



Unverkäufliche Leseprobe

Stacia Kane
Chess Putnam
Geisterstadt



448 Seiten
ISBN: 978-3-8025-8358-2

1

Nicht all deine Pflichten werden angenehm sein. Aber dieses Opfer musst du bringen. Vergiss nicht, dass du als Kirchenangestellter allen anderen Menschen gegenüber privilegiert bist.

*Mit gutem Beispiel vorangehen!
Ein Leitfaden für Kirchenangestellte*

Die Guillotine erwartete sie. Das geschwärzte Holz ragte düster und bedrohlich vor den nackten Betonwänden des Hinrichtungs-
saals auf.

Chess gab sich Mühe, nicht hinzusehen, als sie vorbeihumpelte. Versuchte zu vergessen, dass sie es eigentlich verdient gehabt hätte, davor niederzuknien, den Hals auf den im Lauf der Jahre glatt polierten Block zu legen und auf die Klinge zu warten. Sie hatte einen Psychopomp getötet. Verdammt, sie hatte *Menschen* umgebracht!

Nur auf den Tod des Falken stand automatisch die Todesstrafe.

Doch niemand wusste davon. Oder wenigstens niemand, der über die Macht verfügte, sie zum Tode zu verurteilen. Im Augenblick war sie sicher.

Leider fühlte sie sich überhaupt nicht sicher. Sie fühlte sich kein bisschen so, wie es eigentlich hätte sein sollen. Bei jedem Schritt in den Kirchenschuhen mit den flachen Absätzen

gemahnte sie ein dumpfer Schmerz im Oberschenkel an die fast verheilte Schusswunde. Ihr Humpeln erinnerte auch alle anderen daran und lenkte die Aufmerksamkeit ausgerechnet jetzt auf sie, zu einem Zeitpunkt, da sie Aufmerksamkeit noch viel weniger brauchen konnte als sonst.

Die Hand des Ältesten Griffin legte sich warm auf ihren Ellbogen. »Sie dürfen sitzen bleiben, während das Urteil verkündet und vollstreckt wird, Cesaria.«

»Oh nein, wirklich, ich bin ...«

Er schüttelte den Kopf und sah sie mit ernstem Blick an. Was sollte das denn jetzt? Zugegeben, eine Hinrichtung war auch nicht gerade ein knalliges Partyevent, aber das galt für so ziemlich jeden Kirchentermin. Doch der Älteste Griffin sah heute noch ernster aus als sonst, noch bedrückter.

Er wusste doch wohl nicht Bescheid, oder? Hatte Oliver Fletcher ihm von dem Psychopomp erzählt und davon, was sie ihm angetan hatte? Wenn dieser Bast ... Nein. Das war nur blöde Paranoia. Oliver hatte ihm ganz bestimmt nichts verraten. Wann denn auch? Soweit sie wusste, hatten die beiden Männer sich seit jener Nacht nur einmal unterhalten – seit der Nacht, in der sie den Psychopomp getötet hatte, der Nacht, in der Terrible ...

Der Atem rasselte in ihrer Brust. Ach ja, richtig. Hier und jetzt waren solche Gedanken wirklich fehl am Platz. Hier fand eine Hinrichtung statt, sie musste eine Zeugenaussage machen, und deshalb hieß es jetzt verflucht noch mal Ruhe bewahren und die Aussage zu Protokoll geben.

Also setzte sie sich auf den harten Holzstuhl mit der geraden Rückenlehne, sog den penetranten Desinfektionsmittelgestank ein und sah zu, wie sich die anderen im Gänsemarsch in den Raum schoben. Da war der Älteste Murray, dessen geschminkte Augenringe auf der tiefdunklen Haut beinahe verschwanden, obwohl sie so schwarz wie sein Haar waren. Dann kam Dana Wright,

die andere Debunkerin, die bei der Razzia im Keller von Madame Lupita dabei gewesen war, mit den hellen Locken ums Gesicht.

