

Verstohlenheit, denn es ist ein Raubtier inmitten eines Meeres voller Beute. Es ist nicht sehr groß; nach imperialen Maßstäben würde es als Zerstörer klassifiziert werden. In diesem Raumvolumen gibt es nur wenig, was ihm gefährlich werden könnte, weshalb die Größenbezeichnung letztlich irrelevant ist. Die größeren Kriegsschiffe sind alle fort und in den Kämpfen gebunden, die das Leichen-Imperium überziehen und seine Macht untergraben. Hier draußen in der Wildnis gibt es viel Spreu und wenig Weizen, doch noch immer genug, um die ewig kreisenden Seelenmühlen weiter mahlen zu lassen.

Dragan findet eine gewisse Befriedigung darin. Eines Tages werden ihn größere Schlachten erwarten. Eines Tages werden die Herren der Stille wieder zusammenkommen, um irgendetwas Großes zu vollbringen, doch er hat gelernt, diese Zwischenzeit als Freibeuter zu genießen. Es ist geradezu Freizeit für ihn – ein wenig beiläufiges Morden und entspannte Gemetzel zwischen den ach so wichtigen Feldzügen.

Er starrt hinaus in die Leere und auf die Sterne, die vor dem Sichtfenster vorüberziehen. Sein Schiff, die *Incaligant*, hat keine Seele. Nicht wie *Trost*. Es ist nur eine Maschine, wenn auch eine, die von Geschwüren und Wucherungen bedeckt ist. Ihre Waffen zwischen Bakterien und ihre alten Phosphex-Werfer haben in ihren zerfressenen Kanisterläufen beeindruckende Viren hervorgebracht. Seine Decks starren vor Rost und in seinen verseuchten Bilgen fermentieren Phagen.

Death Guard. So nennt der Feind sie. Was für eine Ironie. Die Legion ist lebendiger als irgendwer sonst in dieser stagnierenden Galaxie, wenn auch nicht unbedingt immer in Übereinstimmung mit den üblichen Naturgesetzen. Die Tage ihres Ruhmes sind inzwischen bereits in Spuckweite. Nach einer langen Zeit des Wundenleckens während des Aufstiegs des Imperiums steht die Death Guard nun wieder stolz und fest. Sie sind machtvoll und sie sind vereint. An Zahl werden sie einzig von der zusammengewürfelten Legion übertroffen, die sich der Vernichter aus Vagabunden und Streunern geformt hat, und diese Wendehälse haben ihre eigenen Probleme. Eines Tages, dessen ist sich Dragan sicher, werden die letzten Tore aufgesprengt und die Grenzen des Auges irrelevant werden. Bis dahin gilt es, weiter in der Leere zu töten, und dies ist durchaus geeignet, sich die Zeit zu vertreiben.

Dragans Augen werden schmal. Die Brückenbesatzung der *Incaligant* bricht in Aktivität aus. Irgendetwas ist in Sensorreichweite geraten.

»Zeigt es mir«, befiehlt er. Seine Worte sind kaum mehr als ein Knirschen, das aus dem verrosteten Voxgitter dringt. Gleichzeitig beginnt er, mit seinen durch Knorpelwucherungen steifen Fingern auf den Bildschirmen des grünspanigen Kommando-Thrones zu tippen.

»Imperial«, bestätigt der Sensormeister, ein Mann mit fetttriefender Lederkutte und einem von Rotpocken zerfressenen Gesicht, der seinen Sitz schon lang nicht mehr verlassen kann, da ihn regelmäßig gurgelnde Röhren damit verbinden. »Volle Beschleunigung, nur mit Plasmatriebwerken. Es kann eingeholt werden.«

Dragan nickt. »Einverstanden. Heranbringen.«

Die *Incaligant* richtet sich auf den Feind aus. In diesem Stadium sind die Schiffe noch viele tausend Kilometer voneinander entfernt und kaum mehr als kleine Funken in der Weite der Leere, doch auf beiden weiß man längst, wie diese Jagd enden wird. Weitere

Daten kommen herein und strömen über die von Rissen durchzogenen Schirme mit den Bildübertragungen. Es ist ein Truppentransporter, langsam und in Sachen Bewaffnung nur mit dem von der Flotte vorgegebenem Minimum ausgerüstet. Ein solches Schiff sollte Eskorten haben, doch die hat es nicht. Daher wird dies einfach werden.

Dragan denkt darüber nach, dass das Siegen gerade leichter fällt als jemals zuvor. Das Schicksal scheint sie zu begünstigen. Jeder Zug führt zu Triumphen. Vielleicht kommt die langerwartete Wende noch schneller als erhofft. Möglicherweise werden sie dem Leichen-Imperium noch vor Ende des Millenniums das Genick gebrochen haben.

»Volle Beschleunigung«, befiehlt er und bleibt in seinem Sitz.

