

werden wissen, was Horus tun muss, und er wird dasselbe von uns wissen. Und am Ende ist das die maßgebliche Wahrheit. Wenn er eine Chance haben will, Terra zu erobern, dann muss es bald geschehen.«

»Falls er tatsächlich vorhat, die Thronwelt zu erobern,« sagt Gorod. »Und sie nicht einfach zu zerstören.«

»Das wird er nicht«, sagt Guilliman. »Ich dachte, ich würde meinen Bruder verstehen, doch ich habe mich in vielerlei Hinsicht getäuscht. Aber ich kann Horus immer noch wiedererkennen, sogar in den Gräueltaten, die er begangen hat. Und ich begreife seine Herangehensweise an den Krieg. Es wird ihn nicht zufriedenstellen, Terra zu zerstören. Er wird nicht zufrieden sein, bis er das Gefühl hat, unseren Vater besiegt zu haben. Er wird nicht ruhen, bis er seine Überlegenheit bewiesen hat. Dieses Verlangen ist ein Fehler. Es verschafft uns Zeit.«

»Ausreichend Zeit?«, fragt Prayto.

Guilliman starrt auf die Sandkörner, die in den unteren Kolben der Uhr rinnen. »Das ist jetzt unsere Aufgabe. Sicherzustellen, dass die Zeit, die wir haben, ausreicht.«

»Guilliman wird nach Carchera kommen«, sagt Kriegsschmied Khrossus. »Das steht nicht infrage.«

»Seine Ankunft ist nicht die Frage, die mich beschäftigt«, sagt Vúrtaq.

»Ich denke nicht, dass überhaupt noch Fragen offen sind«, sagt Darhug.

Einen Moment lang ist Khrossus still und betrachtet seine Captains. Sie haben beide recht, denkt er. Und er ist sicher, dass sie es beide wissen.

Wie er selbst tragen die Gesichter der Captains die Narben des jahrzehntelangen Kampfes. Über Darhugs vollen Augenbrauen hängt strähniges, schwarzes Haar. Seine Augen sind eingefallen und überschattet, hart und kohlefarben; Darhug hat die letzten Vorstellungen von Hoffnung schon vor langer Zeit begraben. Das Feuer in seinem Blick ist das schwelende, ewige Glühen eines unterirdischen Kohlebrands.

Die Flammen in Vúrtaqs Augen sind heller, fiebriger. Seine Narben zeichnen sich in zornigem Rot auf seiner blassen Haut ab, und wenn er nicht spricht, arbeitet sein Kiefer krampfhaft, als zermalte er Hass zwischen seinen Zähnen. Er ist rücksichtsloser als Darhug, wobei Khrossus nie Grund dazu gehabt hat, etwas an seiner Disziplin auszusetzen, wenn es um das Ausführen von Befehlen und das Befolgen eines Schlachtplans ging. Wenn Darhug strategisch gesehen so beständig ist wie Artilleriefeuer, ist Vúrtaq ein Torpedo. Khrossus braucht ihre sich ergänzenden Stärken für den Feldzug, den er vorbereitet.

Khrossus' Fleisch ist grau von schorfigen Wunden und dem zornigen Rosa der Brandnarben. Er ist vom Krieg zu einem glänzenden Barren menschlichen Eisens geschmiedet worden. Er weiß, wie er aussieht, und er sieht aus wie der Krieg, wild und hässlich. Genau so sollte es sein. Er trägt das Gesicht der Wahrheit und er ist stolz darauf.

Die drei Iron Warriors stehen am Ausgang des Passes, der zur industriellen Makropole von Siderius führt. Der Felsbeton der Straße ist voller Schlaglöcher und uneben, aufgebrochen vom Gewicht der zahllosen Transporter, die die Erzeugnisse von Siderius

in die abgelegenen Städte befördert haben. Die Berge drängen sich eng um die Fabrikstadt. Die Gipfel sind hoch und zerklüftet und die Felsvorsprünge aus reinem Granit, als hätte sie ein göttliches Hackbeil zerstückelt. Siderius liegt in einem schmalen, schalenförmigen Tal, das sein Dasein den ungeheuren Reichtümern der örtlichen Erzlager und dem unstillbarem Bedürfnis, diese auszubeuten, verdankt.

Die Luft in den Tiefen des Tals ist ruhig, aber über den Bergen blasen die Winde unaufhörlich mit der Gewalt von Wirbelstürmen. Siderius hat keinen Raumhafen. Es gibt nicht genug ebenes Gelände, um einen aufzunehmen, und die Winde sind eine Bedrohung für jedes Fluggerät, das versuchen würde, von der Stadt aus zu starten.

