

Catherine
Doyle

The
Dagger
and the
Flame

Übersetzung aus dem Englischen von
Barbara Imgrund

one



Die Bastel Luebbe AG verfolgt eine nachhaltige Buchproduktion. Wir verwenden Papiere aus nachhaltiger Forstwirtschaft und stellen unsere Bücher in Deutschland und Europa (EU) her. Mit den Druckereien arbeiten wir kontinuierlich an einer positiven Ökobilanz.



Titel der englischen Originalausgabe:
»The Dagger and the Flame«

Für die Originalausgabe:
Copyright © 2024 by Catherine Doyle
Published by arrangement with Simon & Schuster UK Ltd

Für die deutschsprachige Ausgabe:
Copyright © 2025 by
Bastel Luebbe AG, Schanzenstraße 6–20, 51063 Köln, Deutschland

Bei Fragen zur Produktsicherheit wenden Sie sich bitte an:
produktsicherheit@bastel-luebbe.de

Vervielfältigungen dieses Werkes für das Text- und Data-Mining bleiben vorbehalten. Die Verwendung des Werkes oder Teilen davon zum Training künstlicher Intelligenz-Technologien oder -Systeme ist untersagt.

Textredaktion: Julia Przeplaska
Umschlaggestaltung: Guter Punkt, München | www.guter-punkt.de
Satz: hanseatenSatz-bremen, Bremen
Gesetzt aus der Athelas
Druck und Verarbeitung: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany
ISBN 978-3-414-0283-6

5 4 3 2 1

Sie finden uns im Internet unter one-verlag.de
Bitte beachten Sie auch luebbe.de

Für Rachel Denwood, die den Funken
dieser Geschichte in eine Flamme
verwandelt hat.

LISTE DER FIGUREN



DOLCHGILDE

Hugo Ralphe Versini, *Gründer der Dolchgilde*

Gaspard Dufort, *Oberhaupt der Dolchgilde*

Ransom Hale, *Dagger*

Lark Delano, *Dagger*

Nadia Raine, *Dagger*



MANTELGILDE

Armand Versini, *Gründer der Mantelgilde*

Madame Cordelia Mercure, *Oberhaupt der Mantelgilde*

Josephine Fontaine, *ehemaliges Oberhaupt der Mantelgilde*

Valerie, *Cloak*

Sabine Fraser, *Cloak*

Theodore Branch, *Schattenschmied*



Sylvie Marchant, *Shade-Schmugglerin*
Seraphine Marchant, *ihre Tochter*



HAUS RAYERE,
IHRE KÖNIGLICHEN HOHEITEN

Bertrand IV., König von Valterre
Odette I., Königin von Valterre



HEILIGE VON VALTERRE

1. Calvin, Heiliger des Todes
2. Celiana, Heilige des Liedes und der Poesie
3. Frederic, Heiliger der Bauern und Jäger
4. Maud, Heilige der Verlorenen Hoffnung
5. Maurius, Heiliger der Reisenden und Seefahrer
6. Oriel, Heilige des Schicksals
7. Serene, Heilige der Tiere
8. Alisa, Heilige der Kranken
9. Cadel, Heiliger der Krieger
10. Calliope, Heilige der Schönheit und Jugend
11. Placido, Heiliger des Friedens
12. Jasper, Heiliger der Handwerker
13. Lucille Versini, Heilige der Gelehrten

TEIL I



»Nimm nur, was dein Umhang tragen kann und dein Gewissen aushält.«

Armand Versini,
Gründer der Mantelgilde

*

»Wer sich weigert, den Dolch zu führen, ist dazu verdammt, durch seine Klinge zu sterben.«

Hugo Versini,
Gründer der Dolchgilde

ZUVOR

Draußen vor der glitzernden Stadt Fantome im wilden Herzen der Ebene hing der Mitternachtsmond wie eine Laterne am Himmel und badete das Bauernhaus, das Seraphine Marchants Mutter gehörte, in seinem sanften silbernen Schein. Das Licht kroch durch Seraphines Fenster herein und tanzte über die Seiten ihres Buchs, und einen Augenblick lang stellte sie sich vor, dass der neugierige Mond über ihre Schulter mitlas. Sie blätterte um; die Wörter verschwammen, ihre Lider wurden schwer. Sie sollte längst schlafen, doch an so einer Schlüsselstelle in der Geschichte war das unmöglich. Und das, obwohl sie sie schon mindestens achtmal gelesen hatte, und obwohl sie mit ihren siebzehn Jahren eigentlich schon zu alt für Märchen war.

Pippin schlummerte zu ihren Füßen und wärmte ihr die Zehen. Der alte, dreibeinige Hund interessierte sich nicht für das Tintengeflüster erfundener Abenteuer. Ihm war hauptsächlich an Nickerchen gelegen, Flusssprossen und ab und an einem Huhn von Bauer Perrin.

Als sie plötzlich ein Fluchen hörte, wandte sich Sera-

phine dem Fenster zu. Draußen im Garten kroch ihre Mutter auf allen vieren herum und zischte den Lavendel an; Kringel ihres dichten schwarzen Haars verdeckten ihr Gesicht. Ein ungewöhnliches Verhalten, selbst für Sylvie Marchant. Seraphine runzelte die Stirn und schlug das Buch zu.

Unten schoss eine Katze aus dem Gebüsch. Mama machte einen Satz nach vorn und packte den aufgeschreckten kleinen Tiger. Es war Fig, der Streuner. Seinen Namen hatte er bekommen, weil er den Feigenbaum hinter dem Haus zu seinem liebsten Schlafplatz auserkoren hatte. Bisher hatte Mama allerdings nie auch nur das geringste Interesse an ihm gezeigt.

Seraphine sah zu, wie ihre Mutter ein vertrautes Glasfläschchen aus der Tasche ihrer Strickjacke holte und den Korken mit den Zähnen entfernte. Der Kater miaute, als Mama ihm den Inhalt ins Maul goss. Pippin hob den Kopf, während ein Knurren in seiner Kehle grollte. Unbehagen machte sich auch in Seraphine breit.

Ihre Mutter setzte den Kater wieder ab. Fig huschte ein paar Schritte davon, dann zuckte er zusammen. Noch ein Schritt, und er heulte kläglich auf. Es war ein Laut, den Seraphine noch nie gehört hatte, und die Qual darin schlug sich wie Klauen in ihre Wirbelsäule. Pippins Nackenhaare sträubten sich.

Seraphine drückte die Nase an die Fensterscheibe und beobachtete in stummem Entsetzen, wie Figs kleiner Körper zu zucken begann. Binnen Sekunden wuchs er auf die doppelte Größe an und immer noch weiter. Bald sah Fig sich überhaupt nicht mehr ähnlich. Er war keine Katze mehr, sondern eine Bestie und sein Fell so schwarz, dass es mit der Dunkelheit zu verschmelzen schien. Sonderbare

Schatten wuchsen aus seinem Brustkorb wie Fangarme, einige davon fuhren durch das niedrige Gebüsch, andere peitschten hoch und schnellten durch die Luft. Mama wich zurück, um einem Schattententakel auszuweichen, und ein Lachen entfuhr ihr, als wäre es nur ein harmloses Sprungseil.

Seraphine gefror das Blut in den Adern.

Der Mond glitt hinter eine Wolke, und in der unvermittelten Dunkelheit verschwand Fig vollkommen.

»Pss pss pss«, lockte Mama.

Ein ohrenbetäubendes Brüllen drang durch die Nacht. Als die Wolke vorübergezogen war und das Mondlicht zurückkehrte, stürzte Fig aus dem Gebüsch, wobei ihm Speichel von den Reißzähnen tropfte. Er trieb Mama in die Enge.

Seraphine sprang auf. Das Buch fiel von ihrem Schoß, als sie zur Zimmertür rannte. Hinter sich fühlte sie mehr, als dass sie es sah, ein Aufblitzen von grellem goldenen Licht, und dann hörte sie Mamas Schrei, wie er die Dunkelheit zerriss. Seraphine nahm immer zwei der wackeligen Stufen auf einmal und schnappte sich den Küchenbesen am Fuß der Treppe. Mit dem bellenden Pippin dicht auf den Fersen rannte sie in die Nacht hinaus.

Und direkt in ihre Mutter hinein.

Sie taumelte rückwärts, mit wildem Blick, den Besen hoch erhoben. Die Bestie war nirgends zu sehen, aber Seraphine blieb wachsam. »Komm hinter mich, Mama!«

Die bronzefarbenen Augen ihrer Mutter wirkten ebenfalls wild. »Was machst du hier draußen, kleines Glühwürmchen?«, fragte sie atemlos. »Du solltest jetzt schlafen.«

Seraphine blinzelte, dann starrte sie ihre Mutter an. Syl-

wie Marchant war unverletzt und grinste von einem Ohr zum anderen. Doch in diesem Lächeln lag eine Schärfe. Ein Hauch von Verbranntem hing noch in der Luft, und darunter roch Seraphine eine seltsame Note wie von Zitronenblüten. Sie reckte den Hals und blickte in die Dunkelheit. Pippin streifte bereits umher und inspizierte die Büsche.

»Wo ist Fig?«

Mama legte den Kopf schief. »Fig?«

»Der Kater«, erwiderte Seraphine. Ihr Herz klopfte so laut, dass sie kaum klar denken konnte. »Er hat sich verwandelt. Er hat dich angegriffen. Ich habe es gesehen.« Sie schwang noch immer den Besen. »Ich dachte, er hätte dir wehgetan. Ich wollte dich retten ...« Sie brach ab. Sie fühlte sich unsicher auf den Beinen. Unsicher im Kopf.

