

Dirk Reinhardt

Perfect Storm

Dirk Reinhardt

Perfect Storm

Falls alles so verläuft, wie ich es geplant habe, wird heute in einer Woche, am 30. August des Jahres 2020, die Welt für einen winzigen Moment den Atem anhalten. Es werden, auf verschiedenen Kontinenten und doch ganz eng verbunden, Dinge geschehen, die auf den ersten Blick nichts miteinander zu tun haben. Nur wer sie genauer betrachtet, wird erkennen, dass sie in Wahrheit zu ein und derselben Geschichte gehören.

Hoch oben in den Bergen, an einem Ort, der so geheim bleiben muss, dass er nicht einmal hier verraten werden darf, werden sechs junge Leute zusammentreffen. Sie werden etwas getan haben, das ungesetzlich war und dennoch richtig. Sie werden sich vor der Öffentlichkeit verstecken müssen und vielleicht nie wieder in ihre Heimatländer zurückkehren.

Auf einem Friedhof in San Francisco wird eine Frau namens Rosanna St. Patrick am Grab ihres Sohnes stehen und einen Kranz zurechtrücken, der darauf liegt. Sie wird die Schleife des Kranzes sorgfältig ausbreiten, dann wird sie sich auf die Bank vor dem Grab setzen und eine Weile dort bleiben. Auf der Schleife werden die Buchstaben »LFF« stehen.

In den Regenwäldern Kolumbiens und in den Straßen von Bogotá werden dunkel gekleidete Männer nach einem Mädchen mit dem Namen Luisa suchen, die ihren Freunden auch als »Arrow« bekannt ist. Die Männer sind es gewohnt, jeden zu finden und zu bestrafen, den sie suchen. Aber dieses Mädchen werden sie nicht finden.

Am Brandenburger Tor in Berlin werden die Schüler eines Gymnasiums, das nach einem bedeutenden Physiker benannt ist, für die Freilassung eines kleinen, blassen Mitschülers demonstrieren. Sie werden sein Foto in die Höhe halten und viele von ihnen werden versuchen zu vergessen, wie oft sie über ihn und seine Eigenarten früher gespottet haben.

6 In einem Dorf im Osten des Kongo werden die Arbeiter aus den umliegenden Bergwerken auf einem Fußballfeld zusammenkommen, auf dem vor einigen Wochen noch sechs Särge standen. Sie werden den Namen »Bouba« rufen und sich zum ersten Mal nach langer Zeit wieder Hoffnung auf eine bessere Zukunft machen.

Durch die Straßen von Tokio wird eine Gruppe von Mädchen mit gefärbten Haaren, kurzen Röcken und kniehohen Stiefeln laufen und die Passanten mit lauten Rufen zur Seite scheuchen. Sie werden grell geschminkt sein und bunte T-Shirts tragen, auf denen die Augen der Meerjungfrauenprinzessin Shirahoshi zu sehen sind.

An einer Stelle, von der aus man den schönsten Teil jener australischen Bucht überblicken kann, die Byron Bay heißt, wird ein Junge im Rollstuhl, der jede Woche dort gesessen und auf die Wellen geblickt hat, nicht mehr sitzen. Die Menschen am Strand werden ihn vermissen, wenn sie zu der Stelle hinaufblicken. Der Junge wird nie wieder dort sitzen.

In Seattle und in Houston werden Hundertschaften der Polizei die Konzernzentralen zweier Unternehmen, die zu den größten der Welt gehören, durchsuchen. Sie werden Festplatten und Aktenordner mit belastendem Material sicherstellen und führende Mitarbeiter der Konzerne vor den Augen der Weltpresse in Handschellen abführen.

Ein ungewöhnlich junger Mitarbeiter des amerikanischen Geheimdienstes namens Jacob O'Connor, dem eine große Karriere bevorstand und dessen Aufgabe in den letzten Monaten vor allem

darin bestand, meine Freunde und mich zu fangen, wird diesen Tag nicht mehr erleben.

All das wird geschehen, falls mein Plan gelingt, und darüber hinaus sicher noch einiges mehr, das ich nicht vorhersehen kann. Zum Glück kann man nie alles vorhersehen, auch ich nicht, obwohl ich wahrscheinlich der Erste war, der alle Zusammenhänge dieser merkwürdigen Geschichte erfahren und durchschaut hat. Jetzt wird es nicht mehr lange dauern, bis auch die Welt davon erfährt.

7

Wenn es vorüber ist, werden bestimmt einige versuchen, einen Helden aus mir zu machen. Andere werden mich zum Verräter stempeln. Natürlich ist beides falsch, ich bin weder das eine noch das andere. Ich bin nur jemand, der in eine Geschichte hineingeraten ist, die eigentlich zu groß für ihn war, und dann versucht hat, mit seinen Mitteln das Beste daraus zu machen.

Ob das, was ich getan habe und in den nächsten Tagen noch tun werde, das Richtige ist, weiß ich nicht. Vielleicht wird man es erst in einigen Jahren beurteilen können. Ich weiß nur eins: Wir tun das, was wir tun, nicht, weil wir einen Plan von unserem Leben hätten. Wir tun es, weil wir einfach nicht anders können.

Cincinnatus

Montag, 24. August 2020

San Antonio, USA

8 Als es klopft, ist Jacob erst seit wenigen Minuten im Büro. Wie jeden Morgen hat er zuerst seine Jacke an den Haken neben der Tür gehängt und dann seinen Platz am Schreibtisch eingenommen, um den Rechner zu starten. Während des Hochfahrens hat er das Schild auf seinem Tisch mit der Aufschrift »National Security Agency, Unit S32 (Tailored Access Operations), Special Investigator Jacob O'Connor« von einigen Staubkörnern befreit, die sich während des Wochenendes darauf abgelagert hatten. Jetzt kann er es kaum abwarten, mit seiner Arbeit zu beginnen, denn die Aufgabe, mit der er seit einigen Monaten betraut ist, ist vielleicht die wichtigste seines Lebens.

Verärgert über die frühe Störung blickt er auf, macht aber sofort ein freundlicheres Gesicht, als er sieht, wie Mr Laughton in den Raum tritt. Er mag ihn zwar nicht besonders und im Grunde hält er auch nicht viel von ihm, aber Laughton leitet die Abteilung, für die er arbeitet. Er fällt alle wichtigen Entscheidungen, auch über die Zukunft der Mitarbeiter. Da ist es angebracht, sich freundlich zu zeigen.

»Schenken Sie mir ein paar Minuten Ihrer Zeit, Jacob?«, sagt Laughton, nachdem er die Tür geschlossen hat. Es klingt wie eine Frage, aber in Wahrheit ist es eine Anweisung.

»Natürlich, Sir«, erwidert Jacob. »Wann immer Sie wollen.«

»Ich möchte mich nach dem Fortgang Ihrer Arbeit erkundigen. Ich hoffe, Sie liegen im Zeitplan?«

»Absolut. Ich stelle gerade das Dossier zusammen und überarbeite noch einmal die Beschreibung der Zielpersonen.«

»Gut, gut.«

Laughton kommt um den Schreibtisch herum und bleibt hinter Jacob stehen. Er beugt sich zu ihm hinunter, blickt ihm über die Schulter und liest den Text auf dem Monitor. Dann richtet er sich wieder auf.

»Sie haben in den letzten Monaten großartige Arbeit geleistet, Jacob«, sagt er. »Wirklich großartige Arbeit.«

9

Es gehört zu seinen Angewohnheiten, die zentralen Begriffe eines Satzes noch einmal zu wiederholen, um ihnen besonderen Nachdruck zu verleihen. Jacob dreht sich zu ihm um. Laughton ist ans Fenster getreten, hat die Hände hinter dem Rücken verschränkt und blickt hinaus. In der Ferne ist die Skyline von San Antonio zu sehen, der Tower of the Americas liegt im hellen Licht der Morgensonne.

»Wissen Sie«, fährt Laughton fort, »es war durchaus ein Risiko, einen derart jungen und, wenn ich das so sagen darf, unerfahrenen Mitarbeiter mit einem so brisanten Fall zu betrauen. Ich habe das gegen erhebliche interne Widerstände durchsetzen müssen, und wenn die Sache schiefgeht, wird es ernste Konsequenzen für mich haben.« Er wendet sich um und nickt bestätigend. »Sehr ernste Konsequenzen.«

»Danke, Sir. Ich weiß Ihr Vertrauen zu schätzen.«

Laughton winkt ab. »Lassen Sie sich doch, wenn Sie aus Ihrem kleinen Urlaub nächste Woche zurück sind, einmal in der Personalabteilung blicken. Der Antrag auf Erhöhung Ihrer Bezüge, den ich dort gestellt habe, sollte dann bewilligt sein.«

»Oh! Damit hatte ich noch gar nicht ...«

»Nein, nein!« Laughton hebt die Hand, um Jacob zum Schweigen zu bringen. »Sie wissen, ich habe einen bestimmten Ruf. Ich bin dafür bekannt, dass ich gute Arbeit belohne. Auf

der anderen Seite wird mangelhafte Arbeit von mir – lassen Sie es mich so ausdrücken – schmerzhaft bestraft. Ich glaube, das sind zwei Dinge, die zusammengehören. Finden Sie nicht auch, Jacob?«

»Tja, ich denke«, Jacob zögert einen Moment, »ich denke, das kann man so sehen, Sir.«

10 Laughton nickt zufrieden. »Ich wusste, dass wir uns verstehen. Sie dürfen eine Sache nicht vergessen: Falls Sie die Aufgabe, mit der ich Sie betraut habe, mit der erforderlichen Sorgfalt zu Ende bringen – und ich zweifle nicht daran, dass Sie es tun werden –, stehen Ihnen innerhalb der NSA alle Möglichkeiten offen.« Er blickt Jacob vielsagend an. »Wirklich alle Möglichkeiten.«

Erneut verschränkt er die Arme hinter dem Rücken, dreht sich zum Fenster und sieht hinaus. Jacob betrachtet ihn schweigend. Im Grunde ist das genau die Ansage, auf die er seit Wochen wartet. Aber man muss vorsichtig sein. In diesen Mauern muss man immer vorsichtig sein.

»Es ist gut, dass Sie gekommen sind, Sir«, sagt er. »Ich hätte Sie sonst selbst aufgesucht. Um zu hören, wie es mit der Ergreifung der Zielpersonen steht.«

Laughton wendet den Kopf zur Seite. Er runzelt kurz die Stirn, seine Wangenknochen treten hervor. Dann sieht er wieder aus dem Fenster.