Die Gebäude der Makropole sind überfüllt, eines wird auf dem anderen errichtet, bis die Stadt einem gefrorenen Geysir aus Metall ähnelt. Die Luft im Tal ist schwarz und fast dicht genug, dass man sie trinken könnte. Rauch aus Tausenden Schornsteinen umgibt Siderius mit dem Geist der Industrie, die dichten Schleier sind durchzogen von den Flammen des Abbrands und dem Glühen der Schmieden.

Khrossus erkannte den möglichen Wert von Siderius als Festung in dem Moment, da er es sah – als die Iron Warriors das Carchera-System eroberten. Wenn man die Makropole als zentralen Bergfried nutzte, wäre es möglich, Carchera eine ganze Weile gegen eine zahlenmäßig überlegene Streitmacht zu halten. Nur dass es keine bloß zahlenmäßig überlegene Streitmacht ist, die das System nun ansteuert. Und den Planeten zu halten ist nicht die wichtigste Mission.

*Ihr werdet ihn aufhalten*, sagte Perturabo zu Khrossus, *Ihr werdet Guilliman aufhalten und ihn bluten lassen, so lange wie möglich*.

»Wenn Horus möchte, dass die Ultramarines gestoppt werden«, sagt Darhug, »wird es mehr als uns dazu brauchen.«

»Für ihn ist es nicht wichtig, dass sie gestoppt werden«, sagt Khrossus. »Er will Terra, und um Terra zu bekommen, ist es ihm wichtig, Guillimans Fortkommen zu verlangsamen und ihm Schaden zuzufügen. Also lassen wir seine Flotte bluten und nehmen ihm so den Schwung.«

»Für wie lange?«, sagt Vúrtaq.

»Bis zum allerletzten Mann.«

»Woher werden wir wissen, dass das reichen wird?«, fragt Darhug.

»Wir werden dafür sorgen, dass es reicht.«

Darhug schnaubt. »Ich bin mir sicher, dass Horus unser in schönen Reden gedenken wird, wenn er erst einmal Imperator ist.«

»Wann hat man uns je gedankt?«, sagt Khrossus.

»Ich frage mich schon«, sagt Darhug, »was wir dadurch gewonnen haben, dass wir einen Herrn für den anderen austauschten.«

»Sinn«, sagt Khrossus. »Wir haben an Sinn gewonnen.« Er denkt an die Jahre des Großen Kreuzzugs, an die zermürenden Märsche und die endlosen, an den Kräften zehrenden Belagerungen. Die Iron Warriors baten nicht um Ruhm. Sie erwarteten ihn nicht und sie machten sich nichts aus ihm. Khrossus misstraut jedem Legionär, der die Schlacht feiert. Jeder Soldat, der den Krieg bejubelt, versteht nicht wirklich, was er bedeutet. Was Khrossus sich wünscht, ist ein Zweck. Er wünscht sich, dass sein Leiden

und das seiner Brüder eine Bedeutung hat. Es lag kein Zweck darin, dem Imperator zu dienen. Khrossus gelangte zu dieser Erkenntnis. Der Große Kreuzzug war um die Fassade eines Zwecks herum konstruiert worden, wenn in Wirklichkeit schlicht einige Kulturen zerstört werden sollten, um sie durch andere zu ersetzen. Khrossus hat seitdem schon lange nicht mehr verstanden, inwiefern eine Lüge besser sei als eine andere.

*Eisern im Innern, eisern nach außen.* Das ist die einzige Wahrheit, die er anerkennt, und es ist das einzig Unveränderliche, was ihn nie im Stich gelassen hat. In den dunkelsten Momenten des Feldzugs im Meratara-Sternhaufen hat es ihm Kraft gegeben.

Wo ist Wahrheit? Wo ist Zweck? Sie finden sich in der Disziplin und im vollständigen Verständnis des Kriegs. Krieg ist Schmerz und Tod und Zerstörung, und das ist alles, was er ist. An seinem Ende findet sich kein wunderbarer Traum. Krieg kann keine Utopie stiften. Darin besteht die große Lüge, und Perturabo hat seine Legion davon befreit.

Der Krieg ist kein Mittel. Er ist ein Zweck. Khrossus wird sich nie wieder von der Illusion täuschen lassen, dass er irgendetwas anderes sein könne. Und da er für den Krieg gemacht worden ist, ist der Krieg auch sein letztes Ziel. Und wenn dieses letzte Ziel jetzt kommt, um ihn zu holen, dann ist das nur dann ein Grund bekümmert zu sein, wenn er sich erlaubt, die Lügen zu glauben.

Perturabo hat ihm eine Schlacht zugeteilt, die er nicht überleben, aber gewinnen kann, und dafür ist er dankbar.

