

Nicki Pau Preto

BONESMITH – Tochter der Dunkelheit
HOUSE OF DEAD Dilogie

Übersetzung von Patricia Buchwald

BONE SMITH

A dark, atmospheric illustration of a character with glowing eyes and a skull-like chest, holding a sword, with skeletons in the background.

NICKI PAU PRETO

House of the Dead

1

ROMAN

VAJONA

*An Jessi Rae Fournier,
die beste semiprofessionelle Hype-Frau, die man sich wünschen
kann.*

Ich kann es kaum erwarten, mich zu revanchieren.

I

Wren



»Macht eure Klingen bereit.«

Gemeinsam knieten die Novizen im Schnee und hielten ihre Waffen mit den Handflächen nach oben. Für Valkyren wie Wren war es eine Klinge, die aus toten Knochen gefertigt worden war. Für Reapys war es eine Sense aus glänzendem Stahl.

Die Sonne war untergegangen, der Himmel tiefschwarz und mit Sternen übersät – die Stunde des Totengräbers hatte geschlagen. Jeden Moment würde der Sichelmond die vermeintlichen Bäume überragen.

Jeden Moment würde die Verhandlung beginnen.

Wrens Herz klopfte erwartungsvoll.

Die Äste des Waldes standen blass und kahl vor ihnen, mit spitzen Händen und klaffenden Mäulern. Mit gesplitterten Stacheln und gebrochenen Rippen.

Dies war kein gewöhnlicher Wald. Das war der Knochenwald.

Arme und Beine ragten aus dem Boden, verdreht und verkrümmt. Verbogen und gebrochen.

Tote, seelenlose Knochen.

Untote, geisterhafte Knochen.

Menschliche Knochen, ja, aber auch andere Kreaturen. Rentiere mit stacheligen Geweihen und große Wollmammuts mit

gebogenen Stoßzähnen. Uralte Knochen von unbekannten Bestien. Knochen aus den Anfängen der Zeit.

Der Knochenwald war gleichzeitig ein Friedhof und ein Übungsplatz. Hier erprobten die Knochenschmiede ihre Fähigkeiten, erweiterten ihre Magie und zeigten ihre Kontrolle über die Untoten.

Nach jahrelanger Ausbildung und einem Leben in seinem Schatten würde Wren nun den Knochenwald durchqueren und an der Knochenwald-Prüfung teilnehmen.

Sie hob den Kopf leicht und betrachtete die Novizen, die zu beiden Seiten von ihr knieten. Sie waren insgesamt zehn, alle in das Schwarz des House of Bone gekleidet und mit schwarzer Schmiere an den Augen, die ihre Augenhöhlen wie Totenköpfe aussehen ließ. Das Geisterlicht war hell genug, aber es blendete, wenn es auf den Schnee traf, also benutzten sie das Wachs-Kohle-Gemisch, um die Blendung zu verringern. Dadurch wurde das Zeichen ihrer Magie – ihre blasse, knochenweiße Iris – noch deutlicher sichtbar.

Manchmal verlängerte Wren das Augenschwarz bis an den Haaransatz oder bemalte ihre Lippen für einen dramatischen Effekt, obwohl ihre Lehrer ihr normalerweise sagten, sie solle es abwischen. Manchmal verteilte sie es auf ihren Zähnen und lächelte breit, nur um sie zu erschrecken. Im House of Bone, das eisig und isoliert an der nördlichsten Spitze der Dominions lag, gab es nicht viel Unterhaltung, also musste Wren damit auskommen. Aber nicht heute Abend. Heute Abend würde sich Wren an die Regeln halten ... ausnahmsweise.

Wenn sie die Prüfung bestand, würde sie ihr Leben lang als Valkyre vom House of Bone dienen. In den Dominions, wo die Magie aus den Tiefen der Erde quoll, lebten die Toten – gewalttätig und unberechenbar – es sei denn, ein Knochenschmied trennte den Geist von seinen irdischen Überresten. Das war die Aufgabe der Reapys.

Aber nicht alle Geister gingen stillschweigend. Einige wehrten sich, und so war es die Aufgabe der Valkyren, die Reapys vor den Untoten zu verteidigen.

Ohne das House of Bone würden die Geister ihr Land überrennen und es unbewohnbar machen, wie es für Jahrhunderte der Fall gewesen war. Ihre Arbeit war mehr als ein Job oder eine Berufung. Es war eine *Aufgabe*.

Aber das hieß nicht, dass Wren es nicht genießen konnte.

Im Kontrast zu ihrer schwarzen Bemalung trugen die Valkyren auch Knochen. Sie befestigten sie an den Unterarmen und als Brustpanzer, und Knochenwaffen wurden über die Schultern und in Gürtel geschnallt oder als Geschütze an Patronengurten befestigt.

Jeder hatte seine Favoriten – Wren trug Zwillingsschwerter in Scheiden auf dem Rücken, während Leif eine breite Axt aus geschärften Beckenknochen und Inara einen Dreschflegel mit einem Stachelschädel am Ende trug.

Kurz gesagt, sie waren für den Krieg gekleidet. Das Schlachtfeld war der Knochenwald, und der Feind waren die Untoten.

