





TERRY MILES

# RABBITS

## Spiel um dein Leben

Thriller

*Aus dem Amerikanischen  
von Kai Andersen*



**PENGUIN** VERLAG

Die Originalausgabe erschien 2021  
unter dem Titel *RABBITS*  
bei Del Rey, Penguin Random House, New York.

*RABBITS* ist ein Werk der Fiktion. Die in diesem Roman beschriebenen Personen, Ereignisse und Orte sind frei erfunden oder werden fiktiv verwendet. Jegliche Übereinstimmung oder Ähnlichkeit mit lebenden oder toten Personen sowie mit realen Begebenheiten ist rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Sollte diese Publikation Links auf Webseiten Dritter enthalten,  
so übernehmen wir für deren Inhalte keine Haftung,  
da wir uns diese nicht zu eigen machen, sondern lediglich  
auf deren Stand zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung verweisen.



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® N001967

1. Auflage 2022  
Copyright © 2019 der Originalausgabe by Terry Miles  
All rights reserved  
Copyright © 2022 der deutschsprachigen Ausgabe by Penguin Verlag  
in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,  
Neumarkter Straße 28, 81673 München  
Umschlag: Favoritbüro  
Umschlagmotiv: © Gareth A Hopkins, Miloje/Shutterstock.com  
Redaktion: Angela Kuepper  
Satz: Uhl + Massopust, Aalen  
Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck  
Printed in Germany  
ISBN 978-3-328-60227-9  
www.penguin-verlag.de

*Für Luna*

••—• ••— — ••• / •—•• ••— —••—



Du verbringst dein Leben so dicht an der Wahrheit, dass sie zum ständigen Schemen in deinem Augenwinkel gerät, und wenn sie herausgelockt wird und Form annimmt, kommt sie dir wie ein grotesker Überfall vor. Ein Mann, der im Halblicht und Halbschlaf der Morgendämmerung in seinem Sattel stand, schlug an die Fensterläden und rief zwei Namen. Er war nichts als Hut und Umhang, der sich im grauen Dunst seines eigenen Atems bauschte, aber wenn er rief, waren wir zur Stelle. So viel steht fest – wir waren zur Stelle.

Tom Stoppard, *Rosenkranz und Gldenstern sind tot*





Ich bin 1983 zum ersten Mal auf das Spiel gestoßen. Mein Prof für Spieltheorie hatte mit mir eine Exkursion zu dem ehemaligen Waschsalon in Seattle gemacht. Da ist jetzt ein Restaurant drin, aber wenn man die Besitzerin freundlich bittet, zeigt sie einem mit etwas Glück den Originalraum hinten im Büro. Und wenn man im Lokal ein Menü ordert und dem Personal ein großzügiges Trinkgeld gibt, nimmt die Besitzerin sogar das zeitgenössische Gemälde über dem offenen Kamin ab, sodass man das Bild von dem Kaninchen an der Wand sehen kann.

Einige wahre Geschichten kann man leichter glauben, wenn man sich einredet, sie seien zumindest teilweise erfunden. Das hier ist so eine Geschichte.

Shalini Adams-Prescott, 2021



# 1 Bloß ein blöder Specht

Falls ihr euch fragen solltet: Ich heiße K. Einfach K. Nur ein Buchstabe.

Ich sage euch jetzt zweierlei. Erstens: K ist eine Abkürzung. Zweitens: Ihr werdet nicht erfahren, wofür. Das müsst ihr wegstecken, auch wenn ihr vielleicht enttäuscht seid.

Aufgewachsen bin ich im Pazifischen Nordwesten der Vereinigten Staaten, dem nassesten und einsamsten Winkel unseres Planeten, wie ich damals fand. Später war die Region in meinen Augen eine düstere grüne Welt voller uralter Rätsel und Geheimnisse. Heutzutage ist sie für mich eine wundersame Mischung aus all diesen Elementen.

Ich bin alt genug, um mich an die Arcade-Automaten mit ihrem typischen Münzeinwurf in Spielhallen zu erinnern, aber jung genug, um mir eine Zeit ohne Internet kaum vorstellen zu können.

Als ich ein Kind war, glaubten meine Eltern, ich hätte ein sogenanntes eidetisches Gedächtnis – die seltene Fähigkeit, Bilder, Schrift und Muster detailgetreu zu memorieren. Früher nannte man das »fotografisches Gedächtnis«, der Ausdruck ist aber nicht korrekt. Ein fotografisches Gedächtnis im Wortsinn gibt es nicht. Und selbst wenn es das gäbe – ich habe es jedenfalls nicht. Ich konnte mir manches besonders gut einprägen und es später problemlos abrufen. Das galt

aber nur für bestimmte Dinge, deren Struktur ich interessant fand. Und es war kein Mathetrick oder so. Wenn ich eine Packung Zahnstocher fallen ließ, konnte ich genau sagen, wie viele dalagen. Aber die Quadratwurzel von irgendwas war mir echt zu hoch.

Weil ich in der Schule als das Kid galt, das sich absurdes Zeug merken konnte, gelang es mir manchmal, fiese Schläger aus meiner Klasse so lange abzulenken, bis sie vergaßen, dass sie mich verhauen wollten. Das klappte aber leider nur in fünfzig Prozent aller Fälle und irgendwann gar nicht mehr. In der Highschoolzeit war meine Fähigkeit, mich auf Details zu konzentrieren und komplexe Verbindungen zu erkennen, dann eher eine Obsession als eine Selbstschutzmaßnahme.

Diese Obsession, wiederkehrende Muster zu entdecken und Codes zu knacken (die vielleicht gar keine waren), führte dazu, dass ich als »neurodivers« diagnostiziert wurde. Als ich vierzehn war, verwarf man diese Diagnose, aber da hatte ich schon etliche Medikamente geschluckt und Bekanntschaft mit so einigen Therapiecouchen gemacht. Und diese spezielle Obsession war es schließlich auch, die mich in die Welt von Rabbits führte.

Fragt man Leute, wann sie zuerst von Rabbits gehört haben, können sie sich oft nicht genau daran erinnern. Sie sind möglicherweise über einen Post in einem obskuren Internetforum gestolpert. Vielleicht redete auch jemand im Freundeskreis über ein Kind, das bei einem längst in Vergessenheit geratenen *Atari-2600*-Spiel gestorben war, dessen Existenz niemand beweisen konnte – und brachte das mit Rabbits in Verbindung.

Ich allerdings weiß ganz genau, wann und wo ich zum ersten Mal von Rabbits gehört habe.

Es war in einem Garten in Lakewood, bei einem Grillabend.

In Seattle, wo ich aufgewachsen bin, gab es damals Gerüchte, dass im benachbarten Bundesstaat Oregon Jugendliche durch ein Arcade-Spiel namens *Polybius* ums Leben gekommen seien. Von mysteriösen Männern in grauen Anzügen war die Rede, von gravierenden Folgen fürs Gehirn. Über *Polybius* wurde geredet, über Rabbits jedoch, das Spiel, das noch viel rätselhafter und gefährlicher war, hörte ich nichts. Jedenfalls bis zu diesem Grillabend am Nationalfeiertag.

