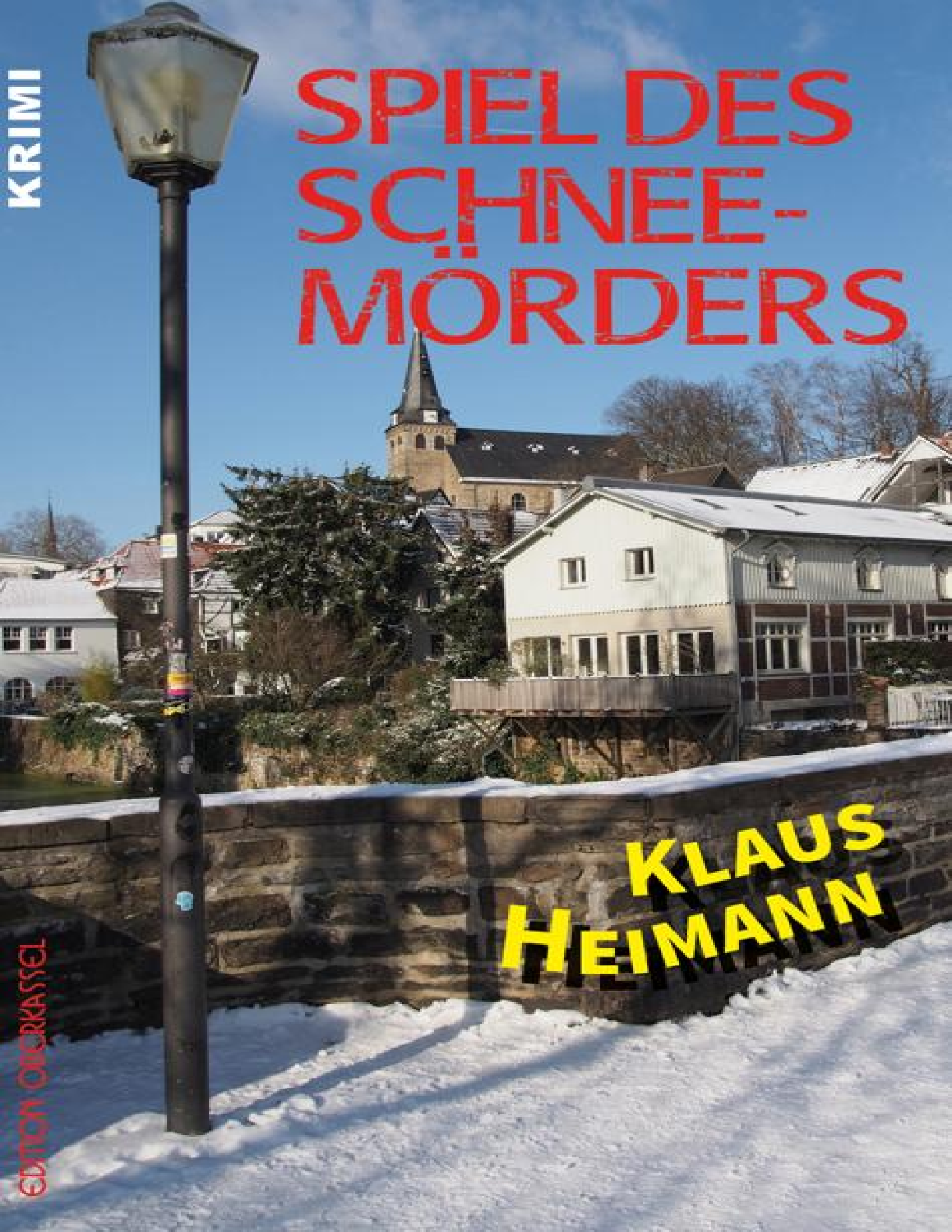
KRIMI

SPIEL DES SCHNEE-MÖRDERS



KLAUS HEIMANN

EDITION OBERKASSEL

Inhaltsverzeichnis

1. Alles nur ein Spiel
2. Schnee im Pott
3. ErsteSchritte
4. Gestörter Feierabend und der Tag danach
5. Hängepartie
6. Sprich nie mit Frauen über Männer!
7. Kaputte Typen
8. Gedanken über Mordwaffen und Weihnachtsbäume
9. Ein Strohhalm
10. Es weihnachtet sehr
11. Heilige Nacht
12. Festtage voller Arbeit
13. Oh du Fröhliche
14. Eine Art Rausschmiss
15. Die Arbeit reißt nicht ab
16. Dienst amTelefon
17. Bleiernes Warten
18. Es wird ernst
19. Schlussbetrachtungen bei Guido
20. Wieder gilt es, Dank zu sagen
21. Klaus Heimann

22. Dank an die LeserInnen
23. Impressum

Alles nur ein Spiel

Wieder einmal sass er vor dem Computer.

