

CHRISTINE WEBER



RING 2 ONLINE

LitRPG-Roman

1. Auflage November 2025
© Christine Weber, Rosenheim 2025
Lektorat: Christina Platt
Korrektorat: Cornelia Egger
Covergestaltung: Christine Weber
Illustrationen: Christine Weber
Buchsatz und Layout: Christine Weber
Bildquellen: www.shutterstock.com / <https://charat.me/>
<https://creazilla.com>
ISBN: 978-3-949-43815-8

Christine Schmid
Schillerstr. 31
83024 Rosenheim

E-Mail: kontakt@christineweberautorin.de

Bisher erschienen:
Der fünfte Magier: Schneeweiß
Der fünfte Magier: Pechschwarz
Chronik der verschwundenen Götter: Verloren
Chronik der verschwundenen Götter: Verflucht
Chronik der verschwundenen Götter: Verewigt
RNG ONLINE: Band 1
RNG ONLINE: Band 2

www.christineweberautorin.de

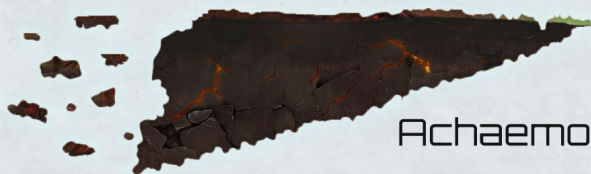
*Für alle,
die gerne Barden spielen.
Sorry.*

WELTKARTE

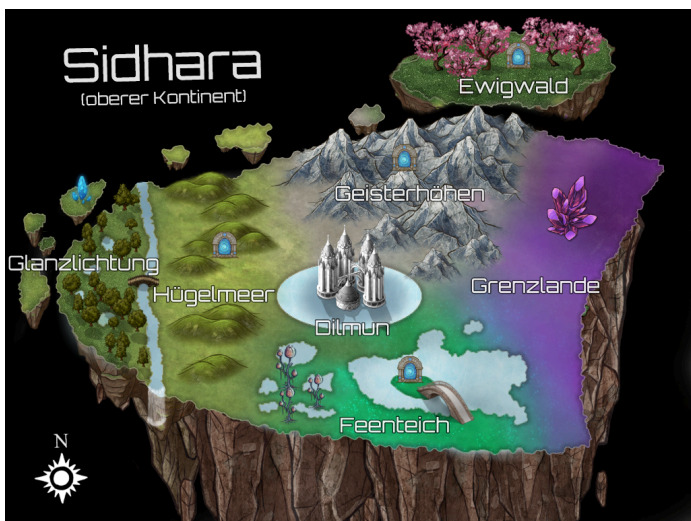
RANUGEN



Sidhara



Achaemo



Oilmun

Hauptstadt von Sidhara

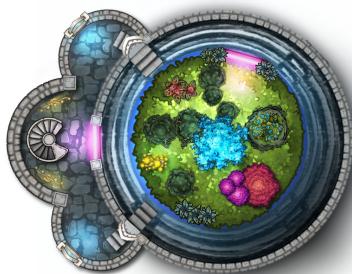
OG



EG



UG





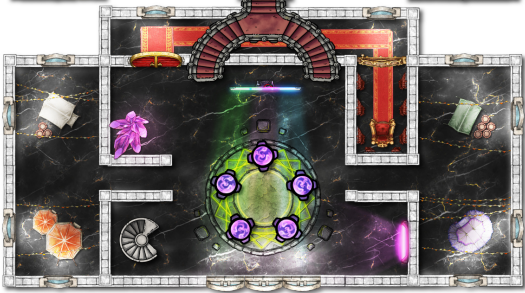
Kurnugia

Hauptstadt von Achaemo

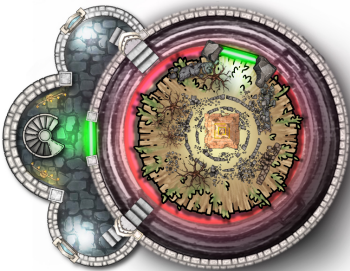
OG



EG



UG



PROLOG

»Das ist hoffentlich ein schlechter Scherz!«

Evelyn Kaiser, die soeben noch unruhig auf und ab gegangen war, blieb unvermittelt stehen. Kurz verharrte sie wie zu Stein erstarrt, dann trat sie mit großen Schritten an den massiven Schreibtisch aus Mahagoni, krallte ihre Finger in die Lehne des davor stehenden Stuhls und fixierte den Mann, der auf der gegenüberliegenden Seite saß.

»Menschen verschwinden nicht einfach, Aaron!«

»Beruhig dich bitte, Evelyn.« Aaron Kaiser hatte die Fingerspitzen zusammengelegt und fixierte einen Punkt über der linken Schulter seiner Frau. »Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit befindet sich Simon Thann noch in der Firma. Es werden gerade alle Räume mithilfe von Spürhunden durchsucht, aber die Firma ist groß. Sie werden eine Weile brauchen, doch sie werden ihn sicher bald finden.«

»Und dann? Was dann, Aaron? Gibt er irgendwo ein Passwort ein und alle Probleme sind gelöst?!«

»Wenn Simon Thann tatsächlich der Hacker ist, nach dem die Polizei sucht, dann könnte das in etwa so laufen, ja.«

»Wer soll es denn sonst sein?«

»Wie ich dir bereits erklärt habe«, antwortete er ruhig, »spricht sehr viel gegen ihn. Er hat als Chefprogrammierer das nötige Wissen, die entsprechenden Fähigkeiten und ausreichend Möglichkeiten, die Sicherheitsvorkehrungen von RNG zu umgehen und den Hauptserver so zu verschlüsseln, dass wir keinen Zugriff mehr darauf haben.«

»Und er ist verschwunden!«

»Und er ist verschwunden. Deshalb geht die Polizei derzeit von ihm als flüchtigen Hauptverdächtigen aus.«

»Aber du bist anderer Meinung.« Evelyn Kaiser verschränkte die Arme vor der Brust, während sie ihren Mann musterte. Es gab einen kaum hörbaren Seufzer von sich.

»Kann man es mir so leicht ansehen?«

»Ich schon.«

Zum ersten Mal seit ihrem vertraulichen Gespräch in seinem Büro sah Aaron Kaiser seiner Frau direkt in die Augen. Sie trug immer noch ihren blutroten Reisemantel, obwohl sie bereits vor zwanzig Minuten aus dem Privatjet gestiegen war. Ihre tiefen Augenringe und die zerzauste Kurzhaarfrisur waren Zeugen ihrer langen, schlaflosen Reise quer um den Globus.

