

**HEYNE <**

## DAS BUCH

Nach einer albltraumgleichen Reise ist die Gruppe der Vielfraße in Acuarial gestrandet, einem von Menschen besetzten Reich der Orks auf einer fernen Welt. Nach dem Verlust der Instrumentale ist Stryke und seinen Kumpanen jede Heimkehr nach Maras-Dantien vorerst verwehrt. Während sie einen Plan aushecken, die magischen Artefakte wieder in ihren Besitz zu bringen, tun sie, was sie am besten können: Sie kämpfen im Widerstand. Doch die Schreckensherrschaft der Menschen wird immer brutaler, seit Jennesta, die Erzfeindin der Vielfraße und unrechtmäßige Besitzerin der Instrumentale, die Invasion mit ihren Zauberkraften vorantreibt. Zweifler aus den eigenen Reihen beseitigt sie gnadenlos und gliedert sie ein in ihr Heer aus Untoten, das ohne jeden Skrupel gegen die unterjochten Orks vorgeht. Als das Oberhaupt des Widerstandes getötet wird, spitzt sich die Lage zu. Die Vielfraße greifen Jennestas Kutsche an und gelangen nach einem wagemutigen Scharmützel erneut in den Besitz der Instrumentale. In die Enge getrieben von ihren Feinden, treten sie die Flucht nach vorn an: eine neuerliche Reise durch Raum und Zeit. Ein Fehler, wie sich bald herausstellt. Denn jetzt geht das Abenteuer erst richtig los ...

»Die Orks – Blutnacht« ist die atemberaubende Fortsetzung von Stan Nicholls' internationalen Millionen-Bestsellern »Die Orks« und »Die Orks – Blutrache« – ein Roman, den kein Tolkien-Fan verpassen sollte!

## DER AUTOR

Stan Nicholls war viele Jahre in London als Lektor, Herausgeber, Journalist und Kritiker tätig, bevor er sich ganz dem Schreiben von Fantasy-Romanen widmete. Seit dem internationalen Bestseller-Erfolg von »Die Orks« gehört der Brite zur ersten Garde der zeitgenössischen Fantasy-Autoren. Nicholls lebt mit seiner Frau in den West Midlands.

Weitere Informationen zum Autor: [www.stannicholls.com](http://www.stannicholls.com)

STAN NICHOLLS

DIE  
ORKS

BLUTNACHT

Roman

Deutsche Erstausgabe

WILHELM HEYNE VERLAG  
MÜNCHEN

Titel der englischen Originalausgabe:

ORCS – BAD BLOOD (2):

ARMY OF SHADOWS

Deutsche Übersetzung von Jürgen Langowski

Deutsche Erstausgabe 09/2009

Redaktion: Angela Kuepper

Copyright © 2009 by Stan Nicholls

Copyright © 2009 der deutschsprachigen Ausgabe by

Wilhelm Heyne Verlag, München,

in der Verlagsgruppe Random House GmbH

Karte: Erhard Ringer

Satz: C. Schaber Datentechnik, Wels

ISBN: 978-3-641-07880-5

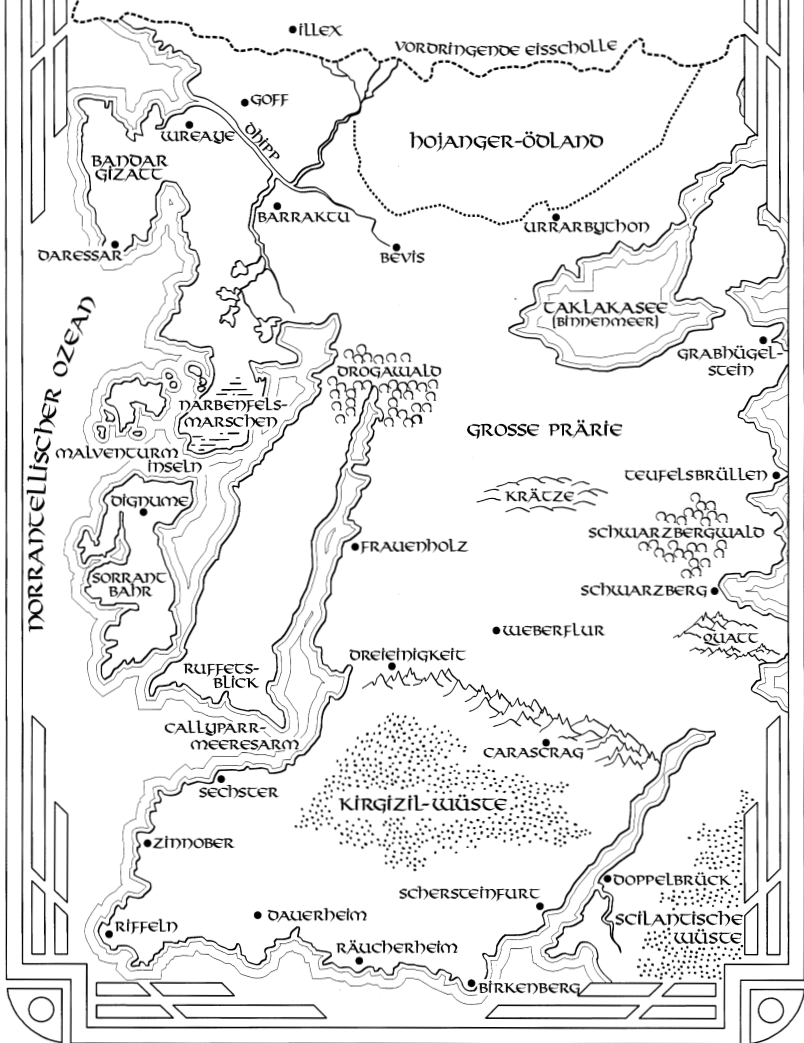
[www.heyne-magische-bestseller.de](http://www.heyne-magische-bestseller.de)

*Die Abenteuer der Vielfraße widme ich Elaine und Sam Clarke sowie Anna und Rod Fry. Alles Gute und meine besten Wünsche für das neue große Abenteuer, in das ihr euch gerade gestürzt habt.*

*Unter den nie besungenen Helden des Verlagswesens spielen die Übersetzer eine besonders wichtige Rolle. Der Erfolg jeder fremdsprachlichen Ausgabe eines Buchs steht und fällt mit den Fähigkeiten und dem Einfühlungsvermögen des Übersetzers. Deshalb möchte ich an dieser Stelle meine große Dankbarkeit für die Übersetzer der vielen Ausgaben der Orks-Reihe rund um die ganze Welt zum Ausdruck bringen. Besonders erwähnen möchte ich Isabelle Truin in Frankreich, Jürgen Langowski in Deutschland und Lia Belt in den Niederlanden.*



# MARAS-DANIEN ZENTRASIE







*Was bisher geschah ...*

## Vorzeichen, Rebellion und legendäre Helden

Nach der Flucht von Maras-Dantien, ihrer chaotischen Heimat, ließ sich die Kriegertruppe der Vielfraße in Ceoragan nieder, einer ausschließlich von Orks bewohnten Welt. Stryke, der Anführer der Gruppe, nahm die Einheimische Thirzarr zur Frau und zeugte mit ihr zwei Kinder. Als Strykés ältester Sprössling vier Jahre alt war, konnten die Krieger ihr allzu beschauliches Leben kaum noch ertragen.