»Darüber müssen Sie sich keine Gedanken machen, Jacob. Das übernehmen, wie Sie wissen, speziell dafür geschulte Kräfte. Es ist alles in die Wege geleitet.«

»Daran zweifle ich nicht, Sir. Ich frage mich nur, ob es – na ja, wie soll ich sagen – ob es zu diplomatischen Verwicklungen kommen könnte.«

»Ah, darum geht es Ihnen!« Laughton nickt anerkennend. »Es ist gut, dass Sie über den engeren Horizont Ihrer Arbeit hinaus-

denken. Das wird, falls Sie in Zukunft einmal für höhere Positionen innerhalb dieser Einrichtung in Betracht gezogen werden, nicht von Nachteil für Sie sein.«

Laughton beugt sich vor und blickt interessiert auf den Parkplatz vor dem Gebäude hinunter, so als würde er dort jemanden beobachten.

»Sehen Sie«, fährt er dann fort, »bei der Kolumbianerin und dem Jungen aus Afrika wird es keine Probleme geben. In diesen Ländern nimmt man es nicht so genau. Ob dort ein Mensch mehr oder weniger verschwindet, fällt kaum ins Gewicht. Was den Deutschen, die Japanerin und den Australier betrifft, liegt der Fall ein wenig anders. Hier handelt es sich um verbündete Nationen, sodass wir mit einem gewissen Augenmaß vorgehen müssen. Andererseits: Der australische Geheimdienst arbeitet in den Five Eyes eng mit uns zusammen und die Australier sind sicher daran interessiert, dass das so bleibt. Die Deutschen sind auf uns angewiesen, denn ihr eigener Geheimdienst taugt bekanntlich nichts. Und die Japaner brauchen uns gegen China und Nordkorea. Also, wir werden die Sache schon geräuschlos über die Bühne bringen. Ich hoffe, damit ist Ihre Neugierde gestillt, Jacob.«

»Sicher. Voll und ganz, Sir.«

»Mir persönlich bereitet etwas anderes viel größere Sorgen.« Laughton dreht sich um und verschränkt die Arme statt hinter dem Rücken nun vor der Brust. »Dieser sogenannte Cincinnatus, der so plötzlich aufgetaucht ist. Ich habe ein schlechtes Gefühl bei ihm, es ist nicht auszuschließen, dass er eine ernste Bedrohung für uns darstellt. Was schätzen Sie, Jacob: Wie lange brauchen Sie noch, um ihn zu identifizieren?«

Jacob deutet auf seinen Rechner. »Ich bin ihm auf der Spur. Er stammt mit ziemlicher Sicherheit aus San Francisco, genau wie Dylan St. Patrick, und hält sich vermutlich immer noch dort

auf. Wir werden ihn bald haben, Sir. Es ist nur eine Frage der Zeit.«

»Zeit ist etwas, über das wir nicht im Überfluss verfügen, Jacob«, erwidert Laughton. »Sie müssen diesen Cincinnatus als Ihren Gegenspieler begreifen. Als Ihren Feind, verstehen Sie? Beißen Sie sich an ihm fest, lassen Sie nicht locker. Und halten Sie mich über jeden Ihrer Schritte auf dem Laufenden.«

12 Er schiebt die Hände in die Hosentaschen, löst sich von seinem Platz am Fenster und beginnt im Raum auf und ab zu gehen. Jacob beobachtet ihn aus den Augenwinkeln. Laughton wirkt plötzlich erregt, beinahe wütend, so als fühle er sich angegriffen.

»Schon als Sie mir zum ersten Mal vom Auftauchen dieser Person berichtet haben, war mir klar, dass es Probleme geben wird«, sagt er, bleibt für einen Moment stehen, setzt aber gleich darauf seinen Weg fort. »Allein dieser unerträgliche Hochmut, der in der Wahl seines Namens liegt! Sie wissen doch, wer der echte Cincinnatus war?«

»Natürlich, Sir. Ich habe mich informiert.«

»Er war ein Musterbeispiel für republikanische Tugenden, ein Beschützer seines Volkes.« Laughton deutet auf Jacobs Rechner. »Dieser hier ist das genaue Gegenteil. Er untergräbt die Sicherheit unseres Landes. Ich will ihn haben, Jacob. Und Sie werden ihn mir liefern.«

Laughton bleibt stehen, er ist außer Atem geraten. Jacob wendet sich von ihm ab und betrachtet das Schild auf seinem Tisch. Ja, das werde ich tun, denkt er. Ich werde ihm diesen Cincinnatus liefern. Ganz sicher werde ich das.

Inzwischen hat Laughton seine Brille abgenommen und putzt die Gläser. Als er sie wieder aufsetzt, hat er sich anscheinend beruhigt. »Aber es wird in den nächsten Tagen nicht nur um diesen Cincinnatus gehen«, sagt er. »Auch um die anderen. Sobald sie

gefasst sind und hierhergebracht wurden, werden wir sie verhö-
ren. Wir müssen ihre Methoden analysieren, bis in die letzten Ein-
zelheiten. Und wir müssen aus ihnen herausbekommen, wer ihre
Hintermänner sind.«

»Ich bin mir nach wie vor nicht sicher, ob es diese Hintermän-
ner überhaupt gibt, Sir.«

Laughton winkt ab. »Ich weiß, Jacob. Sie haben mir Ihre
Ansichten dargelegt. Aber vertrauen Sie in diesem Punkt meiner
Erfahrung: Es gibt diese Hintermänner. Es gibt sie immer.«

13

Jacob nickt höflich. Erfahrung, denkt er, ist die letzte Waffe der
Alten. Bevor sie abtreten müssen.

»Werde ich bei den Verhören anwesend sein, Sir?«

»Aber ja.« Laughton verzieht seine Mundwinkel zu einem
hintergründigen Lächeln. »Sie wissen, wir haben Spezialisten für
diese Dinge. Ausgezeichnete Leute. Allerdings möchte ich Sie
gerne in den Prozess integrieren. Glauben Sie mir: Sie werden viel
dabei lernen. Und Sie werden sehen, dass ich recht habe. Es ist
undenkbar, dass diese jungen Leute ihre Aktionen von sich aus be-
gangen haben. Da steckt eine feindliche Macht mit erheblichen
Ressourcen dahinter. Nun, wie auch immer: Unsere Verhörspezia-
listen werden es herausfinden. Es gibt niemanden, der ihnen etwas
verschweigen kann.«

»Dann wird es mir ein Vergnügen sein, mich davon überzeu-
gen zu lassen, dass ich unrecht hatte, Sir.«

Laughton lacht. »Sehen Sie, Jacob: Das ist die Flexibilität, die
ich an Ihnen schätze.«

»Haben Sie eine Vermutung, um welche feindliche Macht es
sich handeln könnte?«

»Ich habe immer eine Vermutung«, entgegnet Laughton. »Ich
werde dafür bezahlt, Vermutungen zu haben. Am besten solche,
die zutreffen.« Diese Formulierung scheint ihm zu gefallen. Er
schweigt einen Moment, um sie wirken zu lassen.

»Die Russen schließe ich aus«, fährt er dann fort. »Die Aktionen waren zu subtil, das ist nicht ihre Handschrift. Behalten Sie das noch für sich, aber: Es sollte mich nicht wundern, wenn wir in China fündig würden.«

»Sie meinen – die Einheit 61398?«

14 »Auch, aber nicht nur. Das Beste wäre natürlich, wenn es uns gelänge, anhand dieses Falles einen Gegner zu enttarnen, den wir noch gar nicht kennen.« Laughton blickt Jacob an, sein Gesichtsausdruck wechselt ins Dramatische. »Wir dürfen uns nichts vormachen, Jacob: Unser Land ist von Feinden umgeben, die nur darauf warten, uns zu vernichten. Und wir – die TAO – sind die Speerspitze der Verteidigung. Ich sage Ihnen etwas, und es ist keine Schmeichelei, sondern nackte Realität: Sie allein sind mit Ihrer Arbeit mehr wert als ein milliardenteurer Kampffjet. Willkommen in der Gegenwart!«

»Ich glaube, an den Gedanken muss ich mich erst noch gewöhnen, Sir.«

»Tun Sie das. Aber lassen Sie sich nicht allzu viel Zeit damit.« Laughton grinst, dann winkt er ab. »Herrje, ich glaube, wir sind etwas vom Thema abgekommen. Aber diese Dinge hängen nun einmal alle zusammen.«

Er tritt ein zweites Mal zu Jacob an den Schreibtisch, beugt sich über ihn und betrachtet den Monitor. Das erste Dokument des geplanten Dossiers ist geöffnet, die Personenbeschreibung von Dylan St. Patrick.

Laughton seufzt und richtet sich auf. »Der Tod des Jungen tut mir noch immer sehr leid«, sagt er. »Glauben Sie nicht, dass mich solche Dinge kaltlassen, Jacob. Das tun sie auch nach über dreißig Berufsjahren nicht. Aber es ist so gekommen und wir können es nicht ändern. Im Dienst an unserem Land und im Kampf für die Freiheit müssen wir Opfer bringen, größere als normale Menschen. Wir müssen Dinge ertragen, von denen andere verschont

bleiben. Aber wir sind nun einmal eine Elite, da dürfen wir vor Opfern und Schmerzen nicht zurückschrecken.«

Er bricht ab und blickt Jacob nachdenklich an. »Sie haben den Jungen doch persönlich kennengelernt?«

»Ja, Sir. Wir haben uns einmal getroffen. In San Francisco, in einem Café. Es ist alles dokumentiert, wie Sie wissen.«

»Als Sie mir davon berichtet haben, kam es mir so vor, als hätte der Junge Sie durchaus beeindruckt.«

»Na ja, ich kann es nicht leugnen. Wissen Sie, er war kein schlechter Mensch und ...«

15

»Warten Sie!« Laughton legt ihm für einen Moment die Hand auf die Schulter, zieht sie aber sofort wieder zurück. »Entschuldigen Sie, dass ich Sie unterbreche, aber ich muss Ihnen das sagen: Darauf kommt es nicht an. Es geht in unserem Job nicht darum, ob jemand ein guter oder ein schlechter Mensch ist. Das ist vollkommen unwichtig. Es geht einzig und allein um die Sache. Und die Sache, für die wir kämpfen, ist eine gute. Davon sind Sie doch überzeugt?«

»Selbstverständlich, Sir. Sonst wäre ich nicht hier.«

»Es mag ja sein, dass dieser Junge ehrenwerte Absichten hatte. Oder – was heißt schon ehrenwert? – jugendliche romantische Schwärmereien eben. Aber, wissen Sie, all diese selbst ernannten Menschenrechtsaktivisten und Kämpfer für die Freiheit im Netz sind am Ende doch nur naive Dummköpfe, die unseren Feinden in die Hände spielen und die Existenz der freien Welt aufs Spiel setzen. Das ist die traurige Wahrheit, mit der wir es zu tun haben. Die traurige Wahrheit!«

Laughton nimmt erneut seine Brille ab, um sie zu säubern. Jacob kennt diese Angewohnheit seines Chefs. Er tut es immer dann, wenn er ins Emotionale abgleitet, so als hätte er in solchen Situationen das Bedürfnis, sich mit klaren Gläsern einen besseren Durchblick zu verschaffen.

