

DEVA FAGAN

GAME of NOCTIS

SPIEL UM DEIN LEBEN



CARLSEN



DEVA FAGAN

GAME of NOCTIS

SPIEL UM DEIN LEBEN

Aus dem Englischen
von Katja Hildebrandt



CARLSEN

*Für Stephanie, Anne und Jenn,
die brilliantesten und loyalsten Mitspieler,
die ich mir wünschen könnte!*

* I *

Laut dem *Buch der Spiele* gab es 8684 offiziell anerkannte Spiele. Das sollte eigentlich ausreichen, vor allem für eine so kleine Insel wie Dantessa, die so winzig war, dass man meinen könnte, sie sei ein Fehler – nur ein Klecks Tinte, der aus der Feder eines besonders schlampigen Kartografen getropft war.

Trotzdem lief ich seit einer Stunde hinter Großvater her, jede nach Schimmel riechende Gasse im Klammen Viertel hoch und wieder runter, über weit mehr als ein Dutzend Brücken, kreuz und quer durch das Labyrinth von Kanälen, die uns als Straßen dienten. Es war schon fast sieben Uhr abends, und wir hatten noch immer nicht die fünf mickrigen Segna gewonnen, die wir brauchten, um uns etwas zum Abendessen zu kaufen.

Eine klapprige Sammlung von Schubkarren und schiefen Tischen stand dicht gedrängt auf dem schmalen Kai. Die über ihnen schwebenden Fischlampen tauchten alles in ein ungesundes grünes Licht. Hier und da leuchteten hellere Flammen von den Feuerschalen auf, an denen Imbissverkäufer geröstete Kastanien in Papiertütchen und rauchige Spieße mit Tintenfisch verkauften. Mein Bauch rumorte bei ihrem Anblick. »Je einen Segna, Liebes«, säuselte mir eine Frau zu, die jede Menge Spieße drehte.

Unwillkürlich schlossen sich meine Finger um den Beutel an meinem Gürtel – um den einzelnen Segna darin.

»Nicht mehr lange, Pia.«

Schuldbewusst riss ich meinen Blick von den Essensständen los. Großvater stand auf der nächsten Brücke und beobachtete mich, die buschigen grauen Augenbrauen wölbten sich über seinen sanften blauen Augen. Ich eilte hinter ihm her, hüpfte über Pfüthen auf die wenigen noch trockenen Steinplatten. Nicht ohne Grund wurde dieser Teil der Stadt Klammes Viertel genannt. Wenn die Flut in ein paar Stunden ihren Höchststand erreicht hatte, würde man überall nasse Füße bekommen.

»Ich muss nur ein paar Runden *Piepser* gegen den Albernern Angelo gewinnen und schon haben wir wieder volle Bäuche«, sagte Großvater aufmunternd. Aber in seinem Lächeln schwang noch mehr mit. Zweifel?

Schnell schob ich den Gedanken beiseite. Seit meiner Geburt kümmerte sich Großvater um mich. Ich liebte ihn mehr als alles andere auf der Welt, und das nicht nur, weil er die einzige Familie war, die ich hatte. Ich liebte ihn, weil er so sehr über seine eigenen Witze lachte, dass er sie nie zu Ende erzählen konnte. Weil er sich immer die Zeit nahm, streunende Katzen und Hunde zu streicheln. Weil er traurige Lieder summt, wenn er fröhlich war, und fröhliche Lieder, wenn er traurig war.

Und weil er Spiele genauso sehr liebte wie ich. Er hatte mir schon früh *Schnapp's-dir* beigebracht, bei dem meine stummligen, weichen Babyfinger nach seinen starken ledrigen Händen griffen. Als ich älter wurde, brachte er mir *Piepser*, *Feuerteufel* und *Mathemagie* bei und all die anderen raffinierteren Spiele. Er zeigte mir, wie viel Spaß es machte, den richtigen Spielzug zu

erkennen, wie aufregend es sein konnte, die verschiedenen Möglichkeiten zu entwirren, um den Weg zum Sieg zu finden.

Mein Bauch schlug einen Purzelbaum. »Oder ich spiele«, bot ich an. »Ich bin jetzt auch eine Spielerin.«

Ich streckte meine Hand aus und wackelte mit den Fingern. Knapp über meiner Handfläche leuchtete in der Dunkelheit eine Zahl auf, als wäre sie von einem unsichtbaren Schreiber mit einem in Gold getunkten Pinsel gezeichnet worden.

45

Ich schob mein Kinn vor. Die Zahl zeigte meine Platzierung im Großen Spiel an. Sie lag immer zwischen 1 und 100 – eine hohe Zahl war gut, eine niedrige schlecht. Mehrere Spieler konnten auf demselben Rang landen, die meisten lagen irgendwo in der Mitte, so wie ich. Sollte meine Platzierung jemals auf null fallen, wäre ich keine Spielerin mehr, sondern eine Magd. Ich müsste für eine der großen Spielerfamilien arbeiten, als Haushälterin oder Küchenhilfe. Harte Arbeit, dafür immer noch besser als die Alternative: auf die Gesindeinseln geschickt zu werden. Ich war noch nie dort gewesen, hatte aber schon viele Geschichten gehört: von stundenlanger Arbeit auf den Feldern, von Kälte und Feuchtigkeit.

Aber das Schlimmste daran wäre, nie wieder spielen zu dürfen. Das machte mir am meisten Angst.

Spiele waren mein Leben. Es gab nichts Besseres, als darin einzutauchen, sämtliche Taktiken in meinem Kopf herumwirbeln zu lassen und mich in einem Meer von Strategien zu bewegen wie Delfine im Kielwasser eines schnellen Handelsschiffs. Abge-

sehen von Großvater war Spielen das Einzige, was ich auf dieser Welt noch liebte. Na gut, vielleicht auch diese Käseknödel, die man in dem winzigen Laden im Maskenviertel kaufen konnte.

Fünfundvierzig war eine wirklich respektable Platzierung, vor allem wenn man bedachte, dass ich erst seit meinem zwölften Geburtstag vor einem halben Jahr dabei war. Und die Zahl könnte noch höher sein, wenn Großvater mich öfter spielen ließe. Ich war gut – ich kannte meinen Wert und war stolz darauf. Auch Großvater wusste, wo ich stand. »Ich kann es schaffen«, sagte ich. »Ich möchte helfen.«

Einen Moment lang wurde seine Miene sanft. »Du bist ein liebes Mädchen, Pia. Und eine kluge Spielerin. Aber das hier unterliegt meiner Verantwortung. Du bist erst zwölf.« Er griff nach meiner noch immer ausgestreckten Hand, schloss sie behutsam und verbannte damit die schimmernde Zahl. Dann setzte er seinen Weg fort, über die Brücke auf einen dreieckigen Platz zu, der von Teegeschäften und Spielklubs gesäumt war.

