

HEYNE <

DAS BUCH

Nach dem Debakel auf der Insel der Zwerge steht die Truppe der Vielfraße mit leeren Händen da. Sie sind nur knapp ihrer Vernichtung entgangen, und im allgemeinen Chaos konnte ihre Erzfeindin Jennesta entkommen. Da die Hexe jedoch Thirzarr, Strykess Gefährtin, in ihrer Gewalt hat, beschließt der Oberbefehlshaber der Orks, nach ihr zu suchen. Mit dem vagen Hinweis, die Hexe sei auf dem Weg zu einer fernen Inselgruppe, und einer grob skizzierten Karte machen sich die Vielfraße an die Verfolgung, ihrerseits gejagt vom Corps der Torhüter, die es auf die Instrumentale in Strykess Besitz abgesehen haben. Eine abenteuerliche Reise beginnt, auf der sich die Orks gegen etliche Gegner zur Wehr setzen müssen, ehe sie Jennestas Insel erreichen. Dort stellen sie ein Kommando zusammen, um Thirzarr zu befreien, doch unvermittelt stehen sie der Hexe und ihrem Heer aus Goblins, Zombies und anderen Orks gegenüber. Und die letzte Schlacht der Orks beginnt ...

»Die Orks – Blutjagd« ist die atemberaubende Weiterführung von Stan Nicholls' internationalem Millionen-Bestseller »Die Orks« sowie den beiden Folgebänden »Die Orks – Blutrache« und »Die Orks – Blutnacht« – 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

STAN NICHOLLS

DIE
ORKS
BLUTJAGD

Roman

Deutsche Erstausgabe

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Titel der englischen Originalausgabe
ORCS – BAD BLOOD (3):
INFERNO
Deutsche Übersetzung von Jürgen Langowski

