

# Unverkäufliche Leseprobe

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

 | TOR

MATT RUFF

88  
NAMEN

ROMAN

Aus dem amerikanischen Englisch  
von Alexandra Jordan

 | TOR

Aus Verantwortung für die Umwelt hat sich der S. Fischer Verlag zu einer nachhaltigen Buchproduktion verpflichtet. Der bewusste Umgang mit unseren Ressourcen, der Schutz unseres Klimas und der Natur gehören zu unseren obersten Unternehmenszielen.

Gemeinsam mit unseren Partnern und Lieferanten setzen wir uns für eine klimaneutrale Buchproduktion ein, die den Erwerb von Klimazertifikaten zur Kompensation des CO<sub>2</sub>-Ausstoßes einschließt.

Weitere Informationen finden Sie unter: [www.klimaneutralerverlag.de](http://www.klimaneutralerverlag.de)



Erschienen bei FISCHER Tor  
Frankfurt am Main, Dezember 2020

Die amerikanische Originalausgabe erschien  
unter dem Titel »88 Names« bei Harper Collins, New York  
© 2020 Matt Ruff

Für die deutschsprachige Ausgabe:  
© 2020 S. Fischer Verlag GmbH,  
Hedderichstr. 114, D-60596 Frankfurt am Main

Satz: Fotosatz Amann, Memmingen  
Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck  
Printed in Germany  
ISBN 978-3-596-70093-6

**SHERPA** – wird bezahlt, um Spieler durch ein Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) zu führen. Sherpas stellen ihren Kunden Charaktere, Ausrüstung und fähige Teamkameraden zur Verfügung und ermöglichen es ihnen, Spielinhalte für erfahrene Spieler zu erleben, ohne Hunderte von Stunden investieren zu müssen. Sherpas sind oft Freiberufler und haben mit den Unternehmen, die das jeweilige Spiel veröffentlicht haben, nichts zu tun.

Wie das Kaufen von Gold und andere »Pay-to-win«-Strategien auch halten viele Spieler das Engagieren von Sherpas für Cheating. Spielefirmen haben unterschiedliche Einstellungen dazu. Einige tolerieren die Sherpas, während andere – wie zum Beispiel *Tempest*, der Entwickler des bekannten *Call to Wizardry* – das Spielen mit Hilfe von Sherpas als eine Verletzung des Endbenutzer-Lizenzvertrages (EULA) ansehen und Spieler dafür bannen.

Lady Adas Lexikon

Der Kunde ist ein Idiot.

Er heißt Brad Strong, und im echten Leben ist er Rohstoffhändler für eine dieser großen Wallstreet-Banken, deren Namen immer dann im Raum stehen, wenn die Wirtschaft abschmiert, die aber nie haftbar gemacht werden. Darf man seinen Social-Media-Konten Glauben schenken, ist Brad Absolvent der Wharton School of Finance. Er besitzt ein 180 Quadratmeter großes Haus in Soho und fährt einen Jaguar XP. Er klettert, ist Taucher

und lernt Krav Maga, den Kampfsport des israelischen Militärs. Er ist ein rechter Hardcoreliberalist, wählt aber die Republikaner, weil man ja auch pragmatisch bleiben muss. Er ist ein Fan der Three Stooges und vom jungen Chuck Palahniuk. Er hasst fette Frauen, Linke und Leute, die nur von ihren Kindern erzählen.

Brad hat mir und meinen Kollegen bei Sherpa, Inc. eine riesige Summe gezahlt – riesig für uns, für ihn sind das Peanuts –, damit wir ihn auf ein Abenteuer in den Reichen von Asgarth im Spiel *Call to Wizardry* von Tempest mitnehmen. Wie die meisten unserer Kunden hat er sich für einen DPS-Charakter entschieden: einen Elfensamurai auf Level 200. Er hat erst überlegt, ob er stattdessen einen Orkninja nehmen sollte, wollte sich dann aber nicht wie eine Pussy in den Schatten rumdrücken. Er will den Monstern entgegenrennen und »ihre verdammten Schädel spalten«.