Während ich ihm folgte, suchte ich nach einem Argument, mit dem ich ihn vom Gegenteil überzeugen konnte. Die Plakate an den Hauswänden halfen mir dabei. »Ich bin alt genug, um *Noctis* zu spielen«, sagte ich und zeigte auf die Aushänge.

Mit gerunzelter Stirn betrachtete Großvater die hellblaue Meerjungfrau auf einem der Plakate. Die aufwendige silberne Schrift darüber verkündete den Teamnamen: die *Sirenen*. Und es gab noch andere Motive: einen springenden Delfin, einen stolzen Sturmadler. Die Bekanntmachungen waren in der ganzen Stadt zu sehen, schließlich würde das Turnier in nur einer Woche beginnen.

Dantessa galt als Insel der Spiele, aber keines war so berühmt

wie *Noctis*. Nur mithilfe dieses Spiels hatte unsere Stadt die große Pest vor drei Jahrhunderten überstanden: Eiterbläschen hatten zu Fieber und Schmerzen geführt und schließlich zu einem Schlaf, aus dem die wenigsten erwacht waren. Die Prinzessin von Dantessa hatte die dunkle Fee des Todes höchstpersönlich zu einem Spiel herausgefordert und ihr eigenes Leben als Preis eingesetzt. Gewann die Prinzessin, würde die Stadt von der Krankheit verschont bleiben. Verlor sie, würde die Todesfee ihr das Leben nehmen.

Die Prinzessin gewann, Dantessa war gerettet. Seitdem fand jedes Jahr ein *Noctis*-Turnier in der Großen Arena statt, zu Ehren des damaligen Handels und für Dantessas Sicherheit. Laut dem *Buch der Spiele* mussten alle Teilnehmer jünger als sechzehn sein – so alt wie die Prinzessin damals, als sie die Todesfee herausgefordert hatte. Heute war sie allen in Dantessa als die Letzte Prinzessin bekannt.

Mit meinen zwölf Jahren war ich also alt genug, um der Todesfee ins Auge zu sehen – was doch mit Sicherheit hieß, dass ich auch den Albernen Angelo zu *Piepser* herausfordern konnte.

Aber Großvater hatte sich bereits abgewandt. »Das ist etwas anderes«, sagte er kopfschüttelnd.

Mir war klar, was er damit meinte. Jedes Jahr hatten wir uns das *Noctis*-Turnier gemeinsam angesehen, hatten unser Lieblingsteam angefeuert und gespannt darauf gewartet, welche Überraschungen die Arena diesmal bereithielt. Die Herausforderungen waren nie dieselben. Standen die Teams in einem der Spiele während des Turniers in einem Wald voller sich windender giftiger Schlingpflanzen, so könnte die Arena im nächsten Spiel einem riesigen Becken gleichen, das mit explodierenden Marshmallows

gefüllt war. Um *Noctis* zu gewinnen, musste man schlau, schnell und auf alles vorbereitet sein. Außerdem reich genug, um sich die Startgebühr leisten zu können.

Ich erfüllte alle Kriterien – bis auf eines.

Ich riss meinen Blick von den Plakaten los und eilte Großvater hinterher zum Rand des nahe gelegenen Kanals. Mehrere dunkle schmale Gondeln lagen am Kai, über ihnen funkelten die Spielstände in der Luft. Großvater hatte sich zu einem Boot am Ende der Reihe hinuntergebeugt und sprach mit dem Mann, der am Bug hockte.

»Luciano Paro!«, rief Angelo grinsend. »Lust auf eine Partie *Piepser*? Ja? Dann komm.«

Ich verzog das Gesicht, als Großvater in die Gondel stieg. Dass Angelo darauf bestand, auf seinem Boot zu spielen, gefiel mir nicht. Es war ein dreister Trick, um die Spielsteuer zu umgehen, die angefallen wäre, wenn sie an Land gespielt hätten. Aber Großvater mochte Angelo, deshalb biss ich mir auf die Zunge und zwang ein Lächeln in mein Gesicht, als er zu mir sah.

»Ah, und das ist die kleine Pia? Inzwischen gar nicht mehr klein, sondern eine echte Spielerin, was? Du bist also die Nächste, die mich herausfordert, nehme ich an?«

»Nein«, sagte Großvater und warf mir einen strengen Blick zu. »Nicht heute.«

Angelo zuckte mit den Schultern. »Also dann. Fünf Segna?« Er zog eine Handvoll Goldmünzen aus der Tasche seines abgenutzten Hemdes.

Großvater hustete und holte seine letzten drei Münzen hervor. »Wie wäre es mit drei?«

Ich hielt den Atem an. Angelo nickte.

In der Luft über ihnen leuchteten Buchstaben auf. Die Münzen verschwanden aus den Händen der beiden Männer, als die Magie wirkte.

Herausforderung angenommen. Spieleinsatz: 3 Segna

Die Magie des Großen Spiels war erwacht und damit ging es los. Großvater beugte sich über das abgenutzte Spielbrett, das auf einem der leeren Sitze lag, und machte seinen ersten Zug. *Piepser* war ein bisschen wie Dame, nur dass ein Spielstein pro Spieler besonders war – er zeigte das Bild einer Maus. Es gab spezielle Regeln für diesen sogenannten *Piepser*, die ihm verschiedene Spielzüge erlaubten.

Ich sah den beiden zu und versuchte, das Gewirr aus Angst in meinem Bauch zu ignorieren. Großvater war schlau, er hatte schon unglaublich viele Spiele gewonnen. Nur nicht ... in letzter Zeit.

Meine Augen brannten, aber ich konnte nicht wegsehen. Es war natürlich albern zu glauben, dass es irgendwie helfen würde, wenn ich zuschaute. Schließlich war nicht ich diejenige, die die Spielsteine bewegte. Und es waren auch nicht meine Augen, die nach Lücken Ausschau hielten. Aber irgendetwas musste ich tun. Wenn Großvater verlor, waren wir in Schwierigkeiten. Alles, was wir dann noch hatten, war die eine Münze in meinem Beutel. Wir würden mit leeren Bäuchen schlafen gehen. Oder schlimmer noch: Großvater würde behaupten, dass er keinen Hunger hätte, und mich dazu bringen, die letzte Schüssel Bohnensuppe zu essen, die noch übrig war.

Nein, er musste einfach gewinnen. Vielleicht konnten wir dann

mit seinem Lieblingsessen – gebratene, pfeffrige Garnelen – oder mit meinem, den Käseknödeln, feiern. Oder mit beidem! Nun schloss ich doch die Augen und stellte mir den salzigen satten Geschmack vor.

Angelo zog leise die Luft ein, was mich sofort wieder in die kalte käselose Realität zurückbrachte. War es ein Ausdruck des Triumphs oder der Verzweiflung? Sein rundes, milchig blasses Gesicht verriet nichts, seine Lippen waren bloß eine dünne Linie.

