

STEPHANIE
GARBER

LEGENDARY

EIN
CARAVAL
ROMAN



jedoch nicht ein und dieselbe Person sein – das machte die Bezahlung, die ihr Freund verlangte, mehr als deutlich.

Diese Schuld hatte sie noch nicht getilgt. Aber nun, da sie und Scarlett mit Legends Darstellern nach Valenda reisen würden, war sie zuversichtlicher, dass es ihr gelingen würde. Es musste ihr gelingen.

Ihr Herzschlag beschleunigte sich, als sie den Brief ihres Freundes versteckte und ihren kleinsten Koffer öffnete – denjenigen, den die Spieler im Laufe von Caraval nicht hatten durchwühlen dürfen. Er war voller Geld, das sie ihrem Vater gestohlen hatte. Doch das war nicht der einzige Schatz darin. Das Innenfutter bestand aus einem unansehnlichen Brokatstoff in Limettengrün und dunklem Orange, den sich sicher niemand genau genug ansehen würde, um den Schlitz an einer Ecke zu erkennen. Dort hatte sie den Auslöser für diese ganze Situation versteckt: *Das Arakel*.

Wie immer prickelten ihre Finger, als sie die unheilvolle kleine Karte hervorzog. Nachdem ihre Mutter verschwunden war, hatte ihr Vater vor Wut den Verstand verloren. Vorher war er nie ein gewalttätiger Mann gewesen, doch als seine Frau ihn verließ, änderte sich das schlagartig. Er hatte ihre Kleider in die Gosse geworfen, ihr Bett zu Feuerholz zerhackt und alles andere zu Asche verbrannt. Das Einzige, was diesem Schicksal entronnen war, waren die Scharlachohrringe, die Paloma zuvor Scarlett gegeben hatte; der Opalring, den Tella gestohlen hatte; und die unheimliche Karte in Tellas Hand. Wenn sie die Karte und den Ring nicht unmittelbar vor dem Fortgehen ihrer Mutter an sich genommen hätte, dann wäre ihr nun nichts als die bloße Erinnerung an sie geblieben.

Der Opalring hatte kurz nach Palomas Verschwinden die Farbe gewechselt, er war nun feuerrot und lila. Die Ränder der Arakelkarte bestanden noch immer aus zerflossenem Gold, aber das Bild in der schimmernden Mitte hatte sich seither zahllose Male verändert. Als sie die Karte aus dem Deck der Schicksalskarten ihrer Mutter gestohlen hatte, da hatte sie nicht gewusst, worum es sich dabei handelte. Selbst als sie ein paar Tage später in den Spiegel geblickt und dicke Tränen gesehen hatte, die ihr die Wangen hinabliefen – genau das Bild, das auf der Karte erschienen war –, hatte sie es nicht begriffen. Erst nach einiger Zeit hatte sie bemerkt, dass die Dinge, die das Arakel zeigte, immer wahr wurden.

Zuerst waren die Bilder noch unzusammenhängend gewesen: eine Magd, die Tellas Lieblingskleid anprobierte; ihr Vater, der beim Kartenspiel betrog. Dann wurden die Zukunftsvisionen immer beunruhigender, bis Tella eines Tages, kurz nach Scarlettts Verlobung mit dem Grafen, das verstörendste von allen Bildern erblickte.

Scarlett trug darauf ein schneeweißes Hochzeitskleid, verziert mit Rubinen und Blütenblättern und hauchzarter Spitze. Es hätte schön sein müssen. Doch in der Vision des Arakels war es mit Schlamm und Blut und Tränen befleckt, und Scarlett schluchzte untröstlich in ihre Hände.

Das grauenhafte Bild hatte sich monatelang nicht verändert, so als ob die Karte Tella ermahnen wollte, die arrangierte Hochzeit ihrer Schwester zu verhindern und damit die Zukunft zu verändern. Nicht, dass Tella die Ermutigung gebraucht hatte. Sie war bereits dabei, sich einen Plan auszudenken, wie sie und ihre Schwester ihrem tyrannischen Vater entkommen konnten. Legend und Caraval waren Teil dieses Plans. Wenn es etwas gab, das ihre risikoscheue Schwester dazu verführen konnte, die Chance auf ein neues Leben zu ergreifen, dann war es Caraval. Doch Legend hatte auf keinen von Tellas Briefen geantwortet, genauso wenig wie auf Scarletts.

