

Das Buch

In der Hafenstadt Tal Verrar hat ein Mann in der Unterwelt das Sagen: Rasquin, der Besitzer des Sündenturms, des aufregendsten Spielkasinos der Stadt. Locke Lamora und sein Freund Jean, die beiden Gentleman-Ganoven, haben ihre Heimat Camorr nach einem spektakulären Coup verlassen müssen. Ihr nächstes Ziel: der Sündenturm und seine betuchten Gäste. Locke und Jean verwickeln halb Tal Verrar in ein rasanten Ränkespiel – als sie jäh vom Oberbefehlshaber der Stadt, Archont Stragos, gestoppt werden. Mit einem Gift macht er sie gefügig und zwingt die beiden, für ihn die Piraten zu mobilisieren. Denn seine Macht ist am Schwinden, und er braucht neue Gegner. Aber so leicht lassen sich die zwei »Landratten« nicht unterkriegen, und auch die Piraten des Messing-Meeres haben noch einige Überraschungen parat ...

In der packenden Fortsetzung von »Die Lügen des Locke Lamora« schickt Scott Lynch seine tolldreisten Gentleman-Ganoven in die Welt der Spielkasinos, Piratenschiffe und politischen Intrigen. Ein Abenteuer, wie es die Welt noch nicht gesehen hat!

Der Autor

Scott Lynch wurde 1978 in St. Paul, Minnesota, geboren. Er übte sämtliche Tätigkeiten aus, die Schriftsteller im Allgemeinen in ihrem Lebenslauf angeben: Tellerwäscher, Kellner, Web-Designer, Werbetexter, Büromanager und Aushilfskoch. Zurzeit lebt er in New Richmond, Wisconsin. »Die Lügen des Locke Lamora«, sein erster Roman, wurde auf Anhieb ein riesiger Erfolg.

Scott Lynch

Sturm über roten Wassern

Roman

Deutsche Erstausgabe

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Titel der amerikanischen Originalausgabe
RED SEAS UNDER RED SKIES
Deutsche Übersetzung von Ingrid Herrmann-Nytko

Deutsche Erstausgabe 07/08
Copyright © 2007 by Scott Lynch
Copyright © 2008 der deutschen Ausgabe und der Übersetzung
by Wilhelm Heyne Verlag, München
in der Verlagsgruppe Random House GmbH

Redaktion: Charlotte Lungstrass
Umschlagbild: Benjamin Carré/Brigelonne 2007
Umschlaggestaltung: Animagic, Bielefeld
Satz: Leingärtner, Nabburg

eISBN 978-3-641-14711-2

www.heyne.de

Für Matthew Woodring Stover,
ein freundliches Segel am Horizont.

Non destiti, numquam desistam

PROLOG

Eine etwas gezwungene Konversation

Locke Lamora stand am Pier von Tal Verrar, im Rücken den glutheißen Wind, der von einem brennenden Schiff herüberwehte, während das kalte Metall eines Armbrustbolzens sich in seinen Hals bohrte.

Er grinste und konzentrierte sich darauf, mit seiner eigenen Armbrust auf das linke Auge seines Gegners zu zielen; die beiden Männer standen einander so nahe, dass sie sich gegenseitig mit Blut bespritzen würden, sollten beide gleichzeitig den Abzug ihrer Waffen bedienen.

»Sei vernünftig«, riet der Kerl, der sich Locke gegenüber aufgepflanzt hatte. Schweißtropfen hinterließen deutliche Spuren, als sie über seine Stirn perlten und die schmutzigen Wangen hinunterrannen. »Du bist eindeutig im Nachteil.«

Locke schnaubte durch die Nase. »Dasselbe gilt für dich, es sei denn, du besitzt Augäpfel aus Eisen. Möchtest du mir nicht beipflichten, Jean?«

Zwei Paare hatten am Kai Position bezogen; Locke zeigte Schulterchluss mit Jean, während ihre Angreifer sich ebenfalls dicht aneinander drängten. Jeans Zehen berührten die Fußspitzen seines Kontrahenten, während ihre Armbrüste in derselben Weise ausgerichtet waren; vier mit der Kurbel ge-

spannte und pointierte Bolzen befanden sich nur wenige Zoll entfernt von den Köpfen vier verständlicherweise sehr nervöser Männer. Auf diese kurze Entfernung konnte keiner sein Ziel verfehlen, selbst dann nicht, wenn sämtliche Götter im Himmel oder anderswo es so gewollt hätten.

»Ich denke, dass jeder Einzelne von uns vierein bis zu den Eiern im Treibsand steckt«, erwiderte Jean.

Auf dem Wasser hinter ihnen ächzte und knarrte die alte Galeone, in deren Rumpf ein loderndes Feuer brannte und die allmählich von den tosenden, gefräßigen Flammen verschlungen wurde. In einem Umkreis von mehreren Hundert Yards war die Nacht taghell; orangefarbene und weißlich gleißende Linien zuckten kreuz und quer über den Schiffsrumpf, als die Plankenstöße an den Fugen auseinanderbarsten. In kleinen, schwarzen Wolken strömte der Qualm explosionsartig aus diesen Höllenspalten, wie die letzten röchelnden Atemzüge einer gigantischen hölzernen Kreatur, die sich in Todesqualen wand. Und inmitten dieses Feuerglastes und des infernalischen Lärms, eines Spektakels, welches die Aufmerksamkeit der ganzen Stadt erregte, standen die vier Männer seltsam allein am Pier.

»Runter mit der Waffe, um der Liebe der Götter willen«, befahl Lockes Gegner. »Wir sind angewiesen, euch nicht zu töten, wenn es nicht unbedingt sein muss.«

»Andernfalls würdest du natürlich so ehrlich sein und zugeben, dass euer Befehl lautet, uns kaltzumachen«, versetzte Locke. Sein Lächeln wurde breiter. »Ich habe es mir angewöhnt, keinem zu glauben, der mir seine Waffe an die Gurgel hält. Tut mir leid, aber das ist nun mal so.«

»Deine Hand wird anfangen zu zittern, wenn ich meine noch völlig ruhig halten kann.«

»Sowie ich merke, dass meine Kraft nachlässt, stütze ich meinen Bolzen einfach an deiner Nase ab. Wer hat euch auf uns gehetzt? Wie viel bezahlt man euch? Wir sind nicht völlig

mittellos; wir könnten eine Lösung finden, die uns und euch gefällt. Eine beide Seiten zufriedenstellende Vereinbarung.«

»Offen gesagt, ich weiß, für wen die beiden arbeiten«, meldete sich Jean zu Wort.

»Tatsächlich?« Locke schielte flüchtig zu Jean hinüber, ehe er wieder Blickkontakt mit seinem Widersacher aufnahm.

»Und es wurde eine Vereinbarung getroffen, aber sie dürfte nicht *jeden* von uns zufriedenstellen.«

»Äh ... Jean, ich fürchte, ich kann dir nicht mehr folgen.«

»Oh nein.« Jean hob eine Hand und zeigte dem Mann vor ihm die Innenfläche. Dann drehte er langsam und mit äußerster Vorsicht seine Armbrust nach links, bis sein Bolzen auf Lockes Kopf deutete. Der Kerl, den er noch kurz zuvor bedroht hatte, blinzelte verdutzt. »Ich kann *dir* nicht mehr folgen, Locke.«

»Jean«, meinte Locke, dessen Grinsen wie weggefegt war, »ich bin nicht zum Scherzen aufgelegt.«

»Ich auch nicht. Gib mir deine Waffe.«

»Jean ...«

»Gib mir deine Waffe. Sofort. Du da, bist du schwer von Begriff? Nimm das Ding aus meinem Gesicht und ziele auf *ihn!*«

Jeans ehemaliger Angreifer benetzte fahrig seine Lippen, rührte sich jedoch nicht. Jean knirschte mit den Zähnen. »Jetzt hör mir mal gut zu, du hirnloser Hafenaaffe, ich erledige hier deinen Job! Richte deine Armbrust auf meinen Partner, mögen die Götter ihn verfluchen, damit wir endlich vom Pier wegkommen!«

»Jean, ich würde die Wendung, die die Ereignisse nehmen, als *nicht sehr hilfreich* bezeichnen«, warf Locke ein. Er sah aus, als hätte er gern noch mehr gesagt, hätte nicht Jeans Gegenspieler sich just in diesem Moment entschlossen, Jeans Aufforderung nachzukommen.

Locke kam es vor, als ströme ihm nun der Schweiß in wahren Bächen über das Gesicht, wie wenn seine verräterischen

Körpersäfte ihre Heimstatt verlassen wollten, ehe etwas Schlimmeres passierte.

»So, das hätten wir geschafft. Drei gegen einen.« Jean spuckte auf den Kai. »Du hast mir gar keine andere Wahl gelassen, als mich mit dem Auftraggeber dieser Herren zu einigen – bei allen Göttern, *du* hast *mich* zu diesem Schritt gezwungen. Tut mir leid. Ich hatte angenommen, sie würden zuerst einen Kontakt zu mir herstellen und nicht ohne Vorwarnung über uns herfallen. Und jetzt gib deine Waffe her.«

»Jean, zur *Hölle* noch mal, was hast du dir eigentlich dabei gedacht ...«

»Halt die Klappe. Sag am besten gar nichts mehr, und versuch keinen deiner Tricks. Ich kenne dich viel zu gut, um mich auf eine Diskussion mit dir einzulassen. Kein einziges verdammtes Wort, Locke. Nimm den Finger vom Abzug, und *reich mir deine Waffe!*«

Locke starrte auf die stählerne Spitze von Jeans Armbrustbolzen, den Mund vor Verblüffung weit offen. Die Welt rings um ihn her verblasste, bis auf diesen winzigen, schimmernden Punkt, auf dem orangefarbene Reflexionen aufblitzten, die von dem lodernden Inferno stammten, das hinter seinem Rücken auf der Reede tobte.

