

JOHN GWYNNE

Blutnacht

JOHN GWYNNE

Blutnacht

Die Saga der Blutgeschworenen

Band 3

Deutsch von Wolfgang Thon

blanvalet

Die Originalausgabe erschien 2024 unter dem Titel
»The Fury of the Gods (The Bloodsworn Saga 3)« bei Orbit,
an imprint of Little, Brown Book Group, London.

Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich
geschützten Inhalte dieses Werkes für Zwecke des Text- und
Data-Minings nach § 44b UrhG ausdrücklich vor.
Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen.



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® N001967

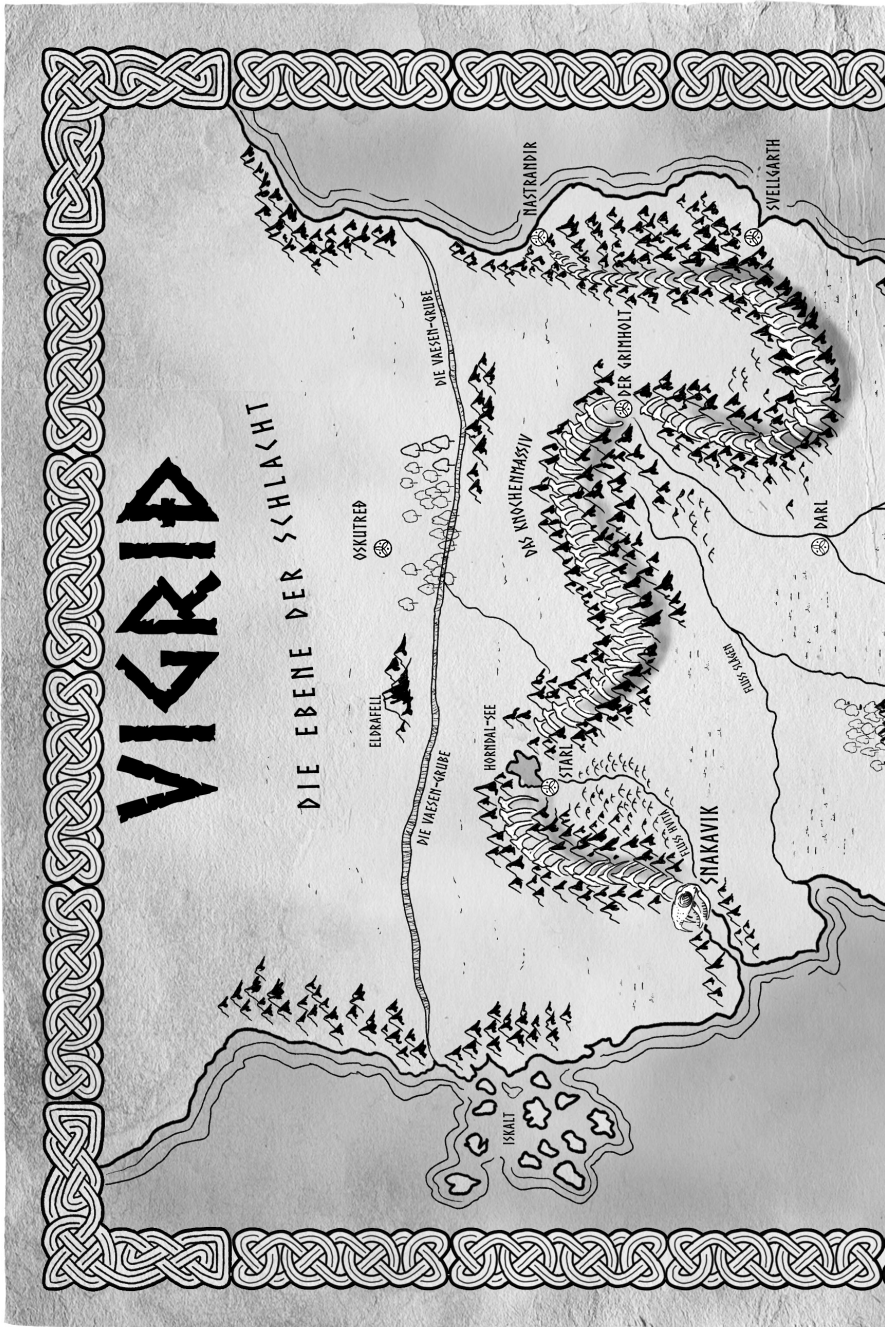
2. Auflage 2025

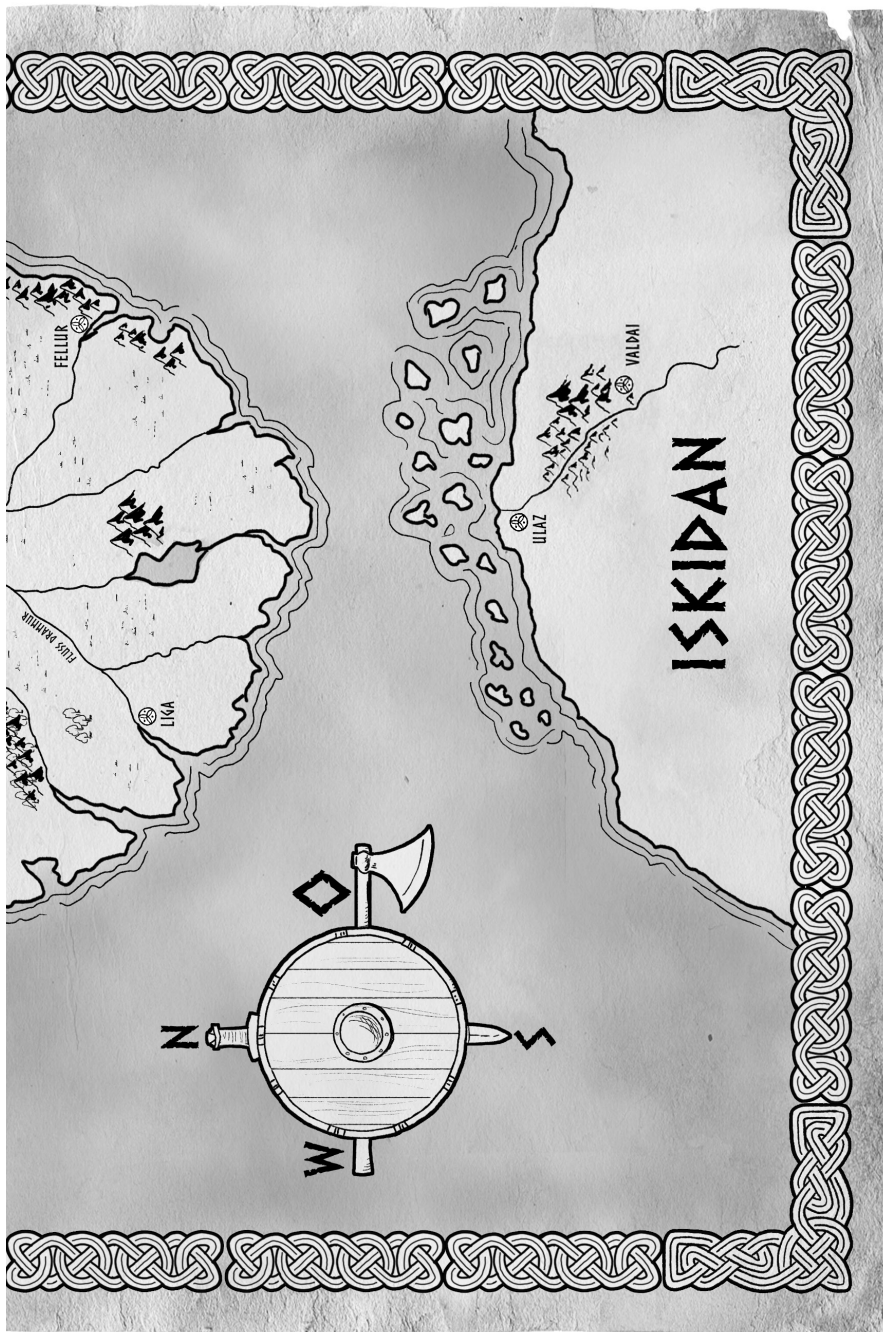
Copyright der Originalausgabe © 2024 by John Gwynne
Copyright der deutschsprachigen Ausgabe © 2025 by Blanvalet
in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,
Neumarkter Straße 28, 81673 München
produksicherheit@penguinrandomhouse.de
(Vorstehende Angaben sind zugleich Pflichtinformationen nach GPSR)

Redaktion: Waltraud Horbas
Umschlaggestaltung: Anke Koopmann | Designomicon
Umschlagmotiv: Shutterstock.com (Duda Vasilii; shimonfoto; KHIUS)
Karte: Tim Paul Illustration
SH · Herstellung: fe
Satz: GGP Media GmbH, Pößneck
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck
Printed in Germany
ISBN 978-3-7341-6310-4

www.blanvalet.de

Für meine Familie.
Für Harriett, mehr geliebt, als Worte es ausdrücken könnten.
Für Caroline. Du bist die Luft, die ich atme.
Für James, Ed und Will, mein schlagendes Herz.
Wir sind zusammen durch die Hölle gegangen,
und die Bande der Liebe und der Familie balten uns aufrecht.