Das Bild auf dem Arakel brachte Tella dazu, weitere Informationen über Legend einzuholen. Es gab wilde Gerüchte, dass Legend während eines Spiels vor mehreren Jahren jemanden umgebracht hatte, und Tella hoffte, seine Aufmerksamkeit erregen zu können, wenn sie mehr darüber herausfand.

Um ihre Suche anzutreiben, löste sie jeden Gefallen ein, den ihr andere Menschen schuldeten, bis man ihr den Rat gab, an ein Unternehmen namens »Elatines Meistgesuchte« zu schreiben. Vermutlich handelte es sich dabei um ein Geschäft in Valenda, der Hauptstadt des Meridianreiches. Niemand konnte ihr sagen, was für Geschäfte dort genau abgewickelt wurden, aber nachdem Tella um Informationen über Legend gebeten hatte, erhielt sie ein Schreiben des Unternehmens, in dem stand:

*Wir haben jemanden gefunden, der zugestimmt hat,
Euch zu helfen, aber seid gewarnt, denn er fordert oft
Bezahlungen, die über Geld hinausgehen.*

Als Tella antwortete und um den Namen dieses Mannes bat, kam ein Brief von ihm direkt zurück.

Es ist besser, wenn Du das nicht weißt.

Ein Freund

Daraufhin nahm Tella an, dass ihr *Freund* ein Krimineller sein musste, doch er war ihr seither ein kluger und verlässlicher Berichterstatter gewesen.

Die Informationen, die er ihr über Legend gab, waren nicht das, was sie erwartet hatte, aber Tella verwendete sie trotzdem. Wieder schrieb sie an Legend und bat ihn um Hilfe.

Dieses Mal hatte sie Erfolg. Legend antwortete, und sobald er zugestimmt hatte, ihr und ihrer Schwester bei der Flucht vor ihrem Vater zu helfen, veränderte sich das Bild des Arakels. Es zeigte nicht mehr Scarlett in einem zerstörten Hochzeitskleid, sondern Scarlett auf einem verschwenderischen Ball, in einem Rubinkleid, mit dem sie die Blicke aller Männer auf sich zog, an denen sie vorüberging. *Dies* war die Zukunft, die sich Tella für ihre Schwester wünschte, voller Glanz, Feste und Wahlmöglichkeiten.

Leider war schon am nächsten Tag eine weitere Zukunftsvision erschienen, die sich seither nicht mehr verändert hatte.

Tella wusste nicht, ob die Zauberkarte ihr auch an diesem Tag dasselbe grässliche Bild zeigen würde. Nach allem, was während des Spiels geschehen war, hoffte sie, dass es sich vielleicht verändert hatte.

Doch das hatte es nicht.

Alle Luft und Hoffnung wich aus ihrer Brust.

Die Karte zeigte noch immer ihre Mutter. Sie sah aus wie eine verwaiste Version der Gefangenen, die auf einer der Schicksalskarten gezeigt wurde. Blutbefleckt und hinter groben Eisenstangen in einer düsteren Gefängniszelle eingesperrt.

Dies war die Zukunft, die Tella dazu gebracht hatte, ihren Freund zu fragen, ob er ihr auch dabei helfen konnte, ihre Mutter zu finden. Ihre frühere Suche nach Paloma hatte nichts ergeben, doch ihr Freund saß nicht auf einer Insel im Nirgendwo fest wie Tella, und er hatte eindeutig bessere Ideen und Methoden, wenn es um eine solche Suche ging.

Seine Antwort kannte sie auswendig.

Liebste Donatella,

ich befasse mich mit Deiner Anfrage bezüglich Deiner Mutter, und ich habe bereits eine heiße Spur. Ich glaube, der Grund, warum Du sie nie finden konntest, ist der, dass Paloma nicht ihr richtiger Name ist. Allerdings werde ich Dich nicht wieder mit ihr vereinigen können, bis Du mich für die Information bezahlt hast, die ich Dir über Caraval-Master Legend habe zukommen lassen.