Er lächelte, als er an die ahnungslosen Gehversuche dachte, die er im ersten Level bei der Bewältigung der Aufgaben unternommen hatte. Es hatte ihn einige Zeit gekostet, die Machart der Fallen zu begreifen, die ihm auf dem Weg zur Lösung gestellt worden waren, und hinter die Schliche zu kommen, die sich die Macher des Spiels überlegt hatten. Schließlich hatte er den aufzuspürenden Plan unter einer Bodenplatte im Turm von Notre-Dame gefunden. Auf dem Weg dorthin war er Dutzende Male virtuell gestorben. Diejenigen, von denen die Ideen zu diesem Computerspiel stammten, hatten eine wunderbare Welt erschaffen, eine Welt, die den Spieler mit Haut und Haaren in ihren Bann zog.

Das präsentierte Szenario war im Grunde einfach. Die Kulisse bildete ein schmutziges, verlottertes Paris in unbestimmter historischer Zeit. Der Spieler sah aus einer Kameraperspektive auf das Geschehen, als wäre er selbst in der Stadt unterwegs. Die Aufgabe, den Plan zu suchen, hatte er zu Beginn des ersten Levels von einem jungen Burschen in löchriger Kleidung als mündliche Nachricht erhalten. Auf die Gefahren, die seinen Weg begleiteten, hatte es keinerlei Hinweise gegeben. Ahnungslos war er in die erste Falle getappt. Ein grober Kerl hatte ihn an der Schulter gepackt und beschuldigt, ein Brot gestohlen zu haben. Im Nu war er vom Pöbel umringt gewesen, und Frauen und Männer hatten ihn verprügelt. Endlich hatte ihn der Faustschlag des Kerls, der ihn angehalten hatte, ins erste virtuelle Aus befördert. Der Bildschirm war für einen Moment hell geworden und das Spiel startete mit der Überbringung der Nachricht von vorn.

Im Laufe der Zeit hatte er gelernt, wie man die vorbestimmten Konfliktsituationen umgehen konnte. Wichtig war, dass man sich möglichst im Schatten aufhielt, in

dunklen Ecken und Verstecken. Da der Spieler ohnehin in der Nacht unterwegs war, bot die spärliche Beleuchtung ausreichend Möglichkeiten dazu. Und wenn es keinen Schatten gab, suchte man die Deckung von Mauern, Gebüschen oder einem durch die Straßen rumpelnden Ochsenkarren. Manchmal war es sogar notwendig, über Dachfirste zu balancieren oder sich ins Kanalsystem abzuseilen. Dort lungerten Ratten herum. Die Biester waren zwar ekelig anzusehen, blieben aber ungefährlich. Für den einen oder anderen Bettler, der sich hier aufhielt, galt das nicht. Die Wesen der Unterwelt von Paris waren verschlagene Kreaturen, vor denen man auf der Hut sein musste.

Bald hatte er herausgefunden, wie man unterwegs Punkte in Form von Franc-Münzen sammelte, für die man bei dubiosen Händlern verschiedene Waffen erhielt. Kam es trotz aller Vorsicht zu Auseinandersetzungen, konnte man sich mit ihrer Hilfe wehren. Bereits im zweiten Durchgang des ersten Levels erwarb er einen Dolch und setzte ihn prompt gegen einen der Bettler im Kanal ein. Das kostete ihn zwar das Messer, denn jede Waffe durfte nur einmal benutzt werden, rettete ihn aber bei seiner Durchquerung der Pariser Unterwelt.

