

**HEYNE <**

## DAS BUCH

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

»Die Orks – Blutjagd« ist die atemberaubende Weiterführung von Stan Nicholls' internationalem Millionen-Bestseller »Die Orks« sowie den beiden Folgebänden »Die Orks – Blutrache« und »Die Orks – Blutnacht« – ein Roman, den kein Tolkien-Fan verpassen sollte!

## DER AUTOR

Stan Nicholls war viele Jahre in London als Lektor, Herausgeber, Journalist und Kritiker tätig, bevor er sich ganz dem Schreiben von Fantasy-Romanen widmete. Seit dem internationalen Bestseller-Erfolg von »Die Orks« gehört der Brite zur ersten Garde der zeitgenössischen Fantasy-Autoren. Nicholls lebt mit seiner Frau in den West Midlands.

Weitere Informationen zum Autor: [www.stannicholls.com](http://www.stannicholls.com)

STAN NICHOLLS

DIE  
ORKS

BLUTJAGD

Roman

Deutsche Erstausgabe

WILHELM HEYNE VERLAG  
MÜNCHEN

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

Deutsche Erstausgabe 11/2011  
Redaktion: Ralf-Oliver Dürr  
Copyright © 2011 by Stan Nicholls  
Copyright © 2011 der deutschsprachigen Ausgabe by  
Wilhelm Heyne Verlag, München  
in der Verlagsgruppe Random House GmbH

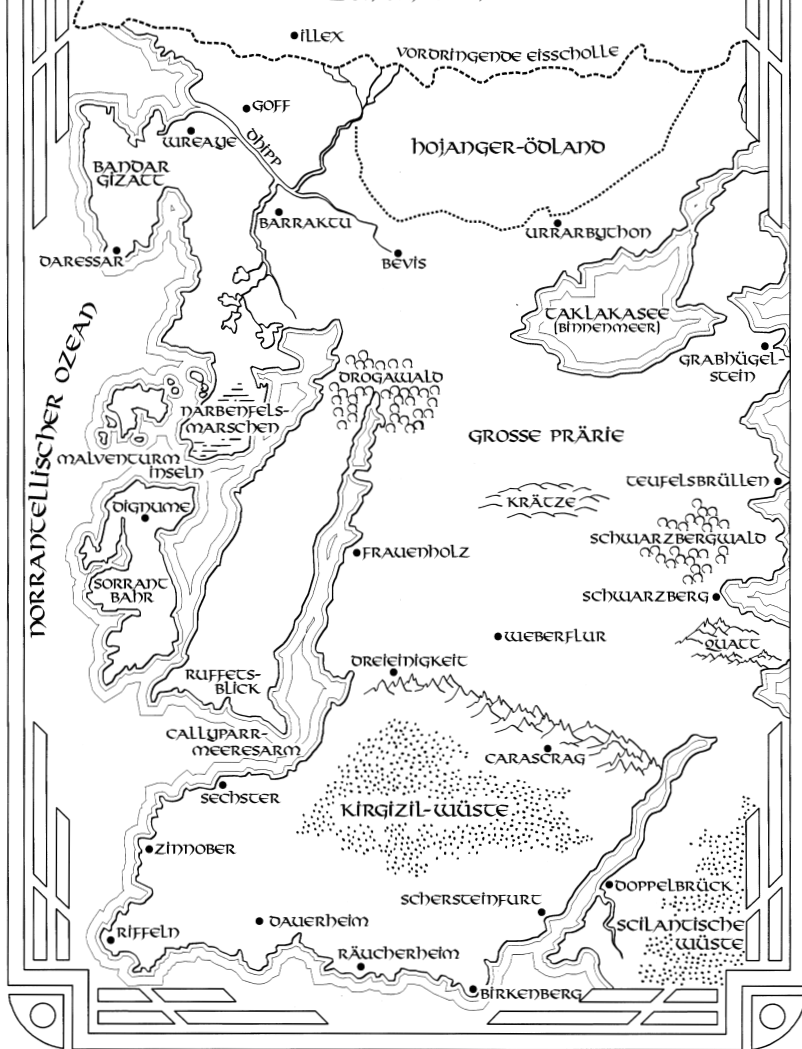
Karte: Erhard Ringer  
Satz: C. Schaber Datentechnik, Wels

eISBN 978-3-641-07881-2  
[www.heyne-magische-bestseller.de](http://www.heyne-magische-bestseller.de)

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



# MARAS-DANTIEN ZENTRASIEIEN







*Was bisher geschah ...*

## Ins Feuer

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## *Fünf Jahre zuvor*

In Maras-Dantien spitzten sich die Ereignisse zu.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

»Lasst ihn«, fauchte Jennesta.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Luft schmeckte seltsam. Sie war wie aufgeladen, drückend und viel wärmer, als sie es in diesem Eispalast hätte sein dürfen.