Es dauert nicht sehr lange, aufzuholen. Der Transporter ist ein typisches, gänzlich uninspiriertes Gefährt, kaum mehr als ein Klumpen schmutzig-grauen Metalls, beinahe so hoch wie lang und aus langen Streben und schweren Platten zusammengenietet. Er hat seine Triebwerke bei dem Versuch überlastet, ihnen zu entkommen, und so flackern diese nun wie Kerzen, die kurz vor dem Verlöschen stehen.

Sie machen das Schiff schnell kampfunfähig. Ein paar Schüsse auf den Bug schalten die Waffen aus und fegen die Deflektorschilde beiseite. Dragan schickt Entertrupps hinüber, bestehend aus seinen Legionsbrüdern und deren Sklaven-Dienern. Er lässt sie eine Weile lang schlachten, während er sich im Thron zurücklehnt und den Schreien lauscht, die über Funk herüberdringen. Es amüsiert ihn, die stillen und friedlichen Umrisse des treibenden Transporters zu betrachten und dabei zu wissen, welche Gemetzel gerade im Inneren angerichtet werden.

Dann kommt er in Bewegung. Er erhebt sich und spürt, wie seine von Krankheiten verdickten Knochen knacken. Nach Waffen greift er nicht, denn seine Klauenhandschuhe werden mehr als ausreichend sein. Dann steigt er durch tiefende Korridore in das Miasma hinab, das die von buckligen Servitoren bevölkerten Hangars erfüllt. Er steigt in eine verkrustete Raumfähre und lässt sich durch die Leere tragen. Kaum, dass er sie im gegenüberliegenden Hangar gelandet hat, stampft er auch schon die Rampe hinab und in den Kampf hinein.

Dragan hat keinen Grund, sich zu beeilen. Die Decks sind ringsum längst mit Überresten besudelt. Auf den Gitterböden liegen Körperteile herum und in den Pfützen verbindet sich Blut mit Schmieröl und Kühlmitteln zu böartigem Schleim. Aus der Ferne kann er Schreie und Gebrüll hören. Die Haupt-Lumen wurden durch Bolterfeuer zerstört, doch er kann dennoch alles sehen, was er muss.

Er stapft durch die Hinterlassenschaften des Angriffs seiner Brüder und klettert durch die Luken weiter nach unten. Die antiseptische Ödnis des ursprünglichen Schiffs ist noch zu riechen, wird aber längst von deutlich lebhafteren Aromen überlagert. Schon bald nähert er sich der Brücke, steigt eine zertrümmerte Reihe von Gittertreppenstufen empor und beugt sich durch eine Luke, die für deutlich kleinere Körper als den seinen entworfen wurde.

Hier trifft er das erste Mal auf Widerstand. Lakaien in Armaplastjacken, die Projektilwaffen einsetzen. Er beschleunigt seine Schritte nicht, sondern läuft einfach ungerührt durch das leichte Prasseln der Einschläge hindurch und spürt dabei, wie seine Rüstung die Geschosse absorbiert und sogleich wieder ausspeit. Er streckt den Arm aus,

um sich den nächsten von ihnen zu greifen, bricht der Frau den Hals und wirft sie achtlos beiseite. Dann arbeitet er sich durch den Rest und ist in Gedanken kaum mehr als halb bei der Sache.

Sie sind bei seinem Anblick völlig entsetzt. Gelegentlich wird er aufmerksamer, nämlich immer dann, wenn ihre Helme aufbrechen oder es aus Panik zu bestimmten körperlichen Reaktionen kommt und er den Geruch ihrer tiefen, lähmende Angst atmen kann. Es bedeutet ihm nicht viel. Weder schwelgt er darin, noch lenkt es ihn ab. Es ist einfach nur die Art, in der die Dinge eben sind; er ist stark und sie sind schwach. Die Schwachen wurden von jeher ausgelöscht, damit die Starken mehr Raum haben, um weiter zu wachsen. Wenn Dragan diesbezüglich einen Glauben hat, dann ist es dieser.

Er tötet gerade den letzten von ihnen mit einem geistesabwesenden Rückhandschlag, als Glask im Eingang der Brücke erscheint, sein Stellvertreter. Glask ist eine aufgeblähte Kreatur. Seine Rüstung ist so voller Blasen, als hätte man ihn in einen Wärmetauscher geworfen und dort sieden lassen. Aus Glasks feuchtem Helmg Gesicht starrt ein einzelnes Auge und er zieht sein linkes Bein hinter sich her.

»Alles erledigt, Bruder?«, fragt Dragan.

»Alles erledigt«, sagt Glask.

»Wie ist die Ernte?«

»Ein paar Tausend«, erwidert Glask. »Die Brüder werden noch eine Weile beschäftigt sein.«

Ein paar tausend Soldaten, die mit hoher Beschleunigung durch die Leere fliegen, und zwar ohne Eskorte. Das offenbart ein gewisses Maß an Verzweiflung. Vielleicht der letzte Würfelwurf in einem schon verlorenen Spiel.