Wenn er vor dem Computer saß, vergaß er vollständig Zeit und Realität. Er tauchte mit allen Sinnen in das virtuelle Geschehen ab. Die Magie der Bilder auf dem Computerbildschirm ergriff Besitz von ihm. Die Illusion, die Stimmung des alten Paris war so genial getroffen, dass sie ihn jedes Mal gefangen nahm und er zu ihrem Bestandteil wurde. Die Gegenspieler wiederum forderten volle Aufmerksamkeit, um ihr Verhalten vorauszuahnen und sich ihrer in geeigneter Form zu entledigen, sie zu täuschen, abzuschütteln oder, wenn es unbedingt notwendig war, ins Gras beißen zu lassen. Ein faszinierender Kosmos!

Einmal stellte er mitten in der Nacht fest, dass er fünf Stunden lang nichts getrunken hatte. Im Spiel hatte er unterdessen zweimal einen Krug Wasser geleert, denn auch

die Nahrungsaufnahme gehörte zur erfolgreichen Mission dazu. Aß und trank man nicht genug, schwächte das die Kraft des Spielers, er wurde langsamer, reagierte verzögert. Etliche Francs gingen für einen Apfel, einen Kanten Brot oder sogar eine komplette Mahlzeit in einer der schmierigen Spelunken drauf. Eine zusätzliche Herausforderung, ständig daran zu denken.

Die Krönung des Spiels war seinen Machern unzweifelhaft beim Gestalten des Abschlusses eines Levels gelungen. Indem er die Bodenplatte im Turm von Notre-Dame angehoben und erkannt hatte, dass er am Ziel angelangt war, erschien eine goldene Schrift, die ihm zur Lösung der ersten Aufgabe gratulierte. Die nächste Perspektive hatte ihn auf einen Kasernenhof geführt. Dorthin waren von stattlich ausstaffierten Soldaten nacheinander die Gegner gebracht worden, die im Level aufgetaucht waren. Lebend, aber in Fußeisen und an den Händen mit groben Stricken gefesselt. Die Soldaten zwangen sie, sich vor einem Gebäude in einer Reihe aufzustellen, das Gesicht dem Spieler zugewandt. Wie Verurteilte, die auf die Vollstreckung ihrer Strafe warteten. Dann eine neue Schrift: Bestimme, wen du nie mehr wiedersehen willst!

Rache! Er als Spieler durfte sich an dem Gesindel rächen! Was für eine herrliche Spielidee!

Er hatte auf den groben Kerl vom Anfang geklickt, der ihn das erste Mal zum virtuellen Tode befördert hatte. Daraufhin war der Fiesling mit vorgehaltenen Bajonetten auf ein hölzernes Podest mitten im Hof gebracht worden, wo ihn zwei der Soldaten an einem Schandpfahl festbanden. Allen anderen Gefangenen wurden Hände und Füße befreit, und sie verschwanden in der Pariser Nacht. Der Ausgewählte blieb allein auf dem Kasernenhof zurück und starrte ängstlich ins Dunkel.

Einige Sekunden vergingen. Dann tauchte hinter dem Gefesselten eine beängstigende Gestalt auf, die sich ihm langsam näherte.

Was für eine Spielfigur! Gewandet in einen schwarzen Umhang, einen Zylinder auf dem Kopf. Vom allgegenwärtigen Schmutz des alten Paris und der anderen Gestalten haftete ihr nichts an. Lautlos trat sie hinter den vor Angst zitternden Delinquenten.

Jetzt konnte er das Gesicht des Schwarzen genauer erkennen. Es trug die Bleiche des Todes, ohne die Kantigkeit eines Schädels. Vielmehr zeigte das Gesicht des Mannes – oder des Jungen? – weiche Züge. Sein Mund verzog sich zu einem verklärten Lächeln. Etwas Irres lag ebenso darin wie etwas Berechnendes, Eiskaltes.

Was dann geschehen war, hatte ihn endgültig aus dem Häuschen gebracht: Der Todesengel legte dem Delinquenten eine Drahtschlinge um den Hals und zog sie mit seinen behandschuhten Händen zu. Ohne Anstrengung, ohne dass sich die Gesichtszüge des Rächers veränderten. Keinerlei Gegenwehr aufbietend, erschlaffte der grobe Kerl. Unter der Schlinge bildete sich eine feine, rote Linie.