Hinter ihnen bewegte sich etwas. Ein Sluagh war am unteren Ende der Treppe angelangt, einige weitere folgten ihm. Der Wächter verlor die Nerven, ließ die gelöschte Laterne fallen und rannte weg, vorbei an der Tür, aus der das Licht drang, und tiefer in den Gang hinein. Er kam nicht einmal zwanzig Schritte weit. Die Tentakel eines Sluagh griffen von der Decke herab, umschlangen ihn und zerrten ihn hoch. Heulend und strampelnd verschwand er in der Finsternis.

Jennesta nutzte die Ablenkung zu ihrem Vorteil und eilte zur Tür. General Mersadion folgte ihr. Der Zugang war nicht verriegelt, die schwere Tür ließ sich jedoch nur mit großer Kraftanstrengung bewegen. Sie überließ es ihm, sich anzustrengen. Auf der anderen Seite traten sie in einen weiteren, aber viel kürzeren Flur, der zu einem Bogengang führte. Der Bereich dahinter war hell erleuchtet.

Sie wies ihn an, die Tür zu sichern, dann sagte sie: »Es scheint so, als wären nur noch wir beide übrig, General.«

Er deutete zum Licht. »Was ist das, Herrin?«

»Ihr könnt es als eine Art Tor betrachten. Es ist sehr alt und veranlasste meinen Vater, die Artefakte zu erschaffen, die von Rechts wegen mir gehören.«

Er nickte, als hätte er es verstanden.

»Die Aktivierung des Portals hat Kräfte freigesetzt, die jetzt den Palast zerstören«, fuhr sie beiläufig fort.



Mersadion war angesichts dieser Erläuterung alles andere als beruhigt.

Sie näherten sich dem Bogengang. Er führte zu einer breiten Treppe, hinter der in einem geräumigen Gewölbe fünf mächtige, unebene Steine im Halbkreis aufgestellt waren. Im Zentrum befand sich ein niedriges steinernes Podium, das anscheinend mit Edelsteinen ausgelegt war. Von der Oberfläche des Podiums ging etwas Wunderbares aus.

Es erinnerte an einen umgekehrten Wasserfall, bestand jedoch nicht aus einer Flüssigkeit, sondern aus reinem Licht. Millionen und Abermillionen winziger Funken kreisten und wirbelten umeinander und stiegen in einem unendlichen, ständig erneuerten Strom empor. Der blendend helle Strudel war auch der Ursprung des Pochens. Schwefelgeruch hing in der Luft.

Mehrere Wesen waren bereits dort. Jennesta blieb vor dem Torbogen stehen und betrachtete sie. Ganz vorn befand sich ihr Vater Tentarr Arngrim, der in der geheimen Welt der Zauberei unter dem Namen Seraphim bekannt war. Jennestas Schwester Sanara, dem Äußeren nach die menschlichste unter Arngrims Nachkommen, stand neben ihm. Die Übrigen waren Vielfraße, die verdammte Orks-Bande, die Jennesta auf so schmachvolle Weise hintergangen hatte. Alle starrten wie gebannt das glitzernde Schauspiel an.

Die Orkfrau Coilla hatte sich bis dicht vor das Podium vorgewagt und betrachtete versunken die Strömung. »Es ist schön«, hauchte sie.

Der Zwerg Jup, der neben ihr stand, nickte. »Ehrfurchtgebietend.«

»Und es gehört mir!«, rief Jennesta. Sie hatte die Geduld verloren und schritt, gefolgt von Mersadion, die Treppe hinunter.

Die anderen drehten sich zu ihr um. Einen Moment lang schwankte Jennestas stählerne Entschlossenheit, doch sie konnte darauf vertrauen, dass ihre Magie allem anderen hier überlegen war, ob Zauberspruch oder Waffe.

»Du kommst zu spät.« Seraphims Antwort klang erheblich kühler, als es ihr lieb war.

