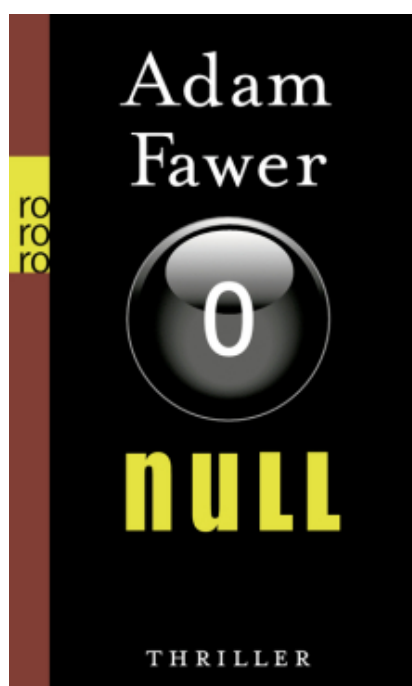


Leseprobe aus:

Adam Fawer

Null



Mehr Informationen zum Buch finden Sie auf rowohlt.de.

Sprechen wir nun über Wahrscheinlichkeit. Zunächst einmal über jedermanns Lieblingsthema: das Lotto.

Die Chance auf einen Hauptgewinn im Powerball-Lotto steht bei circa 120 Millionen zu eins. Dennoch haben seit seiner Einführung 1997 über fünfzig Leute diesen Jackpot geknackt und zählen seither zu den glücklichsten und reichsten Menschen der Welt. Ich hasse diese Leute. Aber ich schweife ab.

Sprechen wir nun über ein anderes Ereignis von geringer Wahrscheinlichkeit: dass die Menschheit durch einen riesigen Asteroiden ausgelöscht wird, der mit der Erde kollidiert. Astrophysiker haben errechnet, dass die Wahrscheinlichkeit, dass so etwas in einem bestimmten Jahr passiert, etwa eine Million zu eins beträgt.

Da unsere affenähnlichen Vorfahren allerdings über sieben Millionen Jahre lang auf diesem Planeten lebten, liegt die Wahrscheinlichkeit, dass wir alle von einem Asteroiden ausgelöscht werden, bei mittlerweile gut und gern siebenhundert Prozent. Mit anderen Worten: Eigentlich müssten wir alle tot sein – und zwar nicht nur einmal, sondern gleich siebenmal gestorben sein.

Dennoch wurde, wie die meisten von Ihnen wissen

dürften, die Menschheit seit Beginn unserer Geschichtsschreibung kein einziges Mal vernichtet.

Was möchte ich nun damit sagen? Nun, nicht, dass wir alle durch einen Asteroiden ums Leben kommen werden. Nein, ich möchte vielmehr auf etwas aufmerksam machen, das Ereignisse von geringer Wahrscheinlichkeit betrifft:

Shit happens.

Aus einem Statistikvortrag von David T. Caine

Medizinische Fakten:

Wenn die Nervenzellen des Gehirns überaktiv werden, senden sie ungebremst willkürlich wirkende Impulse aus. Diese Impulse können abnorme Sinnesempfindungen, bizarre Bewegungen oder sogar geistige Verwirrung auslösen. Wenn so etwas geschieht, spricht man gemeinhin von einem Anfall.

Zwei Prozent aller Erwachsenen erleiden im Laufe ihres Lebens mindestens einen solchen Anfall. In den allermeisten Fällen folgt diesem kein zweiter mehr. Einige Menschen aber werden ihr ganzes Leben lang von wiederholten Anfällen geplagt. Für diese Krankheit gab es im Laufe der Geschichte die unterschiedlichsten Bezeichnungen: Besessenheit, heilige Krankheit, dämonisches Leiden, sogar Geißel Gottes. Heute nennt man sie Epilepsie.

Manchmal ist die Medizin in der Lage, die äußeren Ursachen für epileptische Anfälle zu ermitteln – meist handelt es sich dabei um mikroskopisch kleine Hirnverletzungen, um Gehirntumore oder genetische Prädispositionen. Drei Viertel aller Epileptiker aber – allein in den

USA über 1,9 Millionen Menschen – wird gesagt, ihr Leiden sei idiopathisch.