Nebel stieg vom Pflaster auf und hüllte die Figuren mehr und mehr ein. Dann entstand eine kurze Pause, und kurz darauf startete der zweite Level.

In diesem Moment hatte er endlich den Titel des Spiels begriffen: Jacques Garrotte. Das war der Name des Vollstreckers, der beim Laden des Spiels in Großbuchstaben auf dem Bildschirm erschien. Jetzt verstand er den Text auf der DVD-Hülle, die den Nachnamen dieses Wesens erklärte, gleichzeitig die Bezeichnung seiner Waffe.

Ihn verzückte dieser kalte Todesengel. Lautlos, emotionslos, elegant: So musste man töten!

Immer häufiger erwischte er sich dabei, dass er der virtuellen Welt des Spiels in seinen Tagträumen nachspürte. Einmal eine solche Drahtschlinge in Händen halten, eine Garrotte, wie sie seinerzeit gerne von berufsmäßigen Mördern benutzt worden war. Einmal die Macht spüren, die davon ausging, eine Waffe zu besitzen. Es war ihm unmöglich, dem Drang zu widerstehen. Aus Zaundraht und

zwei Abschnitten eines Besenstiels baute er eine Garrotte anhand von Bildern im Internet nach.

Oh ja! Sie lag gut in der Hand!

Von nun an führte er die Drahtschlinge ständig bei sich, wenn er zwischen den Spielsessions selten genug das Haus verließ. Sie verlieh ihm ein Gefühl der Überlegenheit, das ihm bisher fremd gewesen war. Er verfolgte Passanten und stellte sich vor, wie es wäre, sie die Schlinge spüren zu lassen. Mit der Zeit stellte er überrascht fest, dass es immer Frauen im Alter zwischen sechzig und siebzig waren, denen er hinterherschlich. Wehrlose, harmlose Frauen. Keine groben Kerle.

Er erreichte das Ziel des zweiten Levels, den Bois de Boulogne. Gebannt starrte er auf den Bildschirm. Er stand kurz vor der Lösung. Seine Aufgabe war es, ein Stilett zu übernehmen, das ihm in den nächsten Leveln weiterhelfen sollte. Diese Waffe dürfte er so oft einsetzen, wie er wollte – er würde sie nicht verlieren.

In einem Wäldchen versteckt wartete er auf die angekündigte Botin. Eine dralle, ältere Bürgerin ging vorbei, gestützt auf einen Gehstock. Beim ersten Versuch hatte er angenommen, sie wäre die Botin, und hatte sich aus dem Gebüsch vorgewagt. Mit einem hämischen Grinsen hatte ihn die Dralle mit ihrem Gehstock, aus dessen Spitze eine Klinge vorgeschossen war, niedergestreckt. Er war gezwungen gewesen, von vorn zu beginnen. Die Alte würde er Jacques Garrotte ausliefern, so viel stand fest.

Auf dem Bildschirm kam ein Mädchen auf sein Versteck zu, das sich ängstlich nach allen Seiten umsah. War das die Botin? Er trat einen Schritt aus dem Gebüsch heraus. Das Mädchen entdeckte ihn und lief auf ihn zu. Unter dem mehrfach geflickten Wams zog sie einen in ein schmutziges Tuch eingewickelten Gegenstand hervor – sein Stilett. Er nahm es in Empfang, und bald darauf tauchte der Kasernenhof auf.

Geschafft! Sein Idol konnte sein Werk beginnen!

Er genoss das angstverzerrte Gesicht der drallen Bürgerin, als sie in Jacques Schlinge hing. Solche Macht konnte man über Frauen ihres Formats ausüben!

Ein unwiderstehlicher Gedanke!

Als der dritte Level startete, lehnte er sich einen kurzen Augenblick auf seinem Schreibtischstuhl zurück, die Arme hinter dem Kopf verschränkt. Wie fühlte sich das an, wenn man in einem Wald im Hinterhalt lag? Was machte das mit einem? Wenn man nicht wusste, welcher Passant einem wohlgesonnen und welcher ein Feind war? Konnte man das ausprobieren?