Obwohl sie eines Tages Verbündete sein würden, waren die anderen Neulinge der Valkyres heute Abend Wrens Rivalen, ihre Konkurrenten – Söhne und Töchter des House of Bone und seiner verschiedenen Zweige oder aufstrebende, unbedeutende Personen aus den Dominions, die irgendwie Knochen-schmiedblut in sich trugen. Cousins und entfernte Verwandte, Fremde und Außenseiter, aber keine Freunde. Keine Familie.

Ihr Vater hatte es ihr bei einem ihrer seltenen Gespräche erklärt: Sie waren durch *Magie* verbunden, nicht durch Liebe. *Pflicht*, nicht Zuneigung.

Das war der Weg des House of Bone.

Wren hatte hart gearbeitet, gekratzt und sich daran gekrallt, um hierher zu kommen. Sie war die beste verdammte Novizin, die ihr Haus seit Jahren gesehen hatte, und heute Abend würde sie es allen beweisen: ihren Lehrern und Ausbilder, Lady-Schmiedin Svetlana Graven – Oberhaupt des House of Bone – und vor allem ihrem Vater.

»Psst«, flüsterte eine Stimme von ihrer rechten Seite.

Inara.

Von allen von Wrens Cousins war Inara Fell die größte Bedrohung für ihre Vormachtstellung unter den Valkyren – und ihre einzige würdige Gegnerin. Sie waren gleich alt und hatten eine ähnliche Größe und Statur, deshalb wurden sie oft für den Unterricht und die Übungen zusammengetan, aber damit endeten die Gemeinsamkeiten. Inara hatte grobes schwarzes Haar, das sie sorgfältig zu engen Zöpfen geflochten hatte, und ihre elfenbeinfarbenen Knochenschmiedeaugen hoben sich deutlich von ihrer braunen Haut ab. Wren hingegen hatte wildes, knochenweißes Haar – immer unordentlich und ungekämmt – und ebenso blasse, farblose Augen. Inara war organisiert, hielt sich an die Regeln und war immer pünktlich. Wren war *intuitiv*, kam und ging, wie es ihr gefiel, und betrachtete Regeln eher als *Vorschläge* und nicht als Gesetze, an die sie sich halten musste.

Solange sie denken konnte, waren die beiden sich an die Gurgel gegangen, aber nach heute Abend würden sie getrennte Wege gehen. Sobald sie ihre Prüfung bestanden hatten, würden sie jeweils mit einem Reapyr zusammengebracht und auf Reisen durch die Dominions geschickt werden, um Todesriten durchzuführen und gefährliche Geister zu bannen, damit *alle* Toten ausgegraben werden konnten. Andernfalls könnten sie für Jahrhunderte verloren und vergessen werden, bis ein unglücklicher Narr sie ausgräbt und eine untote Horde entfesselt.

Wie das, was bei dem Breach passiert war – die dunkelste Herausforderung, der sich die Knochenschmiede je gestellt hatte. Aber in solchen Zeiten wurden Helden geschmiedet und Legenden geschaffen, wie Wrens Onkel Locke Graven.

Sie sehnte sich nach einem solchen Status und eines Tages würde sie diesen erreichen. Aber zuerst musste sie die Knochenwald-Prüfung bestehen.

»Halt die Klappe«, sagte sie zu Inara, ohne den Kopf zu drehen. Sie war generell für geflüsterte Gespräche – je unpassender die Zeit, desto besser – aber der heutige Abend war viel zu wichtig für Wren, als dass sie sich ablenken lassen durfte.

Die Bedingungen der Prüfung waren einfach: Jedes Valkyre- und Reapyr-Paar musste den Knochenwald sicher durchqueren

und unterwegs drei Geister ernten. Sie hatten bis zum Morgen-grauen Zeit.

Aber der Knochenwald duldet Reisende nicht leichtfertig. Es gab dort Geister, die nicht schliefen, Untote, die niemals Frieden finden würden.

Und hierbei wurde noch nicht von den Lebenden geredet.

Wren musste ihre Reapyr vor gewalttätigen Geistern schützen *und* sich mit den anderen Valkyren auseinandersetzen, die sich ihren Weg durch die Wälder bahnten. Valkyren wie Inara, die nichts lieber tun würden, als sie scheitern zu sehen.

»Willst du die Dinge interessant machen?«, drängte Inara. Für jemanden, die es liebte, sich an die Regeln zu halten, war sie heute Abend erstaunlich hartnäckig.

»Ich rede mit *dir*«, sagte Wren gedehnt. »Ich bin mir nicht sicher, ob das möglich ist.«

Ja, Inara war eine würdige Konkurrentin ... aber sie war Wren auch ein ständiger Dorn im Auge und war ihr immer auf den Fersen. Sie war in allem die Zweitbeste, außer im Brechen von Regeln.

In diesem Punkt kam niemand an Wren heran.

Inara war unbeeindruckt. »Dann könntest du die Sache für *ihn* interessanter machen«, sagte sie freundlich. Sie sprach zum Boden, während beide noch immer im Schnee knieten, aber Wren hörte die Worte deutlich. Es gab nur einen »ihn«, den sie meinen konnte.

Sie blickte zu ihrem Vater auf.

Lord-Schmied Vance Graven stand neben seiner Mutter Svetlana auf dem Podium, zusammen mit den anderen Juroren der Prüfung. Als Erbe des House of Bone war er verpflichtet, bestimmten Ereignissen beizuwohnen – egal, ob sein einziges Kind daran teilnahm oder nicht.

