

**HEYNE <**

## Das Buch

In ihrer neuen Heimat Ceragan führen die Orks unter ihrem Oberbefehlshaber Stryke ein friedliches, beschauliches Leben. Zu beschaulich, wie einige von ihnen meinen! Da kommt der Auftrag des Zauberers Arngrim gerade recht, die im fernen Acorial von Menschen versklavten Artgenossen zu befreien – zumal an der Spitze der Unterdrücker eine alte Bekannte steht: die Hexe Jennesta, die auf unerklärliche Weise den Sturz in den Strudel überlebt hat. Stryke und seine Gefährten sollen sich mit Hilfe der Instrumentale nach Acorial versetzen und die geknechteten Orks befreien. Wie sie bald feststellen, ist dort bereits eine Widerstandsbewegung entstanden – und ihr Erscheinen entspricht einer uralten Prophezeiung. Doch ein gescheiterter Überfall auf eine Garnison der Besatzer weckt den Verdacht, dass es unter den Aufständischen einen Verräter gibt. Auch ein Mordanschlag auf Jennesta schlägt fehl. Die Ork-Krieger entkommen zwar mit knapper Not, verlieren dabei aber die Instrumentale – und ohne diese magischen Steine können sie nicht in ihre Heimatwelt zurückkehren ...

»Die Orks – Bluttrache« ist die atemberaubende Fortsetzung von Stan Nicholls' internationalem Millionen-Bestseller »Die Orks« – 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 weltweiten Bestseller-Erfolg von »Die Orks« gehört der Brite zur ersten Garde zeitgenössischer Fantasy-Autoren. Im Heyne-Verlag ist zuletzt seine Trilogie um den »Magischen Bund« erschienen. Nicholls lebt mit seiner Frau in den West Midlands.

Mehr Informationen zu Autor und Werk unter:  
[www.stannicholls.com](http://www.stannicholls.com)

STAN NICHOLLS

DIE  
ORKS

BLUTRACHE

Roman

Deutsche Erstausgabe

WILHELM HEYNE VERLAG  
MÜNCHEN

Titel der englischen Originalausgabe  
ORCS – BAD BLOOD (1):  
WEAPONS OF MAGICAL DESTRUCTION  
Deutsche Übersetzung von Jürgen Langowski



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100  
Das FSC-zertifizierte Papier *München Super*  
für Taschenbücher aus dem  
Heyne-Verlag liefert Mochenwangen Papier.

Deutsche Erstausgabe 01/2008  
Redaktion: Angela Kuepper  
Copyright © 2008 by Stan Nicholls  
Copyright © 2008 der deutschsprachigen Ausgabe by  
Wilhelm Heyne Verlag, München  
in der Verlagsgruppe Random House GmbH  
Printed in Germany 2007  
Umschlaggestaltung: Nele Schütz Design, München  
Umschlagillustration: Thomas von Kummant  
Karte: Erhard Ringer  
Satz: C. Schaber Datentechnik, Wels  
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

