

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 Acurial 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 Acurial versetzen und die geknechteten Orks befreien. Wie sie bald feststellen, ist dort bereits eine Widerstandsbewegung entstanden – und ihr Erscheinen entspricht einer uralten Prophezeiung. Doch die Schreckensherrschaft der Menschen wird immer brutaler, seit Jennesta, die Erzfeindin der Vielfraße und unrechtmäßige Besitzerin der Instrumentale, die Invasion mit ihren Zauberkraften vorantreibt. In die Enge getrieben von ihren Feinden, treten sie die Flucht nach vorn an: eine neuerliche Reise durch Raum und Zeit. Ein Fehler, wie sich bald herausstellt. Denn jetzt geht das Abenteuer erst richtig los, und die letzte Schlacht der Orks beginnt ...

Die Orks – Die Rückkehr enthält die drei Romane:

Die Orks – Blutrache

Die Orks – Blutnacht

Die Orks – Blutjagd

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 von *Die Orks* gehört der Brite zur ersten Garde zeitgenössischer Fantasy-Autoren. Nicholls lebt mit seiner Frau in den West Midlands.



www.twitter.com/HeyneFantasySF

[@HeyneFantasySF](https://twitter.com/HeyneFantasySF)

www.heyne-magische-bestseller.de

STAN NICHOLLS

DIE
ORKS

DIE RÜCKKEHR

Drei Orks-Romane in einem Band

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Titel der englischen Originalausgaben:
ORCS – BAD BLOOD (1): WEAPONS OF MAGICAL
DESTRUCTION
ORCS – BAD BLOOD (2): ARMY OF SHADOWS
ORCS – BAD BLOOD (3): INFERNO
Deutsche Übersetzung von Jürgen Langowski



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100

Das für dieses Buch verwendete
FSC®-zertifizierte Papier *München Super*
liefert Arctic Paper Mochenwangen GmbH.

Taschenbuchausgabe 12/2012
Redaktion: Angela Kuepper, Ralf-Oliver Dürr
Copyright © 2008, 2009, 2011 by Stan Nicholls
Copyright © 2012 der deutschsprachigen Ausgabe by
Wilhelm Heyne Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
Printed in Germany 2012
Umschlaggestaltung: Nele Schütz Design, München
Umschlagillustration: Lee Gibbons
Karte: Erhard Ringer
Satz: C. Schaber Datentechnik, Wels
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pöbneck

