

Unverkäufliche Leseprobe aus:

John Scalzi

Frontal

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

© S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main

DER TOD DES DUANE CHAPMAN

*Der Hilketa-Athlet wollte in seinem letzten Spiel
Eindruck machen. Doch dann tat er etwas Unerwartetes.
Er starb.*

von Cary Wise
Sonderbericht für die *Hilketa News*

Als Duane Chapman auf dem Hilketa-Spielfeld starb, war ihm bereits zweimal der Kopf abgerissen worden.

Dass es zum dritten Mal passierte, war selbst für Hilketa ungewöhnlich, obwohl das Ziel des Spiels darin besteht, einem ausgewählten Gegner den Kopf abzureißen und diesen dann in ein Tor am Ende des Spielfelds zu werfen oder zu tragen. Der von den Kampfrichtern bediente Computer in der Spielzentrale – die man für dieses Freundschaftsspiel zwischen den Boston Bays und den Toronto Snowbirds provisorisch in einer Luxusloge eingerichtet hatte – sollte unter den Verteidigern auf dem Platz zufällig jemanden auswählen, der für die jeweilige Runde der »Sündenbock« war: ein Spieler, dessen Kopf sich der Angriff holen sollte, während die übrigen Verteidiger die Gegner mit ihren Körpern und den im Spiel erlaubten Waffen abwehrten. Bei elf Spielern auf jeder Seite war es ungewöhnlich, dass ein bestimmter Spieler mehr als ein- oder zweimal die Rolle des Sündenbocks übernehmen musste.

Aber das entscheidende Wort ist hier »zufällig«. Manchmal kam es durch den Wurf des elektronischen Würfels einfach dazu, dass ein Spieler dreimal in einem Spiel ausgewählt wurde. Eine spätere Überprüfung des Spielcomputers erwies, dass er nicht manipuliert worden war. Er wählte Chapman

völlig willkürlich zum ersten, zum zweiten und zum dritten Mal aus.

Und es war auch keineswegs eine schlechte Wahl. Chapman war nicht der Starspieler der Boston Bays, denn diese Ehre gebührte Kim Silva, die soeben einen 83 Millionen Dollar schweren Fünfjahresvertrag mit dem Tabellenführer der Northeast Division unterzeichnet hatte, und er war auch kein Spezialist wie Wesley Griffith, der dafür bekannt war, seine schwerfälligen Panzer-Threeps wie gelenkige Scout-Modelle aussehen zu lassen.

Tatsächlich war Chapman der Alleskönner der Bays, ein Hansdampf auf allen Positionen und in allen Threep-Modellen, auch wenn er in keinem Bereich ein Meister war. »Man kann ihn überall in jedem Modell aufstellen, und er macht seinen Job«, sagte David Pena, der Manager der Bays, bei der abendlichen Pressekonferenz nach dem Spiel. »Man denkt sofort an ihn, wenn es um den typischen Teamplayer geht.«

Außerdem hatte sich Chapman während seiner drei Spielzeiten in der North American Hilketa League den Ruf erworben, ein ausgefuchster Sündenbock zu sein – jemand, der das Spiel in der »Capo«-Phase über die vierminütige Zeit bringen konnte und die Möglichkeiten des gegnerischen Teams einschränkte, seinen Kopf zu erwischen. Solche strategischen Spielmanöver konnten für Fans sehr frustrierend sein, die gekommen waren, um Blut zu sehen – künstliches Blut, aber dennoch Blut –, doch für einen gewieften Manager wie Pena ließ sich diese Fähigkeit dazu einsetzen, dem Gegner den Wind aus den Segeln zu nehmen, ihn zu Fehlern und ungünstigen strategischen Entscheidungen zu verleiten.

Das alles war recht offensichtlich, als Chapman zum ersten Mal der Sündenbock war, und zwar in der vierten Runde der ersten Halbzeit. Silva von den Bays hatte das Spiel mit einem

Knalleffekt gestartet, als sie Toby Warner, dem Sündenbock der Snowbirds, in der ersten Minute den Kopf abriss und während der »Coda«-Phase einen schnellen Vorstoß in das Toronto-Territorium anführte. Sie rannte in nur siebenunddreißig Sekunden durch die Pfosten und erzielte mit diesem Außentor zehn Punkte.

