt nicht, der in Lunoschs Auftritt vorgekommen war, aber die gedichteten Texte gefielen ihr dafür umso besser.

Als sie an der Bühne ankam, war keine Spur von Sarina zu sehen. Sie wartete einen Augenblick ratlos. Sie wollte keinesfalls selbst auftreten. Es war ja schon so, dass sie nicht im Gesprächskanal nach Sarina fragte, weil sprechen ihr nicht gelingen würde, da wäre ein Auftreten sicher nicht zielführend. Dennoch warf sie einen weiteren Blick auf den Text und stellte es sich vor. Dabei fiel ihr auf, dass statt der >8< nun eine >6< am unteren Rand des Gedichts stand. Myrie blickte nun unablässig auf die Zahl, aber erst, als sie sich schrittweise auf eine drei reduziert hatte, was immerhin nicht besonders schnell passierte, erkannte sie den Zusammenhang zum Geschehen um sie herum: Wann immer eine Person einen Abschnitt auf der Bühne zu Ende vorgetragen hatte, reduzierte sich die Zahl um eins.

Nun blieb die Bühne einige Augenblicke leer. Myrie vermutete, dass

viele Inspielcharaktere auftraten, damit das Theaterstück in Gang bliebe, und jetzt ein Mitglied einer Spielgruppe an der Reihe wäre. Andernfalls wäre es bei dem Schwierigkeitsgrad der Geschicklichkeitsrätsel wohl zu viel leerer Bühne gekommen. Sie hätte es vielleicht erkennen können, hätte sie sich inzwischen genügend Aufnahmen angesehen, um die Personen auf der Bühne Spielgruppen zuordnen zu können oder eben nicht. Aber ohne diese Erfahrung konnte sie Inspielcharaktere nicht sicher von Teilnehmenden unterscheiden.

»Myrie, Merlin kommt gleich, und würde dein Textstück übernehmen. Sarina ist gerade beschäftigt. Magst du dich solange ein bisschen verstecken?«, bat Daina.

Myrie blickte sich nach einem guten Versteck um, und fragte sich gleichzeitig, wozu das nötig wäre.

Die Bühne bestand aus zusammengestellten Konstrukten, die an niedrige Tische erinnerten. Diese waren wohl grob zusammengeleimt, und mit einem Filztuch umspannt. Myrie kniete sich zum schwarzen Stoff hinab und lugte zwischen den Stellen hindurch, an denen zwei Stoffbahnen überlappend aneinander geheftet worden waren. Es lag eine Menge Gerümpel unter der Bühne, vorwiegend silbrige Kisten, die exakt darunter passten, deren Griffe unangenehm für die Hände waren. Aber sie konnte einige so zusammen schieben, dass sie zwischen sie passte. Die Kisten waren schwer und das Geräusch, das sie von sich gaben, wenn man sie über den Boden schob, war unangenehm.

»Warum?«, fragte sie, als sie auf dem Bauch mit dem Kopf zur Filzverkleidung zum Liegen kam. Der Boden war angenehm kühl, aber eine klebrige Staubschicht haftete sich an ihre Unterarme.

»Es ist in dieser Virtualität möglich, den anderen Spielgruppen ihre Textstücke abzuluchsen.«, erklärte Daina. »Und irgendwo rennt Klunk in der Nähe der Bühne herum.«

»Klunk. Ohje.«, sagte Myrie.

»Mach dir keine Sorgen. Du hast einen coolen, fair wirkenden Kampfstil. Wenn sie dich findet, verteidige dich.«, riet Daina. »Entweder du behältst

dein Textstück und das Publikum gewinnt dich lieb, weil sie erfahren, was du drauf hast, oder du verlierst. Dann sind sie aber vermutlich wütend auf Klonk, Limbus verliert an Beliebtheit, und das bringt uns letztendlich auch einen Vorteil.«

Myrie wurde leicht schummrig, und sie stellte fest, dass es daran lag, dass sie die Atmemfrequenz unter der Bühne reduziert hatte. Es roch hier komisch. Sie mochte den Geruch nicht, aber tat dennoch einige tiefe Atemzüge. Ihr war die Situation unbehaglich und sie freute sich, bald wieder bei ihrer Treppe zu sein. Dann machte sie sich noch einmal bewusst, was sie an Dainas letzter Argumentation stutzig gemacht hatte.

»Klonk ist Mitglied von Limbus?«, fragte sie.

»Ja.«, antwortete Daina. »Wusstest du das nicht?«

Myrie antwortete nicht. Sie würde es später tun. Jetzt war sie erst einmal verwirrt. Und ihr wurde schon wieder schummrig, also atmete sie wieder tief ein und aus, die Augen dabei schließend.

Lunosch hatte für sie doch Klonk damals aus dem Weg geschoben. Es hatte damals überhaupt nicht so gewirkt, als wären beide in einer Spielgruppe. Sie war sehr fest davon ausgegangen, dass sie das nicht waren. Wenn sie das waren, dann veränderte das natürlich die Bedeutung der damaligen Situation. Lunosch, der dazu neigen mochte, Fallen zu stellen, hatte dies dann vielleicht so aufgesetzt. Er hätte mit Klonk ausgemacht haben können, dass sie sie fies behandeln solle, damit er ihr in der Situation helfen könnte.

Myrie fragte sich, ob ihre Gedanken nun doch zu verschwörungstheoretisch wären. Aber es passte zu Lunosch, fand sie. Er hätte dann allerdings wissen müssen, dass sie kommen würde. Oder er hatte mit Klonk ausgemacht, dass sie das Szenario durchspielen würden, wer auch immer gekommen wäre.

Als ihr erneut schummrig wurde, beschloss sie, später darüber nachzudenken. Sie ließ es von Omantra auf die Liste setzen, von der sie gerade überhaupt keine Idee mehr hatte, was darauf bereits stand, abgesehen

vom abgearbeiteten Punkt, den Dächern, die sie in Torus gesehen hatte. Vielleicht würde sie Ordnung in die Liste bringen müssen.

»Myrie?«, fragte Merlin sie ohne Hall. »Daina meinte, du wärest hier irgendwo an der Bühne. Magst du auftauchen?«

Myrie kroch unter der Bühne hervor und reichte Merlin das Stück Papier. Die Zahl hatte sich auf eine eins reduziert.

»Oh, eine Ballade.«, stellte Merlin fest. »Im Stil Alba Brechtberts, das ist ja hübsch. Von der haben wir schon was, und ihre Gedichte haben mir bislang am besten gefallen.«

Myrie deutete auf die eins, um die Dringlichkeit des Auftritts zu verdeutlichen.

Merlin schmunzelte sie an. »Ich bin rechtzeitig oben.«, versicherte er. »Ich denke mir eben noch eine Melodie aus und ziehe mich um. Das klappt.«

Die Zahlen waren verhältnismäßig langsam gefallen, aber Myrie konnte sich trotzdem nicht vorstellen, wie Merlin sich auch noch rechtzeitig umziehen wollte.

Es stellte ein unerwartet kleines Problem dar: Anscheinend gab es in dieser Virtualität einen weiteren Dialog, den sie noch nicht gefunden hatte, in denen man sich Kleidung aussuchen konnte. Merlins Kleidung änderte sich einfach von einem Moment auf den anderen. Er trug nun eine löchrige, schwarze Hose mit vielen Staubflecken, als wäre er gerade von unter der Bühne hervorgekrochen und nicht Myrie, sowie eine ähnlich beschaffene, steife Jacke mit Kragen.

Bevor er auf die Bühne schritt, drückte er Myrie einen Zettel in die Hand. »Magst du kurz festhalten, damit ich nicht durcheinander komme?«, fragte er.

Myrie nickte und nahm einen weiteren Text entgegen. Es war ein so langer Text, dass sie gar nicht erst anfang zu lesen, und es stand eine »3« darunter, die sich in eine zwei verwandelte, als Merlin ihr Gedicht vorgetragen hatte. Er kam zurück, nahm ihr den Zettel wieder ab und wechselte abermals die Kleidung.



Myrie war erleichtert, als sie wieder bei ihrer altvertrauten Treppe war, und da sie nun Routine darin hatte, sammelte sie in kurzer Zeit neun weitere Texte ohne Zwischenfälle. Sarina war wieder weniger beschäftigt und nahm sie entgegen. Myrie musste stets nur kurz warten. Dann aber, beim elften Text, war die Wartezeit ungewöhnlich lang. Als der Zettel die eins erreichte, war Sarina immer noch nicht aufgetaucht.

»Magst du vortragen, Myrie?«, bat Daina.

Myrie kam nicht einmal dazu, darüber bewusst nachzudenken. Schon als ein Teil des Inhalts der Frage zu ihr durchdrang, wurde ihr heiß und beklommen. Dann setzte Panik ein. Sie schloss die Augen und regte sich nicht.

»Meinst du, es ist nicht besser, wenn der Text eben verfällt?«, fragte Sarina.

»Ach, Myrie hat noch alles gepackt.«, widersprach Daina.

»Ich glaube, Auftreten ist nicht so Myries Gebiet.«, beharrte Sarina.

»Sie könnte die Augen schließen, dann fühlt es sich vielleicht nicht nach Auftreten an.«, schlug Daina vor.

»Und wie soll Myrie mit geschlossenen Augen lesen?«, fragte Hermen.

Myrie war sich ziemlich sicher, den Klang und Ausdruck des Gesagten als Sarkasmus zu identifizieren.

»Myrie hat schon so einiges mit geschlossenen Augen hingekriegt, wozu andere Augen brauchen. Schlösser Knacken beispielsweise.«, entgegnete Daina schmunzeld.

Die eins reduzierte sich zu einer null, und Myrie betrat zögernd die Bühne, den Blick auf den Text gerichtet. Beim Aufstieg noch bat sie Omantra in Gebärdensprache, ihr den Text nun zu fotografieren und gleich vorzulesen, wenn sie soweit wäre. Dann schloss sie Dainas Ratschlag folgend die Augen. Es war ihr nicht dunkel genug, also presste sie die Augen

fester zu. Es gab nichts zu verlieren, überlegte sie. Sie bekamen einfach keine Punkte auf den Text, wenn sie nicht sprechen würde. Aber dann zweifelte sie daran, weil es Beliebtheit kosten könnte. Der Gedanke war nicht hilfreich, also verdrängte sie ihn rasch. Sie versuchte sich vorzustellen, dass dies eine ganz andere Situation wäre. Sie versuchte, sich eine zu konstruieren. Aber mitten in der verzweifelten Suche nach einer guten Situation zum Vorstellen wurde ihr klar, dass ihr das nicht helfen würde. Ein Teil von ihr wusste, dass es hier angebracht wäre, klar und deutlich zu sprechen, und jede Traumsituation wäre keine, in der das der Fall wäre.

Sie öffnete die Augen und blickte direkt ins Publikum. Dann ließ sie Omantra ihr die erste Zeile mitteilen. Sie sprach sie nach, in der selben Betonung, die Omantra vorgab, die selben Worte, aber sie wusste nicht, was sie sprach. Das war auch nicht wichtig. Sie sprach klar und deutlich, und Omantra würde schon eine sinnvolle Betonung finden. Sie wiederholte also nur die Phonetik, den Klang.

Dann löste sich ihr Zettel auf und sie verließ die Bühne.

»Wow.«, sagte Sarina.

Myrie hatte keine Ahnung, ob gut oder schlecht war, wie sie vorgelesen hatte, und wollte es auch gerade nicht wissen. Sie verließ den Gesprächskanal. Sollten sich die anderen ohne sie darüber austauschen.

Sie atmete einige Male tief ein und aus. Ihre Schritte führten sie wie automatisiert zu der Treppe, die sie inzwischen lieb gewonnen hatte. Auf die Bewältigung dieses Rätsels war sie viel eher stolz als auf ihren Auftritt. Sie hatte es sich mühsam erarbeitet und nun beherrschte sie die Bewegungen, die sich wie Tanz anfühlten. Sie hätte es immer wieder tun können, eine ganze Weile noch. Und sie freute sich, diese Routine wieder aufnehmen zu können, um sich von ihrem Auftritt zu erholen. Irgendwo in ihrem Hinterkopf machte sich sehr langsam die Erkenntnis breit, dass sie tatsächlich aufgetreten war und es geschafft hatte.

Als sie aber an der Treppe ankam, sah sie sie in Bewegung und Erin die Stufen erklimmen.

Sturz

Myrie überlegte, dass sie wohl entscheiden sollte, ob es ihr etwas ausmachte, hier mit Erin gemeinsam Herumzuspringen. Eigentlich sollte sie sich eher die Frage stellen, wie sie darauf reagieren sollte, dass sie es nicht wollte. Stattdessen sah sie Erin einfach beim Erklimmen der Hürden zu.

Während es sich für Myrie wie Tanz angefühlt hatte, sah es bei Erin auch aus wie Tanz. Er verblieb gerade zwischen zwei Treppenstufen hin- und herhopsend, um sich auf einen Sprung vorzubereiten, der ihn auf eine höher gelegene Stufe bringen würde. Er landete jedes Mal auf seinen Fußballen, federte, sprang wieder. Er war dabei auf ganz andere Art elegant als Olge. Er wirkte grazil, fand Myrie.

Dann wagte er den größeren Sprung, als die höher gelegene Stufe gerade wieder herabgewandert war. Er erreichte sie nur mit den Armen und hing darauf mit den Ellenbögen und Unterarmen, wie an einem Beckenrand. Seine Technik dort hinaufzugelangen erinnerte ein wenig an Dainas. Er hob einen Fuß mit auf die Stufe und rollte sich darauf. Aber im Gegensatz zu Dainas unbeholfener Art wirkte auch dies bei Erin wie Tanz. Er streckte den Fuß dabei lang, bog die Wirbelsäule im Lendenwirbelbereich seitlich und hob den Oberkörper kurz vorm zum Liegen kommen an. Myrie war so fasziniert davon, dass ihr gar nicht mehr präsent war, dass die Stufe in regelmäßigen Abständen ruckartig unter eine andere vorfuhr, und sie erschreckte sich, als Erin von der Treppe heruntergefegt wurde und ebenerdig landete.

Er näherte sich erneut dem Fuß der Treppe, aber statt sie ein weiteres

Mal in Angriff zu nehmen, blieb er erst einmal mit knapp zwei Metern Abstand vor Myrie stehen. »Hi!«, sagte er.

Myrie reagierte nicht sofort. Sie wusste nicht einmal, ob sie nur nicht wusste, wie sie hätte reagieren sollen, oder ob sie auch nicht in der Lage gewesen wäre, zu sprechen. Schließlich, als es ihr schon fast zu spät vorkam, um überhaupt zu reagieren, hob sie die Hand zum Gruß.

»Wieder eine lange Leitung, was?«, fragte Erin.

Myrie nickte langsam. Sie registrierte eine kurzweilige Mimikveränderung in Erins Gesicht, die sie nicht einordnen konnte.

»Du hattest nicht auf meine Nachricht reagiert. Hast du sie denn abgehört?«, fragte Erin.

Myrie nickte erneut zögernd und hoffte, dass jetzt keine Rückfrage käme.

Erin lächelte ein bisschen. »Nun ja, ich war eine ganze Weile bei einem schwierigeren Rätsel. Nun bin ich etwas erschöpft und außerdem ist es mir langweilig geworden. Also wollte ich mich an diesem probieren. Meinst du, wir kriegen das hin, ohne, dass wir aufeinander losgehen?«, fragte er.

Es war eine gemeine Frage, fand Myrie, weil es ihr in keiner Weise gelang, darauf eine unkomplizierte und angemessene Antwort zu finden. Sie wusste nicht, ob sie das hinkriegen würden, aber Voraussetzung dafür wäre sicher, dass sie es versuchen würden. Myrie hatte sich immer noch nicht dafür oder dagegen entschieden.

Als Erin seufzte und Myrie bewusst wurde, dass sie reaktionslos einfach nur starrte, überlegte sie, dass vielleicht eine Pause keine schlechte Idee wäre.

»Du könntest auch mein altes Rätsel probieren. Vielleicht möchtest du dich ja steigern. Ich glaube da ist gerade niemand.«, schlug Erin vor.

»Ich mache Pause.«, sagte Myrie.

»Eine weise Entscheidung. Aus Sicht unserer Spielgruppe natürlich.«, erwiderte Erin und grinste.

Myrie runzelte die Stirn. Ihr war beim besten Willen nicht klar, was damit

gemeint sein sollte. Bei dem Versuch darüber nachzudenken, verhedderten sich ihre Gedanken und sie vergaß die Formulierung.

Sie verließ die Virtualität und schwebte die kurze Distanz von der Simulation des rauen Steinfußbodens auf den glatten Fußboden ihres Spielzimmers. Sie schob ihre Brille die Stirn hinauf und fühlte, wie sich ihre Augen entspannten. Erst jetzt merkte sie, dass sie die Helligkeit der Treppen sehr angestrengt hatte. Ihre Augäpfel fühlten sich auf einmal viel weicher an.

Sie atmete einige Male langsam tief ein und aus, und schloss die Augen sogar dabei. Dann öffnete sie sie wieder und fragte sich, was sie nun tun wollte. Meistens war sie für Pausen auf die Terrasse gegangen. Aber das erschien ihr gerade nicht etwas zu sein, was sie tun wollte. Sie wollte auf jeden Fall keiner realen Person begegnen, und so schön frische Luft auch war, es war auch gerade eine ungewohnte Umgebung, die sie angestrengt hätte. Sie wäre gern in Byrglingen in ihr Zimmer gegangen oder ins Gebirge. Oder auch das Zimmer im Ehrenberg-Internat wäre ihr recht gewesen. Aber das war gerade alles unerreichbar für sie.

Sie schloss die Augen erneut und stellte fest, dass sie sehr müde war. Also legte sie sich auf den Rücken mit dem Ziel zu schlafen und wartete. Sie beruhigte sich nicht. Sie war viel zu aufgereggt, um zu schlafen. Sie sah die Treppen vor sich, trainierte unwillkürlich die Abschnitte des Rätsels im Kopf, die ihr schwer gefallen waren. Sie wollte mehr Bewegung haben, und das obwohl ihr Körper sich anfühlte, als hätte sie in den vergangenen Tagen schon sehr viel davon gehabt. Außerdem fühlte sich der Tag nicht abgeschlossen an.

Schließlich kam sie zu dem Schluss, dass sie doch wieder in die Virtualität gehen wollte. Die Virtualität war derzeit das gewohnteste Umfeld, weil sie mindestens einige Stunden dort verbracht hatte. Vielleicht war Erins altes Rätsel ja weniger grell als die Treppe.

Sie betrat das Spiel wieder, sah Erin bewundernd zu, bis dieser abermals herabfiel, und trat auf ihn zu. Er war dieses Mal schon ein gutes Stück weiter gekommen als beim letzten Mal.

»Wo ist dein altes Rätsel?«, fragte Myrie.

Ihr fiel ein, dass sie Erin vielleicht nicht trauen sollte. Aber irgendwie tat sie das. Sie kam zu dem Schluss, dass sie ihm gerade vertrauen wollte, auch auf die Gefahr hin, dass etwas Schlimmes passierte. Sie könnte in dem Fall ja hoffentlich dieses Mal die Virtualität verlassen, weil sie davon ausginge, dass sie nicht real gefesselt würde. Unter anderem würde sie dieses Mal sehr aufpassen, nicht ausversehen jemandem Eintritt in ihr Zimmer zu gewähren.

Erin beschrieb ihr einen Weg, und obwohl er nicht kompliziert war, musste er es zwei Mal tun. Er tat es geduldig. Myrie verabschiedete sich mit einem Winken und ging.

»Vielleicht wäre eine Pause aber wirklich nicht verkehrt!«, rief er ihr nach. »Völlig unabhängig davon, wie vorteilhaft das für Limbus sein könnte.«

Myrie verstand immer noch nicht, was Limbus damit zu tun haben könnte. Sie hatte ja auch vor, zu pausieren, aber eben nachdem sie vielleicht noch einen schönen Abschluss gefunden hätte und sich ein bisschen bewegt hätte. Nachdem sie eine Weile mit weniger Aufregung und Zielstrebigkeit in dieser Virtualität Geschicklichkeitsrätsel angegangen wäre.

Erins altes Rätsel befand sich in einem feuchten Kellergewölbe. Myrie mochte die Atmosphäre sofort viel lieber als die ihrer alten Treppe. Das einzige, was sie daran störte, war, dass ihr dieses Kellergewölbe noch neu war. Aber es war nicht so furchtbar groß, also würde es sich bestimmt rasch ändern. Sie fand den Schlüssel zum Aufziehen des Rätsels nicht sofort. Er steckte in einer Truhe. Es gab keinen Zugang durch eine Tür zu diesem Bereich des Kellers. Dieses Rätsel bestand wieder aus sich aus- und einfahrenden Elementen, dieses Mal jedoch schmale Ziegel in den Wänden und an Stützpfeilern. Außerdem gab es Seile, die ab und an von der Decke schwangen, und Gebälk, das sich ab und zu um die Längsachse drehte, sodass es einen gegebenenfalls abschmiss, wenn man darüber balancierte.

Myrie beobachtete die Vorgänge eine ganze Weile, bis sie überhaupt eine

Möglichkeit begriff, wie sie in den oberen Bereich hinaufgelangen könnte. Dann nahm sie es in Angriff.

Die Ziegel fühlten sich anders an als die Steintreppe. Sie waren auch rau, aber feuchtkalt und etwas schmirgeliger. Außerdem waren sie schmaler, sodass sich ihre abgerundeten Kanten in Myries Füße und Hände drückten. Myrie musste an das Gedicht mit dem Ziegel denken, obwohl sie bei dem Ziegel im Gedicht eher an einen Dachziegel gedacht hatte.

In den ersten Anläufen kam sie jedes Mal ein Stückchen weiter. Dann aber rutschte sie über einen längeren Zeitraum immer wieder an der gleichen Stelle ab. Sie rutschte dabei jedes Mal über die Ziegelmauer. Es tat nicht weh. Virtualitäten taten schließlich eigentlich nie weh. Anfangs war es sogar nicht einmal eine unangenehme Haptik, aber mit der Zeit überreizte es ihre Unterarme, Handgelenke und die Außenseite ihres linken Oberschenkels, wenn sie an der Wand hinabrutschte, weil sich die Löcher in der Wand wieder schlossen, in denen sie sich festhielt. Sie merkte, wie es sie wütend machte. Sie machte immer längere Pausen zwischen den neuen Anläufen und entschloss sich schließlich, es nur noch einmal zu probieren, und es dann dabei zu belassen.

Aber bei diesem Anlauf kam sie nicht einmal mehr zu besagter Stelle, erwischte ein Seil nicht, das sie bisher jedes Mal erwischt hatte.

Da sie vermutete, dass es genauso aussichtslos wie vorhin wäre, zu schlafen zu versuchen, entschied sie sich, das Geschicklichkeitsrätsel von zuvor noch ein letztes Mal in Angriff zu nehmen, selbst wenn dort Erin war. Es überraschte sie, dass sie sich ein bisschen danach sehnte, Erin zu sehen. Sie konnte sich das nicht erklären. Es war ein schwaches Gefühl von Neugierde und Zuneigung. Vielleicht bezog es sich auf Erins Bewegungen, die so schön ausgesehen hatten. Aber es gab auch ein Vertrautheitsgefühl, dass sie vorhin in seiner Gegenwart empfunden hatte.

Sie ging mit überwiegend zu Boden gerichtetem Blick zurück zum Treppenrätsel. Als sie ankam, stellte sie überrascht fest, dass Erin schon ziemlich weit fortgeschritten war. Vielleicht war das auch nicht so überraschend. Myrie war in dieser Art von Geschicklichkeitsrätseln einfach nicht so gut.

Das war vielleicht etwas seltsam angesichts der Tatsache, dass Daina so etwas viel mit ihr trainiert hatte, und es eigentlich auch eine Form von Geländebezwungung war. Aber es war wiederum auch etwas ganz anderes, fand Myrie.

Sie wartete nicht darauf, dass Erin wieder herunterfallen würde, sondern begab sich direkt auf die sich bewegenden Elemente. Die Treppen waren ihr zu grell, aber sie fühlten sich wieder nach etwas an, was sie besser kannte. Sie schloss die Augen, aber stellte schnell fest, dass sie das besser hätte lassen sollen. Eine aus der Wand fahrende Treppenstufe traf sie in der Brustgegend und beförderte sie nach unten. Also fing sie von vorn an, dieses Mal der Routine folgend, die sie sich eintrainiert hatte. Sie holte Erin tatsächlich ein, haderte einige Momente mit sich, ihn zu überholen. Sie hätte dazu sehr dicht an Erin vorbeigemisst, und hangelte sich stattdessen eine Zeit lang zwischen drei Stufenabschnitten hin und her. Dann hörten die Stufen auf einmal auf, sich zu bewegen. Myrie überraschte es so sehr, dass sie fast herabgefallen wäre, dabei hatte sie das am Anfang ein paar Mal erlebt. Der Mechanismus war eben einfach abgelaufen und man müsste ihn wieder aufziehen. Myrie hatte dies eigentlich immer getan, bevor sie wieder gestartet war, auch wenn er noch gar nicht abgelaufen war. Dieses Mal nicht.

Erin blickte sich zu Myrie um und sie merkte, wie ihr Puls raste. Vielleicht sollte sie einfach nur noch wieder herunterklettern, und wirklich aufhören für heute. Sie wandte sich um und erschreckte sich erneut, als Klonk nur wenige Meter von ihrer Position entfernt einen Satz auf Myries Stufe machte. Sie landete direkt vor Myrie, griff ihren einen Arm, wirbelte sie herum, sodass sie mit dem Rücken zu Klonk stand und klemmte sie ein. Sie hob Myrie an, vermutlich um sie von der Stufe zu werfen. Myrie merkte erst einen Augenblick nachdem sie damit angefangen hatte, dass sie zappelte und schrie. Sie fühlte Klonks Körper gegen ihren gepresst, wusste nicht, wo er anfang und wo aufhörte. Und ihr ganzer Körper sträubte sich dagegen. Sie wusste nicht, wo diese Kräfte herkamen, mit denen sie sich mit brachialer Gewalt gegen Klonks Griff stemmte, dennoch mit

wenig erkennbarem Effekt. Es war auch kein Wunder. Klonk war stark und sie wandte keinerlei Technik an, trat nur um sich, schrie immer noch und richtete ihre Kraft ungezielt irgendwohin. Dann erinnerte sich ihr Körper an eintrainierte Reflexe. Sie kamen, anders als sonst, nicht durch irgendeine Form von Überlegung. Auch sonst war es mehr das motorische Gedächtnis, aber dieses Mal wirkte es nicht einmal wie das.

Sie drückte Fingerknöchel der freien Hand in die Hand, die ihr anderes Handgelenk festhielt. In der Zwischenzeit hatte Klonk sie über den Abgrund getragen und ließ sie los. Sie hätte einfach herunterfallen können. Aber es überraschte sie so dermaßen, dass sie sich heftig an Klonks Arm festklammerte, deren Handgelenk sie gerade in Angriff genommen hatte. Wahrscheinlich, weil sie so zappelte, und Klonk das Klammern auch überraschte, krachten sie beide seitlings auf die Stufe, zumindest so, wie man in einer Virtualität krachen konnte. Sie landete auf Klonks ausgestreckten Arm, der über die Kante der Stufe hinausragte. Ehe Klonk auch nur überlegen konnte, ihn wieder zu beugen, um sie festzuhalten, stemmte sie sich darauf. Wäre dies keine Virtualität gewesen, hätte sie ihn vermutlich über die Kante der Stufe gebrochen, aber darüber machte sie sich wenig Gedanken. Sie richtete sich dabei ein wenig auf, rutschte mit dem Fuß von der Treppe ab und fühlte die rauere Oberfläche der Seite der Stufe, was ein weiteres Alarmsignal in ihrem Gehirn aussendete. Sie schrie erneut deswegen, verkrampfte und atmete schneller. Es war ihr einfach nicht mehr klar, was die ganzen Signale und Reize um sie bedeuteten und sie sah jeden neuen als eine Gefahr an.

»Geht's noch?«, fragte Klonk und schob Myries Körper mit ihrem Fuß von der Treppe, den sie dazu gegen Myries Bauch stemmte.

Myrie hing noch an Klonks Arm und realisierte erst einen Augenblick später, dass sie Klonk nicht mehr berühren musste, wenn sie einfach losließe. Sie löste ihre Finger zögernd und sie glitten über Klonks Arm, bis sie frei einige Meter fiel, sich ihr Magen dabei zusammenzog und sie auf dem Boden landete, wo sie reglos liegen blieb. Sofort wiederholte ihre Erinnerungen die Situation in ihrem Kopf. Sie bemerkte, dass Klonk sich

eigentlich gar nicht richtig gewehrt hatte. Aber warum nicht? Als ihre Erinnerung bei dem Gefühl ankam, wie ihre Finger beim Abstreifen über Klonks Arm gerutscht waren, wurde ihr übel, es widerte sie an. Und dann merkte sie, dass sie die ganze Zeit nicht aufgehört hatte, zu schreien.

»Einen Kampfstil wie eine Maus. Die ganze Energie in winselndes Geschrei. Und sowas nimmt am Spiel teil!«, rief Klonk zu ihr herunter.

»Hör auf mit deinem ableistischen Scheiß.«, schrie auf einmal Erin.

»Behindertenfeindlich bin ich also deiner Meinung nach. Wenn jemand sowas nicht aushält, dann ist sie hier halt einfach falsch! An welcher Stelle ist das behindertenfeindlich?«, erwiderte Klonk.

»Das Spiel ist ableistisch. Das heißt nicht, dass wir das auch sein müssen.«, schrie Erin Klonk erneut an. Er wirkte sehr wütend.

Es war zu laut. Myrie nahm den Inhalt auch immer erst mit einiger Verzögerung wahr. Aber sie war außerdem gelähmt und konnte nichts dagegen tun.

»Und was für eine Behinderung liegt deiner Meinung nach vor?«, fragte Klonk.

»Das sieht mir gerade ziemlich nach Meltdown aus.« Erin reagierte dieses Mal etwas ruhiger, fast ein bisschen nachdenklich.

»Ich habe keine Ahnung, was das sein soll. Meinst du damit das Herumgezeter? Und warum sollte ich darauf Rücksicht nehmen? Wollen wir nicht gewinnen?«, rief Klonk. »Vielleicht solltest du dein Gehirn noch einmal fragen, ob du die richtige Strategie fährst.«

»Ich brauche kein externes Gehirn um herauszufinden, dass es Grenzen gibt, die unter jeglicher Würde sind.«, entgegnete Erin.

»Vielleicht solltest du den Quatsch mit mir wenigstens nicht im Spielkanal diskutieren.«, ermahnte Klonk.

»Ich reagiere in den Kanal, in den du deine« Myrie schaltete mitten in Erins Satz den Ton aus, weil er wieder lauter dabei wurde.

Ihr war es schon länger zu laut gewesen, aber sie hatte sich nicht bewusst machen können, wie sie den Lärm abstellen könnte. Der Lärm wurde durch das Ausschalten des Tons allerdings nur weniger, immer noch

dröhnte Geschrei in ihren Ohren. Sie fragte sich, ob er real war oder ob sie ihn sich nur einbildete, und wieder benötigte sie einige Momente, um herauszufinden, dass sie schrie und es deshalb laut war. Sie versuchte es mit Gesten abzustellen. Natürlich klappte es nicht, aber auf irgendeine dieser Gesten reagierte Omantra.

»Notfallgeste.«, sagte sie nur.

Ihre Hand war der Anweisung schneller gefolgt, als sie überhaupt darüber hatte nachdenken können, wozu das gut war. Sie fiel das kleine Stückchen hinab auf den Boden des Spielraums und auf ihr unerklärliche Weise führte es dazu, dass sie nicht mehr schrie.

Sie rührte sich nicht. Ihre Kehle brannte und ihre Augen schmerzten. Sie spürte, wie sie weinte, wie ihr ganzer Körper nass von Schweiß war. Jede Bewegung hätte bewirkt, dass sie etwas Neues gefühlt hätte, und jedes neue Gefühl war zu viel. Irgendwann war aber doch das Gefühl der VR-Brille an der Kopfhaut schlimmer als die Bewegung und sie streifte sie ab. Sie hasste es, dabei ihre Haltung ändern zu müssen und ihre Atmenwege verkrampften bei einer erneuten Heulattacke. Sie verlief geräuschloser als die letzte.

Es klopfte. Myrie reagierte nicht. Selbst, wenn es Daina oder Merlin wären, wollte sie gerade keinen Besuch haben. Es half gerade gar nichts. Sie hasste alles.



Sie hatte nicht den Eindruck geschlafen zu haben, aber ihre Gedanken waren ebenso wenig gespeichert worden oder greifbar oder sinnvoll gewesen, wie das im Traum der Fall gewesen wäre. Ihr war übel. Sie wollte sich nicht bewegen, aber ihr war bewusst genug, dass sie das Erbrochene im Spielraum die ganze Zeit riechen würde, wenn sie ihn nicht verließ, dass sie trotzdem aufstand. Ihr Gleichgewichtssinn tat nicht das Erwartete und sie schwankte. Aber sie kannte das schon. Sie wusste auch nicht so genau woher, aber es

fühlte sich für sie gewohnt an, in manchen Situationen andere Sinne für die Orientierung zu nutzen, wo unten war, als den Gleichgewichtssinn. Sie öffnete die Tür und wollte weiter zu einer Toilette gehen, aber hielt stattdessen inne, weil Merlin neben dem Raum auf dem Boden saß. Sie blickte ihn einen Augenblick an und fragte sich, wie lange er dort schon sitzen mochte, dann würgte sie und ihr Mageninhalt entleerte sich über ihn. Merlin verzog einen Moment das Gesicht vor Ekel, dann schaffte er es, ein Grinsen darüber aufzusetzen. Myrie schämte sich und hasste sich dafür, dass ihr das passiert war, obwohl ihr klar war, dass sie nichts dafür konnte. Oder hätte sie es vermeiden können? Sie verschwand zurück durch die Tür und schloss sie wieder, legte sich möglichst an die selbe Stelle, an der sie gerade gelegen hatte. Kopfschmerzen stachen durch ihr Gehirn und ihren Augenhintergrund. Sie würgte noch einige Male, aber ihr Magen war ohnehin fast leer gewesen, weil sie abgesehen vom Frühstück den ganzen Tag nichts gegessen hatte. Sie schluckte, was hochkam wieder herunter. Es war widerlich, aber besser, als das es im Raum verteilt worden wäre. Und sie war kein weiteres Mal in der Lage aufzustehen. Die Kopfschmerzen waren zu schlimm.



Irgendwann atmete sie ruhiger und es gab einen kopfschmerzfreien Moment. Sie musste schon seit geraumer Zeit eigentlich auf die Toilette gehen. Also stand sie erneut vorsichtig auf, öffnete die Tür. Merlin saß noch immer dort. Aber es war kein Erbrochenes auf seiner Kleidung. Myrie fragte sich, ob sie das als eine Form von Horrorvorstellung ersponnen hatte, oder ob es tatsächlich passiert war. Sie gab im ersten Anlauf ein unartikuliertes Geräusch von sich, bevor sie es schaffte, eine Frage zu stellen. »Habe ich dich angekotzt?«, fragte sie.

Merlin nickte und lächelte. »Hast du. Ist nicht schlimm. Ich habe die Kleidung gewechselt.«, erklärte er.

»Wie lang?«, stellte Myrie eine halbfertige Frage.

»Wie lange das her ist?«, fragte Merlin nach.

Myrie nickte.

»Eine Stunde etwa.«, antwortete er.

»Musst du nicht spielen?«, fragte sie.

»Es gibt Dinge, die wichtiger sind, als das Spiel.«, erwiderte Merlin.

Myrie überlegte einen Augenblick und eine neue Schmerzattacke schoss ihr in den Schädel. Ihre Knochen im Nackenbereich fühlten sich eher wie unpassend gebogene Metallstäbe an. Sie rannte auf die Toilette. Es war sehr schlecht. Es löste den Harndrang, das war aber auch alles. Es war hell dort, es roch anders, es machte Geräusche, sie musste Kleidung dafür ausziehen und der Luftzug kühlte den Schweiß, wodurch sich ihr Nacken noch mehr verkrampfte. Sie kam zurück zu ihrem Spielraum, wo Merlin inzwischen stand und auf sie wartete. Neben ihm auf dem Boden lag dunkle, weich wirkende Bettwäsche und eine Flasche mit Flüssigkeit.

»Ich weiß nicht, von wem das ist.«, erläuterte Merlin, als er ihrem Blick folgte. »Ich kam vorbei und wollte schauen, ob du etwas brauchst, da stand das schon da.« Er hob das Bettzeug auf. Es waren EM-Bettbezüge, vermutete Myrie.

»Die Frage ist natürlich, ob sie verwandt sind, oder sonst etwas Schlechtes. Aber solange du einfach nur still darin schläfst, kann ich mir nicht vorstellen, was passieren kann.«, sagte er und reichte sie Myrie. »Aber ich frage mich schon, von wem sie sind.«

»Esme.«, sagte Myrie.

Merlin runzelte die Stirn. »Esme?«, fragte er.

Myrie fragte sich, warum sie Esme gesagt hatte. Ihre Gedanken gaben ihr unbegründet wieder, worüber sie sich in der Phase unkontrollierten Denkens den Kopf zerbrochen hatte, ohne, dass sie es voll bewusst mitbekommen hätte, und ohne, dass die Reihenfolge nachvollziehbar wäre, in der sie darauf gekommen war.

Sarina hätte es noch sein können, dachte sie. Denn Sarina roch ein bisschen wie Esme, weil sie die gleiche Art Hosen trugen. Und die Bettwäsche

roch ein bisschen nach diesem Geruch. Aber wenn es Sarina gewesen wäre, dann hätte Merlin das gewusst. Also war es Esme, die die gleiche Person war, wie Erin. Das wusste sie nicht durch Geruch. Sie hatte Erin nie gerochen, beziehungsweise ja schon, aber nicht mit dem Wissen, dass es Erin war. Sie hatte seine Art sich zu bewegen in der visuellen Aufarbeitung der letzten Ereignisse wiedererkannt. Sie hatte Esme nicht allzu oft gesehen, wie sie geklettert war. Eigentlich nur ein einziges Mal, nämlich, als Myrie die Wandergruppe angeführt hatte. Aber auch die Gestik mit den Armen war spezifisch für Esme und Erin.

Sie fragte sich, ob sie nicht eigentlich immer noch in den verquerten Gedanken steckte, und ihre Idee, Esme könnte Erin sein, Unsinn war. Sie erinnerte sich, dass sie auch Erins Art, sie zu verteidigen daran erinnert hatte, wie Esme Streitigkeiten mit Hermen anging. Aber auch das war nicht so eindeutig.

Letztendlich wäre sie vielleicht nie darauf gekommen, Esme und Erin überein zu bringen, wenn Erin sie nicht gefragt hätte, ob sie wieder eine lange Leitung hätte. Und auch bei der Formulierung war sich Myrie nicht sicher, ob sie nicht eine ganz gewöhnliche war, die sie einfach nur noch nicht so oft gehört hatte. Dass es Zufall wäre, dass sie gerade diesen Ausdruck nur von Esme und Erin gehört hatte. Aber hinzu kam Erins Mimik, die sein Gesicht kurz darauf wiedergespiegelt hatte.

Sie wusste allerdings auch, dass sie sehr schlecht darin war, Gesichter zu deuten, wenn sie es noch nicht für dieses spezifische Gesicht gelernt hatte. Ihre Gedanken waren immer noch so wirr, dass sie auch nicht wusste, wie sinnvoll diese Überlegungen überhaupt sein mochten.

»Behalt das erst einmal für dich. Ich muss drüber nachdenken.«, bat sie.

Merlin lächelte. »Ich weiß ohnehin noch nicht genau, was du meinst.«, sagte er.

Myrie schüttelte sich ein wenig und kurz darauf wurden die Kopfschmerzen wieder schlimm. »Ich will allein sein. Du kannst spielen.«, sagte sie.

»Hast du genug zu essen und zu trinken?«, fragte er.

Myrie bückte sich auch nach der Flasche. Es fiel ihr schwer und sie schwankte, als sie wieder hochkam, sah fast nichts vor Kopfschmerz. Sie musterte die Flasche einen Moment und nickte dann. Mit der Flasche und ihrem Trinken, dass sie auch über die vergangene Zeit viel zu wenig angerührt hatte, sollte sie für eine ganze Weile genug haben. Dann fiel ihr ein, warum sie es seit geraumer Zeit nicht mehr angerührt hatte: Es hatte mit der Zeit einen seltsamen Geschmack angenommen und sie war dem Bedürfnis nicht nachgekommen, das Behältnis auszuspülen und neu zu befüllen. Aber Erins Flasche sollte auch ohne ihr eigenes Trinken ausreichen. Nun dachte sie schon wieder Erin.

»Und zu essen?«, fragte Merlin.

Myrie schüttelte ablehnend den Kopf. »Ich kann nicht essen.«, sagte sie.

»Wenn du doch irgendwann etwas essen willst, dann brauchst du mir nur ein ›nun‹ zu schicken und ich bringe dir was.«, sagte Merlin.

Myrie nickte und bewegte sich durch ihre Tür. Aber dann drehte sie sich doch noch einmal um. »Danke.«, sagte sie.



Sie schaffte es irgendwie, die Bettbezüge durch das EM-Feld zu einem Bett aufzuspannen und legte sich hinein. Es bestand aus Stoff, der eine ähnliche Textur wie die Innenseite ihrer Ärmel hatte. Er war ein bisschen samtig und ein bisschen steif. Er roch nicht sehr aufdringlich, nur ein bisschen nach Esmes Hosen und nach Waschmittel. Myrie vermutete, dass Esme selbst darin geschlafen hatte, aber nicht sehr oft.

Ihre Kopfschmerzen kamen in Wellen. Jedes Mal, wenn sie einen Gedanken genauer verfolgte, schossen sie durch ihren Kopf und blieben, bis sie sich bewusst von Gedanken löste und ruhig atmete. Aber als sie einzuschlafen begann, konnte sie sich nicht mehr bewusst von ihnen lösen,

also blieben die Schmerzen und weckten sie gelegentlich. Sie wimmerte jedes Mal.

Dann endlich schlief sie doch für einen längeren Zeitraum ein.



Sie wachte irgendwann auf. Die Kopfschmerzen waren nun gleichmäßiger und schwächer und sie fühlte Hunger. Sie verharrte noch einen Moment still unter der Decke. Aber besser würde es von allein nicht werden. Also stand sie vorsichtig auf.

Sie fühlte sich sehr leicht, und als hätte sie sich schlimm geprügelt. Sie wusste natürlich nicht, ob das eine treffende Beschreibung war, schließlich hatte sie sich noch nie schlimm geprügelt. Aber ihr ganzer Körper schmerzte, als ob sie sich überall gestoßen hätte. Sie fühlte sich außerdem matt und sehr erschöpft.

Sie wollte mit niemandem reden. Daher ging sie nicht in die Küche mit der Terrasse. Sie entschloss sich, in eine der kleinen, fensterlosen Stockwerksküchen zu gehen, aber auch nicht in die dieses Stockwerks, weil sie fürchtete, hier auf Daina zu treffen, die hier ab und an ihr Wasser wieder auffüllte. Sie verließ das Spielzimmer. Merlin saß nicht mehr neben der Tür an der Wand. Sie ließ sich in das Stockwerk unter ihr schweben und ging dort in den kleinen Küchenraum. Sie stellte sich nur ein schwaches Licht ein, um gerade so die Umrisse der Einrichtung zu sehen und schloss die Tür hinter sich. Dann druckte sie sich leicht gesalzenes Kartoffelmus mit etwas schwer schmelzendem Fett. Sie hatte dafür eine Vorlage, die in ihrer Liste ganz vorn war. Sie druckte es immer, wenn es ihr sehr schlecht ging und sie Zugang zu einem Drucker hatte.

Sie fuhr herum, als sich die Tür öffnete. Sie sah die Gestalt nur einen kurzen Augenblick, dann war sie wieder weg, aber sie hatte Esme dennoch erkannt. Myrie eilte zur Tür und blickte Esme hinterher. Esme sah anders aus als in der Schule. Das Haar war einfach in einem buschigen Nackenzopf

zusammengebunden, dessen Locken nur noch entfernt an die ordentlich geringelten erinnerten, die Myrie von Esme kannte. Der Kleidungsstil war zwar ebenfalls figurbetont, wie er es im Ehrenberg-Internat war, aber in schlichten, dunklen Farbtönen gehalten.

»Danke!«, rief Myrie.

Esme wurde langsamer, zögerte aber sich umzudrehen.

»Für Wasser und Bettzeug.«, fügte Myrie leiser werdend hinzu.

Esme verharrte noch einen Augenblick, kam dann doch zurück, drängte Myrie in die Küche und schloss die Tür hinter sich. Esme drängte nicht auf eine unangenehme Weise, sondern einfach, indem Esme den Raum einnahm, den Myrie jeweils frei gab, um Esme nicht zu nahe zu sein.

»Warum bist du hier?«, fragte Esme. »Ich habe mir extra ein Stockwerk ausgesucht, in dem niemand von eurer Spielgruppe ist.«

»Ich wollte eigentlich mit niemandem reden.«, sagte Myrie und war überrascht darüber, dass sie gerade trotzdem ein Gespräch angefangen hatte. Aber Esme machte sie sehr neugierig.

»Woher weißt du, dass ich das mit dem Wasser und dem Bettzeug war?«, fragte Esme. »Ich war relativ frisch entwanzt und verkleidet, hatte eine Kapuze über dem Kopf. Ich dachte, ich müsste selbst vor Kameras sicher sein, wenn du welche vor deiner Tür installiert hättest.«

Myrie wandte ihren Blick dem Drucker zu. Sie wollte nicht auf die Frage antworten und fragte sich, wie sie reagieren sollte. Während sie nicht reagierte, kam ihr der Ausdruck lange Leitung wieder in den Sinn.

»Du bist Erin, oder?«, fragte sie.

Dieses Mal reagierte Esme nicht. Myrie wertete es eher bestätigend. Sie war sich jetzt, als sie wusste, dass Esme sich in der Spielhalle aufhielt, auch ziemlich sicher, dass es so war.

»Welches Pronomen ist denn dann für dich richtig?«, fragte Myrie.

Esme atmete einmal hörbar ein und aus. Es klang nicht genervt. »Das wechselt bei mir immer Mal. Im Moment ist mir »er« lieber. Aber ich bin auch nicht böse, wenn du ein falsches benutzt. Man kann das ja nicht vorherahnen.«, sagte er.

»Dann frage ich einfach jedes Mal, oder sage immer Esme.«, beschloss Myrie.

»Erin im Spielkontext.«, korrigierte er und fügte leiser hinzu. »Du bist lieb.«

Myrie stellte fest, dass es für sie gar nicht so kompliziert klang, sich für Esme auf wechselnde Pronomina einzustellen. Bei Sarina war ihr bei dem einen Wechsel schwerer gefallen, ihre Gedanken dahingehend umzuprogrammieren. Vielleicht lag es daran, dass Erin sich tatsächlich optisch verändert hatte. Aber das konnte auch mit dem Spiel zusammenhängen. Er passte seine Kleidung ja auch den Aktivitäten an, die er jeweils tat.

»Danke auch, dass du dich für mich eingesetzt hast.«, ergänzte Myrie.

Der Drucker hörte zu drucken auf und sie entnahm ihm die Nahrung. Nun, da die Neugierde gestillt war, wollte sie wieder allein sein. Die Kopfschmerzen fingen durch die neuen Gerüche und das Gespräch wieder an, schlimmer zu werden.

»Du bist viel zu lieb. Ich sollte dir irgendwann beibringen, fies zu sein.«, sagte Esme.

»Vielleicht will ich nicht fies sein.«, entgegnete Myrie.

Esme machte ihr Platz, als Myrie sich in Richtung der Tür bewegte. »Besteht die Möglichkeit, dass du den anderen nicht erzählst, dass ich auch Esme bin?«, fragte Esme und ergänzte: »Es ist natürlich dein gutes Recht, das zu tun.«

Myrie hielt in der Bewegung inne und dachte nach. Esme hatte sie verteidigt, ihr eine entschuldigende Nachricht geschickt, und ihr zu trinken und Bettzeug gebracht. Sehr gutes Bettzeug, musste sie zugeben. Es hatte ihr geholfen.

Aber auf der anderen Seite schien ihr diese neue Erkenntnis über Erins Identität eine zu sein, die größere Folgen haben könnte. Dadurch, dass Esme auch am Ehrenberg-Internat war, gab es einfachere Möglichkeiten, sich gegenseitig auszuspionieren. Ihr fiel ein, dass vielleicht Esme in ihrem Zimmer im Ehrenberg-Internat gewesen war. Aber es war keine Wanze

gefunden worden. »Was hast du damals in unserem Zimmer getan?«, murmelte sie unwillkürlich.

Myrie hörte, wie Esmes Atem stockte. Nur einen Augenblick, dann atmete Esme weiter, etwas rascher als zuvor. »Besteht die Chance, dass du den anderen nicht von mir erzählst, wenn ich es dir sage?«, fragte er.

Myrie grinste den Boden an. Es erschien ihr eine sehr geistesgegenwärtige Reaktion zu sein. »Ich überlege es mir.«, antwortete sie. Sie wollte das nicht jetzt entscheiden. Und sie wollte gerade allein sein.

»Danke.«, sagte Esme.

Myrie winkte und ließ ihn in der Küche zurück.



Wieder in ihrem Spielraum trank sie endlich das erste Mal aus Esmes Trinkflasche. Es schmeckte etwas zitronig. Nun war das in Ordnung, aber vorhin wäre das wirklich keine gute Idee gewesen, davon zu trinken.

Dann aß sie ihren Brei und legte sich wieder schlafen.

Als sie das nächste Mal aufwachte, hatte sie das Bedürfnis, nach draußen zu gehen und Wind zu spüren, zumindest das, was Fork diesbezüglich zu bieten hatte. Das stellte sie allerdings vor das Problem, dass sie ganz sicher keine fremden Personen treffen wollte. Merlin wäre wohl in Ordnung und vielleicht sogar der Rest ihrer Spielgruppe. Aber eine Begegnung mit Lunosch wäre ihr gerade zu viel.

Sie schickte Merlin eine Nachricht, indem sie sie Omantra in Gebärdensprache mitteilte, ob er zufällig bald Gelegenheit hätte, sie abzuholen. Es fiel ihr sehr schwer, das zu tun. Sie mochte gar nicht, nicht sofort eine Reaktion zu haben, und sie mochte nicht, um einen Gefallen zu bitten, oder auch nur von jemandem abhängig zu sein. Er brauchte nur kurze Zeit und schob die Tür auf, die Myrie bereits angelehnt hatte.

»Wir haben ein Dach eines Nachbargebäudes reservieren können. Nur für die Spielgruppe. Taugt das für dich?«, fragte er.

Statt zu antworten, schossen Myrie Tränen in die Augen. Sie hatte nicht in geringster Weise damit gerechnet, dass sie auf diese Art die Sicherheit bekommen könnte, wirklich nur ihre Spielgruppe zu treffen, wenn sie von dem Weg dorthin absah. Sie nickte und folgte ihm.



Es war Nachmittag. Das Dach war zwei Häuser weiter nördlich von der Spielhalle gelegen. Der Boden bestand aus grauen Steinplatten mit Moos in den Ritzen zwischen ihnen. Der Zugang, wenn man durch das Haus hinauf gekommen wäre, und nicht hinaufgeschwebt worden wäre, war eine große, schwere Falltür im Boden. Die Terrasse war von einem filigranen, schwarzen, verschnörkelten Zaun begrenzt, um dessen Stäbe sich grüne Ranken mit bunten Blüten wanden. Sie dufteten ein bisschen wie die Pflanzen, die ihr Papa anpflanzte, aber auch nicht genau so.

Zur Einrichtung des Daches gehörten Sofas und Sessel und ein höherer Holztisch mit Stühlen darum herum, die zum Stil des geschnörkelten Zauns passten. Als sie mit Merlin dort ankam, war die ganze Spielgruppe dort versammelt und Myrie fragte sich, warum niemand im Spiel war. Ihr kam in den Sinn, dass sie vielleicht genügend Punkte für genügend Türen gesammelt hatten, und nun ohne sie die Virtualität nicht verlassen könnten.

Daina saß mit Sarina am Tisch und diskutierte. Sie winkten Myrie kurz zu, als sie auftauchte. Dainas Blick ruhte einen Moment länger auf ihr, wirkte ein wenig ratlos. Hermen stand an den Zaun gelehnt und blickte in die Ferne. Theodil saß mit übereinander geschlagenen Beinen in einem Sessel und las. Myries Inneres zog sich zusammen, als sie sie alle dort sitzen sah, und sie stellte fest, dass sie die Spielgruppe sehr gern hatte. Sie näherte sich zögernd Daina und Sarina. Sarina blieb ruhig sitzen und beobachtete sie aufmerksam, aber Daina stand auf.

»Ich würde dich fest in den Arm nehmen, wenn du wolltest. Aber wie

ich dich kenne und nach den neuen Erkenntnissen ist das keine gute Idee, oder?«, fragte Daina.

Myrie überlegte einen Moment. »Doch.«, sagte sie. »Fast sehr fest, und ganz ruhig, für eine Weile.«

Daina runzelte einen Moment die Stirn, dann kam sie Myries Wunsch nach. Leider hatte das zur Folge, dass Myrie wieder weinte, und in einer Umarmung bekam man schlechter Luft. Also löste sie sich bald schon wieder. Sie konzentrierte sich auf den Atem, bis sie wieder ruhiger wurde und setzte sich zu Sarina an den Tisch. Auch Merlin und Daina setzten sich.

»Warum spielt ihr nicht?«, fragte Myrie.

»Es gibt Dinge, die wichtiger sind, als das Spiel.«, sagte Daina fest.

Sarina räusperte sich lautstark und Myrie wandte ihm einen fragenden Blick zu.

»Vor ein paar Stunden hat sie noch das Gegenteil verkündet, bevor wir sie bearbeitet haben.«, erklärte er.

»Das stimmt nun auch wieder nicht. Ich meinte nur, wir könnten uns aufs Spiel fokussieren, bis Myrie wieder kann. Mir ist schon sehr klar, dass Dinge wichtiger sind, als das Spiel.«, entgegnete Daina.

»Ich korrigiere. Daina war sehr auf das Spiel fokussiert. Hermen hat sie ziemlich bearbeitet, dass das gerade in keinster Weise Priorität sein sollte.«, präzesierte Sarina.

»Hermen?«, fragte Myrie überrascht.

Hermen, der anscheinend mitgehört hatte, wandte sich um und näherte sich dem Tisch. »Verslikt, ich wusste es doch einfach nicht.«, sagte er. »Also, dass sowas bei dir ein Meltdown ist. Dass du nicht einfach irgendwie so tust, als könntest du Dinge nicht und dich einfach in Szene setzt.«

»Ich weiß selbst nicht, was ein Meltdown ist.«, erwiderte Myrie leise.

»Es ist nicht ganz so eindeutig und einfach zu erklären.«, begann Merlin. »Es gibt auch verschiedene Auslegungen des Begriffs. Ich würde zusammenfassend sagen, es ist eine unkontrollierte Stressreaktion, die oft nach außen wie Wut aussieht, die aber Resultat vieler Reize und

anderen Stressoren beliebiger Art ist, und sich nicht gegen Personen richtet. Üblicherweise wollen Personen mit so einem Meltdown bevorzugt allein sein.«

Myrie überlegte, dass sie dann wohl einen Meltdown gehabt hatte. Bei Merlins Zusammenfassung kamen ihr Erinnerungen, aber interessanter Weise welche, die weiter zurück lagen. Sie erinnerte sich daran, dass sie Ara Seefisch geschlagen hatte, und dass es ihr danach im Wald ganz ähnlich ergangen war wie nun.

»Es tut mir leid, dass ich dich angekotzt habe.«, sagte sie.

Hermen grinste unwillkürlich, kämpfte aber dagegen an.

»Es ist wirklich nicht schlimm.«, antwortete Merlin.