»Ich kann es nicht fassen«, hauchte Locke. »Ich kann es einfach nicht ...«

»Ich sage es jetzt zum allerletzten Mal, Locke.« Jean biss auf die Zähne und richtete den Bolzen mit ruhiger Hand direkt auf die Stelle zwischen Lockes Augen. »Nimm den Finger vom Abzug, und gib mir deine verdammte Waffe. *Sofort!*«

ERSTES BUCH



DIE KARTEN
IN DER HAND

»Bevor du anfängst zu spielen, musst du drei Dinge festlegen: Die Spielregeln, den Einsatz und den Zeitpunkt des Ausstiegs.«

CHINESISCHES SPRICHWORT

Kapitel Eins

Kleine Spielchen

1

Das Spiel hieß Schwips-Vabanque, die Einsätze entsprachen ungefähr der Hälfte des gesamten Weltvermögens, und die traurige Wahrheit sah so aus, dass Locke Lamora und Jean Tannen buchstäblich bis aufs Hemd ausgezogen wurden.

»Letztes Angebot für die fünfte Runde«, verkündete der samtberockte Croupier, der auf einem Podium an einer Seite des runden Tisches thronte. »Wünschen die Herren neue Karten?«

»Nein, nein – die Herren wünschen sich zu beraten«, erwiderte Locke, beugte sich nach links und brachte seinen Mund dicht an Jeans Ohr heran. Im Flüsterton fragte er: »Wie sieht dein Blatt aus?«

»Eine staubige Wüste«, murmelte Jean, seine rechte Hand lässig vor den Mund haltend. »Und deins?«

»Eine trostlose Einöde – absolut frustrierend.«

»Scheiße!«

»Haben wir in dieser Woche versäumt zu beten? Hat einer von uns in einem Tempel gefurzt oder sonst wie gefrevelt?«

»Ich dachte, es gehört zu unserem Plan, dass wir verlieren.«

»Ganz recht. Ich hatte nur nicht damit gerechnet, dass wir so derbe ausgenommen werden – quasi kampflös untergehen.«

Der Croupier hüstelte diskret in seine linke Hand, was am Kartentisch so viel bedeutete, als hätte er Locke und Jean Schläge auf den Hinterkopf versetzt. Locke rückte wieder von Jean ab, klopfte mit seinen Karten leicht auf die lackierte Tischplatte und setzte das zuversichtlichste Grinsen auf, das er in seinem Repertoire an Gesichtsmimik parat hatte. Innerlich seufzend blickte er auf den großzügigen Haufen hölzerner Spielmarken, der bald den kurzen Weg von der Tischmitte zu den Stapeln seiner Gegenspielerinnen antreten würde.

»Selbstverständlich sind wir bereit«, verlautbarte er, »unser Schicksal mit einer heroischen Gelassenheit anzunehmen, die es wert ist, von Historikern und Poeten erwähnt zu werden.«

Der Geber nickte. »Sowohl die Damen als auch die Herren lehnen das letzte Angebot ab. Das Haus ruft auf zur finalen Runde.«

Für kurze Zeit herrschte Hektik, während Karten hin- und hergeschoben und abgeworfen wurden, als die vier Spielteilnehmer ihr endgültiges Blatt zusammenstellten und dann mit dem Bild nach unten vor sich auf den Tisch legten.

»Ausgezeichnet«, erklärte der Croupier. »Umdrehen und zeigen.«

Die sechzig bis siebzig reichsten Müßiggänger von Tal Verar, die sich hinter ihnen im Raum drängten, um Lockes und Jeans sich anbahnende Demütigung Schritt für Schritt zu verfolgen, beugten sich nun allesamt wie auf Kommando nach vorn, begierig zu sehen, wie groß ihre Blamage dieses Mal sein würde.

Tal Verrar, die Rose der Götter, lag am westlichsten Rand dessen, was das Volk der Theriner die zivilisierte Welt nannten.

Wenn man im freien Raum tausend Yards über Tal Verrar's höchsten Türmen stehen oder dort in trägen Kreisen durch die Luft segeln könnte, wie die Möwenscharen, welche die Nischen und Dächer der Stadt bevölkern, dann würde man verstehen, warum die ausgedehnten, dunklen Inseln diesem Ort seinen uralten Beinamen gegeben haben. Denn vom Stadtkern ausgehend verteilen sich diese Eilande ringförmig nach außen, eine Folge sichelförmiger, stetig an Größe zunehmender Erhebungen, die den stilisierten Blütenblättern einer Rose in einem künstlerischen Mosaik gleichen.

Diese Inseln sind nicht natürlichen Ursprungs, in dem Sinn, wie das Festland, das ein paar Meilen weiter nordöstlich aufragt, von den Kräften der Natur geschaffen wurde. Der Kontinent zeigt die Erosionsspuren von Wind und Wetter und gibt Hinweise auf sein Alter. Die Inseln von Tal Verrar jedoch lassen keinerlei Anzeichen von Verwitterung erkennen, sind vermutlich gegen jeden Angriff der Elemente gefeit. Sie bestehen aus dem schwarzen Glas der Eldren, das in dieser Gegend in ungeheuren Mengen vorkommt, in endlosen übereinander lagernden Reihen abgestuft, durchzogen von Tunneln und Durchgängen und überlagert von Schichten aus Stein und Erde, aus denen eine von Menschen bewohnte Stadt entspringt.

Die Rose der Götter ist umgeben von einem künstlichen Riff, einem mit Lücken versehenen Ring von drei Meilen Durchmesser, ein dunkler Schatten in ohnehin schon finsternen Gewässern. Dieser verdeckte Wall dient dazu, das unruhige Messingmeer zu bändigen und den Schiffen, die unter den Flaggen hunderter Königreiche und anderer Herrschaftsgebiete fahren, eine gefahrlose Passage zu gewährleisten. Von dem erhöhten Beobachtungspunkt unseres Betrachters aus wirkt das dort

unten dräuende Durcheinander von Masten und Rahen mit den gereiften weißen Segeln wie ein bizarrer Wald.

Wendet man den Blick zu der am weitesten im Westen gelegenen Insel, so erkennt man, dass die nach innen weisenden Flächen lotrechte schwarze Wände sind, die mehrere hundert Fuß tief in die sanft plätschernden Wellen des Hafenbeckens eintauchen, wo sich ein Netzwerk aus hölzernen Anlegern an den Fuß der Klippen klammert. Die seewärtige Seite der Insel ist jedoch über ihre volle Länge in Terrassen abgestuft. Sechs breite, flache Bänder überlagern einander, bis auf die höchste Stufe von glatten, fünfzig Fuß hohen Wänden getrennt.

Der südlichste Bereich dieser Insel wird »Die Goldene Treppe« genannt; auf allen sechs Ebenen drängen sich dicht an dicht Bierschänken, Würfelbuden, private Clubs, Bordelle und Kampfarenen. Die Goldene Treppe gilt als die Metropole des Glücksspiels der Theriner Stadtstaaten, ein Ort, an dem Männer und Frauen ihr Geld auf jede nur erdenkliche Weise verlieren können, sei es, dass sie vergleichsweise harmlosen Lastern frönen oder sich an den infamsten Verbrechen beteiligen. In einer großzügigen Geste der Gastfreundschaft haben die Behörden von Tal Verrar das Dekret erlassen, dass kein Ausländer, der die Goldene Treppe aufsucht, in die Sklaverei gezwungen werden darf. Als Folge davon gibt es nur wenige Stätten westlich von Camorr, an denen sich ein Fremder gefahrloser bis zur Bewusstlosigkeit besaufen und in der Gosse oder den Gärten seinen Rausch ausschlafen kann.

Auf der Goldenen Treppe herrscht eine rigide Einteilung nach Schichten; mit jeder höheren Stufe steigt die Qualität der Lokale sowie deren Größe als auch die Anzahl und Vehemenz der Wächter an den Türen. Gekrönt wird die Goldene Treppe von einem Dutzend barocker Villen aus altem Stein und Hexenholz, eingebettet in die üppige grüne Pracht gepflegter Gärten und kleiner Wäldchen.

Das sind die vornehmen »Spielhöllen« – exklusive Clubs, in denen vermögende Männer und Frauen in dem Stil spielen können, zu dem ihr Reichtum sie befähigt. Diese Häuser fungierten seit Jahrhunderten als inoffizielle Zentren der Macht, hier versammelten sich schon immer Adlige, hohe Beamte, Kaufleute, Schiffskapitäne, Gesandte und Spione, um alles aufs Spiel zu setzen – sowohl ihr persönliches als auch ihr politisches Kapital.

