

SHERRILYN KENYON
Gebieten der Schatten

Buch

Während sich die Welt nichtsahnend weiterzudrehen scheint, plant Stryker, der Anführer einer gigantischen Armee von Dämonen und Vampiren, wie besessen eine vernichtende Schlacht gegen seine Feinde – zu denen die gesamte Menschheit sowie die Dark Hunter zählen. Denn sie macht er verantwortlich für den Tod seiner Schwester, und sein Rachedurst ist groß. Doch Strykers Plan droht trotz akribischer Vorbereitung zu scheitern, als ausgerechnet sein ältester Widersacher auftaucht – seine ehemalige Gefährtin Zephyra. Plötzlich flammt sein jahrhundertalter Krieg gegen Zephyra wieder auf, und es kommt zu einer Verbindung, die er selbst niemals für möglich gehalten hätte ...

Autorin

Die promovierte Historikerin Sherrilyn Kenyon schreibt seit ihrem zehnten Lebensjahr und ist mittlerweile eine der erfolgreichsten Autorinnen weltweit. Unter ihrem Pseudonym Kinley MacGregor veröffentlichte sie höchst erfolgreich Highland-Sagas. Doch vor allem mit ihren *Dark-Hunter*-Romanen begeistert sie ihre Leser und erobert seit Jahren regelmäßig Spitzenplätze der *New-York-Times*-Bestsellerliste. Gemeinsam mit ihrem Mann und drei Söhnen lebt Sherrilyn Kenyon in Tennessee.

Von Sherrilyn Kenyon bereits erschienen:

Magie der Sehnsucht (36686), Nächtliche Versuchung (36687), Im Herzen der Nacht (36688), Prinz der Nacht (37121), Geliebte der Finsternis (37229), Herrin der Finsternis (37230), Geliebte des Schattens (37606), Wächterin der Dunkelheit (37607), Dunkle Verführung (37833), In den Fängen der Nacht (37953), Gebieter der Träume (26924), Lockruf der Finsternis (26967), Göttin der Nacht (26973), Süße Verdammnis (26974), Prinz der Ewigkeit (6045), Königin der Dunkelheit (6059)

Besuchen Sie uns auch auf www.facebook.com/blanvalet
und www.twitter.com/BlanvaletVerlag

Sherrilyn Kenyon

Gebierterin der Schatten

Roman

Deutsch

von Larissa Rabe

blanvalet

Die Originalausgabe erschien 2008 unter dem Titel
»One Silent Night« bei St. Martin's Press, New York.

Der Verlag weist ausdrücklich darauf hin, dass im Text enthaltene externe
Links vom Verlag nur bis zum Zeitpunkt der Buchveröffentlichung eingesehen
werden konnten. Auf spätere Veränderungen hat der Verlag keinerlei Einfluss.
Eine Haftung des Verlags ist daher ausgeschlossen.



Verlagsgruppe Random House FSC® N001967

1. Auflage

Copyright der Originalausgabe © 2008 by Sherrilyn Kenyon

Copyright der deutschsprachigen Ausgabe © 2016

by Blanvalet in der Verlagsgruppe Random House GmbH,

Neumarkter Str. 28, 81673 München

Redaktion: Regine Kirtschig

Umschlaggestaltung: www.buerosued.de

Umschlagmotiv: Getty Images/Joe Drivas; www.buerosued.de

JvN · Herstellung: kw

Satz: DTP Service Apel, Hannover

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN 978-3-7341-6086-8

www.blanvalet.de

*Sucht nicht den Tod – der Tod wird euch von selbst finden,
sondern sucht den Weg, der den Tod zur Erfüllung macht.*

Dag Hammarskjöld

Am Anfang bestand die Welt aus Schönheit und Magie. Lange ehe es die Menschen gab, gab es die Götter und diejenigen, die ihnen dienten und ihre Gebote bedingungslos befolgten. Die Götter aber bekriegten einander und kämpften so lange gegen ihresgleichen, bis aus der sinnlosen Gewalt eine neue Spezies entstand. Diese neuen Wesen, Chthonier mit Namen, entsprangen der Erde, die vom Blut der Götter getränkt war.