Bill und Madeline Connors, enge Freunde meiner Eltern, veranstalteten jedes Jahr am vierten Juli eine Party. Die Connors hatten zwei Töchter. Annie war ein Jahr älter als ich, Emily drei Jahre.

Die beiden Schwestern hatten einen tollen Musikgeschmack und trugen immer die coolsten Klamotten – jede Menge Gürtel und Hüte. Bei dieser Party hatten sie hohe gestreifte Hüte auf, die sie in einem superhippen Laden in der Melrose Avenue in Los Angeles gekauft hatten, erzählten sie. Ich nahm ihnen das ab. Damals war ich noch nicht weiter in den Süden gekommen als bis nach Oakland zu einem Segellager.

Während unsere Eltern im Garten betrunken Rasen-Dart spielten, ging ich ins Haus, um mir eine Cola zu holen (die ich zu Hause nicht trinken durfte), und hörte Annie und Emily reden.

Sie kauerten vor dem Familiencomputer und starrten auf den Bildschirm.

»Hast du rausgekriegt, wie du *Everquest* zum Starten bringen kannst, oder wie?«, fragte Annie.

»Ich hab was viel Besseres«, antwortete Emily und öff-

nete ein Programm, das ich kannte. Von meinem Versteck an der Küchentür aus hatte ich einen guten Blick auf den Bildschirm.

Annie beugte sich vor. »Was ist das – alt.binaries.games?«

»Eine Gaming-Gruppe«, sagte Emily und tippte routiniert auf ein paar Tasten.

»Was gibt's denn da, Bilder?«

»Halt die Klappe.«

»Aus *Zelda*?«

Ich beugte mich ein kleines Stück vor. Bilder aus *The Legends of Zelda* waren immer einen Blick wert.

»Wart's doch einfach ab.« Emily legte ihrer Schwester die Hand auf den Mund und drückte die Leertaste.

Ein Video wurde abgespielt, offenbar ein Ausschnitt aus einem alten Tierfilm, in dem ein Vogel zu sehen war. Der Sprecher erklärte, es handle sich um den Kaiserspecht.

»Na und? Das ist bloß ein blöder Specht«, maulte Annie. »Lass uns wieder rausgehen. Luke Milligan ist auch da.« Sie zog ihre Schwester am Arm.

»Luke Milligan ist ein Widerling. In Chemie hat er Nina die Hand unters T-Shirt gesteckt.«

»Im Ernst?« Annie schien schwer enttäuscht zu sein.

»Außerdem ist das kein gewöhnlicher Specht«, fügte Emily hinzu.

»Was meinst du damit?«

»Guck doch mal. Wir haben gerade bestimmt fünfzig Spechte gesehen.«

»Na und? Die sind groß, ja, aber ansonsten?«

»Darum geht's nicht. Dieser Dokumentarfilm ist 1989 entstanden, und der Kaiserspecht gilt seit 1956 als ausgestorben.«

»Whoa.« Annie beugte den Bildschirm. »Und was bedeutet das jetzt?«

»Das ist Rabbits«, flüsterte Emily und fuhr den Computer herunter.

»Rabbits?« Annie sah ihre Schwester mit großen Augen an. Ich war genauso fasziniert.

Emily hatte das Wort so ehrfürchtig ausgesprochen, als wäre es ein düsteres Geheimnis, etwas, das sonst nur Erwachsenen zugänglich war.

Jetzt blickte sie sich vorsichtig um, entdeckte mich aber nicht. Dann zischte sie: »Es ist ein geheimes Spiel.«

Annie starrte sie an. »Und was heißt das?«

»Dass ich es spielen werde«, antwortete Emily sachlich.

»Wie denn? Was muss man da machen?«

»Ist ziemlich kompliziert.«

»Wie genau?«

»Man muss Sachen finden.«

»Was für Sachen?«

»Muster oder ... Diskrepanzen.«

»Diskrepanzen?«, wiederholte Annie.

»Sachen, die keinen Sinn ergeben. Und zwar im echten Leben. Das ist es, was das Spiel so gefährlich macht.« Annie versuchte, Emily zu folgen, hatte aber eindeutig keinen Schimmer, wovon ihre Schwester redete.

Ich hingegen spitzte die Ohren.

Emily holte tief Luft und überlegte kurz. »Okay. Aber das muss unter uns bleiben.« Annie nickte, und so fuhr Emily mit gedämpfter Stimme fort: »Im Abspann dieses Films ist eine Person ohne Tätigkeit aufgeführt, einfach nur ein Name.«

Emily gab eine ziemlich abgedrehte Idee über den Film von sich. Fakt war: Neben dem Namen im Abspann stand nicht Maske, Ton oder Spezialeffekte, sondern gar nichts.

»Es ist ein Waisenname«, raunte sie. Dann erzählte sie Annie, dass sie ein Gespräch über den Film mitgehört und

davon in ihrem Gaming-Forum berichtet habe. Daraufhin hatten die Leute aus dem Forum mit Mathe und Numerologie herumgespielt, den Zahlenwert des Namens errechnet und waren dabei auf etwas gestoßen, das sich »The Night Station« nannte.

»Was ist das? Ein Radiosender?«, fragte Annie.

»Genau das werden wir herausfinden. Komm.«

Ich verdrückte mich gerade noch rechtzeitig in den Garten, bevor die beiden mich entdecken konnten.

Emily sagte ihren Eltern, sie wolle mit Annie zum Laden fahren, und fragte etwas halbherzig: »Möchte noch jemand was?«

Wünsche wurden wild durcheinandergerufen – Zigaretten, Ginger Ale, Chips und Dips. Annie schrieb alles auf, Emily schnappte sich die Schlüssel für den Pick-up ihrer Mutter.

Mrs. Connors verkündete: »Nehmt K mit.«

»Aber wir haben keinen Platz«, beschwerte sich Emily.

»Der Pick-up ist breit, Em. Sei nicht so zickig.«

Emily seufzte genervt und marschierte an mir vorbei, ohne mich eines Blickes zu würdigen. »Na, dann komm halt.«

»Und wieso glaubst du, dass ich das will?«

Annie ergriff meine Hand und zog mich mit sich.

Ich wollte tatsächlich unbedingt mitfahren – und zwar nicht nur, weil Annie das erste Mädchen war, das ich jemals geküsst hatte. Sondern auch wegen dieses mysteriösen Spiels.

Etwas an Rabbits fühlte sich so machtvoll und erwachsen an.

Als Annie mich zu dem alten blau-weißen Chevy-Pick-up mit den riesigen Reifen zog, musste ich wieder an den Kuss denken. Annie sah gut aus, aber auf eine eigenwillige Art.