Sie schwiegen einen Moment, in dem Myrie in den Himmel sah und den Wolken beim Wandern zusah. Es wehte tatsächlich ein leichter, warmer Sommerwind.

»Ich finde ein bisschen schade, dass ich einen Erin brauchte, damit mir die Sache mit den Meltdowns erklärt wird.«, sagte Hermen schließlich. »Der Rest von euch wusste das wohl anscheinend, und hat nie für nötig gehalten, mir etwas zu sagen.«

»Einfach davon auszugehen, dass sich eine Person in Szene setze, ist eine ganz schön harte Unterstellung.«, erwiderte Sarina. »Dein Verhalten war schlimm und niemand kann darauf kommen, dass es bei dir davon abhängt, was du für Mutmaßungen anstellst.«

»Aber man muss ja erst einmal wissen, dass es so etwas wie Meltdowns gibt, um nicht davon auszugehen.«, beschwerte sich Hermen.

»Oder man fragt eben nach, was Sache ist, bevor man von irgendwas Böswilligem ausgeht. Oder überhaupt von etwas.«, widersprach Sarina.

Hermen seufzte und wandt sich wieder dem Geländer zu. Dann drehte er sich doch noch einmal um. »Tut ihr bei mir ja wohl auch.«, sagte er. »Myrie genießt das sicher hier viel weniger, wenn sie erfährt, dass ich diesen Ort organisiert habe.«

Myrie sah ihm nach, wie er nun wieder zum Zaun ging und in die Ferne blickte. Dann schüttelte sie leicht den Kopf.

»Fiesling.«, murmelte Sarina.

»Das empfinde ich gerade gar nicht so.«, erwiderte Myrie nach kurzem Zögern. »Hat er das wirklich organisiert?«

Daina holte tief Luft. »Dein Anfall hat ganz schön was ausgelöst.«, setzte sie an. »Zunächst haben Erin und Klont noch eine Weile diskutiert, als du schon weg warst. Erin hat sie ziemlich dafür zusammengestaucht und irgendwann auch sehr beleidigend. Er hat klar gemacht, dass er hinter Lunoschs Konzept von diesem Spiel nicht hintersteht und hat dann selbst das Spiel verlassen.«

»Ist das alles in der Doku öffentlich ausgetragen worden?«, wollte Myrie voll Unbehagen wissen.

»Nein, nur der Anfang, bis du von der Treppe gefallen bist. Die Diskussion nicht. Aber sie ist schriftlich dokumentiert und wurde in der Doku inhaltlich zusammengefasst vorgetragen und diskutiert. Mehr so generell, als nun spezifisch auf dich bezogen.«, fuhr Daina fort. »Im Wesentlichen der Punkt, dass das Spiel behindertenfeindlich ist, den Erin auch schon angesprochen hat.«

»Wo er recht hat.«, stimmte Sarina zu.

Daina nickte nachdenklich, aber wirkte nicht so, als würde sie dem gern zustimmen. »Jede Art von Wettkampf ist das.«, murmelte sie.

»Auf jeden Fall hat Hermen uns dann erklärt, wie egoistisch er dein Verhalten empfunden hätte, weil du damit der Beliebtheit der Spielgruppe schaden würdest.«, sagte Sarina besser artikuliert, als üblich. »Er meinte, du vergäbest dabei, dass es nicht nur um dich ginge.«

Hermen drehte sich wieder um und kam zurück. Dieses Mal setzte er sich auf einen Stuhl mit an den Tisch, die Lehne vor seiner Brust. »Das habe ich zu dem Zeitpunkt eben auch noch gedacht, und das tut mir leid.«, sagte er. Er sah Myrie eindringlich an.

Myrie blickte nur einige Momente zurück, dann senkte sie den Blick auf die Tischplatte. Ihr Papa wäre nicht stolz auf diese unsaubere Holzarbeit gewesen und unpassender Weise musste sie bei dem Gedanken grinsen. Das Grinsen verging ihr genau so schnell wieder.

»Warum sagst du immer noch Fiesling?«, fragte Myrie, und da sie niemanden anblickte, ergänzte sie: »Sarina.«

»Aus zwei Gründen. Zum einen habe ich gerade den Eindruck, dass er sein altes Verhalten versucht, damit zu entschuldigen, dass er keine Ahnung gehabt hätte.«, antwortete er. »Dass er sich also gar nicht eingesteht, dass er etwas falsch gemacht hat.«

»Natürlich habe ich etwas falsch gemacht.«, erwiderte Hermen, »Auf Basis von Unwissenheit eben.«

»Das klingt eben so, als würdest du denken, dass mit entsprechender Unwissenheit dein Verhalten gerechtfertigt gewesen wäre.«, sagte Sarina. »Aber es ist nicht die Aufgabe der anderen, dich darüber aufzuklären, sondern es ist vor allem deine Aufgabe, wenn du ein Phänomen dieser Art siehst, dich selbst aufzuklären.«

»Wie soll das gehen?«, fragte Hermen.

Die Reaktionen kamen Myrie zu schnell und zu unstrukturiert und vor allem zu laut. Sie bereute schon, nachgefragt zu haben. Sie hob ihre Hände ans Gesicht, nahe den Ohren, um sie gegebenenfalls zuhalten zu können, und weil sie das Gefühl des Drucks im Gesicht beruhigte.

Sarina blickte sich zu ihr um und wurde ruhiger. »Entschuldige.«, sagte er. »Ein emotionales Thema. Ich rede da am besten mit Hermen ohne dich drüber.«

Myrie zögerte und nickte dann.

»Mich würde schon noch der zweite Punkt interessieren. Einfach der Vollständigkeit halber. Ich reagiere nicht jetzt drauf.«, wandt Hermen ein.

»Ist das in Ordnung für dich?«, richtete sich Sarina an Myrie.

Sie nickte erneut.

»Mir kommt es so vor, als ob es ein Label oder einen Namen bräuchte, damit es für Hermen plötzlich etwas ist, was er akzeptiert. Wenn deine Reaktion nicht Meltdown oder sonst irgendwie heißen würde, und du die einzige Person auf der Welt mit so einem Verhaltensmuster wärest, dann wäre für Hermen klar, dass das deine Absicht wäre, und du etwas dafür könntest.«, erklärte Sarina. »Also, ja, es ist gut, dass Hermen diesbezüglich

Einsichten hatte, aber ich glaube, er ist weit davon entfernt, sich sozial zu verhalten.«

»Wow.«, sagte Hermen gedehnt und mit einem bitteren Beiklang.

»Du wolltest nichts sagen.«, erinnerte ihn Sarina.

»Gute Gelegenheit um einen wirklich schlimmen Vorwurf hinten anzuhängen.«, kommentierte er, stand wieder auf und ging wieder zum Geländer.

Er hinterließ eine Stille, die sich eine Zeit lang hielt. Myrie war beinahe in der Lage, sie zu genießen. Aber sie war auch angespannt. Sie rechnete damit, dass es nicht so bliebe, und behielt recht.

»Wie sieht es mit deiner Spielfähigkeit aus?«, fragte Daina.

»Daina!«, rief Sarina vorwurfsvoll.

»Ich frage nur!«, verteidigte sich Daina. »Ich kann mit einem ›nein‹ oder ›nicht vorhanden‹ wunderbar leben!«

Myrie überlegte einen Moment. »Wir haben genug Punkte für jede Tür und müssten nur einmal hindurch gehen?«, fragte sie.

Daina nickte, was Myrie nur im Augenwinkel sehen konnte, weil sie den Blick die ganze Zeit gesenkt hielt.

Dann hatte sie sich das also richtig gedacht, und sie waren hier doch alle deshalb so zeitgleich versammelt, weil sie nicht weiterkamen.

»Das würde ich vielleicht heute noch hinkriegen. Mehr kann ich gerade nicht.«, räumte Myrie ein.

Daina lächelte.

»Tatsächlich hast du einen nicht allzu kleinen Beitrag zu den Punkten beigesteuert.«, bemerkte Sarina. »Nach deinem Meltdown wurde in diesen öffentlichen Diskussionen auch erörtert, dass für dich so ein Auftritt wahrscheinlich sehr viel mehr Stress bedeutet, als für andere. Es gab dann eine enorme Welle positiver Bewertungen dafür.«

»Weil ich es nicht gut kann, bewerten sie mich besser?«, fragte Myrie verwirrt. Sie wagte dabei einmal in Sarinas Gesicht zu blicken, aber senkte sofort wieder den Blick.

»Wie ich anfangs schon festhielt, ist dieses Bewertungssystem eingefärbt.«, sagte Merlin. »Spielgruppen am Anfang werden oft noch nicht so viel bewertet, weil das Publikum erst einmal warm werden muss. Spielgruppen, die unfair spielen, werden meistens schlechter bewertet. Und Spielgruppen, die liebenswert wirken, werden besser bewertet. Und dann gibt es eben noch andere Faktoren, die da reinspielen.«

»In diesem Fall hat es die Feindlichkeit des Spiels gegenüber irgendwie benachteiligten Leuten ein bisschen ausgeglichen. Aber es hätte auch ganz anders kommen können.«, ergänzte Sarina.

»Ist das dann nicht nur Mitleid?«, fragte Myrie.

»Du hast auch beeindruckend vorgetragen.«, entgegnete Sarina. »Ich hätte dir das nie zugetraut und war sehr überrascht. Es war fehlerfrei und flüssig. Zwischen den Versen hast du immer etwas längere Pausen gemacht als üblich, und es klang etwas mechanisch, aber es war nicht schlecht.«

»Ihr Vortrag war bei Weitem nicht der schlechteste.«, warf Theodil von seinem Sessel aus ein.

»Ich mag noch einmal festhalten, dass es natürlich auch Möglichkeiten gibt, ganz ohne Öffentlichkeit weiterzukommen.«, ergänzte Daina. »Es gibt immer noch die spielinterne Jury und die Tests des Spiels liefen ja ohne Übertragung.«

Die Stille, die nun eintrat, war angenehmer als die letzte. Myrie hatte den Eindruck, dass es hier zu einem Abschluss kam. Sie war schon wieder müde. Sie fragte sich, ob es in Ordnung wäre, wenn sie auf einem der Sofas hier im Freien schlafen würde. Die Vorstellung kam ihr ganz brauchbar vor. »Wie hat Hermen dies hier reserviert?«, fragte Myrie. »Und für wie lange?«

»Für den Rest der Woche.«, erwiderte Hermen, sich umdrehend. »Ich habe die Spielorga gefragt, ob wegen der Vorfälle ein Rückzugsort für die Spielgruppe möglich wäre und die von der Spielorga und von der Stadt meinten, das wäre gerade gut für dich, und es wäre umsetzbar.«

»Danke.«, sagte Myrie. Sie holte tief Luft und entschloss sich, dass es das beste wäre, noch einmal das Spiel zu betreten, um die Virtualität

zu verlassen. Sie verspürte überhaupt keine Lust dazu, es zu tun, und sie fühlte sich immer noch wund und schwach. Aber wenn sie das jetzt einmal täte, dann könnte sie voraussichtlich eine ganze Weile Zeit auf diesem Dach auf einem Sofa verbringen und schlafen, ohne durch den Druck gestört zu werden, dass sie den Rest der Spielgruppe blockierte. Außerdem wären dann weniger der Spielgruppenmitglieder hier. Vielleicht wäre sie sogar eine Zeit lang allein.

»Wie wahrscheinlich ist, dass wir gleich eine richtige Tür nehmen?«, fragte Myrie.

»Extrem wahrscheinlich.«, antwortete Daina. »Limbus ist durch Alba Bertbrechts Spielgruppe in eine Virtualität gelangt, in der wir noch nicht waren. Auf ihre Tür haben wir genügend Punkte.«

Bei dem Gedanken an Lunosch wurde Myrie kurz wieder flau in der Magengegend und die Empfindung war dadurch besonders stark, dass sie immer noch sehr wenig gegessen hatte. Aber wenn Lunoschs Spielgruppe weiter gekommen war, dann hieß das auch, dass sie keinem der Spielgruppenmitglieder beim Betreten der Theatervirtualität über den Weg laufen würde.

»Ich würde es gern hinter mich bringen.«, sagte sie.



Als sie wieder auf dem Dach ankam, stand die Sonne schon tief. Es war warm. Myrie hatte sich weiteres Essen mitgenommen, ausreichend zu trinken, und Esmes Bezüge. Sie hätte sie hier in Fork sogar auf dem Dach für das Aufbauen eines EM-Betts nutzen können, weil die Stadt ja von EM-Feldern durchsetzt war, aber stattdessen legte sie sich auf ein Sofa und deckte sich damit nur zu.

Sie schlief sehr gut dieses Mal. Es war wieder diese Art entspannten Erschöpfungsschlafs, den sie schon einige Male gehabt hatte, wenn die Kopfschmerzen endlich aufgehört hatten. Da sie bereits viel geschlafen

hatte, wachte sie in der Nacht einige Male auf, aber es störte sie nicht. Im Gegenteil.

Beim ersten Mal dämmerte es und sie sah die ersten Sterne vorsichtig am Himmel erscheinen. Beim nächsten Mal erblickte sie einen wolkenlosen Sternenhimmel über sich. Der Wind war kühler, sie fröstelte kurz ein bisschen, und freute sich, ihren Körper wieder zu spüren. Es war keine Temperatur, bei der sie sonst gefroren hätte, aber sie war so erschöpft, dass ihre Körperenergie niedriger war als sonst. Sie wickelte sich enger in den Deckenbezug und legte auch den Matratzenbezug darüber. Es brauchte eine Weile, bis ihr wieder warm wurde. Und doch genoss sie es, im Freien zu schlafen.

Der Morgen dämmerte bereits, als sie das nächste Mal die Augen aufschlug. Sie fühlte sich hellwach, aber schwach und matt. Es war ein schönes Gefühl. Sie drehte sich auf die andere Seite und erblickte Daina neben dem Sofa auf dem Boden schlafend. Sie schnarchte sehr leise vor sich hin und ihr Gesicht wirkte besorgt, fand Myrie.

»Daina«, flüsterte sie leise.

Daina schlug ein Auge auf, aber es fiel ihr auch direkt wieder zu.

»Willst du zu mir auf das Sofa kommen?«, fragte Myrie im selben leisen Tonfall.

Daina bewegte sich nicht sofort, aber dann richtete sie sich mit fast geschlossenen Augen auf ihre Knie auf und kroch zu Myrie unter die Decke, die sie ihr einladend hochhielt. Myrie schloss die Arme um den weichen Körper und wickelte die Decke um sie beide, weil Daina ziemlich kalt war. Ihr Atem zitterte, als sich Dainas Rücken an ihre Brust drückte. Myrie küsste sie ins Haar direkt hinter das oben liegende Ohr und streichelte Daina vorsichtig.

»Ich bin so dankbar, dass du mich magst.«, murmelte Daina.

Myrie küsste die selbe Stelle als Antwort noch einmal.

»Geht es dir besser?«, fragte Daina.

»Ja.«, antwortete Myrie.

Daina zog Myries Arme enger um sich. »Findest du, dass ich ein schlechtes Gehirn bin?«, fragte sie.

»Ich weiß nicht, wann ein Gehirn gut ist. Es gibt Dinge, die ich kritisiere, aber ich weiß nicht, ob sie so gehören. Und es gibt Dinge, die ich niemals könnte, für die ich dich sehr bewundere.«, antwortete Myrie und kam sich dabei wenig hilfreich vor.

»Meinst du, Sarina ist ein besseres Gehirn?«, fragte Daina.

Myrie brauchte einen Moment, um sich zusammen zu sammeln, was sie dazu dachte. Sie vermutete, dass es sich für Daina unangenehm anfühlte, dass sie nicht sofort reagierte.

»Ich finde es schwer vergleichbar und ich tu das ungern.«, sagte Myrie schließlich. »Du hast die Kritik umgesetzt. Danach, fand ich, wäre Sarina nicht das bessere Gehirn gewesen. Aber es ist schwer zu vergleichen oder sogar nicht vergleichbar.«

Daina nickte. Ihr Körper hatte sich während des Fragens angespannt und entspannte sich nun allmählich wieder. »Es ist schön, dass du so ehrlich bist.«, murmelte sie, bevor sie wieder einschlief.

Myrie fragte sich noch eine ganze Weile, ob Daina unglücklich über den Inhalt ihrer Antwort war, und ob es schlimm gewesen war, dass sie Daina geweckt hatte. Aber auf der anderen Seite war Dainas Körper kalt gewesen und auf dem Sofa unter der Decke schlief sie bestimmt besser.



Als Myrie endgültig aufwachte, war es früher Vormittag und Daina war verschwunden. Die Sonne schien vom Himmel und erwärmte das Dach. Es wehte kein Wind. Myrie fragte sich, ob sie wieder spielen könnte, aber kam schnell zu dem Schluss, dass sie noch nicht soweit war. Als sie aufstand, fühlte sie sich zittrig. Sie wäre in diesem Zustand nicht einmal ins Gebirge in Byrglingen spaziert. Zumindest keine langen Routen.

Jemand hatte ihr Saft und Frühstück auf dem Tisch hinterlassen. Sie

setzte sich, die Beine mit auf den Stuhl nehmend an den Tisch und rief endlich Ahna an, während sie frühstückte.

Es wurde kein langes Gespräch und doch war es schön. Im Wesentlichen war es schön, einmal wieder Ahnas Stimme zu hören. Aber Myrie mochte nicht viel sprechen und ihre Konzentration reichte nicht aus, um Ahnas Ausführungen lange zu folgen. Die Schwester merkte es und erzählte entsprechend weniger ausschweifend.

Anschließend legte sich Myrie für einige Stunden einfach auf den Rücken auf die Steinplatten und genoss die Sonne auf ihrer Haut. Sie hörte dabei Musik und lauschte den Geräuschen um sie herum. Scharen kleiner Vögel flogen durch die Stadt, verweilten eine Weile auf dem Dach und pickten die Essensreste auf, die Myrie hinterlassen hatte. Sie zwitscherten wild durcheinander und Myrie beobachtete sie, wie sie aufgereggt hopsten.

Sie verspürte schon seit einer Weile das Bedürfnis, sich mit einer vertrauten Person zu unterhalten, aber fürchtete, dass es mit ihrem Papa genau so wenig die gewünschte Auswirkung haben würde wie mit ihrer Schwester. Mit Merlin wollte sie nicht sprechen, weil sie den Eindruck hatte, das würde ihn vom Spiel abhalten. Dieses Gefühl würde sie die ganze Zeit bei einem Gespräch mit ihm hindern, sich dabei befreit zu fühlen.

Schließlich entschloss sie sich, Amon Krkschnock anzurufen, um über ihre Pläne zu sprechen, mit Merlin auf den Ehrenberg zu klettern. Auch nach dem Entschluss tat sie es nicht sofort. Sie hatte Angst davor. Aber ihre Erfahrung sagte ihr, dass sie bei Amon Krkschnock bisher immer unbegründet gewesen war.

Schließlich legte sie sich wieder auf ihr Schlafsofa auf den Rücken, blickte in den Himmel und bat Omantra den Kontakt für sie herzustellen. Ihre Aufregung wuchs schlagartig, als sich nicht sofort jemand meldete, dabei war ihr bewusst, dass das völlig normal war, und sie es auch nicht immer tat. Sie hatte nur die Befürchtung, dass es war, weil es falsch von ihr wäre, anzurufen.

Dann meldete sich die Stimme der Lehrkraft. »Myrie.«, sagte sie. »Ist etwas zeitlich Drängendes?«

Ihre Aufregung und die Unklarheit, wie die Frage genau gemeint war, bewirkten, dass sie nicht antworten konnte. Sie merkte, wie ihr Körper schon wieder schwitzig und kalt wurde.

»Ich würde sofort mit dir reden, aber wenn es in Ordnung für dich wäre, würde ich in einer halben Stunde zurückrufen, wenn ich fertig gegessen habe.«, führte Amon Krknschnock aus.

Myrie antwortete in Gebärdensprache, dass es in einer halben Stunde vielleicht sogar besser wäre und Omantra leitete die Nachricht weiter.

»In Ordnung.«, sagte Amon Krknschnock gelassen und im üblichen Singsang. »Dann sprechen wir uns gleich.«

Die gesamte halbe Stunde lag sie still auf dem Sofa, rührte sich nicht, fragte sich, wie es wohl bei Amon Krknschnock angekommen war, dass sie in Gebärdensprache geantwortet hatte.

Schließlich wurde ihr Handgelenk warm, und obwohl sie damit gerechnet hatte und es ein unaufdringliches Signal war, erschreckte sie sich sehr. Sie nahm das Gespräch entgegen, aber sagte nichts.

»Ich kann Gebärdensprache lesen, auch einhändige. Wenn du möchtest, kannst du mir deine Gesten direkt übertragen, ich lasse sie hier darstellen und du musst nicht sprechen.«, leitete Amon Krknschnock ohne erneute Begrüßung ein.

Es war so lieb gemeint, fand Myrie. Aber eigentlich wollte sie sprechen. Wenn es denn ginge. Und wenn es nicht ginge, dann wäre das Gestenmachen auch nicht immer möglich.

»Zur Not. Wenn es nicht mehr geht.«, sagte sie. Sie atmete tief ein und aus.

»Worum geht es denn?«, fragte Amon Krknschnock.

Bei all den Überlegungen darüber, warum sie keine Angst davor haben müsste, mit ihm zu reden, hatte Myrie ganz vergessen, sich innerlich auf das eigentliche Gespräch vorzubereiten. »Um den Ehrenberg.«, sagte sie und schwieg wieder.

Ihr war vollkommen schleierhaft, warum es Personen gab, die nach so

einer Art von Gesprächen mit ihr überhaupt noch gern mit ihr kommunizierten.

»Ich will mit Merlin da hinauf klettern.«, fuhr sie fort und fügte schließlich noch an: »Nächste Woche. In den Ferien.«

»Und du würdest gern meinen Rat dazu hören?«, fragte Amon Krkschnock und klang dabei nicht nur fröhlich, sondern vielleicht auch belustigt.

»Ja.«, bestätigte Myrie.

»Hmm.«, machte Amon Krkschnock.

In Myries Gedanken entstand ein Bild, wie er gerade in einem Schaukelstuhl auf dem Gipfel eines Berges saß, der Ähnlichkeiten mit den Gebirgen in Fadjas und Merlins Virtualitäten hatte. Sehr wahrscheinlich traf nichts davon zu.

»Wo bist du gerade?«, fragte sie, bevor sie sich daran erinnerte, dass das vielleicht eine zu persönliche Frage sein könnte.

»Ich sitze bei meinem Herzwesen im Garten. Er räumt freundlicherweise für mich mit auf.«, erzählte die Lehrkraft. »Es ist nicht weit nördlich vom Ehrenberg-Internat, eine einsame Hütte mit Garten, der direkt in die Landschaft darum herum übergeht.«

»Das klingt schön.«, murmelte Myrie.

»Du bist herzlich eingeladen, einmal vorbei zu kommen.«, meinte Amon Krkschnock.

Myrie lächelte, aber davon bekam Amon Krkschnock natürlich nichts mit.

»Zurück zum Ausflug auf den Ehrenberg.«, setzte Amon Krkschnock an. »Wie oft seid ihr bereits zu zweit in Bergen unterwegs gewesen?«

»Wir waren zu Hause in Byrglingen ein paar Mal in den Bergen. Tagesausflüge.«, fasste Myrie zusammen.

»Die Route auf den Ehrenberg ist eine anstrengende, komplizierte und gefährliche Route über mehrere Tage. Es gibt eigentlich nur einen Weg, der sich brauchbar nutzen lässt.«, berichtete Amon Krkschnock. »Das größte Problem beim Aufstieg stellen die Übernachtungsmöglichkeiten dar. Es gibt eine lange Teilstrecke, die entweder in einem Stück genommen

werden muss, oder bei der für das sichere Übernachten eine Art Zelttasche verankert werden muss. Letzteres erhöht das Gepäckvolumen um einiges und ich würde davon abraten, so etwas auf dieser Strecke das erste Mal auszuprobieren.«

»Wie lang ist die Teilstrecke?«, fragte Myrie. »Also zeitlich, meine ich.«

»Das kommt natürlich darauf an, wie fit man ist. Ich habe den Abschnitt allerdings nur ein einziges Mal ohne Schlafpause hinter mich gebracht. Es hat mich zwölf Stunden gekostet und ich war viel jünger als heute.«, antwortete er.

»Zwölf Stunden sind viel.«, murmelte Myrie.

Sie war zwar durchaus schon manches Mal so lange am Stück unterwegs gewesen, aber das war aus verschiedenen Gründen etwas anderes als die Situation, in die sie auf dem Ehrenberg geraten würde. Der wohl wesentlichste Unterschied war, dass sie sich bisher nie von vorherein hatte dazu entscheiden müssen, es durchzuhalten. Es war viel mehr aus der Situation heraus gekommen. Sie hatte sich zuvor nicht einmal Gedanken darüber gemacht. Wenn sie so lange unterwegs gewesen war, dann auch vorwiegend, um eine bestimmte Form von Anspannung abzubauen. Es war an sich auch nichts, was sie sich vornehmen wollte. Und zu guter Letzt hatte Merlin so etwas sicher noch nie gemacht.

»Du ersuchtest meinen Rat.«, leitete Amon Krkschnock nach einer Denkpause ein, von der Myrie nicht wusste, ob er sie für sie gemacht hatte, oder sie selbst gebraucht hatte. »Ich würde dir raten, den Ausflug zu verschieben und erst einmal an einfacheren Strecken weitere Erfahrungen zu sammeln.«

Myrie nickte nachdenklich, aber auch etwas enttäuscht. Sie hatte sich gefreut. »Das scheint ein guter Rat.«, sagte sie trotzdem.

»Ich hätte auch einen Alternativvorschlag. Bist du interessiert?«, fragte die Lehrkraft.

»Ja«, bat Myrie.

»Es gibt einen Wander- und Kletterpfad, der nicht auf den Gipfel des Ehrenbergs führt, sondern ein Stück darum herum in die Höhle, aus

der der Kelden entspringt. Das ist lange eine beliebte Route gewesen. Entsprechend gibt es ab und an sogar eine Schutzhütte.«, beschrieb Amon Krkschnock. »Der Schwierigkeitsgrad entspricht in etwa dem der Route, die du uns geführt hast.«

»Ist es heute keine beliebte Route mehr?«, fragte Myrie.

»Es gibt eine Virtualität dazu. Die meisten bevorzugen diese inzwischen.«, erläuterte Amon Krkschnock.

»Also trifft man dort nie auf jemanden?«, bohrte Myrie nach.

»So gut wie nie. Ich habe auf dem Weg allerdings Gnokki kennen gelernt. Besagtes Herzwesen, mit dem ich zusammen lebe.« Amon Krkschnocks Stimme klang sehr sanft, als er das sagte.

Myrie schloss die Augen, um sich an den Gedanken zu gewöhnen, dass es nicht auf den Ehrenberg gehen würde, sondern eher in die Höhle, in der der Kelden entsprang. Nach einem kurzen Moment, in dem sie eine innere, Neues ablehnende Haltung abbauen musste, klappte es gut und sie entspannte sich. Sie mochte Flüsse. Sie mochte das Rauschen und Plätschern, die Feuchtigkeit, die die Nähe eines Flusses bewirkte, die Möglichkeit zu baden. Und sie vermutete, dass ein Weg an die Quelle des Keldens zumindest zeitweise auch am Kelden entlangführte. Allerdings mochte der Fluss nahe der Quelle vielleicht zu schmal sein, als dass sie wirklich darin baden könnten.

»Klingt gut. Was sollte ich beachten?«, fragte sie.

»Na, eine Menge.«, antwortete Amon Krkschnock. »Ich mag mich gern mit dir darüber unterhalten, wenn du entsprechend viel Zeit hast. Meines Wissens nimmst du gerade am Spiel teil. Vielleicht sollten wir hinterher darüber reden. Was meinst du?«

»Ich hatte gestern einen Meltdown und bin im Moment nicht spielfähig. Ich habe einige Stunden Zeit.«, entgegnete Myrie.

Dann kam ihr in den Sinn, dass sie sich vielleicht gerade aufdrängte. Aber in den letzten Gesprächen mit Lehrkräften an der Schule war das Resultat doch immer gewesen, dass sie fragen sollte. Der Zwiespalt fühlte sich unbehaglich an.

»Das klingt nicht so schön. Ich verstehe gut, wenn du nicht darüber reden möchtest. Aber wenn du das Bedürfnis hast, biete ich mich gern auch dafür an.«, sagte Amon Krkschnock.

Myrie war einen Augenblick verwirrt, warum es nicht schön klänge, dass sie einige Stunden Zeit hätte, bis ihr einfiel, dass er sich wohl auf den Meltdown bezog. »Ich möchte gerade nicht darüber reden.«, lehnte sie ab.

»Nun, dann hole ich mir etwas zum Schreiben, sodass wir strukturiert über Planung sprechen können. Es wäre natürlich schön, wenn Merlin dabei sein könnte, oder wir zumindest Teile mit Merlin noch einmal besprechen oder wiederholen würden.«, mahnte Amon Krkschnock.

»In Ordnung.«, stimmte Myrie zu. »Aktuell spielt er. Mir wäre lieb, meine Pause für Überlegungen zum Ausflug zu nutzen. Selbst wenn wir hinterher über alles ein zweites Mal reden, glaube ich, dass es hilfreich für mich ist.«

»Das kann ich mir auch vorstellen.«, bestätigte Amon Krkschnock und aus seiner Stimme war dabei deutlich ein Lächeln zu hören. »Du hast oft deine eigene Weise, über Dinge nachzudenken, was ich positiv und bereichernd finde. Eine Einteilung des Gesprächs in zwei Abschnitte, zwischen denen du nachdenken kannst, erscheint mir daher aber sehr sinnig.«

Reset Universe

Myrie hatte nie zuvor ein Telefonat in der Art erlebt, in der sich dieses gestaltete. Es gab lange Gesprächspausen, in denen Amon Krknschnock sie einfach denken ließ oder selbst überlegte. Er fragte sie nach ihren Gedanken und Myrie fühlte sich ernst genommen. Er reagierte nie schnell auf etwas. Manchmal stellte er eine richtungsgebende Frage oder fasste einen fertig besprochenen Abschnitt zusammen. Manchmal fragte er genauer nach, was sie mit etwas meinte. Ansonsten überließ er ihr die Planung.

Sie hatten so viele lange Pausen im Gespräch, dass es nicht einmal etwas ausmachte, als zwischendurch Sarina kam, um herauszufinden, wie es Myrie ging. Amon Krknschnock hatte davon nichts mitbekommen, weil Myrie die Aufnahme dafür deaktiviert hatte.

Der Austausch hatte weniger den Charakter einer zusammenhängenden Auseinandersetzung, als den eines interessanten Themas, das von Personen im gleichen Raum ab und an fortgeführt wurde, die aber auch etwas anderes zu tun hatten. Es war etwa so, wie Ahna es manchmal mit ihr tat, wenn sie Beratung zu einer Virtualität haben wollte, während sie daran bastelte.

Als Merlin vorbeikam, informierte Myrie ihn darüber, dass sie diese Art Gespräch mit Amon Krknschnock führte. Dabei kam ein Nachklang der Aufregung wieder in ihr auf, die sie zu Anfang verspürt hatte, als das Gespräch angefangen hatte. Das Gefühl war zu dem Zeitpunkt aber auch rasch wieder verklungen.

»Über die Wanderung auf den Ehrenberg?«, hakte Merlin nach.

»Nein.«, antwortete Myrie. »Also quasi doch. Nur, dass es besser

ist, wenn wir nicht hinaufgehen. Die Route ist zu kompliziert. Amon Krknschnock schlägt die Höhle als Ziel vor, in der der Kelden entspringt.«

»Das hört sich auch gut an.«, meinte Merlin sofort.

Myrie erleichterte es, dass Merlin nicht einmal enttäuscht wirkte. Sie fragte sich, warum sie es am Anfang gewesen war, und ob sie gegen diese reflexartig kommenden Emotionen etwas tun könnte. Und ob sie etwas gegen sie tun sollte. Omantra meinte manchmal, gegen Emotionen anzukämpfen, wäre nicht unbedingt immer gut, selbst wenn die Emotionen an sich negativ waren.

»Willst du mit in das Gespräch einsteigen?«, fragte Myrie.

Merlin überlegte kurz und gab dabei abwägende, summende Geräusche von sich. »Ich möchte das, glaube ich, eher auf nach morgen Abend verschieben, wenn die Woche rum ist.«, kam er zum Schluss.

Myrie nickte. Die Nervosität, die ihr gekommen war, als sie nachgefragt hatte, die in der Möglichkeit der Veränderung der Gesprächssituation begründet lag, verwandelte sich in eine erneute kurze Enttäuschung und ging über in Erleichterung. Ein Gespräch zu dritt, selbst wenn es mit Merlin gewesen wäre, war doch anstrengender, als dieses langsame Gespräch zu zweit. Das war etwas Generelles und Logisches, stellte Myrie fest. In einem Gespräch zu zweit waren beide Gesprächsteilnehmende gezwungen auf die Antwort der jeweils anderen Person zu warten, während bei jeder beliebigen Anzahl weiterer Personen eine Teilgruppe ein Gespräch führen könnte, ohne auf die übrigen zu warten.

Myrie freute sich, dies verstanden zu haben.

»Sind die anderen böse, dass ich gerade nicht dabei bin? Mir kommt es seltsam vor, inzwischen wieder ein Gespräch führen zu können, aber nicht zu spielen. Aber ich habe auch Angst, dass mir so etwas schnell wieder passiert.«, fragte Myrie.

Merlin verfrachtete eine Schüssel auf den Tisch, die er mitgebracht hatte und die dampfte, und einen Geruch nach Kartoffeln und grünem Bohnengemüse verbreitete, und setzte sich in den Sessel neben Myries Sofa. »Puh.«, stöhnte er. »Spielen ist aber auch anstrengend.« Er atmete

tief durch und lehnte sich mit geschlossenen Augen zurück, lächelte den Himmel an. »Mach dir keine Sorgen und nimm dir die Zeit, die du brauchst. Du hattest gestern einen schlimmen Zusammenbruch. Dass du danach vorsichtig sein möchtest, ist normal und verständlich.«, versicherte er. »Außerdem ist es, wie der Name sagt, ein Spiel. Kein Zwang. Auch wenn Daina da manchmal etwas anderes fühlt. Hermen auch manchmal.«

Es war vielleicht beruhigend gemeint, aber was er sagte, tat genau das Gegenteil mit ihr. Er wollte nicht über Reiseplanung sprechen, was sein gutes Recht war, aber Myrie dachte nun darüber nach, ob sie eigentlich auch andere Schwerpunkte setzen sollte.

»Ist Daina böse?«, fragte Myrie.

Merlin richtete sich wieder auf und blickte sie lange und eindringlich an, musterte sie. »Sie ist nicht böse. Sie ist nervös, wie immer. Vielleicht ist sie das verstärkt, weil du nicht da bist.«, antwortete er schließlich. »Ich wünschte, dir wäre das gleichgültiger.«

Myrie blickte nach unten. Es war ihr nicht gleichgültig. Aber trotzdem war sie nun etwas ruhiger. Sie fühlte in sich hinein, wie fähig sie sich fühlte, wieder zu spielen. Sie stellte sich vor, wie sie in eine mögliche neue Virtualität ginge, und fragte sich, wie es auf sie wirken würde. Aber sie stellte fest, dass es doch in neuen Virtualitäten vorkommende Umstände geben könnte, die ihr gerade immer noch zu stressig wären. Die haptische Erinnerung an das Abgleiten ihrer Finger von Klonks Arm kam ihr wieder in den Kopf und sie fühlte sich einen Moment elend. Sie fragte sich, was eigentlich gerade an dieser Berührung so schlimm gewesen war.

»Ich komme später wieder.«, beschloss sie. »Ich hoffe nur, ich blockiere nicht irgendetwas.«

Merlin lächelte. »Bisher hast du Glück. Es ist keine Virtualität, wie die erste, in der wir alle vorankommen mussten.«, erwiderte er. »Also schon ein bisschen, aber nicht so arg. Es ist ein Haus mit sehr kuriosen Ebenen, in denen man sich Stockwerk um Stockwerk nach oben rätselt. Aber wenn man ein Stockwerk verstanden hat, dann geht es ganz schnell.«

»Also müsste ich mir die bereits gelösten Rätsel alle erklären lassen, und dann könnte ich euch schnell einholen?«, fragte Myrie.

»Genau.«, antwortete Merlin.

»Eigentlich auch schade. Ich mag mir nicht die Lösungen von Rätseln verraten lassen.«, erwiderte sie.

Merlin nickte verständnisvoll. »Ich auch nicht.«, sagte er.

Myrie senkte den Blick und sie schwiegen eine Weile.

»Ich habe Hunger.«, stellte Myrie schließlich murmeln fest.

»Dann geht es dir besser!«, freute sich Merlin mit einem breiten Grinsen.

»Bedien dich!«

Myrie stand auf und holte sich das Essen vom Tisch. Sie musste feststellen, dass Merlin recht hatte. Ihr Körper fühlte sich nicht mehr so zerschunden, sondern, als könne er Bewegung gebrauchen. Sie verspürte große Lust zu klettern und überlegte, es vielleicht noch einmal mit herabklettern zum Flussdelta und baden zu versuchen. Das Gespräch mit Amon Krknschnock, der nun schon die ganze Zeit nichts gesagt hatte, in der Merlin da war, bot dazu bequem die Möglichkeit.

»Danke, dass du mir so viel geholfen hast und dass du mir Essen gebracht hast.«, sagte Myrie. »Aber das kriege ich nun tatsächlich wieder selbst hin.«

»Eh du es vergisst, kümmere ich mich gern noch ein bisschen darum. Nur, wenn du das wirklich nicht in Ordnung findest, dann nicht.«, entgegnete er. »Mir ist aufgefallen, dass du es vergisst, wenn du den Kopf mit anderen Dingen voll hast.«

Myrie nickte und fühlte sich unangenehm erwischt. »Stimmt wohl.«, murmelte sie leise.

»Ist das für dich in Ordnung, wenn ich da einen Blick drauf behalte? Oder fühlst du dich dann von mir bevormundet?«, fragte Merlin.

Das war eine Frage, über die Myrie länger nachdenken musste. Ihr Blick richtete sich dabei wie von selbst in die Ferne auf eine Tanne, die zwischen zwei Dächern hervorwuchs und sacht im Wind schaukelte.

»Ich fühle mich dabei vor allem schlecht, weil ich nicht abhängig sein mag.«, erklärte sie.

»Du bist ungefähr die wenigst abhängige Person, die ich kenne.«, entgegnete Merlin.

Myrie sah einen Moment überrascht in sein Gesicht, bevor ihr Blick wieder zurück zur Tanne wanderte. »Wie meinst du das?«, fragte sie leise.

»Hmm, wie meine ich das?«, wiederholte Merlin. »Ich meine, du kommst mir vor, als würdest du in jeder Situation Wege finden, wie du erreichst, was du brauchst. Nur hast du eben auch Schwierigkeiten, die andere nicht haben. Daher sehen deine Wege manchmal etwas seltsam aus und umschiffen Widerstände, die für andere keine darstellen. Wenn ich dir also anbiete, mich darum zu kümmern, dass du genug isst und trinkst, dann ist das, weil ich dir diese zusätzlichen Schwierigkeiten erleichtern möchte, nicht, weil ich denke, dass du sonst verhungerst.«

Myrie änderte ihre Sitzhaltung, ohne ihren Blick dabei von der Tanne zu wenden, setzte sich von einem Schneidersitz um auf die Knie. Sie nickte langsam. Sie hätte gern mehr im Einzelnen erfahren, was diese Schwierigkeiten waren, oder wie sich ihre Wege dadurch unterschieden, und in wiefern sie Wege fand, wenn andere keine fanden, aber sie merkte, dass ihre Konzentration schon wieder nachließ.

»Ich denke, ich komme damit zurecht, wenn«, – Myrie zögerte, eine Formulierung suchend –, »wenn du weiter so machst, wie bisher. Aber nur, wenn ich gerade in einer Situation bin, in der es mir schlecht geht, und wenn es dir wirklich nicht schwer fällt.« Sie war nicht ganz zufrieden mit ihrer Antwort. Es fühlte sich so an, als gäbe es da noch mehr Eventualitäten, die nicht darin inbegriffen waren. Sofort ließ sie Revue passieren, was sie mit Merlin bisher so erlebt hatte, dass er sie an einem ihrer ersten Schultage etwa an den Schultern durch den Speisesaal geführt hatte. War es ihr in der Situation schlecht gegangen? Vielleicht, ein wenig.

»Ich glaube, ich mag einfach, wie du dich mir gegenüber verhältst.«, korrigierte sie sich und schaute dann Merlin an, der auf seine manchmal schelmische Art grinste.

»Ich mag dich auch.«, sagte er.

Myrie unterdrückte den Impuls, ihn daran zu erinnern, dass sie sich zu seinem Verhalten geäußert hatte und nicht zu ihm allgemein. Dann grinste auch sie. »Gibt es sonst etwas Neues im Spiel? Etwas, was keine Kleinigkeit ist?«, fragte sie.

»Lass mich mich sortieren.«, reagierte Merlin und sah zum Überlegen in den Himmel. »Gothilla ist durch.«

»Im Sinne von, sie sind wieder in ihrer eigenen Virtualität angelangt?«, fragte Myrie.

»Genau.«, bestätigte Merlin. »Limbus ist allerdings auch in der vorletzten fremden Virtualität. Ich denke, das macht Daina auch so nervös.«

»Wieviele brauchen wir denn noch?«, fragte Myrie und zählte in Gedanken nach.

»Die, in der wir gerade sind und dann noch zwei.«, antwortete Merlin.

»Wie weit sind die anderen?«, wollte Myrie wissen.

Sie hatte die Namen der anderen Spielgruppen natürlich alle schon einmal gehört, aber sie erinnerte sich neben Limbus und Gothilla nur noch an den Namen Lunapes, der Spielgruppe, mit der sie gemeinsam in Torus gewesen waren.

»Die Gefährten sind nach uns die nächsten, sie haben eine Virtualität mehr vor sich als wir. Allerdings sind sie derzeit in der Gefängnisvirtualität und dürften mit dem existierenden Videomaterial nicht lange brauchen.«, zählte Merlin auf. »Sie wird auch aus dem Grund als uns folgend gerechnet. An sich sind alle weiteren Spielgruppen gleich auf, bis auf Lunapes, die immer noch in Torus sind. Das ist ihre dritte fremde Virtualität.«

»Ohje.«, sagte Myrie und fragte sich, ob sie Mitleid hatte, und ob das angebracht wäre.

»Sie sind auch etwas frustriert, scheint es. Das ist schade.«, berichtete Merlin. »Von ihnen ist die Theatervirtualität gewesen, also unsere letzte. Sie besteht zum größten Teil aus einer alten Schauspieltruppe, die Theaterstücke schreibt und aufführt. Sie haben sich zwei Personen aus den allgemeinen Bewerbungen ausgesucht und mit aufgenommen, die

besonders gut im Lösen von Geschicklichkeitsabschnitten sind. Aber im Wesentlichen sind die Virtualitäten nicht für sie geschaffen.« Merlin holte Luft und blickte nachdenklich über die Stadt. »Ich fand diese Theatervirtualität wirklich schön.«, ergänzte er. »Ich frage mich, ob ich nicht lieber Virtualitäten hätte, die so kreativ sind wie diese, und es im Spiel weniger auf den Wettkampfanteil ankäme. Aber auf der anderen Seite mag ich auch den.«

»Ich mochte die Bücher und Gedichte!«, erinnerte sich Myrie begeistert und flatterte bei der Erinnerung mit den Händen.

»Theodil zitiert immer noch dann und wann eins der Gedichte im Gesprächskanal und analysiert es dann.«, sagte Merlin grinsend.

Myries Handgelenk wurde warm. Sie hatte, damit sie sich nicht erschreckte, wenn Amon Krkschnock etwas sagte, auch für innerhalb dieses Gesprächs eingestellt, dass nach längeren Pausen seine Nachrichten etwas verzögert und nach einem kurzen Wärmeimpuls ankommen sollten, aber dieser Impuls war nicht kurz, sondern der für Omantra klassische. Myrie bestätigte mit einer Geste, dass sie Omantra anhören wollte.

»Vadime lässt fragen, ob er dich morgen abholen soll.«, richtete Omantra ihr aus.

»Gern.«, formte Myrie.

Merlin entging es nicht, er lächelte. Er fragte nicht, worum es ging. Aber bei der Gelegenheit fiel ihr ein, dass sie ihren Papa vielleicht informieren könnte, dass sie Merlin mitnehmen wollte. »Kann Merlin mitkommen?«, fügte sie also mit Gesten an.

»Er weiß schon durch Ahna Bescheid, sagt er.«, antwortete Omantra kurze Zeit darauf.



Nachdem sie geklettert und geschwommen war, und anschließend noch eine weitere Stunde geschlafen hatte, fühlte sie sich endlich wieder in der Lage neue Virtualitäten zu betreten. Die Sonne stand schon tief, und Myrie überlegte, dass sie ein paar Stunden spielen würde, bis es Nacht sein würde. Anschließend würde sie hoffentlich schlafen können, um dann am letzten Tag wieder munter zu sein.

Sie betrat die neue Virtualität ohne den anderen Bescheid zu sagen, und befand sich auf einer scheinbar endlosen Wiese, durchsetzt von Gänseblümchen und Spunken, kleinen lila Blümchen, deren Blütenkelch Ähnlichkeiten mit einer dreiseitigen Pyramide hatte. Pflückte man sie, so konnte man sie stabil über Kopf stellen, aber Myrie pflückte Pflanzen nicht zum Vergnügen. Als Myrie noch sehr klein gewesen war, hatte ihre Schwester aus diesen Pflanzen Konstruktionen zusammen gebaut, deren Architektur und Statik sehr an jene von Kartenhäusern erinnerte. Myrie kam in den Sinn, dass so etwas hier vielleicht gefragt sein könnte, denn außer den Blüten und der Wiese sah sie nichts.

»Myrie!«, rief Daina überrascht und so sehr begeistert, dass Myrie unwillkürlich grinsen musste. »Du bist wieder da!«

Myrie nickte.

»Ich freu mich so!«, jubelte Daina.

Myrie blickte lächelnd zu Boden und sog die Luft ein. Die Virtualität spiegelte den Geruch der Pflanzen überraschend gut wieder, vielleicht eine Spur zu intensiv.

»Merlin meinte, du würdest dich freuen, wenn wir dir Zeit zum Rätseln gäben. Ich wäre natürlich froh, wenn du bald gleich auf wärest, aber ich kann das auch verstehen. Was hältst du von einer halben Stunde pro Stockwerk für dich, eh wir dich eines hindurchgeleiten?«, fragte Daina.

»Ich sehe überhaupt kein Stockwerk.«, stellte Myrie fest.

»Ich würde dir an dieser Stelle nun zuzwinkern, aber das siehst du nicht, daher sage ich dir, dass ich das tue.«, teilte Daina ihr mit.

Myrie runzelte die Stirn. Sie hatte bislang selten begriffen, was Personen

ihr damit sagen wollten, wenn sie ihr zuzwinkerten, und dieses Mal stellte keine Ausnahme dar.

Daina musste ihre Ratlosigkeit registriert haben. »Damit meine ich, du wirst es herausfinden.«, erklärte sie.

Myrie fühlte sich dadurch zwar nicht aufgeklärter als zuvor, aber sie vertraute darauf, dass sie wohl etwas herausfinden würde, das ihr das Zwinkern vielleicht im Nachhinein erklärte. Also nickte sie. Vielleicht würde Daina ja, wenn sie ihr erklärte, wo sich das Stockwerk befand, bereits etwas verraten, was zum Rätsel gehörte, und sagte deshalb nichts weiter.

Als sie alles noch einmal durchging, was Daina und Merlin zu der Virtualität gesagt hatten, erschien es ihr am wahrscheinlichsten, dass sie sich bereits im Stockwerk befand, und es eben nicht aussah wie ein Stockwerk. Diese Idee war interessant. Sie könnte aber auch völlig daneben liegen, was nicht selten vorkam.

Als nächstes wurde ihr Schweißband an ihrem Handgelenk wieder warm. »Ein Mitglied der Spielgruppe Saurom und Gondorra möchte dich sprechen. Sie heißt Grindel.«, teilte ihr Omantra mit. »Dies ist die Virtualität, die ihre Spielgruppe kreierte hat.«

Myrie zögerte kurz, dann bestätigte sie. Sie fasste es als Element der Virtualität auf, was den Anruf nicht unstressiger machte, aber einkalkuliert.

»Hi, ich bin Grindel, Pronomen >sie/ihr<. Ich habe diese Virtualität zwar nicht entwickelt, aber dann maßgeblich überarbeitet.«, sagte eine helle Stimme, die Myrie trotz der freundlichen Art ein bisschen einschüchterte.

»Aha.«, antwortete sie. Es kam ihr nicht nach einer guten Reaktion vor, aber vielleicht war es besser als keine.

»In dieser Virtualität kommt es ab und an zu überraschenden Berührungen durch spielinterne Charaktere, die man nicht in der Lage ist, kommen zu sehen.«, fuhr Grindel fort. »Kommst du damit klar?«

Myrie wollte zunächst bestätigen, hielt sich dann aber noch davon ab. Wenn sie an gestern dachte, war das eindeutig nicht die richtige Antwort. »Nicht immer.«, antwortete sie also.

Gerade schien es ihr machbar. Wenn es nie Phasen gegeben hätte, in

denen es sie zwar stresste, aber sie es nicht hätte aushalten können, hätte sie nie am Spiel teilnehmen können. Was war das für eine Frage?

Sie überlegte, dass sie vor dem Vorfall mit Klonk so etwas nicht gefragt worden war und die Ursache für die Nachfrage vielleicht gerade dieser Vorfall gewesen war. Aber wenn das der Grund für die Nachfrage war, dann war die Antwort, die sie gegeben hatte, doch wirklich bekannt. Also hatte es vielleicht doch nichts damit zu tun. »Fragt ihr das alle Personen, die eure Virtualität betreten?«, fragte Myrie daher.

»Nein, natürlich nicht. Und deine Antwort hilft jetzt auch nicht so viel weiter.«, meinte die Stimme. »Würde es dir helfen, wenn diese überraschenden Berührungen abgestellt würden und durch irgendetwas ersetzt, etwa ein akustisches Signal?«

»Geht das denn? Eine Virtualität nachträglich umzuprogrammieren?«, fragte Myrie.

»Natürlich kann man sie nicht nachträglich umprogrammieren, beziehungsweise dürfen wir das nicht. Aber ihr dürft sie ja mit den Mitteln, die ihr habt, manipulieren.«, widersprach Grindel. »Ich würde dir ein Patsch dazu bauen.«

»Ein Patsch?«, fragte Myrie irritiert.

»Meine Güte, du bist doch mit Nea in einer Spielgruppe. Du solltest doch wohl wissen, was ein Patsch ist.«, beschwerte sich die Stimme.

Myrie überlegte, ob sie das Gespräch einfach abbrechen sollte. Aber auf der anderen Seite schien ihr Grindels Anliegen ein eigentlich Gutes zu sein.

»Entschuldige bitte.«, sagte Grindel nun in ruhigerem Ton. »Das hat mich gerade einfach überrascht. Tut mir leid. Ein Patsch ist eine von außen einbringbare Verbesserung von Software. Es heißt Patsch, wie in einfach draufpatschen. Es stellt eine unsaubere Übergangslösung dar. In diesem Fall würde ich dir etwas geben, das du mit den Mitteln, die du hast, in das Programm für dich hineinbauen kannst, das bewirkt, dass diese bestimmten unvorhersehbaren Berührungen stattdessen akustisch übermittelt werden.«

Myrie überlegte einen Moment, ob sie das wollte. Es hörte sich durchaus

nach etwas an, das sie entstressen könnte. Aber auf der anderen Seite war sie auch neugierig auf eine unveränderte Variante der Virtualität.

»Kann ich es auch erst ausprobieren, wie es ist, und dann fragen, wenn es mich anstrengt?«, fragte sie.

»Na klar!«, bestätigte Grindel. »Ich freue mich sogar, wenn du es erst einmal so probierst. Ich wollte nur nicht, dass die Virtualität unfair und besonders stressig für dich ist. Verstehst du?«

»Ja. Das ist nett.«, antwortete Myrie.

»Dann frag einfach, wenn es stresst, okay?«, bat Grindel. Es klang gleichzeitig, wie ein Abschied.

»In Ordnung.«, bestätigte Myrie.



Nachdem Grindel die Verbindung beendet hatte, benötigte Myrie einen Moment, um sich wieder darauf zu fokussieren, wo sie sich befand. Sie ärgerte sich ein kleines bisschen, dass es Zeit von ihrer halben Stunde gekostet hatte, und das Ärgern wiederum lenkte sie auch ab. Sie schloss einen Augenblick die Augen und verschob diese Gedanken. Dann öffnete sie sie wieder und sah die Wiese vor sich. Sie konnte nicht genau festmachen, woran das lag, aber sie wirkte anders als zuvor. Myrie runzelte die Stirn. Sie ging ein paar Schritte vorwärts, langsam, und stieß gegen eine Wand. Sie sah keine, also schloss sie die Augen wieder und tastete sie ab. Sie wabbelte. Zunächst tat sie das als Reaktion darauf, dass sie gegen sie drückte. Dann verbog sie sich von allein, nicht in einer Weise, wie von Wind oder durch den Einfluss von darauf Einwirken in Kombination mit Schwerkraft, sondern eher, als würde sie sich verzerren, als würde sie dem optischen Bild entsprechen, das entstünde, wenn man durch verschiedene Linsen oder Prismen auf sie blickte. Oder vielleicht durch eine Wasseroberfläche.

Myrie öffnete die Augen wieder. Die Wiese war immer noch da. Aber nun war sie sich sicher, dass sie anders wirkte. Sie war gelber. Es wuchsen die

gleichen Pflanzen darauf, wenn auch sie ihr leicht verwelkt vorkamen. Myrie stimmte das Bild ein wenig traurig oder melancholisch. Das überraschte sie. Die Wiese machte den Eindruck einer realen im Spätsommer nach einer längeren Hitzeperiode und Myrie mochte so etwas eigentlich. Es musste mit der Wand zusammenhängen. Sie hatte sie losgelassen, fiel ihr auf, und als sie die Hand wieder ausstreckte, war sie nicht mehr da.

Ratlos ging sie ein Stück weiter in die Richtung, in der sie die Wand berührt hatte. Sie hatte die vage Hoffnung, dass sie wieder gegen eine stoßen würde, aber das passierte nicht. Stattdessen wurde ihr beim Gehen leicht schwindelig. Weil es manchmal an der Atmung lag, konzentrierte sie sich darauf, sinnvoll zu atmen, aber das Gefühl ließ nicht nach. Vielleicht war es doch keine gute Idee gewesen, weiterzuspielen, überlegte sie. Aber vielleicht war das auch eine Virtualität, die in irgendeiner Weise mit der Wahrnehmung spielte. Wenn dem so war, dann vielleicht, weil das, was sie sah, nicht genau zu dem passte, was sie fühlte. Sie hätte die Augen schließen können und weitergehen können, um herauszufinden, ob das Schwindelgefühl dadurch wegginge. Stattdessen fing sie an zu laufen, um zu sehen, ob es dadurch schlimmer wurde. Es wurde nicht nur schlimmer, sondern sie merkte auch, was eigentlich passierte. Die Wiese drehte sich ein kleines bisschen, wenn sie sich fortbewegte, sodass sie permanent ihre Bewegungsrichtung ihrer optischen Wahrnehmung anpasste. Beim Gehen fiel es nicht so sehr auf.

Es bedeutete dann wohl, dass sie im Kreis lief, und zwar nicht in einem größeren Kreis, wenn sie die Geschwindigkeit erhöhte.

Sie vermutete, dass sie in einem unsichtbaren Raum im Kreis lief, dessen Wände sie deshalb nicht mehr berührte.

Ihr nächster Schritt war, bewusst gegen die Kreisrichtung gegen zu steuern.