Die Chthonier erhoben sich bald gegen die Götter und teilten die Welt neu auf.

Um den Frieden zu sichern, mussten alle Soldaten der Götter sterben, keiner durfte überleben. Das Wort der Chthonier war das neue Gesetz, das der Welt endlich Frieden brachte und eine neue Lebensform ermöglichte: den Menschen.

Aber auch die Chthonier waren nicht ohne Verderbtheit, noch waren sie unfehlbar.

Es dauerte nicht lange, da lagen auch sie miteinander im Streit.

So verging die Zeit. Die Menschheit wurde klüger und lehnte sich gegen die Götter und die Magie auf, die es in der Welt noch gab. Die Menschen konnten nichts mit dem Zauber anfangen und entschlossen sich daher, ihn einfach nicht mehr zu beachten.

Unfug. Hokuspokus. Hirngespinnste. Märchen. Das sind nur einige der vielen Begriffe, mit denen sie das verunglimpften, was ihre sogenannte Wissenschaft nicht erklären konnte. An die Stelle der Religion trat der Empirismus.

Selbstredend gibt es keine Schatten, die unschuldige Opfer verfolgen, das ist weiter nichts als das Produkt einer überbordenden Fantasie, schiere Einbildung.

Wölfe können sich nicht in Menschen verwandeln und Menschen nicht in Bären. Genauso wenig gibt es in Wirklichkeit die alten Götter, die in der Mythologie und in den alten Sagen leben – so der menschliche Konsens.

Und dennoch ...

Was war das für ein Geräusch da, gerade eben am Fenster? Heult da der Wind? Ist das ein streunender Hund?

Oder ist es etwas viel Gefährlicheres, ein Wesen, das einen packen will?

Wenn einem die Haare zu Berge stehen, kann das einfach nur eine Gänsehaut sein. Es mag aber ebenso gut bedeuten, dass Tote in der Nähe sind. Oder dass womöglich ein unsichtbarer Gott vorbeigeht und einen anrührt.

Die Welt hat ihre Unschuld längst verloren.

Die alten Mächte sind es leid, dass man sie nicht mehr beachtet. Die Winde, die im Hof flüstern, sind beileibe keine Vorboten des Klimawandels. Sie sind ein Lockruf, den nur wenige übernatürliche Wesen vernehmen können.

Diese Mächte sammeln sich jetzt und vereinen sich.

Diesmal wollen sie mehr als nur das Blut der Götter und das Blut ihrer Feinde.

Sie wollen uns ...

Und wir sind ihnen hilflos ausgeliefert.

Kapitel 1

Stryker hielt inne und schaute sich in der Unterwelt um. Sein Vater, der griechische Gott Apollo, hatte ihn einst vor kaum messbar langer Zeit hierher mitgenommen, damit er seinen Großonkel Hades kennenlernte, den Herrscher der griechischen Unterwelt, dem die Toten der Antike unterstanden. Stryker war damals noch ein Kind gewesen. An jenem Tag hatte Apollo seinem Sohn eine seltene und sehr nützliche Fähigkeit verliehen: Stryker konnte seither auf eigene Faust die Unterwelt betreten und verlassen, um seinen Großonkel zu besuchen. Das ging normalerweise nur mit dessen Erlaubnis. Der junge Stryker hatte sich sehr vor dem dunklen Gott gefürchtet, dessen Augen nur dann sanft wurden, wenn er seine Frau Persephone betrachtete.

Zum Glück war sie jetzt gerade bei Hades, deshalb war er abgelenkt und bemerkte nicht, dass sich ein unwillkommener Halbgott in seinem Reich herumtrieb. Eine derartige Respektlosigkeit konnte bei Hades ungeheure Wutanfälle auslösen.

Erst recht, wenn dieser uneingeladene Halbgott ein Fläschchen mit ganz besonderem Blut bei sich trug, mit dem Blut von Typhon. Typhon war der Sohn des Ur-Gottes Tartaros, nach dem ein Teil von Hades' Reich benannt war, und er war ein gefährlicher Gegner, der viele in den Tod geschickt

hatte. Typhons Kräfte hätten ausgereicht, um selbst Zeus zu besiegen, den König der Götter. Aber die olympischen Götter hatten sich schließlich alle miteinander verbündet und Typhon unter dem Berg Aetna gefangen gesetzt.