Idiopathisch stammt aus dem Griechischen, wo *idio* «eigentümlich», «besonders» bedeutet und *pathós* «Leiden» oder «Krankheit». Wörtlich lässt sich *idiopathisch* mit «eigentümliches Leiden» übersetzen, der modernen Definition nach bezeichnet man damit jedoch «eine Krankheit ohne erkennbare Ursache».

Mit anderen Worten: Trotz der gewaltigen Fortschritte, die in den vergangenen Jahrhunderten auf dem Gebiet der Humanmedizin erzielt wurden, können sich Ärzte in den meisten Fällen immer noch nicht erklären, warum es zu epileptischen Anfällen kommt.

Sie haben nicht die leiseste Ahnung.

Teil 1

Opfer der Umstände

Ein Glücksspieler, sei es, dass er bei Pferde- oder Sportwetten setzt, bei Kasinospielen oder auf Regentropfen, die Fensterscheiben hinunterrinnen, ist jemand, der wettet, dass etwas Unwahrscheinliches passiert.

Ein Pokerspieler, der etwas von seinem Metier versteht, ist jemand, der wettet, dass etwas Wahrscheinliches passiert.

Der eine ist ein Romantiker, der andere ein Realist.

Anthony Holden, Pokerspieler

Fast immer ermöglicht einem das Glücksspiel, zu einer klaren Vorstellung einer Manifestation des Zufalls zu gelangen; dem Glücksspiel verdanken wir das Entstehen der Wahrscheinlichkeitsrechnung ... und man sollte sich daher bemühen, das Glücksspiel zu verstehen, allerdings in einem philosophischen Sinne, frei von vulgären Vorstellungen.

Louis Bachelier, Mathematiker

Kapitel /1/

«Das macht zwanzig für Sie, Caine. Sind Sie dabei oder nicht?»

David Caine hörte die Frage, konnte aber nicht antworten; seine Nase ließ ihn nicht. Der Gestank ähnelte nichts, was er je gerochen hatte – eine widerliche Brühe aus ranzigem Fleisch und faulen Eiern in einem Kübel voll Urin. Er hatte im Internet gelesen, dass sich schon Leute umgebracht hatten, weil der Gestank so unerträglich wurde. Er hatte das zunächst nicht geglaubt, aber nun ... nun kam es ihm gar nicht mehr so abwegig vor.

Er wusste zwar, dass dieser Gestank nur das Nebenprodukt einiger verwirrter Nervenzellen war, aber das änderte nichts. Seinem Gehirn zufolge war der Gestank real. Realer als der Zigarettenqualm, der über dem Tisch hing. Realer als das fettige McDonald's-Aroma, das von Walters nächtlichem Imbiss ausging. Realer als die Geruchsmischung aus Schweiß und Verzweiflung, die alles im Raum durchdrang.

Der Gestank war so schlimm, dass Caine davon die Augen tränten. Doch so schlimm er auch war, verabscheute

Caine ihn doch nicht so sehr wie das, wofür er stand. Dieser Gestank bedeutete, dass gleich wieder einer kam, und der Heftigkeit nach zu urteilen – ein das Hirn benebelnder Fäulnisgestank, bei dem sich einem alles drehte und man nur noch kotzen wollte –, stand ein mächtiger Schlag bevor. Und schlimmer noch: Er nahte schnell, und ausgerechnet jetzt konnte Caine sich das überhaupt nicht erlauben.

Caine kniff kurz die Augen zusammen, ein fruchtloser Versuch, seinem Schicksal zu entrinnen. Dann hob er die Lider wieder und starrte auf die zerknüllte rotgelbe Pomestüte, die vor Walter lag. Sie pulsierte vor seinen Augen wie ein Herz aus Karton. Caine wandte sich ab, fürchtete plötzlich, sich übergeben zu müssen.

«David, alles in Ordnung mit Ihnen?»

Caine spürte eine warme Hand auf der Schulter. Es war Schwester Mary Straight, eine ehemalige Nonne, die eine uralte, übergroße Gebissprothese trug. Sie war die einzige Frau am Tisch – ja, die einzige Frau im ganzen Club, einmal abgesehen von den beiden ausgemergelten rumänischen Kellnerinnen, die Nikolaev engagiert hatte, damit niemand während des Spiels aufstehen musste. Die Schwester aber war die einzige Spielerin. Und obwohl alle sie «Schwester» nannten, war sie eher eine Art Ersatzmutter für die Männer, die hier im Keller lebten – oder dem *Podvaal*, wie die Russen dazu sagten.