»Es fehlt das Motiv, Evelyn«, sprach er weiter, als er seine Gedanken geordnet hatte. »Ich kann dir gar nicht aufzählen, wie viele Hackerangriffe Simon schon abgewehrt hat. Er stand immer hinter den Zielen der Firma, hat immer glänzende Arbeit geleistet, hat immer –«

»Er hat Lizzy dazu gedrängt, sich ins Spiel einzuloggen!« Ihre Stimme wurde mit jedem Wort lauter, bis sie schließlich fast schrie. »Seine Nachricht auf ihrem Handy beweist es! Nur seinetwegen ist unsere Tochter jetzt in deinem verdammten Spiel gefangen!«

Aaron Kaiser schwieg. Sie wussten beide, dass nicht zweifelsfrei bewiesen war, dass Simon Thann die Nachricht tatsächlich selbst verschickt hatte. Auch ergab es keinen Sinn, in der Nachricht dazu aufzufordern, wegen des Hackerangriffs Alarm zu schlagen. Seine Frau war sich dieser Gegenargumente ebenso bewusst wie er. Einen Schuldigen zu suchen, war eine völlig natürliche Reaktion und er würde ihre Wut aushalten. Sie hatte sich Simon als Schuldigen ausgesucht, er hingegen gab sich selbst die Schuld.

Denn seine Frau hatte recht.

Es war *sein verdammtes Spiel*.

»Meine Güte, Evelyn, du kennst Simon, seit er als kleiner Junge mit Elisabeth im Garten herumgetollt ist. Warum

sollte er sich plötzlich gegen die Firma stellen? Warum sollte er knapp acht Milliarden Menschen als Geiseln halten?«

Er hatte erwartet, dass sie wieder laut werden würde, doch dem war nicht so. Im Gegenteil flüsterte sie ihre nächsten Worte so leise, dass er sie kaum noch verstand.

»Weil Menschen sich ändern können, Aaron.«

Eine tiefe Stille legte sich über das Büro.

»Ja. Vielleicht.« Mit gewohnter Geste rückte Aaron Kaiser seine schwarze Brille zurecht und fixierte wieder einen Punkt über ihrer Schulter an der gegenüberliegenden Wand. Das Gesicht seiner Frau hatte diese seltsame Mischung aus Traurigkeit und Sehnsucht angenommen, die er nur schwer ertrug. »Vielleicht wird Simon auch erpresst. Oder bestochen. Es hat im Moment keinen Zweck, darüber zu spekulieren.« Er nahm die Brille ab und massierte sich die Nasenwurzel. Die Müdigkeit zehrte an seinen Kräften, doch an Schlaf war vorerst nicht zu denken. Es war das erste Mal seit Aktivierung des Notfallprotokolls, dass er sich eine kurze Auszeit in seinem Büro nahm, um in Ruhe mit seiner Frau zu sprechen. Praktisch im Minutentakt pendelte er zwischen Ermittlern und der IT-Abteilung hin und her, ohne auch nur im Entferntesten nennenswerte Erfolge erzielen zu können. Das Warten zermürbte ihn.

Und die Uhr tickte.

»Du solltest etwas schlafen, Aaron.«

Er setzte sich die Brille wieder auf und straffte die Schultern. »Du ebenso. Du siehst todmüde aus.«

»Charmant wie eh und je.« Sie schnappte sich ihre Tasche, die sie beim Eintreten auf den Stuhl geworfen hatte, und ging zur Tür. Statt sie zu öffnen, blieb sie jedoch davor stehen und deutete auf das Sofa zu ihrer Rechten. »Ich meine es ernst. Leg dich hin, bevor du zusammenklappst. Das ist eine ärztliche Anordnung. Ich wecke dich in zwei Stunden.«

Er legte die Fingerkuppen wieder aneinander und fixierte den Bildschirm des Laptops, der aufgeklappt vor ihm stand. Die Banner der eingehenden Eilmeldungen, die die wichtigsten Nachrichtensender weltweit ausstrahlten, hatte er

deaktiviert. Sie hatten sich so schnell überschrieben, dass er sie nicht einmal mehr hatte lesen können. Erzählt hatten sie ohnehin alle dasselbe. Jetzt war nur noch das RNG-Logo vor einem schwarzen Hintergrund zu sehen.

»Ich kann nicht schlafen. Die Lösegeldforderung ist schon längst überfällig.«

»Und wenn es keine Forderung gibt?«, fragte sie, das Gesicht noch immer zur Tür gewandt, was es schwer machte, ihre leisen Worte zu verstehen. »Was, wenn ... wenn Lizzy nie wieder ...?«

»Das wird nicht passieren«, erwiderte er ruhig, während ihre unausgesprochene Frage im Raum verhallte. »Wer auch immer für all das hier verantwortlich ist, hat einen Grund, und den wird er uns schon bald mitteilen. In der Zwischenzeit arbeiten unzählige Profis daran, den Zugang zum Hauptserver wiederherzustellen. Sobald das geschafft ist, ist es nur eine Frage von Minuten, bis alle sicher ausgeloggt sind.«

»Profis.« Sie lachte lustlos auf. »Welche Profis hast du denn noch? Die halbe IT-Abteilung ist im Spiel gefangen. All eure tollen Sicherheitsvorkehrungen waren umsonst. Da wusste jemand ganz genau, was er tat.«

Aaron Kaiser erwiderte nichts darauf. Er teilte ihre Meinung. Es war sicher kein Zufall, dass seine besten Programmiererinnen und Programmierer gerade jetzt im Spiel eingeloggt waren.

Und nicht nur die.

Es war nicht übertrieben zu behaupten, dass RNG zu den Firmen mit den höchsten Sicherheitsstandards der ganzen Welt gehörte. RNG beschäftigte unzählige Sicherheitsfirmen und es gab für nahezu jedes Szenario einen Notfallplan, doch das half alles nichts, wenn alle hochrangigen Personen, die diese Notfallpläne umsetzen sollten – von Programmierern über Sicherheitschefs bis hin zum Militär – im Spiel gefangen waren. Er würde das Bild der vielen zusammengesackten Körper nie vergessen, die ihn erwartet hatten, als er nach Ertönen des Alarms in die IT-Abteilung geeilt war, um mit Simon über die Ursache des

Alarms zu sprechen. Auch in anderen, sicherheitsrelevanten Abteilungen waren viele Personen »zwangseingeloggt« worden, wie er vermutete. Bis gestern war er noch der festen Überzeugung gewesen, dass es technisch unmöglich umzusetzen war. Irgendjemand musste es jedoch geschafft haben, an die Originaldatei der Nutzer-IDs zu kommen, die dreifache Verschlüsselung zu knacken und die IDs in ein entsprechendes Programm zu implementieren. Bis auf ihn selbst und Simon Thann gab es nur noch eine Handvoll weiterer Personen auf der Welt, denen er ein solches Können zutraute. Sie hatten es mit einem extrem gefährlichen Gegner zu tun, der vor nichts zurückschreckte.

Er bezweifelte, dass jemand außer ihm das ganze Ausmaß der Katastrophe zum jetzigen Zeitpunkt begriff.