»Ich danke euch, dass ihr Typhon nicht getötet habt«, sagte Stryker und hielt das Fläschchen in die Höhe, sodass er das purpurrot leuchtende Blut sehen konnte, das er dem gefangenen Titanen abgenommen hatte. Mit diesem Blut konnte Stryker Tote erwecken und das schlimmste aller Übel wieder ins Leben rufen.

Krieg.

Stryker packte die Flasche fester und begab sich in den Teil des Tartaros, der am allertiefsten lag. Hier befanden sich die Bestien und Götter, die von den Olympiern besiegt worden waren und die sie mehr fürchteten als alles andere.

Stryker zog es zu einem Grab ganz hinten, das er als Kind zufällig entdeckt hatte. In der Dunkelheit um sich herum konnte er noch immer den ängstlichen Blick in den Augen seines Vaters sehen ...

»Wer ist das, Vater?« Stryker hatte auf die Statuen von zwei Männern und einer Frau gezeigt.

Apollo hatte sich neben Stryker hingekniet. »Das ist alles, was von den Machae übrig geblieben ist.«

»Von wem?«

»Von den Geistern des Kampfes.« Apollo hatte auf die Statue des größten Mannes gezeigt. Er war riesig und hatte die Statur eines Kriegers. Bei seinem Anblick schnappte der siebenjährige Stryker ängstlich nach Luft, weil er befürchtete, dass die Statue lebendig werden und ihm etwas antun könnte. »Das da ist Krieg, der Wildeste der Machae. Er wurde von allen Kriegsgöttern gemeinsam erschaffen, um die Chthonier

zu töten. Man sagt, dass Krieg und seine Helfer es beinahe geschafft hätten, sie auszurotten. In einer letzten Schlacht, die ganze drei Monate dauerte, belagerte Krieg den letzten Chthonier und unterlag nur durch eine List. Krieg wurde nämlich umzingelt, als seine Kräfte durch einen Fluch gelähmt waren. Er brüllte noch ein letztes Mal wütend auf und ist dann so versteinert worden, wie du ihn jetzt vor dir siehst. Hier steht er nun, bis ihn jemand wiedererweckt.«

Für Strykers kindlichen Verstand schien das eine ziemlich harte Strafe, er fand sie unehrenhaft und grausam. »Warum haben ihn die Götter denn nicht gleich getötet?«

»Wir waren nicht stark genug. Selbst mit all unseren vereinten Kräften haben wir es nicht geschafft, Krieg das Leben zu nehmen.«

Stryker hatte damals überhaupt nichts begriffen. »Ich verstehe nicht, warum die Götter die Chthonier so fürchten. Es sind doch nur Menschen.«

»Sie sind Menschen mit der Macht von Göttern, mein Kind – das darfst du niemals vergessen. Sie allein können uns Götter töten, ohne dass dabei das Universum zugrunde geht. Sie allein können uns zu der Ersten Macht zurückkehren lassen, die uns hervorgebracht hat.«

»Warum bringen die Chthonier die Götter dann nicht einfach um und nehmen ihren Platz ein?«

»Würden die Chthonier uns umbringen, dann würde das ihre eigenen Kräfte schwächen und sie verwundbar machen. Also überwachen sie uns lieber, und wir gehorchen ihnen, aus Furcht, dass sie uns töten könnten.« Apollo hatte erneut einen Blick auf die Statue von Krieg geworfen, und in seinen Augen hatte eine morbide Faszination gelegen. »Nur Krieg war gegen alles immun, sogar gegen die Kräfte der Chthonier.