Streng genommen lebte niemand im Podvaal, aber Caine hätte gewettet, wenn er einen der etwa zwanzig anderen Männer an den Tischen hier gefragt hätte, wo sie sich am lebendigsten fühlten, hätten sie alle gesagt, hier, in dem beengten, fensterlosen Keller vier Meter unter dem East Village. Alle Stammgäste waren wie Caine. Spieler. Süchtige. Klar, manche hatten ein schickes Büro an der

Wallstreet oder einen bedeutsam klingenden Job in Midtown und Visitenkarten mit silbernen Prägebuchstaben, aber sie alle wussten, dass das überhaupt nicht zählte. Es zählte einzig und allein, welche Karten man bekam und ob man dabei war oder nicht.

Allabendlich kamen sie wieder in das enge Kellergeschoss unter dem Chernobyl, dem kleinen russischen Nachtclub an der Avenue D. Die Bar war schmutzig, aber die Spiele, die Vitaly Nikolaev betrieb, waren sauber. Als Caine Vitaly zum ersten Mal gesehen hatte, mit seinem blassen Gesicht und den mädchenhaft dünnen Armen, hätte Caine ihn eher für einen Buchhalter als für ein Mitglied der Russenmafia gehalten.

Doch derlei Zweifel verschwanden an jenem Abend, an dem Vitaly Nikolaev Kleinholz aus Melvin Schuster machte, einem harmlosen alten Mann, der sich den falschen Club dazu ausgesucht hatte, beim Spiel zu betrügen. Ehe Caine wusste, was geschah, hatte Nikolaev dem schmerzbäuchigen Großvater das Gesicht zu rotem Brei geschlagen. Anschließend wurde im Podvaal nie wieder betrogen oder geschummelt.

Und dennoch war dies der Ort, an dem sich Caine noch am ehesten wie zu Hause fühlte. In seiner winzigen Einzimmerwohnung an der Upper West Side schlief er nur, duschte und rasierte sich gelegentlich. Ab und an nahm er ein Mädchen mit hinauf, aber das war nun schon lange nicht mehr vorgekommen. Kein Wunder, wenn man bedachte, dass die einzige Frau, mit der Caine irgendwelchen Umgang pflegte, Schwester Mary war.

«David, alles in Ordnung mit Ihnen?» Schwester Marys Frage holte Caine zurück in die Welt der Lebenden. Er blinzelte und nickte der Schwester dann schnell zu, und das genügte, damit ihm wieder übel wurde.

«Ja, mir geht's gut, Schwester. Danke.»

«Sicher? Sie sind ein bisschen grün im Gesicht.»

«Das muss wohl an den grünen Scheinen liegen, die ich hier gewinnen will», sagte Caine mit halbherzigem Grinsen.

«Sind wir dann fertig mit dem Kaffeeklatsch, oder wollt ihr beide euch ein Zimmer nehmen?», höhnte Walter. Er beugte sich so weit vor, dass Caine seine Röstzwiebel-fahne riechen konnte. «Zwanzig. Für. Sie. Dabei. Oder. Nicht?»

Caine sah hinab auf sein Blatt und dann wieder auf die aufgedeckten Karten auf dem Tisch. Er streckte die langen, sehnigen Arme über den widerspenstigen schwarzen Haarschopf. Er zwang sich, den Gestank zu ignorieren, und überlegte, was er nun tun sollte.

«Hören Sie auf, die Chancen zu berechnen, und setzen Sie», sagte Walter und zupfte an einem Niednagel.

Caine war dafür bekannt, dass er kopfrechnend die Chancen von fast allem kalkulierte. Die einzige Variable, die Caine hier nicht berechnen konnte, war die Wahrscheinlichkeit, dass seine Gegenspieler blufften, aber er versuchte es dennoch. Caine hatte den Eindruck, dass ihn Walter absichtlich zur Eile antrieb, und deshalb schenkte er ihm einen gelangweilten Blick und analysierte weiter die Lage.