Er nickte ihr nur ganz leicht zu. Eine Anerkennung, ja, aber auch eine Mahnung.

»Ich zähle heute auf dich«, hatte er nur wenige Stunden zuvor zu ihr gesagt. Sie hatte auf dem Ausbildungsgelände von Marrow Hall gestanden, wo sich knochenweiße Säulen über sie gewölbt

und schwarzer Sand unter ihren Füßen gelegen hatte. »Mach mich stolz.«

Für Wren hatte sich das wie eine Herausforderung angehört. Sie hatte ihn seit drei Monaten nicht mehr gesehen und war fest entschlossen gewesen, ihn mehr als nur stolz zu machen. Sie wollte, dass er blieb, wenn auch nur für eine kurze Zeit.

Sie hatte ihr Kinn gereckt. »Ja, Vater.«

Er hatte sie einige Augenblicke lang schweigend gemustert und ihr dann ein zögerliches, nachsichtiges Lächeln geschenkt. »Sie erzählten mir, dass du die halbe Nacht damit verbracht hast, Knochenstaub aus den Bücherregalen der Bibliothekarin zu fegen. Warum?«

Wren hatte nicht anders gekonnt, als ihn anzugrinsen. Sie hatte mit den Schultern gezuckt. »Mir war langweilig.«

Technisch gesehen hatte das gestimmt. Sie war aus Langeweile im Unterricht auf die Bücherregale geklettert, und als die Bibliothekarin sie drei Stockwerke hoch mit ihren schmutzigen Stiefeln auf einer Erstausgabe von *The Gravedigger's Watch* erwischt hatte, war die Reinigung die endgültige Strafe gewesen.

Die blassen Augen ihres Vaters hatten getanz und zwischen den Zeilen gelesen, so wie er es immer tat. Wann immer er zu Besuch kam, egal, wie selten, hatte er Wren mit einer ernsten Miene über ihre verschiedenen Fächer – und die damit verbundenen Strafen – aus, als ob er nach etwas *suchen* würde. Als Beweis für ihre Fähigkeiten? Oder deren Fehlen? Das Thema war langweilig, selbst für sie, und so schien es nur angemessen, dass sie ihn mit ihren Mätzchen unterhielt. Das war das Mindeste, was sie tun konnte.

Er hatte geseufzt und war ernst geworden, aber die Belustigung war immer noch in seinem Blick zu sehen gewesen. Wren lebte für diesen Funken. Auch wenn er es nie zugeben würde, hatte Wren als junge Knochenschmiedin Geschichten über Vance Graven gehört, und er war ein mindestens genauso großer Unruhestifter wie sie. In Anbetracht von Wrens problematischer Herkunft war er es sogar noch mehr.

»Ich hoffe, der Schlafmangel wird sich nicht auf deine

Leistung in der Prüfung auswirken«, hatte er mit dem kleinsten Anflug von Tadel gesagt.

Wren hatte entschlossen den Kopf geschüttelt. »Niemals.«

Er hatte genickt, sich dann zu den anderen Novizen umgedreht, die weiterhin im Trainingssand geübt hatten. Er hatte sie bereits vergessen.

»Tatsächlich«, hatte sie hinzugefügt, um seine Aufmerksamkeit zurückzugewinnen, »hatte ich sowieso vor, aufzubleiben, um mich an die Nachtprüfung zu gewöhnen, also hat mir die Bibliothekarin einen Gefallen getan.«

Er hatte die Lippen geschürzt. »Ich nehme an, das erklärt auch, warum du bis mittags geschlafen und den Unterricht am Morgen verpasst hast?«

Wren hatte gestrahlt. »Genau.«

Er hatte sich wieder auf die anderen Novizen konzentriert, darunter Inara, und Wren hatte plötzlich das Bedürfnis gehabt, ihm zu erzählen, was sie in letzter Zeit alles *nicht* verbockt hatte. »Ich bin in unserer Sparringsklasse ungeschlagen und –«

Er hatte über sie hinweg gesprochen, als ob er sie nicht gehört hätte. »Deine Großmutter beobachtet dich, Wren. Du musst vorsichtig sein. Sie wird jede Ausrede nutzen, um dich durchfallen zu lassen.« Sein Blick war zu ihr zurückgekehrt. »Gib ihr keine. Du darfst heute Nacht nicht einfach bestehen. Du musst *spektakulär* bestehen. Hast du verstanden?«

Jetzt, wo die Knochenwald-Prüfung nur noch wenige Augenblicke entfernt war, neigte Wren ihren Kopf zu Inara. »Was hast du dir vorgestellt?«

Inara lächelte, und hinter ihr tauschte Ethen – ihre Reapyr-Novizin für die Prüfung – einen Blick mit Wrens Novizin Sonya aus. Es war nicht das erste Mal, dass sich Wren und Inara gegenüberstanden, und ihre Konflikte endeten selten ohne irgendeine Form von Kollateralschaden. Beide Reapys befürchteten wahrscheinlich, dass sie es sein könnten.