Ich bin ein Tank und spiele einen Krieger troll namens Klotzkopf von Moria. Meine Aufgabe ist es, die Aggro – also die Angriffe – der Monster auf mich zu lenken, damit sie mich in meinem Plattenharnisch der Unverwundbarkeit angreifen, während die DPS-Charaktere – Brad und meine Kollegen Jolene und Anja – das machen, was man eben macht, wenn man ordentlich Schaden pro Sekunde verteilen will. Ray, der als Gnomkleriker für das Heilen zuständig ist, verarztet alle Wunden, die meine Rüstung nicht verhindern kann. Es geht um die Balance. Die DPS-Charaktere müssen die Monster töten, bevor der Heiler kein Mana mehr hat und alle sterben. Doch wenn sie zu schnell zu viel Schaden anrichten, ziehen sie die Aggro auf sich, und was eigentlich ein wohlgeordneter Bluttausch sein sollte, wird zu einem chaotischen Gemetzel.

Damit sollten wir allerdings keine Schwierigkeiten haben.

Jolene und Anja wissen beide, was sie tun, und Brad hat seinen Charakter von uns gekauft. Sein Samurai verursacht mit seinen Fähigkeiten genau die richtige Menge an Schaden.

Das Problem ist der Hammer. Als Brad uns vor zwei Tagen angeheuert hat, fragte er, ob er seinen Samurai schon vor dem Termin spielen dürfe, um etwas zu üben. Da er ein Viertel der Gebühr im Voraus bezahlt hat, habe ich ja gesagt. Vermutlich hätte ich seiner Bemerkung über gespaltene Schädel mehr Beachtung schenken sollen. Im Training hat er nämlich festgestellt, dass ihm das Katana seines Samurais nicht gefällt, und im Auktionshaus des Spiels eine neue Waffe gekauft: Ivars Hammer.

Ivars Hammer ist im Prinzip Thors Hammer, nur ohne den ganzen Markenstress mit Marvel. Sogar an den hohen Standards von *Call to Wizardry* gemessen, ist der Hammer ein wunderschön gerenderter virtueller Gegenstand. Ein Kunstwerk, gleichermaßen brutal und sexy. Am Ende des mit schwarzem Basiliskenleder umwickelten Griffs befindet sich ein spitzer Drachenzahn, und auf dem Hammerkopf wurden mithrilfeine Blitze eingraviert. Verständlich, dass sich ein Alphamännchen mit Affinität zu gespaltenen Schädeln zu dem Hammer hingezogen fühlt.

Leider ist Ivars Hammer aber eine Waffe für einen Tank. Egal wem man damit eins überbrät, das Ziel wird so richtig wütend, und bei einem kritischen Treffer verschießt die Waffe Blitze, die die Aggro jedes Monsters im Umkreis von 30 Metern anziehen. Brads Samurai wird dauernd von einer ganzen Traube Gegner belagert, und im Gegensatz zu meiner Rüstung hat sein Schuppenpanzer den Angriffen wenig entgegenzusetzen.

Brad stirbt, und Ray belebt ihn wieder (und wieder). Ich warne Brad, dass das noch häufiger passieren wird, wenn er den Hammer weiter benutzt. Brad will nichts davon hören. Als zah-

lender Kunde meint er, jede beliebige Waffe benutzen zu dürfen. Ich erinnere ihn daran, dass ich ihn nur begleite. Die Regeln machen andere. »Das ist dein Problem. Dann überleg dir eben was«, sagt Brad.

Wir tun, was wir können. Ich wechsele von Klotzkopf, dem Krieger, zu Sir Valence, einem Paladin, der Heiliges Feuer herbeibeschwören kann, seinen Schild wirft wie Captain America und Gegner im Notfall auch paralysieren kann, um sie von dem Kampf fernzuhalten. Jolene Waldläufer beschwört eine feuer-spuckende Schildkröte als Tierbegleiter, die die Rolle des zweiten Tanks übernimmt. Als Brad trotz unserer Bemühungen immer wieder stirbt, belebt Ray ihn wieder, und Anja, deren Druide Schmiedekunst beherrscht, flickt die Löcher in seinem Schuppenpanzer, damit wir für die Reparaturen nicht in die Stadt zurückkehren müssen.

Unser Vertrag mit Brad garantiert ihm zwei abgeschlossene Dungeons. Sogar für die schwersten Dungeons braucht man selten mehr als drei oder vier Stunden, und die Grotten der Boshaf-tigkeit, in denen wir uns befinden, sollten ein Kinderspiel sein. Doch das dauernde Sterben und Wiederbeleben hält uns auf, so dass wir nach einer Stunde gerade mal den ersten Boss besiegt haben.