ISBN: 978-3-453-31410-8

INHALT

Blutrache

Seite 7

Blutnacht

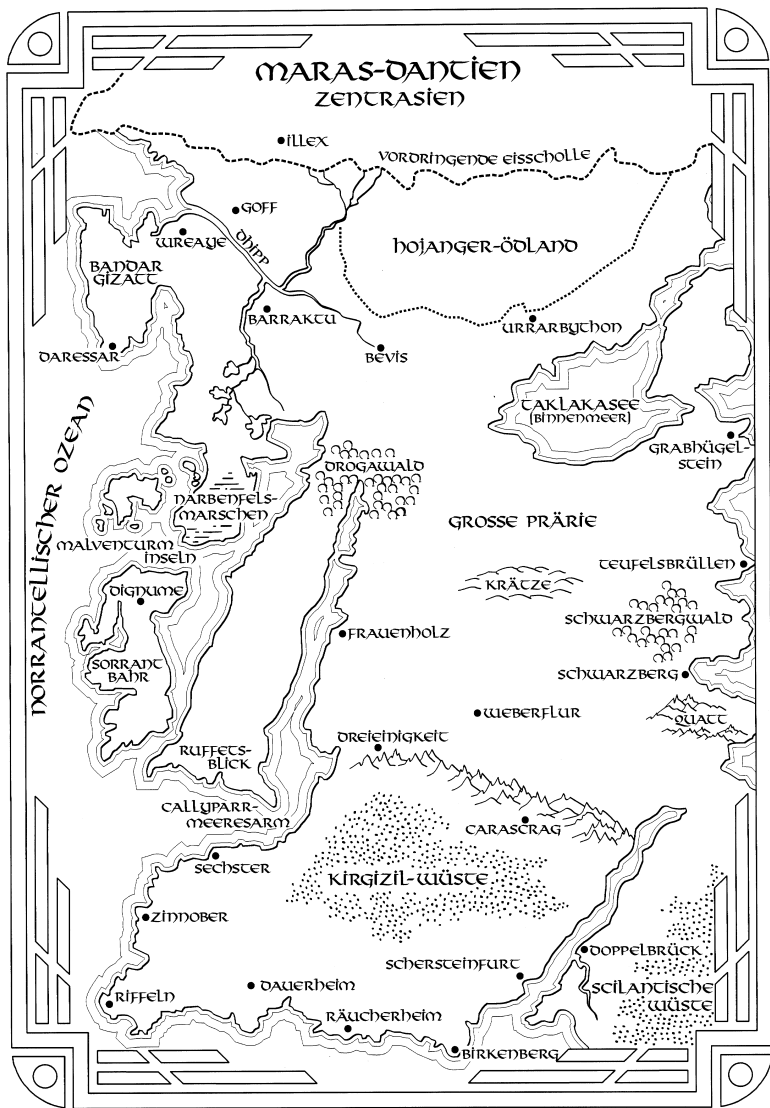
Seite 487

Blutjagd

Seite 901

BLUTRACHE

MARAS-DANTIEN ZENTRASIEN



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

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 befahl 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 rest-

lichen fünfundzwanzig 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 Produkt 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 würden 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 Sanara, 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 Vielfraße 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 Dreieinigkeit, 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 Blaan 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 fanati-

schen 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.

Strykés 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 erschaffen. 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.

Strykés 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 Instrumentale 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 un-
ersättliche Landplage, die auf Zerstörung aus
war. Sie riss die Eingeweide der Erde auf, plün-
derte 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 Überheb-
lichkeit übertroffen. Sie empfanden Verachtung für alle an-
deren Rassen und schlachteten sie begeistert ab. Die Feind-
seligkeit 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 Cera-gan 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 Vererbtheit 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 Kaltherkigkeit.

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 Bürschchen im Nacken, jeden mit einer riesigen Pranke, und hob sie kichernd hoch.

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

»Das 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.

»Tja, es müsste doch bald Zeit für ihr erstes Blutvergießen sein«, überlegte Haskeer. »Sie ... wie alt sind sie denn jetzt?«

»Corb ist vier, Janch ist drei«, erklärte Stryke.

»Dreieinhalb!«, berichtigte Janch ihn empört.

Haskeer nickte. »Da wird es höchste Zeit, dass sie etwas töten.«

»Das werden sie schon noch tun«, versicherte Thirzarr ihm. »Danke für die Geschenke, Haskeer, aber wenn es dir nichts ausmacht, würde ich die beiden jetzt gern ins Bett bringen.«

»Kann es denn schaden, wenn sie noch ein bisschen aufbleiben?«, fragte Stryke.

»Sie sollen sich nicht wieder so aufregen. Könntet ihr nicht vielleicht ... etwas Feuerholz sammeln oder so?«

Stryke hatte die leise Drohung verstanden und war zu klug, um zu widersprechen. So ließ er sich mit Haskeer widerstandslos hinausscheuchen.

Der Sommernachmittag war in den frühen Abend übergegangen, das weiche Licht verlor das Gold und nahm die Farbe von Möhren an. Eine sanfte Brise wehte

den süßen Duft der fruchtbaren Erde herbei. Leise Vogelstimmen waren zu hören.

Acht oder neun Blockhäuser standen in der Nähe, außerdem gab es eine Koppel und zwei Scheunen. Die Siedlung befand sich auf einer niedrigen Hügelkuppe, von der aus der Blick in alle Richtungen über grünes Land schweifte. Saftige Wiesen wechselten sich ab mit dichten Wäldern, und in der Ferne zog der Silberfaden eines Flusses durch den smaragdgrünen Teppich.

»Lass uns ein Stück laufen«, schlug Stryke vor.

Ein jeder von ihnen war ein Musterbild von einem erwachsenen Ork mit breiten Schultern, einem mächtigen Oberkörper und der muskulösen Statur. Aus runzligen Gesichtern ragten markante Unterkiefer hervor, und in ihren Augen blitzte es wie Feuerstein. Beide trugen verblässende Narben auf den Wangen, wo die Tätowierungen – ihre alten Rangabzeichen und die Symbole ihrer Versklavung – entfernt worden waren.

