

»Großbritanniens *Gomorra*« THE INDEPENDENT

GAVIN
KNIGHT
**THE
HOOD**

ullstein 

1:

Netz

Ein Gangmitglied aus Moss Side bibbert in seinem Auto vor dem Torhaus des Strangeways Prison. Er hat den Auftrag, einen alten Kumpel namens Whippet abzuholen, der dreieinhalb Jahre wegen Dealen mit Crack und Heroin eingesperrt hat. Es ist Dezember. Der dichte Schnee verdeckt den Backstein-Wachturm, der sich über den Norden Manchesters erhebt. Mit seinen behandschuhten Knöcheln kratzt er Eis von der Innenseite der Windschutzscheibe und bemerkt einen anderen wartenden Mann, einen großen, kräftigen Typ von etwa Anfang vierzig, der in einem schwarzen Polohemd im Freien steht und raucht. »Ist dir kalt?«, ruft er ihm zu. Der kräftige Typ dreht den Kopf und zieht Rauch durch die Zähne. »Halber Norweger«, erwidert er grinsend. Der Mann hat einen rasierten Schädel, seine Zähne sind fleckig und angeschlagen, aber seine durchtrainierte Statur sieht nach Fitnessstudio aus. Er raucht seine Zigarette zu Ende und verschwindet dann im Torhaus. Als er wieder herauskommt, ist Whippet bei ihm. Das Gangmitglied hupt und winkt ihn zu sich. Whippet blickt in die entgegengesetzte Richtung und geht weiter. Der kräftige Typ schiebt ihn in ein Auto und fährt in hohem Tempo davon. Die Reifen machen ein zischendes Geräusch auf dem graupeligen Asphalt.

Der Wagen rast über den Autobahnring nördlich auf die M6 vorbei an der zerfasernden Stadt Richtung Lancaster, Kendal und die schottische Grenze. Der kräftige Typ heißt Anders Svensson, ist seit dreiundzwanzig Jahren Detective der Kriminalpolizei und spürt, dass seinen Begleiter etwas quält. Whippet

murmelt vor sich hin, während er mit der Hand immer wieder über seine Jamie-Foxx-mäßige Stoppelfrisur streicht. »Ich brauch keinen Babysitter«, sagt er und starrt geradeaus. Seine Mundwinkel zucken, als hinge er an einem Angelhaken. »Die respektieren mich. Old school.«

Svensson steckt sich eine weitere Zigarette an, sagt nichts. Er hat in dreißig Mordfällen ermittelt und arbeitet schon so lange und intensiv in den von Banden kontrollierten Gebieten im Süden Manchesters, dass ihm der Job in Fleisch und Blut übergegangen ist. Er bemerkt, dass sich Whippet ständig auf die Oberlippe klopft und immer wieder in den Seitenspiegel sieht. Hinter der Knacki-Fassade lauert die Angst.

Svensson weiß, dass er ein guter Bulle ist. Über die Jahre hat er die höchsten Empfehlungen bekommen und genießt den Respekt und die Unterstützung der meisten ranghohen Beamten seiner Abteilung. Aber jegliche Beförderung hat er ausgeschlagen: Er ist zur Polizei gegangen, um Cop zu sein, an vorderster Front. Er ist immer noch ein einfacher Detective Constable und arbeitet mit erheblich jüngeren Kollegen zusammen, die nicht verstehen, was er treibt, und gelegentlich eifersüchtig sind. Er versucht, sich von ihnen nicht anmachen zu lassen. So in die Richtung: Hasst mich nicht, weil ihr nicht seid wie ich. Was ihn als guten Ermittler von den anderen unterscheidet, ist seine ausgeprägte Listigkeit und die Fähigkeit, sich in Kriminelle wie Whippet einzufühlen.

»Wirst du dich bei deiner alten Gang melden?«, fragt Svensson. »Bei Merlin?«

Als Merlins Name fällt, reibt Whippet sich die Augen. Er schüttelt den Kopf.

»Scheiß auf den Kerl, Mann. Die Gangster sind nicht meine Freunde. Die hassen dich«, sagt er. »Ich will mit Amber zusammen sein. Mit Amber und den Kids. Mit Menschen, denen ich was bedeute.«

Während sich draußen der Horizont weitet, hört Svensson zu, wie Whippet Versprechungen macht. Er hört sie nicht zum ers-

ten Mal, hat sie schon oft gehört. Nur selten sind sie ein Beleg für die erzieherische Wirkung des Gefängnisses und halten meist nicht länger als die Bewährungsauflagen. Vielleicht sieht man es ihm irgendwie an, jedenfalls wedelt Whippet mit dem Finger vor seinem Gesicht herum.