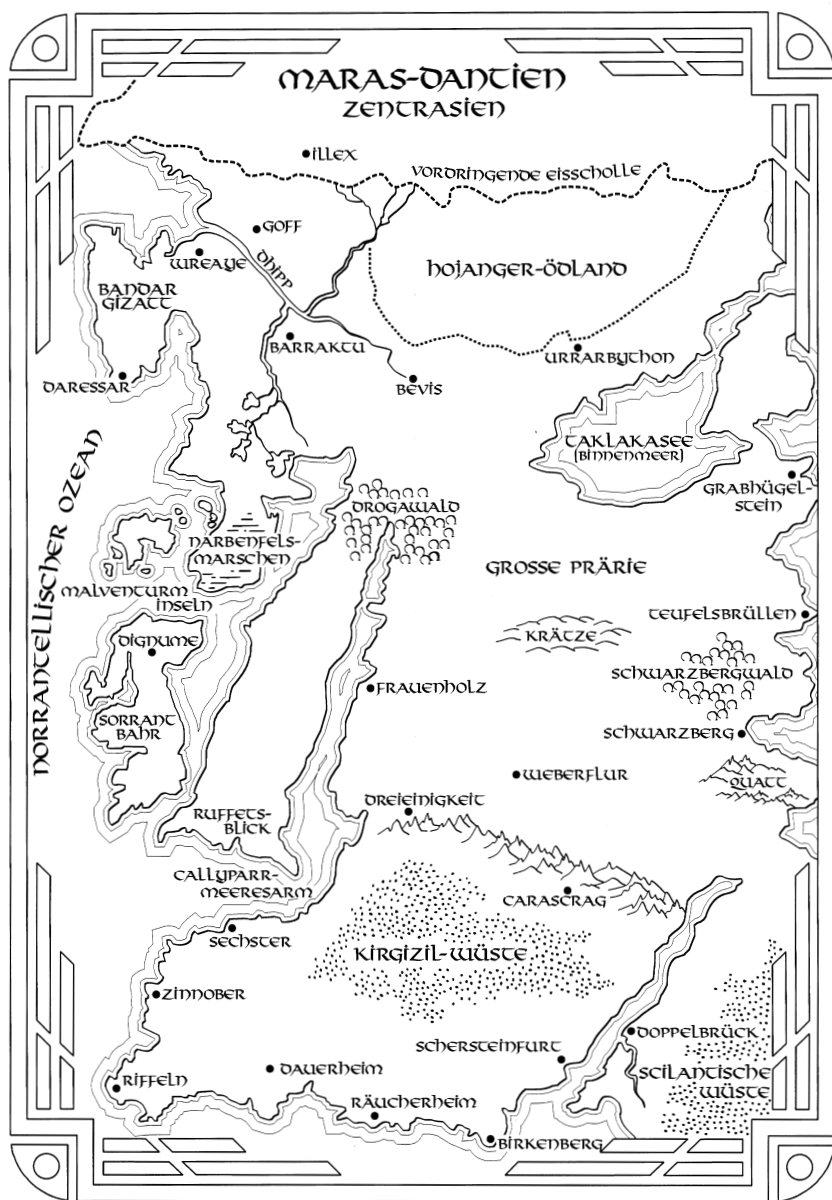
ISBN: 978-3-453-53201-4

[www.heyne.de](http://www.heyne.de)

*Mit den allerbesten  
Erinnerungen an David Gemmell,  
1948–2006*



# MARAS-DANIEN ZENTRASIE







*Was bisher geschah ...*

## Wie die Vielfraße die Freiheit gewannen

Maras-Dantien wimmelte von den unterschiedlichsten Lebensformen. Unweigerlich kam es zu Auseinandersetzungen zwischen den älteren Rassen, doch gegenseitige Achtung und Duldung verhinderten das Schlimmste.

Bis eine neue Rasse kam.

Sie nannten sich Menschen und drangen, der unwirtlichen Wüstenei trotzend, von Süden her nach Maras-Dantien. Zuerst kamen nur wenige, nach einigen Jahren war es eine wahre Sintflut. Sie beanspruchten das Land für sich, benannten es in Zentrasiens um und machten sich daran, seine Schätze zu plündern. Sie verseuchten die Flüsse, rodeten die Wälder und zerstörten die Siedlungen der älteren Rassen. Für die Kulturen, auf die sie stießen, empfanden sie nichts als Verachtung. Sie demütigten die Ureinwohner, verdarben sie und machten sie bestechlich.

Ihr größtes Verbrechen aber bestand darin, Maras-Dantiens Magie zu besudeln.

Gierig und voller Verachtung für die natürliche Ordnung der Dinge, raubten sie dem Land die Lebenskraft und schwächten die Magie, von der die älteren Rassen abhingen. Dies zerstörte auch das Klima. Nicht lange, und von Norden her schob sich ein Eisfeld vor.

So kam es zum Krieg zwischen den älteren Rassen und den Menschen.