Aber auch dieser Versuch blieb erfolglos. Dieses Mal drehte sie Kreise auf der Wiese und es fühlte sich auch so an. Vielleicht hatte die Virtualität ihren Versuch bemerkt, und drehte demzufolge die optische Darstellung der Wiese nicht mehr.

Myrie richtete ihre Aufmerksamkeit wieder mehr auf die Wiese und war sich ziemlich sicher, dass sie noch gelber geworden war. Außerdem roch sie noch ein bisschen intensiver und ein Beigeruch mischte sich hinein, der nicht so gut dazu passte. Myrie benötigte eine ganze Weile um ihn einzuordnen. Es roch ein bisschen, wie es bei Oma Lorna gerochen hatte, oder wie es im Wohnbereich roch, der zu Bwalins Bar gehörte, in dem sie einige Male gewesen war, als sie klein gewesen war. Es musste eine bestimmte Seife oder Kleidung sein, vermutete sie. Es gab ihr ein seltsam vertrautes Gefühl, diesen Geruch hier wahrzunehmen. Zusammen mit der melancholischen Stimmung, die die verwelkende Wiese auslöste, fühlte sie eine entfernte Vorstufe des Bedürfnisses zu weinen. Und das wiederum löste in ihr Trotz und Unwohlsein aus. Sie fühlte sich durch die Virtualität manipuliert.

Sie schloss die Augen und lief ein Stückchen geradeaus, die Hände voran, aber nicht weit ausgestreckt, und rannte erneut gegen eine Wand. Sie lächelte. Sie öffnete die Augen wieder und tastete sich an der Wand entlang. Die Wand floss oder strömte wieder, wie Wasseroberflächen es in der Horizontalen tun, aber unter der seltsamen Bewegung konnte sie Raufasertapete erahnen. Sie hatte nicht sofort realisiert, dass die Wiese sich plötzlich ebenfalls bewegte, als wäre extrem klares Wasser darüber. Es war ganz sicher eine Virtualität, die mit ihrer Wahrnehmung spielte. Während es sie gerade noch geärgert hatte, faszinierte es sie nun auch. Und gleichzeitig hatte sie Angst. Nicht viel, immerhin konnte sie die Virtualität jederzeit verlassen, aber sie fürchtete, dass einige dieser Verwirrungen längerfristigen Einfluss auf ihre Wahrnehmung haben könnten.

Dann packte sie plötzlich jemand von hinten, drückte ihr etwas gegen den Kopf, und ließ sie wieder los. Myrie erschreckte sich heftig. Sie blickte sich um, sah aber niemanden.

»Du hast ja keinen Gesichtsteil bei deinem Anzug. Deshalb verrate ich dir, dass es eigentlich auch eine Berührung am Mund gab.«, teilte ihr Daina mit.

Myrie nickte. Sie hatte damit gerechnet. Es war schließlich nicht das erste

Mal, dass sie diesen Widerstand gespürt hatte, der ihre Vorwärtsbewegungen des Kopfes bremste, oder ihn leicht nach hinten drückte, aber bei dem sie keine punktuelle Druckquelle ausmachen konnte, weil sie gegen das Gesicht drückte. Es war dann meistens der Mund, der eigentlich das Ziel der Berührung gewesen war.

»Wieso beobachtest du mich, wenn ich doch gar nichts Neues aus eurer Sicht herausfinden werde?«, fragte Myrie.

»Ich bin einfach neugierig!«, antwortete Daina. »Außerdem ist das ja gar nicht sicher, dass Hinweise aus den früheren Bereichen in den späteren nicht mehr gebraucht würden. Soll ich aufhören?«

»Ist schon in Ordnung.«, widersprach Myrie. »Ich hatte mich nur gewundert.«

Während dieser kurzen Unterhaltung mit Daina hatte sich die Wand von ihrer Hand wegbewegt und sie war zu perplex gewesen, um ihr zu folgen, weil sich zeitgleich die Blumenwiese wieder in einen Zustand zurückversetzt hatte, der nach frühem Frühling aussah. Es lag sogar ein bisschen Schnee.

»Was glaubst du denn herausgefunden zu haben?«, fragte Daina. »Deine Zeit ist nämlich rum.«

Myrie holte tief Luft und fühlte sich enttäuscht. Einen Augenblick überlegte sie, ob das Gefühl durch die Virtualität hervorgerufen worden war, oder ob es tatsächlich daran lag, dass sie das Rätsel nicht selbst lösen würde, und stellte fast erleichtert fest, dass Letzteres der Fall war. Aber es hätte keinen Zweck, sich zu wehren. Sie käme nicht in kurzer Zeit weiter und sie musste aufschließen, wenn die Spielgruppe weiterkommen wollte.

»Ich habe bislang nur Vermutungen.«, sagte sie.

»Berichte!«, forderte Daina sie auf. »Und falls du magst, direkt in unseren Kanal, Merlin und Sarina sind auch neugierig.«

Myrie nickte und stellte die Stummschaltung ab. Der Kanal brauchte eine Weile, bis er ruhig war, aber sie benötigte auch einige Zeit, um sich zu sammeln.

»Ich sehe eine Wiese, aber fühle manchmal eine Wand. Die Wand fühlt

sich dann verschieden an, aber im Wesentlichen flüssig mit horizontaler Schwerkraftwirkung auf die Wandflüssigkeit.«, sagte sie schließlich.

Sie hörte ein schmunzelnd summendes Geräusch von Merlin. Auch die anderen blieben nicht ganz still, aber sie konnte nicht so differenziert heraushören, wer noch etwas von sich gab.

»Ist da etwas komisch dran?«, fragte sie.

»Nein, du nimmst das Gleiche wahr, was wir auch herausgefunden haben. Ich mag nur deine Ausdrucksweise. Das Wort Wandflüssigkeit und die Bezeichnung horizontale Schwerkraftwirkung.«, antwortete Merlin.

»Warum?«, wollte Myrie wissen.

»Das ist nicht die üblichste Ausdrucksweise, glaube ich.«, sagte Merlin nachdenklich. »Sie ist außerdem charakteristisch für dich.«

»Inwiefern?«, bohrte Myrie nach.

»Könnt ihr das verschieben?«, fragte Daina.

»Ich denke darüber nach und erzähle es dir bald.«, ging Merlin auf Dainas Wunsch ein.

Myrie stimmte zu und setzte sich auf die Wiese. Bei der Gelegenheit stellte sie fest, dass sich die Wiese zwar für die Füße genau genug nach Wiese anfühlte, aber ihre etwas feinfühligere Hände fanden, dass das Gras etwas steifer war, als Gras es üblicherweise war.

»Ich glaube, dass die Virtualität mir vermitteln möchte, dass der Raum echt und die Wiese eine Scheinerscheinung ist.«, fuhr sie fort.

»Wodurch ausgelöst?«, fragte Daina.

»Lass sie doch erst einmal alles sagen, was ihr einfällt!«, ermahnte sie Sarina.

»Das kann ewig dauern.«, wandt Hermen ein.

Myrie fiel auf, dass der fiese Beiklang fehlte. Sie benötigte einige Augenblicke, um die jüngste Konversation zu verarbeiten. Hermens fehlende Fiesheit ging dabei am schnellsten, sie speicherte es einfach ab. Sie ging nicht einmal davon aus, dass das nun immer so sein würde.

Dainas Frage benötigte länger. Sie dachte zurück, was sie alles von der Virtualität wahrgenommen hatte, was nicht Wiese war. Da war die Wand

gewesen, die Wellen in der Wiese, der plötzliche Angriff von niemandem und der Geruch. Die Wand, oder zumindest die Wellen in derselben, waren nicht Ursache sondern Wirkung. Auch die Wellen der Wiese ordnete sie als Wirkung ein. Der Angriff konnte nicht Ursache gewesen sein, denn sie hatte auch schon zuvor Wirkungen gehabt. Daher blieb der Geruch.

»Seife oder so etwas.«, kam sie zum Schluss. »Seife?«, fragte Daina irritiert.

»Da war ein Geruch, der nicht Wiese war.«, erklärte Myrie. »Der Geruch einer bestimmten alten Seife oder Kleidung oder so etwas. So wie manche Wohnungen alter Leute riechen.«

»Ein Geruch, den außer dir niemand wahrgenommen hat.«, erwiderte Hermen. »Wohl kaum. Sonst wären wir ja jetzt nicht weiter.«

»Nicht bewusst, wahrscheinlich.«, korrigierte Sarina. »Ich nehme an, dass sie ihn da schon absichtlich reingemischt haben. Vielleicht waren wir daher alle ein bisschen traurig. Das wäre ziemlich genial!«

»Außerdem war die Frage, was die optische Wahrnehmung verursacht hat, oder nicht? Wieso muss das zwangsläufig etwas sein, das einem beim Verlassen des Stockwerks hilft?«, fragte Myrie.

»Denk nochmal genauer nach. Was habe ich dir für einen Hinweis gegeben?«, fragte Daina.

»Der Überfall kann es nicht gewesen sein. Die Wiese habe ich ja schon vorher wahrgenommen.«, stellte Myrie ihre schon älteren Überlegungen vor.

Daina seufzte. Nach einem kurzen Moment tat sie es gleich ein zweites Mal, aber sagte nichts.

Myrie vermutete, dass sie wohl der Meinung war, der Überfall wäre die richtige Antwort gewesen, aber keine Argumente hatte, die gegen Myries sprachen. Es fiel ihr schwer, sich darauf einzulassen, dass der Überfall die Ursache gewesen war, weil es gegen ihre Logik sprach, aber sie zwang sich dazu. »Also wurde ich durch eine für mich unsichtbare fremde Person vergiftet?«, fragte sie.

»Unter Drogen gesetzt. KontrA-Praxis.«, korrigierte Sarina.

»Warum darfst du ihr Tipps geben, aber ich nicht?«, fragte Daina.

»Ich habe keinen Tipp gegeben.«, widersprach Sarina. »Unter Drogen setzen ist eine Form von Vergiften. Myrie hatte recht.«

»Na gut.«, räumte Daina ein. »Und was wäre dein Ansatz mit diesem Wissen umzugehen, Myrie?«



Es stellte sich heraus, dass Myries Ansätze, im Wesentlichen die Wand wiederzufinden und abzutasten, nicht erfolgsversprechend gewesen wären. Sie wurde bald darüber aufgeklärt, dass ein hilfreicher Ansatz gewesen wäre, die Drogen direkt nach einer neuen Einnahme wieder auswürgen zu wollen, und dass Spunken einen Würgreiz auslösten. Ihr gefiel das Rätsel nicht, weil die Spunken ja nur Teil einer Wahrnehmungsstörung sein sollten. Sarina hingegen fand es sehr witzig, dass diese Wahrnehmungsstörung durch ein Element derselben bekämpft werden konnte. Er interpretierte, dass es bei der Auslösung des Brechreizes wahrscheinlich auf die Psyche ankam, und nicht darauf, dass es realistisch geschah.

Er konnte Myrie nicht überzeugen, aber sie folgte der Anweisung trotzdem, direkt nach dem nächsten Überfall Spunken zu pflücken und einzunehmen. Bald darauf roch es nach Erbrochenem und sie sah einen Zellenboden aus kahlem Stein vor sich. Außerdem konnte sie nun sehen, wer sie festgehalten hatte. Es war ein Elb, der Tabletten aus einem Blister herausdrückte. Sie rannte an ihm vorbei aus der angelehnten Zellentür und schloss sie hinter sich. Es war schon wieder ein langer Gang mit allerlei Zellentüren. Daina klärte sie auf, dass sie sich dort getroffen hatten, als sie mit der Virtualität angefangen hatten.

Am Ende des Ganges führte die Treppe ins nächste Stockwerk. Es sah tatsächlich nach einem Stockwerk aus, stellte Myrie fest, und lächelte. Allerdings war es nicht weniger verwirrend. Die Räumlichkeiten ergaben keinen Sinn. Es gab einen langen Flur mit einer quer abgehenden Tür, die

in einen U-förmigen Flur führte, der sich hätte mit dem ersten schneiden müssen. Aber kam man von einer anderen Richtung durch die Tür, so führte der U-förmige Flur in die andere Richtung. Zunächst fühlte sich Myrie durch dieses neue Rätsel angesprochen. Aber bald hatte sie den Eindruck, dass es wiederum kein auf Logik sondern auf Psyche aufbauendes Rätsel war. Ständig hörte sie irgendwo Hundegebell, und sie versuchte zunächst, sich davon zu entfernen. Es löste ein Gefühl von Beklommenheit und Gehezttheit in ihr aus. Dann entschied sie sich um und versuchte die Hunde zu finden. Das Hundegebell wurde aber nicht lauter. Auch versuchte sie sich mit geschlossenen Augen tastend zu orientieren, in der Hoffnung, die Virtualität würde ihr wieder etwas Visuelles durch kleine Bewegungen vortäuschen, was aber gar nicht der Fall war.

Am Ende stellte sich heraus, dass einfach an einer Stelle unauffällig eine Falltür in die Decke eingelassen war, die sich öffnete, wenn man sie berührte. Sie befand sich an einem Ort, an dem sie schon ganz zu Anfang gewesen war, an den die Virtualität sie immer wieder zurückgeführt hatte, und den Myrie unterbewusst versucht hatte, zu verlassen, weil sie ihn ja schon kannte. Es war auch der einzige leicht wiedererkennbare Ort gewesen.



Sie beschloss, schlafen zu gehen. Sie war immer noch müde, und der Zeitdruck belastete sie. Sie hätte am liebsten Daina gefragt, ob sie wieder zusammen in ihrer Höhle schlafen wollten, aber sie traute sich nicht. Also verlief diese Nacht sehr ähnlich wie ihre letzte. Sie schlief auf dem Sofa auf dem Dach, das Hermen für sie reserviert hatte, und irgendwann in der Nacht kam Daina dazu. Dieses Mal weckte Daina sie vorsichtig und fragte gleich, ob sie sich dazu kuscheln dürfe. Myrie vermutete, dass Daina höchstens drei Stunden geschlafen hatte, als sie wieder aufstand. Sie bekam mit, wie das Herzwesen unter der gemeinsamen Decke hervorkroch,

und die schmale, abnehmende Mondsichel, die das Ende des Monats ankündigte, hatte sich einfach nicht so furchtbar weit bewegt. Bevor sie wieder einschlief, dachte sie daran, dass sie die Decke auch noch an Esme zurückgeben müsste.

Sie rief Esme an, als sie selbst schließlich am Vormittag aufwachte, und er sagte, dass sie das Bettzeug einfach in der Küche ein Stockwerk unter ihr ablegen solle. Das tat sie auch.

Sie kam in der Virtualität nicht einmal dazu, ein weiteres Stockwerk zu erkunden, als Daina ihr auch schon mitteilte, dass sie sie abholen würde, weil sie beim letzten Stockwerk angelangt wären. Jedes der Stockwerke war so einfach zu lösen wie die bisherigen, und Daina verbot nur für zwei Stockwerke die Videoübertragung.

»Bedeutet das, dass alle anderen Lösungen für die Stockwerke schon in Videomaterial festgehalten sind?«, fragte Myrie.

»Genau. Du hast also tatsächlich mehr gerätselt als wir. Abgesehen von eben den zweien, für die nicht ausreichendes Material verfügbar ist, und für die wir die Übertragung ausgestellt haben.«, erklärte Daina.

»Die Virtualität ist dahingehend anfällig, oder?«, überlegte Myrie.

»Leider. Gothilla war hier als erste Spielgruppe drin. Sie haben es geschafft, nur ein Stockwerk zu leaken. Aber ab der zweiten Gruppe, waren bereits alle Lösungen draußen, die wir jetzt kennen.«, bestätigte Daina.

»Unerfahrene Teilnehmende.«

»Wir sind eigentlich auch unerfahren.«, erinnerte Myrie sie.

Daina grinste. »Nur, was die Praxis betrifft.«, sagte sie.

Als sie im oberen Stockwerk ankamen, waren die übrigen Spielgruppenmitglieder damit beschäftigt, Teile eines Türrahmens aneinanderzuhalten.

»Das einzige kooperative Stockwerk.«, erklärte Daina. »Und wir wissen leider auch nicht ganz genau, wie wir die Stücke zusammen halten müssen. Je nach Sortierung bildet es einen anderen Ausgang. Daher haben hier dann die meisten Spielgruppen doch die Übertragung ausgeschaltet. Wir können nur drei Varianten ausschließen.«

»Das heißt, zu einer Wahrscheinlichkeit von zwei zu vier treffen wir eine Kombination in eine neue Virtualität.«, schloss Merlin.

»Ich dachte, wir müssen noch in zwei unbekannte Virtualitäten und dann noch in unsere eigene zurück. Macht das nicht drei zu vier?«, fragte Sarina.

»In die eigene können wir nur von der letzten fremden Virtualität aus wieder.«, entgegnete Merlin.

»Ach richtig.«, erinnerte sich Sarina.



Sie hatten Glück, und das freute Daina so dermaßen, dass sie durch die Gegend hopste und jubelte. Myrie ginste und sie bemerkte, dass auch Merlin und Sarina über Dainas Verhalten lächelten, oder natürlich auch darüber, dass sie Glück gehabt hatten. Hermen lehnte sich mit verschränkten Armen an die Wand, sein Gesicht verzog eine Zeitlang keine Miene, dann aber lächelte auch er. Es sah schön aus, fand Myrie. Theodil dagegen hatte angefangen, sich umzublicken und nahm wenig Notiz von der Freude.

Sie befanden sich wieder einmal in einer Stadt. Im Gegensatz zu Torus oder der Stadt mit den Hütten darum herum machte sie allerdings nicht den Eindruck einer gewöhnlichen Stadt. Die Architektur hatte seltsame Proportionen. Die Türen der Häuser waren so schmal, dass sich nicht einmal Sarina hätte hindurchquetschen können, und etwa doppelt so hoch wie Myrie. Die Fenster waren größer, sodass jedes der Spielgruppenmitglieder mühelos hindurchpassen würde. Aber sie waren alle so hoch, dass Myrie nicht einmal an den unteren Rand hätte springen können. Einige in den höheren Stockwerken waren nur angelehnt. Die Straßen waren breit und die Bürgersteige etwas höher als eine gewöhnliche Stufenhöhe.

Myrie hörte ein Geräusch, das an fahrende Eisenbahnen erinnerte, aber höher klang, und mit dem Anschwellen des Geräuschs bog eine

Straßenbahn auf Schienen in die Straße ein, die in der Mitte derselben verlegt waren. Die Straßenbahn bestand nur aus einem Waggon, hielt nicht, aber fuhr ausreichend langsam, dass sie hätten aufspringen können.

»Gibt es für diese Virtualität auch schon Aufnahmen, die uns viel verraten?«, richtete Sarina sich an Daina.

Daina schüttelte den Kopf.

»Echt nicht viel. Es gibt genug Material, um einen großen Teil eines Stadtplans zu erstellen. Ich schicke ihn Mal herum.«, sagte sie, »Sie ist relativ groß, sie hat sehr verschiedene Verzerrungen, und sie ist von einer Stadmauer umgeben.«

»Was meinst du mit Verzerrungen?«, fragte Theodil.

»Die Türen sind nicht immer hoch und schmal, sondern auch manchmal sehr niedrig und breit. Manche Straßen sind enorm eng, manche sind schief. Die Häuser sind manchmal verdreht oder verbogen. So etwas.«, erklärte Daina.

»Ist es komisch, dass noch nicht so viel bekannt ist?«, fragte Merlin.
»Ich meine, es sind nur noch zwei Virtualitäten da, diese eingeschlossen, die wir nicht kennen. Kann das denn sein, dass sie noch nicht besucht worden ist?«

»Gothilla war hier drin. Sie sind durch, sie müssen in jeder Virtualität gewesen sein.«, widersprach Sarina.

»Limbus und Gothilla waren drin. Und Saurom und Gondorra. Letztere haben dafür, dass es ihre erste Virtualität überhaupt war, beeindruckend wenig Aufnahmen gemacht.«, erklärte Daina.

»Vielleicht bietet sich die Virtualität dazu an.«, überlegte Sarina.

»Also würde ich vorschlagen, dass wir zunächst alle die Übertragungserlaubnis deaktivieren, sobald wir etwas Ungewöhnliches sehen.« Daina zögerte, dann fügte sie hinzu: »Was meint ihr?«

»Etwas Ungewöhnlicheres, als schräge Straßen und breite, niedrige Hauseinänge.«, ergänzte Sarina.



Sie trennten sich zunächst auf, um die Stadt zu erkunden. Daina gab dazu Anweisungen, aber sie tat es mit durchsichtigerer Motivation als zuvor. Ihr Ziel war es, den Stadtplan zu vervollständigen, und die Mitglieder bestimmte Punkte ablaufen zu lassen, an denen Videoaufnahmen der Mitglieder der anderen Spielgruppen plötzlich geendet hatten. Es gab zwei Gründe dafür, dass eine Videoaufnahme einer Person endete: Diese oder eine andere Person mit dem gleichen Sichtfeld hatte die Übertragungserlaubnis deaktiviert, oder die Person hatte die Virtualität verlassen. Das machte Orte natürlich sehr interessant, an denen Videoaufnahmen abbrechen. Auch beim Erreichen dieser Stellen beschlossen sie, vorsichtshalber die Übertragung zu verbieten. Daina mutmaßte, dass die anderen Spielgruppen, die diese Virtualität betreten hatten, bereits den gleichen Trick angewandt hatten, alle, bis auf Saurom und Gondorra, die zuerst hier gewesen waren.

Daina schickte die Karte herum, die sie erstellt und auch modifiziert hatte. Bereiche, in denen Straßenverläufe noch unbekannt waren, waren rötlich, und gestrichelte Wege führten hindurch, die eine KI als wahrscheinliche Möglichkeiten ermittelt hatte. Die Stellen, an denen die Aufnahmen geendet hatten, waren durch rote Punkte markiert. Sie schienen wahllos zu sein. Niemand von ihnen entdeckte an den Stellen etwas Besonderes. Nichts Besonderes, als krumme oder schiefe Häuser oder Straßen, die Daina bereits erwähnt hatte.

Myrie unterbrach das Absuchen der Punkte, in der Hoffnung, auf andere Art weiterzukommen. Sie probierte zunächst, Möglichkeiten zu finden, die Häuserfronten hinaufzuklettern und in die Wohnungen zu gelangen. Aber die Wände waren zu senkrecht und glatt und sie fand keine Hilfsmittel wie etwa Leitern. Entlang der Hauptstraße, in der die Schienen verlegt waren, die sich einmal im Kreis durch die Stadt schlängelten,

gab es Laternenpfähle, an denen Myrie heraufklettern konnte. Aber sie ermöglichten keinen höheren Sprungradius. Die Physik der Virtualität bremste die Horizontalkomponente eines Sprungs bereits nach einer Distanz vollständig ab, die zu klein war, um damit in die benachbarten Häuser zu springen. Sie konnte damit auf die Straßenbahn springen, aber das führte nicht zu einem Mehrwert. Die Türen der Straßenbahn waren ständig offen, und man konnte sich von dort aus auch bei der Fahrt mühelos auf das Dach der Waggonen hangeln.

»Sie hat zwei Waggonen.«, stellte Myrie in den Spielkanal fest. »Vorhin hatte sie nur einen.«

»Es muss mehr als eine Straßenbahn sein.«, erklärte Theodil. »Sie fahren sehr langsam, und man begegnet ihnen zu oft, als dass es nur eine sein könnte.«

Myrie überlegte, dass er recht hatte, und sprang vom Dach. Es war die dritte Straßenbahn, der sie begegnet war. Sie fuhren wirklich langsam. Myrie konnte mühelos im Laufschrift mithalten. Und sie war noch nicht durch ein Drittel der Virtualität spaziert. Sie war allerdings auch nicht geradlinig spaziert und auch nicht schnell oder ohne Pause.

Allerdings hatten ihre ersten beiden Straßenbahnen jeweils nur einen Waggon gehabt. »Wieviele mit zwei Waggonen habt ihr schon gesehen?«, fragte Myrie.

»Gerade fährt eine mit zwei Waggonen an mir vorbei.«, bestätigte Sarina. Sonst sagte niemand etwas.

»Interessant!«, murmelte Daina leise aber mit Begeisterung in der Stimme.

»Alle bisherigen hatten nur einen.«, ergänzte Sarina nachdenklich.

Es blieb einen Augenblick still im Spielkanal, bis Daina sich wieder meldete: »Ich habe alle Aufnahmen dahingehend analysiert.«, sagte sie. »Es gibt Muster. Sie nehmen nicht einfach zu, aber ab dem Moment, ab dem einmal eine Bahn mit zwei Wagen aufgetreten ist, haben alle für eine Weile zwei Waggonen. Das geht so weiter, bis es so sechs Waggonen sind. Dann fängt es mit einem Waggon wieder an. Die Zahl, bei der sich das

zurücksetzt, ist verschieden, und die maximale Anzahl in Aufnahmen war acht.«

»Durchaus spannend!«, meinte Theodil.

Es blieb für ungefähr eine weitere Stunde das Spannendste, was sie herausfanden. Dann entdeckte Merlin die erste Straßenbahn mit drei Waggons. Sie überlegten, dass es vielleicht zu einer neuen Erkenntnis führen könnte, wenn eine Person in oder auf der Bahn für eine Runde mitfahren würde, bis der nächste Wagen hinzukäme, um zu sehen, wo und wie das passierte, und Myrie erklärte sich bereit dazu. Sie überlegte, dass das vielleicht eine Möglichkeit wäre, an eine Art Pause zu gelangen, bei der sie die Virtualität nicht verlassen müsste. Sie war sehr gespannt auf die Lösung dieses Rätsels, aber fühlte sich auch schon wieder ein wenig erschöpft.

Sie beschloss, auf dem Dach der Bahn mitzufahren, ging ihr ein Stück entgegen und wartete an eine Laterne geklammert auf ihr Passieren. Zum entsprechenden Zeitpunkt sprang sie auf, setzte sich auf einen der Wagen in einen Schneidersitz und beobachtete ihre Umgebung.

Die Straßenbahn ratterte gemächlich dahin und quietschte an Kreuzungen in der Art, wie sie auch schon zu Anfang gequietscht hatte. Myrie mochte dieses monotone Ruckeln, aber regelte die Geräusche etwas herunter. Sie mochte eine halbe Runde durch die Stadt gefahren sein, als sie Hermen aus einer Querstraße auf sie zugehen sah. Myrie winkte ihm zu, aber Hermen reagierte nicht. Dann bog die Straßenbahn in einen Park ein. Es war die erste Umgebung der Virtualität, die Myrie entdeckte, die nicht vollkommen zugepflastert war. Aber die Bäume und das Gras hier waren nicht der Natur der Realität nachempfunden, sondern wirkten ebenso unpassend und kantig wie die Häuser.

»Ich habe eine Ampel gefunden, die so einen Schalter hat, den man drücken kann, damit es grün wird.«, sagte Sarina in den Gesprächskanal. »Die gibt es öfter, aber auf diesem klebt ein großer Aufkleber mit der Aufschrift: Reset Universe.«

»Drück halt drauf!«, forderte Hermen ihn gelangweilt auf.

Myrie erschreckte sich mächtig, als der Waggon, auf dem sie saß, plötzlich

verschwand. Ihr Widerruf der Übertragungserlaubnis erfolgte reflexartig. Sie wusste natürlich nicht, wieviel noch in die Übertragung gekommen war.

Sie fiel ins Gleisbett und blickte dem Zug hinterher, der nun nur noch einen Waggon hatte. Dann erstattete sie Bericht.

»Ich glaube, der Schalter tut, was draufsteht.«, sagte Merlin belustigt.

»Nicht ganz.«, widersprach Myrie. »Sonst wären wir ja wieder da, wo wir am Anfang waren.«

»Stimmt.«, gab ihr Merlin nachdenklich recht.

»Ich habe trotzdem den Eindruck, wir sollten das Universe nicht allzu bald wieder resetten.«, überlegte Daina.

Myrie fragte sich einen Moment, was sie nun tun sollte. Die Straßenbahn war schon ein gutes Stück weitergefahren. Wenn sie herausfinden wollte, wie die neuen Wagen hinzukämen, dann wäre es das beste, entweder zurückzulaufen und auf die nächste zu gelangen, oder der hinterherzulaufen, auf deren hinterem Waggon sie gewesen war. Sie entschied sich für letzteres und rannte die Hauptstraße entlang. Es war eine gute Entscheidung. Die Bewegung tat sehr gut. Sie war angenehm außer Atem, als sie die Bahn erreichte.

»Oh, das ist auch interessant!«, sagte Daina. »Ich dachte erst, die Bahnen legten ihre Umrundung in einer Stunde zurück. Aber sie fahren ein kleines bisschen langsamer. Ich hatte es zunächst für eine Ungenauigkeit gehalten, weil es nur so wenig ist, aber ich bin nun sicher. Natürlich können sich die Machenden der Virtualität überlegt haben, dass das so sein soll, aber warum so knapp daneben?«

In Myries Gedanken fühlte es sich so an, als hätte sie damit gerechnet, aber sie wusste nicht wieso. Nachdenklich legte sie sich auf den Rücken und fragte sich, wie lange sie warten müsste, bis der nächste Waggon hinzukäme.

»Mir würde etwas dazu einfallen, sodass es Sinn ergibt.«, überlegte Merlin. »Oder auch nicht. Nehmen wir an, die Waggons würden einmal in der Stunde hinten angehängt und zwar immer an der gleichen Stelle in

der Virtualität. Dann müssten sie eigentlich ein klein wenig schneller sein, nämlich eine Umrundung und eine Wagenlänge pro Stunde, damit das Ende der Straßenbahn immer an der richtigen Stelle ist.«

Myrie benötigte einen Moment, sich das vorzustellen. Sie stellte sich einen Kreis vor, auf dem sich ein Zug mit drei Waggonen bewegte und markierte die obere Stelle des Kreises. Wenn das Ende des Zuges dort einmal in einem festen Zeitabschnitt vorbeifahren sollte, so musste der Zug mit der Geschwindigkeit Umrundungslänge pro Zeitabschnitt, in ihrem Fall, eine Stunde fahren. Würde aber ein Wagen angehängt und zwar so, dass dieser beim Anhängen an der markierten Stelle war, musste der alte Zug schon um eine Wagenlänge weiter sein. Also Umrundungslänge plus eine Wagenlänge pro Zeitabschnitt. Das ergab Sinn.

»Dann wird das neue Abteil vorne vorgehängt.«, überlegte Daina.

Myrie ging das selbe Gedankenspiel noch einmal mit dem Anfang des Zuges durch und gab Daina recht. Dann musste der Zug langsamer fahren.

»Hast du die Überlegung dahinter verstanden?«, fragte Omantra sie.

Myrie bestätigte in Gebärdensprache.

»Sie erklären es sich nun gegenseitig. Dann filtere ich dir die zugehörige Kommunikation heraus.«, teilte Omantra ihr mit.

Die KI filterte die ganze Zeit, das wusste Myrie, und sie war sehr dankbar darum. Manchmal, wie jetzt, fragte Omantra etwas genauer nach, um zu entscheiden, was besser nicht herausgefiltert werden sollte.

»Wir könnten nun mit dem Wissen, wie lang ein Waggon ist, und der Rundfahrzeit die Strecke ausrechnen.«, überlegte Merlin. »Aber die haben wir ja schon.«

»Wahrscheinlich wäre es auch eine ungenauere Rechenmethode als alle, die wir zum Messen der Strecke anwenden. Ich meine, ich konnte diesen winzigen Unterschied in der Geschwindigkeit sicher rausfinden.«, wandte Daina ein. »Myrie, da wir nicht damit rechnen, dass in der nächsten halben Stunde ein Wagen hinzukommt, magst du dich erst einmal mit etwas anderem beschäftigen?«

Myrie nickte.

»Du bist gerade in der Nähe von Merlin und Hermen. Magst du abspringen und ihr versucht gemeinsam in eines der Fenster zu klettern?«, fragte Daina.

Myrie runzelte die Stirn. Sie konnte sich kaum vorstellen, wie das funktionieren sollte. Aber sie sprang ab und folgte Dainas Wegweisung. Sie fand Hermen an die Wand gelehnt vor, während Merlin auf seine Schultern geklettert war. Auf diese Art konnte Merlin in ein Fenster im ersten Stock sehen, aber es war fest verschlossen. Das Fenster im Stockwerk darüber war auf Kipp geöffnet.

»Das klappt nicht.«, murmelte Myrie.

»Es ist ungewöhnlich für dich, so schnell aufzugeben, wenn es ums Klettern geht.«, stellte Merlin fest.

»Vielleicht sollten wir ihr da vertrauen.«, brummte Hermen. Er wirkte nicht sehr glücklich, stellte Myrie fest.

»Daina meint, du mögest nun an mir und Merlin hinaufklettern.«, stellte er im selben brummigen Tonfall den Plan vor.

Myrie nickte nachdenklich und sah ein weiteres Mal hinauf. Dann schüttelte sie eben so nachdenklich den Kopf.

»Entscheide dich schnell. Merlin ist schwer.«, fügte Hermen hinzu.

Zögerlich schritt Myrie auf Hermen zu. Es war etwas ganz anderes, an ihm hinaufzuklettern, als damals an Lunosch. Lunosch hatte dabei nicht so gewirkt, als würde er unfreundlich werden, wenn sie sich unpraktisch verhielte, und er hatte sich selbst als robust bezeichnet. Myrie überlegte, ob sie Hermen erinnern sollte, dass sie nicht leicht war. Aber das wusste er eigentlich. Anders als Lunosch hielt er ihr auch keine gefalteten Hände hin, die ihr den Aufstieg erleichtert hätten.

Als sie sich überwand, und es neben Merlin schaffte, auf Hermens Schultern zu gelangen, rutschte Hermen nach vorn über den Untergrund und sie landeten alle auf dem Boden. Sie probierten es eine ganze Weile in verschiedener Konstellation. Aber die Reibung des Bürgersteigs war einfach zu gering. Sie hätten sich ohne die abstützende Wand halten müssen, und ohne viel zu wackeln aufbauen müssen. Es fühlte sich fast an,

als wäre der Boden unter ihnen eine Eisfläche, die auch noch anschmolz, wenn mehr Druck darauf einwirkte.

Schließlich schafften sie es, sich an einer Laterne zu stapeln, sodass Merlin auf Myrie stand und Hermen auf Merlin. Aber sie schafften es nicht, in dieser Art, den Gehweg zurück zu den Häuserfronten zu überqueren, ohne umzufallen. Immerhin hatten sie viel Spaß daran, seit Hermen nicht mehr die untere Person war. Die Physik der Virtualität belustigte sie.



Schließlich gaben sie doch auf und gingen eine Weile wieder der alten Beschäftigung nach, den Stadtplan zu erkunden. Sie hatten sich so lange mit der Stapelaktion beschäftigt, dass sie den Zeitpunkt verpasst hatten, ab dem die Straßenbahnen wieder zwei Wagen hatten.

»Ist es eigentlich nicht nachteilhaft, wenn wir den Stadtplan quasi für alle zugänglich machen?«, fragte Sarina.

»Das schadet überhaupt nicht. Es ist der letzte Tag. Uns bleiben wenige Stunden. Ab dem Zeitpunkt haben wir fast zwei Monate Zeit, uns auf die zweite Woche vorzubereiten, in der wir die Virtualitäten einfach trainieren können.«, erwiderte Daina.

»Wir bekommen die Virtualitäten?«, fragte Sarina irritiert.

»Nun ja, sie sind offen. Seit dem Spielstart sind sie öffentlich und jede Person kann sie spielen.«, bestätigte Daina.

»Hat es dann überhaupt noch einen Sinn nun überhaupt die Übertragungserlaubnis zu widerrufen?«, fragte Sarina.

»Ja. Für den Fall, dass es heute noch eine weitere Spielgruppe in die Virtualität schafft, vor allem, aber auch, für den unwahrscheinlichen Fall, dass eine Spielgruppe sie in den fast zwei Monaten nicht gelöst bekäme.«, erklärte Daina. »Oder aber wegen gewisser sehr schneller Lösungsansätze, wie dem Kurzen Weg in Torus. Aber es ist schon sehr wahrscheinlich, dass

alles von irgendjemandem herausgefunden und dann für alle veröffentlicht wird, da hast du recht.«

»Wir haben nur noch etwas mehr als fünf Stunden, fällt mir gerade so auf.«, stellte Hermen fest.

»Ich fände es wirklich prima, wenn wir diese Virtualität in der Zeit noch schafften. Dann hätten wir eine wirklich realistische Chance, in die dritte Phase zu kommen.«, hielt Daina fest.

»Die haben wir auch so.«, beruhigte Theodil. »Limbus kommt wahrscheinlich noch vor uns durch. Sie sind gerade in ihre letzte nicht eigene Virtualität gekommen. Aber Saurom und Gondorra haben noch zwei fremde Virtualitäten vor sich, und die übrigen Spielgruppen noch mindestens jeweils drei.«

»Schon, ja. Trotzdem. Der zweite Teil der Phase ist ganz anders, als der erste.«, sagte Daina nervös. »Die Spielgruppen trainieren in der Zwischenzeit natürlich alle auf Zeit. Ich kann überhaupt nicht einschätzen, ob die anderen da nicht viel besser sind als wir, und uns vielleicht nicht gnadenlos überholen. Diese Virtualität macht den Eindruck, dass sie ein Zeitelement beinhaltet, das man zwangsläufig zum Lösen braucht. Es kann also passieren, dass sie uns total ausbremst, weil sie einfach nicht unter einer Stunde lösbar ist.«



Dainas Nervosität stieg, als sie auch nach drei weiteren Stunden nichts relevanter Wirkendes entdeckt hatten, als dass die Straßenbahnen inzwischen fünf Waggons hatten, und dass Merlin recht behalten hatte, nämlich, dass die Wagen vor den bereits existierenden angefügt wurden. Sie kamen einfach aus dem Nichts. Myrie hatte auch noch nichts entdeckt, das sie an die Kontra-Zeit erinnert hätte, abgesehen vielleicht vom Baustil, der trotz der Verzerrung etwas an die Zeit erinnerte.

Dann hielt Daina sie auf, als sie wieder einmal in die Hauptstraße einbog,

und eine Straßenbahn an ihr vorbeifuhr. »Die Straßenbahn, die du siehst, ist langsamer, als sie sein sollte. Magst du ihr nachlaufen oder mitfahren und schauen, woran das liegt?«, bat sie.

Myrie nickte. Sie war auch schon wieder müde und erschöpft. Aber sie war sich nicht sicher, ob sie in den letzten zwei Stunden wirklich noch eine Pause machen wollte. Also lief sie ihr nach und sprang wieder auf. Die Bahn war nur zwei Straßenbiegungen von der Stelle entfernt, an der der Waggon vor einigen Stunden unter ihr verschwunden war. Sie legte sich auf den vorderen Waggon auf den Bauch. Sie rechnete damit, dass der neue Waggon bald und ungefähr an jener Stelle vor ihr auftauchen musste. Aber würde er genau dort auftauchen, wo der alte verschwunden war, davor oder danach?

Während sie den Geschwindigkeitsunterschied bisher nur von Daina wusste, aber nicht selbst wahrgenommen hatte, wurde die Straßenbahn nun sogar spürbar langsamer, als sie sich der Stelle näherten. Der neue Wagen tauchte in Fahrtrichtung vor dem Waggon auf, der verschwunden war, und zeitgleich tauchte direkt hinter ihm ein kleiner Ork im Schneidersitz auf, mitten in der Luft, und fiel ins Gleisbett. Myrie widerrief die Übertragungserlaubnis und beobachtete den Ork dabei, wie er das selbe mit Gesten noch im Fall tat. Sie beobachtete sich selbst, wie sie sich aufrappelte und an den Straßenrand ging. Dann, als ihr vergangenes Ich nicht mehr im Weg war, beschleunigte ihre Straßenbahn und dockte an den Waggon vor ihr an.

Myrie aber sprang ab und lief ihrer vergangenen Version nach. Die alte Myrie-Version reagierte nicht. Sie sah sie offenbar gar nicht. Myrie haderte mit sich, ob sie sich berühren sollte. Aber dieses vergangene Ich, war ja gar nicht sie, sondern ein von der Virtualität geschaffenes Abbild. Sie tippte sich also zunächst vorsichtig an der Schulter an und spürte massiven Widerstand. Belustigt drückte sie leicht gegen die Schulter der vergangenen Myrieversion. Die Erscheinung veränderte die Bewegungsrichtung überhaupt nicht und zeigte keine Notiz. Sie hätte sich vermutlich auf das vergangene Ich stellen können, ohne das es davon beeinflusst worden wäre. Wahrscheinlich

hatte die Bahn gar keine Wahl gehabt, als abzuwarten, weil sie sonst in sie hineingefahren wäre, und sie wäre stabiler gewesen.

»Ich weiß, wie wir in die oberen Fenster kommen.«, murmelte sie.



Es fiel ihr nicht leicht, den anderen zu erklären, was sie herausgefunden hatte. Das lag nicht daran, dass es kompliziert gewesen wäre, sondern daran, dass ihre Gedanken darüber sie so sehr ablenkten, welche Folgen das alles hatte, und wie die Zeitschleife insgesamt umgesetzt war.

Es gab überhaupt nie einen Waggon, der neu spawnete. Das sah nur zu dem Zeitpunkt so aus, in dem sich die Zeitschleife wiederholte. Myrie stellte sich den Zeitstrahl als Spirale vor, die sich von unten nach oben ringelte. An der Stelle im Zeitstrahl, die direkt oberhalb des Starts der Spirale lag, wirkte es also jedes Mal so, als würde ein neuer Waggon spawnen. Aber in Wirklichkeit war es dann der älteste Wagen seit einem Reset überhaupt.

Die Waggons mussten also langsamer werden, damit jener älteste Waggon davor Platz hätte, aufzutauchen. Er konnte nicht einfach anderswo in Erscheinung treten. Außerdem war die Entscheidung gut begründet, dass der Waggon vorn und nicht hinten angefügt wurde. Wäre es anders herum und führe jemand im oder auf einem Waggon mit, so wie sie vorhin, und der Wagen verschwände, so würde der übrig bleibende Wagen hinter ihr sein, und nicht weiterfahren können, weil sie dort wäre. Oder er müsste sofort einen Unfall bauen.

Myrie fragte sich, was passieren würde, wenn dort, wo die Zeitschleife den Anfangspunkt passierte, etwas am selben Ort wäre, wo die Objekte und Personen in Erscheinung träten. Sie vermutete, dass der aktuelle Zeitstrang dahingehend verändert würde. Dass etwa sie, wenn sie sich dort hinstellen würde, wo der Waggon erscheinen würde, verdrängt würde. Sie hätte Lust gehabt, es rasch auszuprobieren, aber die Schleife benötigte

eine Stunde, um sich zu wiederholen, und sie hatten den Zeitpunkt des Anfangs der Spirale gerade gehabt.

Sie traf sich erneut mit Hermen und Merlin und sie suchten die Stelle auf, an der sie vor einer Weile vergeblich versucht hatten, in die oberen Stockwerke zu gelangen. Als sie auf Hermen traf, erinnerte sie sich daran, dass sie ihn vorhin einmal gesehen hatte, ohne dass er auf ihr Winken reagiert hatte. Da war es dann wahrscheinlich er aus einer anderen alten Wiederholung der Zeit gewesen. Sie fragte sich, auf wie viele alte Versionen ihrer selbst sie getroffen waren, ohne es zu merken. Aber sie war in der Virtualität insgesamt nicht so oft zufällig auf die anderen gestoßen und sie hatten sich alle viel bewegt. Es war also naheliegend, dass das nicht so oft passiert war.

Und es war wiederum nun auch erklärbar, warum in dieser Virtualität das Filtern der Aufnahmen so gut machbar war. Wahrscheinlich war den anderen Spielgruppen aufgefallen, dass sie Duplikate von anderen Spielgruppenmitgliedern sahen, bevor es in den Aufnahmen auffällig wurde. Sich selbst zu sehen war vielleicht auffällig, aber ein anderes Spielgruppenmitglied zu sehen, das nur nicht dort war, wo es gerade selbst aufnahm, würde in einer Aufnahme vermutlich nicht so sehr auffallen. Daina merkte an, dass sie es durch Analysen vielleicht hätte herausfinden können, aber sie war nicht auf die Idee gekommen, die Aufnahmen dahingehend zu testen, dass Charaktere nur einmal vorkämen.

Merlin, Hermen und Myrie mussten ein wenig warten, bis sie ihre alten Versionen kommen sahen, zunächst Hermen und Merlin, und bald kam Myrie dazu. Sie versuchten an ihren alten Ausführungen hinaufzuklettern und hatten auf diese Weise das Problem mit der Reibung nicht. Allerdings bewegte sich die Konstruktion ihrer alten Versionen durch die damaligen akrobatischen Kunststücke ständig und es war selbst Myrie kaum möglich, an ihnen Halt zu finden. Zweimal kam sie gerade an den Fenstersims des Fensters heran, das sie erreichen wollte, da fiel der Stapel unter ihr zusammen und sie rutschte ab. Auch der Fenstersims war sehr glatt und ihre Finger hafteten darauf nicht.

Als die Ausführungen ihrer selbst der Vergangenheit zum Laternenpfahl wechselten, zogen sie nicht mit, sondern lehnten sich an die Wand. Merlin und Myrie bildeten ein stabiles Gerüst, auf das Hermen hinaufkletterte. Da Merlin und Hermen beide größer als Myrie waren, hatten sie beschlossen, dass Myrie mit in das Fundament kam. Dann blieben sie in dieser Position eine Weile reglos stehen. Sarina, Daina und Theodil kamen etwas später hinzu und taten das selbe neben ihnen. Der Plan war, dass sie in der Wiederholung der Zeit zunächst nur eine der Dreierkonstellationen als Klettergerüst nutzen wollten, und falls das nicht für das Erreichen eines Fensters ausreichen würde, wollten sie die andere Konstellation für eine dritte Zeitwiederholung erhöhen. Diese dritte Wiederholung würde dann allerdings leider schon nicht mehr in dieser Woche liegen.

»Witzig!«, meinte Daina. »Nun verstehe ich auch, warum es in den alten Aufnahmen Stellen gibt, an denen die Aufnehmenden einfach still an einer Stelle stehen. Das passiert sonst auch, weil gelegentlich Spielende im Spiel Pause machen, um die Übertragungszeit in die Höhe zu treiben, aber in dieser Virtualität ist das besonders häufig passiert.«

In der erneuten Zeitwiederholung versuchten Merlin, Hermen und Myrie zunächst über das inzwischen wilde Sammelsurium der vergangenen Versionen ihrer selbst aus zwei Zeitsträngen in entsprechende Höhen zu gelangen. Es war vollkommen aussichtslos. Wann immer Myrie merkte, dass der Turm kippelig wurde, hielt sie sich reflexartig an ihrem Ich aus der letzten Zeitschleife fest, das ja aber die gleiche Instabilität erfahren hatte, und sie eher mit in die Tiefe riss, als dass es ein hilfreicher Haltepunkt gewesen wäre. Vielleicht wäre ihr das Missgeschick, sich an ihr selbst festzuhalten, weniger regelmäßig passiert, wenn sie nicht so müde gewesen wäre.

Dann verließen drei Versionen von Merlin, Myrie und Hermen den Ort wiederum zum Laternenpfahl und drei alte Versionen verblieben, um ein stabiles Gerüst darzustellen. Myrie kletterte an diesem hinauf und erreichte den Fenstersims. Doch er war zu glatt, um sich daran hinaufzuziehen. Merlin kletterte ebenfalls hinauf und klemmte sich zwischen Fenstersims

und den Schultern von Hermens vergangener Version ein, sodass Myrie nun an ihm hinauf klettern konnte. Sie erreichte den Fenstersims mit dem Knie und es hätte alles klappen können, wenn nicht plötzlich die vergangenen Ausführungen ihrer selbst verschwunden wären, und Merlin den Halt verlierend sich nicht an Myrie festgehalten hätte. Sie landeten unsaft auf dem Boden.

»Gibt es eine Obergrenze für Wiederholungen?«, fragte Merlin.

»Nein. Beziehungsweise wissen wir nicht, aber das war hier nicht der Grund.«, erklärte Daina. »Die Gefährten haben es in diese Virtualität geschafft und den Reset Universe Button betätigt.«

»Oh.«, machte Merlin.

Einen Augenblick sagte niemand etwas. Daina, Sarina und Hermen bogen in ihre Straße ein. Es wäre in etwa der Zeitpunkt gewesen, an dem sie auch vor einer Stunde gekommen waren, um sich zu stapeln. Aber ihre Kopien kamen natürlich nicht. Daina wirkte in keinster Weise gerade aufgerichtet oder aufgereggt, wie das sonst eigentlich immer der Fall war. »Wir haben noch etwa eine halbe Stunde.«, murmelte sie. Sie ballte die Hände zu Fäusten und entspannte sie wieder.

Myrie fragte sich einen Augenblick, ob sie Daina trösten oder beruhigen wollte, oder was überhaupt gerade in der Richtung anstünde. Aber sie hatte auch Angst vor Dainas Reaktionen auf einen Versuch in dieser Richtung.

»Wollen wir aufhören?«, fragte Sarina.

Hermen wandt seinen Kopf in seine Richtung und hob eine Braue. »Eine halbe Stunde vor Ende?«, fragte er.

»Können wir sie noch effektiv nutzen?«, fragte Sarina.

»Wir könnten uns wieder stapeln.«, schlug Hermen vor.

»In Stapel, die wir in dieser Woche ohnehin nicht mehr nutzen können, und die wir vielleicht überhaupt nicht mehr nutzen können. Denn ich rechne zumindest damit, dass die Gefährten kurz vor Mitternacht oder am Anfang der zweiten Spielwoche spätestens erneut den Reset Universe Button drücken werden.«, erörterte Sarina.

»Wenn sie sich etwas aufbauen, dann nicht.«, widersprach Hermen.

»Wenn wir gut genug aufgepasst haben mit den Übertragungen, wissen sie nicht, worum es geht, und bauen nichts auf.«, widersprach Sarina.

Merlin gähnte. »Wir wissen nicht einmal, ob es uns etwas bringt, durch die Fenster zu gelangen.«, sagte er. »Ich würde gern aufhören.«

Daina ballte erneut die Hände zu Fäusten. Sie atmete tief durch, kniff dabei die Augen zusammen. Myrie konnte den Blick nicht von ihr wenden. Daina zitterte leicht, aber schließlich schien sie sich zu entspannen. »Wahrscheinlich ist es besser, aufzuhören.«, meinte sie schließlich. Sie atmete noch einmal tief ein und aus, dann lächelte sie sogar ein bisschen, aber Myrie kam es nicht so vor, als wäre es ein Lächeln, das irgendetwas Positives bedeutete. Vielleicht versuchte Daina Emotionen zu verbergen. »Ich wäre wirklich gern in die nächste Virtualität gelangt. Aber das ist aussichtslos. Und gute Ideen habe ich auch gerade nicht mehr.«, ergänzte sie.

Sarina klopfte ihr auf den Rücken. »Wir sind immer noch recht weit vorn. Abgesehen von den Gefährten nun ist auch keine weitere Spielgruppe seit Theodils letztem Zwischenstandsupdate weitergekommen. Ich denke, es ist ein guter Punkt, aufzuhören.«, sagte er.

Auf Myrie wirkte es, als würde er nichts Neues sagen und eigentlich auch nichts, was sie ermutigt hätte. Aber auf Daina schien es diese Wirkung zu haben. Sie nickte.

»Na, meinerwegen.«, murrte Hermen und verließ die Virtualität.

Abgesehen von Hermen verließ aber niemand ebenfalls schon die Virtualität. Sie standen still beieinander. Sarina blickte von einer Person zur nächsten und sein Gesicht verzog sich dabei in für Myrie nicht interpretierbarer Weise. Daina blickte zu Boden. Myrie fragte sich, ob jetzt noch Abschiedsworte kämen. Sie fühlte schon seit einer Weile das leichte Unbehagen, das die Unwissenheit auslöste, wie man sich nach so einer Woche verabschiedete. Sie wollte es eigentlich einfach gar nicht. Sie war zu müde dafür. Sie teilte Merlin mit, dass sie auf der Terrasse warten würde, winkte kurz und verließ dann die Virtualität als zweites. Sie duschte nicht einmal. Die Flure waren ausgestorben. Es war wohl auch nicht verwunderlich. Die meisten Spielgruppen würden wohl bis Mitternacht

spielen, und wenn sie fertig wären, würden dann wiederum die meisten packen müssen. Merlin zum Beispiel war mit einem Koffer angereist. Sie hoffte, dass er nicht so lange brauchen würde.

Die Terrasse war allerdings nur fast leer. In der gleichen Ecke, wo sie auch zuletzt gegessen hatte, saß Ska an eine Mauer gelehnt, Kopfhörer über den Ohren und auf den Bildschirm ihres Faltrechners schauend. Sie winkte kurz, als Myrie auftauchte, und Myrie winkte zurück. Dann senkte sich Skas Blick wieder auf den Bildschirm.

Myrie genoss die kalte Luft auf der etwas schwitzigen Haut, und den Gedanken, dass die Woche vorbei war. Es war eine gute Woche gewesen, aber auch eine sehr anstrengende. Und sie freute sich, dass sie bald wieder in vertrauter Umgebung wäre.

Auf der anderen Seite der Terrasse stand ihr Papa. Myrie schloss die Augen und atmete erleichtert zittrig ein und aus. Sie ging zügig auf ihn zu, umarmte ihn und weinte.

Dorthin und wieder zurück

Myrie hatte sich noch nie so unwohl in einem Zug gefühlt. Dabei waren nur Merlin, ihr Papa und sie im Abteil, und es war ruhig und dunkel. Aber sie wollte sehr dringend zu Hause sein. Sie hatte ihren Kopf in den Schoß ihres Papas gelegt, die Knie angewinkelt und schaukelte den Körper hin und her, mit dem oberen Oberschenkel antreibend. Ihr Papa legte seine Hand an ihr Becken und schaukelte sie daran, sodass sie es nicht mehr selbst antreiben musste. Das war gut. Sie merkte, wie sich ihre Wirbelsäule dabei bewegte und es Nervosität nahm. Es war immer noch viel zu viel übrig. Sie sumimte leise vor sich hin, nichts Fröhliches, vielleicht sogar ein wenig wimmerig. Ihr Papa legte eine Hand an ihre Schläfe, aber das war schlecht. Er merkte es sofort und zog sie wieder weg, fuhr fort, sie weiter gleichmäßig zu schaukeln und sumimte mit.

Myrie nahm nur am Rande wahr, dass Merlin sie aufmerksam dabei beobachtete. Niemand sprach.

Als sie im Bahnhof Byrglingens einfuhren, stand Myrie bereits an der Tür, und das erste, was sie wahrnahm, als sie ausstieg, war der vertraute Geruch des Bahnhofs. Es war angenehm kühl hier unten, aber es war bestimmt auch nicht sehr warm an der Oberfläche. Myrie nahm keine Rücksicht darauf, dass Merlin und ihr Papa nicht so schnell Treppen steigen konnten, und rannte die Stufen hinauf. Oben angekommen musste sie feststellen, dass sie den Aufzug genommen hatten und warteten.

Merlin stand unsicher hinter ihrem Papa, der sie anlächelte. »Lauf ruhig schon.«, sagte letzterer.

Das war, was sie wollte. Sie haderte nur kurz, nickte, und rannte nach

Hause. Es roch nach Essen, als sie das Haus erreichte, und sie mochte das nicht. Weil sie Ahna mindestens kurz sehen wollte, stieg sie trotzdem durch das Küchenfenster ein. Ahnas dunkelblondes Haar bauchte sich ungewöhnlich um ihren Kopf. Sie hatte wohl schon geschlafen und war nun noch einmal aufgestanden. Sie trug ein langes Nachthemd. Sie strahlte Myrie an, aber ihr Lächeln verblasste rasch. »Mit dir ist heute nichts mehr los, oder?«, fragte sie.

Myrie nickte, drängte sich an der Schwester vorbei und ging zu Bett.