Schnell überblickte ich das Spielbrett. Vor Aufregung schlug mein Herz schneller. Großvater war dabei zu gewinnen! Er hatte immer noch drei Spielsteine, Angelo dagegen nur noch seinen Piepser und einen weiteren Stein. Großvater musste Angelo bloß den Piepser abnehmen und das Spiel wäre vorbei. Er hätte gewonnen und wir für einen weiteren Tag genug zu essen.

Es war klar, was er dafür tun musste – warum also zögerte Großvater? Er lehnte sich über das Brett, seine lange Nase berührte beinahe die Spielsteine, als er sie blinzelnd betrachtete. Seine Augen waren in letzter Zeit immer schlechter geworden. Er brauchte dringend eine Brille, aber die konnten wir uns nicht leisten.

Nächstes Jahr, sagte er jedes Mal, wenn ich ihn darauf ansprach. Sobald wir ein paar extra Münzen zur Seite legen konnten.

Ich öffnete den Mund, schloss ihn aber gleich wieder, so fest, dass ich mir fast auf die Zunge gebissen hätte. Ich durfte mich nicht einmischen, das war gegen die Regeln. Wenn ich etwas sagte, riskierte ich damit Großvaters Sieg. Er würde doch bestimmt –

»Ha!« Großvater hüpfte mit einem seiner Spielsteine über einen von Angelo. »Ich hab deinen Piepser!«

Oh nein.

Angelo gluckste, dann sprang er mit seinem letzten Stein – mit dem, der in *Wirklichkeit* der Piepser war – über Großvaters und verschlang ihn.

Erneut erschienen direkt über Angelos Kopf goldene Buchstaben, die ihn zum SIEGER kürten. Im nächsten Moment explodierte das Wort wie ein Feuerwerkskörper und ließ Münzen hinabrieseln. Angelo streckte seine Hände aus, fing sie auf und lachte. »Pass das nächste Mal ein bisschen besser auf, mein Freund.« Er lehnte sich zurück, steckte seinen Gewinn ein und sah Großvater gutmütig an. »Lust auf eine Revanche?«

Großvater machte ein Gesicht, als würde jemand von ihm verlangen, Nacktschnecken zu essen. Er stellte die Spielsteine wieder zurück aufs Brett und schob es zu Angelo hinüber. »Nein«, sagte er mutlos. »Nein, danke. Wir sollten besser gehen.«

Er stieg aus der Gondel und rutschte dabei fast aus, doch als ich ihm helfen wollte, zuckte er zurück. Schuldgefühle überkamen mich, obwohl ich gar nichts getan hatte – außer dabei zuzusehen, wie er verloren hatte.

Sobald Großvater festen Boden unter den Füßen hatte, machte er sich auf den Weg zurück. Ich schluckte den riesigen Kloß im Hals hinunter und rannte ihm hinterher. »Großvater! Großvater, es ist in Ordnung. Ich habe noch einen Segna. Wir finden was anderes. Wenn ich in eine Runde *Über-dem-Boden* reinkomme, schaffe ich es bestimmt, ihn zu verdreifachen.«

Großvaters Schritte wurden immer langsamer, bis er schließlich stehen blieb, mit gesenktem Kopf und hängenden Schultern. Auf einmal überkam mich furchtbare Angst, dass er womöglich den Tränen nahe war. Was konnte ich nur tun, um ihn aufzumuntern?

»Du selbst hast mir doch beigebracht, niemals aufzugeben«, sagte ich. »Jede Niederlage ist eine Chance, etwas dazuzulernen«, nicht wahr?«

Ich ging einen Schritt auf ihn zu. Ein feines goldenes Licht überzog seine Wange und ließ seine dichten, lockigen Haare glänzen.

Ich wagte noch einen Schritt näher. Mir stockte der Atem. Genau wie ich vorhin hielt er eine Hand ausgestreckt vor sich. Aber die goldene Zahl, die darüber schwebte, war nur eine einzelne schreckliche Ziffer.

1

»Großvater!« Es gelang mir nicht, die Panik in meiner Stimme zu verbergen. »Ist das wirklich deine Platzierung?« Ich blinzelte, dann kniff ich die Augen zusammen, betete, dass ich mich verguckt hatte. Selbst zwei Einsen wären besser als eine.

Doch ich hatte mich nicht verguckt.

Großvater ballte die Hand zur Faust und die unheilvolle Ziffer verschwand. Aber ich spürte sie noch, ihr Gewicht hing bleischwer über uns. Wie war es nur dazu gekommen, dass seine Platzierung so weit abgesackt war? Ich wusste, dass er nicht mehr häufig spielte. Und dass er immer öfter verlor. Aber ich hatte nicht gewusst, dass er dermaßen in Gefahr war.

Aber das hätte ich. Ich hätte es wissen müssen. »Deine Augen werden immer schlechter«, sagte ich. »Oder?«

Deshalb hatte er verloren. Weil er die Spielsteine nicht erkannt hatte und somit nicht wusste, welcher von Angelos Steinen der Piepser war. Verflucht! Wenn wir ihm doch nur schon eine Brille hätten kaufen können!

Großvater holte tief Luft. Dann stieß er sie wieder aus. »Mach dir keine Sorgen. Du kriegst das wieder hin, Pia. Du bist schlau. Und eine gute Spielerin. Eine bessere als ich.« Er lachte hilflos auf.

»Du meinst, *wir* kriegen das wieder hin.« Ich versuchte mich an einem Lächeln, für Großvater und für mich. »Wir finden einen Weg, um deine Platzierung wieder hochzutreiben. Uns bleibt noch Zeit, Großvater. Du bist immer noch im Spiel.«

Er erwiderte mein Lächeln, aber in seinem lag eine Traurigkeit, die noch mehr schmerzte als der Anblick dieser verfluchten Eins. Er wuschelte mir durch die dunkelbraunen Haare.

»Du bist ein liebes Mädchen. Aber ... ich glaube nicht, dass ich das bin. Nicht, wenn ich den Piepser übersehe. Ich habe es versucht, Pia.« Beim letzten Wort brach seine Stimme.

Es war nicht fair. Großvater war schlau. Er hatte mich unzählige Mal in *Piepser* geschlagen. Mit einer Brille würde er wieder gewinnen. Aber ohne ...

»Für dich ist es viel schwieriger als für Leute, die gut sehen können«, erwiderte ich schließlich.