»Ja«, stimmte er zu. »Da weiß jemand genau, was er tut.«

Evelyn Kaiser griff nach der Türklinke, verharrte kurz in der Bewegung und ließ sie wieder los. Langsam drehte sie sich zu ihrem Mann um und trat zwei Schritte auf ihn zu. Sie wirkte gefasst, doch ihre Augen waren glasisch. »Wie viel Zeit hat Lizzy noch?«

Aaron Kaiser schloss die Augen. Seit seine Tochter bewusstlos im Aufzug gefunden worden war, lag sie auf der Krankenstation der Firma. Alle Ärzte hatten ihm bestätigt, dass ihre Vitalwerte stabil waren und sie außer einer Platzwunde an der Schläfe keine Verletzungen aufwies. Die Auswertung ihres Implantats hatte ergeben, dass sie sich gerade im Spiel befand, woraus man schloss, dass sie offenbar ebenfalls Opfer des erzwungenen Logins geworden war. Nahrungs- und Sauerstoffversorgung waren für sie für lange Zeit gewährleistet. Seine Frau war Krankenschwester und wusste das. Aber sie war auch seine Ehefrau und damit genug in die Interna der Firma involviert, um zu wissen, dass es nicht ausreichte, den Körper zu versorgen, wenn der Geist starb.

Aaron Kaiser öffnete die Augen und räusperte sich. Seine Kehle war unangenehm trocken. Leider stand kein Glas mit Wasser auf seinem Schreibtisch.

»Vier Wochen lang ist mit keiner Schädigung des zentralen Nervensystems zu rechnen.« Er räusperte sich erneut. »Eventuell viereinhalb.«

»Ich hasse es.« Evelyn Kaiser ballte die Fäuste, bewegte sich aber keinen Schritt von ihrem Platz weg. Ihre Stimme war angespannt, aber nicht laut. »Unsere Tochter liegt ein Stockwerk über uns im Koma, zusammen mit acht Milliarden anderer Menschen, und ich kann absolut nichts für sie tun. Was –?«

Ihre Frage blieb unvollendet, denn es klopfte an der Tür. Bevor er auch nur an das Wort »Herein« gedacht hatte, schwang sie auf und ein älterer Herr in einer braunen Weste, unter der eine zerknitterte Krawatte hervorlugte, trat in Begleitung einer jungen Frau ein. Beim Anblick von Evelyn Kaiser blieben beide abrupt stehen.

»Verzeihen Sie die Störung«, meinte der Mann, »aber es ist wichtig.«

»Schon in Ordnung. Schatz, das sind Henry Jackson und Manjula Sinh. Manjula war es, die Alarm geschlagen und den Notfallmechanismus eingeleitet hat, der vermutlich weitere erzwungene Logins verhindert hat, und Herr Jackson leitet im Moment –«

»Was ist passiert?« Evelyn Kaiser brachte ihren Mann mit einer Handbewegung zum Schweigen und wandte sich direkt an die junge Frau, die näher bei ihr stand. »Ist etwas mit Lizzy? Wurde der Hacker gefasst?«

»Ich, nein, ich ...« Ihr Blick pendelte zwischen ihrem Arbeitgeber und seiner Frau hin und her, als wüsste sie nicht, wem sie Bericht erstatten sollte.

»Leider wurde der Hacker noch nicht gefasst, Frau Kaiser«, nahm Henry Jackson ihr die Entscheidung ab. »Da die Implantate die körpereigenen Duftstoffe verändern, können leider keine Spürhunde zur Unterstützung der Spezialeinheiten eingesetzt werden. Das Gebäude ist aber immer noch abgeriegelt und wir sind zuversichtlich, Simon Thann bald zu finden. Über den Zustand Ihrer Tochter ist mir nichts Neues bekannt.«

»Warum sind Sie dann hier?«, fragte Aaron Kaiser, woraufhin Manjula einen Schritt vortrat.

»Herr Jackson hat gerade noch einmal versucht, den abgebrochenen Notfallmechanismus in Gang zu –«

»Das hatte ich doch ausdrücklich untersagt!« Aaron Kaiser schlug mit der Faust so hart auf den Tisch, dass alle Anwesenden zusammenzuckten. Solch Wutausbrüche waren eine Seltenheit. »Wie kommen Sie dazu, sich über meine Anweisung hinwegzusetzen?«

Henry Jackson hielt seinem Blick fast trotzig stand. »Als Gesandter der Vereinten Regierungen und de facto komissarischer Leiter dieser Firma sehe ich keinen anderen Weg, als die Verbindung zum Hauptserver durch den Notfallmechanismus wiederherzustellen. Dieses Programm ist immerhin für genau einen solchen Notfall entwickelt worden.«

»Es liegt die Vermutung nahe, dass der Notfallmechanismus ebenfalls gehackt worden ist«, erwiderte Aaron Kaiser scharf. »Ich hatte Ihnen die Gründe für meine Vermutung ausführlich dargelegt und ihnen erklärt, dass ich mich persönlich darum kümmern würde!«

»Sehr ausführlich, in der Tat ...«

»Wird meinem Mann etwas zur Last gelegt?«, ergriff Evelyn Kaiser das Wort.

»Die Vereinten Regierungen wissen die Kooperationsbereitschaft Ihres Mannes sehr zu schätzen«, erwiderte der Mann mit einer angedeuteten Verbeugung in ihre Richtung. »Ich versichere Ihnen, dass sich während der Abriegelung des Gebäudes wahrscheinlich jeder wie ein Gefangener fühlt. Nun ja, nicht so gefangen wie die acht Milliarden Menschen, die gerade in RNG ONLINE ihrem Tod ins Auge sehen, versteht sich.«

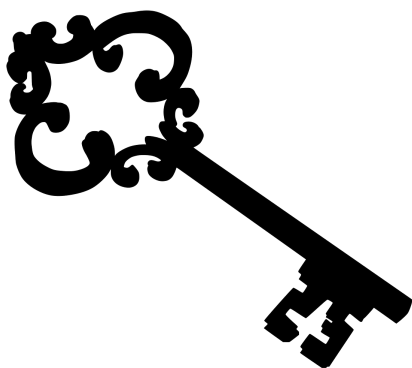
Die Temperatur im Raum fiel um mehrere Grade, als die beiden Männer sich schweigend anstarrten.

»Jedenfalls ...«, sprach Manjula zögerlich weiter, als niemand mehr das Wort ergriff, »hat Herr Jackson es nicht geschafft, den Notfallmechanismus in Gang zu setzen, seit er sich kurz nach meiner Aktivierung sofort selbst abge-

schalten hatte. Aber uns haben über die Firmenwebsite einige Anfragen erreicht. Support-Anfragen, die von außerhalb des Spiels verschickt wurden«, setzte sie hinzu und tippte auf dem Tablet herum, das sie mitgebracht hatte. Sie hielt es Frau Kaiser hin, sah aber Herrn Kaiser an, als sie weitersprach. »Einige Spieler beschwerten sich, Herr Kaiser. Darüber, dass sie vor einigen Stunden automatisch aus dem Spiel ausgeloggt wurden. Der Notfallmechanismus scheint kurzzeitig funktioniert zu haben!«

Aaron Kaiser sprang von seinem Stuhl auf und stürzte auf die junge Frau zu, um ihr das Tablet aus der Hand zu reißen. Wäre er drei Sekunden später aufgesprungen, hätte er das rote Ausrufezeichen im linken oberen Eck seines Laptop-Bildschirms gesehen, das zusammen mit der Systemmeldung träge vor sich hin blinkte.

Sie haben [1] neue Nachricht von [Ragnaroeck].
Betreff: Schlüssel



TOTALAUSFALL BEI RNG SCHOCKIERT DIE WELT

Werden wir bald Milliarden von Gräbern schaufeln müssen?