Die Etablissements sind mit jedem nur erdenklichen Luxus ausgestattet. Besucher von Rang steigen an privaten Anlegern am Sockel der inneren Hafenklippen in Transportkabinen und werden von mit Wasserkraft betriebenen Maschinen aus glänzendem Messing nach oben befördert; auf diese Weise wird ihnen der Umweg über die engen, kurvenreichen, von Passanten verstopften Rampen erspart, die an der dem Meer zugekehrten Seite die fünf unteren Stufen hinaufführen. Es gibt sogar einen Anger, auf dem in aller Öffentlichkeit Duelle ausgetragen werden dürfen – eine weitläufige, exzellent gepflegte Rasenfläche mitten auf der höchsten Ebene, damit auch ja niemand, dessen Blut durch eine reale oder vermeintliche Beleidigung in Wallung geraten ist, die Gelegenheit bekommt, sich durch das Verstreichen von Zeit wieder zu beruhigen und seine Besonnenheit zurückzuerlangen.

Diese hochkarätigen Spielkasinos sind sakrosankt. Eine Tradition, die älter und strenger ist als jedes Gesetz, verbietet es Soldaten oder Konstablern, auch nur einen Fuß hineinzusetzen, es sei denn, ein ganz besonders abscheuliches Verbrechen hätte stattgefunden. Auf diese Etablissements richtet sich der Neid eines ganzen Kontinents; kein ausländischer Club, so prunkvoll oder mondän er auch sein mag, kann dieses besondere Flair einer echten Verrari-Spielbank wiedergeben. Und all diese Kasinos werden noch übertroffen von dem Sündenturm.

Fast einhundertundfünfzig Fuß hoch, stößt der Sündenturm an der Südspitze der obersten Stufe der Goldenen Treppe in

den Himmel hinein, wobei die Entfernung von seinem Sockel bis zum Hafenbecken mehr als zweihundertundfünfzig Fuß beträgt. Der Sündenturm besteht aus Elderglas, das schimmert wie schwarzes Perlmutter. Jede seiner neun Etagen ist umgeben von einem breiten, ringförmigen Balkon, der von alchemischen Laternen beleuchtet wird. Bei Nacht erstrahlt der Sündenturm in einer wahren Flut aus scharlachroten und graublauen Lichtern, den heraldischen Farben von Tal Verrar.

Der Sündenturm ist das extravaganteste, berühmteste und am besten bewachte Spielkasino der Welt, geöffnet von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang für Leute, die mächtig, reich oder schön genug sind, um von den launischen Türstehern eingelassen zu werden. Mit jeder Etage vergrößern sich der angebotene Luxus, die Exklusivität und das Risiko der erlaubten Spiele. Den Zugang zu den einzelnen Etagen muss man sich erst verdienen – durch Kreditwürdigkeit, geistreiche Konversation und tadelloses Spiel. Manche Aspiranten verwenden Jahre ihres Lebens und etliche tausend Solari darauf, die Aufmerksamkeit des Betreibers des Sündenturms zu erregen, dessen gnadenloses Festhalten an seiner einzigartigen Position ihn zum mächtigsten Richter über gesellschaftliche Privilegien in der gesamten Geschichte der Stadt erhoben hat.

Im Sündenturm gilt ein ungeschriebener Verhaltenskodex, der so rigoros ist wie die Vorschriften eines religiösen Kults. Die einfachste und am konsequentesten befolgte Regel betrifft die Ehrlichkeit der Spieler; wer hier beim Betrügen erwischt wird, muss sterben. Selbst der Archont von Tal Verrar, würde er hier mit einer Karte im Ärmel erwischt, könnte höchstens noch auf die Gnade der Götter hoffen, bei den Menschen hingegen müsste er für sein Vergehen büßen. Alle paar Monate fällt den Bediensteten des Sündenturms jemand auf, der versucht, gegen die ehernen Regeln zu verstoßen, und dann stirbt wieder einmal eine Person in aller Stille an einer alchemischen

Überdosis, während sie sich in ihrer Transportkabine befindet, oder es gibt einen tragischen »Unfall«, wenn irgendein Vorwitziger von dem Balkon der neunten Etage fällt und unten auf den harten Steinplatten des Turmvorplatzes aufschlägt.

Locke Lamora und Jean Tannen brauchten zwei Jahre und eine Ausstattung mit völlig neuen Identitäten, um sich bis in die fünfte Etage hochzuschummeln.

Und just in diesem Augenblick mogeln sie beim Spiel, fieberhaft bemüht, mit zwei Gegnerinnen mitzuhalten, die es nicht nötig haben zu betrügen.

3

»Die Damen zeigen eine Serie Türme und eine Serie Schwerter, höchste Karte ist das Siegel der Sonne«, verkündete der Croupier. »Die Herren zeigen eine Serie Kelche und ein gemischtes Blatt, höchste Karte ist Kelch fünf. Die fünfte Runde geht an die Damen.«

Locke biss sich auf die Innenseite seiner Wange, als in dem stickigen Raum eine Welle von Applaus hochbrandete. Bis jetzt hatten die Damen vier der fünf Runden gewonnen, und die umstehenden Zuschauer hatten kaum geruht, Lockes und Jeans einzigen Sieg zur Kenntnis zu nehmen.

»Verflixt und zugenäht!«, rief Jean mit überzeugend gemimter Überraschung.

Locke wandte sich an die Dame zu seiner Rechten. Maracosa Durena war eine schlanke Enddreißigerin mit dunklem Teint und vollem, schwarzem Haar, dessen Farbe an Qualm erinnerte, der von brennendem Öl aufsteigt. Ihr Hals und ihre Unterarme wiesen etliche Narben auf. In der rechten Hand hielt sie eine dünne, schwarze, mit Goldfäden umwickelte Zigarre, und in ihren Zügen lag ein halb abwesendes, halb zu-

friedenes Dauerlächeln. Das Spiel forderte eindeutig nicht ihre volle Aufmerksamkeit.

Mit seinem langstieligen Rateau schob der Croupier Lockes und Jeans Häuflein verlorener Spielmarken auf die Seite des Tisches, an dem die Damen saßen. Danach holte er mit demselben Rateau sämtliche Karten zu sich zurück; den Spielern war es streng untersagt, die Karten noch einmal anzurühren, nachdem der Croupier zum Zeigen aufgefordert hatte.

»Nun, Madam Durena«, begann Locke, »ich gratuliere Ihnen zu dem sich stetig verbessernden Stand Ihrer Finanzen. Mir scheint, das Einzige, was noch dicker sein wird als mein drohender Kater, ist Ihre Geldbörse.« Locke ließ eine seiner Spielmarken über die Finger seiner rechten Hand tanzen. Die kleine Holzscheibe war fünf Solari wert, ungefähr so viel, wie ein einfacher Arbeiter in acht Monaten verdiente.

»Mein Beileid zu einem ausgesprochen unglücklichen Blatt, Meister Kosta.« Madam Durena inhalierte tief den Rauch ihrer Zigarre, dann blies sie langsam eine Qualmwolke aus, die zwischen Locke und Jean in der Luft schwebte, gerade weit genug von ihren Gesichtern entfernt, um nicht als offenkundige Beleidigung aufgefasst zu werden. Locke hatte herausgefunden, dass sie den Zigarrenrauch als ihr ganz persönliches *strat péti* einsetzte, ihr »kleines Spielchen« – ein scheinbar niveauvoller Manierismus, der jedoch in Wahrheit dazu diente, die Gegner am Spieltisch abzulenken oder zu verärgern und sie zu Patzern zu verleiten. Ursprünglich hatte Jean vorgehabt, seine eigenen Zigarren zu demselben Zweck zu benutzen, aber Durennas Zielgenauigkeit war besser.

»Wenn man, wie wir, gegen zwei so charmante Damen spielt, gibt es kein wirklich unglückliches Blatt«, säuselte Locke.

»Beinahe könnte ich einen Mann bewundern, der noch auf eine so reizende Art und Weise lügen kann, während man ihn finanziell rabiat zur Ader lässt«, warf Durennas Partnerin ein, die rechts von Durena saß, zwischen ihr und dem Croupier.

Izmila Corvaleur war fast so groß wie Jean, von kräftiger Statur, hatte eine blühende Gesichtsfarbe und ausgeprägte weibliche Rundungen. Eine zweifellos attraktive Frau, doch der Blick in ihren Augen zeugte von einem scharfen Verstand und einem nicht geringen Maß von Verachtung. Locke stufte sie als streitsüchtig ein, als eine mit allen Wassern der Straße gewaschene Kämpferin, die keiner Auseinandersetzung aus dem Weg ging. Corvaleur naschte unentwegt aus einem silbernen Kästchen, das mit Schokoladenpulver überzogene Kirschen enthielt, wobei sie sich nach jedem einzelnen Happen geräuschvoll die Finger ablutschte. Das war natürlich ihr ganz eigenes *strat péti*.

Sie verfügte über das ideale Spielerprofil für Schwips-Vabanque, fand Locke. Die Intelligenz, um ihr Blatt geschickt zu nutzen, und dazu einen Körper, der in der Lage war, die originelle Strafe zu verkraften, die dem Verlierer einer Runde drohte.

»Strafe«, verkündete der Croupier. Er betätigte den Mechanismus, der eine drehbare Scheibe, das Karussell, in Bewegung setzte. Diese Vorrichtung auf der Mitte des Tisches bestand aus mehreren runden Messingrahmen, die eine Unzahl von winzigen, mit silbernen Kappen verschlossenen Glasfläschchen enthielten. Im sanften Schein der Lampen, die den Raum beleuchteten, kreisten die Räder immer schneller und nahmen an Schwung zu, bis sie mehreren übereinander wirbelnden Streifen aus Messing und Silber glichen. Dann hörte man unter dem Tisch metallische, klickende Geräusche und ein lautes Rappeln und Klirren von vielen dickglasigen kleinen Gefäßen, die aneinanderstießen. Zum Schluss spie das Karussell zwei seiner Phiolen aus. Sie kullerten in Lockes und Jeans Richtung und landeten mit leisem Klimpern am leicht erhöhten Tischrand.