Ihre Augen standen ein wenig zu weit auseinander, und sie hatte eine wilde, störrische Mähne. Ich fand Annie wunderschön. Außerdem strahlte sie eine kühne Selbstsicherheit aus, die ich faszinierend und verunsichernd zugleich fand.

Ein paar Wochen nach meinem dreizehnten Geburtstag hatten unsere Familien zusammen Thanksgiving gefeiert. Annie und ich wurden damals losgeschickt, um ein Brettspiel zu holen, *Trivial Pursuit*. Auf dem Weg zu dem Raum im Keller, wo die Spiele aufbewahrt wurden, zog Annie mich plötzlich an sich und küsste mich.

Sie schmeckte nach Fruchtgummi mit Traubenaroma. Es war unglaublich.

»Und?«, fragte sie nach dem Kuss.

Mir hatte es die Sprache verschlagen. Aber meine Augen antworteten bestimmt: »Wow, krass.«

»Steig ein.« Emily saß schon im Auto und suchte eine Kasette heraus.

Ich kletterte auf die Vorderbank, bemüht, nicht zu dicht bei Emily zu landen. Annie Connors war schon atemberaubend genug, aber Emily war eine Welt für sich.

»Beeil dich, es ist gleich so weit.« Emily fuhr los, bevor Annie die Tür geschlossen hatte.

Ich verstand nicht viel von Autos, aber der Pick-up war mindestens zehn Jahre alt. Der Aschenbecher neben dem Autoradio quoll über vor Kippen mit weißen oder orangefarbenen Filtern. Am Boden lag eine offene Chipstüte neben einer leeren Sprite-Flasche.

»Der Laden hat rund um die Uhr geöffnet«, sagte ich, auch wenn ich mir denken konnte, dass Emily das wusste. Jeder wusste es.

Sie gab keine Antwort und steckte nur wortlos die Kas-

sette in den Rekorder, der sich surrend in Bewegung setzte. Tori Amos begann »Crucify« zu singen, und Emily lenkte den Pick-up die kurvige Auffahrt entlang und auf die Straße hinaus.

Wir hielten nicht am Laden an, Emily fuhr nicht mal langsamer.

Ich blieb stumm. Auf keinen Fall wollte ich stören. Das hier war mein allererstes richtiges Abenteuer, und ich würde den Teufel tun und es gefährden.

Emily zog ein Päckchen Zigaretten hinter der Sonnenblende hervor und ließ das Lenkrad los, um sich eine anzustecken. Wortlos beugte sich Annie über mich und übernahm das Lenken.

Die beiden waren perfekt aufeinander eingespielt.

Annie starrte nach vorne und hielt den Wagen auf Spur, so konzentriert, als müsste sie dafür sorgen, dass die Welt nicht stehen blieb.

Wir fuhren noch etwa sieben Minuten so, dann übernahm Emily wieder das Steuer und bog auf eine schmale Straße ab, die von Holzfällern genutzt wurde. Eine Minute später hielt sie auf dem unbefestigten Randstreifen an.

»Da oben ist nichts außer dem Haus von den Petermans«, sagte ich. »Könnte sein, dass ein paar Kids von meiner Schule in den Kiesgruben rumhängen.«

Wenn ich mit den Connors-Schwestern in den Kiesgruben auftauchte, würde ich morgen in der Schule von allen bewundert werden.

»Schsch«, machte Emily, schaltete die Innenbeleuchtung ein und zog ein kleines Notizbuch aus der Tasche.

»Bist du sicher, dass es hier ist?«, fragte Annie. »K hat recht, da oben ist nur das Haus der Petermans.«

Emily starrte in ihr Tagebuch.

Die Seiten waren mit Wörtern, Zahlen und Skizzen vollgekratzelt. Es sah aus wie die Notizen, die meine Freunde und ich auf Millimeterpapier machten, wenn wir *Dungeons & Dragons* spielten.

Emily umkringelte ein paar Zahlen, die sie über einer Liste von Namen und Symbolen vermerkt hatte. Sie überlegte einen Moment, dann addierte sie die Zahlen, lehnte sich zurück und atmete aus.

»Bei hundertsieben Komma drei«, verkündete sie dann.

Ich war mucksmäuschenstill. Emily Connors beim Rechnen war ein hinreißender Anblick.

Sie steckte ihr Notizbuch weg und sah mich mit bohrendem Blick an. »Du darfst niemandem erzählen, was heute Abend hier passiert.«

»Tu ich nicht«, beeilte ich mich zu sagen.

»Ich meine es ernst.« Sie packte mich grob am Handgelenk. »Versprich es.«

»Ich verrate kein Sterbenswörtchen.« Aber ich sah Emily an, dass ihr das nicht genügte. »Versprochen. Ich schwöre.« Ich hielt den kleinen Finger hoch. Emily beachtete ihn nicht, sondern starrte mir eine gefühlte Ewigkeit in die Augen. Mein Mund war plötzlich trocken, ich schluckte. Endlich schien sie zufrieden zu sein, warf einen letzten Blick in ihr Notizbuch und verstaute es wieder.

Annie drückte die Tori-Amos-Kassette aus dem Rekorder. »Wie war die Frequenz?«

»Eins null sieben Komma drei.«

»Okay.« Annie stellte die FM-Frequenz ein, aber es war nur Rauschen zu hören. »Bist du sicher?«

»Ich hoffe es.« Emily drehte lauter, wandte sich uns zu und lächelte.

Was ein wunderschöner und zugleich beunruhigender Anblick war.

Emily lächelte nämlich äußerst selten.

»Zeit?«, fragte sie ihre Schwester knapp.

»Sechs nach zehn.«

Emily berührte meinen Arm und sagte: »Du darfst auf keinen Fall ausrasten, hörst du?«

Ich gab mir Mühe, möglichst lässig zu wirken, während Emily auf der Straße weiterfuhr.

Eine Minute lang hörten wir das Rauschen aus dem Radio, dann nickte Emily ihrer Schwester zu und schaltete die Scheinwerfer aus.

Rabenschwarz.

Wir fahren so schnell wie vorher.

Blindlings in die Dunkelheit hinein.

Aus dem Radio dröhnte weiter nur Rauschen. Die Straße schien geradeaus zu führen – bis jetzt jedenfalls.

»Also, ich weiß nicht, Emily ...«, sagte ich.

»Schsch.« Diesmal packte sie mich so fest am Arm, dass ihre Finger Druckspuren hinterließen. »Hör genau hin.«

Ich verstummte und horchte.

»Habt ihr eine Stimme gehört?«, fragte Emily.

Annie zuckte die Achseln. Ich schüttelte den Kopf.

Es fiel mir schwer, mich zu konzentrieren. Mit zwei Mädchen in finsterner Nacht ohne Licht eine Holzfallerstraße entlangzubrettern, war schon ziemlich speziell.