»Wie schön, dich zu sehen, mein lieber Vater«, gab sie bissig zurück. »Ich habe eine Abteilung Palastwachen mitgebracht«, log sie. »Ergebt euch oder sterbt, mir ist es egal.«

»Es wäre mir neu, dass du dir eine Gelegenheit entgehen lässt, diejenigen zu töten, die dich deiner Ansicht nach betrogen haben«, widersprach Sanara.

»Du kennst mich wirklich gut, Schwesterherz.« Dann fiel ihr ein, wie zimperlich Sanara im Grunde war. »Es freut mich, dich wieder in Fleisch und Blut zu sehen. Noch mehr freue ich mich darauf, dies wieder zunichtezumachen.«

Nun mischte sich der Anführer der Vielfraße ein. »Wenn Ihr glaubt, wir würden uns kampflös ergeben, dann liegt Ihr falsch.« Er deutete mit einer kräftigen Hand auf seine Truppe. »Wir haben nichts zu verlieren.«

»Ah, Hauptmann Stryke.« Verächtlich ließ sie den Blick über die Truppe wandern. »Und die Vielfraße. Auf das Wiedersehen mit euch habe ich mich ganz besonders gefreut.« Ihre Stimme wurde hart. »Jetzt streckt die Waffen.«

Eine Unruhe entstand, dann kam jemand mit gezogenem Schwert nach vorn. Jennesta erkannte den Heiler der Truppe, einen dummen alten Ork namens Alfray.

Sofort war Mersadion zur Stelle und trat dem Angreifer in den Weg. Die Klinge des Generals blitzte, der Hieb traf Alfray. Der Ork schwankte, verdrehte die Augen, bis nur noch das Weiße zu erkennen war, und stürzte hin.

Einen Moment lang verharrten alle wie angewurzelt und schnappten nach Luft.

Dann fielen Stryke, Coilla, Jup und der riesige Schlägertyp Haskeer über den General her und hackten ihn in Stücke. Die anderen hätten sich ebenfalls eingeschaltet, wäre es nicht so schnell vorbei gewesen.

Jennesta sah keinen Grund, ihre Magie zu verschwenden und einzugreifen. Dies änderte sich jedoch schlagartig, als die rachsüchtigen Orks sich gegen sie wandten. Auf ihrer ausgestreckten Hand erschien eine apfelgroße Feuerkugel. Sie wurde heißer und heißer und schmerzte dem Betrachter in den Augen.

»Nein!«, schrie Seraphim hinter den vorrückenden Vielfraßen.

Jennesta schleuderte die Feuerkugel. Die Orks verteilten sich und wurden nicht getroffen, einige spürten

allerdings die sengende Hitze. Die Feuerkugel traf die hintere Wand und explodierte, der Knall dröhnte laut in der Kammer. Polternd brachen Stücke aus dem Mauerwerk. Jennesta war bereits dabei, eine neue Kugel zu formen, doch nun griffen Seraphim und Sanara ein.

Daraufhin hüllte Jennesta sich in einen Zaubermantel, ein schützendes Energiefeld, das fast durchsichtig war und leicht grünlich schimmerte. Ihr Vater und ihre Schwester folgten ihrem Beispiel, und nun entbrannte ein magisches Duell.

Heiße Kugeln und sengende Blitze flogen hin und her, Energielanzens und Kraftentladungen wurden geschleudert. Einige Treffer konnten die blasenförmigen Schilde einfach schlucken, andere wurden abgelenkt, und die magischen Geschosse sausten unberechenbar umher. Bunte Bahnen entstanden in der Luft, im Gewölbe hallten mächtige Explosionen und spalteten Holz und Stein.

Die Orks mussten sich in Sicherheit bringen. Eine kleine Schar achtete jedoch nicht auf das Zerstörungswerk, sondern sammelte sich um den gefallenen Kameraden.

Die magische Schlacht und die zunehmende Kraft des Strudels zerstörten den Palast. Das Grollen wurde lauter, Risse liefen über die Bodenplatten und Wände.

Vereint waren Seraphim und Sanara stärker als Jennesta. Auf ihrer Stirn bildete sich ein Schweißfilm, sie atmete schwer und rang darum, nicht die Konzentration zu verlieren. Ihre Kräfte und ihr Selbstvertrauen schwanden.

Sobald ihr Vater und ihre Schwester spürten, dass sie schwächer wurde, griffen sie umso wilder an. Ihr Schutzschild flackerte, und als das Smaragdgrün langsam einem rosafarbenen Schimmern wich, wussten Seraphim und Sanara, dass sie die Oberhand gewonnen hatten. Sie verdoppelten ihre Anstrengungen.