Seraphine kannte Shade. Sie war damit aufgewachsen, hatte Mama beim Mahlen und Abfüllen zugesehen, lange bevor Seraphine begann, ihr dabei zur Hand zu gehen. Sie hatte den Staub danach öfter von ihren Händen gewaschen, als sie zählen konnte, aber was sie eben gesehen hatte ... *das* war etwas anderes. Etwas Größeres. Ein Verstoß gegen die Regeln, die sie so gewissenhaft, so lange befolgt hatten. *Anfassen, aber nicht anwenden. Niemals ausprobieren.* Bei dem Gedanken machte sie ein finsternes Gesicht. »Was hast du vor, Mama?«

Ihre Mutter tippte Seraphine sanft auf die Nase. »Pass auf, dass dein Gesicht diesen runzeligen Ausdruck nicht behält. Sonst können wir dich bald als Vogelscheuche einsetzen.«

Seraphine warf den Besen beiseite. »Du weißt, dass wir nicht herumexperimentieren sollen mit ...«

»Ich kenne die Regeln«, fiel ihre Mutter ihr ins Wort

und wischte ihren Protest einfach weg. Sie wollte sich nicht verhören oder zurechtweisen lassen. »Mir scheint, du hast zu viele Geschichten gelesen, mein liebes Kind. Ich bin da draußen nur herumgekrochen, um meinen Ring zu suchen. Ich dachte, er wäre mir heute Nachmittag bei der Gartenarbeit im Gebüsch vom Finger gerutscht.«

Die Lüge klang so unangestrengt, so tröstlich, und Seraphine spürte, wie sie sie begierig aufnahm, wie einen kleinen Sonnenstrahl im Winter.

»Komm«, sagte Mama und schob sie zurück ins Haus. »Bringen wir wieder ein bisschen Farbe in diese Wangen. Das ist nichts, was ein bisschen Zucker nicht wieder richten könnte.«

Seraphine sah zu, wie ihre Mutter die Hintertür verriegelte. Sie versuchte, das seltsame Lächeln in ihrem Gesicht zu entschlüsseln, den Schwung in ihren Schritten, während sie zum Küchenschrank ging und die zweite Hälfte des Topfkuchens von gestern holte. Ein kurzes Stöbern in der Schublade förderte eine Kerze zutage, und dann stand der Kuchen zwischen ihnen, und die einzelne Kerze brannte.

Seraphine starrte ihre Mutter über die Flamme hinweg an. »Hast du einen geheimen Geburtstag, von dem ich nichts weiß?«

»Es ist nach Mitternacht«, antwortete Mama und wies auf die Uhr an der Wand. »Und das bedeutet, dass heute der Geburtstag der heiligen Lucille ist.« Mamas Lieblingsheilige. Sie scherte sich einen Dreck um die restlichen zwölf Heiligen – die alten, ursprünglichen, die einst mit echter Magie in den Adern durch das gesamte Königreich von Valterre gewandelt waren. Lucille, die letzte unter ihnen, war schlau und so jung gewesen, dass sie fast zum Greifen nah

schien. Sie war die Heilige der Gelehrten, kein Wunder also, dass Mama sie verehrte, denn sich selbst betrachtete sie ebenfalls als Gelehrte.

Was Seraphine anging, so zog sie den Reiz erfundener Geschichten der wechselhaften Natur der Philosophie vor. Sie betete selten und wenn, dann nur zur heiligen Oriel des Schicksals. Seraphine war eine Träumerin, keine Gelehrte. Aber das war nicht die Schuld der heiligen Lucille. Oder des Kuchens.

»Wünsch dir was, Seraphine.«

Sie runzelte erneut die Stirn, doch diese Nacht war bereits so vollkommen rätselhaft, dass sie nichts Schädliches an einem Wunsch entdecken konnte. Also schloss sie die Augen und wünschte sich dasselbe wie immer: ein großartiges Schicksal, die Freiheit, weit wegzugehen von ihrem kleinen Bauernhaus in der Ebene, sich kopfüber in die Art von Abenteuern zu stürzen, über die sie in ihren Büchern gelesen hatte. Ein Leben, bei dem ihr Herz raste, das ihr das Gefühl gab, wirklich am *Leben* zu sein.

Seraphine blies die Kerze aus, und sie und ihre Mutter beugten sich über die Arbeitsplatte, ließen den sonderbaren Zwischenfall im Garten hinter sich und verschlangen, was vom Topfkuchen übrig war.

Doch als Seraphine ging, um ihren Teller im Spülbecken abzuwaschen, sah sie Mamas Ring in der Seifenschale liegen. Sie hielt ihn hoch, während einmal mehr Argwohn an ihr nagte, aber Mama lachte nur, als sie ihr das Schmuckstück aus der Hand riss.

»Da ist er ja! Sieht so aus, als hätte sich *mein* Wunsch schon erfüllt.« Sie streifte den Ring über. »Und jetzt ab ins Bett mit dir, bevor wir unser Glück überstrapazieren.«

Seraphine war zu müde, um die Sache weiterzuverfolgen. Wenn sie ehrlich zu sich selbst war, war ein Teil von ihr zu ängstlich, um so lange in der Lüge herumzustochern, bis sie auseinanderfiel. Da war schon immer etwas Dunkles in Mama gewesen, und Seraphine fürchtete, dass es auch ein Teil von ihr werden könnte, wenn sie zu genau hinschaute. Dass ihr vorsichtiges kleines Leben, das sie führten, zerstört werden könnte ...

»Gute Nacht, Mama.« Während Seraphine ihrer Mutter einen Kuss auf die Wange drückte, hätte sie schwören können, ein Funkeln in ihren glänzenden braunen Augen zu sehen. Den Hinweis auf einen anderen, geheimen Wunsch, der sich noch erfüllen musste.

»Süße Träume, mein kleines Glühwürmchen.«

In dieser Nacht saß Seraphine auf dem Fenstersims und wartete darauf, dass der Kater zurückkehrte. Doch als der Vollmond der errötenden Dämmerung wich, nickte sie ein und träumte von schrecklichen Bestien mit scharfen Reißzähnen, die aus den Schatten auf sie zustürmten.

EIN JAHR SPÄTER



KAPITEL 1

Seraphine

Es war Mitternacht in der Stadt Fantome, und Seraphine Marchant rannte um ihr Leben. Pippin gab alles, um Schritt zu halten. Sie folgten dem Verne, dem kiesgrauen Fluss, der sich durch das Herz von Fantome wand wie eine Arterie. Von dem gewölbten Steintor am Rand der Stadt führte er sie durch das Nordviertel und auf den Händlerweg. Dort herrschte lebhaftes Treiben in den erleuchteten Tavernen; sie hallten wider vom Grölen der betrunkenen Seeleute.

Seraphine bemerkte all das kaum. Es war Herbstanfang, und leichter Regen fiel. Er benetzte ihre Wangen und vermischte sich dort mit ihren Tränen. Ihre Brust brannte, als würde sich eine Faust um ihr Herz schließen, doch sie wagte es nicht, das Tempo zu drosseln. Sie konnte noch immer den Rauch riechen, der sie erst vor wenigen Stunden aus ihrem Bauernhaus vertrieben hatte. Er verfang sich in ihrem Haar und lastete schwer auf ihrer Lunge.

Lauf weiter, sagte sie sich. Schau nicht zurück.

Jedes Mal, wenn eine Erinnerung an das Feuer aufflammte, schüttelte Seraphine sie heftig ab, doch es wurde

immer schwieriger, diese Rückblenden zu ignorieren. Der Schock ließ allmählich nach. Darunter wartete eine steigende Flut von Kummer und Zorn. Fragen stolperten übereinander und verlangten nach Antworten.

Nicht stehen bleiben. Nicht denken.

Neben ihr platschte Pippin durch die Pfützen, um seinen angesengten Schwanz abzukühlen. Bald triefte sein struppiges graues Gesicht. Seraphine wollte ihn auf den Arm nehmen, doch er entwand sich ihr.

»Kleiner Kobold.« Sie schniefte. »Mach doch, was du willst.«

Ihr Heiligen! Seraphines Beine schmerzten, und ihr Körper war so müde, dass sich ihre Knochen wie Blei anfühlten. Sie wünschte, sie würde Scout reiten und den warmen Körper der gescheckten Stute sicher unter sich spüren. Aber Seraphines geliebtes Pferd war vor dem Feuer über die Felder geflohen, und es war keine Zeit geblieben, es suchen zu gehen. Jetzt war es zu spät, wieder umzukehren. Seraphine hätte inzwischen ebenfalls tot sein sollen. Aber die heilige Oriel des Schicksals hatte ganz eindeutig andere Pläne mit ihr.

Obwohl Seraphine nicht im Gedränge von Valterres Hauptstadt aufgewachsen war, hatte sie Fantome so oft besucht, dass sie das Netz der Straßen wie ihre Lieblingssternbilder kannte, und sie wusste, wie gefährlich sie wurden, wenn die Sonne unterging.

