OVERLORD

Der untote König

Kugane Maruyama so-bin

TOKYOPOP®
LIGHTNOVEL

OVERLORD
Der untote König
Kugane Maruyama so-bin
TOKYOPOP
LIGHTNOVEL

TOKYOPOP GmbH
Hamburg

TOKYOPOP
Deutsche Ausgabe/German Edition
©TOKYOPOP GmbH, Hamburg 2021
Übersetzt von Franziska Kammer

OVERLORD vol. 1 HUSHISHA NO O
© Kugane Maruyama 2012
First published in Japan in 2012 by
KADOKAWA CORPORATION, Tokyo.
German translation rights arranged with
KADOKAWA CORPORATION, Tokyo
through TUTTLE-MORI AGENCY, INC., Tokyo.

Redaktion: Markus Rohde
Lektorat: Jana Karsch
Lettering und Herstellung: Annika Meyer-Wülfing
Umschlaggestaltung: Anja Winteroll, Annika Meyer-Wülfing
eBook-Umsetzung: Eberl & Kœsel Studio

Alle deutschen Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten. Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

eISBN 978-3-8420-7165-0

www.tokyopop.de

OVERLORD

Band 1: Der untote König

Kugane Maruyama | Illustration: so-bin

TOKYOPOP®

Inhalt

Prolog

Kapitel 1 **Das Ende und der Anfang**
Kapitel 2 **Die Ebenenwächter**
Kapitel 3 **Die Schlacht beim Dorf Carne**
Kapitel 4 **Ein Duell**
Kapitel 5 **Der Herrscher über den Tod**

Epilog

Charakterprofile
Nachwort

Prolog

Direkt vor den beiden Mädchen – eines war etwas jünger als das andere – ragte eine Gestalt in voller Rüstung auf und schwang ein Schwert.

Die Klinge reflektierte das gleißende Sonnenlicht, als wollte sie sagen, dass es ein Akt der Gnade wäre, ihrem Leben mit einem einzigen Hieb ein Ende zu setzen.

Das Mädchen schloss die Augen und biss sich dabei ganz unwillkürlich auf die Unterlippe. Sie hatte keine Wahl. Sie musste akzeptieren, was nun geschehen würde. Wenn sie doch wenigstens ein winziges bisschen Kraft besessen hätte, dann hätte sie die Gestalt vor ihr wegstoßen und fliehen können …

Aber sie war machtlos.

Es gab keinen Ausweg.

Sie würde sterben.

Das Schwert schnellte nieder …

… aber der Schmerz kam einfach nicht.

Sie öffnete ihre Augen wieder.

Das Erste, was sie sah, war das Schwert, das mitten im Schlag innegehalten hatte.

Das Nächste war die Gestalt, die das Schwert in den Händen hielt. Der Ritter wirkte wie erstarrt, sein Blick war auf etwas neben dem Mädchen gerichtet. Dass er sich im Kampf eine derartige Blöße gab, offenbarte den Schock, den er gerade empfinden musste.

Das Mädchen folgte seinem Blick …

… und sah den Schrecken.

Es war reinste Finsternis.

Ein Stück pechschwarze hauchdünne Dunkelheit, aber so tief, als reiche sie bis in die Unendlichkeit. Eine ovale Form erhob sich aus dem Boden, die untere Seite abgeschnitten. Es sah wundersam aus und verursachte bei ihr ein Gefühl extremen Unbehagens.

Eine Tür? war der Gedanke, der ihr bei diesem seltsamen Anblick kam.

Nur einen Augenblick später erkannte sie, dass sie tatsächlich richtig geraten hatte. Etwas glitt aus der Dunkelheit heraus. Und dann entfloh ihren Lippen ein schriller Schrei – »Iiieeh!« – als ihr klar wurde, was es war.

Ein Mensch hätte gegen ein solches Wesen keine Chance.

Nebliges rotes Licht flackerte wie eine Flamme in den leeren Höhlen eines bleichen Schädels. Der gefühllose Blick traf die Mädchen, als ob sie lebende Beute wären. Hautlose, fleischlose Hände, gleichzeitig erhaben und doch grauenerregend, umfassten ein Zepter, das so prächtig war, als würde es die Schönheit der ganzen Welt in sich vereinen.

