

CHRISTOPH HARDEBUSCH

DIE
SCHLACHT
DER
TROLLE

Roman

Originalausgabe

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Das Buch

Nach einer jahrhundertelangen Fehde herrscht endlich Frieden im Land zwischen den Bergen. Die Trolle sind siegreich in ihr unterirdisches Reich zurückgekehrt, und die Wlachaken versuchen, die Folgen des blutigen Bürgerkrieges zu überwinden. Umso erstaunter ist der ehemalige Rebell Şten, als plötzlich eine Meute Trolle vor den Toren seiner Stadt erscheint. Sie werden von dem gewaltigen Kämpfer Pard geführt, der behauptet, dass die Trollin Anda die Macht über einen Großteil der Trolle an sich gerissen und den Anführer Druan getötet hat. Doch vor seinem Tod hat Druan sein Wissen seinem Zögling Kerr anvertraut, der Pard geraten hat, bei den Menschen nach einer Möglichkeit zu suchen, die unüberwindlich scheinende Trollkriegerin zu besiegen.

Auch an der Oberfläche von Wlachkis zieht ein neuer Sturm am Himmel auf: Gerade als Ştens Schwester Flores und seine Frau Viçinia in der Stadt Turduj weilen, um mit den Masriden Friedensverhandlungen zu führen, wird die Festung von einem abtrünnigen Marczeg angegriffen. Aus den ehemaligen Todfeinden müssen nun Verbündete werden, wenn sie nur die kleinste Hoffnung haben wollen, zu überleben. Während seine Familie einen verzweifelten Kampf führt, muss Şten noch einmal Pard vertrauen und sich auf den Weg machen, um den Trollen beizustehen. Denn tief in den Eingeweiden der Erde wartet eine Bedrohung auf sie, die nicht nur das Volk der Trolle, sondern ganz Wlachkis zu vernichten droht ...

Der Autor

Christoph Hardebusch, geboren 1974 in Lüdenscheid, studierte Anglistik und Medienwissenschaft und arbeitete anschließend als Texter bei einer Werbeagentur. Sein Interesse an Fantasy und Geschichte führte ihn schließlich zum Schreiben. Seit dem großen Erfolg seines Debüt-Romans »Die Trolle« ist er als freischaffender Autor tätig. Er lebt und arbeitet in Heidelberg.

Mehr zu Autor und Buch unter:
www.hardebusch.net

Dramatis Personae

Trolle

Dards Stamm

Druan	Anführer der Trolle an der Oberfläche
Grena	Junge Jägerin
Kerr	Druans Zögling
Pard	Anführer des Trollstamms unter Tage
Remm	Späher
Sek	Jäger
Vrok	Junger Jäger

Turks Stamm

Cas	Jäger
Drak	Jäger
Förs	Späher
Jrax	Krieger
Keru	Stumme Trollin, Heilerin
Schleicher	Späher
Turk	Anführer

Andas Trolle

Anda	Anführerin
Ark	Jäger
Sbon	Jäger

Verstorbene

Roch	An der Oberfläche von einem Zraikas getötet
Zdam	Von Marczeg Zorpad erschlagen

Wlachaken

Freie Wlachaken

Andreş	Diener in Teremi
Costin Kralea	Buravogt von Dabrân, einst Maler in Teremi
Flores cal Dabrân	Söldnerin aus Teremi, Şten cal Dabrâns Schwester
Ionna cal Sareş	Herrscherin über die Freien Wlachaken, auch genannt die <i>Löwin von Désa</i> , Sitz in Teremi
Istran Ohanescu	Adliger an Ionnas Hof
Kaline	Geistseherin an Ionnas Hof
Larea	Wirt in Teremi
Leanna cal Paşcali	Adlige an Ionnas Hof
Livian	Heilerin
Maniu	Soldat in Teremi
Micon cal Doleorman	Bojar von Doleorman
Neagaş	Krieger aus dem Mardew
Rajav	Soldat in Teremi
Riclea	Verwalterin in Dabrân
Şten cal Dabrân	Bojar von Dabrân, Vicinias Gemahl
Vangeliu	Geistseher
Vasile	Soldat in Dabrân
Viçinia cal Sareş	Ionna cal Sareş' Schwester, Ştens Gemahlin

Historische Personen und andere

Anéa	Historische Königin
Léan	Historische Königin
Natiöle Târgusi	Rebell aus dem Mardew
Radu	Historischer erster König, auch genannt <i>der Heilige</i>
Tirea	Historischer letzter König