Jennesta verlor. Ihr Schild zerbarst und verschwand in einem goldenen Dunst. Sie taumelte leicht und hielt sich nur mit Mühe aufrecht. Erschöpft atmete sie aus.

Seraphim stürzte zu ihr und packte sie am Handgelenk. Sie war viel zu benommen, um sich zu sträuben. Er zerrte sie durch den Raum.

Die Vielfraße wollten sie töten und kamen mit gezogenen Klingen herbei.

»Nein!«, brüllte Seraphim. »Sie ist meine Tochter! Für alles, was sie getan hat, bin ich mitverantwortlich! Das hier muss ich selbst erledigen!«

Widerwillig gehorchten sie.

Seraphim zerrte Jennesta weiter zum Podium und dem funkelnden Portal. Als sie fast dort waren, kam sie wieder zu sich und erkannte, was er tun wollte. Angst verspürte sie allerdings nicht.

»Das wagst du nicht«, höhnte sie.

»Früher vielleicht nicht«, gab er zurück. »Als ich das ganze Ausmaß deiner Verderbtheit noch nicht erkannt hatte. Das hat sich geändert.« Eisern hielt er sie fest und schob ihre Hand zu dem glitzernden Strom, bis sie ihn fast mit den Fingerspitzen berührte. »Ich habe dich auf diese Welt gebracht, und jetzt schaffe ich dich

wieder heraus. Du musst doch anerkennen, dass dies völlig logisch ist.«

»Du bist ein Narr«, zischelte sie. »Das warst du schon immer. Und ein Feigling dazu. Ich habe hier eine ganze Armee. Wenn mir irgendetwas zustößt, wirst du einen Tod sterben, den du dir in den wildesten Träumen nicht ausmalen kannst.« Sie heftete den Blick auf ihre Schwester. »Du ebenfalls.«

»Ist mir egal«, antwortete Seraphim.

Ihre Schwester unterstützte ihn.

Es kam Jennesta so vor, als ständen Sanara dabei sogar die Tränen in den Augen. Schwächlinge, alle beide.

Seraphim gab etwas über das Böse von sich, und dass man für alles einen Preis zahlen müsse, dann zog er ihre Hand noch näher an den funkelnden Strom heran.

Sie blickte ihm in die Augen und erkannte, dass er es ernst meinte. Es gelang ihr nicht, einen Spruch zu wirken, um ihn abzuwehren. Ihr selbstsicheres Gehabe löste sich in Wohlgefallen auf, und sie begann, verzweifelt zu strampeln.

»Geh deinem Ende wenigstens mit Würde entgegen«, sagte er. »Oder ist das zu viel verlangt?«

Sie fauchte trotzig.

Er stieß ihre Hand in den Strudel und zog sich einen Schritt zurück.

Sie wand sich und zerrte, um die Hand zu befreien, doch die sprudelnde Energiequelle hielt sie fest wie ein Schraubstock. Die gefangene Hand veränderte sich, sie verflüssigte sich und löste sich auf, während Tau-

sende von Partikeln im wirbelnden Strom emporgerissen wurden. Der Vorgang beschleunigte sich sogar noch, und der Strudel sog auch ihr Handgelenk ein. Bald war der ganze Arm verschwunden, der sich ebenfalls auflöste und verstreut wurde.

Die Orktruppe stand wie angewurzelt da und sah mit einer Mischung aus Entsetzen und makabrer Faszination zu.

Inzwischen geriet ihr Bein in den Strom und zerfloss vor ihren Augen. Dann folgten die Haare, als atmete ein unsichtbarer Riese die Strähnen ein. Jennestas Auflösung beschleunigte sich, ihr Körper wurde immer schneller von dem Strudel aufgesogen.

Als ihr Gesicht zerfiel, schrie sie endlich.

Das Geräusch brach sofort ab, als die Energie sie in mehreren Schüben vollends verschlang.

Sie stürzte durch einen endlosen Tunnel, der sich wand und bog wie ein Blutgefäß. Feste Wände konnte sie allerdings nicht entdecken, es war eher wie ein riesiger, durchsichtiger Schlauch – durchscheinend, aber leicht schimmernd. Draußen, falls das Wort überhaupt eine Bedeutung hatte, war zugleich nichts und alles. Nichts in dem Sinne, dass es keinerlei erkennbare Bezugspunkte gab. Alles insofern, als der dunkelblaue Samt jenseits der Wände von unzähligen Sternen überzogen war.

