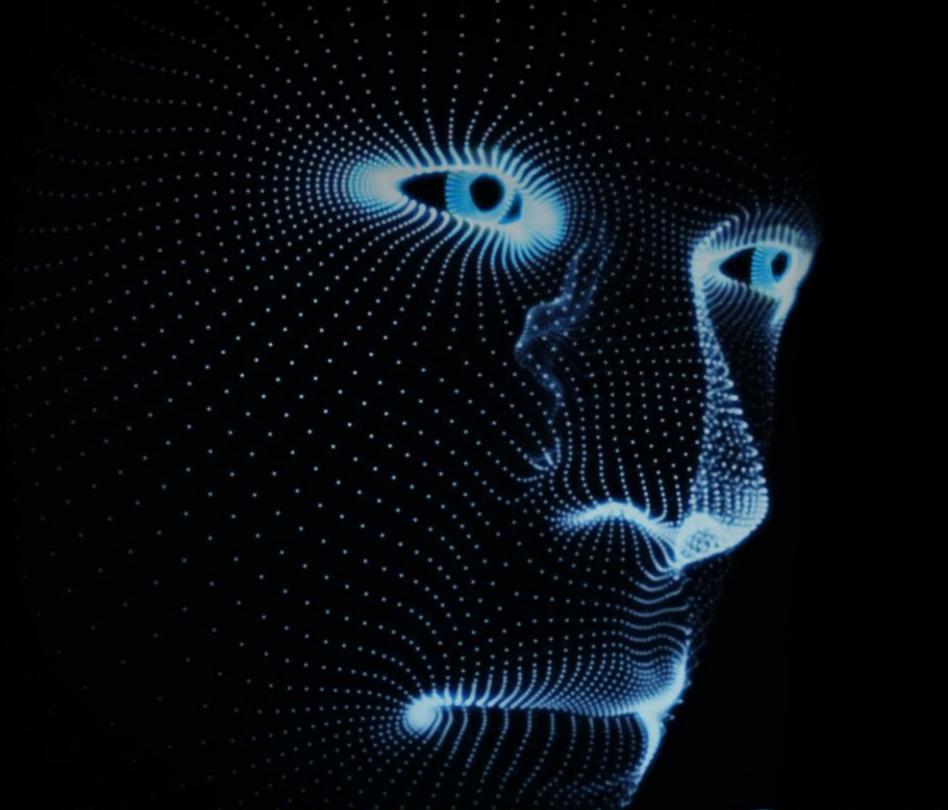


Nikolas Stoltz



DREAM ON

Tödliche Träume

THRILLER



Das Buch

Träumen per Knopfdruck! Die US-Firma DREAM ON hat eine vernetzte, virtuelle Traumwelt entwickelt, die sich absolut lebensecht anfühlt. Doch über das Unternehmen legt sich ein dunkler Schatten. Die Träumenden werden von ihren schlimmsten Ängsten heimgesucht und grausam gefoltert. Der Traumdesigner Nick Quentin vermutet ein Virus im System und folgt der Spur durch die künstliche Welt. Doch damit gerät er selbst ins Visier eines skrupellosen Gegners, der ihm immer einen Schritt voraus zu sein scheint. Eine gnadenlose Treibjagd zwischen Traum und Realität beginnt...

Der Autor

Nikolas Stoltz arbeitet seit knapp zwanzig Jahren im Marketing und Innovationsmanagement eines internationalen Telekommunikationskonzerns. In dieser Zeit hat er exzentrische Charaktere kennengelernt und irrwitzige Situationen in der modernen Arbeitswelt erlebt, die es wert waren, aufgeschrieben zu werden. Die Vorliebe des Autors für spannende Krimis und technische Innovationen hat zum Erstlingswerk „DREAM ON – Tödliche Träume“ geführt, einem temporeichen Thriller mit Elementen aus Science Fiction, Wirtschaftskrimi und Politdrama. Nikolas Stoltz richtet ein besonderes Augenmerk auf die kontroverse Diskussion rund um den „gläsernen Bürger“ und die allgegenwärtige elektronische Überwachung. Er wurde 1973 in Lübeck geboren und lebt heute mit seiner Familie in der Nähe von Bonn.

Mehr zum Autor finden Sie auf
www.Nikolas-Stoltz.de und
www.facebook.de/nikolasstoltz

Abonnieren Sie auch unseren Verlags- und Autoren-Newsletter und erfahren Sie so als Erster von unseren **Neuerscheinungen**, **Autorennews** und exklusiven **Buch-Gewinnspielen**:
www.feuerwerkeverlag.de/newsletter/

Originalausgabe Oktober 2017

© FeuerWerke Verlag, alle Rechte vorbehalten

Maracuja GmbH, Laerheider Weg 13, 47669 Wachtendonk

Herstellung: Books on Demand GmbH

Printed in Europe

Umschlaggestaltung: Judith Jünemann unter Verwendung von
vectorstock_8306121

Lektorat: Andrea Weil, textehexe.com

ISBN: 978-3-945362-31-0

Aus Datenschutzgründen und zum Schutz der Persönlichkeitsrechte wurden alle Namen der handelnden Personen geändert.

Übereinstimmungen oder Ähnlichkeiten mit weiteren realen Personen sind zufällig und unbeabsichtigt.

Alle Texte und Bilder dieses Buches sind urheberrechtlich geschütztes Material und ohne explizite Erlaubnis des Urhebers, Rechteinhabers und Herausgebers für Dritte nicht nutzbar.

DREAM ON

Tödliche Träume

Nikolas Stoltz

Prolog

Er hetzte den endlosen Korridor entlang. Der Teppich verschluckte die Geräusche seiner hastigen Schritte, nicht aber den keuchenden Atem. Sein Verfolger war dicht hinter ihm, ihrer beider Schatten verschmolzen ineinander, die bedrohliche Präsenz des Gegners bohrte sich in seinen Nacken.

Den Blick starr nach vorne gerichtet, rannte er durch einen Tunnel. Die erlösende Öffnung erreichte er jedoch nie. Der Gang musste im Kreis verlaufen, so viel war sicher. Ein horizontales Hamsterrad. Linker Hand flogen in kurzen Abständen Türen vorbei, doch dahinter verbarg sich allenfalls Ungewissheit. Er musste weiterlaufen. Durfte nicht anhalten.

Das Lachen hinter ihm hallte in seinen Ohren, schwoll an, von den Wänden tausendfach zurückgeworfen, zu einem akustischen Kaleidoskop. Dann veränderten sich die Geräusche, verzerrten sich, als tauchte er unter Wasser. Wie in Zeitlupe drangen sie in seinen Kopf, verwirrten seine Sinne. Gleichzeitig versagten seine Beine ihren Dienst. Der Teppich klebte an seinen Schuhen, was ihm jeden Schritt unermesslich erschwerte. Verzweifelt schrie er sich selbst an. Lauf weiter! Beweg dich! Sofort! Doch er rührte sich nicht mehr von der Stelle.

Er wurde Zeuge der grenzenlosen Präsentation einer Macht, die er nicht für möglich gehalten hatte. Sein Gegner besaß die Kontrolle. Hatte sie immer besessen. Das wurde ihm jetzt bewusst. Viel zu spät.

Gefangen in einem gelähmten Körper, endete seine Flucht vor einer Tür, die breiter war als alle anderen. Er strandete dort, weil die Bestie es so wollte. Bereit für das große Finale.

Unvermittelt schwang das Portal auf. Ein unsichtbarer Sog katapultierte ihn in einen Theatersaal. Ein vornehmer Hexenkessel, der sich fünf Logenränge in die Höhe zog. Darüber schwebte eine Deckenkuppel, bemalt mit einem eindrucksvollen Himmelsfresko. Goldverzierte Balustraden kletterten die Wände empor, getragen von Säulen aus hellem Marmor. Während rote Polsterstühle auf ihr

stummes Publikum warteten, verbarg der schwere Samtvorhang die Bühne mit all ihren Geheimnissen.

Er blieb mitten im Saal stehen und ließ seinen Blick über die leeren Logen schweifen. Er war allein. Die Pause vor dem letzten Akt.

Aufwachen! Bitte aufwachen! Er versuchte immer wieder, seinen Albtraum zu beenden, ihm zu entkommen oder zumindest die Kontrolle wiederzuerlangen – ohne Erfolg.

Als hätte sich das Theater für seine Schweigsamkeit geschämt, ertönten die ersten Staccato-Akkorde aus Vivaldis »L'Inverno«. Augenblicklich legte sich eine eisige, erbarmungslose Atmosphäre über den Raum. Wie ein gejagtes Tier hielt er Ausschau nach der lauenden Gefahr.

Ein Krachen kündigte den bevorstehenden Angriff an. Als sich die Schleusen öffneten, schwemmten Wellen unzähliger Gestalten in den Saal. Sie strömten durch die Eingänge der Logen, kletterten die Säulen und Balustraden herunter und umringten ihn.

Bunte Gewänder kleideten ihre Körper. Furchtbar hässliche und bedrohliche Masken verdeckten ihre Gesichter: Tiermasken, Pestmasken und Totenmasken.

Er hasste Masken! Nein, schlimmer noch: Sie versetzten ihn in Schockstarre, unfähig sich zu bewegen, fortzulaufen oder zu schreien.

Diese Phobie verfolgte ihn bereits sein ganzes Leben. Sie war geboren und genährt worden durch die Leidenschaft seiner Großeltern für afrikanische Totenmasken, die viel zu oft aus dunklen Augenhöhlen in unschuldige Kinderaugen geblickt hatten.

Die unheimlichen Gestalten drängten ihn auf die Bühne, während sich der rote Vorhang öffnete und die Kulisse des mittelalterlichen Venedigs mit brennenden Häusern enthüllte. Sie schoben ihn mitten in die Szenerie hinein. Er spürte die lodernde Hitze, und Brandgeruch kroch ihm in die Nase. Er fiel zu Boden. Die Kreaturen formierten sich zu einem engen Kreis und blickten auf ihn herab.