Keineswegs aber waren die Fronten klar. Beide Seiten waren auch in sich zerstritten. Alte Zwistigkeiten zwischen den älteren Rassen flammten wieder auf, und manche schlugen sich sogar auf die Seite der Neuankömmlinge. Die Menschen litten ebenfalls unter einer religiösen Spaltung. Einige folgten dem Weg der Mannigfaltigkeit, sie wurden Mannis genannt und feierten heidnische Rituale. Andere unterwarfen sich den Geboten der Unitarier. Sie wurden als Unis bezeichnet, und in ihrer jüngeren Sekte galt der Monotheismus. Zwischen Unis und Mannis wucherte ebenso viel Feindschaft wie zwischen den älteren Rassen und den Menschen.

Die Orks, die einzige eingeborene Rasse ohne magische Kräfte, machten ihren Nachteil durch überlegene Kriegskünste und eine wilde Kampfeslust wett.

Stryke befehligte als Hauptmann eine dreißig Köpfe starke Kriegertruppe, die man die Vielfraße nannte. Seine Offiziere waren die Feldwebel Haskeer und Jup, Letzterer der einzige Zwerg, und die Gefreiten Alfray und Coilla, Letztere die einzige Frau der Bande. Die restlichen fünf- und zwanzig waren gemeine Soldaten. Als Teil einer größeren Horde standen die Vielfraße in den Diensten der grausamen Königin Jennesta, einer mächtigen Zauberin, die für die Mannis Partei ergriffen hatte. Sie war das Pro-

dukt der Vereinigung von menschlichen und nyadischen Eltern, und ihre Vorliebe für sadistische Spiele und sexuelle Ausschweifungen war legendär.

Jennesta schickte die Truppe auf eine gefährliche Mission, um ein altes Artefakt aus einer Festung der Unis zu stehlen. Die Vielfraße brachten neben dem Artefakt, das in einer versiegelten Kapsel steckte, auch einen Vorrat des Rauschmittels Pelluzid in ihren Besitz. Stryke beging jedoch den Fehler, seine Truppe nach dem Erfolg feiern zu lassen. Am folgenden Morgen, als sie sich viel zu spät auf den Rückweg zu Jennesta begeben wollten und bereits ihren Zorn fürchteten, wurden sie von Koboldbanditen überfallen, die das Artefakt stahlen. Da Stryke wusste, dass sie einen schrecklichen Preis für ihr Versagen zahlen müssen, beschloss er, die Räuber zu verfolgen.

Jennesta, inzwischen davon überzeugt, dass die Vielfraße sie hintergangen hatten, erklärte sie zu Gesetzlosen und befahl, sie tot oder lebendig festzunehmen. Zugleich wandte sie sich an ihre Brutschwestern Adpar und Sanaara, mit denen sie in telepathischer Verbindung stand. Die Feindseligkeit zwischen den Schwestern hinderte Jennesta jedoch daran herauszufinden, ob eine von ihnen irgendetwas über den Verbleib der Truppe oder des kostbaren Artefakts wusste.

Auf der Suche nach den Kobolden bekam Stryke Visionen von einer Welt, in der nur Orks lebten, in Harmonie mit der Natur und als Herren über ihr eigenes Schicksal. Orks, die nichts von Menschen oder den anderen älteren Rassen wussten.

Er fürchtete, den Verstand zu verlieren.

Die Vielfraße fanden indes die Kobolde, übten blutige Rache und holten sich das Artefakt zurück. Dabei befreiten sie einen Gremlin-Gelehrten namens Mobbs, der die Ansicht vertrat, die zylinderförmige Kapsel enthalte etwas, das unmittelbar mit dem Ursprung der älteren Rassen zusammenhinge. Er glaubte, der Inhalt habe mit Vermegram und Tentarr Arngrim zu tun, zwei Sagengestalten aus Maras-Dantiens Vergangenheit. Vermegram war eine Zauberin und die nyadische Mutter Jennestas, Adpars und Sanaras. Angeblich sei sie von Arngrim getötet worden, einem Menschen, dessen magische Fähigkeiten sich mit den ihren messen konnten.