Mafriden und Szarken

Hof der Bekésarf

Ferál	Soldat
Gyula Békésar	Herrscher über das Čireva, Sitz in Turduj
Ignác	Waffenmeister
Irinyi	Soldatin
Köves	Späher
Maiska	Soldatin
Odön	Baró im Čireva
Rurjos	Baró im Čireva
Sanyás	Priester des Albus Sunaş
Száb	Soldat
Tamár Békésar	Marczeg Gyulas Sohn

Hof der Szilas'

Laszlár Szilas	Herrscher über das Valedoara, Sitz in Bračaz
----------------	---

Historische Personen und andere

Arkas Dîminu	Historischer König
Sciloi Kaszón	Zor pads rechte Hand
Zor pad Dimminu	Historischer Marczeg

Dyrier

Attaga	Sargans Zeremonienmeisterin
Balaos	Sargans Leibwächter
Germere	Sargans Tänzerin und Unterhalterin
Sargan Vulpon	Ehemaliger Spion

Elfen

Ruvon	Ein Anführer des Elfenvolkes
Tarlin	Geistseher des Elfenvolkes

Prolog

Tief in der Welt, verborgen unter Fels und Stein, lag der Dunkelgeist in tiefem Schlaf. Hier gab es keine grausame Sonne, keinen scharfen Wind, kein Spiel von Tag und Nacht; nur ewige Dunkelheit und Ruhe. Die Wärme der Welt legte sich um seinen Leib, hielt die Kälte fern, die aus seinem Inneren zu strömen drohte.

Die Schmerzen waren nichts mehr als eine ferne Erinnerung. Vielleicht nicht einmal das. In seinem zerschmetterten Geist verschwammen Wirklichkeit und Traum, Wachen und Schlafen, bis alles eins war.

Weit über seinem Versteck bedeckte Schnee das Land. Er konnte die Kühle des weißen Mantels spüren. Das Land schlief; das Leben hatte sich zurückgezogen und wartete auf den Frühling.

Die Ruhe erfreute den Dunkelgeist, auch wenn er nicht wusste, warum.

War das Land in Aufruhr, dann wurden seine Träume finster und seine Erinnerungen blutig. Waren seine Träume und Erinnerungen finster und voller Blut, dann geriet das Land in Aufruhr.

In den Gebeinen der Welt spürte er seine Kinder ihren endlosen Weg ziehen. Viele Bilder tanzten in seinem Geist umher; Bilder, deren Bedeutung er nicht mehr begreifen konnte. Sie ergaben keinen Sinn, auch wenn eine leise Stimme schrie, dass dies einst anders gewesen sei. Doch auch die Stimme sprach wirr, unverständlich, war voller Lügen und Widersprüche. Das Wissen darum kratzte an seinem Geist und schlug ihm Wunden.

Sein Leib war gebrochen, sein Geist zersprungen.

Etwas näherte sich, ein Kind der Felsen und der Steine.

Angst durchströmte den Dunkelgeist. Er spürte Ehrerbietung, Zorn und Hass.

Dann kamen die Schmerzen, die ihn aus seinen Träumen rissen und in die grausame Welt zurückholten, wo alles finster und ohne Bedeutung war.

1

Die Schreie hallten durch die Gänge und Höhlen, wurden von den Felswänden zurückgeworfen und erklangen als Echos, sodass die Rufe der Verfolger aus allen Richtungen zugleich zu kommen schienen. In dem engen Tunnel wirkten ihre Schreie wie die einer Hundertschaft blutrünstiger Monstren. Das kleine, schwache Licht schaukelte beim Laufen und warf verzerrte Schatten an die vorbeihuschenden Wände. Die Jäger, die sie verfolgten, holten rasch auf. Ihre geschärften Sinne wiesen ihnen sicher den Weg zu ihrer Beute. *Und ihre Beute, das sind wir*, dachte Kerr verzweifelt, der die Anstrengung ihrer schon viele Dreeg dauernden wilden Flucht in jedem Muskel seines Leibes spüren konnte. Erschöpfung und Müdigkeit hatten sich längst bleiern auf ihn gelegt, doch Kerr zwang sich, weiterzulaufen, denn ein Innehalten hätte den sicheren Tod bedeutet. Dennoch fragte er sich, wie weit er wohl noch rennen konnte, bevor er einfach zusammenbrach.