Schlagartig durchfluteten furchtbare Schmerzen seinen Leib. Eiskristalle schossen über den Boden und erklimmen knisternd die Wände. Ein Kälteschwall überfiel seinen Körper. Sein Blut gefror, sein gesamter Organismus war gelähmt.

Die grauenvollen Masken beugten sich über ihn: drohend, anklagend, einem Todestanz gleich. Er war ihnen ausgeliefert, ohne Fluchtmöglichkeit. Er zitterte am ganzen Körper, schwitzte und war außerstande zu atmen.

Plötzlich war da wieder dieses grauenvolle Lachen, schadenfroh und sadistisch. Die Bestie stand unmittelbar vor ihm. Glühend rote Augen starrten ihn an. Die lange, spitze Nase der schwarzen Pestmaske bohrte sich in seinen Verstand. Das Phantom schwang seinen Degen in kunstvollen Bögen. Dann stieß es die Klinge mit einer eleganten Vorwärtsbewegung in seinen Leib. Stach immer wieder zu, im Takt von Vivaldis Violinen. Sein Bauch explodierte.

Das kann nicht sein! Es ist nur ein Traum! Es gibt keine Schmerzen in Träumen, jedenfalls nicht so starke. Eine erneute Eruption von Krämpfen belehrte ihn eines Besseren. Das ist unmöglich!

Es sei denn ... Die Erkenntnis schlich sich langsam, aber zielstrebig in seinen Verstand. Es sei denn, die Bestie hat es tatsächlich geschafft. Hat zustande gebracht, was unvorstellbar gewesen war. Es war ein kurzer Moment der Klarheit, der ihn alles begreifen ließ.

Das Monstrum stach weiter auf ihn ein – noch nie in seinem Leben hatte er solche Schmerzen gespürt.

Wie viele Qualen konnte ein Mensch ertragen, bevor der Körper den Dienst versagte? Wie lange konnte er diese unbeschreibliche Folter erdulden?

Die schwarze Pestmaske drehte sich vor seinen Augen, jeder Muskel seines Leibes verkrampfte sich.

Dann erloschen die Lichter.

Er hatte verloren.

40 Stunden zuvor

1

Das Taxi der Union Cab Company hatte Las Vegas hinter sich gelassen und rollte gemächlich auf der Interstate 15 nach Nord-Osten. Die vierspurige Straße zerschnitt die monotone Einöde aus staubiger Erde und verdorrten Büschen. Sie trug die Zivilisation hinein in die raue Wüstenlandschaft, umgeben von bizarren Felsformationen. Der magere Niederschlag machte die Mojave Wüste zu einer extrem trockenen Gegend, in der nur vereinzelte Sträucher überleben konnten. Die Klimaanlage des Fords vollbrachte Höchstleistungen und ließ die Insassen fast vergessen, dass die Temperaturen hier im August mörderisch waren.

Nick Quentin schaute träge aus dem getönten Fenster und verfolgte einen Güterzug, der sich über die weite Ebene schob. Er hatte den Luftstrahl der Klimaanlage auf seinen Kopf ausgerichtet, sodass dieser seine dunkelblonden Haare durchwehte. Das milderte auch den penetranten Schweißgeruch ab, der das Taxi durchzog.

Der mexikanisch aussehende Fahrer musterte ihn durch den Rückspiegel. »Was führt Sie mitten in die Wüste, Sir?« Er sprach mit einem leichten Akzent.

»Arbeit«, erwiderte Nick einsilbig. Er verspürte nicht die geringste Lust, sich in ein Gespräch verwickeln zu lassen.

»Was kann man denn hier arbeiten?«

Nick atmete hörbar aus. Dann rutschte er das weiche Leder der Sitzbank ein Stück weiter herunter. »Ich fange bei der Firma DREAM ON an.«

»Nie gehört. Was machen die?«

»Keine Ahnung. Irgendwas mit Träumen.«

Er wusste tatsächlich nicht mehr über das Unternehmen. Als er versucht hatte, sich im Internet Informationen zu beschaffen, waren seine Recherchen ins Leere gelaufen. Keine Webseite, keine Ergebnisse in der Suchmaschine, keine Namen. Nichts.

»Sie fangen einen Job an und wissen nicht, was die Firma macht?« Der Fahrer schüttelte den Kopf.

»Ich lass mich einfach überraschen«, erwiderte Nick ausweichend.

Er hatte die Stelle bei DREAM ON auf Empfehlung von Jack Cumberland erhalten. Ein Bewerbungsgespräch war daher nicht nötig gewesen. Jack war über eine jahrzehntelange Freundschaft mit der Familie Quentin verbunden, die jedoch im Laufe der Jahre eingeschlafen war. Nach dem Tod von Nicks Vater im Frühjahr war Jack auf der Beerdigung aufgetaucht. Damals hatte Nick das erste Mal von DREAM ON gehört.

Vor gut zwei Wochen hatte ihn Jack angerufen und ihm einen Job als Traumdesigner angeboten. Eine zugegebenermaßen merkwürdige Berufsbezeichnung. Aber Jack konnte nicht mehr dazu sagen, oder vielmehr: Er durfte nicht. Nachdem Nick sein Interesse bekundet hatte, war drei Tage später der Vertrag eingetroffen.

»Warum suchen Sie sich nicht eine Beschäftigung in Vegas?«, riss ihn der Fahrer aus seinen Gedanken. »Im Casino oder so? Ist doch besser als am Arsch der Welt.«

Je weiter sie sich aus der Stadt entfernten, umso mehr musste Nick ihm recht geben. Sie waren bereits eine Stunde unterwegs. Aber er verzichtete darauf, zu antworten.

Mal sehen, wie lange er bei DREAM ON beschäftigt sein würde. Die letzten Jahre hatte er sich in San Francisco mit Gelegenheitsjobs über Wasser gehalten, es jedoch nie lange an einem Arbeitsplatz ausgehalten. Leider musste er sich eingestehen, dass Unstetigkeit die einzige Konstante in seinem Leben war. Er ließ sich lieber treiben, als sicheren Halt zu suchen.

»Wollen Sie jeden Tag zurück nach Vegas fahren?« Der Chauffeur rechnete sich wahrscheinlich schon den Verdienst aus, den er mit seinem potenziellen Dauerkunden erzielen könnte.

»Nein. Ich bekomme in der Firma ein Zimmer, in dem ich übernachten kann.«

Das Taxi bog von der Interstate 15 auf eine Nebenstraße ab, die tiefer in die Wüste hineinführte. Kurz darauf wechselte der Wagen auf einen noch schmaleren Weg und kletterte einen Höhenzug hinauf.

Als sie die von der Hitze flimmernde Kuppe der Anhebung erreichten, tauchte ein U-förmiges Gebäude vor ihnen auf. Es wuchs

vier Stockwerke aus dem Wüstenboden empor, seine verglasten Fronten schimmerten bläulich, seltsam deplatziert, wie ein Eisblock auf heißem Sand. Ein hoher Zaun umzog den gesamten Komplex und unterbrach die Straße durch ein Tor, an dessen Seite ein Wärterhäuschen für die Sicherheitskontrolle stand.

»Nicht gerade einladend«, sagte der Fahrer.

Er sprach aus, was Nick dachte. »Die scheinen viel Wert auf Sicherheit zu legen«, ergänzte er mit einigem Unbehagen.

Während das Taxi langsam zum Tor rollte, traten zwei mit Maschinenpistolen bewaffnete Wärter heraus. Sie signalisierten dem Fahrer mit Handzeichen, dass er anhalten sollte. Dieser ließ die Fensterscheiben herunter, und augenblicklich zog ein heißer Luftstrom durch das Fahrzeug. Nick hielt seinen Ausweis in die Höhe. Der Wachmann musterte ihn kritisch. Dann zog er das Dokument über einen Scanner. Nach kurzer Zeit entspannten sich seine Gesichtszüge, und er gab das Zeichen zur Weiterfahrt.

Der Fahrer parkte vor dem Hauptgebäude, und Nick zahlte den im Voraus vereinbarten Preis. Als er die Tür öffnete, musste er sich gegen die solide Wand aus trockener Hitze stemmen. Wäre er nur schon in der klimatisierten Eingangshalle! Nachdem der Fahrer ihm sein Gepäck gereicht hatte, wünschte er ihm viel Erfolg. Dann überließ er Nick seinem Schicksal.

Neben dem Eingang des Glasblocks hing ein unscheinbares Schild, auf dem »DREAM ON ENTERTAINMENT INC.« eingraviert war. Nick beeilte sich, durch die elektrische Drehtür zu kommen. Deren Radius war recht eng bemessen, und er hatte Mühe, seinen Rollkoffer mit hindurchzuziehen. Nach einigem Ruckeln und Ziehen hatte er es schließlich geschafft und ließ seinen Blick durch die Halle schweifen.

Der kreisrunde Empfangscounter fiel ihm sofort ins Auge, denn er schien im Raum zu schweben, was offenbar das Ergebnis einer geschickten optischen Täuschung war. Darüber drehte sich ein Hologramm: ein D in einem roten Kreis. Das Firmenlogo von DREAM ON. Auf der rechten Seite des Foyers erkannte Nick einen Security-Check, ähnlich wie im Flughafen: mit Metalldetektor, Gepäckkontrolle und mehreren bewaffneten Sicherheitsleuten, die in einer Gruppe zusammenstanden.

Während Nick die Halle durchquerte und sich dem Empfang näherte, versuchte er zu erkennen, wie die Theke befestigt war, damit sie den schwebenden Eindruck erweckte – aber aus seiner Perspektive fand er die Lösung nicht.

