



# Zweifel

Daniela Breuer

Eine Eldar-Geschichte im

Warhammer 40.000-Universum

# Zweifel

Zwei mächtige Bäume aus milchig weißem Phantomkristall bildeten den Zugang zum Kristalldom. Ihre Stämme ragten wie schimmernde Säulen in das blaue Dämmerlicht der Kuppel auf, ihre verzweigten Äste formten einen hohen Torbogen.

Autarch Asturriàn OteshNovas stand nahe dem rechten Stamm. Gedankenverloren drehte er den glatten, ovalen Edelstein in seiner Hand. Im inneren des Juwels glomm ein orangerotes Feuer. Er konnte die Energie der Seele in dem Stein spüren, warm auf seiner Hand trotz des Handschuhs seiner azurblauen Rüstung. Dies war nicht der erste Korsar, den er verloren hatte. Nicht auf ihrer Suche nach einer neuen Heimat für die Überlebenden von Ilthadash, nicht im Dienst ihres neuen Weltenschiffes ZarAsuryan.

Diese hier war nicht einmal eine Angehörige seiner alten Mannschaft gewesen. Sie war ein junger Rekrut gewesen, die es fortgezogen hatte von den Pfaden der Asuryani, hinaus in die Weiten es Sternenmeeres. Er hatte sie kaum gekannt. Und dennoch schmerzte ihn nach wie vor jeder einzelne Verlust, ließ einen neuen Keim des Zweifels in ihm aufbrechen.

Asturriàns Gedanken wanderten zurück.

Im Grunde war es ein einfacher Auftrag für seine Korsaren gewesen: Einen Kult der Chem-Pan-Sey<sup>1</sup> zu zerschlagen noch bevor er wachsen und eine Gefahr für ZarAsuryan hätte werden können. Verehrer der dunklen Götter. Feinde sogar für ihresgleichen.

Die verräterischen Chem-Pan-Sey hatten sich in einem verfallenen Konvent weit abseits der größeren Siedlungen des Planeten versammelt. Die Anbeter des Chaos hatten eine seltsame Affinität für ehemalige Kultstätten des imperialen Glaubens. Seinem Auftrag kam das zugute. Die düsteren Ruinen waren kein Schlachtfeld für die hochspezialisierten Aspektkrieger, die Gegner zu zahlreich für die Weltenläufer. Firondhirs HeimKurnous<sup>2</sup> hatten das Lager des Feindes ausgekundschaftet. Nun war es an den Korsaren des Grauhabichts, ihn in einem schnellen Schlag auszulöschen.

Selbst in Ruinen vermittelte das Gebäude noch einen Eindruck seiner einstigen Pracht. Die gewaltige Halle war mehrere hunderte Schritte lang, die Reste der gebündelten Pfeiler immer noch dutzende Längen hoch. Zwischen Grasbüscheln und Gestrüpp waren marmorne Ornamente in weiß, schwarz und rot auf dem Boden zu sehen. Durch die steinernen Streben und Rosetten der leeren Fenster fiel das purpurne Abendlicht und zeichnete lange Schatten auf den Boden. Am äußersten Ende der Halle, in einem Halbkreis aus

---

<sup>1</sup> Menschen (abwertend)

<sup>2</sup> Schüler des Kurnous, Weltenläufer-Bruderschaft von ZarAsuryan

Mauerresten, lag zertrümmert am Boden das Abbild des doppelköpfigen Adlers. Das Standbild musste gewaltige Ausmaße gehabt haben. Schnäbel und Klauen waren abgeschlagen, in die Augen war mit groben Werkzeugen der achtsackige Stern des Chaos geschlagen worden.

Das Sinnbild des Gottes der Cresistauead<sup>3</sup> hatte für Asturriän keine Bedeutung, doch er verstand die Tat. Die Anbetter der dunklen Götter hatten das ihnen verhasste Symbol geschändet, um diesen Ort zu entweihen und ihren verderbten Zwecken nutzbar machen zu können. So gleichgültig dem Autarchen der Adler war, so verächtlich war ihm das Zeichen, dass den steinernen Vogel nun entstellte.

Zwischen den Trümmern des gestürzten Gottes wartete einer der Weltenläufer. Hätte Asturriän nicht gewusst, dass Späher hier war, hätte selbst sein scharfes Auge ihn in seinem Tarnmantel nicht entdecken können.

„Lavai, IstuKarun<sup>4</sup>“, begrüßte der Autarch den Weltenläufer mit einer Geste des Respekts.

„Lavai, OteshNovas<sup>5</sup>“, antwortete dieser. „Ihr seid zur rechten Zeit eingetroffen. Sobald die Sonne untergegangen ist, werden unsere Feinde hier sein. Sie sind bereits auf dem Weg.“

---

<sup>3</sup> Menschen (neutral)

<sup>4</sup> Weltenläufer

<sup>5</sup> Grauhabicht

Asturriàn nickte. Dann gab er seinen Kriegern Befehl, Position in den Ruinen zu beziehen. Zwei Dutzend Männer und Frauen standen unter seinem Befehl. Sie trugen die blauen Rüstungen und silbernen Brustpanzer der Gardisten ZarAsuryans, doch an Helmen und Armen das bläuliche Grau seiner Korsarenmannschaft. Einige wiesen noch die Farben und die Zierden ihrer ehemaligen Aspektschreine auf: EsikCaman<sup>6</sup> mit weißen Helmen und hohen schwarzen Helmbüschchen, SuinMure<sup>7</sup> in knochenweiß und blutrot, MeanTokath<sup>8</sup> in grün, KiamKuron<sup>9</sup> in feuerrot, otBuanna<sup>10</sup> in tiefem Schwarz.

Jeder trug Waffen nach der Tradition seines Schreins. Diese Vielfalt war es, die die Einsatztruppe der Grauhabicht-Korsaren für Missionen wie diese so wertvoll machte. Was immer der Gegner aufbringen mochte, OteshNovas hatte eine Antwort darauf.

Innerhalb weniger Augenblicke hatten die Korsaren sich in Stellung gebracht. In den tiefer werdenden Schatten waren sie in den Trümmern nicht mehr auszumachen. Der Autarch versicherte sich mit einem letzten Blick der Aufstellung. Dann faltete er seine Falkenflügel, aus blaugrauen wie ein Gewitterhimmel. Die Vielzahl vibrierender Kristallfedern bauten das Antigravfeld auf. Asturriàn spürte die

---

<sup>6</sup> Rächer Asuryans

<sup>7</sup> Todesfeen

<sup>8</sup> Skorpionkrieger

<sup>9</sup> Feuerdrachen

<sup>10</sup> Dunkle Schnitter

Anziehungskraft, die ihm am Boden hielt, mehr und mehr schwinden. Dann aktivierte er die nicht mehr als kopfgroßen Schubdüsen zwischen den Schultern und schwang sich auf eine halb eingefallene Balustrade hoch über dem Boden. Reglos niedergehockt verharrend, war er von den zahlreichen, halb zertrümmerten Steinfiguren, die die Wände und Säulen zierten, nicht mehr zu unterscheiden. Die Falle war aufgestellt und bereit, zuzuschnappen.

Nicht lange nachdem die Sonne hinter dem Horizont versunken war, bemerkte der Autarch eine Bewegung in dem verwilderten Buschland rings um das Gebäude. Er richtete den Fokus seines künstlichen linken Auges darauf. Die psi-sensitiven Sensoren blendeten die Umgebung zu grauweißen Schemen aus, zwischen denen sich die Formen der Näherkommenden klar umrissen abzeichneten.

Die Menschen näherten sich in einer langen Prozession, drei Dutzend oder mehr. Sie trugen Fackeln und Ikonen vor sich her. Ein dumpfer Singsang drang zu den Aeldari herüber, anschwellend, je näher sie der Kathedrale kamen. Asturriän wechselte mit einem Gedankenimpuls den Modus seiner Optik. Die Umrisse der Kultisten begannen sich mit einem fahlen Licht zu füllen, dass purpurn in ihnen schwelte. Ihre Seelen waren von den Mächten des Chaos erfüllt. Der Anblick löste jedes Mal Abscheu bei ihm aus.

„AmAinilu<sup>11</sup>“, befahl er seinen Korsaren. Die Chem-Pan-Sey sollten zu ihnen kommen.

Die Kultisten betraten die zerbrochene Ummauerung der ehemaligen imperialen Kathedrale. Ihre langen, dunkelroten Roben verbargen teilweise durch Mutationen entstellte Glieder. Einige der Menschen schienen bereits erste Gaben der Mächte, die sie verehrten, erhalten zu haben. Ein gutes Dutzend trug offen Waffe: Lasergewehre, einige Bolt pistolen, Kettenschwerter und Energieklingen – Ausrüstung, wie Asturriän sie von den Soldaten der Armee des Imperiums kannte. Dieser Kult hatte offensichtlich Zugang zu hochwertigerer Ausrüstung. Das sprach für gute Kontakte zu den höherrangigen Ihresgleichen. Und nicht erst seit er mit dem QuasKarun<sup>12</sup> bekannt war, wusste der Autarch, dass solche Kulte umso gefährlicher waren, je mehr Rückhalt sie in ihren Gemeinschaften fanden.