AUSSPRACHEHILFE

ð klingt wie das englische »th«. Guðvarr wird »Guthvarr« ausgesprochen.

Y klingt wie »i«. Brynja wird »Brinja« ausgesprochen.

ø klingt wie »ö« in »Vögel«. Røkia wird »Rökia« ausgesprochen.

WAS ZUVOR GESCHAH

Orka: Orkas Ehemann Thorkel wurde ermordet und ihr Sohn Breca entführt. Mit ihren Gefährten Lif und Mort hat sie die Spur ihres Sohnes Breca bis zum Grimholt, einer Festung im Norden von Vigrið, verfolgt. Dort wird Orka von dem Galdurmann Skalk gefangen genommen, aber mithilfe der Vaesen Spert und Vesli kann sie sich befreien und den Wolf in ihrem Blut entfesseln, um zu reißen und zu zerreißen und zu zerfleischen.

Orka findet heraus, dass Breca nicht im Grimholt ist, aber sie stößt auf eine Reihe anderer besessener Kinder, die dort gefangen gehalten werden. Und hier trifft sie auch wieder auf die Blutgeschworenen, eine Söldnerhorde, die sie einst unter dem Namen Orka Schädelspalter anführte. Der neue Anführer der Blutgeschworenen, Glornir Schildbrecher, ist der Bruder von Orkas ermordetem Ehemann.

Im Grimholt erfahren Orka und die Blutgeschworenen, dass die Drachengöttin Lik-Rifa aus ihrer Gefangenschaft unter den Wurzeln der uralten Weltesche Oskutreð befreit worden ist.

Glornir verfolgt Skalk, einen Galdurmann aus Darl, weil der Glornirs Frau Vol, eine Seiðrhexe, entführt hat. Er bittet Orka, ihn zu begleiten. Doch sie lehnt ab, als sie erfährt, dass Glornir und die Blutgeschworenen in der kürzlich entdeckten Kammer des Rattengottes Rotta gegen einen Drachengeborenen gekämpft haben. Orka hofft, an diesem Ort Hinweise auf den Verbleib ihres Sohnes zu finden. Glornir wählt eine Handvoll Blutgeschworener aus, die sie begleiten und ihr den Weg zu Rottas Kammer zeigen sollen, dann trennen sich ihre Wege.

In Rottas Kammer finden Orka und ihre Gefährten Hinweise darauf, dass hier vor Kurzem Kinder gefangen gehalten wurden.

Dann taucht Myrk von den Rabenfütterern auf. Sie ist eine Drachegeborene, die Schwester von Ilska der Grausamen und Drekr, dem Mörder von Orkas Mann, der auch Breca entführt hat. Sie führt eine kleine Gruppe Rabenfütterer an. Myrk entdeckt die Leiche ihres Vaters, der von Varg Hirnlos von den Blutgeschworenen erschlagen wurde. Sowohl Orka als auch Myrk wollen Antworten. Es kommt zum Kampf, und Orkas Handvoll Blutgeschworene eilt ihr zu Hilfe. Gemeinsam besiegen sie die Rabenfütterer und nehmen Myrk gefangen.

Myrk erklärt sich bereit, Orka und ihre Begleiter zu Breca zu führen, wenn sie im Gegenzug Informationen über den Mörder ihres Vaters erhält. Sie ziehen nach Starl, einer Handelsstadt am Horndal-See, wo Orka auf Elvar und die Schlachtgrimmen sowie auf Ulfrir, den von ihnen versklavten Wolfsgott, trifft. Sie findet heraus, dass Myrk sie auf eine falsche Fährte führt, und schließt einen Handel mit Elvar und den Schlachtgrimmen ab. Sie lassen zu, dass Myrk entkommen kann, und Orka schickt im Gegenzug eine Nachricht von Elvar an Glornir und die Blutgeschworenen, dass Elvar sie für ihren Kampf gegen die Drachengöttin Lik-Rifa anheuern will.

Myrk flüchtet, und Orka folgt ihr heimlich nach Nastrandir, in die Halle von Lik-Rifa, dann weiter nach Svellgarth, wo eine Horde von Kriegern und Vaesen unter dem Kommando des Rattengottes Rotta gerade die Festungsstadt angreift.

Orka dringt während des Angriffs in das Lager ein, findet Breca und entkommt mit ihm. Sie wird von Frostspinnen verfolgt und gebissen, und ihr Gift durchdringt ihren Körper. Mit letzter Kraft stößt sie Breca in den Fluss, in der Hoffnung, dass die Strömung ihn zum Treffpunkt mit ihren Gefährten tragen wird.

Varg: Varg ist ein Sklave, der seinen Besitzer Kolskegg getötet hat und von dem Hof geflohen ist, auf dem er sein ganzes Leben lang Frondienste geleistet hat. Er weiß, dass seine Schwester Frøya gestorben ist. Er hat ihren Tod gespürt, aber er weiß nicht, was genau pas-

siert ist. Mit einer Haarlocke seiner Schwester hat er eine Seiðrhexe aufgesucht, um eine *Akáll* auszuführen, einen Zauber, der die letzten Momente des Lebens eines Menschen zeigt. So kam er in Kontakt mit der Söldnerhorde der Blutgeschworenen. Sie nahmen ihn als Lehrling auf, und nicht lange danach entdeckte er, dass er auch besessen ist. Er hat das Blut des Wolfsgottes Ulfir in sich. Dann erfährt er, dass die Blutgeschworenen ebenfalls alle besessen sind und ihr Geheimnis streng hüten.

Er ist im Grimholt, als die Blutgeschworenen sich wieder mit Orka vereinen, und reist mit ihnen nach Süden, auf der Jagd nach Skalk, dem Galdurmann. Sie nehmen die besessenen Kinder mit, die sie als Gefangene im Grimholt gefunden haben.

Auf der Reise nach Darl trifft Varg eine Sklavin, die er auf Kolskeggs Hof kennengelernt hat, und sie verrät ihm den Namen des Sklavenhändlers in Darl, der Vargs Schwester von Kolskegg gekauft hat. Er heißt Brimil.

In Darl stürmen die Blutgeschworenen Skalks Galdur-Turm, stellen aber fest, dass dieser bereits von Prinz Jaromir von Iskidan angegriffen wird. Da sie weder Vol noch Skalk im Turm finden, kämpfen sie sich weiter in die Haupthalle von Darl vor, greifen Königin Helka an und nehmen ihren Sohn Prinz Hakon gefangen.

Glornir verhandelt mit Königin Helka, und diese erklärt sich bereit, den Blutgeschworenen ein Langschiff zur Verfügung zu stellen und sie für die Jagd auf Prinz Jaromir anzuheuern, wenn sie dafür ihren Sohn Hakon zurückbekommt.

In Darl spürt Varg mit der Hilfe von Svik, Einar und Røkia den Sklavenhändler Brimil auf. Sie finden heraus, dass Brimil Frøya an Brák Troll-Fluch verkauft hat, einen Fallensteller und Kopfbjäger im Dienste von Drekr.

Die Blutgeschworenen segeln nach Liga und müssen dort feststellen, dass Prinz Jaromir bereits nach Iskidan aufgebrochen ist. Sie nehmen die Verfolgung auf. Auf ihrer Reise werden sie auf See von zwei Besatzungen von Zungenfressern angegriffen, einer abscheulichen

Parasitenkreatur, die langsam die Zunge ihres Wirts frisst und dessen Geist übernimmt. Die Blutgeschworenen besiegen sie, löschen die Besatzung eines Drakkar aus und verfolgen das zweite Schiff, als es zu fliehen versucht. Sie folgen den Zungenfressern zu einer Insel, wo sie sie und ihre Königin vernichten. Auf der Insel entdecken sie auch Druzhina, Krieger von Prinz Jaromir, die gefangen genommen und von den Parasiten infiziert wurden. Glornir bietet ihnen einen schnellen, ehrenvollen Tod an, wenn sie ihnen im Gegenzug verraten, wohin Jaromir Vol bringt.

Daraufhin segeln Varg und die Blutgeschworenen nach Iskidan, vorbei am Hafen von Ullaz und einen Fluss hinauf. Schließlich verlassen sie die *Seewolf*, um quer durchs Land zu reisen und Jaromir einzuholen, als er gerade seine Festung Val dai erreicht. Es kommt zum Kampf, bei dem Vol befreit und Jaromir getötet wird. Sie finden Verliese voller besessener Sklaven. Es sind die besessenen Kinder von Kirill, dem Khagan von Iskidan. Außerdem entdecken sie in Val dai Karten und Pläne, die darauf hindeuten, dass Jaromir eine Invasion von Vigrið plante.