Schwips-Vabanque war ein Spiel für zwei Zweiertteams; ein *teures* Spiel, denn die komplizierte Maschinerie, die das Karussell antrieb, kostete ein mittleres Vermögen. Am Ende jeder

Runde teilte das Karussell an die beiden Verlierer nach dem Zufallsprinzip zwei Fläschchen aus seinem großen Vorrat an Phiolen aus. Sie enthielten ein alkoholisches Getränk, vermischt mit süßen Ölen und Fruchtsäften, damit man nicht herauschmeckte, wie hochprozentig der jeweilige Tropfen war. Die Karten waren lediglich ein Aspekt des Spiels. Die Spieler mussten sich außerdem bemühen, trotz der zunehmenden Wirkung dieser teuflischen kleinen Fläschchen die Konzentration zu bewahren. Das Spiel endete erst dann, wenn ein Spieler zu betrunken war, um noch weiterzumachen.

Theoretisch konnte man bei diesem Spiel nicht mogeln. Der Sündenturm hielt den Mechanismus in Schuss und füllte die Fläschchen ab; die winzigen silbernen Kappen saßen fest auf Wachsstöpseln, welche die Behältnisse versiegelten. Kein Spieler durfte das Karussell oder die Phiole eines Mitspielers berühren; bei Zuwiderhandlung wurde er auf der Stelle bestraft. Selbst das Konfekt und die Zigarren, die von den Teilnehmern konsumiert wurden, mussten vom Haus gestellt werden. Locke und Jean hätten Madam Corvaleur den Genuss ihrer mitgebrachten Kirschen in Schokoladenpulver verbieten können, doch aus mehreren Gründen wäre dies keine gute Idee gewesen.

»Nun ja«, meinte Jean, als er den Verschluss seines Fläschchens knackte, »ich finde, wir sollten auf alle sympathischen Verlierer trinken.«

»Ich wünschte nur, wir würden endlich mal auf welche Tropfen«, ergänzte Locke, und gleichzeitig kippten sie ihre Getränke hinunter. Lockes hinterließ eine warme, nach Pflaumen schmeckende Spur im Hals – er hatte einen hochprozentigen Tropfen erwischt. Seufzend legte er die leere Phiole auf den Tisch zurück. Mittlerweile hatten er und Jean jeweils vier Fläschchen genossen, die beiden Frauen jeweils nur eine. Und daran, wie seine Konzentrationsfähigkeit nachließ, merkte er, dass der Alkohol zu wirken begann.

Während der Croupier die Karten für die nächste Runde mischte, sog Madam Durenna abermals ausgiebig und tief an ihrer Zigarre und schnippte die Asche in einen Becher aus massivem Gold, der auf einem Sockel hinter ihrer rechten Hand stand. Träge blies sie zwei Rauchströme durch die Nase und starrte durch den grauen Vorhang auf das Karussell. Locke fand, Durenna gleiche einem Raubtier, das in einem Versteck ausharrend seiner Beute auflauert und sich gut getarnt am wohlsten fühlt. Er hatte Informationen über sie gesammelt und erfahren, dass sie erst seit kurzem das Leben eines Warenspekulanten führte, der seine Geschäfte in der Stadt tätigt. Ihr vorheriger Beruf war etwas abenteuerlicher gewesen. Sie hatte Freibeuterschiffe befehligt und auf hoher See die Sklavenschiffe von Jerem gejagt und versenkt. Ihre Narben stammten nicht von der Teilnahme an irgendwelchen Teepartys.

Es konnte reichlich unangenehm werden, wenn eine Frau wie sie merken sollte, dass Locke und Jean sich auf das, was Locke »leicht unorthodoxe Methoden« nannte, verließen, um das Spiel zu gewinnen; mehr noch, es wäre besser, auf altmodische Weise zu verlieren oder sich sogar von den Angestellten des Sündenturms erwischen zu lassen. Zumindest würden die für einen schnellen Tod sorgen. Immerhin mussten sie ein Haus leiten, in dem Hochbetrieb herrschte.

»Noch nicht austeilen«, wandte sich Madam Corvaleur an den Croupier, Lockes Betrachtungen störend. »Mara, die Herren hatten tatsächlich eine Pechsträhne. Sollten wir ihnen nicht eine Verschnaufpause gewähren?«

Vor Aufregung wurde Locke ganz zappelig, aber er ließ sich nichts anmerken. Das Paar beim Schwips-Vabanque, das in Führung lag, konnte den Gegnern eine kurze Unterbrechung des Spiels anbieten; doch von dieser höflichen Geste wurde nur äußerst selten Gebrauch gemacht, aus dem einfachen Grund, dass man damit den Verlierern die Gelegenheit ver-

schaffte, die Wirkung des Alkohols abzuschütteln. Versuchte Corvaleur vielleicht, ein eigenes Problem zu vertuschen?

»Die Herren haben sich unseretwegen in der Tat gewaltig anstrengen müssen. So viele Spielmarken abzuzählen und sie dann an den Gegner abzutreten kostet eine Menge Kraft.« Durena inhalierte Qualm und pustete ihn aus. »Sie würden uns eine Ehre erweisen, meine Herren, wenn Sie eine kurze Pause nähmen, um sich frisch zu machen und zu erholen.«

Aha! Locke lächelte und faltete die Hände vor sich auf dem Tisch. So lief das also – vor den Leuten Eindruck schinden und ostentativ zeigen, wie wenig die Damen von ihren Gegnern hielten, wie sicher sie sich ihres Sieges waren. Ein Schaukampf! Die guten Umgangsformen waren nur vorge täuscht, und wer die Zwischentöne zu deuten verstand – was man bei sämtlichen im Raum Anwesenden voraussetzen konnte –, der wusste, dass Durena ihm den Todesstoß versetzen wollte. Sich schlichtweg zu weigern, das gönnerhafte Angebot anzunehmen, wäre schlechter Ton gewesen; Locke und Jean mussten sich auf raffiniertere Weise zur Wehr setzen.

»Was könnte erfrischender sein«, flötete Jean, »als das Spiel mit zwei so exzellenten Partnerinnen fortzusetzen?«

»Sie sind ein Schmeichler, Meister de Ferra«, parierte Madam Durena. »Aber möchten Sie, dass man uns Herzlosigkeit nachsagt? Sie haben uns keine unserer Annehmlichkeiten verwehrt.« Mit ihrer Zigarre deutete sie auf Madam Corvateurs Süßigkeiten. »Wollen Sie uns jetzt unseren Wunsch abschlagen, Ihnen einen Gefallen zu tun?«

»Ihre Wünsche sind uns Befehl, Madam, dennoch bitten wir um Erlaubnis, Ihrem *größten* Wunsch entsprechen zu dürfen. Sie haben sich heute Abend hierher bemüht, um zu *spielen*. Nichts läge uns ferner, als Sie – wenn auch nur kurzfristig – der Möglichkeit zu berauben, sich in dieser Hinsicht nach Herzenslust auszutoben.«

»Vor uns liegen noch viele Spielrunden«, legte Locke nach. »Jerome und mich würde es zutiefst betrüben, den Damen Langeweile zuzumuten. Auf gar keinen Fall wollen wir Ihnen Unannehmlichkeiten bereiten.« Während er sprach, nahm er Blickkontakt mit dem Croupier auf.

»Bis jetzt haben Sie uns noch keine Unannehmlichkeiten bereitet«, versetzte Madam Corvaleur mit honigsüßer Stimme.

Locke fühlte sich unbehaglich, denn er war sich bewusst, dass die Menge diesen Wortwechsel gespannt verfolgte. Er und Jean hatten die beiden Frauen herausgefordert, die allgemein als die besten Schwips-Vabanque-Spielerinnen in Tal Ver-rar galten, und alle anderen Tische in der fünften Etage des Sündenturms waren voll besetzt gewesen. Eigentlich hätte an diesen Tischen jetzt auch gespielt werden müssen, doch in einem stillschweigenden Einverständnis zwischen dem Haus und seinen Gästen waren für die Dauer dieses Gefechts sämtliche anderen Aktivitäten im Raum eingestellt worden.

»Also gut«, gab Durena nach. »Gegen eine Fortsetzung des Spiels haben wir nichts einzuwenden, wenn Sie um unse-retwillen darauf bestehen. Vielleicht wendet sich ja auch das Glück zu Ihren Gunsten.«

Lockes Erleichterung, dass sie nicht mehr auf einer Unterbrechung beharrte, hielt sich in Grenzen; immerhin sah alles danach aus, dass sie weiterhin ihm und Jean das Geld nur so aus der Tasche ziehen würde.

»Sechste Runde«, sagte der Croupier an. »Erster Einsatz zehn Solari.« Während jeder Spieler zwei hölzerne Chips nach vorn schob, teilte er jeweils drei Karten aus.

Madam Corvaleur verputzte die nächste mit Schokoladenpulver bestäubte Kirsche und lutschte die süßen Krümel von ihren Fingern. Bevor Jean nach seinen Karten griff, schob er die Finger der linken Hand flüchtig unter seinen Rockaufschlag und bewegte sie, als kratze er eine juckende Stelle auf der Haut. Wenige Sekunden später tat Locke dasselbe. Locke

entging nicht, dass Madam Durena sie beobachtete und die Augen verdrehte. Zeichen zwischen Spielpartnern wurden ohne Weiteres akzeptiert, doch es wurde lieber gesehen, wenn man ein wenig diskreter vorging.