Für Lupita selbst war niemand gekommen. Jeder, dem vielleicht etwas an ihr lag oder der in den letzten Minuten ihrer sterblichen Existenz gerne bei ihr gewesen wäre, war entweder bereits selbst hingerichtet worden oder schmorte in einer Gefängniszelle.

Als Letzter – bevor die Verurteilte selbst eintraf – kam der Henker, das Gesicht von einer schweren schwarzen Kapuze verhüllt. In der ausgestreckten Rechten trug er einen Hundeschädel – seinen Psychopomp, der schon bald Madame Lupita ins Geistergefängnis tragen würde. In der linken Hand hielt er eine Kette, und am Ende der Kette ging Madame Lupita, deren Arme und Handgelenke mit eisernen Schellen gefesselt waren.

Mit dumpfem Krachen fiel die Tür hinter ihnen zu, und das Schloss klickte; es würde sich erst in einer halben Stunde wieder öffnen. Zeit genug für die Hinrichtung und den Abtransport der Seele in die Stadt der Ewigkeit. Diese Zeitschlösser hatte man in der Gründungszeit der Kirche eingeführt, nachdem eine Verkettung unglücklicher Umstände dazu geführt hatte, dass ein Geist die Tür geöffnet hatte und entkommen war. Wie alles, was die Kirche tat, hatten auch die Zeitschlösser ihren Sinn, aber dennoch konnte Chess einen leichten Anflug von Panik nicht unterdrücken. Sie war eingesperrt. Das konnte sie grundsätzlich nicht leiden.

Der Henker befestigte sein Ende der Kette an der Guillotine und machte sich daran, den Schädel am Sockel des fest installierten Altars aufzustellen. Rauch quoll aus seiner Räucherschale und überdeckte den Gestank von Bleichmittel und Ammoniak; der starke, beißende Geruch von Melidia, um Lupitas Seele ins Geistergefängnis zu schicken, dazu gemahlener Ingwer, Teufelskraut und brennende Eibenspäne, die Chess in der Nase juckten.

Die Energie im Raum änderte sich; magische Kraft schlängelte sich an ihren Beinen empor, sorgte dafür, dass sich ihre Nackenhaare aufrichteten und gab ihr diesen ganz speziellen kleinen Kick, der sie immer zum Lächeln brachte.

Doch das verkniff sie sich. Nicht heute. Stattdessen biss sie die Zähne zusammen und sah sich die Verurteilten an.

Lupita hatte sich sehr verändert seit ihrer letzten Begegnung mit Chess in jenem erbärmlichen, überhitzten kleinen Keller, in dem es nach Angst, verbrannten Kräutern und Gift gestunken hatte. Ihr massiger Körper schien geschrumpft zu sein. Statt des lächerlichen Turbans, an den Chess sich erinnerte, trug sie nur noch ihr eigenes kurz geschorenes Haar, und anstelle des albernen Zirkuskaftans verhüllte nun die schlichte schwarze Robe der Todeskandidaten ihren dicken Körper.

Aber ihre Augen waren noch dieselben. Sie schweiften über die kleine Versammlung, blieben an Chess hängen und starrten sie finster an. In ihnen brannte ein so glühender Hass, dass Chess das Gefühl hatte, es versenge ihr die Haut.

Sie zwang sich, dem Blick standzuhalten. Diese Frau hätte sie beinahe umgebracht, indem sie ihr Gift ins Getränk gemischt hatte; sie hätte beinahe einen ganzen Keller voller unschuldiger Menschen getötet, indem sie einen blutrünstigen, tobenden Geist beschworen hatte. Scheiß auf sie! Heute würde sie sterben, und Chess würde zusehen.

Etwas huschte durch die Tiefen von Lupitas Augen.

Chess stockte der Atem. Hatte sie das gerade wirklich gesehen? Dieses silbrige Aufblitzen? Das Aufleuchten, das verriet, dass Lupita einen Geist in ihrem Körper beherbergte?