»Was war das?« Emily drehte das Radio noch lauter. »Bitte sagt mir, dass ihr das gehört habt.«

»Ich glaub schon«, log ich.

Außer Rauschen hörte ich rein gar nichts, mein Kopf dröhnte und tat weh, und mein Mund fühlte sich noch immer staubtrocken an.

Zuerst dachte ich, der unangenehme Zustand sei darauf zurückzuführen, dass wir hier durch die Dunkelheit rasten. Aber das war nicht alles.

Irgendetwas war ... anders. Irgendetwas stimmte nicht.

»Vielleicht sollten wir lieber die Scheinwerfer anmachen?«, fragte Annie ängstlich.

»Alles okay«, erwiderte Emily.

Als sie das Licht ausgeschaltet hatte, war noch zu sehen gewesen, dass die Straße schnurgerade verlief. Aber jetzt fuhren wir schon eine ganze Weile. Ich konnte nur hoffen, dass nirgendwo eine Kurve kam.

»Ähm, vielleicht sollten wir ...«, murmelte Annie.

»Schsch«, machte Emily. »Es hieß, wir müssen im Dunkeln fahren.«

Hin und wieder kam für einen kurzen Moment der Mond hinter den Wolken hervor. Das reichte aus, um die Straße zu erkennen, versuchte ich mir einzureden.

»Da.« Emily horchte. »Hört ihr das?«

Zuerst war es nur ein Raunen, dann wurde es deutlicher. Eine Frauenstimme.

Als ich Emily gerade fragen wollte, ob sie es auch gehört hatte, war der Wagen plötzlich erfüllt von lautem Krachen. Emily riss am Scheinwerferhebel, Licht strahlte auf, und die Welt explodierte in splitterndem Glas und grellen Blitzen.

Das Scheinwerferlicht hatte sich in die Dunkelheit gebohrt wie Raketen. Ein riesiger Elch stand mitten auf der Straße.

Der Unfall war vorbei, bevor mein Gehirn begreifen konnte, was geschehen war.

Emily und ich wurden durch die Windschutzscheibe geschleudert, Annie nicht. Später erfuhren wir, dass sie an einem Genickbruch gestorben und auf der Stelle tot gewesen war.

Ich hatte eine ausgereckte Schulter, eine massive Gehirnerschütterung und einige Schnitte und Blutergüsse, war aber noch gut davongekommen. Emilys rechtes Bein war schwer verletzt. Sie lag fast ein Jahr im Krankenhaus und musste hinterher noch lange physiotherapeutisch behandelt werden.

Ein paar Jahre nach dem Unfall hatte ich Emily Connors zuletzt gesehen.

Ich fuhr damals mit meinen Eltern nach San Francisco. Die Tochter von anderen Freunden meiner Eltern – Natalie Crawford, die ich flüchtig gekannt hatte – war verschollen, und ihre Mutter hatte sich das Leben genommen. Wir waren unterwegs zur Trauerfeier.

Kurz hinter Seattle hielten meine Eltern an einer Tankstelle, damit ich aufs Klo gehen konnte. Auf dem Rückweg zum Auto sah ich Emily Connors.

Sie saß im Fond des Wagens neben uns. Ich winkte ihr zu, aber sie blickte starr geradeaus, schien mich nicht zu bemerken. Ich war drauf und dran, ans Fenster zu klopfen, aber etwas hielt mich davon ab. Emilys Blick war so starr und merkwürdig, als wäre sie in einer anderen Welt, nicht mehr erreichbar. Im nächsten Moment fuhr der Wagen auch schon los, und sie verschwand aus meinem Blickfeld.

In jener Nacht träumte ich von Emily und Annie Connors.

Wir waren wieder auf der Straße, aber diesmal stand kein Elch dort, sondern eine große, gekrümmte graue Gestalt.

Als wir näher kamen, sah ich, dass sie aus vielen kleinen Teilen bestand, die zappelten und zuckten.

Ich wollte schreien, war aber wie gelähmt.

Dann dröhnte das Rauschen aus dem Radio wieder in meinen Ohren, mein Kopf schmerzte, und mein Mund war

wie ausgetrocknet. Das graue Ding auf der Straße drehte sich langsam um.

Ich wollte die Augen zukneifen, aber es ging nicht.

Emily fuhr weiter, als wäre da nichts, und Annie hatte sich vorgebeugt, um sich auf die geheime Nachricht aus dem Radio zu konzentrieren.

Im nächsten Moment lief plötzlich alles wie in Zeitlupe ab.

Das Rauschen wurde dröhnend laut, ein nervenzerrendes Surren erfüllte meinen ganzen Körper. Maßloses Grauen erfasste mich.

Der Pick-up raste weiter geradeaus. Einen Herzschlag lang, bevor wir auf die graue Gestalt prallten, sah ich ihr Gesicht – oder zumindest die Stelle, an der ein Gesicht hätte sein sollen.

Doch da war nur ein dunkles Loch.

Und im selben Augenblick hörte ich, wie damals, diese Frau.

Ihre Stimme klang so trocken wie knackende Äste im Feuer, als sie die Worte sprach, die ich damals, 1999, auf dieser Straße in der Dunkelheit gehört hatte.

»Die Tür ist offen.«

## 2 In der Spielhalle des Magiers

»Was wisst ihr über das Spiel?«

Das Lächeln auf den Gesichtern erstarb, Gespräche verstummten. Die versammelte Gemeinde der vom Deep Web Besessenen vor mir verstaute hastig die Telefone in Taschen und Rucksäcken und versuchte dabei, ein Pokerface aufzusetzen und möglichst cool zu wirken. Aber alle beugten sich gespannt vor, die Ohren gespitzt, die Augen leuchtend vor Aufregung.

Deshalb waren sie schließlich hier.

Und deshalb kamen sie immer wieder. Sie waren irgendwo darauf gestoßen, vielleicht im Deep-Web-Blog eines Irren, der als Experte für seltene, ausgefallene Verschwörungserzählungen galt. Und sie redeten in unbeholfenem Endlos-Talk darüber, wenn sie sich zum ersten Mal über einen Tor-Browser in ein Forum einloggten, um ihre IP zu verschleiern.

Das Spiel trieb sie um, geisterte in jenem Teil ihres Gehirns umher, das verzweifelt glauben wollte, dass es doch noch mehr geben müsse. Es war der Grund, warum sie mitten in der Nacht im strömenden Regen zu einer Spielhalle marschierten, die man wahrscheinlich schon vor Jahrzehnten dichtgemacht hätte, wenn irgendjemand sie sich mal genauer angeschaut hätte.

Sie kamen, weil sich das mysteriöse »Etwas« anders an-



fühlte. Es war wie dieses eine unerklärliche Ereignis in deinem Leben: das UFO, das du damals im Sommer gesichtet hast, als du mit deiner Cousine in einem Kanu auf dem See gepaddelt bist. Die verschwommene Gestalt, die in der Nacht deines achten Geburtstags am Fußende deines Bettes auftauchte. Der kalte Schauer, der dir über den Rücken lief, als du von deinem großen Bruder in den Keller gesperrt wurdest und das Licht ausging. Das Spiel war das Hirngespinnst, von dem keiner ablassen konnte. Denn es war faszinierend. Düster. Kryptisch.