Durena, Locke und Jean blickten beinahe gleichzeitig auf ihre Karten; Corvaleur hinkte ein bisschen hinterher, ihre Finger waren vom Ablecken immer noch feucht. Sie lachte leise. Ein wirklich gutes Blatt oder ein *strat petit*? Durena setzte eine äußerst zufriedene Miene auf, doch Locke war fest davon überzeugt, dass sie selbst noch im Schlaf exakt diesen Gesichtsausdruck trug. Jeans Mimik verriet überhaupt nichts, und Locke versuchte ein schmallippiges Grinsen, obwohl seine drei Karten der pure Müll waren.

An der anderen Seite des Raumes führten mehrere geschwungene, mit Handläufen aus Messing versehene Treppen hinauf in die sechste Etage. Am Fuß stand ein hünenhafter Kasinoangestellter, an dem niemand vorbeikam. Auf halber Höhe verbreiterte sich diese Treppenflucht zu einer kleinen Galerie. Eine Bewegung auf dieser Empore erregte nun Lockes Aufmerksamkeit: halb verborgen im Schatten stand eine schwächliche, gut gekleidete Gestalt. Das warme, goldene Licht der Laternen spiegelte sich in den Brillengläsern des Mannes, und Locke spürte, wie ihm vor Aufregung ein Schauer über den Rücken lief.

War es möglich? Locke versuchte, die schemenhafte Figur im Blickfeld zu behalten, während er vorgab, sich auf sein Blatt zu konzentrieren. Die Lichtreflexe auf den Brillengläsern bewegten sich nicht – der Mann fixierte tatsächlich ihren Spielstisch.

Endlich hatten Jean und er die Beachtung des Mannes gefunden (wobei ihnen auch der Zufall oder die Götter zu Hilfe gekommen sein mochten), der in der neunten Etage seine Geschäftsräume unterhielt – der Herr und Gebieter über den Südenturm, der heimliche Herrscher aller Diebe in Tal Verrar, ein

Mann, der sowohl die Welt des Luxus als auch die des Diebstahls eisern im Griff hatte. In Camorr hätte man ihn *capa* genannt, doch hier trug er keinen Titel, nur seinen Namen.

Requin.

Locke räusperte sich, wandte sein Augenmerk wieder dem Tisch zu und rüstete sich, mit Anstand eine weitere Runde zu verlieren. Draußen auf dem dunklen Wasser wurden die Schiffsglocken angeschlagen, deren leises Echo man im Spielsalon hören konnte; es war die neunte Abendstunde.

4

»Achtzehnte Runde«, sagte der Croupier an. »Erster Einsatz zehn Solari.« Mit merklich zitternder Hand musste Locke zuerst die elf kleinen Fläschchen beiseite räumen, ehe er seine Spielmarken nach vorn schieben konnte. Madam Durena, ruhig wie ein im Trockendock liegendes Schiff, paffte mittlerweile ihre vierte Zigarre. Madam Corvaleur schien auf ihrem Stuhl zu schwanken; waren ihre Wangen nicht ein bisschen röter als sonst? Locke bemühte sich, sie nicht zu auffällig anzustarren, als sie ihren Einsatz in den Pot gab; möglicherweise kam es ihm in seinem beschwipsten Zustand auch nur so vor, als ob sie wankte. Es war kurz vor Mitternacht, und die mit Qualm geschwängerte Luft des stickigen Raums kratzte in Lockes Augen und Hals wie Wolle.

Der Croupier, emotionslos und hellwach wie immer – er schien genauso eine Maschine zu sein wie das Karussell, das er bediente – teilte Locke drei Karten aus. Locke bewegte seine Finger unter dem Revers seines Rocks hin und her, dann warf er einen Blick auf seine Karten und gab ein langgezogenes »Ahhhh-ha« von sich, das sowohl Interesse als auch Freude bekundete. Er hatte ein einmalig schlechtes Blatt ergattert –

das nutzloseste des gesamten Abends. Locke blinzelte und kniff die Augen zu schmalen Schlitzen zusammen; er fragte sich, ob der Alkohol vielleicht dazu führte, dass er ein eigentlich ordentliches Blatt nicht erkannte, doch als er wieder hinsah, war es immer noch wertlos.

Endlich waren auch die Damen gezwungen gewesen, ein paar Fläschchen zu leeren; doch falls Jean, der zu Lockes Linken saß, nicht ein Blatt zugeteilt bekommen hatte, das einem größeren Wunder entsprach, musste er sich darauf gefasst machen, dass bald noch eine kleine Phiole fröhlich über den Tisch auf seine flatternden Finger zurollte.

Achtzehn Runden, sinnierte Locke, und bis jetzt haben wir neunhundertundachtzig Solari verloren. Seine Gedanken, gelöst durch den Alkohol, den der Südenturm den Verlierern spendierte, schweiften vom aktuellen Geschehen ab und stellten ihre eigenen Kalkulationen an. Die Summe, die sie an einem einzigen Abend verzockt hatten, reichte aus, um einen Mann von Stand ein Jahr lang mit der prächtigsten Garderobe, die es für Geld zu kaufen gab, auszustatten. Sie entsprach dem Wert eines kleinen Schiffs oder eines sehr großen Hauses. Ein rechtschaffener Kunsthandwerker, zum Beispiel ein Steinmetz, verdiente in seinem ganzen Leben nicht so viel. Hatte er in seiner Karriere als Trickbetrüger und Dieb irgendwann einmal vorgegeben, ein Steinmetz zu sein?

»Erste Optionen«, verkündete der Croupier, und Lockes Gedanken kehrten zum Spiel zurück.

»Karte«, meldete Jean. Der Croupier warf ihm eine zu; Jean linste darauf, nickte und schob einen weiteren hölzernen Chip in die Mitte des Tisches. »Ich erhöhe.«

»Ich gehe mit«, erklärte Madam Dureнна. Sie nahm zwei Spielmarken von ihrem ansehnlichen Stapel und legte sie in den Pot. »Aufdecken für den Partner.« Zwei Karten ihres Blattes zeigte sie Madam Corvaleur, die sich ein Lächeln nicht verkneifen konnte.

»Karte«, verlangte Locke. Der Croupier teilte ihm eine aus, und er hob eine Ecke gerade so weit an, dass er ihren Wert erkennen konnte. Es waren zwei Kelche, die ihm in seiner Situation genauso viel nutzten wie ein Haufen Hundescheiße. Er rang sich ein Schmunzeln ab. »Ich gehe mit«, sagte er und schob zwei Chips in den Pot. »Ein unverhoffter Glücksfall.«

Alle Augen richteten sich erwartungsvoll auf Madam Corvaleur, die eine Kirsche in Schokoladenpulver aus ihrem schwindenden Vorrat pflückte, sich in den Mund steckte und dann rasch ihre Finger ablutschte. »Oh-ho!«, entfuhr es ihr, während sie auf ihr Blatt starrte und mit klebrigen Fingern auf die Tischplatte trommelte. »Oh ... ho ... oh ... Mara, das ist ... das merkwürdigste ...«

Dann kippte sie vornüber und landete mit dem Kopf auf dem großen Berg Spielmarken, die vor ihr auf dem Tisch lagen. Die Karten flatterten ihr aus der Hand, mit der Vorderseite nach oben; mit unkoordinierten Bewegungen tastete sie danach, in dem Versuch, sie mit der Hand zu verdecken.

»Izmila«, rief Madam Durena leicht erschrocken. »Izmila!« Sie packte die massigen Schultern ihrer Partnerin und fing an, sie zu schütteln.

»'zmila«, wiederholte Madam Corvaleur mit schläfriger, blubbernder Stimme. Ihr Mund klappte auf, und mit Schokolade und Kirschen vermischter Speichel tropfte auf ihre Fünf-Solari-Chips. »Mmmmmillllaaaaaaa. Seeehr ... merkwürdig ... wirklich, seeeehr ... merkwürdisch ...«

»Madam Corvaleur ist am Zug.« Der Croupier konnte seine Verblüffung nicht ganz verbergen. »Madam Corvaleur muss ihre Ansage machen.«

»Izmila! Reiß dich zusammen«, zischte Madam Durena ärgerlich.

»Da sind ... Karten ...«, lallte Corvaleur. »Schau nur, Mara ... sooo ... viele ... Karten. Auf'm Tisch.«

Danach lallte sie: »Blammel ... na ... fla ... gah.«

Dann war sie endgültig weggetreten.

»Das Spiel ist zu Ende«, verkündete der Croupier nach ein paar Sekunden. Mit seinem Rateau holte er Madam Durennas sämtliche Chips zu sich und zählte sie. Locke und Jean gehörten nun sämtliche Spielmarken auf dem Tisch. Anstatt tausend Solari zu verlieren, hatten sie jetzt diesen Betrag gewonnen, und Locke stieß einen Seufzer der Erleichterung aus.

Der Croupier betrachtete Madam Corvaleur, die ihre hölzernen Chips als Kopfkissen benutzte, und hustete hinter vorgehaltener Hand.