Es war, als wäre der Tod, gehüllt in eine aufwändig verzierte rabenschwarze Robe, aus einer anderen Welt in diese hineingeboren worden und hätte die Dunkelheit mit sich gebracht.

Die Luft erstarrte augenblicklich.

Sogar die Zeit selbst schien bei der Ankunft des Absoluten stillzustehen.

Als wäre ihre Seele fortgerissen worden, vergaß das Mädchen zu atmen.

Ohne jegliches Zeitgefühl fiel ihr das Einatmen ungemein schwer und sie schnappte mühsam nach Luft.

Ein Bote aus dem Jenseits ist gekommen, um uns fortzulocken. Aber das schien nicht richtig zu sein. Der Ritter hinter ihnen war ja auch erstarrt.

»Ngah …« Ein geräuschvoller Atemzug drang an ihre Ohren, den man nicht wirklich Schrei nennen konnte, aber ob er von ihr selbst, ihrer kleinen Schwester oder dem Ritter mit dem Schwert vor ihnen herrührte, konnte sie nicht sagen.

Die Finger des Todes – von denen nur blanke Knochen übrig waren – streckten sich langsam und schnellten dann nach vorn, griffen jedoch nicht nach den Mädchen, sondern packten den Ritter.

Sie wollte wegsehen, aber sie war von zu viel Furcht erfüllt. Sie hatte das Gefühl, dass sich das Monster in etwas noch Schrecklicheres verwandeln würde, wenn sie den Blick abwandte.

»*Grasp Heart*.«

Die Inkarnation des Todes machte eine Handbewegung und das laute Geräusch von schepperndem Metall erklang neben dem Mädchen.

Sie fürchtete sich davor, den Tod auch nur einen Moment aus den Augen zu lassen, doch sie verlor gegen den kleinen Funken Neugier, der in ihrem Inneren glomm, und spähte zum Ritter hinab, der mit dem Gesicht nach unten am Boden lag. Er bewegte sich nicht.

Er war tot.

Ja, tot.

Die Gefahr, die ihren eigenen Tod bedeuten sollte, hatte sich auf lächerlich simple Art und Weise in Luft aufgelöst, doch sie konnte sich nicht freuen. Der Tod hatte nun lediglich eine konzentriertere Form angenommen.

Der Tod schien die Angst in ihrem Blick mit seinem gesamten Körper wahrnehmen zu können und bewegte sich unaufhaltsam auf sie zu.

Die Dunkelheit, die zuvor ein klar umrissenes Oval gebildet hatte, begann sich auszubreiten.

Sie wird uns verschlucken.

Sie drückte ihre Schwester an sich.

Der Gedanke zu fliehen war ihr schon lange fern.