Nachdem sie eine Weile schweigend gelaufen waren, sagte Haskeer: »Ist es wirklich schon so lange her?«

»Hm?«

»Ich staune, dass unsere Bälger schon so alt sind. Kaum zu glauben, dass wir bereits so lange hier sind.«

»Tja, so ist es aber.«

»Die Zeit vergeht wie im Fluge.«

»Sie schleppt sich dahin«, antwortete Stryke absendend.

»Was?«

»Hattest du schon mal das Gefühl ...«

»Was denn?«

»Versteh mich nicht falsch. Thirzarr zu finden, hier zu landen und Corb und Janch zu bekommen ... das ist das Beste, was mir je geschehen ist. Aber ...«

»Nun spuck's schon aus, Stryke, verflucht noch eins.«

»Dieser Ort hier ist genau das, was wir uns immer gewünscht haben. Genug Wild, das wir jagen können, immer satt zu essen, Kameradschaft, Turniere, Blockhäuser für alle. Trotzdem, ist es dir nicht hin und wieder ein wenig ... langweilig?«

Haskeer blieb wie angewurzelt stehen. »Ich bin froh, dass *du* das sagst. Ich dachte, ich wäre der Einzige, dem es so geht.«

»Du also auch, was?«

»Und ob. Den Grund kenne ich nicht. Wie du schon sagtest, hier lässt es sich gut leben.«

»Vielleicht ist das der Grund.«

Verwundert legte Haskeer die Stirn in Falten. »Was meinst du damit?«

»Wo ist die Gefahr? Wo ist der *Feind*? Sicher, manchmal haben wir Scharmützel mit fremden Stämmen, aber das ist etwas anderes. Was mir fehlt, ist ... eine Aufgabe.«

Haskeer schritt eine Weile schweigend aus und grübelte über das Gehörte nach. »Gut möglich«, meinte er schließlich. »Aber da können wir wohl nicht viel tun.«

»Abgesehen davon, einen Krieg zwischen den Klans anzuzetteln, nein. Bleib ruhig, Haskeer. Das war eben ein *Scherz*.«

»Oh.«

»Aber du hast wahrscheinlich recht. Wir sollten dankbar sein für das, was wir haben.«

»Wie auch immer, du bist jetzt für Thirzarr und die Kinder verantwortlich.«

»Das ginge schon in Ordnung. Wenn wir eine Aufgabe hätten, würde sie es verstehen.«

»Wirklich?«

»Aber klar. Das wäre bei dir nicht anders, wenn du verheiratet wärest.«

Haskeer schnaubte. »Ich will mich nicht an eine Frau binden. Das würde mich nur behindern.«

Sie liefen über einen gewundenen, gut ausgetretenen Pfad, der bis hinunter zum Weideland führte. Die Schatten wurden länger.

Als sie weitergingen, kamen sie durch ein kleines Gehölz und überquerten auf Trittsteinen einen Bach. Auf der anderen Seite erhob sich eine breite Felsklippe, in der es zahlreiche Höhlen gab. Vor dem klaffenden Schlund der größten blieben sie stehen.

Nicht zum ersten Mal fragte Stryke sich, warum es ihn so oft zu diesem Ort zog.

Haskeer fühlte sich in dieser Gegend nicht wohl. »Hier bekomme ich immer eine Gänsehaut.«

»Ich dachte, dich könnte nichts erschüttern.«

»Verrate es jemandem, und ich reiße dir die Lungen aus dem Leib. Aber fühlst du es nicht auch? Wie ein übler Geschmack. Oder wie Aasgestank.«

»Dennoch kommen wir immer wieder hierher.«

»Du gehst hierher.«

»Das erinnert mich an die letzte Mission der Vielfraße.«

»Mich erinnert es vor allem daran, in welcher Verfassung wir hier angekommen sind. Das würde ich gern vergessen.«

»Stimmt schon, es war ... unangenehm.« Stryke dachte kurz an ihren Übergang, wie er es nannte, und unterdrückte ein Schaudern. Sie hatten einen umgestürzten Baum erreicht, auf den er sich nun setzte.