»Noch ein Stück«, schnaufte Druan hinter ihm, als könne er die Gedanken des jüngeren Trolls lesen. »Wir haben es gleich geschafft!«

Für mehr als ein bestätigendes Grunzen reichte Kerrs Atem nicht, und selbst dieses ließ ihn nach Luft ringen. Doch dann spürte er Druans Hand auf seiner Schulter, die beruhigende Gegenwart des erfahrenen Trollkämpfers, und seine Atmung wurde wieder regelmäßig, auch wenn seine Brust brannte und er das Gefühl hatte, jeden Augenblick ersticken zu müssen.

»Nur noch ein Stück«, wiederholte der Troll, und Kerr hoffte still, dass er recht haben mochte, denn die Rufe der Jäger wurden immer lauter und schienen immer näher zu

kommen. Das Licht genügte kaum, um die Umrisse der Felsen zu erkennen, zwischen denen sich die beiden Trolle einen Weg bahnten, doch selbst in absoluter Dunkelheit hätte sich Kerr am Atem der Berge orientieren können, der über den Stein strich und in Kerrs Geist Bilder von allem entstehen ließ, was ihn umgab.

Ein stetig zunehmender Luftzug auf seinem Gesicht versprach Kerr bald, dass sie sich tatsächlich ihrem Ziel näherten. Längst wusste der junge Troll nicht mehr, wo sie sich befanden. Die Gänge waren ihm nicht vertraut, das Gestein wirkte an dieser Stelle dunkler und rauer als in den Höhlen, in denen er bisher gelebt hatte. Die Wärme der Luft auf seiner Haut sagte ihm, dass er und Druan auf ihrer Flucht immer tiefer in die Eingeweide der Welt eingedrungen waren. Unvermittelt zuckte die Erinnerung an rot glühendes, flüssiges Gestein in ihm auf, das ohne Vorwarnung aus dem Boden brach und selbst die größten und stärksten Trolle verschlang. *Diese Hinterhältigkeit der kleinen Bastarde ist vorbei*, beruhigte Kerr sich selbst, *Druan, Pard und Anda haben ihre Pläne durchkreuzt*. Dennoch erschauerte er bei der Erinnerung an die Zeit, als die Erde selbst sich gegen die Trolle gewandt hatte.

Dann öffnete sich vor ihnen der Gang zu einer gewaltigen Kaverne, in deren Dunkelheit sich das sanfte Leuchten ihres Pilzlichts verlor. Selbst hier, in dieser großen Höhle, konnte Kerr den langsamen, stetigen Herzschlag des Landes spüren: ein unbestimmter Druck tief im Leib, langsam anschwellend, als würde die ganze Welt vibrieren, nur um schließlich langsam zu verebben. Jeder Troll spürte den Schlag des Herzens, der seit Urzeiten *Dreeg* genannt wurde, manche stärker, manche schwächer. Aus Druans Erzählungen wusste Kerr, dass man ihn selbst an der Oberfläche fühlen konnte, dass sogar die Länder fern der Knochen der Welt, Länder, die unter dem schrecklichen Himmel lagen, von dem Schlag des uralten Herzens erfüllt waren. Der Gedanke an die Oberwelt, auf der man dem gnadenlosen

Blick der ewigen Weite des Himmels ausgesetzt war, jagte Kerr Angst ein, denn er hatte noch nie die schützenden Tunnel und Höhlen seiner Heimat verlassen.

»Der Graben«, erklärte Druan und wies nach vorn, ohne anzuhalten. Auch Kerr rannte weiter, doch plötzlich spürte er ein flaues Gefühl im Magen. Wie zur Bestätigung verlangsamte Druan seinen Schritt und sah sich wachsam um.

»Was?«, begann Kerr, da hob Druan abwehrend die Hand und sog prüfend die Luft durch die Nüstern. Verwirrt blickte Kerr sich um, doch der kleine Ballen fluoreszierender Pilze in seiner Hand leuchtete nur wenige Trollschritte weit und half kaum, in der Höhle etwas zu erkennen. Der junge Troll schloss die Augen und verließ sich nur noch auf seine anderen Sinne. Warme Luft aus den Tiefen des Grabens strich über seine Haut, und das leise Rauschen des ewigen Luftstroms drang an seine Ohren. Es roch gut, erdig und alt, doch noch ein anderer Geruch lag in der Luft.

»Trolle!«, murmelte Kerr, und Druan nickte. Erst jetzt fiel ihm auf, dass die Jagdrufe verstummt und von einer tödlichen Stille ersetzt worden waren, die noch furchteinflößender wirkte als der Lärm zuvor.