»Diesmal mein ich's ernst«, knurrt er. »Weißt du, wo ich die letzten drei Jahre gewesen bin? Jeden Tag sagt dir einer, wann du pissen darfst. Ich geh da nicht mehr rein, nie wieder.«

Die letzten beiden Jahre vor seiner Haftstrafe hatte Whippet sich intensiv damit beschäftigt, Dealer zu überfallen und zu foltern, um sich auf der Straße einen Namen zu machen. Er ist ein Raubtier auf der mittleren Ebene. Die Kids assoziieren Glamour mit dem Gangster-Lifestyle, aber die meisten Dealer, die Svensson kennt, wursteln sich mehr schlecht als recht durch und wohnen noch bei ihrer Mum. Whippet kam vor seiner Verurteilung nur knapp über die Runden. Es gibt höchstens ein oder zwei, die überhaupt je wirklich Geld machen und dann auch noch schlau genug sind, das Gang-Leben hinter sich zu lassen.

Aber alle fünfzehn Jahre taucht ein Individuum mit so herausragenden kriminellen Fähigkeiten auf, dass es den anderen Raubtieren eine Scheißangst einjagt. Wie jeder Detective ist auch Svensson ein Jäger, und Jäger interessieren sich allein für Großwild. Er hat sämtliche Bücher über den Yorkshire Ripper Peter Sutcliffe gelesen. Er erinnert sich an den Satz des Moormörders Ian Brady in *The Gates of Janus*: Ein Serienmörder gleicht einem großen weißen Hai, der durch die Gesellschaft streift, während wir anderen Fische sind. Whippet ist nur ein Fisch. Irgendwo dort draußen in den dunklen Winkeln im Süden Manchesters lauern die Leute, vor denen Whippet Angst hat. Svensson weiß, dass er diese Angst zu seinem Vorteil nutzen kann.

Er weiß noch einige andere Dinge über Whippet. Der Inlandsgeheimdienst glaubt, dass Whippet in weitaus mehr als Drogenhandel verwickelt war. Er ist ziemlich aufbrausend: Als Kid

versuchte er einmal, sich mit einem Vorschlaghammer aus einem Jugendgefängnis rauszuschlagen. Jedes von Whippets Opfern hat Verwandte und Freunde, die ihn hassen und am liebsten tot oder für immer weggesperrt sehen würden. Svensson hat in den letzten paar Monaten peinlich genau darauf geachtet, mit allen von ihnen zu reden. Er geht auf einen Tee bei den Schwestern des Opfers vorbei, oder auf eine Portion Bohnen auf Toast bei ihren Müttern. Das Gespräch kreist um Whippet. Binnen kurzem überbieten sie sich gegenseitig mit Geschichten über all die grausamen Dinge, die er getan hat: die Lötlampe, der LötKolben. Svensson zeigt keine Überraschung, so als hätte er das alles schon mal gehört, und steuert eigene Details bei, und wenn er dann geht, haben sie nicht den Eindruck, ihm irgendetwas Neues erzählt zu haben. Nach und nach macht er sich ein Bild davon, mit welchen alten Kumpeln Whippet noch zu tun hat und wessen Befehlen er gehorcht. Und zwei Namen tauchen dabei immer wieder auf. Namen, die Svensson gut kennt.

Flow und Merlin.

Svensson beobachtet und verfolgt dieses Gespann bereits seit zwölf Jahren, seit 1994. Merlin ist Boss der Gooch Gang, Flow ist ihr Enforcer, ihr Vollstrecker. Flow ist, im Sprachgebrauch der US-amerikanischen Polizei, ein ultra-gewaltbereiter Impact Player, jemand, der Gewalt provoziert. Wo auch immer er sich aufhält, wirkt er wie ein Katalysator für brutale Zwischenfälle. Flow hat in den letzten Jahren erkannt, dass er die seltene Fähigkeit besitzt, jemanden umzubringen und einfach weiterzumachen. Er hat sich einen Ruf als eiskalter Killer aufgebaut. Er kann Dinge tun, die für die meisten Menschen widerlich wären, beispielsweise Kopfschüsse aus nächster Nähe, und bleibt davon völlig unberührt. Er muss sich dazu nicht erst mental aufputzen. Man könnte sich mit Flow treffen, eine Stunde nachdem er abgedrückt hat, etwas mit ihm trinken gehen und ihn völlig ahnungslos ganz charmant finden. Man würde ihn für einen korrekten Typ halten, einen netten Kerl. Svensson unterhält

sich immer wieder mit Gangmitgliedern, die Menschen ermordet haben, und er sieht die Spuren, die sich unauslöschlich in ihre Gesichter gegraben haben. Bei Flow sieht man gar nichts. Er hat ein blasses, kindliches Gesicht und große Augen. Er ist ein jugendhafter 27-Jähriger mit militärisch kurzem Haarschnitt. Die dichten Augenbrauen sind ständig hochgezogen, und er klimpert mit seinen dunklen Wimpern, als wäre er leicht und auf angenehme Art überrascht. Er strahlt einen merkwürdigen Ernst aus.