Die Snowbirds antworteten mit einem starken Gegenzug und enthaupteten Gerard Mathis von den Bays in zwei Minuten, doch das Handgemenge von drei Minuten und achtundvierzig Sekunden während der Coda und das daraus resultierende Innentor brachte Toronto nur sechs Punkte ein. Obwohl die Birds die Bays beim nächsten Capo schlugen, wobei Nat Guzman den Kopf auf ihrer Schulter behielt, brauchten sie immer noch fünf Punkte, um die Führung zu übernehmen.

Als Chapman in der nächsten Runde als Sündenbock ausgewählt wurde, wussten er und Pena das zu verhindern. Stattdessen zog sich Chapman, der auf der Mitte des Feldes positioniert war, zum Tor der Bays zurück, und Pena ordnete ein Manöver an, das der geschichtsinteressierte Manager gern als einen »Agincourt« bezeichnet. Er drängte die Snowbirds in eine Gasse, die sie zu ihrem Opfer führte.

Laurie Hampton und Ouida Kimbrough von den Bays benutzten die Armbrüste, um Conception Rayburn und Elroy Gil auszuschalten, die beiden besten Kopffäger von Toronto, und die übrigen Spieler der Bays verwickelten die Snowbirds in einen Nahkampf, so dass Chapman, der in einem Standard-Threep unterwegs war, mühelos den Panzer-Tanks von Brendon Soares und September Vigil davonlaufen konnte.

Als Chapman zum zweiten Mal die Rolle des Sündenbocks übernahm, sollte er nicht so viel Glück haben. In der ersten Runde der zweiten Halbzeit schnappte sich Rayburn, der später eingestand, wütend über den vorausgegangenen Armbrusttreffer gewesen zu sein, ein Schwert statt seines ansonsten bevor-

zugten Hammers. Er schlich sich an Jalisa Acevedos Tank und Donnell Mesas Krieger vorbei und hielt genau auf Chapman zu, um ihm in der Rekordzeit von zwanzig Sekunden seit Beginn der Capo-Phase den Kopf abzureißen. Vierzig Sekunden später wagte Rayburn ein Obertor, und Chapmans Kopf flog in den Korb, womit die Snowbirds den höchstmöglichen Wert von achtzehn Punkten erzielten und bequem in Führung gingen.

Bei anschließenden Interviews erzählte Rayburn den Medien, Chapman hätte wegen der Schmerzen herumgebrüllt, als der Kopf seines Threeps abgetrennt wurde. »Davon habe ich mich nicht stören lassen«, sagte er. »Ich dachte, er wollte mich ablenken, wie man es eben macht, wenn man der Sündenbock ist. Außerdem geht es darum, dass der Sündenbock Schmerzen hat. Deshalb lassen wir die Schmerzempfindlichkeit eingeschaltet.«

Damit hatte Rayburn etwas Wichtiges gesagt. Die Regeln der North American Hilketa League verlangen, dass alle Spieler eine gewisse Schmerzempfindlichkeit ihrer Threeps beibehalten – mindestens fünf Prozent der üblichen Sensibilität. Die meisten Spieler stellen ihre Spiel-Threeps irgendwo zwischen fünf und zehn Prozent ein, mit dem Argument, dass ein gewisser Grad an Schmerzempfindlichkeit – auch weit unterhalb der Schwelle, die man als *wirklich* schmerzhaft empfinden würde – die Spieler in der Realität verankert und sie daran erinnert, dass ihre Threeps nicht unverwüstlich sind und es kostspielig ist, sie zu warten und zu reparieren.

Als Chapmans Kopf nach der Runde wieder auf seinen Threep montiert wurde, ging er als Erstes zu Pena hinüber und meldete eine Anomalie seines mechanischen Körpers. Pena verwies ihn an Royce Siegel, den leitenden Teamtechniker der Bays.

»Er sagte, er würde stärkere Schmerzen als sonst empfinden«, erklärte Siegel in der Pressekonferenz nach dem Spiel.