Sie riss die Augen auf und musterte Lupita jetzt scharf, während sie abwartete. Eigentlich war das unmöglich. Lupita hatte bei ihrer Festnahme keinen Geist in sich getragen – das wäre bei der Inhaftierung sofort aufgefliegen –, und sie konnte nie und

nimmer mitten in den Kirchengefängnissen Kontakt zu einem Geist hergestellt und sich mit ihm verbündet haben. Das war einfach völlig unmöglich.

Das Aufblitzen zeigte sich nicht noch einmal. Nein. Sie bildete sich da was ein. Der ganze Stress, die Spannungen in ihrem Privatleben – sofern man bei ihr überhaupt von einem Privatleben sprechen konnte – und die erdrückende Fürsorglichkeit der Ältesten und der anderen Debunker, die sie mit der ewigen Besorgnis wegen ihres Beins und all den guten Absichten förmlich erstickten. Dazu dann noch ein paar Cepts extra und eine Panda sowie eine halbe Nip zum Wachbleiben ... Kein Wunder, dass sie langsam Halluzinationen bekam. Was denn noch, vielleicht weiße Mäuse?

Der Älteste Griffin stand vor der Guillotine und räusperte sich.

»Irene Lowe, auch bekannt als Madame Lupita, die Kirche hat Sie der Beschwörung von Geistern auf diese Erde für schuldig befunden. Außerdem hat man Sie des versuchten Mordes an Debunkerin Cesaria Putnam für schuldig befunden. Cesaria, ist diese Frau für die genannten Verbrechen verantwortlich?«

Obwohl ihre rechte Hüfte protestierte und trotz eines leichten Stirnrnzeln des Ältesten Griffin, erhob sich Chess. »Ja, Ältester.«

»Und Sie erklären dies auf welcher Grundlage?«

»Ich war Zeugin, wie diese Frau die Verbrechen beging, Ältester.«

»Und Sie schwören, dass Sie Fakt und Wahrheit sprechen?«

»Das tue ich, Ältester.«

Der Älteste Griffin nickte ihr knapp zu und wandte sich dann Dana Wright zu, während Chess sich wieder in den Stuhl sinken ließ. Eine Frau würde aufgrund ihrer Aussage sterben. Dabei war ihr Wort das Wort eines Junkies, einer Lügnerin, das Wort

einer Frau, die ihren einzigen echten Freund betrogen hatte, und es war einen Scheißdreck wert.

Er würde nie wieder mit ihr reden. Letzte Woche hatte sie es endgültig aufgegeben, ihn anzurufen. Sie hatte auch die Hoffnung begraben, dass sie ihn im Trickster's oder Chuck's treffen würde. Sie stand auch nicht mehr ständig in der Kälte auf dem Markt rum, nur um zu sehen, ob er sich da vielleicht mal blicken ließ. Natürlich war er immer noch da draußen unterwegs. Es gab Leute, die ihn gesehen hatten.

Sie gehörte allerdings nicht dazu. Sie hätte nie gedacht, dass man jemandem so hartnäckig aus dem Weg gehen konnte. Es war, als könnte er es spüren, wenn sie sich näherte.

In der Menge entstand Bewegung, und sie richtete ihre Aufmerksamkeit wieder auf die Ereignisse im Saal. Die eigentliche Hinrichtung stand jetzt unmittelbar bevor.

Der Raum vibrierte inzwischen vor magischer Macht, die wie ein gewaltiger Herzschlag alles um sie herum zum Dröhnen brachte – langsam, satt und gleichmäßig. Ein Kreis war nicht nötig; der Raum selbst war ja kreisförmig und glich mit dem Eisenmantel in den Betonwänden einer magischen Festung.