Dragan schlurft zu einer Brückenstation hinüber und keucht dabei schwer. Das Knorpelgewebe scheint sich zu den anderen Gelenken hin auszubreiten und macht seine Bewegungen steif. Das könnte bedeuten, dass sich eine echte Gabe manifestiert und sich ihren Weg durch seinen Körper bahnt; eine Segnung des Gottes, von dem man sagt, dass er ihn verehren muss. Vielleicht heißt es aber auch nur, dass er alt wird.

Er drückt die Tasten an einem mit Bronze eingefassten Cogitator-Gesicht und ruft eine Flugbahn-Projektion auf. Einen Moment lang fällt es ihm schwer, sich daran zu erinnern, wie das Imperium Raumvolumen darstellt. Es verwendet eine krude Mischung aus Archaischem und Hochtechnologie, ohne richtig zu verstehen, wie es funktioniert. Schließlich findet er, was er wissen will.

»Offenbar wollten sie dorthin«, sagt er und deutet mit einem verkrümmten Finger auf einen phosphorfarbenen Fleck. »Lystra. Schon davon gehört?«

Glask schüttelt den Kopf.

Das Wort hat auch für Dragan keine Bedeutung. Es gibt so viele Welten und so viele Schlachten, dass in seinen Erinnerungen an geduldige Jagden und langsame Verderbnis nur wenig wirklich herausragend ist.

»Dann ist das unser nächstes Ziel«, entscheidet er und wendet sich von der Säule ab. »Könnte Spaß machen.«

Er ist nun schon seit geraumer Zeit allein. Cleon brach auf, um die Verteidigung des

Haupt-Landtores anzuführen, weiter nördlich. Talis und Kerenon kämpfen in der Untermakropole, knietief in Abwässern. Die übrigen seiner Ordensbrüder sind tot und ihre Gensaat ist verloren, für diese elende Welt geopfert.

Das macht ihn wütender als irgendetwas sonst. Für Sarrien ist die Gensaat der geheiligste Teil ihres Körpers, mehr noch als für die anderen. Sie ist das Band, das den Orden zusammenhält und mit seinem Progenitor verbindet. Ein einzelner Bruder mag sterben und sein Lebensfunken mag enden. Das akzeptiert er. Doch dass ihr unsterbliches Erbe verloren geht ... das macht ihn unglaublich wütend. Sie haben während dieses ermüdenden Feldzugs so wenig davon bergen können und es gibt nicht einmal eine Garantie, dass es als Ladung auf dem letzten Landungsschiff zurück in sichere Gefilde gelangen wird.

Es fühlt sich so sinnlos an. Es fühlt sich wie eine Entscheidung an, die von weit entfernten Strategen getroffen wurde, die gar nicht verstanden haben, welche wertvolle Krieger sie hier bedenkenlos auslöschen lassen. Ist es wirklich von Bedeutung, ob Lystra einen Monat länger durchhält? Was war der Grund für diesen Befehl? Geht es wirklich darum, Zeit für andere Konflikte zu erkaufen, die größere strategische Bedeutung besitzen, oder wollte nur irgendein Gelehrter in einem Strategium auf Terra irgendeine Statistik besser aussehen lassen?

Sarrien hat Befehl und Gehorsam absolut verinnerlicht. Er führt Befehle aus oder stirbt beim Versuch, es zu tun. Seine persönliche Wut und diese innerliche Erschöpfung sind irrelevant. Er hält sich einzig an die Prinzipien, die ihm Ordenspriester Geracht vermittelt hat: Trotz, Zähigkeit, Opferbereitschaft für den Willen des Thrones.

Die südlichen Mauern der Stadt sind überrannt. Sie kämpfen jetzt um Straße für Straße und lassen die Stolperer teuer für jede Turmspitze bezahlen, die sie nehmen. Ihnen setzen Seuchenausbrüche in ihrem Rücken inzwischen genauso so zu wie die Horden, die sie an der Front bekämpfen. Was von den Proximal-Regimentern noch übrig ist, folgt Sarrien bei seinem langsamen aber stetigen Rückzug. Gemeinsam halten sie stand, so gut es eben geht.

Er wendet sich an Lieutenant Voorn, den ranghöchsten Offizier, den es in diesem Segment der Stadt noch gibt.