»Also, ich hab gehört, es ist eine Art Rekrutierungstest für die NSA oder die CIA«, meldete sich eine Frau Anfang zwanzig zu Wort. Sie war letzte Woche schon in der Runde dabei gewesen, hatte aber keine Fragen gestellt. Nach dem Treffen aber hatte sie mich auf dem Parkplatz abgepasst und wissen wollen, ob ich der Meinung sei, dass die Ley-Linien mit den Meechum-Radianten zu vergleichen seien. Was ich bejaht hatte, auch wenn ich keinen Schimmer hatte. Über Ley-Linien war ich hin und wieder im Netz gestolpert, diese mysteriösen Linien, die durch die Landschaft verliefen und mit Kultplätzen und alten heiligen Stätten in Verbindung standen. Kellan Meechum war einer von denen, die ihre Existenz beweisen wollten. Er war auf Abweichungen des Magnetismus und der Gravitation gestoßen. Und weitere Phänomene, die er Radianten nannte. Das war auch schon alles, was ich wusste.

Fragen im Zusammenhang mit Rabbits tauchten bestenfalls als Raunen im Netz auf oder inmitten einer Horde gleichgesinnter Spinner an sicheren Orten, wie in Comicläden oder der Spielhalle. Wer in der Außenwelt darüber sprach, fühlte sich so bedroht, als beugte er sich auf dem Bahnsteig zu weit vor, während der Zug nahte.

Das Spiel war der Zug.

»Tausende von Menschen sind beim Spielen zu Tode gekommen«, raunte ein dünner Rothaariger um die dreißig. »Das wird buchstäblich totgeschwiegen.«

Ich spürte Nervosität in mir aufsteigen, doch mir gelang es, sie zu überspielen.

»Dazu gibt es mehrere Theorien«, sagte ich betont gelassen. »Und ja, ein paar Leute glauben, dass es im Zusammenhang mit dem Spiel zu Todesfällen gekommen ist.«

»Warum sprichst du eigentlich den Titel nie aus?« Die Frau, die diese Frage stellte, war schon öfter dabei gewesen. Sie hieß Sally Berkman, war Rollstuhlfahrerin und aufgemacht wie eine Bibliothekarin aus den Fünfzigerjahren, mit Lesebrille an einer Perlenschnur um den Hals. Sally leitete das beliebteste *Dungeons-&-Dragons*-Spiel der Stadt.

»Jetzt bitte alle elektronischen Geräte in die Truhe«, verkündete ich, ohne auf Sallys Frage einzugehen. Die Truppe liebte es, wenn ich es spannend machte und so tat, als wäre alles extrem gefährlich.

Sie kamen nach vorne und legten ihre Telefone, Laptops und sonstigen Geräte in die große, alte Truhe aus Zedernholz am Boden. Der Magier hatte sie vor ein paar Jahren von einer Europareise mitgebracht. Auf dem Deckel war eine Schnitzarbeit zu sehen, eine Szene von einer Hasenjagd, detailreich und irgendwie unheimlich. Im Hintergrund erkannte man Jäger und Hunde, aber der Blick fiel unwillkürlich auf das Gesicht des Hasen. Düster und Unheil verkündend starrte er zu einem auf, die Augen weit aufgerissen, das Maul halb offen. Aus irgendeinem Grund beschlich mich immer das Gefühl, dass die Jäger bedrohter waren als der Hase. Die Truhe war vermutlich in den Zwanziger- oder Dreißigerjahren entstanden, und ich brachte sie gerne zum

Einsatz, weil ihre Patina eine authentische, Unheil verkündende Stimmung erzeugte.

Als das letzte Gerät darin verstaut war, klappte ich die Truhe mit einem theatralischen Knall zu und brachte mein altertümliches Spulentonbandgerät zum Vorschein.

Ich besaß natürlich eine digitale Kopie der Aufnahme. Genauer gesagt, hatte ich die MP3-Datei auf dieses Tonband überspielt. Es diente mir wie die Truhe lediglich als romantisches Requisit, mit dem ich den Leuten, die sich hier in dieser alten Spielhalle im Univiertel von Seattle einfanden, eine fesselnde Show zu bieten versuchte.

Sie kamen aus Kellerzimmern in ihrem Elternhaus, aus verwaarlosten Einzimmerwohnungen, hippen Penthouse-Apartments in Wolkenkratzern, Blockhütten im Wald. Sie alle waren hier, um etwas über das Spiel zu erfahren. Sie kamen her, um das Prescott Competition Manifest, kurz PCM, anzuhören.

Just als ich die Play-Taste drücken wollte, fragte jemand ganz hinten: »Stimmt es, dass du Alan Scarpio kennst?«

»Ja, das stimmt. Ich bin ihm jedenfalls mal begegnet, während der neunten Runde«, antwortete ich und hielt in der Menge Ausschau nach dem Mann, der die Frage gestellt hatte. Es waren etwa vierzig, fünfzig Leute hier, die in Reihen gestaffelt sitzen mussten, weil die Spielhalle nicht sehr geräumig war. »Die meisten Leute glauben, dass Scarpio die sechste Runde gewonnen hat«, fügte ich hinzu.

»Das wissen wir. Erzähl uns was Neues.«

Ich hatte den Mann immer noch nicht entdeckt. Bei dem Radau von Flippern und Automaten war es nicht leicht, die Stimme zu orten.

»Alan Scarpio ist ein Milliardär und Lebemann, der mit Johnny Depp abhängt«, bemerkte ein junger Mann, der an

einem alten *Donkey-Kong*-Jr-Automaten lehnte. »Kaum vorstellbar, dass Scarpio sich am Spiel beteiligt.«

»Vielleicht hat er gespielt, aber es gibt keinen Beweis, dass er gewonnen hat«, sagte eine Frau in einem *Titanica*-Shirt. »Auf der Liste vom Circle steht Californiac, nicht Alan Scarpio.«

Der Circle. Noch so ein Thema, auf das ich regelmäßig eingehen musste. Aber nicht jetzt.

»Und wie erklärt man sich dann, dass er mit einem Schlag so reich war?«, erwiderte Sally Berkman. Das war ein bekannter Einwand beim Thema Scarpio. »Er muss Californiac sein. Ergibt doch auch Sinn, er stammt aus San Francisco.«

»Deshalb muss er das natürlich sein, klarer Fall«, spottete der *Donkey-Kong*-Jr-Typ. Er wollte eindeutig stänkern.

»San Francisco liegt in Kalifornien«, versetzte Sally. »Californiac.«

»Nicht dein Ernst, was?« Mr. Donkey Kong schüttelte den Kopf.