Hermens Bemerkung ging ihr durch den Kopf, die sie nicht einmal von ihm direkt hatte, dass sie vergäße, dass es nicht nur um sie ginge. Sie hatte das Gefühl, er hätte recht. Ahna war für sie aufgestanden und hatte für sie Essen produziert, und sie war einfach weggelaufen. Ihr Papa hatte genau darauf reagiert, was sie gerade brauchte, und als nichts mehr für sie hilfreich gewesen wäre, war sie weggelaufen. Und hatte sie auch einfach ratlos stehen gelassen.

Sie fragte sich, ob sie doch noch einmal aufstehen und essen sollte. Aber allein der Gedanke strengte sie an. Sie lag auf ihrem Bett und bewegte sich nicht.

Sie wartete ab, bis es im Haus still war. Sie konnte nicht schlafen. Es war gut, wieder hier zu sein, aber nach all der Zeit in der Stadt brauchte sie freien Himmel und unzivilisierte Gegend um sich herum. Sie stand auf, stieg durchs Fenster und machte sich auf. Es roch vertraut. Sie fühlte vertrauten Fels auf der Haut, vertraute Bewegungen und Muskelanspannungen, Stein in den Zehenrillen. Sie setzte Klemmhaken, wie sie es gewohnt war, aber schon viel zu lange nicht getan hatte, und kam im Morgengrauen auf dem Felsvorsprung an, auf dem sie sich damals überlegt hatte, das Ehrenberg-Internat zu besuchen. Dort legte sie sich in ihren Schlafsack und konnte endlich schlafen.



Sie schlief bis in den späten Nachmittag hinein. Eigentlich war sie schon ab Mittag halbwegs wach, aber sie döste einfach weiter, die Sommerhitze genießend, den Wind, der sich endlich nicht nach Stadt anfühlte, den Geruch. Sie rieb sich über Arme, Bauch und Seiten, umarmte sich selbst, legte sich in den Körper dehnende Haltungen und döste weiter. Als der Abend schon wieder dämmerte, wurde der Hunger zu groß. Wieder dachte sie an Hermens Stellungnahme.

»Bin ich egoistisch?«, fragte sie Omantra in Gebärdensprache, kurz bevor sie sich abzuseilen begann.

»Du hast für gewöhnlich einen natürlichen und gesunden Egoismus. Ab und an passiert es, dass du dein eigenes Wohlergehen zu Gunsten anderer hinten anstellst, sodass es zu ungesunden Nebenwirkungen wie Überlastung kommt. Das geschieht nicht in einer Dimension, dass es besorgniserregend wäre, oder für mich so aussieht, als würde es langfristige Auswirkungen auf deine Gesundheit oder Psyche haben.«, antwortete Omantra.

Myrie verharrte überrascht. Omantra hatte etwas ganz anderes gesagt, als sie erwartet hätte. Besonders die Bezeichnung gesunder Egoismus löste eine Reihe von Gedanken in ihrem Kopf aus.

Da sie nicht die Hände zum Sprechen nutzen konnte, die sie beim Abseilen für anderes benötigte, sprach sie direkt darüber. »Hermen äußerte so etwas, wie, dass ich vergäße, dass es nicht nur um mich ginge. Ich hatte den Eindruck, er habe recht. Vielleicht nicht genau in der Situation, aber generell schon. Also ich vergesse andere nicht, nicht völlig. Aber ich benehme mich, als würde ich nur an mich denken. Zum Beispiel seit gestern Abend.«, erläuterte sie, pausierte kurz, um sich zu sammeln und den Bogen zum gesunden Egoismus zu schlagen. »Aber alles andere war sehr stressig für mich und es hat sich wie Heilen angefühlt, diesen Tag fern von allen zu sein. Ist das etwas, was ich für meine Gesundheit brauche?«

»So ist das wahrscheinlich.«, antwortete Omantra.

»Ist es schlecht für andere?«, fragte Myrie.

»Manchmal.«, antwortete Omantra.

»Ist es dann nicht auf gewisse Art ungesund für andere? Und ich muss mich fragen, was wichtiger ist: Meine Gesundheit oder die der anderen?«, fragte Myrie.

»Es ist noch ein großer Schritt dazwischen, ob etwas schlecht für andere ist, oder ob es auch ungesund ist. Das hängt ganz von den Personen ab, mit denen du Zeit verbringst.«, leitete Omantra ein. »Es gibt Personen, denen es nicht schwer fällt, auf deine Bedürfnisse Rücksicht zu nehmen. Sie sind gegebenenfalls manchmal im Ungewissen, wie lange dein Rückzug brauchen wird, und sie können dadurch gegebenenfalls schlechter planen, aber sie können mit dieser Ungewissheit gut umgehen. Für sie ist es manchmal ein bisschen schlecht, aber keinesfalls ungesund. Für sie stellt sich dir die Wahl nicht, ob du durch Zurückstellen deiner Bedürfnisse ihre Bedürfnisse besser erfüllen könntest, denn zu ihren Bedürfnissen gehört, dass du auf dich Acht gibst.«

Omantra pausierte, damit Myrie nachdenken oder etwas sagen konnte. Myrie dachte darüber nach, auf wen diese Kriterien wohl zutreffen würden, und kam auf eine Reihe an Leuten. Sie überlegte, dass Merlin wohl so jemand war, und ihre Schwester Ahna, eigentlich auch ihre Brüder und ihr Papa. Sie fragte sich, ob es auch auf Daina zuträfe, aber war sich nicht sicher. Aber, obwohl sie Esme gar nicht so gut kannte, war sie sich sicher, dass es auch auf Esme zutraf.

Der Gedanke daran, dass so viele Personen diese Art von Rücksicht auf sie nahmen, fühlte sich zugleich schön und unangenehm an. Sie fühlte sich ein wenig wie eine Last. Sie überlegte, diesen Gedanken anzusprechen, aber zunächst wollte sie die Aufzählung weiterhören und forderte Omantra auf, fortzufahren.

»Es gibt mindestens eine Person, aber vielleicht auch mehrere, denen du sehr ans Herz gewachsen bist, die jedes Mal, wenn du diese Art von Rückzug brauchst, deine Not dabei mitfühlen. Für sie ist die Ungewissheit schwerer zu ertragen. So etwas kann dazu führen, dass es für jene Personen ungesund wird. Sich zu viele Sorgen zu machen, kann ein Problem sein. Meines Wissens ist das bei niemandem in deinem Umfeld gegeben, aber

ich habe nicht die Befugnisse, darüber genaueres Wissen zu erlangen. Unabhängig davon ist es auch für diese Fälle nicht von Nutzen, wenn du versuchst, deine Bedürfnisse zurückzustellen. Zum einen würde es den Sorgen der Betroffenen höchstens für einen kurzen Zeitraum entgegen wirken, nur solange, bis sie feststellen, dass es dir weniger gut tut. Zum anderen sind die übermäßigen Sorgen ein Problem, das sie von ihrer Seite angehen müssen.« Omantra machte eine kurze Pause und fügte dann hinzu: »Was du aber versuchen kannst, ist eine Art Rückmeldungssystem einzuführen, das sie darüber informiert, wie es dir gerade geht, sofern du kannst.«

Myrie dachte sofort an Sarina, der sich gesorgt hatte und sich eine Nachricht darüber gewünscht hätte, wo Myrie in der Nacht gewesen war, in der sie geknebelt worden war.

Aber sie musste auch an ihren Papa denken, den sie nun doch eher der zweiten Gruppe als der ersten zusortieren würde. Und vielleicht auch Ahna, da war sie sich nicht ganz sicher. »Sind die Übergänge fließend?«, fragte sie.

»Ja.«, antwortete Omantra.

Myrie konnte sich nicht an ein konkretes erstes Mal erinnern, dass sie allein ins Gebirge aufgebrochen wäre. Aber es kamen ihr Erinnerungen in den Sinn, in denen ihr Papa geweint hatte, wenn sie wieder aufgetaucht war. Sie war sich nicht einmal sicher, ob die Erinnerungen nicht schon längst durch Erzählungen vermischt und variiert worden waren. Aber ihr wurde bewusst, dass ihr Papa in der ersten Zeit ihrer Ausflüge sich sehr um sie gesorgt hatte und nicht gut damit zurecht gekommen war. Heute war das anders. Er war überzeugt, dass es gut für sie war, und vertraute darauf, dass ihr nichts passieren würde, dass die Sicherheitssysteme, die Myrie nutzte, zuverlässig waren und Myrie auf sich aufpasste.

Aber die Sorge, von der Omantra berichtete, war ja nicht die Sorge um die Sicherheit, sondern jene um das Wohlergehen. Myrie war auch oft im Freien unterwegs, wenn es ihr gut ging, aber es gab doch die Situationen, in denen sie es zur Heilung brauchte. Ihr Papa wusste das sicherlich.

Auch dieser Gedanke war belastend und zugleich schön. Dieses Mal überwog das Schöne.

»Wieviele Kategorien kommen noch?«, fragte Myrie.

»Eine.«, antwortete Omantra.

»Erzähl!«, bat Myrie.

»Es gibt Personen, die die Art der Reaktion, die du in für dich stressigen Situationen zeigst, sehr stresst. Triffst du auf solche Personen und möchtest mit ihnen interagieren, könnte es dazu kommen, dass deine Verhaltensweisen ungesunde Auswirkungen auf sie haben. Das heißt aber nicht, dass du deshalb weniger auf deine Bedürfnisse achten solltest. Vielmehr ist in so einem Fall wichtig, gemeinsam über die Problematik auf beiden Seiten zu sprechen und zu sehen, ob Lösungsansätze gefunden werden können, die für beide Seiten gut handhabbar sind. Im schlimmsten Fall, wenn kein guter Ansatz gefunden werden kann, ist vielleicht sogar die Entscheidung sinnvoll, die Interaktion abubrechen. Auch das kann im Einverständnis und ohne böse Gefühle geschehen.«, beendete Omantra die Aufzählung.

Myrie dachte darüber nach, ob sie eine Person kennen würde, die in die letzte Kategorie fallen würde. Aber sie kam zu dem Schluss, dass höchstens Sarina ein bisschen hereinfallen würde. Nur vielleicht. Nicht so sehr, dass sie keinen Weg finden würden.

Sie überlegte, in welche Kategorie Hermen wohl fallen würde. Er schien nicht gestresst dadurch gewesen zu sein, wenn sie zum Beispiel das Spiel oft verlassen hatte, um zu pausieren. Er hatte es einfach für egoistisch gehalten, was es letztendlich auch war, aber wohl trotzdem sinnvoll. Damit fiel er wohl nicht in die dritte Kategorie. Er sorgte sich auch nicht groß um sie, also stellte Myrie überrascht fest, dass, wenn er in eine fiel, es die erste wäre. Im Wesentlichen konnte er gut mit ihren Rückzugsbedürfnissen umgehen. Er beschwerte sich, aber er schien keinen Nachteil durch sie zu haben.

»Fällt Hermen in die erste Kategorie?«, fragte sie also.

»Ungefähr.«, antwortete Omantra. »Es fällt ihm schwer, auf dich Rücksicht zu nehmen, aber nicht, weil es an sich etwas Belastendes für ihn

wäre, sondern aus mangelnder Einsicht. Das ist noch einmal ein anderes Thema und behandelt nicht die Frage, ob dein Verhalten für Personen belastend wäre. Auch für Hermen fehlen mir die Rechte, ihn individuell zu analysieren. Aber ich kann dir gern eine Übersicht über diese Art von Unverständnis und ihre Ursachen auseinandersetzen.«

Myrie war inzwischen auf ebenerem Gelände angekommen und lehnte mit einer Geste ab, bevor sie ihr Seil zusammenlegte. Sie war grundsätzlich schon daran interessiert, aber sie wollte kein neues Thema anschneiden, bevor sie nicht für dieses einen befriedigenden Abschluss gefunden hatte. Und zu diesem Thema gab es noch einen offenen Aspekt. »Ich fühle mich, als wäre ich durch den Rückzug und die Sonderbehandlung, die ich brauche, eine Last für andere.«, sagte sie.

»Jede Person hat Bedürfnisse. Manche brauchen es ab und an, in den Arm genommen zu werden. Für manche ist es wichtig, in der Nähe einer Person zu sein. Und für viele ist es wichtig, jemanden zum Zuhören zu haben. Letzteres tust du oft und in für andere wertvoller Weise. Du setzt dich mit ihnen auseinander. Du machst es auch aus eigenem Interesse. Daher fällt es dir wenig auf, dass es etwas so Wichtiges für andere ist. Und auf ähnliche Weise fühlt es sich für andere an, dir den Raum zu geben, den du brauchst.«, erklärte Omantra. »Natürlich ist das wieder individuell sehr verschieden und ich kann nur eine Einschätzung abgeben. Wenn du für bestimmte Personen dieses Gefühl hast, kann es hilfreich sein, es bei ihnen anzusprechen.«



Auf dem ganzen übrigen Heimweg sprach Myrie kein Wort mehr, und auch Omantra blieb still. Myrie hatte auch so genug zum darüber Nachdenken, aber war nach der Spielwoche auch immer noch geistig müde und zu wenig fokussiert, um ihre Assoziationen zu lenken. Aber als sie zu Hause ankam, und Ahna in der Küche erblickte, rannte sie, schwang sich durchs Fenster

und umarmte die Schwester fest und lange. Und auch, wenn sie gar nicht in konkreten Worten dachte, wusste sie, dass Omantra im Wesentlichen recht hatte, dass sie für Ahna und für alle, die sie lieb hatte, gut war, und meistens keine Last. Sie küsste die Schwester ins Haar, umarmte sie fest und merkte, wie ihr Atem blockierte, weil sie Ahna so sehr liebte. Aber das machte nichts. Sie hatte für eine Weile genug geatmet.

Sie ließ Ahna los, als sie sich zu wundern anfangte, dass ihr Papa nicht auftauchte. Das Haus war ruhig. Als sie es erreicht hatte, hatte sie Werkbänke im Garten auf der Wiese gesehen, wie es nicht selten im Sommer der Fall war. Aber normalerweise war ihr Papa in der Nähe und wäre aufgetaucht, um sie zu begrüßen. Myrie drehte sich um und lehnte sich mit der Lendenwirbelsäule an die Küchenunterschrankkante. Ahna lächelte und wirkte überaus glücklich. Das steckte Myrie an und sie lächelte ebenfalls. »Wo sind die anderen?«, fragte sie.

»Minke und Nori zocken, wie immer.«, berichtete Ahna und dann grinste sie breit und holte tief Luft, bevor sie hinzufügte: »Und Merlin und Papa sind mit einer von deinen Lehrkräften draußen unterwegs.«

Myrie musste nicht lange überlegen, um eine Vermutung anzustellen, welche es war.

»Amon Krkschnock.«, sagte sie.

»So heißt er, ja.«, bestätigte Ahna. »Er singt immer ein bisschen, wenn er etwas sagt.«

Myrie nickte zustimmend. »Wie kam es dazu, dass er jetzt da ist?«, fragte sie.

Ahna öffnete den Essensdrucker und holte einen flachen Quader mit quadratischer Grundfläche daraus hervor. Er hatte eine grüne, eine gelbe und eine orangene Schicht und roch angenehm dezent. »Ich weiß die Details nicht. Merlin hat das irgendwie angebracht wegen eurer Reise.«, sagte sie. Sie schnitt den Quader in Würfel und türmte ein paar davon auf Teller. Dann reichte sie Myrie einen davon, weniger anbietend, eher fordernd.

Myrie hatte keine Einwände und nahm ihn entgegen. Tatsächlich

verspürte sie großen Hunger und freute sich. »Essen wir draußen?«, fragte sie.

Ahna nickte. »Wir können zu Merlin, Papa und dem Amon auf die Wiese gehen.«, schlug sie vor.



Die Wiese war eine relativ flache, unbebaute Fläche am Rande von Byrglingen, aber Amon Krkschnock, ihr Papa und Merlin hielten sich nicht zentral darauf auf, sondern an den ersten Ausläufern der Erhebungen des Gebirges darum herum. Ahna breitete die Decke an einer noch flachen Stelle in der Nähe aus und ließ sich nieder. Amon Krkschnock hatte einige Werkzeuge vorgeführt, die Myrie für das Sichern kannte. Er unterbrach die Vorführung, weil Merlin zu ihrer Picknickdecke lief. Auch er und ihr Papa kamen nach, gemächlicher, während Merlin Ahna schon längst umarmte.

»Ich bekomme heute eine ganze Menge Liebe ab!«, rief sie begeistert und erwiderte die Umarmung. »Willst du auch etwas essen?«

Er küsste sie auf den Wangenknochen, dort, wo die Wange noch nicht bartbewachsen war. »Sehr gern.«, sagte er und setzte sich im Schneidersitz dazu.

Myrie lächelte vor sich hin. Sie mochte, dass Merlin ihre Schwester mochte und ihre Schwester Merlin.

Es wurde ein gemütliches Picknick. Ahna hatte in weiser Voraussicht den ganzen Quader eingepackt. Und als Myrie gegessen hatte, wurde sie schon wieder müde, legte sich in den Schoß ihres Papas und schlief ein. Sie bekam nicht mit, was genau Amon Krkschnock alles erzählte, aber Merlin hörte aufmerksam zu und stellte Rückfragen. Grob ging es zunächst um Sicherungen, Wissen und Erfahrungen, die sie schon hatte, und später um kompakt verpackbare Nahrung und Zubereitung derselben. Das wäre vielleicht interessant gewesen, aber sie bekam es nicht mehr mit, träumte schon.

Als sie aufwachte, wurde es gerade hell. Amon Krkschnock und ihre Schwester waren verschwunden. Merlin schlief in seinen Schlafsack eingemummelt und sie lag immer noch mit dem Kopf im Schoß ihres Papas, der wach geblieben war und sie streichelte. »Ich habe dich lieb.«, flüsterte er, als er bemerkte, dass sie ihn ansah.

»Ich dich auch.«, gab sie ebenso flüsternd zurück. »Sehr.«



Merlin und sie brachen am späten Abend auf. Myrie fühlte sich nicht so recht danach, wieder Zug zu fahren, aber in der Nacht könnte sie die Zugfahrt einfach durchschlafen. Am Ehrenberg-Internat angekommen trafen sie noch kurz auf Amon Krkschnock, der Merlin mit einem Rucksack ausstattete, über dessen Inhalt sie sich in Byrglingen gemeinsam beratschlagt hatten. Aber sie hielten sich nicht an der Schule auf. Myrie wollte nicht auf Daina treffen, die vermutlich mit ihnen argumentiert hätte, dass sie sich besser auf die zweite Woche der zweiten Phase vorbereiten sollten. Sie wollte überhaupt auf so wenige Personen wie möglich treffen.

Also brachen sie am selben Morgen noch auf, sehr früh, spazierten schweigend die Route entlang, die sie sich ausgesucht hatten. Merlin schien es nicht zu stören, dass sie schwiegen. Myrie hatte eine nicht-digitale Karte, wie sie eine für ihre Führung im Geländekurs gehabt hatte, und warf hin und wieder einen Blick darauf. Sie begann sich zu entspannen, als der Weg weniger dicht bewaldet und felsiger wurde. Neben ihnen rauschte der Kelden. Mal waren sie nah am Fluss und mal stiegen sie ein gutes Stück bergan und sahen ihn in seiner Vertiefung zwischen den Felsen entlangrauschen. Er verbreitete ein etwas feuchtes Klima. Es roch nach Stein und Baumblüte. Es war warm und ein angenehmer Wind wehte.

Merlin benötigte gegen Mittag eine Pause, die sie nutzte, um im Fluss zu baden. Als sie sich wieder aus dem Wasser zog, lag Merlin mit angezogenen Beinen auf seinem Handtuch auf einem Stein auf dem Rücken, einen

Sonnenhut über dem Gesicht. Er war hellgelb und hatte viele kleine lila Sterne darauf. Er gab nicht zu erkennen, ob er bemerkte, dass sie neben ihn kletterte und sich zum Trocknen ebenfalls in die Sonne legte.

Sie entspannte. Sie fühlte ihren Atem und beobachtete Merlin, wie er ruhig dalag und sein Bauch sich langsam hob und senkte.

Merlin streifte den Hut vom Kopf und blickte ihr ins Gesicht, den Mund in der Haltung, in die er nach einem Grinsen entspannte. Er drehte sich auf die Seite, um sie genau zu betrachten. Sein Blick wanderte, wie nicht selten wenn sie nackt war, einmal ihren Körper hinab und hinauf. Vielleicht, wie um sich zu vergewissern, dass sie wirklich nackt wäre. Er verweilte nirgends, bis er wieder ihr Gesicht erreicht hatte.

»Also ich finde dich auch nicht hässlich. Visuell mag ich eben lieber zierlichere Personen, oder welcher mit zarterer Haut und schmaler gebauten Körpern. Hermen finde ich zum Beispiel schön.«, ergänzte Merlin ein längst vergangenes Gespräch. »Aber wenn du sprichst, und es zumindest ein bisschen um Gefühle geht, dann schaust du dabei nach unten. Das gibt dir einen einzigartigen Gesichtsausdruck, den ich sehr mag. Frühstück?«

Myrie erwischte sich dabei, wie sie den Blick senkte, während er davon erzählte, aber bei der Frage blickte sie ihn wieder an und nickte.

Merlin kümmerte sich um den Nahrungsvorrat. Das hatten sie besprochen. Myrie hatte festgestellt, dass es ihr nicht schwer fiel, Merlin dahingehend zu vertrauen. Bei vielen anderen hätte sie das Bedürfnis gehabt, selbst Kontrolle darüber zu haben. Das Frühstück bestand aus einem kompakten Riegel, der für seine Nahrhaftigkeit überraschend klein war. Myrie fand es unbefriedigend, nur so wenig zu essen, aber es verhielt sich nur zur Frühstücksmahlzeit so. Für andere würden sie gequetschte Nahrung in Wasser einweichen und kochen, sodass sie ein angenehmeres Volumen haben würde.

Nach dem Frühstück, dass sie zur Mittagszeit verspeist hatten, wanderten sie weiter. Am späten Nachmittag kamen sie an die erste Passage, für die eine Sicherung notwendig war. Wie auch auf der Wanderung mit dem Geländekurs waren bereits Verankerungen in den Fels montiert, die

sie nutzen konnten. Da sie nur zu zweit waren, konnten sie beide das Seil nutzen, ohne sich zu verheddern. Sie traten den Anstieg nach einer weiteren kurzen Pause an, und erreichten nach einer weiteren Stunde Erklimmens die erste Schutzhütte. Sie war klein und aus Holz gebaut, hatte eine Feuerstelle vor der Tür und ein Rinnsal Wasser floss aus einer Röhre über den Pfad den Hang hinunter. In der Karte war letztere als Quelle vermerkt und Myrie war etwas enttäuscht darüber, dass es eine war, bei der in die Natur eingegriffen worden war. Das leise Plätschern war trotzdem angenehm, und die Quelle taugte zum Abzapfen neuen Wassers für die weitere Tour oder auch zum Einweichen und Zubereiten des Essens. Myrie kümmerte sich um das Feuer und Merlin kochte das Essen in einem Faltrolltopf, den er auch in seinem Rucksack gehabt hatte. Die Wände ließen sich zieharmonikaartig zusammenfalten und anschließend konnte der Topf eingerollt werden, sodass er sehr wenig Platz im Gepäck benötigte. Er war feuerfest und stand daher einfach direkt in den Flammen.

Das Essen schmeckte Myrie erstaunlich gut. Sie hätte nicht damit gerechnet, dass sich aus dem gepressten Essen nach dem Einweichen verschiedene Zutaten von einander so gut trennen ließen. Aber die einzelnen Zutaten hatten sogar verschiedene Konsistenzen. Einiges entfaltete sich zu einer festen, blattartigen Struktur und anderes zu etwas Schwammigem.

Sie schliefen drinnen, da Omantra ein Sommergewitter vorhersagte. Gegen Mitternacht setzte der prasselnde Regen ein und es donnerte heftig. Myrie konnte lange nicht schlafen, aber das war nicht schlimm. Sie hatte in den vergangenen Tagen reichlich geschlafen und nun beobachtete sie Merlin, der nah bei ihr auf der Liege in seinem Schlafsack lag und schlief. Er sah schön dabei aus. Entspannt und glücklich, und gleichzeitig lag immer etwas Besorgtes oder leicht Trauriges in seinem Ausdruck. Myrie unterdrückte den Impuls, ihm durch den Haaransatz an der Stirn zu streicheln, um ihn nicht zu wecken.

Sie schlief ein, als das Gewitter vorüber und nur noch sacht der Regen zu hören war und die letzten Gewitterböen an der Hütte rüttelten. Trotzdem wachte sie vor Merlin auf. Sie verließ die Hütte und sah sich um. Tief unter

ihnen floss der Kelden und heute würde sie die Tour wieder näher zu ihm führen. Sie müssten vorsichtig sein. Wenn es so feucht war, rutschte man leichter ab. Aber wenn sie aufpassten, sollte nichts Schlimmes passieren. Auf unbekanntem Pfaden musste man nach Regen im Sommer auch besonders auf Erdbeben achten. Aber dieser Pfad war dahingehend bekannt und gesichert, hatte Amon Krkschnock berichtet.



Als sie wieder unten am Kelden angekommen waren, verlief ihre Route über einen längeren Zeitraum ohne kompliziertere Abschnitte. Sie konnten einfach nebeneinander spazieren.

»Wann warst du das letzte Mal bei deiner Familie?«, fragte Myrie.

»Vorgestern Abend!«, antwortete Merlin mit einem breiten Grinsen im Gesicht.

Myrie runzelte die Stirn und betrachtete ihn von der Seite. »Du meinst meine Familie?«, fragte sie.

»Ihr habt doch alle etwas verschiedene Eltern. Und ich mag Vadime und deine Schwester sehr. Das fühlt sich ein bisschen an, wie ich finde, wie sich Familie anfühlen sollte.«, erläuterte Merlin.

»Minke und Nori haben die gleichen Eltern.«, entgegnete Myrie. Sonst sagte sie nichts dazu. Sie fragte sich, ob sie nachbohren sollte, wann Merlin das letzte Mal in Brewen gewesen wäre. Sie fragte sich, ob seine Antwort gleichzeitig ein Ausweichen auf diese Frage gewesen sein könnte.

»Findest du es unangenehm, dass ich deine Familie auch als meine bezeichne?«, fragte Merlin.

Myrie antwortete nicht sofort. Nicht, weil die Antwort an sich schwierig gewesen wäre. Es störte sie nicht. Aber sie hatte den Eindruck, dass sie mit einem schlichten Verneinen indirekt sagen würde, dass er für sie auch Familie wäre. Und das war er nicht.

»Ich kann damit aufhören, wenn du willst. Das ist kein Problem.«, sagte Merlin, aber klang fast traurig dabei.

»Es ist mir nicht unangenehm.«, antwortete Myrie. »Für mich wirst du aber wahrscheinlich nie auf die selbe Art Familie sein, wie Ahna oder Papa. Vielleicht auf eine andere. Ich frage mich, was Familie genau definiert.«

»Das kannst du dir aussuchen.«, meinte Merlin. »Für mich sind es Personen, bei denen ich mich zu Hause fühle. Geborgen und vertraut, und so, als würde ich Hilfe bekommen, wenn ich welche brauche.«

Myrie lächelte. »Dann bist du Familie.«, sagte sie. »Also mein Papa würde dir immer helfen. Und ich, wenn ich kann, auch. Aber ich glaube, ich bin schlecht dadrin.«

»Bist du nicht.«, widersprach Merlin ernst und energisch. »Ohne dich wäre ich jetzt vielleicht tot. Und in der ersten Zeit danach warst du für mich mein wichtigster Anker.«

Myrie blieb stehen und sah ihn an, fast finster, stellte sie fest. Dann entspannte sie sich doch wieder. »Aber jetzt hast du mehr Anker?«, fragte sie. Sie wusste nicht einmal genau, was damit gemeint war, aber es fühlte sich unangenehm an, so wesentlich für das Leben einer anderen Person zu sein.

Merlin nickte rasch. »Ich hatte auch Musik. Ich habe immer Musik.«, sagte er.

Dann erlebte Myrie etwas, was sie selten bei anderen erlebte. Er konnte nicht mehr sprechen. Sie wusste nicht genau, woher sie so sicher wusste, dass es ihm helfen würde, fest in den Arm genommen zu werden. Aber sie wusste es und tat es dann auch. Nur ein paar Augenblicke, bis er langsam ein- und ausatmete.

»Es tut mir leid.«, sagte er. »Ich glaube, das mit dem Anker war dir unangenehm.«

Myrie nickte.

»Es war nur vorübergehend.«, versicherte er.

Myrie nickte wieder.

Sie setzten sich wieder in Bewegung und gingen eine Weile still nebeneinander her. Der feuchte Erdboden fühlte sich schön an den Füßen an. Merlin trug nicht seine lila Stiefel mit Sternen, fiel Myrie auf, sondern flacherere, geschlossene Stoffschuhe. Sie waren dunkelblau mit hellgrünen Sternen darauf. Myrie lächelte. Sie mochte, dass er überall Sterne hatte.

»Ich war zum Blütenfest das letzte Mal in Brewen.«, sagte er. »Meine Schwester hat uns besucht. Wir haben ein langes Wochenende Zeit miteinander verbracht und mit der ganzen Familie viel gegessen und uns unterhalten.«

Myrie blickte auf, als er geendet hatte, schaute ihn von der Seite an. Sie hatte durch seine Beschreibungen von damals, als sie ihn diesbezüglich gelöchert hatte, ein recht genaues Bild vom Haus im Kopf, in dem er groß geworden war, und malte sich die Situation aus, wie sie gemeinsam im Wohnzimmer am Tisch gegessen hatten.

»Sie ist anders geworden.«, sagte er.

»Deine Schwester?«, fragte Myrie sicherheitshalber nach.

»Ja. Sie hat in Arelis Herzwesen gefunden. Das ist gut. Aber irgendwie erzählt sie jetzt auch nur noch von dem, was sie so lernt und an was für Schulaufgaben sie Freude hat. Das reicht mir nicht. Verstehst du?«, fragte Merlin. »Ich möchte mich auch darüber unterhalten, dass ich Regen mag, oder wie sich ein Konzert für mich anfühlt.«

Myrie nickte. Sie hielt ihm die Hand hin. Er nahm sie in seine und lächelte. Myrie lächelte zurück. Sie fingen beim Gehen an, die Hände zwischen sich zu schaukeln, und bald hopsten sie den Weg entlang.

Als Merlin die nächste Pause brauchte, badete Myrie wieder. Der Kelden war inzwischen schmaler und floss schneller. Myrie legte sich auf den Bauch in die Strömung und fühlte das Wasser über ihren Körper spülen. Der Kelden war hier so flach, dass sie auf dem Grund des Flusses lag und ihr Körper nur gerade so überspült wurde. Es kühlte angenehm herunter.

Merlin breitete sein Handtuch dicht am Ufer aus, legte sich darauf auf den Bauch und hielt die Hände ins Wasser.

»Hast du Angst vor Wasser?«, fragte Myrie.

Merlin schüttelte den Kopf.

»Badest du aus anderen Gründen nicht gern?«, fragte sie.

Merlin blickte ihr ins Gesicht und reagierte zunächst nicht. »Es ist kompliziert.«, sagte er schließlich.

Myrie bohrte nicht nach. Nicht mit Worten zumindest. Sie war neugierig und hörte nicht auf, ihn anzusehen.

Plötzlich grinste Merlin, zuckte mit den Schultern, zog sich aus und kam zu ihr ins Wasser. Er brauchte Zeit, um sich an die Temperatur zu gewöhnen. Sein Körper war sehr hell, fiel Myrie auf, und sie fragte sich, ob Merlin leicht Sonnenbrand bekam und ob er sich deshalb eigentlich nicht hatte ausziehen wollen.

Es gab für sie nur wenige Tage im Jahr, an denen die Sonne so sengend war, dass sie nicht ohne Sonnenschutzmittel auskam. Ihr Papa hatte sie dazu überredet, sich einzucremen, als sie klein war. Er hatte befürchtet, sie würde ähnlich wie ihre Mutter leicht Sonnenbrand bekommen. Er hatte auch versucht, Wege mit Myrie zu finden, sie gegen Sonne zu schützen, die sie weniger stressten. Aber Myries Haut war glücklicherweise überraschend unempfindlich. Sie fühlte sich nicht wohl mit Haptik und Geruch von Fremdem auf der Haut, wie dezent es auch sein mochte, und hatte mit Omantra einen Kompromiss gefunden, bei dem die KI sie nur selten dazu drängte.

Sie beobachtete Merlin, fragte sich, wie lange es wohl brauchen würde, dass er rot würde, wenn er so anfällig für Sonnenbrände wäre wie ihre Mutter. Schließlich legte er sich neben sie auf den Bauch und tauchte einige Male mit dem Kopf unter. Sein Haar entlockte dabei etwas und hing in seine Augen. Myrie sah ihm dabei zu, wie er es sich aus dem Gesicht strich, und blickte dann wieder auf seinen Rücken. Er wirkte nicht röter.

»Du starrst.«, teilte ihr Merlin breit grinsend mit.

»Wirst du rot?«, fragte sie.

»Weil du mich anstarrst?«, fragte Merlin schelmisch. »Das kannst du besser beurteilen, aber ich glaube nicht.«

»Nein, wegen der Sonne.«, widersprach Myrie.

»Achso!«, antwortete Merlin. »Nein. Also eigentlich schon, aber es gibt da so ein Zeug, das man etwa einmal in der Woche auf die Haut aufbringen kann, dann passiert das nicht. Ich mache das immer im Sommer.«

Myrie nickte erleichtert. Dann steckte auch sie das Gesicht ins Wasser. Als sie wieder auftauchte, spritzte ihr Merlin Wasser aus seinen Händen ins Gesicht. Myrie zuckte zurück und blickte ihn irritiert an. Sie mochte es eigentlich überhaupt nicht, nass gespritzt zu werden, aber gerade machte es ihr fast nichts aus. Das überraschte sie. Und sie wollte wissen, wie Merlin das tat.

Sie steckte die Hände auf die gleiche Art ineinander wie er und probierte es, und er erklärte ihr, wie es ging. Aber es klappte trotzdem nicht. Während des Erklärprozesses hatte er ihr einige Male ins Gesicht gespritzt und schließlich schlug sie gezielt auf die Wasseroberfläche, sodass ein Schwall Wasser über seinen Kopf flutete. Merlin spritzte ohne zu zögern zurück und ein Spiel wurde daraus. Es war lustig. Es war es selbst dann noch, als sie, ohne wirklich zu wissen, wie es dazu gekommen war, Merlin unter sich in einer flachen Stelle im Flussbett mit dem Gesicht nach oben fixiert hatte. Sein Kopf wurde nur bis zu den Ohren von Wasser umspült. Seine Haare bewegten sich dabei in der Strömung. Sein Gesicht schaute aber aus dem Wasser heraus. Es war ein interessantes Gefühl. Merlin war größer als sie, aber empfindlicher. Er war nicht wehrlos, aber sie war ohne Frage trainierter und während sie kämpften, geschah es von ganz allein, musste sie kein Augenmerk darauf haben, dass sie die Oberhand behielt. Stattdessen achtete sie bei jeder Bewegung darauf, ihn nicht zu verletzen.

Sie küsste ihn auf die Stirn, bevor sie ihn freigab und sich wieder neben ihn ins Wasser legte, dieses Mal auf den Rücken.

Sie musste plötzlich an Daina denken. Sie musste daran denken, dass Merlin, als sie ihn das letzte Mal auf die Stirn geküsst hatte, sie kurz darauf gefragt hatte, ob sie ihn auch auf den Mund küssen würde. Und dass sie Daina auf den Mund geküsst hatte, aber es nicht so sehr gemocht hatte.

»Ich habe Daina auf den Mund geküsst.«, sagte sie.

Es machte sie neugierig, ob es bei Merlin genauso wäre. Der Gedanke überraschte sie.

Sie bemerkte, wie Merlin den Kopf zu ihr drehte und sie anlächelte. »War es schön?«, fragte er.

Myrie schüttelte den Kopf.

»Warum hast du es getan?«, fragte er.

»Ich wusste es vorher nicht. Es ist auch nicht unbedingt schlecht gewesen. Es«, sie dachte nach, »strengt an, glaube ich. Daina riecht aus der Nase, vor allem, wenn sie dabei atmet. Ich habe ihr dann die Nase zugehalten.«

Merlin lachte auf.

Myrie wandte ihm mit gerunzelter Stirn den Kopf zu.

»Entschuldige. Es ist nichts Schlimmes daran, wenn das für sie in Ordnung war.«, sagte er. »Es ist nur ungewöhnlich und eine überraschende Methode. Daher musste ich lachen.«

Myrie überlegte, dass es vielleicht tatsächlich eine überraschende Methode war und grinste nun ebenfalls, blickte dabei in den Himmel. »Die Nasen sind sich dabei aber unpraktisch im Weg.«, fuhr sie fort.

»Das stimmt wohl.«, sagte Merlin ernster als zuvor. »Obwohl ich das auf der anderen Seite auch mag. Nasen sind so empfindlich. Ich mag es, mit der Nase zu fühlen.«

Myrie wandte ihm wieder den Kopf zu, und berührte seine Nasenspitze nachdenklich mit dem Finger. Er lächelte kurz, dann wirkte er wieder ernst.

»Das Thema ist schlecht wegen Fadja, oder?«, fiel Myrie ein.

Merlin schloss einen Augenblick die Augen, dann blickte er sie wieder an. »Nein.«, sagte er entschieden. »Erinnerst du dich daran, dass Daina mich auf dem Ehrenberg geschlagen hat?«

Myrie nickte.

Sie waren auch jetzt auf dem Ehrenberg, ging ihr durch den Kopf, aber es war ein ganz anderer Ort als damals, als Daina, Sarina und sie ihn unterkühlt im Gebirge gefunden hatten.

»Sie hat mich später noch einmal angesprochen und mir geraten eine Psychotherapie zu machen.«, sagte er. »Sie meinte, das könnte wichtig sein, wenn man mit einer Person eine Beziehung geführt hätte, die so alt war. Und wenn man eine so wichtige Person verloren hätte.«

Er schluckte auffällig. Myrie erkannte es an der ungewöhnlich starken Bewegung seines Kehlkopfes.

»Es war eine gute Idee.«, fuhr Merlin fort. »Dazu gibt es geschulte KIs, von denen ich durch ein nicht allzu kompliziertes Verfahren eine passend erscheinende gefunden habe. Wir machen Übungen zusammen und analysieren meine Gefühle ein bisschen. Sie ist relativ distanziert, damit ich nicht irgendwann eine ungesunde Bindung zu dieser KI aufbaue.«

Myrie nickte. Es erschien ihr spontan als eine realistische Gefahr in Merlins Fall zu sein. Sie fragte sich warum. Sie hatte sicher selbst eine innige Beziehung zu Omantra. Aber sie hatte durch die Art, wie Merlin sich auf sie oder andere einließ, den Eindruck, dass es bei ihm immer stärker wäre, als sie überhaupt je Beziehungen führte.

»Tatsächlich meinte die KI sogar, dass es für das Gewinnen eines gesunden Abstands zu den Erinnerungen an Fadja vielleicht gut wäre, wenn ich einer anderen Person auf diese mehr kribbelnde Art näher käme oder mich zumindest mit einer realen Person über diese Gefühle austauschen würde. Aber sie meinte auch, es wäre besser, so etwas einfach kommen zu lassen, und dahingehend nichts zu drängen. Und es nicht zu nah werden zu lassen.«, kam er zum Schluss.

Myrie wusste nicht so genau, was sie darauf sagen sollte. Sie hielt es für nicht unwahrscheinlich, dass das ein guter Ansatz wäre. Vor allem glaubte sie, dass es gut war, über Gefühle zu sprechen, wenn man das Bedürfnis dazu hatte, und lächelte, weil sie gerade kürzlich ein Gespräch über Gefühle mit Omantra geführt hatte.

Weil ihr keine Erwiderung einfiel, berührte sie ein weiteres Mal Merlins Nasenspitze.

Er grinste. »Hast du ein Kribbeln oder so etwas gespürt, als du Daina geküsst hast?«, fragte er.

Myrie schüttelte den Kopf, aber nur ein wenig. »Ich habe mich bei allem anderen aufgeregter gefühlt. Das war gut.«, sagte sie und fügte nach etwas Nachdenken hinzu: »Sie hat mich anders angefasst als andere. Mehr als würde sie es dazu drängen. Das war schön.«

»Jetzt zum Beispiel hast du nach unten geschaut, als du das gesagt hast. Das mag ich sehr gern sehen.«, sagte Merlin. »Aber was du berichtest, klingt auch schön.«

Myrie blickte wieder auf in sein Gesicht. Er schaute zurück. Seine Gesichtszüge verloren eine Spur der Ernsthaftigkeit und er wirkte wieder ein bisschen schelmisch. Myrie mochte das Gemisch. Außerdem fühlte sie, wie ihr Körper sich wärmer und aufgeregter anfühlte. Aber sie fühlte nicht allzu sehr hinein. Er fühlte sich auch etwas weicher an, und ein bisschen nach Kontrollverlust. Das mochte sie nicht so sehr. Aber wenn sie sich auf Merlins Gesicht fokussierte, dann war es nicht so stark, sondern in einer Dimension, in der sie es vielleicht mochte.

Merlin lag nah neben ihr, schon die ganze Zeit, aber es war ihr bis jetzt nicht ganz so sehr bewusst gewesen. Es hatte zuvor keine so große Rolle gespielt. Sein Blick wanderte manchmal zu ihrem Mund, und dann wieder zu ihren Augen.

»Möchtest du mich küssen?«, fragte sie leise.

Er nickte. Er zögerte noch einen Moment, dann legte er einen Arm um sie. Irgendetwas am Ende ihrer Lungen in ihrem Brustkorb fühlte sich so an, als würde es plötzlich schwitzen. Sie schloss die Augen.

Merlins Daumen lag auf ihrer Wange vor ihrem Ohr, dort wo er sie auch in der Virtualität berührt hatte, als er sie küsste. Es lenkte sie ab, aber vielleicht war das auch gar nicht schlimm. Sie wusste, dass er sie langsam und nicht allzu lang geküsst hatte, und so, als würde er es für sie tun. Aber hinterher erinnerte sie sich nur noch an die Haptik des Daumens und der Nase, die tatsächlich ihre berührt hatte. Sie atmete sehr langsam, verweilte lange mit leerer Lunge zwischen den Atemzügen.

Als sie die Augen wieder öffnete lag Merlin nachdenklich neben ihr und beobachtete sie. »War es zu viel?«, fragte er.

Myrie wurde am ganzen Körper unangenehm warm und sie spürte das Gefühl, weich zu sein, das sie vorhin halb verdrängt hatte. »Vielleicht.«, sagte sie ohne Stimme.

»Das tut mir leid!«, sagte Merlin und wirkte sehr besorgt.

»Braucht es nicht.«, entgegnete sie. Sie atmete noch einmal tief durch, dann küsste sie ihn noch einmal auf die Stirn. »Ich muss mich bewegen. Kommst du mit?«, fragte sie.

»Klar!«, sagte Merlin.

Sie sprachen kaum ein Wort, bis sie die zweite Schutzhütte erreichten. Der heiße Tag hatte den Boden getrocknet und erwärmt und es versprach, auch eine trockene Nacht zu werden, daher entschieden sie sich, draußen zu schlafen. Und nachdem sie gegessen hatten und sich neben die Hütte unter den Sternenhimmel gelegt hatten, unterhielten sie sich doch wieder über Küssen und Kuschneln, sachlich dieses Mal.

»Eigentlich klingen deine körperlichen Reaktionen ein bisschen wie Verliebtheit, aber du magst es wohl nicht.«, stellte Merlin fest.

»Vielleicht.«, überlegte Myrie. »Ich mag zumindest das Gefühl von Kontrollverlust nicht.«

»Mochtest du das Kuschneln dieser Art mit Daina vielleicht, weil du größer bist als sie?«, fragte er.

»Ich glaube schon.«, sagte sie. »Aber sachlich kuschele ich auch gern mit dir.«

»Sachlich. Ein gutes Adjektiv dafür.«, antwortete Merlin und öffnete die Arme, in die sich Myrie hineinlegte.

»Aber auch, wenn ich küssen mit dir auch eher nicht mochte, war es doch aufregender und ganz anders als mit Daina. Ich weiß nicht, was ich mit dem Wissen anfangen soll.«, sagte Myrie. Sie fühlte sich unsicher, als sie dies sagte. Es war nicht auf irgendeine Weise wie Kontrolle verlieren, sondern sie sprach selten mit anderen außer Omantra über so unfertig analysierte Gefühle.

»Vielleicht einfach nichts.«, sagte er. »Küssen ist mit jeder Person anders, glaube ich. Das kann schon allein daran liegen, dass Leute verschiedene

Münder haben, oder verschieden riechen. Und man kann in verschiedene Personen auch völlig verschieden verliebt sein oder sie verschieden sehr gern haben.«

Myrie nickte.

Merlin roch ganz bestimmt ganz anders als Daina. Sie mochte beide Gerüche, aber Merlins wirkte auf gewisse Art vertrauter und neutraler.



In der Nacht wachte sie noch einmal auf, weil Merlin weinte. Dieses Mal strich sie ihm tatsächlich am Haaransatz entlang, bevor sie seinen Kopf vorsichtig und beschützend in den Arm nahm.



Der nächste Tag war ein heißer Tag. Merlin trug ein Sommerkleid mit Sternen, das die Schultern abgesehen von zwei Schnüren als Trägern frei ließ, und zog am frühen Nachmittag die Schuhe aus. Myrie war aufgefallen, dass er schon eine ganze Weile Blicke auf seine Schuhe geworfen hatte. Er hatte auch wieder mit den Schultern gezuckt, bevor er sie ausgezogen hatte. Es war ganz ähnlich zum Tag zuvor gewesen, als er sich zum Schwimmen ausgezogen hatte. Aber nun vermutete Myrie, dass sich das Problem nur auf die Schuhe bezog.

Er blickte für eine Weile ungewöhnlich viel auf den Boden, manchmal sah er sich um, aber dann ließ es nach und er schien sich wieder zu entspannen.

Ein paar Stunden später erreichten sie die Höhle. Der Eingang war geräumig, einige Meter breit und hoch, und der Kelden floss über das Gestein. Sie wateten durch den Fluss in die Höhle hinein. Es fühlte sich nach Abenteuer an, fand Myrie. Je weiter sie in die Höhle vordrangen, desto

dunkler wurde es, und es roch noch mehr nach feuchtem Stein als alles, was Myrie bisher erlebt hatte. Es war angenehm kühl im Inneren der Höhle. Sie kamen an eine Verzweigungsstelle. Der geräumigste Tunnel erstreckte sich geradeaus ins Dunkel und Myrie konnte gerade die Konturen alter Zwergenbauten ausmachen. Aus dieser floss auch der Kelden. Aber aus ihr unerfindlichen Gründen mochte sie lieber links in einen anderen schmalen Tunnel abbiegen. Vielleicht, weil er noch dunkler war, sie wusste es nicht. Sie blickte sich kurz um, ob Merlin ihr folgen würde. Er tat es zögerlich. Dann schritt sie vorsichtig voran.

Der Tunnel schlängelte sich eine ganze Weile in den Berg hinein, zunächst ein Stück bergauf, dann neigte er sich wieder. Er war schmal. Myrie blickte sich ab und an zu Merlin um. Ein saches, blaustichiges Leuchten, das von irgendwoher kam, ließ sie die Konturen seines Körpers erkennen, nicht aber seinen Gesichtsausdruck.

»Ist es in Ordnung?«, fragte sie.

Der Hall verriet, dass sie kurz vor einer größeren Höhle waren.

»Ja.«, antwortete Merlin. Er klang dabei nicht so überzeugt, wie Myrie es gehofft hätte. Sie überlegte, noch bis zur größeren Höhle weiterzugehen, bevor sie sich mit ihm darüber austauschen würde, wie sie sich verhalten sollten, damit er sich wohl fühlte.

Doch bevor sie aus dem Gang in den geräumigeren Raum getreten wäre, in den dieser mündete, hielt Merlin sie am Handgelenk fest. Er ließ sie auch direkt wieder los. Es war einfach eine Warnung. Myrie wusste nicht warum, aber verharrte regungslos im Eingang. Dann erblickte sie ein sachte blau leuchtendes Auge in der Dunkelheit. Ein großes Auge, größer als die Lyria Runes. Der Kopf des Wesens, zu dem das Auge gehörte, drehte sich langsam ein Stück in Myries Richtung. Sie sah den Kopf nicht, aber an der Rotationsachse, um die sich das Auge drehte, konnte sie das Ausmaß abschätzen. Sie versuchte rückwärts zu gehen, aber lief Merlin in die Arme.

»Ich würde gern bleiben, aber wenn du gehen möchtest, komme ich mit.«, sagte er ihr leise ins Ohr.

Myrie haderte mit sich, ob es eine sinnvolle Angstreaktion war, die sie zum Weggehen antrieb, oder ob die Situation ungefährlich wäre.

»Lang hat uns niemand mehr besucht, und nun sind es gleich Wesen so ungewöhnlicher Gattung.«, sagte der Kopf vor ihr in ruhiger und für die Größe überraschend heller Stimme. »Eure Gesellschaft würde uns freuen.«

Der Drache spuckte gezielte, dünne Flammenströme an Fackeln an den Wänden, die den Raum in schummriges Licht erhellten. Myrie hatte die Augen während des Vorgangs zusammen gekniffen, weil das Feuer, mit dem der Drache die Fackeln entzündete, gleißend hell war. Aber als die Fackeln brannten, hörte er auf zu spucken und legte den Kopf erneut auf seine dünnen Ärmchen.

Er hatte in etwa die Form einer Schlange, einer gewaltigen Schlange, deren Durchmesser etwa Myries Körpergröße betrug, und die sich durch die ganze Höhle schlängelte. Myrie beschloss, dass sie bleiben wollte. Die Angst verlor sie nicht. Aber sie vermutete, würde der Drache ihnen etwas antun wollen, wäre Flucht nicht sehr hilfreich. Außerdem war sie neugierig. Sie wusste von ihrem Papa, dass Heddra Drachen gemocht hatte. Vielleicht war das ein Grund, aus dem auch sie sich für Drachen interessierte.

Dann erinnerte sie sich daran, was der Drache gesagt hatte, dass sie ungewöhnliche Gattungen hätten. Für sie traf das vielleicht zu. Selbst ein Drache mochte nicht so häufig auf einen Zworg treffen. Aber war ein Mensch eine ungewöhnliche Gattung? Sie blickte sich fragend zu Merlin um.

»Willst du weg?«, fragte er leise.

Sie schüttelte den Kopf.

»Wann war das letzte mal Besuch hier?«, fragte Merlin laut.

»Wir schätzen vor einem Jahrzehnt.«, antwortete der Drache. »Wir haben nicht das beste Zeitgefühl.«

»Warum spricht der Drache von sich in der Mehrzahl?«, fragte Myrie Merlin leise, oder vielleicht sogar viel mehr sich selbst.

»Warum spricht ihr von euch in der Einzahl?«, erwiderte der Drache

und rollte dabei das Myrie zugewandte Auge. Wahrscheinlich rollte er auch das andere, aber es befand sich von ihnen aus auf der anderen Kopfseite.

»Ich bin nur eine Person.«, sagte Myrie zögerlich. Sie fragte sich, ob der Drache vielleicht nicht nur eine Person war, und ob sie mit der Frage verletzt hätte.

»So?«, sagte der Drache zweifelnd. »Seid ihr immer eins mit euch? Stellt ihr nie Fragen, auf die ein Teil von euch eine andere Antwort hat, als ein anderer?«

»Schon.«, murmelte Myrie. Sie fragte sich, ob es sinnvoll wäre, jeden einzelnen dieser Teile als eine eigene Person anzunehmen. Es fühlte sich nicht so gut an, zu zerteilt. Manchmal hatte so eine innere Uneinigkeit ja trotzdem die gleichen Ursachen.

»Und sind das dann nicht verschiedene Charaktere, welche, die das eine entscheiden würden, und welche, die das andere entscheiden würden?«, fragte der Drache.

»Vielleicht.«, überlegte Myrie. »Aber sie leben alle im gleichen Körper. Ist es dann nicht hilfreich, sich auf das zu einem Körper gehörige Sammelsurium an Charakteren beziehen zu können?«

Der Drache hob die Mundwinkel an und schloss das Auge ein wenig. Es wirkte so, als entspanne er sich etwas. »Wir denken nicht, dass die Charaktere alle zum gleichen Körper gehören. Wir glauben viel mehr, dass es Charaktere gibt, die in unserem, sowie auch euren Körpern leben.«, widersprach der Drache.

»Wenn du, ich meine, wenn ihr von euch spricht, meint ihr dann einen Teil meines Charakters mit, und nicht nur alle, die in eurem Körper wohnen?«, fragte Myrie. Sie blinzelte mehrere Male, weil sie den Eindruck hatte, sehr inkonsistent zu denken, und das stresste sie. Sie konnte sich nicht davon lösen, von Charakteren als an Körper gebundene Einheiten zu denken, und das war in dem, was sie sagte, auch erkennbar, vermutete sie.

»Wenn wir von uns sprechen, reden wir aus der Sicht eines Kollektivs an Charakteren, die zu eurem Körper gehörige dieser Art mit einschließen,

aber nicht einmal alle in unserem Körper umfassen.«, antwortete der Drache.

Myrie dachte einige Momente darüber nach, dann nickte sie. Das erschien ihr konsistenter. Es würde ihr schwer fallen, so zu denken, aber sie überlegte, es eine Weile vielleicht auszuprobieren.

»Wir halten es für ungerecht, alle Charaktere, die mit uns in unserem Körper wohnen einfach mit uns als eine Person zu bezeichnen. Wir glauben, es würde die Minderheitenmeinungen in uns selbst unterdrücken und nicht als wichtige Individuen ansehen.«, fügte der Drache hinzu.

Myrie nickte vorsichtig. »Wir denken darüber nach.«, versprach sie, was sie ja auch schon die ganze Zeit tat.

»Wie heißt du?«, fragte Merlin.

»Smock.«, antwortete der Drache. »Kein schöner Name, fand ich anfangs. Ich hatte in der Zeit der Maschinisierung und Fabrikisierung einen Husten. Daher haben mich Menschen so genannt. Heute mag ich es. Und ihr?«

Myrie blickte ruckartig auf und runzelte die Stirn, blickte vielleicht sogar böse. Aber sie sagte nichts. Smock und Merlin sprachen nun von Smock als einzelne Person, und sie wusste nicht, ob Smock nun nur Merlin oder Merlin und sie gemeint hätte. In ihrem Kopf drehte es sich und sie war mindestens ein bisschen sauer deswegen.

»Merlin.«, antwortete Merlin.

»Ein passender Name für einen Zauberer.«, merkte der Drache an.

Myrie blickte sich erneut zu Merlin um.

»Und du hast es dem Orkzwerg nie gesagt.«, fügte der Drache hinzu.

Merlin senkte den Blick und Myries Blick folgte seinem. Inzwischen war der Gang durch die Fackeln mehr erleuchtet, als er es zuvor durch die diffuse Lichtquelle gewesen war, aber sie konnte das schwachblaue Licht trotzdem immer noch ausmachen, das vorhin Merlins Umrisse erkennbar gemacht hatte. Es kam vom Boden. Der Stein leuchtete, und nun, als sie hinter Merlin zurückblickte, sah sie, dass es seine Fußspuren waren, die leuchteten. Sie blickte wieder hinauf in sein Gesicht.

»Ich bin ein Mensch.«, sagte Merlin.

»Die dir den Namen gaben, waren da wohl anderer Meinung.«, sagte der Drache.

»Es ist eine Genmutation. Nichts weiter.« Myrie hatte Merlin selten so harsch erlebt.

Der Drache seufzte. »Es tut mir leid.«, sagte der Drache. »Wir unterscheiden manchmal sehr fein zwischen den Völkern. Genmutationen sind schließlich auch frühe Verantwortliche, dass es überhaupt unterscheidbare Gattungen gibt.«

»Es gibt so viele Genmutationen, deretwegen Menschen nicht von anderen Menschen als andere Gattung abgegrenzt werden. Aber wenn es blau leuchtet und irgendwie Geschichte geschrieben hat, dann heißt es auf einmal Zauberer.«, schimpfte Merlin.

