

der **hör**verlag

Tad Williams
OTHERLAND

Das Hörspiel

Hörspielbearbeitung und Regie: Walter Adler

Musik: Pierre Oser

Sprecher: Sophie Rois, Ulrich Matthes,
Nina Hoss, Sylvester Groth u. v. a.

Tad Williams OTHERLAND

Aus dem Englischen von Hans-Ulrich Möhring
Hörspielbearbeitung und Regie: Walter Adler
Musik: Pierre Oser

Ton: Helmuth Schick
Technik: Ursula Potyra, André Bouchareb, Helmut Becker
Aufnahmeleitung: Christoph Müller
Casting: Gudrun Eggert
Dramaturgie und Redaktion: Karoline Sinur, Leonie Berger
Gesamtleitung: Ursula Ruppel

Produktion: Hessischer Rundfunk/Der Hörverlag 2004/2005

INHALTSVERZEICHNIS

Der Erfinder	S. 4
Die Macher	S. 5
Die Sprecher	S. 7

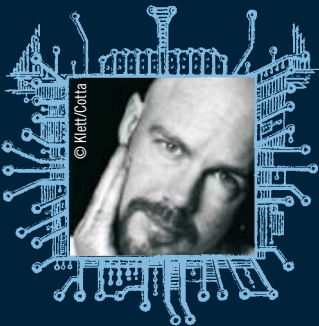
Die Handlung und ihre Personen

Teil 1: Stadt der goldenen Schatten	S. 25
Teil 2: Fluß aus blauem Feuer	S. 29
Teil 3: Berg aus schwarzem Glas	S. 34
Teil 4: Meer des silbernen Lichts	S. 39

Tad Williams

OTHERLAND





DER ERFINDER

TAD WILLIAMS wurde 1957 in San José (Kalifornien) geboren, studierte in Berkeley, war Sänger der Rockband „Idiot“, arbeitete in einer Computerfirma, als Lehrer, als Manager eines Finanzinstituts, am Theater, als Schuhverkäufer und als Versicherungsvertreter. Er moderierte zehn Jahre lang eine Radio-Show und arbeitete an dem ersten vollständig interaktiven Fernseh-

programm mit. Als Autor wurde er durch seinen Zyklus *Der Drachenbeinthron* rund um das fantastische Land Osten Ard bekannt. Die *Otherland*-Tetralogie wurde weltweit veröffentlicht. Im November 2004 wurde Tad Williams, als erstem Preisträger überhaupt, dafür der Corine-Future-Preis verliehen. Die Verkaufszahlen der deutschsprachigen Ausgabe liegen bei über 200.000 Exemplaren. Neben seinen Fantasy-Bestsellern schreibt Tad Williams Drehbücher und Hörspiele, erfindet Computerspiele und zeichnet Comics. Er lebt mit seiner Frau und seinen Kindern in der Nähe von San Francisco. Im Hörverlag erschien von ihm außerdem *Der brennende Mann* und *Der glücklichste tote Junge der Welt*. *Orlando Gardiners Geschichte*.



DIE MACHER



WALTER ADLER, DER HÖRSPIELBEARBEITER UND REGISSEUR wurde 1947 in Mayen in der Eifel geboren.

Nach dem Besuch der Schauspielschule in Bochum arbeitete er als Regieassistent beim Hörspiel des Südwestfunks Baden-Baden. Seit 1971 ist er freier Autor und Regisseur. Er hat am Schauspiel Frankfurt, Schauspiel Köln und dem Düsseldorfer Schauspielhaus Regie geführt und bis heute über 200 Hörspiele inszeniert. Für *Centropolis* wurde er 1976 mit dem „Hörspielpreis der Kriegsblinden“ ausgezeichnet. 1995 realisierte er mit dem Hessischen Rundfunk

den ersten Radiotag: eine sechzehnstündige Sendung von Walter Kempowskis *Der Krieg geht zu Ende*. Walter Adler lebt in Köln und ist Mitglied der Deutschen Akademie der Darstellenden Künste. Zahlreiche Hörspiele, bei denen er Regie führte, sind im Hörverlag erschienen, u. a. *Lolita*, *Der Krieg geht zu Ende*, *20.000 Meilen unter den Meeren*, *Der Besuch des Leibarztes* und zuletzt *Der Orientzyklus*.

PIERRE OSER, DER KOMPONIST, besuchte die Jazz-Schule München, absolvierte ein klassisches Klavierstudium in Mainz und München und legte sein Konzertexamen am Richard-Strauss-Konservatorium München ab. Er arbeitete als Komponist, Musiker und Co-Regisseur u. a. für das Schauspielhaus Wien, das Bayerische Staatsschauspiel München und das Landestheater Salzburg.

Er komponierte Musik für Hörspiele und Hörbücher, z. B. für *Das Glück der Anderen*, *Apeiron*, *Der Schatten des Windes* oder *Tiefe*

Wasser. Zahlreiche Hörspiele realisierte er gemeinsam mit Walter Adler, u. a. *Radio Romance*, *Esau*, *Caruso singt nicht mehr*, *20.000 Meilen unter den Meeren* oder *Der Orientzyklus*. Außerdem schrieb er im Auftrag verschiedener europäischer Fernsehanstalten und Produktionsgesellschaften Filmmusik-Kompositionen, v. a. für Stummfilme, so etwa für *Nosferatu*, *Berlin – Sinfonie einer Großstadt* oder *Die Leuchte Asiens*, aber auch für Spielfilm-, Dokumentar- und Experimentalfilme. Pierre Oser lebt und arbeitet in München.

DIE SPRECHER

DIE ERZÄHLER

Erzähler 1 (Paul Jonas' Geschichte)	Hans Peter Hallwachs
Erzähler 2 (Renie Sulaweyos Geschichte)	Nina Hoss
Erzähler 3 (Christabel Sorensens Geschichte).....	Peter Matic
Erzähler 4 (Orlando Gardiners und Sam Fredericks Geschichte)	Ulrich Matthes
Erzähler 5 (Dreads Geschichte)	Samuel Weiss
Erzähler 6 (Felix Jongleurs Geschichte)	Peter Fitz
Erzähler 7 (Robert Wells Geschichte).....	Jochen Nix
Erzähler 8 (Olga Pirofskys Geschichte).....	Jutta Hoffmann
Erzähler 9 (Calliope Skouros' Geschichte)	Eva Gosciejewicz
Erzähler 10 (Dulcinea Anwins Geschichte)	Dörte Lyssewski
Erzähler 11 (Catur Ramseys Geschichte)	Christian Berkel
Erzähler 12 (Jeremiah Dakos, Joseph Sulaweyos und Del Ray Chiumes Geschichte).....	Wolfgang Condrus

DIE GEFÄHRTEN, DIE IN OTHERLAND UNTERWEGS SIND

Paul Jonas (Odysseus).....	Sylvester Groth
Renie (Irene) Sulaweyo	Sophie Rois
Renie als Mann (Herr Otepi/Herr Babutu/trojanischer Krieger).....	Wolfram Koch
!Xabbu (Herr Wonde/trojanischer Krieger).....	Jens Harzer
Orlando Gardiner (Thargor der Barbar/Achilles)	Matthias Koeberlin

Orlando Gardiner als Junge.....	Simeon Iwantscheff
Sam Fredericks (Pithlit der Dieb/Patroklos).....	Andreas Pietschmann
Salome „Sam“ Melissa Fredericks	Julia Hummer
Martine Desroubins (Kassandra).....	Judith Engel
Martine Desroubins als Kind	Miriam Kramer
Quan Li.....	Ingrid Andree
Florimel (Margarethe Kurnemann).....	Krista Posch
Sweet William.....	Markus Meyer
T4b (Javier Rogers/Glaukos).....	Marc Hosemann

DIE HELFER DER GEFÄHRTEN IN DER REALEN WELT

NORTH CAROLINA, USA

Patrick Sellars.....	Ernst Jacobi
Christabel Sorensen	Nora Hickler
Kaylene Sorensen	Lena Stolze
Mike Sorensen	Siemen Rühaak
Cho-Cho.....	Philipp Heilmann-Ramirez

PINETOWN, SÜDAFRIKA

„Long“ Joseph Sulaweyo.....	Stefan Wigger
Susan Van Bleeck.....	Rosemarie Fendel
Jeremiah Dako.....	Friedhelm Ptok
Del Ray Chiume.....	Matthias Lühn

KALIFORNIEN, USA

Decatur „Catur“ Ramsey (Kä-tör).....	Ulrich Noethen
Vivien Fennis Gardiner	Ulrike Bliefert
Enrica Fredericks.....	Brigitte Goebel
Beeze.....	Dietmar Mues