Dennoch, für seine Korsaren stellten diese Chem-Pan-Sey keine Gefahr da. Jeder seiner Männer und Frauen wog drei der Menschen auf.

Die Bewaffneten postierten sich an Zugängen und Fensteröffnungen der Ruine. Die übrigen Kultisten nahmen in wiegenden Schritten, zum Rhythmus ihres Singsangs, Plätze in der Mitte der Halle ein. Der Boden war hier von Trümmern freigeräumt worden. Grob in den Marmor geschlagene Rinnen wurden mit einer Flüssigkeit gefüllt, deren modriger Gestank

---

<sup>11</sup> Wartet ab!

<sup>12</sup> Dämonenjäger (Inquisitor des Ordo Malleus)

die feinen Sinne des Aeldari selbst in dieser Entfernung erreichte. Dann tauchten die Fackelträger ihre Lichter hinein. Die Flüssigkeit entzündete sich, schlug jedoch keine Flammen, sondern beleuchtete die Szenerie in einem gespenstischen, purpurroten Glühen. Die Kultisten positionierten sich entlang der leuchtenden Linien.

Von seinem erhöhten Standort aus konnte der Autarch die Form erkennen, die das kränkliche Licht am Boden zeichnete – der achtzackige Stern, das Symbol der Mächte des Sha'eil<sup>13</sup>. Diese Chem-Pan-Sey dienten nicht einem der Dunklen Götter, sie hatten sich dem Chaos als Ganzes verschrieben.

Asturriàn erschauerte für einen Moment. Dann atmete er tief durch und brachte seine Gefühle unter Kontrolle. Der Autarch spannte seine Muskeln an und fokussierte all seine Sinne auf das Geschehen unter ihm. Er musste den richtigen Moment abwarten. Alle Menschen mussten in Reichweite seiner Krieger sein, so dass sie sie in einem schnellen Schlag ausschalten konnten. Doch wenn das Ritual erst begonnen hatte, mochten sie Mächte freisetzen, denen die Asuryani nicht mehr gewachsen waren.

Hätte er vielleicht doch Catuarti mit auf diese Mission nehmen sollen? Konnten die Kräfte einer Runenleserin ein Schutz vor der Warpmagie der Menschen sein? Hatte er, um

---

<sup>13</sup> Der Warp



Catuarti von Gefahren fernzuhalten, einen taktischen Vorteil aus der Hand gegeben?

Erneut musste Asturriàn seinen Geist zur Ordnung rufen. Er durfte sich nicht in Gedanken des Zweifels verlieren. Er rekapitulierte in die Lehrsätze Asurmens, die er in seiner Zeit im Schrein der Rächer Asuryans studiert hatte.

*Der vollendete Krieger erkennt den Augenblick. Weder zögert er, noch schlägt er übereilt zu.*

Inzwischen war es völlig dunkel geworden. Ein mondloser, mit grauen Wolkenfetzen übersäter Himmel wölbte sich über der Ruine. Wäre Kurnous noch imstande, seine Gedanken zu vernehmen, Asturriàn hätte dem Jagdgott für die Dunkelheit gedankt, die ihn und seine Korsaren verbarg.

Ein Mensch in einer besonders prächtigen, goldverbrämten Robe trat in die Mitte des Lichtkreises. In Händen hielt er einen Stab mit einer Chaos-Ikone, dem achtzackigen Stern, ein rotes Juwel wie ein Katzenauge in seinem Zentrum eingearbeitet. Er fasste den Messingstab mit beiden Händen, schloss die Augen und hob den Kopf. Das purpurrote Glühen waberte auf seinem gefurchten Gesicht. Auf seiner blanken Stirn prangt das eingebrannte Zeichen der dunklen Götter. Der Hexer hob zu einem Beschwörungsgesang an...

„AmA’ann!<sup>14</sup>“ Der Autarch sprach den Befehl nicht laut aus, die psionischen Transmitter in den Helmen seiner Krieger gaben seinen Gedanken ohne Verzögerung weiter.

Ein Lidschlag, und die Ruinen war erfüllt von den überraschten, schmerz- und hasserfüllten Schreien der Chaosdiener. Die bewaffneten Wachen taumelten aus ihren Stellungen in die Mitte der Halle, zurückgetrieben von den Klingen der MeanTokath, SuinMure und EsikCaman. Die blitzschnellen Streiche ließen den Menschen keine Zeit, ihre Schusswaffen einzusetzen. Mit ihren groben Kettenschwertern versuchten sie sich der Aeldari zu erwehren, doch die ehemaligen Aspektkrieger Ilthadashs waren zu schnell und zu gewandt für die schwerfälligen Chem-Pan-Sey. Die bläulich glimmenden Schneiden der Energiewaffen und die summenden Zähne der Skorpionschwerter der Korsaren durchschlugen mühelos die schwache Plattenpanzerung ihrer Gegner.

Zeitgleich eröffneten die übrigen Korsaren mit ihren Shurikengewehren das Feuer auf die Kultisten in der Mitte der Halle. Die hauchdünnen Kristallscheiben drangen fast lautlos in die Körper der Chaosabeter ein, nichts weiter als blutende Schnitte auf der Haut hinterlassend. Jene, die nicht sofort fielen, tat nicht mehr als ein oder zwei Schritte, ehe Organe und Blutgefäße zerfetzt waren und sie leblos, innerlich verblutet, zusammenbrachen.

---

<sup>14</sup>Angriff!

Doch es stellte sich heraus, dass auch die Kultisten nicht unbewaffnet waren. Nach dem ersten Schock über den plötzlichen und unerwarteten Angriff zogen die Menschen lange Kampfmesser und Laserpistolen unter ihren roten Roben hervor. Über die Leichen ihrer bereits von den Shurikengeschossen der Aeldari niedergestreckten Brüder hinwegsetzend, stürzten sie sich den Xenos entgegen.

Nichts, womit Asturriän nicht gerechnet hätte. Nichts, worauf seine Anhrathe nicht vorbereitet wären. Blitzschnell wichen die Korsaren zurück. Zwei Krieger im Rot und Orange der KiamKuron ließen einen Schwall aus Feuer sich über die Menschen ergießen. Die roten Roben der vordersten Kultisten standen augenblicklich in Flammen. Panisch kreischend stürmten sie wie lebende Fackeln in alle Richtungen davon. Die Aeldari erwiesen ihnen die Gnade, sie mit ihren Shurikengewehren zu erlösen. Die lodernden Flammen, die ihre toten Körper verzehrten, erhellten den Kampfplatz.

Derweil bemerkte Asturriän, dass der Chaospriester sich aus dem Kampfgeschehen zurückzuziehen versuchte. In Begleitung zweier bewaffneter Wachen stahl er sich im Schatten der Säulen und Strebebögen des Seitenschiffes davon. Der Autarch rief sich die Weisung des AthIdainn ins Gedächtnis: *„Achte auf den Anführer. Er allein ist eine größere Gefahr als all seine Anhänger vereint. Lass ihn nicht entkommen. Doch verschließe dich seinen Worten.“*

Verächtlich verzog der Autarch das Gesicht. Seine Untergebenen, die seiner Führung anvertrauten im Stich zu lassen – nichts anderes hätte er von einem Chem-Pan-Sey, von einem Anhänger der Chaosmächte zumal, erwartet. Doch der doppelte Verrat an seinesgleichen sollte ihm nicht helfen.

Mit flinken Schritten eilte Asturriàn die steinernen Strebebögen entlang. Leichtfüßig, getragen von seinen künstlichen Schwingen, setzte er über Bruchstellen hinweg. Die Halle war mehrere Hundert Schritte lang, doch von den Trümmern am Boden ungehindert hatte der Autarch sein Ziel rasch überholt. Er hielt inne. Der gefallene, geschändete Adler war direkt unter ihm. Das Gewölbe über dem Wahrzeichen des Imperators war eingestürzt, über ihm wölbte sich der nachschwarze Himmel.

Der Chaospriester und seine beiden Begleiter traten aus dem Schatten. Der Mann sah sich um, als suchte er nach einem Ausgang zwischen den Trümmern. Asturriàn ließ ihnen keine Zeit, einen neuen Weg einzuschlagen. Er breitete seine Falkenflügel weit aus und ließ sich wie ein Raubvogel auf seine Beute auf die Chem-Pan-Sey herabfallen.