Falls Du es vergessen haben solltest, ich brauche Legends wahren Namen. Die anderen, die ich damit beauftragt habe, haben alle versagt. Da Du aber Zeit auf seiner Privatinsel verbringen wirst, bin ich sicher, dass es Dir gelingt. Sobald Du den Namen hast, können wir über meine Bezahlung für das Ausfindigmachen Deiner Mutter sprechen.

Dein ergebener Freund

Diese Neuigkeit über Palomas Namen war das Einzige, was Tella über ihre Mutter herausgefunden hatte, seit sie vor sieben Jahren fortgegangen war. Das gab ihr echte Hoffnung. Sie hatte keine Ahnung, warum ihr Freund Legends Namen wollte, ob nun zu persönlichen Zwecken oder für einen anderen Auftraggeber, aber es war ihr gleich. Sie würde tun, was nötig war, um Legends Namen aufzudecken. Falls ihr das gelang, dann würde sie ihre Mutter endlich wiedersehen, daran glaubte sie fest. Ihr Freund hatte sie auch zuvor nicht enttäuscht.

»Meine Güte!«

Als Tella aufblickte, sah sie, wie Scarlett mit aufgerissenen Augen ins Zimmer trat.

»Woher hast du diese vielen Münzen?« Sie deutete auf Tellas offenen Koffer.

Bei dem Wort »Münzen« fiel es ihr plötzlich wieder ein. Ihr Freund hatte eine merkwürdige Münze in den letzten Brief eingeschlagen, den er ihr geschickt hatte. Das war

es, was gefehlt hatte! Sie musste ihr aus der Tasche gerutscht sein, als sie sich mit Dante auf dem Waldboden umhergewälzt hatte.

Sie musste sofort zurück in den Wald und die Münze finden. Sie schob das Arakel in die Tasche und stürmte zur Tür.

»Wohin willst du?«, rief Scarlett ihr nach. »Sag mir nicht, dass du das Geld gestohlen hast!«

»Keine Sorge«, antwortete sie. »Ich habe es von unserem Vater genommen, und der hält mich für tot.«

Bevor Scarlett noch etwas sagen konnte, eilte Tella hinaus.

Sie lief so schnell, dass sie bereits vor dem Turmhaus auf einer Straße stand, die von Läden in Hutschachtelform gesäumt wurde, als ihr auffiel, dass sie immer noch barfuß war. Ein Fehler, wie sie schnell erkannte.

»Bei Gottes Zähnen!«, keuchte sie. Sie hatte erst die halbe Strecke zum Wald zurückgelegt und sich schon zum dritten Mal den Zeh angestoßen. Dieses Mal war sie sicher, dass der Stein urplötzlich aus der Kopfsteinpflasterstraße hochgeschossen war, um ihren nackten Fuß zu attackieren. »Ich schwöre, wenn mir noch einer von euch in den Zeh beißt, dann werfe ich euch in den Ozean, wo sich die Meerjungfrauen mit euch den Hin...«

Sie hörte ein leises, tiefes und entnervend vertrautes Lachen.

Sie befahl sich selbst, sich nicht umzudrehen. Ihrer Neugier nicht nachzugeben. Doch wenn man ihr etwas verbot – sogar wenn sie selbst es war, die es sich verbot –, dann wollte sie genau das nur umso dringender tun.

Vorsichtig warf sie einen raschen Blick über die Schulter und bereute es sofort.

Dante schlenderte auf der anderen Seite der stillen Straße entlang, den amüsierten Blick auf sie geheftet.

Sie sah weg und hoffte, wenn sie ihn ignorierte, dann würde er einfach auf seiner Straßenseite bleiben und so tun, als hätte er sie nicht gerade dabei erwischt, wie sie einen Stein beleidigte.

Stattdessen überquerte er die Straße und kam mit seinen unglaublich langen Beinen direkt auf sie zu. Dabei grinste er so breit, als hätte er ein Geheimnis.