Als sie ein kleines Mädchen war, hatte ihre Mutter sie jeden Sonntag in die Stadt mitgenommen. Sie brachen beim ersten Tageslicht von ihrem Gehöft in der Ebene auf, nahmen ein Fuhrwerk, auf dem sie am späten Vormittag die Stadt erreichten. Am Hafenmarkt kaufte Mama dann

immer eine Tüte Plundergebäck mit Marmelade und Vanillepudding, und sie gingen am Verne entlang undleckten kichernd den Zuckerguss von ihren Fingern.

Danach schmökerten sie stundenlang in Babettes Haus der Bücher. Seraphine suchte sich ein zerlesenes Märchenbuch aus, während Mama – immer klug und immer bereit, über die Grenzen ihrer Vorstellungskraft hinauszudenken – über vergilbten Enzyklopädien brütete, die so klein gesetzt waren, dass Seraphine die Augen zusammenkneifen musste, um sie lesen zu können.

Wenn die Straßenlaternen flackernd zum Leben erwachten und die Luft kühl wurde, machten sie sich wieder auf den Heimweg, und Mama hielt Seraphines Hand ganz fest, während sie die dunkel werdende Stadt hinter sich ließen. Denn in den sich herabsenkenden Schatten von Fantome streiften die Cloaks und die Dagger – die Mitglieder der Mantel- und der Dolchgilde – umher. Die beiden rivalisierenden Gilden, die Diebe und die Meuchelmörder, bezogen ihre Macht vom Shade – der einzigen Magie, über die das einst gesegnete Königreich Valterre noch verfügte. Shade wurde von jenen kontrolliert, die mutig genug waren, die Unterwelt zu betreten – oder dumm genug, in sie hinabzufallen. Das feine schwarze Pulver war eine weltliche Substanz und unwürdig der göttlichen Erhabenheit der längst verblichenen Heiligen von Valterre, jener zwölf magiegeborenen Gestalten, die die Stadt vor über tausend Jahren gegründet, mit Leben und Schönheit erfüllt und sie wie ein Meer aus Sternen zum Funkeln gebracht hatten.

Shade war der Staub, den jenes verlorene goldene Zeitalter hinterlassen hatte. Ein flüchtiger Stoff, der die Schatten dem Willen des Menschen unterwarf. Diejenigen, die

in der Kunst der schwarzen Magie erfahren und von den Gilden ausgebildet waren, konnten mithilfe von Shade stehlen. Spionieren. Töten. Rache nehmen. Überleben.

Die Dagger konsumierten Shade in kleinen Dosen und verwandelten damit ihre Körper vorübergehend in tödliche Waffen – eine Berührung allein vermochte zu töten. Die Cloaks nahmen Shade niemals zu sich. Sie bevorzugten, es in ihre Kleidung eingenäht zu tragen, wo es ihnen erlaubte, mit der Nacht zu verschmelzen und sich alles zu nehmen, was sie wollten. Sie mochten sich für edler als ihre Rivalen halten, doch den Tanz mit Shade überhaupt zu wagen hieß, das Schicksal herauszufordern.

Mamas Tätigkeit als Schmugglerin brachte es mit sich, dass Seraphine ihr ganzes Leben in unmittelbarer Nähe zu Shade zugebracht hatte: in Gestalt sowohl der Knochenshade-Pflanze, die unbearbeitet und mit langen Wurzeln aus den fernen Hügeln Valterres bei ihnen eintraf, als auch des feinen schwarzen Pulvers, zu dem sie wurde, sobald Mama die Pflanze in mühevoller Kleinarbeit gedörrt und zu Staub zermahlen hatte.

Seraphine hatte mehr Phiolen mit Shade gefüllt, als sie zählen konnte, doch sie hatte es noch nie gewagt, selbst damit zu experimentieren. Schon eine Berührung des Glases fühlte sich wie Eis unter ihren Fingern an. Ein kalter Hauch der Warnung. Und dann war da noch Mamas mahnende Stimme, stets dicht an ihrem Ohr, wenn sie nebeneinander am Tisch arbeiteten, die Seraphine daran erinnerte: Shade war, was sie taten, aber nicht, wer sie waren.

Wir sind nur die Vermittler, kleines Glühwürmchen. Nicht mehr, nicht weniger.

Aber das stimmte nicht wirklich. Bei Shade gab es kein

Dazwischen, in dem man hätte vermitteln können. Das Spiel mit Magie war ein Spiel mit dem Feuer, und am Ende verbrannte sich immer jemand.

Die Zeit der Heiligen war lange vorüber.

Nachts gehörte die Stadt den Cloaks und den Daggern. Mama verstand es, sich von ihnen fernzuhalten, und Seraphine, die in ihrem Schatten aufgewachsen war, nie weit entfernt von der glatten Kälte des Shade, tat es ihr gleich.

Als sie älter war, wurden ihre Fahrten in die Stadt seltener, als fürchtete Mama, man könne sie auf offener Straße verschleppen, am helllichten Tag. So mieden sie Fantome, wenn sie es einrichten konnten. Es war viel besser, sich in einem abgelegenen Bauernhaus einzukuscheln, als durch finstere Straßen voller Schatten zu huschen, in denen jeder – selbst die Nachtwachen des Königs – zur falschen Zeit am falschen Ort sein konnte.

Mama hatte die meiste Zeit ihres Lebens damit verbracht, über die Schulter zu schauen, und doch, trotz aller Vorsicht, war sie am Ende mit den Gilden aneinandergeraten.

Aber warum jetzt? Die Frage nagte an Seraphine.

Hör auf, zischte sie sich selbst zu. *Schau nicht zurück.*

Die Nacht war verstummt, und ihre Gedanken waren zu laut. Erinnerungen bedrängten sie und packten sie bei der Kehle. Seraphine wurde langsamer, als sie das Gelehrtenviertel erreichte, sie musste gegen einen aufkommenden Brechreiz ankämpfen. Hoch aufragende, prunkvolle Gebäude blickten auf sie herab, und ihre schönen Buntglasfenster wirkten wie weit aufgerissene, neugierige Augen.

Sie stellte sich vor, wie sie flüsterten: *Wovor läufst du weg, Seraphine Marchant?*

Sie hasste es, das Donnern ihres eigenen Herzschlags zu hören, das angstvolle Klappern ihrer Zähne. Auf dem Hauptplatz ließ sie sich auf eine Bank unter einem Birnbaum fallen und umklammerte die Armlehne mit weißen Knöcheln. Das Feuer prasselte immer noch in ihrem Kopf, und da, im heftigen Flackern aus Rot und Gold ... lag Mama.

Die Erinnerung stieg wie eine Flutwelle in ihr auf, und in der plötzlichen Stille konnte Seraphine nicht anders, als sich ihr zu ergeben.

Die untergehende Sonne vergoldete die Kornfelder, als Seraphine und Pippin heimtrotteten, ohne ein einziges mickriges Kaninchen als Beute vorweisen zu können. Nicht, dass sie nicht ihren Spaß dabei gehabt hätten, sich gegenseitig durch die Hügel zu jagen. Seraphine hatte den höchsten erklommen, nur um herauszufinden, ob sie schneller als Pippin herunterrollen konnte. Ganz nebenbei hatte sie die Erfahrung gemacht, dass sie eine ganze Menge Gras zwischen den Zähnen sammeln konnte. In der Faust hielt sie nun einen Strauß Glockenblumen, ein Geschenk für Mama, als Dank dafür, dass sie ihr den Nachmittag freigegeben hatte. Vielleicht eine Bestechung für morgen ...

Sie bogen um eine vertraute Kehre, und beim Anblick der Rauchwolke in der Ferne raste Pippin los. Seraphine lachte über seine plötzliche Lebhaftigkeit, da sie sich doch sicher war, ihn in den Feldern müdegetobt zu haben. Doch das Lachen blieb ihr im Hals stecken, als sie sich näher heranwagte, hinein in den sich verdichtenden Nebel. Die Wolke war zu dunkel für Kaminrauch, zu hoch und schwarz und erstickend und ... Seraphine ließ die Blumen fallen.

Sie rannte nach Hause, mit schmerzender Lunge und hämmerndem Herzen. Als sie den letzten der niedrigen Hügel hinter sich ließ, sah sie die Flammen, die den Rauch ausspien. Sie bilde-

ten einen angriffslustigen Ring rund um ihr Haus, wie ein Drache, der gekommen war, es zu verschlingen. In Seraphines Kopf war ein so lautes Brüllen, dass sie zu atmen vergaß.

Die Flammen teilten sich, als hätte sie es ihnen mit der Kraft ihres Entsetzens befohlen. Und da, hinter der offenen Haustür, lag ihre Mutter. Schon tot. Schon brennend.

Es war kein Drache, den Seraphine über ihr stehen sah, sondern die Gestalt eines Mannes. Ein Umriss, den sie nicht erkannte. Groß und breitschultrig und mit einem Schopf gewellter Haare. Sein Gesicht war bis auf ein Paar brutale quecksilbrige Augen in Rauch gehüllt.

Ein Schrei sammelte sich in Seraphines Kehle und nahm ihr den Atem. Vielleicht war es auch der Rauch. Was auch immer es war, es scherte sie nicht, als sie auf die Tür zustolperte, auf den Mörder ihrer Mutter zu. Er wandte sich bereits von Mamas Leiche ab und steckte die Hände in die Taschen, als würde er zu einem Spaziergang im Garten aufbrechen. Als würde er solche Dinge an jedem Tag seines Lebens tun.

Und Seraphine wusste, ihr Heiligen, sie wusste genau, was er war.

