



HEYNE <

»Scott Lynch ist eine herausragende neue Stimme in der Fantasy!«
George R. R. Martin

SCOTT LYNCH
STURM ÜBER
ROTEN WASSERN

ROMAN

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 Schlitzern 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 Sündenturm 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 Durena. 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. »Mmmmmilllaaaaaaa. Seeehr ... merkwürdig ... wirklich, seeehr ... 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 ausstaffiert; 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 Vadranische 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 erschnupperte 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