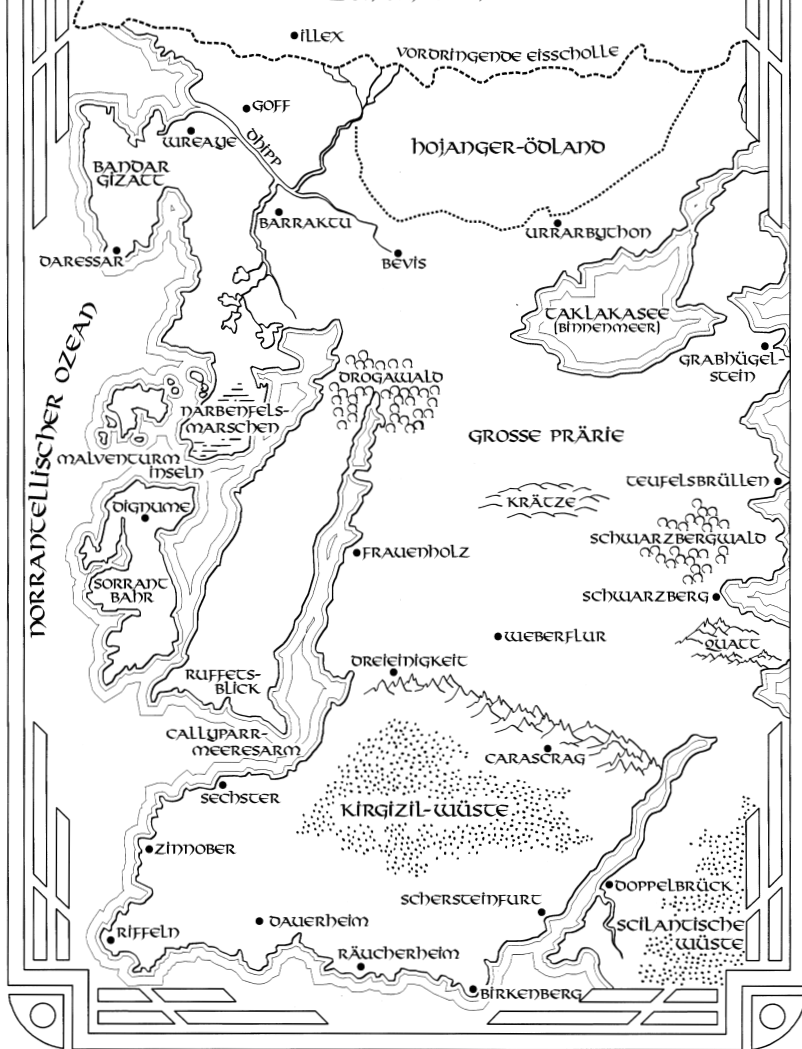


Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das für dieses Buch verwendete
FSC®-zertifizierte Papier *Super Snowbright*
liefert Hellefoss AS, Hokksund, Norwegen.

Deutsche Erstausgabe 11/2011
Redaktion: Ralf-Oliver Dürr
Copyright © 2011 by Stan Nicholls
Copyright © 2011 der deutschsprachigen Ausgabe by
Wilhelm Heyne Verlag, München
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
Printed in Germany 2011
Umschlaggestaltung: Nele Schütz Design, München
Umschlagillustration: Volkan Baga
Karte: Erhard Ringer
Satz: C. Schaber Datentechnik, Wels
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck
ISBN 978-3-453-52701-0
www.heyne-magische-bestseller.de

*Für Jacob Harry Fifer,
der dies hoffentlich eines Tages lesen
und sich wahrscheinlich wundern wird,
was der alte Knabe
schon wieder ausgeheckt hat*

MARAS-DANIEN ZENTRASIE



Was bisher geschah ...

Ins Feuer

Unzufrieden mit dem beschaulichen Leben in Ceragan, ließ sich die Kriegertruppe der Vielfraße gern zu neuen Abenteuern verlocken, als sie eine Botschaft von Tentarr Arngrim erhielt. Der Magier, der auch unter dem Namen Seraphim auftrat, hatte ihnen bei einer früheren Gelegenheit geholfen. Arngrim beschrieb ihnen nun eine Welt, in der die Orks von menschlichen Eindringlingen brutal unterdrückt wurden. Schlimmer noch, zu den Unterdrückern zählte auch Seraphims niederträchtige Tochter, die Hexe Jennesta. Einst war sie die Herrscherin der Kriegertruppe gewesen, die bislang angenommen hatte, die Hexe sei tot. Auch wenn er Arngrims Motiven misstraute, überzeugte Stryke, der Hauptmann der Vielfraße, seine Truppe, eine Mission zu übernehmen, um den unterjochten Orks zu helfen und sich möglicherweise sogar an Jennesta zu rächen.

Die Vielfraße besaßen fünf eigenartige Artefakte, die Instrumentale genannt wurden. Seraphim, der sie geschaffen hatte, bezeichnete sie als Sterne. Mit ihrer Hilfe war die Truppe nach Ceragan gelangt, denn die Sterne konnten den Besitzer zwischen verschiedenen Welten hin und her befördern. Stryke war nicht in ihrer Bedienung unterwiesen, doch er besaß ein Amulett, das er Arngrims ermordetem Boten abgenommen hatte. Die Markierungen auf dem Schmuckstück waren der Schlüssel für die Benutzung der Sterne.

Ein vollständiger Kriegertrupp bestand aus fünf Offizieren und dreißig Soldaten. Stryke hatte den Oberbefehl, unter ihm dienten zwei Feldwebel. Einer davon war Haskeer. Jup, der zweite Feldwebel und der einzige Zwerg in der Truppe, war in Maras-Dantien geblieben, der verfallenden Geburtswelt der Vielfraße. Außerdem hätte es zwei Gefreite geben sollen. Coilla, das einzige weibliche Mitglied und eine Meisterin der Strategie, war anwesend. Alfray, der den zweiten Posten bekleidet hatte, war im Kampf gefallen. Außerdem hatte der Tod sechs Gemeine ereilt.