»Wenn ich es dir sage, läufst du, Kerr«, befahl Druan leise.

»Aber ...«, wollte der junge Troll widersprechen, doch ein leises Kratzen vom Rand des Grabens her ließ ihn verstummen.

»Sie sind hier«, flüsterte Druan.

»Wir müssen den Graben erreichen.«

Mit einem Nicken setzte sich Druan wieder in Bewegung, doch anstatt zu rennen, schlich er leise in Richtung des Grabens.

»Vielleicht ist es Pard«, vermutete Kerr. Doch der ältere Troll antwortete nicht. Kerrs Haut prickelte, und seine Rückenmuskeln verkrampften, da er jeden Augenblick mit

einem Angriff rechnete. Unbewusst öffnete und schloss er die linke Hand, während er mit dem kleinen Pilzlicht in der Rechten den Weg erleuchtete. Die schweren Tritte der rennenden Verfolger ließen den Felsboden vibrieren. Kerr konnte es mit seinen bloßen Sohlen spüren. Dort draußen in der undurchdringlichen Dunkelheit bewegte sich noch etwas, leise, fast unhörbar. Noch ehe er Druan warnen konnte, knurrte dieser schon kehlig und fletschte die Zähne. Angestrengt starrte Kerr in die Finsternis. Einen Herzschlag lang glaubte er, eine huschende Bewegung zu sehen, dann war es vorbei, und er wusste nicht, ob er es sich nur eingebildet hatte. Unvermittelt zischte Druan: »Lauf!«

Verwirrt blickte Kerr den älteren Troll an, der sich mit einem Schrei nach vorn warf. Aus den Schatten lösten sich zwei Gestalten, groß und ungeschlacht, die Druans kämpferisches Brüllen erwiderten. Die zwei Angreifer stürzten sich auf Druan, der sich unter dem Schlag des einen hinwegduckte und den anderen ansprang. Dumpf prallten die Leiber aufeinander, Klauen kratzten über harte, hornige Haut, Fangzähne gruben sich in Fleisch. Obwohl sein Gegner größer als er selbst war, gelang es Druan, ihn zum Tummeln zu bringen, und schließlich gingen die beiden Kontrahenten in einem Gewirr aus Gliedmaßen zu Boden. Der andere Gegner wandte sich den Kämpfenden zu, sodass er Kerr den Rücken zudrehte. Ohne an Druans Befehl zu denken, warf sich der junge Troll auf den Feind, gerade als dieser Druan packen wollte. Der Klumpen Pilze klatschte auf den Boden und ließ die Schatten tanzen.

Die raue Haut schmeckte bitter, als Kerr seine Fänge in die Schulter des Angreifers grub. Zähflüssiges, dunkles Blut quoll aus der Wunde und hinterließ einen seltsam erdigen, unbekanntem Geschmack auf Kerrs Zunge, doch er kümmerte sich nicht darum, sondern riss seinen Kopf zurück und einen Brocken Fleisch aus der Schulter des Feindes, der schmerzerfüllt aufbrüllte.

»Lauf!«, erklang Druans Stimme seltsam gedämpft, doch Kerr hörte nur das Brüllen seines Gegners, dem er wieder und wieder die Pranken in den Rücken schlug. Nichts war wichtig, außer seinen Feind zu töten, zu zerfetzen, Blut zu schmecken und seine Schmerzen und seine Angst zu riechen. Druan war vergessen, die eigene Furcht war vergessen, als der gegnerische Troll herumwirbelte und die Zähne fletschte. Kerr beantwortete die Herausforderung mit einem Brüllen und sprang in die ausgebreiteten Arme seines Feindes. Die Wucht des Aufpralls trieb den großen Troll einige Schritte zurück, seine Klauen rissen Haut und Fleisch von Kerrs Rücken und gruben sich in seine Seite. Wieder biss der junge Troll zu, diesmal in den Hals, seine Arme drückten den Feind an sich, ließen ihn nicht zurückweichen, während Kerrs Fänge Muskeln und Sehnen durchtrennten.

Schläge prasselten auf Kerr nieder, trieben ihm die Luft aus der Brust, aber er ließ nicht los, schnappte immer wieder zu, grub sein Maul tiefer. Schließlich packte sein Feind Kerrs Kopf und drückte ihn zurück, weg von dem Hals, von dem Fleisch und dem Blut. Aufheulend wand sich der junge Troll, doch die Pranken seines Gegners waren unerbittlich stark.