TORONTO, KANADA

Olga Pirofsky.....	Hildegard Schmahl
--------------------	-------------------

SYDNEY, AUSTRALIEN

Calliope Skouros	Leslie Malton
Stanley Chan.....	Felix von Manteuffel

DIE GRALSBRUDERSCHAFT UND IHR UMFELD

Felix Jongleur (Der Alte Mann/Osiris).....	Matthias Habich
Felix Jongleur als Junge.....	Sebastian Pretzsch
Avialle „Ava“ Jongleur (Vogelfrau/Vaala/Schneewittchen, Ma'at, Emily 22813, Madonna der Fenster).....	Effi Rabsilber
John Vulgaru (Dread/Anubis).....	Werner Wölbern
Finney (Finch/Nickelblech/Der Elegante/Zimmerer/Sefton Pankie/Blechmann/Tefi/Spannenlanger Hansel).....	Wolf-Dietrich Sprenger
Mudd (Mullet/Wabbelsack/Strimbello/Hauer/Undine Pankie/Vogelscheuche/Mewat/Nudeldicke Dirn).....	Udo Schenk

Jiun Bhao (Thot)	Dino Ianculescu
General Daniel Yacoubian (Horus)	Hans Michael Rehberg
Robert Wells (Ptah)	Manfred Zapatka
Ricardo Klement (Chepri/Nemesis).....	Reinhart von Stolzmann
Ymona Dedoblanco (Sachmet)	Lis Verhoeven
Bolívar Atasco (Schu).....	Oliver Boysen

DIE MITARBEITER DREAMS

Dulcinea Anwin	Meret Becker
Xixa/Nuxa Beinha	Susana Fernandes Genebra

DIE KINDER IM TANDAGORE-KOMA

Stephen Sulaweyo	Robin Rohrmann
Eddie.....	Leon Koch

DER „KREIS“

Bonita „Bonnie Mae“ Simpkins	Imogen Kogge
Nandi Paradivasch.....	Felix Eitner
Herr Pingalap	Edgar M. Böhlke

!XABBUS MYTHENWELT

Stachelschweinfrau.....	Ruth Marie Kröger
Allverschlinger	Olaf Bison

Hyäne	Sybillé Nicolai
N!uka	Adela Florow
N!ukas Mann.....	Moritz Stoepel
Pavian.....	Martin Reinke
Großvater Mantis.....	Felix von Manteuffel/ Viktor Seifried

VIRTUELLE WELTEN, IHRE BEWOHNER UND BESUCHER

MISTER J'S

Herr Otepi/Herr Babutu (Renie)	Wolfram Koch
Herr Wonde (!Xabbu)	Jens Harzer
Der Elegante (Finney)	Wolf-Dietrich Sprenger
Strimbello (Mudd)	Udo Schenk
Zischer	Sven Buchholz
Twill.....	Dirk Leukroth
Pumpernickel	Kai Schwind
Herr Schlupf	Michael Quast
Göttin Kali	Mechthild Grossmann
Mister J.....	Wolfgang Spang

TREEHOUSE

Murat Sagar Singh (Einsiedlerkrebs)	Joachim Kerzel
Basis-Sim	Eva Mie
Lichtpunkt-1	Marion Dautenbach

Franzose.....	Frank Evin
Dunkle Stimme.....	Roland Heinemann
Tante Frida.....	Brigitte Goebel

DIE BÖSE BANDE

Zunni.....	Sascha Icks
Masa.....	Adela Florow
'Suela.....	Bettina Engelhardt
Ngogo.....	Hanns-Jörg Krumpholz
Kaspar.....	Wolfgang Rüter
Lolo.....	Philipp Schepmann

DIE ONKLE-JINGLE-SHOW

Onkle Jingle.....	Albert Kitzl
Zoomer Zizz.....	Adela Florow
Technikerin.....	Bettina Kaminski
Kind in der Onkel-Jingle-Sendung.....	Laura Dörner

DIE OTHERLAND-WELTEN

Der Andere, das neuronale Betriebssystem.....	Viktor Seifried
Nemesis, das Jagd-Programm.....	Reinhart von Stolzmann

ABYDOS-OLIM, DAS MYTHISCHE ÄGYPTEN

Osiris (Felix Jongleur).....	Matthias Habich
Anubis (Dread).....	Werner Wölbern
Thot (Jiun Bhao).....	Dino Ianculescu
Horus (Daniel Yacoubian).....	Hans Michael Rehberg
Ptah (Robert Wells).....	Manfred Zapatka
Chepri (Ricardo Klement).....	Reinhart von Stolzmann
Sachmet (Ymona Dedoblanco).....	Lis Verhoeven
Ma'at (Ava Jongleur).....	Effi Rabsilber
Seth (Der Andere).....	Viktor Seifried
Tefi (Finney).....	Wolf-Dietrich Sprenger
Mewat (Mudd).....	Udo Schenk
Isis.....	Hilke Altfrohne
Userhotep.....	Michael Tregor
Hohepriester.....	Axel Eichenberg
Priester Seneb.....	Peter Bauer
Upuaut.....	Walter Renneisen
Bes.....	Rudolf Kowalski
Dua/Saf.....	Mechthild Grossmann
Lakai.....	Tobias Mangold

DAS ERSTE-WELTKRIEG-SZENARIO

Finch (Finney).....	Wolf-Dietrich Sprenger
Mullet (Mudd).....	Udo Schenk

DAS WOLKENSCHLOSS DES RIESEN

Vogelfrau (Ava Jongleur).....	Effi Rabsilber
Der alte Mann (Felix Jongleur).....	Matthias Habich
Goldene Harfe.....	Ernst Jacobi
Nickelblech (Finney).....	Wolf-Dietrich Sprenger
Wabbelsack (Mudd).....	Udo Schenk

LEWIS CARROLLS LAND HINTER DEN SPIEGELN

Gally.....	Till Werner
Pointer.....	Joscha Fuhrmann
Miyagi.....	Jacob Fuhrmann
Kind 1.....	Hannah Sasse
Kind 2.....	Pauline Spatz
Blue.....	Lara Gottschalk
Rote Königin.....	Anita Iselin-Soubeyrand
Bischof Humphrey.....	Bernd Kuschmann
Löwenkopfhelm.....	Michael Lucke
Pferdekopfhelm.....	Axel Eichenberg
Zimmerer (Finney).....	Wolf-Dietrich Sprenger
Hauer (Mudd).....	Udo Schenk

DIE MARSWELT

Kluru.....	Helmut Stange
Professor Bagwalter.....	Horst Sachtleben
Joanna Bagwalter.....	Michaela Ehinger
Hurley Brummond.....	Andreas Grothgar
Vaala (Ava Jongleur).....	Effi Rabsilber

DIE EISZEITWELT

Messerschneider.....	Wilfried Elste
Vogelfänger.....	Heinrich Giskes
Neandertaler-Kind.....	Oskar Mahlberg
Dunkler Mond.....	Rosemarie Altenhofer
Gelbauge.....	Wolfgang Rüter

BOLÍVAR ATASCOS INKAREICH TEMILÚN

Tok.....	Wolfgang Gorks
Bolívar Atasco.....	Oliver Boysen

KUNOHARAS INSEKTENWELT

Lenore Kwok.....	Sascha Icks
Cullen Geary.....	Hanns-Jörg Krumpholz
Hideki Kunohara.....	Jürg Löw

DAS LAND DES ZAUBERERS VON OZ

Emily 22813 (Ava Jongleur).....	Effi Rabsilber
Tiktak 1	Michael Lucke
Tiktak 2	Konstantin Bühler
Azador	Markus Boysen
Blechmann (Finney)	Wolf-Dietrich Sprenger
Vogelscheuche (Mudd)	Udo Schenk

DIE COMIC-KÜCHE

Häuptling Starke Marke.....	Rufus Beck
Landschildkröte.....	Cordula Trantow
Drei blinde Mäuse	Anne Weber, Bettina Engelhardt, Sascha Icks
Fledderjan Gierlapp, Kapitän der Schwarzen Terrine	Michael Lucke
Bootsmann.....	Konstantin Bühler
Piraten-Chor	U-Bahn Kontrollöre in tief- gefrorenen Frauenkleidern (Harald Bannoehr, Oliver Hartstack, Matthias Keller, Sebastian Rajkovic, Filippo Tiberia)
Mohrrübe.....	Robert Fazio
Schneewittchen (Ava Jongleur).....	Effi Rabsilber
Eiskalter Kasper (Der Andere).....	Viktor Seifried

H. G. WELLS' KRIEG DER WELTEN

Sefton Pankie (Finney).....	Wolf-Dietrich Sprenger
Undine Pankie (Mudd)	Udo Schenk

VENEDIG

Maske 1.....	Christian Oliveira
Maske 2.....	Wolf von Lindenau
Maske 3.....	Heike Laura Adolff
Mohrchen (Gally)	Till Werner
Eleanora.....	Susanne Lothar
Tinto	Christian Redl
Soldat 1.....	Alexander Beck
Soldat 2.....	Daniel Stein