»Sodann – unsere Leben für Horus' Ruhm«, sagt Darhug.

»Nein«, korrigiert ihn Khrossus. »Wir kämpfen nicht für Horus. Wir kämpfen für Perturabo. Wir kämpfen für die Wahrheit, und die Wahrheit ist Eisen. Das ist es, was wir Guilliman lehren werden.«

Seine Offiziere nicken, erfüllt von finsterem Tatendrang, diese Lehre zu erteilen. Dann sieht Vûrtaq über Khrossus' Schulter. »Die Hexer kommen«, sagt er.

Khrossus blickt zurück auf die Tore von Siderius. Fünf Word Bearers haben die Stadt verlassen und schreiten auf der löchrigen Straße den Iron Warriors entgegen. Alle fünf sind Apostel und tragen über ihren Rüstungen Gewänder, auf welche die purpurroten Siegel ihres Glaubens gestickt sind.

»Fast beneide ich sie um ihre Wahrheit«, sagt Darhug.

»Ich nicht«, sagt Khrossus.

»Wir haben Anhaltspunkte dafür gesehen, dass sie recht haben könnten«, führt Vûrtaq an.

»Und?«, fragt Khrossus. »Was soll's? Wenn es Götter gibt, bedeutet das, dass ich sie verehren sollte? Ich sehe nicht ein, dass das eine das andere bedeutet. Eisen, Brüder. Es gibt keine höhere Wahrheit als Eisen.«

»Eisern im Innern, eisern nach außen«, murmelt Darhug, und Vûrtaq tut es ihm nach.

»Alles andere ist überflüssig«, sagt Khrossus. »Für uns«, setzt er hinzu. Er beobachtet die sich nähernden Word Bearers. »Aber ihre Wahrheit gibt ihnen ihre eigene Stärke, und diese hat ihren Nutzen.« Er wird aus dem Schlachtfeld des Carchera-Systems ein würdiges Schlachthaus machen, und die Word Bearers werden ihm dabei helfen.

Khrossus weiß, dass Hoffnung eine Illusion ist, und er wird Guilliman diese Illusion entreißen.

»Was haben sie getan?«, fragt Darhug mit Blick auf die Word Bearers.

»Sie haben ihr Heiligtum inspiziert«, sagt Vûrtaq. »Tief in der Makropole. In absolut sicherer Entfernung von der Front.«

»Am Ende wird die Schlachtlinie auch sie erreichen«, sagt Khrossus. »Sie wissen das so gut wie wir. Sie wissen, wie dieser Kampf für uns alle ausgehen wird. Sie haben ihren Beitrag zu leisten, und um das zu tun, brauchen sie die Abgeschiedenheit. Sie brauchen das Heiligtum.«

Die Word Bearers kommen an. Ihr Anführer, der Oberste Legionspriester Ker Vanthax, nickt Khrossus feierlich zu. Seine Augenbrauen sind so dicht, dass seine Augen sogar bei voller Sonne zwischen Schatten glitzern. Seine Haut ist straff und mit einer komplizierten Runenfolge versehen. Seine Wangenknochen sind hoch, aristokratisch, aber ihm fehlt die Nase. Er ist imposant und er ist grotesk. »Wir haben unsere Vorbereitungen getroffen, Kriegsschmied«, sagt er.

»Dann ist es möglich?«

»Ja. Nahe Carchera ist der Untergangsturm noch mächtig und damit der Einfluss des Warp auf das Materium. Dieses System ist ideal. Wir können tun, worum Ihr uns gebeten habt.«

»Gut.« Khrossus wendet sich seinen Captains zu. »Sind wir bereit?«

»Ja«, sagt Darhug. »Laut der jüngsten Statusmeldung wurde die letzte Plattform in Stellung gebracht.«

»Die *Kampfgestahl* wartet auf Anweisungen«, sagt Vûrtaq. Mit einem Angriffskreuzer wird er einer Flotte begegnen.

Eine widerhallende Folge von donnernden Geräuschen dringt aus dem Inneren des Passes, gefolgt von dem langen, polternden Getöse herabstürzender Felsen. Die Versiegelung des Passes hat begonnen.

»Dann soll er kommen«, sagt Khrossus. »Soll er kommen.«

»Es ist eine seltsame Ironie«, sagt Ker Vanthax, »dass ein Teil der Vierten Legion Verteidiger bei einer Belagerung werden müssen, damit eine größere Belagerung beginnen kann.«

»Eine solche Ironie gibt es nicht«, entgegnet Khrossus, »Ihr versteht nicht, was unsere Strategie für Guilliman bedeuten wird. Hier hat es nur den oberflächlichen Anschein einer Belagerung, und sogar dieser Anschein ist eine Falle. Wir kämpfen nicht darum, Carchera zu halten. Siderius ist keine Zitadelle. Es ist eine Maschine, und wir sind es, die Guilliman belagern werden.«

»Das wird ihn überraschen«, sagt Vûrtaq.