»Nun, lassen wir das«, sagt Laughton, als er die Brille wieder aufgesetzt hat. »Sprechen wir von etwas Erfreulichem. Sie wirken erholt. Ich nehme an, Sie hatten ein schönes Wochenende?«

»Durchaus, Sir. Ich kann mich nicht beklagen.«

»Ist Ihre Freundin inzwischen bei Ihnen? Wie heißt sie noch?«

»Beverley Fletcher. Aber ich nenne sie Bev. Ja, sie ist vor ein paar Tagen bei mir eingezogen.«

16 Laughton nickt zufrieden. »Hat sie sich schon eingelebt hier in San Antonio?«

»Ach, nicht wirklich. Sie wissen ja, ich wohne draußen in China Grove. Es ist schön dort, aber für Bev ist alles noch ziemlich neu. Sie ist zum ersten Mal so weit von zu Hause weg, sie muss sich erst daran gewöhnen.«

»Was sagten Sie, woher sie stammt?«

»Oh, ich weiß nicht, ob ich das überhaupt schon erwähnt habe. Sie stammt aus Colorado, Sir.«

»Ah! Aus den Bergen?«

Jacob lacht. »Ja, ziemlich tief aus den Bergen sogar.«

»Das muss nicht unbedingt ein Fehler sein. Sehen Sie, Jacob, als ich so alt war wie Sie, hatte ich auch eine Freundin aus Colorado. Wissen Sie, was man über die Mädchen aus den Bergen sagt?«

»Ich glaube nicht, Sir.«

»Nun, man sagt, sie können von Zeit zu Zeit etwas wild sein. Aber wenn es darauf ankommt, sind sie zuverlässig und treu. Ich glaube, Sie haben eine gute Wahl getroffen.« Laughton wird ernst. »Nur an eines müssen Sie unbedingt denken: Ihre Freundin – also, Beverley – darf zwar wissen, für welche Organisation Sie arbeiten, das lässt sich in einer Beziehung auf Dauer nicht verheimlichen. Aber über die Inhalte Ihrer Arbeit darf sie nichts erfahren. Das müssen Sie ihr klarmachen, damit muss sie sich abfinden.«

»Oh, das hat sie schon, Sir. Sie interessiert sich auch nicht besonders für Politik und solche Dinge.«

»Schön, das macht sie mir sympathisch. Es bleibt also bei unserer kleinen Verabredung am Samstagabend?«

Jacob nickt, aber innerlich stößt er einen Seufzer aus. Er hat schon seit einiger Zeit gemerkt, dass Laughton daran interessiert ist, ihn auch privat näher kennenzulernen. Bisher hat er alle Vorstöße in diese Richtung abwehren können, doch vor einigen Tagen hat Laughton das Gespräch so geschickt darauf gelenkt, dass ihm nichts anderes übrig blieb, als ihn und seine Frau zu sich zum Essen einzuladen, und zwar für den kommenden Samstag. Es wird ein fürchterliches Treffen sein, davon ist er überzeugt, aber jetzt steht die Verabredung. Es gibt kein Zurück.

17

»Ich freue mich sehr darauf, Sir. Und Bev freut sich auch, obwohl sie, ehrlich gesagt, etwas aufgeregt ist.«

»Oh, das muss sie nicht, Jacob. Das muss sie ganz und gar nicht. Meine Frau ist sehr umgänglich.« Laughton lächelt kurz, dann schiebt er seine Brille zurecht. »So, nun will ich Sie nicht länger von Ihrer Arbeit abhalten. Wir sehen uns, Jacob.«

Er geht wieder um den Schreibtisch herum und verlässt den Raum. Als die Tür ins Schloss fällt, atmet Jacob auf. Er spürt, dass ihm Schweißperlen auf die Stirn getreten sind. Die Gespräche mit Laughton sind anstrengend, er muss darauf achten, kein falsches Wort zu sagen. In diesen Räumen kann schon eine einzige unpassende Geste eine Karriere zerstören. Und das gilt umso mehr, wenn man derart unter Beobachtung steht, wie es bei ihm der Fall ist.

Seufzend wendet er sich dem Dossier zu, das auf seinem Rechner geöffnet ist. Viel hängt davon ab, dass er diese Arbeit zu jenem Erfolg führt, den er sich vorgenommen hat. Er darf sich nicht den kleinsten Fehler erlauben. Das hat er sich geschworen.

Dossier

Betrifft den Fall:

LFF / Hoboken Industries / Liberty Bells Limited

Zusammengestellt von:

Jacob O'Connor

Datum der Fertigstellung:

28. August 2020

Geheimhaltungsstufe:

Oberste Priorität

Nur für Personen mit höchster Berechtigung

Betrifft die nationale Sicherheit

Inhalt:

- I Profil der Zielpersonen
- II Der Angriff auf Hoboken Industries
- III Der Angriff auf Liberty Bells Limited
- IV Die Fahndung nach den Zielpersonen

I-1:
Personenbeschreibung Dylan St. Patrick
(erstellt mit SpyC 5.0, 15. Juni bis 3. Juli 2020)

Name: Dylan Francis St. Patrick

21

Geboren: 25. November 2003, San Francisco (USA)

Lebenslauf

Eltern: Liam St. Patrick, Streifenpolizist beim San Francisco Police Department, entstammt einer irischen Einwandererfamilie; Rosanna St. Patrick, Erzieherin in einem Kindergarten

Geschwister: keine (seine Mutter hat nach Dylans Geburt zwei Fehlgeburten)

Kindheit: wächst auf im Mission District von San Francisco unter irischen, deutschen und mexikanischen Einwanderern, verlebt dort (nach Aussage der Mutter) eine glückliche Kindheit

Ab 2013: mehrfacher Umzug der Familie innerhalb von San Francisco (wohl aufgrund steigender Mieten im Zuge des Vordringens der »Dotcoms« aus dem Silicon Valley)

2016: Scheidung der Eltern, Dylan bleibt bei seiner Mutter

2016 bis 2019: sechs verschiedene Meldeadressen für Dylan und seine Mutter; sozialer Abstieg, zuletzt in das Brennpunktviertel Tenderloin

Ab 2017: polizeiliche Ermittlungen gegen Rosanna St. Patrick wegen verschiedener Delikte (auf Initiative von Dylans Vater)

Ab Sommer 2019: Dylan ist nur noch selten zu Hause und fast nie in der Schule; Aufenthaltsorte weitgehend unbekannt

Online-Aktivitäten

Ab 2012: erste Spuren Dylans im Netz, alterstypisch, keine besonderen Auffälligkeiten

2016: sprunghafter Anstieg seiner Aktivitäten, scheint sich nach der Trennung seiner Eltern ins Netz geflüchtet zu haben

2017: entwickelt besonderes Interesse für libertäre Bewegungen wie die Cypherpunks; besucht nächtelang Foren und Chatrooms der Szene, eignet sich umfangreiches Wissen über Verschlüsselungs- und Hackingtechniken an

22

2018: recherchiert über politische Aktivisten wie die Weathermen, Sacco und Vanzetti sowie die Haymarket-Märtyrer; nennt den anarchistischen Netzrebell Jeremy Hammond und den um 1990 tätigen Hacker Parmaster als Vorbilder

2019: tritt unter dem Pseudonym »Most Wanted« (Schreibweise m0\$tW4nt3d) der Gemeinde des Online-Computerspiels »Legends of Langloria« bei; gründet im Januar 2020 die Gilde »Langloria Freedom Fighters«, die er seitdem als Gildenmeister anführt

Persönlichkeitsprofil

Dylan wird von zwei grundlegenden Abneigungen beherrscht:

(1) gegen staatliche Autoritäten, repräsentiert durch seinen Vater (Liam St. Patrick neigte zu Gewalt, seiner Frau wie auch Dylan gegenüber. Nach dem Zerbrechen der Familie stellte er ihnen nach, wobei er die Möglichkeiten seines Berufs nutzte. Die häufigen Umzüge waren wohl auch eine Flucht vor ihm.)

(2) gegen die Dotcoms (Dylan ist der Meinung, dass sie ihn aus dem Paradies seiner Kindheit vertrieben haben. Er sieht sie als Feinde, die es zu bekämpfen gilt.)

Hier liegt seine Begeisterung für die libertären Bewegungen begründet. Sie bekämpfen die staatliche Überwachung ebenso wie die Konzerne aus dem Silicon Valley. Ihre Feindbilder sind daher die gleichen wie jene, die Dylan entwickelt hat.

Das Pseudonym »Most Wanted« ist nicht zufällig gewählt. Auf der Flucht vor seinem Vater und den Dotcoms scheint Dylan eine Art Verfolgungswahn entwickelt zu haben. Er sieht sich als Gejagter, als Meistgesuchter.

Einschätzung der Zielperson

Stärken: überdurchschnittliche Intelligenz, charismatische Persönlichkeit, ausgeprägte Kenntnisse politischer und gesellschaftlicher Zusammenhänge

Schwächen: übersteigerte Risikobereitschaft, ideologische Verbhrtheit, Tendenz zu naivem Weltverbesserungsglauben

Empfohlene Vorgehensweisen:

(1) Dylans Vertrauen lässt sich gewinnen, indem man seine politischen Überzeugungen teilt und ihm das Gefühl gibt, man könne ihm beim Erreichen seiner Ziele nützlich sein. Dabei muss man auf Augenhöhe mit ihm diskutieren, sonst erkennt er die Täuschung und antwortet darauf mit einer Gegentäuschung. Angesichts seiner Intelligenz liegt darin eine erhebliche Gefahr.