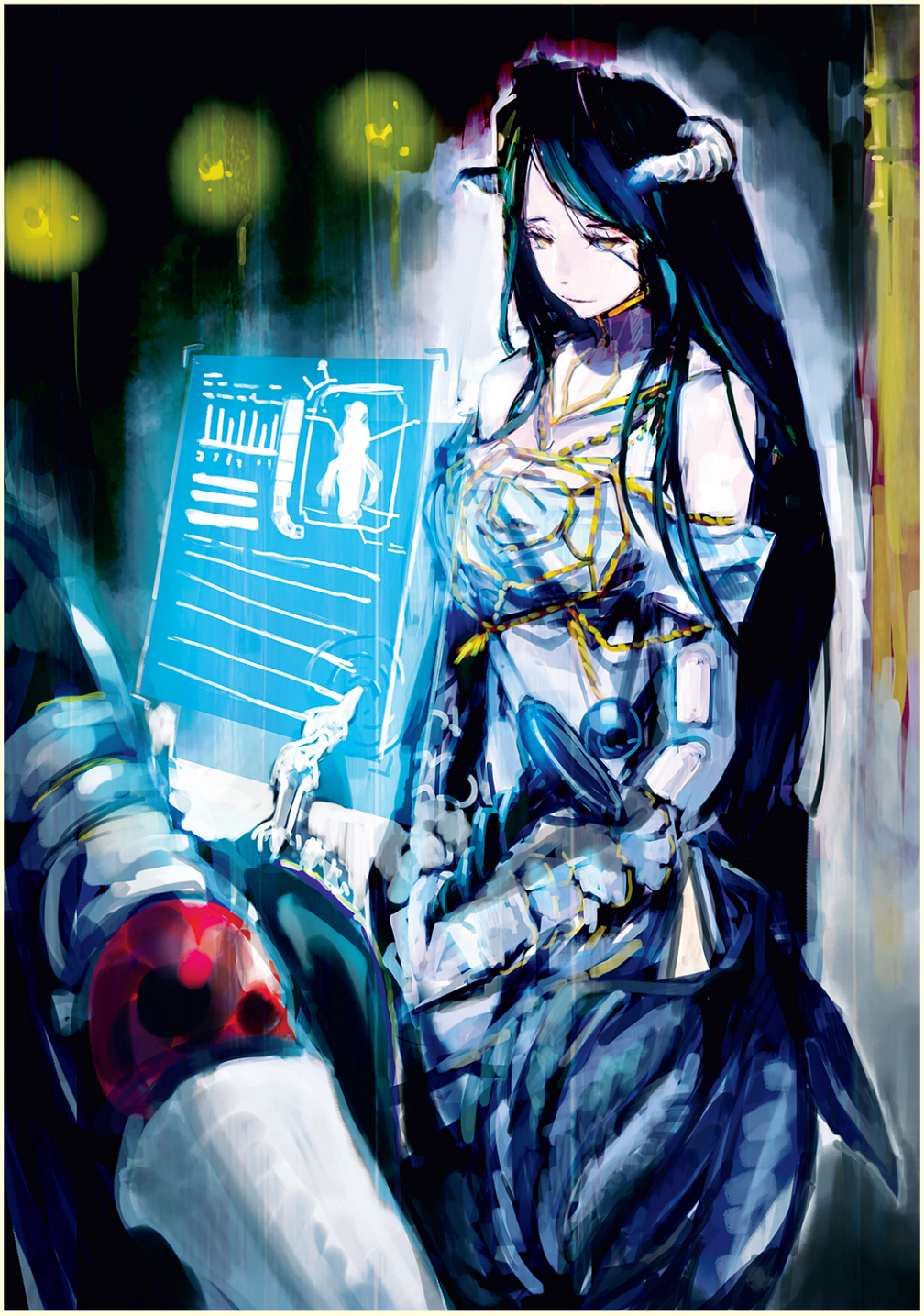
Wäre ihr Gegner ein Mensch gewesen, hätte sie sich der kleinen Hoffnung eines »Vielleicht« hingegeben und irgendetwas unternommen, doch das Wesen vor ihr zerschlug diese Hoffnung, als wäre sie nichts wert.

Bitte mach, dass es wenigstens nicht wehtut …

Das war das Einzige, worauf sie jetzt noch hoffen konnte.

Ihre kleine Schwester klammerte sich an ihrer Taille fest und zitterte vor Furcht am ganzen Körper. Sie wollte sie so gerne retten, aber das war unmöglich. Alles, was sie tun konnte, war, sich für ihre Machtlosigkeit zu entschuldigen und dafür zu beten, dass sie gemeinsam sterben würden, sodass sie ihrem Ende wenigstens nicht allein entgegensehen mussten.

Und dann …



Kapitel 1: Das Ende und der Anfang

Kapitel 1: Das Ende und der Anfang

1

Im Jahr 2138 existierte etwas, das sich »DMMO-RPG« nennt.

Dies steht für »Dive Massively Multiplayer Online Role-Playing Game«. Während die Spieler mit einen intrakranialen Nanocomputer-Netzwerk verbunden sind, dem »Neuro-Nano-Interface«, das die beste Cyber- und Nanotechnologie in sich vereint, können sie physische Empfindungen so wahrnehmen, als wären sie tatsächlich mit ihren realen Körpern in der imaginären Welt.