~ Digital World News ~

10. Auf derselben Seite

**Von vergeblichen Versuchen und
tiefschwarzen Tunneln**



AERIA

»Göttliche Zerstörung« hat den Gegenstand zerstört.

»Göttliche Zerstörung« kann nur ein Mal benutzt werden. Du hast die Fertigkeit verlernt.

Erfolg versprechend blieben die beiden Nachrichten in der Luft schweben, während ich meinen Bogen sinken ließ. Wie Prometheus es angekündigt hatte, war die Fertigkeit, die sie aus ihrem Gefängnis befreien würde, nicht fehlgeschlagen. Das helle Licht, das sich zu dem magischen Pfeil gebündelt hatte, verblasste nur langsam und ließ mich nichts erkennen.

»Was für ein ... Bastard ...«

Prometheus' brüchige Stimme durchdrang die Helligkeit, kurz bevor ich das Desaster mit eigenen Augen sah.

Der Seelenkristall war nicht zerstört.

Wie eh und je ragte er vor mir empor und erfüllte die Luft um ihn herum mit knisternder Magie. Prometheus war in seinem Inneren auf den Boden zusammengesunken. Sie hielt den Kopf gesenkt, sodass ich ihr Gesicht nicht sehen konnte.

»Warum hat es nicht funktioniert?« Fassungslos wollte ich einen Schritt näher treten, doch die geballte Magie drängte mich zurück. »Was habe ich falsch gemacht?«

»Es hat funktioniert – teilweise.« Prometheus hob unter größter Kraftanstrengung nicht nur ihren Kopf, sondern auch ihre linke Hand. Es dauerte einen Moment, bis ich verstand, was sie meinte.

Die Eisenketten um ihr linkes Handgelenk waren verschwunden.

»Aber ... Aber das nützt dir nichts, oder?«

Sie schüttelte den Kopf. Ihr linker Arm fiel schlaff herab. Auch wenn er es langsamer als gewöhnlich tat, kam es mir so vor, als hätte die Dichte der Flüssigkeit im Inneren des Seelenkristalls abgenommen. Auch Prometheus' Haare schwebten nicht mehr schwerelos in der Luft, als wären sie unter Wasser, sondern hingen ihr in weißen Strähnen ins Gesicht.

»Was jetzt?«, fragte ich, den Blick starr auf Prometheus' fast leeren Lebensbalken gerichtet. »Was kann ich tun?«

»Leveln.« Prometheus versuchte aufzustehen, doch sank erschöpft wieder auf den Grund des Kristalls zurück. »Erst muss ich die hier loswerden ...« Sie rüttelte kraftlos an den Ketten an ihrem rechten Handgelenk, die sie nach wie vor an den Seelenkristall fesselten. »Danach kann der Kristall zerstört werden. Alle fünf Level erhältst du ... diese Fertigkeit. Ich habe vorgesorgt, aber ...« Ihre Augenlider flackerten. Ein Lächeln zuckte über ihr Gesicht. »Ein Item in einem Item? Was für ein ... genialer ... Bastard ...«

Ihr Körper sackte zur Seite. Noch bevor er gegen die Innenwand prallte, zerstob er in weiße Funken und der Seelenkristall wurde trüb. Alles war wie damals bei unserem ersten Treffen. Auf die Flut an Systemnachrichten war ich inzwischen vorbereitet.

Sonderquest abgeschlossen.

Du erhältst 100 % EP.

Du hast Level 6 erreicht.

Herzlichen Glückwunsch, Aeria!
Du besitzt 1 freien Attributspunkt.
Profil wird aktualisiert ...

Profil		
Name: Aeria	Level: 6 [53 %]	Klasse: Talent
Vermögen: 009 Silber 121 Kupfer		
Attribute		
LP: 70 (+10)	PA: 2	MA: 30 (+3)
VER: 13	GES: 15	CHA: 20 (+2)
Ausrüstung		
Waffe 1:	Heldenhafte Axt (minderwertig): +6 MA, +5 GES	
Waffe 2:	Verwitterter Bogen (schäbig): +3 MA, +2 CHA	
Kopfbedeckung:	Kirasas Hexenhut: +1 PA, +1 MA, +1 VER, +1 GES, +1 CHA	
Mantel:	Einfacher Mantel (schäbig): +2 VER, -1 GES, -1 CHA	
Hemd:	Leinengewand (schäbig): +2 VER	
Hose:	Leinenrock (schäbig): +2 VER	
Stiefel:	Lederstiefel (schäbig): +1 VER, +1 GES	
Schmuck 1:	Netzring: +1 GES	
Schmuck 2:	Fadenring: +1 VER, +1 CHA	
Schmuck 3:	Glücksamulett: +4 GES	
Fertigkeiten		
Hieb	AZ: gering	CD: gering
Flamme	AZ: gering	CD: gering
Schmeichler	AZ: mittel	CD: hoch
Ranke	AZ: gering	CD: mittel
Carias Segen	AZ: gering	CD: mittel
Zersplittern (neu?)	AZ: mittel	CD: mittel
Grats Segen (neu?)	AZ: gering	CD: hoch
Göttliche Aura (neu)	AZ: gering	CD: mittel

Sonderquest

Erreiche Level 10.

Obwohl schließlich auch meine neue Sonderquest verblasst war, starrte ich immer noch auf den Seelenkristall, unfähig, mich von der Stelle zu bewegen.

Ich hatte nicht das Geringste bewirkt.

Prometheus war noch immer gefangen und ich hatte es nicht einmal geschafft, ihr all meine Fragen über mich, über sie und über diese Welt zu stellen. Immerhin wusste ich jetzt, dass Prometheus kein Gott, sondern eine Spielerin und daher Kawaii ähnlicher als mir war.

Kawaii hat mir anvertraut, dass sie sterben wird, wenn sie sich nicht bald aus dem Spiel ausloggt. Prometheus hat erzählt, dass sie den Logout ermöglichen kann, sobald ich sie befreit habe. Ich schulterte meinen Bogen und verließ mit einem letzten Blick auf den leicht pulsierenden Seelenkristall die Lichtung. Auch wenn sich meine Aufgabe jetzt weit weniger episch anfühlte, da ich wusste, dass sie mir keine Göttin aufgetragen hatte, würde ich nicht zulassen, dass Kawaii oder die anderen Spielerinnen und Spieler ein solch schreckliches Ende erwartete.