(2) Bietet sich die Gelegenheit zu einer riskanten Aktion, kann Dylan kaum widerstehen. In solchen Situationen neigt er dazu, sogar die Vorsichtsmaßnahmen zu missachten, die er sich über Jahre hinweg angeeignet hat. Diese Risikobereitschaft kann ausgenutzt werden.

(3) Dylans wichtigste Bezugsperson in der Offline-Welt ist nach wie vor seine Mutter. Auch sie ist stark auf ihn fixiert. Da weitere Bezugspersonen schwer zu identifizieren sind, erscheint es erfolgversprechend, den Kontakt zu Dylan über sie zu suchen.

I-2:

Personenbeschreibung Luisa Sánchez (erstellt mit SpyC 5.0, 28. Juli bis 7. August 2020)

24 *Name:* Luisa Sánchez Calderón

Geboren: 18. Februar 2004, nahe Toribio (Kolumbien)

Lebenslauf

Vater: José Sánchez Obregor, Sohn eines Kaffeebauern aus den kolumbianischen Anden; schließt sich, als sein älterer Bruder von Soldaten getötet wird, 1993 im Alter von 13 Jahren der Guerillabewegung FARC an

Mutter: María Calderón Vegas, aus großbürgerlichen Verhältnissen; studiert Politikwissenschaften in Bogotá, radikalisiert sich in der Studentenbewegung, geht 2002 mit 20 Jahren ebenfalls zur FARC, beginnt eine Affäre mit José Sánchez

Geschwister: vermutlich keine

Kindheit: wird in einem Dschungelcamp der FARC geboren; weil sie nach den Gesetzen der Rebellen dort nicht bleiben darf, gibt ihre Mutter sie zu den Großeltern nach Bogotá, wo sie in wohlhabenden Verhältnissen aufwächst

2010: Einschulung im Colegio Internacional de Bogotá (englischsprachige Privatschule, teuerste Schule der Stadt); soll auf diese Weise wohl dem Einfluss der Mutter entzogen werden

2012: reagiert zum letzten Mal auf einen Brief ihrer Mutter, weitere Schreiben beantwortet sie nicht mehr

2013: Tod des Vaters bei einer Offensive der FARC; keine Informationen darüber, wie sehr diese Nachricht sie trifft

2015: Bekanntwerden ihrer Herkunft auf dem Colegio Internacional; wird zur Außenseiterin, die meisten anderen Schüler behandeln sie von da an mit Verachtung

2016/17: Friedensvertrag der Regierung mit der FARC; die Rebellen geben ihre Waffen ab und kommen in Umerziehungslager

2018: Luisa besucht ihre Mutter im Lager, heftige Auseinandersetzungen darüber mit ihren Großeltern

2019: plant, ihre Großeltern zu verlassen und zu ihrer Mutter zu ziehen, kommt von der Idee aber wieder ab

25

Online-Aktivitäten

2016: beginnt Freundschaften im Netz zu knüpfen, wählt ihre Kontakte bevorzugt in anderen Ländern

2017: zeigt starke Bewunderung für Edward Snowden; sieht ihn als modernen Widerstandskämpfer – idealistisch wie ihre Mutter, aber ohne Gewalt anzuwenden

2018: besucht erstmals die Foren von Hacktivisten, eignet sich in den folgenden Jahren deren Methoden an

2019: ihre Mails zeigen, wie die Treffen mit ihrer Mutter sie aufgewühlt haben; wirkt zerrissen und orientierungslos

Ende 2019: entdeckt »Legends of Langloria«; tritt schon bald den »Freedom Fighters« bei, wird unter ihrem Pseudonym »Arrow« (Schreibweise <--arrow-->) stellvertretende Gildenmeisterin

Persönlichkeitsprofil

Luisa ist geprägt von dem Wissen, dass ihre Mutter sie weggegeben hat, um den Kampf mit der FARC fortzuführen. Diese Kränkung bestimmt ihr Leben. Sie hasst ihre Mutter für das, was sie ihr angetan hat, und bewundert sie doch für ihren Mut und ihre Haltung. Als sie 2018 versucht, sich ihr anzunähern, führt das zu neuer Frustration (auch aufgrund des mit Alkohol und Drogen verbundenen Absturzes ihrer Mutter im Umerziehungslager).

Luisa ist zwischen zwei Welten hin- und hergerissen:

(1) der geordneten, ihr spießig erscheinenden Welt der Großeltern (Materiell hat sie dort alles, was sie braucht, leidet aber unter der Ablehnung ihrer Mitschüler, auf die sie oft aggressiv reagiert.)

(2) der Welt ihrer Mutter (Gegenüber den Großeltern und den Mitschülern verteidigt sie sie, fühlt sich aber, sobald sie engeren Kontakt aufnimmt, von ihr abgestoßen.)

26 Rational ist Luisa der Welt ihrer Großeltern verbunden, emotional der Welt ihrer Mutter. Das zeigt auch ihr Pseudonym in der Welt von Langloria. Es beruht auf dem Namen, den ihre Mutter bei der FARC getragen hat: »La Flecha«, der Pfeil.

Einschätzung der Zielperson

Stärken: gute Bildung, hohe Durchsetzungskraft (aufgrund der Kämpfe mit ihren Mitschülern), ausgeprägte Selbstständigkeit

Schwächen: Selbstzweifel (aufgrund der Ablehnung durch ihre Mutter), emotionale Labilität, hohes Aggressionspotenzial

Empfohlene Vorgehensweisen:

(1) Rational ist Luisa schwer beizukommen, dazu ist sie zu klug und zu vorsichtig. Der zentrale Angriffspunkt, der sich bietet, ist ihre emotionale Verletztheit. Im Verhör sollte es nicht schwerfallen, sie mit einer geschickten Ansprache an diesem Punkt zu fassen. Es ist zu vermuten, dass sie dann in fast jede gewünschte Richtung gelenkt werden kann.

(2) Aus ihrem Umfeld sind ihre Großeltern wie auch ihre Mutter von Interesse. Ihre Großeltern fürchten nichts mehr, als sie zu verlieren. Um das zu verhindern, würden sie vermutlich fast alles tun. Ihre Mutter leidet unter Schuldgefühlen gegenüber Luisa und befindet sich seit dem Ende der FARC in einer Lebenskrise. Sie stellt mit Sicherheit ein lohnendes Ziel dar.

Personenbeschreibung Felix Dorfmeister (erstellt mit SpyC 5.0, 30. Juli bis 5. August 2020)

Name: Felix Martin Dorfmeister

27

Geboren: 1. April 2005, Berlin (Deutschland)

Lebenslauf

Eltern: Thomas Dorfmeister und Katharina Dorfmeister, Lehrer an zwei Berliner Gymnasien; vermögend, leben in einer zweigeschossigen Eigentumswohnung in Berlin-Friedrichshain

Geschwister: zwei Schwestern, eine älter, eine jünger

2009: bei Felix wird das Asperger-Syndrom diagnostiziert (Form des Autismus, die sich darin äußert, dass es ihm schwerfällt, mit anderen zu kommunizieren, die Gefühle anderer wahrzunehmen und eigene Gefühle zum Ausdruck zu bringen)

2011 bis 2017: hat während der Grundschulzeit offenbar kaum Kontakte außerhalb der Familie

2017: kommt auf das Heinrich-Hertz-Gymnasium, wo er gezielt gefördert wird; hat in Mathematik, Naturwissenschaften, Geografie und Geschichte hervorragende Noten, während er sich mit Sprachen und künstlerischen Fächern schwerer tut

2017 bis 2019: gewinnt mehrere Jugend-Informatikpreise für das Schreiben komplexer Programme

2018: wird wegen seines ungewöhnlichen Verhaltens und seiner schwächtigen Statur von anderen Schülern zunehmend verspottet; aus seinem Nachnamen Dorfmeister wird das Schimpfwort »Dorftrottel« abgeleitet

2019: aufgrund der Vorfälle an der Schule und seiner weit überdurchschnittlichen Fähigkeiten erwägen seine Eltern, ihn auf eine Hochbegabtschule zu schicken

Online-Aktivitäten

2010: erste Spuren im Netz, noch bevor er in die Schule kommt

2013: beginnt Webseiten über Astronomie zu besuchen, scheint fast den gesamten Sternenhimmel auswendig zu kennen

28 2015: entdeckt Foren, in denen er sich mit Experten über mathematische Probleme austauscht; wird dort trotz seines Alters mit großem Respekt behandelt

2017: erwähnt seine Fähigkeit, umfangreiche Programmcodes in kurzer Zeit zeichengetreu auswendig zu lernen

2019: begeistert sich für »Legends of Langloria«, weil ihm die fiktive Welt dort sehr logisch erscheint; erreicht als einer von wenigen Spielern das höchste Level (Level 100)

Februar 2020: tritt den »Langloria Freedom Fighters« bei, trägt das Pseudonym »Gödel«, das auf den Mathematiker Kurt Friedrich Gödel zurückgeht, den er sehr verehrt

Persönlichkeitsprofil

Felix' Persönlichkeit ist nur vor dem Hintergrund seiner Erkrankung zu verstehen. Er selbst vermeidet den Begriff »Krankheit« für das Asperger-Syndrom, spricht stattdessen von »Besonderheiten« oder »Eigenheiten«. Seiner Ansicht nach ist er in manchen Bereichen unterlegen, in anderen überlegen.

Er leidet unter dem Spott von Teilen seiner Umgebung, vor allem unter seiner Unfähigkeit, dauerhafte Freundschaften zu schließen. Einerseits sehnt er sich danach, Freunde zu finden. Andererseits fühlt er sich, wenn er mit anderen zusammentrifft, rasch von ihnen gestört und strebt danach, in die Sicherheit seiner privaten Welt zurückzukehren. Dieses Dilemma quält ihn.

Die Entdeckung des Computers war eine Befreiung für ihn. Hier kommen seine Fähigkeiten stärker zum Tragen als seine Defizite. Vor allem die Logik der Programmiersprachen und die damit verbundenen Routinen entsprechen seiner Art des Denkens und geben ihm ein Gefühl der Sicherheit. Im Netz findet er Gleichgesinnte, die seine unkonventionellen Verhaltensweisen tolerieren. Möglicherweise besitzt der Computer für ihn eine größere Bedeutung als jedes menschliche Wesen, seine Familie eingeschlossen.