Und leider auch gegen die Macht von uns Göttern, sodass wir ihm nichts anhaben können. Als Ares und die anderen Kriegsgötter merkten, wie mächtig Krieg war, beschlossen sie, es wäre am besten, ihn für alle Zeit außer Gefecht zu setzen.«

»Aber die Kriegsgötter haben ihn doch erst erschaffen. Warum wussten sie dann nicht, wie mächtig er ist?«

Apollo hatte Stryker das kurze blonde Haar verwuschelt. »Manchmal merken wir erst, wie zerstörerisch unsere Geschöpfe sind, wenn es schon zu spät ist. Und manchmal wenden sich unsere Geschöpfe gegen uns und wollen uns töten, obwohl wir sie erschaffen, geliebt und gefördert haben.«

Stryker knirschte mit den Zähnen, als er von seinem heutigen Standpunkt aus an die Worte seines Vaters zurückdachte. Sie hatten sich zu seinem Leidwesen als sehr wahr erwiesen. Stryker hatte sich gegen seinen Vater erhoben, und später hatte sich sein eigener Sohn gegen Stryker erhoben.

Nun lagen sie alle im Krieg miteinander.

Krieg ...

Stryker öffnete das dunkle Grab, das nach frischer Erde und Moder roch. Er hob die Hand und zündete mit seinen Kräften die von Spinnweben bedeckten Fackeln an, die seit Jahrhunderten nicht mehr benutzt worden waren. Das flackernde Licht warf seinen Schein auf die Wände und auf die Überreste der letzten drei Machae.

Stryker schaute sich zuerst die Frau an. Ker war die Personifizierung des grausamen, gewalttätigen Todes. Dabei wirkte sie so zierlich und schwach! Doch sie war erbarmungslos und besaß die Fähigkeit, sich in zahlreiche weibliche Geister aufzuspalten, die man Keres nannte. Einst war sie über die Schlachtfelder geschritten und hatte den Sterbenden die Seelen herausgerissen. Ihre Kräfte waren es gewesen, die die

atlantäische Göttin Apollymi inspiriert hatten, die Apolliten zu retten und es ihnen zu ermöglichen, den ungerechten Fluch des Apollo zu umgehen.

Heil der Ker für ihre Kräfte ...

Die nächste Gestalt war der Geist Mache – Kampf, die rechte Hand von Krieg. Nach ihm waren die Machae, die Geister des Kampfes, benannt worden, er bildete gewissermaßen ihr Rückgrat.

Doch im Vergleich zu Krieg war er ein Schwächling.

Genau wie Ker war er nur eine Begleiterscheinung der einen zerstörerischen Kraft, auf die Stryker es abgesehen hatte.

Langsam verzog er die Lippen zu einem Lächeln, ging an den beiden niederen Wesen vorbei und näherte sich demjenigen, den er wiedererwecken wollte. Heute war Krieg für ihn kein Riese mehr, er war sogar ein paar Zentimeter kleiner als Stryker selbst. Das war nicht verwunderlich, denn Stryker maß immerhin zwei Meter. Kriegs Körper war genauso muskulös, wie sich Stryker von seinem Besuch vor elftausend Jahren her an ihn erinnerte. Obwohl er zur Statue erstarrt war, waren Kriegs Gegenwart und Kraft Ehrfurcht gebietend. Stryker spürte sie an den Kälteschauern, die ihm wie eine Warnung über den Rücken liefen. Krieg bedeutete für jeden, der seinen Weg kreuzte, den Tod. Der Gott war gekleidet wie ein antiker Soldat, er trug einen Brustpanzer mit dem Kopf eines Ameisenigels.

Stryker streckte die Hand aus. Im gleichen Augenblick, als er den Stein berührte, erschien ein Blitz, und der weiße Marmor verwandelte sich in einen lebendigen Körper. Kriegs Rüstung war nun nicht mehr aus Marmor, sondern stählern und mit Gold überzogen. Ein mit Goldplättchen besetzter Kampfroch aus schwarzem Leder und ein Mantel vervoll-

ständigten das furchterregende Bild. Das Schwert in seinen Händen, das er halb aus der ledernen Scheide gezogen hatte, verwandelte sich in Stahl.

Seine schwarzen Augen schienen Stryker zu durchbohren.

Doch all das dauerte nur Sekundenbruchteile, dann wurde er wieder zu Marmor. Weiß, kalt und gespenstisch makellos. Krieg schlief weiter, und doch spürte Stryker, wie sein Bewusstsein um ihn herumzuschweben schien. Krieg lechzte nach Erlösung.