Flow hat – oder hatte – zwei Brüder. Der eine wurde mit einer Flasche in der Innenstadt erschlagen, weil er mit ihm verwandt war. Der andere, Dean, ein junger DJ und Amateurfußballer, wurde wegen des gleichen Vergehens getötet, als Flow im Gefängnis saß. Ihm wurde in den Bauch geschossen, als er um ein Uhr morgens seinen Lieblingsclub verließ. Er war mit Freunden unterwegs, unter ihnen auch Kerry, Flows Freundin. Während seiner Zeit im Knast hat Flow sich ausgemalt, wer dafür verantwortlich ist. Es hieß, die Longsight Crew. Während die Kids auf ihren Rädern am nächsten Tag mit wüsten, völlig wahllosen Racheakten Vergeltung üben, wartet Flow ab, denkt nach und blinzelt. Es ist fünf Jahre her. In dieser Zeit hat er sich eine Sammlung raffinierter, leistungsstarker Waffen zugelegt. Drei Tage nach Flows letzter Verurteilung ging Svensson dessen Mum Gemma besuchen. Sie machte ihm Bohnen auf Toast. Er sah sie an, während er das durchweichte Brot schnitt. Was sagt man zu einer Mutter, deren einer Sohn unter der Erde liegt und der andere im Knast sitzt?

Merlin ist ein völlig anderer Fall. Die meisten Menschen checken schnell, dass er ein Psychopath ist. Merlin hat Flows Talente benutzt, um seinen Einfluss auf Old Trafford, Moss Side und Fal-lowfield auszudehnen. Sein Schatten fällt heute über den größten Teil von Manchesters Süden. Das Geheimnis von Merlins Erfolg ist seine Fähigkeit, über die Menschen in seiner Umgebung absolute Kontrolle auszuüben. In diesem Ausmaß hat Svensson so etwas noch nie zuvor gesehen. Merlin ist einunddreißig, und

den Gerüchten nach verdient er richtig viel Geld. Im Verlauf der letzten vier Jahre hat er ein gut organisiertes Netzwerk an Fußsoldaten aufgebaut, die Crack, Kokain und Heroin verkaufen. Von den Einnahmen werden Handfeuerwaffen, Schrotflinten und vollautomatische Waffen gekauft, darunter ein Maschinengewehr im Kaliber 7.62 mm, das er in Plastik verpackt und auf dem Dachboden eines Junkiemädchens versteckt hat. Er verdient 700 000 Pfund pro Jahr. Das sind 668 000 Pfund mehr als Svensson. Andererseits, je mehr Morde es gibt, desto mehr Überstunden kann Svensson abrechnen. Merlin gehört nicht zu den Kriminellen, die sich irgendwann aus dem Drogengeschäft verabschieden, trotz der unausweichlichen Zeit im Bau, wenn es Svenssons Kollegen mal gelingt, ihm tatsächlich etwas, irgendetwas, nachzuweisen. Es reizt ihn viel zu sehr. Merlin und Flow sind Großwild. Sie sind noch nicht lange wieder auf Bewährung draußen, und schon gelten sie als Hauptverdächtige bei zwei Gang-Morden der jüngsten Zeit. Ein Drive-by-Shooting und ein dermaßen dreister Vergeltungsakt, der die ganze Stadt schockiert hat.

Wenn Merlin hinter einem Verbrechen steckt, wird es schwierig, einen Zeugen zu finden, der zu einer Aussage bereit ist. Svensson weiß das, weil er es immer und immer wieder erlebt hat. Sie sehen dann auf einmal Flow in jedem Treppenhaus und in jeder dunklen Gasse. Svensson arbeitet daran, genug Beweise zu sammeln, um beide für lange Zeit hinter Gitter zu bringen. Deswegen chauffiert er Whippet durch die Gegend.

Während sie jetzt bei schwindendem Tageslicht durch den wirbelnden Schnee nach Norden rasen, muss Svensson nur Flows Namen erwähnen, schon wird Whippet blass und müde. Noch im Gefängnis hatte er gehört, dass Flow ihn umlegen würde, weil er den falschen Kerl gekidnappt und gefoltert hatte, einen Dealer, der mit Merlin Geschäfte gemacht hatte.

»Ich will jetzt nur noch Zeit mit meinen Kindern verbringen«, krächzt Whippet. Svensson schlägt einen väterlichen Ton an.