Ich streifte so lange durch den Wald, bis ich das Banditenlager erreichte. Trotz der Dunkelheit – denn es war inzwischen Nacht geworden – hatte ich nicht bei Prometheus' Seelenkristall bleiben wollen. Er strahlte etwas Gefährliches aus. Etwas, das mir Angst machte. Wie von selbst führten mich die Schritte zu meiner Hütte. Obwohl ich mir sicher war, dass nicht alle Bewohner des Lagers ein eigenes Zuhause hatten, hatte niemand in meiner Hütte Zuflucht gesucht oder die wenigen Habseligkeiten geplündert, die ich nicht auf meine Heldenreise mitgenommen hatte. Einsam und verlassen empfing mich mein Zuhause so, wie ich es zurückgelassen hatte. Ich verriegelte die Tür hinter mir, zündete ein paar Kerzen an, legte meine Waffen und den Reisemantel ab und ließ mich schließlich auf einem Hocker im Verkaufsraum nieder. Mit geschlossenen Augen,

den Kopf in den Nacken gelegt, genoss ich für eine Weile die Stille. Schließlich machte ich das, was ich nach jedem Levelaufstieg machte, und verteilte meinen freien Attributspunkt. Ich überlegte lange, welchen Wert ich erhöhen sollte. Meinen Physischen Angriff PA zu erhöhen, ergab erst Sinn, wenn mir mehr physische Angriffe zur Verfügung standen. Die Werte meines Magischen Angriffs MA sowie meines Charismas CHA waren bereits erfreulich hoch. Am Ende erhöhte ich meine Geschicklichkeit GES um 1, auch wenn meine Verteidigung VER im Moment beunruhigend niedrig war.

Ich wechselte in ein anderes Untermenü, um mir die Beschreibung meiner neuen Fertigkeit durchzulesen. Erstaunt hielt ich inne. Ein Ausrufezeichen, das mir vage bekannt vorkam, blinkte fröhlich vor sich hin.

Entscheide, welche Fertigkeit du erlernen willst!

Schon wieder?

Weil ich zuvor nicht ganz bei der Sache gewesen war, als sich die Statistik aufgrund meines Levelaufstiegs aktualisiert hatte, war mir nicht aufgefallen, dass ich mir erneut eine Fertigkeit hätte aussuchen dürfen. Offenbar hatte »das Spiel« die nur einmal ausführbare Fertigkeit »Göttliche Zerstörung« nicht als normale Fertigkeit erkannt und gewährte mir jetzt die Wahl einer neuen. Ich war neugierig genug, mir beide Beschreibungen durchzulesen, bevor ich mich schlafen legen wollte.

»Zersplittern«:

Die Wirkung dieser Fertigkeit hängt von der Kombination mit anderen Fertigkeiten, Gegenständen und Handlungen ab. Einzelnen angewendet verursacht Zersplittern 20 % magischen Schaden.
Ihre Aktivierungszeit ist mittel. Ihr Cooldown ist mittel.

Der hohe magische Schaden dieser Fertigkeit gefiel mir gut, die nebulöse Erklärung ihrer Wirkung schreckte mich

allerdings ab. Ich wandte mich der zweiten Beschreibung zu.

»Grats Segen«:

Diese Fertigkeit verdoppelt für kurze Zeit den geringsten eigenen Attributswert (außer LP). Ihre Aktivierungszeit ist gering. Ihr Cooldown ist hoch.

Ich öffnete mein Profil und spielte in Gedanken ein paar Szenarien durch. Mein geringer Physischer Angriff würde von »Grats Segen« profitieren, doch selbst bei einer Verdopplung des PA-Wertes würde der physische Angriff »Hieb« bis auf Weiteres nicht an den magischen Angriff »Flamme« heranreichen. Zusammen mit dem hohen Cooldown schien mir diese Fertigkeit nicht stark genug zu sein, um mich für sie zu entscheiden.

Du hast die Fertigkeit »Zersplittern« erlernt!

Ich nahm mir vor, gleich morgen früh einige Tests mit dieser Fertigkeit durchzuführen, damit ich sie im nächsten Kampf gewinnbringend einsetzen konnte. Ich wollte das Menü schon schließen, als mir einfiel, dass ich auf Level 6 noch eine weitere Fertigkeit erworben hatte. Dank Holy-moly wusste ich, dass es eine Heilfertigkeit war, auf die ich mich schon besonders gefreut hatte.

»Göttliche Aura«:

Diese Fertigkeit stellt unabhängig vom MA-Wert des Wirkenden 40 % der LP eines Ziels wieder her. Solange der Wirkende nicht unter einem Statuseffekt leidet, kann Göttliche Aura nicht fehlschlagen. Ihre Aktivierungszeit ist gering. Ihr Cooldown ist mittel.

Mein Herz machte einen Hüpfer. Diese Fertigkeit stellte fast die Hälfte der Lebenspunkte wieder her und ersetzte praktisch ein paar kleine Heiltränke. Wie von selbst wanderte mein Blick zu den kleinen Symbolen in meinem Sichtfeld. »Zersplittern« wurde als roter Funkenregen, »Göttliche

Aura« als grüne Lichtkugel dargestellt. Inzwischen hatte ich sieben Fertigkeiten und damit immer mehr Möglichkeiten, sie geschickt zu kombinieren. Ob die Kämpfe dadurch einfacher oder anspruchsvoller wurden, konnte ich noch nicht beurteilen. Mit genügend Übung sicherlich Ersteres.

»Göttliche Aura!«

Obwohl ich die Worte nur geflüstert hatte und ich nicht einmal Waffen bei mir trug, reagierte das Spiel sofort auf meine Aufforderung. Ein blassgrünes Licht strahlte von meinen Handflächen aus, das spiralförmig nach oben wirbelte und einen Kokon aus Licht um mich wob. Zwei oder drei Mal pulsierte er leicht, dann löste sich der Magiewirbel auf.

»Göttliche Aura« heilt dich um 0 LP.

Hübsch, dachte ich. Zodd werde ich damit in Zukunft viel schneller ...

Ich führte den Gedanken nicht zu Ende. Ich hatte mich noch immer nicht daran gewöhnt, dass alle Personen in meinem bisherigen Leben keine richtigen Menschen waren, auch wenn ich diese Tatsache hartnäckig zu ignorieren versuchte. Ich hätte nicht hierher zurückkehren sollen, wo mich alles an früher erinnerte.

Früher.

Ein Lachen entfuhr mir. Dieses Wort hörte sich viel zu lang für die Zeitspanne von nur zwei Tagen an. Inzwischen war jedoch so viel passiert, dass es mir wie eine Ewigkeit vorkam. Sicherlich würde alles leichter werden, wenn ich das Banditenlager endgültig verließ. Dazu musste ich nur ein höheres Level erreichen.

Also levle schneller!

Ich zuckte zusammen und starrte instinktiv zur Tür, auch wenn der flackernde Kerzenschein sie in der Dunkelheit nicht erreichte. Kurz hatte sich mein eigener Gedanke wie die Stimme von Prometheus angehört. Stirnrunzelnd starrte ich eine Weile in die Dunkelheit, doch alles blieb still.

Nicht durchdrehen, Aeria, beruhigte ich mich in Gedanken selbst. *Du schlägst dich bisher ganz gut, finde ich. Auch wenn du vor lauter Aufregung auf dem Weg hierher völlig vergessen hast, mit Infam zu reden,* setzte ich hinzu, nachdem ich das entsprechende Hauptquest-Menü geöffnet hatte. »Verfluchtes Erbe« war neben Prometheus' Sonderquest die einzige Quest, die noch offen war. Ich nahm mir vor, morgen früh als Erstes meinen Vorrat an Heiltränken aufzufüllen und anschließend mit Infam zu reden. Der Abschluss der Hauptquestreihe hatte mir bisher immer am meisten Erfahrungspunkte eingebracht.