Man spielt also, als wäre man wirklich in der Spielwelt.

Und unter all den DMMO-RPGs, die es zu jener Zeit auf dem Markt gab, stach eines hervor.

Yggdrasil.

Es war zwölf Jahre zuvor erschienen, im Jahr 2126, entwickelt von einem japanischen Spielehersteller, der nur auf den richtigen Moment für die Veröffentlichung gewartet hatte.

Im Vergleich zu anderen DMMO-RPGs bot *Yggdrasil* dem Spieler eine ungeahnte Fülle an Freiheiten.

Dies zeigte sich zum Beispiel am Klassensystem, das ein fundamentales Element individueller Charakterentwicklung darstellte. Zählte man die fortgeschrittenen Klassen inklusive der Basisklassen, kam man auf weit mehr als 2000. Da jede Klasse nur maximal 15 Level hatte, konnten Spieler sieben oder mehr Klassen bis zum Levelmaximum von 100 haben. Solange sie die Grundvoraussetzungen erfüllten, konnten sie damit herumjonglieren, wie sie wollten. Auch wenn es ineffizient war, konnte ein Spieler insgesamt bis zu 100 Klassen auf Level 1 haben, wenn er es wollte. Mit anderen Worten: Das System war so konzipiert, dass kein Charakter je dem anderen glich, es sei denn, man hätte sie ganz gezielt so geplant.

Außerdem konnte man mithilfe eines Designer-Toolkits, das separat verkauft wurde, das Aussehen seiner Waffen und seiner Rüstung sowie die erweiterten Einstellungen seiner In-Game-Behausungen anpassen.

Die Welt, in die die Spieler eintauchen konnten, war gigantisch. Tatsächlich gab es neun verschiedene Spielbereiche: Asgard, Alfheim, Vanaheim, Nidavellir, Midgard, Jotunheim, Niflheim, Helheim und Muspelheim.

Eine riesige Welt, eine beeindruckende Anzahl an Klassen und eine Grafik, die man nach Herzenslust anpassen konnte – das war genau der Treibstoff, der den kreativen Geist der Japaner beflügelte und zu der explosiven Popularität des Spiels führte. Dies ging sogar so weit, dass man in Japan den Ausdruck DMMO-RPG bald mit *Yggdrasil* gleichsetzte.

Doch dies lag nun alles in der Vergangenheit …

*

Im Zentrum des Raums befand sich ein gigantischer, kreisrunder Tisch, der glänzte wie polierter Obsidian. Darum herum standen einundvierzig prächtige Stühle.

Die meisten von ihnen waren jedoch leer.

Einst war jeder Platz besetzt gewesen, doch nun blieben nur zwei Gestalten übrig.

Eine von ihnen trug eine extravagante rabenschwarze Robe, ähnlich einem Talar, mit violetten und goldenen Verzierungen. Der Kragen war vielleicht schon fast etwas zu reich verziert, aber er stand seinem Träger gut.

Der kahle Kopf dieser Gestalt wies weder Haut noch Fleisch auf – er bestand nur aus blankem Knochen. Rotschwarze Flammen traten aus seinen klaffenden Augenhöhlen hervor und hinter seinem Rücken schimmerte eine Art schwarzer Strahlenkranz.

Der andere Anwesende war ebenfalls nicht menschlich. Er mutete eher an wie ein amorpher schwarzer Klumpen, fast wie Kohlenteer. Seine ununterbrochen pulsierende Oberfläche gab zu verstehen, dass er keine feste Form besaß.

Der, der die Robe trug, war ein *Elder Lich* – ein untotes Wesen, das übrig blieb, wenn ein Magic Caster seine magischen Fähigkeiten bis ins Extreme trieb – und die elitärste Art dieser Wesen: ein *Overlord*. Der andere war ein *Elder Black Ooze* und gehörte dem Schleimvolk an, dem

einige der stärksten Säurefähigkeiten im Spiel zur Verfügung standen.