Hilflos stürzte sie, bis sie weit, weit unter sich ein stecknadelkopfgroßes Licht entdeckte. Es wuchs bemerkens-

wert schnell heran, bis es die Größe einer Münze, einer Faust, eines Schildes, eines Wagenrads hatte. Dann sah sie nichts mehr außer dem Licht, auf das sie zustürzte.

Sie fiel, jedoch nicht ins Licht, sondern in völlige Finsternis.

Zu ihrem eigenen Erstaunen wachte sie wieder auf.

Sie lag auf dem Rücken und spürte unter sich etwas, das sich wie weiches Gras anfühlte. Die Luft war mild und roch süß nach blühenden Blumen. Abgesehen von fernem Vogelzwitschern war es still. Blinzelnd blickte sie zum strahlend blauen Himmel hinauf, auf dem einige rein weiße Wolken vorbeizogen. Die Sonne stand hoch.

Zwei Dinge erkannte sie, als ihr Denkvermögen zurückkehrte. Zuerst einmal die Tatsache, dass sie noch lebte. Zweitens, dass dies offensichtlich nicht Maras-Dantien war. Außerdem bemerkte sie, dass sie nackt war.

Ihre Gliedmaßen waren bleischwer, und sie fühlte sich zerschlagen, hatte aber offenbar keine größeren Verletzungen erlitten. Sie versuchte, die Hand zu heben, war jedoch zu schwach, und ihr war übel. Es war zu anstrengend. Anscheinend waren auch ihre magischen Kräfte völlig erschöpft. Nicht einmal der einfachste Spruch, um sich zu verjüngen, wollte ihr gelingen.

Immerhin war ihre Wahrnehmung nicht getrübt, sodass sie die Kräfte spüren konnte, die unter ihr durch den Boden liefen. Die magische Energie dieses Orts war viel stärker und reiner als im fast verbrauchten Maras-Dantien.



Vorerst konnte sie nur liegen bleiben, wo sie war, und hoffen, dass sie sich auf natürliche Weise erholte.

Sie wusste nicht, wie lange sie dort lag, und fühlte sich ein wenig fiebrig. Die Gedanken, die sie fasste, hatten ohnehin nichts mit der Tatsache zu tun, dass die Zeit verstrich, sondern drehten sich vor allem darum, dass sie sich an ihrem Vater, ihrer Schwester und den verhassten Vielfraßen rächen wollte. Falls sie ihre Feinde jemals wiedersah.

Das Tageslicht wich der Abenddämmerung. Es wurde dunkel, die Luft kühlte sich ab. Droben erschienen die ersten Sterne.

Schließlich hörte sie Geräusche. Es dauerte einen Augenblick, bis sie begriff, dass es Hufschläge waren. Sie kamen langsam näher, und als sie das Quietschen von Rädern und das Klirren von Ketten vernahm, war klar, dass das Tier einen Wagen zog. Der Karren hielt ganz in der Nähe an, und jemand stieg ab. Stiefel knirschten im Kies, dann war nichts mehr zu hören, als lief der Betreffende über weiches Gras.

Jemand blickte auf sie herab. Sie konnte lediglich erkennen, dass es ein stämmiger menschlicher Mann war. Er starrte sie, wie es schien, eine Ewigkeit an und betrachtete ausgiebig ihren nackten Körper und ihre ganze Erscheinung. Eigentlich hätte man sie eine Schönheit nennen können, doch hatte ihre Schönheit Facetten, die viele Betrachter beunruhigend fanden. Dies betraf ihre einzigartigen Augen ebenso wie ihr ungewöhnliches Gesicht. Es war an den Schläfen eine Spur zu

breit, das Kinn war beinahe spitz zu nennen, die Nase leicht konvex geformt, und der Mund war wohlgeformt, aber zu breit. Sie hatte volles, pechscharzes Haar, das bis zur Hüfte reichte. Vor allem aber fiel ihre Haut auf. Sie hatte einen leichten silbergrünen Glanz und wirkte wie gesprenkelt, als sei sie mit winzigen Schuppen bedeckt wie ein Fisch.

Ihr war durchaus bewusst, wozu die Menschen imstande waren, denn sie hatte mehr als nur einmal die unerschöpfliche Grausamkeit dieser Geschöpfe bewundern dürfen. Hätte er unehrenhafte Absichten gehabt, dann hätte sie nicht viel dagegen tun können.