»Das ist wahr«, stimmte er mir zu. »Aber das Große Spiel war noch nie fair.«

»Doch, es ist fair. Das muss es sein!«, rief ich inbrünstig. Es fühlte sich an, als würde mir meine Welt komplett entgleiten und wäre kurz davor, auf dem steinharten Boden zu zerspringen. Würde Großvater zum Knecht herabgesetzt werden, würde ich ihn womöglich nie wiedersehen. Manche Knechte blieben in der Stadt, arbeiteten für die Fischereiflotte oder die Wäscherei – oder erledigten sämtliche andere Dinge, für die die Spieler sich zu fein vorkamen. Aber manche wurden auch weggeschickt, zu den

Gesindeinseln – drei kleine Inseln, die jenseits der Lagune lagen und größtenteils als Ackerland dienten. Die meisten Produkte, die es in Dantessa zu kaufen gab, stammten von dort.

»Pia –«

»Wir schaffen das«, sagte ich mit fester Stimme. »Du kannst gegen mich spielen. Jetzt gleich.« Ich griff in meinen Beutel und holte meine letzte Münze hervor. »Wir können *Finger-Falle* spielen. Dafür brauchen wir nicht mal ein Spielbrett.«

Er wischte meinen Vorschlag mit einer Handbewegung weg. »Ich bin müde. Und du bist mittlerweile zu gut, Pia. Du würdest gewinnen.«

Ich wollte schon protestieren, aber die Worte blieben mir im Hals stecken. Er hatte recht. Ich *war* gut. Wahrscheinlich würde ich wirklich gewinnen. Es sei denn ...

Es sei denn, ich tat es nicht. Mir zog sich der Magen zusammen. Könnte ich das? Ich hatte noch nie zuvor geschummelt. Es verstieß gegen alles, wofür das Große Spiel stand. Aber wenn ich bloß absichtlich einen Fehler machte – war das auch schummeln?

»Ich würde zu keinem Spiel Ja sagen, Pia«, fuhr Großvater fort. »Zu keinem, das von Bedeutung ist. Ich will nicht, dass meine Enkelin mich aus dem Spiel wirft. Mit dieser Last sollst du auf keinen Fall leben müssen.«

Vor Erleichterung löste sich der Knoten in meinem Bauch. Zurück blieb nur ein Gefühl von Schuld. Ob es daher rührte, dass ich wirklich in Betracht gezogen hatte, absichtlich zu verlieren, oder daher, dass ich nicht stärker auf eine Partie beharrte, konnte ich nicht sagen.

Aber es gab noch eine andere Möglichkeit, um Großvater im Spiel zu halten. Eine, bei der man keine Regeln brechen oder aus-

reizen musste. »Wenn ich genug Segna erspiele, kann ich dir eine höhere Platzierung im Zählerhaus kaufen.«

Der Wechselkurs war richtig schlecht. Um nur einen Platz nach oben zu rutschen, musste man zehn Segna zahlen. Je höher der eigene Rang war, desto teurer wurde es, weshalb die Bewohner in unserem Viertel diese Möglichkeit nur als letzten Ausweg in Betracht zogen. Es ergab mehr Sinn, die Münzen als Spieleinsatz zu nutzen. Aber Großvater konnte im Moment *gar nicht* spielen.

»Nein.« Er schüttelte den Kopf. »Es gibt da draußen zu viele gefährliche Spiele, Pia. Und zu viele Spieler, die es sich zunutze machen würden, wenn sie wüssten, wie verzweifelt du bist.«

Da stand ich also, unglücklich und ganz zittrig, weil ich unbedingt etwas tun wollte. Irgendwas.

Großvater nahm meine Hand. Seine war mager und faltig, aber immer noch stark. »Du bist ein liebes Mädchen, Pia. Zu lieb. Ich weiß, was du dir wünschst: dass die Welt fair ist, dass die Regeln uns retten. Und ich wünschte, die Welt wäre genau so.«

Und das war sie auch. Großvater hatte einmal selbst daran geglaubt, und er würde es wieder tun. Ich musste es ihm bloß beweisen.

2

Als ich mich zwei Stunden später aus dem Haus schlich, stand das Wasser schon ziemlich hoch und die Gassen waren erfüllt vom würzigen Geruch des Meeres. Aber die Leute, die hier in diesem versunkenen Teil der Stadt lebten, wussten, wie sie sich auf die Flut vorbereiten mussten. Mit hoch erhobenem Kopf lief ich über die schweren Holzpaletten, die einen improvisierten Weg über den Platz bildeten. Die Gehwegplatten waren vom plätschernden Wasser bedeckt und glitzerten im Licht der Fischlampen über ihnen. Sie zeigten mir den Weg zum Sieg, zumindest hoffte ich das.

Ich konnte Großvater retten. Ich würde genug Segna gewinnen, um ihm eine höhere Platzierung zu kaufen und ihn davor zu bewahren, ein Knecht zu werden. Alles, was ich dafür tun musste, war, das richtige Spiel zu finden.

Dogo, das Schlitzohr, hatte wegen der Flut seinen Kartentisch auf mehrere Holzpaletten gestellt. Er war immer vorbereitet. Drei Spiele waren bereits im Gange, eine Traube Spieler, alles Erwachsene, drängte sich um jedes einzelne. Über ihnen leuchteten die Einsätze auf, und als ich die absurd hohen Zahlen sah, schluckte ich schwer.

Aber nicht jedes Spiel hatte dermaßen hohe Starteinsätze.

Ich hatte Zeit, konnte klein anfangen und mich nach und nach steigern, ich musste Dogo bloß davon überzeugen, mich spielen zu lassen. Ich hielt inne, um meine Jacke glatt zu streichen. Kurz stöhnte ich auf, als meine Finger den Riss an der linken Seite erwischten. Ich hatte versucht, ihn zu flicken, aber die Nähte waren schon wieder aufgegangen.

Ich spürte einen Stich im Herzen. Mir war klar, dass ich nicht wie eine echte Spielerin aussah. *Ein scharfer Verstand und Geschicklichkeit – damit gewinnt man Spiele*, sagte Großvater immer. *Nicht mit bloßer Effekthascherei*. Doch gerade jetzt hätte ich liebend gern einen großen Teil meines Verstands und meiner Geschicklichkeit gegen ein bisschen mehr Effekthascherei eingetauscht. Aber natürlich ging es hier um etwas anderes: darum, genug Segna zu gewinnen, damit Großvater im Spiel blieb. Ich holte tief Luft, straffte die Schultern und ging auf Dogo zu.

Der drahtige Mann hatte es sich in einem alten gepolsterten Stuhl gemütlich gemacht, der so aussah, als hätte er ihn in einem der stattlichen Häuser ergattert, die vor langer Zeit von den reichen Familien aufgegeben worden waren, um sich ein neues Zuhause in höher gelegenen Stadtvierteln zu bauen. Als ich näher kam, kniff er die braunen Augen zusammen wie ein Jagdhund, der seinen Knochen bewacht. »Geh am besten gleich weiter, Kleine.«

Aber ich blieb stehen und zwang mich dazu, den Rücken durchzudrücken und meine Stimme so selbstsicher klingen zu lassen wie möglich. »Ich will in der nächsten Runde mit einsteigen.«

Er schnaubte. »Und ich will der beste Spieler sein. Wenn du spielen willst, brauchst du Münzen als Einsatz.«

Ein Schauer lief mir über den Rücken, aber ich lächelte tapfer

weiter. *Du hast jedes Recht mitzuspielen*, pflegte Großvater zu sagen. »Wie viele?«

»Zehn Segna.« Sein Blick wanderte demonstrativ zu dem dünnen Beutel an meinem Gürtel.