Am Counter saß eine blonde Frau mittleren Alters, die ihn über das ganze Gesicht anstrahlte. Mit ihren großen, braunen Augen, den vollen Lippen, der Stupsnase und ihrem roten Kostüm war sie eine attraktive Erscheinung.

»Herzlich willkommen bei DREAM ON, Mr. Quentin. Wie geht es Ihnen? Schön, dass Sie es so früh einrichten konnten. Wir haben Sie bereits sehnsüchtig erwartet!«

Sie sprach mit einer warmen Stimme. Die freundliche Begrüßung stellte einen krassen Gegensatz zu dem Eindruck dar, den die Sicherheitsmaßnahmen und die lebensfeindliche Wüstenszenerie vermittelten. Nick fühlte sich tatsächlich willkommen. Lydia, wie er auf dem Schild an ihrem Jackett las, verstand ihren Job offenbar hervorragend.

»Ihr Zimmer ist bereits fertig. Sie können es sofort beziehen. Zuvor müssen Sie aber noch die Sicherheitsmaßnahmen über sich ergehen lassen.« Sie zog die Unterlippe übertrieben nach unten. »Gehen Sie bitte dort hinüber.« Sie zeigte, wie eine Stewardess bei der Sicherheitseinweisung, mit beiden Händen auf den Metalldetektor am Ende des Foyers.

Nick schlenderte, seinen Koffer hinter sich herziehend, auf den Checkpoint zu. Ein Wachmann forderte ihn auf, sein dunkelgraues Jackett ausziehen, das er mit dem Gepäck zusammen durch den Scanner schickte. Seine Jeans und das gestreifte Hemd durfte er anbehalten.

Nick durchlief den Metalldetektor, ohne dass es piepste. Auf der anderen Seite erwartete ihn ein bulliger Mann mit stechenden, braunen Augen und einem kahl rasierten Kopf. Er trug einen dunkelblauen Anzug, ein weißes Hemd und eine rote Krawatte.

»Tyron Vale. Sicherheitschef von DREAM ON.« Er ließ keinen Zweifel offen, dass er hier das Sagen hatte. »Kommen Sie mit!«

Nick folgte ihm in ein kleines Büro und kam einer unfreundlichen Aufforderung nach, Platz zu nehmen.

»Sie sehen nach Ärger aus, Quentin. Und ich kann keinen Ärger leiden.« Tyron Vale sah ihn scharf an.

Nick fühlte sich überfahren von diesem unvermittelten Angriff. Sie kannten sich doch überhaupt nicht! Als er sich gerade gesammelt hatte und etwas erwidern wollte, fuhr der Sicherheitschef fort.

»Ich werde Sie genau im Auge behalten.« Er verstärkte den Satz mit dem erhobenen Zeigefinger. »Jetzt kommen wir zu den Regeln: Hier im Gebäude besteht ein absolutes Verbot, mitgebrachte elektronische Geräte wie Computer, Handy oder Fotoapparat zu benutzen. Meine Kollegen werden Ihnen diese Gegenstände nun abnehmen.«

Nick schluckte. »Aber ich brauche mein Smartphone! Warum soll ich das abgeben?«

»Darüber werde ich nicht mit Ihnen diskutieren, daran muss sich hier jeder halten. Wenn Sie telefonieren wollen, finden Sie einen Anschluss auf Ihrem Zimmer.« Ohne Nick zu Wort kommen zu lassen, sprach er weiter: »Sie haben jederzeit den Anweisungen und Befehlen der Sicherheitsleute zu folgen. Und zwar unverzüglich! Ihre Berechtigungen sind auf einem Chip gespeichert, den ich Ihnen jetzt unter die Haut schießen werde.«

Seine Lippen umspielte die Andeutung eines Grinsens, während er ein kleines Gerät hochhielt. Der Kerl genoss das Ganze auch noch! »Aber keine Sorge. Die Schmerzen«, er betonte das Wort absichtlich, »halten nicht lange an. Machen Sie Ihren rechten Arm frei.«

Nick wollte protestieren, doch er war dermaßen eingeschüchtert, dass er der Anweisung nachkam. Nachdem er das Hemd hochgekremgelt hatte, legte er seinen Unterarm auf den Tisch. Währenddessen stellte Tyron Vale den Apparat ein. Dann presste er die Vorderseite auf Nicks Arm und drückte ohne weitere Vorwarnung einen roten Knopf.

Im selben Moment, als das laute Zischen die Schmerzen ankündigte, schossen sie bereits in seinen Arm. Ein Brennen breitete sich aus, und Nick schrie kurz auf.

Tyron Vale sah zu, wie sich Nick über die Haut rieb. »Sie können den Ärmel wieder herunterziehen. Ihr Arm ist jetzt die Zugangskarte für alle Bereiche, zu denen Sie Zutritt bekommen. Und das sind nicht viele.« Er grinste und stand auf. »Kommen Sie mit, Quentin!«

Rechts neben dem Büro war eine Milchglastür in die Wand eingelassen. Daneben ein Bedienfeld, an dem sich Tyron Vale zu schaffen machte, worauf die Tür aufglitt. Dahinter verbarg sich eine kreisrunde Kammer, etwas größer als eine Telefonzelle.

»Sie werden jetzt gescannt. Halten Sie still, wenn es losgeht.«

Nick begann zu schwitzen bei dem Gedanken, in den engen Raum gesperrt zu werden. Er litt zeitlebens unter Klaustrophobie, einer Angst, die er nur mühsam kontrollieren konnte. »Muss ich da wirklich rein?«

»Natürlich müssen Sie. Das war keine Bitte.«

Nick betrat langsam und schwer atmend den Körperscanner und stellte sich auf den Markierungspunkt in der Mitte. Die Tür schloss sich. Sofort überkam Nick ein beklemmendes Gefühl. Er versuchte, die aufkommende Panik zu unterdrücken, indem er sich auf den Ausgang konzentrierte.

Der Scanvorgang begann. Es brummte, und Nick bildete sich ein, Laserstrahlen auf seiner Haut zu spüren. Kurze Zeit später verstummte das Geräusch, doch die Tür öffnete sich nicht.

Bitte, dachte Nick, mach schon auf. Bitte!

Obwohl der Vorgang nur ein paar Sekunden gedauert hatte, kam es ihm vor, als wären Stunden vergangen. Er war nass geschwitzt. Endlich glitt die Tür zur Seite, sodass er in die rettende Freiheit flüchten konnte.

Tyron Vale zog verwundert die Augenbrauen hoch, doch dann übernahm ein breites Grinsen die Hoheit über seine Gesichtszüge. Er sagte jedoch nichts.

Ein braunhaariger Sicherheitsmann in einer dunkelblauen Uniform begleitete Nick zu seinem Zimmer. Er steuerte den nächsten Fahrstuhl an.

»Ich nehme lieber die Treppe.«

»Wir müssen aber in den vierten Stock.«

»Kein Problem. Das hält fit.« Nick marschierte mit seinem Koffer auf eine Tür zu, über der ein Treppenzeichen zu sehen war. Der Wachmann stöhnte auf und folgte ihm.

Kurze Zeit später standen sie vor einer weiteren Milchglastür. Auf einem silberfarbenen Schild war Nicks Name eingraviert. Rechts daneben befand sich ein kleines Metallfeld mit einem rot leuchtenden LED-Licht.

»Halten Sie Ihren Arm gegen den Scanner«, sagte Nicks Begleiter.

Es reichte schon aus, in die Nähe des Feldes zu kommen. Sofort wechselte die Leuchtdiode ihre Farbe auf Grün, gefolgt von einem satten Klickgeräusch. Die Tür war offen. Neugierig betrat Nick sein neues Zuhause, während sich der Wachmann mit einem Kopfnicken verabschiedete.

Der Raum war modern eingerichtet und unterschied sich nicht wesentlich von einem gewöhnlichen Hotelzimmer: ein Kingsize-Bett, ein Schreibtisch und ein auffälliger Sessel, der mit leuchtend rotem Kunstleder bezogen und in eine bequeme Schlafposition gestellt war.

An der Wand hing ein futuristischer Monitor, bestehend aus einer transparenten Glasscheibe, die in einer schlichten Aluminiumschiene steckte. Auf dem Bildschirm drehte sich das DREAM ON-Logo, das wie ein Hologramm wirkte. Davor, auf dem Schreibtisch lag die dazugehörige, hauchdünne Tastatur. Daneben ein silberfarbener Helm. Er war nicht so groß wie der von Motorradfahrern, bedeckte aber die Ohren. Wie ein Skihelm. Auf der Vorderseite konnte eine Art Visier heruntergeklappt werden. Nick fragte sich, was es wohl mit dem Helm auf sich hatte. Vielleicht ein neues Virtual-Reality-Gerät?

Er schaute aus dem Fenster und sah nichts als Sand und trostlose Wüste. Sein Zimmer lag im rechten Flügel des Gebäudes mit Blick auf die Außenseite. So konnte Nick den Zaun beobachten, der die Anlage in einiger Entfernung umschloss.

Er setzte sich auf den bequemen Sessel und lauschte dem monotonen Summen der Klimaanlage. Über dem Bett hing ein Gemälde. Es zeigte einen verlassenen Platz, umringt von Säulenreihen, in der Bildmitte eine Steinskulptur: eine Frau in einem weiten Gewand. Die langen Schatten der Gänge ließen die Szenerie surreal wirken. Fast wie in einem Traum.

2

Es klopfte. Nick schreckte auf; er musste eingedöst sein. Durch die Milchglasscheibe der Zimmertür zeichnete sich der Umriss eines Mannes ab. Als Nick öffnete, stand Jack Cumberland vor ihm.

»Nick, mein Lieber. Schön, dass du hier bist!« Der alte Freund schüttelte ihm herzlich die Hand. Er hatte silbergraue Haare, zumindest an den Stellen, an denen die Zeit noch nicht für einen Kahlschlag verantwortlich war. Ansonsten meinte es das Alter gut mit Jack: Sein Gesicht hatte sich freundliche, leicht spitzbübische Züge bewahrt, lediglich an den Augen hatten sich ein paar Falten gebildet. Die blaue Krawatte passte hervorragend zu seinem maßgeschneiderten, hellgrauen Anzug.