»Ich würde sagen, ich spiele euch jetzt mal vor, was ihr alle hören wollt«, sagte ich. Wenn ich sie weiter darüber debattieren ließ, ob Scarpio Californiac war oder nicht, würden wir den Rest der Nacht noch hier sitzen. Mal wieder.

Ich nickte einer jungen Frau zu, die am Eingang stand, und sie schaltete das Licht aus. Die Frau war zweiunddreißig, hatte helle, klare Augen, blondes Kraushaar und hieß Chloe. Sie arbeitete für den Magier und war eine gute Freundin von mir.

Dem Magier gehörte die Spielhalle.

Während der Prohibition war sie mal eine Flüsterkneipe gewesen. In den Achtzigern war daraus eine Spielhalle mit Pizza-Imbiss geworden. Der Pizzaofen war schon seit über zehn Jahren nicht mehr in Betrieb, die Spielhalle war eine

Art Überbleibsel. Niemand kapierte, wie es dem Magier gelungen war, sie während des Siegeszugs von Spielkonsolen und Taschencomputern am Laufen zu halten, aber irgendwie hatte er es geschafft.

Sich hier aufzuhalten, war wie eine Zeitreise. Backsteinwände und bloß liegende Rohre an der Decke ergaben zusammen mit den grellbunten Bildschirmen und schneidenden Sounds der Arcade-Automaten einen sonderbaren Mix aus Anachronismen, der sich angenehm behaglich anfühlte.

Chloe nannte ihn »Achtzigerjahre Industrial«.

Der Magier war wegen irgendeiner Recherche verreist, aber er ließ sich bei den Versammlungen ohnehin nie blicken. Während der achten Runde hatte er ein paar von uns erlaubt, hier Treffen abzuhalten.

Runde acht endete 2007 und wurde angeblich von einer Person namens Hazel gewonnen, die das Spiel anschließend unter mysteriösen Umständen abbrach. Seit damals war die Spielhalle eine Art Clubhaus für diejenigen, die dem Spiel noch immer verfallen waren, nachdem alle anderen längst aufgegeben hatten.

Ich startete die Aufnahme, und die Stimme von Dr. Abigail Prescott erfüllte den Raum.

*... Das Level an Verschwiegenheit ist besorgniserregend, ebenso wie die Zahl der Mitspieler ... RAUSCHEN ... Vom Ausgangspunkt bis zum ersten Zielpunkt herrscht Chaos, kein Algorithmus kann hier eine Logik erkennen ... KNISTERN ... Lange Zeit hatte es geruht, bis 1959 die ersten Hinweise auftauchten ... ein Eintrag in der Washington Post, ein Brief an den Herausgeber sowie der Text eines Songs von den Everly Brothers. Zusammengenommen war dies das erste Indiz dafür, dass das Spiel zurückgekehrt war. Eine Studentin in Oxford hat alles entschlüsselt und ihren Professor in Cambridge eingeweiht ... KNISTERN ... Der Name*

*Rabbits bezieht sich auf ein Bild von einem Kaninchen an der Wand eines Waschsaloons in Seattle. Rabbits war nicht der Name dieser spezifischen Spielrunde, ebenso wenig wie es der Name der aktuellen Runde ist ... Soweit wir es beurteilen können, haben die Spielrunden, zumindest in der modernen Ausführung, keine Namen. Sie werden von den Spielern durchnummeriert, die Gewinner werden der Reihe nach im sogenannten Circle aufgelistet, das ist ... RAUSCHEN.*

*... sollten gewarnt werden. Wir haben Grund zu der Annahme, dass die Berichte von physischen als auch psychischen Risiken nur lückenhaft dokumentiert sind und ... RAUSCHEN.*

*Über dem Bild des Kaninchens in diesem Waschsalon in Seattle stand 1959 angeblich unter der Überschrift MANIFEST folgender Text:*

*Wer spielt, der schweigt.*

*Finde die Tür, die Pforte, die Brunnen und Orte.*

*Wer spielt, der schweigt.*

*Tritt durch die Tore von Leben und Hölle.*

*Wer spielt, der schweigt.*

*Die Wächter sind wachsam und allzeit zur Stelle.*

*Wer spielt, der schweigt – für alle Zeit.*

Das war es. Rabbits. Der Grund, aus dem alle hierherkamen, begierig auf neue Infos, ein Zeichen oder irgendetwas, das auf die nächste Runde hinwies – elf oder auch: XI.

Hatte sie schon begonnen?

Oder war es bald so weit?

War die zehnte Runde wirklich zu Ende?

Ich ließ Dr. Abigail Prescotts Worte im Raum verklingen und eröffnete dann die Gesprächsrunde.

»Irgendwelche Fragen?«

»Was kannst du uns über Prescott erzählen?«, fragte ein Mann, der einen Canadian Tuxedo trug – dunkles Jeanshemd, hellere Jeans –, mit sonorer Stimme. Nebenbei spielte er *Robotron: 2084*, ein Game, das in den Achtzigerjahren für Williams Entertainment entwickelt worden war. Der Mann war Baron Corduroy, ein guter Freund. Er hatte von mir den Auftrag bekommen, die passenden Stichwörter für die Show zu liefern.

»Also, wir wissen über Dr. Abigail Prescott nur, dass sie angeblich mit Professor Robert Wilson von der Stanford University zusammengearbeitet hat, der auf die Anwendung von Spieltheorie in den Wirtschaftswissenschaften spezialisiert ist. Und wohl auch mit dem Quantenphysiker Ronald E. Meyers. Ansonsten hat bisher niemand irgendetwas Brauchbares über Prescott in Erfahrung bringen können. Manche halten den Namen für ein Pseudonym, aber auch das ist nicht bewiesen.«

»Ein Pseudonym wofür?«, fragte Dungeon Master Sally.

»Keine Ahnung«, antwortete ich, was der Wahrheit entsprach. Der Name war eine Chiffre. Man konnte nichts über Prescott herausfinden, weder online noch sonst wo – und ich habe mich echt angestrengt, das kann ich euch versichern.

»Wie bist du an diese Aufnahme gekommen?« Wieder der Typ von hinten, den ich nicht erkennen konnte.

»Na ja, wie die meisten von euch sicher wissen, ist das Prescott Competition Manifest, kurz PCM, so gut wie nirgends aufzuspüren. Kaum wird es irgendwo auf einer Datensharing-Plattform hochgeladen, ist es schneller wieder verschwunden, als die großen Hollywoodfirmen ihre Trailer-Leaks aus dem Netz nehmen. Diese Aufnahme ist nur ein Fragment, aber zurzeit unsere beste Quelle zum Spiel.« Ich

legte eine dramatische Pause ein. »Der Ausschnitt ist mir von jemandem zugespielt worden, der fast die achte Runde gewonnen hätte.« Das war gelogen. Ich hatte die Aufnahme für Bitcoins im Wert von sechszwanzig Dollar im Darknet gekauft.