Noch bevor sie wussten, wie ihnen geschah, durchbohrte die armlange, einschneidige Klinge der Sternengleve des Autarchen die Brust des Priesters und stieß ihn auf den marmornen Boden. Das graue, eingefallenes Gesicht des Menschen zeigte nichts als Überraschung. Sein faltiger Mund war geöffnet, doch kein Laut drang mehr heraus. Er würde nie wieder sprechen, zu niemandem.

Die fast völlig schwarzen Augen des Priesters waren weit aufgerissen und starrten dem Eldar leblos entgegen. Die Leere in ihnen war *quan* – unnatürlich, dem Warp entsprungen. Asturriàn konnte seinen Blick nicht abwenden. Raum und Zeit schienen sich um ihn herum aufzulösen. Ihm war, als würde er in einen finsternen Abgrund hineingezogen. Eathalvaén hatte wahr gesprochen. Dieser Chem-Pan-Sey war selbst tot noch eine Gefahr.

Der zornige Kampfschrei eines der beiden Wächter holte Asturriàn in die Wirklichkeit zurück. Der Kultisten-Krieger hob sein Kettenschwert gegen den Eldar. Augenblicklich fokussierte der Autarch sein Bewusstsein wieder auf den Kampf. Mit den überlegenen Reflexen der Aeldari zog er seine Lanze aus dem Leichnam des Priesters und rammte dem Angreifer das zu einem spitzen, goldenen Kegel geschmiedete Ende des Schaftes in den Unterleib.

Der Chem-Pan-Sey lies das Schwert fallen und krümmte sich Blut spuckend zusammen. Ohne seine Bewegung zu unterbrechen, schneller als ein menschliches Auge hätte folgen können, schwang Asturriàn die Lanze herum, ließ die Klinge durch den Hals des Kriegers gleiten und durchtrennte Luftrohre, Blutgefäße und Muskelstränge fast bis zur Halswirbelsäule. Der beinahe abgetrennte Kopf sank nach hinten, während der blutüberströmte Leichnam zusammenbrach.

Auch der zweite Kultisten-Krieger hatte in der Zwischenzeit seine Fassung wiedergefunden. Doch ehe er den Eldar erreichen

konnte, stieß der sich vom Boden ab und schwebte mit flirrenden Federn über dem Wächter. Die rotierenden Zähne seines Kettenschwerts gruben sich kreischend in den geborstenen Marmorboden.

Erneut stieß der Autarch herab. Doch diesmal parierte sein Ziel den Lanzenstoß. Mit wilden Schwertschwüngen ging der Mensch zum Gegenangriff über. Allerdings bewies er dabei wenig Geschick. Mühelos wich Asturriàn den ungelenken Schlägen aus. Dieser Chem-Pan-Sey wäre selbst dem jüngsten seiner Korsaren kein ebenbürtiger Gegner gewesen. Asturriàn konnte sogar seine Feinde respektieren, wenn sie Ehre und Kampffertigkeit bewiesen. Dieser hier hatte keines von beidem. Er gebärdete sich wie ein geistloses Tier. Sein Ende unnötig hinauszuzögern wäre eines Kriegers der Asuryani unwürdig.

Eben holte der Kultistenwächter zu einem erneuten Schlag aus. Asturriàn nutzte den Moment der fehlenden Deckung unumwunden aus. Mit einer Mischung aus Erbarmen und Verachtung stieß er dem Chem-Pan-Sey seine Klinge in die Brust. Mühelos durchdrang die von einem blau schimmernden Energiefeld umhüllte Schneide die leichte Rüstung. Der Körper des Mannes erschlaffte, das Kettenschwert entglitt seinen kraftlosen Händen und fiel krachend auf den Marmor, während sein Mund sich mit Blutfüllte. Mit einem gurgelnden Laut ging der Chaosdiener zu Boden. Asturriàn zog seine Sternengleve aus dem Leichnam und betrachtete den Gefallenen mit geringschätzigem Blick.

Dann entdeckte er etwas anderes. Eine reglose Gestalt in einem weiten, schwarzen Mantel lag zwischen den Trümmern des steinernen Adlers. Der Autarch trat heran. Schrecken durchfuhr ihn. Es war der Weltenläufer. Sein Schädel war samt Helm zertrümmert, das schwarze Visier aufgebrochen. Die graugrünen Augen des Mannes starrten erloschen aus dem blutigen Gesicht. Asturriàn hatte angenommen, dass der Späher sich zurückgezogen hatte. Dass er während des Kampfes hier verharrete, war nicht teil des Plans gewesen. Was konnte den IstuKarun so zugerichtet haben? Und noch rätselhafter: Was hatte den Weltenläufer in seinem Versteck entdecken könne.

Der Autarch kniete sich nieder, zog die schwarze Kapuze über das Gesicht des Toten, löste den orangerot glimmenden Seelenstein von seiner Brust und verstaute ihn in einer der Taschen an seinem Gürtel. Einen Moment lang erlaubte er sich, in stummer Andacht zu verharren. Erst im letzten Augenblick nahm er den Schatten wahr, der mit einem Mal hinter ihm auftragte.

Um Haaresbreite gelang es Asturriàn, dem Schlag zu entgehen. Ein gewaltiger Hüne stand ihm gegenüber. Er überragte den Aeldari fast um ein Drittel seiner eignen Körpergröße. Die mächtige Rüstung des Kriegers war die eines Losseainns<sup>15</sup> des Imperators. Doch sie war uralte, eine Form, die Asturriàn noch

---

<sup>15</sup> Space Marine (wörtlich: Eisenkrieger)

nie gesehen hatte, und in schauriger Pracht verziert. Goldenen Beschläge aus drohenden Dornen und Pfeilen säumten die schwarz glänzenden Platten. Einzelne Elemente waren in leuchtendem Blutrot gefärbt. Wie Schmuck hingen bleiche, brüchige Schädel an Ketten von Gürtel und Schulterpanzern. Das Haupt zierte ein Paar gebogener, hoch aufragender Hörner. Es war unmöglich zu sagen, ob sie Teil des Helmes waren, oder dem Kopf des Kriegers entsprangen. Rote Augen glühten dem Autarchen entgegen.

Der Eisenkrieger holte zu einem weiteren Schlag aus, ein langes beidhändiges Schwert in Händen, die Klinge glänzend wie schwarzer Edelstein und mit gegabelter Spitze, eingehüllt in purpurn leuchtendes Feuer, das direkt dem Warp zu entspringen schien.

Asturriän wich dem mächtigen Schwung elegant aus, stieß sich ab und sprang auf die Trümmer des Imperialen Adlers. Nun war er mit seinem Gegner auf Augenhöhe. Mit einer knappen, grazilen Armbewegung aktivierte er seinen Schimmerschild, den er wie einen goldenen Fächer am linken Oberarm trug. Für einen Moment hüllte ein blaues Leuchten den Autarchen ein. Er breitete seine Flügel weit aus und richtete die Lanze auf den Chaos Space Marine.

Dies war eine andere Art von Gegner, ebenso fanatisch wie die menschlichen Chaos-Anbeter, doch mit der Stärke und dem Willen seiner loyalen Brüder. Der Aeldari konnte die Macht des Warps formlich in seinem Feind spüren. Das Gefühl jagte ihm einen Schauer über den Rücken.



Die Erkenntnis überkam ihn wie ein Windstoß: Nicht der Chaospriester war der Anführer, von dem die Weissagung gesprochen hatte. Asturriän drängte die instinktive Furcht und den Hass in seinem Bewusstsein zurück. Um einen QuassLosseainn zu besiegen, benötigte selbst ein Autarch der Asuryani die volle Klarheit seines überlegenen Geistes.

Asturriän sah für einen kurzen Augenblick auf. Weiter hinten in der Halle waren seine Korsaren noch im Gefecht mit den Kultisten. Einstweilen musste er Zeit gewinnen und den Verräter-Astartes beschäftigen, bis seine Krieger ihm würden zur Hilfe kommen können.

„Du hast den IstuKarun umgebracht“, sprach er ihn mit finsterer Stimme an.

„Er war mir im Weg“, entgegnete der Chaos Space Marine eisig. Seine Worte hallten metallisch aus dem Voxgitter seines Helmes.. „Ihr habt das Ritual gestört, Eldar. Heute Nacht sollte ich das Mal des Chaos empfangen. Ich, Razvan Vul Dromak, sollte ein Auserwählter der Götter werden.“

Offensichtlich erwartete der QuassLosseainn keine Antwort, denn im nächsten Augenblick sprang er mit einer Agilität, die seine massige Rüstung nicht vermuten ließ, auf den Trümmerhaufen und hieb erneut mit seinem Schwert nach dem Autarchen.

Asturriän reagierte blitzschnell, wich zurück und schoss in die Höhe. Mit flirrenden Schwingen schwebte er über seinem

Gegner, sein mitternachtsblauer Mantel wiegte im leichten Wind.