Um die Gruppe aufzustocken, rekrutierte Stryke in Ceragan einige Novizen und ersetzte Alfray durch einen alternden Ork namens Dallog, was bei einigen Vielfraßen auf Unmut stieß. Noch unwirscher reagierten sie, als ein einheimischer Klanhäuptling namens Quoll ihnen seinen Sohn aufnötigte, den nichtsnutzigen Wheam.

Stryke verabschiedete sich von seiner Gefährtin Thirzarr und ihren Kindern Corb und Janch und führte die

Truppe zunächst nach Maras-Dantien, um Jup zu suchen, weil sie hofften, er werde seinen alten Posten als Feldwebel wieder übernehmen. Sie fanden ihn, und Jup schloss sich zusammen mit seiner Partnerin Spural der Truppe an. Einer der neuen Rekruten und der Veteran Liffin wurden jedoch von Plünderern getötet. Haskeer gab vor allem Wheam und den anderen Neulingen die Schuld und brachte offen seine Verachtung zum Ausdruck.

Bevor sie Maras-Dantien wieder verließen, begegneten sie zwei Menschen, Micalor Standeven und Jode Pepperdyne, die sich als Händler ausgaben. In Wirklichkeit war Pepperdyne Standevens Sklave, und sie waren vor dem tyrannischen Herrscher Kantor Hammrik auf der Flucht, der Standeven in der Hand hatte. Standeven hatte die Absicht, den Orks die Instrumentale zu stehlen und damit seine Schulden bei Hammrik zu begleichen. Stryke hätte die beiden sitzen lassen oder ihnen sogar noch Schlimmeres angetan, hätten sie ihn nicht vor einem bevorstehenden Überfall gewarnt. In dem anschließenden Kampf rettete Pepperdyne Coilla das Leben. Als die Vielfraße mithilfe der Sterne Hals über Kopf aus einer gefährlichen Lage fliehen mussten, nahmen sie Pepperdyne und Standeven mit. Ihr Ziel war die Welt, auf der die Kriegertruppe die Mission durchführen sollte.

Die Vielfraße wussten nicht, dass eine unbestimmte Anzahl weiterer Instrumentale existierte, die auf unendlich vielen Welten verstreut waren. Ebenso wenig ahn-

ten sie, dass ihnen eine geheime Gruppe, das Corps der Torhüter, auf den Fersen war. Das Corps hatte die Aktivierung von Strykés Sternen bemerkt, und der menschliche Anführer Karrell Revers hatte seiner Stellvertreterin, der Elfenfrau Pelli Madayar, befohlen, die Instrumentale um jeden Preis zu beschlagnahmen. In Begleitung einer militärischen Einsatztruppe aus vielen verschiedenen Rassen, die über mächtige magische Waffen verfügte, nahm Pelli die Verfolgung der Vielfraße auf.

Als die Krieger in Acurial eintrafen, einer nach dem heruntergekommenen Maras-Dantien sehr üppigen Welt, mussten sie zu ihrem Entsetzen feststellen, dass man den einheimischen Orks schon vor vielen Generationen den Kampfgeist ausgetrieben hatte. Das Menschenreich Peczan hatte auf diese Unterwürfigkeit sowie auf die Lüge gebaut, Acurial besitze magische Zerstörungswaffen, und das Land der Orks besetzt.

Im Kampf gegen die Besatzer, die über gewisse, unter Menschen sehr seltene magische Fähigkeiten verfügten, stellten die Vielfraße fest, dass nicht alle Orks in Acurial unterwürfig waren. Sie retteten eine Schar von Widerstandskämpfern, in denen der alte Kampfgeist wiedererwacht war. Die Anführer waren Brelan und seine Zwillingschwester Chiller, vor allem aber deren im Verborgenen lebende Mutter Sylandya, die abgesetzte ehemalige Herrscherin Acurials. Die Vielfraße schlossen sich den Aufständischen an und bildeten die Rebellen aus. Coilla gründete eine ausschließlich aus

Frauen bestehende Kriegertruppe, die sie »die Füchsinnen« nannte.

