

DEVA FAGAN

GAME of NOCTIS

SPIEL UM DEIN LEBEN



CARLSEN

LESEPROBE

Deva Fagan

GAME of NOCTIS

SPIEL UM DEIN LEBEN

Aus dem Englischen von
Katja Hildebrandt



CARLSEN

KAPITEL 1



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 gedrehten Papiertütchen und rauchige Spieße mit Tintenfisch verkauften. Mein Bauch rumorte, als ich einen sehnsüchtigen Blick in ihre Richtung warf. »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 Pfützen 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 Albernen Angelo gewinnen und schon haben wir wieder volle Bäume«, 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 stummeligen, 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 Gesind-einseln 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. Abgesehen 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 silber-

ne 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 Albernern 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 blinzeln 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,

hing 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 zer springen. 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 ausreizen 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.

Carlsen-Newsletter: Tolle Lesetipps kostenlos per E-Mail!
Unsere Bücher gibt es überall im Buchhandel und auf [carlsen.de](https://www.carlsen.de).

*Wir behalten uns die Nutzung unserer Inhalte für Text- und Data-Mining
im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.*

Alle deutschen Rechte: 2025 bei CARLSEN Verlag GmbH

Völkersstr. 14-20, 22765 Hamburg

Originalcopyright © 2024 by Deva Fagan

Published by arrangement with Atheneum Books for Young Readers.

An Imprint of Simon & Schuster Children's Publishing Division

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in
any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying,
recording or by any information storage and retrieval system, without
permission in writing from the Publisher.

Originaltitel: »A Game of Noctis«

Umschlagillustration: © 2024 by Viv Tanner

Umschlaggestaltung: formlabor

unter Verwendung des Originalcovers von Viv Tanner

Aus dem Englischen von Katja Hildebrandt

Lektorat: Leonie Roth

ISBN 978-3-551-55758-2

TAUCHE EIN IN DIE SPANNENDE
WELT VON DANTESSA UND
DAS GEHEIMNISVOLLE
GAME OF NOCTIS.



DEVA FAGAN
GAME OF NOCTIS – SPEL UM DEIN LEBEN

Aus dem Englischen von Katja Hildebrandt

ISBN 978-3-551-55758-2

352 Seiten

15,00 € (D) | 15,50 € (A)

Mit Fragen zur Produktsicherheit wenden Sie sich bitte
unter Angabe der Produktnr. 4043726214296 an: www.carlsen.de/kontakt