Unwillkürlich hielt ich die Hände davor und umfasste den Beutel mit festem Griff, als könnte ich auf diese Weise mehr Münzen hineinzaubern. Aber natürlich war alles, was ich empfand, die einzelne Münze, die schon den ganzen Tag über darin gewesen war. Musste ich ihn etwa anbetteln? Vor Scham blieb mir fast die Luft weg.

Zum Glück – oder eher zu meinem Unglück – schüttelte Dogo bereits den Kopf. »Tut mir leid, Kleine. Vielleicht beim nächsten Mal.« Er deutete mit dem Kopf zur gegenüberliegenden Seite des Platzes. »Versuch's doch mal mit Würfelspielen. Pro Wurf kostet der Einsatz nur einen Segna. Du bist noch neu, fang besser klein an.«

Nein, danke. Ich würde Großvaters Zukunft doch nicht bei einem Glücksspiel riskieren. Für Würfelspiele brauchte man kein Können und es gab auch kaum Regeln. Sie waren genau wie das Leben. Chaotisch und unvorhersehbar.

Eben hattest du noch Eltern, und dann waren sie weg, verschlungen vom stürmischen Meer. Eben hattest du einen besten Freund und dann ließ er dich fallen wie eine verfaulte Sardine. Wenn ich verlor, wollte ich auch den Grund dafür kennen. Ich wollte ganz genau wissen, was ich falsch gemacht hatte, damit ich beim nächsten Mal den Fehler nicht wiederholte. Falls es ein nächstes Mal gab.

Ich schlenderte an Dogos Tischen vorbei, ebenso wie an den Würfelspielen, und hielt nach einer anderen Möglichkeit Aus-

schau. Mit einem einzigen Segna würde ich kaum jemanden davon überzeugen können, sich auf ein zweistündiges Spiel wie *Mathemagie* mit mir einzulassen.

Dann erregten schimmernde Buchstaben in der Luft meine Aufmerksamkeit. *Spiel mit! Wechselnde Einsätze!*

Das klang vielversprechend. Wechselnde Einsätze hieß, dass es kein Minimum gab. Ich konnte nicht erkennen, um welches Spiel es sich handelte, nur, dass sich eine Gruppe Leute um einen Jungen versammelt hatte, der auf einer umgedrehten Regentonnen stand. Ich ging näher heran und versuchte, einen besseren Blick zu erhaschen.

»Kommt her, traut euch!«, rief der Junge. »Wer hat Lust auf eine Partie *Klingenwirbel*?« Dabei schwang er zwei Dolche. Mir wurde flau im Magen, als ich bemerkte, dass ihm eine Fingerkuppe fehlte.

Das hier gehörte eindeutig zu den Spielen, vor denen Großvater mich gewarnt hatte. Nur gingen mir allmählich die Alternativen aus. *Klingenwirbel* hatte ich nicht mehr gespielt, seit Baron Braschia uns zwei Jahre zuvor aus seinem Haus vertrieben hatte. Aber Renzo hatte immer gesagt –

Stopp. Es spielte keine Rolle, was Renzo gesagt hatte. Er war nicht mehr Teil meines Lebens. Das hatte er sehr klargemacht.

Ich wollte schon vortreten und die Herausforderung annehmen, als sich mir die Nackenhaare aufstellten. Ich hatte das Gefühl, beobachtet zu werden, doch als ich mich umblickte, war niemand zu sehen.

Moment. Doch. Da *war* jemand. Auf der anderen Seite des Platzes stand eine einzelne Person an einer gewölbten Steinbrücke, die über das dunkle Wasser des Kanals führte. Groß und hager

war sie, das Gesicht aber wurde von der tiefsitzenden Kapuze verdeckt. Beobachtete sie mich? Ich konnte es nicht mit Sicherheit sagen.

Als schimmernde Worte in ihrer Nähe aufleuchteten, erkannte ich ein elfenbeinfarbenes Gesicht unter der Kapuze. Nur, dass es gar kein Gesicht war. Es war ein Totenkopf! Fast hätte ich vor Angst aufgeschrien. Die Todesfee! War sie zurückgekehrt, um sich den Sieg zu holen, den die Prinzessin von Dantessa ihr vor so langer Zeit geraubt hatte? Die düstere Gestalt bewegte sich, hob bedrohlich einen Arm und ... winkte?

Warum winkte dieses Geschöpf des Todes mir zu? Ungläubig starrte ich hinüber und konnte mich vor Angst kaum rühren, als eine zweite Person mit Totenkopf sich zu der ersten gesellte.

Ich stieß ein heiseres Lachen aus. Was war ich bloß für ein Dummkopf? Das waren nur maskierte Spieler, die sich für das Turnier verkleidet hatten. Die Todesfee lief natürlich *nicht* hier unter uns Sterblichen herum. Und selbst wenn die personifizierte Vergänglichkeit beschlossen hätte, zurückzukehren – warum sollte sie ausgerechnet mich aufsuchen? Ich war keine Prinzessin, nur eine unbedeutende Spielerin, die vor lauter Angst offensichtlich schon Gespenster sah.

Ich kam mir reichlich dumm vor, als ich mich wieder dem Jungen mit den Dolchen zuwandte. Inzwischen hatte jemand anders die Herausforderung angenommen. Das hatte ich nun davon, dass meine Fantasie mit mir durchgegangen war. Ich musste also weitersuchen.

Ich lief an der Menschenmenge vorbei, die dem Spiel zuschaute und dabei abwechselnd nach Luft schnappte oder bestürzt aufstöhnte, und gab mir Mühe, selbst nicht so genau hinzusehen.

Anscheinend hatte ich wohl eher Glück gehabt, dieses Spiel verpasst zu haben. Meine Finger wollte ich lieber behalten.

Doch mir blieben kaum noch Alternativen. Ich versuchte, bei einem *Über-dem-Boden*-Spiel reinzukommen, das ein paar Kinder in meinem Alter spielten, aber wie sich herausstellte, übten sie bloß, ganz ohne Einsätze. Das brachte mich gerade nicht weiter. Trotzdem blieb ich eine Weile stehen und sah ihnen zu, wie sie die aufwendig geschmückte Fassade eines alten prächtigen Hauses hochkletterten, wobei immer wieder Putzstücke abbröckelten, die in das umliegende Wasser fielen. Die fröhlichen und ausgelassenen Rufe der Kinder hallten durch die Nacht und am liebsten hätte ich mich ihnen angeschlossen.