Eines Tages gerieten Stryke und Haskeer, der Feldwebel der Vielfraße, auf der Jagd aufs Neue in die Nähe der Höhle, wo die Truppe ursprünglich in Ceoragan angekommen war, und beobachteten erschrocken, wie ein unbekannter Mensch auftauchte. Ein Dolch, der noch in seinem Rücken steckte, hatte ihn schwer verletzt. Wenige Augenblicke später starb der Mann. Die Untersuchung des Toten förderte ein Amu-

lett mit eigenartigen Markierungen und einen Edelstein zutage.

Der magische Stein spielte eine Botschaft von Tentarr Arngrim ab, den die Vielfraße als Seraphim kannten. Dieser Magier hatte ihnen die Flucht von Maras-Dantien ermöglicht. In der Botschaft sahen sie Bilder von Orks auf einer anderen Welt, die von Menschen grausam unterdrückt wurden. Zu Strykes und Haskeers Entsetzen schienen sich die Orks nicht einmal zu wehren. Noch erschreckender war, dass die grausame Regentin Seraphims bössartige Tochter war: die Hexenkönigin Jennesta, eine alte Widersacherin und die ehemalige Herrscherin der Kriegertruppe.

Arngrims durch die Magie des Steins übertragenes Ebenbild versicherte ihnen, dass es durchaus in den Kräften der Vielfraße liege, jenen anderen Orks zu helfen und an Jennesta Rache zu üben. Dazu müssten sie fünf geheimnisvolle Artefakte einsetzen, die »Instrumentale« genannt und von den Orks meist nur kurz als »Sterne« bezeichnet wurden. Seraphim hatte einst diese Objekte geschaffen, die sich noch im Besitz der Kriegertruppe befanden. Die Instrumentale erlaubten es dem Kundigen, zwischen den Dimensionen hin und her zu springen. Nur mit ihrer Hilfe hatten die Orks überhaupt nach Ceragan gelangen können. Hätte ihn nicht irgendjemand ermordet, dann hätte der von Seraphim geschickte Bote der Truppe als Führer dienen sollen.

Stryke war geneigt, die Aufgabe zu übernehmen, obwohl er, was Arngrims Motive anging, durchaus seine

Zweifel hatte. Der Anführer der Kriegertruppe vermutete, dass die Symbole auf dem Amulett zeigten, wie die Sterne zusammengesetzt werden mussten, wenn man in andere Welten reisen wollte. Er sammelte die verstreut lebenden Mitglieder der Vielfraße ein und stellte fest, dass sie ebenso wie er darauf brannten, endlich wieder ein Abenteuer zu erleben.

Stryke war als Hauptmann der Befehlshaber der Truppe. Unter ihm dienten zwei Feldwebel, von denen einer Haskeer war. Der zweite war Jup, der einzige Zwerg in der Truppe. Jup hatte es jedoch vorgezogen, in Maras-Dantien zu bleiben. Unter diesen beiden standen noch zwei Gefreite, von denen ebenfalls einer fehlte. Alfray war jedoch nicht wegen der Entfernung zwischen den Welten von ihnen getrennt, sondern er war gefallen. Die zweite Gefreite war Coilla, die einzige weibliche Angehörige der Truppe und zugleich eine Meisterin der Strategie. Den Offizieren unterstanden dreißig gemeine Soldaten – oder besser, so hätte es sein sollen, wenn nicht im Lauf der Zeit sechs von ihnen gefallen wären.

Um die Truppe zu ergänzen, rekrutierte Stryke ein halbes Dutzend einheimische Krieger, die jedoch allesamt blutige Anfänger waren. Als Ersatz für Alfray und als zweiten Gefreiten wählte er einen nicht mehr ganz jungen Ork namens Dallog aus. All dies schmeckte Haskeer überhaupt nicht, und er war besonders unglücklich darüber, dass sie der Häuptling Quoll zwang, seinen verweichlichten Sprössling Wheam auf die Mis-

sion mitzunehmen. Stryke entschied, dass die Truppe zunächst nach Maras-Dantien springen sollte, um Jup zu suchen und ihn, sofern er überhaupt noch lebte, hoffentlich zu überreden, wieder als Feldweibel zu wirken.

Nach einem erschreckenden Übergang fanden sie Maras-Dantien in einem noch schlimmeren Zustand als bei ihrem Abschied vor. Die magische Energie, die durch das Land strömte, war viel schwächer geworden, und was nun noch übrig war, erwies sich als übel und böse.

Die Vielfraße waren kaum eingetroffen, da wurden sie auch schon von menschlichen Räufern angegriffen. Einer der neuen Rekruten und Liffin, ein Veteran der Truppe, wurden getötet. Da Liffin starb, während er Wheam verteidigte, wuchs Haskeers Verachtung für den jungen Kerl noch mehr. Stryke ließ die Truppe eilig nach Quatt weiterziehen, der Heimat der Zwerge. Es war eine Reise voller Gefahren.

Über die Dimensionen verteilt, existierte eine unbekannte Anzahl von Instrumentalen. Als die Kriegertruppe ihre Geräte verwendete, erregte dies die Aufmerksamkeit einer verdeckt operierenden Gruppe, die sich »das Corps der Torhüter« nannte. Es war eine alte Gemeinschaft mit Vertretern aus allen Völkern, die entschlossen waren, die Portale zwischen den Welten zu versperren. Deshalb suchten sie unermüdlich nach den Instrumentalen. Karrell Revers, ein Mensch und der Anführer des Corps, befahl seiner Stellvertreterin, der Elfenfrau Pelli Madayar, die Instrumentale zu beschaf-

fen, die sich im Besitz der Vielfraße befanden. Pellis mit mächtigen magischen Waffen ausgerüstete Einheit hatte die strikte Anweisung, die Mission mit allen Mitteln erfolgreich abzuschließen.

Die Vielfraße kämpften sich unterdessen nach Quatt durch und fanden Jup. Zu ihrer Überraschung hatte auch er inzwischen eine Gefährtin, die Spurral hieß. Da er nicht mehr tatenlos zuschauen wollte, wie sich die Dinge auf Maras-Dantien stetig zum Schlechteren entwickelten, war Jup gern bereit, sich der Truppe wieder anzuschließen. Er beharrte jedoch darauf, dass Spurral mitkommen müsse.

Bevor sie aufbrechen konnten, begegneten die Vielfraße den Menschen Micalor Standeven und Jode Pepperdyne, die sie vor einem unmittelbar bevorstehenden Überfall religiöser Fanatiker warnten. Trotz ihres Misstrauens und ihrer Verachtung für alle Menschen nahmen die Orks die Warnung ernst und schlugen mit Hilfe der Zwerge den Angriff zurück. Während der tatsächlichen Auseinandersetzung erwies Pepperdyne sich als herausragender Kämpfer und rettete Coilla das Leben. Standeven zeigte sich dagegen weit weniger heldenhaft.