»Ihr habt Einsatzkräfte erwähnt«, sagt Sarrien. »Bevor der Langstreckenfunk abgerissen ist.«

»Das habe ich.« Voorn hat Sarrien am Anfang mit geradezu ehrfürchtiger Schüchternheit behandelt. Nun ist er viel zu erschöpft, um mehr zu tun, als mit grauem Gesicht eine Antwort zu murmeln, so wie sie alle. »Seitdem kam nichts mehr.«

Das war es also. Die leise Hoffnung, dass es den Sektor-Autoritäten doch noch gelungen sein könnte, irgendwelche Verstärkungen zusammenzukratzen, hat sich als ebenso illusorisch erwiesen, wie jeder andere zuvor erträumte Hoffnungsschimmer. Vielleicht ist nie Verstärkung in Marsch gesetzt worden. Vielleicht ist sie zwar losgeschickt worden, aber nie angekommen.

Sarrien blickt sich um. Sein Kommandostand ist eine alte Kapelle, die mit Barrikaden aus Schutt und zerbrochenen Balken gesichert wurde. Die Soldaten sitzen in kleinen Gruppen auf Mauerresten herum. Einige überprüfen ihre Waffen, andere nippen an

nahezu leeren Feldflaschen oder starren einfach nur ausdruckslos auf den Boden. Sie werden ihm in dieser Nacht keine Hilfe sein, denn sie brauchen mindestens eine Stunde Schlaf, ehe sie wieder so etwas wie nützlich sind.

»Ich gehe auf die Jagd«, sagt Sarrien, greift nach seiner Klinge und aktiviert sie. Das schwache Energiefeld wirft einen fahlen Schein auf den Boden der Kapelle. »Haltet diese Position, bis ich wieder zurück bin.«

Voorn salutiert, obwohl er kaum noch den Arm heben kann.

Dann ist Sarrien unterwegs, huscht aus der Kapelle und taucht in eine weitere schäbige Nacht ein. Er gleitet nahezu lautlos dahin und verlässt sich vor allem auf seine Fähigkeit zu schleichen, wie schon so oft in den vergangenen Monaten. Er blickt sich um und sieht, dass die Artilleriestellungen auf den Habblöcken noch immer bemannt sind. Er weiß, dass sich weiter hinten noch weitere Stellungen befinden – Gruppen von Laserkanonen-Waffenteams, die hinter Barrikaden hocken. Sie warten in der stinkenden Dunkelheit und wissen, was schon früh genug wieder nahen wird.

Schon bald ist er aus dem Bereich heraus, der sich noch halbwegs unter imperialer Kontrolle befindet, und dringt in das Niemandsland ein. Er schleicht wie ein Geist durch Krater voller brackiger Flüssigkeiten und betrachtet die stillen, grabsteinartigen Silhouetten ausgebombter Gebäude. Der Feind ist schon zu riechen, ehe man ihn sieht. Er hört das Summen der Fliegenschwärme und das Getrippel des Ungeziefers zwischen den Trümmerhaufen. Sein Körper zuckt unwillkürlich; eine Ekelreaktion, die er besser unterdrücken sollte.

Er nähert sich den skelettartigen Ruinen eines Manufaktatoriums, das noch immer heiß von den letzten Bombardements ist, und ortet Körpersignale in dessen Innerem. Es sind siebenundfünfzig, zumindest soweit es ihm angezeigt wird.

Sarrien hält den Atem an. Ein solches Zahlenverhältnis hätte ihm zu Beginn der Kampagne kein Kopfzerbrechen bereitet, doch inzwischen ist er geschwächt. Er muss schon seit geraumer Zeit auf angemessene Ernährung und Schlaf verzichten. Daher muss er inzwischen vorsichtiger sein.

Er springt auf, greift sich den Rahmen eines Fensters, schwingt sich durch dieses hindurch und lässt die letzten Reste des Glases auf den dahinterliegenden Felsbetonboden prasseln. Im Dunkel sind Gestalten erkennbar. Er ist schon mitten unter ihnen und schlägt und schlitzt, ehe sie überhaupt reagieren können. Zwei gehen zerteilt zu Boden, weitere drei fallen noch vor seinem nächsten Herzschlag. Dann beginnt der eigentliche Kampf. Er schlägt sie nieder, während sie sich kreischend auf ihn stürzen. Er pariert Hiebe mit grobschlächtigen Werkzeugen und weicht schlecht gezielten Laserschüssen aus. Er schlägt und sticht um sich und er fühlt, wie sehr dies an seinen erschöpften Muskeln zerrt.

Schon bald keucht er. Er spürt, wie sich alte Wunden öffnen. Dann rutscht er aus und eine wirbelnde Kreissäge schafft es beinahe durch seine Paraden. Danach ist er wieder konzentrierter, treibt sich an und lässt seine erschöpfte Wut an denen aus, die sich ihm entgegenstellen. Seine Augenlinsen sind bereits mit Blutspritzern bedeckt, doch er muss immer weiter töten, da sie einfach nicht fliehen. Sie fliehen nie. Es ist beinahe so, als würden sie es begrüßen, von dem erlöst zu werden, zu dem sie geworden sind, trotz