Haskeer ließ sich neben ihm nieder, den Blick auf den schwarzen Schlund der Höhle geheftet. »Von dort sind wir in dieses Land herübergekommen. Ich verstehe nur nicht, wie es vor sich ging.«

»Ich verstehe es auch nicht; nur, dass Seraphim sagte, es sei so ähnlich wie eine Tür, die nicht in andere Räume, sondern in andere Welten führt.«

»Wie kann das sein?«

»Das ist eine Frage für seinesgleichen, für einen Zauberer.«

»*Magie.*« Haskeer war voller Verachtung, beinahe spie er das Wort aus.

»Immerhin hat es uns hierhergebracht. Mehr brauchen wir nicht zu wissen.« Stryke machte eine ausholende Geste. »Es sei denn, das alles hier ist nur ein Traum oder das Reich des Todes.«

»Du glaubst doch nicht ...«

»Nein.« Er bückte sich, riss ein Bündel Gras ab, zerrieb es und blies die Krümel von seinen verfärbten Fingern. »Das ist doch mehr als echt, oder?«

»Schon, aber ich mag es einfach nicht, wenn ich etwas nicht genau weiß. Das macht mich immer so ... nervös.«

»Die Art und Weise, wie wir hierhergekommen sind, wird für alle Orks ein unergründliches Geheimnis bleiben. Finde dich damit ab.«

Haskeer war nicht zufrieden. »Woher wollen wir wissen, ob wir hier auch sicher sind? Und wie kann man verhindern, dass es noch einmal passiert?«

»Es brauchte die Sterne, um zu funktionieren. Die Sterne sind wie ein Schlüssel, und sie haben es vollbracht, nicht diese Welt hier.«

»Du hättest sie zerstören sollen.«

»Ich weiß nicht, ob wir das überhaupt könnten. Aber sie sind an einem sicheren Ort, wie du weißt.«

Haskeer grunzte skeptisch und starrte unverwandt den Eingang der Höhle an.

Eine Weile saßen sie schweigend beisammen.

Es war still bis auf das Rascheln kleiner Tiere und das leise Zirpen von Insekten. Vogelschwärme zogen gemächlich über sie hinweg, die Tiere kehrten zu ihren Nistplätzen heim. Allmählich ging die Sonne unter, es wurde kühl.

»Stryke.«

»Ja?«

»Siehst du das auch?«

»Ich sehe nichts.«

»Schau doch!«

»Du bildest dir nur was ein. Da ist nichts ...« Eine

Bewegung erregte seine Aufmerksamkeit. Er sah scharf hin, um Näheres zu erkennen.

In der Höhle schwebten winzige bunte Lichtpunkte. Sie wirbelten umeinander und flackerten, anscheinend wuchsen sie, und ihre Zahl nahm zu.

Die Orks standen auf.

»Fühlst du es auch?«, fragte Stryke.

»Ein Erdbeben?«, überlegte Haskeer.

Das Beben wurde stärker, eine Reihe von Erschütterungen lief durch die Erde, und der Ursprung war die Höhle. Die Funken hatten sich zu einem leuchtenden, gleichmäßig pulsierenden Dunst verdichtet.

Dann gab es einen starken Lichtblitz, und eine sengend heiße Bö fegte aus der Höhle. Stryke und Haskeer mussten sich abwenden.

Das Licht erstarb, auch das Beben ebte ab.

Schweigen senkte sich über die Landschaft. Kein Vogel sang, auch die Insekten waren verstummt.

In der Höhle regte sich etwas.

Eine Gestalt tauchte auf. Steifbeinig kam sie in ihre Richtung.

»Ich hab's dir doch gesagt, Stryke!«, brüllte Haskeer.

Sie zogen ihre Klingen.

Die Gestalt war jetzt nahe genug, sodass die beiden sehen konnten, was sie da vor sich hatten, und der Schock des Erkennens traf sie wie ein Faustschlag ins Gesicht.

Der Neuankömmling war noch recht jung, soweit man das bei dieser Rasse überhaupt erkennen konnte, die Haare ein feuerrotes Gestrüpp, das Gesicht mit wi-

derlichen braunen Punkten besprenkelt. Das Wesen war vornehm gekleidet, sicher nicht für den Kampf. Eine Waffe war nirgends zu sehen.