Brad ist genauso frustriert wie wir, und da er im Gegensatz zu uns nicht auf der Arbeit ist, zeigt er es auch. Er wird ungeduldiger und stürzt sich in den Kampf, bevor wir anderen bereit sind. Mit absehbarem Ergebnis. Jolene versucht, Brad zu beruhigen, und wir stellen fest, dass er schwarze Frauen auch nicht sonderlich gernhat. Jolene gibt auf, und Anja übernimmt. Sie hat mehr Erfolg und kann Brad beruhigen, aber er stirbt trotzdem andauernd. Ich rufe mein Nutzerinterface auf und drehe die Details hoch, so dass Brads zahlreiche Tode von möglichst viel



spritzendem Blut und umherfliegenden Eingeweiden begleitet werden. Zwar hat diese Einstellung keine direkten Auswirkungen auf das Gameplay, aber mir geht es gleich besser.

Nach weiteren 40 Minuten erreichen wir den zweiten Boss: einen grünen Drachen namens Anastasia. Wir bleiben vor ihrer Höhle stehen, damit ich Brad den Kampfablauf erklären kann. Es gibt drei Phasen, sage ich ihm. In der ersten beißt sie und versucht, dich in ihre Klauen zu bekommen. In der zweiten spuckt sie Säure. Und in der dritten Phase schlägt sie mit den Flügeln und verursacht so Tornados. Dann geht es wieder von vorne los, bis entweder alle von uns tot sind oder wir sie besiegt haben. Die Überlebensregeln sind ganz einfach: Zieh die Aggro nicht auf dich. Stell dich nicht in die Säure. Geh den Tornados aus dem Weg. Außerdem müssen wir auf ihre Eier achten, die an den Wänden der Höhle liegen. Sie reagieren empfindlich auf Erschütterungen und wenn man sie angreift – oder wenn sie von Blitzen getroffen werden – schlüpfen die Drachenbabys. Anastasias Brut spuckt genauso gerne Säure wie ihre Mutter und hinterlässt Pfützen von klebrigem Crazy Glue, die es bedeutend schwerer machen, den Tornados auszuweichen. Wenn mehr als eine Handvoll Drachenbabys schlüpfen, kann man den Kampf im Prinzip nicht mehr gewinnen.

Als ich fertig bin, frage ich Brad, ob er nicht vielleicht nur für diesen einen Kampf bitte sein Katana benutzen könne.

»Nein«, sagt Brad.

Es wird immer schwieriger, bei diesem Kerl nicht die Nerven zu verlieren, und das liegt nicht nur an seinem Verhalten. Die Avatar-Erstellung von *Call to Wizardry* übernimmt das echte Gesicht des Spielers und projiziert es auf die mythische Kreatur, die er gerade spielt. Brads Selbstbräunervisage spannt sich über die harten Konturen eines Elfengesichtes und erweckt den Ein-

druck eines aufs Geschmackloseste stereotypisierten Asiaten. Die Samurairüstung macht es noch schlimmer. Ich fühle mich, als würde ich mich mit der Hauptfigur aus einer alten Aufführung von *Der Mikado* unterhalten. Und die ist ein Idiot.

Aber ich bin Profi und muss meine Miete bezahlen, also bleibe ich ruhig. Trotzdem bestehe ich darauf: Der Hammer hilft uns hier nicht weiter, sage ich. Er zerstört zu viele Eier, und dann hängen wir den ganzen Abend bei diesem Boss fest.

Brad sagt, dass er das Katana nicht benutzen *kann*, OK? Er hat es nicht mehr, weil er es einem Händler verkauft hat, bevor er sich Ivars Hammer besorgt hat. Wenn ich in die Stadt zurückteleportieren möchte, um ihm ein neues Schwert zu kaufen, dann würde er es für diesen einen Kampf benutzen. Ansonsten solle ich die Klappe halten und mich damit abfinden.