Mobbs' Erklärungen weckten den rebellischen Geist der Truppe, und Stryke setzte sich mit dem Vorschlag durch, den Zylinder zu öffnen. In seinem Innern entdeckten sie einen Gegenstand, der aus einem unbekanntem Material bestand. Es handelte sich um eine Kugel, von der sieben unterschiedlich lange Stacheln ausgingen. Die Orks erinnerte der Gegenstand an einen Stern; das Ding hätte ein Kinderspielzeug sein können. Mobbs erklärte ihnen jedoch, es sei ein Instrumental, ein Totem von großer magischer Kraft, von dem man bislang angenommen hatte, es existiere allein in den Legenden. Mit seinen vier Gegenständen verbunden, vermochte es eine tiefe Wahrheit über die älteren Rassen zu enthüllen – eine Wahrheit, die den Orks den Überlieferungen zufolge die Freiheit schenken sollte. Auf Strykkes Drängen kündigten die Werwölfe der Herrscherin Jennesta ihre Gefolgschaft auf und machten sich auf den Weg, auch die anderen Sterne zu suchen. Ihrer Ansicht nach war selbst eine ergebnislose Suche besser als die Knechtschaft, in der sie bisher gelebt hatten.

Ihre Suche führte sie zuerst nach Dreieinigkei, einer Uni-Siedlung, die von dem fanatischen Priester Kimball Hobrow beherrscht wurde. Dort wurde ein Instrumental verehrt und angebetet. Die Truppe brachte ihn in ihren Besitz, konnte mit knapper Not entkommen und zog zur Krätze, dem unterirdischen Heimatland der Trolle, wo sie einen weiteren Stern zu finden hoffte.

Erzürnt über ihre Untertanen, setzte Jennesta die rücksichtslosen Kopfgeldjäger Micah Lekmann, Greever Aulay und Jabez Blaen ein. Sie hatten sich darauf spezialisiert, abtrünnige Orks zu jagen, und versprachen, mit den Köpfen der Vielfraße zurückzukehren.

Die Expedition der Truppe in die Krätze verlief erfolgreich, und sie konnten einen dritten Stern in ihren Besitz bringen. Doch Haskeer, von einer seltsamen Störung gepackt, floh mit den Artefakten. Coilla verfolgte ihn und geriet in die Gewalt der Kopfgeldjäger, die sie an Goblin-Sklavenhändler verkaufen wollten. Haskeer selbst, überzeugt, dass die Sterne auf irgendeine Weise zu ihm sprachen, wurde von Kimball Hobrows fanatischen Anhängern, den sogenannten Aufsehern, gefangen genommen.

Nach der Rettung von Coilla und Haskeer erfuhr die Truppe, dass sich ein weiterer Instrumental möglicherweise im Besitz eines Zentauren namens Keppatawn und seines Klans im Droganwald befinde.

Jennesta verstärkte zur selben Zeit die Jagd auf die Vielfraße und schickte mehrere Drachenpatrouillen unter Leitung Glozellans, der Herrin der Drachen, auf die Suche. Auch hielt sie weiterhin telepathischen Kontakt mit ihren Brutschwestern Adpar und Sanara, die als Königinnen in anderen Regionen Maras-Dantiens herrschten. Adpar, die

Regentin des unter dem Meer gelegenen Nyadd-Reichs, führte Krieg gegen eine benachbarte Rasse, die Merz. Jennesta bot ihr an, gemeinsam die Sterne zu suchen und die Macht zu teilen. Adpar, die ihrer Schwester nicht traute, schlug das Angebot aus. Erzürnt setzte Jennesta die Magie ein und erlegte ihrer Schwester einen bösen Fluch auf.

Auf dem Weg nach Drogan begegnete die Truppe mehrmals einem geheimnisvollen Menschen namens Seraphim, der sie vor drohenden Gefahren warnte und auf unverständliche Weise wieder verschwand.

Im Droganwald nahm die Truppe der Vielfraße Kontakt mit dem Zentauren Keppatawn auf. Keppatawn, ein berühmter Waffenschmied, war lahm, und er besaß einen Stern, den er Adpar in seiner Jugend gestohlen hatte. Ihr Zauberspruch hatte ihn jedoch verkrüppelt, und nur eine ihrer Tränen konnte ihn heilen. Keppatawn erklärte, er werde den Stern hergeben, wenn die Vielfraße ihm dieses eigenartige Heilmittel verschafften. Stryke willigte ein.