Alle schwiegen beeindruckt.

Sie liebten es, wenn ich die nummerierten Runden des Spiels und auch den Circle erwähnte – die Liste jener Personen, die jeweils eine Runde von Rabbits gewonnen hatten. Und besonders versessen waren alle auf Hazel.

Es gab noch andere legendäre Spielende: zwei Leute aus Kanada, Nightshade und Sade Palomino; ControlG, den Gewinner der zehnten und bislang offenbar letzten Runde des Spiels; den brasilianischen Anarchisten, der sich 6878 nannte; und natürlich Murmur, den Skrupellosesten von allen, der angeblich seine Frau geopfert hatte, um bei Runde neun die Nase vorzuziehen. Aber so gut sie auch sein mochten – Hazel stellte sie alle in den Schatten.

Hazel brachte ich immer zum Schluss.

»Komm schon, erzähl uns was, das wir noch nicht wissen.«  
Wieder mein Freund Baron.

Diesmal drehte er sich nicht mal um, während er spielte. Ich musste ihm unbedingt stecken, dass er sich mehr engagieren sollte, wenn er seinen Anteil an der Kohle einstreichen wollte.

»Also, angeblich soll es eine mysteriöse Macht hinter den Kulissen des Spiels geben«, begann ich. »Irgendeine bedrohliche und manchmal auch tödliche Kraft. Etwas, das im Dunkeln sitzt und nur darauf wartet, dass man beim Spielen einen Fehler macht.« Ich hielt einen Moment inne und senkte die Stimme, als ich weitersprach. »Folgende Warnung ist auf einer Dewey-Dezimalkarte entdeckt worden, die bei



einem Trödler in Schottland in einem Bibliothekskasten steckte.«

Ich räusperte mich bedeutungsvoll und zitierte dann:

»Vergiss nicht das Spiel, sonst ist die Welt tot.  
Folge Mustern und Zeichen, sonst gerätst du in Not.  
Wir lauern im Schatten und greifen ein,  
Stolperst du blindlings durchs Tor hinein  
In die Welt, in der alles bestimmt ist,  
Verlust oder Sieg kein wirkliches Ziel ist.  
Also spiel, kleiner Mensch, spiele das Spiel.«

»Wow, hochdramatisch.« Wieder der Unsichtbare.

Ich spähte angestrengt in die Menge und entdeckte ganz hinten eine grüne Armeejacke, die sich bewegte.

Wer war der Typ? Er hatte ja keine Ahnung. Klar zog ich eine Show ab, nährte den Hype um das Spiel. Doch tief im Innern wusste ich, dass ich ein ziemliches Risiko einging. Ja, Rabbits war ein Spiel. Aber die Bedrohung, die von ihm ausging, war echt. Sie hatte auch in mir Spuren hinterlassen. Spuren, die von Verlust und Trauer genährt wurden. Spuren, die Alpträume gebaren.

Ich räusperte mich.

»Das also ist Rabbits«, schloss ich. »Existiert dieses Spiel wirklich? Und wenn ja, ist es gefährlich, vielleicht sogar tödlich? Lauern die Wächter in den Schatten auf diejenigen, die trotz aller Warnungen nicht schweigen wollen? Auf uns?« Ich spürte ein unangenehmes Prickeln zwischen den Schulterblättern und unterdrückte das Bedürfnis, mich umzudrehen. Für den Bruchteil einer Sekunde flackerten die Bilder jener Nacht in meinen Gedanken auf, in der Annie gestorben war. Ich drängte dieses graue Gefühl, das in mir

aufstieg, beiseite und ließ den Blick demonstrativ über die Menge schweifen. »Niemand weiß, was man gewinnen kann. Grässliche Strafen drohen, wenn man Geheimnisse verrät – eigentlich kaum vorstellbar, dass jemand das freiwillig spielen will.« Ich holte tief Luft. »Noch Fragen?«

»Meine Freundin sagt, sie hat Beweise, dass die elfte Runde begonnen hat«, meldete sich eine Frau mit rotem Stirnband zu Wort. Sie war eine neue Teilnehmerin und saß am Boden, an einen *Dragon's-Lair*-Automaten gelehnt.

»Bei allem Respekt für deine Freundin – die Experten sind sich einig, dass das Spiel seit dem Ende der zehnten Runde ruht. Niemand weiß, ob – oder wann – es fortgesetzt wird.«

»Und was ist mit Hazel?« Diesmal kam Barons Einsatz prompt.

»Ich fürchte, das war's für heute.«

Enttäuschtes Ächzen und Stöhnen.

»Aber wenn ihr mehr Information wollt – auf meiner Website findet ihr ein nagelneues PDF zum Runterladen.«

Normalerweise drängt gut die Hälfte der Truppe danach noch nach vorn, um mich mit Fragen zu löchern. Ich erzähle dann gern Geschichten über Hazel oder andere Berühmtheiten aus der Spielerrunde. Aber heute gab es in zwanzig Minuten, Punkt Mitternacht, im Grand Illusion Theatre eine Sondervorstellung von *Donnie Darko*. Und wer sich für Rabbits interessiert, ist immer auch ein Fan von Richard Kellys Science-Fiction-Thriller von 2001.

Ich verabschiedete mich von den Anwesenden, als sie ihre Telefone und Laptops abholten und dann in den Regen hinausasteten, um den Film nicht zu verpassen.

Nachdem sie verschwunden waren, zählte ich die Spenden. Zweihundertzwei Dollar. Ich packte den Anteil des Magiers in die grüne Schließkassette und verstaute sie unterm Tresen.

»Hier ist gerade viel Mist verzapft worden.« Das war die Stimme von vorher, die zu dem Mann mit der grünen Armeejacke gehörte. Darunter trug er einen dünnen schwarzen Hoodie, der sein Gesicht verbarg. Der Typ spielte *Robotron: 2084* an dem Automaten, an dem Baron die ganze Zeit gestanden hatte. Während des allgemeinen Aufbruchs mussten mein Freund und dieser Mann den Platz getauscht haben.

»Wo ist Baron?«, fragte ich misstrauisch.

»Wer?«

»Der Typ, der vorher hier gespielt hat.«

»Ich glaube, der wollte auch *Donnie Darko* sehen.«

Klar. Baron schaltete auf Durchzug, wenn ich über Rabbits redete, blechte aber bereitwillig sieben Dollar für einen Film, den er bestimmt schon achtmal gesehen hatte.

»Nicht übel«, sagte der Mann und wies mit dem Kopf auf den Bildschirm.

Ich trat näher und sah den Punktestand. Er war wirklich nicht übel. Genauer gesagt war er wesentlich höher, als ich Baron zutraute, und der war der beste *Robotron*-Spieler, den ich kannte.

»Ich hab früher ständig an diesen Automaten gespielt.« Der Mann drehte sich um und nahm die Kapuze ab.