Hauptgegner des Widerstandes waren General Kappel Hacher, der Gouverneur des Landes, das Peczan inzwischen als Provinz betrachtete, und Bruder Grentor, Hohepriester des Helixordens und oberster Hüter der Magie. Als Vertreter von Militär und Religion, den wichtigsten Stützfeilern des Reichs in der Präfektur, gerieten Hacher und Grentor oft miteinander in Streit. Die Ankunft Jennestas, erbarmungslose Gesandte aus Peczan und Vorgesetzte beider Männer, ließ sie jedoch ihre Differenzen vergessen.

Pelli Madayars Corps der Torhüter traf ebenfalls ein, beobachtete insgeheim die Ereignisse und schmiedete Pläne, um den Vielfraßen die Sterne wegzunehmen.

Der Widerstand fand heraus, dass ein Komet mit Namen Grilan-Zeat, der an Wendepunkten der acurialischen Geschichte erschienen war, erneut auftauchen sollte. Sie hofften, dies sei ein gutes Omen, unter dem Sylandya das ganze, bislang unterwürfige Volk zu den Waffen rufen könne. Mit Grilan-Zeat war auch eine Prophezeiung verbunden. Es hieß, eine Gruppe von Befreiern werde zusammen mit dem Kometen in Erscheinung treten. Manche Kräfte im Widerstand glaubten, die Vielfraße könnten die langersehnten Helden sein, und stellten sie in dieser Weise dar, um die Bürger zu ermutigen.

Da Komet und Prophezeiung als Möhren vorhanden waren, mussten die Rebellen nur noch den passenden

Stock finden. Sie drangsalierten die Besitzer, um sie zu Vergeltungsmaßnahmen zu verleiten, welche wiederum die Massen wachrütteln sollten. Die Vielfraße nahmen an einigen Angriffen auf die Invasoren teil. Dann aber schlug ein ehrgeiziger Überfall fehl, und ihr Versuch, Jennesta zu ermorden, scheiterte ebenfalls. Es endete damit, dass ihnen vier der fünf Sterne entwendet wurden. Stryke fragte sich, ob es im Widerstand oder sogar unter den Vielfraßen selbst einen Spion gab. Der fünfte Instrumental, der sich in Coillas Obhut befand, wurde in einem Versteck der Rebellen gestohlen. Es gab keinen Zweifel, dass Jennesta dahintersteckte. Als der Komet sichtbar wurde, mussten die Vielfraße annehmen, sie würden Ceragan niemals wiedersehen.

Ihnen blieb nichts anderes übrig, als auf der Seite des Widerstands den Kampf fortzusetzen. In den folgenden Wochen erwachte der kriegerische Instinkt der Orks von Acurial, was die menschlichen Unterdrücker teuer zu stehen kam.

Die Vielfraße wussten nicht, dass Jennesta mithilfe einer esoterischen Hexerei die Instrumentale dupliziert hatte. Dank ihrer eigenen magischen Mittel bemerkten die Torhüter jedoch, dass auf einmal ein weiterer Satz Instrumentale im Spiel war, und bemühten sich sehr, die Objekte möglichst schnell in ihren Besitz zu bringen.

Trotz der Feindseligkeit zwischen ihren Völkern kamen sich Coilla und Pepperdyne näher, während die Widerstandsbewegung wuchs, und der normalerweise sehr zurückhaltende Mensch erzählte einige Dinge über sich.

Er war ein Troughathianer, der Angehörige eines Inselvolks auf Maras-Dantien, das unglücklicherweise an einem strategisch wichtigen Ort zwischen rivalisierenden Nationen beheimatet gewesen war. Troughath hatte über Generationen hinweg im Krieg gelebt, bis ein vermeintlicher Verbündeter das Land hinterging und zerschlug. Die Menschen wurden in alle Winde verstreut, einige gar versklavt. So war Pepperdyne für Standeven kaum mehr als ein Gegenstand. Die überwiegend nomadisch lebenden Troughathianer wurden, ähnlich wie die Orks, allseits geschmäht und geächtet.