Beide Rassen tauchten manchmal als Monster in den am schwierigsten zu bezwingenden Dungeons auf. Die verschiedenen Typen von *Overlords* nutzten die höchste Form böser Magie, während die *Elder Black Oozes* die Fähigkeit hatten, Waffen und Rüstungen zu zersetzen, was dazu führte, dass einer nicht weniger verhasst war als der andere.

Aber diese beiden hier waren keine Monster.

Sie waren Spieler.

Die Rassen, die Spieler in *Yggdrasil* sich aussuchen konnten, waren in drei Hauptkategorien aufgeteilt: menschliche Rassenklassen (Menschen, Zwerge, Elfen und so weiter), halbmenschliche Rassenklassen, die nicht so schön anzusehen, aber stärker als Menschliche waren (Goblins, Orks, Oger etc.) sowie heteromorphe Rassenklassen die die Fähigkeiten von Monstern besaßen und mehr Stat-Punkte als die anderen Rassen bekamen, dafür jedoch auf andere Weise eingeschränkt wurden. Gemeinsam mit all den Sub-Rassen gab es insgesamt siebenhundert Rassenklassen, unter denen der Spieler wählen konnte.

Overlords und *Elder Black Oozes* waren also zwei der hochrangigen heteromorphen Rassenklassen, die ein Spieler werden konnte.

Der *Overlord* sprach, ohne seinen Mund dabei zu bewegen. Sogar für den einstigen Gipfel aller DMMO-RPGs

war es immer noch unmöglich gewesen, die Gesichtsmimik so zu animieren, dass sie sich automatisch anpasste, wenn man sprach.

»Es ist lange her, HeroHero. Auch wenn heute der letzte Tag ist, an dem *Yggdrasils* Server online sind, hätte ich nicht gedacht, dass du tatsächlich kommst.«

»Aber echt. Lange nicht gesehen, Momonga«, antwortete eine andere männliche Stimme, die im Vergleich zur vorigen jedoch ziemlich leblos klang.

»Ich glaube, wir haben uns nicht mehr getroffen, seitdem du deinen Job IRL gewechselt hast, und das war … Wie lang ist das her? Zwei Jahre?«

»Hm, ja, so ungefähr. Mann, das ist verdammt lang her … Wahnsinn. Mein Zeitgefühl ist total durcheinander von den ganzen Überstunden, die ich machen muss.«

»Klingt echt hart. Bist du okay?«

»Körperlich? Na ja, ziemlich kaputt. Nicht so, dass ich zum Arzt gehen muss, aber schon nah dran. Ugh. Ich will einfach nur weg von alldem. Aber ich muss schließlich irgendwas zu beißen haben, also reiß ich mir halt den Arsch auf und lass mich wie einen Sklaven behandeln.«

»Oh Mann …« Der *Overlord* Momonga lehnte sich zurück, weil er nicht in der Lage war, eine Grimasse zu schneiden – diese Unterhaltung war irgendwie ein richtiger Stimmungskiller.

»Es ist eine einzige Scheiße.«

Momonga fand das Ganze ohnehin schon schrecklich, aber was HeroHero noch hinzufügte, klang genauso

furchtbar, wie er behauptete.

Die Nörgelei über ihre Jobs in der Realität kam nun erst richtig ins Rollen: Sie ließen sich darüber aus, dass ihre Kollegen keine Ahnung von Kommunikation hatten, dass wichtige Dokumente jeden Tag aufs Neue geändert wurden, dass ihre Chefs ihnen die Hölle heiß machten, wenn sie ihr Pensum nicht erreichten, dass sie fast nie nach Hause gehen konnten, weil es zu viel Arbeit gab, dass sie durch all die Überstunden extrem an Gewicht zulegten und dass sich die Zahl der Medikamente, die die beiden deswegen schlucken mussten, unaufhaltsam steigerte.

Ab einem bestimmten Punkt schien es, als wäre bei HeroHero ein regelrechter Damm gebrochen, und Momonga schlüpfte in die Rolle des Zuhörers, während die Wellen der Beschwerden über ihn hereinbrachen.