HOMERS TROJA

Odysseus (Paul Jonas).....	Sylvester Groth
Trojanischer Krieger (Renie)	Wolfram Koch
Trojanischer Krieger (!Xabbu).....	Jens Harzer
Achilles (Orlando Gardiner)	Matthias Koeberlin
Patroklos (Fredericks).....	Andreas Pietschmann
Kassandra (Martine Desroubins).....	Judith Engel
Glaukos (T4b)	Marc Hosemann
Poseidon.....	Olaf Bison

Eurykleia	Christa Berndl
Penelope.....	Maria Schrader
König Agamemnon	Guntram Brattia
Ajax	Heinrich Giskes
Hektor.....	Michael Lucke
Thestor	Hans Zürn
Trojanischer Krieger.....	Alexander Beck
Griechischer Krieger.....	Roland Bayer
Myrmidone.....	Konstantin Bühler
Demeter-Priester	Wolfgang Bieger
Schildkröte	Cordula Trantow

DAS HAUS

Abt	Berthold Troetzke
Zekiel	Moritz Peters
Viticus	Andreas Szerda
Epistulus Tertius	Philipp Schepmann
Factum Quintus.....	Sebastian Rudolph
Grapsch, der Räuberhauptmann	Frederik Leberle
Die Räuber	U-Bahn Kontrollöre in tiefgefrorenen Frauenkleidern (Harald Bannoehr, Oliver Hartstack, Matthias Keller, Sebastian Rajkovic, Filippo Tiberia)
Madonna der Fenster (Ava Jongleur)	Effi Rabsilber

DIE MÄRCHENWELT DES ANDEREN

Wutsch	Nina Danzeisen
Steinmädchen	Friederike Schröder
Eichhörnchen	Adela Florow
Hase.....	Eric Borner
Kuckeldiluff.....	Walter Adler
Spannenlanger Hansel (Finney).....	Wolf-Dietrich Sprenger
Nudeldicke Dirn (Mudd).....	Udo Schenk

SONSTIGE PERSONEN

Captain Ron Parkins, Sorensens Vorgesetzter	Hans Jörg Assmann
Doyle, Yacoubians Schläger.....	Frederik Leberle
Pilger, Yacoubians Schläger	Ulrich Wittemann
Owen Tanabe, Robert Wells' Assistent	Volkert Kraeft
Arzt.....	Guntram Brattia
Dr. Chandhar, Stephen Sulaweyos Ärztin	Ellen Schulz
Prakesh, Renie Sulaweyos Nachbar.....	Heinz Sommer
Märchenerzähler aus Christabels Märchenbrille	Charles Brauer
Chloe, Freundin von Olga Pirofsky	Petra Kuhles
Niles, Paul Jonas' Studienfreund.....	Burkhard Schmid
Kontrollleurin zum Inneren Bezirk.....	Sylvia Heid
Rattengesicht.....	Helmut Stange
Dr. Beck, Ärztin im Pestalozzi-Institut	Brigitte Goebel
Pastor Dennis Bulurame.....	Horst Mendroch

Frau Bulurame	Sonja Mustoff
Prof. Victoria Jigalong	Carmen Renate Köper
Dr. Jupiter Danney	Klaus Weiss
Sandifer	Christian Wirmer
Dr. Theodozia Hazen	Regine Vergeen
Ernestine, Dr. Hazens Assistentin	Karoline Sinur
Gerry Two Iron, Computerfreak.....	Fanny Thevissen
3Big	Joachim Nimt
Oldfield.....	Moritz Greif
Patto	Guy Luchting
Halsall.....	Björn Deperade
Mr. Jingo, Jongleurs Bild vom Tod	Tad Williams
Polizist	Aart Veder
Kind.....	Marco Heilmann-Ramirez
Fischmantel	Wilfried Elste
Frauenstimme	Karmen Miković
Schrift	Matthias Grünewald
Notausgangstimme.....	Petra Fehrmann
Fahrstuhl/Hausstimme.....	Ingrid Metz-Neun
Telefon/Uhr.....	Sabine Sänger
Pfarrer.....	Zygmunt Apostol
Kinderstimmen.....	Till Werner, Friederike Schröder,
Oskar Mahlberg, Marco Heilmann-Ramirez, Hannah Sasse, Jacob Fuhrmann, Joscha Fuhrmann, Lara Gottschalk, Luara Dörner, Arian Kramer, Miriam Kramer, Pauline Spatz	

NETFEEDS

Netfeed-Sprecher Andreas Fröhlich

Christoph Bantzer (Reverend Daniel Pilker), Rolf Becker (Uberto Krellor), Kornelia Boje (Gwenafra Glass), Leonie Berger (Sian Kelly), Gerd Böckmann (Omar Hancock), Heiner Boehncke (Reporter), Jens Borchers (Aloysius Warringer), Claus Boysen (Jens Verwoerd), Rolf Boysen (Clementino Tripolamenti), Christoph Buggert (Holger Pangborns Anwalt), Thomas D. (Cheevak), Marlen Diekhoff (Gloriana Cannon), Michael Esser (Bling Saberstrop), Frank Evin (Hussein Mbinda), Peter Fitz (Pikke Ostrand), Rainer Frank (Gunnar Wahlstrom), Axel Gottschick (Doktor Schneider), Fritzi Haberlandt (Ribalasia Ronnie), Georg Michael Hafner (UNMed-Präsident Injinye), Gustl Halenke (Porfirio Vasques-Lowell), Peter Harting (Pelham), Gert Heidenreich (Rocafuerte), Klaus Hemmerle (Anwalt), Helge Heynold (Jean-Pierre Michaux), Thomas Holtzmann (Senator Eldridge Baskette), Rainer Homann (Prof. Robert Kanijiwa), Cordula Huth (Ekaterina Slocomb), Markus Kavka (Ayatollah Jones), Ralf Kellen (Daneen Brill), Matthias Keller (Aloysius Kenneally), Werner Klein (Spieler), Maren Kroymann (Rosenwald), Klaus Krückemeyer (Martinus Benchlow), Dirk Leukrotz (Jiun Tung), Judith Lorentz (Zeuge), Christoph Maasch (Sal Chimura O'Meara), Tobias Meister (Salaam Audran), Christoph Müller (Kunde), Svend Ulrik Nielsen (Nalli Vildbjerg), Armin Nufer (Kunde eines Pornoknotens), Wolfgang Pampel (Präsident Rex Anford), Barbara Rohr (Gillespie), Peter Rosenthal (Dr. Konstantin Gruchow), Hans Sarkowicz (Sigurd Fallinger), Norbert Schaeffer (ReMell Telfer), Markus Schaper (Martin Boabdil), Elisabeth Schwarz (Fawzi Robinette Murphy), Heinz Sommer (Mottram), Wolfgang Spang (Heitor do Castelo), Ilona Strauß (Carmen Azanuelo), U-Bahn Kontrollöre in tiefgefrorenen Frauenkleidern, d.i. Harald Bannoehr, Oliver Hartstack, Matthias Keller, Sebastian Rajkovic, Filippo Tiberia (Cho/Zia/Shuo), Sina Weinhold (Saskia Benchlow), Sha Ye (Edlington Gwa Choi) und Rosel Zech (Victor Rausha).



Ulrich Noethen, Hans Michael Rehberg



Die „verlorenen Kinder“



Walter Adler, Philipp Heilmann-Ramirez



Nina Hoss



Michael Lucke



Andreas Pietschmann



Sylvester Groth, Udo Schenk



Marc Hosemann

Sophie Rois

DIE HANDLUNG UND IHRE PERSONEN

TEIL 1: STADT DER GOLDENEN SCHATTEN

Ende des 21. Jahrhunderts: Die Großen und Mächtigen der Welt haben sich unter der Leitung von **Felix Jongleur**, dem ältesten Menschen der Welt, zur **Gralbruderschaft** zusammengeschlossen. Ihr Ziel: ewiges Leben in einer virtuellen Welt, die von der Realität nicht zu unterscheiden ist, im Otherland-Netzwerk. Otherland besteht aus lauter einzelnen, in sich abgeschlossenen Welten, die untereinander durch einen Fluss und durch Gateways verbunden sind. Reale Menschen können in simulierter Gestalt („Sim“) diese Welten besuchen. Das Herzstück und Betriebssystem von Otherland ist ein rätselhaftes Wesen, genannt: der **Andere**. Der **Andere** befindet sich weitgehend unter **Jongleurs** Kontrolle, agiert aber immer wieder wie ein eigenständiges, fühlendes Wesen und hat unter anderem eine Vorliebe für Kinder, die er in sein Netzwerk lockt und dort festhält. Daher fallen überall in der realen Welt Kinder, die sich im Netz aufhalten, ins Tandagore-Koma.