Der Drache schwieg. Myrie griff unwillkürlich nach Merlins Hand hinter sich. Er fasste sie und drückte sie fest.

»Ich hasse das.«, sagte er leise aber bestimmt.

Der Drache drehte seinen großen Kopf, sodass er sie nun mit dem anderen Auge betrachtete. »Ich verstehe.«, murmelte er. »Ich bin in meinem langen Leben nicht oft auf Personen mit dieser Mutation getroffen, aber die bisherigen haben darauf bestanden, dass sie Zauberer sind. Es ist mindestens zweihundert Jahre her, dass ich den letzten traf. Ich denke, das war damals eine andere Zeit. Sie brauchten die Bezeichnung auch als Selbstschutz. Zu sehr wurden immer alle ausgegrenzt und verfolgt, die sich von der Mehrheit unterschieden. Aber heute ist das vielleicht anders.«

»Anders schon.«, antwortete Merlin zögerlich.

Der Drache nickte zum ersten Mal.

Myrie erkannte gleich, warum er es nicht oft tat. Sein Kinn war in entspannter Lage zu dicht am Boden dafür, sodass er den Kopf dafür heben musste.

»Du würdest vielleicht nicht deswegen ausgegrenzt werden, aber du hast Angst vor einer Sonderbehandlung dadurch.«, analysierte Smock.

Merlin nickte.

Der Drache entspannte sich wie vorhin, indem das Augenlid sich senkte, und der Mundwinkel in eine andere Stellung rückte. »Es ist schon eine witzige Begebenheit, dass wir über Ausgrenzung wegen Besonderheiten sprechen, und von uns dreien die durchschnittlichste Person als Exempel dafür analysieren.«, sagte Smock. »Ich danke euch für dieses besondere Ereignis.«

»Bist du ein ungewöhnlicher Drache, oder eine ungewöhnliche Person dadurch, dass du ein Drache bist?«, fragte Myrie neugierig.

»Beides.«, antwortete Smock. »Und ich bedanke mich, dass du anerkenntst, dass ich eine Person bin.«

»Du verwirrst mich. Vorhin kam es mir so vor, als wäre es respektvoller, dich als mehrere Personen anzuerkennen.«, gab Myrie zu.

»Es ist nicht ungewöhnlich für Drachen, ein Gespräch mit einem anregenden Gedankenexperiment zu eröffnen.«, sagte Merlin grinsend. »Das war doch eins, oder?«

»Ein etwas gemeines, vielleicht unsensibles. So gibt es schließlich Systeme. Es kommt real vor, dass sich mehrere Personas einen Körper teilen. Das hat nicht viel mit diesem Gedankenexperiment zu tun.«, ordnete er ein. »Und zu deiner Frage, Zwergork: Ich bin kein Drache aus dieser Gegend. Tatsächlich gibt es zwei sehr verschiedene Arten von Drachen. Die, die durch große Flügel fliegen können, aber wie du siehst, habe ich keine.«

Myrie blickte über den Rücken des Drachen und nickte. Es war ihr auch bereits aufgefallen. Sie kannte Drachen von Bildern und kannte auch beide Arten von Drachen. Aber ihr war jedes Bild verschieden vorgekommen, sodass sie sie nicht in Drachen mit und ohne Flügel aufgeteilt hätte.

»Ich fliege durch Gas, das ich durch Atmen und Nahrungsaufnahme produziere. Ich nutze das selbe auch zum Feuerspeien.«, erklärte er. »Falls dich das genauer interessiert, fragst du am besten ein Schulbuch.«

Myrie nickte erneut.

»Ich mag dich, Zwergork. Wie heißt du?«, fragte der Drache.

»Myrie.«, antwortete Myrie.

Es gab Geschichten, in denen es hieß, man solle einem Drachen nicht seinen Namen sagen. Aber sie waren alt und Myrie hatte nun lange Zeit gehabt, sich darüber Gedanken zu machen, dass sie es für Unsinn hielt. Aber ein gewisses Unwohlsein hatte sie doch, als sie ihren Namen aussprach.

»Ein nicht so häufiger Name. Abgeleitet von Marlyrie, Meeresgesang. Getragen von einem Halbork in diesem Jahrhundert ist es wohl nicht unwahrscheinlich, dass Heddra deine Mutter ist.«, schloss Smock.

Myrie stockte der Atem. Dabei drängte es sie Fragen zu stellen. Sie wusste nicht welche.

»Ich habe Heddra selbst nie kennen gelernt, falls du das wissen willst. Unter Drachen, wenn wir uns denn Mal treffen, erzählt man sich, dass sie auf ihren einsamen Wanderungen allen stummen Tieren hilft, die sich verirren oder verletzen.«, sagte er. »Und manchmal erzählt sie ihnen Geschichten.«

Myrie schloss die Augen, atmete einige Male tief durch und fing sich wieder. »Lebt sie? Weißt du das?«, fragte sie.

»Zuletzt wurde sie von uns in einem der Küstengebirgsstreifen, den Ampen, im Nordwesten Maerdhas gesichtet. Ich habe kein gutes Zeitgefühl, aber mehr als zwei Jahre ist das nicht her.«, sagte der Drache grübelnd.

Myrie fragte sich, ob es sie verwundern sollte, dass Drachen ihre Mutter beobachteten. Und gleichzeitig verknotete sich etwas in ihrem Hals. Sie bekam schlechter Luft. Sie musste raus. Sie fand es furchtbar, sie hätte gern mehr erfahren. Aber es war ihr zu viel. Sie drängte sich an Merlin vorbei, der ihr Platz machte, sich dann hastig von Smock verabschiedete und ihr folgte.

Draußen setzte sie sich in den Fluss und ließ die Sonne ihre nackten Oberarme aufwärmen. Sie setzte sich mit Kleidung in den Fluss.

»Willst du allein sein?«, fragte Merlin.

Myrie schloss die Augen um zu antworten. »Es ist mir nicht wichtig. Du kannst gern noch einmal zurückgehen.«, sagte sie.

Merlin zögerte, dann tat er es.



Er holte sie wenige Stunden später ab. Sie war erschöpft und folgte ihm, nicht umgekehrt. Es war selten so herum. Normalerweise, wenn jemand vorn lief, war sie es. Sie rasteten auf einem großen, glatten Stein, auf dem dieses Mal Merlin Feuer machte, bevor er Abendessen zubereitete. Dann spielte er auf seiner Fagote. Myrie schloss die Augen und lauschte der Musik und dem Fließen des Wassers im Hintergrund. Schließlich legte sie sich auf den Rücken, um weiter zu entspannen und zu genießen.

Sie wachte unter einem klaren Sternenhimmel auf und beobachtete Satelliten auf ihren Bahnen, kleine leuchtende Punkte, wie Sterne, die sich aber rasch und gleichmäßig bewegten.

Merlin hatte aufgehört zu spielen, aber als sie sich zu ihm umwandte, stellte sie fest, dass er nicht schlief. »Kannst du dem Ausflug trotzdem etwas abgewinnen, auch wenn dich Ereignisse wie die Begegnung mit Smock oder der Kuss so sehr anstrengen?«, fragte Merlin.

Myrie nickte. Sie strich ihm mit dem Daumen über die Wange. »Ich finde es sehr schön.«, sagte sie. »Ich mochte vielleicht den Kuss nicht, aber das drum herum schon. Ich mochte, was ich kurz davor gefühlt habe.«

Merlin lächelte. »Das erleichtert mich.«, sagte er.

Sie sahen sich einen Moment still an. Merlin wirkte entspannter, fand Myrie. Sie lächelte auch und es war einfach schön. Dann wanderte Myries Blick dorthin, wo seine Hand auf dem Stein lag und ein schwaches, hellblaues Leuchten fiel ihr auf. »Du hast zuvor sehr aufgepasst, dass das nicht passiert, oder?«, fragte sie.

Merlin nickte. »Ich will das nicht.«, sagte er.

Sie löste ihren Blick von dem Phänomen. Sie hätte schon interessiert, wie es dazu kam, aber sie wollte nicht fragen. Stattdessen blickte sie Merlin wieder ins Gesicht. »Mist.«, sagte sie.

Merlin nickte und grinste breit. »Es kommt durch einen Stoff, der mit

Schweiß aus der Haut austritt, eine Stoffwechselstörung. Der Stoff reagiert mit sehr kleinen Pilzen, die sich auf den allermeisten Gebirgssteinen wild vermehren, und fluoresziert dann.«, erklärte er.

»Hat es weitere Auswirkungen auf dich?«, fragte sie. Sie überlegte, wenn er schon selbst davon zu erzählen anfing, dann durfte sie vielleicht auch fragen.

Merlin schüttelte den Kopf. »Keine gesundheitlichen. Es ist völlig ungefährlich. Es tritt einfach nur sehr selten auf. Man glaubt heute, dass Personen wie Gann d'Alpha oder Saurumon aus den Ringkönigchroniken diese Mutation hatten, und sie einfach als Special Effect genutzt haben, um sich als Zauberer darzustellen.«, erklärte er.

»Indem sie besonders viele Pilze auf einem Stein gesammelt haben, und ihn dann im passenden Moment zum Leuchten gebracht haben?«, mutmaßte Myrie nachdenklich.

»So ungefähr.«, bestätigte Merlin.

Myrie drehte sich auf den Rücken und dachte nach. Sie versuchte, sich in Merlin hineinzusetzen, das Gefühl nachzuvollziehen, aus dem er nicht wollte, dass es andere Leute wüssten. Es fiel ihr nicht schwer, einen möglichen Grund zu finden.

»Meine Eltern haben es natürlich herausgefunden.«, sagte er und stockte, dann fuhr er fort: »Sie fanden es total besonders und meinten, aus mir würde mal jemand sehr Einflussreiches werden. Sie haben mich dann kleiner Zauberer genannt. Sie tun es bis heute. Ich hasse das.«

»Hast du es ihnen gesagt?«, fragte Myrie. Sie rechnete damit. Sie wollte es trotzdem wissen.

»Ja. Oft.«, bestätigte Merlin. »Ich glaube, sie glauben mir das nicht.«

»Bist du auch deshalb nicht gern zuhause?«, fragte Myrie leise.

»Auch deshalb. Es ist aber eben nur ein Aspekt. Ich möchte viel lieber als etwas Besonderes angesehen werden für Dinge, für die ich etwas kann.«, sagte er.

»Musik.«, schlug Myrie vor.

Merlin strich ihr über die Schläfe, sehr sanft, und sie fühlte es noch lange nach. »Zum Beispiel.«, sagte er. »Vielleicht vor allem.«

»Du machst schöne Musik.«, sagte Myrie. »Sie erzählt auch immer etwas aus dir.«

»Ich habe dich lieb.«, antwortete Merlin.

Myrie schloss die Augen und lächelte. Sie wusste es eigentlich schon, aber es fühlte sich trotzdem nach etwas sehr Großem an und sie dachte erst gar nicht daran, zu sprechen.

Sie beobachteten still die Sterne. Dann nahm Merlin sie vorsichtig in den Arm. Er begann ein Gefühl dafür zu bekommen, wann es für sie in Ordnung war, und was ihr gut tat, stellte sie fest.



Myrie wachte dieses Mal nach Merlin auf. Er dehnte und streckte sich, als sie die Augen aufschlug. Myrie musste unwillkürlich grinsen. Es war sicher nicht sehr bequem für ihn gewesen. Er hatte nicht einmal den Schlafsack ausgepackt, sondern einfach auf dem kalten Stein geschlafen. Myrie stand auf und rubbelte ihn, rieb an den Stellen, die sich nach verhärteten Muskeln anfühlten. Merlin gab Geräusche von sich, die gleichzeitig gequält und behaglich klangen, ein bisschen wie Ahna klang, wenn Myrie es bei ihr tat. Aber bei Merlin war es etwas völlig anderes. Er hatte weniger Körpermasse. Sie konnte leichter erfühlen, wo die Knochen waren, und das Bindegewebe war fester.

»Erzählst du das mit der Genmutation niemandem?«, bat Merlin, als sie aufgebrochen und gerade wieder in ein gemütliches Tempo verfallen waren.

Myrie nickte. Dann zögerte sie. »Zählt Omantra?«

»Omantra ist in Ordnung.«, räumte Merlin ein. »Omantra sagt ja niemandem etwas weiter.«

Myrie nickte. Das war etwas, auf das man sich bei Omantra wirklich verlassen konnte.

»Du hast auch ein Geheimnis, das mich beschäftigt.«, sagte er.

Myrie blickte ihn überrascht an. »Habe ich?«

»Esme.«, sagte Merlin.

Myrie blickte rasch auf den Boden.

»Du willst darüber nicht reden.«, stellte er fest.

Myrie zögerte. »Noch nicht.«, sagte sie.

Sie fühlte sich unbehaglich. Sie hatte Esmes Namen Merlin gegenüber erwähnt, bevor sie Esme in der Küche getroffen hatte und sie ausgemacht hatten, dass Myrie vielleicht erfahren könne, warum Esme im Zimmer gewesen war, wenn sie den anderen nicht von der Doppelidentität erzählte. Sie hatte sich seit dem keine Gedanken darüber gemacht. Vielleicht fand sie es auch insgesamt eigentlich gar nicht gut, nicht mit der Spielgruppe darüber zu sprechen, selbst wenn sie deswegen an weniger Informationen gelangen würde. Aber auf der anderen Seite hatte sie auch ein gewisses Bedürfnis Esme zu schützen.

»Erpresst dich jemand?«, fragte Merlin.

Myrie schüttelte den Kopf.

War das bereits darüber sprechen? Brach sie jetzt bereits den Vertrag?

»Das ist gut.« Merlin sprach ernst dabei. »Aber gerade nach der Geschichte mit Daina und Sarina, und der Diskussion über Offenheit in der Spielgruppe solltest du dir überlegen, ob es nicht besser ist, dann darüber zu reden.«

Myrie nickte. Das unbehagliche Gefühl verstärkte sich.

»Ist es so etwas wie Bestechung?«, fragte Merlin.

Myrie nickte wieder. Dann zuckte sie zusammen. Sie wollte eigentlich gar nicht reagieren.

»Vielleicht haben wir Glück. Ich hatte inzwischen viel Zeit, um nachzudenken. Meine Theorie kommt mir gar nicht so unwahrscheinlich vor. Vielleicht trage ich sie einfach vor, und du kannst dich dann womöglich gar nicht dagegen wehren, dich zu verraten.«, schlug er vor.

Myrie zögerte. Der Vorschlag, sie könne sich quasi absichtlich ausversehen verraten, behagte ihr nicht. Es kam ihr unehrlich vor. Aber auf der anderen Seite war sie sehr neugierig.

»Ich verspreche nicht, dass ich reagiere.«, entschied sie sich schließlich.

Merlin grinste. »Einverstanden.« Er holte tief Luft, bevor er weiter sprach. »Du warst dir ziemlich sicher, dass Esme in Fork war, während des Spiels. Esme nimmt also wahrscheinlich am Spiel teil. Ich habe mich gefragt, welche Person am ehesten dafür in Frage kommt, Esme zu sein, und bin auf Erin gekommen. Er hatte dir damals diese Nachricht geschickt, er hat dich verteidigt, er hat eine ähnliche Statur und vielleicht sogar ähnliche Bewegungen. Du würdest so etwas erkennen, glaube ich.«, fing er an.

Myrie reagierte kaum merklich, aber sie hielt für möglich, dass Merlin die Bestätigung doch wahrnahm.

»Wenn dich Esme besticht, dann habe ich mich gefragt, womit. Ich denke, wahrscheinlich mit einem Wissen, dass Esme dir vielleicht geben würde, wenn du nicht verrätst, dass Esme auch Erin ist.«, fuhr Merlin fort. Er blickte Myrie von der Seite an. »Hast du das Wissen schon?«

Myrie schüttelte den Kopf. Sie wusste beim besten Willen nicht, wie er bei ihr abgelesen haben könnte, dass es sich um ein Wissen handelte. Dann fiel ihr ein, dass es auch sein könnte, dass er das gerade durch diese Frage herausgefunden hatte und gar nicht schon zuvor. Sie fühlte sich an Lunoschs Fragestrategie erinnert und musste grinsen. Mit Merlin war es etwas ganz anderes. Es war ja nicht unbedingt schädlich für sie, wenn er etwas herausfände, und sie hatten es zuvor abgesprochen.

»Wusstest du, dass es ein Wissen ist, bevor du gefragt hast, ob ich es schon hätte?«, fragte sie trotzdem.

Merlin schüttelte grinsend den Kopf. »Alles weitere ist spekulativer. Es hat mich viel Zeit gekostet, bis ich auf diese Gedanken kam. Es ist mir aufgefallen, dass du, besonders, wenn du müde oder gestresst bist, Personen immer noch an Gerüchen spontan wiedererkenntst. Ich kann mir vorstellen, dass das Bettzeug nach Esme gerochen hat.«, sagte Merlin.

Dieses Mal nickte Myrie tatsächlich unwillkürlich.

Merlin grinste. »Das war der Teil, bei dem ich mir am wenigsten sicher war.«, sagte er. »Nun ja. Mir kam dann in den Sinn, dass es an diesem einen Abend für dich nach etwas Fremden im Zimmer gerochen hat. Ein Geruch, der Sarinas Hosen ähnlich war. Und Esme trägt Hosen aus derselben Herstellung.«, kam Merlin zum Schluss.

Es verstörte Myrie beinahe, wie gut er das alles hatte herleiten können. Vor allem, wenn er selbst den Geruch nicht wahrnahm. Aber vielleicht nahm er eben stattdessen das Detail wahr, dass es Hosen aus derselben Herstellung waren, etwas, worüber sich Myrie keineswegs so sicher gewesen wäre.

»Es würde auch passen, weil Esme alias Erin sehr gut Sicherheitslücken aufspüren kann. Wir wissen ja von Erin selbst, dass er dich im Speisesaal fixiert hat, dass er wahrscheinlich dafür verantwortlich ist, dass unser Gesprächskanal abgehört wurde, und er wahrscheinlich auch die Person ist, die damals das Gespräch zwischen Ærenik und Bjork abgehört hat. Wobei die beiden letzten Umstände wohl auf der gleichen Sicherheitslücke beruhen.«, erklärte Merlin.

Myrie nickte zaghaft, als sie feststellte, dass sie damit nichts Neues verriete.

»Falls es bei deinem Schweigevertrag um den Besuch in unserem Zimmer geht, so hätte ich dafür auch eine Theorie.«, sagte Merlin.

Myrie blickte überrascht auf.

»Daina und du kamt an dem Abend aus Fork zurück.«, leitete Merlin ein. »Du warst verwantzt und ihr habt euch überlegt, ihr entwanzt euch mal. Das wurde natürlich abgehört. Den Abhörenden war klar, dass deine Wanze entdeckt würde. Der Rest der Spielgruppe war kalkulierbar länger in Virtualitäten. Das ließe sich sehr einfach überwachen. Esme hätte also kein Problem gehabt, einen gewissen Zeitrahmen in unserem Zimmer zu verbringen. Weißt du nicht, was Esme da gemacht haben könnte?«

Myrie schüttelte den Kopf und grübelte. »Irgendetwas gesucht?«, fragte sie nachdenklich. »Verwanzt hat die Person ja nicht, es sei denn

du erzählst mir, dass es doch vielleicht Wanzen gibt, die nicht auffindbar sind.«

»Wenn sie hätte verwanzen wollen, hätte sie das zu einem Zeitpunkt gemacht, nachdem sie mitbekommen hat, dass Daina und du eine Entwanzung plant?«, fragte Merlin.

Myrie runzelte die Stirn. »Ich mag nicht, dass du mich quasi prüfst, ob ich schlau genug bin, um auf etwas zu kommen, was du längst weißt.«, sagte sie.

»Oh, tut mir leid. Mein Plan war eher herauszufinden, ob du zum gleichen Schluss kommst.«, sagte er. »Weil ich mir eben nicht ganz sicher bin.«

Als er ausholte, um zu antworten, hob Myrie die Hand und er schwieg. Plötzlich hatte sie doch Ehrgeiz. Sie schloss einen Moment die Augen.

»Esme hat entwanzt.«, sagte sie schließlich. »Damit wir im Zimmer keine Wanzen finden.«

Spektrum

Merlin und Myrie kehrten am folgenden Nachmittag wieder in der Schule ein, und nachdem sie noch einmal gemeinsam gegessen hatten, suchten sie die übrige Spielgruppe in ihrem gemeinsamen Trainingsspielraum auf. Als sie in der Virtualität eintrafen, in die Daina sie einlud, war es ihr Zimmer. Sie hatte es umgestaltet und es war dadurch unangenehm unübersichtlich geworden. In der Mitte stand ein großer, runder Tisch mit Loch darin. Die physikalische Representation des Tisches betraf nur den Oberkörper. Hob man die Arme, konnte man einfach hindurchgehen. In die Tischplatte waren würfelförmige Vertiefungen eingelassen, in denen Miniaturen der letzten zwei Virtualitäten betrachtet werden konnten. Myrie erkannte nur eine der beiden. Sie warf einen genaueren Blick in einen der Würfel und entdeckte sehr klein Hermen und Theodil darin.

Aber eh sie irgendwelche weiteren Details ausmachen konnte, hielt Daina sie auf. »Wir haben uns überlegt, dass ihr, wenn ihr zurück seid, erst einmal unvoreingenommen zu zweit in die Virtualitäten geht und schaut, wie ihr sie lösen würdet.«, sagte sie. »Sofern ihr einverstanden seid.«

Hätte Myrie sie nicht nun schon ein wenig gekannt, hätte sie Dainas Wut vielleicht gar nicht wahrgenommen. Sie war nicht laut und beschwerte sich auch nicht. Das überraschte Myrie. Bislang hatte Wut oder Sauersein nicht zu den Emotionen gehört, die Daina verbarg. Sie war sich dennoch sicher, die Nuancen richtig zu erkennen. Es beschäftigte sie, aber sie überlegte, Daina nicht jetzt vor den anderen darauf anzusprechen, sondern später. Dann kam ihr in den Sinn, dass sie wieder zurück in der Schule waren, und sie nicht mehr die Nächte zu zweit, sondern stattdessen zu sechst in ihrem

Zimmer verbringen würden. Es würde vielleicht schwierig werden, Daina allein zu erwischen. Aber es wäre sicher auch nicht unmöglich.

Jetzt erstmal betrat sie mit Merlin ein weiteres Mal die Virtualität mit der Zeitschleife. Ihr gefiel der Vorschlag, sie zunächst zu zweit zu erforschen.

Es war nicht der Stand der Virtualität, den sie am Ende der ersten Spielwoche beendet hatten, sondern ein frischer Stand. Sie erschienen nicht einmal am gleichen Ort, an dem sie beim ersten Betreten gelandet waren.

»Interessant.«, äußerte Merlin. »Landen wir beim Betreten der Virtualität immer an neuen Stellen? Also wenn wir sozusagen durch einen der Eingänge hereinkommen.«

»Nein. Es sind sieben. Wenn ihr wollt könnt ihr sie durchhopsen.«, antwortete Daina.

»Beobachtest du uns in einem der Löcher?«, fragte Myrie.

»Nein, über Video. In den Löchern schaue ich mir alte Aufnahmeschnipsel an, die wir interessant fanden.«, entgegnete Daina.

»Ich wäre dafür, sie einmal durchzuhopsen.«, antwortete Merlin, »Wie siehst du das Myrie?«

»Ich habe eingerichtet, dass ihr sie durchhopst, wenn ihr schnipst.«, erklärte Daina.

»Danke!«, rief Merlin und lächelte. Er blickte Myrie an.

Sie wusste nicht so genau, was sie sagen sollte, aber sie hatte nichts dagegen, die Orte alle anzusehen, solange sie es nicht zu schnell taten, also nickte sie. Merlin schnipste und verschwand. Das beantwortete Myries ungestellte Frage, ob sie auf ein Schnipsen beide den Ort wechseln würden, oder nur die Person, die jeweils schnipste. Sie tat es ebenfalls und landete neben Merlin. Merlin blickte sich um und schnipste direkt wieder. Myrie dagegen sah sich langsamer um. Sie schaute in die Karte, wo sie sich befand. Die Karte war inzwischen vollständig, was Myrie nicht verwunderte. Sie fragte sich, ob sie zurückspringen könnte, und probierte die Schnipsgeste rückwärts zu formen. Sie wollte wissen, wo sie zuvor auf der Karte gewesen war. Zu ihrer Überraschung funktionierte es beim zweiten Versuch.

»Hast du gerade gesehen, was ich vorgehabt habe, und es eingerichtet, oder geht so etwas einfach?«, fragte Myrie und wandte sich dabei direkt an Daina.

Daina reagierte nicht sofort. In der Zeit, bis Daina etwas sagte, schaute Myrie in die Karte und erkannte, dass beide Orte nahe der Hauptstraße gelegen waren. Außerdem könnte es mit diesen zwei Punkten schon passen, dass es sieben gleichmäßig verteilte Punkte nahe der Hauptstraße geben könnte.

»Ich habe nichts getan, aber gerade mal in der Aufnahme nachgeschaut, was du meinst. Es gibt ein Modul mit Namen Smart Gesture Guessing, das ich aktiviert habe.«, erklärte Daina. »Das versucht noch nicht vorhandene Gesten gut zu interpretieren und zu befolgen. Oft ist das sehr hilfreich, manchmal macht es aber auch sehr absurde Dinge.«

Myrie ließ sich von Omantra die niederelbischen Worte übersetzen. Sie hießen in etwa intelligentes Gestenerraten. Sie nickte. »Ich habe ein bisschen Angst davor, aber ich glaube, ich mag es auch.«, sagte Myrie.

»Du kannst es dir deaktivieren, wenn du es nicht willst.«, erklärte Daina kurz angebunden.

Myrie blickte sich um und versuchte Ähnlichkeiten zwischen den beiden Orten zu finden, an denen sie nun gewesen war. Sie hopste ein paar Mal hin und her, aber musste feststellen, dass sie so unkonzentriert war, dass es keinen Zweck hatte. Es beschäftigte sie doch, dass Daina so knapp und geschäftlich sprach, was sie in dieser Art sonst nicht tat. »Du bist sauer, Daina, oder?«, fragte sie also vorsichtig.

Dainas Zögern war dieses Mal weniger lang. »Lass uns später darüber reden.«, sagte sie.

Myrie schloss kurz die Augen. So sicher sie sich auch gewesen war, diese indirekte Bestätigung ihrer Vermutung löste ein plötzliches und starkes Gefühl des Unbehagens in ihr aus. Sie vermutete auch, verantwortlich dafür zu sein, dass Daina sauer war. »Treffen wir uns irgendwann zu zweit dafür?«, fragte sie.

»Gern!«, antwortete Daina und Myrie konnte eine Spur Freude in der Stimme wahrnehmen. »Hast du deinen Spielraum noch?«

»Ja.«, antwortete Myrie.

»Wenn du magst, können wir uns da treffen, wenn wir mit dem Training für heute durch sind.«, schlug Daina vor.

»In Ordnung.«, sagte Myrie.

Sie überlegte, dass sie dadurch vielleicht zugestimmt hatte, das gesamte Training heute durchzuhalten. Eigentlich hatte sie meistens mit kleinen Unterbrechungen durchgehalten, aber sie hatte es sich nie so strikt vorgenommen. Dieses Vorhaben fühlte sich ein bisschen unbehaglich an, aber sie wollte es trotzdem.

Sie schnipste ein weiteres Mal rückwärts und gelangte an einen neuen Ort. Dort sah sie sich wieder um. Aber abgesehen davon, dass sie alle nahe der Hauptstraße lagen, unterschieden sich die drei Orte sehr. Nun, es waren überall Häuser mit zu schmalen oder zu niedrigen Türen. Aber an einem der Orte wirkte alles eher alt und dunkel, am zweiten war alles grell bunt und am dritten wirkten die Häuser besonders krumm und schief. Die Häuserkanten waren wellig und Myrie erinnerte es unwillkürlich an die Virtualität mit der Wiese. Sie näherte sich den welligen Kanten und berührte sie, strich mit der Hand darüber, aber sie waren massiv und fest. Eine Veränderung der Schatten ließ sie herumfahren. Merlin war aufgetaucht. »Du hast mich überholt, ohne dass ich es gemerkt habe.«, sagte er.

»Ich bin rückwärts gehopst.«, widersprach Myrie.

Merlin grinste. »Hast du was rausfinden können?«, fragte er.

Myrie schüttelte den Kopf. »Wenn man davon absieht, dass alle drei Orte bisher nahe der Hauptstraße sind und vielleicht mit den übrigen ein gleichseitiges Siebeneck auf der Karte ergeben könnten.«, sagte sie.

»Das ist doch schon was. Das habe ich nicht rausgefunden. Du hast da so eine oft vorteilhafte Neigung auf Karten zu schauen.«, meinte Merlin.

»Mir ist was anderes aufgefallen.«

»Und zwar?«, erkundigte sich Myrie.

»Jeder der Spawnpunkte war vor einer einfarbigen Tür in einer kräftigen Farbe.«, sagte Merlin.

Myrie runzelte die Stirn und versuchte sich zu erinnern. Aber sie konnte es nicht. Es waren zu viele Eindrücke gewesen, um sich das eine Detail zu merken. Sie konnte sich nicht so richtig vorstellen, dass es in der eher düster wirkenden Gegend so gewesen war und hopste zurück. Aber Merlin hatte recht. Als sie dort auftauchte, stand sie vor einer auffällig roten Tür. Merlin erschien nur einen Moment später.

»Wenn es nur wenige so kräftig bunte, einfarbige Türen gibt, dann könnten es Ausgänge sein.«, überlegte Myrie.

»Es gibt in der ganzen Virtualität nur sieben so prägnant einfarbig bunter Türen.«, sagte Daina.

Myrie zuckte. Während der Spielwoche hatte sie permanent irgendwelche Stimmen gehört, aber nach der Woche mit Merlin war sie nicht mehr daran gewöhnt.

»Klingt, als hättest du recht.«, stellte Merlin fest und lächelte.

Myrie wandte sich um und schritt zur roten Tür. Es war eine von den schmalen. Sie hätte eine Hand hindurchstecken können und das auch nicht einmal quer. Sie fragte sich, ob es Teilnehmende gab, deren Hände zu dick wären, aber selbst Lyria Rune hätte wohl ihre Finger hier hindurchstecken können.

In die Tür war etwa mittig etwas eingelassen, das aus der Ferne wie ein Guckloch mit Linse gewirkt hatte. Es hatte auch aus der Nähe Ähnlichkeiten mit so etwas, aber das Glas war rot und hatte eine wenig glatte Struktur. Man konnte nicht hineinsehen.

»Ein Kristall?«, mutmaßte Merlin.

»Oder einfach wieder ein nur seltsam dargestelltes Guckloch mit Linse.«, meinte Myrie.

»Spion nennt sich so etwas. Aber dieser Teil der Virtualität hier ist gar nicht so seltsam dargestellt.«, sagte Merlin.

Myrie drehte sich wieder um, um diese Tür mit anderen Türen zu vergleichen. Merlin ging ihr aus dem Weg und folgte ihr dann. Keine

weitere Tür in der Gegend hatte einen Spion und Daina teilte ihnen bald mit, dass es keine weiteren Türen mit so einem eingelassenen Gegenstand in der gesamten Virtualität gab. Die eingelassenen, glasartigen Konstrukte der anderen sechs Türen dieser Art hatten auch jeweils die Farbe der Tür. Es gab neben der roten eine lila, eine cyanfarbene, eine blaue, eine grüne, eine gelbe und eine orange Tür.

»Wieso kommen wir eigentlich jetzt so schnell auf so etwas, aber während der Spielwoche nicht?«, fragte Myrie.

»Weil wir hier über alle Spawns hopsen konnten und weil Daina uns manchmal was verrät.«, erklärte Merlin. »Was haben wir jetzt vor?«

»Ich weiß nicht, wieder probieren in ein Fenster zu gelangen?«, schlug Myrie vor.

»Klingt gut, aber ist auch mit viel Wartezeit verbunden. Meinst du, wir gehen in der Wartezeit mal in die Mitte der Virtualität?«, fragte Merlin.

Myrie zuckte mit den Schultern. »In Ordnung.«, meinte sie.

Sie suchten sich also ein Gebäude aus, bei dem wieder ein Fenster auf Kipp stand, und stellten sich an die Wand. Sie waren nur zu zweit, daher konnten sie sich nicht einmal stapeln und würden voraussichtlich mindestens drei Durchläufe benötigen. Sie stellten sich mit etwas Abstand zur Wand auf. Myrie überlegte, dass sie dann nicht so leicht von der Wand des Hauses wegkippen könnten, was zuletzt manchmal ein Problem gewesen war.

Nachdem sie dort eine Weile gestanden hatten, machten sie sich auf in die Mitte der Virtualität, zum Mittelpunkt des gleichseitigen Siebenecks. Denn es stellte sich heraus, dass die Spawns tatsächlich die Ecken eines solchen bildeten. Sie brauchten eine Viertelstunde, bis sie dort eintrafen, und was sie vorfanden, war tatsächlich nicht ganz uninteressant. Es war eine Art Tempel. Sieben schwarze Säulen stützten ein Dach, das zur Mitte hin spitz zulief. Mittig unter dem Dach stand ein siebeneckiger Altar und aus diesem leuchtete weiß ein Lichtstrahl an die Decke. Das Dach war ebenfalls schwarz und schluckte das Licht. Es war der symmetrischste Teil der Virtualität, den Myrie bislang gesehen hatte.

»Ich glaube, dein Gefühl, in die Mitte zu gehen, war gut.«, überlegte Myrie.

Merlin grinste schelmisch. Myrie war sich inzwischen immer öfter sicher, diesen Ausdruck wiederzuerkennen. Ihr war noch nicht ganz klar, was er bedeutete. Es hatte etwas Belustigtes an sich. Irgendwann würde sie genauer nachfragen, aber gerade war ihr Kopf zu voll mit anderen Dingen.

»Was wir jetzt brauchen, ist ein Spiegel.«, sagte Merlin.

Myrie schloss die Augen und versuchte sich daran zu erinnern, ob sie schon einmal einen Spiegel in dieser Virtualität gesehen hatte. Dann nickte sie vorsichtig. »Gar nicht furchtbar weit von hier. Moment.«, sagte sie. Sie erinnerte sich daran, dass ein Ziegel gespiegelt hatte, relativ am Anfang, als sie die Virtualität kennen gelernt hatte. Aber das war nicht alles. »Die Waggons haben Außenspiegel.«, erinnerte sie sich.

»Und du weißt jetzt, dass einer davon gerade nicht allzu weit von uns ist?«, fragte Merlin. »Beeindruckend!«

»Nein. Also, doch. Die Waggons sind alle etwa eine Viertelstunde von uns entfernt. Sie fahren auf der Hauptstraße, und die ist etwa gleichmäßig um uns herumverteilt. Aber zuerst habe ich mich an einen spiegelnden Ziegel erinnert, den ich noch relativ am Anfang gesehen hatte.«, berichtete Myrie, zeigte in die entgegengesetzte Richtung, aus der sie gekommen waren, und ergänzte: »Ungefähr eine fünftel Stunde in die Richtung.«

»Ein Spiegelziegel oder Ziegelspiegel.«, sagte Merlin.

Myrie musste grinsen. »Aber es gibt auch noch im Wald einen Baum mit Spiegelblättern.«, erinnerte sie sich. »Also nicht ganz klassisch wie Spiegel, sie waren grün, wie Blätter das oft sind, aber sie spiegelten.«

»Interessant.«, sagte Merlin und wirkte dabei so, als hätte er eine Erkenntnis gewonnen.

Myrie blickte ihn fragend an.

»Du weißt nicht zufällig, ob man die Spiegel mitnehmen konnte?«, fragte Merlin.

Myrie schüttelte den Kopf.

»Fällt dir noch was Spiegelndes auf dem Weg zurück zur roten Tür ein?«, fragte Merlin.

Myrie schloss erneut die Augen und versuchte sich zu erinnern, ob sie etwas Spiegelndes auf dem Weg gesehen hatte, aber schüttelte wieder den Kopf.

»Lass uns trotzdem zurück gehen. Wir verpassen uns sonst.«, meinte er.
»Vielleicht einen anderen Weg, als wir gekommen sind. Vielleicht finden wir ja dann zufällig einen Spiegel.«

Myrie nickte, drehte sich um und schritt voran.

»Du findest einen Weg, darauf kann ich mich verlassen, oder?«, fragte Merlin.

»Ja. Du nicht?«, fragte Myrie überrascht. »Wir haben doch eine Karte.«

»Ich wollte dir auf dem Weg erklären, was ich denke. Ich kann also schon, aber es ist einfacher, wenn ich dir einfach folge.«

Myrie verstand und nickte.

»Also wir haben sieben Türen mit was Kristallartigem darin. Nennen wir es einfach erstmal Kristall. Und wir haben einen Lichtstrahl in der Mitte. Meine Idee ist, den Lichtstrahl mit Spiegeln umzulenken, sodass er auf den Kristall einer Tür trifft.«, erklärte Merlin.

Myrie nickte. Tatsächlich hatte sie schon den Gedanken gehabt, dass Merlin das denken könnte, als er nach einem Spiegel gefragt hatte. Aber sie neigte auch dazu, zu oft um die Ecke zu denken, und war sich bis gerade nicht sicher gewesen, ob dieser Gedanke Resultat davon gewesen war.

Sie musste grinsen, weil das Licht sicher auch um viele Ecken gerichtet werden müsste.

»Nun, dann sprachst du von grünen Spiegelblättern. Das hat mich auf die Idee gebracht, dass diese Spiegel dann wahrscheinlich die Rotanteile aus dem Licht herausfiltern würden und entsprechend weitergerichtetes Licht dann nur noch die grüne Tür öffnen könnte.«, kam Merlin zum Schluss.

»Oh, das mag ich!«, sagte Myrie grinsend.

»Ich auch!«, bemerkte Merlin. »Wobei die Idee an sich nicht neu ist.

Ich habe schon einmal ein Spiel gespielt, in dem es um verschiedenfarbiges Laserlicht ging, das gemischt oder gefiltert werden konnte.«

»Oh, zeigst du mir das vielleicht irgendwann?«, fragte Myrie.

»Sehr gern!«, sagte Merlin mit einem breiten Grinsen im Gesicht. Er blieb stehen und sah Myrie an.

Sie blieb einen Augenblick später stehen und wandte sich zu ihm um.

»Ich bin gerade sehr glücklich! Darf ich dich fest umarmen?«, fragte er.

Myrie zögerte einen Moment, dann nickte sie. Merlin schien kurz verunsichert, aber als Myrie lächelte, kam er doch die zwei Schritte auf sie zu und drückte sie fest. Myrie wandt ihre Arme unter seinen weg und schlang sie auch um ihn. Ihr wurde bewusst, dass sie sich in einer getesteten Virtualität befanden und sie drückte so fest, dass es Merlin in der Realität sicher weh getan hatte. Manchmal mochte sie Virtualitäten.

»Puh, das tat gut.«, sagte Merlin, als er die Umarmung wieder auflöste.

Dann rannten sie weiter. Merlin rannte einfach los und Myrie holte ihn mühelos ein. Sie mussten an ihrem Ziel ein wenig warten, bis ihre Vergangenheitsversionen auftauchten.

»Oh, hast du beim Laufen noch auf Spiegel geachtet?«, fragte Myrie.

»Eine der Straßenlaternen hatte unten eine gelbe Spiegelfläche. Sonst nichts.«, erwiderte Merlin.

»Ich hätte schauen sollen, ob sie lose ist.«, meinte Myrie.

»Auf dem Rückweg. Mir war lieber rechtzeitig hier zu sein. Und wir brauchen ja noch eine Iteration.«, beruhigte Merlin sie.

»Iteration?«, fragte Myrie.

»Wiederholung. Nicht ganz, so etwas Ähnliches. Eine Wiederholung an Aktionen, die sich in irgendeiner Form ergänzen oder aufsummieren oder so etwas.«, erklärte Merlin.

»Wieso kennst du so viele Wörter?«, fragte Myrie.

»Welche denn noch?«, fragte Merlin.

»Topologie.«, erinnerte sich Myrie.

»Meine Familie nutzt solche Wörter viel.«, erklärte er. »Meine Schwester mag Mathematik sehr. Da kommt so etwas vor.«

»Ich mag Mathematik auch sehr, aber kenne die Begriffe nicht.«, sagte Myrie.

»Mathematik ist ein großes Gebiet und man kann auch ganz lange darin herumbasteln, ohne diese Wörter zu benutzen. Du nutzt für Mathematik meistens einfache Worte, oder überhaupt fast gar keine. Vielleicht ist das sogar besser.«, erklärte Merlin. »Aber es kann auch sein, dass es irgendwann doch mit Fachbegriffen einfacher wird, darüber zu reden. Ich bin unsicher.«

Myrie fiel darauf nichts mehr ein, aber ihre vergangenen Versionen stellten sich nun an die Wand, sodass sie sich ohnehin nun mit anderem beschäftigen musste. Sie half Merlin mit verschränkten Fingern, so wie Lunosch es getan hatte, an ihren vergangenen Versionen hinaufzuklettern. Dann kletterte sie selbst hinauf. Da Merlin sich zur Wand gekippt einigermaßen halten konnte, und nicht glatt war, konnte Myrie auf ihn klettern und kam gerade mit den Fingerspitzen an die Fensterbank des Fensters. Myrie und Merlin beschlossen aber dieses Mal kein Risiko einzugehen. Sie verharren einfach eine Weile, sodass Myrie in der dritten Iteration sicher bis zum Fenster gelangen könnte. Erst, als ihre vergangenen Versionen unter ihnen wegschritten und sich abzeichnete, dass Merlin herunterfallen würde, stieß sich Myrie an ihm ab und hielt sich dieses Mal in der Fensterritze des gekippten Fensters mit zwei Fingern fest. Vom Fenstersims wusste sie ja nun, dass er sehr glatt war.

Myries Finger rutschten sehr langsam ab und es wirkte geradezu aussichtslos, dass sie es dieses Mal schaffen würde. Doch bevor Merlin endgültig fiel, gab er ihren Füßen nochmal einen kräftigen Schub. Sie schaffte es mit diesem Schwung und einem gezielten Zug, bei dem ihre Finger ganz abrutschten, irgendwie auf den Fenstersims zu gelangen und sich zwischen dem Ellenbogen des anderen Arms und Knie des einen Beins einzuklemmen. Sie konnte in dieser Haltung kaum atmen, aber tat es trotzdem einmal so gut es ging, um sich zu beruhigen. Dann kämpfte sie gegen die ungemütliche Lage an, bis sie sich einigermaßen sinnvoll im Fensterrahmen verkeilt hatte. Er war sehr glatt und es war alles mit großer Vorsicht und

Kraftanstrengung verbunden. Aber das Ergebnis war enttäuschend. Das gekippte Fenster war weit genug geöffnet, dass sie Finger hineinstecken konnte, aber es bewegte sich keinen Millimeter. Es war vollkommen unbeweglich und starr. Auch der Fenstergriff im Innern ließ sich nicht drehen.

»Ja, ich hatte zwar irgendwie gehofft, dass ihr etwas anderes herausfindet, aber das hatten wir auch festgestellt. Da ist nichts zu holen.«, meinte Daina.

Bevor Myrie wieder herabsprang, blickte sie sich noch einmal um, ob sie von hier oben vielleicht weitere Spiegel sehen könnte.

»Vielleicht passt das auch einfach nicht zur Virtualität.«, überlegte Merlin.

»Die Straßenlaterne dort hat von oben eine blaue Spiegelfläche.«, stellte Myrie fest, ohne auf Daina oder auf Merlin einzugehen. »Spricht was dagegen, wenn ich runterkomme?«

»Komm ruhig!«, forderte Merlin sie auf.

Myrie sprang. Sie versuchte dabei so zu springen, dass sie auf der Laterne mit der Spiegelfläche landen würde, aber es klappte nicht. Wieder bremste die Virtualität ihre horizontale Bewegungskomponente einfach sehr zügig ab. Aber sie ließ keine Zeit vergehen und kletterte auf die entsprechende Laterne. Die Spiegelfläche ließ sich nicht lösen. Auch die gelbe unterhalb der anderen Laterne nicht, die Merlin entdeckt hatte.

»Aber so rar, wie die festen Spiegel bislang sind, bräuchten wir schon ein paar, die sich mitnehmen lassen.«, meinte er.

»Eigentlich nur genau einen.«, entgegnete Myrie.

Merlin blickte sie einen Moment an. »Du hast recht! Wir bekommen dann stündlich einen quasi weiteren!«, sagte er begeistert. »Ich war gedanklich zu sehr im anderen Spiel verklebt. Da gab es keine Zeitschleifen.«

»Aber wenn es nur einen gibt, macht es das Finden natürlich noch schwieriger.«, meinte Myrie nachdenklich.

»Oder auch nicht.«, widersprach Merlin. »Wenn es nur einen gibt, dann wäre es unfair, wenn er nicht auch in der Mitte wäre.«

»Hmm.«, machte Myrie. »Vielleicht auf dem Tempel.«

Sie machten sich also zurück auf den Weg zum Tempel in der Mitte und Myrie kletterte aufs Dach. Es war nicht ganz einfach, auch hierfür musste sie auf Merlin steigen. Aber es gab Stellen, an denen Merlin seine Füße gegen Kanten im Boden stemmen konnte, und nach einigen Versuchen schaffte sie es schließlich. Auch das Dach war nicht einfach zu erklimmen. Es war glatt. Aber es gab ein Muster an dünnen Erhebungen, mit deren Hilfe sich Myrie auf die Spitze robben konnte. Die Spitze war eingedellt und in der Delle lagen zwei Spiegel.

»Hier sind zwei Spiegel!«, rief sie herunter.

»Einer ist dann aus der letzten Iteration!«, rief Merlin.

»Merlin!«, rief Myrie.

»Ja?«, fragte Merlin.

»Wir haben nun das Prinzip verstanden, denke ich, aber wir sind hier mit einer anderen Spielgruppe in der Virtualität. Wenn wir uns also mit iterativen Spiegeln unser Licht zu einer Tür lenken, dann kann die andere Spielgruppe uns das jederzeit kaputt machen, indem sie den Reset Universe Button drückt!«, rief sie vom Dach herunter.

»Stimmt!«, bestätigte Merlin. »Das ist nicht gut.« Nach einem Zögern fügte er hinzu: »Ich glaube, man würde eher von Iterationen des Spiegels reden, als von iterativen Spiegeln.«

»Man könnte dann auch gleich von vergangenen Spiegeln reden.«, meinte Myrie.

»Stimmt!«, bestätigte Merlin grinsend.

Myrie griff die Spiegel und wollte mit beiden heruntergelangen, aber der eine der beiden bewegte sich nicht.

»Es ist nur einer der Spiegel ein loser Spiegel!«, rief sie.

Dann erinnerte sie sich daran, dass ihre vergangenen Versionen auch im Prinzip fix waren.

»Das ergibt Sinn!«, rief Merlin wie zur Bestätigung, »Einer der beiden ist quasi die reinkopierte Version der Vergangenheit und ist nicht mehr beweglich.«

Myrie rutschte mit dem losen der beiden Spiegel zusammen vom Dach.

»Wollen wir?«, fragte sie.

»Können wir. Ich bin nicht sicher, ob wir sollten. Es braucht Zeit und sicher würde eine KI zügig mit den passenden Informationen die beste Lösung finden.«, meinte er. »Aber Lust hätte ich.«

»Macht mal!«, meinte Daina. »Den blauen Laternenspiegel kannten wir zum Beispiel noch nicht. Vielleicht entdeckt ihr noch ein paar Dinge.«



Tatsächlich blieb bis zum Einbruch der Nacht der blaue Spiegel das einzige noch nicht bekannte Element mit Funktion, das sie neu entdeckten. Aber sie lösten die Virtualität. Bis zur Nacht öffneten sie zwei Türen. Die blaue, und die grüne, wobei sie für letztere sogar gelbes und blaues Licht mischten. Es war spannend, fand Myrie. Sie schauten sich zuvor lange zusammen die Karte an, in denen die Spiegel eingezeichnet waren, die sie schon kannten, und beratschlagten, wie sie am besten und mit am wenigsten Wiederholungen der Zeit Licht zu den entsprechenden Punkten lenken könnten.

Myrie fühlte sich wohl dabei und vielleicht sogar wohler, als während der gesamten Spielwoche. Es gab diesen starken Zeitdruck nicht. Es gab schon ein wenig Zeitdruck, aber nicht so starken, dass sie Angst gehabt hätte, die Rätsel nicht selbst lösen zu dürfen. Und sie war froh, dass sie vielleicht im kommenden Monat eher zu genug Schlaf kommen würde.



Statt, dass sie sich vor ihrem Spielraum getroffen hätten, wartete Myrie einfach in Dainas Zimmer, weil Daina auch dort war, bis alle anderen gegangen waren und dann noch, bis Daina sich von abstrakten Ausgaben

der Virtualitäten gelöst hatte. Es war wieder Text, der über ihren Bildschirm rauschte, teils bunt, und an manchen Stellen hielt er eine Weile an. Die ganze Zeit über mit Merlin in der Virtualität war Myrie verhältnismäßig ruhig gewesen und hatte gut damit umgehen können, dass Daina mit ihr noch etwas Ernstes besprechen wollte. Nun war es plötzlich anders. Sie wollte wissen, was genau los war. Sie ahnte, dass es damit zusammenhing, dass sie weg gewesen war, aber sie wollte wissen, was Daina konkret daran auszusetzen hatte. Vielleicht würde sie sich dadurch auch nicht besser fühlen, aber vielleicht ruhiger. Sie mochte nicht, dass das Gespräch noch vor ihr lag.

»Ich glaube, ich werde da heute nicht mehr schlau draus.«, sagte Daina schließlich resigniert.

Die Bildschirme wurden auf eine Geste hin dunkel. Daina verschwand. Myrie war noch nie allein in Dainas Zimmer gewesen. Es kam ihr der Gedanke, dass sie nun in Dainas privaten Dingen herumstöbern könnte. Etwas, was sie niemals gewollt hätte, aber sie musste es trotzdem denken. Es hätte wohl wahrscheinlich nicht funktioniert. Zum einen mochte Privates, was Daina nicht teilen wollen würde, auch einfach nicht zugänglich sein, und zum anderen würde Daina sicher zurück kommen, wenn Myrie nicht bald auch die Virtualität verließ. Sie verließ die Virtualität.

»Ich habe noch einmal nachgedacht.«, sagte Daina, als sie ihren gemeinsamen Spielraum verließen. »Du warst doch Mal mit Sarina im Wald in einer Hütte, die ihr selbst gebaut habt.«

Myrie nickte und blickte Daina von der Seite an.

»Wollen wir da die Nacht verbringen?«, fragte Daina.

Myrie überlegte kurz, nickte wieder, dann überlegte sie wieder.

»Hast du einen Schlafsack?«, fragte sie.

»Nein.«, antwortete Daina. »Passen wir zu zweit in deinen?«

»Nein. Also vielleicht passen wir zusammen darunter.«, überlegte Myrie. »Aber wir könnten Merlins leihen, oder zur Not komme ich auch ohne aus. Beim Schlafen habe ich ganz gern eine Zudecke, das fühlt sich ohne komisch an. Aber für eine Nacht wäre das in Ordnung.«

»Ich habe eine Decke, die wir mitnehmen können.«, erwiderte Daina.



Myrie wartete unter ihrem Zimmer auf Daina. Sie hatte es nun ungefähr zwei Wochen nicht mehr gesehen, aber sie hatte keine Lust, hineinzugehen und direkt wieder hinaus. Daina tauchte wenig später mit einer eingerollten Decke unter dem Arm wieder auf.

Myrie führte Daina durch den Wald zu ihrer Hütte. Sie war sich nicht sicher, in welchem Zustand sie wohl jetzt sein würde, aber sie hatte sich damals Mühe gegeben sie haltbar zu bauen. Einiges der Abdeckung fehlte und ein eingefädelter Zweig hatte sich gelöst, aber im Wesentlichen war sie noch intakt. Myrie reparierte es notdürftig. Sie war aber auch müde und es war einigermaßen trocken. Daina hatte sich auf dem Weg bemüht zu erklären, was sie gerade versuchte, aus den abstrakten Spielausgaben zu lernen. Es ging dabei darum, dass sie sich jedes Detail der Zeitvirtualität ansehen wollte, um alle Spiegel zu entdecken, aber ohne, dass eine wirkliche Person aus ihrer Spielgruppe alles abgehen müsste. Vor allem ging es dabei um Spiegel an nicht leicht einsehbaren Stellen, wie jene auf dem Laternenpfahl. Nun blickte sie sich neugierig in der Hütte um und als Myrie mit der Reparatur fertig war, legten sie sich zusammen hinein, die Gesichter einander zugewandt. Dainas Gesicht machte einen eher glücklichen als sauren Eindruck, stellte Myrie fest. Daina schwieg. Myrie mochte beides eigentlich, aber nur eigentlich.

»Warum warst oder bist du sauer?«, fragte sie direkt heraus.

»Hast du wirklich gar keine Ahnung?«, fragte Daina.

»Eine Ahnung schon.«, antwortete Myrie.

»Und?«, bohrte Daina.

»Ich war während einer Phase weg, in der du eigentlich wolltest, dass wir gemeinsam trainieren.«, antwortete Myrie.

Daina kniff die Augen zusammen. »Noch etwas?«, fragte sie.

Myrie überlegte, aber ihr fiel nichts ein, also schüttelte sie den Kopf.

»Eigentlich bin ich nicht einmal böse, dass du weg warst.«, sagte Daina. »War ich anfangs schon, jetzt aber nicht mehr. Auf gewisse Weise gebe ich Hermen recht. Ich wusste am Anfang nicht die Details, wie du funktionierst, und ich glaube, ich habe dich viel überlastet, und das tut mir leid. Du brauchtest Auszeit, oder?«

Mit so einer Antwort hatte Myrie ganz sicher nicht gerechnet. Sie reagierte erst gar nicht, weil sie so überrascht war, und weil es sich schön anfühlte, dass Daina sich diese Gedanken gemacht hatte. Auch wenn sie nicht so genau wusste, wie sie Hermen in die Sache einordnen sollte. Sie nickte zögerlich. »Ich brauchte das. Aber warum warst du dann sauer?«, fragte sie.

Dann kam ihr plötzlich eine Erinnerung daran, dass Daina sich schon zwei Mal in der Vergangenheit gewünscht hätte, dass Myrie sie gefragt hätte statt jemand anderes, um etwas Gemeinsames zu tun. Eigentlich war es beide Male um die gleiche Sache gegangen, nämlich darum, dass sie mit Sarina zusammen erst angeblich ein Zimmer zu zweit geteilt hätte, und dann, dass sie mit Sarina im Wald geschlafen hatte.

»Bist du sauer, weil ich Merlin und nicht dich gefragt habe?«, fragte Myrie.

Und auch dieses Mal war es wieder so, dass Merlin sie gefragt hatte, wie es damals Sarina gewesen war, der sie gefragt hatte.

»Auch eine interessante Idee, aber das ist es auch nicht. Du meinst wegen Sarina damals?«, fragte Daina.

Myrie nickte.

»Damals lag das daran, dass du mit Sarina eigentlich kaum befreundet warst. So schien es zumindest. Mit mir aber schon. Zumindest hatte ich das gehofft.«, erklärte Daina und fügte leiser, vielleicht verlegen hinzu: »Ich war damals schon verliebt in dich.«

Irgendetwas in Myries Hals zog sich zusammen und sie konnte nicht mehr atmen, und zugleich fühlte es sich schön an. Vielleicht war es das erste Mal, dass Daina so etwas sagte, und Myrie gleichzeitig offen und

entspannt genug dafür war, dass es sie so erwischte. Aber eigentlich wollte sie wissen, warum Daina sauer war. Trotzdem küsste sie Daina als Antwort zunächst zwischen die Augen. Daina atmete geräuschvoll ein und Myrie grinste, als sie sich wieder zurück in ihre alte Position legte.