»Du willst hier raus«, flüsterte Stryker ihm zu. »Und ich will Rache an einem Gott nehmen, der für mich unerreichbar ist.« Er entkorkte die kleine Flasche und hob sie hoch. »Das Blut eines Titanen zum Blut eines anderen Titanen! Ich, Strykerius, gebe dir, Krieg, deine Gestalt zurück, und du hilfst mir, gegen meine Feinde zu kämpfen.«

Er neigte die Flasche und benetzte seine Fingerspitze mit Typhons Blut. Die tödliche Kraft brannte ihm regelrecht auf der Haut. Typhons Blut war genauso mächtig wie der Titan selbst, vor dem sich einst alle gefürchtet hatten. Stryker fuhr mit der blutigen Fingerspitze über die Lippen des schlafenden Geistes. »Nimmst du meine Bedingungen an, Krieg?«

Die Lippen verwandelten sich in Fleisch, der Rest von Krieg war weiterhin aus Marmor. »Ich nehme sie an.«

»Dann sei willkommen im Reich der Lebenden.« Stryker gab dem Geist das Blut aus dem Fläschchen zu trinken.

Im gleichen Moment drang ein wilder Schrei zu ihnen. Er löschte die Fackeln aus, sodass die beiden schlagartig vom Dunkel umfungen waren: »Nein!«

Stryker lachte, als er den zornigen Schrei des Hades hörte. Zu spät! Ein eiskalter Wind fegte durch den Raum, und Krieg erwachte mit einem wilden Schrei zum Leben. Sein Schlacht-

ruf hallte in der Grabkammer wider, und alle in der Unterwelt Gefangenen zuckten zusammen. Die Fackeln brannten plötzlich wieder und erleuchteten die Grabkammer so hell, dass Stryker sich schützend die Hand vor die Augen hielt.

Hades erschien mit dem Kriegsgott Ares an seiner Seite. Die beiden versuchten, Krieg mit einem Bannspruch zu vernichten, doch vergeblich.

Krieg hob nur lachend die Hand, und die beiden Götter wurden zu Boden geschleudert wie Blätter im Sturm. Kriegs schwarze Augen zeigten deutlich, welche Freude er bei dieser Grausamkeit empfand. Seine Lippen verzerrten sich zu einem Lächeln, und er wandte sich zu Stryker. »Wen soll ich für dich töten?«

»Acheron Parthenopaeus und Nick Gautier.«

Krieg schob sein Schwert in die Scheide. »Schon so gut wie erledigt.«

Stryker packte Krieg am Arm, ehe er sich auflösen und verschwinden konnte. »Nimm eine kurze Warnung mit auf den Weg: Die Welt ist heute nicht mehr so wie früher.« Er reichte dem Geist eine Umhängetasche mit einer Jeans, einem schwarzen Pulli und Stiefeln. »Möglicherweise bist du ohne Rüstung und Brustpanzer besser dran – aber das ist nur ein Vorschlag von mir.«

Krieg grinste höhnisch, aber er nahm die Tasche und verschwand. Stryker wandte sich den beiden Göttern zu. Ares lag noch bewusstlos am Boden, Hades hatte sich bereits wieder aufgerichtet und schüttelte den Kopf, um ihn klar zu kriegen.

Der dunkle Gott der Unterwelt strahlte entsetzlichen Zorn aus. Er beugte sich über Ares und versuchte, ihn wachzurütteln. »Ist dir eigentlich klar, wen du da auf die Welt losgelassen hast?«, fuhr er Stryker an.