Ein Meuchelmörder, ausgebrütet im dunklen Herzen Fantomes und von Gaspard Dufort hierher entsandt, dem berüchtigten Anführer der Dolchgilde.

Mama war markiert worden.

Wenn Pippin nicht gewinselt und am Saum ihrer Hose gezerrt hätte, dann hätte sich Seraphine ins Feuer gestürzt, um den Dagger mit Zähnen und Klauen festzuhalten. Doch der Hund an ihren Knöcheln genügte, um sie daran zu hindern, um den Überlebensinstinkt in ihr zu entfachen, die Flucht zu ergreifen.

Zu rennen und zu rennen und nicht mehr stehen zu bleiben.

Jetzt, in der vollkommenen Stille des großen Platzes, ließ

Seraphine die Erinnerung über sich zusammenschlagen, wissend, dass sie wiederkehren würde, um die Ufer ihrer Seele zu verheeren: diese Frage, die wie ein Hai in ihrem Bauch schwamm.

Oh, Mama. Was hast du getan?

Sie ließ den Kopf sinken und versuchte durchzuatmen, doch sie bekam nicht genug Luft. Ihr Kopf war zu schwer und ihr Herz genau in der Mitte aufgeschlitzt. Wenn sie jetzt aufstand, würde es in ihrer Brust auseinanderfallen.

Pippin jaulte zu ihren Füßen. Sie achtete nicht auf ihn. Er schoss unter die Bank und wirbelte herum, sodass sie sein erschöpftes kleines Gesicht sehen konnte, das zu ihr aufschaute. Sie kniff die Augen zusammen. »Nein, Pip. Ich bin zu müde.«

Pippin stupste ihren Knöchel an, dann jaulte er wieder, als wollte er sagen: *Beweg dich!*

Der unerbittliche kleine Kobold. Seraphine stöhnte. Wenn sie jetzt aufgab, einfach auf der Bank zusammenbrach und darauf wartete, dass dasselbe Übel, das ihr Mama geraubt hatte, kam, um auch sie zu holen, was würde dann aus Pippin werden? Sie war alles, was er noch hatte. Seraphine hob den Kopf und fuhr sich mit den Händen durchs Haar. Ihr Blick auf die Stadt, bisher verschwommen, stellte sich scharf – das sanfte Grün des Birnbaums, die kühle Oberfläche der schmiedeeisernen Bank.

Sie fasste an die goldene Träne, die an ihrem Hals hing, und dabei tastete sie nach einer weiteren Erinnerung an ihre Mutter. Nicht, wie sie an jenem Abend gewesen war, sondern am Morgen des Heiligentags einen Monat zuvor. Mama war die ganze Nacht aufgeblieben, um die Kette an-

zufertigen, und hatte sie Seraphine kurz nach Sonnenaufgang als Talisman in die Hand gedrückt.

Frohe Heilignacht, mein kleines Glühwürmchen. Mamas braune Augen wirkten müde, doch ihr Lächeln war breit.

Seraphine hatte noch halb geschlafen und hektisch in den Schränken nach etwas gewühlt, mit dem sie ihren Kater lindern konnte. Am Abend zuvor hatten sie zu viel gefeiert – Wein in rauen Mengen. Mamas Geschenk kam unerwartet und überraschte sie. Dieses Jahr hatten sie sich darauf geeinigt, sich nichts zu schenken, und Mama war nicht von der sentimentalen Sorte. Wissen stand bei ihr über Besitz, und so hatte sie über die Jahre hinweg Seraphines Schlafzimmer nicht mit hübschen Kleidern oder Schmuckstücken vollgestopft, sondern mit Büchern und Landkarten – Bildern von der Welt weit jenseits von Fantome. Aber die Kette – diese Kette – war anders. An jenem Morgen war Mama anders gewesen. *Trag sie immer und denk an mich*, hatte sie fast flehentlich gesagt. *Möge sie dich beschützen, wenn ich es nicht mehr kann, Sera.*

Dieser Tag war viel eher gekommen, als jede von ihnen gedacht hätte. Abgesehen vom Rauch in ihrem Haar und dem Hund zu ihren Füßen war die winzige goldene Träne alles, was Sera von ihrer Mutter und ihrem kleinen Bauernhaus geblieben war. Eine kümmerliche Flamme in einer Welt plötzlicher Dunkelheit. Angesichts ihres Verlusts hätte sie schreien mögen.

Plötzlich knurrte Pippin. Sera sah auf, hinauf zum Dach des Marlowe, des ältesten Museums in Fantome, in ganz Valterre. Es erschien ihr heute Nacht größer, finsterer.

»Es ist nur ein Wasserspeier, Pip«, sagte sie, aber in ihrem Nacken kribbelte es. Ein Schatten regte sich in der

Nähe des Glockenturms, und sie hätte schwören können, dort flüchtig eine Gestalt erspäht zu haben, schimmernd im Mondlicht. Sie war so rasch fort, wie sie gekommen war.

Seraphine verweilte hier schon zu lange. Hohe Gebäude bedeuteten lange Schatten, und in Fantome waren Schatten gefährlich. Alles konnte sich darin verstecken. *Jeder*. Auch der Dagger, der Mama umgebracht hatte.



KAPITEL 2

Seraphine

■ n der Ferne ragte der Auroraturm auf wie eine stolze Kerze, die ihren flackernden Schein über die Stadt warf. Es war nicht klug, sich zu weit aus seinem grellen Lichtkegel zu entfernen, doch er erreichte nie die Hollows, eine finstere Ecke im Osten Fantomes, in der sich die Elenden und Vergessenen häuslich eingerichtet hatten: Diebe und Unruhestifter, Bettler und Schläger, Widerlinge und Säufer und die Waisen und Ausreißer, die es auf der Suche nach einem besseren Leben hierher verschlug.

Denn auch hier gab es Magie.

Und mit etwas Glück würde Pippins feine Nase sie dorthin führen. Sera lief schneller.

Als es vom Glockenturm eins schallte, ertönte Mamas Stimme in ihrem Kopf. *Wenn mir jemals etwas zustößt, musst du Haus Armand aufsuchen. Trotz der Hollows und lauf, bis die Straßenlaternen dir den Weg dort heraus leuchten. Pippin wird dich leiten.*

Doch Pippin war stehen geblieben, um ein Blatt zu beschnüffeln.

Sera hatte sich schon immer gefragt, warum Mama den

dreibeinigen Köter vor fünf Jahren so bereitwillig aufgenommen hatte. Sie war keineswegs ein Hundemensch. Und eigentlich auch kein Menschenmensch. Damals war der arme Racker so leicht zu erschrecken gewesen, dass er sogar seinen eigenen Schatten verbellte. Aber Mama wusste, dass Pippin vor seinem Unfall ein Spurenleser gewesen war. Er hatte ein Näschen für Magie. Und ein Pfötchen fürs Überleben.

Seraphine fragte sich jetzt, ob Mama ihre eigene entsetzliche Ermordung vorausgesehen hatte. Sylvie Marchant war weder ein Cloak noch ein Dagger, aber sie hatte jahrelang als Shade-Schmugglerin mit den Gilden zusammengearbeitet und Magie gegen bare Münze getauscht – und dabei war sie in das düstere Niemandsland zwischen Gut und Böse geraten und nicht mehr herausgekommen. All das nur, um Sera ein besseres Leben zu ermöglichen.

Shade war so selten wie gefährlich. Erschnüffelt von Spürhunden fern der Stadt, wurde es von erfahrenen Schmugglern wie Sylvie Marchant angekauft, die genau wussten, wie es anzumischen war, und dann an jene Wenigen weiterveräußert, die wussten, wie sie es verwenden mussten, ohne ihm zu verfallen: die Gilden der Dagger und der Cloaks.

Sera hatte insgeheim immer gefürchtet, dass sich die Unterwelt einmal gegen sie wenden könnte. Wie viel Ehre gab es schließlich schon unter Dieben und Meuchelmördern?

Aber warum jetzt? Diese Frage nagte an Sera. *Und warum das Feuer?*

Vielleicht hatte Mama gewusst, dass ihre Welt eines Tages in Flammen aufgehen und Pippin alles sein würde, was Sera dann noch bliebe. Vielleicht war das der Grund, wa-

rum sie ihn damals gebadet und ihm eine Schleife um den Hals gebunden hatte, um ihn Sera zu präsentieren, als wäre er die Reinkarnation der heiligen Oriel.

Sera war auf der Stelle vernarrt in ihn gewesen.

Jetzt schnalzte sie mit der Zunge, um den kleinen Hund weiterzuscheuchen. Der Anblick seines angesengten Schwanzes, mit dem Pippin wedelte, während er sie durch die verlassen Straßen führte, erfüllte ihr Herz mit so viel Liebe, dass es schon wehtat. Seine drei kurzen Beinchen liefen schneller, als sie sich den Hollows näherten und der Geruch von Shade stärker wurde.

Versteckt im hintersten Winkel der Hollows, beherbergte Haus Armand die geheime Gilde der Cloaks. Die großen Diebe von Fantome waren stets darauf aus, verlorene Seelen zu rekrutieren, die sich mit der Sicherheit eines bequemen Heims und dem Reiz der Magie locken ließen sowie mit der Chance, etwas aus sich zu machen.

Heute Nacht hatten die Cloaks Glück. Sera war dabei, ihnen eine neue Anwarterin und den süßesten Köter diesseits des Verne zu liefern. Alles, was sie tun musste, war, sich ihren Mut lange genug zu erhalten, um dorthin zu gelangen.