29

Einschätzung der Zielperson

Stärken: ausgeprägte intellektuelle Fähigkeiten, brillante Programmierkenntnisse, unbedingte Ehrlichkeit (ist nicht dazu in der Lage, sich zu verstellen oder andere zu belügen)

Schwächen: Unselbstständigkeit (zumindest außerhalb der Welt des Computers), Beziehungsunfähigkeit, emotionale Verarmung

Empfohlene Vorgehensweisen:

(1) Eine Ansprache auf emotionaler Ebene ist bei Felix sinnlos, er kann nur auf rationalem Wege erreicht werden. Die beste Möglichkeit, ihn zu beeindrucken, ist, ihm eine originelle mathematische oder programmiertechnische Problemlösung aufzuzeigen. Allerdings kann man ihn auf diesem Gebiet kaum noch überraschen.

(2) Von seiner Persönlichkeitsstruktur her ist Felix ein unproblematisches Ziel. Aufgrund seiner Unfähigkeit, zu lügen und zu taktieren, ist es einfach, ihm Dinge zu entlocken. In einer Verhörsituation wäre er überfordert und würde die gewünschten Informationen innerhalb kurzer Zeit preisgeben.

(Es sei außerdem darauf hingewiesen, dass seine programmiertechnischen Fähigkeiten ihn für eine nachrichtendienstliche Tätigkeit geradezu prädestinieren würden.)

I-4:

Personenbeschreibung Boubacar N'Demba (erstellt mit SpyC 5.0, 29. Juli bis 7. August 2020)

30 *Name:* Boubacar (genannt »Bouba«) N'Demba

Geboren: 8. Juni 2004, Bunia (Demokratische Republik Kongo)

Lebenslauf

Eltern: Moses N'Demba und Aziza N'Demba von der Volksgruppe der Lendu, Ackerbauern im Nordosten des Kongo

Geschwister: eine Schwester und ein Bruder, beide älter

Kindheit: keine verlässlichen Informationen

2015: verlässt nach mehreren Missernten sein Heimatdorf und zieht mit seiner Familie in die Kleinstadt Numbi (Provinz Süd-Kivu), um von der Arbeit in den umliegenden Bergwerken zu leben

2016: folgt seinen älteren Geschwistern in die Coltanminen, erledigt Handlungertätigkeiten in den unterirdischen Schächten

2017: krieglerische Auseinandersetzungen in Süd-Kivu zwischen den Lendu und dem Hirtenvolk der Hema wie auch zwischen der Regierung und mehreren Rebellenorganisationen; alle versuchen die Kontrolle über die Minen zu gewinnen

März 2018: Überfall der Hema-Milizen auf Numbi, Boubacars Vater wird getötet, seine Mutter und seine Schwester vergewaltigt; seine Schwester stirbt an den Folgen, sein Bruder schließt sich den Lendu-Milizen an, um Rache zu nehmen

Mai 2018: Boubacar wird von seiner Mutter in das Nachbarland Uganda geschickt (wohl um ihn davon abzuhalten, dem Beispiel seines Bruders zu folgen)

Juni 2018: kommt in Kampala in der Familie eines entfernten Verwandten unter, scheint seitdem dort zu leben

Online-Aktivitäten

Dezember 2018: erste Spuren Boubacars im Netz über die Server des »HiveColab« (IT-Zentrum, Hotspot der jungen Programmiererelite Kampalas); findet dort vermutlich Zugang über den ältesten Sohn der Familie, in der er lebt

Mai 2019: scheint sich in der Programmiererszene etabliert zu haben, erhält einen eigenen Arbeitsplatz im HiveColab

Ab Sommer 2019: besucht die Webseiten von Menschenrechtsorganisationen, die im Kongo aktiv sind, und die Blogs und Foren einschlägiger Aktivisten

Oktober 2019: bezeichnet Julian Assange, Gründer der Enthüllungsplattform WikiLeaks, in einem seiner Posts als Vorbild

Winter 2019/20: arbeitet seinen Aktivitätsprotokollen zufolge bis zu 20 Stunden am Tag, geht offenbar nicht zur Schule

Februar 2020: tritt den »Langloria Freedom Fighters« bei, da ihn der Name fasziniert; wählt das Pseudonym »Black Lumumba« (Schreibweise ►BlackLumumba◄), wohl nach Patrice Lumumba, Freiheitskämpfer und erster Ministerpräsident des Kongo

31

Persönlichkeitsprofil

Boubacar ist durch die Ereignisse geprägt, die zu seiner Flucht nach Uganda führten (Tod des Vaters und der Schwester, Vergewaltigung der Mutter). Wie sehr ihn das Erlebte belastet, ist nur zu erahnen. In einigen Posts deutet er an, dass er unter Schlaflosigkeit und Alpträumen leidet. Vermutlich ist er erheblich traumatisiert und bräuchte therapeutische Behandlung.

Alles, was er tut, geht auf seine Erlebnisse in Numbi zurück. Die Erinnerungen daran und die damit verbundenen Ängste dürften

die wichtigste Triebfeder seines Handelns sein. Dabei schwankt er zwischen zwei Extremen:

(1) In seinem Wunsch nach Rache entwickelt er Gewaltfantasien, die vermutlich noch wesentlich ausgeprägter sind, als er es im Netz erkennen lässt.

(2) Er träumt davon, im HiveColab Programme zu schreiben, mit denen er die Verhältnisse im Kongo verbessern kann. Sein größter Wunsch ist, als Held zu seiner Mutter zurückzukehren.

32 Sein Pseudonym »Lumumba« verweist nicht nur auf den Politiker, sondern bedeutet auch »aufrührerische Massen«. Da Boubacars Aktivismus auf seelischen Verletzungen beruht, erscheint es angebracht, ihn als potenziell gefährlich einzustufen.

Einschätzung der Zielperson

Stärken: manischer Arbeitseifer, glaubt für eine gute Sache zu kämpfen, programmiertechnische Kreativität (überwiegend autodidaktisch erworben)

Schwächen: labiler Gesundheitszustand, fehlende Schulbildung, prekäre finanzielle Lage (lebt von der Hand in den Mund)

Empfohlene Vorgehensweisen:

(1) Boubacar dürfte am ehesten zu gewinnen sein, indem man sich als Aktivist für die Rechte der unterdrückten schwarzen Bevölkerungsgruppen ausgibt. Auch können seine schwache Gesundheit und seine Armut als Ansatzpunkte für Hilfsangebote genutzt werden. Allerdings ist dabei sensibel vorzugehen, sonst könnte er sich in seinem Stolz verletzt fühlen.

(2) Lohnend in seinem Umfeld dürfte ein Aktivist sein, der für die Organisation Human Rights Guardian arbeitet und im Netz unter dem Pseudonym »Adam Kongo« agiert. Boubacar legt Wert auf sein Urteil und vertraut ihm. Es wird empfohlen, diese Person bei einer Kontaktabahnung zu Boubacar zu nutzen.

I-5: Personenbeschreibung Kyoko Abe (erstellt mit SpyC 5.0, 31. Juli bis 6. August 2020)

Name: Kyoko Abe (im Japanischen Abe Kyoko)

33

Geboren: 21. Oktober 2004, Tokio (Japan)

Lebenslauf

Eltern: Yoshihiro Abe, Vertriebsleiter eines großen Konzerns; Yuki Abe, führt den Haushalt der Familie; vermögende Verhältnisse

Geschwister: zwei ältere Brüder, die sich derzeit mit Stipendien an Universitäten im Ausland aufhalten

Kindheit: offenbar durch Leistungsdruck geprägt, soll eine ähnlich erfolgreiche Karriere wie ihre Brüder absolvieren

Anfang 2018: steht auf Fotos grell geschminkt und auffällig gekleidet mit anderen Mädchen in einer Einkaufsstraße, offenkundig um zu provozieren

Juni 2018: erleidet einen Zusammenbruch, liegt einige Wochen im Krankenhaus, kommt in eine Erholungseinrichtung

Oktober 2018: weigert sich nach dem Verlassen der Einrichtung, wieder zur Schule zu gehen; schließt sich in ihrem Zimmer ein und kündigt an, es nie mehr zu verlassen (dieser freiwillige Rückzug aus der Welt wird in Japan als »Hikikomori« bezeichnet)

Winter 2018/19: beschäftigt sich mit dem Lesen von Mangas und mit ihrem Computer; droht, aus dem Fenster zu springen, falls jemand ihr Zimmer betreten sollte

April 2019: wird auf Initiative ihres Vaters durch einen nächtlichen Zugriff der Polizei aus ihrem Zimmer geholt

Mai 2019: kommt in eine Einrichtung für betreutes Wohnen (mit sieben weiteren Hikikomori-Mädchen), muss wieder zur Schule

Online-Aktivitäten

2012 bis 2017: keine größeren Auffälligkeiten; besucht Foren für Manga-Fans, zeigt Interesse am Programmieren

Anfang 2018: findet Zugang zum Darknet, anscheinend über die Freundinnen, mit denen sie sich gleichzeitig auf Fotos zeigt

34 *November 2018:* schreibt etwa zu dieser Zeit ein Programm, das Rechner im Netz »crawl« (auf Sicherheitslücken absucht), in ungesicherte Rechner eindringt und sie zu einem »Botnet« vereint; kann damit fremde Server angreifen

Dezember 2018: attackiert den Server ihrer ehemaligen Schule, legt ihn für mehrere Tage lahm, ersetzt die Porträts der Lehrer durch Bilder aus Grusel-Mangas

Januar 2019: greift die Webseiten von Geschäften an, in denen sie und ihre Freundinnen Hausverbot hatten

Februar 2019: versucht vergeblich, in die Server des Konzerns einzudringen, bei dem ihr Vater arbeitet; verschleiern ihre Urheber-schaft an diesen Attacken (sie dürfte nur uns bekannt sein)

Juni 2019: darf in der Einrichtung für betreutes Wohnen einen Rechner benutzen, überschreitet die erlaubten zwei Stunden pro Tag durch heimliche nächtliche Aktivitäten

März 2020: tritt den »Langloria Freedom Fighters« bei, wählt nach einer Figur aus dem Manga »One Piece« das Pseudonym »Shirahoshi« (Schreibweise Shir@hoshi)

Persönlichkeitsprofil

Kyoko ist von der Erfahrung geprägt, das schwarze Schaf der Familie zu sein und die Erwartungen ihrer Eltern enttäuscht zu haben. Sie leidet unter der Erkenntnis, dass ihre offenbar sehr ausgeprägten künstlerischen Talente, die sich im Zeichnen von

Mangas und in ihrem extravaganten Äußeren ausdrücken, in der japanischen Leistungsgesellschaft nicht gefragt sind. Auf diese für sie deprimierende Einsicht sind wohl ihr Zusammenbruch und ihre Flucht aus der Welt zurückzuführen.