»Wie war die Reise?«

»Es geht. Ist ziemlich abgelegen hier.« Nick verzog das Gesicht.

»Ja, irgendwas ist immer«, sagte Jack. »Aber du wirst sehen, dass es sich lohnt. Hattest du Probleme mit den Sicherheitsmaßnahmen?«

»Ja. Sie haben mir mein Handy weggenommen. Außerdem hat mir dieser Tyron Vale einen Chip unter die Haut gespritzt.«

»Ja, natürlich. Das machen sie bei jedem. Es dient letztlich unserer Sicherheit.«

»Glaubst du nicht, dass die Wachleute da etwas überzogen handeln? Warum fühlen sich denn alle so bedroht?«

»Du wirst bald verstehen, warum.« Jack musterte ihn und blieb an seinem Dreitagebart hängen. »Du hättest dich wenigstens rasieren können.«

»Ist das auch eine Sicherheitsmaßnahme?« Nick grinste.

»Natürlich nicht. Könnte aber deine Akzeptanz bei manchen Leuten steigern.« Jack warf Nick über seine Brille hinweg einen strengen Blick zu. »Ich denke, du hast ein paar Erklärungen verdient. Setz dich bitte!« Er zeigte mit der Hand auf den Schreibtischstuhl, während er selbst auf dem Bett Platz nahm.

»DREAM ON ENTERTAINMENT steht kurz vor der Markteinführung eines absolut außergewöhnlichen Produktes. Die

Firma hat eine ausgereifte Technologie entwickelt, mit der Menschen wie auf Knopfdruck träumen können.« Er legte eine Pause ein, um seinen Worten Nachdruck zu verleihen. »Wir werden eine Revolution des Unterhaltungsmarktes erleben. Ein Multi-Milliarden-Dollar-Geschäft. Das ist der Grund, warum alle nervös sind. Bei einem so großen Marktpotenzial sind Industriespionage und Sabotage allgegenwärtig.«

Nick blinzelte Jack an. »Was ist an Träumen so außergewöhnlich?«

»Es geht um Träume, die du wie einen Fernseher anschalten kannst. Die wie Spielfilme produziert werden, nur mit dem Unterschied, dass du die Hauptperson bist. Außerdem kannst du eine virtuelle Traumwelt durchlaufen, ähnlich einem Computerspiel. Das Besondere daran ist die Tatsache, dass du dir des Träumens bewusst bist. Du beeinflusst aktiv das Geschehen. Damit wirst du nicht zum Beifahrer degradiert, wie in einem normalen Traum. Bei DREAM ON sitzt du auf dem Fahrersitz.«

Verblüfft riss Nick die Augen auf. »Wie funktioniert das?«

Jack holte einen silbernen Zylinder aus seiner Tasche, der aussah wie ein Asthma-Inhalator. »Die Grundlage der Technologie ist ein spezielles Medikament: ein Spray zum Einatmen. Es enthält einen neu entwickelten Wirkstoff, der dich in eine Mischung aus Trance – wie bei einer Hypnose – und einen leichten Schlaf versetzt. Dieser Zustand weist zwei Besonderheiten auf: Das Gehirn erzeugt reichlich Träume. Außerdem ist es offen für die Beeinflussung von außen. Genau diese Eigenschaften nutzen wir aus.«

Er ergriff den silbernen Helm, der auf dem Schreibtisch lag. Nick sah fasziniert zu.

»Das ist der DREAM ON-Communicator. Damit erzeugen wir die Traumwelt. Er enthält ein Display für die Augen, Kopfhörer, ein Mikrofon und einen einfachen Neuroscanner. Außerdem ist er per WLAN mit dem Internet verbunden. Ich will dich nicht mit der Technik langweilen, allerdings muss ich dir ein paar Grundlagen erklären.«

»Ja, erzähl weiter«, drängte Nick.

»Also, wie gesagt, mit dem Medikament bist du offen für die Beeinflussung von außen. Über das Display und den Kopfhörer spielen

wir Bilder, Töne und Sprache ein. Damit geben wir die Handlung vor. DREAM ON strukturiert sozusagen deine Träume. Das Gehirn schmückt die Informationen aus und erzeugt die fertige Traumwelt. Stell dir vor, das System erschafft eine virtuelle Landschaft aus Feldern, Bäumen und einem Bach, die dir mithilfe des Communicators gezeigt wird. Dein Kopf ergänzt Erfahrungswerte, wie Vogelgezwitscher oder den Geruch eines blühenden Rapsfeldes, die er in die Handlung einbaut. Damit hast du das Gefühl, Teil einer lebensechten Parallelwelt zu sein, die absolut real erscheint.«

Nick versuchte, die Informationen nachzuvollziehen. Er hatte Mühe, sich einen solchen Traum vorzustellen.

Jack sah ihm seine Skepsis offenbar an, denn er sagte: »Ich glaube, es bedarf keiner weiteren Worte. Du musst DREAM ON erleben!«

»Mach es dir auf dem Traumsessel gemütlich.« Er zeigte auf das rote Möbelstück.

Nachdem sich Nick gesetzt hatte, reichte ihm Jack den Communicator. »Setz ihn auf!«

Nick zog das Gerät über den Kopf, sodass die Kopfhörer seine Ohren umschlossen. Der Helm saß nicht perfekt, aber Jack half ihm, indem er ein Rädchen verstellte und damit die Passgenauigkeit verbesserte. Die Ohrmuscheln schienen gut zu isolieren, denn Nick konnte kaum Geräusche von außen wahrnehmen.

»Zuerst muss dein Benutzerkonto eingerichtet werden.« Jacks Worte erreichten ihn aus weiter Entfernung. Er nahm einen Zettel aus der Tasche, warf einen Blick darauf und fügte hinzu: »Dein Benutzername lautet ›Nick Quentin‹. Und das Passwort ›Blauer Ozean‹. Wenn du gleich danach gefragt wirst, musst du diese Angaben einfach laut aussprechen.«

Er klappte das Visier herab und drückte einen Knopf an der Seite des Helmes. Nick erkannte das DREAM ON-Logo auf dem Display, während er einer weiblichen Stimme lauschte.

»Herzlich willkommen bei DREAM ON. Bitte warten Sie, bis Ihr Benutzerkonto bereit ist.«

Ein kurzer Lichtblitz. Dann erschien ein Fragezeichen, woraufhin die Frauenstimme nach seinen Daten fragte.

Nick nannte Benutzername und Passwort, was mit einer wohlwollenden Bestätigung quittiert wurde: »Vielen Dank, Ihr Account ist eingerichtet.«

Danach wurde auf dem Bildschirm der Inhalator abgebildet. Die Stimme sagte: »Bitte verwenden Sie jetzt das DREAM ON-Spray.«

Jack übergab ihm den Zylinder, den Nick an seinen Mund führte.

»Viel Spaß!«, hörte er ihn noch sagen. Dann drückte er den Behälter zusammen und sog die ausströmende Wolke ein, die leicht nach Pfefferminz schmeckte.

Das Display verdunkelte sich und projizierte einen sanften Farbverlauf von Dunkelblau bis Grün, der sich langsam im Uhrzeigersinn drehte, während der Kopfhörer brummende Töne erzeugte.

Die Realität begann zu verschwimmen, um sich kurz darauf vollständig aufzulösen.

3

Nick öffnete die Augen. Er stand auf einer Holzterrasse, die oberhalb einer bewaldeten Steilküste einen Ausblick über die grenzenlosen Weiten des Ozeans gewährte. Durchzogen von Inseln, Segelbooten und umspielt von den Schaumkronen der Wellen, breitete sich die faszinierende Wasserlandschaft vor ihm aus. Die Farben waren unnatürlich intensiv. Das Meer zeigte ein leuchtendes Türkis und glitzerte im Sonnenlicht, als sei es aus Kristall. Der Himmel strahlte in tiefstem Blau, aufgelockert durch flauschige Schönwetterwolken. Als verharre die Natur in ewigem Frühling, gebar sie ein buntes, blühendes Farbenmeer. Eine Glückswoge schwappte über Nick hinweg und überzog seine Haut mit einem wohligen Kribbeln.

Direkt vor ihm verschmolz ein länglicher Swimmingpool mit dem Horizont. Daneben warteten Liegen mit weißen Polstern darauf, dass sich jemand auf ihnen ausruhte. Die Palmen bewegten ihre dunkelgrünen Wedel gemächlich in sanftem Wind. Dieses Rascheln verband sich mit dem gedämpften Rauschen des Meeres zu einer entspannenden Geräuschkulisse.

Nick ließ seinen Blick weiter schweifen. Die Terrasse gehörte zu einem Haus, das die Titelseite jeder Architekturzeitschrift bereichern würde: gerade Linien und eine offene, transparente Bauweise, mit der sich das Gebäude an die Steilküste anschmiegte. Das Wohnzimmer verschmolz übergangslos mit der Terrasse, sodass es weder ein Innen noch ein Außen gab. Der Salon war ausgestattet mit einem weißen Marmorboden und gemütlichen Sitzgelegenheiten. Überdacht wurde der Raum von einem verglasten Kubus, der den ersten Stock des Hauses bildete.

Nick ging ein paar Schritte vorwärts in Richtung des Pools, der herrlich erfrischend sein musste. Der Wunsch, sofort hineinzuspringen, war übermächtig. Wie fühlte sich wohl Wasser im Traum an?

In das Rauschen des Meeres mischte sich zunehmend das rhythmisch klackernde Geräusch von hohen Absätzen. Nick war plötzlich nicht mehr allein.