Vorsichtig rückten sie mit erhobenen Schwertern weiter vor.

»Obacht«, murmelte Haskeer. »Vielleicht kommen noch mehr.«

Der Besucher näherte sich ihnen. Er lief kaum, sondern schlurfte eher, und glotzte sie an. Mühsam hob er den Arm. Dann taumelte er, seine Beine gaben nach, er stürzte. Der Boden war uneben, und er rollte noch ein Stück, ehe er liegen blieb.

Wachsam schlichen Haskeer und Stryke näher.

Stryke stieß ihn mit der Fußspitze an. Als keine Reaktion kam, trat er zweimal fester zu. Das Wesen regte sich nicht. Er bückte sich und tastete am Hals den Puls. Nichts.

Haskeer starrte das Wesen an. Er war außer sich. »Was hat so einer hier zu suchen?«, fragte er. »Und was hat ihn umgebracht?«

»Ich kann keine offensichtlichen Verletzungen erkennen«, erklärte Stryke, während er die Leiche untersuchte. »Komm, hilf mir mal.«

Haskeer kniete nieder, und sie drehten den Körper herum.

»Damit wäre das beantwortet«, sagte Stryke.

Das Menschenwesen hatte ein Messer im Rücken.

2



Sie pirschten sich an die Höhle an, um sich zu vergewissern, dass ihnen dort nicht etwa Menschen auflauerten.

In der überraschend großen und hohen Höhle roch es noch ein wenig nach Schwefel, doch sie konnten im Zwielight niemanden entdecken.

Dann kehrten sie zu dem Toten zurück.

Stryke bückte sich, packte den Dolch und zog ihn heraus. Das Blut wischte er am Mantel des toten Mannes ab. Die Klinge war leicht gekrümmt, und der silberne Griff war mit gravierten Zeichen geschmückt, die ihm fremd erschienen. Er stieß den Dolch in den Boden.

Zusammen drehten sie den Toten wieder herum. Die Farbe war aus seinem Gesicht gewichen, was das hellrote Haar und die Sommersprossen nur noch deutlicher hervortreten ließ.

Der Mensch trug an einer dünnen Kette ein Amulett um den Hals. Die Zeichen darauf unterschieden sich von denen auf dem Dolch, waren den Orks aber ebenso unvertraut. In den Jackentaschen und Hosentaschen des Toten war nichts zu finden, auch hatte er keinerlei Waffen bei sich.

»Der ist nicht gerade für eine lange Reise ausgerüstet«, bemerkte Haskeer.

»Und Sterne hat er auch keine.«

»So viel zu der Idee, sie wären ein Schlüssel.«

»Warte mal.«

Stryke zog dem Mann einen Stiefel aus, hielt ihn am Absatz, schüttelte ihn und warf ihn weg. Als er das Gleiche mit dem anderen Stiefel tat, fiel etwas heraus. Es war so groß wie ein Entenei und in dunkelgrünes Tuch gewickelt.

Das Ding sprang über den Boden und landete vor Haskeer. Er wollte es ergreifen, dann hielt er inne. »Das könnte ...«

»Der sieht nicht besonders gefährlich aus.« Stryke nickte zur Leiche hin. »Das gilt vermutlich auch für die Sachen, die er im Stiefel hat.«

»Bei denen weiß man nie so genau«, erwiderte Haskeer düster.

»Tja, irgendwann müssen wir es uns ansehen.« Stryke zögerte noch kurz, dann hob er den Gegenstand auf.

Sobald das Tuch entfernt war, kam nicht etwa eine kleinere Form der Sterne zum Vorschein, wie sie es schon beinahe erwartet hatten, sondern ein Edelstein.

Ob er wertvoll war oder nur eine Nachbildung aus Glas, wussten sie nicht zu sagen. Jedenfalls füllte er die Hand eines Orks gut aus und war schwer. Eine Seite war flach, die andere hatte viele kleine geschliffene Flächen, und im ersten Augenblick konnte man ihn für schwarz halten. Erst als sie genauer hinsahen, erkannten sie, dass der Edelstein die Farbe vom dunkelsten Rotwein hatte.

»Vorsicht«, warnte Haskeer.

»Sieht doch ganz harmlos aus.« Stryke strich über die glänzende Oberfläche. »Ich frage mich, ob ... *verdamm!*« Er warf den Edelstein weg.