Ich schob diesen unnützen Gedanken beiseite und lief weiter, vorbei an zwei älteren Frauen, die *Fang-mein-Herz* spielten. Ihre Seile sirrten durch die Luft wie die Tentakel eines wütenden Kraken. Dem Lächeln und den schüchternen Blicken nach zu urteilen, die sie sich zwischen den Seilschwüngen zuwarfen, schien es, als würden sie umeinander werben. Auch das brachte mich nicht weiter.

Vorsichtig ging ich an den Frauen vorbei, aber nach ihnen kam nichts mehr. Keine weiteren Spiele. Nur überflutete Steine und eine einsame Gestalt. Ein Spieler? Ich blinzelte hoffnungsvoll.

Eine Brise bewegte eine der Fischlampen über ihm, und das ungesunde grüne Licht reichte aus, um einen mir vertrauten schwarz-weißen Umhang zu enthüllen.

Ein Schiedsrichter! Ich unterdrückte einen Schrei und versuchte sofort, Abstand zu gewinnen. Eine Begegnung mit einem dieser Wesen, die das Große Spiel überwachten, war das Letzte, was ich gerade gebrauchen konnte.

»Du da drüben«, rief der Schiedsrichter knapp und mit kühler Stimme. »Stopp.«

Ich blieb stehen und verfluchte mich dafür, nicht besser aufgepasst zu haben. Mein Herz klopfte wie wild. Wie dumm von mir. Der Schiedsrichter erfüllte nur seine Pflicht. Es gab keinen Grund, in Panik auszubrechen. Schließlich war ich nicht in Gefahr – meine Platzierung war weit von der Null entfernt.

Was mich allerdings nicht davon abhielt, nach Luft zu schnappen, als die schwarz-weiße Maske des Schiedsrichters über mir aufragte, die gemalten Lippen zeigten ein immerwährendes Lächeln. »Spielerin oder Magd?«

Ich zwang mich dazu, den Kopf nicht einzuziehen. »Spielerin.«

Die Maske neigte sich zur Seite, die Glasaugen funkelten. Ein leises Klicken wie das Ticken einer Uhr war dabei zu hören. »Platzierung?«

Ich streckte meine rechte Hand vor, wackelte mit den Fingern und die goldene 45 erschien. Ich hatte nichts zu verbergen. Ich brach auch keine Regeln, und je schneller der Schiedsrichter das erkannte, desto schneller konnte ich weiter nach einem Spiel suchen, das Großvater retten würde.

Doch als ich meinen Arm zurückziehen wollte, schoss die Hand des Wesens vor und hielt mich am Handgelenk fest. Es tat nicht weh, aber der Griff war fest. Ich schluckte. Konnte nicht mehr klar denken. Hatte ich etwas falsch gemacht? Hatte ich eine Verordnung des Rates übersehen? Mir zog sich der Magen zusammen. Wollte der Schiedsrichter mich bestrafen?

Hör auf, Pia. Du kennst die Regeln, also vertraue auch auf sie.

»Wie heißt du, Spielerin?«

Nervös fuhr ich mir mit der Zunge über die Lippen. Warum

wollte der Schiedsrichter das wissen? Hatte mich jemand wegen irgendetwas angezeigt? Plötzlich war ich versucht zu lügen, einen falschen Namen zu nennen. Doch ich kämpfte dagegen an. Was war nur in mich gefahren?

Entschlossen schüttelte ich das seltsame Unbehagen ab. »Pia Paro«, antwortete ich.

Während ich auf eine Reaktion wartete, blickte ich in die dunklen Augen des Wesens und fragte mich, was wohl dahinter verborgen lag. Es hieß, die Schiedsrichter bestünden aus schimmernden Uhrwerken, die so kompliziert seien, dass es ewig dauern würde, sie zu ergründen. Manch andere waren der Meinung, in ihnen pulsierte eine ähnliche Kraft wie in den leuchtenden Quallen, die während der Sommerstürme manchmal aus den Tiefen der Lagune aufstiegen.

»Bist du mit Luciano Paro verwandt?«, fragte das Wesen.

»J-ja«, brachte ich stockend hervor. »Er ist mein Großvater.« Mein Plus pochte wild an meinem Handgelenk, das noch immer im kalten festen Griff des Schiedsrichters gefangen war.

In einer Bewegung, die zu präzise war, um natürlich zu sein, legte er den Kopf schief und blickte über den Platz. »Ist Luciano Paro hier?«

»N-nein«, stieß ich hervor. Was wollte der Schiedsrichter von Großvater? War seine Platzierung auf null gesunken, während ich auf der Suche nach einem Spiel gewesen war? Verdammt! Ich brauchte mehr Zeit. Aber ich konnte das Wesen nicht anlügen – immerhin war es Teil des Großen Spiels!

»Da bist du ja«, sagte eine mir unbekannte Stimme.

In aller Ruhe drehte der Schiedsrichter sein gemaltes Gesicht in die Richtung, aus der sie gekommen war. Ein Mädchen stand

dort. Sie musste ungefähr in meinem Alter sein, zwölf oder vielleicht dreizehn, aber ihre Haltung strahlte die Selbstsicherheit einer erfahrenen Spielerin aus. Ihr karmesinroter Mantel bestand aus viel feinerem Stoff als meine einfache Wolljacke, aber er war ihr zu groß – vielleicht hatte sie ihn sich nur geliehen. Sie hatte dunkle Haut, schwarze gelockte Haare, und ihr Lächeln erinnerte mich an die geschwungenen Klingen, die Seeleute benutzten, um Fische auszunehmen: glänzend und gefährlich.

Sie senkte den Kopf, verbeugte sich vor dem Schiedsrichter, wobei sie ihren extravaganten Hut präsentierte, der mit mindestens drei flauschigen Straußenfedern dekoriert war. »Bitte entschuldigen Sie, Hoher Schiedsrichter, ich habe ein Spiel zu spielen«, sagte sie. »Wenn Sie so freundlich wären und meine Gegnerin gehen lassen würden?«

Ich brauchte einen Moment, um zu kapieren, dass sie mich damit meinte. »Aber ich kenne di-«

»Das hast du doch bestimmt nicht vergessen«, fiel sie mir mit hochgezogenen Augenbrauen ins Wort.

Das Wesen wandte sich mit einem leisen Klicken der Maske wieder mir zu. »Stimmt das, Spielerin Paro?«

Ich schluckte. Ich wünschte wirklich, es wäre so. Aber ich hatte dieses Mädchen noch nie zuvor gesehen. Würde der Schiedsrichter merken, wenn ich ihn anlog?

»Jedenfalls möchte sie meine Herausforderung annehmen«, antwortete das Mädchen für mich. »Nicht wahr, Spielerin Paro?« Inzwischen wirkte sie fast ein wenig verzweifelt und sah mich vielsagend an.

