

Donna Andrews

# BÖSE VÖGEL LASSEN FEDERN

Meg Langslows  
vierter Fall



»Meg?«, sagte Rob und klang nun nicht mehr gar so triumphierend. »War mein Kata in Ordnung?«

»Schon viel besser«, sagte ich, während ich den Anruf durchstellte. »Ich wünschte nur, du würdest nicht ausgerechnet im Empfangsbereich trainieren.«

»Oh, tut mir leid«, sagte er und gab die Pose auf. »Wer ist da eigentlich gerade rausgerannt?«

»Die Telefonzentralenaushilfe des Tages«, sagte ich. »Sie hat sich entschieden, nicht zu bleiben.«

»Tut mir leid«, sagte er wieder. »Schätze, das war mal wieder ich.«

Ich zuckte mit den Schultern. Zum Teil war es meine Schuld. Ich war schließlich diejenige, die den Geduckten Neuweltgeier-Kata – benannt, wie könnte es anders sein, nach unserem Maskottchen George –

eingeführt und ihn Rob in einem Moment der Unduldsamkeit beigebracht hatte. Oder vielleicht in einem Moment der Frustration angesichts seiner einzigartigen Kombination aus fanatischem Enthusiasmus und vollendeter Inkompetenz.

Kaum zu fassen, dass ich, als Rob plötzlich Interesse für die Kampfkünste entwickelte, ihn in dem naiven Glauben bestärkt hatte, dergleichen könnte ihm dabei helfen, seinen Charakter zu formen.

»Das stärkt sein Rückgrat«, hatte einer meiner Onkel verkündet, und alle anderen am Familiensstisch der Langslows hatten einmütig dazu genickt.

Rob war klug genug, seinen Abschluss an der University of Virginia Law School nicht zu vergeigen. Er schloss zwar nicht gerade als Klassenbester ab – schließlich hätte das stetes Bemühen seinerseits erfordert –, aber

er hatte Hirn genug, die Zulassungsprüfung der Anwaltskammer beim ersten Versuch zu bestehen. Obwohl er die Vorbereitungskurse weniger zum Lernen genutzt hatte als dazu, ein Rollenspiel mit dem Namen »Höllenanwälte« zu entwickeln.

Dann hatte er »Höllenanwälte« zu einem Computerspiel umfunktioniert, unterstützt von Freunden mit Computererfahrung, und schließlich, nachdem es ihm nicht gelungen war, das Spiel bei einem eingeführten Computerspielproduzenten unterzubringen, beschlossen, seine eigene Firma zu gründen.

Wie üblich hatten sich seine Familie und Freunde geradezu überschlagen, ihm bei seinem Vorhaben zu helfen. Meine Eltern stellten das Startkapital zur Verfügung. Ich lieh ihm ebenfalls Geld, als er ein Problem mit dem Kassenbestand hatte und zu verlegen war, um sich erneut an Mutter und Dad zu

wenden. Michael Waterston, mein Freund, der am Caerphilly College Schauspiel unterrichtete, stellte ihm einen Informatikprofessor und einen Betriebswirtschaftsprofessor vor, beide ruhelos auf der Suche nach realen Projekten. Der Wunsch, diesen beiden nützlichen Mentoren nahe zu sein, war der Hauptgrund dafür, dass *Mutant Wizards* in dem kleinen, ländlichen Collegestädtchen Caerphilly landete, statt in einem Hightech-Mekka wie San Jose oder dem Dulles/Reston-Korridor in Nord-Virginia.

Und nun, kein Jahr später, war Rob Präsident eines Multimillionen-Dollar-Unternehmens, Erfinder des heißesten Computerspiels des Jahrzehnts und Begründer einer kleinen, aber erfolgreichen Hightech-Industrie in Caerphilly.

Nicht schlecht für jemanden, der so gut wie nichts über Computer oder Geschäfte wusste, wie Rob, wenn er gefragt wurde, stets bereitwillig zugab – beispielsweise gegenüber *Forbes* oder *Computer Gaming World* und ganz besonders gegenüber der hübschen Studentin, die ein Porträt von ihm in der Collegezeitung von Caerphilly veröffentlicht hatte.

Im Augenblick musterte der junge Gigant der interaktiven Multimedia-Unterhaltungsindustrie George und runzelte dabei die Stirn. George ignorierte ihn natürlich, wie er jeden ignorierte, der zu zimmerlich war, ihn zu füttern. Allerdings war mir aufgefallen, dass George ihm, als er seinen erfundenen Kata vorgeführt hatte, mehr Aufmerksamkeit hatte zukommen lassen, als er üblicherweise für Menschen aufbrachte. Vielleicht hatte ich versehentlich