»Meine Herren«, sagte er, »das Haus wird Ihnen die – äh – benutzten Chips durch neue Spielmarken im entsprechenden Wert ersetzen.«

»Natürlich«, erwiderte Jean und tätschelte sanft den kleinen Berg von Durennas Marken, der sich plötzlich vor ihm anhäufte. Locke hörte, wie sich in der Menge hinter ihnen Bestürzung, Ratlosigkeit und Betroffenheit breit machten. Einige der toleranteren Zuschauer setzten schließlich zu einem leichten Applaus an, der jedoch nicht von langer Dauer war. Ganz allgemein war man eher peinlich berührt als schadenfroh, dass sich eine derart bemerkenswerte Frau wie Madam Corvaleur nach lediglich sechs Drinks im Vollrausch befand.

»Hmmmph«, brummte Madam Durena, drückte ihre Zigarre in dem goldenen Aschenbecher aus und erhob sich von ihrem Platz. Betont umständlich und mit viel Aufhebens richtete sie ihr Jackett; es bestand aus schwarzem Brokatsamt, war verziert mit Platinknöpfen und Applikationen aus Silber und musste ein kleines Vermögen gekostet haben. »Meister Kosta, Meister de Ferra ... uns bleibt wohl nichts anderes übrig als zuzugeben, dass Sie uns geschlagen haben.«

»Aber nur durch eine Laune des Glücks«, erwiderte Locke, setzte ein gekünsteltes Lächeln auf und klaubte krampfhaft nach den letzten Resten seines Verstandes. »Es hätte nicht viel gefehlt, und Sie hätten uns ... nun ja ... unter den Tisch getrunken.«

»Die ganze Welt dreht sich um uns«, ergänzte Jean, dessen Hände so ruhig waren wie die eines Juweliers und der den ganzen Abend lang durch nichts verraten hatte, dass der genossene Alkohol irgendeine Wirkung auf ihn ausübte.

»Meine Herren, ich habe Ihre anregende Gesellschaft sehr genossen«, fuhr Madam Durena in einem Ton fort, der zu erkennen gab, dass genau das Gegenteil der Fall war. »Darf ich ein weiteres Spiel vorschlagen, Ende der Woche vielleicht? Sicherlich werden Sie uns eine Revanche gewähren – das ist eine Frage der Ehre!«

»Nichts würde uns mehr freuen, als noch einmal mit Ihnen und Ihrer überaus reizenden Partnerin Schwips-Vabanque zu spielen«, bekräftigte Jean. Zu seiner Unterstützung fing Locke inbrünstig an zu nicken, wobei der Inhalt seines Schädels höllisch zu schmerzen begann. In einer kühlen Geste streckte Durena ihnen die Hand entgegen und erlaubte es den beiden, einen angedeuteten Kuss darauf zu hauchen. Als wollten sie einer außergewöhnlich reizbaren Schlange huldigen, erschienen gleich darauf vier von Requins Angestellten und halfen, die schnarchende Madam Corvaleur an einen diskreteren Ort zu verfrachten.

»Bei den Göttern, es muss doch schrecklich langweilig sein, zuzusehen, wie wir Nacht für Nacht versuchen, uns gegenseitig kirre zu machen«, meinte Jean. Er schnippte dem Croupier eine Fünf-Solari-Marke zu; es war üblich, ihm eine kleine Anerkennung zu überlassen.

»Keineswegs, Sir. Wie viel Wechselgeld darf ich Ihnen herausgeben?«

»Wer hat was von Wechselgeld gesagt?« Jean lächelte. »Behalten Sie alles.«

Zum zweiten Mal in dieser Nacht gab der Croupier zu erkennen, dass er nicht völlig frei von Emotionen war; er verdiente relativ gut, doch dieser kleine hölzerne Chip entsprach der Hälfte seines Jahreseinkommens. Er unterdrückte einen

überraschten Ausruf, als Locke ihm noch ein Dutzend Spielmarken zuwarf.

»Geld muss im Umlauf bleiben«, erklärte Locke. »Vielleicht kaufen Sie sich ein Haus. Im Augenblick fällt mir das Nachzählen ein bisschen schwer.«

»Grundgütige Götter – haben Sie tausend Dank, meine Herren!« Der Croupier blickte hastig in die Runde, dann flüsterte er: »Diese beiden Damen verlieren nur sehr selten, wissen Sie. Soweit mir bekannt ist, war dies das erste Mal.«

»Für den Sieg werde ich teuer bezahlen«, bekannte Locke. »Ich nehme an, wenn ich morgen früh aufwache, wird mein Kopf mir verraten, wie hoch der Preis war.«

Madam Corvaleur wurde vorsichtig die Treppe hinuntergehievt, während Madam Durena hinterherging und die Männer, die ihre Spielpartnerin trugen, nicht aus den Augen ließ. Die Menge zerstreute sich; die Zuschauer, die an ihren Tischen blieben, riefen nach Bedienung, bestellten sich Erfrischungen und neue Karten, um ihre eigenen Spiele fortzusetzen.

Locke und Jean rafften ihre Chips zusammen (im Handumdrehen besorgte der Croupier ihnen neue, um die Marken, die Madam Corvaleur besabbert hatte, zu ersetzen), verstaute sie in den vom Haus bereitgestellten, mit Samt ausgeschlagenen Holzkästchen und steuerten auf die Treppe zu.

»Ich gratuliere Ihnen, meine Herren«, sagte der Kasinoangestellte, der den Ausgang zur sechsten Etage bewachte. Von oben hörte man das Klirren von aneinanderstoßenden Gläsern und Stimmengemurmel.

»Danke«, antwortete Locke. »Aber wäre Madam Corvaleur nicht kollabiert, hätte mir in der nächsten oder übernächsten Runde dasselbe Schicksal geblüht.«

Langsam stiegen er und Jean die Treppe hinunter, die sich an der Innenseite der Mauer des Sündenturms in einer Spirale nach unten schraubte. Sie waren gekleidet wie distinguierte, wohlhabende Herren, die mit der Mode gingen; ihre teure

Garderobe entsprach genau dem Trend, der in diesem Sommer in Verrari en vogue war. Locke (der seine Haare mithilfe von Alchemie zu einem wie von der Sonne gebleichten Blond aufgehellt hatte) trug einen taillierten, karamellbraunen Rock mit weit gebauschten, knielangen Schößen; die großen, dreilagigen Manschetten waren mit orangefarbenen und schwarzen Streifen paspeliert, und der Clou waren die Zierknöpfe aus echtem Gold. Auf eine Weste hatte er verzichtet, doch seine Tunika aus feinsten Seide und das lose geschlungene schwarze Halstuch waren auch so schweißdurchtränkt. Jean hatte sich ähnlich ausgestattet; sein Rock war graublau, wie das Meer unter einem wolkenverhangenen Himmel, und um den Bauch hatte er eine breite schwarze Schärpe geschlungen, die farblich exakt zu seinem kurzgetrimmten, krausen Bart passte.

Auf ihrem Weg nach unten passierten sie die Etagen, auf denen sich die Reichen und Schönen tummelten; ihnen begegneten die Königinnen der Verrari-Handelswelt, die sich mit ihren jugendlichen Lustobjekten beiderlei Geschlechts schmückten und sie am Arm mit sich führten, als seien sie irgendwelche Schoßtiere. Sie kamen vorbei an Männern und Frauen mit gekauften Lashani-Titeln, die über Karten und Weinkaraffen hinweg Dons und Doñas aus Camorr anstarrten, denen sie sich standesmäßig überlegen fühlten. Sie sahen Vadransische Schiffskapitäne in eng geschnittenen schwarzen Röcken, deren auf See erworbene Bräune ihre scharfgeschnittenen, bleichen Züge wie eine Maske überdeckte. Locke erkannte mindestens zwei Mitglieder der *Priori*, eines aus Kaufleuten bestehenden Rates, der theoretisch Tal Verrar regierte. Die Mitglieder schienen sich in erster Linie dadurch auszuzeichnen, dass sie bestechlich waren.

Würfel rollten und Gläser klirrten; die Gäste lachten, husteten, fluchten und seufzten. Rauchschwaden hingen in der warmen Luft, es roch nach Duftwässern, Parfüms und Wein, nach Schweiß und gebratenem Fleisch, hin und wieder er-

schnupperte man auch die harzigen Ausdünstungen alchemischer Drogen.

Locke hatte schon früher richtige Paläste und Villen gesehen; der Sündenturm, so extravagant er auch sein mochte, war nicht schöner und auch nicht opulenter als die Domizile, in die viele dieser Leute heimkehrten, wenn diese Nacht des Glücksspiels sich dem Ende zuneigte. Das eigentlich Reizvolle am Sündenturm lag in seiner willkürlichen Exklusivität begründet; man muss nur ausreichend vielen Leuten etwas verweigern, und früher oder später rankt sich ein mystisches Flair um diese Angelegenheit.

Beinahe versteckt am äußersten Ende der ersten Etage befand sich ein Schalter, eine solide Holzkonstruktion, hinter der ein paar ungewöhnlich kräftige Kasinoangestellte hockten. Zum Glück stand keine Schlange davor. Eine Spur zu heftig setzte Locke sein Kästchen auf dem Tresen unter dem einzigen Fenster ab.

»Alles auf mein Konto.«

»Mit dem größten Vergnügen, Meister Kosta«, erwiderte der Chefkassierer, als er das Kästchen in Empfang nahm. Leocanto Kosta, Warenspekulant aus Talisham, war in diesem Königreich aus Weindünsten und Wetteinsätzen gut bekannt. Geschwind trug der Angestellte den Wert von Lockes Spielmarken in ein Kassenbuch ein. Nachdem sie Durena und Corvaleur geschlagen hatten, betrug Lockes Gewinnanteil selbst abzüglich seines Trinkgelds an den Croupier immer noch annähernd fünfhundert Solari.