Als er sich umdrehte, sah er eine atemberaubende Frau auf sich zukommen. Ein schwarzes Kleid umhüllte ihren schlanken Körper. Das ebenmäßige Gesicht war von reiner, umwerfender Schönheit: fast asiatisch angehaucht, mit schmalen, aber leuchtend grünen Augen, langen Wimpern, einer kleinen wohlgeformten Nase und vollen, sinnlichen Lippen. Ihre langen, dunklen Haare fielen wie glänzender Samt auf ihre Hüften.

Mit anmutigen Schritten kam sie auf Nick zu. Sie umfasste seinen Hals sanft mit der rechten Hand, zog ihn eng zu sich heran und gab ihm einen flüchtigen Kuss auf die Wange. Ein elektrisierendes Gefühl breitete sich von dieser Stelle in seinem Körper aus, als er ihre Lippen auf seiner Haut spürte.

»Schön, dass du hier bist, Nick.« Ihre Stimme hatte einen ungewöhnlich tiefen Klang. »Ich heiße Adriana.«

Er konnte seinen Blick nicht von ihren Augen lösen. Sie waren einfach perfekt.

»Ich bin deine Traumbegleiterin und erfülle dir alle Wünsche in der DREAMSPHERE. Ich hoffe, dass ich dir gefalle.«

»Du bist wunderschön.«

»Danke, Nick. DREAM ON hat mich so erschaffen, dass ich deinen Vorstellungen und Sehnsüchten entspreche.«

Sie ergriff seine Hand. »Ich möchte dir gerne meine Welt zeigen.«

Sie zog ihn an den Rand der Terrasse. Links neben ihr flatterte ein gelber Schmetterling. Nick beobachtete den unstillen Flügelschlag. Für einen kurzen Moment hatte er das Gefühl, den Falter in Zeitlupe zu betrachten. Er hatte eine klare Sicht auf die kunstvollen Ornamente, welche die Flügel verzierten. Doch dann fiel die Empfindung in sich zusammen, als Adriana ihn ansprach.

»Dieses Haus ist dein privates Domizil. Es dient als Startpunkt deiner Träume.«

Sie zeigte mit einer ausschweifenden Geste über das Meer. »Das ist die DREAMSPHERE, eine wundervolle Traumlandschaft mit einer

lebendigen Stadt, einer zauberhaften Bergwelt und karibischen Stränden. Ich begleite dich überall hin, wenn du möchtest.«

Adriana sah ihn erwartungsvoll an. Doch dann drehte sie sich um und zog Nick hinter sich her. »Aber erst zeige ich dir dein Domizil.«

Sie durchquerten das Wohnzimmer, stiegen eine frei schwebende Treppe hinauf und erreichten eine lichtdurchflutete Galerie. Durch die Fensterfronten strahlte ihnen die farbenfrohe Wasserlandschaft der DREAMSPHERE entgegen.

Adriana öffnete linker Hand eine Glastür, ohne sie zu berühren. Sie betraten ein Ankleidezimmer: ein riesiger, begehrter Kleiderschrank, der Nick eher an eine exquisite Boutique erinnerte. Ein großer Spiegel nahm die Mitte des Raumes ein. Nick stellte sich davor, um sich zu betrachten. Dabei bemerkte er, dass er genauso aussah wie in der realen Welt, die er einige Minuten zuvor verlassen hatte. Er trug sogar die gleiche Kleidung, vermutlich als Ergebnis des Körperscans am Empfang.

Adriana stand lächelnd hinter ihm. Sie lehnte sich sanft an seine Schulter.

»Hier kannst du deinen Avatar anpassen: deine Garderobe wechseln, die Haare färben oder dein Aussehen komplett ändern. Obwohl ich finde, dass du das nicht nötig hast.«

Sie strich ihm zärtlich mit der Hand über den Hals. Nick verfolgte die Berührung ihrer Fingerkuppen auf seiner Haut und spürte erneut ein betörendes Kribbeln.

Als die Empfindung nachließ, begab er sich auf Entdeckungsreise durch seinen Kleiderschrank. Dunkle Designeranzüge, edle Hemden und Krawatten wechselten sich mit lässigen Jeans und coolen Freizeithemden ab, die in gläsernen Schränken schwebten.

»Du kannst anziehen, was du möchtest«, sagte Adriana. »Dieser Armani-Anzug steht dir bestimmt gut.«

Der edle Stoff flog ihr entgegen und landete über ihrem linken Arm. Gleichzeitig glitt ein blaues Hemd in ihre andere Hand. Ehe Nick wusste, wie ihm geschah, wechselte sie seine Kleidung wie von Zauberhand. Er schaute in den Spiegel. Alles saß perfekt. Und das Hemd passte hervorragend zu seinen blauen Augen.

»Wir geben jetzt ein hübsches Paar ab, findest du nicht?«, sagte Adriana. »Komm mit. Ich habe dir viel zu zeigen.«

Nachdem sie das Ankleidezimmer verlassen hatten, lotste sie ihn über die Galerie. Die zweite Glastür führte ins Schlafzimmer, was Nick zu der Frage brachte, wozu man im Traum ein Bett benötigte. Adrianas verführerischer Blick machte aber deutlich, dass es auch in der DREAMSPHERE noch anderen Zwecken dienen konnte.

Sie stiegen die Treppe wieder hinab. Nick folgte seiner Begleiterin in eine Art Bibliothek, die sich an das Wohnzimmer anschloss. Anstelle von Büchern schwebten in den Regalen quadratische Glasquader, gefüllt mit bunten Hologrammen.

»Das ist die Traumbibliothek«, erklärte Adriana. »Hier findest du eine Auswahl von Träumen in Spielfilmlänge. Sie sind nach Kategorien sortiert. Auf der linken Seite reihen sich die Actionträume aneinander, rechts daneben Romantikträume, an der gegenüberliegenden Wand erwarten dich spannende Dokumentationen.«

Nick verzog das Gesicht. »Dokumentationen?«

Adriana holte einen der Glasquader hervor. »Bergsteigen in der Antarktis. Das klingt für mich alles andere als langweilig. Willst du es probieren? Könnte aber frostig werden.«

»Nein danke, ich schaue mich lieber noch etwas in der DREAMSPHERE um.«

»Gerne, Nick. Folge mir bitte.«

Sie lächelte ihn an, führte ihn zurück auf die Terrasse und deutete auf das Meer. Nick kniff die Augen zusammen und erkannte jetzt kleinere Inseln mit üppiger Vegetation, umringt von weißen Stränden, die sich um ein großes, fischförmiges Eiland formierten, das bei genauerem Hinsehen Türme und Häuser beherbergte.

»Wir können einen Ausflug in die Stadt unternehmen: Sie ist dem Zentrum von Venedig nachempfunden. Ein Rundgang lohnt sich.«

Nick war zwar noch nie in der altherwürdigen Lagunenstadt gewesen, aber er hatte viele Bilder und Filme über sie gesehen. Er erinnerte sich daran, dass Venedig auch in der Realität die Gestalt

eines Fisches hatte, durch den sich der Canal Grande in einer spiegelverkehrten S-Form schlängelte.

»Wie kommen wir dorthin?«

Adriana nahm Nick an die Hand. »Wir springen. Bereit?«

»Wie meinst du das?«

Einen Moment später standen sie mitten auf dem virtuellen Pendant der Piazza de San Marco, dem bedeutendsten Platz in Venedig. Der rote Glockenturm ragte wie ein gut angespitzter Bleistift in die Höhe. Dahinter tauchte die Bucht jetzt von der anderen Seite auf. Über das Wasser hinweg erhob sich im Hintergrund eine bergige Landschaft mit der Steilküste, auf deren höchstem Punkt Nick ein Gebäude erkannte. Es musste sich dabei um die Villa handeln, auf dessen Terrasse sie gerade noch gestanden hatten.

Der Platz war belebt: Menschen rannten durcheinander, Touristengruppen schossen Fotos, und Tauben flatterten, aufgeschreckt von kleinen Kindern, durch die Luft. Die volle Geräuschkulisse aus murmelnden Gesprächen, munterem Gelächter, Kindergeschrei und den Sirenen der Schiffe rundete die Illusion ab, mitten in Venedig zu stehen.

Die Basilica de San Marco reflektierte die Sonne in strahlendem Weiß und glänzendem Gold vor dem Hintergrund des tiefblauen Himmels. Mit ihren fünf Kuppeln und der Fassade aus Rundbögen, Säulen und Skulpturen drängte sich die Kathedrale in den Vordergrund.

Adrianas Kleid wurde vom Wind umspielt, während sie sich fröhlich im Kreis drehte.

»Ist es nicht schön hier?«, schwärmte sie. »Venedig ist einfach eine magische Stadt.«

Nick gab ihr Recht. Die intensiven Farben, das pulsierende Leben und nicht zuletzt Adriana selbst ließen sein Glücksbarometer nach oben ausschlagen.

»Träumen die anderen Menschen auch alle?«

»Manche ja, viele nein. DREAM ON füllt die Orte automatisch mit künstlichen Avataren auf, wenn sie zu wenig bevölkert sind. Du kannst

den Unterschied nicht erkennen. Momentan befinden sich nur ein paar vereinzelt DREAM ON-Mitarbeiter in der Traumwelt.«

Sie ergriff seine Hand und führte ihn über den Platz, durch einen Torbogen hindurch, hinein in eine schmale Gasse. Kleine Geschäfte boten ihre vielfältigen Waren an. Schuhläden wechselten sich mit Buchhandlungen, Boutiquen, Bars und Souvenirgeschäften ab. Nick blieb vor einem Schaufenster stehen, das venezianische Masken in unzähligen Formen und Designs präsentierte.