In einer Fantasiewelt über das reale Leben zu sprechen war bei vielen nicht gern gesehen. »Haltet eure Realität von meinem Tagtraum fern« war sicherlich eine Einstellung, die man leicht nachvollziehen konnte, doch diesen beiden ging es da anders.

Es gab zwei Voraussetzungen, die alle Mitglieder ihrer Gilde, Ainz Ooal Gown, erfüllen mussten. Eine davon war, ein Erwachsener mit festem Job zu sein, und die andere war, einen Heteromorphen zu spielen.

Da es so eine Art von Gilde war, war es nicht ungewöhnlich, dass man über die Arbeit lästerte, und für die Mitglieder war das auch völlig in Ordnung. Die

Unterhaltung, die die beiden gerade führten, gehörte in Ainz Ooal Gown praktisch zum Alltag.

Inzwischen war genug Zeit vergangen, sodass HeroHeros schlammiger Sturzbach an Klagen allmählich zu einem klaren Rinnsal geworden war. »Tut mir leid, ich will hier nicht nur rumjammern. Aber ich kann IRL nicht wirklich mit jemandem darüber reden, weißt du?« Ein Teil von ihm, der sein Kopf sein musste, wackelte.

Momonga wertete diese Bewegung als eine Art Entschuldigung und sagte: »Schon okay, HeroHero. Du hast meine Einladung, heute herzukommen, angenommen, obwohl du so erledigt bist, also ist das Mindeste, was ich tun kann, dir zuzuhören – ich will so viel hören, wie du mir erzählen willst.«

HeroHero wirkte nun ein wenig lebendiger als zuvor und gab ein kleines Kichern von sich. »Echt, ich meine es ernst: Danke, Momonga. Ich bin froh, dass ich mich nach so langer Zeit wieder mal einloggen und dich sehen konnte.«

»Es macht *mich* froh, das zu hören!«

»Aber ich sollte vielleicht bald gehen …« HeroHeros Tentakel bewegten sich in der Luft. Er hatte sein Menü geöffnet. »Ja, es wird spät. Sorry, Momonga …«

Momonga hielt einen Atemzug lang inne, um seine wahren Emotionen zu verbergen. »Ach, echt schade. Die Zeit vergeht halt wie im Flug, wenn man Spaß hat …«

»Ich wollte echt bis zum Ende bleiben, aber ich bin einfach zu müde …«

»Ja, das glaub ich dir. Logg dich aus und ruh dich gut aus.«

»Tut mir echt leid … Momonga – äh, nein – Gildenmeister, wie sind deine weiteren Pläne?«

»Ich denke, ich werde hierbleiben, bis ich zwangsweise ausgeloggt werde, weil die Server runterfahren. Bis dahin ist noch ein wenig Zeit, also könnte es sein, dass sich noch jemand anders blicken lässt.«

»Verstehe … Um ehrlich zu sein, war ich echt überrascht, dass dieser Ort noch existiert!«

In Zeiten wie diesen war Momonga unglaublich dankbar dafür, dass die Mimik seiner Figur hier immer gleich blieb, denn andernfalls hätte man ihm ansehen können, wie er das Gesicht verzog. Seine Stimme war eines der wenigen Werkzeuge, die seine Emotionen verraten konnten, also musste er seinen Mund halten, um sie zu unterdrücken.

So etwas von einem Gildenmitglied zu hören, nachdem man so hart dafür gearbeitet hatte, dass ihre Basis erhalten blieb, genau *weil* sie sie alle gemeinsam aufgebaut hatten, löste derart komplexe Gefühle in Momonga aus, dass man sie kaum erklären konnte. Doch diese lösten sich abrupt auf, als er hörte, was HeroHero als Nächstes sagte.