Elvar: Elvar ist mit den Schlachtgrimmen nach Oskutreð gezogen. Ihre Gefangene Uspa, die Seiðrhexe, hat ihnen angeboten, sie zu diesem sagenumwobenen Ort mit unermesslichen Schätzen zu führen, wenn diese dafür ihren entführten Sohn Bjarn aus der Gewalt von Ilksa der Grausamen und ihren Rabenfressern retten. Uspa und eine Handvoll der Schlachtgrimmen – Agnar, Sighvat, Elvar, Grend und Agnars Seiðrhexe Kráka – binden sich mit einem Eid, dem magischen *Blóð Svarið*, einem Blutschwur.

In Oskutreð wurden sie von den Rabenfütterern angegriffen. Ilksa und ihre drachengeborene Sippe führen daraufhin eine Seiðr-Zeremonie durch, an der viele entführte, besessene Kinder beteiligt sind, und befreien die Drachengöttin Lik-Rifa. Agnar, der Anführer der Schlachtgrimmen, wird dabei von Biórr, einem jungen Mann, der Elvars Geliebter geworden war, aber insgeheim besessen ist und zu den

Rabenfressern gehörte, heimtückisch erschlagen. Es war Biórr, der die Entführung von Bjarn inszenierte.

Lik-Rifa bricht aus ihrem Kerker unter den Wurzeln von Oskutreð hervor und tötet zwei der drei geflügelten Frauen, die drei Jahrhunderte lang über sie gewacht haben. Die Schlachtgrimmen können nicht verhindern, dass die Drachengöttin und die Rabenfütterer Oskutreð verlassen.

Die Überlebenden der Schlachtgrimmen machen sich daran, so viele Schätze wie möglich zusammenzuraffen. Elvar und diejenigen, die den Blutschwur geleistet haben, rätseln dagegen, wie sie ihre Aufgabe, Bjarn zu retten, erfüllen sollen, jetzt, da er sich in Gesellschaft einer Drachengöttin befindet.

Während sie auf dem Schlachtfeld nach Schätzen suchen, kommt die geflügelte Kriegerin Skuld wieder zu sich. Nach kurzem Kampf gelingt es Elvar, sie mit dem Thrall-Kragen zu fesseln, den sie einem der Besessenen abgenommen hat. Skuld erklärt sich bereit, sie in die unterirdischen Kavernen unter dem großen Baum zu führen, wo ihren Worten nach ein noch weit größerer Schatz zu finden ist.

Unter der Erde entdecken sie die Überreste von Lik-Rifas Kammer, außerdem ein Galdur-Buch mit Seiðr-Zaubersprüchen, das Lik-Rifa selbst verfasst hat. In diesem Buch findet Uspa einen Zauber, der auch eine tote Gottheit wiedererwecken kann. In einer Schmiede unter Oskutreð fertigen sie einen Thrall-Kragen mit Seiðr-Zauber an und erwecken den Wolfsgott Ulfrir wieder zum Leben. Er ist durch seine alten Verletzungen noch geschwächt.

Elvar und die Schlachtgrimmen reisen nach Süden. Es wird ein Althing abgehalten, eine Versammlung, auf der sich entscheidet, wer der nächste Häuptling der Schlachtgrimmen werden soll. Elvar und Huld liefern sich einen Holmgang, ein Duell, um den neuen Häuptling zu bestimmen. Elvar gewinnt und erschlägt Huld.

Elvar beschließt, in den Süden nach Snakavik zu reisen. Unterwegs machen die Schlachtgrimmen in der Handelsstadt Starl am See Halt,

um ihre Vorräte aufzufüllen. Hier treffen sie Orka und erklären sich bereit, ihr zu helfen, wenn Orka im Gegenzug eine Nachricht an Glornir und die Blutgeschworenen überbringt. Elvar möchte sie für ihren Kampf gegen Lik-Rifa anheuern.

Elvar setzt ihre Reise nach Snakavik fort, um ihren Vater, Jarl Störr, zu besuchen. Sie bittet ihn, seine Berserkir-Wachen anheuern zu dürfen, aber er lehnt ab. Stattdessen versucht er, sie gefangen zu nehmen und den Schatz zu stehlen, den die Schlachtgrimmen in Oskutreð erbeutet haben.

Ulfirir nimmt seine Wolfsgestalt an und frisst Jarl Störr. Es kommt zu einem wilden Kampf, in dessen Verlauf Elvar ihren älteren Bruder Thorun erschlägt, und als älteste Erbin ihres Vaters wird sie die neue Seiðr-Herrin der Berserkir ihres Vaters.

Biórr: Biórr ist ein besessenes Rattenblut, das sich bei den Schlachtgrimmen eingeschlichen hat. Er hat die Entführung von Bjarn inszeniert und den Rabenfütterern Hinweise gegeben, damit sie die Schlachtgrimmen nach Oskutreð verfolgen konnten.

Er erschlägt Agnar, den Anführer der Schlachtgrimmen, und lässt ihre besessenen Sklaven frei – Kráka, die Seiðrhexe, und Ilmur, den Hundar-Thrall. Dann verlässt er Oskutreð mit Lik-Rifa und den Rabenfütterern.

Biórr ist wieder mit seinen alten Kameraden der Rabenfütterer vereint, Storolf Kriegszahn, dem Roten Fain und seiner früheren Geliebten Myrk, der Schwester von Ilska und Drekr. Die Rabenfütterer werden von Lik-Rifa nach Osten geführt, zu ihrer alten Halle Nastrandir. Sie fühlt sich nach dreihundert Jahren Gefangenschaft schwach und hat sich im Kampf mit ihren drei geflügelten Kerkermeistern schwere Verletzungen zugezogen, von denen sie sich in der Sicherheit ihrer Halle erholen möchte. Während der Reise werden die besessenen Kinder, die für das Ritual zur Befreiung von Lik-Rifa entführt wurden, über ihre Herkunft, ihre besessenen Blutlinien und in Waffenhandwerk unterrichtet.

Als sie Nastrandir erreichen, stellen sie fest, dass die Halle nicht leer ist: Der Rattengott Rotta wartet schon auf sie.

Lik-Rifa ruft alle Vaesen im Land zu sich, denn sie sind allesamt ihre Schöpfungen.

Während sich Lik-Rifa erholt, versammeln sich viele um sie, und auch Myrk taucht auf. Sie schwört Rache an Orka.

Guðvarr, ein Diener von Skalk dem Galdurmann und Königin Helka, trifft ein. Er erzählt Lik-Rifa von Skalks und Helkas Plan, die Adlergöttin Orna wiederzuerwecken und sie zu beherrschen.

Biórr reist derweil nach Süden. Die Kriegerhorde teilt sich auf, Lik-Rifa führt eine Hälfte nach Darl, und Rotta den Rest nach Svellgarth, einer Festungsstadt, die von Jarl Orlyg regiert wird. Sie greifen Svellgarth an, und während des Angriffs sieht Biórr, wie Orka und eine Handvoll Blutgeschworene auf der Suche nach Breca in das Lager eindringen. Es kommt zu einem blutigen Kampf, und Biórrs Freund Storolf Kriegszahn wird getötet. Biórr tötet eine der Blutgeschworenen, Revna Hasenbein, aber Orka gelingt es, mit ihrem Sohn zu entkommen.

Guðvarr: Guðvarr ist ein Drengr aus dem Dorf Fellur und Neffe der dortigen Jarl Sigrún. Er verfolgt Orka, Lif und Mort, und als er im Grimholt ankommt, findet er sie als Gefangene vor und ermordet Mort, der von Spinnengift gelähmt hilflos an eine Wand gekettet ist. Er flieht, als Orka den Wolf in ihrem Blut entfesselt, und entkommt mit Skalk und den Überlebenden des Grimholt auf einem Boot, das nach Süden in Richtung Darl rudert.

Guðvarr ist ehrgeizig, und da er in Skalk eine Aufstiegsmöglichkeit sieht, macht er sich für den Galdurmann nützlich. Er wird in die Pläne von Skalk und Königin Helka von Darl einbezogen, aber eine unerfreuliche Wendung der Ereignisse führt dazu, dass er in Skalks Galdur-Turm an einen Tisch gefesselt wird. Der Galdurmann nutzt seine Macht, um einer Hyrndur – einer Art großer, aggressiver Hornisse – zu befehlen, sich in Guðvarrs Adern zu fressen und sich in der Nähe

seines Herzens niederzulassen. Skalk befiehlt Guðvarr, sich mit Prinz Hakon anzufreunden, dem Sohn von Königin Helka. Denn er vermutet, dass Hakon in ein Komplott gegen seine Mutter, Königin Helka, verwickelt ist. Guðvarr ist immer noch an den Tisch gefesselt, als Prinz Jaromir von Iskidan den Galdur-Turm angreift, Skalk besiegt und Vol als seine Gefangene mitnimmt. Kurz darauf greifen die Blutgeschworenen an, und Guðvarr gelingt es, in dem Chaos zu entkommen.