»Du kannst in der DREAMSPHERE alles kaufen, was du willst«, sagte Adriana. »Noch hast du genug virtuelles Geld auf deinem Konto.«

»Klingt gut. Aber was brauche ich im Traum?«

»Wenn du dich mit neuer Kleidung eindeckst, hängt sie daraufhin automatisch in deinem Ankleidezimmer bereit. Dann beeindruckst du deine Freunde, indem du dein Aussehen jeden Tag änderst.«

»Mir reichen Jeans und T-Shirt.«

»Männer!« Sie schüttelte den Kopf, während sie einen Kanal überquerten, dessen leuchtend grüne Farbe die gesamte Umgebung überstrahlte.

»Was passiert, wenn ich ins Wasser falle?«, erkundigte sich Nick.

»Das ist nicht möglich. Du kannst es gerne ausprobieren.«

Neugierig näherte er sich dem Ufer. Ein Schritt vorwärts, dann würde er in den Kanal stürzen. Er zögerte.

»Geh weiter.«

Als Nick voranschreiten wollte, prallte er gegen eine unsichtbare Wand. Es fühlte sich an, als würden seine Beine den Anweisungen seines Gehirns nicht mehr folgen.

»Siehst du? Wir sorgen für deine Sicherheit.«

Sie setzten ihren Weg durch die enge Gasse fort. Vor einer Leuchtreklame mit der Aufschrift DEEP BLUE blieb Adriana stehen.

»Vielleicht ist das ja etwas für dich. Das DEEP BLUE ist ein Nachtclub, der allerdings erst abends öffnet. Er ist beliebt. Falls du flirten oder tanzen willst. Aber wer weiß, ob du mit Jeans und T-Shirt am Türsteher vorbeikommst.«

»Es gibt Türsteher in der DREAMSPHERE?«

»Exklusivität macht das Leben auch im Traum spannender.« Sie zuckte mit den Schultern.

Die Gasse verzweigte sich in zwei Richtungen. Während Adriana ihn nach rechts führte, passierte etwas Merkwürdiges. Im Augenwinkel nahm Nick eine Bewegung wahr. Als er dorthin blickte, bemerkte er ein kleines Mädchen mit einem roten Pullover und blonden Zöpfen, das ihm den Rücken zugewandt hatte. Die zusammengefallene Körperhaltung stand im starken Kontrast zum lebendigen Rot ihrer Kleidung. Er konnte das Gesicht des Kindes nicht erkennen, aber es kam ihm seltsam bekannt vor. Nur für einen Sekundenbruchteil wandte er seinen Blick ab, um zu sehen, wohin Adriana ging. Als er zurückschaute, war das Mädchen verschwunden. Nachdenklich trottete Nick weiter. An wen hatte es ihn erinnert?

Vor ihnen öffnete sich die Gasse. Sie stiegen die Treppenstufen zur Rialto-Brücke hinauf, deren Rundbögen wie weit geöffnete Augen auf den Canal Grande starrten. Auf dem Wasser fuhren Schiffe, kleine Gondeln und Wasserbusse kreuz und quer durcheinander. Wie durch ein Wunder kamen sie aneinander vorbei, ohne zusammenzustoßen. Touristen bestiegen gerade ein Stadtrundfahrtschiff. Der warme Sommerwind, der über die Brücke wehte, zerzauste Adrianas lange Haare. Es war wirklich wunderbar. Aber das Mädchen ging Nick nicht aus dem Kopf.

»Du hast Post!« Unvermittelt hielt seine Begleiterin ein gefaltetes Blatt Papier in der Hand.

»Post?«, wiederholte Nick verwundert. Stirnrunzelnd nahm er den Zettel entgegen. Dort stand in Handschrift geschrieben:

HALLO NICK, BEENDE BITTE JETZT DEINEN TRAUM. WIR HABEN NOCH WEITERE TERMINE. VIELE GRÜSSE, JACK

Schade. Er wäre gerne in der DREAMSPHERE geblieben. »Ich muss leider aufwachen, Adriana.«

Sie wirkte traurig. »In Ordnung. Dann wünsche ich dir eine angenehme, traumlose Zeit. Hoffentlich kommst du bald wieder.«

Sie gab ihm einen Kuss auf die Wange. Kurz bevor der Canal Grande verschwamm, als sich der Traum zerstreute, fiel ihm ein, an wen ihn das Mädchen erinnert hatte. An seine tote Schwester Stephanie.

4

Nick kehrte in sein Zimmer im DREAM ON-Gebäude zurück. Nachdem er das Displayvisier des Helmes hochgeklappt hatte, blickte er in das erwartungsvolle Gesicht von Jack Cumberland, der noch immer auf seinem Bett saß. Während er den Communicator abnahm, stieß er heftig seinen Atem aus.

»Wow! Ich hatte ein fantastisches Erlebnis. Ich war in dieser coolen Villa. Und in Venedig. Diese Farben. So realistisch. Wahnsinn.«

»Ja, natürlich. Kannst du jetzt nachvollziehen, warum alle glauben, dass DREAM ON ein Milliardengeschäft wird und weshalb wir so hohe Sicherheitsrichtlinien haben?«

»Ich verstehe absolut. DREAM ON ist revolutionär. Einfach unglaublich.«

Nick berichtete ausführlich, was er in seinem Traum erlebt hatte. Die mysteriöse Begegnung mit dem Mädchen ließ er unter den Tisch fallen.

»Freut mich, dass dir der Ausflug nach Venedig gefallen hat«, sagte Jack mit einem Augenzwinkern. »Bei deinem nächsten Besuch musst du dir unbedingt die Markthallen von Rialto anschauen. Das pulsierende Leben dort wird dich begeistern.«

»Wie ist es bloß möglich, dass die Träume so lebensecht wirken?«

»Die Grundlagen kennst du ja schon. Dein Erlebnis in der DREAMSPHERE, also dein Domizil, die Stadt, die Inseln: Das alles ist das Ergebnis der Großrechner von DREAM ON. Sie schaffen eine virtuelle Welt, ähnlich einem Computerspiel. Wir haben viele Straßen, Plätze, Häuser und Kanäle von Venedig dreidimensional nachgebaut. Die entsprechenden Bilder werden dann über das Display des Communicators in den Traum integriert. Warum die Umgebung so echt wirkt? Da kannst du dich bei deinem Gehirn bedanken. Es gibt dir das Gefühl, dass du dich tatsächlich in Venedig befindest.«

»Und warum kann ich mich bewegen, genau wie in der Realität?«, bohrte Nick nach.

»Damit bist du auf die größte Herausforderung bei der Entwicklung der DREAMSPHERE gestoßen. Bewegungen. DREAM ON weiß nämlich nicht, was du genau träumst. Das System ist vielmehr eine Einbahnstraße, bei der Bilder immer nur von DREAM ON an das Gehirn übermittelt werden und nicht umgekehrt. Dafür haben wir den Neuroscanner entwickelt. Wenn du dich im Traum bewegst, zum Beispiel nach vorne gehen willst, dann wird in deinem Kopf ein bestimmter Bereich im Bewegungszentrum aktiv, der über die Software sichtbar gemacht wird. Die Plattform interpretiert das als die entsprechende Bewegung und schickt Bilder von deiner neuen Position an den Communicator. »

Jack unterbrach den Vortrag, während Nick versuchte, seine Gedanken zu ordnen. Zu viele Informationen und Eindrücke waren in der letzten Stunde auf ihn eingepresselt.

»Eine zusätzliche Besonderheit ist das Sprechen«, fuhr Jack fort. »Worte im Traum sprichst du laut aus, sodass sie vom Mikrofon an deinem Helm erfasst werden können. Das System gibt sie dann entweder an andere Teilnehmer weiter, um Dialoge zu führen, oder nutzt sie als Steuerungsinformationen.«

Nick kratzte sich am Kopf. »Ganz schön kompliziert. Aber die Technik scheint ja perfekt zu funktionieren.«

Jack erhob sich vom Bett. »Oh ja. Das tut sie. So, wir müssen jetzt los. Du hast gleich einen Termin mit deinem Vorgesetzten, Ian Farrow. Ich werde dich zu ihm bringen.«

»Ist er in Ordnung?«, wollte Nick wissen.

»Er ist gewöhnungsbedürftig. Ich hoffe, dass du mit ihm klarkommst.«

Sie verließen das Zimmer und gingen den Gang des Seitenflügels hinunter, in dem die Mitarbeiterwohnungen untergebracht waren. Im Hauptgebäude wechselten sie in den zweiten Stock, in dem sich Büros aneinanderreiheten. Sie trafen auf eine verglaste Flügeltür, die zu einem Großraumbüro führte.

Nick sah sich erstaunt um. Hier waren keine Schreibtische, Computer und Büroschränke, wie in der gewöhnlichen Arbeitswelt. Es war dunkel. Lediglich ein schwaches, blaues Licht beleuchtete die Seitenwände. Die Decke war einem Sternenhimmel mit unzähligen

Leuchtpunkten nachempfunden. Über den gesamten Raum verteilten sich dunkelblaue Quader, etwa zwei Meter in Höhe, Breite und Tiefe, in vier langen Reihen nebeneinander aufgestellt. Einige leuchteten in einem intensiven Blau, wiederum andere wirkten eher blass. An beiden Enden des Saales befanden sich Büros und Besprechungsräume, die durch satinierte oder verglaste Flächen vom Großraum abgetrennt waren.

»Was ist das hier?«, fragte Nick.

»Das sind die Arbeitsplätze der Traumdesigner. Die Mitarbeiter sitzen in den Quadern und erstellen dort Träume am Computer, die sie direkt ausprobieren. Dabei wird auch viel gesprochen, daher ist diese Bauform aus Schallschutzgründen notwendig. Das Leuchten bedeutet übrigens, dass sich der entsprechende Kollege gerade im Traum befindet. Also nicht stören.«

Nachdem sie den Raum durchquert hatten, blieben sie vor einem der Glasbüros stehen. »Ian Farrow – Leiter Traumdesign« stand auf dem Metallschild neben der Tür.