Ich sollte ihm wirklich dieses Ersatzschwert kaufen. Das wäre das einzig Richtige. Ich verliere aber doch die Geduld, und wir haben noch ein ganzes Stück Arbeit vor uns, also beschließe ich, dass wir uns durchprügeln müssen. Ich werfe Jolene einen Blick zu, und sie nickt. Zwischen den Pfeilen in ihrem Köcher steckt eine Stele der Vernichtung, die Waldläufer-Version einer Atom-bombe. Die Rohstoffe dafür kann man nicht kaufen, sondern man muss sie mühselig von Hand sammeln. Normalerweise setzt man die Stele nur für die tödlichen Endbosse ein. Sie ist zwar viel zu stark für Anastasia, aber so sollten wir den Kampf im ersten Versuch gewinnen.

Ich gebe Ray einen privaten »Brad-bloß-nicht-wiederbeleben«-Befehl. Ray antwortet nicht, aber sein Gesichtsausdruck verrät mir, dass er schon beschlossen hat, Brad nicht zu helfen.

»Alles klar«, sage ich, »los geht's.«

Anastasia schläft zusammengerollt in der Mitte ihrer Höhle, wacht aber blinzelnd auf, als wir hereinkommen. Ich ziehe mein

Schwert und gehe zum Angriff über, gebe mir aber keine Mühe, als Erster da zu sein. Ich lasse Brad den Vortritt, als er »Banzai!« schreiend an mir vorbeiprescht. Er gibt Anastasia eins auf die Nase. Jetzt ist sie hellwach und wirft brüllend den Kopf in den Nacken. Die Animation ist wirklich unglaublich gut. Das Spiel von Wut und Verwirrung auf dem Gesicht des Drachen passt haargenau zu dem Gesichtsausdruck von jemandem, der von einer Bande mordlustiger Zwerge aus dem Schlaf gerissen wird. Ihr Blick huscht von mir zu Brad und wieder zurück, und sie legt den Kopf schief, als wäre sie noch nie in ihrem Leben so verwirrt gewesen: Was macht denn der DPS in der ersten Reihe? Wissen diese Idioten überhaupt, was sie tun?

Brad hebt Ivars Hammer, um noch einmal zuzuschlagen, doch Anastasia erwischt ihn mit ihrer Pranke, zerfetzt seine Rüstung und seine Brust. Sein Herz und seine Lunge verabschieden sich, und sie beißt ihm den Kopf ab. Was von seinem Körper noch übrig ist, sackt als Haufen glibberiger Innereien zu Boden.

Grellweißes Licht durchflutet die Höhle, als Jolenes Atompfeil sein Ziel findet. Ich setze mich in Bewegung, schleudere meinen Schild und schwinge mein Schwert.

»Belebt mich wieder!«, krakeelt Brads körperlose Stimme.  
»Belebt mich wieder!«

Wir ignorieren ihn. Ich ziehe die Aggro auf mich, und Anja, deren Druide jetzt die Gestalt eines Berglöwen angenommen hat, greift Anastasia von der Seite aus mit ihren Klauen an. Jolenes Schildkröten-Begleiter kommt von der anderen Seite, während Jolene selber hinter mir stehen bleibt und einen Pfeil nach dem anderen von der Sehne schnellen lässt.

Innerhalb kürzester Zeit verliert Anastasia ihren eigenen blutigen Todeskampf. Zu Phase drei kommen wir gar nicht erst. Der Drache fällt zu Boden, und durch die Erschütterung schwellen

die Eier an und zerplatzen dann ganz harmlos. Für einen Moment ist in der Höhle alles friedlich.

»Belebt mich wieder, ihr Wichser!«, schreit Brad.

Ray ist schon dabei. Ich bin mir sicher, dass er versucht ist, Brad einfach liegenzulassen, aber auch er will bezahlt werden.

Brad weiß Rays Professionalität nicht zu würdigen. Kaum dass sein Körper wieder ganz ist, springt er auf, schreit: »Was zum Teufel sollte *das* denn?!«, und geht mit Ivars Hammer auf Ray los. Doch im Spiel kann man seine Teamkameraden nicht angreifen oder sie auch nur anrempeln: Anstatt wie geplant frontal gegen Ray zu prallen, läuft Brad einfach durch ihn hindurch.

»Brad«, sage ich. Ich deute auf die Schatztruhe, die dort aufgetaucht ist, wo eben noch Anastasias Leiche lag. Der lilafarbene Schimmer um sie herum zeigt an, dass sie epische Beute enthält.