»Ein Rennen«, sagte Inara und warf einen Blick hinauf zu den Bäumen, bevor sie wieder hinunterschaute. »Wer zuerst durch ist, hat gewonnen.«

Das war mehr oder weniger schon der Zweck der Prüfung. Es gab keine Zeitmessung, aber als Letzte ins Ziel zu kommen, würde nicht gut aussehen. Alle wollten die Ersten sein, vor allem Wren.

»Und die Zweite, die durch ist?«

Inara drehte ihren Kopf so weit, dass sie sie mit gerunzelter Stirn ansah, als ob die Antwort offensichtlich wäre. »*Verliert.*«

Wren schmunzelte. Das war Motivation genug für beide, aber ... »Das macht die Dinge kaum interessant. Ich habe vor, zu gewinnen, ob du mich nun herausforderst oder nicht.«

Inara leckte sich über die Lippen, ihr Blick war auf den Boden gerichtet. »Wenn du gewinnst, gebe ich dir Nightstalker.«

Das erregte Wrens Aufmerksamkeit. Nightstalker war der Dolch der Fell-Ahnen, der gerade in Inaras offenen Händen lag und im Mondlicht schimmerte.

Wie Wrens eigene Klinge hatte er eine lange Geschichte im House of Bone und hatte im Laufe der Jahre Dutzenden von talentierten Valkyren gehört – zuletzt Inaras Mutter. Sie war die Schulrivalin von Wrens Vater gewesen, so wie Inara ihre war.

Wie schön wäre es, Anspruch auf eine solche Waffe zu erheben? Ihrem Vater zu zeigen, dass sie nicht nur ihre größte Konkurrentin – und in geringerem Maße auch *ihn* – übertroffen hatte, sondern nun auch *zwei* valkyrische Klingen besaß?

Sie waren mehr als nur praktische Waffen; sie waren Symbole des Valkyre-Ordens selbst, die ihren Platz im House of Bone repräsentieren. Sie wurden nicht leichtfertig vergeben und konnten nur von einem würdigen Gegner während einer formellen Herausforderung genommen werden. Oder vom Oberhaupt des Hauses, wenn ein Klingenträger als unwürdig erachtet wurde.

Wren konnte sich keine bessere Möglichkeit vorstellen, sich zu beweisen. Um spektakulär zu sein.

Es gab jedoch auch eine Kehrseite der Wette.

»Und wenn ich gewinne«, fuhr Inara fort, »gibst du mir Ghostbane.«

Wrens Dolch und der Dolch ihres Vaters vor ihr. Er fühlte

sich plötzlich schwer an, lag in ihren Händen, sodass ihre Arme unter dem Gewicht zitterten.

Sobald diese Nacht vorbei war, würde Wren entweder zwei Ahnenklingen haben – oder keine.

Aber ob mit oder ohne Wette, sie hatte nicht die Absicht, zu *verlieren*, wie Inara es ausdrückte, und nicht als Erste zu kommen. Denn wieder ...

Du darfst heute Nacht nicht einfach bestehen. Du musst spektakulär bestehen.

»Oh, noch etwas«, fügte Inara hinzu, mit der Überlegenheit von jemandem, der den Köder ausgelegt hat und bereit ist, die Falle auszulösen. »Wir müssen den Spine nehmen.«

Der Spine. Es war der härteste Pfad zwischen den Bäumen, der mitten durch den Wald führte. Es war der kürzeste Weg, aber auch der älteste und am stärksten heimgesuchte, der durch das Herz des Knochenwalds führte.

Das war der sicherste Weg, um in Schwierigkeiten zu geraten, auch wenn sie nicht zusammen unterwegs wären. Aber das waren sie. Sie würden sich auf der ganzen Strecke in die Quere kommen, was eigene Möglichkeiten und Hindernisse mit sich brachte. Auch wenn Wren die Regeln aus Prinzip missachtete, hatte sie nicht vor, Inara zu *sabotieren*. Aber wenn sie zusammen reisten, *konnte* sie das.

Und natürlich könnte Inara sie auch sabotieren. Unwahrscheinlich, da Inara eine Streberin war, die die Regeln liebte, aber dies war die Knochenwald-Prüfung. Der Einsatz war noch nie so hoch gewesen.

Das wäre riskant und leichtsinnig und würde die ohnehin schon schwierige Prüfung doppelt so gefährlich machen.

Du darfst heute Nacht nicht einfach bestehen. Du musst spektakulär bestehen.

Ein Hornsignal ertönte und ließ Wren zusammensucken. Sie schaute zum Mond hinauf, der gerade die höchsten Äste überragte.

Sie stand mit den anderen zusammen auf, ihr Griff um den Dolch war schmerzhaft fest.

Sie schaute ihren Vater noch einmal an, dann wanderte ihr Blick zu Inara. »Bin dabei.«

Der Mond lichtete die Knochenbäume.

Alle Blicke fielen auf Lady-Schmiedin Svetlana. Sie war es, die sie überhaupt erst zu den Waffen gerufen hatte.

Macht eure Klingen bereit.

Und sie war es, die jetzt wieder sprach.

»Besiegt die Untoten.«

Die Knochenwald-Prüfung hatte begonnen.

Wren



Der Wald war tausende von Metern weit und weitere tausende breit. Manche sagten, die alten Knochenschmiede seien Riesen gewesen, deren Gliedmaßen so lang waren, wie Wren groß war, aber es war wahrscheinlicher, dass sie die Knochenbäume gestreckt und verformt hatten, sodass sie schmal und spindeldürr oder dick wie Eichen waren.