Sie spielten *Texas Hold 'Em*, und die Regeln waren einfach. Jeder Spieler erhielt zwei Karten, und dann wurden drei Gemeinschaftskarten, der *Flop*, für jedermann sichtbar aufgedeckt. Anschließend folgte die vierte offene Karte, der so genannte *Turn*, und schließlich die fünfte und letzte, *River* genannt. Nach jeder offenen Karte gab es eine Setzrunde, und es gewann der Spieler, der das beste Fünf-Karten-Blatt hatte – gebildet aus den fünf Ge-

meinschaftskarten in der Tischmitte und den beiden Karten auf der Hand.

Das Schöne an diesem Spiel war, dass ein kluger Spieler jederzeit mit einem Blick auf die Tischmitte das bestmögliche Blatt ermitteln konnte. Wenn Caine den Flop ansah, sah er nicht drei Karten, sondern Hunderte von Wahrscheinlichkeiten. Am meisten interessierte ihn dabei die Wahrscheinlichkeit zu gewinnen. Mit seinem gegenwärtigen Blatt schätzte Caine diese Wahrscheinlichkeit als hoch ein. Er hatte zwei Asses auf der Hand, Herz und Karo. Die Gemeinschaftskarten waren ein Kreuzass und zweimal Pik: Bube und Sechs. Caine hatte also drei Asses und damit das *Nuts*, das bestmögliche Blatt, aber es gab noch eine Menge *Outs*.

Er begann die Chancen für jedes denkbare Szenario zu kalkulieren. In den wenigen kostbaren Sekunden, in denen Caine seine Berechnungen anstellte, schwiegen glücklicherweise die Neuronen, die immer noch darauf beharrten, die Luft sei erfüllt mit dem Gestank von brennendem Fleisch.

Wer jetzt zwei Pikkarten auf der Hand hatte, hatte insgesamt viermal Pik – zweimal auf der Hand und zweimal auf dem Tisch. Derjenige brauchte für einen Flush noch eine weitere Pikkarte. Caine rechnete alles durch, und sein Hirn jonglierte mit den Zahlen mit der Leichtigkeit, mit der ein Kind das Abc herunterleiert.

Da ein Pokerblatt dreizehn Pikkarten enthielt, waren, wenn jemand zweimal Pik auf der Hand hatte, nur noch neun Pikkarten im Kartenstapel übrig (die diesbezüglichen *Outs*). Die Wahrscheinlichkeit, dass eine der nächsten beiden Karten ein Pikwert sein würde, betrug 36 Prozent. Das war hoch, aber andererseits lag die Wahrscheinlichkeit, dass jemand zwei Pikkarten ausgeteilt bekommen hatte, bei lediglich sechs Prozent.

Caine drehte den geistigen Schlüssel im Schloss, um an die Lösung zu gelangen: die Wahrscheinlichkeit, dass man zwei Pikkarten bekam und eine weitere aufgedeckt wurde. Er seufzte, als der Wert wie eine prächtige Neonschrift in seinem Kopf aufleuchtete: nur 2,1 Prozent. Damit konnte er leben.

Er wiederholte diese Übung und berechnete diesmal die Wahrscheinlichkeit, dass jemand nur eine Pikkarte ausgeteilt bekam und dennoch einen Flush hinlegte: gerade mal 2,0 Prozent. Die Chance, dass jemand mit Kreuz statt mit Pik einen Flush erzielte, war sogar noch geringer: 0,3 Prozent. Darum musste er sich keine Sorgen machen.

Die Straße war da schon beunruhigender. Da ein Ass und ein Bube offen lagen und keine weitere Bildkarte und keine Zehn in Sicht waren, gab es noch zwölf Outs, mit denen eine Straße gebildet werden konnte (die vier Könige, Damen und Zehnen). Dennoch lag die Wahrscheinlichkeit, dass jemand bereits die beiden übrigen für eine Straße nötigen Karten auf der Hand hatte, bei lediglich 3,6 Prozent. Theoretisch war auch immer noch ein Straight Flush möglich, aber die Chance war so minimal, dass Caine sich nicht die Mühe machte, die Wahrscheinlichkeit zu berechnen.

Da Caine bereits drei Assen hatte, brauchte er nun entweder ein weiteres Ass, einen Buben oder eine Sechse. Wenn er ein weiteres Ass bekam, hatte er einen Vierling. Mit einem Buben oder einer Sechse hatte er ein Full House, entweder mit Assen und Buben oder mit Assen und Sechsen. Bei sieben Outs (ein Ass, drei Buben, drei Sechsen) lag die Wahrscheinlichkeit, bei den nächsten beiden Runden die dafür nötigen Karten zu bekommen, bei ... Caine blinzelte, sein Herz pochte ... 28 Prozent. Nicht schlecht.