Der Älteste Griffin begann die Trommel zu schlagen und ließ dabei zwischen den einzelnen Schlägen die Hand gerade so lange in der Luft schweben, dass Chess sich beim atemlosen Warten ertappte. Sie konnte sich kaum rühren oder Luft holen, bis das nächste tiefe Dröhnen erklang. Die Magie des Saals strömte in sie, füllte die Leere in ihr und machte sie zu einem mächtigeren Wesen. Es fühlte sich gut an. So gut, dass sie am liebsten die Augen geschlossen und sich der Empfindung ganz hingeeben hätte, um alles und jeden zu vergessen und nur noch in dieser Energie zu existieren.

Das konnte sie natürlich nicht. Sie wusste, dass sie es nicht konnte. Also sah sie stattdessen zu, wie der Psychopomp des

Henkers Gestalt annahm. Der Hund wuchs aus dem Schädel wie ein Fluss, der von einem Berggipfel strömt, und bildete nach und nach Beine, einen Schwanz und glänzendes schwarzes Fell aus, das die eben noch nackte Haut über den Knochen bedeckte.

Der Trommelschlag beschleunigte sich. Trommeln ... auch bei Lupitas Séance in jener Nacht hatte es Trommeln gegeben, die von einem völlig mit Speed zugeknallten Duo gespielt worden waren, mit Augen so groß wie Kugellager. Und jetzt wurden wieder Trommeln geschlagen und begleiteten die Worte des Ältesten Griffin mit einem monotonen, schleppenden Rhythmus.

»Irene Lowe, Sie wurden von einem Tribunal aus Kirchenältesten für schuldig befunden und zum Tode verurteilt. Dieses Urteil soll nun vollstreckt werden. Wenn Sie noch irgendwelche letzten Worte zu verkünden haben, haben Sie jetzt Gelegenheit dazu.«

Lupita starrte auf den Boden und schüttelte den Kopf. Chess streckte die eigenen magischen Fühler aus und versuchte, dieser Frau ein bisschen auf den Zahn zu fühlen. Spürte sie Furcht, Wut, irgendetwas? Lupita war zu still. Zu gelassen. Irgendwas stimmte hier nicht.

Der Henker half Lupita auf die Knie und drückte ihren Hals in die Lünette. Der Trommelwirbel wurde lauter und schneller, lauter selbst als Chess' Herzschlag oder das Ein- und Ausströmen der magiegesättigten Luft in ihren Lungen. Lauter als ihre Gedanken.

Sie verstärkte ihre magische Berührung, tastete Lupitas Haut mit ihrer Energie ab, auf der Suche nach irgendetwas ...

Oh Scheiße!

Ihr Bein knickte ein, als sie aufsprang, sodass sie fast gestürzt wäre. »Nein! Nein, nicht ...«

Zu spät. Die Klinge sauste herab und zerschnitt mit einem me-

tallischen *Schnick* die Luft genauso säuberlich wie Irenes Hals, bevor sie so dumpf wie eine Kerkertür in den Block krachte.

Irenes Kopf purzelte in den Korb. Blut spritzte aus dem Halsstumpf, lief über den Kopf und über den stumpfen Betonboden.

Ihr Geist erhob sich – ihr eigener Geist, der einst Madame Lupita gewesen war. Der Hund stürzte sich auf ihn und machte sich daran, die Erscheinung unter die Erde ins Gefängnis vor den Toren der Stadt der Ewigkeit zu zerren.

Doch auch der andere Geist erhob sich. Der Geist, den Lupita in ihrem Inneren beherbergt hatte. Und für ihn stand kein Psychopomp bereit, und es gab keine Friedhofserde, um ihn zu bändigen. Ein ganzer Saal voller Kirchenangestellter konnte gegen ihn in einem mit Eisen versiegelten Raum hinter verschlossenen Türen nichts ausrichten.

Chess' Schrei brach sich endlich Bahn und gellte durch die Luft. Die anderen übertönten ihn gleich darauf mit eigenen Überraschungs- und Angstschreien.