»Ich denke, es wäre nicht unangebracht, Sie beide zu Ihrem bemerkenswerten Sieg zu beglückwünschen, Meister de Ferra«, sagte der Angestellte, als Locke zur Seite trat, damit Jean sein Kästchen abgeben konnte. Jerome de Ferra, gleichfalls aus Talisham stammend, war Leocantos Zechbruder, und nach außen hin hatte es den Anschein, als hingen sie aneinander wie die Kletten.

Plötzlich spürte Locke, wie jemand ihm die Hand auf die linke Schulter legte. Argwöhnisch drehte er sich um und sah sich einer Frau mit schwarzem, lockigem Haar gegenüber, deren elegante Kleidung in denselben Farben gehalten war wie die Uniform der Kasinoangestellten. Eine Hälfte ihres Gesichts war von geradezu bestürzender Schönheit; die andere glich einer ledrigen, braunen Halbmaske, von Runzeln und Furchen durchzogen, als sei sie böse verbrannt worden. Als sie lächelte, bewegten sich die Lippen an der zerstörten Seite nicht. Locke kam es so vor, als versuche eine lebendige Frau, sich aus einer groben Tonskulptur herauszuwinden.

Selendri, Requins Hausdame.

Die Hand, die auf Lockes Schulter ruhte (ihre linke, auf der verbrannten Seite) war künstlich. Sie bestand aus massivem Messing und schimmerte matt im Laternenschein, als sie sie zurückzog.

»Das Haus gratuliert Ihnen zu Ihrem Gewinn«, begann sie mit ihrer unheimlichen, lispelnden Stimme zu sprechen. »Außerdem sind sowohl Ihre untadeligen Manieren als auch Ihre Standfestigkeit nicht unbemerkt geblieben. Sie und Meister de Ferra sind herzlich eingeladen, die sechste Etage mit Ihrem Besuch zu beehren. Sollten Sie den Wunsch verspüren, dieses Privileg in Anspruch zu nehmen, so wird man Sie beide willkommen heißen.«

Lockes Lächeln war echt. »Mein Partner und ich bedanken uns für die freundliche Einladung«, erwiderte er zungenfertig, trotz seines Schwipses. »Wir gestatten uns, das Lob und die Anerkennung des Hauses als Kompliment aufzufassen.«

Selendri nickte unverbindlich, dann tauchte sie genauso rasch, wie sie gekommen war, wieder in der Menge unter. Hier und da wurden staunend Augenbrauen gelupft – soweit Locke wusste, wurden nur sehr wenige von Requins Gästen von Selendri höchstselbst über ihren sozialen Aufstieg informiert.

»Wir stehen hoch im Kurs, mein lieber Jerome«, sinnierte er, als sie durch das Gedränge auf die Vordertür zupflügelten.

»Vorläufig«, unkte Jean.

»Meister de Ferra.« Der Oberste Pförtner strahlte sie an, als sie sich ihm näherten. »Und Meister Kosta. Darf ich Ihnen eine Droschke besorgen?«

»Nein, danke, das ist nicht nötig«, lehnte Locke ab. »Ich kippe um, wenn ich nicht ein bisschen frische Nachtluft schöpfe. Wir gehen zu Fuß.«

»Wie Sie wünschen, Sir.«

Mit militärischer Präzision hielten vier Angestellte die Tür auf, damit Locke und Jean hindurchgehen konnten. Vorsichtig stiegen die beiden Diebe eine breite Steintreppe hinunter, die mit einem roten Samtläufer bedeckt war. Die ganze Stadt wusste, dass dieser Teppich nur eine einzige Nacht lang benutzt und danach durch einen neuen ersetzt wurde. Als Folge davon fand man in Tal Verrar ganze Heerscharen von Bettlern, die gewohnheitsmäßig auf Haufen von roten Samtfetzen schliefen.

Die Aussicht, die sich ihnen darbot, war schier atemberaubend; zu ihrer Rechten erstreckte sich hinter den Silhouetten anderer Kasinos der gesamte sichelförmig geschwungene Bogen der Insel. Im Gegensatz zu dem Schein, der wie eine Art Aura von der Goldenen Treppe ausging, lag der Norden in relativer Dunkelheit. Hinter der Stadt, im Süden, Westen und Norden, funkelte das Messing-See in einem phosphoreszierenden silbernen Schimmer, beleuchtet von drei Monden, die von einem wolkenlosen Himmel herabstrahlten. Hier und da waren in das Gemälde aus Quecksilber die geisterhaft blassen Segel ferner Schiffe eingesprenkelt.

Locke konnte nach links hinunterschauen und über die gestaffelten Dächer der fünf unteren Terrassen der Inseln hinwegsehen, ein Anblick, bei dem ihm trotz des festen Steinbodens unter seinen Füßen schwindelig wurde. Rings um ihn her

plätscherte das Stimmengewirr sich amüsierender Menschen, durchsetzt vom Geklapper der Pferdedroschken, die über das Kopfsteinpflaster holperten. Mindestens ein Dutzend Kut-schen rollte oder wartete längs der geraden Straße, die sich über die sechste Ebene der Insel zog. Alles überragend, stürmte der Sündenturm in die schillernde Dunkelheit, mit hell strahlenden alchemischen Laternen, einer Kerze gleich, die darauf abzielt, die Aufmerksamkeit der Götter zu erregen.

»Und nun, mein lieber Berufspessimist«, erklärte Locke, während sie sich vom Sündenturm entfernten und die Menge hinter sich ließen, »mein Bedenkenräger, mein nie versiegender Quell des Zweifels und des Spottes ... was hast du *dazu* zu sagen?«

»Eigentlich nur sehr wenig, Meister Kosta. Ich bin derart überwältigt vom Ergebnis deines genialen Planes, dass mir das Denken schwerfällt.«

»Das klingt verdächtig nach Sarkasmus.«

»Die Götter sind meine Zeugen, dass dem keinesfalls so ist! Du kränkst mich!«, lamentierte Jean. »Deine ausgeprägten kriminellen Tugenden haben wieder einmal obsiegt, mit derselben unabwendbaren Regelmäßigkeit wie die Gezeiten. Ich werfe mich dir zu Füßen und bitte um Absolution. Dein brillanter Geist bringt das Herz der Welt zum Schlagen.«

»Und jetzt bist du ...«

»Nur schade, dass kein Aussätziger in der Nähe ist«, schnitt Jean ihm das Wort ab. »Dann könntest du ihn durch Hand-auflegen heilen und beweisen, dass noch Zeichen und Wunder geschehen ...«

»Diesen geistigen Dünnschiss gibst du nur von dir, weil du neidisch bist!«

»Das ist sehr gut möglich«, räumte Jean ein. »Wir sind um eine beträchtliche Summe reicher, wurden nicht geschnappt und infolgedessen nicht umgebracht. Im Gegenteil, wir konnten unseren Ruhm mehren und eine Einladung in die sechste

Etage ergattern. Ich gebe zu, dass ich falsch lag, als ich dir sagte, ich fände deinen Plan blöd.«

»Wirklich? Na so was!« Während Locke sprach, fasste er unter seinen Rockaufschlag. »Komisch, denn objektiv gesehen, war es ein dummer Plan. Verflucht riskant. Noch ein Drink, und ich wäre erledigt gewesen. Offen gestanden bin ich ziemlich überrascht, dass es geklappt hat.«

Ein paar Sekunden lang fummelte er unter dem Revers herum, dann zog er ein kleines, daumenlanges Polster aus Wolle hervor. Als Locke das winzige Kissen in eine Außentasche seines Rocks steckte, entwich aus der Wolle ein Staubwölkchen. Im Weitergehen wischte er sich die Hände gründlich an den Ärmeln ab.

»Fast verloren« ist nur ein anderer Ausdruck für »knapp gewonnen«, meinte Jean.

»Trotzdem hätte der Alkohol mich beinahe geschafft. Das nächste Mal, wenn ich meine Fähigkeiten wieder überschätze, korrigierst du mich mit einem Axthieb auf den Schädel.«

»Ich werde mir eine Freude daraus machen, dich mit *zwei* Axthieben zu korrigieren.«

Madam Izmila Corvaleur hatte diesen Plan erst möglich gemacht. Wenige Wochen zuvor war sie »Leocanto Kosta« zum ersten Mal an einem Spieltisch begegnet, und dabei war Locke aufgefallen, dass sie beim Spielen dauernd mit den Fingern aß, um ihre Gegner zu ärgern.

Mit den gängigen Tricks konnte man beim Schwips-Vanbanque nicht betrügen. Keiner von Requins Croupiers hätte sich jemals dazu hinreißen lassen, beim Mogeln zu helfen, nicht einmal, wenn man ihm als Belohnung ein Herzogtum versprochen hätte. Und kein Spieler konnte das Karussell manipulieren, sich nur die Fläschchen zuteilen lassen, die einen vergleichsweise geringen Alkoholgehalt hatten, oder seine Gegenspieler mit den hochprozentigen Drinks versorgen. Da hier die üblichen Methoden, einem Mitspieler irgendeine schädli-

che Substanz zuzuführen, nicht griffen, blieb als einzige Möglichkeit, seine Gegner dazu zu bringen, freiwillig und ganz allmählich irgendein raffiniertes und sehr seltenes Gift einzunehmen. Und zwar so, dass selbst ein Paranoiker keinen Verdacht schöpfte.