Nicht stehen bleiben. Nicht denken.

Sie hatte ein wachsames Auge auf die Schatten, während sie sich tiefer in die Hollows vorwagten. Schäbige Tavernen und baufällige Varietés standen dicht gedrängt in schmalen Gassen, deren ausgetretenes, gesprungenes und mit Erbrochenem besudeltes Pflaster mit zerbrochenen Flaschen und anderem Müll übersät war. Sera erinnerte sich daran, dass dies kein Dagger-Territorium war, doch sie wurde das Gefühl nicht los, dass sie verfolgt wurde.

Dass er irgendwo da draußen war, dass er sie beobachtete.

Pippin blieb stehen, ein Knurren grollte in seiner Kehle. Sein Blick schweifte vom Dach einer nahen Pension zu dem spärlich erleuchteten Bordell gleich daneben. Sera packte die rostige Klinge in ihrer Tasche, während ihr ein Schauer die Wirbelsäule hinabließ. Sie wünschte, sie hätte etwas Schärferes bei sich, aber fast alles war in dem Feuer verbrannt. Sie hatte sich mit Mamas kleiner Gartenschere begnügen müssen.

Pippin bellte einen vorüberhuschenden Schatten an.

Sera schwang die Gartenschere. »Komm raus und zeig dich!«

Durch die Luft drang hell fernes Lachen heran. Am Ende der Gasse stolperten drei Frauen aus einer belebten Taverne. Ein ungepflegter Mann humpelte vorbei, seine braunen Augen wirkten müde.

Kein Dagger.

Sera atmete aus, ihre Wangen glühten vor Verlegenheit. Aber Pippins Nackenfell war immer noch gesträubt.

Ein weiterer Schatten flitzte über das Dach des Bordells. Sera schnappte sich einen leeren Blumentopf von einem nahen Fenstersims und schleuderte ihn hinauf. Er segelte durch die Dunkelheit, bevor er auf dem Dach aufschlug und in tausend Stücke barst.

Sie war sich sicher, ein leises Lachen gehört zu haben.

Ihr Herz raste, als sie weitereilte, dorthin, wo die Straßen still wurden und die Laternen erloschen. »Folge den Hecken«, murmelte sie, während sie im Geiste die Landkarte nachfuhr, die an der Wand ihres Schlafzimmers gehangen hatte.

Pippin sprang voran, einer Fährte nach, bis sie schließlich tatsächlich an eine belaubte Hecke kamen. Sie wuchs von der Gasse aus nach innen und kletterte dann gen Himmel, wo sie sich zu einer Vielzahl von Kletterranken verzweigte, die sich um ein gewaltiges Gebäude wanden. Im Dunkeln wirkte es auf Sera wie ein sehr großes Herrenhaus. Oder eher wie der Raum, den ein sehr großes Herrenhaus eingenommen hätte, wenn eines dort gewesen wäre.

Genau danach hatte sie Ausschau gehalten.

Schließlich war Haus Armand getarnt. Man hatte das Mauerwerk in Shade gehüllt, um es mit der Finsternis verschmelzen zu lassen. Sera konnte die Ranken erkennen, die das Haus umschlossen, aber die Fenster und die Eingangstür blieben ihren Blicken verborgen.

Halte Ausschau, wo sich die Schatten wie Vorhänge in der Brise bauschen, flüsterte Mamas Stimme in Seras Kopf. Einen Augenblick lang fühlte sie sich ihr so nahe, dass Sera sich umdrehte und versuchte, Mama aus dem Dunkel zu ziehen ... aber hinter ihr war nichts, nur das Wispern rauschender Blätter, das stille Prasseln des fallenden Regens, und ...

Mist. Zwei quecksilbrige Augen auf halber Strecke der Gasse. An diesem Merkmal konnte man einen Dagger erkennen. Diesmal wehrte sich Pippin nicht, als Sera ihn hochnahm. Sie rannte an der Hecke entlang, während sie verzweifelt einen Durchlass suchte. Endlich fand sie eine Lücke. Dann – eine Pforte! Sie stieß sie auf und schlug sie wieder hinter sich zu, um sie anschließend mit zitternden Fingern von innen zu verriegeln. Der Gedanke, dass eine Pforte einen Dagger abhalten sollte, war absurd, doch Sera hoffte, er würde nicht so ohne Weiteres in Cloak-Territo-

rium eindringen und insbesondere nicht die Grenze zu Haus Armand überschreiten.

Das war in jeglicher Hinsicht gegen die Regeln.

Widerspenstige Zweige streiften Seras Wangen, während sie den überwachsenen Pfad entlanghastete. Dennoch war da keine Tür. Kein Fenster. Kein *Haus*.

»Komm schon«, murmelte sie. Die Panik saß ihr dick wie ein Kloß in der Kehle. »Ich brauche eine Tür.«

Geduld, Sera. Die Erleuchtung wird kommen.

Als der Mond hinter einer Wolkenwand auftauchte, folgte sie einem Lichtstrahl dorthin zurück, wo er von einer Regenrinne reflektiert wurde. Dort kräuselten sich die Schatten. Einen Moment lang riss der Mondschein ab, und sie entdeckte ein Fenster. Und dahinter ein Gesicht, das zu ihr nach draußen sah.

»Hilfe! Bitte!« Sie lief auf und ab und prüfte jeden Schimmer Mondlicht, bis einer auf einen großen Türklopfer aus Messing fiel. Sera stürzte darauf zu, bevor er verschwinden konnte, und betätigte ihn dreimal. »Hallo? Hört mich jemand?«

Nach einer gefühlten Ewigkeit öffnete sich die Tür ächzend. Die Schatten, die Haus Armand verhüllt hatten, teilten sich und gaben den Blick auf eine erschreckend bleiche alte Frau in Schwarz frei. Sie war klein und ging gebückt. Die Augen glommen milchig-blau in ihrem runzligen, finsternen Gesicht.

Sie sah Sera lange an, dann krächzte sie: »Nein.«

»Aber ...« Die Tür fiel vor Seras Nase ins Schloss. Dann verschwand sie komplett.

»Warten Sie! Kommen Sie zurück!« Pippin bellte rau, doch die Alte war fort. Sera wirbelte verzweifelt herum. Der

Mond hatte sie verlassen. Irgendwo in der Nähe knarzte ein Tor.

Nein. Ausgeschlossen. Sie war schon zu weit gekommen, um jetzt noch aufzugeben. Ihr Herz hämmerte, während sie um die Hausecke hastete. Sie folgte den Ranken, bis sie zu einer Pforte gelangte, die in den rückwärtigen Garten zu führen schien. Sie war abgesperrt. Sera trat gegen das Schloss, bis es ein wenig nachgab und sie sich durch den schmalen Spalt quetschen konnte.

Auf der Hinterseite des Hauses sammelte sie eine Handvoll Steine aus einem nahen Blumenbeet und begann, sie in die Dunkelheit zu schleudern.

Die ersten drei schlugen mit einem dumpfen Geräusch auf – Stein auf Stein. Die nächsten vier verirrten sich ohne einen Laut in die Ranken. Und dann, als sie schon kurz davor war zu kapitulieren, hörte sie ein befriedigendes helles *Pling!* Ein Fenster. Sie warf noch drei Steine in dieselbe Richtung.

Pling! Pling! Pling!

Bevor sie ihre nächste Salve vorbereiten konnte, hörte sie in der Nähe einen Laut. Die Hintertür von Haus Armand schwang auf, und ein goldener Lichtstrahl drang ins Freie. Sie rannte darauf zu.

»Asyl!« Das Wort entrang sich ihr wie ein Schrei. »Ich bin gekommen, um Asyl zu ersuchen!«

Diesmal trat eine andere Frau an die Tür. Sie war unglaublich groß und schlank und hatte tiefbraune Haut und scharfe braune Augen. Ihr schwarzes Haar war kurzgeschoren und ihr Mund trotz der späten Stunde in einem dunklen, glitzernden Rot geschminkt. Sie trug ein grünes Gewand mit Schleppe und einer Schärpe aus Seide um

die Mitte, und sie roch nach Tuberose und Gefahr. Sera erkannte sie sofort. Sie hatte ihr Bild viele Male in den billigen Zeitschriften bewundert, doch sie leibhaftig in voller Größe vor sich zu sehen, fühlte sich wie ein Traum an.

Madame Cordelia Mercure, Hüterin des Hauses Armand und Oberhaupt der Mantelgilde, schürzte die Lippen, während sie Sera musterte. »Es besteht kein Grund, einen solchen Aufstand zu machen.«

»Tut mir leid«, erwiderte Sera. »Ich wollte nur ...«

»Mein Fenster einwerfen?«

»Auf mich aufmerksam machen.«

Madame Mercure machte eine Handbewegung. »Schön. Also weiter«, sagte sie mit gelangweilter Stimme.