Der Älteste Griffin ließ die Trommel fallen. Der Hund schnappte sich Lupitas Geist – auf ihrem Arm befand sich eine Kennzeichnung, an der er sie als Zielobjekt erkannte – und sprang in das Feld aus wabernder Luft hinter der Mauer. Das Letzte, was Chess von Lupita noch sah, war ihr Mund, der sich zu einem schrecklichen Grinsen verzerrte, als sie sie alle dem sicheren Tod überließ.

Der Geist schwebte vor der Guillotine in der Luft. Es war ein Mann; das Haar trug er von der Stirn nach hinten gekämmt, die Augen waren leer und das Gesicht vor wilder Freude verzerrt. Der Älteste Murray brüllte etwas, was sie nicht genau verstand. Ihre Haut juckte und kribbelte, als wollte sie ganz und gar vom Körper fort kriechen. Der Geist war mächtig, zu mächtig. Wer zur Hölle war das, wie verdammt noch mal hatte sie es geschafft ...

»Ich befehle dir, dich nicht zu rühren!« Die Stimme des Ältes-

ten Griffin hallte durch den Saal, brach sich an den Wänden und fuhr durch Chess' Körper. »Bei meiner Macht befehle ich es dir!«

Es würde nicht funktionieren. Sie wusste, ohne hinzusehen, dass er sich vergeblich bemühte. Aber der Henker ... hatte er vielleicht noch einen zweiten Schädel dabei? Oder ein bisschen Friedhofserde?

Dana schrie. Chess sah hinüber und bemerkte, dass der Geist jetzt mit dem Ältesten Murray kämpfte. Den Mund hatte er zu einem böartigen Grinsen geöffnet, die Augen vor Anstrengung zu Schlitzen verengt. In der Hand hielt der Geist den Ritualdolch, mit dem der Henker den Psychopomp beschworen hatte.

Keine Zeit, untätig zuzusehen. Keine Zeit, sie zu beobachten, damit war sowieso keinem geholfen. Der Raum war erfüllt von Lärm, magischer Energie und Hitze, ein verwirrender Bildmix, der ihr Gehirn überforderte. Sie konzentrierte sich auf die Räucherschale, die Rute in der Ecke und den schwarzen Beutel daneben. Der Henker durchwühlte ihn panisch und zog alles Mögliche hervor ...

Jemand stieß gegen sie, und sie stürzte krachend auf den harten Boden.

Noch mehr Schreie und Rufe. Etwas klirrte auf den Boden. Die magische Energie war kaum noch zu ertragen. Das war kein Rausch mehr, kein Höhenflug. Es war die reinste Invasion, die sie herumschleuderte, ihre Gedanken verwirrte, ihren Blick trübte und die Panik der anderen auf sie übertrug.

Sie musste sich beruhigen. Ihre Hände verweigerten ihr den Gehorsam. Ihre Tätowierungen prickelten und brannten, wozu sie allerdings auch da waren. Die Anwesenheit des Geistes ließ sie Alarm schlagen. Für dieses Frühwarnsystem war sie normalerweise dankbar, aber im Moment wäre sie liebend gerne ohne ausgekommen. Im Hinrichtungssaal herrschte das reinste Chaos und riss sie in einem wilden, blutigen Strudel mit.

Okay. Tief Luft holen. Pause. Sie schloss die Augen und suchte tief im Inneren nach der Leere in ihrer Seele. Der Ort, an dem sich normalerweise Dinge wie Liebe, Glück und Wärme befanden, während er bei ihr so gut wie leer war – bis auf zwei Menschen, von denen der eine sie hasste.

Aber es reichte. Schon dieser Moment der Stille genügte, um den Ereignissen ihren Schrecken zu nehmen, den Lärm auszublenden und sich ihrer eigenen Stärke bewusst zu werden.