Die Orks machten sich auf den Weg zum Reich der Nyadd. Die Nyadd und die Merz lagen im Krieg, und Adpar war nach Jennestas magischem Angriff in eine Ohnmacht gefallen. Nachdem sie sich zu ihren Privatgemächern durchgekämpft hatten, fanden die Vielfraße die Königin auf dem Totenbett vor, von ihren Höflingen verlassen. Als ihre Sache verloren schien, vergoss sie eine einzige Träne des Selbstmitleids, die Stryke in einer Ampulle auffing. Diese Träne heilte Keppatawn von seiner Krankheit, und er überließ ihnen den Instrumental.

Strykes Visionen rissen nicht ab, sondern verstärkten sich sogar noch, bis er zu der Ansicht gelangte, die Sterne sängen für ihn.

Der letzte Instrumental befand sich in einer Manni-Siedlung namens Ruffettsblick, wo sich in der Erde ein Riss aufgetan hatte, aus dem ungerichtete magische Energie strömte. Dort scharte die Truppe zahlreiche unzufriedene Orks um sich, darunter viele Abtrünnige aus Jennestas Horde. Als ihm zu Ohren kam, dass zwei Heere gen Ruffettsblick marschierten – es waren die Truppen von Jennesta und Hobrow Kimball –, erlaubte Stryke widerstrebend den Abtrünnigen, sich ihm anzuschließen. Darauf folgte eine Belagerung, und im Chaos nach den Kämpfen konnten die Vielfraße mit dem letzten Stern entkommen.

Als sie miteinander verbunden wurden, bildeten die fünf Artefakte ein Gerät, das die Truppe auf magische Weise nach Illex beförderte, einer eisigen Region im äußersten Norden von Maras-Dantien. In einem fantastischen Eispalast entdeckten sie Sanara, die sich im Gegensatz zu ihren tyrannischen Schwestern wohlwollend zeigte. Sie wurde von den Sluagh gefangen gehalten, einer erbarmungslosen Rasse fast unsterblicher Dämonen, die seit Jahrhunderten hinter den Instrumentalen her waren. Die Orks vermochten die Sluagh nicht zu besiegen und wurden von ihnen eingesperrt.

Ihr Retter erschien in Gestalt des geheimnisvollen Seraphim, der sich als der legendäre Zauberer Tentarr Arngrim entpuppte, der Vater von Jennesta, Sanara und Adpar. Von ihm erfuhr Stryke, dass Maras-Dantien niemals die Welt der Orks oder einer der anderen älteren Rassen gewesen war. Arngrims ehemalige Geliebte und jetzige Feindin, die Zauberin Vermegram, hatte die Orks nach Maras-Dantien gebracht, um sich ein Sklavenheer zu er-

schaffen. Doch durch die magischen Portale, die sie geöffnet hatte, waren auch Angehörige der anderen Rassen aus ihren jeweiligen Dimensionen herübergekommen. Ironischerweise war Maras-Dantien stets die Heimatwelt der Menschen gewesen.

Strykes Visionen waren, wie sich herausstellte, kein Anflug von Wahnsinn gewesen, sondern Blicke in die Heimatwelt der Orks, ausgelöst durch den Kontakt mit den mächtigen Energien der Instrumentale.

Tentarr Arngrim hatte versucht, wiedergutzumachen, was die Menschen angerichtet hatten, und die Instrumentale geschaffen, die dabei helfen sollten, die älteren Rassen in ihre heimatlichen Dimensionen zurückzubringen. Doch der Plan war gescheitert, und die Sterne waren in alle Winde verstreut worden.

Der Zauberer verhalf den Vielfraßen zur Flucht; auch konnten sie die Instrumentale von den Sluagh zurückerobern. In den Gewölben des Eispalasts befand sich ein Portal, zu dem sie der Zauberer führte. Doch als er sie in die Dimension der Orks zurückschicken wollte, tauchte Jennesta mit ihrem Heer auf. Eine magische Schlacht, in der Arngrim und Sanara auf einer und Jennesta auf der anderen Seite kämpften, endete damit, dass Jennesta in die wirbelnden Energien des Portals geworfen wurde. Die Zauberin wurde von den gewaltigen Kräften zerfetzt oder möglicherweise in eine Paralleldimension geschleudert.