Die Vielfraße wussten nicht, dass Pepperdyne kaum mehr als Standevens Sklave war. Auch war ihnen nicht bekannt, dass die beiden vor einem Despoten namens Kantor Hammrik davongelaufen waren, bei dem Standeven hoch verschuldet war. Standeven und Pepperdyne hatten der Hinrichtung durch Hammrik nur ent-

gehen können, weil Pepperdyne die Gier des Tyrannen, in den Besitz der sagenhaften Instrumentale zu kommen, redlich ausgenutzt hatte. Er hatte den Herrscher überzeugt, dass nur sie die Objekte im Barbarenland von Maras-Dantien finden konnten. Daraufhin hatte Hammrik Standeven und Pepperdyne mit einer bewaffneten Eskorte auf die Reise geschickt, doch die beiden waren ihren Wächtern entkommen. Den Vielfraßen dagegen erzählten sie, sie seien Händler, Jennesta habe ihnen ein Unrecht angetan, und nun sännen sie auf Rache. In Wahrheit beehrte Standeven die Instrumentale der Vielfraße und gedachte sie als Tauschobjekt einzusetzen, um seine Schulden bei Hammrik zu begleichen.

Zornig darüber, dass die Vielfraße Unruhe in ihre Siedlung gebracht hatten, wendeten sich die Zwerge gegen sie. Schließlich wurde die Truppe zusammen mit Jup, Spurral und den beiden Menschen in einem brennenden Langhaus in die Enge getrieben. Als sie erkannten, dass sie nur noch mithilfe der Sterne fliehen konnten, brachte Stryke sie in die Anordnung, mit der sie hoffentlich zu der Welt springen konnten, auf der sie ihre Mission erfüllen wollten.

Die Kriegertruppe kam im fruchtbaren Acurial heraus, dessen einheimische Orks jeglichen Kampfgeist verloren hatten. Das Menschenreich Peczan hatte das Land unter dem Vorwand besetzt, Acurial verfüge über gefährliche magische Waffen. Die Eroberer verhielten sich äußerst brutal.

Bald gerieten die Vielfraße in der Hauptstadt Taress mit den Invasoren aneinander und mussten zu ihrem Erschrecken feststellen, dass die Menschen, die auf Maras-Dantien über keinerlei Zauberkräfte verfügten, in diesem Land eine gewaltige Magie aufbieten konnten. Als sie einer überwältigenden Zahl von Gegnern gegenüberstanden, wurden sie von Widerstandskämpfern der Orks gerettet und in Sicherheit gebracht.

Solche Übergriffe der einheimischen Opposition waren Kappel Hacher, dem General der Besatzungsarmee und dem Gouverneur des Landes, das vom Reich Peczan inzwischen als Provinz betrachtet wurde, natürlich ein Dorn im Auge. Er teilte sich die Bürde der Regentschaft mit Bruder Grentor, dem Hohepriester des Helixordens, und den anderen Hütern und Anwendern der Magie.

Die Anführer der Widerstandsgruppe waren Brelan und seine Zwillingschwester Chillder. Das wirkliche Oberhaupt war jedoch ihre im Verborgenen wirkende Mutter Sylandya, die vor der Invasion als Herrscherin von Acurial den Titel der Obersten getragen hatte. Um die Anwesenheit Pepperdynes, Standevens und sogar eines Zwergs zu erklären, erzählte Stryke den Widerständlern, er und seine Truppe kämen aus der Wildnis im hohen Norden, wo sich einige Menschen mit den Orks verbündet hätten. Dort oben seien auch die ansonsten in Acurial völlig unbekanntem Zwerge heimisch. Die Orks im Norden, flunkerte Stryke, hätten den Kampfgeist niemals verloren. Die Widerständ-

ler blieben skeptisch, erlaubten den Vielfraßen aber trotzdem, sich ihnen anzuschließen, nachdem sie ihren Wert bewiesen hätten. Die Prüfung bestand darin, jene Widerstandskämpfer zu befreien, denen die Hinrichtung bevorstand. Obwohl die Hälfte seiner Truppe als Geiseln festgehalten wurde, denen der Tod drohte, falls sie scheiterten, gelang es Stryke, die Gefangenen zu befreien.

Dann machten sich die Vielfraße daran, die Rebellen auszubilden und zu organisieren. Coilla rang Brellan und Chillard die Zustimmung ab, eine nur aus Frauen bestehende Kampftruppe aufzubauen, die sich »die Fuchsinnen« nannte.

Als die Besatzer Acurials einen hochrangigen Gesandten nach Taress schickten, der die Unterdrückung des Widerstands beobachten sollte, stellte sich heraus, dass es sich um niemand anders als Jennesta handelte. Nachdem sie die Ereignisse auf Maras-Dantien irgendwie überlebt hatte, war sie nun in Peczan eine mächtige, einflussreiche Persönlichkeit geworden und stand sogar dem Orden der Helix vor. Auch das Corps der Torhüter traf heimlich in Taress ein und bereitete sich darauf vor, die Instrumentale um jeden Preis in seinen Besitz zu bringen.

Mehr als ein Jahrhundert zuvor hatten zwei Häuptlinge um die Vorherrschaft in Acurial gerungen. Auf dem Höhepunkt der Krise war ein Komet erschienen, den man als Omen gedeutet hatte. Daraufhin hatten sich die beiden entschieden, gemeinsam zu herrschen,



was sich zum Wohle aller ausgewirkt hatte. Die Widerständler konnten den alten Dokumenten entnehmen, dass der Komet, der zu Ehren der Häuptlinge Grilanzat genannt wurde, regelmäßig wiederkehrte und dass seine nächste Ankunft unmittelbar bevorstand. Der Widerstand hoffte darauf, die Einwohner würden den Kometen als günstiges Vorzeichen betrachten und sich gegen die Besatzer erheben, wenn Sylandya sich offen zeigte und sie zu den Waffen rief. Eine mit dem Kometen verbundene Prophezeiung besagte auch, dass zusammen mit ihm eine heldenhafte Truppe von Befreiern auftauchen würde. Zum Erstaunen der Vielfraße glaubten die Aufständischen, Stryke und seine Gefährten könnten diese sehnsüchtig erwarteten Retter sein, oder man könne sie wenigstens so darstellen, um die Massen zum Kämpfen zu bewegen.

Die Rebellen verstärkten nun ihre Aktivitäten, um weitere Unterdrückungsmaßnahmen zu provozieren, denn sie hofften, dies könne die träge Mehrheit der Orks aufrütteln. Sylandya war überzeugt, der Kriegergeist werde wieder in den Orks von Acurial erwachen, wenn sie nur hart genug geknechtet würden.

Mehrere Anschläge auf Ziele, die für Peczan von Bedeutung waren, verliefen erfolgreich, bis ein besonders ehrgeiziger Überfall auf eine Garnison der Besatzer auf katastrophale Weise scheiterte. Um die Sache noch schneller voranzutreiben, planten die Vielfraße einen Mordanschlag auf Jennesta, der jedoch ebenfalls fehlschlug. Am Ende brachte die Hexe sogar vier der fünf

Instrumentale in ihren Besitz. Stryke gewann nach und nach den Eindruck, in den Reihen des Widerstands oder gar in seiner eigenen Umgebung müsse es einen Verräter geben. Zu den Verdächtigen zählten auch die Menschen Standeven und Pepperdyne, obwohl diese den Aufstand anscheinend unterstützten.