„Feiger Xenos!“ spie Razvan. „Du wagst es nicht, dich einem Champion des Chaos zu stellen.“

Gleichmütig blickte Asturriàn auf den Space Marine herab und hielt ihn mit ausgestreckter Lanze auf Abstand. Es hatte Zeiten gegeben, da hätte er sich durch solche eine Provokation zur Unbedachtheit hinreißen lassen. Doch diese Zeiten lagen Jahrhunderte zurück.

„Mich kümmern weder deine Absichten noch deine Schmähungen, QuassLosseainn“, entgegnete er kalt. „Und am allerwenigsten kümmert mich dein Name.“

„Die Göttern werden meinen Namen würdigen, wenn ich ihnen deine Seele darbringe, Xenos“, fauchte der Chaos-Krieger.

Unvermittelt zog er eine Plasmapistole und schoss. Asturriàn schwang sich zur Seite, doch der glühend heiße Ball durchdrang seinen Schild und brannte sich durch seinen rechten Flügel. Die kristallinen Federplättchen rund um die Einschlagsstelle schmolzen zu einer schwelenden Masse zusammen. Der Autarch geriet aus dem Gleichgewicht. Er änderte die Winkel der Schwingen und gab mehr Energie auf den linken Flügel, um das Antigravfeld aufrechtzuerhalten. Doch seine Manövrierfähigkeit war empfindlich eingeschränkt. Er landete ein Dutzend Schritte von dem Chaos Marine entfernt.

„Gleiche Bedingungen“, höhnte der Verräter-Astartes. Dann setzte er mit hoch erhobenem Schwert über die Trümmer hinweg.

Auch wenn er nicht mehr sicher fliegen konnte, zum Ausweichen genügten seine Falkenflügel immer noch. Asturriän tanzte um den Chaos Space Marine herum. In weiten Schwüngen machte er sich den Reichweitenvorteil seiner Sternengleive zu nutze. Dennoch konnte er nicht verhindern, dass ein ums andere Mal einer der mächtigen Schwerstreiche sein Energieschild streifte. Mit jedem blauen Aufglühen, wenn die schwarze Klinge an ihm abprallte, spürte der Autarch den Widerstand des Schildes schwächer werden. Und seine leichte Rüstung würde der Kraft des QuassLosseainn nicht lange standhalten könne.

Die Rüstung des Chaos Space Marine indes schien für die Waffe des Aeldari nahezu undurchdringlich. Stets glitt die Klinge an dem schwarzen Ceramit ab und hinterließ nichts als stahlgraue Schrammen in dem Metall. Trotz dessen Geschick und Beweglichkeit erlaubte Razvan es dem Xenos nicht, die schwächeren Stellen an den Gelenken zu treffen.

Nach einem weiteren, für beide Gegner erfolglosen Schlagabtausch sprang der Autarch zurück und hielt seine Lanze abwehrend vor sich. Der Kampf mochte erst wenige Minuten dauern, doch er begann bereits an seinen Kräften zu zehren.

Razvan schritt unbeirrt auf dem Aeldari zu, das Schwert in beiden Händen. Bruchstücke des Adlers barsten unter seinen Füßen zu Marmorsplittern.

„Ich muss dir zugestehen, Eldar, du bist ein fähiger Krieger.“ In seiner Stimme lag ehrliche Anerkennung. Dann holte er weit aus. „Mein Ruhm vor den Göttern wird dadurch nur noch größer.“

Asturriàn trat einen weiteren Schritt zurück. Doch diesmal verfring sich sein Fuß in einer Spalte des Trümmerberges. Er strauchelt und fiel rücklings zu Boden. Die Schubdüsen seiner Falkenflügel bohrten sich in seinen Rücken. Er stieß einen dumpfen Schmerzenslaut aus.

Im selben Moment ging der Schwerstreich nieder. Geistesgegenwärtig hob Asturriàn seine Sternengleve quer vor sich. Der elfenbeinerne Schaft barst unter dem Schlag. Der Schimmerschild vermochte die gegabelte Spitze nur noch zu verlangsamen, doch nicht mehr abzuhalten. Sie zog eine tiefe Scharte in den silbernen Brustpanzer des Autarchen - und schlug eine Kerbe in seinen orangerot schimmernden Wegstein.

Asturriàn war wie gelähmt. Hatte der Schlag den Stein zerstört? Seine Waffe war zerbrochen, der Schild beinahe entladen. Der QuassLosseainn stand über ihm, das Schwert auf ihn gerichtet. Der Autarch glaubte zu spüren, wie der Chaos-Krieger unter seinem Helm triumphierend grinste. Würde er jetzt erschlagen, mochte sich das Versprechen, die Seele des Eldar den Chaosgöttern darzubieten, auf furchtbare Weise

bewahrheiten. Asturriàn spürte Panik aufsteigen wie steigendes Wasser. Es war nur eine Frage der Zeit, bis er darin ertrank. Und Razvan schien dies zu wissen. Er zeigte keine Eile.

Mit aller Kraft seines Geistes rang Asturriàn darum, seine Empfindungen unter Kontrolle zu bringen. Wie hatte er nur glauben können, allein gegen einen QuassLosseainn bestehen zu können? Er hätte es besser wissen müssen, er verfluchte seine Unbedachtheit. Er hätte die Weissagung richtig deuten und vorbereitet sein müssen.

Die Schmerzen in seinem Knöchel waren beinahe unerträglich. Er war sich sicher, dass er gebrochen war. Dennoch versucht er aufzustehen, kam aber nicht weiter, als sich auf ein Knie aufzustützen. Sein Gegner hob erneut das Schwert.

Der Autarch beugte den Kopf tief herunter. Razvan lachte siegesgewiss, überzeugt, dass der Eldar aufgegeben hatte und den tödlichen Streich erwartete. Asturriàn konzentrierte sich gänzlich auf den Augenblick, die Sinne geschärft für die kleinste Bewegung, das leichteste Zucken, den geringsten Lufthauch.

Die schwarze Klinge fuhr nieder. Einen Wimpernschlag bevor sie ihn traf, spannte Asturriàn die Flügel auf und legte die beiden Hälften übereinander. Die psi-reaktive Mikromechanik zog die Schwingen ineinander. Die scharfkantigen Plättchen verschränkten sich zu einem viellagigen Schild. Knirschend traf das Schwert auf die kristallinen Federn. Die Plättchen barsten und splitterten, als die Klinge eindrang.

Im selbe Augenblick ließ Asturrian die Flügel mit aller Gewalt aufschnellen. Auf eine solche Aktion unvorbereitet, versäumte der Chaos Marine es, der Bewegung gegenzuhalten. Sie war nicht stark genug, um ihm das Schwert aus der Hand zu reißen, doch genügte sie, dass es in einem weiten Bogen herunterfuhr, auf dem dunklen Marmor abglitt und sich zwischen den Trümmerstücke des Imperialen Adlers verkeilte.

Der Chaos Space Marine stieß einen wüsten Fluch aus und zerrte am Schwertgriff. Doch die schwarze Klinge steckte tief in einer Spalte zwischen den Marmorbrocken fest. Es war, als verweigerte das Sinnbild des Imperators, die vom Chaos verdorbene Waffe wieder freizugeben. Das purpurne Warpfeuer, das sie einhüllte, erlosch.

Asturriän faltete die Reste seiner Flügel ein und ergriff, immer noch auf den Knien, den abgebrochenen Schaft seiner Sternengleve. Sein künstliches linkes Auge wechselte den Sichtmodus. Die eingearbeiteten Sensoren eines Skorpionkrieger-Helmes zeigten ihm seinen Gegner wie ein Gebilde aus Glas an. Konzentriert suchte er nach einer Schwachstelle in der Rüstung.

Das Zischen von Shurikengeschossen durchschnitt die Luft. Asturriän sah auf. Auch der Chaos Marine wandte sich um, eine Hand am Schwert belassend.

Ein einzelner Korsar eilte auf die Kontrahenten zu, im Laufen das Shurikengewehr abschießend. Ihr blaugrauer Helm

wies sie als einfachen Rekruten aus, keiner der Aspektkrieger-Veteranen von Ilthadash. Sie war allein. Die anderen befanden sich noch im Gefecht mit den letzten verbliebenen Kultisten. Die junge Frau musste es irgendwie gelungen sein, sich vorzeitig aus dem Scharmützel zu lösen und eilte nun dem Autarchen in seiner Bedrängnis zu Hilfe.

Asturriàn stockte der Atem. Er konnte absehen, was nun geschehen musste. Und er war nicht in der Lage, es zu verhindern.

Die hauchdünnen Klingenscheiben eines einzelnen Shurikengewehres hatten keine Auswirkung auf die massive Servorüstung des QuassLosseainn. Sie prallten ab wie Hagelkörner. Als sie nahe genug heran war, zog die Korsarin ihr Kampfmesser.