Sie öffnete die Augen. Ihre Gliedmaßen gehorchten ihr wieder. Sie sprang auf, ignorierte den Schmerz – und war die hart erkämpfte Ruhe beinahe gleich wieder los.

Der Älteste Murray war tot. Sein Körper lag ausgestreckt auf dem Boden wie eine Leiche, die auf das Krematorium wartet. Eine klaffende, blutige Wunde grinste sie von seinem Hals aus an.

Hinter ihm war der Henker an der Wand zusammengesackt. Seine Robe war blutüberströmt. Sie konnte ihn kaum erkennen, durch den Geist hindurch, der jetzt grellweiß war und vor aufgesaugter Energie förmlich platzte. Chess stöhnte. Ein Geist mit so viel Macht war wie ein entfloherer Sträfling auf Speed mit Zuckerguss – nicht aufzuhalten, ohne Gefühle, ohne klaren Verstand. Eine Killermaschine, die man nur gewaltsam stoppen konnte.

Und mit so was waren sie jetzt eingesperrt.

Oh Scheiße – sie waren mit *ihnen* eingesperrt! Die Eisenschicht in den Wänden sperrte die Geister des Ältesten Murray und des Henkers genauso unbarmherzig ein wie alle anderen auch; Chess erspähte sie bereits aus dem Augenwinkel als verschwommene Gestalten, die noch um eine feste Form kämpften.

Es bestand eine geringe Chance, dass sie nicht hungrig waren, dass sie nicht auf Mord aus waren, aber die Wahrscheinlichkeit dafür war ungefähr so groß wie die, dass sie heute Nacht ohne eine Handvoll Pillen einschlafen konnte – mit anderen Worten,

verdammt gering. Vielleicht noch eine Minute, dann würden die Geister endgültig Gestalt annehmen, ihre Kräfte entdecken, und dann wären sie so richtig und komplett angeschissen.

Blut war auf den Wänden verschmiert, tröpfelte vom glänzenden Fallbeil der Guillotine und strömte in dicken Bahnen über den Betonboden. Es tropfte von der Decke, denn bis dorthin war es aus dem Hals des Ältesten Murray gespritzt; es bildete eine schimmernde Lache um die Leiche, formte ein verwirrendes Muster aus rot umrandeten Fußspuren und war um die geborstenen Trümmer des Hundeschädels verschmiert. Scheiße! Kein Psychopomp. Ob er noch einen hatte?

Der Älteste Griffin war blutüberströmt, ebenso Dana, deren Augen weit offen standen. Aber Chess war nicht die Einzige, die entschlossen war, etwas zu unternehmen. Danas Augen waren finster und von wilder Entschlossenheit erfüllt. Der Älteste Griffin sprühte förmlich vor Macht und Stärke.

Chess erwiderte Danas Blick und deutete mit dem Kopf auf den Beutel. Dana nickte und trat einen Schritt vor.

»Bei meiner Macht befehle ich dir, dich ruhig zu verhalten«, sagte sie, wobei sie jedes einzelne Wort laut und deutlich aussprach. »Ich befehle dir, an deine Ruhestätte zurückzukehren.«

Als der Geist sich zu ihr umdrehte, wich Dana zurück, um ihn abzulenken. Chess schlich sich nach links hinüber, während sie versuchte, nicht die Aufmerksamkeit des Geistes zu erregen. Sie musste diesen Beutel in die Finger bekommen, oder sie würden alle draufgehen. Vielleicht würden sie sowieso sterben, aber sie wollte verdammt sein, wenn sie nicht wenigstens versuchen würde, sie zu retten. Das Leben mochte zwar ein Haufen Scheiße sein, aber die Stadt der Toten war noch viel schlimmer – ihrer Meinung nach jedenfalls –, und sie hatte nicht die geringste Absicht, sich dahin scheuchen zu lassen. Nicht heute.

Ihre Füße in den steifen Schuhen rutschten in dem zäh-

flüssigen Blut aus; der Gestank hing als kupfriger Hauch im Kräutergeruch in der Luft. Wie lange würden die noch brennen, und gab es irgendwo noch mehr?