Mit ihrem Botnet hat sie sich ein Instrument geschaffen, das es ihr erlaubt, Rache an der Welt zu nehmen und eine Art von Bedeutsamkeit zu erlangen. Dies hat vermutlich (zumindest vorübergehend) zur seelischen Stabilisierung beigetragen.

Seit sie in der Einrichtung für betreutes Wohnen lebt, hat sich ihr Verhalten normalisiert. Allerdings deuten einige ihrer Aussagen im Netz darauf hin, dass sie nach wie vor ein erhebliches destruktives Potenzial aufweist. In der Wohngemeinschaft verwendet sie große Energie darauf, ihre Spuren im Netz zu verwischen. Dadurch haben sich ihre Fähigkeiten als Hackerin nochmals deutlich verbessert.

35

Einschätzung der Zielperson

Stärken: Herrschaft über ein Botnet aus mehr als 100 000 Rechnern, künstlerische Kreativität, manipulative Energie

Schwächen: Hang zur Selbstverachtung, Minderwertigkeitsgefühle aufgrund ihrer familiären Erfahrungen, Affinität zu Fantasiewelten

Empfohlene Vorgehensweisen:

(1) Die Anknüpfung an ihre Manga-Leidenschaft erscheint erfolgversprechend. Nennt man die gleichen Lieblingsfiguren, für die auch sie sich begeistert, gewinnt man schnell ihre Sympathie. Dabei ist allerdings mit Fingerspitzengefühl vorzugehen, denn trotz ihres schulischen Versagens ist sie ausgesprochen intelligent.

(2) Zu ihren Eltern unterhält Kyoko keinen Kontakt mehr. Auch die Bewohnerinnen der Einrichtung sind nicht von großer Bedeutung für sie. Die wichtigsten Personen in ihrem Umfeld sind ihre Freundinnen (vor allem ein Mädchen namens Yumiko), die zum Teil ebenfalls eine labile Psyche aufweisen. Sie bieten daher vielfältige Anknüpfungspunkte für manipulative Maßnahmen.

I-6:

Personenbeschreibung Matthew Corgan (erstellt mit SpyC 5.0, 29. Juli bis 5. August 2020)

36 *Name:* Matthew (genannt »Matt«) Corgan
Geboren: 12. Januar 2005, Melbourne (Australien)

Lebenslauf

Eltern: Steve Corgan und Ivy Landsend, nicht verheiratet; studieren bei Matthews Geburt an der Universität Melbourne, der Vater Sport, die Mutter Ökologie

Geschwister: keine

2008: Eltern brechen ihr Studium ab und ziehen an die australische Ostküste nach Byron Bay (Zentrum einer alternativen, hippieähnlichen Subkultur), eröffnen dort eine Surfschule

Ab 2008: Matthew wächst mit dem Surfbrett und am Strand auf, erlebt offenbar eine unbeschwertere Kindheit

2015 bis 2017: gewinnt mehrere Nachwuchs-Surfturniere

Juli 2018: erleidet einen schweren Unfall, prallt gegen einen im Wasser verborgenen Felsen; wird gerettet, muss aber mehrere Operationen über sich ergehen lassen, bleibt querschnittsgelähmt

Oktober 2018: kehrt nach langer Behandlung nach Byron Bay zurück, sitzt seitdem im Rollstuhl

Winter 2018/19: vergebliche Versuche seiner Eltern, ihn am Leben in Byron Bay wie bisher teilnehmen zu lassen

Frühling 2019: drängt darauf, Byron Bay zu verlassen (entwickelt anscheinend eine Abneigung gegenüber dem Ort), seine Eltern lehnen mit Hinweis auf ihre berufliche Existenz ab

Ab Sommer 2019: zieht sich, von regelmäßigen Ausflügen an einen Platz über dem Strand abgesehen, an seinen Rechner zurück

Online-Aktivitäten

Bis 2018: sporadische Spuren im Netz; ruft gelegentlich Streamingdienste und Surferseiten auf, bleibt aber nie lange

Mai 2019: besucht erstmals die Webseite 4chan (eine elektronische Pinnwand, auf der Texte und Bilder anonym gepostet und kommentiert werden können)

August 2019: entdeckt auf 4chan das Unterforum /b/, in dem sich die »/b/tards« treffen (Anhänger einer radikal amoralischen und nihilistischen Szene, die darauf abzielt, andere durch boshafte Späße, sogenannten »Lulz«, zu verletzen und zu zerstören); besucht das Forum bald exzessiv, vor allem in der Nacht

Januar 2020: wird Mitglied bei »Legends of Langloria«; ist anfangs als Einzelkämpfer tätig, spezialisiert sich darauf, Neulinge aus dem Hinterhalt zu töten

März 2020: schließt sich den »Langloria Freedom Fighters« an; wählt in Anspielung auf einen Comichelden, den er verehrt, das Pseudonym »Silver Surfer« (Schreibweise ~~Silver~~Surfer~~)

April 2020: will die Gilde, wie einer seiner Posts auf 4chan zeigt, von innen sabotieren (er hasst Leute, die an das Gute glauben), scheint die Absicht aber aufgegeben zu haben

Persönlichkeitsprofil

Sein Unfall ist der entscheidende Einschnitt in Matthews Leben. Er trennt ihn von dem, was er sein »eigentliches Dasein« nennt. Byron Bay, früher der schönste, ist für ihn jetzt der schrecklichste Ort. Jeden Tag sieht er ein Paradies, aus dem er vertrieben wurde. Verbittert und zynisch hat er sich zurückgezogen, auch von seinen Eltern, deren Versuche, ihn sein bisheriges Leben fortführen zu lassen, er als verlogen empfindet.

Das Surfen im Internet ist anfangs vermutlich nur ein Ersatz für das Surfen auf dem Meer. Erst mit der Entdeckung von 4chan wird es für Matthew zum Lebensinhalt. Er findet dort ein Ventil für seine Verzweiflung, kann genauso böse sein, wie es das Leben seiner Ansicht nach zu ihm ist, kann beleidigen und verletzen. Er entwickelt eine Meisterschaft darin, andere bloßzustellen. Offenbar verschafft ihm das eine gewisse Befriedigung.

38

Die Mails seiner Eltern zeigen, dass sie keinen Zugang mehr zu ihm finden. Er scheint sie oft in extremer Weise zu beschimpfen, was sie nicht verstehen, da sie glauben, ihm eine glückliche Kindheit geschenkt und alles in ihrer Macht Stehende für ihn getan zu haben. (Von außen betrachtet erscheint es offensichtlich, dass er in Byron Bay keine Zukunft hat.)

Einschätzung der Zielperson

Stärken: satirischer Witz und Schlagfertigkeit, erkennt zuverlässig die Schwächen anderer, hohes Detailwissen über versteckte Bereiche des Netzes

Schwächen: Mobilitätseinschränkung, Zynismus und Menschenverachtung, geringe Meinung von sich selbst

Empfohlene Vorgehensweisen:

(1) Matthew ist am ehesten durch brutale Ehrlichkeit zu beeindrucken. Er hasst Heuchelei und Schwäche. Die Kontaktaufnahme zu ihm sollte von höchster Klarheit sein, denn auch er lässt es an Deutlichkeit nicht fehlen. Entwickelt er ausnahmsweise Sympathien für jemanden, zeigt er dies nicht, sondern versucht es hinter besonders ausgeprägten Beleidigungen zu verbergen.

(2) Seine Mobilitätseinschränkung lässt sich ausnutzen. Er hält sich meistens in seinem Zimmer auf. Gelegentlich begibt er sich an einen Ort (28°38'44" S, 153°37'53" O), von dem aus er den Tallow Beach überblicken kann, einen Strand, den er früher zum Surfen und Schwimmen genutzt hat.

I-7:
**Quest der Langloria Freedom Fighters
(aus den »Romantic Tales« der »Hall of Fame«,
heruntergeladen am 24. Juli 2020)**

Wie Vogelschnäbel ragen die Türme der Burg, die auf einem Felsen an der Biegung des Flusses steht, in den Himmel. Die Nacht ist hereingebrochen, über den Türmen verschwindet gerade die Silhouette des Mondes hinter blassen Wolken. Aus dem Tor der Burg tritt der Raubritter Most Wanted (*Level 88, narbengesichtig, gelbe Rüstung, Schwert der Bestrafung*). Das Klirren seines Kettenhemdes ist zu hören, als er in den Sattel des Pferdes Meldor steigt, das ihn mit stampfenden Hufen bereits auf der Zugbrücke erwartet. Er schnalzt mit der Zunge und reitet den steinigen Pfad zum Fluss hinab. Dann folgt er der alten Handelsstraße, die sich an seinem Ufer entlangzieht.

39

Nach einigen Meilen taucht zu seiner Linken der Wald Gaderoth auf. Er verlässt die Straße und reitet in den Wald hinein, über einen schmalen, von Wurzeln durchzogenen Weg, der sich unter den Bäumen hindurchwindet. Vereinzelt Laternen, die an den Ästen hängen, spenden etwas Licht, aus dem Unterholz dringen klagende Stimmen. Schließlich mündet der Weg auf eine Lichtung: Die Stadt der Waldelfen taucht zwischen den Bäumen auf. In der Mitte erhebt sich auf einer frei stehenden Eiche der Palast der Königin, die übrigen Mitglieder des Volkes leben in Baumhäusern an den Rändern der Lichtung.

Aus einem der Häuser klettert – so schnell, dass man ihr mit den Augen kaum zu folgen vermag – eine Gestalt herab. Es ist die Waldelfe Arrow (*Level 83, scharfäugig, grünes Wams, Bogen der*

Genauigkeit), die schon ungeduldig zu warten scheint. Leichtfüßig läuft sie auf Most Wanted zu und springt mit einem Satz hinter ihm auf den Rücken des Pferdes. Zur Begrüßung tätschelt sie die Flanke des Tieres, es hebt den Kopf und schnaubt.