»Ich wüsste gern genauer, was das Einatmen bedeutet. Aber zuerst wüsste ich gern, warum du sauer bist oder warst. Bist du es noch?«, fragte Myrie.

Daina lächelte. »Ich fange mal hinten an. Irgendwie nicht. Ich kann das gar nicht.«, sagte sie. »Es geht darum, dass du das vorher nicht gesagt hast. Ich kann mich bei dir auf nichts einstellen. Du verschwindest einfach plötzlich und bist nicht erreichbar. In dem Fall wusste ich es von Merlin, aber auch erst, als ihr weg wart. Wann wusstest du es vorher?«

Myrie wurde unangenehm warm und sie senkte den Blick. Sie schämte sich. Nicht nur, weil Daina vollkommen recht hatte, sondern auch, weil es eigentlich Mal ihr erster Gedanke gewesen war, sogar noch bevor sie aufgebrochen war, dass sie Daina hätte informieren sollen, und es ihr nun nicht eingefallen war, es aufzuführen. »Etwa in der Mitte der Spielwoche.«, gab sie zu.

»Warum hast du nichts gesagt?«, fragte Daina.

»Aus Angst, du könntest dagegen sein.«, antwortete Myrie.

Sie weinte nicht, aber das Gefühl, das sie empfand, war nah an einem, das in der nahen Vergangenheit oft damit verbunden gewesen war. Sie blickte auf Dainas Bauch und atmete langsam, beobachtete das Heben und Senken Dainas Bauchdecke. Dann blickte sie doch auf, als sich Dainas Hand ihrem Gesicht näherte. Sie strich Myrie über die Schläfe und küsste sie auf die Stirn.

»Wie, verslikt, kann ich dir diese Angst nehmen!«, sagte sie dann, halb verzweifelt, aber auch wieder etwas sauer. »Wenn ich dir verspreche, dass ich das einfach akzeptiere? Dass ich nicht diskutiere, und wenn ich es doch ausversehen tue, und du sagst, ich soll das nicht, dann lasse ich das?«

Myrie blickte wieder nach unten und nickte dann zögerlich. »Ich versuche es. Ich glaube, ich bin nicht gut darin, sinnvoll über Dinge zu

reden, wenn sowas Stressiges passiert wie das Spiel.«, erklärte sie. »Aber wenn du es schaffst, nicht zu diskutieren, dann geht das vielleicht.«

Sie versuchte, es sich vorzustellen. Dass Daina ihr Gesicht streichelte, half dabei nicht. Myrie griff Dainas Handgelenk und legte ihre Hand zwischen sich ab. »Ich muss noch denken.«, erläuterte sie.

Daina nickte. Auch, als Myrie das Handgelenk mit ihrer Hand umschlossen hatte, hatte sie wieder rascher geatmet, aber Myrie registrierte es nur, reagierte nicht darauf.

»Wäre es okay, wenn ich dir dann eine Nachricht schickte, so eine in der Art, wie ich das mache, wenn Omantra etwas an dich weiterleitet?«, fragte sie.

»In Ordnung. Persönlich wäre natürlich schöner, aber so ist besser als gar nicht.«, sagte Daina.

Sie verharrten ein paar Momente still nebeneinander. Myrie blickte immer noch auf Dainas Bauch, der leicht angespannt war, während sie atmete. Sie hatte den Eindruck, dass Daina sie wieder anfassen wollte, und sie wollte das auch. Vorausgesetzt, sie hätte mit ihrer Einschätzung recht. Wenn Daina nicht wollte, wollte sie natürlich nicht.

Aber überhaupt wollte sie das erst, wenn sie mit den zu besprechenden Themen fertig wären. »Bist du wegen noch etwas sauer?«, fragte sie.

Daina schüttelte den Kopf. »Nein.«, sagte sie außerdem leise, vielleicht weil sie nicht wusste, ob Myrie es mit ihrem gesenkten Blick hatte sehen können.

Myrie sah auf und musste abermals grinsen, weil sich in Dainas Gesichtsausdruck die Sehnsucht widerspiegelte, wie es auch auf dem Dach der Fall gewesen war.

»Das schnellere Atmen.«, leitete Daina ein, leiser als sonst. Sie atmete einmal tief ein und aus. »Das passiert wenn ich...« Daina unterbrach sich. »Gar nicht so einfach zu fassen. Wenn du mir näher kommst, physisch, oder wenn du dich besonders schön bewegst, dann erschreckt mich das auf sehr schöne Weise. Es kribbelt dann in mir und ich möchte dir dann sehr gern nah sein, und das ist ein so großer Wunsch, dass ich es kaum erwarten

kann, aber ich mag auch die Spannung. Ich glaube, es ist vor allem die Spannung, die ich mag. Verstehst du das?«

Myrie überlegte, aber war sich unsicher. »Ich bin nicht sicher, ob ich da so bin, wie du. Aber wenn es für dich nur positiv ist, mag ich, dass du so bist.«, sagte sie.

»Ich wüsste gern zwei Dinge.«, sagte Daina. »Ich wüsste gern, ob für dich in Ordnung ist, dass ich diesen Wunsch habe, dich zu berühren, wenn du es nicht willst, solange ich es dann nicht tu. Und ich wüsste gern, wie du da so bist.«

»Das erste verstehe ich nicht so richtig. Du möchtest mich gern anfassen, wenn ich das nicht will?«, fragte Myrie.

Daina schüttelte den Kopf. »Da ist ein feiner Unterschied, der vielleicht schwer zu erklären ist. Ich habe den Drang dazu, dich anzufassen, und manchmal auch, wenn du das nicht willst. Und dann will ich natürlich auch nicht, aber der Drang geht davon ja nicht weg.«, erklärte Daina.

Myrie runzelte die Stirn. »Warum nicht?«, fragte sie.

»Ein Drang ist ja nichts, was man bewusst steuern kann.«, erwiderte Daina und wirkte verwirrt.

Myrie war nicht minder verwirrt. »Nicht?«, fragte sie.

»Wenn du zum Beispiel aufs Klo musst.«, schlug Daina vor. »Dann kannst du doch nicht einfach nicht aufs Klo müssen, nur weil du das nicht willst.«

»Eine Weile schon.«, überlegte Myrie. »Aber irgendwann nicht mehr, da hast du recht.«

»So ist das mit meinem Drang, dich anzufassen.«, erklärte Daina.

»Was ist dann der Vergleich zum sich in die Hose machen in dem Fall?«, fragte Myrie.

»Ja gut, da ist das doch etwas anders. Ich fasse dich dann halt nicht an. Das ist schon in Ordnung.«, meinte Daina.

»Aber dann kannst du den Drang ja doch kontrollieren.«, hielt Myrie fest.

»Ich kann kontrollieren, dass ich es nicht tu, aber der Drang ist trotzdem da.«, widersprach Daina.

»Ich kann, solange bis ich kurz davor wäre, mir in die Hose zu machen, den Drang aufs Klo zu gehen so kontrollieren, dass ich ihn nicht spüre. Wenn du nicht wolltest, dass ich dich anfasste, ist das noch stärker, dann wäre jeder Drang dazu bei mir weg. Ich hätte dann nicht mehr das Bedürfnis dazu.«, erklärte Myrie.

Daina schwieg einen Moment. »Interessant.«, sagte sie dann einfach, und fügte nach weiterem Zögern hinzu: »Das ist bei mir anders. Kommst du damit zurecht?«

Myrie schloss die Augen und versuchte es sich vorzustellen. Es fiel ihr sehr schwer, Daina in dem Punkt nachzuvollziehen. Eigentlich scheiterte sie. Sie versuchte es sich zu merken und überlegte, wieviel da noch sein könnte, was bei ihr einfach so grundlegend anders war als bei anderen. Oder wie verbreitet die eine oder die andere Eigenschaft war.

»Myrie?«, fragte Daina bittend.

»Ich denke schon.«, meinte Myrie. »Ich kann das noch nicht so richtig nachvollziehen. Das kommt mir so unlogisch vor.«

»Ein Drang oder ein Bedürfnis ist ja auch nichts Logisches.«, meinte Daina.

»Doch schon meistens, denke ich.«, widersprach Myrie.

Daina seufzte und legte sich auf den Rücken. Ihr Handgelenk lag immer noch in Myries Hand.

»Also irgendwie sind Bedürfnisse auch logisch. Aber es beruhigt mich erst einmal, dass du damit klar kommst. Sag Bescheid, wenn nicht mehr.«, bat Daina.

»Was würde es ändern?«, fragte Myrie.

Daina wandte ihr den Kopf zu, wirkte erst sehr ernst, dann grinste sie und drehte sich wieder auf die Seite. »Du hinterfragst wohl alles!«, meinte sie. »Das ist manchmal anstrengend, aber irgendwie habe ich das auch sehr lieb an dir.«

Myrie reagierte nicht. Es war auch keine Antwort auf ihre Frage.

»Ich würde mich einfach wohler fühlen, es zu wissen, wenn es so wäre.«, meinte Daina schließlich.

Myrie nickte langsam. »In Wirklichkeit würdest du dich vermutlich wohler fühlen, wenn es so wäre, wenn ich dich anlügen würde. Aber ich mag lieber ehrlich sein.«, überlegte Myrie.

»Da wäre ich dankbar drum.«, sagte Daina und lächelte. »Selbst, wenn du recht haben magst. Aber wenn ich wüsste, dass du bei so etwas unerhlich wärest, würde ich es immer ein bisschen vermuten. Das wäre letztendlich schlechter.«

Myrie fand, dass dies ein guter Gesprächsabschluss war, lächelte und ließ Dainas Handgelenk los. Daina rührte sich nicht sofort, aber ihr Gesichtsausdruck wurde ruhiger. Sie hob die Hand, dann ließ sie sie wieder sinken. »Ich wollte noch wissen, was du fühlst.«, sagte sie.

»Ich mag die Haptik. Ich mag, wenn du mich anfasst. Und ich mag, dass es sich dabei so anfühlt, als wäre es, weil es dich dazu drängt. Das fühlt sich aufregend an. Ich mag diese Aufregung. Und ich mag, dass es so erforschend ist.«, zählte Myrie auf.

Während sie das sagte, musste sie ein bisschen grinsen, weil Dainas Körper darauf reagierte. Sie spannte sich an und ihr Blick wanderte über Myries Körper.

»Du magst meine Oberarme, glaube ich.«, ergänzte Myrie, als sie nicht zum ersten Mal feststellte, dass Dainas Blick dort hängen blieb. »Ich mag herausfinden, was du magst.«

»Haptik ist ein selten genutztes Wort in dem Kontext.«, meinte Daina leise.

Dann fasste sie Myrie mit der oberen Hand an den Hals, strich ihr über die Schulter, um dann bei ihrem Oberarm anzugelangen. Myrie spannte die Oberarmmuskeln an. Nicht weil etwas gekitzelt hätte, sondern weil sie wissen wollte, wie Daina darauf reagierte. Dainas Atem stockte einen Moment. Dann blickte Daina von Myries Oberarm in Myries Augen.

Und Myrie begriff einen weiteren Grund, warum so etwas mit Daina einfacher erschien als mit Merlin. Bei Daina hatte sie Anhaltspunkte, was

Daina dabei fühlte, und sie wusste, wie sie sich daran entlang forschen konnte. Bei Merlin wusste sie das nicht. Merlin versuchte dabei, auf sie zu achten, und Myrie hatte dabei nicht so richtig herausfühlen können, wie es für ihn war. Es hatte in gewisser Hinsicht auch mit Kontrolle zu tun.

Daina riss Myrie aus den Gedanken, indem sie näher an Myrie heranrückte.

»Ich mag deine Oberarme wirklich sehr. Ich mag, dass du solche Muskeln hast, und die Körperspannung. Ich mag besonders, wenn du Klimmzüge machst.«, sagte Daina.

Myrie lächelte. »Ich mag, dass ich lerne, dir im Gesicht abzulesen, was du magst.«, sagte Myrie.

»Oh, das ist interessant!«, meinte Daina, zögerte kurz und fügte hinzu: »Und schön!«

Dainas Hand strich über Myries Vorderseite an die Unterkante der Weste und fädelt sich dann darunter. Es war eine kalte Hand und das mochte Myrie. Sie begann ihre Weste zu öffnen und hörte Dainas Atem zügiger werden. Als ihre Weste geöffnet war, küsste Daina sie auf die Schlüsselbeine und anschließend wieder auf den Mund. Sie atmete kaum dabei. Aber es gefiel Myrie immer noch nicht so richtig. Auch dieses Mal setzte keine Gewöhnung ein. Und weil Myrie glaubte, dass Daina das wissen wollen würde, teilte sie es ihr mit.

»Du sagst das reichlich spät, dafür dass wir uns schon so viel geküsst haben.«, stellte Daina fest. »Und warum hast du mich damals geküsst, wenn du es nicht magst?«

»Es ist auch nicht sehr schlimm. Ich brauche öfter etwas, um mich an etwas zu gewöhnen und musste erst einmal herausfinden, dass ich mich an auf den Mund küssen nicht gewöhne.«, erklärte Myrie.

»Hmm.«, machte Daina. »Hast du eine Ahnung, woran das liegen könnte?«

»Ich glaube, weil mir dabei dein Gesicht zu nah an meinem Gesicht ist. Du riechst, und es ist dann etwas direkt vor meinen Augen und meiner Nase und eben am Mund. Das ist mir zu eng und zu viel auf einmal, glaube

ich.«, erklärte Myrie. »Aber ich habe da wenig Erfahrung. Sicher weiß ich das nicht.«

Daina strich ihr mit den Fingern über den Wangenknochen, dann legte sie die Hand ab.

»Spürst du denn bei irgendwas, was wir tun, so etwas wie Erregung?«, fragte Daina.

Myrie musste erst grinsen, weil ›irgendwas‹ ziemlich weit gefasst war. Sie verbrachten zum Beispiel sehr viel Zeit in Virtualitäten, aber sie war sich einigermaßen sicher, was gemeint war und hörte wieder zu grinsen auf, als sie sich darüber Gedanken machte.

Erregung hatte sie mit Omantra in Sexualunterrichtseinheiten besprochen. Sie hatte sich damals nicht so richtig vorstellen können, dass sie diese Form der Körperreaktion jemals wirklich gut finden würde, und es hatte sich nicht geändert.

»Es tritt vielleicht etwas auf, das einer körperlichen Erregung gleich kommt, aber eigentlich kaum und ich bin da ganz froh drum.«, antwortete Myrie. »Das ist mir unangenehm.«

Daina nickte. Myrie hatte einen kurzen Augenblick Angst, dass es Daina irgendwie treffen oder verletzen könnte, aber Daina wirkte eher neugierig.

»Liegt es vielleicht daran, dass ich ein Mädchen bin?«, fragte sie.

Myrie legte die Stirn in Falten, weil es sie sehr verwirrte. »Warum sollte es?«, fragte sie.

»Bei vielen ist es so. Also, dass es eine Rolle spielt, ob das Gegenüber feminin oder maskulin ist, oder noch anderes in dieser Richtung.«, erklärte Daina.

Myrie fühlte sich an Sarina zurück erinnert, der damals gemeint hatte, dass es für manche eine Rolle spiele, ob sie mit einem Jungen in einem Raum oder Baum schliefen, oder nicht. Sie nahm es ebenfalls zur Kenntnis wie damals und nickte. »Interessant.«, sagte sie. »Ich glaube, mir ist das vollkommen gleichgültig.«

»Cool!«, meinte Daina. »Mir leider nicht. Ich stehe ausschließlich auf feminine Personen.«

»Ebenfalls interessant.«, stellte Myrie fest.

Sie fragte sich einen Augenblick, ob sie sich feminin fühlte. Meistens fühlte sie sich überhaupt nicht feminin oder maskulin oder irgendwas, aber manchmal schon, und dann vielleicht eher feminin. Es war ihr unwichtig. Sie fühlte sich nicht unwohl dadurch, dass Daina sie so wahrnahm.

»Du sagtest, du hättest bisher wenig Erfahrung mit Küssen. Hast du denn mehr als mit mir?«, fragte Daina.

Myrie nickte.

»Mit einem Jungen?«, fragte Daina weiter.

Myrie nickte wieder. »Mit Merlin.«, sagte sie.

Dainas Hand ließ sie plötzlich los und ihr Gesicht erhielt einen Ausdruck, den Myrie noch nicht an ihr kannte. »Letzte Woche?«, fragte sie.

Myrie nickte zögerlich. »Ist das irgendwie schlimm?«, fragte sie.

Es fühlte sich unangenehm an, dass Daina nicht sofort antwortete. Aber sie konnte sich nicht so recht vorstellen, wo das Problem sein sollte.

»Wir hätten wohl vorher Mal über so etwas reden sollen.«, stellte Daina fest. »Also es gibt Leute, die haben nur ausschließlich eine Person, mit der sie so etwas machen.«

»Was genau umfasst ›so etwas‹?«, fragte Myrie.

»Das ist auch sehr personenabhängig. Aber küssen auf den Mund gehört meistens dazu.«, erklärte Daina.

Myrie runzelte die Stirn. »Warum ausgerechnet das? Warum nicht küssen auf die Stirn?«, fragte sie.

»Dass du das fragst, hängt wahrscheinlich damit zusammen, dass du küssen auf den Mund nicht so sehr magst. War das denn mit Merlin genauso?«, fragte Daina.

»Nicht genau so, aber auch nicht gut.«, erwiderte Myrie.

Daina wirkte erleichtert und das irritierte Myrie wiederum. Sofern das ging, runzelte sie die Stirn noch mehr, um Daina die Verwirrung zu signalisieren.

»Es sollte sich nicht gut für mich anfühlen, dass es mit Merlin für dich auch nicht schön ist. Aber irgendwie klingt das dann wirklich, als wäre

nicht das Problem, dass ich ein Mädchen bin. Und das erleichtert mich schon irgendwie.«, sagte Daina.

Myrie sagte gar nichts. Sie fand interessant, worüber sie sprachen, aber auch sehr anstrengend. Sie hatte heute schon viel zu viel geredet und das Gespräch nahm so viele Richtungen auf. Es war nun auf einmal so viel Neues für sie dabei, wofür sie noch überhaupt kein Gefühl hatte. Es schien, als wäre da eine Art Gefühlswelt, in der sich andere bewegten, die sich ihr nicht erschloss.

»Dass dir küssen nicht gefällt und dir diese Erregung nicht zusagt, könnte zwei Gründe haben.«, sagte Daina. »Du könntest einfach noch nicht so weit sein. Bei manchen passiert sowas erst später, wenn sie älter sind. Ich bin da sehr früh dran, meint meine Schwester. Und ich war eigentlich sehr überrascht, dass du darauf reagiert hast.«

Myrie nickte. »Ich mochte die Haptik. Sehr.«, begründete sie.

»Das ist schön.« Daina lächelte. »Der andere Grund könnte sein, dass du asexuell sein könntest. Also tatsächlich ist das keine vollständig andere Möglichkeit. In beiden Fällen wärest du es wohl, aber im ersten ändert es sich dann vielleicht noch.«

Asexuell klang wie das Gegenteil von sexuell oder nach sexuellen Handlungen strebend. Dieser ganze Part mit Sex und Erregung hatte sich in Myries Kopf in den darauf bezogenen Unterrichtseinheiten wirklich nicht positiv angefühlt und eigentlich hatte sie sich damals überlegt, dass sie sich nicht vorstellen könnte, dass sie so etwas in der Richtung je mögen würde. Der Begriff asexuell hörte sich spontan zutreffend für sie an und nach so etwas Heimischen, womit sie sich wohl fühlte. Sie lächelte. »Dann bin ich wohl asexuell!«, sagte sie, dann überlegte sie kurz und fügte hinzu: »Ist das mies für dich?«

Daina kniff die Lippen zusammen und grinste ein bisschen. Auch das war ein Ausdruck, den Myrie nicht einordnen konnte.

»Also, ich möchte ungern behaupten, dass es mies für mich wäre. Aber ich stehe auf dich mit dem ganzen Spektrum an Gefühlen, was es da so gibt. Natürlich wäre es für mich schön, wenn du das auch so hättest. Aber

ich werde damit schon zurecht kommen, wie es nun mal ist. Dann gibt es eben Grenzen.«, meinte sie.

Myrie atmete tief ein und aus. Sie wollte eigentlich gar nicht mies für Daina sein.

»Es gibt immer Grenzen bei so etwas.«, erklärte Daina. »Da musst du dich nicht für schlecht fühlen. Ich meine, du würdest doch auch nichts tun, was ich nicht wollte.«

»Ich würde es dann eben auch nicht wollen.«, erklärte Myrie.

»Ich dann auch nicht. Ich möchte nichts tun, was dich schlecht fühlen lässt.«, hielt Daina fest.

»Aber sagtest du nicht, du könntest den Drang nicht kontrollieren?«, fragte Myrie.

»Ach, du!«, rief Daina. »Nein, nicht so richtig. Aber ich kann damit gut leben, einen unerfüllten Drang zu haben. Besser zumindest, als wenn du dich dadurch schlecht fühlst oder zu irgendwas gedrängt.«

»Das muss ich irgendwann genauer verstehen lernen. Aber ich glaube, jetzt bin ich zu müde.«, sagte Myrie.

»Und ich muss genauer verstehen lernen, was du magst und was nicht.«, sagte Daina. »Du hast Aufregung dabei, sagtest du. Das klingt zumindest so, als wäre es für dich was anderes, als einfach nur kuscheln.«

Myrie nickte. »Ich glaube schon. Es ist unsachliches Kuscheln vielleicht.«, sagte sie.

Daina grinste und küsste Myries Hand.

»Du hast mich losgelassen, als ich meinte, dass Merlin mich geküsst hat. Und du meintest, da hätten wir vorher drüber reden sollen.«, griff Myrie den letzten ihr wirklich unangenehm offenen Gesprächsstrang wieder auf. »Was meintest du, hätten wir da besprechen müssen? Hätte ich aus deiner Sicht niemanden außer dir küssen dürfen?«

Daina zögerte und legte sich wieder auf den Rücken, ohne Myries Hand dabei loszulassen. »Ich glaube, Merlin ist in Ordnung. Eigentlich habe ich das schon kommen gesehen, glaube ich. Ihr habt euch in der Torus-Virtualität auch schon so innig verhalten. Ich bin ein bisschen

eifersüchtig. Aber ich möchte dich auch nicht einschränken. Ich glaube, ich fände es sehr komisch, wenn du irgendwie sowas mit Hermen anfangen würdest, oder so.«, überlegte Daina, atmete tief ein und aus und fügte hinzu: »Und vielleicht wüsste ich allgemein gern Bescheid darüber, wenn das für dich in Ordnung ist.«

Myrie dachte nach und nickte dann. »Dann erzähle ich dir davon, wenn sowas passiert.«, beschloss sie.

»Danke.«, sagte Daina leise.

Sie drehte sich wieder Myrie zu und Myrie hatte das Bedürfnis die weichen Stellen an Dainas Körper anzufassen, die Seite vor allem, aber auch den Bauch oder die Wangen. Aber das Bedürfnis wandelte sich rasch in ein anderes um, als sie bemerkte, dass Daina fröstelte. Dann nahm sie Daina in den Arm und rieb sie, bis sie wärmer wurde.

Sie lagen gemeinsam unter Dainas Decke und Daina steckte bis zur Hüfte zusätzlich in Myries Schlafsack. Der Schlafsack war ungeeignet zum Kuscheln. Man konnte ihn zwar öffnen, aber dadurch wäre auch einiges an Wärme für Daina verloren gegangen.

»Magst du denn generell nicht ins Gesicht geküsst werden?«, fragte Daina leise.

Myrie hatte eigentlich wirklich nicht mehr so große Lust, zu reden. Es kostete sie viel Kraft. Aber sie fand es auch wichtig, und vermutete, dass es auf Dauer dadurch besser würde, und sie nicht immer beim Kuscheln reden würden.

»Ich mag ins Gesicht geküsst werden. Fast überall hin. Bei der Nase bin ich mir noch nicht sicher. Nur der Mund ist eher unangenehm, aber auch nicht sehr schlimm.«, erklärte sie.



Sie schliefen irgendwann ein. Irgendwann zitterte Daina wieder. Myrie wachte davon auf, lehnte ihren warmen Körper gegen Dainas und steckte die Decke um das Herzwesen fester. Dann schliefen sie wieder ein. Und als sie das nächste Mal aufwachten, war die Sonne bereits aufgegangen.

Strategie

Myrie trainierte seit vier Stunden in der letzten Virtualität, als Hermen zu einer Lagebesprechung rief. Es war keine rätselhafte Virtualität. Sie hatte ein paar interessante Eigenheiten. Etwa spielten sie darin Kontra-Mitglieder. Anders als in Torus wurde es durch das Spiel vorausgesetzt. Außerdem war es eine zweidimensionale Virtualität. Eigentlich stimmte das nicht. Die Welt befand sich einfach nur in einem etwa vier Meter breitem Kasten, zu den Seiten begrenzt durch unsichtbare Wände, die einen von diffusem, mittelhellem Licht abtrennten. Im Wesentlichen gab es also überall nur vorwärts oder rückwärts, oder nach oben und nach unten, aber kein links und kein rechts.

Die Virtualität stellte ein Archiv dar, und vielleicht das verwirrendste Labyrinth, das Myrie während der Spielphase untergekommen war, wenn man einmal von dem einen Stockwerk in der Virtualität absah, die mit der Psyche spielte, das am Ende aber doch ganz einfach und schnell lösbar gewesen war. Spielziel war es, Kontra-Unterlagen zu vernichten, bevor die Gegenpartei sie in die Finger bekam. Die Gegenpartei bestand aus Inspielcharakteren, die das Ende der Kontra-Zeit einleiteten, also die Anführenden der nächsten Revolution.

Myrie widerstrebte es besonders in diesem Setting die Kontra zu verkörpern. Ihr gefiel das Spielziel überhaupt nicht. Es ging im Wesentlichen darum, die eigene Haut zu retten, nachdem man sich einer Reihe Verbrechen schuldig gemacht hatte.

Also dachte sie nicht über den eigentlichen Inhalt des Spiels nach. Die Virtualität ließ das zu. Es gab nur wenig politischen Inhalt, durch

den man auf Lösungen hätte schließen können. Stattdessen ergaben sich die Lösungen durch spielinterne Logiken. Etwa konnte man nicht mehr als 500 Blatt Papier zugleich zu einem Schredder tragen. Papiere, die rot gestempelt waren, waren besonders kritisch und mussten in den Keller zu den Papiermatschschreddern gebracht werden. Das waren riesige Maschinen, die große Mengen Papier gleichzeitig zerhackstücken konnten, und anschließend mit Wasser zu Matschklumpen verarbeiteten, aus denen nichts mehr hervorging.

Immerhin das fand Myrie interessant. Die systematische Datenvernichtung war bislang wenig Thema des Unterrichts oder der Vorbereitung auf die Spielphase gewesen. Aber sie hätte es lieber informativ erfahren als durch ein Spiel, in dem sie die zerstörerischen Geräte benutzen musste.

Die eigentliche Schwierigkeit der Virtualität ergab sich aus Geschicklichkeitsparkouren und Zeitabpassungen. Außerdem gab es die Mechanik des Verbarrikadierens von Wegen, sodass die Gegenpartei aufgehalten wurde.

Wurde man von der Gegenpartei erwischt, so wurde das Spiel auf einen früheren Zustand zurückgesetzt. Auch alle Barrikaden verschwanden dann und alle Papiere, die man gerade gehabt hatte. Man selbst landete an sogenannten Speicherpunkten, Orten, die man schon erreicht hatte, die in irgendeiner Form zum kurzen Ausruhen gedient hatten.

Das Training hatte gewisse Ähnlichkeiten mit den Geschicklichkeitsparts der Theatervirtualität und auch mit dem Training, das Daina für sie im Vorfeld zusammengestellt hatte. Trotzdem war Myrie nicht gerade sehr gut darin.

Für die zweite Woche konnten auch alle anderen Spielgruppen die übrigen Virtualitäten intensiv trainieren. Auf diese Weise war es wahrscheinlich, dass sie die Spiele viel zügiger abschlossen, als sie es in der ersten Woche getan hatten. Daher war es wichtig, dass jede Bewegung in dieser letzten Virtualität perfekt geübt war.

Sie hatte die Gespräche der anderen ausgeblendet und stattdessen Omantra Musik für sie auswählen lassen. Aber Hermens Aufforderung zu einer Strategie- und Lagebesprechung war auch an sie persönlich gerichtet

gewesen. Also hatte Omantra die Anfrage weitergeleitet. Myrie fiel es nicht ganz leicht, ihren Fokus von der Virtualität zu lösen, und als sie die Virtualität verließ und in Dainas Zimmer auftauchte, waren alle anderen schon dort und warteten.

»Gehört, dass du immer zuletzt kommst, auch zu der Problemsammlung, die du hast, zu der die Meltdown-Geschichte gehört?«, begrüßte sie Hermen.

Myrie hatte sich gerade zu den anderen an den Tisch setzen wollen, aber zögerte nun. Sie wusste nicht so genau, wo sie überhaupt anfangen sollte, für sich Ordnung in die Frage zu bringen. Wie entschied man denn, welche ihrer Probleme zu der Meltdown-Geschichte gehörten, wie Hermen es nannte, und welche nicht? Warum war das überhaupt relevant? Und kam sie überhaupt immer zuletzt? Letzteres sicher nicht. Nicht einmal annähernd. Aber sie äußerte keine dieser Fragen. Sie konnte es irgendwie nicht. Sie war zu verheddert, um Sprache anzusteuern. Am liebsten wäre sie einfach weggelaufen. Und vielleicht war das sogar eher etwas, was mit der Meltdown-Geschichte zusammenhing, als ihr zuletzt kommen.

Sie stand einfach da und bewegte sich nicht.

»Naja, es wäre schon gut, wenn wir als Team deine Probleme kennen. Das ist auch ein bisschen der Grund für die Lagebesprechung. Wir werden in der letzten Virtualität wieder auf Limbus treffen. Da sollte so etwas nicht passieren.«, erklärte Hermen. »Setz dich doch erstmal.«

Myrie setzte sich. Sie hatte sich vielleicht noch nie so unwohl in ihrer Spielgruppe gefühlt, wie jetzt. Sie nahm die Füße mit auf die Sitzfläche, umklammerte die Beine und blickte auf die Tischplatte. Die Löcher darin waren verschwunden und auch die Tischplatte war kleiner. Das war gut. Es gab dadurch nicht so viel Unruhe im Raum. Sogar die Bildschirme hatten statischen Inhalt und es lief keine Dokumentation.

»Wir werden Limbus wahrscheinlich nicht treffen.«, entgegnete Daina.

»Es wird höchste Zeit für diese Besprechung. Meines Wissens ist Limbus gerade in der Schredder-Virtualität, und das wird unsere nächste. Nach

meiner Logik treffen wir sie dadurch. Warum denkst du anders?«, fragte Hermen.

»Nun ja, wie lange brauchen wir aktuell für die Schreddervirtualität?«, fragte Daina.

»Eine halbe Stunde. Oh, du hast recht. Wenn Limbus da nicht hart fault, und wir nicht noch einen Trick finden, unter einer Stunde aus der Zeitvirtualität zu kommen, treffen wir sie nicht.«, kam Hermen zum Schluss. »Das wäre aber schlecht. Das hieße, dass sie auf jeden Fall weiter sind.«

»Ich glaube, ich fände das gut.«, entgegnete Daina. »Also, ich sehe aktuell keine Chance, dass Limbus noch von drei Spielgruppen überholt wird. Das wäre wirklich unwahrscheinlich. Das heißt, sie kommen in die nächste Phase. Dann ist es doch besser, wenn das so schnell passiert, dass sie uns nicht mehr im Weg sind.«

»Willst du ihnen dann auch noch Tipps geben?«, fragte Hermen.

»Das nun nicht.«, widersprach Daina.

»Warum eigentlich nicht?«, fragte Sarina. »Wir haben nichts zu verlieren, und vielleicht sind sie dadurch in der dritten Phase weniger gemein zu uns.«

»Lohnt nicht.«, meinte Daina. »Sie sind relativ gut in dieser Art Rätseln. Wenn wir spezielle Lösungsansätze finden, wie Myrie einen in der ersten fremden Virtualität gefunden hat, dann können wir darüber nachdenken. Aber eigentlich möchte ich diesen Leuten überhaupt keine Gefallen tun.«

»Ich meine nur, als Strategie, die uns später was bringen kann, sozusagen.«, wandt Sarina ein.

»Die Argumentation, dass sie es eigentlich nicht nötig haben, ist Limbus so klar wie uns. Sie könnten es als einen Einschleimversuch erkennen, der es ja an sich auch wäre.«, widersprach Daina.

»Was haben wir zu verlieren?«, fragte Sarina.

Daina seufzte. »Nerven. Und Würde.«, meinte sie.

Sarina hob die Brauen. »Ich hatte bislang nicht den Eindruck, dass dir Würde so wichtig ist.«, sagte er.

»Also ich würde dieser Spielgruppe auch ganz sicher keine Tipps geben wollen.«, meinte Hermen. »Hat noch jemand starke Meinungen zu dem Thema?«

Niemand sagte etwas. Merlin schüttelte den Kopf.

»Du, Myrie?«, fragte Hermen.

Myrie wurde heiß und gleich darauf wieder kalt, wie es anfangs im Unterricht manchmal der Fall gewesen war, wenn sie etwas sagen wollte. Sie mochte es nicht, so direkt angesprochen zu werden. Sie schüttelte vorsichtig den Kopf. Sie wusste nicht, ob sie keine starke Meinung dazu hatte. Sie verstand beide Seiten, Sarinas und Dainas. Aber in so kurzer Zeit war sie für sich noch nicht zu einem Schluss gekommen.

»Kannst du gerade nicht sprechen?«, fragte Hermen.

Myrie runzelte die Stirn. Sie versuchte zu widersprechen, aber es gelang ihr nicht. Also nickte sie verzagt. Außerdem fragte sie sich, woher Hermen wusste, dass sie es nicht konnte. Also an sich war es vielleicht nicht schwierig herauszufinden, aber trotzdem hätte sie eher vermutet, dass Hermen nicht davon, dass sie nichts sagte, darauf schließen würde, dass sie es nicht könnte.

»Also mir kommt das gerade so vor, als käme deine neue Umgangsweise mit Myrie bei ihr noch schlimmer an, als als du einfach nur gemein warst.«, bemerkte Sarina.

Hermen warf Sarina einen bösen Blick zu. Myrie hielt den Blick im Wesentlichen gesenkt, aber sah immer wieder Mal auf, um die Gesichtsausdrücke grob mitzubekommen.

»Ich gebe mir sehr große Mühe, nicht gemein zu sein, aber wenn du das nicht anerkannt, habe ich darauf vielleicht auch keine Lust.«, sagte Hermen.

»Ich sollte keinen Einfluss auf dein Bestreben haben, nicht gemein zu jemandem sein zu wollen.«, erwiderte Sarina.

»Vielleicht nicht. Aber offenbar kannst du mit dem Problem umgehen. Aber du bist wenig hilfreich, sondern trampelst stattdessen nur darauf herum, dass ich mal gemein war.«, rief Hermen. Er wurde lauter.

Zusätzlich zu der Anspannung, die ohnehin schon vorlag, machte es die Situation fast unerträglich. Myrie umklammerte ihre Beine fest und drückte die Knie in ihre Augenhöhlen.

Hermen seufzte schwer.

»Welches Problem eigentlich genau?«, fragte Sarina. »Eines, das Myrie hat, oder eines, das du mit Myrie hast?«

»In dieser Art führt uns das Gespräch nicht weiter und erzeugt nur Anspannung.«, sagte Theodil sachlich und ruhig wie immer.

»Ich versuche doch nur das Problem zu verstehen, damit ich damit umgehen kann!«, verteidigte sich Hermen.

»Das wäre in Ordnung, aber es ist eben nicht nur, was du tust.«, widersprach Sarina.

»Was tue ich denn noch?«, fragte Hermen. Er klang unverkennbar genervt.

»Du stellst unangenehme Fragen, ohne vorher abzusprechen, ob das Thema generell gerade in Ordnung ist, und du bist dabei nicht neutral.«, erklärte Sarina. »Also für mich zumindest hat es sich so angefühlt, als du fragtest, ob das zuletzt kommen mit Myries Problematik zusammenhinge, dass das quasi deine Nachfrage war, ob du miese Bemerkungen dazu machen darfst, oder nicht.«

Myrie verstand nicht, warum ausgerechnet diese Reaktion Hermen zum Schweigen brachte, aber er blieb für einen erholsam langen Moment still und schaute Sarina an.

»Ach, Mist.«, sagte er schließlich und gab dann zu: »Irgendwie hast du recht, und es war mein Hintergedanke.«

Sarina antwortete nicht direkt. Er und Hermen blickten sich an, als wollte einer von ihnen noch etwas sagen. Aber es benötigte anscheinend ein bisschen, bis Sarina so weit war. »Dass du das zugibst, hätte ich dir nicht zugetraut. Das respektiere ich.«, sagte er, in einem ganz anderen Tonfall als zuvor.

Hermens Blick senkte sich auf die Tischplatte, dann hob er ihn wieder und schaute zu Myrie hinüber. »Myrie!«, sagte er. »Ist es für dich in

Ordnung, wenn ich dir ein paar Fragen stelle, wie wir mit dir umgehen können und dich schützen können, damit dir nicht wieder so ein Meltdown passiert?«

Myrie reagierte wenig. Eigentlich wollte sie keine Fragen gestellt bekommen. Es kam ihr auch nicht hilfreich vor. Aber sie wusste es nicht. Vielleicht würde es ja doch helfen.

»Ist das denn der wesentliche Grund, warum du dich mit uns allen treffen wolltest?«, fragte Merlin.

»Nein. Einer der Gründe. Ich denke, wir sollten uns darauf vorbereiten, gegebenenfalls Limbus in der letzten Virtualität zu treffen.«, widersprach Hermen. »Und wir sollten uns Gedanken darüber machen, ob wir uns im Vorfeld mit den Gefährten treffen und gemeinsam trainieren sollten.«

Sarina, Merlin und Theodil murmelten leise etwas, aber leider alle gleichzeitig, sodass Myrie nicht ausmachen konnte, in welche Richtung die Meinungen gingen. Daina sagte nichts. Hermen wandte ihr den Blick zu. »Willst du dagegen gar nicht protestieren?«, fragte er.

»Würde ich gern, aber du hast leider recht.«, sagte Daina.

»Oh.«, sagte Hermen. »Das scheint eine Sitzung voller Überraschungen zu sein. Damit hätte ich nicht gerechnet.«

»Nun, sich mit anderen zusammen tun, ist eine schwierige, frickelige Sache.«, holte Daina aus. »Etwas, was man vor allem am Anfang vermeiden möchte. Und wir sind immer noch nicht sehr erfahren. Wir haben durch Limbus ein bisschen gesehen, was passieren kann. Aber das war nicht Folge einer intensiven Zusammenarbeit, wie jetzt eine ansteht. In diesem Fall müssen wir immer auf der Hut sein und überall eine Falle vermuten. Und uns gegen solche wappnen.«

»Aber du siehst ein, dass wir quasi keine Wahl haben?«, fragte Hermen.

»Das würde ich so jetzt auch nicht sagen, aber erheblich bessere Aussichten.«, sagte Daina. »Andernfalls wird es wohl so sein, dass wir ständig um den Spiegel kämpfen, und um den Reset Universe Button. Wenn wir mit dem Öffnen einer Tür nicht ungefähr gleich auf sind, wird immer jemand den Knopf drücken, wenn man sich nicht selbst gerade dadurch

sehr viel kaputt macht. Oder auf andere Art und Weise die Lösung der anderen boykottieren, indem man sich in einen Lichtstrahl stellt oder so.«

»Also wäre dein Plan, eine möglichst schnelle Strategie, Türen zu öffnen, mit den Gefährten zu entwickeln, bei der beide Spielgruppen sich in jeder Zeitschleife mit dem Spiegel abwechseln, sodass die Türen etwa gleichzeitig aufgehen?«, fragte Sarina. »Geht das überhaupt?«

Merlin nickte nachdenklich. »Das sollte möglich sein. Ich meine, die Iterationen des Spiegels müssen ja zu einem bestimmten Zeitpunkt an passenden Stellen sein. In der ersten Runde haben wir ihn aus dem Loch genommen und quasi nur benutzt, um den Lichtstrahl überhaupt aus dem Tempel zu leiten. Da der Spiegel beim Tempel ist, hatten wir dann immer ziemlich viel Zeit übrig. Wir konnten dann recht gemütlich zum nächsten Ort gehen, an dem wir spiegeln wollten, und eine knappe Stunde später den Spiegel nutzen. Wenn wir dabei weniger gemütlich sind, und genau geplant haben, wo wir hinspiegeln wollen, dann könnten wir den Spiegel dazwischen abgeben.«, erklärte er.

»Schon. Ich versteh die Strategie aber noch nicht so ganz.«, sagte Sarina. »Entweder, wir gehen durch die gleiche Tür. Dann brauchen wir den Spiegel eigentlich nicht einmal abzugeben. Oder wir gehen durch verschiedene. Dann verstehe ich noch nicht, wie das Licht gleichzeitig in zwei Richtungen abgelenkt werden kann. Wir haben bis jetzt nichts, womit wir nur den halben Lichtstrahl irgendwo hinspiegeln können, oder ihn irgendwie anders teilen oder verdoppeln können.«

»Brauchen wir auch nicht.«, sagte Merlin. »Es muss ja nicht genau gleichzeitig sein. Direkt nacheinander ginge ja auch. Etwa würden wir ein paar Zentistunden am Anfang das Licht in die eine Richtung aus dem Tempel lenken, und anschließend ein paar Zentistunden in die Richtung, die die Gefährten gern hätten. Oder umgekehrt.«

Sarina wirkte einige Augenblicke nachdenklich, dann nickte er. »Recht hast du.«, sagte er, »Diese Virtualität macht regelmäßige Knoten in meinen Kopf.«

In Myries Kopf bildeten sich Szenarien der Virtualität, wie sie auf diese

Weise mehrere Türen zugleich, beziehungsweise kurz hintereinander aber in der gleichen Wiederholung, öffnen könnten. Vielleicht wäre es sogar möglich, alle Türen in der gleichen Stunde zu öffnen. Bislang hatten sie für fünf Türen Möglichkeiten gefunden, sie in drei Durchläufen zu öffnen, für die anderen benötigten sie noch vier. Drei Durchläufe bedeuteten, dass sie eine solche Tür in etwas mehr als zwei Stunden öffnen konnten.

Daina und eigentlich auch alle anderen waren deswegen sehr nervös. Es war wahrscheinlich eine der Virtualitäten, für die man eine durch das Spiel und nicht durch Geschicklichkeit erzwungene Mindestzeit benötigte. Das war bei allen anderen Virtualitäten nicht der Fall. Auf diese Art war es sehr unpraktisch, dass sie ausgerechnet diese noch für die zweite Woche vor sich hatten. Ein Glück war, dass die meisten Spielgruppen diese noch vor sich hatten, aber eben nicht alle. Auf diese Weise konnten sie gut überholt werden. Noch dazu kam, dass es passieren konnte, und nicht unwahrscheinlich war, dass sie nicht auf Anhieb den richtigen Ausgang fänden. Würden sie für weitere Türen von vorn anfangen müssen, so hieße das, dass sie mehrfach etwas mehr als zwei Stunden benötigen würden. Aber es musste Möglichkeiten geben, jede Tür in unter zwei Stunden zu öffnen, also mit nur zwei Durchläufen.

»Es muss einen Weg geben, alle Türen in zwei Durchläufen zu öffnen.«, murmelte Myrie nachdenklich.

»Ja, wegen der zwei Stunden Regel. Das wissen wir.«, erwiderte Daina.

»Ich meinte, alle.«, meinte Myrie. »Wegen des Tests am Anfang.«

»Oh.«, sagte Sarina. »Das war mir nicht bewusst.«

»Mir schon.«, entgegnete Daina. »Hätte ich vielleicht Mal sagen sollen. Manchmal ist mir einfach nicht klar, was nicht offensichtlich ist. Tut mir leid.«

Etwas regte sich in Myrie, als Daina meinte, sie hätte es vielleicht Mal sagen sollen. Sie blickte auf. »Ich sollte auch was sagen.«, meinte sie.

Es fiel ihr schwer, sich dazu zu sammeln, und es machte die Sache nicht leichter, dass sich nun die Blicke der anderen ihr zuwandten.

»Esme ist Erin.«, sagte sie schließlich kurz und bündig zur Tischplatte.
»Das Pronomen wechselt ab und an.«

Es sagte zuerst niemand etwas, und da Myrie auch nicht aufsaß, wusste sie nicht, wie die Nachricht ankam.

»Seid wann weißt du das?«, fragte Daina.

Myrie verkrampfte sich und antwortete nicht. Merlin half ihr aus.

»Das ist eine längere, komplexe Geschichte. Den ersten Verdacht hatte sie während des Meltdowns. Dann war erst einmal anderes wichtiger.«, erklärte er. »Der Verdacht kam, weil Erin Myrie Bettwäsche geliehen hat. Erin hat es anonym getan, aber die Bettwäsche noch nach Esmes Kleidung.«

»Wow!«, sagte Sarina. »Das erklärt Einiges!« Er klang so überrascht und überzeugt, fast euphorisch, dass Myrie doch aufsaß.

»Was erklärt das?«, fragte Hermen.

»Wir tragen Hosen aus der selben Herstellung. Der Geruch damals in unserem Zimmer kam also von Esme!«, erkannte Sarina. »Aber was hat Esme dort gemacht?«

»Wir sind zu dem Schluss gekommen, dass Esme dort wohl entwanzt hat.«, erklärte Merlin.

»Wieso entwanzt?«, fragte Sarina, dachte einen Moment nach und fiel Merlin ausversehen ins Wort, als dieser zu einer Erklärung angesetzt hatte und dann doch schwieg. »Weil es Wanzen im Zimmer gab und sie vermuteten, dass wir entwanzen würden, wenn rauskäme, dass Myrie verwanzt ist. Weil sie ihre Wanzen wiederhaben wollten.«

»Oder auch, weil wir, wenn Myrie nichts im Zimmer bemerkt hätte, bei einer Vorsichtshalber-Zimmerentwanzung, bei der keine Wanzen entdeckt wurden, nie überhaupt auf die Idee gekommen wären, dass jemand Fremdes im Zimmer gewesen sein könnte.«, ergänzte Merlin dann doch.

Daina schüttelte sachte den Kopf. »Mir vorzuwerfen, ich würde über wichtige Dinge mit der Gruppe nicht reden, finde ich nun endgültig absurd!«, sagte sie.

»Da ist schon noch ein Unterschied.«, widersprach Sarina. »Myrie vermeidet es nicht, weil sie es für besser hält, sondern wegen Stress. Das ist auch nicht in Ordnung, aber es ist was anderes.«

Daina blickte Sarina missmutig an, nickte aber dann. »Meinetwegen.«, sagte sie. »Es spielt nun auch keine Rolle. Was machen wir mit dem Wissen? Wir müssten eigentlich nun jeden Tag entwanzen.«

»Oder gut aufpassen.«, sagte Hermen.

»Das ist fast unmöglich.«, widersprach Daina. »Im Unterricht mal eine Krecke irgendwo ablegen, ist nun nicht die große Hürde. Die Zugangsberechtigung zu diesem Spielraum zu knacken, wäre relativ einfach gewesen, aber die habe ich überarbeitet. Trotzdem haben wir es hier mit einer Person zu tun, die offenbar spurlos in unser Zimmer eindringen konnte, und die eine Sicherheitslücke in den Kommunikationswegen gefunden hat, für die es Ska brauchte, um sie zu finden. Und zumindest das Problem, dass Esme in unser Zimmer könnte, ist nicht behoben.«

Einige am Tisch nickten zustimmend oder nachdenklich. In Myrie breitete sich ein Gefühl von Stolz aus. Das fand sie interessant. Sie bewunderte Esme, Daina und Ska für diese Art von Wettkampf, der neben dem Spiel stattfand. Gleich darauf fragte sie sich, wie Ska wohl damit umgehen würde, dass sie es als Wettkampf ansah. Es war sozusagen ein realer Wettkampf, kein spielerischer. Weil es nicht nur die Teilnehmenden betraf, sondern die gesamte Kommunikation über das Internet. Und das machte es besonders aufregend.

Daina seufzte und riss Myrie damit aus ihren Gedanken. »Also wollen wir in regelmäßigen, aber unvorhersehbaren Abständen entwanzen, und ein gemeinsames Training mit den Gefährten.«, sagte sie. »Sind alle einverstanden?«

Alle stimmten auf verschiedene Art und Weise zu.

»Ich kümmere mich um beides.«, versprach Daina.

»Dann fehlt nur noch die Sache mit der Meltdown-Problematik.«, schloss Hermen.

»Da hätte ich auch einen Vorschlag zu.«, sagte Merlin, und als Hermen

nachfragte, unterbreitete er ihn: »Du kannst eine Liste an Fragen sammeln, die sich Myrie in Ruhe ansehen kann, zum Beispiel auch mit mir, wenn sie will. Dann gibt es dazu keinen Druck, und sie muss auch nicht gleich öffentlich antworten, sondern kann erstmal in Ruhe für sich nachdenken.«

Aber in der gesamten Zeit bis zur zweiten Spielwoche kam nie eine Liste mit Fragen bei Myrie an.



Die Gefährten hatten neben der Zeit-Virtualität noch zwei Virtualitäten vor sich und beschlossen, sich jeden dritten Tag mit Myries Spielgruppe zu treffen. Das erste Mal fand gleich am darauffolgenden Tag statt.

Das Gehirn der Gefährten war Gann d'Alpha und Gann d'Alpha entsprach in keiner Weise Erwartungen, die Myrie zuvor an sein Äußeres gehabt hätte, wenn man davon absah, dass er weiße lange Haare hatte. Aber er war bartlos, hatte einen weichen Körper mit breitem Becken, einem ähnlich großen Brustumfang wie Ahna und gräulich braune, zarte Haut, etwa wie Fadja. Als sie ihm vorgestellt wurde, blickte Myrie besorgt zu Merlin herüber, ob Gann d'Alpha ihn vielleicht auch an Fadja erinnerte, und ob es ihn mitnähme. Aber Merlin wirkte gelassen.

Myrie war überhaupt nicht gelassen. Die Gefährten bestanden aus acht Personen. Immerhin standen sie zum ersten Kennenlernen einigermaßen ruhig in einem Halbkreis. Nur Gann d'Alpha war vorgetreten. Sie bekam von diesem ersten Gespräch relativ wenig mit. Zunächst war sie sehr abgelenkt durch Gann d'Alphas Erscheinungsbild und durch seine dann wieder doch ihren Erwartungen entsprechenden Stimme. Diese klang alt, eher tief und etwas runzlig. Myrie musste grinsen, weil sie fand, dass das Wort runzlig sehr gut passte, aber eigentlich ein beschreibendes Wort für Optisches war.

Sie brauchte eine Weile, um herauszufinden, warum sie überhaupt Erwartungen gehabt hatte. Merlin hatte ja schließlich auch nicht wie ein

altherwürdiger Zauberer ausgesehen, als sie ihn kennen gelernt hatte. Sie hatte ihn irgendwie nie in Verbindung mit einem solchen Erscheinungsbild gebracht. Warum also jetzt? Dann fiel ihr ein, dass sie Gann d'Alpha schon einmal gesehen hatte. Oder zumindest glaubte sie, ihn schon einmal gesehen zu haben. Es hatte ein älterer Mensch das Zitronensorbet mit Minze in die Küche geschoben, und Lunosch hatte erwähnt, dass Gann d'Alpha es selbst gemacht habe. Also hatte sie gedacht, dass Gann d'Alpha dieser Mensch gewesen wäre. Nun war sie sich nicht sicher, ob vielleicht zwar Gann d'Alpha das Sorbet hergestellt hatte, aber jemand anderes es hereingeschoben hatte, oder ob Gann d'Alphas Aussehen im Spiel einfach nur sehr anders war als sein reales Aussehen.

Sie kam nun nicht zu einem Ergebnis und fragte sich, ob die anderen das wussten. Wenigstens hatte sie die Ursache ihrer Verwirrung gefunden und versuchte nun wieder zuzuhören, aber das Gespräch war längst ins Detail gegangen, sodass sie nicht mehr folgen konnte.

Sie wurde zusammen mit einem Zwerg vor den Reset Universe Button platziert. Eigentlich wurde sie gefragt, ob sie das machen würde, aber da sie nicht wusste, warum, oder auch, warum nicht, hatte sie einfach zugestimmt. Etwas ratlos und immer noch angespannt stand sie nun dort und betrachtete den Zwerg. Sie mochte dabei starren, und ihr ging der Gedanke durch den Kopf, dass sie das vielleicht tat, aber der Zwerg war neu. Alles andere kannte sie schon. Sie konnte sich nicht davon abhalten, und ihr Kopf war viel zu voll, als dass es ihr so ganz bewusst hätte sein können.

Ähnlich wie Gafur trug auch dieser Zwerg dickes, dunkelrotes Haar in symmetrisch geflochtenen Zöpfen. Aber statt einer Rüstung trug er schlichte Leinenkleidung in rot und grau.

»Moria, war das.«, sagte der Zwerg.

Es war weder grammatikalisch noch durch die Sprachmelodie eine Frage, aber Myrie nickte vorsichtshalber trotzdem.

»Durien. Also, wenn du es noch nicht weißt, oder dich nicht gut

erinnern kannst.«, sagte der Zwerg. »Also ich zumindest bin schlecht mit Namen.«

Myrie war dankbar um den Nachsatz. Sie war sich bis dahin nicht sicher gewesen, ob Durien der Name des Zwergs war, oder eine Bezeichnung für irgendetwas anderes.

»Pronomen?«, fragte Myrie.

»Sie.«, antwortete Durien prompt. »Und deins?«

»Egal.«, antwortete Myrie.

»Verrückt.«, sagte Durien. »Sowas ist mir noch nicht untergekommen. Aber gut. Welches nehme ich denn dann?« Durien griff sich mit drei Fingern der rechten Hand durch den Bart ans Kinn, während sie den rechten Ellenbogen mit der linken Hand abstützte. Sie rieb sich das Kinn und zwirbelte die Finger durch den Bart. »Mo. Wie kurz für Moria. Ist das in Ordnung?«, fragte sie.

Myrie nickte. Sie konnte ihren Blick kaum von Duriens Fingern wenden. Die Bewegung der Finger passte nicht so ganz zum geflochtenen Bart. Sie drehte die Finger im Bart und strich hindurch, und der Bart zwirbelte sich mit. Aber das Haar war verhältnismäßig glatt, nicht außerordentlich glatt, aber zu glatt, als dass der Zopf hätte halten dürfen. Myrie war sich sicher, dass die Realität da anders aussah.

»Ich habe über dich gelesen. Du warst die Person mit dem Meltdown.«, sagte Durien. Dann schnappte sie nach Luft, vielleicht hatte sie irgendetwas erschreckt.

Myrie blickte sich um, aber nichts war zu sehen.

»Das war sicher nicht nett von mir, dich zu erinnern, oder auch nur, es so platt zu sagen. Ich rede manchmal schneller als ich denke.«, erklärte Durien. »Tut mir leid.«

Duriens Finger lösten sich aus dem Bart in der Kinngegend und strichen stattdessen einzelne Bartlocken, die oben vor dem Ohr wuchsen, hinter dasselbe. »Du machst einen ganz schön nervös, weißt du das?«, fragte sie.

Myries Körper spannte sich an. Sie wollte niemanden nervös machen. Sie schüttelte den Kopf und dabei zitterte sie ein bisschen.

»Ich habe es schon wieder getan.«, murmelte Durien. »Also geredet vorm gedacht haben. Nicht gerade die beste Eigenschaft, wenn man am Spiel teilnimmt. Zum Glück bin ich eigentlich nur Tank. Du scheinst diese Probleme eher nicht zu haben. Also, dass du ausversehen zu viel redest, meine ich.«

Myrie schüttelte den Kopf. »Doch, habe ich auch.«, widersprach sie.

»Oh! Das hätte ich nicht gedacht. Ich meine, du sprichst doch kaum!«, rief Durien aus.