Stryker war ein bisschen mulmig zumute. »Tja, also: Grausamkeiten, Seuchen, Zorn, Gewalt, schreckliches Leid ... und was haben die Götter ihm sonst noch so an schönen Gaben geschenkt?«

»Die wichtigsten hast du schon genannt. Aber du hättest dich genauer erkundigen sollen! Wer Krieg entfesselt hat und ihm etwas befiehlt, den tötet er später. Du wirst da keine Ausnahme sein.« Hades wies um sich. »Schau dich doch mal um! Dieses Loch, das wir Tartaros nennen, ist alles, was von dem Ur-Gott geblieben ist. Sein Tod durch die Hand von Krieg war der Anlass, aus dem alle Götterwelten ihre Kräfte mit denen der Chthonier vereint haben, um Krieg in Schach zu halten. Das ist lange her, es war zu einer Zeit, als man uns noch angebetet und verehrt hat und wir stark und mächtig waren. Das sind wir heute nicht mehr.«

Stryker hatte sich nicht die Mühe gemacht, das alles in Erfahrung zu bringen. Es war ihm auch egal, denn er war bereit zu sterben, solange er nur seine Feinde mit in den Tod nahm. »Hoppla«, sagte er sarkastisch. »Da hab ich wohl Mist gebaut. Es muss bei uns in der Familie liegen, dass wir die Folgen unserer unbedachten Handlungen nicht voraussehen können. Und das, obwohl mein Vater doch der Gott der Prophezeiungen ist!«

Hades' Augen wurden leuchtend rot vor Wut. »Krieg wird die Menschen töten!«

Stryker grinste höhnisch. »Ich wüsste nicht, dass du dich für die Apolliten eingesetzt hättest, als mein Vater uns alle verflucht hat. Wir müssen uns vom Blut unserer Brüder ernähren und mit siebenundzwanzig Jahren qualvoll sterben – und das alles nur, weil ein paar Apolliten eine wertlose Hure erschlagen haben! Wenn ich mich richtig erinnere, habt ihr

Götter uns allesamt den Rücken zugekehrt und uns einfach unserem Schicksal überlassen!«

Hades schüttelte den Kopf. »Eigentlich sollte ich dich jetzt töten. Aber dich erwartet ein wesentlich grausameres Schicksal, wenn ich dich der Kraft überlasse, die du entfesselt hast. Wir sehen uns hier wieder, wenn du tot bist.«

Stryker sagte nichts, er schaute nur gelangweilt zu, wie Hades den immer noch bewusstlosen Ares hochhob. Dann kehrte er nach Kalosis zurück. Die Hölle der Atlantäer war Strykers Heimat geworden, seit er seinem Vater den Rücken gekehrt und sich mit der Göttin verbündet hatte, die in Kalosis herrschte. Seine Seele gehörte jetzt Apollymi, und er hatte sie ihr frohgemut übergeben – an dem Tag, als sein Vater Strykers gesamte Rasse der Apolliten wegen einer Tat verflucht hatte, die eine Handvoll Soldaten begangen hatte.

Stryker wollte mit den Griechen nie wieder etwas zu tun haben.

Nur die Vorstellung, dass Apollymi seine ewigen Qualen wahrscheinlich noch mehr genießen würde als Hades, stieß ihm bitter auf. Stryker kehrte in sein Arbeitszimmer zurück, wo er die *sfora* aufbewahrte, mit deren Hilfe er seine Feinde ausspionieren konnte – zumindest Acheron.

Was Nick anging, so konnte Stryker die Welt jederzeit durch seine Augen betrachten. Das war eine seiner Bedingungen gewesen, als er den Mistkerl an sich gebunden hatte. Aber leider gab es bei Nick nicht besonders viel zu sehen, denn er hielt sich seit einiger Zeit von der Welt fern – und damit auch von jedem anderen, den Stryker gern ausspioniert hätte.

Dass Nick derart schmollte, langweilte Stryker gewaltig.

Aber jetzt wollte er erst einmal Acherons Untergang mitverfolgen. Er fuhr mit der Hand über die Kugel und sah zu,

wie die Wolken sich verzogen und ihm den Blick auf den Gott gewährten, den er so gern tot sehen wollte ...

Apollymis geliebter Sohn.