Der Herr des **Anderen**, **Felix Jongleur**, verbringt seine Tage in einem selbst geschaffenen virtuellen **ÄGYPTEN**, wo er als **Osiris** herrscht. **Jongleurs** wichtigster Diener in der virtuellen wie der realen Welt ist der australische Aboriginemischung **Dread**, ein Serienmörder mit einer außergewöhnlichen mentalen Fähigkeit zur Manipulation elektronischer Schaltkreise (dem „Dreh“). Um eine Rebellion innerhalb der Grals-



bruderschaft zu unterbinden, beauftragt **Felix Jongleur (Osiris) Dread** (in Gestalt des Totengottes **Anubis**) damit, ein ehemaliges widerständiges Gralsmitglied, **Bolívar Atasco**, zu ermorden.

In einer anderen Welt von Otherland befinden sich **Paul Jonas** und seine Kameraden **Finch** und **Mullet** als Infanteristen im **ERSTEN WELTKRIEG**. **Paul Jonas** ahnt nicht, dass er sich in einer virtuellen Umgebung befindet. Zweifel am Realitätsgrad seiner Welt beschleichen ihn jedoch, als er plötzlich auf dem leeren Schlachtfeld einen bis in die Wolken wachsenden Baum entdeckt. Er erklimmt den Baum und findet ein **WOLKENSCHLOSS**, in dem eine **Vogelfrau** von einem **Riesen** gefangen gehalten wird. Alles nur ein Traum? Doch als **Jonas** im Schützengraben wieder erwacht, hält er eine Feder der **Vogelfrau** in der Hand ... Er desertiert und versucht, durch das Niemandsland zwischen den Fronten zu entkommen. Doch seine „Freunde“ aus dem Schützengraben, **Finch** und **Mullet**, wollen ihn zur Rückkehr zwingen. Als sie dabei immer unmenschlichere Gestalt annehmen, flieht **Paul** durch ein goldenes Licht und gelangt in eine andere virtuelle Welt.

Weitgehend erinnerungslos irrt er durch Lewis Carrolls **LAND HINTER DEN SPIEGELN**, in der eine **weiße** und eine **rote Königin** sich bekriegen. Abermals wird er von **Finch-** und **Mulletfiguren** verfolgt. Mit Hilfe eines Jungen namens **Gally** kann er ihnen durch einen Fluss in die nächste Otherland-Welt entkommen: eine karikierte Version des **MARS**. **Paul** sieht die **Vogelfrau** aus seinem Schlosstraum wieder, die hier **Vaala** heißt und die Gefangene eines marsianischen Fürsten ist. Unterstützt von dem tollkühnen englischen Gentleman **Hurley Brummond** kann **Paul** sie befreien. Als wieder die **Finch-** und **Mulletgestalten** auftauchen, flieht **Vaala**. Während der Verfolgungsjagd stürzen **Paul** und **Gally** mit dem Luftschiff ab – scheinbar in den sicheren Tod. Doch nach einem seltsamen Traum, in dem sich **Paul** im **WOLKENSCHLOSS** wiederfindet und den Auftrag erhält, eine Gruppe zu finden, die bereits auf der Suche nach ihm ist, erwacht er in einer neuen Welt, mitten unter den Neandertalern der **EISZEIT**.

In der realen Welt bleiben die Machenschaften der **Gralsbruderschaft** nicht unbemerkt: **Patrick Sellars**, ein alter Mann im Rollstuhl, besitzt seit einem militärischen Experiment besondere Fähigkeiten und wird deshalb auf einem Militärstützpunkt in North Carolina unter Hausarrest gehalten. Die Tochter des Sicherheitschefs, ein kleines Mädchen namens **Christabel Sorensen**, besucht ihn regelmäßig, spricht über ihre Märchenbrille mit ihm und lässt sich überreden, ihm bei seiner Flucht zu helfen. **Sellars** versteckt sich in einem unterirdischen Tunnelsystem unter dem Stützpunkt. Er sendet über das weltweite Kommunikationsnetzwerk, das „Netz“, das Bild einer goldenen Stadt an verschiedene Leute, um sie zum Widerstand gegen die Gralsbruderschaft zusammenzuführen.

Auch **Irene „Renie“ Sulaweyo** aus Südafrika empfängt das Bild. Sie ist Dozentin für Virtualitätstechnik, ihr neuester Student ist ein junger Mann namens **Xabbu** aus dem Volk der Buschleute. Zu Hause übernimmt **Renie** die Mutterrolle für ihren kleinen Bruder **Stephen** und ihren alkoholsüchtigen Vater **Long Joseph**.

Auch **Stephen** hält sich stundenlang im „Netz“ auf, und obwohl **Renie** ihn schon einmal aus einem virtuellen Nachtclub namens **MISTER J'S** gerettet hat, schleicht er sich abermals dort ein. Diesmal kann er nicht mehr zurückkehren und er fällt in der realen Welt ins Tandagore-Koma. **Renie** und **Xabbu** sind sicher, dass ihm online etwas zugestoßen sein muss und schmuggeln sich in **MISTER J'S** ein. Dort geraten sie in den hypnotischen Bann der hinduistischen Todesgöttin **Kali**, doch ein weißer, gestaltloser Sim (**Herr Sellars**) hilft ihnen, wieder offline zu gehen, und übergibt ihnen ein Datenpaket in Form eines Juwels. Als **Renie** die Datei öffnet, entfaltet sich das Bild einer goldenen Stadt. **Renie** und **Xabbu** bitten Renies frühere Professorin **Doktor Susan Van Bleeck** um Rat, die ihnen den Kontakt zu einer blinden Recherchurin namens **Martine Desroubins** vermittelt. Kurz darauf wird **Doktor Van Bleeck** Opfer eines brutalen Überfalls. Vor ihrem Tod kann sie gerade noch auf einen Freund, den „**Einsiedlerkrebs**“, hinweisen.

Martine, Renie und **!Xabbu** finden den Hacker **Murat Sagar Singh**, genannt „Einsiedlerkrebs“, in **TREEHOUSE**, dem letzten anarchischen Freiraum im Netz. **Singh** ist der einzige uberlebende einer Gruppe Programmierer, die das Sicherheitssystem fur Otherland bauten. **Martine** (die sie nur als Stimme aus dem „Netz“ kennen) fuhrt **Renie** und **!Xabbu**, begleitet von Renies Vater **Joseph** und Doktor Van Bleecks Hausangestellten **Jeremiah Dako**, in eine stillgelegte Militarbasis in den Drakensbergen. Sie setzen zwei V-Tanks instand, Wannan, die einen unbegrenzten Aufenthalt online ermoglichen, und zusammen mit **Singh** und **Martine** dringen **Renie** und **!Xabbu** in Otherland ein. In einer erschreckenden Begegnung mit dem Sicherheitssystem, dem **Anderen**, stirbt **Singh**, dem Rest der Truppe gelingt der Eintritt ins Netzwerk.

Auch der US-Amerikaner **Orlando Gardiner** ist im Netz auf das Bild der goldenen Stadt gestoen. Der Teenager verbringt wegen einer schweren Krankheit, die ihn ans Bett fesselt, die meiste Zeit im Netz in der Online-Identitat von **Thargor**, einem Barbarenkrieger. Als Orlando mitten in einem seiner Abenteuer im virtuellen **MITTLAND** plotzlich das Bild einer goldenen Stadt erblickt, wird seine **Thargor**figur hinter rucks besiegt und aus dem Online-Spiel geworfen. Mit Unterstutzung seines Softwareagenten **Beezle Bug** und der widerwilligen Hilfe seines Online-Freundes **Fredericks** macht er sich auf die Suche nach der Stadt. Sie dringen ebenfalls in den Hackerknoten **TREEHOUSE** ein und finden dort Verbundete in der **Bosen Bande**, einer Gruppe von Hackerkindern, die im virtuellen Raum als winzige, geflugelte gelbe Affen auftreten. Fur **Orlando** und **Fredericks** kommt die Stunde der Wahrheit: **Orlando** gesteht, dass er aufgrund seiner Krankheit nur noch kurze Zeit zu leben hat, **Fredericks** enthullt, dass er im realen Leben ein Madchen ist. Ohne Vorwarnung koppelt die **Bose Bande** beide an die Leitung des „Einsiedlerkrebse“ an, als dieser gerade **Renie** und die anderen einschleust, und sie rutschen mit nach Otherland.

TEIL 2: FLUSS AUS BLAUEM FEUER

Renie, !Xabbu und **Martine** landen nach ihrem Eintritt ins Otherland-Netzwerk in einem unglaublich realistischen virtuellen **INKAREICH**. **Martine** erhalt beim ubergang gegen ihren Willen einen korperlichen Sim, **!Xabbu** die Gestalt eines Pavians, und alle drei stellen mit Entsetzen fest, dass sie nicht mehr offline gehen konnen. Sie begeben sich in die Hauptstadt des Inkareiches, in jene goldene Stadt, deren Bild sie gesehen hatten. Dort werden sie festgenommen und vor **Bolivar Atasco**, den Erbauer der **INKAWELT**, gefuhrt.