Brad stampft immer noch fuchsteufelswild auf die Truhe zu und tritt dagegen. Das ist erlaubt. Der Deckel springt auf, und ein gold-orangefarbener Schimmer ergießt sich aus der Truhe. Ein Tusch ertönt. Die Beute ist legendär – nicht nur episch. Heute ist Brads Glückstag.

Ich trete vor, um besser sehen zu können, und das Herz rutscht mir in die Hose, als ich das Heft sehe, das aus der Kiste ragt. Gilliams Tödliche Klinge: noch eine Waffe für einen Tank.

Das Schwert ist nicht nur irgendeine beliebige Waffe. Für einen Paladin ist Gilliams Tödliche Klinge *die* Waffe überhaupt. Sie ist ebenso selten wie mächtig: Selbst wenn man noch tausend Schatztruhen öffnet, ist es unwahrscheinlich, das Schwert ein zweites Mal zu bekommen. Und wie alle legendären Waffen ist es charaktergebunden, sobald man es aufhebt, deshalb wird es auch in Auktionshäusern nicht verkauft.

Die meisten Sherpa-Verträge legen fest, dass Kunden nur die

Waffen aufheben dürfen, die ihre Charaktere auch verwenden können: keine Tank-Waffen für andere Klassen, keine DPS-Waffen für Heiler und so weiter. Doch die Kunden von Sherpa, Inc. dürfen ohne Einschränkungen sämtliche Beute nutzen, die sie finden. So haben die Kunden nie den Eindruck, die Regeln würden gegen sie arbeiten, und wenn sie eine Waffe doch freiwillig liegenlassen, fühlen sie sich moralisch überlegen oder altruistisch.

Brad ist kein Altruist, aber er starrt das Schwert so lange wortlos an, dass in mir die leichtsinnige Hoffnung aufkeimt, er wolle es nicht haben. Dann schaut er zu mir herüber. Ich habe mein bestes Pokerface aufgesetzt, doch Brad durchschaut mich mit seinen Wallstreet-Instinkten sofort. Grinsend wendet er sich wieder der Truhe zu. Brad lässt Ivars Hammer los, der mit einem dumpfen Geräusch auf dem Boden aufkommt und in sein Inventar verschwindet. Er schließt seine Faust um den Griff von Gillams Klinge, und ein weiterer Tusch verkündet, dass sie jetzt unwiderruflich an ihn gebunden ist.

Die Klinge des Schwertes besteht aus rasiermesserscharfem Kristall, in dem das Licht in ständig wechselnden Farben schimmert. Als Brad die Waffe hochhält, ist sie mit dem Weiß des Heiligen Feuers gefüllt, doch als er sie hin und her bewegt, wird sie feuerrot, giftgrün, eisblau und nimmt schlussendlich ein dunkles Lila an, das von violetten Funken durchsetzt ist. Meine Verzweiflung wächst, als mir klar wird, dass ich die Aggro nie im Leben halten kann, solange er dieses Schwert hat. Und Brad will, dass wir als Nächstes ins Feuerrote Schloss gehen, das voller Vampire und Sukkuben ist. Ein Albtraum für jede schlecht organisierte Gruppe.

KLONK!

Grelles Licht durchflutet die Höhle, als ob Jolene noch einen

ihrer Atombomben-Pfeile abgeschossen hätte. Ich drehe mich um und hebe die Hand, um meine Augen vor dem Licht der Flutstrahler zu schützen, die an der Decke aufgetaucht sind. Direkt daneben geht eine weitere Reihe Lichter an, dann eine dritte.

Ich fühle mich an meinen einzigen Besuch in einem echten Freizeitpark erinnert, den wir mit der Klasse gemacht haben, als ich neun war. Ein Freund und ich schlichen uns von der Gruppe weg, um mit der Geisterbahn zu fahren. Auf einem ghoulverseuchten Friedhof blieb der Wagen stecken, und wir schrien uns die Kehlen aus dem Hals, bis der Betreiber kam und uns rettete. Das Licht der Notfallbeleuchtung entlarvte die Ghoule als das, was sie waren: Marionetten auf einer Bühne.

Diese Flutlichter haben einen ähnlichen Effekt, auch wenn sie zu einhundert Prozent computergeneriert sind. Im Bruchteil einer Sekunde wird aus Anastasias fotorealistischer Höhle ein billiges Set aus Holz und Pappmaché. Die 3-D-Schatztruhe ist nur noch ein Stück bemalte Pappe, das von einem Stock aufrecht gehalten wird.