»Nein«, sagt Khrossus. »Wir werden ihn nicht überraschen. Er wird die Falle kommen sehen. Aber wir werden ihn so hart treffen, dass seine Voraussicht keine Rolle spielen wird.«

Die hololithische Übertragungsscheibe der *Ultimus Mundi* befindet sich auf einem Podest im vorderen Bereich der Brücke. Guilliman steht darauf und spricht mit den

hololithischen Schatten seiner Offiziere auf den anderen Schiffen der Flotte.

»Navigatorin Maesa hat Neuigkeiten für uns«, sagt Guilliman. Er macht eine hinweisende Geste und die Vid-Übertragungslinsen des Senders richten sich auf Maesa aus. Die Abbilder der Ultramarines-Offiziere justieren für Guilliman unsichtbare Kontrollen. Jetzt werden sie die Brücke der *Ultimus Mundi* vor sich sehen und deren Projektion wird so solide sein, dass sie sich darauf konzentrieren und das Bewusstsein ihrer eigenen Brücken im Hintergrund herausfiltern können.

»Fang an«, sagt Guilliman zu Maesa. »Beschreibe, was vor uns liegt.«

»Ich bin hinsichtlich der Bedingungen unseres nächsten Sprungs besorgt«, sagt Maesa. Die Navigatorin ist die Tochter des Hauses Pytheas, eines der Magistratshäuser der Navis Nobilite. Sie ist jahrhundertealt. Strähnen weißen Haares, so fein, dass sie bei der kleinsten Bewegung zu schweben beginnen, umhüllen ihren Schädel. Ein eisernes Gestell stützt sie, aber ihre Gegenwart gebietet den Respekt tiefgründiger Erfahrung. »Voraus verengt sich der freie Korridor durch den Untergangssturm«, erklärt sie. »Er verläuft direkt durch das Carchera-System. Ausgehend von der Länge der Sprünge, die wir machen können und dabei gleichzeitig sicher gehen, dass wir den Kurs auf Terra beibehalten, wird uns unsere nächste Passage durch den Warp zum Mandevillepunkt bringen, der im Inneren des Systems liegt, an der engsten Stelle unserer Route.«

»Deiner Einschätzung nach ist Carchera also ein Engpass«, sagt Guilliman.

»Ich fürchte, das ist es, Lord Primarch.«

»Der ideale Ort für einen Hinterhalt«, sagt Iasus, Ordensmeister des 22. Ordens. Iasus' vornehmes Profil trägt die Narben dieser furchtbaren Jahre des Krieges.

»Ein unausweichlicher«, sagt Guilliman.

»Ihr meint, der Rückzug, den wir gesehen haben, erstreckt sich nicht auf Carchera?« Verus Caspean, Ordensmeister des Ersten, ist der einzige andere Offizier, der neben Guilliman körperlich gegenwärtig ist. Er steht auf einem sekundären Übertragungspodest, ein paar Meter rechts von Guilliman.

»Falls Horus in Bedrängnis ist«, sagt Guilliman, »dann wird er keine andere Wahl haben, als wirklich jede Chance zu ergreifen, die ihm mehr Zeit verschaffen könnte. Es wäre strategischer Wahnsinn, sich diesen Engpass nicht zunutze zu machen. Eine relativ kleine Streitmacht könnte einen erheblichen Unterschied machen.«

»Das wäre ein Himmelfahrtskommando«, sagt Lucretious Corvo, Captain der *Glorreiche Nova*. Der wortkarge Offizier ist gebildet und Guilliman schätzt seine Gedanken zu strategischen Fragen.

»Hast du irgendeinen Zweifel, dass Horus zögern würde, dieses Opfer zu bringen? Insbesondere wenn er die Legion eines anderen Primarchen damit beauftragt hat?«

»Nein«, gibt Corvo zu.

Guilliman fasst die Navigationskarte, die Maesa aufgestellt hat, ins Auge. Es ist einfache eine zu perfekte Einladung dazu, jemandem aufzulauern. »Wir haben es hier nicht mit Wahrscheinlichkeiten zu tun«, sagt er. »Es ist eine Sicherheit. Wir haben die Theoretica hinter uns gelassen und sind beim Faktischen angelangt. Unsere Practica müssen auf dieser Realität beruhen.«

»Wenn sie den Mandevillepunkt halten, liegt ihr Vorteil im Überraschungsmoment«,