»Als Gildenmeister hast du alles am Laufen gehalten, damit wir jederzeit zurückkommen konnten, nicht wahr? Dafür bin ich total dankbar.«

»Na ja, wir haben sie alle zusammen aufgebaut, weißt du? Sicherzustellen, dass alle Mitglieder jederzeit zurückkommen können, ist der Job eines Gildenmeisters!«

»Ich denke, dich als unseren Gildenmeister zu haben, war eine Sache, die dieses Spiel für uns alle wirklich zu etwas Besonderem gemacht hat. Ich hoffe, wir sehen uns wieder … in *Yggdrasil II*!«

»Ich habe keine Gerüchte über ein Sequel gehört … Aber ja, das hoffe ich auch.«

»Falls es kommt, lass uns unbedingt wieder zusammen zocken! Mir fallen schon die Augen zu, also logg ich jetzt aus. Ich freue mich, dass ich dich hier am Ende noch mal sehen konnte. Es war echt toll, mit dir zu spielen.«

Einen Moment lang schnürte sich Momonga die Kehle zu. Dann brachte er seine letzten Abschiedsworte heraus. »Ich freue mich auch, dass wir uns noch mal gesehen haben. War eine Freude, mit dir zu spielen.«

Ba-ding! Ein Smiley-Emoticon erschien über HeroHeros Kopf. Wegen der unveränderlichen Mimik der Charaktere in *Yggdrasil* nutzten die Spieler Emoticons, um anderen ihre Gefühle mitzuteilen.

Momonga öffnete sein Menü und wählte das gleiche Emoticon aus.

HeroHero hatte das letzte Wort. »Wir sehen uns wieder, irgendwo.«

Und damit verschwand der letzte der drei anderen Gildenmitglieder, die es zum Abschiedstreffen geschafft hatten.

Erneut erfüllte Stille den Raum. Eine Stille so tief, dass es schwer vorstellbar war, dass gerade eben noch jemand

hier gewesen war. Keine Echos oder Spuren zeugten noch von der Anwesenheit anderer.

Während er den Stuhl anstarrte, auf dem kurz zuvor noch HeroHero gesessen hatte, murmelte Momonga die Worte, die er vorher unterdrückt hatte. »Ich weiß, dass du müde bist, aber es ist der letzte Tag hier – die Server werden bald runtergefahren. Willst du nicht bis zum Ende bleiben?«

Natürlich bekam er keine Antwort. HeroHero war bereits zurück in der realen Welt.

Momonga seufzte aus tiefstem Herzen. Das hätte er niemals sagen können.

Allein HeroHeros Tonfall und die kurze Unterhaltung mit ihm hatten verraten, wie unfassbar müde er tatsächlich war. Ein Typ, der so am Ende war, hatte die E-Mail von Momonga gelesen, und war extra für den letzten Tag noch einmal vorbeigekommen. Das war mehr als genug, um dankbar zu sein. Noch mehr zu verlangen, hätte den Rahmen der Nostalgiegefühle gesprengt und hätte Momonga nur als Nervensäge dastehen lassen.

Momonga musterte HeroHeros leeren Stuhl ein letztes Mal und wandte dann den Blick ab. Es gab neununddreißig andere Stühle. Das waren die Plätze, auf denen seine anderen Gildenmitglieder gesessen hatten. Er schaute alle nacheinander an, bevor seine Augen wieder bei HeroHeros Stuhl landeten.

»›Wir sehen uns wieder, irgendwo‹ …?«

Wir sehen uns irgendwann wieder.

Wir sehen uns.

Er hatte diese Worte schon oft gehört. Doch sie wurden fast nie wahr. Niemand kehrte je nach *Yggdrasil* zurück.

»Wo und wann genau werden wir uns denn wiedersehen, hm?« Momongas Schultern bebten plötzlich und die wahren Gefühle, die er die ganze Zeit zurückgehalten hatte, brachen mit einem Mal aus ihm hervor. »Verarsch mich nicht!«, brüllte er und schlug mit beiden Fäusten auf den Tisch vor ihm.