Es hielt ihn nicht länger in der Wohnung. Er streifte seine Winterjacke über und ging hinaus. Die eiskalte Nacht empfing ihn und blies ihm Schnee ins Gesicht. Das dämpfte seinen Elan. Sich bei diesem Wetter irgendwo auf die Lauer legen? Er würde bis auf die Knochen durchfrieren.

Ach was, nur eine halbe Stunde. Bis zum Wäldchen unten an der Hauptstraße im Tal war es nicht weit. Zehn Minuten dort in Deckung gehen und einfach dem Gefühl nachspüren – das ginge schon.

Durchfroren kam er an seinem Ziel an. Er suchte sich eine geschützte Stelle im Busch und verbarg sich hinter dem Stamm einer mächtigen Buche. Von hier aus hatte er die Straße bestens im Blick. Niemand käme vorbei, ohne von ihm bemerkt zu werden.

Von ferne hörte er von einem Kirchturm ein Uhr schlagen. Es war genug. Zurück ins Warme.

Gerade wollte er sein Versteck verlassen, da kam sie die Straße entlang. Die Frau hatte den Kragen hochgeschlagen und kämpfte etwas gebeugt gegen Wind und Schnee an.

Was trieb sie hier? Warum kam sie ihm in die Quere? Freund, neutral oder Feind? Warum versuchte sie ihn durch ihr Aufkreuzen? Spontan schwappte Hass auf diese Person in ihm hoch.

Als die Frau näherkam, konnte er ihr Alter schätzen. Vorne stand bestimmt eine Sechs. Es war nicht nur der dicke

Mantel, der sie korpulent erscheinen ließ. Verdächtig machte sie, dass sie sich hier mitten in der Nacht und bei diesem Wetter herumtrieb. Er entschied sich für »Feind«.

Möglichst behutsam trat er aus seinem Versteck und heftete sich an die Fersen der Frau. Schritt für Schritt verkürzte sich sein Abstand zu ihr. In der Tasche seiner Hose spürte er die Garrotte. Sie brannte durch den Stoff hindurch auf der Haut seines Oberschenkels. Leider verfing sie sich in seiner Kleidung, als er sie hervorholen wollte. Einen Moment lang kämpfte er mit dem Stoff, bis sie endlich in seiner Hand lag.

Noch etwa drei Meter. Die Frau hatte ihn bisher nicht bemerkt.

Es war schwerer gewesen als gedacht. Die Frau war nicht einfach zusammengesackt, wie er sich das vorgestellt hatte.

Sie hatte sich heftig gegen seine Attacke gewehrt, nach hinten gegriffen und ihm die Backe zerkratzt. Beinahe hätte er losgelassen, überrumpelt von der Gegenwehr. Dann hatte er die Schlinge mit aller Kraft zugezogen, fest entschlossen, das einmal begonnene Werk zu Ende zu bringen.

Irgendwann war der Körper vor ihm erschlafft. Er hatte nicht nachgegeben. Bis er spürte, dass alle Kraft aus seinem Opfer gewichen war. Er hatte die leblose Gestalt vor sich niedersinken lassen, war selbst in die Knie gegangen, ohne die Schlinge zu lösen. In dieser Haltung hatte er einige Zeit verharrt, bis er sich sicher gewesen war, zum Vollstrecker geworden zu sein. Zum Todesengel. Wie sein Vorbild …

Er betrachtete die Schramme an seiner Wange im Badezimmerspiegel. Sie war recht heftig. Eine kleine Stelle blutete immer noch. Mit ans Gesicht gepresstem Taschentuch war er nach Hause geeilt, um sie vor den neugierigen Blicken der Passanten zu verstecken. Allerdings war ihm zu dieser frühen Morgenstunde niemand begegnet. In dieses Schneechaos ging nur hinaus, wer es nicht vermeiden konnte.

Er nahm das Desinfektionsmittel aus dem Medizinschrank, der rechts vom Spiegel an der Wand hing. Fast hätte er aufgeschrien, als die braune Flüssigkeit die Wunde benetzte. Er schnitt einen Streifen Mull zurecht und klebte ihn mit Pflaster über die Stelle. Er würde sich eine gute Ausrede einfallen lassen müssen für seine Mutter. Aber darin war er im Laufe der Zeit geübt. Auch diesmal würde er sie irgendwie zufriedenstellen.

Schnee im Pott