»Eine Diagnose des Threeps ergab allerdings keine Probleme.« Siegel pingte daraufhin Alton Ortiz an, Chapmans Pfleger, der seinen Körper in Philadelphia versorgte. (Im Gegensatz zu den meisten seiner Teamkollegen ließ Chapman seinen Körper wegen einer Autoimmunerkrankung nicht zu Spielen mitreisen. Er steuerte seinen Threep aus der Ferne über eine gesicherte Verbindung, um Zeitverzögerungen zu minimieren.) Auch Ortiz konnte nichts Ungewöhnliches feststellen. Chapman kehrte für die nächste Runde auf den Platz zurück, diesmal im Angriff.

Als er gefragt wurde, warum er Chapman nach der gemeldeten erhöhten Schmerzempfindlichkeit nicht auswechselte, antwortete Pena nur: »Weil er nicht darum gebeten hat.«

Warum hat er nicht darum gebeten? Dafür gibt es mehrere mögliche Gründe. Der erste ist, dass Chapman es auf zusätzliche Bonuspunkte abgesehen hatte, um seinen Vertragswert zu erhöhen. Auch wenn es nur ein Freundschaftsspiel war und die Wertungen nicht in die Saisonstatistiken eingingen, hatten sie Einfluss auf seine Vertragsquoten. Mit anderen Worten, er wollte möglichst schnell seine Einkommenssituation verbessern.

Der zweite Grund war der, warum die Bays und die Snowbirds überhaupt in der Hauptstadt spielten. Die NAHL war dabei, nach Washington, D.C., sowie nach Philadelphia, Austin und Kansas City zu expandieren, und würde am Ende der Spielzeit neue Teams zusammenstellen. Für einen Spieler wie Chapman wäre diese Rekrutierung vielleicht eine Chance, in einem dieser neuen Teams eine wichtigere Rolle zu übernehmen. Beim Spiel in Washington war fast die gesamte Führung der NAHL zugegen, neben mehreren potentiellen neuen Lizenznehmern und Investoren, darunter auch Marcus Shane, der Liebling von Washington, und die voraussichtlichen Manager und Trainer. Chapman hatte möglicherweise gedacht, wenn er im Spiel blieb, wäre das die beste Gelegenheit, ihre Aufmerksamkeit

auf sich zu lenken und bei der Rekrutierung einen besseren Stand zu haben.

Und dann war da noch der dritte Grund, wie Kim Silva es nach dem Spiel auf den Punkt brachte. »Man spielt auch mit Schmerzen weiter. Immer.«

Das ist natürlich für jeden Athleten in jeder Sportart ein Mantra. Aber es gilt noch viel mehr für die Hilketa-Spieler. Sie wissen, dass sie gleichzeitig mehr und weniger als der durchschnittliche Sportler sind, denn sie sind außerdem Hadens. Sie gehören zu jenem kleinen Prozentsatz von Bürgern, deren Körper inaktiv ist, während sich ihr Geist frei durch die Welt bewegen kann, sowohl im Onlinetreffpunkt der Agora als auch in der Offline-Welt, durch die sie sich in ihren Threeps bewegen.

Es sind diese Threeps – Maschinen, die deutlich besser und effizienter als menschliche Körper konstruiert sind –, die viele, auch professionelle Athleten, die keine Hadens sind, zu der Behauptung verleitet haben, Hilketa-Sportler wären eigentlich gar keine Sportler, sondern eher so etwas wie berühmte Videospieler.

Naturgemäß wurmt das sowohl die Hilketa-Athleten als auch die Fans des Spiels und viele Hadens. Wenn Rennfahrer als Sportler betrachtet werden, sollte für Hilketa-Spieler dasselbe gelten. Aber wenn man irgendeinen Hilketa-Athleten fragt, wird er oder sie sagen, dass die Sportart durchaus etwas Körperliches hat. Selbst wenn ihre eigenen Körper sich nicht rühren können, erfordert es große physische und psychische Anstrengung, die Threeps über die neunzig Minuten eines Spiels zu steuern (ganz zu schweigen vom Training und anderen Tätigkeiten, die damit zusammenhängen). Es ist harte Arbeit. Sie spüren die Mühen und die Erschöpfung. Und wenn die Schläge schnell und hart kommen, spüren sie den Schmerz. Den realen Schmerz des realen Sports.