„Ea! Ual amUisar!<sup>16</sup>“ rief Asturriàn mit befehlendem Ton. Vergeblich.

Der Chaos Space Marine ließ von dem Autarchen ab und wandte sich der Korsarin zu. Mit einem kühnen Sprung fiel diese den Krieger an. Er versuchte sie zu packen, doch sie glitt unter seinen mächtigen Armen hinweg und stieß ihm von hinten das Messer in das Hüftgelenk.

Wütend aufbrüllend wirbelte Razvan herum. Seine Bewegung riss ihr den Griff aus der Hand, die Klinge blieb

---

<sup>16</sup> Zieh dich zurück.

zwischen den Rüstungsplatten stecken. Der heftige Ruck brachte sie ins Straucheln. Der Chaos Marine schlug mit der Hand nach der Eldar wie nach einem lästigen Insekt, traf sie an der Brust und warf sie auf die Steintrümmer. Ehe sie aufstehen konnte, ergriff er die Korsarin am Hals und hob sie hoch. Dann drehte er sich zu Asturriàn um.

Die Korsarin wand sich im Griff des Chaos Space Marine. Ihre Hände umklammerten verzweifelt sein Handgelenk in dem vergeblichen Versuch, sich zu befreien. Asturriàn verfolgte das Schauspiel in stummem Entsetzen. Einen kurzen Augenblick, der jedoch eine Ewigkeit zu währen schien, sah der QuassLosseainn den Autarchen an. Dann schleuderte er die Korsarin auf die Trümmer, als wäre sie eine Stoffpuppe.

Das Krachen ihrer berstenden Knochen dröhnte in Asturriàns Ohren. Er unterdrückte einen Laut des Schmerzes und der Verzweiflung. Mit unnatürlich verrenkten Gliedern lag die junge Frau zwischen den Steinbrocken, zerbrochen wie der Adler des Imperators. Der Seelenstein auf ihrer Brust glomm orangefarben auf.

Schwer atmend richtete Asturriàn sich auf, die abgebrochene Lanze in der Hand. Zorn und Hass überdeckten den Schmerz, der sich durch sein Bein zog. Er kämpfte darum, sich nicht augenblicklich auf den QuassLosseainn zu stürzen. Razvan betrachte ihn mit herablassender Haltung. Dann bückte er sich und riss den leuchtenden Seelenstein der Korsarin von ihrer Brust. Asturriàn hielt die Luft an.



„Ich weiß, was es damit auf sich hat, Eldar“, sagte der Chaos Marine mit gönnerhaftem Unterton.

Er hob das Juwel vor sein Auge, als prüfte er die Seele, die sich darin befand. Das orangene Licht flackerte und tanzte, als wäre es heller Panik. Dann schloss er die Hand um den Stein.

„Was wohl passiert, wenn ich ihn zerbreche?“ sagte Razvan süffisant, als spräche er zu sich selbst. „Ein kleines, unbedeutendes Spielzeug für die Götter.“

Asturriàn hielt die Luft an. Die junge Korsarin hatte unter seinem Befehl gestanden, in seiner Verantwortung. Für ihn hatte sie ihr Leben verloren, umsonst. Nun musste er machtlos zusehen, wie der verhasste Chem-Pan-Sey im Begriff war, ihre Seele freizusetzen. Asturriàn wankte und sank wieder auf ein Knie zurück.

„Ihr fürchtet den Dunklen Prinzen. Er giert nach euren Seelen.“ Razvan richtete seinen Blick wieder auf den Autarchen zu seinen Füßen. „Aber sag mir, Eldar, hast du je daran gedacht, dich einem der anderen Götter zur verschreiben. Der Blutgott könnte gefallen an dir finden. Am Ende wird er deine Seele für sich beanspruchen. Und er ist stärker als die anderen Götter.“

Asturriàn starrte den QuassLosseainn an. Dies war ihm tatsächlich noch nie in den Sinn gekommen. Konnte es Wahrheit sein? Er war ein Krieger seit frühester Jugend, ein Wanderer auf den Pfaden Kaela Mensha Khaines. Doch er

wusste sehr genau, dass der Gott mit der blutigen Hand keine Macht mehr in JiorQuas<sup>17</sup> hatte. Die Seelensteine waren das Einzige, was die Asuryani vor Ihr, die Dürstet schützte. So hatte er zumindest geglaubt – bisher.

*Verschließe dich seinen Worten.*

Razvan streckte dem Autarchen die geöffnete Hand entgegen.

„Es ist ganz einfach, Eldar. Die Seelen deiner Untergebenen für deine eigene.“

Asturriàns Augen wanderten zwischen dem Seelenstein und dem Gesicht des QuassLosseainn hin und her. Konnte es wirklich so einfach sein? Sich einem anderen Gott verschreiben und auf ewig sicher sein vor dem Zugriff Sai'lanthreshs? Der Gedanke allein schien ihm ungeheuerlich. Die Aeldari verabscheuten das Chaos, Zerfall und Zerstörung, ungebändigt, ohne dass daraus etwas Neues erwuchs. Doch Sie, die Dürstet fürchteten sie um ein Vielfaches mehr.

Der Chaos-Marine begann die Hand wieder zu schließen.

„Ganz wie du willst, Eldar.“

„Warte!“ stieß Asturriàn hervor. Razvan hielt inne. Vielleicht gelang es ihm, den QuassLosseainn hinzuhalten, bis seine

---

<sup>17</sup> Der Warpraum

Korsaren ihm zu Hilfe kommen würden. So lange musste er ihn davon abhalten, den Seelenstein zu zerbrechen.

„Warum sollte ich einem Diener der Dunklen Götter glauben? Was hindert dich daran, mich dennoch zu erschlagen, um die Gunst deines Kriegsgottes zu erlangen?“

Razvan lachte. „Du verstehst das Chaos nicht, Eldar. Die Götter sind nur Erscheinungsformen einer höheren Macht. Der Herr der Schädel erfreut sich am Blutvergießen. Der Wandler der Wege an Korruption. Für wen und in welcher Form ich deine Seele gewinne, spielt keine Rolle für mich. Für dich schon. Du hast die Wahl.“

Asturriàn atmete schwer. Allzu leidvoll hatte er erfahren müssen, wie zerbrechlich der Schutz war, den die Aeldari gegen Sie, die Dürstet errichtet hatten. Was er stets für eine Festung gehalten hatte, war zu einer Todesfalle geworden.

"Und alles, was ich tun muss, ist ihre Seele dem Blutgott zu weihen?" fragte er. "Wird er ihre Seele zu sich nehmen? Wird er mich als seinen Diener akzeptieren?"

"Das wird von deinen Taten abhängen", antwortete Razvan. "Alle Feinde, die du von nun an erschlägst, werden dich in der Gunst des Herrn der Schädel steigen lassen."

Auf erschreckende Weise ergab alles einen Sinn. Er könnte weiterhin dem Weltenschiff als Krieger dienen und gleichzeitig seine Seele vor dem Zugriff Ihrer, die Dürstet sichern. Und der Preis wäre gering. Die Seele der jungen Korsarin, einer

Kriegerin, die ihren Weg selbst gewählt hatte. Sie würde nicht einmal Sai'lanthresh anheimfallen.

Der Autarch sah zu dem Chaos Space Marine auf und streckte die Hand aus.

Razvan warf dem am Boden kauern den Eldar den Seelenstein zu. Asturriàn fing ihn auf. Das Licht im Inneren schien lautlos zu schreien. Einen kurzen Moment zog in Betracht, den Stein einfach einzustecken, doch verwarf er diesen Gedanken augenblicklich. Der QuassLosseainn erwartete, dass er seinem Angebot folgte. Alles andere würde sein Todesurteil und der Untergang ihrer beider Seelen bedeuten.

Der Autarch sah sich kurz um. Wenige Schritte entfernt lag einer der beiden Köpfe des Adlers beinahe eben wie ein Altartisch. Dies schien ein passender Ort. Asturriàn schleppte sich hinüber. Das mit dem Chaosstern verunstaltete Auge bildete eine Vertiefung. Er legte den Stein hinein. Das orangene Feuer flackerte und wand sich, als irrte der Blick des gestürzten, gezeichneten Vogels hilfessuchend herum.

Täte er der jungen Frau nicht sogar einen Gefallen, wenn er ihre Seele dem Blutgott weihte, der der Vater Khalea Mensha Khaines war? Frei im Schutz eines Gottes anstatt auf ewig gefangen in der Unendlichkeitsmatrix?