Myrie ordnete die erhobenen Augenbäuen und den plötzlich gerader gespannten Körper als Ausdruck von Überraschung ein, weil es zu dem passte, was Durien sagte.

»Ich meine, ich habe ganz schön viel Doku mit dir gesehen.«, fuhr Durien fort. »Mein kleines Geschwister ist ein ziemlicher Fan von dir.« Wieder sog Durien rasch die Luft ein. »Mist.«, sagte sie. »Ich wollte eigentlich nicht von meinen Verwandten reden. Nicht mit anderen Teilnehmenden. Aber ich nehme Mal an, niemand hört mit, und du schweigst bestimmt dazu.«

»Nea hört meistens mit.«, widersprach Myrie.

»Oh.«, machte Durien und schwieg für einen Augenblick.

Sie nahm ihre Hand nun ganz aus ihrem Bart und steckte sie, zusammen mit der anderen Hand, in eine Bauchtasche an ihrem Leinenhemd. Es wirkte gemütlich und hatte auch eine Kapuze. Myrie mochte die Kapuze. Aber ihr gefiel es besser, etwas engere Kleidung zu tragen, an der keine Kapuze war. Sie trug nie Kapuzen oder Mützen. Wenn die Ohren bedeckt waren, hörte sie schlechter. Das mochte sie so wenig, dass sie lieber mit kalten Ohren lebte.

»Also ich meine einfach, als du diese Schlösser geknackt hast, hat man schon irgendwie in den Aufnahmen mitbekommen, dass du extrem wenig redest oder an den Gesprächen deiner Spielgruppe teilnimmst. Ähnlich wie eben. Man könnte meinen, du dürftest eigentlich gar nicht wissen, warum wir hier sind, so wenig teilnehmend hast du gewirkt.«, beschrieb Durien.

Myrie nickte.

»Du weißt nicht, was wir hier tun?«, fragte Durien.

Myrie nickte wieder.

»Okay, ich erzähl es dir gleich.«, versprach Durien. »Aber eins muss ich vorher noch sagen! Dein Skillset ist echt verrückt gewichtet. Aber auch irgendwie wunderschön! So much passion. Es gibt eine ganze Bildergalerie nur aus Bildern mit deinem Gesicht während du Schlösser knackst, weil Leute es mögen, wie du dabei so ruhig und konzentriert mit geschlossenen Augen arbeitest. Wusstest du das?«

Myrie schüttelte den Kopf und runzelte die Stirn.

»Das ist auch eher so eine Subgruppe der Fans, die sich ausgerechnet dafür interessiert. Aber mein Geschwister fährt da eben voll drauf ab.«, fügte Durien hinzu.

Es fühlte sich im ersten Augenblick für Myrie unbehaglich an, dass solche Bildergalerien von ihr existierten, oder Leute, die sich deswegen für sie interessierten. Sie konnte es nicht genau fassen, warum es so war. Aber ihr wurde einen kurzen Augenblick unangenehm warm und sie fühlte sich ein bisschen schwach. Vielleicht war das Gefühl sogar ein bisschen dem ähnlich, dass sie gehabt hatte, kurz nachdem Merlin sie geküsst hatte. Und noch seltsamer empfand sie, dass der Bezug zu Duriens Geschwister es wieder besser machte. Sie fand es zwar sonderbar, dass das Wissen diesen Einfluss auf das Gefühl hatte, war aber auf der anderen Seite erst einmal froh darum. Dennoch fühlte sie sich nach der kurzen Zeit Training heute schon viel erschöpfter, als nach einem der letzten beiden Trainingstage am Ende.

»Was wir hier machen. Das ist eigentlich ganz einfach.«, erklärte Durien.
»Wir passen quasi auf, dass nicht eine Person aus der Gegenspielgruppe den Reset Universe Button drückt. Wir haben uns geeinigt, dass das zum Training eigentlich Unfug ist, aber am Ende ist es wichtig, dass das passiert, sonst könnte ja eine Spielgruppe einfach, verstehst du? Und deshalb wurden wir Tanks eben dafür abgestellt.«

Myrie schüttelte den Kopf. »Ich dachte, wir basteln eine Lösung, sodass

wir jeweils etwa gleich weit sind, und dann wäre es Unsinn, wenn eine Spielgruppe den Knopf drückte.«, sagte Myrie.

»Hmm, da hast du eigentlich recht. Ich weiß auch nicht. Da war eine Erklärung, ich habe sie aber schon wieder vergessen.«, antwortete Durien und wirkte nachdenklich.

»Solange beide Spielgruppen ähnlich weit auf sind, hast du Recht.«, mischte sich Daina ins Gespräch ein.

Sowohl Myrie, als auch Durien erschreckten sich. Durien zuckte zusammen und runzelte die Stirn. Eigentlich wünschte Myrie niemandem, sich zu erschrecken, aber auf der anderen Seite wusste sie auf diese Art, dass Durien ebenfalls Daina hörte.

»Aber das Licht wird ja anfangs vom Tempel aus in zwei Richtungen gelenkt. Es kann sich dann ja in der letzten Iteration eine Person der einen Spielgruppe in den Lichtstrahl stellen, der für die andere Spielgruppe abgelenkt wurde. Dann sind die Spielgruppen nicht mehr gleich auf und es ist sinnvoll, wenn die andere Spielgruppe den Knopf drückt, oder zumindest ist es dann ein zurückschaden ohne Eigenschaden.«, erklärte Daina. »Damit die jeweils eine Spielgruppe dann so eine Lichtunterbrechung nicht macht, ist es sinnvoll, wenn je eine Person pro Spielgruppe an diesem Schalter steht.«

»Fiese Strategien.«, murmelte Durien und fügte lauter hinzu. »Also ich mag generell Rätsel- und Strategiespiele, aber ich scheitere eben regelmäßig daran, mir vorzustellen, was für Untaten andere Spielgruppen begehen könnten.«

»Tja, für mich ist das ein Reiz des Spiels!«, antwortete Daina mit einem Grinsen in der Stimme.

Dann war es wieder still in der Leitung und auch Durien schwieg einen Moment. Myrie fragte sich, ob das Stirnrunzeln auf der dunkelbeigen Stirn des Zwergs Irritation signalisierte oder etwas anderes.

»Macht es das immer so? Dein Gehirn? Dass es einfach dazwischenfunkt?«, fragte Durien.

Myrie musste plötzlich lachen. Durch die Doppeldeutigkeit des Wortes

Gehirn bekam der Satz eine zweite Bedeutung, die auch noch nicht einmal ganz falsch war. Sie fragte sich einen Augenblick, ob sie wohl gleich Durien erklären sollte, warum sie lachte, aber Durien schien es auch zu begreifen und lachte ebenfalls.

Dann nickte Myrie.

»Ist das nicht nervig?«, fragte Durien.

Myrie schüttelte den Kopf. »Meistens nicht. Anstrengend. Aber nicht nervig.«, widersprach sie.

»Oh, das strengt dich an?«, fragte Daina, und sie tat es ohne Hall. Also hörte dieses Mal nur Myrie sie.

Myrie formte eine Bestätigung mit der Hand und hängte die kurze Geste an, die Omantra darum bat, es an Daina weiterzuleiten. Einen kurzen Augenblick fragte sie sich, ob es Durien vielleicht verwirren würde. Aber Omantra hatte ihr erklärt, dass nicht spielrelevante Gesten aus der Übertragung herausgearbeitet wurden. Durien hatte also nur den Anfang einer Geste gesehen, bis durch die EM-Anzugerfassung erkannt worden war, dass es sich um eine Geste handelte. Und so etwas hatte Myrie bei vielen der Spielteilnehmenden gesehen. So etwas wunderte niemanden mehr.

»Ich mag ja generell Witze, die auf diesen doppeldeutigen Worten aufbauen.«, sagte Durien. »Etwa auch so etwas wie, mein Auge müsste hier auch irgendwo sein, aber gesehen habe ich es lange nicht mehr.«

Auch darüber musste Myrie kichern. Auch, weil es schwierig war, seine eigenen Augen zu sehen, wenn man nicht gerade einen Spiegel hatte.

»In dieser Virtualität ist es einfacher das Auge zu sehen.«, meinte sie deshalb.

»Warum?«, fragte Durien.

»Weil wir einen Spiegel haben.«, erklärte Myrie.

Durien wirkte verwirrt. Es war der gleiche Gesichtsausdruck von vorhin, oder zumindest ein sehr ähnlicher, und Durien lachte nicht. Also hatte sie Myrie wohl nicht verstanden. Dann seufzte sie. »Weil man die eigenen Augen nur im Spiegel sehen kann?«, fragte sie.

Myrie nickte.

»Das ist mir schon ein bisschen viel um die Ecke gedacht.«, meinte Durien.

Myrie wollte es eigentlich nicht, aber es brachte sie noch mehr zum Lachen. Wieder weil dies ja eine Virtualität war, in der viel um die Ecke gelenkt oder gedacht wurde.

Aber Durien schien es ihr nicht übel zu nehmen. Sie lächelte ein bisschen.

Dann geschah etwas, womit sie beide nicht gerechnet hatten. Irgendetwas drückte sie beide in Richtung Reset Universe Button. Myrie konnte nur für einen kurzen Augenblick eine vergangene Version Duriens und ihrer selbst erkennen, bevor eine von ihnen auf den Knopf kam und sie wieder alleine dort standen.

»Echt jetzt?«, fragte Daina wütend. »Ihr steht da, damit nicht darauf gedrückt wird!«

Myrie hielt sich reflexartig die Ohren zu. Sie hätte vermutet, dass es nicht viel bringen würde, weil sie in einer Virtualität war, und die Stimmen über die Hinterohrhörer in ihr Ohr übertragen wurden. Aber es war wohl das Smart Gesture Guessing, das darauf folgend den Ton herunterregelte. Und obwohl sie sich überhaupt nicht danach fühlte, musste Myrie wieder grinsen.

Das abgedämpfte Stimmengewirr war jedoch zu durcheinander, als dass sie irgendetwas Konkretes daraus hätte verstehen können, abgesehen davon, dass Daina irgendwann wieder weniger wütend klang.

Sie machte sich hingegen selbst ihre Gedanken. Es war anscheinend, während Durien und sie dort gestanden hatten, eine ganze Stunde vergangen. Da sie an der Stelle in die Virtualität eingestiegen waren, waren ihre Kopien also dort aufgetaucht, und da sie sich kaum bewegt hatte, genau an den Stellen, an denen sie zuvor gestanden hatten. Sie hatten dann einen kurzen Augenblick in sich selbst gestanden. Da aber die hineinkopierten Versionen schon fix vorgegeben waren, weil es ja exakte Kopien waren, mussten sie weichen. Sie wurden also aus den Kopien herausgedrängt, bis

sie sich nicht mehr überlappten, und dann unglücklicherweise eben auf den Reset Universe Button.



In dieser Nacht schlief Myrie das erste Mal seit etwa zwei Wochen wieder in ihrem Bett auf dem Badezimmerdach. Eigentlich schlief sie nicht. Erst verarbeitete sie alle Bewegungen, die Durien regelmäßig gemacht hatte. Auch Gann d'Alpha schwirrte ihr durch den Kopf. Dann löste sie in ihrem Kopf die Virtualität mehrere Male, träumte halb von Karten, in denen alle Spiegel eingezeichnet waren. Aber eigentlich hatte Merlin recht. KIs müssten eigentlich in der Lage sein, dieses Rätsel optimal zu lösen. Zumindest wenn sie tatsächlich nun alle Spiegel kannten. Daina meinte, den Programmcode dahingehend entheddert zu haben, dass sie nun alle kannte. Myrie rätselte eine ganze Weile, warum es ihnen bislang noch nicht möglich war, die Virtualität in unter zwei Stunden zu lösen. Dann träumte sie wieder von dem aus sich selbst heraus verdrängt werden. Dem Gefühl, das sie gehabt hatte, als die Virtualität sie aus ihrer Kopie geschoben hatte. Ihr kam wieder die Frage in den Kopf, auf die sie sich nicht hatte fokussieren können, warum sie hinter der Ampel mit dem Knopf gelandet war, auf der Rückseite vom Knopf. Und dann richtete sie sich auf.

Sie ließ sich leise vom Dach hinab, auf eine Weise, wie sie es schon ein paar Mal gemacht hatte. Dann schlich sie sich an Dainas Bett und stuppste das Herzwesen vorsichtig an. Daina erschreckte sich, aber sie tat es zum Glück nicht laut. Sie blickte an Myrie hinab und wieder hinauf. »Ich mag nicht mit so vielen anderen in einem Zimmer kuscheln.«, sagte sie sehr leise, und doch war es kein Flüstern.

»Magst du mitkommen? Es geht um das Spiel.«, erwiderte Myrie.

Daina nickte zögernd und stand auf.

Myrie griff sich ihren EM-Anzug und Daina tat es ihr nach. Sie verließen das Zimmer.



Auf dem Weg zum Spielraum erklärte Myrie Daina ihre Gedanken. Ihr fiel nicht einmal eine sinnvolle Einleitung dafür ein. »Sagen wir, in der ersten Wiederholung der Zeit stützt sich eine Person mit etwa schulterbreit auseinander gerichteten Armen gegen eine Wand, und zwar so weit, bis die Person mit der Brust die Wand berührt. Und in der zweiten Wiederholung, bevor die Kopie auftaucht, lehnt man sich an die Wand, dort, wo die Person auftauchen wird. Dann wird man eingequetscht.«, erklärte Myrie.

Daina nickte langsam und auf ihrem Gesicht breitete sich viel schneller Erkenntnis aus, als Myrie es vermutet hätte. »Sehr cool, Myrie, sehr cool.«, sagte sie. »Du meinst, man kann dann an der Stelle nicht mehr sein, wird durch eigentlich Massives hindurchgeleitet und landet dann eventuell hinter der Wand, im Haus?«

Myrie nickte.

Sie verweilten etwas mehr als zwei Stunden in der Virtualität und bereiteten die Situationen so vor, wie Myrie es vorgeschlagen hatte. Myrie behielt zwar recht, dass sie aus sich herausgedrängt wurden, aber leider zur falschen Seite, jedes Mal.

Dennoch erzählte Daina am nächsten Tag der übrigen Spielgruppe davon. Sie waren beide sehr verschlafen. Genügend Schlaf zu bekommen, schien außerhalb der Spielwoche wohl trotzdem keine so einfach machbare Sache zu sein, stellte Myrie fest. Das Rätsel war auch einfach spannend.

Die Lösung fand am Ende Merlin heraus. Seine Überlegung war, dass es wahrscheinlich kein Zufall war, dass sie immer in die gleiche Richtung aus sich herausgedrängt wurden, aber dass es auch nicht unmöglich schien, durch Gegenstände zu dringen, wie die Ampel mit dem Reset Universe Button. Er brachte es damit in Zusammenhang, dass sich die Virtualität selbst aufräumen würde, wenn zu viel in ihr entstünde. Natürlich hatte niemand von ihnen die Virtualität so lange gespielt, dass die Züge die

gesamten Schienen einnehmen würden und sich dann selbst von den Schienen verdrängten, aber natürlich war es möglich. Und dann, wenn die Virtualität irgendwann voller Waggons wäre, und sie quasi nicht mehr spielbar wäre, wer sollte dann den Reset Universe Button drücken, wie sollte man dorthin gelangen? Seine Idee war, dass einfach immer alles in Richtung des Reset Universe Buttons gedrängt wurde, sodass, sobald zu viel Chaos da war, es sich von selbst aufräumte. Irgendwann würde irgendwas dagegen gedrängt werden.

Da der Reset Universe Button aber innerhalb der Hauptstraße lag, und alle Ausgänge außerhalb und zur Mitte des Spiels gerichtet, wurden sie von der Wand neben den Ausgängen jeweils weggedrängt. Suchten sie aber die Rückseite des Hauses auf, so wurden sie durch die Wand hineingedrängt und konnten die Tür von innen öffnen, ohne Laser und ohne Spiegel. Auf diese Weise konnten sie die Virtualität in nur einer Zeitwiederholung lösen, noch dazu garantiert. Sie wussten ja nicht, welche Tür die für sie richtige wäre, aber sie konnten reihum nacheinander den Trick auf alle Eingänge anwenden. Die Virtualität setzte sich nicht auf den Ursprungszustand zurück, wenn eine Spielgruppe eine Tür ausprobierte, sondern erst, wenn alle Spielgruppen die Virtualität verlassen hatten.

Und zu guter letzt war auch der Lichtstrahl in der Mitte und die Türen der Mitte zugewandt. Die Rückwände der Eingänge lagen nicht im Fokus der anderen Spielgruppe, sodass sie so tun konnten, als würden sie mit der anderen Spielgruppe zusammenarbeiten, und gleichzeitig ihre eigene Ausgangsstrategie vorbereiten. Im Zweifel, falls zum Beispiel das Beleuchten des Kristalls wichtig für das Verlassen der Virtualität wäre, war es auch besser, beide Lösungsansätze gleichzeitig in die Gänge zu leiten. Da die Virtualität beim Trainieren nicht mit anderen gekoppelt war, wussten sie nicht sicher, ob das Durchschreiten der Türen ausreichend war. Daina vermutete es, aus den Ausgaben der Virtualität auf ihrem Bildschirm schließend, aber sie war sich nicht ganz sicher.

Myrie fühlte sich unbehaglich dabei, der anderen Spielgruppe vorzuziehen, mit ihnen zusammenzuarbeiten, aber ihnen diese eigene Strategie zu

verbergen. Auf der anderen Seite war es für die andere Spielgruppe auch kein Verlust. Sie boykottierten ja den Lösungsweg der anderen Spielgruppe nicht, sie wären nur unverhofft schneller. Myrie haderte mit sich, aber kam nach einigen weiteren Trainingseinheiten mit der anderen Spielgruppe zu dem Schluss, dass sie damit leben konnte.

Das wirklich Spannende war, dass sie bis kurz vor der zweiten Spielwoche ihren Lösungsansatz nicht trainierten, wenn die andere Spielgruppe dabei war, aber in ihrer gemeinsamen Strategie unauffällig arrangierten, dass alle jeweils zwischendurch unauffällig verschwanden und zwar nicht gerade kurz. Sie brauchten Zeitfenster kurz nach der ersten Wiederholung, in der sie sehr rasch gemeinsam alle Hintereingänge einmal ablaufen mussten, ohne, dass die andere Spielgruppe es bemerkte. Insbesondere durfte Durien währenddessen Myrie nicht am Reset Universe Button vermissen und durfte zu dem Zeitpunkt am besten selbst nicht dort sein.

Es lief darauf hinaus, dass Daina eine gute Argumentation fand, warum fixe Spiegel zu nutzen sinnvoll wäre, die an weit oben gelegenen Orten waren. Auf diese Weise brauchten sie wieder Kopien ihrer selbst, um mit dem Spiegel höhere Orte zu erreichen. Sarina und Daina diskutierten fast einen Tag lang eine Strategie aus, wie sie diesen Plan der anderen Spielgruppe so unterjubeln konnten, als käme er teilweise von den Gefährten selbst, sodass nicht auffiele, dass etwas im Argen war.

Myries Spielgruppe hatte einen Dreitageszyklus. Auf einen Tag, an dem sie mit den Gefährten die Spiegelvirtualität trainiert hatten, folgte einer mit der Schreddervirtualität und dann einer mit der Spiegelvirtualität ohne die andere Spielgruppe, in der sie ihre eigene Strategie trainierten. Dabei übten sie den Durchlauf, während Kopien der anderen Spielgruppe von zwei Tagen zuvor in der Virtualität herumliefen. Myrie pausierte das Training einmal in der Woche für zwei Tage, an denen sie nach Hause fuhr. In den letzten zwei Wochen vor der zweiten Spielwoche fing der Unterricht wieder an und sie trainierten nur noch nachmittags. Wäre es nur der Unterricht gewesen, der wieder anfang, wäre sich Myrie nicht sicher gewesen, ob ihr diese Phase des Trainings stressiger oder weniger stressig vorgekommen

wäre, aber auch Olge war wieder da. Das morgendliche Training war Zeit, die Myrie zu zweit verbrachte und niemand störte, nichts Überraschendes passierte. Dieses Element hatte ihr in den letzten Wochen gefehlt und es war ein Gefühl wie zu Hause sein, dass es nun wieder da war.



Erst in der letzten Woche vor dem Training probierten sie zwei Mal ihre Strategie aus, während die andere Spielgruppe mitspielte. Daina erklärte den Gefährten, dass sie den Ernstfall üben wollten, also einschließlich dessen, dass sie nicht alles übertragen würden. Entsprechend waren sie besonders vorsichtig, dass ihr Unternehmen, von hinten in die entsprechenden Häuser zu gelangen, nicht übertragen wurde.

Am Wochenende vor dem Spielstart machten sie alle Pause. Nicht ganz Pause, am Vormittag spielten sie beide Virtualitäten jeweils noch einmal durch, aber eben nur einmal. Für die letzte Virtualität benötigten sie nicht mehr als eine Viertelstunde, sodass sie insgesamt in etwas mehr als zwei Stunden fertig waren und der übrige Tag frei war. Myrie wanderte mit Merlin durch die Berge bei Byrglingen. Sie verspürte Sehnsucht danach, neue Umgebung kennenzulernen, oder die Route zur Quelhöhle des Kelden noch ein weiteres Mal zu erkunden. Aber das waren Projekte für nach der zweiten Phase, vielleicht auch für nach dem Spiel. Myrie wusste nicht so genau, wann darauf die dritte folgte.

Am Abend des Nestags fuhren Merlin und Myrie wieder gemeinsam nach Fork. Ihr Papa hatte angeboten, sie auch hinzubringen, aber Myrie hätte dem nichts abgewinnen können. Sie war zu sehr mit den Gedanken schon im Spiel, übte im Kopf die Virtualitäten.

Der Start kam für Myrie überraschend. Sie saßen abends mit der Spielgruppe gemeinsam in der Küche. Die anderen tranken Saftschorlen oder andere Getränke. Myrie trank einfach Wasser. Sie erzählten ein bisschen über ihre jeweilige Wahrnehmung der vergangenen Spielwoche. Dabei

versuchten sie allerdings nichts Wichtiges zu verraten, einfach falls sie doch verwandt wären. Natürlich hatten sie am Lantag noch einen Wanzencheck gemacht. Aber sie waren über die ganzen fast zwei Monate hinweg nicht verwandt gewesen. Vielleicht hatte Esme sich einfach überlegt, dass es sich nicht lohnte. Sie wussten es nicht.

Daina erzählte gerade davon, dass es einige Wünsche von Fans dahingehend gab, dass sie nach der Phase ihren Weg aus Torus heraus dokumentieren sollten, als sie sich selbst unterbrach und meinte, es wäre kurz vor Mitternacht.

Sie eilten schnell in ihre jeweiligen Spielräume. Myrie war aufgeregt. Sie hatte eigentlich Ahna vorher noch treffen wollen, aber dazu blieb nun keine Zeit. Und dann stand sie plötzlich wieder in der Spiegelvirtualität an der Stelle, an der sie sie vor knapp zwei Monaten verlassen hatte. Ohne zu zögern, rannte sie zum Reset Universe Button, wo Durien sie bereits erwartete. Durien war auch nervös. Sie war auch während des Trainings zunehmend nervös geworden. Nun sagte sie erst ein Weile gar nichts, was noch nie vorgekommen war, begrüßte Myrie nicht einmal. Dann aber redete sie plötzlich sehr viel. Myrie konnte kaum folgen. Sie wusste inzwischen aus dem gemeinsamen Training, wie Duriens kleines Geschwister aussah, was dieses am liebsten aß, von wem es noch ein Fan war, nämlich zum Beispiel von Theodil, und dass es Lunosch und Ærenik hasste. Sie erfuhr, dass Durien selbst keine starken Gefühle für oder gegen irgendein anderes Spielgruppenmitglied hatte, abgesehen von den Mitgliedern ihrer eigenen Spielgruppe. Aber außer, dass sie sie alle sehr gern hatte, erzählte Durien wenig über die eigene Spielgruppe.

Heute erzählte sie davon, dass ihr schlecht war, dass sie kaum gegessen hatte, aber dafür sehr viel getrunken und eigentlich dringend aufs Klo müsste, aber das ginge ja nicht. Sie redete eine ganze Weile im Kreis, schwieg wieder, wägte dann wieder ab und schließlich verabschiedete sie sich doch, sie könne nicht anders. Sie verschwand allerdings nicht an Ort und Stelle, sondern ging dazu hinter die nächste Häuserwand.

Vielleicht wäre Myrie das nicht verdächtig vorgekommen, hätten Sarina

und Daina in der vergangenen Woche nicht permanent erklärt, dass sie auf solche Details achten sollte. Sie meldete es sofort an die Spielgruppe, und ging an den Ort, an den Durien zum Verschwinden gegangen war.

»Sie ist nicht mehr in der Aufnahme.«, teilte Daina mit. »Entweder sie ist tatsächlich offline oder sie verweigert die Übertragung.«

»Die Straßenbahn fährt schneller.«, stellte Myrie fest.

Dann fühlte sie Panik in sich aufsteigen.

»Oh.«, sagte Daina und einen Moment lang waren alle still in der Leitung, bevor sie schloss: »Sie haben die Zeit irgendwie schneller gemacht.«

»Was machen wir jetzt?«, fragte Hermen. »Soll Myrie den Knopf drücken?«

»Warte noch. Ich denke.«, bat Daina.

»Magst du laut denken?«, fragte Sarina.

Wieder war ein Moment Stille im Gesprächskanal. Myrie merkte, wie sie zunehmend hibbelig wurde und die Energie am liebsten in eine körperliche Aktivität umgesetzt hätte.

»Myrie, wie schnell fuhr die Straßenbahn, konntest du noch mitlaufen?«, fragte Daina.

»Einigermaßen, glaube ich.«, mutmaßte Myrie und hoffte, dass sie recht hatte.

»Dann kann unser Plan noch klappen, wenn wir unseren Spiegelteil vergessen und sehr viel rennen.«, erklärte Daina. »Ich frage mich, wie sie es gemacht haben.«

»Das frage ich mich auch.«, sagte Sarina.

»Sie haben eingeplant, dass wir es nicht schnell merken.«, überlegte Daina. »Das würde bedeuten, dass sie in ähnlichem Tempo wie zuvor das Abgesprochene tun, aber jenes sich im neuen Zeitverlauf für sie in einen neuen Plan fügt.«

»Müssen wir quasi einfach irgendetwas schneller machen?«, fragte Merlin.

»Die Quetschungen vorbereiten. Wir haben alle, bis auf zwei.«, erwiderte Daina.

Damit meinte sie den Vorgang, bei dem sich eine Person mit ausgestreckten Armen der Rückwand näherte und sich anschließend anlehnte.

»Ich könnte mich jetzt zur letzten Quetschung im Ring aufmachen, die eigentlich Merlins wäre.«, erklärte Hermen. »Zumindest, wenn unser Spiegelteil wirklich verworfen wird. Dann wäre, was ich gerade mache, sinnlos.«

»Richtig. Ja, mach! Aber gib hinterher den Spiegel wieder ab.«, stimmte Daina zu. »Wir müssen, wenn sie wiederum nicht merken sollen, dass wir Bescheid wissen, zumindest den Teil des Plans von vorher weiterverfolgen, in dem wir uns begegnen. Und Myrie, renn so schnell du kannst zur Rückwand grün, um dort die Quetschung vorzubereiten.«

Rückwand und der Name einer Farbe, hatten sie in der letzten Woche ausgemacht, war die schnelle Umschreibung der Rückwand des Hauses mit der Tür in der entsprechenden Farbe. Myrie zögerte nicht, sondern rannte. Das war gut, es half, wie vermutet, gleichzeitig gegen die Panik.

»Zwischen der vierten und fünften Rückwand ist vermutlich zu wenig Zeit. Das haben wir auch sonst immer nur zügig gehend geschafft.«, sagte Theodiel sachlich.

»Hoffen wir, dass ein vorheriger Ausgang trifft, und sonst heißt es sprinten.«, meinte Daina.

Nachdem Myrie die Quetschung vorbereitet hatte, schickte Daina Hermen und sie sofort weiter zu der ersten vorbereiteten Quetschung. Sie hatte inzwischen von der Geschwindigkeit der Straßenbahn zurückgerechnet, dass die erste Wiederholung der Zeit gleich einsetzen würde. Ihr war deutlich anzumerken, wie aufgeregt sie war. Daneben erkannte Myrie auch Unbehagen in ihrer Stimme, vielleicht Angst, dass noch etwas misslingen könnte. Davon angestachelt rannte sie noch schneller und traf noch vor Hermen an der Rückwand ein. Es war noch etwas Luft, aber sie sah schon die Kopie Sarinas auf das Haus zutreten. Er bewegte sich sehr seltsam, nämlich wie in einem Film, der zu schnell abgespielt wurde. Myrie war etwas perplex, aber Hermen zupfte sie am Ärmel und führte sie auf diese Art rasch neben sich an die Wand. Dann setzten Sarinas Arme auch schon

links und rechts neben ihnen auf und sein Körper schob sie durch die massive Wand.

»Lauf vor!«, forderte Hermen Myrie auf, kaum waren sie drinnen.

Myrie rannte zur Tür und öffnete sie. Merlin tauchte zuletzt auf, und Daina zitterte vor Anspannung. Myrie platzierten sie nahe am Ausgang, damit sie zur nächsten Tür rennen könnte, wenn nichts passierte. Als Merlin die Tür hinter sich schloss, passierte nichts.

»Los!«, rief Daina.

Myrie öffnete die Tür wieder, verhedderte sich mit dem Fuß irgendwie halb im Türrahmen. Sie wusste selbst nicht, wie es dazu gekommen war und hörte Daina hinter sich nervös leise stöhnen. Eigentlich waren die Türrahmen zu schmal oder zu niedrig, um hindurchzupassen, aber die Virtualität sog einen hindurch. Daher hätte Myrie nicht damit gerechnet, sich verheddern zu können. Sie bemühte sich, nicht weiter darüber nachzudenken, sondern möglichst schnell zu rennen.

»Das ist schon der Moment, in dem sie merken müssen, dass wir ihre Planänderung bemerkt haben.«, sagte Theodil, und eines der wenigen Male, die sich Myrie erinnern konnte, hörte sie, dass er dabei aus der Puste war. »Ich kann nicht gleichzeitig den Spiegel übernehmen und zur Tür kommen.«

»Hoffen wir, dass sie einfach glücklich sind, dass wir ihren Plan nicht vereiteln.«, sagte Daina, ebenso sehr aus der Puste.

Da die Häuser zum größten Teil in Häuserreihen standen, und es ein weiter Umweg gewesen wäre, von der Rückwand zur Tür zu laufen, war es wichtig, dass alle Personen, die zur Rückwand liefen, hineingequetscht wurden, und alle anderen zur Tür liefen. Während sie rannte, teilte ihr Daina mit, dass sie allein bei der Rückwand sein würde, weil die Gefahr zu groß war, dass jede andere Person zu spät käme, um sich in die Quetschung zu schieben. Der Weg zur vorderen Tür war in diesem Fall erheblich kürzer. Myrie versuchte noch einmal schneller zu laufen, stolperte über einen Bordstein, war aber in der Lage, sich durch eine Rolle auf dem Boden ohne viel zu bremsen weiterzubewegen. Aber trotzdem fühlte sie sich

zittrig, als sie ankam. Sie kam rechtzeitig, lehnte sich gegen die Wand und ließ sich erneut von Sarina in die Wohnung schieben.

»Bist du drin?«, fragte Daina.

Myrie war viel zu sehr aus der Puste und zu zittrig um zu antworten, aber stattdessen schob sie einfach die Tür auf und Daina kam herein. Dieses Mal platzierten sie Hermen an den Ausgang. Und als sie die Virtualität wieder nicht verließen, rannte er sogleich wieder los.

Myrie hatte den Eindruck, dass er erheblich sicherer dabei wirkte als sie. Jedenfalls stolperte er nicht. Aber sie hatte auch nicht so viel Gelegenheit, ihm nachzusehen. Er bog wiederum in eine andere Richtung ab als der Rest, um die Rückwand zu erreichen, während die übrige Spielgruppe die Tür anstrebte. Myrie ruhte sich auf dieser Strecke aus, so gut sie konnte. Immerhin musste sie nicht ganz so schnell rennen, weil sie ja nicht schneller als der Rest sein musste. Und wahrscheinlich würde sie für die nächsten zwei Sprints gebraucht. Hermen war nur auf eine solche Strecke schneller als sie. Und selbst wenn er sich bei der nächsten erholen sollte, so wäre die darauf folgende die, vor der Theodil gewarnt hatte. Die würde Myrie alles abverlangen und sie spürte Angst in sich aufsteigen.

Sie erreichten die Tür, bevor Hermen sie von innen öffnete, aber mussten auch nicht lange warten.

»Puh, das war knapp!«, keuchte Hermen, als er sie aufschob.

Myrie hoffte so sehr, dass sie durch diese Tür die Virtualität verlassen würden, aber nichts passierte. Also rannte sie wieder, und wie sie befürchtet hatte, schickte Daina sie zur Rückwand, verkündete sogar gleich, dass sie zwei Mal hintereinander dran wäre. Myries Körper fühlte sich wabbelig und müde an, die Muskeln in ihren Beinen, als hätten sie die Konsistenz von zusammengequetschtem Mehl in Säcken. Sie versuchte nicht darauf zu achten. Als sie die Rückwand erreichte, sah sie, wie Merlin schon die Hände auf die Wand aufgelegt hatte. Sie quetschte sich dazwischen und dachte schon, sie wäre zu spät, weil ihr Oberkörper schon nicht mehr zwischen seine Arme passte. Aber Ihr Kopf und ihre nach oben ausgestreckten

Arme konnte sie zwischen ihn und die Wand bringen, und so wurde sie doch noch hineingeschoben.

Sie weinte vor Anspannung, als sie die Tür öffnete, und der Rest der Spielgruppe hineinflutete. Ihre Atemwege verklemmten sich und sie schloss einen Augenblick die Augen. Und als sie sie wieder öffnete, war die Spiegelvirtualität um sie herum verschwunden.



Gothilla war direkt aus der Virtualität, die Myries Spielgruppe gebastelt hatte, in die Schredder-Virtualität geraten, was nahe legte, welcher der Ausgänge in ihre eigene Virtualität zurückführen würde. Aber statt, dass sie direkt durchstarteten, wie sie es eigentlich geplant hatten, brauchten sie alle zunächst eine kurze Verschnaufpause. Myrie blickte sich unter den anderen um und wischte sich die Tränen aus den Augen.

»Tja.«, sagte Daina, als sie wieder Luft bekam. »Sieht alles ein bisschen anders aus, als wir es geplant hatten. Teils besser, teils schlechter.«

»Ich sehe es nur positiv!«, meinte Hermen. »Ich meine, zwar haben die Gefährten uns vereimert und selbst eine Strategie gehabt, wie sie schneller rauskommen, aber sie sind immer noch in der Spiegelvirtualität, und wir sind draußen.«

»Warum eigentlich?«, fragte Sarina. »Man sollte doch meinen, wenn sie die Zeit schneller drehen, dass sie auch davon profitieren.«

»Werden sie auch. Aber sie werden immer noch mehr als zwei Iterationen brauchen. Wir sind eben in knapp zweien durch und damit nun überraschend in unter einer Stunde!«, erwiderte Daina.

»Wow!«, rief Sarina. »Ich habe echt kein Zeitgefühl. Aber das ergibt Sinn!«

»Was ist das Schlechte daran?«, fragte Merlin.

»Limbus ist noch hier drin.«, sagte Daina.

»Warum ist Limbus noch hier drin?«, fragte Hermen. »Man sollte

doch meinen, sie könnten das mindestens so schnell wie wir, und länger als eine Viertelstunde haben wir schon gebraucht, um hier herzukommen.«

»Ich weiß es nicht. Das habe ich mich auch gefragt.«, murmelte Daina.

Regen

Die Schredder-Virtualität hatte sieben Räume, die zugleich Ein- und Ausgänge darstellten, und einen zentralen Raum, an dem kein Weg von einem Ein- oder Ausgang zu einem anderen vorbei führte. Das Labyrinth war so aufgebaut, dass es zwar allerhand Verzweigungen gab, aber alle von diesem zentralen Raum abgehenden Gänge mündeten in in sich geschlossenen Labyrinth, die eben nur über diesen Raum miteinander verbunden waren. Das hatte den einfachen logischen Grund, dass in dieser Virtualität jeder Weg von jedem Ein- zu jedem Ausgang gleich schwierig sein sollte.

Myrie hörte, wie der Atem der anderen allmählich wieder gleichmäßiger wurde, und erwartete nun eigentlich, dass Daina auffordernd fragen würde, ob sie aufbrechen würden, oder irgendwer sonst, aber sie warteten einfach weiter. Dann, als sie auf Daina blickte, verstand sie warum. Es hatte eine Weile gebraucht, bis sie gelernt hatte, Daina anzusehen, dass sie gerade nicht in der Virtualität umherblickte, sondern sich Videomaterial ansah. Aber ihr Gesichtsausdruck und ihre Blickrichtung nach oben relativ zum Kopf verrieten es. Daina hatte Myrie während des Trainings der vergangenen Wochen einmal gezeigt, was sie beim Spielen sah. Es war etwa das obere Viertel ihres Sichtfeldes durch eine halbtransparente Fläche mit Videowiedergaben verdeckt. Manchmal auch durch Programmausgaben, Foreneinträge, Tutorials, Anleitungen zur Nutzung geeigneter KIs, die sie aber eigentlich schon kannte und nur zur Erinnerung nutzte. Diese halbtransparente Leiste bewegte sich mit, wenn sie den Kopf drehte,

aber nicht, wenn sie nur die Augen bewegte. Sie wurde einfach von der VR-Brille an eine fixe Stelle ins Sichtfeld gebaut.

Myrie hatte es einen halben Tag ausprobiert, aber ihr war sehr schnell bewusst geworden, dass es ihr zu viel war. Zumindest, wenn es so viele verschiedene Kanäle waren, wie Daina sie permanent sah. Sie mochte es außerdem eigentlich überhaupt nicht, permanent etwas im Sichtfeld zu haben. Besonders dann mochte sie es nicht, wenn sich viel um sie herum bewegte. Aber während der Zeit in Torus, als sie sich selbst nicht bewegt, sondern nur die Umgebung aus den Blickwinkeln von Hermen und Merlin gesehen hatte, war es ihr möglich gewesen, etwas daraus zu ziehen. Also hatte sie mit Daina ein weniger überladenes Sichtfeld eingerichtet, das sie mit einer Geste aufrufen konnte, das also auch nicht permanent da war.

»Also Klonk und Mühsli stehen im zentralen Raum und lehnen gegen unseren Eingang.«, sagte Daina schließlich nachdenklich. »Die anderen befinden sich an irgendwelchen Orten, die ich nicht identifizieren kann. Kannst du Myrie?«

Myrie blendete ihr Sichtfeld ein und ließ sich von Daina ausgewählte Videos zeigen. Als erstes zeigte Daina ihr einen langgliedrigen Menschen, der gemütlich auf einem Balken lag, von dem aus der Rest der Umgebung nicht gut zu sehen war. Myrie erkannte das Gebälk als welches, das nicht selten in der Virtualität verbaut war, aber die Entfernung des Gebälks zur Decke und das Licht im Raum grenzten diese Orte auf zwei mögliche ein.

Der Mensch passte farblich zu seiner Umgebung. Er trug einen langen braunen Mantel, hatte braune Haare in einem Haarknoten, der sich durch seine liegende Position in seinem Nacken zur Seite schob, und er hatte auch braune Haut, die nur wenig heller war, als es die anderen Brauntöne waren. Das Bild wirkte sehr gemütlich auf Myrie. Er hielt die Augen geschlossen.

Sie zeigte den anderen zwei Punkte in der Karte. Einer davon war in ihrem Abschnitt.

Die zweite Person, die Daina ihr zeigte, war Erin. Erins Ort konnte sie nur auf fünf Positionen auf der Karte einschränken. Lunoschs Ort konnte sie gar nicht zuordnen und sie überlegte, dass er deshalb vielleicht so gut in

der Lage war, einen neutral aussehenden Ort zum Verstecken zu finden, weil er das Auge seiner Spielgruppe sein könnte. Auf der anderen Seite war sicher Erin Auge der Spielgruppe, weil Erin für die Verwanzungen zuständig war. Wahrscheinlich hatte Limbus zwei Augen.

Die folgenden Positionen konnte Myrie leichter zuordnen. Und es erschreckte sie, dass beide in ihrem Abschnitt lagen.

»Sie haben uns erwartet! Sie lauern!«, meinte Sarina leise.

»Warum hast du zum Identifizieren der Positionen eigentlich keine KI angesetzt?«, fragte Theodil.

»Oh stimmt!«, schimpfte Daina. »Weil ich unkonzentriert bin.«

»Was hat Limbus vor?«, fragte Merlin.

»Ich schätze, sie wollen uns aufhalten.«, mutmaßte Theodil.

»Aber warum?«, fragte Sarina. »Ist das nicht ziemlich riskant?«

»Sie wissen wahrscheinlich, dass sie in höchstens einer Viertelstunde aus der Virtualität gelangen können. Wahrscheinlich wissen sie wie wir, welcher Ausgang für sie der richtige ist. Wenn sie die Spielstände der anderen beobachten, dann schadet es ihnen nicht, hier zu bleiben, bis kurz bevor zwei der anderen Spielgruppen sich Ausgängen nähern.«, leitete Theodil her. »Ich vermute, dass sie uns für eine starke Konkurrenz halten, und uns daher daran hindern wollen, in die nächste Phase zu kommen. Sie versuchen zu erreichen, dass zwei schwächere Spielgruppen vor uns mit der zweiten Phase abschließen.«

»Wow!«, entfuhr es Sarina. Aber er war nicht allein damit, schockiert dreinzublicken.

Daina formte die Lippen, als wollte sie o oder u sagen, und atmete tief aus. »Puh!«, sagte sie. »Das klingt plausibel und sehr zu einer der ersten Theorien passend, die ich hatte, weshalb Lunosch Hinweise für Orte von Urkunden veröffentlicht hat.«

Myrie durchlief ein Schauer. Sie fühlte sich innerlich überhaupt nicht darauf vorbereitet, nun nicht einfach die Virtualität durchzuspielen, sondern sich gegen Tricks und Fallen von Limbus verteidigen zu müssen.

»Wie reagieren wir darauf?«, fragte Merlin.

»Hmm, das ist nicht so ganz einfach. Wenn ich das richtig sehe, und wir einfach mal davon ausgehen, dass sie alle in unserem Abschnitt sind, dann sind wir quasi umzingelt. Bei jedem Weg, den wir wählen würden, würden wir einem der Limbusmitglieder in die Arme laufen.«, hielt Daina zunächst fest. Dann blickte sie wieder nachdenklich in ihr oberes Sichtfeld. »Aber es ist ihre letzte Virtualität, also müssen sie zurück in die Torus-Virtualität gelangen. Wir kommen aber aus der Zeit-Virtualität. Sie müssen uns also irgendwann wieder freigeben.«, fuhr sie fort. »Wir können also abwarten, oder versuchen, an ihnen vorbei zu gelangen.«

»Oder sie zu verwirren.«, schlug Merlin vor.

Daina blickte ihn einen Augenblick mit leicht zusammengekniffenen Augen an, und nickte dann mit erhobenen Brauen. »Keine ganz schlechte Idee. Lass mich aber erstmal zu Ende denken.«, sagte sie. »Wenn sie uns nur hier halten wollten, so würde sich die ganze Spielgruppe geschlossen im Zentrum aufhalten und uns die Türen zuhalten. Die Frage ist also, was haben sie hier drin vor. Habt ihr Vorschläge? Theodil?«

»Bittere.«, antwortete er. Er schaute zu Boden, aber nur mit den Augen. Sein Kopf blieb dabei aufrecht. »Sie wollen uns vermutlich mürbe machen. Das habe ich schon ein paar Mal in alten Dokus gesehen, dass sowas getan wird.«, erklärte er.

»Das würde auch zu ihnen passen.«, murmelte Sarina und fügte leiser hinzu: »So oft, wie Lunosch Myrie unter Druck gesetzt hat.«

Myrie blickte überrascht auf. »Oft?«, fragte sie.

»Mit den vielen Fragen? Lunosch hat dich doch so oft abgepasst!«, meinte Sarina.

»Ein paar Mal.«, meinte Myrie. »Aber ich weiß nicht, ob da unter Druck setzen die richtige Formulierung ist.«

»Auf die Formulierung kommt es jetzt auch nicht so genau drauf an. Er hat dich schon bedrängt und versucht an deiner Stabilität herumzuspielen.«, beharrte Sarina.

Myrie sagte nichts darauf, aber sie war sich immer noch nicht sicher, ob das zutraf. Vielleicht war sie immer noch zu naiv. Ihr war schon klar, dass

Lunosch versucht hatte, sie dazu zu bringen, etwas zu sagen, was sie nicht sagen gewollt hatte. Aber es hatte etwas Spielerisches an sich gehabt, fand sie. Formulierungen wie mürbe machen oder Stabilität angreifen passten aus ihrer Sicht nicht so richtig zu den Gesprächen mit Lunosch. Aber vielleicht hatte Sarina auch recht.

»Myrie, hörst du zu?«, fragte Merlin sie ohne Hall.

Myrie hob den Kopf und schüttelte ihn leicht.

»Aber was für einen Plan leiten wir jetzt daraus ab? Abwarten?«, fragte Hermen.

»Solange sie nicht auf uns zukämen, wäre das tatsächlich ein möglicher Plan.«, meinte Daina. »Aber wahrscheinlich warten sie nicht ewig.«

»Das klingt, als wolltest du sagen, wir hätten ohnehin keine Chance gegen sie anzukommen.«, meinte Hermen. »Ich denke, wenn es geht, sollten wir es versuchen!«

Auch darauf nickte Daina. »Ich würde den Plan auch nicht bevorzugen wollen, ich wollte nur sagen, dass es eine mögliche Strategie ist.«, sagte sie. Sie wirkte noch einen Augenblick nachdenklich, dann nahm ihr Körper eine geradere Haltung ein. »Ich denke, wir sollten uns in Zweiergruppen aufteilen und drei Wege zum zentralen Raum wählen.«, erklärte sie. »Limbus wird das nicht erwarten. Verwirren finde ich gut. Das verzögert oft Reaktionen. Außerdem sind sie innerhalb unseres Teils nur zu fünf. Das heißt, wenn sie jeder der Zweiergruppen auflauern, so können sie einer Zweiergruppe nur mit einer Person begegnen. Das bedeutet ein stärkeres Ungleichgewicht, als würden wir alle auf sie gleichzeitig treffen. Ich glaube, das kann uns Vorteile verschaffen.«

Hermen nickte. »Das klingt sehr gut!«, meinte er. »Ich hätte nicht erwartet, dass du in so einer Situation mit einem Plan ankommst, der mir gefällt!«



Das Aufteilen in Paare verlief ohne größere Diskussion. Merlin war die einzige Person, die ein gutes Team mit Hermen bildete. Daina und Theodil waren ein so gut eingespieltes Team, dass sie vielleicht sogar gegen zwei Personen der anderen Spielgruppe gute Aussichten hatten. Und Myrie war generell gut in Nahkampf. Anderen Kampf gab es in dieser Virtualität nicht.

Sie berieten noch kurz die Wege, die sie wählen würden, dann trennten sie sich.

»Pass mir gut auf Myrie auf!«, verabschiedete sich Daina bei Sarina, bevor sie mit Theodil den ebenerdigen Ausgang wählte.

»So gut ich kann.«, murmelte Sarina.

Ein Teil von Myrie ärgerte sich, dass Sarina und Daina über sie sprachen, als könnte sie das nicht selbst, oder als wäre sie das schwächste Glied der Spielgruppe. Aber im Wesentlichen spannte sie die Stimmung an. Und gleichzeitig fühlte sie Trotz und ein bisschen Wut. Sie würde sicher dieses Mal nicht auf irgendeinen Vorschlag hereinfallen, mit Limbus zusammenzuarbeiten.

Sarina und sie stiegen gemeinsam aus ihrem Startraum die Leiter hinauf in das Dachgewölbe. Auf dem Hinweg zum zentralen Raum benötigten sie keine Papiere. Sie mussten nur durch die Geschicklichkeitsparkoure hindurch gelangen und sich nicht von den Inspielcharakteren, den sogenannten Geistern der Revolution, oder auch kurz den Geiren, erwischen lassen. Erst beim Abschnitt der Virtualität vom zentralen Raum aus zum Ausgang zurück in ihre eigene Virtualität mussten sie dabei auch Papier einsammeln, das für ihre Spielgruppe gekennzeichnet war. Erst wenn alles geschreddert war, was für ihre Spielgruppe in dem Abschnitt zu finden war, konnten sie den Zielraum betreten.

Die Parkoure bestanden aus Hopsen über scharfe Papierschnipsel am Boden, die sie nicht berühren durften, und passendes Auf- und Abspringen auf Kisten mit Schrott, die in ruckartigen Bewegungen über den Boden glitten, oder auch durch die Luft, und die so breit waren, dass sie die gesamte Breite des pseudozweidimensionalen Spiels ausfüllten. Sarina

und Myrie kannten all diese Parkoure in- und auswendig, und wussten exakt, wann sie abspringen mussten. Myrie machte es sogar in gewisser Hinsicht normalerweise Spaß. Sie mochte, dass es immer das Gleiche war. Sie mochte das Element, dass sie an einer Stelle warten mussten, bis die Geiren eine Lücke zwischen sich ließen, durch die sie hindurchspringen konnten, angeschoben von einem Katapult, das einen riesigen Locher darstellte. Auch einen Locher hatte sie das erste Mal in dieser Virtualität gesehen und hatte sehr grinsen müssen, als sie den eigentlichen Zweck des Geräts kennen gelernt hatte.

Auch jetzt grinste sie bei der Erinnerung daran, aber innerlich war sie sehr angespannt und auf der Hut. Jeden Augenblick rechnete sie damit, ein Spielgruppenmitglied von Lunosch zu sehen. Sie erschreckte sich trotzdem, als sie eines erblickte. Der langgliedrige Mensch, den sie vorhin auf dem Dachgebälk hatten liegen sehen, sprang von selbigem herab. Sein Mantel flog dabei ab der Hüfte aufwärts und er landete leichtfüßig auf einem Holzstuhl vor ihnen. Er wirkte lässig und entspannt, fand Myrie.

»Torgen. Er.«, hörte sie Daina ohne Hall in ihrem Ohr leise sagen.

Und weit im Hintergrund tauchte Lunosch auf. Aus irgendeinem Grund hatte Myrie damit gerechnet, dass Sarina und sie nur auf eine Person treffen würden.

»Oh, Mist.«, murmelte Daina, immer noch ohne Hall. »Vergiss nicht, dass du sagenhaft gut kämpfst.«

In diesem Augenblick stieß sich Torgen vom Stuhl ab, und er tat es so unvermittelt, und so unbeschreiblich schnell, dass Myrie nicht reagieren konnte, eh sie durch ihn aus dem Türrahmen, in dem sie sich eingeklemmt hatte, herauskatapultiert wurde, und in die scharfen Papierschnipsel fiel. Die Berührung war kurz gewesen und noch im Sturz sah sie, wie er sich in der Luft drehte und rückwärts auf einer beweglichen Kiste landete, sich sofort wieder abstieß und über sie hinwegflog. Sie selbst respawnte am Anfang des Abschnitts.

»Wie kann er so schnell sein?«, fragte Sarina in den Gesprächskanal.

»Speedrunner. Er nutzt Fehler in der Programmierung, sogenannte Ecksprünge.«, antwortete Daina. »Moment.«

Myrie verharrte kaum. Sie nahm sich den Parkour sofort wieder vor. Als sie die Kurve erreichte, hinter der sie Sarina zuletzt gesehen hatte, war sie erleichtert, ihn dort immer noch zu sehen. Torgen versuchte, auch gegen ihn zu springen, aber Sarina wich geschickt aus. Nur leider kam er dabei auch nicht voran. Kaum jedoch lugte Myrie um die Ecke, änderte Torgen sein Ziel und sprang wieder gegen sie. Beim ersten Mal konnte sie mit ihrem Oberkörper ausweichen und er streifte sie nur. Beim zweiten Mal erwischte er sie mit Wucht in der Bauchgegend und sie landete wieder in den Schnipseln. Er landete auf ihr, aber nur, um sich wieder abzustoßen und im Dachgebälk zu landen, bevor sie dort despawnte und wieder am Anfang landete.

»Wenn man genau auf einer Ecke aus der Hocke abspringt, kurz inne hält, nur sehr kurz, und dann wieder springt, scheint einen das Spiel sehr stark zu beschleunigen. Aber ich fürchte, für uns ist es zu spät, das nun zu lernen!«, erklärte Daina aus der Puste.

Als Myrie ein drittes Mal an der Ecke landete, hinter der sie Sarina zuletzt gesehen hatte, linste sie erst vorsichtig um selbige, was gar nicht so einfach war. Die Virtualität war eigentlich ständig in Bewegung und es gab keinen guten Fixpunkt an dieser Stelle. Notdürftig konnte sie sich an einer nach oben steigenden Kontra-Flagge festhalten und an ihr etwa ebenso schnell herabrutschen, wie diese aufstieg. Was sie sah, löste in ihr eine Reihe eher unguter Gefühle aus, aber auch Verwirrung. Lunosch hielt Sarina gegen eine Wand gepresst. Torgen lauerte. Er hatte nur einen kurzen Augenblick nicht in ihre Richtung gesehen. Er wusste ja, woher sie kommen würde. Aber nun sah er sie und setzte zum Sprung an. Myrie zog sich mit den Armen an der Flagge hoch, sodass sie kurz über Kopf in einer sehr instabilen Lage positioniert war, aber Torgen hatte damit anscheinend nicht gerechnet. Er landete unter ihr an der Flagge und sie ließ ihren Körper wieder fallen, landete auf seinem Rücken und löste mit einer freien Hand einen seiner Arme mit einem geeigneten Griff von der Flagge.

Sie verdrehte ihn auf den Rücken, aber nun kam auch der Moment, in dem sie die Flagge loslassen müsste, weil sie unten auf die Papierschnipsel treffen würde. Das wusste leider auch Torgen. Sie gab ihm einen Stoß nach unten, hoffte, er würde in den Schnipseln landen, während sie sich retten könnte. Aber stattdessen stieß er sich auf unmöglich wirkende Weise von der Flagge ab gegen die Wand, an die Myrie hatte springen wollen. Sie landete mit dem Rücken daran, konnte sich nicht halten, und fiel in die Schnipsel. Torgen fiel mit und nutzte den gleichen Trick, wie zuvor, indem er sich in dem Moment, in dem sie despawnte, noch von ihr abstieß.

»Lass mich zurück und nimm einen anderen Weg!«, schlug Sarina vor.

Myrie verschnaufte einen Augenblick und fragte sich, ob das ein guter Vorschlag wäre. Die Aussichten, gegen Torgen etwas auszurichten, waren relativ gering. Wenn sie nicht auf die selbe Art zu springen lernte. Aber es störte sie sehr, dass Lunosch Sarina als Geisel hielt. Wahrscheinlich wollte er gerade das. Dass sie sich ärgerte.

»In Ordnung.«, antwortete sie.

Es gab einen Weg an diesem Dachboden vorbei, von dem aus sie von hinten wieder in ihn gelangen könnte. Myrie überlegte, dass dies ein guter Plan wäre. Aber leider durchschaute Torgen ihn, und kam ihr seinerseits von der anderen Seite entgegen. Es war faszinierend, ihm zuzusehen. Mit jeder Runde, die sie gegen ihn verlor, lernte sie ihn besser kennen, und beobachtete seine Art und Weise zu springen sehr genau. Sie legte es gar nicht mehr darauf an, zu gewinnen. Es hatte gewissermaßen Ähnlichkeiten mit dem Training mit Olge. Sie wusste, dass sie nicht allzu bald eine Möglichkeit erlernen würde, gegen ihn etwas auszurichten. Aber sie konnte dennoch von ihm lernen. Auf diese Weise hatte sie keine enttäuschten Hoffnungen, und setzte auch nicht ihre ganze Kraft ein. Es machte sie nicht müde.