Dann wurde der fünfte Stern, den Stryke Coilla anvertraut hatte, aus einem sicheren Haus des Widerstands gestohlen. Man musste annehmen, dass auch er Jennesta in die Hände gefallen war.

Als mit zunächst schwachem Licht, aber unverkennbar der Komet erschien, mussten sich die Vielfraße damit abfinden, dass sie auf einer fremden Welt gestrandet waren.

# 1



Nur fünf von ihnen lebten noch.

Es waren vier Gemeine und ein weiblicher Offizier. Einige waren verwundet, alle der Panik nahe. Die Verteidiger hatten erbitterten, blutigen Wi-

derstand geleistet, doch der Ansturm hatte die Reihen der Gemeinschaft schließlich zerschmettert und die wenigen Überlebenden zum Rückzug gezwungen. Sie gaben die geborstenen Tore auf und rannten in Deckung. Hinter ihnen strömten die wilden Geschöpfe herein und verbreiteten Angst und Schrecken.

Zu fünft eilten sie über den Exerzierplatz zur Unterkunft, einem fensterlosen Gebäude aus Holz und Stein, das nur einen einzigen Zugang hatte. Sie drängten sich hinein und verbarrikadierten hektisch die Tür mit Pritschen und Spinden. Draußen ging unterdessen der Kampf weiter.

»Das ist ein verdammt schlechter Unterschlupf«, klagte ein Infanterist. »Hier gibt es keinen Ausgang mehr.« Seine Stimme brach fast. Ihm stand, wie seinen Gefährten, der Schweiß auf der Stirn, und er atmete schwer.

»Ich begreife das nicht«, fügte ein Kamerad hinzu. »Diese Kreaturen sind doch angeblich zahm.«

»Zahm?«, gab ein anderer zurück. »Einen Dreck sind sie.«

»Was sollen wir jetzt tun?«, fragte der Vierte.

»Reißt euch zusammen«, wies sie die Befehlshaberin zurecht. Sie gab sich große Mühe, ruhig zu bleiben. »Wir bekommen Unterstützung. Wir müssen nur durchhalten.«

»Verstärkung, Hauptmann?«, sagte der Erste zur Anführerin. »Es wird eine Weile dauern, bis wir hier, so weit draußen, Verstärkung bekommen.«

»Umso mehr ein Grund, die Stellung zu halten. Wir wollen jetzt die Wunden versorgen. Und bleibt wachsam.«

Sie zerrissen Bettlaken und verbanden ihre Wunden. Die Anführerin ließ sie auch die Waffen überprüfen und im Schlafsaal nach Reservewaffen suchen. Außerdem gab sie Anweisung, die Tür noch weiter zu verstärken. Alles nur, damit die Leute etwas zu tun hatten.

»He«, rief einer der Kämpfer und hielt inne. »Es ist so still da draußen.«

Sie lauschten.

»Vielleicht sind sie weg.« Der Soldat flüsterte unwillkürlich.

»Vielleicht ist auch Verstärkung eingetroffen«, fügte jemand hoffnungsvoll hinzu.

»Warum hören wir dann keine Kampfgeräusche?«

»Vielleicht hat schon der bloße Anblick der Verstärkung die Kreaturen in die Flucht geschlagen.«

»Wetten, dass nicht?«

»Hört auf!«, fauchte die Anführerin. »Es ist möglich, dass die Angreifer sich zurückgezogen haben. Wir müssen jetzt nur noch ...«

Wuchtige Schläge erschütterten die Tür. Sie eilten hinüber und verstärkten die Barrikade mit ihrem eigenen Gewicht. Die nächsten Schläge waren sogar noch stärker, jedes Mal bebte der ganze Möbelberg. Von den Deckenbalken rieselte der Staub herunter.

Dann traf etwas mit einem gewaltigen Krachen die Tür, die Barrikade geriet ins Wanken, und die Erschütterung fuhr den Verteidigern durch alle Knochen. Gerade rechtzeitig vor dem zweiten schweren Schlag konnten sie sich wieder aufrappeln. Ein Schrank kippte um, irgendwo zerschellte ein Tongefäß.

Die Angreifer donnerten nun regelmäßig und fast rhythmisch etwas Schweres gegen die Tür, und jede Attacke schien heftiger als die vorhergehende zu sein. Die Tür verzog sich und splitterte, und der behelfsmäßige Schutzwall löste sich allmählich auf.

»Wir ... können ... uns ... nicht mehr halten«, keuchte ein Soldat.

Dann drang ein Rammbock durch und demolierte, was von der Barrikade noch stand. Er schwenkte herum

und zertrümmerte die Reste der Tür, sodass die Späne in alle Richtungen flogen.

Die Soldaten zogen sich eilig zurück. Einer steckte in der Ecke fest, eingeklemmt zwischen Trümmern. Es gab ein schrilles Pfeifen, ein Pfeil sauste herein und traf ihn. Zwei weitere Pfeile folgten. Er brach zusammen.

Seine Gefährten wichen mit gezogenen Waffen zwischen den auf beiden Seiten aufgestellten Feldbetten weiter zurück. Schemenhafte Gestalten strömten durch die Tür herein. Hässliche, groteske Biester. Ungeheuer.

Die Soldaten hoben Pritschen hoch und warfen sie ihren Verfolgern vor die Beine, um sie aufzuhalten. Zwei Kämpfer hoben die Schilde, weil sie weitere Pfeilsalven fürchten. Die blieben zwar aus, doch die widerwärtigen Kreaturen rückten erbarmungslos weiter vor und sprangen über die Hindernisse hinweg oder beförderten sie einfach mit Tritten zur Seite.

Schließlich erreichten die Fliehenden das hinterste Ende der Unterkunft, wo keine Möbel mehr standen. Ihnen blieb nichts anderes übrig, als sich zum Kampf zu stellen. Die Wand im Rücken, blieben sie dicht beisammen und bereiteten sich, so gut sie konnten, auf den unausweichlichen Angriff vor.

Die Kreaturen folgten ihnen, stürmten weiter und kümmerten sich kaum um die blanken Schwerter, die sie aufhalten sollten.

Nun klirrten die Klingen, und die Schilde prallten aufeinander. Bald mischten sich die ersten Schreie in

den Lärm. Ein Soldat brach zusammen, nachdem eine Axt ihm den Schädel gespalten hatte. Ein anderer verlor durch einen Schwerthieb seinen Arm und ging unter zahlreichen Stichen zu Boden.

Der Kampf wurde noch hitziger. Vom Mut der Verzweiflung getrieben, wehrten sich die letzten Verteidiger wild entschlossen. Einer schätzte im Blitz der Schwerter das Tempo falsch ein und öffnete seine Deckung. Eine Klinge fand seinen Bauch, ein weiterer Streich durchtrennte seinen Hals. Der Kopf fiel seitlich herunter, die kopflose Leiche stand noch einen Moment aufrecht, während rotes Blut aus dem Halsstumpf schoss, und brach schließlich zusammen.

Nur die Anführerin war noch auf den Beinen. Keuchend und mit Blut bedeckt, konnte sie kaum noch die Klinge in den nassen Fingern halten. Sie machte sich zum letzten Akt bereit.