Guðvarr bemüht sich, Teil von Hakons innerem Kreis zu werden, und findet mit der Zeit heraus, dass Hakon mit dem drachengeborenen Drekr, dem Mörder von Thorkel und Bruder von Ilska der Grausamen, ein Komplott schmiedet. Hakon hat bei der Entführung und dem Transport von besessenen Kindern durch Helkas Reich geholfen.

Um sich nützlich zu machen und dem Tod durch Skalk und Helka zu entgehen, meldet sich Guðvarr freiwillig, um eine Nachricht nach Norden zu Drekr und Lik-Rifa zu bringen. Er erreicht die Drachengöttin und berichtet ihr, dass Skalk und Helka planen, die Adlergöttin Orna wiederzuerwecken und unter ihren Bann zu zwingen, um sie im Kampf gegen Lik-Rifa einzusetzen.

Guðvarr verrät Skalk und Helka und hilft Lik-Rifa, ihren Angriff auf Darl zu organisieren. Seine Tante, Jarl Sigrún, erschlägt Königin Helka, und Guðvarr erschlägt Prinz Hakon, während Lik-Rifa sich auf die gerade erst wiederauferstandene Orna stürzt und sie in Stücke reißt.

Drangsal herrscht auf der Erde,
Zeit der Äxte, Zeit der Schwerter und zerschlagenen Schilde,
Zeit des Windes, Zeit des Wolfs,
eh die Welt untergeht
Die Voluspa

KAPITEL EINS

VARG

»Au!«, zischte Varg, als Røkia mit einem Angelhaken in einen Hautlappen stach, ihn dann in seine Wange bohrte und den Faden hindurchzog. Warmes, frisches Blut sickerte in seinen Bart. »Aua«, murmelte er wieder.

»Hör auf zu jammern«, brummte Røkia, während sie seine Wange wieder zusammenflickte.

»Ich jammere nicht, aber es tut weh«, sagte Varg.

»Schmerz ist dein Feind. Besiege ihn«, murmelte Røkia.

Varg seufzte.

Ein Gesicht tauchte vor ihm auf. Der schöne Svik mit seinem geflochtenen Bart und dem geölten roten Haar. Er sah nicht aus, als hätte er am Vortag einen heftigen Kampf überstanden. Svik musterte ihn stirnrunzelnd.

»Erst dein Ohr, jetzt deine Wange. Wenn du deinen Gegnern weiterhin erlaubst, Stücke aus deinem Körper zu schneiden, ist bald nichts mehr von dir übrig«, sagte er.

»Was heißt hier erlaubst?«, schimpfte Varg. Seine heftige Reaktion ließ Røkias Naht wieder aufreißen, und er zuckte zusammen. *Sie kann besser zustechen als nähen.*

Røkia hob gereizt die Hände. »Das ist lächerlich!«, sagte sie.

»Erst rettet Røkia dir das Leben, und jetzt näht sie dich wieder zusammen. Was würdest du ohne sie nur tun?«, fuhr Svik fort und ignorierte Røkia.

»Ich stehe in ihrer Schuld«, stimmte Varg zu. *Obwohl ich mir diese Wunde eingehandelt habe, weil ich die Festungsmauer erklommen habe und in eine Gruppe von Feinden gesprungen bin, um Røkia zu retten. Nur, um am Ende von ihr gerettet zu werden.*

»Du musst deinen Brynja reinigen.« Svik deutete auf die Flecken.
»Das Blut lässt ihn rosten.«

Varg blickte auf den Kettenpanzer und sah die dunklen Flecken verkrusteten Bluts. Sogar sein silberner Armreif, den Glornir ihm gegeben hatte, war von Blut überzogen.

»Das habe ich ihm schon gesagt«, erklärte Røkia.

»Du solltest auf Røkia hören.« Svik lächelte.

»Mach ich ja«, antwortete Varg. »Werde ich. Den Panzer reinigen, meine ich.«

»Soll ich dir dein Gesicht nun weiter zusammennähen, oder tut's zu sehr weh?«, spottete Røkia.

Svik lachte.

Varg holte tief Luft. »Bitte, mach weiter«, erwiderte er.

Røkia brummte zufrieden und widmete sich wieder ihrer Näharbeit.

Sie saßen auf einer Bank im Hof von Valdai, der Festung von Fürst Jaromir in Iskidan. Vom wolkenlosen Himmel brannte heiß die Sonne, und Aasvögel kreisten über ihnen. Überall im Hof stand das Blut in Pfützen, und Leichen lagen auf einem Haufen neben den zertrümmerten Toren. Ein wirrer Berg aus Armen, Beinen und totenbleichen Gesichtern. Schwarze, verkrustete Wunden klafften wie offene Münder. Es waren Jaromirs Druzhina, die all ihrer Waffen und Rüstungen, Stiefel und Beinkleider beraubt worden waren. Allem, was sich mitzunehmen lohnte. Bussarde hockten auf den Leibern, die Schnäbel rot gefärbt. Jenseits des Totenhügels erstreckte sich entlang einer Mauer eine Reihe frisch aufgeschichteter Steingräber. Es waren fünfzehn der gestern im Kampf gefallenen Blutgeschworenen. Varg hatte geholfen, diese Gräber zu schaufeln, und Tränen vergossen, als die Steine über seine Waffengefährten aufgeschichtet wurden. Edel stand immer noch da und blickte auf die Gräber hinab. Sie hatte ei-

nen ihrer Hunde mit den Gefallenen begraben, ihr überlebender Hund lag zwischen den Grabsteinen. Die alte Jägerin weinte. Varg wandte den Blick ab, und er blieb an dem größten Grab hängen. Darin lag Ingmar der Eisige. Getötet durch die Klinge von Jaromir.

»Ich kannte ihn erst seit Kurzem«, murmelte Varg zu sich selbst. »Aber es fühlt sich ... länger an.« *Wie Familie. Bis jetzt war die einzige Familie, die ich kannte, meine Schwester.* Seine Hand wanderte unwillkürlich zu dem Beutel an seinem Gürtel, in dem er eine Locke von Frøyas Haar aufbewahrte.

»Wenn man zusammen im Schildwall steht, stärkt das die Bande der Verwandtschaft.« Svik legte Varg eine Hand auf die Schulter.

»Je mehr du redest, desto hässlicher wird deine Narbe«, murmelte Røkia, die sich auf ihre Arbeit konzentrierte.

»Narben machen dich schön«, behauptete Svik. »Und Frauen finden sie unwiderstehlich.«

Røkia schnaubte verächtlich, und Svik grinste.

Etliche Blutgeschworene saßen im Hof herum. Die meisten versorgten ihre Wunden oder besserten beschädigte Ausrüstung aus, flickten Risse in ihrer Haut oder in ihren Kettenhemden, nähten, flickten, stopften und schmierten. Andere hielten Wache auf den Mauern und Türmen.

Glornir und Vol traten aus den Türen der Methalle, Glornir balancierte seine langstielige Bartaxt auf einer Schulter und hielt mit der anderen Hand den Arm der Seiðrhexe, um sie beim Gehen zu stützen. Nachdem Varg miterlebt hatte, was sie Jaromir mit ihren Zauberkräften angetan hatte, vermutete er, dass sie durchaus auch allein zurechtgekommen wäre.

Sulich begleitete sie. Er hatte sich den Schädel frisch rasiert und trug den mit Eisenlamellen bewehrten Mantel, den Varg ihm überlassen hatte. An seinem Gürtel hingen das Etui mit dem Bogen und ein Köcher. Hinter ihm folgten mehr als ein Dutzend Menschen, Männer und Frauen, Hell- und Dunkelhäutige. Das waren die Gefangenen, die sie in dem Verlies hinter der Kammer in Jaromirs Halle entdeckt hatten.

»Sind das wirklich alles besessene Kinder des Großen Khagan?«, erkundigte sich Varg.

»Sulich hat das gesagt, und er sollte es wissen, denn er ist einer von ihnen«, antwortete Svik.

Vol schaute sich auf dem Hof um und sah Varg bei Røkia und Svik sitzen. Sie sagte etwas zu Glornir, und sie machten sich auf den Weg zu ihnen.

»Fertig!« Røkia lehnte sich zurück und betrachtete ihr Werk mit zusammengekniffenen Augen. Sie verknotete den Darmfaden und schnitt ihn dann mit ihrem Scramasax ab. Varg betastete vorsichtig die Wunde. Seine Wange fühlte sich geschwollen und klumpig an.