In Acurial nahmen die Ereignisse eine dramatische Wendung, als Standeven in einem Unterschlupf des Widerstands mit einem toten Eindringling aufgegriffen wurde. Er gab zu, den fremden Ork getötet zu haben, behauptete aber, in Notwehr gehandelt zu haben. Noch rätselhafter war, dass der tote Ork Coillas gestohlenen Instrumental bei sich hatte. Vielfraße und Widerstand misstrauten Standeven, konnten ihm jedoch nichts nachweisen.

Ermutigt, nachdem sie den Stern zurückgewonnen hatten, machte sich die Truppe daran, Jennesta auch die anderen Instrumentale abzunehmen. Sie planten einen Überfall und erreichten ihr Ziel, allerdings waren manche in der Truppe der Ansicht, es sei zu leicht gegangen.

Da sie mit Hachers Regentschaft in der Provinz unzufrieden war, verwandelte Jennesta ihn in einen Zombie-Leibwächter und ließ auch Bruder Grentor beseiti-

gen. Als Sylandya ihr Versteck verließ und sich öffentlich an die Bevölkerung wandte, sorgte Jennesta auch für deren Ermordung. Dies erwies sich jedoch als Fehler. Der Aufstand wurde keineswegs im Keim erstickt, sondern gewann sogar noch an Kraft.

Als der Sieg des Widerstands nahe war, flohen Jennesta und eine Gruppe loyaler menschlicher Anhänger zur Küste. Die Vielfraße verfolgten sie, doch als die Truppe angreifen wollte, tauchten die Torhüter auf, und Pelli Madayar verlangte von den Vielfraßen die Herausgabe der Instrumentale. Stryke weigerte sich, woraufhin das Corps mit machtvoller Magie angriff. Da er zwischen den Torhütern und Jennestas anrückender Streitmacht in der Falle saß, hatte Stryke keine Zeit mehr, die Koordinaten festzulegen, und aktivierte die Instrumentale aufs Geratewohl.

Die Truppe reiste durch eine Reihe feindseliger Realitäten und verweilte in jeder gerade lange genug, um die Sterne neu einzustellen und erneut zu fliehen. Schließlich erreichten sie eine öde, aber ungefährliche Welt, wo Stryke die Instrumentale ordentlich einstellen konnte. Er wollte Pepperdyne und Standeven nach Maras-Dantien bringen und dann mit der Truppe nach Ceragan zurückkehren.

Aus einem unerfindlichen Grund beförderten die Sterne sie jedoch in eine von Zwergen bewohnte Inselwelt. Da die Orks auf so geheimnisvolle Weise erschienen waren, wurden sie von den Einheimischen nicht hingerichtet, sondern als Götter verehrt. Kurz danach

überfielen menschliche Sklaventreiber, die Sammler, die Insel und verschleppten eine Reihe von Zwergen, darunter auch Spurrall. Die Vielfraße beschafften sich zwei Boote und eine ungenaue Karte und machten sich auf, Jups Frau zu retten. Doch die Torhüter waren der Truppe gefolgt und blieben ihnen auf den Fersen.

Spurrall sah sich unterdessen der Gnade des rücksichtslosen Anführers der Sammler ausgeliefert. Unter den Mitgefangenen stiftete sie umgehend eine Meuterei gegen Kapitän Salloss Vant an. Die Sklaventreiber warfen eine Mitverschwörerin namens Dweega über Bord. Die Vielfraße konnten sie jedoch aus dem Wasser fischen und erfuhren von ihr, welchen Kurs die Sammler eingeschlagen hatten. Bevor die Orks die Verfolgung fortsetzen konnten, mussten sie jedoch auf dem Meer einen Angriff der Torhüter überstehen. Außerdem entwickelte Standeven ein geradezu krankhaftes Interesse an den Sternen der Kriegertruppe.