Zum Beispiel, indem Locke und Jean minimale Dosen eines Narkotikums in Pulverform auf die Spielkarten verteilten, die nach und nach um den gesamten Tisch wanderten, bis sie irgendwann einmal an eine Frau gelangten, die beim Spiel unentwegt an ihren Fingern lutschte.

Bela paranella war ein farbloses, geschmacksneutrales, alchemisches Pulver, auch als »Freundin der Nacht« bekannt. Reiche Leute mit nervöser Disposition griffen gern darauf zurück, um sich einen tiefen, friedvollen Schlaf zu verschaffen. Zusammen mit Alkohol eingenommen, verstärkte sich die Wirkung von *bela paranella* auf geradezu dramatische Weise, wobei schon winzige Mengen genügten, um einen Vollrausch hervorzurufen; diese beiden Substanzen vertrugen sich miteinander wie Feuer und trockenes Pergament. Diesen Stoff für kriminelle Zwecke zu benutzen wäre gang und gäbe gewesen, hätte er nicht ein Vermögen gekostet; der Preis lag beim zwanzigfachen seines Gewichts in Weißem Eisen.

»Bei den Göttern, diese Frau hat eine Konstitution wie eine Kriegsgaleere«, staunte Locke. »Schon bei der dritten oder vierten Runde muss sie etwas von dem Pulver abgekriegt haben ... vermutlich kann man ein paar brünstige Eber mit weniger außer Gefecht setzen.«

»Auf jeden Fall haben wir erreicht, was wir wollten«, bemerkte Jean und zog sein eigenes *bela paranella*-Kissen unter dem Revers hervor. Er betrachtete es flüchtig, dann verstaute er es achselzuckend in einer Tasche.

»Allerdings ... und ich habe ihn gesehen!«, trumpfte Locke auf. »Requin. Er stand auf der Treppe und hat uns ein paar Runden lang beobachtet. Ganz offensichtlich interessiert er

sich für uns.« Diese Überlegung trug dazu bei, Lockes vom Alkohol umnebelten Geist ein wenig zu klären. »Immerhin schickte er Selendri, um uns auf die Schulter zu klopfen.«

»Nun ja, angenommen, du hast recht und wir haben tatsächlich sein persönliches Interesse geweckt. Was kommt jetzt? Willst du so weitermachen wie bisher, oder möchtest du die Dinge nicht doch lieber langsam angehen? Vielleicht noch ein paar Wochen lang auf der fünften und sechsten Etage spielen?«

»Noch ein paar Wochen lang? Blödsinn! Seit zwei Jahren treiben wir uns in dieser Stadt herum und bemühen uns, einen Fuß in die Tür zu kriegen. Nun, da wir Requin endlich aus der Reserve gelockt haben, sollten wir auf gar keinen Fall zögern, sondern gleich loslegen.«

»Du schlägst vor, ihn schon morgen Abend zu konfrontieren, oder?«

»Er ist neugierig. Wir müssen das Eisen schmieden, solange es heiß ist.«

»Ich denke, der Alkohol macht dich impulsiv.«

»Vom Alkohol werde ich besoffen. Impulsiv gemacht haben mich die Götter.«

»Heh, Sie da!«, rief jemand vor ihnen auf der Straße. »Bleiben Sie stehen!«

Locke erstarrte. »Wie bitte?«

Ein junger, abgehetzt aussehender Verrari mit langen, schwarzen Haaren hielt Locke und Jean die Hände entgegen. Neben ihm hatte sich eine kleine Gruppe gut gekleideter Leute versammelt, und dann merkte Locke, dass die Gesellschaft am Rand einer gepflegten Rasenfläche stand, die als Duellplatz diente.

»Gehen Sie bitte nicht weiter, meine Herren«, sagte der junge Mann drängend. »Ich fürchte, hier findet ein Ehrenhändel statt, und Sie könnten in die Schussrichtung eines Pfeils gelangen. Dürfte ich Sie wohl bitten, ein Weilchen zu warten?«

»Oh. *Oh*.« Locke und Jean entspannten sich. Wenn ein Duell mit Armbrüsten stattfand, dann war es nicht nur höflich, sondern auch vernünftig, stehen zu bleiben und sich aus der Schusslinie zu halten, bis die Duellanten ihren Händel austragen hatten. Auf diese Weise wurde keiner der Kämpfenden durch eine Bewegung im Hintergrund abgelenkt, und kein *Pasant* kam versehentlich zu Schaden.

Der Duellplatz war ungefähr vierzig Yards lang und zwanzig breit; an jeder der vier Ecken hingen in schwarzen eisernen Rahmen Laternen, die ein sanftes, weißes Licht verbreiteten. Mitten auf dem Rasen standen die beiden Duellanten mit ihren Sekundanten, und jeder Mann warf vier blassgraue Schatten, die sich zu geometrischen Mustern überkreuzten. Locke selbst hatte keine große Lust, sich das Duell anzusehen, aber er sagte sich, dass er *Leocanto Kosta* verkörperte, einen Mann, dem es völlig gleichgültig war, ob sich Leute gegenseitig Löcher in den Leib schossen. Er und Jean mischten sich so unauffällig wie möglich unter die Gruppe der Zuschauer; eine ähnliche Schar hatte sich auf der anderen Seite des Platzes postiert.

Einer der Duellanten war ein sehr junger Mann, gekleidet in elegante, locker sitzende Sachen, die der neuesten Mode entsprachen; er trug Augengläser, und seine Haare fielen ihm in gepflegten Ringellocken bis auf die Schultern.

Sein Gegner, der einen roten Rock anhatte, war wesentlich älter, hatte eine leicht vornübergebeugte Haltung und wind- und wettergegerbte Züge. Doch er wirkte rüstig und entschlossen genug, um eine ernsthafte Bedrohung darzustellen. Beide Männer hielten leichte Armbrüste in den Händen – Waffen, wie die Diebe in *Camorr* sie auf der Straße trugen.

»Meine Herren«, verkündete der Sekundant des jüngeren Duellanten. »Bitte. Können Sie sich nicht gütlich einigen?«

»Wenn der Herr aus *Lashani* seine Beleidigung zurücknimmt«, fügte der junge Duellant mit hoher, nervöser Stimme

hinzu, »wäre ich bereit, auf Satisfaktion zu verzichten. Er bräuchte nur anzudeuten, dass ...«

»Auf gar keinen Fall!« schnitt der Mann, der neben dem älteren Duellant stand, ihm das Wort ab. »Seine Lordschaft pflegt sich nicht für Worte zu entschuldigen, mit denen er lediglich Tatsachen festgestellt hat.«

»... bräuchte nur *anzudeuten*«, fuhr der junge Duellant zweifelt fort, »dass es sich bei der Angelegenheit lediglich um ein Missverständnis handelt, und ...«

»Sollte Seine Lordschaft sich noch einmal dazu herablassen, das Wort an Sie zu richten«, unterbrach der Sekundant des älteren Mannes den jungen Burschen erneut, »dann würde er zweifelsohne bemerken, dass Sie winseln wie ein geprügelter Hund, und Sie fragen, ob Sie überhaupt in der Lage sind, zu beißen.«

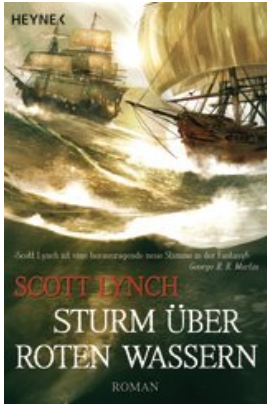
Einige Augenblicke lang stand der junge Duellant sprachlos da, dann vollführte er mit der freien Hand eine rüde Geste gegen den älteren Mann.

»Zu meinem größten Bedauern sehe ich mich gezwungen«, warf sein Sekundant ein, »... äh ... ich sehe mich gezwungen zuzugeben, dass es keine gütliche Einigung geben kann. Mögen die Herren bitte Aufstellung nehmen ... Rücken an Rücken.«

Die beiden Gegner schritten aufeinander zu – der ältere Mann marschierte zügig aus, während der jüngere zu zögern schien – und kehrten einander den Rücken zu.

»Jeder von Ihnen geht zehn Schritt geradeaus«, ordnete der Sekundant des jungen Burschen mit erbitterter Resignation an. »Dann bleiben Sie stehen. Auf meinen Zuruf hin dürfen Sie sich umdrehen und schießen.«

Langsam zählte er die Schritte ab; langsam entfernten sich die beiden Gegner voneinander. Der junge Mann schlotterte tatsächlich am ganzen Leib. Locke spürte, wie sich sein Magen verkrampfte, ein Gefühl, das ihm normalerweise fremd



Scott Lynch

Sturm über roten Wassern

Band 2

Roman

eBook

ISBN: 978-3-641-14711-2

Heyne

Erscheinungstermin: April 2014

Das Fantasy-Event der letzten Jahre

Dies sind die Abenteuer von Locke Lamora – Meisterdieb, Lügner und wahrer Gentleman –, der mit seiner Bande aus dem Herzogtum Camorr geflohen ist und nun über sturmtoste Ozeane reist. Dies sind die Abenteuer eines Fantasy-Helden, den Sie nie wieder vergessen werden ...

Nach seinem hochgelobten Erstlingsroman „Die Lügen des Locke Lamora“ setzt der junge Amerikaner Scott Lynch seine atemberaubende Serie fort, mit der er die Abenteuer-Fantasy neu definiert.