»Meinen Dank«, sagte er.

»Hm«, knurrte Røkia.

Glornir nickte einen Gruß. Seine Gestalt tauchte Varg in Schatten.

»Häuptling«, sagten die drei unisono.

»Vol«, sagte Svik, »es ist gut, dich wieder bei uns zu haben.«

Vol war abgemagert, ihr Gesicht von Prellungen und Blutergüssen überzogen, die Seiðr-Tätowierungen an ihrem Hals blass und fast von den Blutergüssen überdeckt. Um ihren ganzen Mund herum befanden sich blutige Wunden von den Stichen, mit denen man ihre Lippen zusammengenäht hatte. Aber ihre dunklen Augen strahlten Stärke aus.

»Es ist schön, wieder hier zu sein, Svik, schön, dich zu sehen, dich und alle meine Brüder und Schwestern.« Sie nuschelte etwas mit ihren geschwollenen Lippen und richtete ihren Blick dann auf Varg. »Glornir sagt mir, dass du gewachsen bist. Dass du jetzt wahrhaftig einer von uns bist. Ich habe nicht vergessen, dass ich dir damals in Rottas Kammern ein Versprechen gegeben habe. Ich schulde dir eine Akáll.«

»Bist du dafür stark genug?«, fragte Glornir besorgt.

»Tz, ich habe es geschafft, Jaromir abzuschlachten, oder nicht?«, gab Vol zurück.

»Ja, das hast du«, bestätigte Glornir mit einem Hauch von Stolz in der Stimme. Ein seltenes Lächeln umspielte seine Lippen.

Vol streckte die Hand aus und berührte Vargs Schulter. »Wünschst du dir das immer noch? Eine Akáll zu sehen, ist kein leichtes Unterfangen. Es kann Geschehnisse offenbaren, die besser ungesehen bleiben.«

Varg stockte der Atem. Er wollte herausfinden, wie seine Schwester gestorben war. Das allein hatte ihn so lange angetrieben. *Ich werde Frøyas letzte Augenblicke sehen.* Danach hatte er sich gesehnt, aber als er jetzt darüber nachdachte, keimte ein Hauch von Grauen in ihm auf. Es war eine Sache zu wissen, dass jemand tot war, aber eine ganz andere, seinen Tod ohnmächtig mitanzusehen, selbst wenn es nur ein Blick in die Vergangenheit war.

Sie ist meine Schwester. Der einzige Mensch, den ich je geliebt habe und der mich je geliebt hat. Ich schulde es ihr.

»Ich muss es wissen«, antwortete er. »Aber erst, wenn du ganz wiederhergestellt bist.«

Vol nickte lächelnd. »Mir geht es gut genug. Also dann heute Abend.«

»Heute Abend«, wiederholte Varg.

»Dein Kettenhemd muss geschrubbt werden«, knurrte Glornir Varg an und betrachtete missbilligend die Blutflecke. »Sonst rostet es.«

»Wir haben es ihm schon gesagt«, warf Sulich ein.

»Ich werde es bald reinigen«, versprach Varg.

Vol ließ die Hand sinken und berührte einen geschwärzten Eisenring an ihrem Gürtel, an dem zwei Schlüssel hingen.

»Wo sind sie?«

»Im Turm.« Glornir deutete auf einen der beiden Tortürme. Zwei Blutgeschworene hielten vor der Pforte Wache.

Vol setzte sich in Richtung Turm in Bewegung. Glornir blieb einen Schritt hinter ihr.

»Kommt schon«, forderte Svik die anderen auf und folgte ihnen. Røkia wechselte einen Blick mit Varg, zuckte mit den Schultern, dann schlossen die beiden sich ihnen an.

»Häuptling«, grüßten ihn die Wachen. Glornir nickte, und sie öffneten die Pforte. Er hielt kurz inne und blickte zu Vol zurück.

»Bist du dir sicher?«, fragte er sie.

»Ja«, sagte Vol. »Sie waren Jaromir hörig und wurden von ihm versklavt. Ich bin mit ihnen gereist; sie waren nicht seine willigen Diener, sie sind nicht unsere Feinde.« Sie strich ihm über die Wange.

»Vertrau mir.«

Glornir betrat den Turm, gefolgt von Vol und Svik mit ein paar Schritten Abstand. Varg beschleunigte seinen Schritt, um rasch durch die Tür zu schlüpfen, bevor andere Blutgeschworene sich dort drängten.

Ein Strahl Tageslicht fiel von einem hohen Fenster in den Raum. Varg blinzelte, ließ sich von dem Wolf in seinem Blut durchdringen, sein Blick und seine Wahrnehmung schärften sich. Die Luft stank nach Blut und Schweiß.

Sie befanden sich in einem quadratischen Raum. An einem Ende führte eine Treppe zum Wehrgang an der Wand hinauf. Blutgeschworene saßen auf Stühlen und spielten Astragal. Zwei Gestalten hockten in einem Pferch in der Mitte des Raumes. Die kahl geschorene Frau lag auf einem Strohbett, und der stämmige Mann neben ihr sah Vol und Glornir stirnrunzelnd entgegen. Beide waren mit Stricken gefesselt, und um ihre Hälse lagen Thrall-Kragen.

»Lasst Iva in Ruhe.« Die Stimme des Stiermenschen grollte wie ein ferner Donner. Blutverschmierte Verbände umhüllten seinen Hals und Kopf. Wunden, wo Ingmar der Eisige mit einem abgebrochenen Speerschaft auf ihn eingestochen und -geschlagen hatte. Nur mit der vereinten Kraft von Ingmar, Røkia, Svik und Varg war es möglich gewesen, den besessenen Sklaven zu überwältigen. Varg hatte noch nie eine solche Kraft bei einem Menschen erlebt.

»Taras«, sagte Vol sanft und trat vor. »Ich bin gekommen, um Iva zu helfen.« Sie machte eine Pause. »Und dir auch, wenn du es mir erlaubst.«

»Helfen?« Taras runzelte die Stirn. »Iva helfen, nicht ihr wehtun?« Er sah besorgt auf die Frau, die im Stroh lag. Ihr Schädel war bis auf

die Kopfhaut rasiert, man hatte ihr die Tunika ausgezogen und Rücken und Brust bandagiert. Tätowierungen schlängelten sich über ihre Arme, ihren Oberkörper, ihren Hals und bis zur Kieferpartie hinauf. Sie war bleich, ein Schweißfilm überzog ihre Haut, rote Blutflecke sickerten durch die Verbände, wo Sulichs Pfeile sie durchbohrt hatten. Taras legte seinen muskulösen Arm schützend über sie und drückte ihre Hand.

»Was?«, murmelte Iva und schlug die Augen auf. Sie hob ihren Kopf und sah zu Vol und Glornir hoch.

»Was ... ist passiert?«, flüsterte sie mit rasselnder Stimme.

»Ein Kampf«, sagte Taras.

»So viel habe ich schon selbst herausgefunden.« Iva schnitt eine Grimasse. Sie versuchte sich aufzusetzen und zuckte zusammen.

»Wir haben verloren«, fuhr Taras mürrisch fort.

»Auch das habe ich bereits vermutet.«

»Jaromir ist tot, und auch all seine Druzhina«, sagte Vol. »Valdai gehört jetzt uns.«

»Jaromir tot?« Taras grummelte, dann breitete sich langsam ein Lächeln auf seinem Gesicht aus.

»Ihr solltet weggehen«, sagte Iva. »Bevor Rurik hier eintrifft.«

»Rurik?«, wandte sich Varg flüsternd an Svik.

»Jaromirs Bruder. Nach allem, was man so hört, auch so ein Arschkriecher«, erwiderte Svik ebenso leise.

»Das hier habe ich bei Jaromirs Leiche gefunden.« Vol hielt den Eisenring mit den beiden Schlüsseln hoch. »Das sind die Schlüssel zu euren Kragen.« Sie bückte sich und steckte einen der Schlüssel in das Schloss von Ivas Thrall-Kragen, drehte ihn um und nahm die Halsfessel ab. Dann machte sie dasselbe bei Taras. Sie wies auf die Stricke, mit denen er gefesselt war. Glornir zog seinen Scramasax und hielt ihn Vol hin. Taras spannte sich an.

»Vertrau mir«, bat Vol.

»Das ist nicht leicht«, hauchte Iva. Doch sie legte Taras beruhigend eine Hand auf den Arm. Er nickte.

Vol beugte sich vor und zerschnitt die Stricke, dann erhob sie sich wieder.

»Ihr seid jetzt beide frei.«

»Frei?« Taras sprach bedächtig, und das Wort rollte von seiner Zunge, als kostete er eine unbekannte Speise. Er runzelte die Stirn. »Was sollen wir tun, Iva?«, fragte er die Seiðrhexe.