Das war die Magie der Knochenschmiede: die Fähigkeit, tote Knochen ohne Berührung zu spüren, zu bewegen und zu manipulieren. Innerhalb eines Radius von drei Metern konnten Knochenschmiede einen Knochen in ihre Hand beschwören, seine Bewegungen in der Luft steuern oder Knochen heben, die viel schwerer waren, als ihre Muskeln allein tragen konnten. Valkyren wie Wren trugen Knochenwaffen, denn ihre Magie verlieh ihnen zusätzliche Geschwindigkeit und Kraft sowie eine hohe Treffsicherheit.

Knochenschmiede konnten auch spirituelle Fesseln sehen – die Fasern, die den Geist mit seinen Knochen verbanden –, die für das Auge eines Nicht-Knochenschmieds nicht zu erkennen waren.

Wenn Wren ganz ehrlich war, waren sie auch für *ihr* Auge oft unsichtbar. Es kam auf die Ausbildung und das natürliche Talent

an – um ersteres hatte sich Wren nicht gekümmert, weil sie wusste, dass es der Bereich der Reapys war und sie war dazu bestimmt, eine Valkyre zu sein, und letzteres war ihr einfach nicht in die Wiege gelegt worden.

Reapys hatten ein feineres Gespür, konnten jede Unebenheit und jede Kerbe erkennen und waren besser in der Lage, den Ankerknochen zu erspüren und zu lokalisieren – den Knochen, der den Geist mit dem Körper verband. Während alle Knochen eines toten Körpers eine Spur der Seele enthielten, war der Ankerknochen der Stärkste. In der Regel war es der Knochen, der der tödlichen Wunde am nächsten lag, an der die Person gestorben war, oder im Falle eines Todes durch Krankheit oder Alter der Knochen, der dem Leiden oder den ersten Organen, die zu versagen begannen, am nächsten lag.

Der Ankerknochen war auch der begehrteste unter den Knochenschmieden, die mit einer Kombination aus Werkzeugen und ihrer magischen Begabung Rüstungen, Waffen und Talismane herstellten. Sie konnten Rippenkäfige zu Brustpanzern formen, Oberschenkelknochen zu Langschwertern schnitzen oder Knöchel zu Knochenstaub pulverisieren. Die Möglichkeit, ihre eigenen Waffen herzustellen, hatte für Wren einen gewissen Reiz, aber die Vorstellung, für den Rest ihres Lebens in den Katakomben von Marrow Hall eingesperrt zu sein, nicht.

Für Wren hieß es also: Valkyre oder Pleite. Ihr Job war der Gefährlichste, und Wren liebte nichts mehr als eine Herausforderung.

Und für Valkyren-Novizen gab es keine größere Herausforderung als den Knochenwald.

Er war voller *untoter* Knochen, wurde von Geistern heimgesucht und lag außerhalb der magischen Reichweite eines Knochenschmieds. Nur wenn sie sich gegen die Geister wehrten und der Reapyr erlaubten, die Fesseln an ihren Körpern zu durchtrennen, konnten die Knochenschmiede ihre Knochen nutzen und manipulieren. Mit einem Schlag machten die Knochenschmiede die Welt vor den Geistern sicher und

beschafften die Materialien dafür. Denn es gab nichts, was Geister mehr hassten als tote Knochen. Sie waren der erste und beste Schutz eines Knochenschmieds gegen sie.

Es war ein harter Job, aber *irgendjemand* musste ihn machen, und Wren war nur zu gerne bereit, sich zu verpflichten.

Aber der Knochenwald war mehr als nur ein heimgesuchter Wald – er war ein Labyrinth, dicht und verwirrend. Der Knochenwald, der die Grenze zu den Ländereien des House of Bone markierte, diente als Verteidigungslinie und war voll mit den Leichen potenzieller Angreifer und Eindringlinge.

Und nur weil es Pfade durch den Wald gab, hieß das nicht, dass diese Wege sicher waren. Wenn man vom Pfad abkam, um einen kürzeren Weg zu finden – oder einen, auf dem es weniger spukte –, riskierte man, seinen Weg nie wieder zu finden.

Viele Novizen würden lieber doppelt so weit reisen und doppelt so lange brauchen, als einem Geist zu begegnen, der auf der Untoten-Skala höher als zwei war.

Aber nicht Wren.

Sie lächelte Inara grimmig an, bevor sie in Richtung der Knochenbäume schritt. Ihr Reapyr folgte ihr, während Inara und ihr Reapyr – ebenso wie die anderen Paare auf beiden Seiten – dasselbe taten. Als Wren sich auf den Eingang des Spines zubewegte, dicht gefolgt von Inara, wichen die anderen Paare aus und schüttelten den Kopf, wählten einen sichereren Weg aus.

Wren lebte von ihren Zweifeln, aber in dem Moment, in dem sie zwischen die Bäume trat, schärfte sich ihre Aufmerksamkeit und ihr Fokus wurde stärker.

Der Spine war eigentlich kein richtiger Weg, sondern eher eine grobe Route durch den Wald, die durch alte rote Farbflecke an den bleichen Bäumen markiert war. Das bedeutete, dass Wren und Inara nicht wirklich zusammen gehen würden, Hand in Hand wie die verlorenen Kinder aus einer Fabel, aber sie folgten ihren eigenen Instinkten und wählten ihren eigenen Weg, immer zur nächsten roten Markierung.