Aber sie wissen, wie viele Menschen abstreiten würden, dass dieser Schmerz real ist. Also spielen sie weiter, entschiedener als sonst, entschiedener, als es andere Sportler vielleicht tun würden, einfach aus Prinzip.

Aus irgendeinem oder allen diesen Gründen kehrte Chapman auf das Feld zurück.

Erfahrene Spielbeobachter erkannten sofort, dass mit Chapman irgendetwas nicht in Ordnung war. Die ESPN-Kommentatorin Rochelle Webb wies darauf hin, wie er bei der nächsten Offensive hinter den übrigen Bays zurückfiel. »Chapman bleibt im Verteidigungsfeld, wo man ihn normalerweise nicht sieht«, sagte sie. Dave Miller, der Hilketa-Reporter der *Washington Post*, bemerkte in der Liveübertragung vom Spielfeld, dass Chapman sich die Armbrust als Waffe ausgesucht hatte. »Das hat er ansonsten vielleicht drei- oder viermal im Laufe seiner Karriere getan«, merkte Miller dazu an, »möglicherweise, weil er nicht einmal die breite Seite einer Scheune treffen würde.« Miller hatte recht. Chapman schoss einen Bolzen auf Sonia Sparks von den Birds ab und verfehlte sie meilenweit.

An einem normalen Abend wäre Chapmans Mangel an Kampfgeist vielleicht die Top-Story des Spiels gewesen – oder zumindest ein hinreichender Grund für Pena, in den sauren Apfel zu beißen und ihn vom Feld zu nehmen –, aber genau zu dem Zeitpunkt, als Chapman entschied, sich im Hintergrund zu halten, demonstrierte Silva, warum die Bays ihr ein fürstliches Gehalt zahlten. Bei den folgenden zwei Angriffen machte sie zwanzig Punkte und wehrte im Alleingang den Versuch von Eloy Gil ab, ein Obertor zu erzielen.

Während dieses bemerkenswerten Runs achtete fast niemand auf Chapman, und jene, die es taten, beschränkten sich in ihren Bemerkungen auf Nebensächliches, auf farbige Ausschmückungen an den Rändern der Hauptattraktion.

Und dann wurde Chapman zum dritten Mal der Sündenbock.

Anfangs sah es danach aus, als würde Chapman das tun, was er immer tat, wenn er der Sündenbock war: sich ducken, ausweichen, über das Feld rennen, um das Spiel über die Zeit zu bringen.

Dann sah Dave Miller von der *Post* etwas Ungewöhnliches. »Chapman verlangt eine Auszeit? Im Hilketa gibt es keine Auszeiten.«

»Chapman streckt Rayburn die Hände entgegen«, sagte Webb auf ESPN, als der Toronto-Star ihn angriff. »Es sieht aus, als wollte er sagen: ›Tu mir nichts.««

Rayburn tat ihm nichts. Als Chapman sich vor ihm zurückzog, stieß er mit September Vigil zusammen, einem der Panzer von Toronto.

Mit einem kolossalen Panzerarm drückte Vigil Chapmans Threep an sich.

Mit dem anderen packte sie zu und riss ihm den Kopf ab.

»Ich wusste nichts davon«, sagte Vigil anschließend, und jeder, der nicht glaubt, dass Threeps Emotionen ausdrücken können, hat Vigil einfach nicht unter ihrer Maske gesehen, während sie offensichtlich schockiert dasaß. »Duane schrie, als ich mir seinen Kopf holte, aber wir alle schreien, wenn das passiert. Wir *sollen* sogar schreien. Man will den Gegenspieler ablenken und verwirren. Ich dachte, er wollte mich in meiner Konzentration stören.«

Vigil ließ sich nicht stören. Sie warf den Kopf Rayburn zu, der mit dem Run acht Punkte machte.