»Ich ... weiß es nicht«, antwortete Iva. »Ich war noch nie frei.«

»Du solltest hierbleiben und dich erholen, bis du wieder reisen kannst«, schlug Vol vor. »Es gibt Nahrung und Wasser. Wenn du wieder gesund bist, könnt ihr gehen, wohin ihr wollt. Ich verlange nur eines: dass ihr euch nie wieder gegen uns stellt.«

»Darauf hast du mein Wort.« Iva legte eine Hand auf ihre Wunden.

»Wir bekämpfen euch nicht mehr. Taras verspricht es«, sagte der Stiermensch.

»Gut«, sagte Vol. »Wir bringen euch Essen und Trinken. Aber Iva, Taras, ihr müsst nicht hier drinbleiben. Ihr seid nicht mehr unsere Gefangenen.«

»Taras bleibt bei Iva«, erklärte Taras.

»Ich würde gern die Sonne sehen und die Luft auf meiner Haut spüren«, meinte Iva.

Taras hob Iva mühelos in seine Arme, als Vol sich umdrehte und den Turm verließ. Glornir und die anderen Blutgeschworenen folgten ihr.

Sie traten in die Sonne hinaus, Taras folgte mit Iva auf dem Arm. Sie blinzelte in den Himmel und lächelte.

»Frei«, flüsterte sie. Dann konzentrierte sie sich auf etwas hoch über ihnen und verzog stirnrunzelnd das Gesicht.

»Gefahr am Himmel!«, rief einer der Wächter auf der Mauer, und alle blickten auf.

Varg sah zwei Gestalten am Himmel, die hoch über ihm kreisten und immer größer wurden, als sie herabsanken. Aus dieser Entfernung erschienen sie klein, aber dann sah Varg dagegen die Silhou-

etten der kreisenden Bussarde und erkannte, dass da etwas nicht stimmte. Diese Vögel waren größer. Sehr viel größer.

Sulich nahm seinen Bogen aus dem Etui, zog geschickt die Sehne auf,nockte einen Pfeil ein und spannte.

»Warte!«, knurrte Glornir.

Die beiden Vögel sanken immer tiefer, und je näher sie kamen, desto deutlicher wurde, dass sie alles andere als normale Vögel waren. Varg erkannte zwei riesige Raben, die laut krächzten. Mit ihren mächtigen Schwingen wirbelten sie Staub auf.

Dann nahm Varg unter ihrem Kreischen erkennbare Worte wahr.

»Blutgeschworene!«, krächzten die Raben. »Wir suchen die Blutgeschworenen!«

Glornir legte die Hände wie einen Trichter vor den Mund.

»Wir sind die Blutgeschworenen!«, rief er.

Die beiden riesigen Raben flogen herab und wirbelten eine mächtige Staubwolke auf. Varg und die anderen machten ihnen hastig Platz, dann landeten die Vögel im Innenhof. Einer krächzte und putzte sein Gefieder.

»Glornir«, krächzte der andere Rabe.

Glornir trat vor.

»Das bin ich«, sagte er.

Ein Tennúr sprang vom Rücken des Raben, seine Flügel schnappten auf, um den Fall abzufangen, und es landete schwerelos auf dem Boden. An seinem Gürtel hing ein Beutel, und jetzt erkannte Varg die Kreatur. Das weibliche Tennúr kam vom Grimholt, war Orkas Gefährtin.

»Ich bin Vesli«, schnarrte die Kreatur. »Ich bin lange gereist, um dich zu finden und dir eine Nachricht von Herrin Orka zu überbringen.«

Glornir wartete, und es wurde still. »Wir haben sehr lange nach dir gesucht. Vesli friert, ist müde und ...« Das Tennúr schien von dem Leichenhaufen abgelenkt zu werden. Es leckte sich die Lippen. »... hungrig.«

Varg zuckte zusammen.

»Wie lautet Orkas Botschaft?«, brach Glornir die Stille.

»Oh, ach ja.« Das Tennúr riss zögernd seinen Blick von den Leichen los. »Herrin Orka sagt, Elvar Feuerfaust von den Schlachgrimmen möchte die Blutgeschworenen anheuern.«

»Um was zu tun?«, rief Svik dazwischen.

Das Tennúr grinste und zeigte spitze Zähne.

»Eine Drachin abzuschlachten.«

KAPITEL ZWEI

GUÐVARR

Guðvarr erwachte mit einem scharfen Zischen und stützte sich auf die Ellbogen auf. Er hatte auf dem Boden geschlafen und geträumt: von kämpfenden Drachen und Adlern, von den klaffenden Kiefern eines Úlfhéðnar, der nach seiner Kehle schnappte, und von Kreaturen, die sich in sein Fleisch gruben. Vorsichtig zog er den Ärmel seines Kettenhemdes und seiner wollenen Tunika darunter hoch und betrachtete die verschorfte Narbe auf seinem Arm. Dort hatte sich die Hyrndur auf Befehl von Skalk, dem Galdurmann von Königin Helka, in sein Fleisch gebohrt. Sie hatte sich auf Befehl einer Göttin auch wieder herausgegraben. Der Schorf begann sich abzulösen, und er empfand keine Schmerzen, nur Entsetzen bei der Erinnerung daran.

Ich bin jetzt außer Gefahr, beruhigte er sich und atmete ein paar Mal tief durch, um sein rasendes Herz zu beruhigen. *Ich stehe unter dem Schutz von Lik-Rífa, die nicht einmal die Götter selbst herausfordern und besiegen können*. Er erinnerte sich daran, wie Skalk die Adlerknochen von Orna zum Leben erweckte, an die wilde Schlacht am Himmel, als die beiden Götter im Kampf aufeinandertrafen. Es war ein Tag des Verrats und der Schlacht gewesen, von Blut und Asche. Göttern und Monstern. Orna war jetzt erneut nurmehr ein Gerippe. Skalk war verschwunden, Helka tot. Und er hatte einer Drachengöttin die Treue geschworen.

Er befand sich in dem Langhaus, in dem man seine Tante Jarl Sig-rún bei ihrer Ankunft in Darl untergebracht hatte. Die Feuerstelle

in der Mitte der Halle wurde gerade von Thralls entzündet, Licht und Schatten waberten durch den Raum. Tageslicht fiel durch eine offene Tür, vor der er die Silhouette und den Schatten einer Dreng-Wache sah. Überall um ihn herum erhoben sich die eidgeschworenen Krieger.

Einen Moment lang hatte er das Gefühl, wieder in Fellur zu sein, seinem Heimatdorf, wo alles so einfach gewesen war, so sicher.

Ich wünschte, ich wäre wieder dort.

Mit einem tiefen Seufzer griff er nach seinem Waffengurt und erhob sich träge, mit schmerzenden Gliedern und steifem Körper. Er schnallte sich den Gürtel über sein Brynja.

Eine Tür knarrte, und Jarl Sigrún trat aus ihrer Kammer am anderen Ende des Langhauses. Sie sah Guðvarr und winkte ihn zu sich herüber.

»Unser Leben steht auf Messers Schneide«, warnte sie ihn, als er sie erreichte. »Wir haben uns als nützlich erwiesen – du hast Lik-Rifa gestern sehr geholfen. Daran müssen wir sie erinnern.«

»Aber behutsam«, antwortete Guðvarr und wischte sich einen Tropfen Rotz von der Nasenspitze. »Sie ist stolz und unberechenbar und neigt zu ... gewalttätigen Ausbrüchen.«

»Ja, behutsam, sicher«, stimmte Sigrún zu. »Aber es ist wichtig, dass wir uns weiterhin nützlich machen. Du kennst sie besser – was wird sie überzeugen?«

Ich werde allmählich ein Meister darin, nützlich zu sein, dachte Guðvarr. Zuerst musste ich dem Galdurmann Skalk dienen, um am Leben zu bleiben, jetzt soll ich das Gleiche für eine Drachengöttin tun.

»Sie mag Schmeicheleien«, antwortete Guðvarr und erinnerte sich daran, wie er um sein Leben gewinselt hatte. Er hatte gesehen, wie sehr ihr die Komplimente gefallen hatten, die er aus dem verzweifelten Wunsch, ein paar Augenblicke länger zu leben, förmlich ausgespuckt hatte.

»Dreng vom Dorf Fellur!« Jarl Sigrún erhob ihre Stimme, dass alle in der Halle sie hören konnten. Nach der gestrigen Schlacht waren

kaum mehr als dreißig ihrer Krieger übrig. »Die Welt hat sich verändert. Götter wandeln über das Land und schweben am Himmel, und wir müssen uns anpassen, wenn wir überleben wollen. Ihr habt mir Treue geschworen, mir euer Vertrauen geschenkt. Vertraut mir jetzt einmal mehr, dann werde ich euch aus dieser Notlage befreien.« Sie lächelte düster, und die Narbe in ihrem Gesicht verzerrte das Lächeln, sodass es weit weniger demütig wirkte als ihre Worte. »Vielleicht ist unsere Lage sogar besser, als wenn wir für Helka gegen Jarl Störr gekämpft hätten. Die Zeit wird es erweisen.«

Der Drengr, der an der Tür des Langhauses Wache hielt, trat in die Halle, ein junger Krieger namens Járn.