40 Gemeinsam setzen sie den Weg fort, reiten am Palast der Königin vorüber und erreichen auf der anderen Seite der Lichtung einen Pfad, der sie aus dem Wald hinausführt. Auf schwankenden Stegen durchqueren sie die stinkenden Totholzszümpfe des Tieflandes und erreichen jenseits davon schon bald das mächtige Zentralmassiv von Langloria. Über die Straßen der Zwerge, die zu den Eisenminen führen, reiten sie hinauf, immer weiter empor, bis sie über einen winzigen Gebirgspfad, hoch oben im ewigen Eis, zu einer verschneiten Hütte kommen.

Arrow springt ab, läuft über den Schnee, fast ohne ihn zu berühren, und klopft an die Tür der Hütte, aus deren Schornstein dünne Rauchfahnen steigen. Gleich darauf tritt der Feuermagier Gödel (*Level 100, spitzohrig, rotes Gewand, Zauberstab der Verwandlung*) zu ihnen heraus. Nachdem er sie mit einer etwas steif wirkenden Verbeugung begrüßt hat, verschließt er die Hütte mit mehreren Schlüsseln.

Zu dritt überqueren sie den vereisten Pass, der gleich oberhalb der Hütte verläuft. Während Most Wanted und Arrow auf der anderen Seite des Gebirges hinabreiten, schwebt Gödel, von einem inneren Licht erhellt, hoch aufgerichtet wie eine Statue neben ihnen über dem Boden. Es dauert lange, bis der Schnee und die Kälte endlich hinter ihnen liegen. Dann erreichen sie am Fuß der Berge ein sanft gewelltes Hügelland und jenseits davon eine steinige Ebene. Sie ist völlig kahl und von Spalten und Abgründen durchzogen, aus denen übel riechende Dämpfe quellen.

Meldor scheut, er wittert die Schrecken, die dort lauern. Erst als Arrow abspringt und vorausgeht, wagt er sich weiter. Vor

einem der Abgründe bleiben sie stehen, Arrow greift nach einem Stein und wirft ihn hinab. Zunächst kommt nur ein Brodeln aus der Tiefe, dann erheben sich braun-gelbe Rauchschwaden, in deren Schutz nach einer Weile der Untote Black Lumumba (*Level 74, runzelhäutig, schwarzer Umhang, Keule der Verwesung*) zu ihnen heraufsteigt. Er nickt ihnen zur Begrüßung zu und scheint dann sofort wieder mit der Nacht zu verschmelzen.

Sie beeilen sich, die Ebene der Untoten zu verlassen. Während Gödel, noch immer neben ihnen herschwebend, die Umgebung in ein schwaches Licht taucht, ist Black Lumumba fast unsichtbar. Nur hin und wieder tritt er in Erscheinung, wie ein Schatten, mal vor und mal hinter ihnen. So ziehen sie weiter, bis die ersten Sträucher ankündigen, dass sie die Ebene überwunden haben. Sie atmen auf: Der Gestank aus der Tiefe lässt nach und ein frischer, fast frühlingshafter Lufthauch weht ihnen entgegen.

Die Sträucher werden von Bäumen abgelöst, durch deren Wipfel der Wind streicht. Sie überqueren einen Höhenzug und erklimmen einen weiteren. Kaum stehen sie auf der Kuppe, ziehen sich die Wolken, die bisher den Himmel bedeckt haben, zurück und vor ihnen liegt – in seiner ganzen Schönheit – das Tal des Mondes. Die Bäche aus den Quellen der umliegenden Hügel laufen hier zusammen, sprudeln über Steine und Wurzeln und sammeln sich am Grund des Tales in Teichen, die das Mondlicht wie Spiegel zurückwerfen.

Einige Zeit bewundern die vier den Anblick, dann steigen sie in das Tal hinunter. Als sie den ersten der Teiche erreichen, stößt Most Wanted einen lang gezogenen Pfiff aus. In der Tiefe sehen sie eine Bewegung, gleich darauf erscheint an der Oberfläche die Wassernixe Shirahoshi (*Level 92, langhaarig, blaues Schuppenkleid, Dreizack des Untergangs*). Sie lächelt ihnen zu, taucht aber sofort wieder auf den Grund hinab. Die vier anderen ziehen den Bach entlang, der die Teiche verbindet, sodass sie sich ihnen anschlie-

ßen kann. Immer wieder sehen sie ihren schmalen Körper neben sich durch das Wasser gleiten.

42

Viele Zuflüsse speisen den allmählich anschwellenden Bach, bis er breit wie ein Fluss dahinströmt. Die fünf folgen ihm, vorbei an Höfen und Dörfern, deren Lichter zu ihnen herüberblinken. Nach einer Weile bleibt das letzte Dorf hinter ihnen zurück und der Fluss durchquert die Hügel der Gesetzlosen, eine Gegend mit verfallenen Gemäuern, zwischen deren Ruinen lichtscheue Kreaturen auftauchen, sie mit bleichen Augen anstarren und gleich darauf wieder verschwinden.

Die Straße, die sie benutzen, führt über eine hölzerne Brücke auf die andere Seite des Flusses. Sie reiten hinüber und genau dort, in der Mitte der Brücke, wartet auf sie der Schurke Silver Surfer (*Level 77, hakennasig, grauer Mantel, Giftarsenal der Peinigung*). Als sie sich nähern, springt er auf, bleibt aber in gebückter Haltung stehen, das Gesicht unter der Kapuze seines Mantels verborgen. Nur in dem Moment, als Shirahoshi in der Tiefe die Brücke passiert, schiebt er die Kapuze zurück und wirft einen sehnsüchtigen Blick zu ihr hinunter.

Dann wendet er sich ab und läuft hinter den anderen her, mit seltsam humpelnden Sprüngen, keuchend und kichernd zugleich. Jetzt sind sie komplett, die »Langloria Freedom Fighters«, und nähern sich ihrem Ziel, den Tropfsteinhöhlen von Elgoran. Denn irgendwo dort, in den Tiefen der Höhlen, soll es versteckt sein, das legendäre Buch der Artefakte, in dem all die wertvollen Gegenstände verzeichnet sind, die sich in Langloria verbergen, und ebenso die Wege, die zu ihnen führen.

Als sie den Eingang der Höhlen erreichen, ist es bereits nach Mitternacht. Most Wanted sattelt Meldor ab und befiehlt ihm, sich ein Versteck in der Nähe zu suchen. Dann ziehen sie ihre Waffen und dringen in die Höhlen ein. Vorsichtig, Schritt für Schritt, einer hinter dem anderen, folgen sie einem Gang, der in

die Tiefe führt. Als sich dann die erste der unterirdischen Hallen vor ihnen öffnet, verschlägt es ihnen regelrecht den Atem. Die Höhlen sind traumhaft schön, von Kristallen in den Wänden beleuchtet, mit einem warmen Licht, das von den Tropfsteinen wie auch den Teichen, die sich unter ihnen gebildet haben, tausendfach zurückgeworfen wird.

Es bleibt ihnen jedoch nur wenig Zeit, das Wunder zu bestaunen, denn wie sie es erwartet haben, werden sie schon bald für ihr Eindringen zur Rechenschaft gezogen. Eine Armee aus Ratten und Spinnen, die in der Einsamkeit der Höhlen zu überdimensionaler Größe herangewachsen sind, greift sie an. Die sechs schwärmen aus, um ihre Feinde zu verwirren. Most Wanted springt in eine Nische in der Höhlenwand, die ihn von drei Seiten schützt. In der Linken hält er seinen Schild, in der Rechten sein Schwert, mit dem er einen Hieb nach dem anderen austeilte. Arrow klettert die Wand hinauf, zu einem Felsvorsprung, von dem sie die Höhle überblicken kann. Bald ist die Luft erfüllt vom Sirren ihrer Pfeile. Gödel schwebt in der Mitte der Höhle, hoch über dem Boden. Sein Zauberstab glüht tiefrot und sendet tödliche Feuerbälle aus. Black Lumumba verschwindet, erscheint aber wie ein Geist immer wieder an einer neuen Stelle und erschlägt einen Gegner nach dem anderen mit seiner Keule. Shirahoshi taucht in einen der Teiche und attackiert die Angreifer mit ihrem Dreizack oder zerrt sie ins Wasser und ertränkt sie. Silver Surfer schleicht, kichernd und kaum beachtet, durch das Getümmel und tötet die Feinde mit seinen vergifteten Dolchen aus dem Hinterhalt.

Es ist ein langer und aufreibender Kampf, bis die letzten Ratten und Spinnen erlegt sind. Erschöpft kommen die sechs in der Mitte der Höhle zusammen. Arrow und Silver Surfer sind verletzt, Arrow durch das Gift einer Spinne, Silver Surfer durch den Biss einer Ratte. Gödel und Shirahoshi kümmern sich um sie.

Aber kaum haben sie ihre Wunden geschlossen, drängt Most Wanted bereits wieder zum Aufbruch. Er weiß, dass sie keine Zeit verlieren dürfen, denn je länger sie zögern, umso mehr Gegner werden sich versammeln, sie zu bekämpfen.

44 Als sie weiter vordringen, merken sie schnell, dass die Schönheit der Höhlen nur von ihrer Gefährlichkeit übertroffen wird. Überall gibt es versteckte Fallen, und je tiefer sie kommen, umso tödlicher werden ihre Gegner. An der Decke hocken libellenartige Insekten von erstaunlicher Größe, die sich auf sie stürzen, sobald sie sie erblicken. Arrow verschickt einen Pfeilhagel nach dem anderen, um die Luft von ihnen zu säubern.

Aus versteckten, sich plötzlich öffnenden Türen in den Wänden steigen skelettähnliche Wesen und verströmen eine Kälte, die jedes Leben zu vernichten droht. Herkömmliche Waffen vermögen ihnen nichts anzuhaben. Der Einzige, der ihnen etwas entgegensetzen kann, ist Black Lumumba, denn wie diese Wesen entstammt auch er dem Schattenreich der Toten.

In den Teichen lauern Kraken, die an die Oberfläche schießen, mit Tentakeln nach den Eindringlingen schlagen und sich gleich darauf wieder in den Schutz der Tiefe zurückziehen. Shirahoshi taucht ihnen nach und folgt ihnen bis in ihre Behausungen, wo sie sie mit ihrem Dreizack erlegt.