Das einzige Licht kam vom Mond über ihnen, verdeckt von herabhängenden Knochenästen, die knarrten und rauschten und

in einem untoten Wind getrieben wurden, den Wren nicht spüren konnte – und natürlich von den Geistern.

Es waren sicherlich Tausende von ihnen, einige hell wie die Sonne, aber mit einem unheimlichen, grün-weißen Licht, und andere so weich wie eine brennende Kerze, die um Befreiung bettelte. Einige waren bloße Dampfchwaden ohne Form und Gestalt – Stufe Eins –, während andere fast fest waren, mit scharfen und klar definierten Kanten. Stufe Zwei. Egal, wie dicht und fest sie waren, man konnte keinen von ihnen mit den Lebenden verwechseln. Ihre Körper wogen sich im gleichen, unheimlichen Wind wie die Knochen, und ihre Gesichtszüge waren gedehnt und verzerrt oder flackerten wie Blitze in und aus der Existenz. Es gab auch Tiere unter ihnen, Fledermäuse oder Schneekatzen, die sich zwischen den Bäumen tummelten.

Mit ein wenig Abstand zwischen sich und Inara wandte sich Wren an Sonya. Es war die Aufgabe der Valkyre, zu führen, den sichersten Weg und die beste Strategie zu wählen, aber die erfolgreichsten Paare arbeiteten in ausgewogener Harmonie zusammen. Obwohl Wren noch nie die beste Teamplayerin gewesen war, versuchte sie, Sonya mit einzubeziehen, damit die Reapyr ihre Arbeit richtig machen konnte.

Wren brauchte sie trotz allem.

»Wie möchtest du das angehen?«

Es gab zahlreiche verschiedene Strategien, die sie bei der Prüfung anwenden konnten. Geister der Stufe Eins waren praktisch harmlos, aber das lag daran, dass ihre Bindung an ihre Knochen schwach war. Das machte es schwieriger, ihre irdischen Überreste zu finden, auch wenn dies zu versuchen, sicherer war. Je höher auf der Untoten-Skala, desto körperlicher war der Geist und desto stärker war die Verbindung zu seinen Knochen, aber das machte es auch gefährlicher, ihn auszugraben.

Wenn man auf die erste Stufe setzen würde, wäre das ein netter, sicherer Versuch, aber die Ernte wäre langsamer. Das ist nicht ideal für ein Rennen, bei dem es eine zusätzliche Wette mit lebenslangen Rivalen gab. Gefährlichere Geister ins Visier zu

nehmen, wäre zwar schneller, aber die Wahrscheinlichkeit eines Fehlers und einer Verletzung wäre höher.

Die Wahrscheinlichkeit des *Scheiterns* wäre höher.

Es war nicht besonders häufig, aber es kam vor – ein Reapyr- und Valkyre-Paar hatte sich verirrt und war erst im Vorjahr durchgefallen – und würde ein weiteres Jahr Studium in Marrow Hall bedeuten, bevor die nächste Prüfung begann.

Wren war generell ein Fan der Chaos-Methode: mit Höchstgeschwindigkeit durchrasen und Ziele spontan auswählen. Sie wich nicht gerne vor einem Kampf zurück, aber wenn ein Geist zu unberechenbar war, ließen sie ihn stehen und zogen weiter. Wenn ein Geist zu schwach war, war er wahrscheinlich die Zeit und den Aufwand nicht wert.

»Sie nehmen, wie sie kommen?«, drängte sie, während Sonya auf ihrer Lippe kaute und die Unsicherheit in ihr Gesicht geschrieben stand. »Einsen und Fünfen vermeiden?« Wren verzog das Gesicht zu einem Lächeln. Es gab keine Fünfer im Knochenwald. Eigentlich dürfte es sie gar nicht geben. Nur im Spukgebiet im Osten, hinter der Grenzmauer, liefen die Knochen der Untoten *mit* ihren Geistern herum – und das war wegen des Breach. Wenn man tief genug grub, wie es die Eisenschmiede getan hatten, konnte man anscheinend alle möglichen Überraschungen zutage fördern ... einschließlich hunderter vergrabener Leichen, die vor dunkler Macht strotzten und sich freuten, freigelassen zu werden.

Diese wandelnden Untoten – oder Wiedergänger – waren das Werk alter Geisterschmiede, eines längst ausgestorbenen Ordens von Nekromanten, die vom Rest der Gesellschaft gemieden wurden, weil sie ihre Magie dazu nutzten, Untote zu befehligen und zu kontrollieren. Selbst Wren, die nichts mehr liebte als einen guten Kampf mit einem Geist, unterdrückte einen Schauer bei dem Gedanken an sie. Glücklicherweise war die Zivilisation der Geisterschmiede vor Jahrhunderten durch eine Art Kataklysmus begraben worden, und jeder, der ihre Fähigkeiten besaß, mit ihm. Leider hatte der Bergbau der Eisenschmiede kurz vor Wrens Geburt ihre verlorene Welt mitsamt ihren

untoten Schöpfungen wieder ans Tageslicht befördert. Wegen des Breach mussten die Knochenschmiede überhaupt erst die Untoten-Skala erfinden.