Die Ungeheuer hätten sie massiert angreifen und im Handumdrehen erledigen können. Doch sie hielten sich zurück. Nur einer näherte sich ihr.

Die Anführerin brauchte einen Moment, um zu erkennen, dass der Gegner auf ihren Angriff wartete. Sie hob das Schwert. Er tat es ihr gleich, und der Zweikampf begann.

Abgesehen vom Klirren ihrer zwei Klingen herrschte jetzt Schweigen. Sie schlug sich wacker, obwohl sie verletzt war und den Tod ihrer Kameraden hatte mit ansehen müssen. Das Ungeheuer war ihr ebenbürtig, verließ sich jedoch eher auf seine Kraft und seine fast

rücksichtslose Kühnheit. Das Duell wogte in der ganzen engen Unterkunft hin und her, doch keines der anderen Wesen behinderte sie oder schaltete sich ein. Sie sahen nur zu.

Das Ende kam, als die Anführerin eine tiefe Schnittwunde im Schwertarm davontrug. Ein schnelles Nachsetzen, und sie hatte eine zweite Wunde in der Seite. Sie taumelte, verlor das Gleichgewicht und ging zu Boden.

Das Wesen beugte sich über sie, und sie blickte ihm in die Augen. Dort erkannte sie mehr als nur brutale Mordlust. Da war etwas Viehisches, auch wenn es durch etwas gemildert wurde, das sie nur als Mitgefühl deuten konnte. Vielleicht auch ein Anflug von Edelmut.

Ein völlig abwegiger Gedanke, und der letzte, der sich jemals in ihr formte.

Das Ungeheuer stieß der Anführerin die Klinge in die Brust.

»Sie hat gut gekämpft«, sagte Coilla, als sie die Klinge aus dem Leib der toten Frau zog.

»Das haben sie alle«, stimmte Stryke zu.

»Aber nur im Vergleich zu anderen Menschen«, höhnte Haskeer.

Gut ein Dutzend Orks waren in die Unterkunft eingedrungen. Alle waren Vielfraße, vom Widerstand war nur der Anführer Brelan mitgekommen. Er drängelte sich nach vorn und achtete kaum auf die tote Men-



schenfrau. »Höchste Zeit, dass wir hier verschwinden«, warnte er die anderen.

Sie strömten wieder hinaus. Mehr als einhundert Orks befanden sich auf dem Gelände. Die meisten gehörten dem Widerstand an, außerdem waren die übrigen Vielfraße und die Füchsinnen dabei, die Gruppe von Kriegerinnen, die Coilla anführte. Sie waren schon eifrig damit beschäftigt, Waffen zu bergen und alles andere in Brand zu stecken. Die beiden Menschen, die noch lebten, waren schwer verletzt. Die Orks ließen sie in Ruhe.

Als Brelans Befehl zum Rückzug die Runde machte, verschwanden die Kämpfer allein oder in kleinen Gruppen. Ihre Verwundeten nahmen sie mit, die Gefallenen mussten sie wohl oder übel liegen lassen.

Stryke, Haskeer und Coilla blickten ihnen nach. Dallog gesellte sich zu ihnen; er war der älteste Kämpfer der Vielfraße, auch wenn er noch nicht lange zu der Truppe gehörte.

»Wir haben ihnen ordentlich was auf die Mütze gegeben«, bemerkte er.

Stryke nickte. »Allerdings, Gefreiter.«

Haskeer warf Dallog einen giftigen Blick zu, schwieg jedoch.

»Die Anfänger machen sich ganz gut«, warf Coilla zum Ausgleich ein.

»Sieht ganz so aus«, erwiderte Dallog. »Ich setze mich jetzt mit ein paar von ihnen ab.«

»Lass dich bloß nicht von uns aufhalten«, brummte Haskeer.

Dallog starrte ihn an, dann drehte er sich um und ging.

»Wir sehen uns im Hauptquartier!«, rief Coilla ihm nach.

»Sei nett zu ihm, Haskeer«, sagte Stryke. »Er ist nicht Alfray, aber ...«

»Ja, und genau das ist sein Problem.«

Stryke hätte seinen Feldwebel noch einmal erheblich schärfer zurechtgewiesen, wenn nicht Brelan zu ihnen gekommen wäre.

»Die meisten sind schon weg, jetzt solltet auch ihr verschwinden. Versteckt die Waffen und vergesst nicht, dass bald Sperrstunde ist. Trödelt nicht herum.« Dann entfernte er sich im Laufschrift.

Sie hatten ihr Ziel gut gewählt. Die Garnison war vergleichsweise klein und damit erheblich leichter einzunehmen gewesen als viele andere, die stärker besetzt waren. Glücklicherweise lag sie ein Stück außerhalb der Stadt Taress und damit recht isoliert. Das bedeutete aber noch lange nicht, dass die Orks nicht vorsichtig sein mussten. Höchstwahrscheinlich waren in der Nähe Patrouillen unterwegs, und Verstärkungen waren schnell herbeigerufen.

Vor den zerstörten Toren der Festung hatten sich die letzten Angreifer versammelt. Sie legten unterschiedliche Verkleidungen an und entfernten sich in Fuhrwerken, zu Pferd oder überwiegend einfach zu Fuß. Die

Mehrheit würde sich auf verschiedenen Wegen nach Taress durchschlagen und dort im Labyrinth der kleinen Straßen untertauchen.

Haskeer erklärte mürrisch, dass er allein zurückkehren wollte. Stryke ließ ihn gern ziehen. »Denk aber an das, was Brelan über die Sperrstunde gesagt hat, und pass auf, dass du keinen Ärger bekommst.«

Grunzend stapfte Haskeer davon.

»Welchen Weg schlagen wir ein, Stryke?«, wollte Coilla wissen.

»Haskeer geht dort entlang, also ...«

Sie deutete in die entgegengesetzte Richtung.

»Genau.«

Sie wanderten über offenes Weideland, bis sie ein Waldstück erreichten. Dabei schritten sie rasch aus, um sich möglichst schnell vom Ort des Überfalls zu entfernen.

Hinter ihnen stiegen von den Trümmern der Festung dicke schwarze und stechend riechende Rauchsäulen auf. Voraus konnten sie gerade eben die höheren Türme von Taress erkennen, die im Licht der untergehenden Sommersonne rotgolden glühten.

Nicht zum ersten Mal wurde Coilla bewusst, wie sehr sich das ländliche Acurial von Maras-Dantien unterschied, dem geschändeten Land ihrer Jugend. Viel stärker ähnelte es dagegen ihrer zweiten Heimat Ceraan.

»Es tut mir leid«, sagte sie.

»Was denn?«, fragte Stryke verwirrt.