Jup, der Zwerg in der Vielfraßtruppe, entschloss sich, lieber in der Welt zu bleiben, die er kannte, statt zur heimatlichen Dimension der Zwerge überzuwechseln. Er und Sanara setzten sich ab und hofften, im Schutze



des Durcheinanders, das im Eispalast herrschte, zu entkommen. Tentarr Arngrim wollte in der zerfallenden Feste bleiben und die Sluagh in Schach halten, damit die anderen fliehen konnten. Er vertraute Stryke die Instrumente an und richtete das Portal auf die Dimension der Orks aus.

Und dann traten die Vielfraße in den Strudel ...



# 1



*Eine Seuche suchte das Land heim. Eine wandelnde Pestilenz war es. Eine mickrige Rasse von widerlichem Aussehen mit weichem, bleichem Fleisch und gefräßigen Bäuchen. Eine unersättliche Landplage, die auf Zerstörung aus war. Sie riss die Eingeweide der Erde auf, plünderte ihre Schätze und vergiftete das Wasser. Zwietracht und Krankheit brachte sie über das Land. Sie vernichtete die Magie.*

*Die Zerstörungswut wurde nur noch von ihrer Überheblichkeit übertroffen. Sie empfanden Verachtung für alle anderen Rassen und schlachteten sie begeistert ab. Die Feindseligkeit richtete sich jedoch nicht nur gegen jene, die anders waren. Auch untereinander kämpften sie. Es kam zu Blutvergießen zwischen ihren Fraktionen und Kriegen zwischen ihren Stämmen. Sie töteten sich ohne triftigen Grund, und alle anderen Rassen fürchteten sich vor ihnen.*

*Bis auf eine.*

*Im Gegensatz zur Pestilenz mordeten sie nicht zum Vergnügen und zerstörten nicht aus bloßer Freude an der Zerstörung. Es mangelte ihnen nicht an Edelmut oder Ehre, und sie boten keinen schrecklichen Anblick. Sie sahen gut aus und waren mutig. Sie waren die ...*

»Orks!«, krächten die Kinder im Chor.

Thirzarr grinste. »Ihr zwei seid zu schlau für mich.«

»Wir sind *immer* die Helden in den Geschichten«, erinnerte Corb sie.

»Hier sind doch keine Menschenungeheuer in der Nähe, Mami?«, erkundigte sich sein Bruder etwas ängstlich.

»Nein, Janch«, beruhigte Thirzarr ihn, »in ganz Ceraan gibt es keine Menschen.«

»Ich würde sie umbringen, wenn sie da wären!«, verkündete Corb und zog sein kleines Holzschwert.

»Gewiss würdest du das tun, mein Lieber. Aber jetzt gib es mir.« Widerwillig drückte er Thirzarr das Schwert in die ausgestreckte Hand. »Es ist Zeit, dass ihr schlaft.«

»Neeiiiiin!«, protestierten sie.

»Du musst die Geschichte zu Ende erzählen!«, drängelte Corb.

»Erzähl uns noch was über Jennesta!«, forderte Janch.

»Ja!«, bekräftigte sein Bruder und hüpfte auf und ab.

»Erzähl uns von der Hexe!«

»Dann bekommt ihr zwei doch nur wieder Albträume.«

»Die Hexe! Die Hexe!«

»Also gut, also gut. Beruhigt euch.« Sie beugte sich über die Bettchen und deckte sie zu, dann hockte sie sich hin. »Ihr müsst mir aber versprechen, gleich danach einzuschlafen.«

Mit Augen groß wie Untertassen, die Decken bis zum Kinn hochgezogen, nickten sie feierlich.

