

Inhalt

- Ich lerne Moses und die Schilfer kennen 6
Unsre Bande schwört finstre Rache 10
Wir lauern den A-rabern auf 18
Jims Haarknäuel sagt mir weis 23
Pap fängt ein neues Leben an 27
Pap kämpft mit dem Todesengel 33
Ich überliste Pap und fliehe 42
Ich lasse Jim davonkommen 50
Das Todeshaus treibt vorbei 64
Was dabei rauskommt, wenn man ne Schlangenhaut anfasst 69
Sie sind hinter uns her! 74
»Wir tun vdammt gut dran, es seinzulassen« 84
Ehrliche Beute von der »Walter Scott« 93
War Salomon weise? 100
Ein böses Spiel mit dem guten alten Jim 106
Die Klapperschlangenhaut zeigt Wirkung 114
Die Grangerfords nehmen mich auf 125
Wieso Harney zu seinem Hut zurückgeritten ist 136
Der Herzog und der Dauphin kommen an Bord 151
Wie der König Pokeville ausgenommen hat 162
Ein Arkansas-Problem 173
Warum das Lynchen schiefgegangen ist 186
Könige sind allesamt widerwärtig 193
Der König wird Pfaffe 200
Eine einzige Mischung von Tränen und Mumpitz 208
Ich stehle dem König seine Beute 217
Der tote Peter hat sein Gold wieder 227
Man soll nie den Bogen überspannen 236
Ich verdufte im Gewitter 248
Das Gold rettet die Diebe 260
Eine Lüge kann man nicht beten 265

Ich bekomme einen neuen Namen	277
Das jämmerliche Ende von Königen	285
Wir machen Jim Mut	294
Finstre, schlau angelegte Pläne	302
Wir kommen Jim zu Hilfe	311
Jim kriegt seine Hexenpastete	318
»Hier ging ein gefangnes Herz kaputt«	326
Tom schreibt anonyme Briefe	335
Eine chaotische, aber glorreiche Befreiung	342
»Das müssen Geister gewesen sein«	350
Warum sie Jim nicht gehängt haben	359
Es gibt nichts mehr zu schreiben	370
Kurze Anleitung zum Lesen dieser Übersetzung	372
Anmerkungen	376
Zeittafel	380