Er sah zu Walter hinüber, versuchte in den tränenden

Augen des alten Mannes zu lesen, aber da war nur eine Mattigkeit, die Caine auch von seinem eigenen Spiegelbild her kannte. Das und ein nervöses, intensives Verlangen, zu spielen, zu spielen, zu spielen. Und dann übermannte ihn eine weitere Woge dieses Gestanks. Warmer Gallensaft quoll ihm in den Mund, und er würgte ihn wieder hinunter.

Caine wusste, er hätte auf die Toilette gehen sollen, aber er konnte nicht. Nicht mitten in einer Partie, bei der er das bestmögliche Blatt hatte. Undenkbar. Selbst wenn ihm die Augen geblutet hätten, wäre er erst gegangen, wenn die Karten wieder eingesammelt wurden. Ohne hinzusehen, warf er vier Chips in den Pott.

«Erhöhe um zwanzig.»

«Gehe mit.» Die Straßen-Schwester blieb dabei. Caine hoffte, sie war diesmal auf den Buben aus und nicht, wie es ihre Angewohnheit war, auf eine Straße.

«Gehe mit.» Mist, Stone blieb ebenfalls dabei. Wie üblich saß er still wie eine Statue da. Er regte sich fast nie, aber das war nicht der Grund für seinen Spitznamen; den hatte er sich damit verdient, dass auf ihn felsenfest Verlass war. Stone hielt sich immer an die Regeln, ließ sich nie von einem Gefühl oder einer Laune leiten und behielt stets die Chancen im Blick. Er wäre nun auf jeden Fall ausgestiegen, wenn er es nicht auf eine Straße oder einen Flush abgesehen hätte.

Caine verwünschte sich dafür, dass er nicht aggressiver gesetzt hatte, ehe beim Flop die ganzen Straßenfans zum Vorschein kamen. Sie wären nicht dageblieben, wenn er von Anfang an härter rangegangen wäre. Doch der Gestank hatte ihn benebelt, und er hatte schlecht gespielt. Er versuchte sich einzureden, dass er aus lauter Gier so wenig gesetzt hatte, damit ihm die anderen auf den Leim

gingen, aber das stimmte nicht. Es war der Gestank. Der Gestank, der Gestank, *der Gestank*. Wenn er die Augen schloss, sah er vor seinem geistigen Auge bergeweise faulendes Fleisch, in dem sich zahllose weiße Maden wanden.

Walter nestelte an seinen Chips herum, schnippte sie sich von den Fingerknöcheln. Einen Moment lang glaubte Caine, Walter würde erhöhen, doch stattdessen ging er nur mit. Ja, alle warteten auf den Turn und hielten sich zurück, solange sie nicht wussten, was da kommen würde.

Die nächste Karte war ein erfreulicher Anblick. Für Caine war sie schöner als das Playmate des Monats oder der Sonnenuntergang über dem Grand Canyon – ein Pik-ass. Mit den zwei Assen auf dem Tisch und den beiden auf der Hand hatte er nun einen Vierling.

Das einzige Blatt, das seins noch schlagen konnte, war ein Straight Flush, aber es war unwahrscheinlich, dass jemand den bekam. Da musste als Nächstes schon ein Pikkönig, eine Pikdame oder eine Pikzehn kommen, und diejenigen, die dann noch übrig waren, mussten bereits die beiden anderen hohen Pikwerte auf der Hand haben. Nein, das kam nicht in Frage.

Aber dennoch ... Caine rechnete es schnell im Kopf durch, mit hängenden Lidern, um seine hin und her schießenden Blicke zu verbergen: Die Wahrscheinlichkeit, dass man eine dieser drei Pik-Kombinationen ausgeteilt bekam (König-Dame, König-Zehn oder Dame-Zehn), stand bei 442 zu eins. Die Wahrscheinlichkeit, dass man eins dieser Paare ausgeteilt bekam und dass dann auch noch die dritte Karte kam, lag bei 19448 zu eins. Nein, das kam wirklich nicht in Frage.

Der Pott war sein; jetzt ging es nur noch darum, wie hoch er den Gewinn bis zum Ende der Partie treiben