»Dass ich den Stern verloren habe, den du mir anvertraut hast. Wahrscheinlich hat Jennesta ihn geholt. Ich komme mir so dämlich vor.«

»Mach dir deshalb keine Vorwürfe. Die anderen vier habe ich ja selbst verloren. Wer ist da der größere Dummkopf?«

»Vielleicht sind wir alle ziemlich dumm. Man hat uns verraten, Stryke. Irgendein Angehöriger des Widerstands muss den Stern gestohlen haben, auf den ich aufpassen sollte.«

»Kann sein. Aber andererseits ...«

»Du meinst doch hoffentlich nicht, es sei einer aus unserer eigenen Truppe gewesen.«

»Ich weiß nicht. Vielleicht ist der Dieb auch von draußen gekommen.«

»Glaubst du das wirklich?«

»Wie ich schon sagte, ich weiß es nicht. Von jetzt an wollen wir aber besser auf unsere Sachen aufpassen.«

Sie seufzte. »Natürlich. Dummerweise sitzen wir immer noch hier fest.«

»Vielleicht kann ich daran etwas ändern.«

»Wie meinst du das?«

»Ich will die Sterne zurückholen.«

»Wie willst du sie Jennesta oder dem ganzen verdammten peczanischen Reich wieder abnehmen?«

»Es wird sich schon ein Weg finden. Und in der Zwischenzeit geben wir uns weiter Mühe, die Menschen zu ärgern.«

»Heute haben wir ihnen jedenfalls einen Schlag versetzt.«

»Allerdings, und die Orks auf dieser Welt wachen allmählich auf. Einige jedenfalls.«

»Ich wünschte, ich könnte ebenso große Hoffnungen in sie setzen wie du. Es stimmt schon, der Widerstand hat ein paar neue Rekruten gewonnen. Aber ob das für einen Aufstand reicht?«

»Je schärfer sie die Schraube anziehen, desto mehr werden sich den Rebellen anschließen. Wir müssen die Menschen einfach weiter ärgern, wo wir nur können.«

Es dämmerte bereits, die Schatten wurden länger. Da die Sperrstunde bald beginnen würde, beschleunigten sie ihre Schritte. Inzwischen war der Stadtrand in Sicht, und die ersten Lichter wurden eingeschaltet. Je näher sie der Stadt kamen, desto größer wurde die Wahrscheinlichkeit, dass sie Patrouillen begegneten. Sie mussten sich vorsichtig bewegen. Schließlich überquerten sie einen Fluss und liefen an einem Feld vorbei, auf dem der Mais brusthoch stand. Die Halme nickten im leichten Wind.

Nachdem sie eine Weile geschwiegen hatten, sagte Coilla: »Angenommen ... nur mal angenommen, wir bekommen die Sterne nicht zurück. Wenn wir auf dieser Welt festsitzen, und egal ob es nun eine Revolution gibt oder nicht ... was ist hier für uns schon zu holen? Was wollen wir hier überhaupt?«

Dieser Gedanke hatte auch Stryke schon zu schaffen gemacht, obwohl er sich bemüht hatte, seinen Unter-

gebenen gegenüber nichts dergleichen verlauten zu lassen. Er überlegte, was sie verlieren würden, wenn sie auf Acurial sitzenblieben, und dachte an seine Gefährtin Thirzarr und die Kinder, die unendlich weit entfernt auf einer anderen Welt lebten.

»Wir werden es ertragen«, erwiderte er. »Irgendwie werden wir es schaffen.«

Sie blickten nach oben.

Am Firmament war ein neues Licht entstanden, heller als jeder Stern. Es hatte etwas Ätherisches, als betrachtete man eine brennende Kugel durch eine mächtige Schicht Wasser.

Stryke und Coilla wussten, dass es ein Omen sein sollte. Sie fragten sich nur, wem es Unglück verhieß.

## 2



Auf der anderen Seite der Stadt, jenseits ihrer Ausläufer, war das Gelände nicht ganz so gut zum Anbau von Getreide geeignet. Hier und dort herrschte sogar Sumpfland vor, und es gab ausgedehnte Hochmoore, in denen kaum etwas außer Büschen und Heidekraut wuchs.

Die Gegend war verrufen. Teilweise lag dies an der unzureichenden Fruchtbarkeit, wenn man einen Vergleich zu anderen, üppig bewachsenen Gebieten zog. *Unzureichend* war allerdings nicht ganz das richtige Wort, um es zu beschreiben. *Pervers* hätte schon eher gepasst. Die Pflanzen, die hier sprossen, hatten etwas Unheimliches an sich, und die Tiere, die umherstreiften, waren überwiegend Aasfresser. Die magische Energie, die durch die ganze Welt strömte, war an dieser Stelle in etwas Übles umgeschlagen.

Außerdem hatte die Gegend einen schlechten Ruf,

weil hier gewisse Artefakte beheimatet waren. Sie waren anscheinend willkürlich im Moor verteilt. Manche Betrachter glaubten jedoch, in ihnen Strukturen zu erkennen. Die Ruinen nannte man Monumente, Tempel, Schreine und Versammlungsplätze, doch keiner wusste um ihre wahre Funktion, und ganz gewiss konnte niemand erraten, welchem Zweck einige dieser erstaunlichen, bizarren Objekte mitunter dienten.

Die Artefakte waren aus Stein gebaut, die irgendjemand von weit entfernten Steinbrüchen hergeschafft hatte, und sie waren unglaublich alt. Niemand konnte sagen, wer sie errichtet hatte.

Eine bestimmte Formation, keineswegs die außergewöhnlichste, stand mitten im Moor. Es war eine Ansammlung von Säulen und Querträgern, aufrecht stehenden Steinen und Erdwällen, die intakt zu sein schienen und zugleich jeglicher Geometrie Hohn sprachen. Die unheimliche Atmosphäre war eher zu fühlen als zu sehen. Absichtlich oder infolge des Verfalls waren einige Teile des Bauwerks schutzlos der Witterung ausgesetzt. Ein Ring aus Steinsäulen hatte die Farbe von faulen Zähnen angenommen.

Mitten im Kreis brannte Licht.

Dort lag ein Klotz aus poliertem Stein, brusthoch und mehrere Tonnen schwer. Wind und Wetter hatten ihn geglättet, doch die geheimnisvollen Symbole waren tief eingegraben und immer noch sichtbar. Da aus zwei zerfleischten Leichen reichlich Blut herabströmte, traten die Zeichen sogar noch deutlicher hervor. Die



Opfer, ein Mann und eine Frau, waren Menschen. Ein gemeinsam begangenes Verbrechen hatte sie in diese unangenehme Lage gebracht.

Vor dem Altar stand eine einsame Gestalt. Wer die Nacht und die Geschöpfe mochte, die sich im Schutze der Nacht herumtrieben, hätte sie schön genannt. Ihr pechschwarzes Haar reichte bis zur Hüfte und rahmte ein Gesicht mit dunklen, erbarmungslosen Augen ein. Das Gesicht war, besonders in Höhe der Schläfen, eine Spur zu breit, und das Kinn lief spitz zu. Auch der wohlgeformte Mund war ein wenig zu breit. Doch die Haut war das Überraschendste an dieser Gestalt. Sie schimmerte leicht silbern und grün, als bestünde sie aus winzigen Fischeschuppen. Es war eine irritierende und doch unverkennbare Schönheit.

Vor ihr lagen neben den ausgeweideten Körpern die fünf Instrumentale, die sie den Vielfraßen gestohlen hatte, auf dem Altar. Die Sterne, wie die Orks sie nannten, waren kleine Kugeln in unterschiedlichen Farben: gelb, grün, dunkelblau, grau und rot. Alle besaßen unterschiedlich viele und unterschiedlich lange Stacheln. Die gelbe Kugel hatte sieben, die dunkelblaue vier, die grüne fünf, die graue zwei und die rote neun Stacheln. Die Instrumentale bestanden aus einem unbekanntem Material. Nur eine kleine Elite von Zauberern kannte die Einzelheiten. Die Vielfraße hatten zudem festgestellt, dass die Objekte unzerstörbar waren.