»Leute kommen!«, rief er nervös. »Und ... andere Dinge ...«

»Macht euch bereit!«, befahl Sigrún Guðvarr und ihren Drengr. Die Krieger schnallten sich die Waffen um und scharten sich um sie.

Der Drengr an der Tür trat zur Seite. Gestalten schoben sich hindurch, und ein Schatten verdunkelte das Tageslicht.

Als sie in den Lichtkreis des Feuers traten, sah Guðvarr, dass sie von einem Mann und einer Frau angeführt wurden. Sie waren beide dunkelhaarig, trugen gute Brynjur, hatten Schwerter und Scramasaxe an ihren Gürteln, und der Mann hielt dazu einen Speer in den Händen. Hinter ihnen trottete eine Handvoll Skraelinge in die Halle. Ihre Gliedmaßen waren zu lang für ihre grauhäutigen Körper, deren Muskelstränge wie Seile hervortraten, und sie hielten primitive Eisenwaffen in ihren Fäusten oder hatten sie an ihren Gürteln hängen. Eine Handvoll Tennúr huschte hinter ihnen durch die Luft. Eins von ihnen flog zu Guðvarr und schwebte vor ihm. Es fletschte grinsend die Lippen und enthüllte zwei Reihen spitzer Zähne.

Dreckiges Geschmeiß!, dachte Guðvarr, während er den rattenähnlichen Körper und das übergroße Maul betrachtete.

»Guten Tag.« Sigrún trat vor. »Ich bin Jarl Sigrún.«

»Ich weiß, wer du bist«, antwortete die Frau in Schwarz. Eines ihrer Augen war blau, das andere blass wie trübe Milch. Sie musterte Sigrún von oben bis unten.

»Und du bist?«

»Ich heie Blta«, sagte sie. »Ich bin eine Drachengeborene. Du sollst in den Innenhof kommen.«

»Was gibt es im Hof?«, fragte Sigrn.

»Lik-Rifa hat alle zusammengerufen, die gestern gekmpft haben. Was sie vorhat ...« Blta zuckte mit den Schultern. »Wer kennt schon die Gedanken einer Gttin?« Sie drehte sich um und ging wieder hinaus.

Jarl Sigrn wechselte einen Blick mit Guvarr, der nur mit den Schultern zuckte. Wer wusste schon, was Lik-Rifa vorhatte – sie konnte sie ebenso gut fressen wie belohnen.

»Folgt mir!«, befahl Jarl Sigrn, schritt hinter der Kriegerin her, und ihre Drengr reihten sich hinter ihr ein. Guvarr beeilte sich, an ihrer Seite zu bleiben.

Sie verlieen das Langhaus, und Guvarr hielt einen Moment inne, als er den Troll drauen stehen sah, der auf die Drachengeborene wartete. Er war riesig, knorrig und dickhutig wie eine alte Eiche. In den Hnden hielt er eine hlzerne, mit Ngeln besetzte Keule, die wie ein Vorschlaghammer wirkte. Mit finsterem Blick und einem Grunzen drehte er sich um und folgte den beiden drachengeborenen Kriegerern.

Sie gingen eine Strae aus festgestampfter Erde entlang, die zwischen Reihen von Langhusern und Schmieden hindurchfhrte, und schlossen sich einer Prozession von Menschen an, die zur Halle der ehemaligen Knigin Helka strmten. Dieses Gebude war einst von Ornas Knochen gekrnt worden und hatte den Hgel beherrscht, auf dem die Festung errichtet worden war. Die Strae mndete in den Hof, und Guvarr sah sich um, betrachtete die Ruine der Halle, whrend er das zerstrte Areal durchquerte. Leichen und Trmmer waren weggerumt worden, aber der Boden war noch aufgewhlt und berst von den Spuren des wilden Kampfs zwischen Lik-Rifa und Orna. Federn und unkenntliche Fleisch- und Knochenhaufen lagen berall verstreut, und hier und da waren dunkle Flecken getrockneten Blutes zu sehen.

Am gegenüberliegenden Ende des Hofes, vor den Stufen zur Met-
halle, knieten Männer und Frauen in einer langen Reihe. Es waren
etwa fünfzig bis sechzig, und man hatte ihnen die Handgelenke hin-
ter dem Rücken gefesselt. Es waren allesamt Drengir, viele von ihnen
blutverschmiert, übersät mit Wunden von der gestrigen Schlacht.
Drachengeborene und Trolle standen zwischen ihnen Wache.

Helkas Drengir, dachte Guðvarr, der einige von ihnen wiederer-
kannte.

Lik-Rifa stand in ihrer menschlichen Gestalt am oberen Ende der
Stufen zur Halle. Eine dunkelhaarige, hochgewachsene und könig-
liche Frau, gekleidet in eine aschgraue Tunika mit rotem Saum. Ihr
Gesicht und ihre Arme waren von frischen Wunden übersät, und ein
Auge war geschwollen und schwarzblau unterlaufen.

Interessant ... sie ist also nicht unverwundbar, dachte Guðvarr. Dann ver-
drängte er solche Gedanken rasch, für den Fall, dass sie sie lesen
konnte. Sie wurde flankiert von zwei hölzernen Pfeilern, und die Tü-
ren der Halle hinter ihr waren aus den Angeln gerissen. Eine hing
noch schräg daran, die andere war zu Kleinholz zertrümmert. Eine
halbe Wand ragte in den Himmel. Die dicken Balken waren zersplit-
tert, und das Dach schien völlig zerstört. Sie war von Kriegern um-
ringt, alle dunkelhaarig und mit feinen Brynjur gewappnet und glän-
zenden Waffen gerüstet. Neben Lik-Rifa sah Guðvarr Drekr's massige
Gestalt, den sie dennoch überragte, und neben Drekr stand seine
Schwester, Ilska die Grausame, Anführerin der Rabenfütterer.

Jetzt sind das keine gedungenen Söldner mehr, sondern Leibwächter einer Göttin.

Vaesen waren auch da, Skraelinge und Trolle, Tennúr und andere
Kreaturen, die Guðvarr nicht genau zuordnen konnte. Allein ihr An-
blick bereitete ihm Unbehagen. Weitere Krieger säumten den Hof,
und unter den Männern und Frauen waren viele Drachenanbeter, die
schon immer im Schatten gelauert hatten und nun durch die Ankunft
ihrer Königin mutig geworden waren.

Jarl Sigrún schritt selbstbewusst hinter den beiden drachengebore-
nen Kriegern her und marschierte bis zu den Stufen der Halle. Dort

blieb sie stehen, Guðvarr neben sich, ihre Drengir hinter sich. Sigrún blickte zu Lik-Rifa auf, die sie anschaute, und die Jarl verneigte sich. Lik-Rifa starrte sie unverwandt an, dann wanderten ihre Augen weiter zu Guðvarr und hielten seinen Blick fest. Er schluckte und verbeugte sich vor ihr, wie es seine Tante getan hatte. Ein Lächeln umspielte Lik-Rifas Lippen, und sie neigte anerkennend den Kopf, bevor ihr Blick weiterschweifte.

Viele andere Menschen drängten sich auf dem Hof, Krieger und Stadtbewohner. Einige kamen auf Lik-Rifas Ruf hin, andere aus Ehrfurcht und Verwunderung, wieder andere wurden von Lik-Rifas Gefolgsleuten zusammengetrieben. Guðvarr sah, wie Jarl Glunn Eisengriff, blond, breit und gedrunken, und Jarl Svard der Kratzer, ein älterer, schlanker und hochgewachsener Jarl, gefolgt von ein paar Dutzend ihrer Drengir, von einem Kreis aus Drachengeborenen, Skraelingen und Drachenanbetern in den Hof eskortiert wurden. Eine Handvoll Trolle schritt vor ihnen her und bahnte sich wenig rücksichtsvoll einen Weg durch die versammelte Menge. Die Gefangenen wurden zu Guðvarr, Sigrún und ihren Drengir geführt.

Lik-Rifa machte einen Schritt nach vorne, und Stille breitete sich im Hof aus.

»Menschen von Darl, ein neues Zeitalter ist angebrochen, und ihr habt das Privileg, es zu erleben.« Sie breitete ihre Arme aus. »Ihr habt eine neue Königin. Nicht nur von Darl, sondern von ganz Vigrið. Und diesmal ist es keine erbärmliche Usurpatorin, sondern eine Götting!« Sie brüllte das letzte Wort, ihr Mund wurde breiter und länger, ein roter Schlund und Reihen von spitzen Zähnen blitzten auf, Speichel flog durch die Luft. Dann nahm ihr Gesicht wieder normale menschliche Züge an, während ihr Kiefer und ihre Wangen kurz zuckten.