Noch einmal drehte Asturriàn sich nach dem Chaos Space Marine um. Dem Autarchen entging nicht, wie Razvans Hand zu seiner Plasmapistole wanderte. Zu Recht hatte er die Worte

des QuassLosseainn angezweifelt. Zu keiner Zeit hatte Razvan die Wahrheit gesprochen. Sich seiner Beute sicher, hatte er mit dem Eldar gespielt wie eine Gyrinx, die mit einer verwundeten Seidendrossel. Und er war kurz davor, das Spiel zu beenden. Doch wie ein spielendes Raubtier, hatte er allem andere keine Beachtung mehr geschenkt.

Für einen kurzen Augenblick wanderte Asturriàns Blick an dem Chaos Marine vorbei – ein zeigte ihm endlich das, was er zu sehen erhoffte.

„Worauf wartest du, Eldar?“ fauchte Razvan ungeduldig.

Asturriàn sah ihm ins Gesicht und lächelte kalt.

„Nun auf nichts mehr, Chem-Pan-Sey.“ Er ließ sich zu Boden fallen und spannte die Reste seiner Flügel über sich auf.

Ein Hagelsturm aus Shurikengeschossen prasselte auf die schwarze Rüstung des Chaos Marines ein. Reflexhaft hob er die Arme, um sich zu schützen. Denn diesmal waren es nicht die hauchfeinen Scheiben eines einzelnen Gewehres, sondern die rotierenden Klingen einer Shurikenkanone. Die schwere Waffe schien beinahe zu groß für die grazile Gestalt der Korsarin, die sie mit sich führte. Dennoch kam sie unbeirrt, Schritt für Schritt, näher ohne das Feuer einzustellen. Von der Maske ihres schwarzglänzenden, mit einem knochenweißen Busch gekrönten Helmes grinste dem Chaos Space Marine ein stilisiertes Schädelgesicht entgegen.

Razvan stieß einen erbosten Schrei aus. Die schiere Gewalt des auftreffenden Klingensturms ließ ihn straucheln und über die Trümmer stolpen. Sogleich fand er seinen sicheren Stand wieder. Doch einige der ungleich stärkeren Geschosse der Shurikenkanone hatte die schwächeren Teile seiner Rüstung durchschlagen. Rötliche Flüssigkeit entwich aus durchtrennten Leitungen und lief die schwarzen Panzerplatten hinunter. Gelenke blockierten, wo Steuerungsbefehle nicht mehr weitergeleitet wurden. Die Funktionsfähigkeit seiner Servorüstung war empfindlich beeinträchtigt.

Mit größter Kraftanstrengung gelang es dem Chaos Marine, den Arm mit der Plasmapistole anzuheben, um auf die Korsarin anzulegen. Doch zum Schuss kam er nicht mehr. Im Schutz des Shurikenhagels waren zwei rot behelmte Krieger herangeeilt. Aus nächster Nähe visierten sie ihre Ziele an mit ihren Fusionsstrahlern an. Ihre Schüsse trafen die Schwachstellen der Servorüstung mit der Präzision, wie sie nur die Aspektkrieger vom Schrein der Feuerdrachen beherrschten.

Erbarmungslos fraß die glühende Hitze sich durch den schwarzen Panzer des Chaos Space Marines. Unter infernalischem Kreischen brach der Koloss wie in Zeitlupe zusammen und krachte, Marmorbrocken unter sich zersplitternd, auf den Trümmerhaufen des Imperialen Adlers.

Dann herrschte Totenstille. Rötlicher Qualm drang aus den Öffnungen, die die Waffen der Aeldari geschlagen hatten, ein großes Loch schwelte noch im Unterleib des Chem-Pan-Sey. Ein

ekelerregender Gestank von verbranntem Fleisch und geschmolzenem Ceramit breitete sich aus.

Asturriàn legte die Reste seiner Flügel zusammen und sah auf. Vor ihm lag der Seelenstein immer noch auf dem Auge des Adlers, nun orange aufglühend wie in einem ruhigen Pulsschlag. Der Autarch streckte die Hand danach aus. Doch er zögerte einen Moment. Wie nah war er wirklich daran gewesen, Razvans Vorschlag zu folgen?

Er senkte den Kopf und tastete nach seinem eigenen Wegstein auf seiner linken Brust. Das Juwel war fest in eine goldene, strahlenumkränzte Fassung eingearbeitet. Doch er konnte die tiefe Kerbe deutlich spüren, die die schwarze Klinge des QuassLosseainn geschlagen hatte. Hätte er die Seele der jungen Rekrutin, die ihm anvertraut war, geopfert, um selbst dem Verhängnis der Aeldari zu entgehen? Mit Schrecken musste er feststellen, dass er keine Antwort darauf hatte.

Leichte Schritte knirschten auf den Marmortrümmern. Zwei Korsaren in den Farben der Rächer Asuryans waren zu ihm getreten und streckten die Arme aus, um dem verletzten Autarchen aufzuhelfen. Asturriàn nahm den Seelenstein an sich. Er fühlte die Wärme darin, und glaubte, Vertrauen und Dankbarkeit zu spüren. Doch er selbst konnte nichts weiter als Scham und Zweifel empfinden.

Zwei Gestalten näherten sich dem Autarchen. Die eine war in die traditionelle Robe der Geisterseher gekleidet, mit einem

langen, ärmellosen Mantel ähnlich seinem eigenen, doch mit runenbestickten Bänden, die von den Schultern herunterhingen.

Als Asturrià das Gesicht des Geistersehers erblickte, erschrak er beinahe. Er war jung, zu jung für einen Aeldari, sich auf den Pfad der Toten zu begeben. Der obere Teil seiner schulterlangen, hellbraunen Haare waren zu einem kurzen Zopf gebunden, die übrigen hingen lose herunter. Seine Augen waren so hell, dass sie beinahe durchsichtig schienen.

Der Begleiter des jungen Sehers überragte diesen fast um die Hälfte seiner eigenen Körpergröße. Es war ein matt silbern glänzendes Phantomkristall-Konstrukt. Die langen Arme und Beine und der Brustpanzer des Androiden erinnerten an die Rüstung eines Asuryani-Gardisten, doch sein länglicher, gesichtsloser Kopf war unverhältnismäßig groß. Zwei gebogene Schwerter mit breiten, einschneidigen Klingen waren zwischen dem hohen Rückenkamm befestigt. Auf seiner Brust glomm ein violetter Seelenstein. Die goldenen und silbernen Stickereien auf seinem langen, azurblauen Schurz wiesen es als Mitglied der Silbergarde aus, der Wächter des Kristalldoms.

Der junge Mann blickte kurz die Phantomklinge an. Sie schienen stumme Worte miteinander zu wechseln.

„Lavai, Autarch Asturrià OteshNovas“, wandte er sich dann an den Autarchen, „ich heiße Euch willkommen im Allerheiligsten ZarAsuryans. Mein Name ist Ydrir. Dies ist Ydril, mein Zwilling Bruder.“



Asturriàn verneigte sich ehrerbietig. Dennoch konnte er eine Haltung des Erstaunens über das seltsame Paar nicht vermeiden.

Dem jungen Geisterseher schien dies nicht entgangen zu sein, doch er beschränkte sich auf ein bescheidenes Lächeln.

„Ich komme zu euch, um die Seele jener, die meiner Obhut anvertraut war, in die eure zu übergeben“, rezitierte der Autarch die rituellen Worte.

„Wir werden sie geleiten zu jenen, die vor uns waren und über sie wachen, so lange, bis wir uns ihr anschließen“, antwortete der Geisterseher ebenso.

Asturriàn überreichte dem jungen Mann den Seelenstein. Als er ihn entgegennahm, zögerte Ydrir einen Moment. Er sah den Autarchen eindringlich an. Seine glasigen Augen schienen direkt in sein Inneres zu blicken.

„Etwas bedrückt dich.“

Asturriàn schwieg.

„Bitte verzeiht, Autarch.“ Ydrir senkte in einer Geste der Entschuldigung das Haupt. „Es ist nicht meine Art, so direkt zu werden. Manchmal kann ich meine Gabe nicht zurückhalten.“

„Ein Gefängnis, eine Falle, die nur das Unvermeidliche hinauszügert“, entfuhr es Asturriàn, nicht ausfallend, doch hart und voll Bitterkeit.

Ydrir sah ihn überrascht an.

„Ihr sprecht von der Unendlichkeitsmatrix.“

Asturriàn bereute seine Worte in dem Moment, in dem er sie ausgesprochen hatte. Die Unendlichkeitsmatrix war das Allerheiligste jedes Weltenschiffs. Der Ort, an dem die Seelen der Toten Zuflucht fanden vor dem Zugriff Ihrer, die Dürstet. Was er gesagt hatte, glich beinahe einem Frevel. Doch der Geisterseher schien in keiner Weise entrüstet oder dergleichen.

„Ich kenne die Geschichte von Ilthadash, Eure Geschichte, OteshNovas“, sagt der junge Mann mit ruhiger Stimme.