Der Geist steuerte auf Dana zu, die immer weiterredete und einen Strom von Machtworten ausstieß. Als er das Messer mit einer halb festen Hand packte, rann Blut die Klinge entlang und lief auf seine durchscheinende Haut. Betrachtete man es durch seine Gestalt hindurch, sah es aus wie schwarze Tinte.

Sie warf einen Blick zu den Geistern von Murray und dem Henker hinüber. Inzwischen hatten sie sich beinahe verfestigt und erwachten zappelnd zum Leben, wie Maden, die die Köpfe aus einem verfaulenden Steak steckten. Chess – und allen anderen im Raum – blieb nicht mehr viel Zeit.

Dana schrie. Der Geist warf sich auf sie. Der Älteste Griffin sprang an ihre Seite und kam ihr zu Hilfe, als der Geist versuchte, Dana die Kehle aufzuschlitzen.

Chess stürzte sich auf den Beutel. Erst mal frische Kräuter – sie schnappte sich die Tütchen und warf sie auf das ersterbende Feuer in der Räucherschale. Der Rauch verdickte sich. Und jetzt noch ein weiterer Psychopomp, bitte, er musste doch einen Ersatz dabei haben. Sie warf den Beutelinhalt achtlos beiseite, während ihre Nackenhaare sich so sehr sträubten, dass sie praktisch ausfielen. Sie hörte nicht viel, was war da los? Waren Dana und der Älteste Griffin tot? Oh Scheiße ...

Erleichterung durchströmte sie, als sich ihre Hand um etwas Festes schloss. Ein weiterer Schädel. Dank sei den Göttern, die es nicht gab, er hatte einen Ersatzschädel. Sie zerrte ihn heraus, riss an dem Seidentuch, in das er eingeschlagen war, und stellte ihn auf, ohne ihn sich genauer anzusehen.

Hinter ihr ertönte ein Brüllen. Der Geist hatte sie entdeckt. Dana und der Älteste Griffin versuchten, ihn in Schach zu halten, aber er machte sich substanzlos und stürzte sich durch die

Guillotine hindurch auf sie. Sie wich aus. »Ich rufe die Todesboten der Stadt der Toten«, brachte sie noch hervor, als sie bei dem Versuch, in Reichweite des Schädels, aber außerhalb der Geisterklauen zu bleiben, ins Straucheln kam. »Ich rufe euch mit meiner Macht!«

Der Schädel klapperte. Chess presste noch mehr Kraft hervor und gab alles, was sie hatte – keine leichte Aufgabe, wenn man zugleich versuchte, nicht als Energiesnack für einen Amoklaufenden Toten zu enden.

Und da war noch ein Problem. Keine Kennzeichnung. Niemand hatte mit diesem Geist gerechnet, also trug er auch kein Zeichen auf dem Körper; daher bestand die Gefahr, dass der Hund nach seinem Erscheinen nicht erkannte, welchen Geist er mitnehmen sollte. Das war Chess vor ein paar Monaten schon einmal passiert, und damals hatte sich der Hund dann auf sie gestürzt. Das grauenhafte Gefühl, dass ihre Seele aus dem Körper gezerrt wurde wie eine Banane aus der Schale, würde sie niemals vergessen.

Ganz zu schweigen von zwei weiteren Geistern, die kaum anderthalb Meter entfernt von ihr Gestalt annahmen, der des Henkers und der des Ältesten Murrays.

»Keine Kennzeichnung«, stieß sie hervor, und Danas Augen weiteten sich vor Schreck. Sie sah auf das Messer in ihrer Hand, hob die Augenbrauen, und Chess nickte, weil ihr keine andere Wahl blieb.