»Was ist los? Was ist passiert?«

»Heiß!«, klagte Stryke, blies sich auf die Finger und wedelte mit der Hand. »Verdammt heiß.«

Der Edelstein lag im Gras, die rote Färbung war jetzt deutlicher zu erkennen.

»Der macht irgendwas, Stryke!« Haskeer hatte wieder das Schwert gezogen.

Stryke vergaß seine Schmerzen und starrte nur.

Der Edelstein glühte. Auf einmal entstand lautlos ein Strahl, der eigentlich weniger an Licht und eher an Rauch erinnerte. Es war ein sehr disziplinierter Rauch, hell wie Schnee, der vollkommen gerade nach oben stieg und sich von der abendlichen Brise nicht stören ließ. Am oberen Ende der Rauchsäule, die mittlerweile größer war als die Orks, bildete sich eine breite, ovale Form heraus. Sie wirbelte und schimmerte.

»Das ist eine Sprengfalle!«, schrie Haskeer und machte

Anstalten, mit der Klinge auf den Edelstein einzuschlagen.

»Nein!«, protestierte Stryke. »Warte! *Schau nur!*«

Die Rauchsäule, die vom Edelstein aufstieg, war inzwischen nicht mehr weiß, sondern blau. Dann wechselte die Farbe zu Rot, das Rot schließlich zu Gold. Andauernd änderte sich die Farbe, bis die Rauchsäule in schneller Folge das ganze Spektrum durchlaufen hatte. Die jeweils verblassenden Farben gingen in der eiförmigen Wolke auf, die über ihren Köpfen schwebte, bis ein kunterbuntes Durcheinander entstand.

Haskeer und Stryke sahen wie gebannt zu.

Der bunte Dunst schien sich zu verfestigen, als sei eine Leinwand in der Luft aufgehängt worden. Eine Leinwand, auf die ein geistesgestörter Künstler Farbtöpfe geworfen hatte. Doch bald wich das Chaos der Ordnung, und ein Gesicht schälte sich heraus.

Ein menschliches Gesicht.

Es gehörte einem Mann mit schulterlangem braunem Haar und einem kurz getrimmten Bart. Er hatte blaue Augen und eine Hakennase, und der anmutig geformte Mund wirkte beinahe weiblich.

»Er ist es!«, rief Haskeer. »Seraphim!«

Stryke brauchte niemanden, der es ihm vorsagte, er hatte Tentarr Arngrim sofort erkannt.

Der Magier war für Orkaugen von unbestimmbarem Alter; sie wussten jedoch, dass er viel älter war, als man vermutet hätte. Ganz egal, wie fremd ihnen die Menschheit auch war, die Ausstrahlung und Autorität des Man-

nes waren auch für sie unverkennbar, und der Eindruck litt nicht einmal durch die Übertragung mittels eines verzauberten Edelsteins.

»*Seid gegrüßt, Orks*«, sagte Arngrim, als stünde er vor ihnen.

»Aber du bist doch tot!«, rief Haskeer.

»Ich glaube, er kann dich nicht hören. Das ist nicht ... jetzt.«

»Was?«

»Sein Ebenbild wurde irgendwie in den Edelstein gegossen.«

»Meinst du, er ist trotzdem tot?«

»So hör doch einfach zu.«

»*Habt keine Angst*«, fuhr das Abbild des Zauberers fort. »*Natürlich ist mir klar, wie dumm es ist, so etwas zu einer Rasse zu sagen, die so mutig ist wie die eure. Seid jedenfalls versichert, dass ich euch nichts Böses antun will.*«

Haskeer war alles andere als beruhigt, und sie dachten nicht im Traum daran, die Schwerter sinken zu lassen.