Mit einem Ruck riss der andere Troll Kerr von sich weg und schleuderte ihn zu Boden. Hustend blickte der junge Troll auf und sah, wie sein Feind eine Hand, zwischen deren Fingern dunkles Blut hervorquoll, auf die klaffende Wunde presste. Noch einmal musste Kerr husten und spuckte einen Schwall Blut aus. Verwundert fragte er sich, ob es seines oder das des Feindes war, in dessen Miene sich Verachtung zeigte. Kerrs Zorn und Wut waren plötzlich verflogen, ebenso schnell, wie sie über ihn gekommen waren. Irgendwo in der Dunkelheit knurrten und keuchten Druan und dessen Gegner.

Vorsichtig richtete sich Kerr auf, jederzeit auf einen Angriff gefasst, doch sein Feind grinste nur böseartig.

»Steh auf«, fauchte der große Troll mit rauer Stimme.
»Lass es uns zu Ende bringen!«

Ohne die Augen von seinem Gegner zu nehmen, streckte Kerr seine Arme aus und ballte die Hände zu Fäusten. Unbewusst knirschte er mit den Zähnen, während er die mächtigen Muskeln seines Feindes musterte. Der andere Troll war sicherlich ein bis zwei Köpfe größer als Kerr und von massiger Gestalt. Seine Haut war dunkel und von kleinen Wölbungen übersät. Für einen Augenblick schien es Kerr, als ob diese Beulen sich bewegten, als ob etwas unter der Haut des Trolls entlangkroch, wie Insekten vielleicht. Verwundert schüttelte Kerr den Kopf. *Schatten*, dachte er, *mehr nicht. Aber ja, sie sind anders. Die Augen.* Tatsächlich waren die Augen seines Gegners von einer tiefen Schwärze erfüllt, dunkler als Kerr es jemals bei einem anderen Troll gesehen hatte. Sie wirkten eher wie Löcher in dem breiten Gesicht, denn ihnen fehlte der gelbe Rand.

Vorsichtig umkreisten die Trolle einander, bis der Große stehen blieb und die Hand von der Wunde nahm. Genüsslich leckte er sich das eigene Blut von den Fingern und sah Kerr amüsiert an. Erstaunt erkannte dieser, dass von der Bisswunde kaum eine Spur zu entdecken war. Unter dem Blut konnte er neue Haut sehen, die sich bereits jetzt dort spannte, wo Kerr vor wenigen Augenblicken noch gewütet hatte. Entsetzt blickte der junge Troll auf die blutige Hand seines Feindes.

»Du kannst mich nicht besiegen«, erklärte der große Troll gelassen, als hätte er Kerrs Gedanken gelesen. »Wir sind wahre Trolle. Schließ dich uns an, noch kannst du es.«

»Nein«, keuchte Kerr und biss die Zähne zusammen.

»Dann wirst du sterben!«

»Es ist falsch«, entgegnete der junge Troll wild.

»Falsch?«, der große Troll lachte böse auf. »Wie kann es falsch sein zu siegen? Wie kann es falsch sein, unsere Feinde zu vernichten?«

In der Dunkelheit verstummen die Geräusche der anderen Kämpfer. Siegesicher blickte der Troll Kerr an: »Dein Freund ist tot. Jetzt bist du dran.«

Verzweifelt lauschte der junge Troll in die Finsternis, blickte aus den Augenwinkeln nach links und rechts, doch Rettung war nirgends in Sicht. Seine Arme und Beine fühlten sich schwer an, erschöpft vom langen Laufen und dem heftigen Kampf. Sein Rücken schmerzte von den machtvollen Hieben seines Feindes. Doch all diese Empfindungen schwanden nun, sanken in seinen Leib hinab und flossen aus seinen Füßen in den Stein der Berge. Stattdessen ergriff eine Kälte von ihm Besitz, als wäre er bereits tot. *Ich kann gegen sie beide nicht gewinnen. Und es kommen noch mehr von ihnen. Aber ich kann einen von ihnen mitnehmen.*

Vor wenigen Augenblicken hatte der drohende Tod ihm noch Angst eingejagt, jetzt bedeutete er nichts mehr. Kerr sammelte noch einmal seine Kräfte, spannte seine Muskeln an. Da tauchte Druan hinter dem Gegner auf, blutüberströmt und mit tiefen Wunden übersät. Überrascht zögerte Kerr einige Herzschläge, als Druan mit einem wütenden Schrei über den Troll herfiel. Während dieser herumwirbelte, sprang nun auch Kerr nach vorn und packte einen Arm. Druan hatte seine Fänge in die Schulter des anderen geschlagen, während Kerr ihn nun zu Boden zog. Gemeinsam drückten sie den Feind mit dem Gewicht ihrer Körper nach unten und schlugen auf ihn ein.