Die Zwerge an Bord des Schiffs der Sammler rebellierten, Spurrall kämpfte gegen Vant und tötete ihn. Nachdem sie die Kontrolle über das Schiff gewonnen hatten, kehrten die Zwerge auf ihre Heimatinsel zurück. Unterwegs wurden sie von schrecklichen Kreaturen angegriffen, die »Kraken« genannt wurden – die Herren der Tiefe. Das Schiff ging unter.

Da das Corps eines ihrer Boote beschädigt hatte, mussten die Vielfraße die nächste Insel anlaufen, um die Reparaturen vornehmen zu können. Wie sich herausstellte, lebte dort eine Gruppe Goblins, die eine Reihe

von Kelpies gefangen hielt. Obwohl die Kelpies intelligente Wesen waren, wurden sie als Fleischlieferanten betrachtet. Die Orks verbündeten sich mit ihnen und töteten die Goblins. Als sie erfuhren, dass die Sammler einer vorbestimmten Route folgten und dass sich der nächste Hafen, den sie ansteuern würden, auf der Insel der Kelpies befand, übernahmen die Vielfraße ein Schiff der Goblins und machten sich auf den Weg. Spurrall und eine Handvoll anderer verschleppter Zwerge hatten den Schiffsuntergang überlebt, waren inzwischen auf der Insel der Kelpies gestrandet und wurden von diesen gepflegt.

Jup und Spurrall waren endlich wieder vereint. Stryke hielt es für eine Ehrensache, die befreiten Zwerge nach Hause zu bringen. Unterwegs vertiefte sich die Freundschaft zwischen Coilla und Pepperdyne, die von vielen mit Misstrauen beäugt wurde. Die beiden wurden heimliche Geliebte.

Kurz nachdem die Orks die Insel der Zwerge erreicht hatten, tauchten auch die Torhüter wieder auf, und Pelli Madayar verlangte abermals die Instrumentale von Stryke. Er weigerte sich, es kam zum Kampf, und die Vielfraße sahen sich der Magie des Corps ausgesetzt. Mit knapper Not entging die Truppe der Vernichtung, als auch noch Jennesta mit ihrer eigenen Streitmacht auftauchte. Zwischen ihr und dem Corps entbrannte ein magischer Kampf.

Inmitten des Chaos wandte Jennesta sich an Stryke. Zu dessen Erstaunen hatte sie seine Gefährtin Thirzarr

mitgebracht, die sich in einem hypnotischen Bann befand. Sie stand kurz davor, ein Zombie zu werden und war ganz und gar Jennestas Kontrolle unterworfen. Entsetzt musste Stryke erkennen, dass Jennesta eigens nach Ceragan geist war, um Thirzarr zu entführen. Wahrscheinlich hatte sie in seiner zweiten Heimat auf grausamste Weise Angst und Schrecken verbreitet.

Jennesta machte Stryke ein Angebot: Die Vielfraße sollten sich ihr ergeben und als Untote dienen, dann würde sie Thirzarr aus dem Bann entlassen. Wenn sie sich aber weigerten, würde Thirzarr nie mehr aus der Verzauberung befreit werden. Stryke rang mit sich und lehnte ab. Daraufhin erklärte Jennesta, die Angelegenheit solle durch einen Zweikampf zwischen Stryke und Thirzarr entschieden werden. Auf Jennestas Befehl hin begann Thirzarr mit einem mörderischen Angriff auf Stryke. Verzweifelt rang er seine Mordlust nieder, weil er seine Gefährtin nicht umbringen wollte. Nur der Zufall und Coillas und Wheams Eingreifen verhinderten dies.