»Was zum Teufel ist hier los?«, fragt Brad, dessen legendäres Schwert nur noch ein Styroporspielzeug ist.

Eine Razzia der EULA-Polizei ist hier los. Das ist wirklich ärgerlich, aber ich kann nicht anders, als auch beeindruckt zu sein. Jede andere Firma hätte uns einfach rausgeschmissen, wenn sie uns dabei erwischt hätte, wie wir die Nutzungsbedingungen verletzen. Doch nicht Tempest. Sie machen sogar ein Spektakel daraus, wenn sie dich bannen. Genau wegen dieser Liebe zum Detail ist *Call to Wizardry* das erfolgreichste MMORPG aller Zeiten.

Ein Abschnitt in der Wand öffnet sich, und dahinter sieht man einen Wartungstunnel aus Beton. Zwei Männer in Anzügen kommen auf uns zu. Auf den ersten Blick könnte man sie für

Anwälte halten, doch dann fallen einem die Handschuhe auf, die sie tragen – sie sind aus blauem Latex, wie diejenigen, die Polizisten anhaben, wenn sie Beweise sichern. Die Handschuhe sind ein Insider, eine Anspielung auf eine Science-Fiction-Serie, die vor meiner Geburt unglaublich beliebt war und die nach nur einer Staffel abgesetzt wurde. Ich bin Nerd genug, um die Anspielung zu verstehen: Die EULA-Cops sollen uns nicht nur virtuell einbuchten. Sie sind Henker.

Brad meint, sie mit seinem Styroporschwert angreifen zu können. Er schafft ein paar stockende Schritte, bevor ihn die Bewegungssteuerung seines Nutzerinterfaces im Stich lässt.

Die beiden blau behandschuhten EULA-Cops rücken in die Mitte des Raumes vor, bis wir ihnen in einem Halbkreis gegenüberstehen. EULA-Cop #1 konsultiert ein Tablet, spricht uns der Reihe nach an. Ich komme als Erster an die Reihe. »JohnChu-Alias8437 ät gmail punkt com, aka Klotzkopf von Moria, aka Sir Valence, Sie werden des Verstoßes gegen Abschnitt 5 des Endnutzer-Lizenzvertrages von *Call to Wizardry* für schuldig befunden ...«

Abschnitt 5 des EULA verbietet nicht genehmigte kommerzielle Aktivitäten innerhalb des Spieles. Man nennt ihn auch den Anti-Sherpa-Paragraphen. Jolene, Anja und Ray haben diesen Abschnitt ebenso verletzt wie Brad, der uns angeheuert hat. Interessanterweise hat Brad auch noch gegen Abschnitt 2 verstoßen, der es verbietet, die Accounts anderer Spieler zu hacken oder von einem Hack zu profitieren.

»Die Strafe für diese Verbrechen ist die sofortige und dauerhafte Sperrung der betreffenden Nutzeraccounts«, schließt der EULA-Cop. »Wenn Sie der Meinung sind, dass ein Irrtum vorliegt, können Sie sich innerhalb von 60 Tagen an den Kundensupport wenden.«

Mit diesen Worten dreht er sich zu seinem Partner um. EULA-Cop #2 streckt eine behandschuhte Faust aus, in der er ein kleines, zylindrisches Gerät hält. Lichtdurchlässige blaue Antennen sind an beiden Enden des Geräts befestigt und stoßen ein Summen aus, das etwa genauso angenehm ist wie Fingernägel, die über eine Tafel kratzen.

Ich kann mich nicht bewegen, aber von meinem Platz aus kann ich Brad am Ende des Halbkreises sehen. Blut tröpfelt seinem Samurai aus Nase und Ohren. Das Summen wird lauter, und aus dem Tröpfeln wird ein kräftiger Strahl. Für einen Augenblick überkommt mich Schadenfreude, als Brads Kopf explodiert.

Dann bin ich dran. Alles wird schwarz. In der Leere schweben Worte vor meinen Augen: ACCOUNT GESPERRT.

Ruhe in Frieden, Klotzkopf von Moria.

Ruhe in Frieden, Sir Valence.

Mir bleiben noch 88 Namen.