»Du wirst dein Wohnheim nicht verlassen dürfen. Deine Be-

währungsaufgaben verbieten dir, Manchester zu betreten. Du kannst nicht ins Legends in Ashton gehen. Oder ins JJs. Nicht in die Arch Bar in Chorlton.«

»Das Legends?« Whippet lacht. »Wenn ich einen Fuß da rein setze, bin ich tot.«

»Kein Mensch weiß, wohin wir fahren«, sagt Svensson.

Whippet starrt hinaus zu den vorbeiziehenden Straßenschildern, ist nervös und paranoid. Er fühlt sich seit zwei Stunden von jedem einzelnen Autofahrer auf der M6 beobachtet. Sie nähern sich der schottischen Grenze. Viel Zeit bleibt nicht mehr: Svensson weiß, wenn er irgendeine nützliche Information aus Whippet herausbekommen will, dann muss er jetzt den Druck erhöhen.

»Wir haben Merlin bereits im Auge und versuchen, ihn von der Straße zu holen. Es wäre alles erheblich einfacher, wenn wir wüssten, welches Handy er gerade benutzt.«

Sie lauschen auf das Klappern des Auspuffs, als er herunterfährt. Er hat ihn auf einem matschigen Feldweg in Buxton kaputtgefahren. Im Augenblick würde Whippet alles dafür tun, nicht erschossen zu werden. Niemand wird erfahren, dass er es war. Es könnte jeder gewesen sein. Was soll überhaupt der Wirbel wegen einer Handynummer? Er legt den Kopf zurück, schließt die Augen. Er kann Merlin nicht verpfeifen. Er könnte nie wieder schlafen.

Als er allein in dem Wohnheim für Haftentlassene auf Bewährung ist, nagt die Paranoia an Whippet. In jedem Raum dort gibt es mehr Überwachungskameras als im Big-Brother-Haus. Er steht unter strengem Hausarrest. Seine Gedanken kehren immer wieder zu dem Kumpel am Gefängnistor zurück. Wird es sich herumsprechen, dass Whippet mit einem Bullen verschwunden ist? So wie ein Spitzel. Je länger er sich versteckt hält, desto misstrauischer werden sie. Also ruft er spontan einen von Merlins Leutnants an. Er meckert darüber, dass sie ihn in ein Wohnheim gekarrt haben.

»Wo ist das Heim denn?«, fragt der Leutnant.

Whippet muss schnell denken. Wenn er es dem Leutnant sagt, riskiert er, dass Merlin jemanden schickt, um ihn fertigzumachen. Gibt er jedoch seinen Aufenthaltsort nicht preis, wird Merlin sofort wissen, dass er etwas zu verbergen hat. Whippet holt tief Luft.

»In Carlisle«, sagt er.

Als er das Gespräch beendet, spürt er, wie ihn die Furcht beschleicht. Warum hat er angerufen? Für einen Moment war er in Sicherheit. Nun kann Merlin ihn finden. Er geht auf sein Zimmer und untersucht das Schloss. Es ist ein einfaches Schloss, das unter ein paar energischen, kraftvollen Tritten nachgeben würde; einen Sicherheitsriegel gibt es nicht. Also schleift er methodisch sämtliche Möbelstücke des Raumes vor die Tür. Verbarrikadiert setzt er sich auf den Boden, lauscht auf den kalten Wind, der die Vordächer des Gebäudes klappern lässt, und wartet darauf, dass Flow kommt und ihn umbringt.

*

Auf der Rückfahrt muss Svensson immer wieder daran denken, wie sehr er Merlins Mobilfunknummer braucht. Die Gang-Morde waren so krass, so dreist, sie stanken förmlich nach Merlin und Flow. Wenn eine Mobilnummer mit dem Tatort in Verbindung gebracht werden könnte, dann hätten sie genug, um die benötigten Haftbefehle zu bekommen. So arbeitet Svensson gern. Keiner der anderen Cops weiß wirklich, was er tut, und sie müssen es auch nicht wissen. Er taucht für Tage und Wochen tief ein in die Community. Wenn Svensson eine Siedlung betritt, warnt ein Kind, das Schmiere steht, seinen Vorgesetzten per Mobiltelefon. »XCalibre ist da«, gibt er ihnen durch. »Welcher?«, fragen sie. »Der Chef«, erwidert der Junge. Dabei hat Svensson diesen Späher noch nie zuvor gesehen.

Svensson ist ein altmodischer Cop, sein eigenes Gesetz. Manche Detectives zählen ihrem Vorgesetzten eine lange Liste mit Namen auf zum »Aufspüren/Verhören/Ausschließen«, um