

dot
books

..ANDREAS
GÖSSLING
THRILLER
DER..
IRRLÄUFER



Großflächig zeigte es eine öde, zerklüftete Felslandschaft; Felsnasen spießten eine trübgrün versinkende Sonne auf. Im Vordergrund bohrte sich ein von Pechfackeln düster erleuchteter Stollen schräg ins Gestein. Von rechts fiel der Schatten eines schwächtigen, seinerseits unsichtbaren Menschen ins Bild, der sich offenbar anschickte, in den Stollen zu kriechen. Das Plakat warb für das Geheimgang-Spiel, das die Agentur Härtel & Rossi vor einigen Monaten mit einer groß angelegten Kampagne herausgebracht hatte.

Auf dem Chromschreibtisch lag eine Zeitschrift, die das Geheimgang-Plakat als Titelbild brachte. Georg blätterte sie mechanisch auf, obwohl er den Artikel fast auswendig kannte. Es war die März-Nummer des Fachmagazins Welt des Spiels, auf das er seit seinem vierzehnten Lebensjahr abonniert

war.

„Den Bericht kennen Sie wahrscheinlich schon.“

Georg fuhr zusammen. Als er sich umwandte, saß Francesca auf der klinisch wirkenden Couch und balancierte ein Chromtablett auf den Knien. Kaffee dampfte in gläsernen Tassen, zwischen zwei winzigen Kelchen schwankte eine Flasche Grand Manier.

„Ja, natürlich“, sagte Georg. „Ich lese die Welt regelmäßig.“

„Sie sagen einfach Welt?“ lachte Francesca. „Das ist originell, zumal es doch eine deutsche Zeitung gibt, die sich wirklich einfach Welt nennt. Sie kommen doch aus Deutschland, Georg?“

„Ja“, sagte er wieder. „Meine Eltern wohnen in Lerdeck, einem Taunusstädtchen in der Nähe von Frankfurt am Main. Sie werden den Namen wahrscheinlich noch nie gehört

haben. Früher gab es dort ein berühmtes Spielcasino, aber heute ist Lerdeck einfach so ein Villengeschwür für Millionäre.“
Übrigens lese er keine gewöhnlichen Zeitungen, fügte er hinzu.

Lächelnd schüttelte Francesca den Kopf. „Was fange ich nur mit diesem Tablett an? Wir sind hier fürchterlich unpraktisch eingerichtet – sehr chic, aber man kann nicht einmal eine Tasse abstellen.“ Mit einem komischen Seufzer schob sie das Tablett neben sich auf Georgs Koffer, der flach auf dem Polster lag. Sie stand auf, nahm die schlanken, gläsernen Tassen und kam mit ihren Trippelschritten auf Georg zu, der am Schreibtisch lehnte, die Welt des Spiels in der schlaff hängenden linken Hand. „Hier, nehmen Sie Ihren Kaffä. Leben Sie schon lange in Zürich?“

„Im Juni werden es zwei Jahre“, erwiderte

Georg. Da seine Eltern ihm als Abiturgeschenk ein Schweizer Konto mit einem Guthaben von dreißigtausend Franken eingerichtet hatten, war er unmittelbar nach den Prüfungen in die Schweiz übersiedelt. Zürich war die Stadt der Spiele, in der ein halbes Dutzend großer Spielproduzenten residierte. Obwohl er in den zwei Jahren einige wirklich gute Spiele entworfen hatte, war es doch auch eine Zeit der Niederlagen, Enttäuschungen und schiefen Heimlichkeiten gewesen. Beispielsweise glaubten seine Eltern bis heute, daß er im ersten Jahr nach den Abiturprüfungen durch halb Europa gereist und dann mehr oder weniger zufällig in Zürich gestrandet war. Die Vorstellung, daß ihr Sohn sich auf eine klassische Bildungsreise begab, hatte ihnen geschmeichelt. Da ihnen seine Leidenschaft für die Spiele immer verdächtig gewesen war,

hätten sie ihm zweifellos keinen Pfennig gegeben, wenn er ihnen offen gesagt hätte, wofür er das Geld brauchte.

„Wenn es Ihnen recht ist“, hörte er Francescas rauhe, fremd modulierende Stimme, „will ich Ihnen zunächst ein bißchen über Härtel & Rossi erzählen, damit Sie ungefähr wissen, wem Sie sich anvertrauen.“

„Ja, gern“, murmelte er.

Sein Guthaben war inzwischen auf drei- oder viertausend Franken zusammengeschrumpft. Wie er das zweifellos monströse Honorar der Agentur Härtel & Rossi aufbringen sollte, war vorläufig völlig schleierhaft – im Moment begriff er selbst nicht, wie er jemals hatte hoffen können, daß seine Eltern ihm noch einmal aushelfen würden.

„Am besten fangen wir dort an.“ Francesca packte ihn beim Ärmel und zog ihn nach links zu dem Plakat, das die düsteren