»Ich bin Sera Toussaint.« Eine halbe Lüge, aber vorläufig war es besser, die Dinge einfach zu halten. Madame Mercure wusste vielleicht, was Seras Mutter zugestoßen war. Wenn Sera sich ihr offenbarte, würde sie es als Oberhaupt der Mantelgilde ablehnen, sich in Dagger-Angelegenheiten einzumischen, und Sera würde ihre Chance auf Asyl verwirken. Nein. Sie musste klug vorgehen. »Ich – na ja, meine Mutter ist gestorben.«

Madame Mercure zog eine ihrer schmalen Augenbrauen hoch. »Und was soll ich dagegen tun?«

»Ich habe mich ... verirrt.« Das letzte Wort blieb ihr fast im Hals stecken. Es war ein Versuch gewesen, Madame Mercures Mitleid zu erregen, doch alles, was sie damit erreicht hatte, war, dass ihre eigenen Augen brannten. Die unvermittelte Erinnerung an ihren Verlust saß wie ein Stein in ihrer Brust. »Ich weiß nicht, wohin ich mich sonst wenden soll.«

Madame Mercure griff in die Tasche ihres Gewands. Als

sie die Hand wieder herauszog, schien sie leer zu sein, doch während sie sie ins Laternenlicht hielt und eine rasche Bewegung mit ihrem Handgelenk machte, erschien ein Taschentuch wie aus dem Nichts. »Weinen ist so eine ver-zweifelte Angelegenheit«, sagte sie und reichte es Sera. »Ich fühle mich schrecklich unwohl dabei.«

Sera nahm das Taschentuch entgegen und wusste sofort, dass es aus Shade gemacht war. Im Schatten schien es zu verschwinden, sie konnte nur spüren, wie es zwischen ihren Fingern kribbelte. Sie betupfte ihre Wangen damit und wischte zusammen mit den Tränen einen Rußfleck ab. Er löste sich vor ihren Augen auf, und das Taschentuch sah wieder brandneu aus. Pippin hob den Kopf, um daran zu schnüffeln.

Madame Mercure fuhr zusammen. »Du liebe Zeit. Eine Ratte.«

»Pippin ist ein Hund.« Sera brauste auf, bevor sie es verhindern konnte. »Und sehr freundlich.«

Madame Mercure besah ihn sich näher. »Räude?«

»Nein. Wir haben uns immer gut um ihn gekümmert.«

»Das sieht man ihm nicht an.« Sie musterte Sera erneut, wobei ihr Blick zuerst an den versengten Haarspitzen hängen blieb, dann an der goldenen Träne an ihrem Hals. Sera bemerkte, dass sie im Dunkeln schwach schimmerte. »Und dir auch nicht. Was, sagtest du, ist mit deiner Mutter passiert?«

In Sera stieg plötzlich das Bild auf, wie Mama auf dem Küchenboden gelegen hatte, das Gesicht so grau, dass es wie die Asche aussah, die rundum herniederfiel. Das Weiße ihrer Augäpfel war schwarz gewesen. Ihre Lippen ebenso. Das zeigte den Mord durch die Hand eines Daggers an, mit-

hilfe jener Schattenmagie, die binnen zehn Herzschlägen das Licht und das Leben in Mama zum Erlöschen gebracht hatte.

»Die Seuche.« Galle sammelte sich in Seras Kehle. »Ihre Lunge hat versagt.«

Madame Mercurès Mund verzog sich, er schmeckte die Lüge.

»Und jetzt willst du ein Cloak werden?« Die Frau nahm ihr Taschentuch wieder an sich.

Sera nickte. Welche Wahl hatte sie schon? Es gab keinen Ort, an dem sie sich verstecken konnte.

Madame Mercurès Blick huschte über Seras Schulter, und ihre Nasenflügel blähten sich, als könne sie fühlen, dass sich etwas im Dunkeln regte. Pippin hob den Kopf, vielleicht spürte er es auch. »Sag, Sera Toussaint: Hast du den Mut zu stehen?«

»Ja«, antwortete Sera. Sie krümmte die Finger, als könnte sie die Lüge in ihren Händen zerdrücken.

Madame Mercure betrachtete sie noch einen Augenblick, als würde sie stumm eine Rechnung im Kopf überschlagen. Dann trat sie endlich zur Seite. »Vincent wird dir ein Zimmer für die Nacht herrichten. Er wird dir eine kleine Zuwendung für Kleidung und Toilettenartikel zukommen lassen. Dein erster Monat Kost und Logis ist ein Vorschuss auf deinen ersten Auftrag. Das wird auch deine erste Prüfung werden. Alle Gewinne gehen ans Haus. Weitere Aufträge werden hälftig geteilt. Ich werde mich bald wegen deines ersten Einsatzes bei dir melden. Sei vorbereitet.«

»Danke, *danke schön*.« Aus Angst, die Einladung könnte verfallen, machte Sera einen regelrechten Satz durch die

Tür. Als sich die Schatten von Haus Armand um sie legten, zitterte sie vor Erleichterung. Pippin leckte ihr die Hand, um sie zu beruhigen, und beim Aufblicken fand sie sich in der gewaltigsten Küche wieder, die sie jemals gesehen hatte. Alle Oberflächen aus schwarzem Granit glänzten, mehrere Kristallvasen mit frischen Rosen schmückten den Raum. Von der hohen, mit einer Randleiste versehenen Decke hingen nicht weniger als drei flackernde Kronleuchter, und es gab genug unschätzbar wertvolle Ölgemälde an den Wänden, um eine Kunstgalerie damit zu bestücken.

Madame Mercure stellte sich vor Sera und versperrte ihr den Blick darauf. »Die Gartenschere in deiner Tasche. Leg sie auf die Hintertreppe. Waffen sind in Haus Armand nicht erlaubt.« Sie holte einen Schlüsselbund aus ihrer Kleidertasche. Sera fiel auf, dass an der Kette eine winzige schwarze Maske hing, deren geschwungene Ränder in scharfe Spitzen ausliefen. »Anders als unsere moralisch verkommene Sippschaft tanzen die Cloaks nicht mit dem Tod. Du musst wissen: Wir sind ehrenwerte Leute.«

»Natürlich. Verstehe.« Als Sera die Gartenschere zückte und widerstrebend ablegte, rief sie sich ins Gedächtnis, dass mehr als eine rostige Klinge nötig war, um den Dagger zu erdolchen, der Mama umgebracht hatte.

Aber das würde später kommen.



KAPITEL 3

Ransom

Es war Mitternacht in Fantome, und Ransom Hale war auf der Jagd. Niemand bemerkte ihn, wie er in einem anthrazitfarbenen Mantel mit hochgeschlagenem Kragen, dunkler Hose und Lederstiefeln durch die verlassenen Straßen schlenderte, das pechschwarze Haar gelockt vom Regen.

Heute Nacht war seine Markierte ein Mädchen. Er folgte ihr seit dem Stadtrand, lange nachdem sie dem brennenden Bauernhaus entflohen war. Selbst aus der Ferne war sie leicht zu sehen gewesen. Ihr bleiches Gesicht war rußverschmiert und die Haarspitzen angesengt. Ihr leises Schluchzen war mit dem Wind herangeweht. Es klang kläglich und voller Kummer.

Er behielt sie im Auge, als sie über die Brücke der Tränen schlich. Sie weinte immer noch und hielt die Hände hilflos vor die Brust, als hätte sie Angst, ihr Herz könnte herauspringen. In einem anderen Leben hätte Ransom sie vielleicht bedauert. Er hätte den Verlust ihrer Mutter vielleicht genauso stark gespürt wie den Verlust seiner eigenen. Doch man hatte ihm schon vor langer Zeit beigebracht,

dass ein guter Dagger besser nicht in Mitleid zerfloss. Und Ransom war einer der Besten.

Und doch fühlte er sich heute Nacht unbehaglich. Das Mädchen war jünger, als er erwartet hatte. Viel jünger als all seine bisherigen Markierten. Als er ihr ins Gelehrtenviertel folgte, die Schatten der Nacht ausnutzend, um ein nahes Gebäude zu erklimmen und sich geschmeidig von einem Dach zum nächsten zu schwingen, fragte er sich, ob sie in etwa gleich alt waren.

Gaspard Dufort tötet keine Unschuldigen, rief er sich zur Ordnung. Das Oberhaupt der Dolchgilde mochte skrupellos sein, aber es war nicht so, dass er keine Seele hatte. Wenn das der Fall wäre, hätte er Ransom vor fast zehn Jahren nicht zu sich genommen und ihn wie seinen eigenen Sohn großgezogen.

Dufort zufolge hieß das Mädchen Seraphine Marchant, doch Ransom zog es vor, sie einfach als seine Markierte zu betrachten. So war es immer einfacher. Dufort hatte den Hund nicht erwähnt. Kümmerliches kleines Ding.

Das Mädchen ließ sich auf eine Bank auf dem großen Platz fallen, und ihr Kopf sank vornüber, als wäre sie ins Gebet vertieft. Ransom lehnte sich an den Glockenturm auf dem Marlowe-Museum, um sie zu beobachten. Sie war ein kleines, zierliches Wesen mit großen Augen und langem Haar von der Farbe des Sommerweizens. Sie trug einen dunklen Mantel, der ihr bis zu den Knien reichte, und abgewetzte Schnürstiefel.

Lange blieb sie regungslos.

Der Hund jaulte und sprang um ihre Füße in dem Versuch, sie aus ihrer Trance zu reißen. Das Mädchen rührte sich immer noch nicht. Womöglich war sie am Boden zer-

stört von dem, was sie draußen in der Ebene gesehen haben mochte, oder verirrt im Labyrinth ihres eigenen Entsetzens. Vielleicht betete sie aber auch einfach zu Maud, der Heiligen der Verlorenen Hoffnung.

Egal was sie da tat, es irritierte ihn.

»Steh schon auf«, murmelte er. »Steh auf und lauf.«

Lass mich dich jagen.