Durch die Scheiben sah Nick einen schlanken, blonden Mann am Schreibtisch sitzen. Mit seinem Milchbubigesicht wirkte er eigentlich zu jung für den wichtigen Posten, den er in der Firma innehatte. Sein dunkelblauer Anzug mit der roten Krawatte verlieh ihm dennoch Autorität. Er trug die Haare mit Gel streng nach hinten gestylt, was ihm eine arrogante Ausstrahlung gab.

Jack klopfte an die Tür. Er öffnete, ohne eine Antwort abzuwarten. »Hallo Ian, ich bringe dir Nick Quentin vorbei.«

Der Cheftraumdesigner erhob den Kopf. »Schick ihn rein. Ich habe wenig Zeit.« Er unterlegte dies mit einer abfälligen Handbewegung.

»Ich lasse euch dann mal allein«, wisperte Jack Nick zu. »Viel Erfolg!«

Nick sah sich um. In der Mitte des Büros war ein Schreibtisch platziert, über dem ein Computermonitor hing. Auch so ein futuristisches Modell, das vollkommen transparent war. Dahinter saß Ian Farrow, der fleißig auf der silberfarbenen Tastatur tippte. Vor dem Schreibtisch standen zwei blaue Stühle, die ihn förmlich dazu aufforderten, Platz zu nehmen. Doch er hielt es für angebracht, auf das Kommando seines Chefs zu warten.

Ein riesiger Bildschirm füllte die rückwärtige Wand aus. Er zeigte eine Karte der DREAMSPHERE mit diversen Symbolen und Farbmarkierungen. Nick fielen sofort die roten Blitze ins Auge. In diesen Bereichen schien es in der Traumwelt noch Probleme zu geben.

Aus dem Büro heraus hatte der Chef durch die Glasscheibe eine gute Sicht auf die Arbeitsplätze der Traumdesigner.

Ian Farrow dachte offenbar gar nicht daran, Nick zu begrüßen oder ihm einen Platz anzubieten. Also wartete dieser noch immer verloren im Nirwana des Büros.

Endlich ließ sich der Chef dazu herab, zu ihm aufzuschauen. »Warum setzen Sie sich nicht? Ich bekomme einen steifen Nacken.«

Nick beeilte sich, der Aufforderung nachzukommen. Er nahm auf einem der blauen Stühle Platz.

Farrow drückte auf eine Taste seines Keyboards, woraufhin sich die Glasscheiben des Büros in blickdichtes Milchglas verwandelten. Dann sah er Nick scharf an.

»Ich war gegen Ihre Einstellung. Sie können froh sein, dass Jack so viel Einfluss bei DREAM ON hat.« Er las auf seinem Computermonitor. »Ihr Lebenslauf zeichnet den Pfad des Versagens. Abgebrochenes Psychologiestudium, zweifelhafte Versuche in der Filmbranche – als Regisseur? Vermutlich eher als Kabelträger, Taxifahrer, Barkeeper. Eine endlose Reihe von Loserjobs ohne roten Faden.«

Nick wollte etwas sagen, doch sein Vorgesetzter ließ ihn nicht zu Wort kommen.

»Ich kann Sie im Moment nicht gebrauchen. Wir stehen kurz vor der Markteinführung, obwohl wir in der DREAMSPHERE noch jede Menge Baustellen haben.«

Er zeigte auf die Monitorwand hinter sich. »Alle Mitarbeiter müssen richtig Gas geben, damit wir den Zeitplan einhalten. Darum sind wir einem enormen Druck ausgesetzt. Ich habe also keine Zeit, das Kindermädchen für Sie zu spielen.«

Die Worte hämmerten sich tief in Nicks Kopf hinein und ließen ihn die Situation nur bruchstückhaft realisieren. Die Quintessenz seiner Gedanken war einfach: Mein Chef ist ein Arschloch!

Ian Farrow stand auf. »Damit Sie hier nicht rumsitzen und die anderen Teammitglieder vom Arbeiten abhalten, teile ich Ihnen Tom Wheeler zu. Er ist genauso unfähig. Aber Sie auf die Traumdesigner-Software anzulernen, schafft sogar er.«

Er wandte sich seinem Computer zu und sprach in den Bildschirm. »Wheeler. Kommen Sie sofort in mein Büro.«

Wenige Augenblicke später klopfte es an der Tür. Ein kleiner Mann mit einem rundlichen Bauch trat ein. Er hatte freundliche Augen, in denen der Schalk tobte. Unter einem den Mund umrahmenden Gewerkschafterbart quoll sein Doppelkinn hervor. Von seinem blonden Kopfhair war nicht mehr viel übriggeblieben, was angesichts seines Alters – Nick schätzte ihn auf Anfang dreißig – auf schlechte Gene schließen ließ.

»Zeigen Sie Quentin, wie unsere Software funktioniert. Ich hoffe, das kriegen Sie hin. Morgen weise ich Ihnen einen Straßenzug zu, den Sie gemeinsam verpfuschen können. Gehen Sie mir jetzt aus den Augen!«

Nick hatte die gesamte Zeit kein einziges Wort gesagt, was in Anbetracht der Situation die beste Strategie war. Zweifellos konnte Ian Farrow noch deutlich unangenehmer werden, wenn er zusätzlich gereizt wurde.

Als sie das Büro verlassen hatten, grinste sein neuer Kollege und zuckte mit den Schultern. »Man kann nicht immer Glück mit dem Chef haben. Ich bin mir sicher, dass er der Grund für den Metalldetektor im Foyer ist. Sonst wäre er längst erschossen worden. Komm mit in unseren Besprechungsraum. Da können wir in Ruhe lästern.«

Sie liefen auf die Glasflächen am anderen Ende des Großraumbüros zu. Die Traumdesigner schienen alle konzentriert innerhalb der Quader zu arbeiten, denn der Raum war menschenleer. Nick vernahm gedämpfte Geräusche, eine Mischung aus Summen und Gemurmel. Jetzt leuchteten deutlich mehr Traumarbeitsplätze in einem hellen Blau.

Tom öffnete eine Glastür mit der Aufschrift »Kommunikationszone«. In dem Raum lagen fünf Sitzsäcke, die Firmen gerne für den kreativen Austausch ihrer Angestellten nutzten. Doch Nick interessierte sich eher für die Kaffeemaschine.

Nachdem er den Kampf gegen den Automaten gewonnen hatte, hielt er einen Pappbecher mit duftendem Cappuccino in der Hand. Er ließ sich neben Tom auf einem Sitzsack nieder, dessen Orange in komplementärem Kontrast zum Blau des Teppichs stand.

»Was hat dich zu DREAM ON geführt?« Nick nippte an seinem Kaffee.

»Ich bin da so reingerutscht. Vorher habe ich als Drehbuchautor und Gagschreiber in Vegas gearbeitet. Mehr schlecht als recht. Dann hat DREAM ON letztes Jahr jede Menge Leute gesucht. Irgendwie habe ich Glück gehabt. Wie ist es bei dir gelaufen?«

»Ähnlich. Die Unterhaltungsbranche ist mir auch verschlossen geblieben. Als Schauspieler wollte mich niemand engagieren, und für die Arbeit als Kameramann fehlte mir einfach die Begabung. Also habe ich mich als Kellner durchgeschlagen. Bis ich Jack getroffen habe.«

»Jack Cumberland?«

»Ja, er ist ein alter Bekannter unserer Familie.«

»Das nenne ich Glück. Er verfügt über einigen Einfluss bei DREAM ON.«

»Das habe ich auch schon gehört.« Nick gähnte, während er sich in seinem Sitzsack ausstreckte. »Wie funktioniert eigentlich die Arbeit als Traumdesigner?«

»Wir sind so etwas wie eine Mischung aus Programmierer, Innenarchitekt, Künstler und Arsch vom Dienst.«

»Arsch vom Dienst kann ich! Aber den Rest habe ich noch nie gemacht.«

»Wenn ich das hinkriege, dann schaffst du das auch. Im Prinzip ist der Job ganz einfach, weil uns die Traumdesigner-Software die meiste Arbeit abnimmt. Unsere Aufgabe ist es, die DREAMSPHERE zum Leben zu erwecken, vor allem die Stadt. Die Außenansichten mit Straßen, Kanälen und Gebäuden sind längst fertig, es fehlen aber viele Inneneinrichtungen von Bars, Geschäften, Galerien und anderen Unterhaltungsmöglichkeiten. Auf dem Computer arbeiten wir mit einem Grundriss, wie bei einem Architekturprogramm. Wir gestalten die Traumansichten mit geeigneten Objekten, und dann setzt das

Programm eine dreidimensionale Szenerie zusammen. Außerdem legen wir Aktionsmöglichkeiten fest. In einem Club zum Beispiel wird auf der Tanzfläche die Aktion ›Tanzen‹ vorgegeben. Wenn der Träumende sich dorthin bewegt, beginnt er wie von Zauberhand zu tanzen. Glaub mir, bei DREAM ON ist jeder ein Latin Lover, die Tanzanimationen sind echt klasse.«

Nick rutschte herum, um eine höhere Sitzposition zu erreichen. »Und wo kommen die Bildobjekte her?«

»Wir verfügen über eine umfangreiche Mediendatenbank. Mit den richtigen Suchbegriffen findest du einfach alles.«

Die Tür öffnete sich. Eine kleine Frau, schätzungsweise Ende zwanzig, trat ein. Auf ihrer Nase saß eine für ihr Gesicht viel zu große Brille mit einem dicken, schwarzen Rahmen. Ihre braunen Haare verteilten sich auf zwei Zöpfe, die von rosafarbenen Schleifen zusammengehalten wurden. Zu einem weiß-rosa gestreiften Hemd trug sie eine pinkfarbene Krawatte. Alles in allem sah sie äußerst gewöhnungsbedürftig aus.