»*Ich spreche jetzt zu euch, weil dieser Stein so vorbereitet wurde, dass er sich aktiviert, sobald Stryke in der Nähe ist.*« Arngrim lächelte und fügte überflüssigerweise hinzu: »*Ich hoffe, dies ist nun auch der Fall, und du kannst meine Worte hören, Hauptmann der Vielfraße. Wie dir Parnol, der Bote, der dir diese Botschaft überbrachte, sicher schon erklärt hat, kann ich dich weder hören noch sehen. Er ist ein vertrauenswürdiger Jünger,*

lasst euch nicht durch seine Jugend täuschen. Er ist weiser, als man es den Jahren nach vermuten würde, und ein tapferer Kämpfer, wie ihr herausfinden werdet.« Der Zauberer lächelte wieder. »Verzeih mir, wenn es dich in Verlegenheit bringt, Parnol; ich weiß ja, wie sehr dir so ein Aufhebens missfällt.«

Stryke und Haskeer blickten zum leblosen Körper des Boten.

»Wie Parnol euch sicher schon erklärt hat, besteht seine Aufgabe darin, euch den Edelstein zu bringen und als euer Führer zu dienen, falls ihr meinen Vorschlag annehmt.«

»Ein Führer?«, fragte Haskeer.

»Allerdings hat Parnol euch noch nichts über die Natur der Aufgabe erzählt«, fuhr der Zauberer fort. »Ich hielt es für das Beste, euch selbst darüber in Kenntnis zu setzen.« Er hielt inne, als wolle er seine Gedanken sammeln. »Wahrscheinlich habt ihr mich für tot gehalten. Die Begleitumstände, unter denen wir uns getrennt haben, legen diese Schlussfolgerung nahe. Ich hatte jedoch Glück und verfügte auch über die notwendigen Fähigkeiten, um die Zerstörung des Palasts in Illex zu überleben. Meine Geschichte ist im Moment allerdings nicht von Bedeutung. Viel wichtiger ist der Grund dafür, dass ich mich an euch wende, und der Sinn dieser Botschaft.«

»Das wird aber auch Zeit«, grummelte Haskeer.

»Sch-scht!«

»Dabei will ich mich an das Prinzip halten, dass ein Bild mehr sagt als tausend Worte. Seht euch dies hier an.«

Arngrims Antlitz wich einem Kaleidoskop verschiedener Bilder: Orks wurden ausgepeitscht, aufgehängt und bei lebendigem Leibe verbrannt oder von Kavalleristen niedergemacht. Fliehende Orks, deren Blockhäuser geplündert und deren Vieh fortgetrieben wurde. Orks, die wie wilde Tiere gescheucht wurden, um eingesperrt oder abgeschlachtet zu werden. Gedemütigte, verhöhnte, geschlagene, mit dem Schwert zerstückelte Orks.

In allen Fällen waren die Täter Menschen.

»Ich schäme mich meiner Rasse«, sagte Arngrim, der die Bilder erläuterte. »Viel zu oft handeln wir wie Tiere. Was ihr seht, geschieht in diesem Augenblick. Diese Schreckenstaten ereignen sich in einer Welt, die der euren sehr ähnlich ist. Allerdings ist es eine unglücklichere Welt, in der die Orks von grausamen Unterdrückern beherrscht werden und keine Freiheit genießen, genau wie ihr damals.«

»Orks werden von Menschen eingemacht«, murmelte Haskeer. »Was gibt es sonst noch Neues?«

»Ihr könnt euren Mitgeschöpfen helfen«, erklärte ihnen der Zauberer. »Ich sage nicht, dass es leicht wird, aber eure Kampfkünste und eure Tapferkeit könnten vielleicht dazu beitragen, sie zu befreien.«

Haskeer grunzte verhalten. Stryke warf ihm einen scharfen Blick zu.

»Warum solltet ihr euch auf diese Mission begeben? Nun, wenn euch das Unglück eurer Ork-Kameraden noch nicht genug ist, dann schaut euch etwas anderes an, das ihr kennt.«

Die Szenen der Verfolgung und Vernichtung verblassten und wichen einer weiblichen Gestalt, nicht ganz menschlich, aber auch nicht ohne Weiteres einer anderen Rasse zuzuordnen. Ihre Augen waren ein wenig verhangen und hatten ungewöhnlich lange Wimpern, und sie waren dunkel und unermesslich tief. Die Adler-nase und der wohlgeformte Mund saßen in einem Gesicht, das ein wenig zu flach und zu breit war, eingeraht von hüftlangem Haar, das schwarz war wie die Tinte eines Tintenfischs. Am auffälligsten aber war ihre Haut, die grünlich und silbrig schimmerte und den Eindruck erweckte, sie sei von winzigen Schuppen bedeckt. Sie war schön, schien aber zugleich dem Wahnsinn nahe.