Sollte ich es wirklich wagen, den Schiedsrichter anzulügen? War es überhaupt eine Lüge?

Ich wählte meine Worte mit Bedacht. »Ja. Ich möchte die Herausforderung annehmen. Darf ich gehen, Hoher Schiedsrichter?«

Er ließ mich los, und es ertönte ein leises Surren und Klicken, als er einen Schritt zurücktrat. »Also gut. Das Große Spiel muss weitergehen.«

Die Luft um den Schiedsrichter begann zu schimmern, und einen Herzschlag später war er verschwunden, hatte sich aufgelöst wie die leuchtenden Buchstaben, die den Spielstand anzeigten. Vermutlich war er wieder dabei, Regelverstöße aufzuspüren oder was auch immer er heute Abend zu tun hatte. Meine Knie fühlten sich vor Erleichterung butterweich an. Am liebsten hätte ich mich kurz hingeworfen und durchgeatmet, aber das Mädchen mit dem außergewöhnlichen Hut ließ mir keine Möglichkeit dazu.

»Komm schon.« Sie packte mein Handgelenk, und die Wärme ihrer Finger vertrieb die Kälte, die der feste Griff des Schiedsrichters hinterlassen hatte. Sie zog mich zu der Tür eines der heruntergekommenen Häuser, die den Platz säumten. Der Putz hatte sich vom Schimmel grün und schwarz gefärbt, die Fliesenböden waren gewölbt und zeigten Risse.

Ich wehrte mich dagegen, von ihr mitgeschleift zu werden, stemmte die Füße in den Boden. »Nein, warte. Wer bist du überhaupt?«

Sie ließ mich los und verbeugte sich erneut. »Vittoria Aslani. Sehr erfreut und so weiter. Aber jetzt komm endlich, bevor das Wasser noch höher steigt. Wir können auf dem Dach spielen.«

»Welches Spiel denn?« Diese Unterhaltung erinnerte mich allmählich an *Sphinx*, ein Spiel, bei dem nur der Kartengeber die Regeln kannte. Und der war ich definitiv nicht.

Das Mädchen – Vittoria – schenkte mir ein freches Grinsen, während sie etwas aus ihrer Umhängetasche zog und es im schwachen grünen Licht der Fischlampen hochhielt.

Beim Anblick der Schachtel stockte mir der Atem. Sie war alt und abgenutzt, aber die gezeichneten Bilder auf dem Deckel konnte man dennoch gut erkennen: eine schwarze Krone, eine rote Krone und einen weißen Totenkopf.

Ich biss mir auf die Unterlippe, nervös und gespannt zugleich.
»Noctis?«

»Sehr gut«, sagte sie und schob die Schachtel zurück in ihre Umhängetasche, »du kennst es also.«

»Jeder in Dantessa kennt es«, gab ich zurück. Auch wenn das so nicht ganz der Wahrheit entsprach. Jeder hier wusste, wie *Noctis* in der Arena gespielt wurde – mit echten Spielern, die in Teams gegeneinander antraten und Verletzungen oder Schlimmeres riskierten. Das Spiel in Vittorias Tasche war natürlich etwas anderes: Man bewegte Figuren auf einem Spielbrett. Trotzdem war es höllisch herausfordernd. Ich hatte es seit über zwei Jahren nicht mehr gespielt. Nicht seit ... nicht seit wir aus dem Palazzo Brascia vertrieben wurden. Ich schluckte gegen den Kloß in meinem Hals an.

»Also?« Vittoria neigte ihren Kopf zur Seite. »Bist du bereit?«

Nein. Absolut nicht. Nicht für ein Spiel gegen ein fremdes Mädchen, das plötzlich aus dem Nichts aufgetaucht war. »Warum?«, fragte ich. »Warum willst du gegen mich spielen? Du könntest gegen jeden anderen antreten.«

»Ich will nicht gegen irgendeinen anderen spielen. Sondern gegen *dich*. Oder willst du lieber wieder mit diesem Schiedsrichter reden?«

»Nein. Aber –«

»Dann lass uns loslegen. Meine Herausforderung hast du schließlich schon angenommen.«

»Nein, hab ich nicht«, entgegnete ich und straffte die Schultern. Ich war keine Spielfigur, die dieses Mädchen einfach so hin und her schieben konnte, wie sie wollte. »Ich habe nur gesagt, ich *möchte* die Herausforderung annehmen. Das ist ein Unterschied.«

Vittorias Lachen, hell und klar, jagte mir eine Gänsehaut über die Arme. »Und ich dachte, du wärst eine gewissenhafte Spielerin, die sich immer an die Regeln hält.«

»Das bin ich auch«, beteuerte ich. »Und ich habe die Wahrheit gesagt!«

»Also *möchtest* du spielen. Wo liegt dann das Problem?«

Zögernd griff ich nach meinem Beutel. Vittoria hatte mir einen Gefallen getan und mich vor weiteren Fragen des Schiedsrichters bewahrt. Und ich musste heute Abend unbedingt ein paar Segna gewinnen. Aber würde sie immer noch gegen mich spielen wollen, wenn sie erfuhr, wie wenig ich zu bieten hatte? »Wie hoch ist der Einsatz?«

Vittoria sah mich mit ihren dunklen Augen für einen langen Moment an, was mich fast so nervös machte wie der gläserne Blick des Schiedsrichters. »Einen Segna.«

Ich umklammerte meinen Beutel noch fester. Die einzelne Münze darin war alles, was ich hatte. Wenn ich sie verlor, war es endgültig vorbei – ich hätte nichts mehr, womit ich antreten könnte, und keine Chance, Großvater zu retten.

Ich holte tief Luft. Auch das gehörte zum Großen Spiel dazu. Manchmal musste man ein großes Risiko eingehen, um reich be-

lohnt zu werden. »Spielerin, ich nehme deine Herausforderung an«, sagte ich und stieß die Luft wieder aus.

Die Münze, die ich eben noch durch den Stoff des Beutels gefühlt hatte, verschwand, als die Magie des Großen Spiels einsetzte. Zwischen uns schimmerten die Worte:

Herausforderung angenommen. Einsatz: 1 Segna

Vittorias breites Grinsen war selbst in der Dunkelheit der Nacht zu sehen. »Gut, dann lass uns spielen.«

* 3 *

Vittoria klappte das schwarz-weiß lackierte *Noctis*-Spielbrett auseinander und legte es auf einen rostigen Eisentisch oben auf der Dachterrasse des alten Hauses. Das Gebäude erinnerte mich an diese milchig schimmernden Muschelschalen, die man manchmal nach einem Sturm an der Küste fand – immer noch wunderschön, trotz der Risse und Makel. Reiche Leute wie die Brascias sahen das anders, deshalb hatten sie und viele andere das Klamme Viertel verlassen, als es vor Jahren begann zu sinken. Für diese Familien war es einfacher, weiterzuziehen, wenn etwas nicht mehr ihren Ansprüchen genügte.