„Dann wisst Ihr, was geschah, als die Unendlichkeitsmatrix meines Weltenschiffs zerbrach.“

Ydrir nickte. Selbst in der vielschichtigen Sprache der Aeldari gab es keine Worte, einen solchen Verlust, eine solche Katastrophe zu beschreiben. Kein Wort des Trostes wären auch nur annähernd ausreichend.

„Und ich weiß, was Ihr für jene errungen habt, die dem Verhängnis von Ilthadash entkommen sind“, entgegnete der Geisterseher. „Wenn Ihr mir folgen wollt, werde ich es Euch zeigen.“

Zweifelnd sah Asturriàn den jungen Geisterseher an. Dies war ein Ort der Toten, Seelen, die in einem Schattendasein verharrten, bis auch sie eines Tages Sai'lanthresh anheimfielen. Der Blick des Autarchen wanderte zu der Geisterklinge. Ein Ort

der Toten, bewacht von wandelnden Toten. Doch er schwieg und folgte dem Geisterseher und seinem stummen Begleiter.

Der Kristalldom ZarAsuryans glich einem weitläufigen, uralten Wald aus hoch aufragenden Bäumen aus blankem, elfenbeinfarbenem Phantomkristall, das reine Skelett des Weltenschiffes. Ihre mächtigen Stämme waren gerade gewachsen wie Säulen und von einer Stärke, dass es mindestens ein halbes Dutzend Aeldari brauchen würde, um einen von ihnen zu umspannen. Ihre matt glänzende Oberfläche war von perfekter Ebenmäßigkeit. Die weit verzweigten Äste breitete sich hoch über den drei Wanderern wie ein Gewölbe aus. Doch statt Blättern leuchteten ein den Zweigen weiße Lichter wie Sterne.

Schweigend folgten die drei dem gewundenen Pfad durch den Wald. Obwohl die Bäume wie natürlich gewachsenen schiene, bildeten ihre Reihen doch ein Labyrinth aus geschwungenen Wegen, die immer wieder die Richtung wechselten. Auch wenn er schon nach kurzer Zeit die Orientierung verloren hatte, und obwohl der Weg sie von außen nach innen und wieder zurückzuführen schien, war Asturriän sich sicher, dass sie sich in Kreisen um ein Zentrum herumbewegten.

Immer wieder wurden der Pfad von kleinen Lichtungen unterbrochen, eine jede von ovaler Form, jede wie ein kleiner,

schattiger Garten mit Stauden, Gräsern und Farnen, Wasserschalen, Brunnen und Steingebilde.

Hin und wieder passierten sie eine der Phantomwachen, die wie reglose Silberstatuen an den Durchgängen standen. Mit einer Mischung aus Ehrfurcht und Verunsicherung sah Asturriàn in das Astwerk hinauf. Sein Blick blieb an den glänzenden Lichtern haften.

„Wart Ihr noch niemals im Kristalldom, Autarch?“ hörte er den Geisterseher leise fragen.

„Nicht auf ZarAsuryan“, antwortete er beinahe flüsternd. „Auf Ilthadash, in meiner Kindheit. Aber das ist lange her. Ich habe damals kaum verstanden, was es damit auf sich hatte.“

„Warum danach nicht mehr?“

„Es gab keine Gelegenheit. Ich war ein Krieger. Ich habe all meine Zeit in den Aspektschreinen verbracht.“ Nach einer kurzen Pause fragte er: „Diese Lichter, sind das die Seelen in der Unendlichkeitsmatrix?“

„Ihr Widerschein im Seelenskelett“, antwortete Ydrir. „Hört Ihr ihre Stimmen?“

Asturriàn hielt kurz inne und lauschte. Doch alles, was er wahrnahm, war das sanfte Rascheln der Schritte seiner Begleiter auf den winzigen Kieseln des Weges. Er schüttelte bedauernd den Kopf. Aber dennoch hatte dieser Ort einen Zauber, den er nicht vermutet hatte, und dem er sich nicht

entziehen konnte, selbst wenn es sein Wille gewesen wäre. Die Stille zwischen den Bäumen, das dämmrige Licht das bedachtsame, das mäandernde Abschreiten des Weges versetzte ihn in eine innere Ruhe, wie er sie schon eine lange Zeit nicht mehr verspürt hatte.

Ydrir schien sich wieder in stummem Zwiegespräch mit dem Phantomkristall-Konstrukt zu befinden.

„Doch, es ist nötig, so weit zu gehen“, hörte er den jungen Geisterseher sagen, als widerspräche er einem Einwand seines Bruders.

Eine Weile noch setzten sie ihren Weg fort und durchquerten einige der Lichtungen, bis der Geisterseher und die Geisterklinge schließlich stehenblieben. Ydrir wandte sich Asturriän zu. Sie hatten auf einer der Lichtungen angehalten. Sorgfältig arrangierte Kreise aus glatten, runden Steinen lagen wie Inseln verteilt auf der weißen Kiesfläche, bepflanzt mit sattgrünen Moospolstern, Farnbüschen oder kleinen Sträuchern mit rotem, purpurnem und gelbem Laub.

Etwas aus der Mitte versetzt lag ein flacher, anthrazitglänzender Stein, glattpoliert und zu einer Schale geformt. In deren Mittel lag ein runder, weißer Stein, aus dem Wasser hervorquoll. Stetig füllte es die Schale auf, während das überlaufende Wasser im Kiesbett versickerte.

„Wir sind da“, raunte Ydrir. Er zu dem Teich hinüber. Zwei weit auslaufende Wurzel des nächstgelegenen Baumes bildeten einen Halbkreis um das Wasserbecken. „Setzen wir uns.“

Asturriàn folgte ihm und nahm auf der Wurzel Platz.

„Ich muss gestehen, Ydrir, ich hatte nicht erwartet, einen solch wundervollen Ort hier vorzufinden. Danke, dass Ihr ihn mir gezeigt.“

„Das ist es nicht, was ich dir zeigen will, Asturriàn“, entgegnete der Geisterseher. Seine Stimme, sein ganzes Wesen schien mit einem Mal wie entrückt. „Schließ deine Augen und höre auf das Wasser.“

Asturriàn stutze einen Moment. Doch dann tat er, wie Ydrir ihm geheißen hatte. Er atmete tief ein und aus und konzentrierte sich auf die Geräusche des Wassers, leise glucksen der Quelle, das sanfte Plätschern auf den Kieseln. Nicht lange, und die Laute erfüllte seinen Geist vollständig und er spürte, wie er immer weiter zur Ruhe kam.

Und dann schließlich glaubte er, Stimmen zu hören. Erst vereinzelte, so dass er an eine Sinnestäuschung glaubte. Doch mit jedem Augenblick wurde es mehr. Es waren hunderte, tausende vielleicht, oder sogar mehr. Sie vereinten sich weniger zu Sprache als zu einer Melodie. Ein Lied ohne Worte, doch voll Einklang.

Nun konnte auch Asturriàn die Seelen in der Unendlichkeitsmatrix hören. Je mehr er ihren Stimmen

lauschte, umso mehr fühlte er eine tiefe Verbundenheit mit ihnen. Ihr Gesang erfüllte den Autarchen mit tiefstem Frieden, wie er ihn nicht mehr verspürt hatte, seit er das zerstörte Ilthadash hinter sich gelassen hatte. Er hatte es nicht mehr für möglich gehalten, jemals wieder so empfinden zu können.

Eben wollte er ansetzen, Ydrir seine Dankbarkeit auszudrücken, so gute seine Worte es eben vermochten. Doch der junge Geisterseher musste seine Absicht vorausgeahnt haben, denn er ergriff seine Hand. Asturriàn war sich nicht sicher, ob er seine Stimme flüstern hörte, oder ob er sie in seinem Geist wahrnahm: „Nun öffne die Augen.“

Asturriàn gehorchte – und hielt überrascht die Luft an. Er befand sich nicht mehr im Wald des Kristalldoms. Dunkelheit umgab ihm. Er sah sich um, oder versuchte es, denn er konnte weder eine Richtung noch ein Oben oder Unten ausmachen. Es war, als schwebte er in einer tiefblauen Leere.

Er wandte sich Ydrir zu. Der junge Geisterseher war in der Dunkelheit nicht zu sehen, doch Asturriàn konnte seine Anwesenheit spüren. Er konnte sich nicht erklären, wo er war und was mit ihm geschehen war. Eigentlich hätte er Wachsamkeit verspüren, hätten alle seine Krieger-Instinkte ihn in Anspannung versetzen müssen. Doch Asturriàn empfand nichts dergleichen, nur tiefste Ruhe und ein wunderbares Gefühl von Geborgenheit.