Auch wenn die *Idee* der Stufe Fünf im Knochenwald sie zum Lächeln bringen könnte, hatte Wren keine Lust, sich heute Abend einem solchen zu stellen.

Sonyas Blick huschte über Wrens Schulter in Richtung Inara und Ethen und sie nickte. »S-sicher. Wie du gesagt hast. Wir nehmen sie, wie sie kommen.«

Wie die Novizen der Valkyres waren auch die Reapys schwarz gekleidet, aber während Wrens Schwarz aus formgebendem Leder und dicken, gepolsterten Schichten bestand, trugen die Reapys lange, ausladende Roben, die über Schnee schleiften – ein bisschen dramatisch, ehrlich gesagt. Sie trugen keine Waffen außer der Sense, der gebogenen, handgeführten Klinge, mit der sie den letzten Schnitt machten. Jeder Knochen eines Körpers enthielt ein komplexes Netz von Ley-Linien – das waren die Nähte, die Stellen, an denen der Geist auf den Knochen traf, die Verbindungsstellen, die die beiden zusammenhalten konnten oder die Risse, die sie auseinanderreißen konnten. Es war die Aufgabe der Reapys, die Ley-Linien zu identifizieren und sie zu durchtrennen, um die Seele zu befreien.

»Bleib hinter mir«, riet Wren, steckte Ghostbane in seine Scheide und zog eines der beiden Knochenschwerter, die sie auf dem Rücken trug. Damit hatte sie eine größere Reichweite und war besser für die anstehende Aufgabe geeignet.

Als Wren und Sonya sich durch die Bäume bewegten, verstummten die Geräusche der anderen, und eine angespannte Stille trat an ihre Stelle. Keine wirkliche Stille, sondern die schwere, gewichtige Stille der Untoten.

Wrens Magie konnte die Knochen rundherum spüren – sie summte wie Strom auf ihrer Haut – und ihre Augen erfassten jede Regung und jede Bewegung, sie warteten, beobachteten.

Als ein gebeugter Arm – nein, *Arme*, verdreht und mit drei oder vier Ellbogen zusammengewachsen – bedenklich über

ihren Weg lehnte, streckte Wren ihr Schwert aus, um ihr Vorangehen zu stoppen.

Sie näherte sich dem monströsen Baum vorsichtig, aber bei näherer Betrachtung stellte sich heraus, dass die Knochen tot und ungeisterhaft waren, wie sie es erwartet hatte, erschaffen von einem kreativen und leicht gestörten Knochenschmied vor langer Zeit. Knochenverwandlungen, die durchgeführt wurden, während der Geist noch daran hing, an Untoten oder sogar – Wren schauderte – an *lebenden* Knochen waren unmöglich.

»Sag mir nicht, dass du Angst vor ein paar zusätzlichen Ellbogen hast«, rief Inara, die näher war, als Wren dachte, und sie durch die Bäume beobachtete.

Wren lächelte angespannt und holte mit beiden Händen blitzschnell mit ihrem Schwert aus, und durchtrennte den vielarmigen Baum mit einem Hieb. Ihr Schwert war zwar aus dem gleichen Material wie der Baum, aber es war von einem Schmied sorgfältig geschliffen und gehärtet worden und war fast so stark wie Stahl.

Gesplitterte Knochenstücke lagen zu ihren Füßen auf dem Boden und vermischten sich mit dem frischen Schnee zu einem hellen, zerbröselnden Waldboden, der unter ihren Füßen knirschte.

Eine Wolke aus Knochenstaub senkte sich auf Sonyas makellose schwarze Robe.

»Ups«, murmelte Wren in falscher Sorge und streckte eine Hand aus, um den Staub wegzuwischen.

Sonya trat außer Reichweite und verdrehte die Augen. Sie schnippte, woraufhin sich der Staub aus dem Stoff erhob und im Handumdrehen auflöste. Es war die Art von filigraner Arbeit, die Wren nie hätte leisten können und die das Talent eines Reapys ausmachte. Wren war für eine Knochenschmiedin ziemlich durchschnittlich, was ihre magischen Fähigkeiten anging, und obwohl sie zu mächtigen Stößen fähig war, war sie nicht besonders gut in Feinheit oder Finesse.

Sonya war nicht gerade eine Freundin, aber das war auch kaum jemand im House of Bone. Wren hatte Feinde wie Inara

und dann Leute, die sie tolerierten, wie Sonya. Ihr Vater war ihr einziger emotionaler Bezugspunkt, und er war nie da.

Es war verlockend, sich mehr zu wünschen – und das hatte sie auch, als sie jünger gewesen war. Sie hatte sich eine Mutter gewünscht, die noch lebte, oder einen Vater, der bleiben würde, aber jedes Mal, wenn jemand anfang, die Lücke zu füllen, die ihre Eltern hinterlassen hatten, tauchte ihr Vater wieder auf, und sie vergaß, an welchen Ersatz sie sich geklammert hatte. Die Wahrheit war, dass sie etwas Echtes wollte, auch wenn es schmerzhaft war.

Das war der Sinn der ganzen Sache. *Bestebe spektakulär*, und werde eine Valkyre. Dann konnte sie Marrow Hall verlassen und – manchmal *mit* ihrem Vater – in jeden Winkel der Dominions reisen, um Geister zu bekämpfen, von Giltmore bis Granite Gate und überall dazwischen.