Stryker verzog verächtlich den Mund, als er Acheron in einer bizarren Umgebung erblickte. Es wirkte fast wie eine patriotisch-kitschige Zeichnung von Norman Rockwell. Wie entzückend! Acheron war zu Hause in Katoteros, der atlantäischen Paradies-Sphäre, und schmückte zusammen mit seiner Freundin Soteria den Weihnachtsbaum. Er fand es absolut lächerlich, dass ein antiker Gott eine Sitte der Menschen übernahm, nur um seiner Geliebten eine Freude zu machen. Die beiden sahen so glücklich aus, dass es Stryker richtig schlecht wurde.

Aber das würde sich in Kürze ändern.

Stryker lehnte sich in seinem Stuhl zurück und wartete.

»Oooh, *akri*, darf Simi das essen?«

Ash Parthenopaeus hielt kurz inne, als er die Stimme seiner Dämonin hörte. Er wandte sich um und sah, wie Simi den Glasengel betrachtete, den er gerade in der Hand hielt.

Sie trug einen schwarz-rot karierten Grufti-Schottenrock und ein Oberteil, das hinten geschnürt war wie ein Korsett. Außerdem hatte sie eine Weihnachtsmann-Mütze aufgesetzt, die ihre kleinen Dämonen-Hörner verdeckte. Ihr Haar, das genau wie das von Ash pechschwarz war, reichte ihr bis auf die Hüften.

Ehe er etwas sagen konnte, lächelte Soteria Simi so liebevoll und tolerant an, dass Ash regelrecht dahinschmolz. Torys braunes Haar war zu Zöpfen geflochten, und sie trug genau das Gegenteil von Ashs dunklem Grufti-Stil, nämlich winterweiße Hosen und einen roten Pullover mit weißen Rentieren.

Ashs langärmliges T-Shirt war schwarz, und es waren Rentier-Skelette darauf, die einen verbogenen Schlitten zogen.

»Ähm, Simi, friss das bitte nicht«, sagte Soteria. »Seit ich ein Kind bin, hängt dieser Engel an meinem Weihnachtsbaum. Ich habe ihn mit meinen Eltern in einem Laden in Griechenland gekauft.«

Simi schmolte. »Kann ich dann wenigstens die Schokolade essen?«

»Na klar.«

Simi quiekte erfreut, schnappte sich den Schokoriegel, den Soteria auf dem kleinen Tisch hatte liegen lassen, und rannte davon, um ihn in Ruhe zu verspeisen.

Soteria lachte. »Verflixt! Den wollte ich eigentlich später mit dir essen.«

Ash steckte den Engel auf die Spitze des Weihnachtsbaums, eine Kleinigkeit für jemanden, der zwei Meter groß war. »Schon in Ordnung. Ich kann den Geschmack von Schokolade sowieso nicht leiden.«

Soteria wickelte silbernes Lametta von dem Bärenanhänger ab, den sie in der Hand hielt. »Ich würde dich ja jetzt fragen, warum du Schokolade nicht leiden kannst, aber immer wenn ich dich frage, aus welchem Grund du eine Abneigung gegen irgendwas hast, bricht mir die Antwort das Herz. Also schau ich einfach nur, dass ich dir zum Valentinstag keine Schokolade schenke.«

»Danke schön.«

Ash trat zu ihr, nahm sie in die Arme und gab ihr einen raschen Kuss. Seine Lippen hatten die ihren kaum berührt, da blendete ihn ein heller Blitz. Er dachte, es wäre sein Diener Alexion, und wollte ihn schon tadeln, aber ehe er noch ein Wort herausbrachte, schleuderte ihn etwas zu Boden.

Soteria drehte sich um und stand einem unbekanntem Eindringling gegenüber. Sie hatte die griechische Göttin Artemis erwartet und war verblüfft, als sie einen großen, gut gebauten Mann sah. Sein Gesicht war ebenso brutal wie schön, er war ganz in Schwarz gekleidet und schritt an ihr vorbei auf Acheron zu, als wäre sie bloß ein Möbelstück.

Sie sammelte ihre Kräfte und wollte ihm einen Schlag versetzen, aber sie merkte, dass sie mit ihren Kräften nicht gegen ihn ankam. Es war, als wäre sie wieder eine ganz normale Menschenfrau, sein Körper schien ihren Schlag abzufangen, als wäre es gar nichts.

Der Mann zerrte Acheron vom Boden hoch und schleuderte ihn gegen die Wand.