Neben den Instrumentalen stand eine kleine, schmucklose silberne Kassette bereit, der Deckel war schon ge-

öffnet. Sie enthielt eine geringe Menge eines Materials, das organischer Natur und den Einflüssen der Umgebung dennoch völlig entzogen war. Die Substanz fühlte sich wächsern und ledrig an, ein wenig wie Flechten. Ein unangenehmes Gefühl jedenfalls, auch wenn sie süß duftete. In der Sprache der Magier bezeichnete man die Substanz als Empfängerstoff. Die Zauberer, die sie für gute Zwecke verwendeten, nannten sie manchmal freundlich. Gefahrlos war der Umgang mit ihr nie.

Die Hexe sang komplizierte Anrufungen, die jedem sonst die Zunge gebrochen hätten, und vollzog gewisse andere, ebenso verwirrende wie entsetzliche Rituale, bis ihr schließlich die Schweißtropfen auf der Stirn standen. Irgendwann fragte sie sich, ob dieser Spruch vielleicht sogar ihre Kräfte übersteigen würde.

Auf dem Höhepunkt des Rituals glaubte sie, die Instrumentale singen zu hören.

Einen Augenblick lang verschmolz sie mit ihnen. Eine symbiotische Verbindung entstand, eine Vereinigung fand statt, und sie spürte einen Hauch ihrer Energie und erblickte einen Bruchteil ihrer Macht. Was sie fühlte und sah, war erschreckend. Oder besser, es wäre für jeden erschreckend gewesen, dessen Lebensinhalt nicht darin bestand, andere zu terrorisieren. Sie dagegen fühlte sich berauscht.

Der Empfängerstoff billigte die Übertragung. Er teilte sich und nahm die gewünschten Formen an. Kurz danach musterte sie erschöpft die Früchte ihrer Bemühungen und war zufrieden.

Eigentlich konnte man nicht sagen, dass sie ganz allein im Steinkreis stand. Mehrere andere waren zugegen, blieben jedoch respektvoll auf Abstand. Da sie aber genaugenommen schon tot waren, konnte man andererseits auch nicht behaupten, dass sie im üblichen Sinne anwesend wären. Es handelte sich um ihre Leibwächter und Handlanger, die wenigen Auserwählten, die sich in ihrer Nähe aufhalten durften. Ihre Treue stand außer Frage, denn sie besaßen keinerlei Willensfreiheit.

Außerhalb des Steinkreises und weit genug entfernt, um nicht zu stören, war eine Gruppe von gewöhnlichen Beschützern angetreten. Dort wachte eine Abteilung der Elitegarde. Noch weiter hinten verlief eine Straße, oder wohl eher ein Feldweg, auf dem zahlreiche Kutschen abgestellt waren. In einer von ihnen hockten zwei Männer und unterhielten sich flüsternd.

Kappel Hacher war den unterdrückten Orks von Acurial auch unter dem Beinamen »Eisenhand« bekannt. Er bekleidete in dieser Provinz unter den Abgesandten Peczans den höchsten Rang. Oder vielmehr, er hatte ihn bekleidet, bis das Reich die Frau geschickt hatte, auf die sie nun warteten. Trotz all ihrer Andeutungen und Drohungen war er immerhin, wenigstens dem äußeren Anschein nach, der Gouverneur des Landes geblieben, und somit war er auch der Befehlshaber der Besatzungsarmee im Rang eines Generals.

Er hatte die besten Jahre schon überschritten, und in seinem Gesicht zeichneten sich die ersten Falten ab.

Dennoch war er so stark wie erheblich jüngere Männer, und er hatte sich in vielen Kämpfen bewährt, bevor er zu dieser Position aufgestiegen war. Sein kurzgeschnittenes Haar war bereits ergraut, und er verstieß in gewisser Weise gegen die Tradition, indem er sich stets glatt rasierte. Er war ein pedantischer Mann mit bolzengeradem Rücken und legte größten Wert darauf, stets eine makellos saubere Uniform zu tragen. Seine Rivalen – in den Niederungen der Politik zog jeder höhere Beamte Neider auf sich – waren der Ansicht, die Bürokratie hätte ihn zu sehr in den Bann geschlagen.

Wenn Hacher das zivile und militärische Oberhaupt der Provinz war, dann verkörperte sein Begleiter die spirituelle Ebene.

Bruder Grentor war in etwa halb so alt wie der General und hatte es seinen herausragenden Fähigkeiten zu verdanken, dass er im Helixorden in so kurzer Zeit zu einem derart hohen Rang aufgestiegen war. Im Gegensatz zum General ließ er sich einen Bart stehen, den er allerdings kurz schnitt. Auf seinem Kopf spross ein Gestrüpp blonder Haare. Wie gewohnt hatte er eine feierliche Miene aufgesetzt, und wie es seine Rolle als Hohepriester verlangte, trug er die schlichte braune Kutte seines Ordens.

Auch Grentor war das Ziel gewisser Lästermäuler. In seinem Fall waren sie der Ansicht, er hüte die Geheimnisse und Privilegien des Ordens gar zu eifersüchtig.

Der Soldat und der heilige Mann verkörperten die beiden Säulen, auf denen das Reich Peczan ruhte. Unweigerlich gab es Spannungen zwischen diesen Fraktionen, einen ewigen Zank um Macht und Einfluss, der auch die Beziehung zwischen Grentor und Hacher gelegentlich überschattete.

Grentor hatte sich ein Spitzentaschentuch auf Nase und Mund gepresst. Er sagte etwas, doch die Worte gingen unter.

»Bei den Göttern, so redet doch deutlich, Mann«, schalt Hacher ihn.

Der Priester nahm vorsichtig das Tuch weg und schnitt eine Grimasse. »Ich habe mich nur gefragt, wie Ihr den Gestank der verwesenden Pflanzen aushaltet.«

»Ich habe schon Schlimmeres erlebt.«

»Es wäre ja nicht ganz so übel, wenn wir es nicht so lange ertragen müssten.« Er blickte zum Steinkreis. »Wo ist sie überhaupt?«

»Oder, noch wichtiger: Was tut sie da eigentlich?«

Grentor zuckte mit den Achseln.

»Ich hätte gedacht, dass gerade Ihr das wissen solltet. Sie ist immerhin das Oberhaupt Eures Ordens.«

Der Priester lachte kurz und humorlos. »Die Gnädigste geruht leider nicht, mich ins Vertrauen zu ziehen. Schließlich bin ich nur der Hohepriester.«

»So respektlos habe ich Euch noch nie über eine so wichtige Persönlichkeit reden hören«, stichelte Hacher.

»Ich zolle ihr den gebührenden Respekt, wann immer es erforderlich ist. In diesem Fall aber ...«

»Ich habe ja versucht, Euch vor ihr zu warnen.«

»Keine Warnung der Welt kann auf die Wirklichkeit vorbereiten, die den Namen Jennesta trägt.«

»Das will ich gern einräumen. Doch im Ernst, was tut sie Eurer Meinung nach da drüben? Es soll auch unter uns bleiben«, versicherte er dem Geistlichen.