Sie wollten gerade weitergehen, als etwas ihre Nackenhaare aufstellen ließ.

Sie wirbelte gerade noch rechtzeitig herum, um einen silbergrünen Nebel aufsteigen zu sehen. Ein Geist, der nur wenige Meter entfernt schwebte und einen direkten Weg zu Sonya hatte, wurde durch ihre Anwesenheit ins Leben gerufen und angezogen, wie alle Untoten, zu den Lebenden.

Der entstellte Arm hatte den Geist in Schach gehalten, aber jetzt, wo er in Stücken auf dem Boden lag – vielleicht hätte Wren den Arm nicht in Stücke hacken sollen, nur um vor Inara anzugeben –, konnte sich die Seele frei auf dem Weg bewegen.

Wren wartete nicht ab, was er als Nächstes tun würde. Sie stieß Sonya beiseite, trat vor und griff in den Patronengurt, den sie über der Brust trug, um eine Handvoll Knöchel freizugeben. Sie schossen in einem kleinen Ausbruch von Magie heraus, durchbohrten die dampfende Gestalt und veranlassten sie, ihr Tempo zu verlangsamen und in der Luft zu wirbeln.

Wahrscheinlich war es ein Geist der Stufe Eins, der so körperlos war, dass er fast keine Bedrohung darstellte, aber Wren konnte es nicht riskieren, von einem Geist der Stufe Zwei oder Drei getäuscht zu werden, der seine Gestalt noch nicht

angenommen hatte. Sie wartete noch eine Sekunde ab, um zu sehen, was er tun würde, und zu ihrer großen Zufriedenheit begann er, zu einem menschenähnlichen Wesen zu verschmelzen. Zumindest hatte es ein Gesicht mit einem breiten, klaffenden Mund – gedehnt und verzerrt – und langen, herabhängenden Gliedmaßen.

»Was denkst du?«, rief sie über ihre Schulter.

Während Wren ihre Aufmerksamkeit auf den Geist selbst richtete, war Sonyas Aufmerksamkeit tiefer, auf dem Boden, auf der Suche nach dem Körper, an den die Seele immer noch gefesselt war. Sie ließ sich auf die Knie in den Schnee fallen, eine kleine Schaufel in der Hand.

Die Schaufel schlug mit einem dumpfen Schlag auf dem Boden auf, aber es dauerte nicht lange, bis sich Sonya mit ihren bloßen Händen durch den Schnee und die Erde grub und sich auf ihren Tastsinn und ihre magischen Sinne verließ, um die Knochen des Geistes zu finden.

Wren sah zu und wollte gerne beim Graben helfen, um die Sache zu beschleunigen, aber das verstieß gegen eine Grundregel des Valkyre-Reapir-Trainings. Egal, wie harmlos er auch zu sein scheint, wende dem Geist niemals den Rücken zu. Lass niemals deine Wachsamkeit fallen.

Das war auch der Grund, weshalb sie nicht einfach auf den Geist einschlug, wie auf den vielelbogigen Arm.

Sie könnte den Geist dazu bringen, ganz zu verschwinden, wenn er sich von den toten Knochen zurückzog, aber das wäre nur eine vorübergehende Lösung. Es war nicht abzusehen, wie schnell er zurückkehren würde ... oder *wō*. Es war besser, ihn in ihrem Blickfeld gefangen zu halten, als ihn jetzt zu erledigen und ihn hinter ihrem Rücken oder direkt über ihnen auftauchen zu lassen.

Also tat Wren, was man ihr beigebracht hatte, zog ihr zweites Knochenschwert und hielt es wie eine Schere vor sich, um den Geist darin zu fangen. Eine stärkere Seele würde sich wehren, aber diese hier wirbelte nur mit einer mild und uninspiriert umher.

Zu Wrens Freude stieß Sonya einen lauten Ausruf der Erleichterung aus und zog einen schlammigen Oberschenkelknochen aus einem Haufen Knochen im Dreck.

Der Ankerknochen.

Mit geteilter Aufmerksamkeit zwischen dem schwankenden, leise zitternden Geist und der Reapyr zu ihren Füßen beobachtete Wren, wie Sonya den weißen Knochen auf den weißen Schnee legte. Sie zog ihre Sense und schloss ihre Augen. Ihre schlammige Hand fuhr die Länge des Knochens einmal, zweimal, entlang. Beim vierten Mal ließ sie die Waffe auf die unsichtbare Ley-Linie fallen, die in den Knochen krachte und die Verbindung zwischen dem Geist und seinen irdischen Überresten trennte.

Es gab ein vertrautes, saugendes Gefühl, das die Luft in Wrens Lunge knapp werden ließ, und einen Herzschlag später verschwand der Geist in einem Hauch von kalter Luft und Äther.

Während Sonya den toten Knochen einsammelte und aufstand, überprüfte Wren den Bereich, wobei sie ihre Klingen durch die Luft schwang, um sicherzugehen, dass nichts zurückblieb, und sammelte dann ihre verstreuten Fingerknöchel für später ein.

Dabei entdeckte sie einen Zuschauer zwischen den Bäumen.

»Schon einen«, sagte sie und lächelte Inara süffisant an.
»Versuch, mitzuhalten.«