Um Himmels willen, er würde ihn töten!

Ash bekam keine Luft mehr. Er wollte sich wehren, doch er schaffte es nicht. Es war, als hätte sich ein stählernes Band um ihn geschlungen, das ihn lähmte. Schmerz durchfuhr seinen Körper, als hätte ein fremdes Wesen seine Krallen in ihn geschlagen. Seit er ein Mensch gewesen war, hatte ihm niemand mehr so übel mitgespielt.

Als ihm dieser Gedanke durch den Kopf schoss, war ihm auf einmal klar, wer oder was ihn hier angriff.

Es war Krieg, der Unbesiegbare.

Verdammt!

»Nein!«, rief Ash, als Soteria erneut auf Krieg losgehen wollte. Zur gleichen Zeit erschien Simi, um in den Kampf einzugreifen. Krieg würde sie alle beide in der Luft zerreißen!
»Nimm Simi und verschwinde – sofort!«

Simi stürzte sich schon auf Krieg, aber Tory packte sie und hielt sie fest. Sie schaute Ash an, um ihm zu signalisieren, dass

sie nicht tatenlos zuschauen wollte, ihm aber genug vertraute, dass sie auf ihn hörte und ihm gehorchte.

Dann erschien Ashs Diener Alexion mit einem Schwert und wollte Krieg durchbohren. Aber die Waffe konnte ihm nichts anhaben, sie glitt einfach durch seinen Körper hindurch und traf Ash in den Magen. Er zischte bei dem zusätzlichen Schmerz.

Alexion wurde blass. »Tut mir schrecklich leid, Boss.«

Alexion sollte hier mal derjenige mit der klaffenden Wunde sein! Aber Ash wollte seinem Helfer keine Vorwürfe machen. Das Wichtigste war jetzt, den anderen das Leben zu retten. »Alexion, weg hier! Nimm Danger, die Dämonen und Tory und verschwinde!«

Krieg packte Ash an der Kehle. Er keuchte und versuchte, sich aus seinem Griff zu befreien. Ein kurzer Blick in die Augen von Alexion zeigte ihm dessen Loyalität. Sein Freund wusste genau, was Ash vorhatte: Er konnte nicht kämpfen, wenn er abgelenkt war.

»Wir sehen uns in Neratiti.« Alexion packte die Frauen und verschwand.

Ash zertrümmerte Krieg die Hand, doch er schaffte es noch immer nicht, sich aus seinem Klammergriff zu lösen, und so schleuderte er einen Blitz auf den Geist, aber auch das brachte Krieg nicht im Geringsten aus der Fassung.

»Was willst du von mir?«, keuchte Ash.

Krieg neigte den Kopf in einer eiskalten Geste und verstärkte seinen tödlichen Griff. »Ich will deinen Tod.«

Ash rauschte das Blut in den Ohren. Bald könnte er nicht mehr atmen. Er rang vergeblich nach Luft, sein Griff wurde allmählich schwächer, und er musste Krieg loslassen. Dann wurde ihm schwarz vor Augen.



Sherrilyn Kenyon

Gebieterin der Schatten

Roman

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Taschenbuch, Broschur, 256 Seiten, 12,5 x 18,7 cm
ISBN: 978-3-7341-6086-8

Blanvalet

Erscheinungstermin: November 2016

Aufregend, sexy und gnadenlos fantasievoll

Während sich die Welt nichtsahnend weiterdreht, plant Stryker, der Anführer einer gigantischen Armee von Dämonen und Vampiren, wie besessen eine vernichtende Schlacht gegen seine Feinde – zu denen die gesamte Menschheit sowie die Dark Hunter zählen. Denn sie macht er verantwortlich für den Tod seiner Schwester. Aber Strykers Plan droht zu scheitern, als sein ältester Widersacher auftaucht – seine ehemalige Gefährtin Zephyra. Plötzlich flammt sein jahrhundertalter Krieg gegen Zephyra wieder auf, und es kommt zu einer Verbindung, die er selbst niemals für möglich gehalten hätte ...

 [Der Titel im Katalog](#)