Doch statt sie zum Opfer seiner Lust oder Brutalität zu machen, legte er ein Mitgefühl an den Tag, das er später, wenngleich nur kurz, bereuen sollte. Er rührte sich endlich und sprach sie mit freundlicher, besorgter Stimme an. Als sie nicht antwortete, bückte er sich und hüllte sie in seinen groben Mantel. Mühelos wie eine Mutter, die ihr Kind hochhebt, und ebenso sanft nahm er sie auf und trug sie zu seinem Wagen.

Endlich gewann Jennesta einen Eindruck, wo sie sich befand. Im verblassenden Licht betrachtete sie die grüne Landschaft, die Wiesen und bestellten Felder, einen Wald. Nicht weit entfernt erstreckten sich grüne Hügel.

Sie erreichten die Straße und den Wagen. Der Mann legte sie vorsichtig auf die Ladefläche und schob ihr ein paar zusammengefaltete Säcke als Kissen unter den Kopf, dann fuhr er vorsichtig weiter.

Vom Schaukeln des Wagens eingelullt, blickte sie schläfrig nach oben zu den aufgehenden Sternen. Trotz des Fiebers und ihrer Schwäche ging ihr unablässig ein und derselbe Gedanke durch den Kopf.

Sie hatte das Glück gehabt, einem guten Mann zu begegnen.

Die folgende Woche verging wie im Traum.

Er hatte sie zu einem bescheidenen Bauernhaus gebracht, dessen Dach geflickt werden musste. Im Hof tummelten sich Hühner und Schweine. Im Haus lebten die Frau des Bauern und ihre Brut, es waren vier Jungen.

Der Bauer und seine Frau kümmerten sich um Jennesta. Sie fütterten sie, badeten sie und redeten beruhigend auf sie ein, bis sie zu sich kam.

Sie tat so, als habe sie das Gedächtnis verloren und wiegte sie in dem Glauben, sie sei angegriffen und vollständig ausgeraubt worden. Ohne großes Misstrauen nahmen die einfachen Leute die Erklärung hin, der grünliche Schimmer ihrer Haut sei die Folge einer Erkrankung in der Kindheit, und bald achteten sie nicht mehr darauf. In einer Welt, in der auch Orks lebten, sei das ja sowieso nicht so ungewöhnlich, erklärten sie ihr.

Die Erwähnung der Orks weckte Jennesta wie ein Guss kalten Wassers. Sie fragte die beiden aus und verlangte alle möglichen Informationen zu bekommen. Wie wurde das Land regiert, wo lag die Macht? Die Bauern waren über diese Fragen verblüfft und konnten nicht verstehen, warum sie etwas so Einfaches nicht

wusste. Jennesta schob es auf ihren angeblichen Gedächtnisverlust und behauptete, sich lediglich an einen Schlag auf den Kopf zu erinnern.

So erfuhr sie, dass sie sich in Peczan befand, dem Zentrum eines großen Reichs. Es war ungeheuer mächtig, hatte aber dennoch Feinde. Die meisten davon waren barbarische Königreiche, die sich oft gegenseitig an die Kehle gingen, und spielten keine große Rolle. Peczans einziger unmittelbarer Rivale war das Land der Orks, das weit entfernt war und Acurial hieß. Doch auch die stellten keine große Bedrohung dar, wie Jennesta erfuhr, da sie keinesfalls kriegerisch gesinnt waren. Natürlich mochte die Hexe es nicht glauben, als ihre Gastgeber erklärten, die Orks von Acurial seien unterwürfig, und war sicher, dass die Bauersleute nur aus Unwissenheit gesprochen hatten. Sie hielt jedoch den Mund und sagte nichts dazu.

Sobald sie genug erfahren hatte, machte sie sich ans Pläneschmieden. Sie hatte jetzt ein Ziel und richtete ihre ganze Willenskraft darauf, es zu erreichen.

Körperlich war sie fast vollständig genesen. Ihre magischen Fähigkeiten dagegen waren ein anderes Kapitel. Sie waren zwar zurückgekehrt, blieben allerdings schwach, obwohl die Hexe immer noch die erstaunliche Kraft des Landes unter sich spürte. In einem verfallenen Bauernhaus auf dem Land konnte sie freilich nichts erreichen, sie musste weiterziehen. Vorher galt es jedoch, auch ihre magischen Kräfte wiederzubeleben und Leute zu finden, die ihr dienen konnten.