»Jennesta war eigentlich keine Hexe«, erzählte Thirzarr.  
*Sie war eine Zauberin.*

*Als Magierin und Tochter von Magiern besaß sie große Kräfte. Kräfte, die stärker wurden, je mehr sie ihrer Verderbtheit nachgab, denn das Leid, das sie anderen zufügte, stärkte ihre Magie.*

*Ihre Eltern waren menschlich und nyadisch, was ihre beängstigende Erscheinung erklärte. Der menschliche Anteil trug zweifellos zu ihrer Grausamkeit bei. Ihre gemischte Herkunft verlieh ihr jedoch keinerlei Mitgefühl für eine dieser beiden Rassen oder irgendeine andere. Sie behandelte alle mit gleicher Kältherzigkeit.*

*Jennesta nannte sich Königin. Obwohl sie ihren Titel und ihr Reich durch Täuschung und Brutalität erworben hatte, wagte es niemand, ihre zweifelhaften Ansprüche infrage zu stellen. In ihrem Reich regierte die Furcht, und sie hielt stets die Peitsche in der Hand. Sie mischte sich in die Angelegenheiten der Menschen ein, unterstützte sie hier und bekämpfte sie dort, wie es ihrem eigenen Interesse eben diente. Sie brach sinnlose Kriege vom Zaun und gab sich ihren sadistischen Neigungen hin. Sie säte Zwietracht und überzog das Land mit Blutvergießen und Feuer.*

»Und zahlte mit dem Leben dafür.«

»Papi!«, riefen Corb und Janch. Sie richteten sich auf und warfen die Decken von sich.

Seufzend wandte Thirzarr sich an die Gestalt, die leise eingetreten war. »Ich versuche gerade, sie zum Schlafen zu bringen, Stryke. Oh, hallo, Haskeer. Hab dich gar nicht gesehen.«

Die Orkkrieger schoben sich herein. »Tut mir leid«, hauchte Stryke.

Zu spät, die Brut war schon auf den Beinen. Die Kinder stürmten zu ihrem Vater, klammerten sich an dessen Beine und forderten lautstark seine Aufmerksamkeit.

Er lachte. »Langsam, langsam. Und was ist mit Haskeer? Wollt ihr ihn nicht auch begrüßen?«

»Hallo, Onkel Haskeer.«

»Ich glaube, er hat etwas für euch«, fügte Stryke hinzu.

Sofort richteten sie ihre ganze Zuneigung auf Haskeer und trampelten in seine Richtung. Er packte die Bürschen im Nacken, jeden mit einer riesigen Pranke, und hob sie kichernd hoch.

*»Was hast du uns mitgebracht? Was hast du uns mitgebracht?«*

»Da wollen wir mal sehen«, brummte er und setzte sie wieder auf der festgestampften Erde ab.

Dann langte er in sein Wams und zog zwei schmale, in Tuch gehüllte Bündel hervor. Bevor er sie den Kindern gab, warf er einen fragenden Blick zu Thirzarr, die nickend ihr Einverständnis gab.

Die Brüder rissen die Verpackung auf und keuchten freudig auf, als sie die wundervoll gearbeiteten Beile entdeckten. Die Waffen waren klein, für junge Hände gemacht, und hatten polierte, messerscharfe Klingen und geschnitzte Holzgriffe.

»Aber das wäre doch nicht nötig gewesen«, sagte Thirzarr. »Nun, Jungs, was sagt ihr?«

»Danke, Onkel Haskeer!« Strahlend hackten sie in der Luft herum.



Stan Nicholls

**Die Orks - Blutrache**

Roman

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Paperback, Broschur, 448 Seiten, 13,5 x 21,0 cm

1 s/w Abbildung

ISBN: 978-3-453-53201-4

Heyne

Erscheinungstermin: Dezember 2007

Die Rückkehr der Orks!

Stryke und sein schlagkräftiger Orktrupp kehren zurück! Und sie sind noch gefährlicher, noch hässlicher – und sie stecken in einer noch tieferen Patsche als in „Die Orks“. Da hilft kein Zaudern und Verzagen, ein Ork muss tun, wozu er geboren und spätestens seit dem „Herrn der Ringe“ verdammt ist: kämpfen!



**Der Titel im Katalog**