Nachdem sie Jennestas böartigem Einfluss entflohen waren, verfiel Stryke in tiefe Verzweiflung. Die Vielfraße zogen sich ungeordnet und mit dem Gefühl zurück, endgültig verloren zu haben.

Fünf Jahre zuvor

In Maras-Dantien spitzten sich die Ereignisse zu.

Jennesta hatte im verschneiten Norden ihr Heer bis in den Schatten des vorrückenden Gletschers geführt, um den mächtigen Eispalast von Ilex zu belagern.

Das Schicksal ihrer Manni-Armee war ihr egal. Das Bündnis aus Menschen, Orks und Zwergensöldnern, die im Kampf gegen die gottesfürchtigen Unis vereint waren, betrachtete sie als zweckdienliches Hilfsmittel. Jennesta interessierte sich ausschließlich für das, was sich im Palast befand.

Verrat hatte die Lage komplizierter gemacht. Die Manni-Drachenherrin Glozellan hatte sich auf die Seite von Jennestas Feinden geschlagen und ihre Schutzbefohlenen ins Spiel gebracht. Ein Trupp von ledrigen Ungetümen mit wild schlagenden Flügeln, die wie Sägeblätter schneiden konnten, spie Flammenlanzen auf ihr Heer aus. Jennestas Vater Seraphim nutzte seine magischen Kräfte, um trügerische Bilder an den dräuenden Himmel zu malen, die ihre Soldaten in die Irre führen und die Kampfmentalität untergraben sollten. Aus dieser Richtung hatte sie aber ohnehin nichts Besseres erwartet.

Als der Schneefall stärker wurde, bis die Flocken auf der Haut der Krieger stachen und die Sicht behinderten, wurde sie ungeduldig. In Begleitung ihres Ork-Kommandanten General Mersadion und eines halben Dutzends ihrer fähigsten königlichen Gardisten verschaffte sie sich Eintritt in den Palast.

Durch die düsteren Gänge wehte der Gestank von Alter und Fäulnis, und allenthalben hallten gespenstische, unmenschliche Geräusche durch das brüchige Gemäuer.

Jennesta und ihre Gruppe waren jedoch nicht die Ersten, die eingedrungen waren. Mehrere Vorausabteilungen der Mannis waren ihnen zuvorgekommen. Überall lagen ihre Leichen herum, ausnahmslos schrecklich verstümmelt. Viele sahen so aus, als seien sie teilweise aufgefressen worden. Sogar der General, der immerhin ein Ork war, fühlte sich offenbar unwohl. Die Wächter, die Öllampen hielten, hatten Angst. Jennesta kümmerte es nicht.

Kaum dass sie das Labyrinth der gewundenen Gänge und Kammern hinter sich gelassen hatten, tauchten unförmige Gestalten aus dem Schatten auf.

Die Sluagh, ein widerliches Volk von Gestaltwandlern, die viele für Dämonen hielten, hatten sich im Palast breitgemacht. Dem Äußeren wie dem Verhalten nach waren sie fremd und zudem völlig erbarmungslos. Dies zeigte sich sogleich, als zwei Nachzügler in Jennestas Gruppe niedergestreckt und zerfetzt wurden. Ohne auf deren Schreie zu achten, eilte sie weiter. Der General und die anderen Kämpfer folgten mit aschfahlen Gesichtern.

Es dauerte nicht lange, bis die Kreaturen abermals zuschlugen. Sie lauerten im Zwielflicht, die widerstandsfähigen Häute glänzten feucht im schwachen Licht. Einer von ihnen packte einen Wächter mit geschmeidi-

gen Tentakeln. Dieses Mal waren die Kameraden und der Soldat jedoch bereit und hackten auf den Sluagh ein.

»Lasst ihn«, fauchte Jennesta.

Die Angst vor ihr wog schwerer als jeder Kameradschaftsgeist. Sie ließen den kreischenden Kämpfer im Stich. Mersadion blickte sich noch einmal um und beobachtete, welches Schicksal der Mann erlitt.