Den Bauerntölpel fing sie mit einer anderen Art von Macht. Es dauert nur wenige Tage, ihn zu erobern. Sobald sie ihn verführt hatte, war er wie Wachs in ihren Händen, und sie formte ihn nach ihrem Bild. Wo Menschlichkeit gewesen war, existierte nur noch dumpfe Unterwerfung unter ihre Launen. Wo er zärtliche Gefühle für seine Familie gehegt hatte, war jetzt hartherzige Gleichgültigkeit.

Sie hatte den Mann so fest im Griff, dass er bereitwillig half, ihre magischen Kräfte zu erneuern. Der Beitrag seiner Frau bestand aus schlechtem Essen, aus fadem und zähem Fleisch. Die Herzen der vier Knaben erwiesen sich jedoch als äußerst nahrhaft. Als ihre Fähigkeiten wiederhergestellt waren, hatte Jennesta keine Verwendung mehr für den Bauern. Sie entledigte sich seiner, indem sie ihm einfach den Schleier von den Augen riss und ihm zu sehen erlaubte, was er getan hatte. Sein Selbstmord verschaffte ihr eine kurze Zerstreung.

Der Bauer war ihr erster Jünger gewesen, und sie würde noch viele weitere finden.

Sie hatte von einer Stadt gehört, die nicht weit entfernt sein sollte, und verlor keine Zeit. Sie nahm den Wagen des Bauern und das bisschen Geld, das sie finden konnte. Die sogenannte Stadt war im Grunde kaum mehr als ein Dorf, doch immerhin gab es dort einen Schneider. So konnte sie sich der abgetragenen Kleider der Bauersfrau entledigen. Die neuen Sachen besaßen eine Kapuze und einen Schleier, womit sie gegebenenfalls ihr Äußeres verbergen konnte.

Außerdem erfuhr sie dort etwas höchst Interessantes, das der Bauer nicht erwähnt hatte. Im Gegensatz zur großen Mehrheit der Menschen in Maras-Dantien gab es in dieser Welt einige, die magische Kräfte besaßen. Diese Magier gehörten dem Helixorden an, einer Sekte, die im Reich ebenso großen Einfluss besaß wie die politischen Anführer.

Die nächstgelegene Loge des Ordens befand sich einen Tagesritt entfernt in der Provinzhauptstadt. Verglichen mit den verschlafenen Weilern und Dörfern, die sie während der Reise sah, schenkten ihr die geschäftigen Straßen des Orts ein gewisses Maß an Anonymität. Noch wichtiger war, dass sie hier einen Zugang zu den Machtstrukturen des Reichs fand.

Es war nicht schwer, die Helixloge zu finden. Sie stand an einem bevorzugten Platz und galt als bedeutender Tempel. Weniger Glück hatte sie, als sie in einer anderen Rolle denn als Bittstellerin einzudringen suchte. Der Orden wurde von Männern beherrscht. Zwar dienten auch Frauen in seinen Reihen, doch es waren nur wenige, die zudem nicht viel Macht besaßen. Enttäuscht suchte sie nach einer Schwachstelle.

Der örtliche Aufseher des Ordens war ein älterer und wirrer Jungeselle, der jemandem wie Jennesta noch nie begegnet war. Mühelos schlug sie ihn in ihren Bann, und ein halbes Jahr später war sie seine unersetzliche AdjutantIn und wurde dank seiner Fürsprache widerwillig in die Reihen des Helixordens aufgenommen.

Mithilfe der kundigen Anwendung von Gift konnte sie zum Jahresende seinen Posten übernehmen.

Nun hatte sie eine Machtbasis.

Die rücksichtslose Effizienz, mit welcher Jennesta die Loge führte, und die Berichte über ihre herausragenden magischen Fähigkeiten erweckten die Neugierde der höheren Ränge im Orden, wie sie es sich gewünscht hatte. Schließlich wurde sie in die Hauptstadt und in den Hauptsitz des Helixordens berufen.

Der Wettstreit um Beförderungen wurde viel härter, sobald sie der Großloge beigetreten war. Sie kam nur noch frustrierend langsam voran und musste ihre ganze Arglist aufbieten, um Druck auf störrische Beamte auszuüben, Eide zu leisten, die sie sowieso wieder brechen würde, fragwürdige Bündnisse zu schmieden, Empfängliche zu bestechen, Schwache einzuschüchtern und Rivalen zu beseitigen. Das alles dauerte ihr viel zu lange.