»Viele von euch haben gestern gegen mich gekämpft!«, zischte sie und streifte Glunn und Svard und ihr Gefolge von Drengir mit einem bösen Blick. Dann richtete sie ihn auf die Krieger, die am Fuße der Treppe knieten. »Diese hier sind die Drengir von Helka, sie haben ihr die Treue geschworen. Sie ist tot, aber diese Leute sind immer noch

auf sie eingeschworen, oder ihr Geschlecht.« Sie schniefte. »Helka wurde von meinen treuen Verbündeten erschlagen.« Sie deutete auf Guðvarr und Sigrún.

»Und ihr Sohn Hakon auch«, warf Guðvarr mit schriller Stimme ein. »Ich habe ihn selbst erschlagen«, fügte er hinzu.

»Aber eine von Helkas Brut lebt weiter, wie ich höre«, fuhr Lik-Rifa düster fort. Sie warf einen Blick über ihre Schulter, und Drekr trat vor. Er beugte sich dicht zu ihr.

»Estrid, die Tochter Helkas«, flüsterte Drekr. Guðvarr hörte es dennoch.

»Ja, Helkas Tochter. Diese Krieger zu meinen Füßen sind also immer noch an ihre Treueide gebunden.« Seufzend schüttelte sie den Kopf.

»Tötet sie!«, befahl sie dann.

Die Drengr schrien und flehten um Gnade, als die Trolle ihre Keulen hoben und begannen, sie niederzumetzeln. Blut spritzte durch die Luft, Knochen knackten, und Fleisch wurde zermalmt. Die Drachengeborenen stachen mit Speeren auf die Krieger ein, schlitzten sie mit ihren Schwertern auf und hackten sie mit Äxten nieder. Die Kakophonie aus Schreien und Wehklagen brach unvermittelt ab. Nach kaum einem Dutzend Herzschlägen waren die Drengr alle tot, und ihr Blut versickerte in der festgetretenen Erde.

Guðvarr trat einen Schritt zurück und wischte sich mit dem Handrücken einen feinen Blutstropfen von der Wange. Selbst Jarl Sigrún sah schockiert aus, errang aber schnell ihre Fassung wieder.

»Bringt sie nach vorne!« Lik-Rifa wies auf die Jarls Glunn, Svard und ihre Gefolgsleute. Sie wurden gegen ihren Widerstand zu der Drachengöttin gestoßen.

»Ihr zwei«, sagte Lik-Rifa und deutete mit ihrem langen Fingernagel auf Glunn und Svard. »Tretet näher.«

Die Drachengeborenen bildeten eine Gasse. Glunn und Svard gingen vorwärts und blieben nicht weit von Guðvarr vor Helkas hingetrichterten Drengr stehen.

»Ihr seid beide Jarls, wie ich höre. Gestern habt ihr gegen mich gekämpft, weil ihr Helka einen Eid geschworen habt. Ist das richtig?«

»Es stimmt.« Glunn Eisengriff sah zu Lik-Rifa auf.

»Und du?«, fragte Lik-Rifa, als Svard nicht antwortete.

»Das habe ich«, antwortete Jarl Svard. »Aber jetzt ist Helka tot, und mein Schwur bindet mich nicht an ihre Kinder.« Er warf einen unbehaglichen Blick auf die Leichen zu seinen Füßen.

»Ganz genau«, sagte Lik-Rifa. »Genau darüber wollte ich mit euch sprechen. Werdet ihr mir die Treue schwören?«

»Das werde ich«, antwortete Svard hastig.

Glunn Eisengriff zog die Nase hoch und spuckte aus. Dann warf er einen Blick zu seinen Drengir und sah erneut Lik-Rifa an. »Wenn ich dir meine Treue schwöre, für dich kämpfe und vielleicht für dich blute, was tust du dann für mich?«

Ein Muskel zuckte in Lik-Rifas Wange, dann lächelte sie.

»Ich mache dich mächtig und reich, und auf tausend Jahre wirst du von den Skalden besungen werden. Das ist es doch, was du dir wünschst, nicht wahr?«

Glunn nickte. »Dann schwöre ich dir meine Treue«, antwortete er.

»Gut.« Plötzlich runzelte Lik-Rifa die Stirn. »Nur glaube ich nicht, dass ihr alle beide würdig seid, mir zu dienen. Vielleicht wähle ich doch nur einen von euch ...« Sie hob die Hand. »Drekr, gib jedem von ihnen eine Klinge.«

Drekr trat vor und zog seinen Scramasax und die Faustaxt aus seinem Gürtel und warf sie die Treppe hinunter. Die Waffen landeten vor Glunns und Svards Füßen.

Sie starrten beide auf die Klingen.

»Nun, worauf wartet ihr noch? Zeigt mir, wer dessen würdig ist«, sagte Lik-Rifa.

Glunn reagierte unvermittelt, und Svard folgte ihm einen Herzschlag später. Glunn riss den Scramasax vom Boden hoch, als Svard noch nach der Axt griff, und rammte dem anderen Jarl die Waffe bis zum Griff in den Bauch. Svard ächzte und sackte zusammen. Seine

Knie gaben nach, und Glunn riss die Klinge aus seinem Leib. Svard brach zusammen, lag einige Augenblicke zuckend da. Sein Mund bewegte sich, dann rührte er sich nicht mehr.

Glunn beugte sich vor und wischte an Svars Tunika das Blut von der Waffe.

»Wie es scheint, bist du der Würdige«, stellte Lik-Rifa fest. »Werden die Krieger dieses Mannes dir folgen?«

Glunn blickte zurück zu seinen und Svars Dreng. »Das werden sie. Ich habe gerade einen Holmgang mit ihrem Jarl ausgefochten und gewonnen. Nach dem Gesetz können sie weder Rache noch Vergeltung fordern. Alles, was Svard gehörte, gehört jetzt mir. Also: Ja, sie werden mir folgen.« Er wandte sich an Svars Dreng. »Das wollt ihr doch?«

Ein Chor aus rauen »Ja«-Rufen antwortete ihm.

»Gut«, sagte Lik-Rifa. »Ich habe von all der Aufregung Appetit bekommen. Du kommst mit und speist mit mir. Und du.« Lik-Rifa deutete auf Sigrún. »Und auch du, Guthlaf«, sagte sie und deutete auf Guðvarr.

Ich heiße Guðvarr, du Idiotin, korrigierte er Lik-Rifa in Gedanken. Im nächsten Moment durchzuckte ihn erneut die Angst. *Kann sie meine Gedanken lesen? Immerhin ist sie eine Göttin.*

Doch Lik-Rifa sagte nichts, sondern drehte sich nur um und schritt durch die zerstörten Pforten von Helkas Halle.

»Bleib in meiner Nähe«, flüsterte Sigrún ihm zu, als sie die Stufen der Halle hinaufstieg.

Mit einem Seufzer folgte Guðvarr ihr.

Auf in die Höhle der Drachengöttin!

KAPITEL DREI

ELVAR

Mit einem Seufzer lehnte sich Elvar auf dem Thron ihres Vaters zurück. Der Herrschaftssitz, von dem aus er Snakavik und das ganze Land regiert hatte, das man von dieser Bergfestung aus sehen konnte, so weit das Auge reichte.

»Der Thron meines Vaters. Die Halle meines Vaters. Jetzt mein Thron, meine Halle«, flüsterte sie vor sich hin.

»Was war das?«, fragte eine grollende Stimme hinter ihr. Sie drehte sich um und warf einen Blick über ihre Schulter. Hrung starrte sie mit seinen trüben Augen an. Es war ein beunruhigender Anblick. Sein riesiger abgetrennter Kopf saß auf einem Sockel aus Stein.

»Ich denke nur über das Leben nach, alter Hrung«, sagte sie. »Und dass es so ... wechselhaft ist.« *Vor nicht allzu langer Zeit war ich eine Kriegerin unter vielen, die in einem Schildwall kämpfte und von einem Drachengeborenen besiegt wurde. Und jetzt ...*

Sie betrachtete die Ruine der Halle ihres Vaters.

Vor ihren Füßen standen zwei Truhen, gefüllt mit Schätzen vom Schlachtfeld der Götter, der Ebene vor Oskutreð. Um sie herum war der Boden noch immer mit Blut befleckt. Es schimmerte an einzelnen Stellen in dunklen Flecken unter dem Schnee hindurch, der sanft um sie herum niederschwebte und sich auf dem Podest und der festgestampften Erde des Hallenbodens absetzte. Sie zog ihren Bärenfellmantel am Hals fester zusammen. Zerbrochene Balken ragten wie die zertrümmerten Knochen eines großen Wals auf, wo der Wolfsgott