Seufzend erhob ich mich, löschte die Kerzen und ging ins Schlafzimmer, um eine weitere schlaflose Nacht hinter mich zu bringen.



LIZZY

Hauptquest »Verbotene Freundschaft« aktualisiert.

Eine fremde Macht hat dich entdeckt, bevor du dich nach Sidhara zurückteleportieren konntest. Sammle Informationen über deinen Aufenthaltsort. [0/4]

Ruhig und gleichzeitig perplex starrte ich auf die Wörter, die in grellem Weiß vor der finsternen Umgebung hervorstachen. Sekunden zuvor hatte ich mich auf Achaemo befunden und mir auf der Suche nach Simon die Seele aus dem Leib gebrüllt. Jetzt saß ich plötzlich auf einem kalten Steinboden im Nirgendwo. Es war umso frustrierender, weil Simon offenbar zum Greifen nah gewesen war. Loki hatte mir gerade bestätigt, dass Simon auf seinem Spielcharakter Prometheus eingeloggt war, als mich irgendeine zähflüssige schwarze Masse wie eine Flutwelle überrollt und mit sich in die Dunkelheit gerissen hatte. Wie mir die aktualisierte Hauptquest indirekt mitteilte, war das vom Spiel offenbar so beabsichtigt gewesen. Ich war also keinem hinterhältigen Angriff eines gegnerischen Spielers erlegen. Wahrscheinlich hätte ich mich gar nicht rechtzeitig nach Sidhara zurückteleportieren können, selbst wenn ich es versucht hätte. Die »fremde Macht«, von der die Hauptquest

sprach, hätte meine Neugierde geweckt, wenn ich nicht immer noch zu sehr unter Strom gestanden hätte.

Warum ist mir nicht schon früher eingefallen, Loki Simons Spielcharakternamen zu nennen? Vielleicht hätte ich ihn dann noch rechtzeitig gefunden. Wo ist dieser vorlaute Rabe überhaupt?

Ich wandte meinen Kopf hierhin und dorthin, aber es war zu dunkel, um auch nur die Hand vor Augen erkennen zu können.

»Loki?«, fragte ich in die Stille hinein.

Niemand antwortete.

Entweder befand ich mich an einem Ort, an dem keine Begleiter erlaubt waren, oder er war bei dem Angriff gestorben. Selbst das Spiel mobbte Bändiger, wie es schien. Wie man es auch drehte und wendete: Ich war allein.

Aber nicht völlig allein.

Eine Welle der Erleichterung durchströmte mich, als ich an die zwei Spieler dachte, die mich auf Achaemo aus der Ferne beobachtet hatten. Wie lang auch immer ich noch im Spiel feststecken mochte, ich war nicht allein auf diesem Server, sondern wohl nur allein auf Sidhara – aus welchen Gründen auch immer. Es würde eine der Fragen sein, die mir Simon wahrscheinlich beantworten konnte, sofern ich ihn fand.

Mit neuer Zuversicht rief ich die Weltkarte auf. Statt mir zu verraten, wo ich mich befand, wurde mir nur ein schwarzes Rechteck mit einem Hinweis angezeigt.

Du befindest dich zu tief unter der Erde, um deinen Standort zu ermitteln.

Hauptquest »Verbotene Freundschaft« aktualisiert.

Eine fremde Macht hat dich entdeckt, bevor du dich nach Sidhara zurückteleportieren konntest. Sammle Informationen über deinen Aufenthaltsort. [1/4]

Prompt aktualisierte sich meine Hauptquest. Mir kam das zwar gemogelt vor, da ich die Weltkarte als Teil der Spiel-

mechanik und nicht als Teil der Spielwelt empfand, aber ich nahm, was ich kriegen konnte. Ächzend stand ich auf und tastete mich mit ausgestreckten Händen bis zur nächsten Wand vor. Es war eine raue, feuchte Steinwand. Ich presste meinen Rücken dagegen und streckte eine Hand nach vorn.

»Flamme!«

Der Feuerstrahl zog eine gerade Bahn durch die Luft und gewährte mir einen kurzen Blick auf mein enges, leeres Verlies, bis er gegen die gegenüberliegende Wand prallte und erlosch.

Hauptquest »Verbotene Freundschaft« aktualisiert.

Eine fremde Macht hat dich entdeckt, bevor du dich nach Sidhara zurückteleportieren konntest. Sammle Informationen über deinen Aufenthaltsort. [2/4]

Ein Verlies tief unter der Erde. Na wunderbar. Ich frage mich, auf wie viele Arten mich das Spiel wohl noch einsperren will.

Ich unterbrach meine Erkundungsversuche, als Schritte zu hören waren. Reflexartig griff ich nach meinen Waffen und stellte erstaunt fest, dass mir weder Dolch noch Axt abgenommen worden waren. Entweder waren die Entwickler unaufmerksam gewesen, wenn sie einer Gefangenen ihre Waffen überließen, oder etwas stimmte hier nicht. Ich tastete mich zur Ecke, die am weitesten von dem mit Gitterstäben versehenen Eingang entfernt lag, und wartete.

Ein NPC näherte sich mir, über dessen Kopf »Wachmann, Lvl 5« schwebte. In der linken Hand hielt er eine Fackel, deren Schein den engen Gang beleuchtete, zu dessen beiden Seiten ähnliche Zellen wie meine lagen. In der rechten Hand hielt der NPC einen Schlüsselbund. Er besaß 50 Lebenspunkte und trug eine einfache Rüstung mit Helm.

»Mach keine Dummheiten!«, ermahnte er mich, nachdem er die Fackel in einer Wandhalterung befestigt und sein Schwert gezogen hatte. Erst dann steckte er den passenden Schlüssel ins Schloss und drehte ihn herum.

»Auf gar keinen Fall«, erwiderte ich.

Die Gittertür schwang auf. »Komm raus, Gefangene!«

»Auf gar keinen Fall«, wiederholte ich und grinste.

Ohne auch nur einen Moment zu zögern, trat der Wachmann mit finsterner Miene und gezogener Waffe in meine Zelle. Dass er sein Schwert in dem fünf mal fünf Schritte kleinen Raum nicht schwingen konnte, ich mit meinem Dolch hingegen wunderbar zustechen konnte, schien ihn nicht zu kümmern.

»Peitschenknall« reduziert die LP von Wachmann um 14.

»Umfassender Schlag« von Wachmann ist fehlgeschlagen.

»Hieb« reduziert die LP von Wachmann um 9.

Amüsiert duckte ich mich unter dem Arm des Wachmanns hinweg, der gerade damit beschäftigt war, seinen Fehler zu erkennen. Er hatte sich das Schwert fast selbst aus der Hand geschlagen, als die Klinge beim Ausholen an der Wand abgeprallt war. Zudem war ihm sein Helm durch dieses Missgeschick über die Augen gerutscht. Es war beruhigend zu sehen, dass auch NPCs auf Sidhara unter geringen Geschicklichkeitswerten litten.

»Hieb« reduziert die LP von Wachmann um 9.

»Hieb« reduziert die LP von Wachmann um 9.