Lichter glommen auf wie Sterne am Abendhimmel. Sie näherte sich, schwebend und tanzend und zogen ihre Kreise um

die beiden Aeldari. Die Stimmen, das Lied, das Asturriàn eben noch wie aus weiter Ferne vernommen hatte, war nun ganz nah. Es umgab ihn von allen Seiten und umhüllte ihn wie eine Wolke aus Klang. Die Melodie schwebte und wogte auf und ab mit den Bewegungen der Lichter, nicht laut, doch mächtiger und eindringlicher als zuvor.

Asturriàn begann eine Ahnung zu dämmern, ein Anflug von Furcht. Waren dies die Seelen der Toten? War er... Er wagte nicht, den Gedanken zu Ende zu führe.

Das leise Lachen des Geistersehers hallte in seinem Geist wider. Er hatte nicht zu Ydrir gesprochen, doch schienen Gedanken und Worte hier ein und dasselbe zu sein.

„Du vermutest richtig, Autarch. Dies ist die Unendlichkeitsmatrix. Doch sei unbesorgt, wir sind als Gäste hier.“

Asturriàns Anspannung zerfloss in die Dunkelheit, während die tiefe Ruhe sich erneut in ihm ausbreitet. Während die Lichter sich näherten, konnte er ihre Stimmen verstehe. Nicht mit Worten, doch in den Tiefen seiner eigenen Seele. Und was er wahrnahm, erfüllte ihn mit Freude.

„Was sagen sie dir?“ hörte er Ydrir fragen.

Asturriàn wusste, dass der Geisterseher das gleiche wahrnahm, wie er selbst, vermutlich sogar noch mehr. Dennoch antwortete er, wohl mehr, um sich selbst seiner Empfindungen zu versichern.



„Sie sind hier. In Sicherheit. Und in Frieden.“ Noch einmal lauschte er. „Sie erzählen ihre Geschichten. So viele auf einmal. Zu viele, um sie alle zugleich zu hören.“

„Sie sind immer um uns, all ihr Wissen, alles, was sie waren, alles, was wir sind“, ergänzte Ydrir. „Nicht nur ZarAsuryan. Auch Ilthadash.“

Asturriàn lächelte traurig, oder fühlte zumindest, dies zu tun. „So viele mussten wir zurücklassen, so viele sind verloren.“

„Aber all jene, die du aus deinem Weltenschiff gerettet hast, sind hier. Du hast wahrlich ein neues Zuhause für dein Volk gefunden, OteshNovas.“

Er nickte. „Sie danken mir.“

Plötzlich spürte Asturriàn eine neue, fremdartige Präsenz. Eine unbestimmbare Bedrohung ging von ihr aus. Wie aus dem nichts formte die Empfindung sich in der Dunkelheit zu einer Kreatur. Sie glich einem dichten, wabernden Nebel von tiefstem, fast schwarzem Dunkelrot. Glimmende, scharlachrote Bänder wanden sich darin und schossen immer wieder aus dem Körper hervor wie lange Beine. Dabei wechselte das Wesen immer wieder seine Gestalt, einmal länglich, einmal rund einmal, mit dutzenden Gliedern zugleich, dann wieder völlig ohne. Wo immer es sich bewegte, hinterließ es eine Spur wie aus hauchfeinen, silbrig glänzenden Fäden, die nur allmählig wieder verblassten.

„Was ist das?“ raunte Asturriàn.

Ydrir schien mit einem Mal ernster geworden zu sein. „Ein QuassNanar<sup>18</sup>. Sie schützen die Unendlichkeitsmatrix vor feindseligen psionischen Präsenzen.“

Das Geschöpf näherte sich Asturriàn so weit, dass er seine Berührung zu spüren glaubte. Ihm war, als tastete es mit seinen flirrenden Gliedern seine Seele ab.

„Und wenn sie etwas Fremdes finden?“

„Dann fallen sie in Schwärmen darüber her und absorbieren seine Energie, bis es restlos vernichtet ist.“

Ein Schauer lief durch Asturriàns. Endlose Augenblicke verstrichen, in denen die Warpspinne um ihn kreiste. Ihr Silberfäden wanden sich in losen Schlingen um seine Körper. Er wagte kaum zu atmen. Die Waffen der Aspektkrieger, die dieses Geschöpf zu ihrem Vorbild erkoren hatten, waren ihm nur zu vertraut. Ihre monomolekularen Fäden schnitten ihre Opfer mit jeder Bewegung in Stücke.

Schließlich entfernte die Warpspinne sich wieder. Ihre flimmernde Gestalt verblasste in der Dunkelheit, ihre geisterhaften Gespinste nur wenige Augenblicke später. Asturriàn verspürte Erleichterung. Was immer das Geschöpf bei ihm gesucht hatte, es schien nicht fündig geworden zu sein.

---

<sup>18</sup> Warpspinne

„Wir sollten gehen“, vernahm er Ydrirs Stimme. „Die Geister der Lebenden gewöhnen sich allzu leicht an Frieden der Unendlichkeitsmatrix. Je länger wird bleiben, umso schwerer wird es, zurückzukehren.“

Doch Asturriàn war noch tief in Gedanken. Hatte die Warpspinne ihn für eine Bedrohung gehalten? Erneut kam ihm seine Begegnung mit dem QuassLosseainn in den Sinn. Niemals hätte er den Worten eines Dieners des Chaos auch nur Beachtung schenken dürfen. Die waren nahe daran gewesen, seinen Geist zu vergiften. Doch die Warpspinne hatte sich zurückgezogen. Er beschloss, dies als Zeichen zu nehmen, dass er keinen Makel davongetragen hatte.

„Ja“, sagte er schleppend. „Ja, du hast recht Ydrir. Lass uns zurückkehren.“

Es fühlte sich an, als würde er aus warmem Wasser auftauchen. Asturriàn holte tief Luft und öffnete die Augen. Er befand sich wieder auf der Lichtung des Kristallwaldes. Das sanfte Plätschern des Wasser drang an sein Ohr. Die Stimmen der Seelen waren verklungen, doch ihr Echo hallte warm und beruhigend in seiner Seele. Er fühlte, dass sein Gesicht feucht war. Langsam erhob er sich von seinem Sitzplatz auf der Wurzel.

„Ich bin dir zutiefst zu Dank verpflichtet, Ydrir.“ Der Autarch verneigte sich tief vor dem Geisterseher. „Nun verstehe ich vollends, was die Unendlichkeitsmatrix bedeute.“

Erst jetzt wurde Asturriän gewahr, dass die Geisterklinge ihre Schwerter in Händen hielt. Weißblaue Energieentladungen umtanzten die großen, geschwungenen Klingen. Das silbernen Phantomkristall-Konstrukt stand reglos da und schien ihn anzusehen. Verunsichert wechselte der Autarch seinen Blick wieder zu dem Geisterseher. Dessen Mine war ruhig, doch undurchschaubar.

„Wir geleiten dich zum Ausgang“, sagte Ydrir. Asturriän nickte.

Schweigend wanderten die drei den määndernden Pfad zurück. Den gesamten Weg begleitete Asturrian das Lied der Seelen, leise doch beständig. Er wusste, wann immer er diesen Ort erneut aufsuchen würde, nun war es für ihn nicht mehr verborgen.

Wieder am Tor zum Kristalldom angekommen, wandte er sich noch einmal an den Geisterseher.

„Ich kann nicht, in Worte fassen, was ich heute erfahren habe. Und wie dankbar ich dir bin, Ydrir. Mehr als zuvor werden ich all meine Kraft darauf verwenden, das Weltenschiff zu schützen. Du hast mein Wort.“

„Daran besteht kein Zweifel, Autarch. Bevor Ihr gehst, habe ich noch etwas, das ich Euch geben soll.“ Ydrir zog einen ovalen, matt orange schimmernden Edelstein aus einem seiner Beutel. „Die Kristallsänger haben ihn wiederhergestellt.“

Er trat an Asturriàn heran und setzte den Wegstein sorgfältig in die leere Fassung auf der silbernen Brustplatte der Autarchenrüstung ein. Asturriàn strich mit dem Fingern über die glatte, nun wieder makellose Oberfläche. Ein neues Gefühl der Sicherheit und Zuversicht erfüllte ihn.

„Danke“, sagte er noch einmal mit einer leichten Verneigung. „Elith, Geisterseher.“

„Elith, Autarch OteshNovas.“

Ydrirs Blick folgte dem Autarchen nachdenklich, dann wandte er sich der Geisterklinge zu. Ydril deaktivierte seine Schwerter und befestigte sie wieder auf seinem Rücken. Einige Augenblicke sahen sie einander an, als würde sie Gedanken austauschen.

„Es war nicht nötig, die Waffen zu ziehen. Ich war nicht in Gefahr“, sagte ruhig und ohne Vorwurf. „Aber du hast recht. Das Verhalten der Warpspinne war ungewöhnlich. Die Seele eines Aeldari sollte nicht ihr Interesse wecken. Wir müssen auf Asturriàn achtgeben.“