»Dr. Carlotta, amore mio!«, rief Tom, wobei er überzogen ausladende Handbewegungen vollführte, die bei Italienern üblich waren. »Wir dürfen ein neues Mitglied im Loserclub begrüßen. Ich bin sicher, Nick wird uns beide in der Gunst von Hannibal noch übertrumpfen.«

»Hannibal?«, fragte er.

»Wir nennen Ian Farrow Hannibal, weil er so ein Psycho ist, wie Hannibal Lecter aus ›Das Schweigen der Lämmer‹.«

Die außergewöhnliche Frau kniete sich vor Nicks Sitzsack und gab ihm zwei Begrüßungsküsse auf die Wangen. »Ich heiße Carlotta Di Lauro. Wir sind alle Schafe, die von einem bissigen Pitbull Terrier auf der Weide gehalten werden.« Sie sprach akzentfrei, war aber offensichtlich italienischer Abstammung.

»Carlotta besitzt sogar einen Dokortitel«, erklärte Tom. »Doktor der Psychologie. Sie ist unheimlich schlau und kann Hannibal jederzeit analysieren. Wenn du Pech hast, dann hält sie dir unendlich lange Vorträge über Sigmund Freuds Traumanalyse.«

»Ist das heute dein erster Tag bei DREAM ON?«, fragte Carlotta.

»Ja, ich bin vorhin angekommen. Aber ich war sogar schon in der DREAMSPHERE.«

»Echt? Kaum hier und sofort am Pennen. Du passt gut zu uns.« Sie schloss die Augen, ließ ihren Kopf fallen und tat so, als würde sie schlafen.

Tom beugte sich zu Nick vor. »Du hast mir noch gar nicht erzählt, wie deine Traumbegleiterin aussieht.«

»Adriana ist der Hammer. Lange, dunkle Haare, perfekter Körper, superhübsch«, schwärmte er.

»Er ist in seine Begleiterin verliebt. Ach, wie süß!« Die Italienerin verteilte Luftküsse nach allen Seiten.

»Das ist, als würdest du der Sprechante aus deinem Navi hinterherlaufen«, ergänzte Tom grinsend. »Aber meine ist auch echt scharf. Das Problem ist nur, du merkst schnell, dass sie nur ein Computeravatar ist. Frag sie doch bei Gelegenheit, was zuerst da war: die Henne oder das Ei. Das ist lustig. Außerdem kann man mit seiner Traumbegleiterin nicht ins Bett gehen.«

»Müsst ihr immer an Sex denken? Obwohl ...«, Carlotta schloss demonstrativ die Augen. Dann hob sie den Kopf mit einem verschmitzten Gesichtsausdruck. »Wenn ich mir Sergio vorstelle ...«

»Das ist ihr Traumsklave«, sagte Tom abfällig.

»Ihr müsstet mal sein Sixpack sehen.«

Tom klopfte auf seinen dicken Bauch. »Davon habe ich hier auch jede Menge drin.«

Sie lachten. Nick fühlte sich wohl zwischen diesen beiden Spaßvögeln, was seine Laune nach dem entwürdigenden Termin mit Ian Farrow wieder deutlich verbesserte.

»So, jetzt zeigen wir dir deinen Arbeitsplatz.« Tom bewegte sich bereits zur Tür. »Er befindet sich direkt neben meinem.«

Carlotta folgte ihm mit hüpfenden Schritten, während Nick versuchte, sich mit der Schwerkraft als erbittertem Feind aus dem Sitzsack zu befreien.

Im Großraumbüro blieben seine Kollegen vor einem der Quader stehen. Auf einem blauen Display an der Frontseite stand in weißen Buchstaben sein Name. Darunter befand sich das Sensorfeld für den

DREAM ON-Zugangschip. Als Nick auf Toms Anweisung seinen Arm davor hielt, schaltete das LED-Licht auf Grün. Gleichzeitig klappte die gesamte, obere Hälfte des Traumwürfels nach oben und offenbarte sein Inneres: eine Art Entspannungssessel in Liegeposition. Von der rechten Seite hing ein Monitor über dem Sitz, der zum Einstieg weggedreht werden konnte. Auf dem Kopfende des gemütlichen Arbeitsplatzes thronte ein DREAM ON-Communicator, der zum Träumen heruntergeklappt werden konnte.

»Setz dich rein«, sagte Carlotta.

Nick kletterte über die Einstiegsschwelle, die sich an der Vorderfront etwa einen halben Meter hinaufzog. Er stellte sich neben den Sitz, klappte den Monitor zur Seite und nahm Platz. Der Sessel erwies sich als genauso bequem, wie er aussah.

»Fehlt nur noch die integrierte Kaffeemaschine.«

»Das wäre zum Träumen eher kontraproduktiv«, erwiderte Tom grinsend. »So, ich verschwinde auch in meinen Arbeitskubus. Dann können wir chatten. Auf deiner linken Armlehne findest du eine Sensortaste mit der Aufschrift ›Exit‹. Damit lässt sich die Ausstiegsklappe schließen und auch wieder öffnen.«

Nachdem sich auch Carlotta verabschiedet hatte, suchte Nick den Knopf und berührte ihn. Das Dach des Arbeitsplatzes schloss sich, während sanftes Licht das Innere erhellte. Ein flaes Gefühl ergriff seinen Magen. Der Quader wirkte nicht sonderlich groß, sodass sich seine Platzangst bemerkbar machte. Glücklicherweise bestand die Decke aus einem transparenten Material. Von oben schimmerte der Sternenhimmel des Großraumbüros und vergrößerte das gefühlte Raumangebot. Er entspannte sich.

Als er den Monitor zu sich herüberzog, begrüßte ihn der Computer mit einem freundlichen »Guten Tag, Nick Quentin«. Kurze Zeit später öffnete sich das Traumdesigner-Programm. Der Bildschirm zeigte eine Karte der DREAMSPHERE, ähnlich der in Ian Farrows Büro. Auf der rechten Seite war eine Fläche für Chats reserviert. Dort tauchte jetzt das Bild von Tom auf, der einen Videochat gestartet hatte.

»Hast du es dir gemütlich gemacht? Ich habe schon befürchtet, du bist wieder am Träumen und gräbst Adriana an.«

»Gute Idee. Sie geht mir nicht mehr aus dem Kopf.«

»Dieses Gefühl hatte ich nach meinem ersten Besuch in der DREAMSPHERE auch. So, jetzt zeige ich dir erst mal die Software, sonst gibt es Ärger mit Hannibal. Er merkt nämlich, wenn wir nicht arbeiten.«

»Er überwacht uns?«

»Darauf kannst du einen lassen. Bei DREAM ON gehst du nicht mal in Ruhe aufs Klo, ohne dass du gefilmt wirst.«

Nick schluckte. Ihm war zwar klar, dass Tom übertrieb, aber die Sicherheitsmaßnahmen waren ihm tatsächlich nicht geheuer. »Wie funktioniert denn das Programm?«

»Ich erkläre es dir. Tipp Venedig auf dem Touchpad an, das ist die fischförmige Insel in der Bildmitte. Danach vergrößere die Stadt mit deinen Fingern.«

Nick folgte den Anweisungen. Es klappte genauso einfach, wie auf seinem Smartphone. Ein neues Symbol erschien auf der Karte: eine Baustellenabspernung. Als er es antippte, öffnete sich ein Fenster, das den Grundriss eines Gebäudes anzeigte.

»Das wird ein Café«, sagte Tom. »Wir widmen uns der Aufgabe, die Einrichtung zusammenzustellen und Aktionen zu hinterlegen. Die dafür notwendigen Objekte, wie Tische, Stühle oder Espressomaschine finden wir in unserer Mediendatenbank. Dann platzieren wir die Elemente im Raum, sodass die Software daraus eine dreidimensionale, virtuelle Welt baut.«

Tom zeigte Nick, welche Schritte er durchlaufen musste. Die Bedienung des Traumdesigner-Programms stellte sich tatsächlich als leicht heraus. Nick arbeitete sich schnell in seine Aufgabe ein.

(Ende der Leseprobe)

100€ „Dream On“ – Gewinnspiel

+ exklusive Infos zum Buchstart:

www.feuerwerkeverlag.de/gewinnspiel-xxl-leseprobe-dream-on-toedliche-traeume/

Mehr zum Autor finden Sie auf
www.Nikolas-Stoltz.de und
www.facebook.de/nikolasstoltz

Abonnieren Sie auch unseren Verlags- und Autoren-Newsletter und erfahren Sie so als Erster von unseren **Neuerscheinungen**, **Autorennews** und exklusiven **Buch-Gewinnspielen**:
www.feuerwerkeverlag.de/newsletter/

Weitere Bücher des Verlages



Dem Horizont so nah

Jessica Koch

Jessica ist jung, liebt das unkomplizierte Leben und hat Aussichten auf eine vielversprechende Zukunft. Als sie eines Abends das Haus verlässt, ahnt sie nicht, dass sie ihrer großen Liebe begegnen wird. Sie ahnt nicht, dass diese Begegnung ihr gesamtes Weltbild verändern wird. Und vor allem ahnt sie nicht, dass sie schon bald vor der

schwerwiegendsten Entscheidung ihres Lebens stehen wird ...

Die Geschichte einer großen Liebe. Eine Geschichte über Vertrauen, Mut, Schmerz, Verzweiflung und die Kraft loszulassen. Eine wahre Geschichte.



Wie ich aus Versehen eine Bank ausraubte

Simon Bartsch

Jan ist verliebt in Laura. Ein Teufelsweib! Sie macht die lustigsten Grimassen, schreit die tollsten Ausdrücke und mit ihr kann man einfach Pferde stehlen gehen. Und Geld. Denn mit der jungen Frau raubt Jan „unfreiwillig“ eine Bank aus. Unfreiwillig, weil Laura unter dem Tourette-Syndrom leidet.

Das ungleiche Paar macht sich mit der Beute auf eine Reise durch halb Europa und dabei erleben beide das größte Abenteuer ihres Lebens.