»Lauf!«, befahl Druan wieder, und für einen Moment sah Kerr die Augen des älteren Trolls aufblitzen. Obwohl seine Instinkte dagegen rebellierten, obwohl er nichts sehnlicher wünschte, als den Leib seines Feindes zu zerfetzen, erhob er sich taumelnd und stolperte davon. Weit kam er jedoch nicht, denn mehrere Gestalten lösten sich aus der Dunkelheit und schnitten ihm den Weg in Richtung Felsspalte ab. Entsetzt erkannte Kerr weitere riesige Trolle. Bevor er reagieren konnte, waren zwei bei ihm und packten ihn mit eisernem Griff. Ohne seine Versuche, sich zu wehren, zu

beachten, schleiften sie ihn wortlos zurück zu Druan und dem anderen Troll, die widerwillig voneinander abließen, als eine tiefe Stimme rief: »Genug!«

Keuchend kniete Druan am Boden, während sein Gegner langsam aufstand und einige Schritte zurücktrat. Erst jetzt sah Kerr die Gestalt, die gesprochen hatte. Es war ein gewaltiger Troll, größer als jeder andere, den Kerr jemals gesehen hatte. Die Kreatur stand am äußersten Rand des Lichtkreises, als ob sie selbst den schwachen Schein verabscheuen würde. Nur ein dunkler Schatten war zu sehen, doch strahlte dieses Wesen eine unfassbare Macht aus, die jeden Gedanken an Gegenwehr in Kerr einfach auslöschte.

»Du hast versagt, Druan«, ertönte die Stimme erneut.

»Nein«, widersprach der Troll und richtete sich mühsam auf.

»Ein Mal noch biete ich dir meinen Weg an. *Unseren* Weg.«

»Lass die Spielchen, Anda«, sagte Druan müde. »Bringen wir es zu Ende.«

Verblüfft blickte Kerr zu der monströsen, dunklen Gestalt. *Das ist Anda? Aber sie ist riesig, noch größer als Pard! Das kann nicht sein!*

»Wirf dein Leben nicht weg«, antwortete Anda und riss Kerr damit aus seinem entsetzten Staunen. »Ich kann einen Troll wie dich an meiner Seite gebrauchen. Stark, schnell, schlau. Einen Krieger.«

»Du hast mich beinahe zu dem gemacht, was du selbst bist«, entgegnete Druan gepresst. »Ich habe getötet. Trolle getötet! Aber ich werde nicht leben wie du!«

»Du? Getötet?«, fragte Anda lachend. »Wohl kaum.«

Auf einen Wink von ihr trat ein Troll in den Lichtschein, dessen Leib von tiefen Narben überzogen war, die jedoch alt und verheilt wirkten.

»Tut es weh, Ark?«, fragte die Trollin, und der Vernarbte schüttelte grinsend den Kopf. Mutlos sah Kerr, wie



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

Originalausgabe 04/2007
Redaktion: Uta Dahnke
Copyright © 2007 by Christoph Hardebusch
Copyright © 2007 dieser Ausgabe by
Wilhelm Heyne Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
Printed in Germany 2007
Umschlagillustration: Thomas von Kummant
Umschlaggestaltung: Nele Schütz Design, München
Karten: Andreas Hancock
Satz: Buch-Werkstatt GmbH, Bad Aibling
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

www.heyne.de

ISBN: 978-3-453-53270-0



Christoph Hardebusch

Die Schlacht der Trolle

Roman

ORIGINALAUSGABE

Paperback, Broschur, 720 Seiten, 13,5 x 21,0 cm

ISBN: 978-3-453-53270-0

Heyne

Erscheinungstermin: März 2007

Zwerges, Orks und Elfen waren gestern – jetzt schlagen die Trolle zu!

Die Trolle sind wieder da, und das ist auch gut so, denn in der Welt der Menschen bräut sich Unheil zusammen – Unheil, das nur Trollpranken wieder ins Lot bringen können: Über 80.000 verkaufte Exemplare, wochenlang auf den Bestsellerlisten – nun geht es weiter! Erneut erweckt Christoph Hardebusch J.R.R.Tolkiens gefährlichstes Volk in einem schlagkräftigen Abenteuer zum Leben: das Fantasy-Buch des Jahres!



Der Titel im Katalog