Dana warf ihr das Messer zu. Der Geist wirbelte herum, als es über den Boden schlitterte, und stürzte sich darauf. Dana und der Älteste Griffin setzten sich in Bewegung, Chess konnte nicht erkennen, wohin. Sie war zu sehr damit beschäftigt, den Geist zu beobachten. Als er die feste Hand über ihren Kopf reckte, griff sie mit der Linken nach seinem Handgelenk und riss mit der Rechten den Marker hoch.

Er hatte keine Kennzeichnung – sie hatten ihn nicht erwartet und deshalb auch keine entworfen. Drauf geschissen! Die Klinge schwebte vor ihren Augen, und an der Spitze klebte geronnenes Blut. Sie kitzelte eine Reihe zittriger Xe auf die durchscheinende Haut. Das Gesicht des Geistes verzerrte sich vor Wut.

Jetzt kam der schlimmste Teil. Mit dem letzten bisschen Kraft, das ihr noch geblieben war, schob sie sich seitlich auf den Schädel zu, ließ den Marker fallen und rammte die Handfläche gegen die Dolchspitze.

Sie hatte nicht erwartet, dass es auf der Stelle wehtun würde, aber das tat es. Und zwar unglaublich weh, au, verdammt! Das Blut tropfte aus der Wunde auf den Schädel, und sie nahm diesen Schmerz und ließ ihn zusammen mit all ihrer magischen Macht in die folgenden Worte fließen.

»Ich biete den Todesboten eine Entschädigung für ihre Hilfe an. Todesboten, herbei! Tragt diesen Mann fort an seinen Ruheplatz, ich befehle es euch bei meiner Macht und meinem Blut!«

Brüllend erschien der Hund, gewaltig, struppig, die Zähne gebleckt. Das war kein gewöhnlicher Hund, es war ein Wolf. Was hatte der Henker verdammt noch mal mit einem nicht genehmigten Psychopomp zu schaffen ...

Der Geist riss die Augen auf. Ans Töten verschwendete er jetzt keinen Gedanken mehr; er öffnete den Mund zu einem stummen Schrei und versuchte beiseitezuspringen. Der Hund – der Wolf – setzte ihm nach wie der Wind, den Körper dicht am Boden, jeder Zoll ein Raubtier.

Die Geister des Henkers und des Ältesten Murray hatten inzwischen Gestalt angenommen und drängten sich in eine Ecke. Chess erkannte, wie ihnen trotz aller verzweifelten Versuche, daran festzuhalten, die letzten Überbleibsel geistiger Gesundheit, die letzten Spuren ihrer einstigen Persönlichkeit entglitten,

Es spielte keine Rolle mehr. Der Wolf heulte. Ein Loch öffnete

sich kreischend in dem dünnen Schleier zwischen ihrer Welt und der Stadt der Toten. Der Wolf schloss die gewaltigen Kiefer um den ersten Geist. Ektoplasma quoll unter den Zähnen des Wolfs aus der durchscheinenden Gestalt. Der Geist schrie, und dass er dabei stumm blieb, machte es irgendwie noch grauenhafter.

Der Wolf wandte sich dem Ältesten Murray und dem Henker zu. Die beiden klammerten sich aneinander, während sie mit letzter Kraft an ihrer Menschlichkeit festhielten. Chess schoss die Tränen in die Augen. Sie hatte den Ältesten Murray nie gut gekannt, nie viel mit ihm zu tun gehabt, aber angesichts dieses letzten heldenhaften Kampfes wurde sie von Traurigkeit und Mitleid beinahe überwältigt.

Dana und der Älteste Griffin traten an ihre Seite. Dana drückte ihr die Hand. Der Wolf sprang, den ungebetenen Gast immer noch im Rachen, und umschloss den Ältesten Griffin und den Henker mit einer bizarren, ungestümen Umarmung. Dann trug er sie durch das wabernde Loch, das sich hinter ihnen schloss. Die drei Überlebenden starrten mit offenem Mund auf die Stelle, wo er verschwunden war.