Bevor ich dem Wachmann den Todesstoß versetzen konnte, wofür ich praktischerweise genau einen weiteren »Hieb« gebraucht hätte, packte mich jener überraschend am rechten Handgelenk. Ein unangenehm prickelndes Gefühl durchströmte mich und ließ mich für einen kurzen Augenblick erstarren.

»Zupacken« von Wachmann reduziert deine LP um 1. Deine VER sinkt um 9.

Ich versuchte, seine Hand abzuschütteln, aber sein Griff war eisern und ließ mich meinen Dolch nicht mehr benutzen. Da die Standardfertigkeiten der Wachmänner auf Sidhara und

Achaemo offensichtlich die gleichen waren, wusste ich, dass mein GES-Wert von 12 zu niedrig war, um mich einfach losreißen zu können. Praktischerweise besaß ich eine Fertigkeit, die in gewisser Weise Abhilfe schaffen konnte.

»Subias Blick!«

Ein großes, rot leuchtendes Auge tauchte wie das Auge eines Dämons aus der Dunkelheit auf. Silberne Fäden bildeten seine Pupillen, die sich wie ein Nest von Schlangen umeinander wanden. Das Auge schwebte etwa eine Sekunde lang zwischen uns, dann schlossen sich unsichtbare Augenlider und die Animation war verschwunden.

»Subias Blick« heilt Wachmann um 4 LP.

GES von Wachmann ist gesunken.

Der Griff um mein Handgelenk löste sich, aber ich nahm es kaum wahr. Stattdessen starrte ich auf die Kampfinformation, die mir soeben mitgeteilt hatte, dass mein Angriff den gegnerischen NPC *geheilt* hatte. Bei all den nachteiligen Auswirkungen, die meine negativen Charismawerte mit sich brachten, war das definitiv die skurrilste.

»Umfassender Schlag« von Wachmann reduziert deine LP um 6.

Ich schnappte nach Luft, als mir der Wachmann seine Faust in den Magen rammte und mich mit einem Tritt gegen mein Schienbein zu Fall brachte. Die Finger seiner behandschuherten Hand krallten sich unangenehm in meine rosa Haarpracht.

»Zupacken« von Wachmann reduziert deine LP um 1. Deine VER sinkt um 9.

Am Boden kniend spähte ich zu den kleinen Fertigkeitssymbolen, die am Rande meines Sichtfeldes eingeblendet waren. Ich beschloss, den Cooldown meiner neuen Lieb-

lingsfertigkeit abzuwarten, der in wenigen Sekunden abgelaufen war.

»Gefangene gehorchen gefälligst!«, schnauzte mich der Wachmann an, um dessen Laune es ungefähr so gut bestellt war wie um meine.

»Schöne Alliteration.«

Er gab ein Knurren von sich. »Steh auf und komm mit!«

»Du hast gewonnen. Ich ergebe mich.«

Meine Haare wurden losgelassen und ich stand auf. Mein breites Grinsen konnte der feindliche NPC nicht richtig deuten. Ich vollführte mit meiner Dolchhand eine peitschende Bewegung aus dem Handgelenk heraus, die einer liegenden Acht glich. Ein violett leuchtender Strang wickelte sich um den Wachmann und brannte einen Striemen quer über seine Rüstung.

»Peitschenknall« reduziert die LP von Wachmann um 13.

Wachmann ist gestorben. Du erhältst 1 % EP und 73 Kupfer.

»Nicht«, ergänzte ich, verstaute den Dolch und streckte die Hand nach dem hell leuchtenden, schwebenden Kristall aus. »Ich ergebe mich *nicht*. Ich wollte das nur noch mal klar stellen.«

Du erhältst [Ledermieder (minderwertig)], 1x [kleiner direkter Heiltrank] und [Notizblock].

So sehr ich mich auch über mein neues Ausrüstungsteil und den dringend benötigten Heiltrank freute, so versetzte mir der [Notizblock] einen Stich in den Magen, der nichts mit dem vorhergehenden Fausthieb des Wachmanns zu tun hatte. Es kam mir wie eine Ewigkeit vor, seit ich Notizblock, Spargel und Mummy-hat-mir-eine-Yacht-gekauft durch RNG-Hauptsitz geführt hatte. Stattdessen war es ... wie lange her? Einen Tag? Eineinhalb? Selten hatte ich mir so sehr eine Uhr gewünscht wie in diesem Moment, aber mein Vater hatte sich vehement dagegen gesträubt, eine Uhr ins Spiel zu implementieren. Er hatte sogar den entgegen-

gesetzten Weg eingeschlagen und den Tag- und Nachtrhythmus in Ranugen unabhängig von der realen Welt gestaltet, sodass man schnell jegliches Zeitgefühl verlor. Man konnte zwar in den Optionen einstellen, dass zu einer bestimmten Uhrzeit in der realen Welt eine Systemnachricht eingeblendet wurde, aber die wenigsten nutzten diese Funktion. In der realen Welt wartete niemand mehr auf einen. Persönliche Meetings um Punkt 9 Uhr mit einem zehnköpfigen Team waren ein Relikt aus der Vergangenheit. Unser Zeitempfinden war von den Fluten der Klimakatastrophe ebenso hinweggespült worden wie ein Fünftel der bewohnten Landmasse. Wer seinen Arbeitsablauf unbedingt wie in den letzten paar Jahrzehnten fortführen wollte, dem stellte RNG in den Hauptstädten Dilmun und Kurnugia virtuelle Büroräume zur Verfügung, welche Firmen buchen konnten. Eine Nachricht im Spiel genügte und alle Angestellten konnten sich dorthin teleportieren, unabhängig davon, welche Fraktion sie gewählt hatten. Aus dem Schlaf riss man hier niemanden, denn wer online war, benötigte keinen Schlaf. RNG hatte den stetig verfügbaren Arbeiter erschaffen.

Vielleicht ist Simon ja so klug und wartet im Büro auf mich ...? Jetzt, da ich darüber nachdachte, wäre das die Lösung aller Probleme. Nun ja, nicht aller Probleme, aber immerhin müsste ich mich dann nur bis Level 10 hochleveln und nicht noch quer durch Achaemo schnetzeln, um zu ihm zu gelangen.

Ich riss mich aus meinem Tagtraum und konzentrierte mich wieder auf die Hauptquest. Was Simon getan oder nicht getan hatte, würde ich noch früh genug herausfinden.

Ein Gedanke genügte und mein neues Mieder war angezogen. Es war aus schlichtem schwarzen Leder gefertigt, lag eng an und besaß keinerlei Knöpfe oder Schnüre. In der realen Welt hätte ich mich ausschneiden müssen, wenn ich es wieder hätte ablegen wollen. Die Schultern blieben frei, aber zwei lange Stoffärmel gehörten zum Oberteil dazu, die mir perfekte Bewegungsfreiheit ließen. Es gewährte mir +4 VER und +3 GES, was deutlich besser war

als mein schäbiges Leinengewand. Da keine weiteren Schritte im Flur zu hören waren, nutzte ich die Gelegenheit, um einen kurzen Blick in mein Profil zu werfen, bevor ich das Verlies erkundete.

