

HEYNE <

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-Meeress 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



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das für dieses Buch verwendete
FSC-zertifizierte Papier *München Super*
liefert Mochenwangen Papier

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
Printed in Germany 2008
Redaktion: Charlotte Lungstrass
Umschlagbild: Benjamin Carré/Bragelonne 2007
Umschlaggestaltung: Animagic, Bielefeld
Satz: Leingärtner, Nabburg
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck
ISBN 978-3-453-53113-0

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, berüchtigtste 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 eherne Regel 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.«

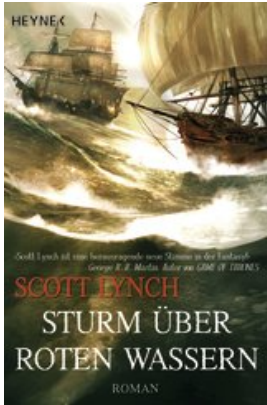
»Ich wünschte nur, wir würden endlich mal auf welche Tropfen«, ergänzte Locke, und gleichzeitig kippten sie ihre Getränke hinunter. Lockes hinterließ eine warme, nach Pflaumen schmeckende Spur im Hals – er hatte einen hochprozentigen Tropfen erwischt. Seufzend legte er die leere Phiole auf den Tisch 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-



Scott Lynch

Sturm über roten Wassern

Band 2

Roman

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Paperback, Broschur, 944 Seiten, 13,5 x 20,6 cm

ISBN: 978-3-453-53113-0

Heyne

Erscheinungstermin: Juni 2008

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.



Der Titel im Katalog