Zwei weitere Jahre vergingen, bis der Helixorden ihr endlich gehörte.

Dann richtete sie ihre Aufmerksamkeit sofort darauf, die Regierung zu unterwandern. Da Magie und Politik in Peczan eng verwoben waren, hatte sie schon ein gewisses Maß an Bekanntheit erworben, welche ihr zuvor verschlossene Türen öffnete. Dank ihrer Machtposition im Helixorden bekam sie Zutritt zu den Zitadellen der herrschenden Klasse und den Salons der einflussreichen Bürger, obwohl diese ihre Abneigung gegen eine

Frau von so hohem Rang kaum verhehlen konnten. Abermals machte sie sich daran, weiter emporzusteigen.

Wieder verging ein Jahr voller Ränke und Morde. Schließlich war sie eine hochrangige Beamtin und besaß beachtliche Macht, die aber noch nicht vollkommen war. Die Hoffnungen, sie könne die höchste Stellung im Reich erlangen, gab sie auf. Sie wurde nicht von einer unstillbaren Machtgier getrieben, sondern hatte nun alles, was sie brauchte, und sah keinen Grund, auch noch den höchsten Gipfel zu erstürmen, wo sie zudem für ihren Geschmack viel zu sehr in der Öffentlichkeit gestanden hätte.

Jennesta hörte nie auf, über die Orks nachzudenken. An den Vielfraßen wollte sie sich rächen, und die Einwohner von Acurial kamen ihr gerade recht.

Sie hegte schon lange den Wunsch, eine unvergleichliche Armee zu befehligen, und da sie eine unbändige Kriegslust besaßen, war niemand besser für ihre Wünsche geeignet als die Orks. Auf diese Weise setzte Jennesta den Traum ihrer Mutter fort. Die Hexe Vermegram hatte vor langer Zeit die Orks von Maras-Dantien zur Schlacht gerufen. Mit einer solchen Streitmacht und mit Instrumentalen gerüstet, waren der Eroberung keine Grenzen mehr gesetzt. Doch wie Vermegram besaß Jennesta nicht die magischen Mittel, dieses Volk ganz und gar zu kontrollieren. Die Orks, die ihr in Maras-Dantien gedient hatten, hatte sie mit eiserner Disziplin und brutalen Strafen bei der Stange gehalten. Diese Doktrin der Angst erlegte Jennesta grundsätzlich



allen ihren Untergebenen auf. Wie sich am Beispiel der verfluchten Vielfraße gezeigt hatte, war dies jedoch nicht immer ausreichend. Die Ironie dabei war, dass ihr Vater sie in diese Welt geschickt hatte, als sie die Methode der Kontrolle fast vervollkommen hatte. Hier lebten die einzigen Orks jedoch in einem fernen Land.

Deshalb war sie sehr von den Gerüchten angetan, die im vierten Jahr die Runde machten. Es hieß, gegen Acurial seien militärische Maßnahmen geplant. Der Grund war nicht etwa, dass Acurial für das Reich und dessen Interessen irgendeine Gefahr dargestellt hätte. Vielmehr waren der Drang nach Expansion und die Gier nach Bodenschätzen das Motiv. Außerdem wollte Peczan seinen Einfluss in der betreffenden Region vergrößern. Doch selbst ein Diktator muss gelegentlich auf die Ansichten seiner Untertanen Rücksicht nehmen, und dies besonders, wenn er ihre Kinder in den Krieg schicken will. Auch wenn die bekannte Passivität der Orks den Glauben der Bürger stärkte, die Invasion werde ein Kinderspiel, brauchte man einen passenden Vorwand.

Jennesta kam auf die Idee, das Gerücht zu streuen, die Orks verfügten über zerstörerische magische Kräfte, mit denen sie das Reich bedrohen könnten. Die Unwissenheit über das ferne Acurial war derart verbreitet, dass man der Geschichte weithin Glauben schenkte. Jennesta wurde für diesen Trick gelobt. Die Bitte, die Invasionstruppen begleiten zu dürfen, wurde jedoch



Stan Nicholls

### **Die Orks - Blutjagd**

Die Orks-Trilogie 3  
Roman

eBook

ISBN: 978-3-641-07881-2

Heyne

Erscheinungstermin: Dezember 2011

Das große Finale der Bestseller-Saga

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