Sie hob den Kopf, als hätte sie ihn gehört. Dann nestelte sie an etwas, das um ihren Hals hing, ihr Mund verzog sich nervös dabei. Sie erinnerte Ransom an die Puppe, mit der seine Schwester früher immer gespielt hatte. So zart, zerbrechlich. Ein leichtes Ziel.

Aber warum war sie überhaupt markiert worden?

Der Hund knurrte. Genau in seine Richtung.

Mist. Ransom duckte sich hinter den Glockenturm. Wenn der Köter ihn entdeckt hatte, musste die Wirkung des Shade nachlassen. Er griff in seine Tasche und holte ein Glasfläschchen heraus; der schwarze Staub darin schimmerte schwach, als er den Korken entfernte. Er stürzte ihn in einem Zug herunter, und seine Augen begannen angesichts des schwefeligen, brennenden Geschmacks zu tränen. Seine Kehle zog sich krampfhaft zusammen, während er gegen den Brechreiz ankämpfte. Das wurde nie leichter. Eines Tages, wenn ihn das Glück verließ und die Nachtwachen endlich genug Mut aufbrachten, ihn gefangen zu nehmen, würden die Wissenschaftler an der Appoline-Universität seine Leiche aufschneiden und all seine Organe grau und verschrumpelt vorfinden. Verfault vom Shade. Nichts als ein Hohlraum, wo sein Herz einmal gewesen war.

Das war das Los jedes Daggers. Früher oder später.

Das feine Pulver bahnte sich den Weg Ransoms Spei-

seröhre hinab. Er schloss die Augen und erduldete den Schauer, der seinen ganzen Körper überlief, während sich Schatten in ihm erhoben, seine Adern fluteten und die Knochen in seinem Brustkorb einschnürten. Er schmeckte das Versprechen des Todes auf seinen Lippen, als er die Finger krümmte. Die Schattenmale auf seiner Hand begannen, sich zu bewegen, sie huschten wie Fische in einem Teich hin und her. Er wusste, dass seine Augen nun silbern brannten. Es war vollbracht. Die Dunkelheit stand ihm nun zu Diensten.

Ein vertrauter Adrenalinschub durchfuhr ihn. Vor der Schwermut kam der Machtrausch. Und die Macht des Shade war wirklich berauschend. Die Nacht verflog wie Rauch, der in der Brise verweht, sodass er bis zum Auroraturm nach Norden sehen und jedes Handelsschiff zählen konnte, das im Hafen im Süden dümpelte.

Als Ransom hinter dem Glockenturm hervortrat, war das Mädchen fort. Ihre Schritte hallten in der Stille wider. Sie ging nach Osten, in die Hollows. Er schlich bis zur Dachkante des Marlowe-Museums und zog einen Schatten vom nächsten Haus ab. Er packte ihn wie ein Seil und schwang sich daran zu Boden.

Er landete sauber, lautlos. Grinsend strich er sein Haar zurück. Die Jagd war ihm der liebste Teil der Arbeit. Sie verwandelte Fantome in seinen persönlichen Spielplatz; jedes Gebäude wurde zum Klettergerüst, jeder Schatten zur Rutsche.

Aber diese Jagd würde länger dauern als die meisten anderen. Dufort hatte ihn ermahnt, heute Nacht nicht zu töten.

Beobachte sie zunächst nur. Ich will wissen, wohin sie geht. Was sie tut.

Ransom genoss die Verfolgungsjagd, während das Mädchen ihn tiefer in die Hollows führte. Zur Hölle, er hatte sogar seinen Spaß daran, als sie einen Blumentopf nach ihm warf. Miserable Trefferquote. Guter Überlebensinstinkt. Die beste Methode, einem Dagger aus dem Weg zu gehen, war, sich hinter einem Cloak zu verstecken. Und es beeindruckte ihn, wie schnell sie den Weg zu Haus Armand fand. Der Köter musste ein Fährtenhund sein.

Nicht, dass es eine Rolle spielte. Es würde mehr als nur Madame Mercures Mitleid nötig sein, um das Mädchen jetzt noch zu beschützen. Dufort hatte sie markiert. Es war nur eine Frage der Zeit, wann er den finalen Befehl geben würde.

Zufrieden mit dem, was er in Erfahrung gebracht hatte, wandte sich Ransom um und trat den langen Heimweg an. Schatten wanden sich unter seiner Haut, während es ihn in den Fingern juckte *zu töten, zu töten, zu töten*.

Er vergrub sie in den Taschen, ohne auf das vertraute Ziehen zu achten. In einer oder zwei Stunden würde er wieder er selbst sein. Magie war ein Spiel mit Zurückhaltung. Shade zu konsumieren hieß, einen Fuß in die Hölle zu setzen. Etwas, das Cloaks niemals wagen würden. Es gab nichts Tödlicheres, als zu viel Shade zu schlucken oder es zu schnell zu tun. Diejenigen, die sich an der eigenen Macht besoffen, liefen Gefahr, sich gegen ihre Freunde oder sich selbst zu wenden, nur um diesen Drang zu befriedigen: *töten, töten, töten*.

Ransom war so in seine Gedanken vertieft, dass er den Mann kaum bemerkte, der aus einer nahen Gasse herbeistürzte. Sein Blick war wild und seine Haut rot und wundgescheuert. Er stank nach Alkohol und Schweiß und

schwang ein Schälmesser. »Hey, reiches Arschloch. Mach deine Taschen leer ...« Die Drohung blieb ihm im Hals stecken, als er die silbernen Ringe in Ransoms Augen sah.

Großer Fehler.

Adrenalin durchströmte Ransoms Körper. Seine Hand schoss nach vorn und packte den Mann an der Kehle. Der Säuerer schrie, während Schatten seinen Hals hinaufkrochen und ihr Gift verbreiteten. Seine Augen verdrehten sich und wurden schwarz.

Der Tod durch die Hand eines Daggers dauert zehn Herzschläge.

Ransom ließ den Mann nach acht Schlägen fallen.

Die Hände an der Kehle, fiel er in eine Pfütze. »Gnade«, keuchte er. »Gnade.«

Ransoms Finger zuckten, während er auf ihn heruntersah. »Mit Gnade hat das nichts zu tun«, knurrte er leise. »Ich töte nicht ohne Bezahlung.«

Der Mann wimmerte.

Heimgesucht von einem vertrauten Prickeln des Ekels, machte Ransom auf dem Absatz kehrt und ließ die Hollows hinter sich. *Besser gefürchtet werden, als fürchten*, rief er sich in Erinnerung. Das hatte Gaspard Dufort an dem Tag zu ihm gesagt, an dem er ihn bei sich aufgenommen hatte. Ransom hatte die ersten zehn Jahre seines Lebens in Angst und Schrecken verbracht. Lieber würde er tausend Mal töten, anstatt wieder an diesen Punkt zurückzukehren.

Verzweiflung macht den Dagger zum Dagger.

Macht lässt ihn Dagger bleiben.

Beim Verlassen der Hollows passierte er unbemerkt zwei Nachtwachen auf Streife und nahm einen Umweg durch Lazenne, eine verschlafene Wohngegend voll alter

Herrenhäuser und dichtbelaubter Eichen. Manchmal wanderte er nachts durch diese gepflegten Straßen und malte sich ein Leben aus, in dem er jeden Morgen zu Vogelgezwitscher und dem Duft von frischgebackenem Brot aufwachte. Dann würde er die Wendeltreppe hinuntergehen, um Mama bei ihrem geliebten Orangen-Bergamotten-Tee anzutreffen. Anouk würde das Groschenblatt auf einem Stuhl am Fenster durchblättern und von Schrecken lesen, die so weit weg von ihrem vollkommenen kleinen Leben wären, dass es sich anfühlte, als würde sie durch ein Fernglas auf eine andere Welt blicken.

Manchmal streifte Ransom umher, bis ihm das Herz wehtat, nur um sich selbst daran zu erinnern, dass es noch da war.

Er überquerte die Brücke der Tränen, als es vom Glockenturm drei schlug. Das Shade begann abzuklingen. Die Erschöpfung würde bald einsetzen und die Magie einer nur allzu bekannten Schwermut weichen. Der Schlaf konnte gar nicht schnell genug kommen, dachte er, als er sich westwärts nach Old Haven wandte und von oben ein scharfer Pfiff ertönte. Er riss den Kopf empor, um gerade noch rechtzeitig zu sehen, wie eine Gestalt vom Himmel fiel. Sie warf ihn mit einem erstickten Aufschrei nieder.

Ransom rollte sich ab und schlug blindlings um sich. Die Gestalt stieß ein Lachen aus; das Schnaufen, das den Laut begleitete, kam ihm bekannt vor.

Ransom stöhnte. »Lark, du Bastard.«

Lark sprang auf die Füße und hielt Ransom die Hand hin. »Man sollte nicht von sich auf andere schließen.«

Ransom trat nach ihm und traf ihn am Knöchel.

Lark fing sich ab, bevor er fallen konnte. »Netter Ver-

such«, sagte er und rückte den Kragen seiner dunkelblauen Kapitänsjacke zurecht. Unordentliche Wellen kastanienbraunen Haars sahen unter einem grauen Zylinder hervor, und seine eigentlich waldgrünen Augen funkelten silbern im Dunkeln.