Ich erkannte ihn auf den ersten Blick.

Zweierlei sollte an dieser Stelle erwähnt werden. Erstens: Der Typ, der in der Spielhalle des Magiers *Robotron* spielte und mich gefragt hatte, ob ich Alan Scarpio kannte, war kein anderer als der berühmte, zurückgezogen lebende Milliardär, Wohltäter und mutmaßliche Gewinner der sechsten Runde von Rabbits: Alan Scarpio höchstpersönlich. Zweitens muss ich gestehen, dass ich zwar behauptet hatte, ihn zu kennen, ihm tatsächlich aber nie zuvor begegnet war.

»Ich brauche deine Hilfe«, sagte er.

»Wobei?«, fragte ich.

»Mit Rabbits stimmt etwas nicht, und du musst mir helfen, es in Ordnung zu bringen.« Mit diesen Worten wandte sich Alan Scarpio wieder seinem Spiel zu.

Ich starrte auf seinen Rücken. *Mit Rabbits stimmt etwas nicht*, hallte es in meinem Kopf wider.

Hatte je etwas mit Rabbits gestimmt?

**NOTIZEN ZUM SPIEL:  
NACHRICHT VON HAZEL**  
(authentifiziert)



Online-Spielsucht wird von der WHO als ein Spielverhalten charakterisiert, das außer Kontrolle gerät, und zwar so weit, dass Spielen im Internet wichtiger wird als andere Interessen und der Alltag und dass negative Folgen nicht mehr beachtet werden.

Aber die negativen Folgen sind real.

Vergesst also nicht, zu trinken. Und denkt daran, jemandem Bescheid zu sagen, bevor ihr aus dem Haus geht, um einem seltsamen Hinweis zu folgen, den niemand außer euch für einen Hinweis hält.

Seid vorsichtig da draußen.

– Hazel 8

### 3 Rhabarber wächst so schnell, dass man es hören kann

Der Boden bestand aus dreihundertfünfundneunzig weißen und vierhundert schwarzen Kacheln. Mit einundzwanzig Schritten war ich bei der Nische.

In dem kleinen Fernseher über der Milchshake-Maschine lief ein Dodgeball-Spiel mit Promis. Vor dem Fenster war ein neongrüner Dodge Challenger geparkt. Dodge.

Alan Scarpio lächelte und schwenkte seine Kuchengabel. »Ist dieser Laden nicht fantastisch?«

»Ja, echt stark.«

»Ich hab schon mal Kaffee bestellt«, sagte er und wies mit dem Kopf auf die weiße Tasse vor mir.

»Danke.« Ich ließ mich auf der schäbigen Kunstlederbank nieder.

Es war ein ziemlich abgeranzter Diner aus den Sechzigern, direkt gegenüber von der Spielhalle des Magiers. In jeder Sitznische stand eine kleine Jukebox, einige funktionierten wahrscheinlich sogar noch.

Ich konnte kaum glauben, dass ich hier gerade Alan Scarpio, einem der reichsten Männer der Welt, dabei zuguckte, wie er ein Stück Rhabarberkuchen verputzte.

Dodgeball.

Dodge Challenger.

Trug die Frau ganz hinten nicht eine Basecap von den L.A. Dodgers? Die Kachelmuster an der Wand – vier, fünfzehn, sieben, fünf – entsprachen dem Buchstabenwert von »Dodge«.

Ich war nervös.

Wenn ich früher, als Kind, Angst hatte, versuchte ich zwanghaft irgendwelche Muster zu erkennen. Oft ging das so weit, dass ich mich auf nichts anderes mehr konzentrieren konnte. Als die Panikattacken immer häufiger auftraten und heftiger wurden, musste ich eigene Mechanismen entwickeln, um sie durchzustehen. Meist half es, wenn ich mir vertraute Muster und Abläufe ins Gedächtnis rief. Am wirksamsten war Tennis.

Ich liebe Tennis und habe ganze Matches im Gedächtnis abgespeichert. Das gilt zwar auch für Baseballspiele und Dialoge aus Horrorfilmen, aber meine effektivste Selbsthilfe ist seit jeher Tennis.

Eines meiner Lieblingsmatches aller Zeiten war das Viertelfinale bei den US Open 2001, Pete Sampras gegen Andre Agassi. Ich klopfte dann passend zu den Ballwechseln auf meine Oberschenkel – Sampras links, Agassi rechts. Hatte jedes Serve-and-Volley-Spiel vor Augen, jeden Return, und nach einer Weile verlor das, was mir gerade Angst machte, seine Macht, und ich konnte mich entspannen. Diese Technik hatte mir nach dem Autounfall mit den Connors-Schwestern enorm geholfen – und auch drei Jahre später, nachdem meine Eltern bei einem Fährunfall in Griechenland ums Leben gekommen waren.

In den Jahren nach dem Tod meiner Eltern entwickelte ich verschiedene Atem- und Entspannungstechniken, um meine Panikattacken zu bekämpfen. Diese Übungen, zusammen mit neueren Medikamenten gegen Angststörungen, ermög-

lichten es mir irgendwann, mit dem Tennisspielen auf meinen Beinen aufzuhören.

Jetzt hatte ich schon fast zwei Sätze von dem Match Sampras gegen Agassi durch, als mir auffiel, was ich da tat. Ich riss die Hände von den Knien und trank einen Schluck Kaffee. Diese Tennisnummer hatte ich seit bestimmt zehn Jahren nicht mehr abgezogen.

Mist, was machte mich so nervös?

Scarpio war angeblich fünfundfünfzig, sah aber mindestens zehn Jahre jünger aus. Ich schätzte ihn auf knapp ein achtzig. Er war weißhäutig, hatte zerzauste braune Haare und kühle blaue Augen, und auf seinem Gesicht lag ein verschmitztes Grinsen. Zu dem Hoodie trug er dunkelblaue Jeans, abgewetzte braune Desert Boots und ein weißes Oxfordhemd. Wenn er sprach, hörte man einen ganz leichten Akzent, aus England oder Wales vielleicht.

»Rhabarber wächst so schnell, dass man es hören kann, wusstest du das?«, fragte er jetzt.

»Echt?« Das hatte ich noch nie gehört.

»Ja. Ich hab eine Aufnahme auf dem Handy, falls es dich interessiert.«

»Ähm ... cool.«

»Ich verarsch dich bloß.« Er verspeiste weiter den Kuchen. »Es stimmt zwar, Rhabarber wächst schnell, und auf meinem Handy kann man sich das anhören. Aber das ist dir doch total egal. Du willst wissen, weshalb ich hier bin, warum ich in der Spielhalle aufgetaucht bin und vor allem ... warum ich dich um Hilfe bitte.« Er grinste noch breiter. »Hab ich recht?«

»Ja, schon ... Wobei die Sache mit dem Rhabarber echt spannend klingt.«

Scarpio nickte. »Du lügst. Macht aber nichts.« Er spürte