Inzwischen war Siegel klar, dass mit Chapman irgendetwas nicht stimmte. »Ich bekam einen Anruf aus Alton, von Duanes Pfleger, der mir sagte, sein Herzschlag und seine Hirnaktivität würden durch die Decke gehen«, erklärte Siegel. »Ich rief seine Körperwerte mit meiner Brille auf und konnte das bestätigen.«

Alton brüllte mich an, dass ich ihn vom Threep trennen soll. Er war davon überzeugt, dass damit etwas nicht in Ordnung war. Aber es war nicht der Threep. Oder falls doch, konnte ich keinen Hinweis darauf erkennen.« Trotzdem zog Siegel den Stecker des Threeps.

Aus Sicht der Zuschauer und der anderen Spieler war nichts Ungewöhnliches geschehen. Wenn Verbindungsprobleme oder größere Beschädigungen auftraten, kam es gelegentlich vor, dass Spieler von ihren Threeps getrennt wurden. Während der Neuaufrichtung des Teams fuhr ein Wagen aufs Feld und schaffte den kopflosen Threep unter vereinzelt Applaus fort. Pena wechselte Warren Meyer als Ersatz für die verbleibenden Minuten des Spiels ein. Nichts deutete darauf hin, dass Duane Chapman 140 Meilen entfernt plötzlich um sein Leben kämpfte.

Es war ein Kampf, den er wenige Minuten vor dem Ende des Spiels, das die Bays mit 58 zu 41 gewannen, verlieren sollte. Pena wurde von Alton Ortiz informiert, während die letzten Sekunden liefen.

Nach einem Spiel machen sich die Athleten normalerweise sofort auf den Weg zum Pressezentrum, um Interviews zu geben, und wechseln bestenfalls schnell in ihre persönlichen Threeps. Dazu kam es diesmal nicht. Stattdessen wurden die Bays und die Snowbirds, die noch in ihren Spieler-Threeps steckten, in den Umkleieraum geschickt, wo Pena und die Snowbird-Managerin Linda Patrick ihnen leise die Nachricht von Chapmans Tod überbrachten.

Fast alle Spieler der Bays und der Snowbirds entzogen sich dem Presserummel nach dem Spiel und kehrten benommen nach Hause zurück. Nur Pena, Siegel, Silva, Rayburn und Vigil blieben, um sich den Reportern zu stellen, die inzwischen unabhängig voneinander von Chapman gehört hatten.

»Wir wissen noch nicht, was geschehen ist«, antwortete

Pena während der Pressekonferenz, als er gefragt wurde, wie Chapman gestorben war. Er sagte, es würde Tage oder möglicherweise Wochen dauern, bis man herausgefunden hatte, aus welchem Grund ein ansonsten gesunder Haden-Athlet so plötzlich gestorben war. Die Polizei von Washington und die Gerichtsmedizin würden die Sache untersuchen, genauso wie die FBI-Abteilung für Haden-Angelegenheiten und der Sportverband selbst.

Als man von Pena wissen wollte, welche Auswirkungen Chapmans Tod auf die League haben würde, musterte der Manager den Reporter, der die Frage gestellt hatte, wie ein störendes Insekt. »Im Moment ist mir das völlig schnuppe«, sagte er.

Die richtige Antwort, aber die Frage war durchaus berechtigt. Das Freundschaftsspiel zwischen den Bays und den Snowbirds war als Werbung für die am schnellsten wachsende größere Sportart in Nordamerika gedacht gewesen. Im folgenden Jahr sollten vier neue Lizenzen vergeben werden, und Vertreter aus China, Russland und Deutschland nahmen daran teil, mit Blick auf die Gründung einer oder mehrerer internationaler Verbände in Europa und Asien. Was mit Silva als Hauptattraktion der League eigentlich ein Triumph für Hilketa hätte sein sollen, wurde nun vom ersten Tod eines Athleten überschattet.

Und Chapman, der auf eine Starkkarriere als Hilketa-Spieler gehofft hatte, gelangte schließlich aus einem anderen, viel tragischeren Grund in die Rekordtabellen.

»Es ist unglaublich«, sagte der sichtlich bewegte Pena kurz vor Ende der Pressekonferenz. »Aber es ist auch so typisch Duane. Er gab alles für das Spiel. Alles für die League. Er wollte nie das Feld verlassen.«

Er verließ es nicht. Bis er das Feld für immer verließ.