Hier, in der goldenen Stadt, treffen die neun Gefahrten erstmals aufeinander, die **Patrick Sellars** zum Widerstand gegen die Gralsbruderschaft zusammengefuhrt hat: **Renie, !Xabbu** und die blinde **Martine, Orlando** und **Fredericks** sowie die alte Chinesin **Quan Li**, die wortkarge Deutsche **Florimel**, der clowns- gesichtige Englander **Sweet William** im Federkostum und der Goggleboy **T4b** mit seinem Stachelpanzer. Sie alle kennen Kinder, die im Tandagore-Koma liegen, und wollen in Otherland das Ratsel der Krankheit losen.

Noch wahrend **Sellars** sie uber die Plane der Gralsbruderschaft aufklart, wird in der realen Welt **Bolivar Atasco** ermordet und seine virtuelle **INKAWELT** ubernommen – **Jongleurs** Killer **Dread** ist der Anschlag gelungen. **Dread** zapft die Datenleitung **Atascos** an und hort **Sellars'** Erklarungen mit. Auerdem gelingt es ihm, die Gewalt uber einen Sim der Gefahrten zu erlangen und sich so im Wechsel mit seiner Assistentin **Dulcinea Anwin** unbemerkt der Gruppe anzuschlieen.



Sellars hat gerade noch Zeit, die Gefährten auf die Suche nach **Paul Jonas** zu schicken, einem Mann, der von **Felix Jongleur** in der virtuellen Realität von Otherland gefangen gehalten wird und dem **Sellars** zur Flucht in eine andere Otherland-Welt verholpen hat. Dann fliehen die neun Gefährten über den Fluss in die nächste Simwelt, eine **INSEKTENWELT**, in der sie winzig klein und alles um sie herum riesig groß erscheint. Dabei werden **Renie** und **!Xabbu** von der Gruppe getrennt.

Renie und **!Xabbu** werden von den Wissenschaftlern **Lenore Kwok** und **Cullen Geary** aufgegriffen, die hier das Leben der Insekten erforschen. Sie treffen auch **Hideki Kunohara**, den Besitzer dieser Welt, ein reicher Japaner, der jedoch nicht der Gralsbruderschaft angehört. Die Simulation spielt verrückt und nach einem Flugzeugabsturz geraten **Renie** und **!Xabbu** in die nächste Simulation: Diese virtuelle Version der Geschichte vom **ZAUBERER VON OZ** scheint völlig degeneriert zu sein: Die **Vogelscheuche (Jongleurs** Handlanger **Finch**) und der **Blechmann (Mullet)** kämpfen um ein Mädchen namens **Emily 22813**. Außerdem leidet das ganze System unter technischen Störungen. **Renie** und **!Xabbu** befreien mit Hilfe von **Azador**, einen fahrenden Zigeuner zwischen den Otherland-Welten, die schwangere **Emily**. Als die Oz-Simulation zu zerfallen droht, fliehen sie gemeinsam, und zu ihrer Überraschung können sie **Emily**, die sie für einen Replikanten hielten, mit in die nächste Otherland-Welt nehmen, eine graue, undefinierbare Simulation, die sich langsam aufzulösen scheint. Von **Azador** haben sie ein Gear in Form eines Feuerzeugs erhalten, mit dem man Gateways zwischen den Welten öffnen kann. Als **Renie** und **!Xabbu** das Feuerzeug benutzen, gelingt es ihnen, einen Kontakt zu **Martine** und den anderen Gefährten herzustellen.

Schon kurz nachdem **Renie** und **!Xabbu** von der Gruppe getrennt werden, geschieht dasselbe auch mit **Orlando** und **Fredericks**. Sie gelangen von der **INSEKTENWELT** in eine **COMIC-KÜCHE**, die von **Streichholz-Indianern**, singenden **Mäusen** und sprechenden **Landschildkröten** bevölkert ist. Im Eisschrank treffen **Orlando** und **Fredericks** auf ein tiefgefrorenes **Schneewittchen**, das ihnen von einem schwarzen

Ozean erzählt und weiß, wo sie ihre Freunde wiederfinden können: „bei Sonnenuntergang auf Ilions Mauern“. Außerdem hören sie die Stimme des **Anderen**, der von seiner Einsamkeit und einem schwarzen Berg spricht. Über den Fluss gelangen sie in **Jongleurs** virtuelles Ägypten. Orlando fällt immer öfter in Ohnmacht, doch in seinen Träumen gelingt es **Beezle**, seinem Softwareagenten, mit ihm in Kontakt zu treten.

Nach der Trennung der Gruppe irren **Quan Li**, **Florimel**, **Sweet William** und **T4b** durch **Kunoharas INSEKTENWELT**. **Martine** beginnt, ein elektronisches Tagebuch zu führen. Sie erzählt, wie sie als Achtjährige bei einem Experiment zur Sinneswahrnehmung teilnahm und sich lange in einem dunklen Raum aufhielt. Hier lernte sie ein geheimnisvolles Kind kennen, dem sie Geschichten erzählte und Lieder vorsang. Durch einen technischen Unfall verlor sie damals ihr Augenlicht. Auch in der Otherland-Welt kann sie zwar nicht sehen, aber doch die Datenwelt um sie herum spüren. **Martine** und ihre Gruppe hören die Stimmen der „**verlorenen Kinder**“, die vom schwarzen und weißen Ozean und vom **Anderen** sprechen. Währenddessen verhält sich **Sweet William** eigenartig, er verschwindet, und **Martine** verdächtigt ihn des Verrats. Sie sucht verzweifelt nach einem Ausgang aus dieser virtuellen Welt, um die Gruppe vor dem **Anderen** und vor **Sweet William** in Sicherheit zu bringen, als sie über einen Kanal den Ruf von **Renie** vernimmt. Gemeinsam gelingt es ihnen, ein Gateway zu der Welt zu öffnen, in der **Renie** und **!Xabbu** sich aufhalten. Als sie das Gateway durchqueren, folgt ihnen ein Schatten ...

Auch **Paul Jonas** irrt weiter durch die Welten von Otherland, ständig auf der Flucht vor **Finch** und **Mullet**, immer auf der Suche nach der **Vogelfrau**. In der **EISZEITWELT** erscheint sie ihm abermals in Gestalt eines kranken Kindes und erklärt ihm, er müsse sich „zum Haus des Irrfahrers begeben und die Weberin befreien“, dann solle er „einen schwarzen Berg, der bis zum Himmel reicht“, finden. Als **Paul** von den Neandertalern verstoßen wird, bricht er im Eis ein und stürzt wieder in den Fluss. Diesmal gelangt er in ein London aus

H.G. Wells **KRIEG DER WELTEN**. Er lernt das Ehepaar **Pankie** kennen, die ihn wieder an **Finch** und **Mullet** erinnern, aber diesmal in einer friedlichen Version. Als er gemeinsam mit ihnen das Labyrinth von Hampton Court betritt, wird Paul von einem Fremden durch ein Gateway aus Licht gestoßen, das in eine neue Simulation führt: in Coleridges **XANADU**. Der Fremde stellt sich als **Nandi Paradivasch** vor, ein Mitglied im sogenannten **Kreis**, einer religiös motivierten Widerstandsgruppe gegen die **Gralbruderschaft**. **Nandi** klärt **Paul** über das Otherland-Netzwerk auf und erwähnt, dass alle Welten, die **Paul** bisher bereiste, **Felix Jongleur** gehören. Warum **Paul** jedoch von **Jongleurs** Agenten verfolgt wird, kann er nicht erklären. Bevor sie wieder getrennt werden, kann **Nandi** ein Rätsel der **Vogelfrau** lösen: Das „Haus des Irrfahrers“ befindet sich in einer Simwelt, die Homers Ithaka nachempfunden ist. Zunächst findet sich **Paul** jedoch in einer Simulation des **VENEDIG DES SECHZEHNTEHnten JAHRHUNDERTS** wieder. Er begegnet **Gally** wieder, der jede Erinnerung an ihr früheres Zusammentreffen vergessen zu haben scheint. Er führt Paul zu **Eleanora**: Sie war die Geliebte eines mächtigen Bandenbosses, eines Mitglieds der Gralsbruderschaft, der jedoch vor dem Eintritt ins Gralsnetzwerk starb und nur in einer fehlerhaften Kopie in Otherland erhalten ist. **Eleanora** hilft **Paul**, ein Gateway zu finden, doch bevor **Paul** und **Gally** fliehen können, tauchen **Finch** und **Mullet** wieder auf. Zwar kann **Paul** im letzten Moment entkommen, doch **Gally** wird von den Zwillingen getötet.

