

## 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