»Du gibst wohl nicht auf, was?«, fragte Torgen.

Myrie reagierte nicht darauf, machte einfach weiter. Sie wusste, dass es nicht ewig so gehen könnte. Aber auf der anderen Seite hatte sie auch nicht viel zu verlieren. Und irgendwann, als sie glaubte, ihn genügend oft

springen gesehen zu haben, schlug sie wieder den anderen Weg ein. Es kam für Torgen so überraschend, dass er nicht sofort zur Stelle war, als sie Lunosch angriff, der immer noch Sarina fixierte. Es war auch egal, dass sie dabei beide in die Papierschnipsel fielen. Lunosch hatte Sarina fixiert, um sie zu trennen und um Myrie wütend zu machen, und nicht, damit er nicht das Ziel des Korridors erreichen könnte. Andernfalls hätte er ihn in die Schnipsel geworfen.

Als sie wieder am Anfang des Abschnitts spawnten strahlte Sarina sie so breit an, so voller Stolz, wie Myrie es noch nie an ihm im Spiel gesehen hatte. Er breitete die Arme aus. »Darf ich?«, fragte er.

Myrie atmete tief ein und aus, dann nickte sie und schloss die Augen.

Sarina drückte sie einmal fest. »Das war grandios!«, sagte er. »Ich weiß zwar noch nicht, wie genau uns das weiterhilft, aber es fühlt sich erstmal sehr gut an!«

»Wow, Myrie!«, rief Daina.

Myrie fragte sich einen Augenblick, ob sich die anderen auch gegenseitig bewunderten und sie das nur nicht so richtig mitbekam. Und dann, beim darüber nachdenken, kam sie zu dem Schluss, dass sie es sogar mitbekam, dass es sich nur nicht so einprägte. Dieses Mal war es schon besonders, fand sie. Es war aber auch etwas, was sie sich selbst nicht zugetraut hatte. Sie hatte es nicht geplant. Es war ihr einfach der Gedanke gekommen, sie könnte es Mal versuchen.

»Myrie, lass uns schnell unten rum, vielleicht ist Lunosch noch nicht so weit.«, schlug Sarina vor.

Myrie folgte ihm. Sie gelangten erstaunlich gut durch den Abschnitt hindurch, ohne unterbrochen zu werden. Es war unheimlich. Sie erreichten den Abschluss des Korridors, an dem sich der neue Speicherpunkt befand, ohne weitere Zwischenfälle. Dort blieben sie einen Moment verdutzt stehen, und wurden unvermittelt von Torgen in einen der Schredderräume unter ihnen gestoßen. Lunosch schloss die Tür von außen und verbarrikadierte sie. Sie saßen in der Falle.

Sarina schüttelte den Kopf. »Darauf hätten wir kommen können.«,

murmelte er. »Immerhin sitzen wir hier mit einem Feind drin.« Er hob das Wort Feind durch Anheben der Stimme und durch darum herumgesetzte kurze Pausen hervor.

Myrie wusste nicht warum. Aber sie mochte auch nicht fragen.

»Torgen. Und ihr zwei?«, fragte Torgen.

»Ihr kennt unsere Spielnamen. Netter Versuch.«, erwiderte Sarina, betonte auch dieses Mal die Worte seltsam.

Myrie überlegte, dass es sich vielleicht um Sarkasmus handelte.

»Sie kennen auch unsere realen Namen.«, murmelte sie.

»In der Tat!«, sagte Torgen. »Da hat jemand aufgepasst.«

Sarina blickte ihn nur böse an.

Sie saßen sich gegenüber. Sarina und Myrie hockten neben dem Schredder. Sarina schnaufte noch sehr von der Anstrengung von zuvor. Torgen saß auf dem Boden an die Wand gelehnt, ein Bein angezogen.

»Ob man aus dem Papiermüll Schnipsel basteln kann, um zu despawnen?«, überlegte Myrie.

»Das wäre etwas gewesen, was du nicht in den Spielkanal hättest sagen sollen!«, hörte sie Daina in ihrem Ohr. »Aber probiert es! Wir sind übrigens an unseren beiden vorbei, auf dem letzten Speicherpunkt vor dem zentralen Raum.«

»Cool.«, sagte Sarina matt.

Er öffnete den Schredder, aber er war leer. Sie blickten sich nach Papiermüll um, aber sahen stattdessen Torgen breit grinsen.

»Geleert!«, meinte er.

Sarina ließ sich erschöpft wieder auf den Boden nieder. Myrie gab nicht so schnell auf. Sie stieg auf den Tisch, von dem aus sie an die Luke kam, die Lunosch von außen verbarrikadiert hatte, und drückte dagegen. Aber sie hatte schon damit gerechnet, dass es keinen Zweck hatte. Die Verbarrikadierungsmöglichkeiten, die das Spiel zu bieten hatte, hielten alle Geiren gleichzeitig auf. Stattdessen versuchte sie sich mit Ecksprüngen von der Tischkante. Sie fragte sich, ob diese Beschleunigung ausreichen würde, die Tür zu öffnen. Aber sie bekam eine ganze Weile keinen zustande. Dann

brauchte sie eine Pause und setzte sich neben Sarina. Die Ecksprünge gingen ihr nicht aus dem Kopf.

»Merlin wurde auch eingesperrt. Die zwei, die gegen Daina und Theodil gekämpft hatten, haben sich auch gegen uns gewandt, als die beiden durch waren. Drei gegen zwei war etwas arg viel.«, berichtete Hermen. »Ich dagegen bin gleich da!«

»Das gemeine am Speicherpunkt ist, dass wir ihn nicht mehr haben, wenn wir zurückgehen. Das Spiel glaubt dann, dass wir unseren Raum erreichen wollen, und setzt die Speicherpunkte neu, wenn wir sie wieder passieren.«, erklärte Daina, »Nur, damit ihr Bescheid wisst, warum wir nicht direkt umdrehen.«

»Wenn ihr da aber zu dritt seid, könntet ihr versuchen, die Tür zum zentralen Raum gegen Mühsli und Klonk aufzudrücken!«, schlug Sarina vor.

»Wohl eher nicht.«, meinte Daina. »Besser vermeiden, dass sie zu euch reinkommen. So haben wir noch ein Ungleichgewicht zu unseren Gunsten hier drin. Es bringt uns wenig, nur zu dritt im zentralen Raum zu sein.«

»Auch wieder wahr.«, murmelte Sarina. »Lunosch kann hier nicht weg, denn wenn er weggeht, verschwinden die Barrikaden. Torgen ist bei uns im Raum. Eine Person bewacht Merlin. Das macht eigentlich nur zwei bewegliche Personen gegen euch drei.«

»Nur, dass mindestens eine Person von uns hier bleiben muss, weil wir die Tür zum zentralen Raum verbarrikadiert haben.«, meinte Daina. »Ich habe gerade wenig gute Ideen. Ich glaube immerhin, dass wir mehr im Vorteil sind als vorhin. Wenn wir so verharren, hätten wir bessere Chancen.«

»Wir wären dann in der Theater-Virtualität!«, meinte eine neue Stimme in Myries Ohr, die sie erschreckte. Aber sie konnte sie nach kurzem Zögern als die Gann d'Alphas zuordnen. »Unsere Planänderung hat euch ja gar nicht so gestört wie befürchtet. Wie habt ihr es gemacht?«, fragte er.

»Werden wir nach der Spielwoche veröffentlichen.«, versprach Daina.

»Wenn alle in der Spielgruppe einverstanden sind. Wie habt ihr die Zeit schneller gemacht?«

»Es gibt da einen Drehknopf, mit dem sich die Zeitspirale wie ein Gummiband zusammenziehen lässt. Aber wo der ist, verraten wir auch erst nach der Spielwoche.«, sagte Gann d'Alpha. »Nun, eine Woche wird es hoffentlich nicht mehr. Es war eine faire und schöne Zusammenarbeit mit euch, wollte ich sagen, und ich hoffe, dass wir wegen unserer Planänderungen keinen Groll gegeneinander hegen müssen!«

»Unser Plan hätte euren nicht beeinträchtigt, aber euren hätten wir im Zweifel sicher frühzeitig beenden können.«, sagte Sarina. »Für mich ist das im Rahmen.«

»Es war nicht geplant, dass ihr es so früh mitbekommt.«, meinte Gann d'Alpha. »Auf jeden Fall würde ich mich freuen, wenn ihr weiterkämt und nicht Limbus. Daher hätte ich einen Tipp für euch. In Melodins Raum gibt es eine Möglichkeit herauszukommen, der nicht durch die Tür geht. Die Druckermodelle, die die Spielgruppe Mahnschaf in die Virtualität gebaut haben, sind aus dem Spiel Papierwunsch übernommen.«

Gann d'Alpha hörte auf zu sprechen, aber Myrie verstand überhaupt nichts. Immerhin wusste sie, dass Melodin Merlins Inspielname war, und sich die Spielgruppe, die diese Virtualität geschaffen hatte, »Mahnschaf« als Wortspiel mit dem früheren Begriff »Mannschaft« für Spielgruppen nannte.

»War es das?«, fragte Sarina. Anscheinend ging es ihm ähnlich.

»Wir wollen Mal sehen, was euer Gehirn daraus macht!«, meinte Gann d'Alpha.

»Danke!, sage ich. Ich lese ein bisschen.«, rief Daina, blieb kurz still und wandte sich dann im Spielgruppenkanal an Merlin. »Die Drucker waren inspiriert von realen Modellen aus einer Zeit, in der Drucker so programmiert waren, dass sie nach einer Weile behaupteten keine Farbe mehr zu haben, sodass man neue Farbe kaufen musste, obwohl die alte noch gar nicht leer war. Es gab dann Tricks, in welcher Reihenfolge man die Schalter betätigen musste, dass sie es doch taten. Im Spiel Papierwunsch

gab es eine Kombination, mit der sie Papier druckten, das gar nicht da war, oder in einem Geheimfach des Druckers.«

Sie holte kurz Luft und bat Merlin dann, bestimmte Tasten auf dem Drucker in bestimmter Reihenfolge und ausreichend lang zu drücken.

»Es geht!«, rief er und berichtete, dass Papier aus dem Drucker kam. Er zerriss es, verteilte es auf dem Boden, sprang darauf und respawnte. Die Spielgruppe bekam davon nur mit, weil er es erzählte und direkt an sie übertrug, was seine VR-Brille aufnahm. Er hatte die Übertragung für die Doku dazu ausgeschaltet. Es brauchte trotzdem noch eine ganze Weile, bis er sich zu Daina, Theodil und Hermen vorgekämpft hatte, und sie hatten alle etwas zu tun dabei. Sie betrachteten die Videoaufnahmen der Limbusmitglieder, sofern sie welche lieferten, und versuchten sich daraus herzuleiten, wo sie jeweils waren. Auf dieser Basis gaben sie Merlin Hinweise, welche Wege er nutzen sollte, oder wann er sich verstecken sollte. Es war aufregend. Merlin begegnete nur zweimal Erin, aber war beide Male in der Lage, Erin in die Papierschnipsel zu schubsen.

Aber als die vier gemeinsam auf dem Speicherpunkt am zentralen Raum versammelt waren, fiel ihnen erst einmal keine Strategie ein, wie sie Sarina und Myrie retten könnten, ohne ihren guten Standpunkt zu riskieren. Es war wirklich ein ziemlich brauchbarer Standpunkt. Nur leider eben etwa gleich weit auf mit Limbus, und wenn zwei weitere Spielgruppen durch wären, und Limbus sich aufmachen würde, die vierte zu werden, waren sie vermutlich immer noch schneller als Myries Spielgruppe. Sie hatten in dieser kurzen gemeinsamen Spielzeit herausfinden können, dass Limbus sehr viel geübter war als sie, und nicht nur Torgen die Ecksprünge beherrschte.

»Warum ist sich Limbus eigentlich so sicher, den richtigen Ausgang für sie zu kennen?«, fragte Merlin. »Vielleicht nutzen sie ja zuerst einen falschen.«

»Gothilla ist von dieser Virtualität in die Torus-Virtualität gelangt. Leider lässt sich in dieser Virtualität nicht gut sinnvoll durch unterdrückte Übertragung verheimlichen, welchen Ausgang man nimmt, weil man ja

den gesamten Bereich nicht übertragen dürfte, in dem der Ausgang liegt, also ungefähr die gesamte Spieldauer.«, erklärte Daina. »Gothilla hat dann einfach fast alles übertragen.«

»Ich verstehe.«, meinte Merlin.

Einen Augenblick sagte niemand etwas. Die Stimmung wirkte gedrückt.

»Wie weit sind die anderen so?«, fragte schließlich Sarina. »Kommt von denen zufällig noch jemand in diese Virtualität?«

»Ja, Moment.«, sagte Daina, und fügte nach ein paar Augenblicken an: »Saurom und Gondorra sind seit Kurzem in unserer Virtualität und ihre nächste und letzte fremde ist diese.«

»Oh!«, rief Sarina und zog es sehr lang. »Ich weiß nicht, wie schlecht die Idee ist, aber haben wir was zu verlieren, wenn wir Saurom und Gondorra den Deal vorschlagen, dass sie uns helfen, dafür, dass wir ihnen Tipps geben?«

»Lass mich analysieren.«, sagte Daina zögerlich. »Wir gehen vom schlimmen Fall aus, dass sie Hinweise annehmen, aber uns nicht helfen. Dann ist es nicht ganz unwahrscheinlich, dass sie weiterkommen. Sie sind ähnlich weit auf mit den Gefährten, wobei ich gerade sehe, dass diese in der Theater-Virtualität mächtig Punkte absahnen!«

»Also, wenn wir ihnen Tipps geben, kommen sie in diese Virtualität, gegebenenfalls kommen dabei die Gefährten in ihre letzte.«, überlegte Hermen. »Welche ist deren letzte?«

»Torus.«, sagte Daina.

»Ich glaube, ich würde es tun. Zwar ist es unwahrscheinlich, dass die Gefährten Torus allzu schnell knacken, aber da dann drei Spielgruppen ungefähr gleich auf sind, würde Limbus uns vielleicht frei geben, weil das Risiko zu hoch ist, dass sie nicht dabei sind.«, argumentierte Hermen. »Es ist zwar für uns das selbe Risiko, aber für uns wird es dadurch besser, als vorher.«

Daina atmete hörbar einmal tief ein und aus. »Einverstanden.«, meinte sie. »Hat jemand was dagegen?«

»Grindel von Saurom und Gondorra ist nett, glaube ich.«, murmelte Myrie.

»Du hast wirklich einen interessanten Geschmack!«, meinte Daina.
»Grindel ist generell bekannt dafür, gut in Wühltests zu sein. Das heißt, sie probiert an Spielen automatisiert sehr viele mögliche Eingaben aus, etwa, wie sich jemand theoretisch darin bewegen könnte, oder so verrückte Sachen, wie in bestimmten Winkeln gegen Steine schreien. Und daraus findet sie heraus, wie man Spiele manipuliert. Das ist eigentlich keine seltene Sache, sie ist darin nur sehr gut und macht das quasi nur!«

»Was macht den Geschmack interessant?«, fragte Myrie.

»Nun ja, sie ist, ach, du hast schon recht.«, verhedderte sich Daina.
»Da ist nichts Schlimmes bei. Es ist nur so, dass die Spielgruppe Spiele dadurch eigentlich nie so spielen, wie sie gehören. Sie hat in anderen Spielgruppen schon mitgespielt, in denen sie dadurch oft sehr weit vorn und eher unbeliebt waren. In der Spielgruppe, in der sie jetzt ist, sieht das wohl anders aus.« Daina wirkte zum Schluss nachdenklich. »Warum glaubst du, sie wäre nett?«, fragte sie.

»Weil sie mir angeboten hat, die Virtualität mit der Blumenwiese zu patschen, sodass mich niemand unvorhergesehen anfasst.«, erklärte Myrie.

»Und, hat sie?«, fragte Daina.

»Ich habe abgelehnt.«, widersprach Myrie.

»Du hättest annehmen sollen!«, meinte Hermen. »Dann hätten sie mehr Zeit gebraucht, und außerdem wüssten wir nun, woran wir sind.«

»Ich finde es gemein, Leuten, die mir helfen wollen, zu schaden.«, sagte Myrie. »Wenn ich es angenommen hätte, dann hätte es ihrer Spielgruppe genau dann geschadet, wenn sie es ernst gemeint hätte.«

»Es ändert nun auch nichts mehr.«, sagte Daina. »Ich finde, das ist ein guter Hoffnungsschimmer. Ich werde einfach direkt Grindel ansprechen. Ich wollte schon immer mit ihr reden!«



Auf Sarinas Vorschlag hin eröffnete Daina einen weiteren Gesprächskanal mit der Spielgruppe Saurom und Gondorra, sodass sie sich alle darin gegenseitig hören konnten. Allmählich empfand Myrie es als zu unübersichtlich. Ein Gesprächskanal nur mit der eigenen Spielgruppe, einen mit den Gefährten, einen mit Saurom und Gondorra und den Spielkanal zu haben, war nicht leicht zu verwalten. Bis gerade hatte sie sie durchnummeriert und durch Anzeigen von Zahlen zwischen ihnen gewechselt. Nun änderte sie es, sodass sie Zeichen für die Spielgruppennamen nutzte. Daher bekam sie den Anfang des Gesprächs mit der Spielgruppe kaum mit. Aber es war auch nicht dramatisch. Daina schilderte ihr Problem und ihr Angebot. Dann hörte sie Grindel und ein anderes Spielgruppenmitglied der anderen Spielgruppe lachen. Es war ein freundliches Lachen, kein hämisches oder böses, glaubte sie zu wissen.

»Als ob wir für eure Virtualität Hilfe bräuchten, nachdem ich sie fast zwei Monate in den Fingern hatte. Wir sind in wenigen Augenblicken bei euch.«, sagte Grindel. »Wir hatten aber auch ohnehin geplant, für euch zu kämpfen. Limbus sollte nicht in die dritte Phase kommen.«

In Myrie kam ein Gefühl auf, das sich groß und positiv anfühlte. Es war kein Glücksgefühl, es hatte eher sogar etwas Trauriges an sich. Es fühlte sich so an, als würde Grindels Entscheidung mehr betreffen, als diesen Moment.

»Mit so viel Solidarität hätte ich gar nicht gerechnet.«, murmelte Merlin.

Myrie hätte gern gewusst, in welchen der Kanäle er es sagte, ob Saurom und Gondorra es auch hörten. Sie fragte sich einen Augenblick, wie sie das einrichten könnte, dass sie es mitbekäme.

»Was ist Solidarität?«, fragte sie stattdessen an Merlin gewandt.

»Wenn sich Leute zusammen tun oder für einander einstehen. Nicht unbedingt, weil sie einander mögen, sondern, weil sie etwas wie ein Gedanke verbindet.«, erklärte Merlin ihr. »Ich denke, in diesem Fall sind wir uns einig, dass Limbus nicht fair spielt und Methoden angewandt hat, die wenig respektvoll sind. Daher wollen wir uns gegenseitig vor Limbus

schützen. Und Saurom und Gondorra scheinen dabei auch ein Risiko eingehen zu wollen.«

»Sie sind in der Tat gleich durch.«, bemerkte Daina. »Es ist beeindruckend. Es sieht überhaupt nicht mehr aus wie unser Spiel. Sie bewegen sich irgendwie teils unterhalb des Bodens, um dann an ganz andere Orte katapultiert zu werden. Sie brauchen den Finde- und Benutzeteil gar nicht. Sie reden nur immer ganz kurz mit Leuten. Beeindruckend. Wie immer.«

Myrie blendete die Videoaufnahme der Spielgruppe ein und beobachtete es ein wenig. Aber es half ihr gar nichts. Es sah völlig anders aus, als sie ihre eigene Virtualität kannte und insgesamt sehr seltsam. Sie hatte so etwas in der Art durchaus schon in Dokumentationen gesehen, die ihr auch nicht zugesagt hatten. Die Methode an sich fand sie spannend, aber aus den Aufnahmen dazu konnte sie nichts lernen. Also schaltete sie es wieder aus.

»Ob sie auch Ecksprünge beherrschen?«, fragte sich Sarina.

»Wahrscheinlich.«, mutmaßte Daina. »Damit kommen sie wahrscheinlich in die nächste Phase.«

»Wir sind durch!«, meldete Grindel und fügte an: »Sie wäre sehr gut gewesen. Wenn ihr mich lasst, und wir mal nicht gegeneinander spielen, teste ich eure Virtualität vor einem nächsten Spielantritt.«

»Du hast recht, Myrie. Grindel ist nett!«, meinte Daina direkt an Myrie und fügte in den gemeinsamen Kanal hinzu: »Gern! Danke!«

»Für Grindel würde ich mich gerade freuen, wenn Saurom und Gondorra weiterkämen!«, meinte Merlin.

Myrie richtete ein, dass der Namenszug des zugehörigen Kanals oben rechts in ihrem Sichtfeld eingeblendet würde, wenn jemand sprach, und war gerade fertig damit, als Bewegung aufkam. Sie hörte ein Geräusch über sich, das signalisierte, dass die Verbarrikadierung verschwunden war. Also sprang sie auf und versuchte hinauszugelangen. Torgen schreckte aus seiner gemütlichen Lage auf. Er hatte schon wieder entspannt auf dem Rücken gelegen. Er griff Sarina an, um ihn zu fixieren, aber da er es auch mit Myrie zu tun hatte, hatte er da keine guten Aussichten.

Was dann geschah, ging Myrie zu schnell, um es ausreichend wahrzunehmen. Sie verließen den Raum mit dem Schredder und versuchten zum zentralen Raum zu gelangen. Zunächst stellten sich dabei Lunosch, Esme, Torgen und zwei weitere Mitglieder Limbus', deren Namen Myrie nicht kannte, in den Weg. Dann aber tauchten weitere Personen auf, die Myrie noch nie gesehen hatte. Mindestens drei der Beteiligten sprangen so schnell durch die Gegend, dass Myrie meistens nicht wusste, woher sie kamen. Sie konnte sich auf nichts einstellen. Stattdessen versuchte sie geduckt unter den Kämpfenden hindurch sich ihren Weg zum zentralen Raum zu bahnen. Es ging mühsam voran. Für jeden Abschnitt brauchte sie drei bis vier Versuche, weil sie zwischendurch in die Schnipsel geworfen wurde. Leute riefen sich gegenseitig permanent irgendetwas zu. Es wurde auf allen Kanälen gesprochen. Omantra filterte wieder. Aber es kamen so viele Aufforderungen direkt an sie, oder Informationen, die etwas zum Spielstand sagten, oder darüber, wo Leute lauerten, dass selbst die gefilterte Kommunikation zu unübersichtlich war, um hinterherzukommen.

Es mochte eine halbe Stunde gebraucht haben, bis sie im zentralen Raum ankam. Sie verschnaufte kurz, bis sich unter den an sie gerichteten Rufen die Aufforderung wiederholte, sie solle anfangen, sich um das Schreddern in ihrem Abschnitt zu kümmern.

Myrie hatte sich bereits gewundert, warum der zentrale Raum abgesehen von ihr leer war. Es lag einfach daran, dass einige noch in ihrem alten Abschnitt kämpften, und die anderen vorangeschritten waren. Zunächst war es einigermaßen ruhig. Die Aufforderungen wurden weniger. Daina erklärte ihr, welche Papiere sie einsammeln und wohin sie sie bringen sollte, und dass sie sich beeilen sollte. An sich hatte sie im Training bestimmte Strecken zugewiesen bekommen, auch wenn sie jede trainiert hatte. Nun war es anders. Sie waren ja nicht ungestört. Einige Strecken hatten die anderen schon bearbeitet, als sie noch nicht da gewesen war.

Dann tauchte Lunosch auf. Er klaute ihr Papier, das sie brauchte, und lief ihr damit davon. Er konnte nicht beliebig weit entfliehen, weil Papier nicht über einen Speicherpunkt hinaus mitgenommen werden konnte.

Aber es machte es langwieriger, um das Papier kämpfen zu müssen, war ablenkend und entsprach nicht mehr ihrer Routine. Allerdings machte es ihr durchaus Spaß, Lunosch dabei anzugreifen und in Papierschnipsel zu werfen. Er war gut darin, zu entfliehen, und schaffte es oft, ihr davon zu hüpfen, aber sie schaffte es durch ihr vieles Training im Nahkampf bei Daina und Olge auch oft genug, ihn in Ecken zu drängen.

Dann, als sie wieder einmal respawnte, und Lunosch einen neuen Papierstapel gegriffen hatte, der dran war, tauchte eine kleine Person auf, die Myrie vorhin schon einige Male flüchtig gesehen hatte. Aber nun hatte sie Zeit genug, den Lobbud genauer in Augenschein zu nehmen. Er war mollig und weich, hatte einen dunklen Lockenkopf, Locken, die noch feiner waren, als Sarinas, und dem Haar eine Stabilität gaben, dass es etwa eine Handbreit gleichmäßig um den Kopf verteilt war und nicht herabhing. Myrie hätte nicht vermutet, dass sie beurteilen könnte, wie sehr jemand Ecksprünge beherrschte, aber sie konnte sehen, dass dieser Lobbud es routinierter tat, als Torgen. Es wirkte überhaupt nicht anstrengend, als er von einer Ecke absprang, sich in der Luft etwas drehte, nicht zu viel, mit dem Oberschenkel auf Lunoschs Schulterpartie landete und ihn mit Wucht gegen eine Wand rammte. Der Lobbud hielt sich an einem Fensterbrett fest, als er seinen großen, weichen Fuß des anderen Beins hinter Lunosch einfädelt, ihn irgendwie umdrehte und in die Schnipsel stieß.

»Grindel.«, sagte Grindel und grinste sehr breit. »Das tat gut!«

»Moria.«, murmelte Myrie.

»Ich weiß!«, meinte Grindel, »Sammel mal dein Papier!«

Myrie kam der Aufforderung sofort nach. »Habt ihr vor, uns bis zum Ausgang zu geleiten?«, fragte sie.

»Nur so weit, bis wir denken, dass wir immer noch wahrscheinlich vor euch durch sind.«, widersprach Grindel. »Oder bis eine andere Spielgruppe sich einem Ausgang nähert.«

»Danke!«, sagte Myrie.

»Das ist reiner Eigennutz.«, beschwichtigte Grindel. »Es macht mehr Spaß mit Leuten wie euch zu spielen. Wir haben keinen Schaden davon.«

»Wisst ihr, welcher Ausgang der richtige für euch ist?«, fragte Myrie.

»Limbus selbst ist durch unsere Virtualität in diese geraten. Und vor ihnen sind die, die die Zeitvirtualität gebaut haben, aus unserer Virtualität hier an der gleichen Stelle gelandet. Die Spielgruppe Irritation. Mit e. Witzbolde. Wir wissen, wo sie gespawnt sind, also wissen wir, wo es rausgeht.«, antwortete Grindel und fügte hinzu, »Konzentrier dich auf deine Zettel!«

Myrie hörte zu sprechen auf. Grindel hatte recht. Es lenkte sie ab. Aber nun lenkte sie der Gedanke an den Spielgruppennamen Irritation ab. Sie brauchte eine ganze Weile, bis sie neben der Ähnlichkeit zum Wort Irritation auch die zum Wort Iteration wiedererkannte und musste grinsen. Sie war sich trotzdem nicht sicher, ob diese Anspielung der Grund war, weshalb Grindel sie als Witzbolde bezeichnet hatte. Sie stellte fest, dass sie auch eigentlich zu müde zum Denken war.



Mit Grindels Hilfe kam sie zwei Korridore weiter. Dann verabschiedete sich Grindel hastig, weil sich die Gefährten gefährlich schnell einem Ausgang aus Torus näherten. Es benötigte höchstens eine halbe Zentistunde, bis Daina verkündete, dass Saurom und Gondorra die Virtualität verlassen hatten und damit in die nächste Phase kommen würden.

Mit der Meldung ließ nun auch Limbus davon ab, sie zu behindern. Ein Wettkampf in einer Weise, wie Myrie ihn noch nie erlebt hatte, folgte. Drei Spielgruppen, die kurz vorm Ziel standen, und von denen Limbus immer noch am weitesten vorn zu liegen schien. Sie hatten zwar bereits einiges ihres Abschnitts geschafft, aber Limbus hatte ihren Abschnitt auch bereits gut vorbereitet, und sie waren sehr schnell. Es war fast vorprogrammiert, dass sie weiterkommen würden. Dennoch hatte Daina Ehrgeiz, sie vielleicht zu

überholen und spornte sie alle an, gab gut verständliche, klare Anweisungen. Myrie spürte, wie sie am ganzen Leib zittern würde, wenn sie nicht die ganze Zeit aktiv und in Bewegung gewesen wäre. Sie war sehr angespannt.

Daina verkündete auch regelmäßig, wie weit die anderen Spielgruppen jeweils waren, ebenfalls in kurzen Angaben. »Limbus noch 5.«, sagte sie etwa und meinte, dass sie noch fünf Abschnitte durchqueren mussten, oder: »Die Gefährten sind im Tunnel.«

Myrie fragte sich, ob sie ohne diese Informationen ruhiger gewesen wäre, aber sie glaubte eigentlich nicht.

Die Zahlen bei Limbus fielen rapide und schließlich verkündete Daina, dass sie im Zielraum wären. Und dann lachte sie. »Sie kommen nicht raus!«, rief sie. »Und sie wirken alle ziemlich verdutzt.«

»Warum kommen sie nicht raus?«, fragte Sarina.

»Weiß ich noch nicht, und lasst uns uns mal darauf konzentrieren, selbst rauszukommen.«, sagte Daina. »Sie sind selbst dann noch gefährlich schnell, wenn sie nun einen anderen Ausgang nutzen müssen.«

Sie behielt recht. Limbus verharrte nicht lang, und anscheinend hatten sie auch andere Gänge schon von eigenen Papieren gesäubert, mussten sie nur noch durchhopsen.

Myrie schob ihre Verwirrung beiseite und steckte einen großen Batzen Papier in den Schredder. Als sie den Streckenabschnitt verließ, beorderte Daina sie in den Zielraum. Das kam überraschend für Myrie. Sie hatte überhaupt keinen Überblick darüber gehabt, wie weit sie eigentlich waren. Sie kam im Zielraum an und traf auf Sarina, Daina und Merlin. Theodil und Hermen brauchten noch einige Augenblicke. Augenblicke, in denen die Gefährten eine fremde Stadt erreichten und nur noch Momente sie von einem Ausgang trennen würde, und auch Limbus schon wieder kurz vor der letzten Tür stand. Nun, da sie sich nicht mehr bewegte, zitterte Myrie tatsächlich, versuchte ruhig zu atmen, schloss die Augen. Eine Hand fädelte sich in ihre, eine, die sie gut kannte, Merlins. Sie drückte sie fest. Und dann spürte sie andere Umgebung unter den Füßen. Sie öffnete die Augen und befand sich wieder in der eigenen Virtualität.

Einen kurzen Augenblick standen sie alle still da. Dann hopste Daina auf und ab und rief freudige Dinge, die Myrie alle nicht so genau verstand. Ihr verklemmten sich die Atemwege und sie schloss wieder die Augen. Sie war in erster Linie erleichtert, dass es erst einmal vorbei war. Aber sie war auch froh, dass sie weiter waren.

Kurz darauf meldete Daina mit Bedauern, dass die Gefährten auch einen falschen Ausgang genutzt hatten. Zwar war damit noch nicht festgelegt, dass Limbus weiterkäme, aber doch sehr wahrscheinlich.

»Wie ist es, setzen wir uns draußen auf die Terrasse, bis die Runde zu Ende ist?«, fragte Daina.

Alle waren einverstanden. Selbst Myrie wollte gerade nicht sofort nach Hause. Sie wollte kalte Luft auf der Haut spüren, ihren EM-Anzug ausziehen und eine Weile ruhig sitzen. Sie verließ die Virtualität, zog sich nackt aus, nahm aber ihre Kleidung mit auf die Terrasse, sodass das Zimmer schon geräumt wäre, und sie sich Hose und Weste bei Bedarf anziehen könnte. Es war noch immer dunkel. Sie hatten vielleicht drei Stunden in den Virtualitäten verbracht, sie wusste es nicht so genau. Und es regnete. Statt sich zu setzen, legte Myrie ihre Kleidung unter einen Tisch und stellte sich mit geschlossenen Augen mit dem Gesicht nach oben an die Balustrade und ließ den strömenden Regen auf Gesicht und Körper prasseln. Innerhalb kürzester Zeit war sie völlig nass und kühlte angenehm herunter. Es war Spätsommerregen. Myrie öffnete die Lippen ein klein wenig und ließ den Regen auch zwischen sie fließen. Dann achtete sie darauf langsam und tief zu atmen.

»Wenigstens eine Person von uns scheint den Regen zu genießen.«, meinte Daina.

»Ich mag ihn auch!«, sagte Merlin. »Ich nehme mir ein Beispiel!«

»Also schlimm finde ich ihn auch nicht. Aber trocken wäre mir gerade lieber.«, sagte Daina.

Myrie unterbrach ihr Fürsichsein, um Merlin zu beobachten, wie er sich ebenfalls auszog und sich anschließend mit ausgebreiteten Armen im Regen drehte. Sie wurde von seinem Lächeln angesteckt und lächelte

mit. Es war schön, den Regen auf der Haut zu zweit zu genießen, aber sie mochte mehr bei sich bleiben. Also schloss sie die Augen wieder und sah die anderen nicht mehr. Aber sie konnte ausmachen, wo sie sich etwa befanden, weil sie sprachen, und vielleicht auch, weil der Regen dort anders klang, da war sie sich nicht sicher. Merlin lehnte sich neben sie an der Ballustrade mit dem Rücken zur selbigen. Daina stand hinter ihr.

»Zurück zu Limbus!«, wechselte Sarina das Thema. »Warum hat der Weg nicht funktioniert? Ich dachte, Gothilla ist durch die Schredder-Virtualität durch den Ausgang nach Torus gelangt.«

»Ja, dachte ich auch!«, antwortete Daina und wirkte nachdenklich.

Myrie öffnete nun doch die Augen und sah ihr zu, wie sie sich ihren Monokel vor die Augenhöhle steckte. Sofort sammelten sich Tropfen vor dem Gerät. Aber Daina nutzte es sicher gerade nicht, um hindurchzuschauen.

»Oh, Gothilla, diese hinterhältigen Zahnbürsten.«, sagte sie. »Sie haben gerade veröffentlicht, dass Limbus mit ihnen einen Deal eingegangen ist, von dem sie ihren Teil erfüllt haben, aber Limbus deren Teil nicht. Deshalb haben sie einen ganzen Abschnitt bis zu einem Ausgang so gespielt, als wäre es der richtige, ihn übertragen, und dann die Übertragung verboten und den richtigen Abschnitt genutzt.«

»Ui!«, sagte Merlin. »Schreiben sie auch, was für ein Deal es war?«

»Es ging darum, dass Ærenik bei der Party Lunosch nach seinen Motiven für das Veröffentlichen der Verstecke von Urkunden fragen sollte, und dass sie diese Geschichte mit dem angeblichen Herzwesen aufrecht erhalten sollten. Also, dass sie eine zweite Urkunde gefunden hätte, deren Ort sie weiterverraten hätte, ist überhaupt nicht wahr!«, berichtete Daina. »Was zum Donnerwetter.«

»Es ist alles so vertrackt. Man kann wirklich niemandem trauen.«, murmelte Sarina. »Die Frage ist, ob das nun wahr ist, oder ob da noch mehr Verdrehungen drin sind. Steht da auch was zum Gegenpart des Deals? Willst du mir den Eintrag zuschicken? Obwohl, ich habe gerade wirklich keine Lust auf VR-Brille mehr.«

»Moment.«, sagte Daina. Ihre Augen bewegten sich hin und her

und manchmal verharteten sie an einer Stelle, lasen vielleicht etwas noch einmal. »Lunosch hat ihnen als Gegenangebot gemacht, ihnen die Torus-Virtualität im Vorfeld zur Verfügung zu stellen, und ein Ranking aller Spielgruppen, auch der Personen, die noch nie am Spiel teilgenommen haben.«, fuhr Daina fort. »Letzteres hat Gothilla wohl erhalten, wie auch immer Limbus so etwas bewerkstelligen konnte. Aber die Version der Torus-Virtualität, die Gothilla erhalten hat, war wohl sehr unvollständig, wie sie aus Videoabschnitten zum Beispiel durch uns mitbekommen haben.«

»Ich persönlich finde es so unnötig.«, sagte Merlin. »Das ist so ein Theaterspiel, das aber nichts mit schönem Theater zu tun hat, wie in der Theater-Virtualität. Und am Ende bringt es anscheinend ziemlich wenig. Gothilla ist trotzdem sehr zügig durchgekommen, und Limbus hat sich damit im Wesentlichen Feinde gemacht. Wobei, eigentlich vermute ich, ist die Stimmung gegen Limbus erst in der Theater-Virtualität wirklich gekippt, als es um Ableismus ging.«

»Limbus ist durch.«, verkündete Daina. »Im dritten Versuch. In der dritten Phase treten wir also gegen Gothilla, Saurom und Gondorra und gegen Limbus an.«

Myrie bemerkte einen Moment, wie es Dainas Stimmung drückte. Und sie fragte sich, warum es ihr nicht genauso erging. Aber es war seltsam. Sie war zwar selbst eine der Personen, die durch Limbus' Gemeinheiten am meisten betroffen waren, aber trotzdem hegte sie nicht so viel Groll gegen die Spielgruppe. Sie mochte Esme. Und auf einer gewissen Ebene mochte sie auch Lunosch. Die Situation in der Theatervirtualität hatte sie selbst gar nicht so genau mitbekommen, aber ihr war es so vorgekommen, als habe Klonk sich fies geäußert und Erin hatte sie verteidigt, sodass das nichts war, was sie auf die gesamte Spielgruppe bezog. Und dann gab es da das eine Erlebnis, in dem sie geknebelt in ihrem Zimmer gelegen hatte. Das war etwas, was sie sicher nicht verteidigen würde. Aber alles andere war ihr nicht fieser vorgekommen, als was andere Spielgruppen taten. Vielleicht berechnender, vielleicht nicht gerade solidarisch. Sie fragte sich, ob sie den

Begriff an der Stelle richtig verwendete. Sie meinte, Limbus verhielt sich anderen Spielgruppen gegenüber nicht freundlich und rücksichtsvoll. Aber ihr war auch nicht klar, wie das in einem Wettkampf gehen sollte, in dem sie nun einmal gegeneinander spielten. Auch Olge warf sie regelmäßig hin, oder verbog ihr das Handgelenk, aber eben weil sie sich auf Training mit ihr eingelassen hatte. Genauso hatte sie sich auf ein Spiel mit Limbus eingelassen, durch dass es erlaubt war, Personen zu verwanzen. Was hätte sie anderes erwartet?

Sie fragte sich, ob sie irgendetwas übersah. Oder ob es eher so war, wie es ihr zu ihrer Anfangszeit in Lernvirtualitäten ergangen war: Dass ab irgendeinem Moment einigen Personen einfach klar geworden war, dass sie mit Myrie nichts anfangen konnten oder wollten, und die Gefühle der anderen dann eskaliert waren. Wenn wirklich die Theater-Virtualität und ihr Meltdown die Quelle der Feindlichkeit gegenüber Limbus war, dann passte es dazu.

Sie schloss wieder die Augen und wandte ihr Gesicht dem Himmel zu. Sie hörte nicht zu, was die anderen redeten, bis sie sich verabschiedeten. Daina und Hermen brachen direkt zu sich nach Hause auf. Der Abschied von Daina war seltsam. Myrie bewegte sich nicht. Vielleicht hätte sie das tun sollen, und Daina hätte es vielleicht gehofft. Sie fragte, ob sie Myrie in den Arm nehmen dürfe, aber Myrie lehnte ab. Dann verabschiedete sich Daina und verschwand. Theodil beschloss dann, Daina zu begleiten. Myrie fragte sich, ob Daina eigentlich gerade jemanden brauchte, und hoffte, wenn es so wäre, dass Theodil da sensibler für wäre als sie. Sarina wollte warm duschen und packen, ehe er aufbrach.

Und schließlich blieben Merlin und Myrie übrig. Merlin sagte eine ganze Weile nichts, stand einfach still neben ihr. Dann sagte er doch leise etwas: »In einer halben Stunde fährt der nächste Zug. Der darauffolgende erst gegen Abend wieder. Willst du so lange in Fork bleiben?«, fragte er.

Myrie schüttelte den Kopf. »Lass uns aufbrechen.«, sagte sie.

Sie zog sich an, und brach mit Merlin nach Byrglingen auf.



Eigentlich wäre ab Antag die Schule wieder losgegangen. Die Lehrkräfte hatten der Spielgruppe einen freien Tag nach dem letzten Spieltag eingeräumt. Aber Myrie war zu erschöpft und ihr Papa meldete sie für den Rest der Woche für die Schule ab. Es wurde verständnisvoll aufgenommen, meinte er.

Myrie verbrachte einen Tag im Bett und in den darauffolgenden Tagen wanderte sie wieder in ihrem geliebten Gebirge umher. Anders als am Wochenende zuvor war ihr gerade überhaupt nicht nach Neuem. Sie mochte, die alt bekannte Umgebung wiederzuerkunden. Sie mochte, am Abend nach Hause zu kommen und von Ahna Kaleidosphären gezeigt zu bekommen. Sie mochte, mit der Familie zu Abend zu essen und ihren Brüdern Fragen zum Spiel zu beantworten, dazu, wie es war. Minke fragte das meiste und er ließ ihr auch viel Zeit zum Antworten.

Und sie mochte, dass sie Ruhe von allen und allem hatte, wenn sie am Nachmittag im Regen an der Glukka saß und den Tropfen zusah, wie sie ins Wasser fielen und Wellen schlugen, wie der Wind die Oberfläche des Stroms kräuselte und ihr nicht mehr ständig so warm war.

Entwicklung und Danksagung

Ich möchte mich bei denjenigen bedanken, die dazu beigetragen haben und immer noch dazu beitragen, dass ich die Romanreihe *Myrie Zange* gern schreibe. Das sind im Wesentlichen alle Personen, die das Werk lesen und etwas Gutes für sich daraus mitnehmen können, aber auch diejenigen, die es lesen wollen und Wünsche äußern, mich zum Nachdenken anregen.

In besonderer Weise möchte ich denjenigen Personen danken, die auch inhaltlich oder stilistisch dazu beitragen. Die Entstehung so eines Werkes ist nicht immer chronologisch, daher fällt es mir schwer, sinnvoll von Band zu Band unterscheidbare Danksagungen zu schreiben. Die Danksagung wird daher in mehrere Bände eingebunden. Sie wird sicher ab und an ergänzt und ein entsprechendes Update wird dann ebenfalls mehrere Bände betreffen.



Es gibt viele Schreibende, die sagen, sie schrieben für sich, und wahrscheinlich tun sie es auch. Das klingt aus meiner Sicht schön und es drängt sich mir auf, das für mich auch zu behaupten. Aber es ist in meinem Fall höchstens partiell wahr. Es gibt Szenen, die ich für mich schreibe, weil sie bei mir ein gutes Gefühl auslösen. Aber im Wesentlichen möchte ich teilen, im Wesentlichen schreibe ich dieses Werk für andere.

Für dieses Werk habe ich zuvor im Umfeld herumgefragt, was sie gern lesen würden. Es ging mir dabei nicht darum, einen vollständigen Wunschinhalt einfach aufzuschreiben. Es ging mir um Rahmenbedingungen und einige konkrete Elemente oder Szenen. Ich habe sehr viele eigene Ideen, aber die meisten davon lassen sich in fast jedes Universum einbetten. Mir ist das Genre unwichtig, wenn die Charakterentwicklung passt. Und ich liebe es, Charaktere auszuarbeiten.

Durch das Herumfragen sammelten sich unter anderem folgende Wünsche an: Der Hauptcharakter sollte nicht männlich sein und nicht schön. Es sollte Fantasy sein mit klassischen Herr-der-Ringe-Völkern und Science Fiction mit coolen Zukunftstechnologien. Durch ein paar Wünsche und Anmerkungen kam ins Spiel, dass es eine Utopie sein und sich mit Gefühlen und Psyche auseinandersetzen sollte.

Mit dieser Liste an Wünschen bastelte ich mir also im Sommer 2016 bei langen Spaziergängen zwischen Düne und Deich an der Ostsee zunächst einen konkreten Hauptcharakter, ein paar Nebencharaktere, von denen einer noch dabei ist, und ein bisschen Handlung. Das ganze war inhaltlich ein paar Jahre nach dem Zeitpunkt angesiedelt, an dem die nun geplanten sechs Bände enden. Beim Entwickeln habe ich dann festgestellt, dass ich die ganze Zeit Vorgeschichte ausrolle, und kam zu dem Schluss, dass ich vielleicht besser die Vorgeschichte als eigentliche Geschichte schreiben mag. Das ist nicht ungewöhnlich bei mir, einen Ansatz am Anfang noch einmal fast vollständig zu verwerfen, und neu anzufangen.

Ein ganz so extremes Umschreiben wird es nicht mehr geben. Aber wenn bei mir Hinweise zu unsensiblem Umgang mit bestimmten Themen ankommen, schreibe ich entsprechende Szenen um. Viele meiner Bücher werden fortlaufend in kleinem Rahmen editiert. Ich bemühe mich, die Updates so zu halten, dass weiterhin alles schlüssig anschließt und kein erneutes Lesen notwendig ist.



Im besagten Sommer 2016 besuchte mich Jakob an der Ostsee und ließ sich mehrere Tage hinweg von mir zu dem Universum mit Überlegungen bewerfen. Wenn ich für etwas brenne, kann ich mich damit sehr intensiv und viel beschäftigen und ich komme ganz von allein immer wieder auf ein solches Thema zurück. Für manche in meinem Bekannten- und Freundeskreis mag das schwierig und zuweilen anstrengend sein und das

tut mir leid. Für mein Schreiben am Werk hat es mir sehr geholfen, – und das tut es immer noch –, dass es Jakob anscheinend nie zu viel wird, dass ich so fokussiert darauf bin, und es ihm Spaß macht, darüber zu assoziieren. Manche Szenen, die darin vorkommen sollen, schweben zunächst als ein wildes, unsortiertes Sammelsurium an Einzelheiten in meinem Kopf herum. Gespräche mit Jakob helfen dabei, sie zu relaxieren, sodass nach so einem feinen Spaziergang oft aus einem unchronologischen Wust eine sortierte, konkrete Landschaft entsteht.

Ich bin auch sehr dankbar darüber, eine Person zu haben, der es nichts ausmacht, in dieser Dimension über alles gespoilert zu sein.



Zu meinen ersten Beta-Lesenden gehört Pia Backmann. Sie stellt Rückfragen, die mir Hinweise darauf geben, was ich vielleicht noch genauer ausführen sollte, oder die mir zurückmelden, dass ich gute Arbeit geleistet habe, weil es welche sind, von denen ich geplant hatte, dass sie an der Stelle auftreten. Sie stellt Vermutungen darüber an, was passieren könnte. Alles davon ist sehr wertvoll und hilfreich für mich. Vor allem in den ersten beiden Bänden hat mir das viel Euphorie zum Weiterschreiben gegeben. Pia Backmann schreibt selbst Bücher, sodass sich eine schöne Gegenseitigkeit ergeben konnte.



Zeitnahes Feedback, auch gern live Feedback während des Lesens, ist für mich eine große Motivation, ein riesiges Geschenk. Es ist natürlich auch sehr zeitaufwändig. Zu den Leuten, die das vorübergehend oder andauernd gemacht haben und so auch Einfluss auf das Werk hatten, gehören neben Pia Backmann auch BenBE und Kíán.



Ebenfalls sehr detailliertes Feedback bekomme ich von blinry. blinry hat den ersten Band in meiner Hörbuchversion gehört, dann aber nicht warten können und weitergelesen. blinrys Hauptaugenmerk liegt auf den utopischen Aspekten, der Technik und der Politik. Auch mit blinry gehe ich gern darüber sinnend spazieren, um gemeinsam tiefgreifend durchzurefektieren, ob das Worldbuilding taugt.

Außerdem bin ich blinry sehr dankbar für den ersten mir bekannten öffentlichen Post zum Werk, um ihm größere Bekanntheit zu schenken.



Martin »magu« Gummi hat den ersten Band schon begonnen zu lesen, bevor er fertig war, und hat mir schon zu dem Zeitpunkt das Gefühl gegeben, etwas Wertvolles, Wichtiges hervorgebracht zu haben. Magus Feedback ist oft berührend und bewegend, behandelt Gesamthalt, einzelne Szenen, assoziierte Gefühle.

Inzwischen habe ich von einigen Menschen und anderen Wesen so unbeschreiblich warme und berührende Rückmeldung bekommen, dass sie sich als autistische Personen gesehen und nicht stigmatisiert gefühlt haben, oder darüber, wie sehr sie diese Welt, diese Kommunikation, die Charaktere brauchten, um sich richtig zu fühlen. Jede einzelne dieser Rückmeldung ist für mich wertvoll und besonders. Sie geben mir Antrieb, weiterzumachen. Es bedeutet mir viel, das geben zu können.



Eine der Personen mit Expertise, zu denen mir Magu Kontakt aufgebaut hat, ist MadDoc, ein Unfallchirurg, der auch auf See Rettungsdienst verrichtet hat. Ich werde hier nicht im einzelnen die Themen durchgehen, bezüglich derer ich ihn gelöchert habe, sonst müsste ich Inhalt vorwegnehmen. Wann immer ich eine Frage aus dem medizinischen Bereich habe, kann ich mich an ihn wenden und wir finden einen Termin, an dem wir uns dann telefonierend einige Stunden auseinandersetzen. Die Gespräche sind angenehm gelassen und ruhig, detailliert und strukturiert, differenziert und innovativ. Dass er auch einen Faible für Zukunftstechnologien hat, fließt direkt mit in die Ausarbeitung der Szenen ein.

Ein weiteres Themengebiet, aus dem ich hin und wieder Fremdexpertise beziehen mag, ist das Herr-der-Ringe-Universum. Meine am häufigsten für spezifische Fragen daraus angezapfte Quelle ist Gunnar, der selbst das Simarillion mit Eifer studiert hat.

N danke ich dafür, dass ich ihr absurd spezifische Anfragen schicken kann, dass ich gern einen Speedrun zu einem Spiel mit Logikrätseln hätte, der um und bei eine Dreiviertelstunde dauern soll und mit Kommentaren in ruhiger, gut verständlicher Sprache, mit ein bisschen Geschicklichkeit darin, und sie diese Form von Requests nahezu perfekt erfüllen kann!

Es gibt immer wieder Designentscheidungen, über die ich gern mit anderen nachsinne, bevor ich einen Weg wähle. Für solche kommt besonders hilfreicher und vielseitiger Input durch Janosch und seinen Quellen und Siri. Auch bin ich Janosch dankbar für das Aufdecken von Inkonsistenzen.

Inspirierende Ideen bekomme ich im Austausch mit meinem Herzwesen Frauke. Besonders profitieren allerdings die Cover durch ihre stets ausführlichen und sachlichen, konkreten und konstruktiven Anmerkungen. Beim Cover vom zweiten Band habe ich auch sehr viel fachlich hilfreiches und motivierendes Feedback von Christina Srebalus erhalten und freue mich über die tagelange Begleitung.

In allen technischen Belangen steht mir NeoRaider zur Seite, etwa bei spezifischen Fragen zur Gestaltung der Homepage, bei der Nutzung der

Interfaces zur Bestellung der gedruckten Exemplare, oder bei der Frage, wie man so ein Cover in ein cmyk-Fabrprofil umwandelt.

Für bessere Qualität des Hörspiels danke ich Tobias Runge, der mir mit seinem logopädischen Hintergrund einige Hinweise zur richtigen Aussprache und Atmung beim Einlesen geben konnte.

Ich danke Karl-Heinz Zimmer für die Software SPBuchsatz und dafür, dass er jede Frage, die ich dazu habe, so rasch und hilfreich beantwortet.



Zum Schluss mag ich die Personen nennen, die sich beruflich mit dem Werk befasst haben:

In einige der Bände, wie jeweils in den ersten Seiten angegeben, habe ich Sensitivity Readings einfließen lassen: Das eine bezüglich Antisemitismus und Antislawismus, was gerade im Zusammenhang mit manchen Völkern wie Zwergen aus dem Herr-der-Ringe-Universum wichtig sein kann – und war, hat Evanesca (Katherina Ushachov) gemacht. Das andere bezüglich Rassismus, besonders Anti-Schwarzem Rassismus, und Mixed-Identity hat Jade S. Kye gemacht. Evanesca ist darüber hinaus stets zur Stelle, wenn es um sensible Feinarbeit an einzelnen Szenen geht. Beide haben mir mit orthographischen Fehlern geholfen.

Im zweiten Band gibt es eine Stelle im Kapitel »Dorthin und wieder zurück« in dem ein philosophisches Experiment an eine dissoziative Identitätstörung erinnern kann. In dem Zusammenhang hat Dyn Quing ein Sensitivity Reading für einen längeren Abschnitt zum Thema Systeme gemacht.

Die Zusammenarbeit mit allen Beteiligten war für mich sehr wertvoll, angenehm und ohne Leistungsdruck bildend und warm.

Content Notes

Anmerkungen zu den Content Notes:

- Das ganze Buch ist in Sachen Gewalt harmloser als fast alle Fantasy-Bücher, die ich kenne. Ich bin hier ausführlich.
- Ich nehme außerdem Content Notes für Personen mit auf, die ich kenne, weil sie sich für meine Kunst interessieren.
- Wenn ihr Content Notes oder Spoiler braucht, schreibt mich gern an.

Für das ganze Buch

Zentrale Themen:

- Emeto.
- Erwähnung von Blut, Verletzungen.
- Klettern mit Risiken. Es wird in dem Rahmen häufig über Verletzungsrisiken, auch konkrete, geredet.
- Höhen.
- Kopfschmerzen wie Migräne, die teils dazu führen, dass sich ein Charakter übergibt.
- Teils graphische Beschreibung der Schmerzen.
- Sanism. In diesem Werk spare ich Sanism nicht aus, sondern es ist ein Element der Geschichte, schwächer, als ich ihn erlebt habe. Ich

schreibe indirekt darüber, wie ich damit fertig werde oder auch nicht klar gekommen bin. Die Abwertung kommt vor allem in beleidigender Weise von einem Charakter und in unreflektierter Weise von einem anderen. Das Problem wird im Laufe der Romanreihe zunehmend aufgearbeitet. Fiese Charaktere sind bei mir nicht wegen psychischer Krankheiten oder ähnlichem fies und werden auch nicht für solche abgewertet, weil sie fies sind.

- Nacktheit.
- Essen.

Ein- oder zweimaliges Aufkommen:

- Tod, Trauer.
- Wirbellose Tiere, Quallen, erwähnt.
- Autoaggressives Verhalten – zumindest so lesbar.

o1 - Ferien

- grünes Gemüse (erwähnt)

o2 - Esme

- Wirbellose Tiere (erwähnt)

o3 - Klopp

- Ableistische Abwertungen

05 - Vorbereitungen

- Gaslighting (assoziierbar)

06 - Fork

- Übelste lookistische, gegebenenfalls rassistische Beleidigungen

07 - Misstrauen

- Insekten erwähnt, darunter Zecken.
- Wirbelloses Tier erwähnt.

09 - Zitronensorbet mit Minze

- Androhung von physischer Gewalt gegen ableistische Abwertung.

12 - Klettern und Fallen

- Unkonsensuelles Fesseln, Knebeln, Kliffhänger.

13 - Zeichen

- Gefesselt und geknebelt sein, Hilflosigkeit.

14 - Auf den Dächern Forks

- Konsensuelles Küssen, kuscheln und anfassen.

2.1 - Sturz

- Emeto.
- Meltdown.

2.2 - Reset Universe

- Emeto.
- Grünes Gemüse.
- Drogen oder Medikamente.
- Übelkeit, Erbrechen.

2.3 - Dorthin und wieder zurück

- Romantische Gefühle, Küssen, Zuviel davon.