»Jennesta«, erklärte der Magier unnötigerweise.

Bei ihrem Anblick lief es Stryke und Haskeer kalt den Rücken hinunter.

»Ja, sie hat den Durchgang durchs Portal überstanden. Ich weiß nicht, wie es ihr gelang. Und obwohl sie mein eigenes Kind ist, bedauere ich zutiefst, dass sie überlebt hat.« Jennesta wurde auf einem schwarzen Streitwagen an der Spitze eines Triumphzuges gezeigt. Vom Balkon eines Palasts aus sprach sie zu einer tobenden Menge und befahl eine Massenhinrichtung. »Ich will ganz offen sein. Die Tatsache, dass sie immer noch lebt, ist ein weit größeres Problem für eure Brüder, ganz egal, wie schwer ihr Los jetzt schon ist. Denn wenn man ihr nicht Einhalt gebietet, wird sie immer mehr Angehörige eures und meines Volks unterjochen. Auf mich allein gestellt, vermag ich Jennesta nicht zu besiegen. Es könnte jedoch in

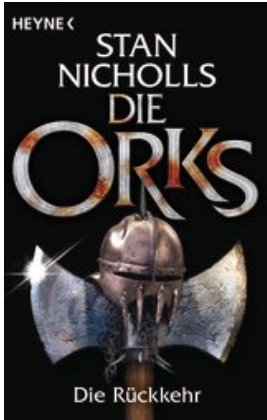
eurer Macht liegen, sie aufzuhalten und Rache zu üben. Falls ihr euch für diesen Weg entscheidet, wird Parnol euch gründlich einweisen. Wenn er euch als Führer dienen soll, braucht er allerdings die Instrumentale, die ihr besitzt. Seine Reise in eure Welt war nur in dieser Richtung möglich. Ich vertraue darauf, dass ihr sie noch habt, sonst ist das Unternehmen von vornherein zum Scheitern verurteilt.» Wieder lächelte Arngrim. »Irgendwie bin ich davon überzeugt, dass ihr sie noch besitzt.«

»Klugscheißer«, murmelte Haskeer.

Ein neues Bild tauchte auf: Fünf vollkommene Kugeln von unterschiedlicher Farbe, jede so groß wie die Faust eines Neugeborenen. Sie bestanden aus einem unbekanntem Material, aus allen ragten unterschiedlich lange Dornen in unterschiedlicher Anzahl hervor. *»Die Instrumentale oder Sterne, wie ihr sie lieber nennt, besitzen bemerkenswerte Kräfte. Sogar noch größere, als es mir bewusst war, während ich sie erschuf. Vielleicht hätte ich es aber wissen sollen, wenn ich bedenke, wie sehr es mich erschöpft hat, sie herzustellen. Es war eine Leistung, wie ein Zauberer sie nur einmal im Leben vollbringen kann. Einen zweiten Satz könnte ich nicht mehr konstruieren. Aber passt auf – die Instrumentale sind zwar seltene, aber keineswegs einzigartige Objekte.«*

»Meint er etwa, es gibt noch mehr davon?«, flüsterte Haskeer.

»Ich denke schon. Wie sonst hätte der da hierherkommen können?« Stryke deutete mit dem Daumen auf den Toten.



Stan Nicholls

Die Orks. Die Rückkehr

Drei Romane in einem Band

Die Orks 1-3: Blutrache/Blutnacht/Blutjagd

Taschenbuch, Broschur, 1424 Seiten, 11,8 x 18,7 cm

ISBN: 978-3-453-31410-8

Heyne

Erscheinungstermin: November 2012

Erschaffen in der Dunkelheit zu Anbeginn der Welt, getrieben vom Hass auf Menschen, Elfen und Zwerge, beherrscht von einem unbeugsamen Kampfeswillen – das sind sie: die Orks. Und als Oberbefehlshaber Stryke beschließt, seine von den Menschen versklavten Artgenossen zu befreien, müssen sich die Orks der ultimativen Herausforderung stellen.

Die Orks - Die Rückkehr enthält die Bände 1-3: Blutrache/Blutnacht/Blutjagd.