Doch das alte prächtige Haus erfüllte immer noch einen Zweck. Wir waren nicht die Ersten, die für ein Spiel hierherkamen. Jemand hatte eine Kerze hinterlassen, die mit Wachs auf der Tischplatte befestigt war. Vittoria entzündete sie mit einem bronzefarbenen Feuerstab.

Als sie sah, wie ich ihn anstarrte, zuckte sie mit den Schultern. »Wirklich praktisch, das Ding. Habe ich letzte Woche bei einer Runde *Knüffelkopf* gewonnen.«

Ich runzelte die Stirn. Bei den meisten Spielen ging es um Segna. Schiedsrichter und eine ganze Reihe anderer Wesen, die

zur Maschinerie des Großen Spiels gehörten, wachten über diese magischen Münzen, die gleichzeitig die Währung in Dantessa waren. Doch das hielt manche Leute nicht davon ab, auch unerlaubte Einsätze ins Spiel zu bringen. Solche Herausforderungen fielen nicht unter die Regeln, die im *Buch der Spiele* festgehalten waren.

»Du hast auch einen Segna, oder?«, fragte ich.

Mit erhobener Augenbraue blickte Vittoria auf die Worte, die immer noch zwischen uns schwebten.

Natürlich. Blöde Frage. Das Große Spiel würde eine Herausforderung nicht zulassen, bevor alle Teilnehmer den Einsatz erbracht hatten. Ich war hysterisch.

Aber ich *musste* dieses Spiel gewinnen. Vittoria hatte mir ihren Rang nicht verraten, doch angesichts ihrer feinen Kleidung und der mühelosen Selbstsicherheit ging ich davon aus, dass er höher war als meiner. Wenn ich gegen jemand Besseren gewann, bekam ich womöglich einen stattlichen Bonus ausbezahlt. Mal ganz abgesehen davon, dass ich ein paar Plätze nach oben wandern würde.

Falls ich gewann.

Vittoria verteilte die Spielsteine auf dem Brett. Sie waren alt und abgenutzt, aber man sah ihnen an, dass sie früher einmal sehr schön gewesen waren. Die schwarzen schienen aus Ebenholz geschnitzt zu sein und die roten aus Sandelholz. Vittoria nahm die beiden Prinzen aus der Schachtel, hielt sie kurz hinter ihren Rücken und streckte mir dann ihre Fäuste entgegen.

Ich entschied mich für ihre rechte Hand. Sie öffnete sie, und der Ebenholzprinz kam zum Vorschein – also spielte ich mit den schwarzen Figuren. Traditionell begann Rot, was dem Spieler

mit diesen Steinen einen kleinen, aber möglicherweise entscheidenden Vorteil einbrachte. Ich kniff die Augen zusammen. Hatte sie geschummelt? Ich wüsste nicht wie, schließlich hatte sie mich wählen lassen.

Aber irgendetwas an diesem Mädchen machte mich nervös. Warum hatte sie sich bei meinem Gespräch mit dem Schiedsrichter eingemischt? Ich wusste, warum *ich* diesem Spiel zugestimmt hatte – aber was erhoffte sie sich davon? Ich konnte mir schwer vorstellen, dass sie meinen einzelnen mickrigen Segna nötig hatte.

Und soweit ich wusste, wurde hier im Klammen Viertel das *Noctis*-Brettspiel nie gespielt. Es war selten und teuer. Selbst Vittorias in die Jahre gekommenes Brett musste Hunderte Segna wert sein, und trotzdem war es nichts im Vergleich zu dem im Palazzo Braschia. Dort hatte es nur das Beste vom Besten gegeben. Die Spielfiguren der Braschias bestanden aus Obsidian und Karneol und waren mit Gold und Juwelen verziert. Einmal hatte ich mir meine Lieblingsfigur – den roten Bogenschützen – ausgeliehen, um ihn Großvater zu zeigen, der in Baron Braschias Bibliothek die Rechnungsbücher studierte, um sich auf ein Buchführungsspiel mit dem Stadtkämmerer vorzubereiten. Als Großvater die Spielfigur sah, hatte er große Augen gemacht, mich an die Hand genommen und mich den ganzen Weg zurück zum Salon geführt. Dort musste ich die Figur gleich wieder in die Schachtel legen.

Sie gehört nicht dir, Pia, auch wenn es so scheint, weil Baron Braschia so großzügig ist und uns hier wohnen lässt. Aber uns gehört hier nichts. Er deutete zu den vergoldeten und satinüberzogenen Möbelstücken, auf die blitzblank geputzten Fenster, die einen Blick auf

den Großen Kanal boten. *Das hier ist sein Zuhause, nicht unseres. Das darfst du nicht vergessen, nicht mal eine Sekunde lang.*

Unter Tränen fragte ich ihn, wo *mein* Zuhause war. Ob es wirklich nicht dieser wunderschöne Palazzo mit den hübschen weißen Katzen und dem fröhlichen Koch war, der immer einen Geheimvorrat an Kirschkuchen hatte. Der Palazzo, in dem mein bester Freund Renzo wohnte, der ständig davon schwärmte, wie wir beide gemeinsam am Großen Spiel teilnehmen würden, sobald wir zwölf wären und damit offiziell mitmachen dürften. Der Palazzo Brascia war das einzige Zuhause, das ich kannte. Dort war ich aufgewachsen. Zählte das denn gar nichts?

Großvater tippte mir gegen die Brust. *Dein Zuhause ist hier. Dann berührte er meine Stirn. Und hier. Alles andere kann dir im Spiel genommen werden. Alles andere kannst du im Spiel verlieren. Aber nicht dein Herz. Und auch nicht deinen Verstand.*

Und er hatte recht. Denn dieser wunderschöne Palazzo und die weißen Katzen, der Kirschkuchen und mein scheinbar bester Freund – all das verschwand vor zwei Jahren aus meinem Leben, als Baron Brascia verkündete, dass Großvaters Dienste nicht länger benötigt wurden. Er hatte es so dargestellt, als wäre es an der Zeit, dass Großvater zu arbeiten aufhörte und es ruhiger angehen ließe. Aber es war sonnenklar, was der wahre Grund für seine Entscheidung war: Großvater hatte begonnen, Fehler zu machen. Nach vierzig Jahren, in denen er ständig über den Rechnungsbüchern gebrütet hatte, waren seine Augen immer müder geworden. Manchmal konnte er die Zahlen nicht mehr richtig auseinanderhalten. So wie er heute Abend den Piepser nicht erkannt hatte. Nur dass Fehler, die ihm mit Baron Brascias Konten unterliefen, weit mehr als drei Segna schluckten.