Felix Jongleur bereitet mit seinen Helfern inzwischen die letzte Phase des Gralsprojekts vor: Von allen Mitgliedern der Gralsbruderschaft sollen Daten-Kopien geschaffen werden, die im Otherland-Netzwerk weiterleben können. Mit ihrem Eintritt ins Gralsnetzwerk werden ihre realen Körper jedoch sterben. Doch der **Andere** gefährdet durch seine Unberechenbarkeit das Vorhaben. Einmal singt er z. B. seinem Herrn ein Lied von einem Engel vor. **Felix Jongleur** beauftragt daraufhin **Dread** damit, den Ursprung dieses Liedes herauszufinden.

Die Helfer der Gefährten in der realen Welt geraten mehr und mehr unter Druck: Renies Vater **Long Joseph** verlässt den Militärstützpunkt in den Drakensbergen, wo **Renie** und **!Xabbu** in ihren V-Tanks liegen. Auf dem Weg ins Krankenhaus zu seinem Sohn **Stephen** wird er von Renies Ex-Freund **Del Ray** gekidnappt. In North Carolina wird **Sellars** Versteck von einem obdachlosen mexikanischen Straßenjungen namens **Cho-Cho** entdeckt, der an **Sellars** statt eine Leitung nach Otherland öffnet, da das Sicherheitssystem, der **Andere**, nur noch Kinder hindurchlässt. Als **Christabel Sorensens** Eltern hinter das Geheimnis ihrer Märchenbrille kommen, droht **Sellars** Versteck aufzuffliegen.

An anderer Stelle bekommen die Gefährten in der realen Welt aber unvermutet Unterstützung: In Kanada arbeitet **Olga Pirofsky** als Clown **Onkel Jingle** in einer Netzshow für Kinder. Seit einiger Zeit verursacht ihr diese Arbeit quälende Kopfschmerzen. Ihre Nachforschungen nach dem Grund der Schmerzen führen sie auf die Spur des Tandagore-Komas. Da seltsamerweise nie ein Kind, das an ihrer Sendung teilgenommen hat, erkrankt ist, vermutet sie, dass ihre Firma, deren Inhaber **Felix Jongleur** ist, etwas damit zu tun hat.

Nachdem auch **Salome Fredericks** und **Orlando Gardiner** ins Koma gefallen sind, als sie nicht mehr fähig waren, offline zu gehen, beauftragen ihre Eltern den Anwalt **Catur Ramsey** mit Nachforschungen. Er nimmt Kontakt zu **Olga Pirofsky** auf, entdeckt aber auch die Möglichkeit, über **Beezie** mit Orlando zu kommunizieren.

In Australien ermitteln die beiden Polizisten **Calliope Skouros** und **Stan Chan** in einem brutalen, Jahre zurückliegenden Mordfall an einem Mädchen. Sie geraten dabei auf die Spur eines Aborigine-Mythos vom „erzteuflichen Teufel“ Woolagaroo.

TEIL 3: BERG AUS SCHWARZEM GLAS

In der wirklichen Welt spitzen sich die Ereignisse weiter zu:

Calliope Skouros und **Stan Chan** stoßen über den Woolagaroo-Mythos auf die Spur eines **Johnny Wulgaru**, bekannt auch unter dem Namen **John Dread**, ein einschlägig vorbestrafter Killer und angeblich seit langem tot. Sie erfahren, dass Dread eine schreckliche Kindheit hatte, die ihn – gepaart mit seiner außergewöhnlichen Intelligenz – zu einem gefährlichen Serienkiller werden ließ. **Skouros** kommt der Verdacht, er könne noch am Leben sein.

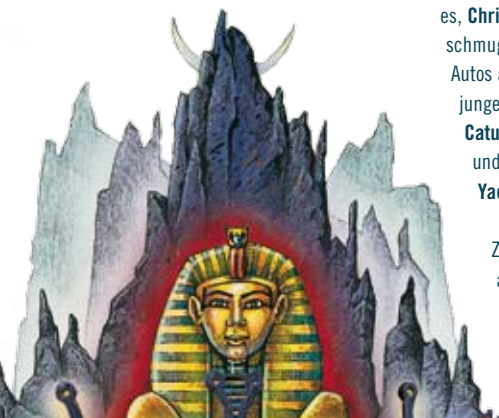
Olga Pirofsky hat sich, geleitet von Kinderstimmen in ihrem Kopf, auf eine Reise zum Firmensitz der J-Corporation gemacht, die die Netzshow **ONKLE JINGLE** betreibt, zum „schwarzen Berg“ in Louisiana, in dem sich auch **Felix Jongleur** aufhält. **Christabel Sorensen** arrangiert mit Hilfe ihrer Märchenbrille ein Gespräch zwischen **Herrn Sellars** und ihrem Vater. **Sellars** gelingt es, **Christabels** Eltern von seiner Mission zu überzeugen, und so schmuggeln die **Sorensens** **Herrn Sellars** im Kofferraum ihres Autos aus dem Militärstützpunkt, begleitet von dem Straßenjungen **Cho-Cho**. Als sich **Christabels** Vater mit dem Anwalt **Catur Ramsey** tiff, werden sie von der Militärpolizei verhaftet und vor den Leiter des Stützpunktes geführt: zu General **Yacoubian**, einem der Mitglieder der Gralsbruderschaft.

Zu guter Letzt entpuppt sich zwar Renies Ex-Freund **Del Ray** als ein weiterer Helfer und unterstützt Renies Vater **Joseph**

dabei, in das Krankenhaus zu **Stephen** zu gelangen, doch sie werden dabei beobachtet. Als sie zur Militärbasis in den Drakensbergen und zu **Jeremiah Dako** zurückkehren, wo **Renie** und **!Xabbu** immer noch in den V-Tanks online sind, erwarten sie dort bereits die Killer der Gralsbruderschaft. **Joseph** und **Del Ray** gelingt es dennoch, unbemerkt in die Basis zurückzukehren. **Jeremiah** berichtet ihnen davon, dass er während **Long Josephs** Abwesenheit von einem Mann namens **Sellars** angerufen wurde.

In Otherland ist **Paul Jonas** immerhin am Ziel seiner Reise, in Homers **ITHAKA**, angelangt. Hier erhält er die Gestalt des **Odysseus** und trifft in der Figur der Weberin **Penelope** die **Vogelfrau** wieder. Sie rät ihm, nach Troja zu fahren. Während er mit seinem Schiff hilflos auf dem Meer treibt, hört er **Cho-Chos** Stimme, der ihn drängt, die anderen Gefährten zu suchen. Kurz darauf nimmt **Paul** einen Schiffbrüchigen auf: Es ist **Azador**, der unfreundliche Otherland-Experte, den **Renie** und **!Xabbu** bereits in der Welt des Zauberers von Oz getroffen hatten. An der Küste vor Troja angelangt, verabschiedet sich **Paul** von **Azador** und macht sich auf den Weg zum Lager der Griechen, der Trojanische Krieg steht kurz bevor.

Orlando und **Fredericks** irren weiterhin durch das virtuelle **ÄGYPTEN**. Sie bemerken, dass der Tempel des **Seth**, in dem der **Andere** sich aufhält, einen schrecklichen Sog auf sie ausübt, dem sie sich kaum entziehen können. Zum Glück schickt ihnen die Göttin **Ma'at**, die **Vogelfrau**, Hilfe in Gestalt der Mini-Affen der **Bösen Bande**. Gemeinsam bezwingen sie den Sog, doch sie werden ohnmächtig. Als sie wieder erwachen, werden sie von einer Ägypterin gepflegt, hinter der sich **Bonita Mae Simpkins** verbirgt, ein weiteres Mitglied des **Kreises**. Von ihr erhalten sie nicht nur viele wichtige Informationen über Otherland, sie und der kleine Hausgott **Bes** führen sie auch zum nächsten Gateway im Tempel des Re. Doch dort hat der großwahn sinnige Wolfsgott **Upuaut** eine Revolution gegen **Osiris** angezettelt, und es tobt ein schrecklicher Kampf. **Orlando** und **Fredericks** treffen **Nandi Paradivasch** vom Kreis, der ihnen im letzten Augenblick ein Gateway nach **TROJA** öffnen kann.



Dort gibt eine Schildkröte **Orlando** erste Instruktionen für seine neue Rolle: **Achilles**. **Fredericks** steht ihm als **Patroklos** zur Seite, und kurz darauf stößt auch **Odysseus** zu ihnen. Im Gespräch gibt **Paul Jonas** alias **Odysseus** zögerlich seine Identität preis, die Gefährten haben ihn endlich gefunden.