Es gab eine kurze Verschnaufpause, als Jennesta weiterlief und den Zugang zu den unteren Ebenen des Palasts suchte. Sie war jedoch nicht von Dauer. In einem schmalen Gang stießen sie erneut auf ein Rudel Sluagh. Die Wesen geiferten, stießen unverständliche Laute aus und rückten vor. Da nun auch ihre eigene Sicherheit gefährdet war, griff Jennesta ein und wirkte mit komplizierten Handbewegungen einen Spruch. Dabei setzte sie eine Miene blasierter Ungeduld auf, als sei sie eher gereizt denn verängstigt. Ein greller Blitz zuckte, und die Sluagh zerplatzten wie reife Melonen, die eine unsichtbare Axt getroffen hatte. Sie stürzten, und die dampfenden Eingeweide brachen aus ihnen heraus.

Jennesta ging weiter und lupfte den Saum ihres Gewands, um sich nicht zu beschmutzen. Die anderen folgten ihr und stiegen vorsichtig über die Kadaver hinweg, dabei pressten sie sich die Hände vor die Mäuler, um den Gestank abzuhalten.

Schließlich erreichten sie einen Bogengang, hinter dem eine Treppe nach unten in tiefste Finsternis führte. Von dort drang ein stetiges Pochen herauf. Jennesta befahl zweien ihrer drei noch lebenden Soldaten, am Ein-

gang aufzupassen. Die beiden wussten nicht, ob sie mit Erleichterung oder Entsetzen reagieren sollten. Der dritte Soldat war sich dagegen seiner Gefühle völlig sicher, als sie auf die Treppe wies und ihm befahl, die Führung zu übernehmen.

Nach einem kurzen Abstieg tat sich etwas bei den Wächtern, die sie oben zurückgelassen hatten. Es begann mit Schreien und endete mit einem Kreischen, das rasch erstarb. Ungerührt forderte Jennesta die beiden noch lebenden Untertanen zum Weitergehen auf. Die Lampe, die der vorausgehende Soldat hielt, zitterte heftig und malte groteske Schatten auf die feuchten Wände.

Je tiefer sie kamen, desto lauter wurde das Pochen, doch nun waren auch andere, misstönende Geräusche zu hören. Steine knirschten aufeinander, Balken knarrten. Der Boden bebte. Winzige Eisbrocken lösten sich durch die Erschütterungen und rieselten herunter. Es fühlte sich an wie ein schwaches Erdbeben.

Am Fuß der Treppe standen sie in einem weiten Flur, der sich in beiden Richtungen in der Dunkelheit verlor. Nein, nicht ganz – rechts war ein fahler Lichtschein zu erkennen. Jennesta befahl dem Wächter, die Lampe zu löschen. In der nun entstehenden Dunkelheit konnten sie das pulsierende Licht besser erkennen. Es entsprach den Umrissen einer großen Tür. Sie bewegten sich darauf zu.

Inzwischen fielen auch größere Trümmerstücke herab, Staub wallte auf, und das Grollen wurde stärker. Sie spürten die Erschütterungen unter den Füßen, und die



Stan Nicholls

Die Orks - Blutjagd

Die Orks-Trilogie 3
Roman

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Paperback, Broschur, 528 Seiten, 13,5 x 21,0 cm
ISBN: 978-3-453-52701-0

Heyne

Erscheinungstermin: Oktober 2011

Das große Finale der Bestseller-Saga

Eigentlich hatten Stryke und seine Orks gehofft, sich endlich in Frieden niederlassen zu können. Doch dann taucht ihre Erzfeindin ein letztes Mal auf und beginnt eine blutige Treibjagd auf das finsterste und hässlichste aller Tolkien-Völker – es geht um nicht weniger als das Überleben aller Orks. Für Stryke und seinen Trupp heißt es wieder einmal: Zu den Äxten! Denn es wird Blut fließen, so viel steht fest. Viel Blut ...



Der Titel im Katalog