Ransom kam in einer geschmeidigen Bewegung zurück auf die Beine; er betrachtete seinen ältesten Freund und Waffenbruder, wie sie fast gleich groß voreinander standen. »Wo kommst du um diese Zeit her? Und warum hast du diesen lächerlichen Hut auf?«

»Casimir Manor.« Larks perlweiße Zähne blitzten in der Nacht. Dieses Lächeln mit den Grübchen war wie gemacht für Dummheiten – um Regeln zu brechen, um Herzen zu brechen. Lark war viel zu charmant, um ein Dagger zu sein, und das wusste er auch. Vielleicht war das der Grund, warum er sich gern über Regeln hinwegsetzte. Er nahm den Zylinder ab und drehte ihn in der Hand. »Der mürrische alte Graf hat kaum geblinzelt. Leichte Arbeit. Ich konnte diesem Andenken nicht widerstehen.«

»Gemeiner Diebstahl, Lark?« Ransom zog die Augenbrauen hoch. »Macht dich das nicht zum Cloak?«

»Es macht mich zum Opportunisten. Ich hätte seinen großen Flügel gestohlen, wenn es irgendeine Möglichkeit gegeben hätte, ihn da wegzukarren.«

»Viel Glück, wenn du das Dufort erklärst.«

»Ich wollte sagen, dass der Zylinder in einem Sturm angespült wurde.«

Ransom schnaubte. »Und dank deinem dämlichen Grinsen hätte er dir wahrscheinlich sogar geglaubt. Eine Kupfermünze darauf, dass du mit diesem Hut nicht in den Verne triffst.«

Lark holte zum Wurf aus. Sie sahen zu, wie der Zylinder über das Ufer segelte und in den strömenden Fluss fiel, fiel, fiel, um dann rasch davonzutreiben.

»Kinderleicht.« Lark hielt erwartungsvoll die Hand auf.

Ransom lächelte und schnippte ihm eine Münze zu. Jetzt würde Gaspard Dufort diesen lachhaften Zylinder mit den eingravierten Initialen von Graf Casimir nicht auf Larks Kopf sehen und ihn auch nicht mit einer schallenden Ohrfeige den ganzen Weg zum Auroratum zurückbefördern. Die Regel war einfach: Dagger und Cloaks kamen einander nicht in die Quere. Dagger stahlen nicht, und Cloaks mordeten nicht. Ein kleiner Unterschied, der einen so blutigen Familienkrieg heraufbeschworen hatte, dass die Unterwelt über zweihundert Jahre später immer noch hinter vorgehaltener Hand davon flüsterte.

»War die Gräfin da?«, fragte Ransom, als sie ihre Schritte nach Old Haven wandten.

»Seine Frau war verreist. Seine Mätresse hat ihren Platz gewärmt«, antwortete Lark mit verächtlichem Schnauben.

»Der alte Dackel.«

»Der tote Dackel«, murmelte Ransom. Unfreiwillig musste er an das Mädchen mit dem Hund denken.

»Mama wird sich freuen«, sagte Lark und tätschelte die Tasche mit den Münzen darin. »Zwanzig Silberlinge heißt doppelt so viele Hühner für den Hof. Und auch noch rechtzeitig zum Winter.«

Ransom trat einen verirrtten Stein weg, ohne auf das Ziehen des Neids in seinem Bauch zu achten. Es ging ihm gar nicht so sehr um den Hof auf dem Land, der bald von Hühnern überrannt werden würde, sondern um die Frau mit dem freundlichen Gesicht, die die Eier sammelte und ihren

Sohn jeden Sonntag mit Brandy-Butterkuchen begrüßte. Manchmal kam Ransom auch mit und nahm nur zu bereitwillig an Larks Familienleben teil, wie ein Bettler, der die Kruste von einem Brotkanten abnagte. »Fragt sie dich nie, woher die Hühner kommen?«

Lark schnalzte mit der Zunge. »Von Moral wird man nicht satt, Ransom.«

Und das war die Krux daran. Lark scherte sich nicht um seine unsterbliche Seele. Seine Mutter war das Zentrum seiner Welt, und seine beiden jüngeren Schwestern waren sein Mond und seine Sonne. Daraus machte er keinen Hehl. Madame Delano hatte sich selbst nie ganz von dem Fieber erholt, das Larks Vater dahingerafft hatte. Ihre Lunge arbeitete schwerfällig, und sie war langsam auf den Beinen, aber die Rechnungen kamen gesalzen und oft, und die Mädchen wuchsen wie die Bohnenstangen. Deshalb war Lark im Alter von zwölf Jahren um der Familie willen arbeiten gegangen – seiner Mutter hatte er gesagt, er würde Groschenblätter in Fantome austragen.

Sieben Jahre später tat sie immer noch so, als glaubte sie ihm, trotz der Tatsache, dass seine Arme inzwischen mit Schattenwirbeln bedeckt waren, die nicht mehr weggingen – jenen schmerzhaften, sich ausbreitenden Tätowierungen, die der Konsum von Shade mit sich brachte, welches er regelmäßig einnahm. Vermutlich war Lark Delano der wohlhabendste Zeitungsjunge in Fantome. Sie lachten oft darüber. Unglück hatte Lark zum Dagger gemacht, aber ihre Freundschaft war Ransoms Segen. Er wusste nicht, was er ohne sie tun würde – was er ohne sie wäre.

»Hast du deine Markierte gefunden?«, fragte Lark.

»Sie ist in Haus Armand.«

Er stieß ein bellendes Lachen aus. »Höllenzähne. Sie ist ein Cloak?«

»Nein.« Ransom runzelte die Stirn. »Jedenfalls noch nicht.«

»Dann ist sie klug«, sagte Lark nachdenklich. »Viel Glück mit ihr.«

»Ich brauche kein Glück«, gab Ransom nur halb überzeugt zurück. »Ich mag Herausforderungen.«

Sie gingen weiter, das spröde Herbstlaub knirschte dabei unter ihren Stiefeln. Der Regen hörte auf und ließ einen Nebel zurück, der sich nicht auflösen wollte. Er zerstreute das Licht vom Auroratum und tauchte die Straßen in goldenen Dunst.

»Warum hat Dufort das Haus niedergebrannt?«, grübelte Ransom laut. »Hat es ihm nicht gereicht, Sylvie Marchant einfach nur zu töten?«

Lark warf ihm einen Blick von der Seite zu. Das silberne Glitzern in seinen Augen ließ nach und enthüllte das Grün darunter. Jetzt sah er müde aus. Angespannt. »Woher soll ich das wissen?«

Ransom ignorierte den scharfen Ton seines Freundes. »Und warum ist er nicht einfach dageblieben und hat auf das Mädchen gewartet?«

»Warum fragst du ihn nicht?«

»Weil er mich dann wahrscheinlich auch verbrennen würde.«

Ein guter Dagger erlaubte sich keine Neugier. Sie war nichts als Verschwendung von Zeit und Gewissen. Schlimmer noch – sie machte zögerlich. Und in der Kunst des Mordens konnte ein Sekundenbruchteil des Zauderns den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten.

Und doch, während sie durch die verlassenen Straßen von Fantome streiften und die Ratten bei ihrem Anblick die Flucht ergriffen, arbeitete es heftig in Ransoms Kopf. Wann hatte sich Gaspard Dufort das letzte Mal selbst die Hände schmutzig gemacht? Und warum hatte der ranghöchste Dagger in Fantome Feuer gelegt, bevor er gegangen war? Nichts an einem Brand war schnell und sauber.

Sylvie Marchant musste wichtig gewesen sein. Was bedeutete das für ihre Tochter?

Ach, Mist. Wider besseres Wissen war Ransom neugierig geworden.

Endlich erreichten sie Old Haven, wo die ältesten Viertel und die verwittertsten Friedhöfe von Fantome lagen. Rauchsäulen dampften aus den Abflussgittern im Straßenpflaster, und jede flüsterte von den Feuerstellen, die tief unter ihnen brannten, und von dem Leben, das dort brummte.

Schließlich erreichten sie die Stadtstatue von Lucille Versini, der Heiligen der Gelehrten. In weißen Marmor gehauen, drückte die junge Frau ein Buch an die Brust, während sie nordwärts zum Auroraturm blickte.

Ein Engel, der die Tore zur Hölle bewacht.

Ransom verwendete den letzten Rest seines Shade dazu, seinen eigenen Schatten vom Pflaster zu ziehen. Er legte ihn um den Hals der heiligen Lucille und zerrte daran. Die Statue ächzte, während sie sich zurücklehnte, bis ihre blinden Augen zu den Sternen emporblickten. Unter ihrem Podest hatte sich der Eingang zu den Katakomben von Fantome geöffnet. Der Heimstatt der Dolchgilde.

Ransom ließ die Schlinge los und folgte Lark die Stufen hinab. Über ihnen stöhnte die Statue der heiligen Lucille, während sie wieder auf die Beine kam und den Zugang hin-

ter den beiden Freunden wieder verschloss. Sie blieben unten an der Treppe stehen, wo ein Torbogen aus Totenschädeln den Eingang zu Hugos Passage markierte. Darüber waren die unsterblichen Worte des älteren Versini-Bruders in Stein gemeißelt:

Wer sich weigert, den Dolch zu führen, ist verdammt, durch seine Klinge zu sterben.

Ransom presste zum Zeichen des Respekts zwei Finger an die Brust, während er sich unter dem Torbogen wegduckte und in die Dunkelheit schritt.

Endlich wieder zu Hause.