Durch Spalten im Boden wuchern Schlingpflanzen und wachsen zu netzartigen Gebilden heran, die alles Lebendige in ihrer Umgebung einhüllen und ersticken. Silver Surfer ist es, der sie, gebückt und humpelnd durch die Höhlen schleichend, mit seinen vergifteten Dolchen durchschneidet.

Die gefährlichsten Feinde, denen sie begegnen, sind die Wächter der Höhlen, deren einziger Lebenszweck darin besteht, Eindringlinge zu töten. Most Wanted übernimmt es, sie zu bekämpfen, denn sein Schild ist als einziger stark genug, ihnen zu widerstehen, und nur sein Schwert durchdringt ihre Rüstungen.

Jede neue Höhle, deren Eingang sie erreichen, ist durch Türen versperrt, die sich erst öffnen, sobald die in sie eingemeißelten Rätsel gelöst sind. Gödel stellt sich dieser Aufgabe und scheint, während er tief versunken über den Rätseln brütet, den Kampf, der um ihn herum tobt, fast zu vergessen.

Nach mehreren Stunden schließlich erreichen sie, müde und am Ende ihrer Kräfte, die letzte und tiefste der Höhlen von Elgoran. Hier warten keine Gegner mehr auf sie. Nur in der Mitte der Höhle steht, unter besonders tief herabhängenden, von den Kristallen hell beleuchteten Tropfsteinen, ein Sockel. Darauf liegt ein Buch.

45

Vorsichtig nähern sie sich. Ihre Gesichter sind schmutzig, ihre Arme vom Blut verschmiert, ihre Gewänder zerrissen. Feierlich bilden sie einen Kreis um das Buch und fassen sich an den Händen. Ihre Aufgabe ist erfüllt.

Und so sei kundgetan und bekanntgemacht,
dass es den
»Langloria Freedom Fighters«
als bisher einziger Gilde gelungen ist,
die Tropfsteinhöhlen von Elgoran zu durchwandern
und das legendenumwobene
»Buch der Artefakte«
nach heldenhaftem Kampf
in ihren Besitz zu bringen.
(Gezeichnet: Langloria Hall of Fame, 4. April 2020)

I-8: Chatprotokolle der Zielpersonen (heruntergeladen aus dem Chatroom am 3. August 2020)

46 6. April

<--arrow-->: Habt ihr gesehen, dass die Langloria-Leute unseren Kampf in die Hall of Fame aufgenommen haben?

--Silver--Surfer--: Ja, aber sie haben die Hälfte weggelassen. Bei denen klingt es, als wäre es ein besserer Abendspaziergang gewesen. Ich meine: Wie lang hat das Ganze gedauert?

Gödel: Nach Betreten der Höhlen 4 Stunden und 38 Minuten.

--Silver--Surfer--: Siehst du! Mit ein bisschen gutem Willen hätten sie ein ganzes Buch darüber schreiben können.

mo\$t4nt3d: Sei froh, dass sie uns überhaupt aufgenommen haben. Die meisten Gilden schaffen es nie in die Hall of Fame.

Shir@hoshi: Ich habe schon mindestens dreimal von der Nacht geträumt. Meistens bin ich unten in den Krakenbauten, sie fesseln mich mit ihren Tentakeln und stellen komische Sachen mit mir an.

--Silver--Surfer--: Einzelheiten bitte! <lecz>

<--arrow-->: Klappe, Surfer. Ich hatte manchmal echt Angst um dich, Shira. Du warst immer alleine da unten mit diesen Krakentypen. Ich hätte nicht mit dir tauschen wollen.

Shir@hoshi: Ach, das sind Feiglinge. Die fühlen sich nur wohl, wenn sie aus dem Hinterhalt angreifen können. Wenn einer sie verfolgt, kriegen sie Panik. Übrigens: Ich würde auch nicht mit euch tauschen. Die Unterwasserwelt ist wunderschön.

~~Silver~~Surfer~~: Ja, toll! Wird wahrscheinlich nur getoppt von Blacks pissgelb-kackbraunen Untoten-Löchern.

►BlackLumumba◄: Du weißt nicht, wovon du redest, Surfer. Glaub mir: Du hast absolut keine Ahnung.

←arrow→: Ich für meinen Teil fand Gödel am schärfsten. Wie er die Rätsel gelöst hat, ohne sich von dem Gemetzel, das wir um ihn herum veranstaltet haben, ablenken zu lassen. Das hatte was.

m0\$twa4nt3d: Stimmt, das war vielleicht der Schlüssel zum Sieg. Sag mal, Gödel: Level 100 ist ganz schön beeindruckend. Wie lange hast du gebraucht, so weit zu kommen?

Gödel: Etwas mehr als 478 Stunden.

Shir@hoshi: Woher weißt du das so genau?

Gödel: Ich zähle alles, was sich in meinem Leben abspielt.

~~Silver~~Surfer~~: Kann es sein, dass du ein bisschen neben der Spur bist? So – irgendwie strange?

Gödel: Neben der Spur? Nein, im Gegenteil. Strange? Ja, vielleicht. Ein bisschen mehr als andere.

►BlackLumumba◄: Wisst ihr, was mir aufgefallen ist, als ich gestern Abend noch mal die Beschreibung unseres Kampfes in der Hall of Fame gelesen habe?

~~Silver~~Surfer~~: Nein, aber du erzählst es uns bestimmt gleich. Auch wenn's keiner hören will.

►BlackLumumba◄: Ich finde, wir ergänzen uns ziemlich gut. So als hätte einer von Anfang an die Gilde geplant. Obwohl wir in Wahrheit ganz zufällig zusammengekommen sind.

Shir@hoshi: Wie meinst du das?

►BlackLumumba◄: Na, unten in den Höhlen hätte keiner von uns fehlen dürfen. Nur du konntest im Wasser aufräumen und nur Arrow in der Luft. Nur Gödel konnte die Türen öffnen und Wanted als Einziger die Wächter besiegen. Surfer – na ja ...

~~Silver~~Surfer~~: Was heißt hier na ja? Ohne mich hätten die Schlingpflanzen euch in eure Bits und Bytes zerlegt.

►BlackLumumba◄: Na gut, von mir aus. Und – bei aller Bescheidenheit – wenn ich als Untoter die Skelette nicht erledigt hätte, ständet ihr heute alle vereist in irgendeiner Ecke.

←arrow→: Ist nicht ganz falsch, was du sagst. Die Zusammensetzung unserer Gilde ist wirklich okay. Ich finde, wir sollten so bleiben und keine Neuen mehr aufnehmen. Kannst du die Gilde irgendwie abschließen, Wanted?

mo\$tw4nt3d: Sollte kein Problem sein. Hey, ich bin der Gilde-meister. Ich kann alles.

←arrow→: Schön, dann sind wir jetzt zu sechst und bleiben auch zu sechst. Klingt perfekt, oder?

Gödel: Zumindest beginnen wir uns der Perfektion zu nähern.

Shir@hoshi: Ich finde, das ist ein ↑erhebender Moment↑. 😊

~~Silver~~Surfer~~: Mir kommen gleich die ↓Tränen↓. 😞

mo\$tw4nt3d: Gut, dann schlage ich außerdem vor, dass wir uns ab jetzt immer zu einer festen Zeit hier im Chatroom treffen. Zum Beispiel so wie heute.

←arrow→: Im Prinzip keine üble Idee. Nur – wo wohnt ihr eigentlich? Ich meine: Wie spät ist es jetzt bei euch?

mo\$tw4nt3d: Bei mir ist es 11 Uhr vormittags. Perfekte Zeit.

←arrow→: Gilt für mich auch. Hier ist es 2 Uhr nachmittags. Voll die Mittagshitze. Da kann man nur schlafen oder chatten.

~~Silver~~Surfer~~: Sitzt du nackt in der Sonne? Mach doch mal die Webcam an.

←arrow→: Hey Surferboy, ich hab dich im Visier! Es könnte sein, dass ich dir – ganz aus Versehen natürlich – bei unserer nächsten Quest mal ein paar rostige Pfeile in deinen Schurkenarsch schieße. Wie würde dir das gefallen?

~~Silver~~Surfer~~: Großartig! Das würde der Sache die richtige Würze geben.

Gödel: Bei mir ist es 8 Uhr abends. Und 2 Minuten und 40 Sekunden, um genau zu sein. Um die Zeit sitze ich sowieso immer am Rechner.

► **BlackLumumba** ◀: Dann sind wir nicht weit auseinander. Hier ist es zwei Stunden später. Passt ganz gut bei mir.

Shir@hoshi: Melde Dunkelheit. 4 Uhr nachts.

←--arrow-->: Shit, das war's dann wohl. Müssen wir uns anscheinend doch eine andere Zeit überlegen.

Shir@hoshi: Nein, wieso? Ich bin eigentlich immer im Nachtmodus. Sonst wäre ich ja jetzt nicht hier. Um die Zeit werde ich normalerweise erst so richtig wach.

m0\$tw4nt3d: Kann sein, aber auf Dauer ...

Shir@hoshi: Ist schon okay, macht euch keinen Kopf deswegen. Die Zeit ist wie gemacht für mich.

m0\$tw4nt3d: Wenn du meinst. Und du, Surfer?

~~Silver~~Surfer~~: 5 Uhr morgens.

←--arrow-->: Treffer! Das hatte ich gehofft.

~~Silver~~Surfer~~: War klar, Pfeilgift. Aber freu dich nicht zu früh. Ob Tag oder Nacht, spielt bei mir keine Rolle, mir geht's immer gleich beschissen.

m0\$tw4nt3d: Soll heißen?

~~Silver~~Surfer~~: Soll heißen, wie die Dinge liegen, sind wir anscheinend über unseren guten alten Planeten verstreut. Also egal, welche Zeit wir nehmen, irgendeinen von uns erwischt es immer in der Nacht oder am Morgen. Ich opfere mich.

←--arrow-->: Edler Schurke! Wie kann ich dir danken?

~~Silver~~Surfer~~: Schalt beim Duschen die Webcam ein.

m0\$tw4nt3d: Gut, dann ist es entschieden. Wir treffen uns immer um diese Zeit zum Chat.

Shir@hoshi: Sag mal, Wanted: Wie steht's eigentlich mit dir? 11 Uhr vormittags. Musst du nicht zur Schule oder so?