Martine, **Florimel**, **T4b** und **Quan Li** durchschreiten das Gateway in die sich auflösende Welt, in der sie von **Renie**, **!Xabbu** und **Emily** erwartet werden. Doch mit ihnen trifft dort ein tödlich verwundeter **Sweet William** ein. Der Mörder **Dread** hat ihn in Gestalt von **Quan Li** schwer verletzt. Nachdem **Dread** enttarnt ist, reißt er das Feuerzeug an sich und verschwindet damit. Doch auch ohne das Feuerzeug können **!Xabbu** und **Martine** durch ihre mentalen Kräfte ein Gateway öffnen und die Gruppe in eine neue Simulation führen, die aus einem einzigen, riesigen Haus zu bestehen scheint. Bei der Besichtigung der **HAUSWELT** verschwindet **Martine** plötzlich: Sie wurde von **Dread** entführt. Er will von ihr eine Erklärung, wie die Gateways funktionieren. Mit Hilfe von **Bruder Quintus**, einem der im Haus lebenden Mönche, suchen die Freunde nach ihr, werden dabei jedoch von einer **Räuberbande** überrascht. Unter ihnen befindet sich **Kunohara**, dem **Renie** und **!Xabbu** schon in der **INSEKTENWELT** begegnet sind. **Kunohara** weiß viel über **Otherland**, schweigt aber, um sich nicht mit der Gralsbruderschaft anzulegen. Immerhin hält er die Räuber davon ab, **Renie** und ihre Freunde der so genannten **Madonna der Fenster** zu opfern. Diese **Madonna**, wieder eine Inkarnation der **Vogelfrau**, rät den Abenteurern, den Weg nach **TROJA** einzuschlagen. Während einer Störung im Betriebssystem wird **Renie** einen kurzen Moment offline befördert. **Jeremiah** kann ihr gerade noch erzählen, dass jemand ihr Versteck in der Militärbasis entdeckt hat, da wird sie schon wieder in die **HAUSWELT** zurückversetzt. Dort finden sie endlich **Dreads** Versteck. Es kommt zum Kampf, bei dem **Florimel** schwer verletzt wird. Aber mit letzter Kraft gelingt es ihr, **Dread** zu töten – jedoch nur virtuell, er kann rechtzeitig offline gehen. Immerhin hat **Dread** das Feuerzeug zurückgelassen, mit dessen Hilfe die Freunde endlich nach **TROJA** gelangen können. Hier ändern sich ihre Sims: **T4b**, **Renie** und **!Xabbu**

erhalten die Gestalt männlicher trojanischer Krieger, **Martine** wird zu **Kassandra**, **Florimel** und **Emily** zu anderen trojanischen Frauen. Damit stehen sie bei der Schlacht auf trojanischer Seite, während **Paul**, **Orlando** und **Fredericks** für die Griechen in den Kampf ziehen. Nur indem **Martine** als **Kassandra** das **TROJAS** öffnen lässt und damit das Ende Trojas besiegelt, können die Gefährten endlich alle zusammen in den Tempel der Demeter fliehen, in dem sie ein Gateway vermuten. Als **Paul Emily** sieht und in ihr die **Vogelfrau** wiedererkennt, kehrt seine Erinnerung zurück: Er arbeitete in Louisiana als Hauslehrer für **Felix Jongleurs** Tochter **Avialle**, die sich hinter allen Gestalten der **Vogelfrau** verbirgt. Im Inneren des Tempels kann **Paul** die **Vogelfrau** beschwören, sie an einen anderen Ort zu versetzen, doch der Preis dafür ist **Emilys** Tod.

Die **Vogelfrau** versetzt die Gefährten zum Kern von **Otherland**, auf den **SCHWARZEN BERG**. Auf seinem Gipfel entdecken sie die Gestalt eines gefesselten **Riesen**, den **Anderen**, der das Lied vom Engel singt. **Martine** erkennt das Lied wieder: Vor dreißig Jahren hat sie es dem seltsamen Kind beigebracht, im Rahmen der Versuchsreihe, während der sie ihr Augenlicht verlor. Als sie sich ihm nähern, überschlagen sich die Ereignisse: Der **Andere** öffnet ein Fenster in **Felix Jongleurs ÄGYPTEN**: Hier beginnt die **Gralsbruderschaft** gerade mit ihrer Zeremonie für den Eintritt nach **Otherland** und damit ins ewige Leben. Gerade in diesem Moment kämpft aber auch **Dread** mit Hilfe seines „Drehs“ gegen den **Anderen**, um einen Zugang und die Kontrolle über **Otherland** zu erlangen, und **Otherland** gerät völlig aus den Fugen.

TEIL 4: MEER DES SILBERNEN LICHTS

Auf dem **SCHWARZEN BERG** beobachten die Gefährten durch ein Gateway die Zeremonie der Gralsbruderschaft: Um das ewige Leben zu erlangen, wollen sie ihre virtuellen Kopien zum Leben erwecken und ihre sterblichen Körper töten. Doch der Prozess läuft schief: Das Gralsmitglied **Ricardo Klement** erleidet beim Übertritt einen Hirnschaden, alle anderen sterben – bis auf die drei mächtigsten Mitglieder **Felix Jongleur**, **General Yacoubian** und **Robert Wells**, die die Zeremonie nur zum Schein mitvollzogen haben.

Orlando, der selbst im Sterben liegt, tritt durch das Fenster in den Tempel der **Gralsbrüder** ein, stellt sich dem Kampf und greift **Yacoubian** in Gestalt des **Horus** an. Seine Freunde eilen ihm zu Hilfe. **T4b** gelingt es, **Yacoubian** zu töten, aber **Orlando** kann er nicht mehr retten. Unterdessen kämpft der **Andere** als Riese gefesselt auf dem schwarzen Berg weiter mit **Dread**, dabei erlangt **Dread** die Macht über etliche Simulationen, andere werden zerstört. Der **SCHWARZE BERG** und das **ÄGYPTEN Felix Jongleurs** verschmelzen, dann zerspringt die ganze Kulisse und die Gefährten werden wieder getrennt.

Paul Jonas, Martine, Florimel und **T4b** finden sich in einer **WÜSTENWELT** wieder, die sich seit **Dreads** Machtübernahme in eine lebensfeindliche Eiswüste verwandelt hat.

Florimel und **Martine** erinnern sich an ein Märchen, aus dem das Lied vom Engel stammt, das der **Andere** sang. Sie begreifen, dass der **Andere** sich mit dem Jungen aus dem Märchen identifiziert, der in einem Brunnen gefangen ist, und dass er die Gefährten durch die **Vogelfrau** zu sich rief, damit sie ihn aus seiner Einsamkeit befreien. Um zu ihren Gefährten ins Zentrum des Systems, zum **SCHWARZEN BERG**, zurückzukehren, begeben sie sich in **Jongleurs ÄGYPTEN**. Dort bitten sie **Nandi Paradivasch** um Hilfe.

Doch auch in **ÄGYPTEN** herrscht inzwischen **Dread**, er hat die Kreismitglieder **Nandi** und **Bonnie Mae** gefangen genommen und bringt auch **Paul Jonas**, **Martine** und die anderen in seine Gewalt. **Robert Wells** in Gestalt des Gottes **Ptah**, inzwischen **Dreads** Handlanger, übernimmt das Verhör. Unter der Folter gewinnt **Paul Jonas** einen großen Teil seines Gedächtnisses wieder und erinnert sich, dass **Avialle** und er ein Liebespaar waren. **Avialle** hatte außerdem einen geisterhaften Freund, den **Anderen**, der sie schützte und ihr von den Kindern erzählte, die das Gralsprojekt verschlang.

Zum Glück gelingt es den Affen der **Bösen Bande** und dem Hausgott **Bes, Paul, Martine, Florimel** und **T4b** aus den Händen von **Ptah (Wells)** zu befreien, doch der einzige Ort, an den sie fliehen können, ist der Tempel des **Seth**, der Ort des **Anderen**. Dort erscheint ihnen, von **Sellars** geschickt, der kleine **Cho-Cho**. Als **Dread** erfährt, dass alle Gefangenen fliehen konnten, tötet er in seinem Zorn **Ptah (Wells)** und verfolgt die Freunde. Im letzten Moment gelingt es **Martine**, den Gott **Seth** (den **Anderen**) um Hilfe zu bitten, der sie gemeinsam mit **Cho-Cho** ins **ZENTRUM** des Betriebssystems katapultiert. Hier hat sich der **Andere** – unbemerkt von den Gralsmitgliedern – eine eigene Welt geschaffen, in deren Mittelpunkt sich der Brunnen aus dem Märchen befindet. Während die Simwelt des **Anderen** immer mehr zerfällt, flüchten alle Geschöpfe aus dieser Welt, lauter Figuren aus Märchen und Kinderreimen, hierher und versammeln sich um den Brunnen. Hier treffen sie auch **!Xabbu** und **Sam** wieder, die inzwischen ihre realen Körper zurückbekommen haben. Begleitet werden die beiden von **Felix Jongleur** im Sim eines jungen Mannes und von dem stumpfsinnigen **Ricardo Klement**, dem einzigen Gralsbruder, der den Übertritt überlebte. Unter den Märchenfiguren stoßen sie auf das **Steinmädchen**, das ihnen Hinweise gibt, wo sich **Renie** aufhält: Offensichtlich hat der **Andere** sie ins Innere des Brunnens eingelassen. **!Xabbu** stürzt sich hinein, um **Renie** zu folgen. Als **Paul Jonas** seinen ehemaligen Arbeitgeber **Felix Jongleur** wiedersieht, gewinnt er den letzten Rest seines Gedächtnisses zurück: Die Liebe zwischen ihm und **Avialle** wurde von den beiden Handlangern **Felix Jongleurs**, **Mudd** und **Finney**, den „Zwillingen“, entdeckt. Es war zu einem Kampf gekommen, bei