Das System des Spiels registrierte seine Bewegung als Angriff und berechnete daraufhin unzählige Parameter, wie etwa seine Angriffsstärke mit blanken Fäusten und die Verteidigungswerte des Tisches. Das Ergebnis der Berechnung erschien direkt über dem Punkt, auf den er eingeschlagen hatte: »0.«

»Das hier ist die Große Gruft von Nazarick! Wir haben sie gemeinsam aufgebaut! Wie könnt ihr sie alle so einfach zurücklassen?!« Nach der überwältigenden Wut folgte ein Gefühl der Einsamkeit. »Nein … Ich weiß, dass das so nicht stimmt. Ich weiß, dass es überhaupt nicht einfach war. Sie wurden schlicht und ergreifend dazu gezwungen, zwischen Realität und Tagtraum zu wählen. Dafür konnten sie nichts. Niemand hat uns betrogen. Es war eine schwere Entscheidung, für jeden von ihnen …«, murmelte Momonga vor sich hin, als er sich erhob. Direkt vor ihm hing ein Zepter an der Wand.

Es war an den Stab des Gottes Hermes angelehnt, der auch Caduceus genannt wurde, und wurde von sieben miteinander verschlungenen Schlangen geziert. Jede der

sich windenden Schlangen hielt ein andersfarbiges Juwel im Maul. Der Griff bestand aus einem transparenten, kristallinen Material, das einen sanften Schimmer abgab. Jeder, der es sah, wusste sofort, dass dies ein extrem wertvolles Item war – es war eine Gildenwaffe, deren Bezeichnung daher stammte, dass jede Gilde nur eine dieser Waffen besitzen konnte. Das Zepter war das Symbol von Ainz Ooal Gown.

Es war für den Gildenmeister allein bestimmt. Wieso hing es also an der Wand, als Ausstellungsstück?

Eben *weil* es das Symbol der Gilde darstellte.

Würde die Gildenwaffe zerstört, würde das den Zusammenbruch der Gilde bedeuten. Deshalb wurden diese Waffen für gewöhnlich an einem sicheren Ort verwahrt, wo ihre mächtigen Kräfte ungenutzt blieben. Auch eine hochrangige Gilde wie Ainz Ooal Gown bildete da keine Ausnahme.

Das war auch der Grund, warum Momonga, obwohl er das Gilden-oberhaupt war, das Zepter bisher nie in der Hand gehalten hatte.

Er streckte die Finger danach aus, hielt jedoch kurz inne. Wollte er die glorreichen Erinnerungen von allem, was sie hier zusammen aufgebaut hatten, jetzt beflecken, in diesem Moment, kurz bevor die Server heruntergefahren wurden?

Er erinnerte sich an die Tage, an denen er mit den anderen Gildenmitgliedern für die Quests ausgezogen war, um die Gildenwaffe herstellen zu können. Sie hatten sich in Teams aufgeteilt und darum gewetteifert, wer die meisten

Ressourcen ergattern konnte, hatten darüber diskutiert, wie das Design der Waffe ausfallen sollte, und schließlich alle Vorschläge eines jeden Mitglieds gesammelt, um die Waffe Stück für Stück zusammenzubauen.

Das waren die glorreichen Tage von Ainz Ooal Gown gewesen.

Damals waren viele müde von der Arbeit gewesen, hatten sich jedoch trotzdem aufgerafft, um mitzuspielen. Einige hatten ihre familiären Pflichten hintenangestellt, was zu heftigen Streitereien mit ihren Ehefrauen geführt hatte. Andere hatten nur gelacht und gesagt, sie hätten sich für den Tag krankgemeldet.

Manchmal hatten sie einen ganzen Tag lang nur mit Chatten verbracht und ihre Aufregung über die aberwitzigsten Dinge geteilt. Sie hatten Quests geplant und waren auf Schatzsuche gegangen, als gäbe es kein Morgen. Einmal hatten sie einen Überraschungsangriff auf ein Schloss ausgeführt, das einer gegnerischen Gilde als Basis diente, und waren direkt hineingestürmt. Ein andermal waren sie um ein Haar von einem der stärksten geheimen Monster im Spiel ausgelöscht worden, die als *World Enemies* bezeichnet wurden. Sie hatten unbekannte Ressourcen aufgespürt, die bisher unentdeckt gewesen waren, und hatten alle möglichen Monster in ihrer Basis losgelassen, um sie vor Eindringlingen zu schützen.

Aber nun war niemand mehr übrig.

Von einundvierzig Spielern hatten siebenunddreißig aufgehört. Die anderen drei waren zwar noch mit ihrem