Profil		
Name: Brunhilde	Level: 5 [32 %]	Klasse: Bändiger
Vermögen: 006 Silber 779 Kupfer		
Attribute		
LP: 65	PA: 22	MA: 27
VER: 32	GES: 15	CHA: -2
Ausrüstung		
Waffe 1:	Heldenhafter Dolch (minderwertig): +6 PA, +5 GES	
Waffe 2:	Traumhafte Axt (minderwertig): +7 MA, +5 GES	
Kopfbedeckung:	Strohhut: +1 CHA	
Mantel:	Staubmantel (minderwertig): +5 LP, +5 VER, -2 CHA	
Hemd:	Ledermieder (minderwertig): +4 VER, +3 GES	
Hose:	Lederhose (minderwertig): +4 PA, +3 VER	
Stiefel:	Lederstiefel (schäbig): +1 VER, +1 GES	
Schmuck 1:	Rostiger Ring: +2 PA	
Schmuck 2:	Göttlicher Armreif: +1 PA, +4 VER	
Schmuck 3:	Albtraum-Ring: +3 PA, +3 MA, -3 CHA	
Fertigkeiten		
Hieb	AZ: gering	CD: gering
Flamme	AZ: gering	CD: gering
Bändigen	AZ: mittel	CD: hoch
Anfeuern	AZ: gering	CD: mittel
Subias Blick	AZ: gering	CD: mittel
Peitschenknall	AZ: mittel	CD: mittel

Kann man vorerst so lassen.

Ich schloss das Menü und ließ den [Notizblock] in meinen Händen erscheinen. Gleich auf der ersten Seite fand ich den Hinweis, den ich brauchte.

Du kannst die krakelige Notiz des Achaemos nicht lesen.

Hauptquest »Verbotene Freundschaft« aktualisiert.

Eine fremde Macht hat dich entdeckt, bevor du dich nach Sidhara zurückteleportieren konntest. Sammle Informationen über deinen Aufenthaltsort. [3/4]

Ich befinde mich also immer noch auf Achaemo, dachte ich, während sich der Notizblock in meinen Händen langsam auflöste. Das ist gut. Dann kann ich meine Suche nach Simon fortsetzen, sobald ich den Ausgang gefunden habe.

Ich trat aus meiner Zelle, nahm die Fackel aus der Halterung und begutachtete meine nähere Umgebung. Außer einem dreckigen Steinboden und leeren Zellen zu beiden Seiten war nichts zu sehen. Vorsichtig bewegte ich mich den Flur entlang.

Ich gehörte wahrlich nicht zur schreckhaften Sorte Mensch, aber als sich nach einer Biegung plötzlich ohne ersichtlichen Grund das Questbuch öffnete, ließ ich beinahe die Fackel fallen.

Nebenquest »Ein Schatten im Schatten«

Entkomme dem Kerker, ohne in einen Kampf verwickelt zu werden.

Im Ernst?!

Ich blieb an die Wand gelehnt stehen und ging gedanklich meine Optionen durch. Die Nebenquest verriet mir, dass mich hier noch weitere Begegnungen mit Wachen erwarteten (worauf ich allerdings auch von selbst gekommen wäre). Wenn ich die Quest ignorierte, würde ich vermutlich etwas schneller vorankommen und mehr Loot

erhalten. Wenn ich sie befolgte, würde ich mehr Erfahrungspunkte und wahrscheinlich besseren Loot erhalten.

Mit einem tiefen Seufzer ließ ich die Fackel zu Boden fallen. Es war nicht garantiert, dass die Hauptquest mich auf Achaemo bleiben ließ, sobald ich diesem Kerker entkommen war. In diesem Fall würden mich mehr EP schneller zu Simon führen, auch wenn es bedeutete, jetzt im Dunkeln weitergehen zu müssen, damit ich keine Aufmerksamkeit auf mich lenkte.

Ein paar Schritte setzte ich im Schein des erlöschenden Feuers meinen Weg fort, dann musste ich mich im Dunkeln von Zelle zu Zelle weitertasten. In unregelmäßigen Abständen erhellten Fackeln die Gänge und tatsächlich begegnete ich manchmal einer patrouillierenden Wache. Ich wich jeder von ihnen geschickt aus, indem ich in leere Zellen huschte und mich dort in eine dunkle Ecke verkroch, bis die Patrouille vorübergegangen war. Es juckte mich jedes Mal in den Fingern, ihnen meine Klingen in den Rücken zu rammen, aber ich spielte die brave Sidhara und beherrschte mich vorbildlich.

Kurz nachdem ich die fünfte Wache unbehelligt hatte passieren lassen, verzweigte sich der Pfad. Ich schlug den rechten Weg ein, musste aber schon bald umkehren, da er in einer Sackgasse endete. Der linke Weg verzweigte sich ebenfalls und nach einigen weiteren Sackgassen hatte ich völlig die Orientierung verloren. Obwohl die Gebietskarte zu meinem Bedauern schwarz blieb, war mir bald klar, dass der Kerker ein groß angelegtes, unterirdisches Labyrinth war.

Wenn das so weitergeht, dachte ich, als ich wieder einmal den Rückweg antreten musste, weil mir eine Schlucht den Weg versperrte, muss ich die Wachmänner töten und hoffen, dass einer von ihnen eine Karte dabei hat. Oder lässt sich das hier irgendwie anders lösen? Habe ich etwas übersehen?

Als würde das Spiel auf meine Gedanken reagieren (obwohl es eher mit der bereits verstrichenen Zeit zusammenhing und weniger mit meinem Genervtheitsfaktor), sah ich im dunklen Tunnel unerwartet eine Wolke aus goldenen

Lichtpunkten auf mich zuschweben. Sie verharrte etwa eine Armlänge vor mir als diffuser Schein in der Luft und gab einen kaum hörbaren Laut von sich, der einem überraschten »Huch!« ähnelte. Wie es aussah, erschranken selbst magische Glitzerwolken vor meinen rosafarbenen Haaren.

»Was suchst du hier, gefallener Stern?«, erklang eine ätherisch anmutende Stimme.

»Den Ausgang«, antwortete ich plump, aber wahrheitsgemäß. Da die Wolke weder einen Namen noch ein Level oder einen Lebensbalken besaß, war sie mir offensichtlich nicht feindlich gesinnt.

»Ich kann dir den Weg ins Licht weisen«, antwortete die Wolke, »oder den Weg zur Wahrheit. Auf beiden kannst du nur einen Schritt tun, doch dieser Schritt wird über das Schicksal Ranugens entscheiden.«

Ich zögerte. Die Ursache lag nicht in der Ehrfurcht, die diese epische Ansprache in mir hätte auslösen sollen, sondern in der Abwägung der Konsequenzen meiner Entscheidung. »Weg ins Licht« klang zwar nach dem kürzesten Weg zum Ausgang, aber auch nach dem kürzesten Weg zurück auf Sidhara, wo ich keinesfalls hin wollte. »Weg der Wahrheit« klang nach Auskundschaftungen und damit nach mehr Zeit, um auf Achaemo nach Simon zu suchen.

»Ich beschreite den Weg der Wahrheit, Wölkchen. Los gehts!«