dem **Avialle** aus einem Fenster des Hochhauses in den Tod stürzte. **Paul** begreift, dass es Kopien von Jongleurs Handlangern waren, die ihn durch die unterschiedlichen Welten Otherlands gejagt haben. Und auch hier, im **ZENTRUM**, tauchen die beiden auf: Zwar kann der **Andere** mit letzter Kraft noch verhindern, dass **Dread** selbst hier eindringt, doch er ist machtlos dagegen, dass die Zwillinge **Mudd** und **Finney** in Gestalt des **spannenlangen Hansel** und der **nudeldicken Dirn** auf die Flüchtlinge losgehen. Da taucht wie ein Wunder aus den Tiefen des Brunnens ein Held auf: **Orlando** – als virtuelle Kopie seiner selbst – und besiegt **Mudd** und **Finney**. Dennoch kann der **Andere Dread** nicht länger zurückhalten, er verfolgt die Gefährten, die sich weiter ins Innere des Brunnens flüchten. Todesmutig wirft **Paul Jonas** sich ihm entgegen und sein Online-Sim wird getötet. Als bereits alles verloren scheint, kann der **Andere** zwar **Dread** überwältigen, doch er selbst liegt bereits im Sterben. **Felix Jongleur** nutzt das allgemeine Chaos, bringt **Azadors** Feuerzeug in seine Gewalt, kann damit ein Gateway öffnen und entkommt so in die reale Welt.

Als die Gefährten am **SCHWARZEN BERG** voneinander getrennt werden, wird **Renie** ins **ZENTRUM** des Betriebssystem katapultiert, in die Märchenwelt des **Anderen**. Hier wird das **Steinmädchen** ihre Begleiterin. Sie gehen zu einem Wesen namens Wutschbaum, der ihnen sagen kann, dass sie vor dem „Auslöschen“, dem Kollaps der Märchenwelt, zum Brunnen im Mittelpunkt Otherlands fliehen müssen. **Renie** und das **Steinmädchen** entgehen den ekelhaften Schnören und Teks – **Renie** begreift, dass es sich bei ihnen um Ingenieure und Techniker handeln muss. Als **Renie** einen furchterregenden Ort namens Häckselhaus betritt, befindet sie sich plötzlich am Grund des Brunnens, im Innern des Betriebssystems. Sie trifft dort einen weinenden Jungen: Er sieht aus wie ihr kleiner Bruder **Stephen**, aber es ist der **Andere** selbst. Auf wunderbare Weise findet **Xabbu** den Weg zu ihr – ihm erscheint der **Andere** in Gestalt des mythischen **Großvater Mantis**. Beide spüren seinen nahen Tod und sehen ihrem eigenen Ende ins Auge.

Nur **Sellars** wittert noch eine letzte Chance, wenn es ihm gelingt, den **Anderen** direkt anzusprechen und zu überzeugen, die Gefährten und die verlorenen Kinder wieder freizugeben. Er schickt zwei Kinder auf den Grund des Brunnens: **Cho-Cho** und **Christabel**, um mit dem **Anderen** Zwiesprache zu halten. **Sellars** Rettungsplan gelingt, sie alle können in einer Kopie des Gralsnetzwerkes den Tod des **Anderen** überleben.

In der realen Welt tun die Helfer alles, um die Gefährten zu unterstützen. Natürlich bleibt der plötzliche Tod der Bruderschaftsmitglieder, so vieler einflussreicher Personen, nicht folgenlos. Als **General Yacoubian** (durch **Orlandos** mutiges Eingreifen bei der Übertrittszeremonie) stirbt, gelingt es **Christabel**, ihrem Vater **Mike Sorensen** und dem Anwalt **Catur Ramsey**, aus der Militärhaft zu entkommen. Gemeinsam mit Christabels Mutter **Kaylene**, **Cho-Cho** und **Herrn Sellars** verschanzen sie sich in einem Hotelzimmer. Hier erzählt Sellars seine Geschichte: Er war ein amerikanischer Elitesoldat, dessen Körper durch Implantate zu einem hochleistungsfähigen Computer gemacht wurde. Nachdem die Militäraktion, für die er ausgerüstet worden war, gescheitert war, wurde er unter Hausarrest gestellt. Doch viel Zeit zum Plaudern bleibt ihm nicht: Durch **Sellars** telefonische Unterstützung gelingt es **Long Joseph**, **Jeremiah Dako** und **Del Ray** auf der alten Militärbasis in den Bergen, das Killerkommando vorerst abzuwehren. Und er unterstützt gemeinsam mit **Catur Ramsey Olga Pirofsky** bei ihrem Vorhaben, in die Zentrale der J-Corporation, den Firmensitz von **Felix Jongleur** in Louisiana, einzudringen. Als Angestellte des Reinigungsteams kann **Olga** nicht nur für **Sellars** die Datenleitungen anzapfen, sie dringt bis in die Privaträume **Felix Jongleurs** vor, gerade als dieser mittels des Feuerzeugs aus Otherland zurückkehrt. Die Zwillinge **Mudd** und **Finney** erwachen mit ihm in ihren Sarkophagen, doch es ist längst zu spät: **Olga Pirofsky** hat bereits die ganze Wahrheit erfahren: Vor vielen Jahren hatte sie einen Sohn, der über ganz außergewöhnliche mentale Kräfte verfügte ...

AUSSERDEM VON TAD WILLIAMS IM HÖRVERLAG ERSCHIENEN



Der glücklichste tote Junge der Welt

Orlando Gardiners Geschichte
2 CD, ISBN 978-3-86717-056-7



Der brennende Mann

2 CD, ISBN 978-3-89940-706-8

Hobbit
Presse 
Klett-Cotta

Die Buchausgabe von *Otherland 1–4* ist im Verlag Klett-Cotta erschienen und im Buchhandel erhältlich.
Otherland Band 1: *Stadt der goldenen Schatten*, ISBN 978-3-608-93421-2; *Otherland* Band 2: *Fluß aus blauem Feuer*, ISBN 978-3-608-93422-9; *Otherland* Band 3: *Berg aus schwarzem Glas*, ISBN 978-3-608-93423-6; *Otherland* Band 4: *Meer des silbernen Lichts*, ISBN 978-3-608-93424-3.

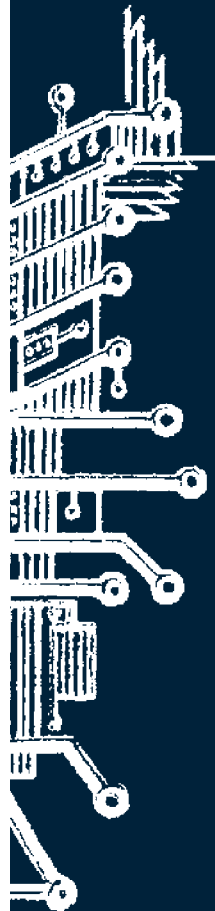
Der Hörverlag

Die Originalausgaben erschienen unter den Titeln *Otherland: City of Golden Shadow*, *Otherland: River of Blue Fire*, *Otherland: Mountain of Black Glass* und *Otherland: Sea of Silver Light* bei Daw Books, Inc., New York © 1996, 1998, 1999, 2001 Tad Williams
Für die deutsche Ausgabe © 1998, 1999, 2000, 2001 J.G. Cotta'sche Buchhandlung Nachfolger GmbH, gegr. 1659, Stuttgart
© + © Der Hörverlag GmbH, München 2004/2005/2007

Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten.

Kein Verleih! Keine unerlaubte Vervielfältigung, Vermietung, Aufführung, Sendung!

25 CD • STEREO • Gesamtlaufzeit ca. XXX Minuten • Hessischer Rundfunk/Der Hörverlag 2004/2005/2007
ISBN 978-3-86717-131-1 • Illustration: © Dietrich Ebert



Wenn man sich das vollständige Hörspiel noch einmal anhört, dann merkt man, welche suggestive Kraft die Produktion hat. Bemerkenswert ist, wie viel Sorgfalt Walter Adler trotz der schieren Masse auf die Sprachaufnahmen verwandt hat. Vor allem was Sophie Rois (Renie), Jens Harzer (!Xabbu), Ernst Jacobi (Sellars) und Hans Peter Hallwachs (Erzähler) leisten, ist großartig. Sie und ihre Kollegen erschaffen dieses andere Land, diese Simulationen einer faszinierenden Welt.

SÜDDEUTSCHE ZEITUNG