»Ich weiß es nicht. Es muss ihr allerdings sehr wichtig sein, und offenbar hat es auch mit der Kunst zu tun.«

»In der Tat, es muss ihr ausnehmend wichtig sein, wenn sie so viel Zeit hier draußen verbringt, während in den Straßen die Unruhe zunimmt.«

»Dann gebt Ihr also zu, dass es nicht nur ein paar Hitzköpfe sind?«

»Ich bin nach wie vor überzeugt, dass wir es lediglich mit einer vergleichsweise geringen Zahl von Rebellen zu tun haben. Doch auch diese wenigen können uns großen Ärger bereiten.«

»Ich weiß. Mein Orden bekommt den größten Teil der Wut zu spüren.«

»Vergesst nur nicht das Militär, Bruder«, gab Hacher ein wenig gereizt zurück. »Wir müssen uns alle damit herumschlagen.«

Greantor blickte wieder zum Steinkreis. »Vielleicht wird das, was sie da tut, unsere Lage irgendwie verbessern.«

»Ihr meint, sie sucht eine magische Lösung? Vielleicht eine Waffe?«

»Wer weiß?«

»Eher würde ich vermuten, dass unsere ehrwürdige Jennesta ganz eigene Ziele verfolgt. Sie scheint recht häufig ihre eigenen Interessen über die des Reichs zu stellen.«

Grentor schluckte den Köder nicht. Es gab Grenzen, und sogar er musste mit seiner Kritik an Jennesta sehr vorsichtig sein.

»Ihr habt sicherlich gehört, was die einheimischen Kreaturen über die Erscheinung am Himmel erzählen«, sagte er, um das Gespräch in ungefährliche Bahnen zu lenken.

»Sie haben dem Licht einen Namen gegeben. Sie nennen es Grilan-Zeat.«

»Ja, und mein Orden hat in dieser Angelegenheit gewisse Nachforschungen angestellt.«

Hacher nickte. Ihm war durchaus bekannt, dass die Tätigkeiten, die der Orden als Nachforschungen bezeichnete, nicht selten mit Folter einhergingen. »Was habt Ihr denn herausgefunden?«

»Anscheinend ist das Licht schon früher erschienen. Mehr als einmal. Es soll regelmäßig wiederkehren.«

»Ich wage zu behaupten, dass dies höchstens unsere Gelehrten interessieren dürfte. Welchen Einfluss sollte der Aufgang und Untergang von Himmelskörpern schon auf uns haben?«

»Die Einwohner halten es für ein Omen. Oder jedenfalls einige von ihnen.«

»Kometen sind nur eine Laune der Natur. Um so etwas kümmert sich kein Soldat.«

»Wichtig ist doch, wie die Bevölkerung darauf reagiert. Wenn die Eingeborenen es nun für ein Omen halten ...«

»Zweifellos werden die Unruhestifter den Aberglauben der Massen für ihre Zwecke ausnutzen. Das heißt aber nicht, dass wir damit nicht fertigwerden.«

»Es wird noch schlimmer werden, da Jennesta derart heftig auf die kleinste Andeutung von Aufsässigkeit reagiert. Sie stachelt das Volk nur noch weiter auf.«

Hacher zuckte zusammen. Er wollte so wenig wie Grentor ins stürmische Fahrwasser politischer Intrigen hineingezogen werden. »Bitte behelligt mich nicht mit den inneren Ränkespielen Eures Ordens.«

»Das will ich auch nicht tun. Ich sage nur, dass alles, was sie unternimmt, Auswirkungen auf uns haben wird. Tut nur nicht so, als machte sie nicht alles noch viel schlimmer. Von übergroßer Nachsicht halte ich so wenig wie Ihr, doch wir müssen hier eine ganze Nation unten halten, und uns stehen nur geringe Kräfte dafür zur Verfügung. Welchen Sinn hätte es, die Einwohner unnötig zu provozieren?«

»Das wird Euch so wenig gelingen, wie eine Schafherde zur Weißglut zu reizen.«

»Ist Euch eigentlich bekannt, dass mit dem Erscheinen von Grilan-Zeat eine Prophezeiung verbunden ist?«

»Nein, dieser Unfug ist mir neu.«

»Es heißt, zusammen mit dem Kometen würde eine Gruppe von Helden auftauchen. Befreier.«



Hacher schnaubte verächtlich. »Helden? Diese Orks haben kein Rückgrat.«

»Das gilt offenbar nicht für alle.«

»Wir reden da über eine kleine Gruppe von ... von Abartigen. Normalerweise sind diese Kreaturen sanftmütig wie Lämmer. Was glaubt Ihr denn, warum wir das ganze Land mit einem so geringen Aufwand besetzen konnten?«

»Unsere Nachforschungen belegen, dass es womöglich nicht immer so war. Die Unterlagen sind alles andere als vollständig, doch es gibt Andeutungen, dass die Orks früher einmal ein Kriegervolk waren.«

»Glaubt Ihr denn, ihr Kampfgeist könne eines Tages wieder erwachen?«

»Das ist gut möglich. Auch hier kommt es wieder darauf an, was sie selbst glauben.«

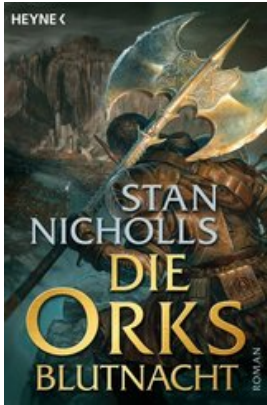
»Omina, Prophezeiungen, ein verlorener Kampfgeist. Ihr seht Gespenster, Grentor.«

»Mag sein. Aber wäre es nicht besser, gut vorbereitet zu sein?«

»Jeder gute Befehlshaber sollte im Voraus gegen alle möglichen Notfälle gewappnet sein, da gebe ich Euch Recht. Allerdings wendet Ihr Euch an den Falschen. Im Augenblick hat unsere erlauchte Jennesta das Heft in der Hand.«

Grentor zupfte den General am Ärmel und nickte bedeutsam in Richtung des Fensters ihrer Kutsche. »Da wir gerade von ihr reden ...«

»Na endlich«, seufzte Hacher.



Stan Nicholls

**Die Orks - Blutnacht**

Die Ork-Trilogie 2  
Roman

eBook

ISBN: 978-3-641-07880-5

Heyne

Erscheinungstermin: Dezember 2011

Die Orks sind auf dem Schlachtfeld zurück

Für Stryke und seinen Orktrupp ist die Zeit der Rache gekommen. Im Auftrag eines Zauberers brechen sie ins ferne Acurial auf, um von Menschen versklavte Artgenossen zu befreien. Als sie dort auf ihre ärgste Feindin treffen, können Stryke und seine Orks endlich wieder zeigen, wozu sie geboren sind: um zu kämpfen ... Die atemberaubende Fortsetzung von „Die Orks“ und „Die Orks – Blutrache“ über das finsterste und hässlichste aller Tolkien-Völker – Stan Nicholls' Helden sind unschlagbar.