

besser, wenn auch nicht viel – es war zu nass hier, zu hohe Luftfeuchtigkeit. Er vermisste Azyr. Das Himmlische Reich hatte seine Probleme, aber wenigstens war das Wetter angenehm.

Er zog sein Messer aus der Kiste und ließ es leicht zwischen seinen Fingern wirbeln, darauf bedacht sich nicht zu schneiden.

»Nun«, sagte er und blickte finster in Richtung der Ratten, »was habt ihr zu eurer Verteidigung zu sagen?«

Als keine Antwort kam, trat er die schimmelige Kiste in ihre Richtung. Sie brach auseinander, als sein Stiefel sie berührte, und er schrie angewidert auf. Einzelteile fielen klappernd zu Boden. Die Ratten verstanden den Hinweis und verschwanden in der Dunkelheit.

Belloc sprang zurück und kratzte die Brühe mit der Kante seines Messers von seinem Stiefel. Fall sie in das Leder eindringen würde, müsste er sich neue Stiefel besorgen und er hatte diese gerade erst eingelaufen. Er blickte sich um, während er den letzten Rest entfernte. Überall war Schimmel. Er wucherte in jedem Warenhaus und jeder Bucht, die die gewaltigen Holzplattformen der Docks bedeckten. Und Ranken. Und sogar Unkraut. Er schien unvorstellbar, dass so hoch über der eigentlichen Stadt etwas wachsen sollte, aber das Leben fand einen Weg. Besonders in Hammerhal Ghyra. Diese Seite der zweigeteilten Stadt war voller ungewollter Gewächse. Die Hitze der Feuerbastionen konnte auch nur bis zu einem gewissen Grad etwas ausrichten; es war egal, wie viel Lava aus Hammerhal Aqsha in die gewaltigen Steinkanäle geleitet wurde, die Türme und goldenen Kuppeln der Stadt standen unter ewiger Belagerung durch die üppige Flora Ghyrans.

Und die Ratten. Immer die Ratten.

»Ungeziefer«, murmelte Belloc und schob sein Messer zurück in seine Scheide.

Das war alles, aus dem diese Arbeit beizeiten bestand. Der Dockwächter kratzte sich sein unrasiertes Kinn. Er war kräftig gebaut, aber selbst mit einem Schwert an seiner Hüfte nicht sonderlich mutig. Er schämte sich nicht deswegen. Mut kostete extra und die Besitzer der Docks waren notorisch knauserig. Man bekam, wofür man bezahlt, und sie hatten für Belloc bezahlt. Zum Glück war niemand dumm genug, den ganzen Weg hier herauf zu klettern, nur um Getreide zu stehlen, – oder noch schlimmer, um ein Luftschiff zu stehlen. Also gab es nur ihn und die Ratten.

Er fragte sich, ob Delph und die anderen genauso gelangweilt waren wie er. So hoch oben waren die Dinge entweder langweilig oder furchterregend. Aber sie hatten den kürzesten Halm gezogen und waren gezwungen, den obersten Ring zu patrouillieren.

Es gefiel ihm hier oben nicht. Die kharadonischen Schiffe rochen nach seltsamen Chemikalien und die Vibrationen ihrer Schwebemaschinen ließen das gesamte Deck erzittern. Die Himmelsduardin waren ein reserviertes Volk, die, solange sie keine Geschäfte zu erledigen hatten, unter sich blieben. Er hatte von Delph gehört, dass sie in fliegenden Städten lebten, aber er wusste nicht, wie glaubwürdig dies war.

Allerdings war Delph selber eine Duardin. Wenn es also jemand wissen würde, dann vielleicht sie. Sie sagte, die Kharadron seien die Duardin, die sich in den Himmel zurückgezogen hatten, als die Armeen der Dunklen Götter über die Sterblichen Reiche

kamen. Sie schien sie nicht sonderlich zu mögen. Allerdings mochte sie niemanden.

Belloc startete eines der kharadronischen Schiffe an. Es hatte eine seltsame Form. Zu viele Kurven. Die bauchigen Ätherendrine, die das Schiff in der Luft hielten, glühten selbst, wenn es vor Anker lag. Es wurde einem schwindelig, wenn man sie zu lange anstarrte. Belloc blinzelte und schaute weg.

Manchmal gab es hier oben auch Geräusche. Nicht das übliche Knarzen und Ächzen, das man erwarten würde, sondern etwas anderes. Auch Gerüche – beißend und unangenehm. Einmal dachte er, dass er etwas gesehen hatte, das ihn vom Dach eines Warenhauses beobachtete.

Er fühlt sich plötzlich unbehaglich und blickte zu den unbekanntem Sternen hinauf. Der Himmel war hier grün, selbst in der Nacht, und mit einem Hauch von Azurblau durchzogen. Manchmal war er so blass, dass er beinahe weiß war, und manchmal so dunkel, dass er fast schwarz schien. Immer aber hatte er auch einen Hauch von Grün. Die Sterne waren aber das Schlimmste. Sie waren dieselben wie in Azyr, da war er sich sicher. Sie waren aber irgendwie anders. Als ob er sie aus dem falschen Winkel betrachtete.

Er blinzelte und riss den Blick von dem unversöhnlichen Himmel los. Jenseits der Blicke versperrenden Wand aus Luftschiffen und Himmelskuttern erstreckte sich Hammerhal Ghyra über den Horizont. Von hier oben war es beinahe schön. Teile der Stadt bestanden aus riesigen Baumhainen und zwischen dem Grün konnte er goldene Kuppeln und weiße Türme sehen, die sich über einem Meer aus kleineren Gebäuden erhoben.

Ein beständiger Fluss aus geschmolzenem Gestein floss durch die immensen Stein- und Kristallkanäle, die aus dem Herzen hinausführten, wo die Sturmris-Reichspforte lag. Die glühenden Linien erstreckten sich wie Adern durch das Gewirr aus Straßen in Richtung der entfernten Verteidigungskanäle, die die äußeren Distrikte kennzeichneten. Er konnte gerade so das entfernte rötliche Glühen der Feuerbastionen am Horizont erkennen.

Jedes Mal, wenn die Stadt ihre Grenzen erweiterte, wurden die Feuerbastionen entsprechend von Mannschaften aus menschlichen und duardinischen Kunsthandwerkern umgeleitet. Sie nutzten die Weisheit von zwei Völkern, um Waffen und Mechanismen zur Rückeroberung der Sterblichen Reiche zu entwickeln.

Die Feuerbastionen waren ein solcher Mechanismus. Gespeist von Kanälen aus geschmolzenem Gestein, dienten sie dazu, die unbändige Flora des Reiches zurückzudrängen. Sie sorgten dafür, dass die äußeren Bezirke der Stadt nicht von schnell wachsenden Pflanzen überwuchert wurden.

Die hohlen, aschfahlen Tunnelnetzwerke, die zurückblieben, wenn die Feuerbastionen umgeleitet wurden, wurden dann Stück für Stück überbaut und den Blicken entzogen. Belloc fragte sich manchmal, wie viele von diesen Tunneln eher einen neuen Zweck fanden, anstatt aufgefüllt zu werden, und wie viele immer noch unter den sich windenden Straßen von Hammerhal Ghyra verliefen.

»Und wahrscheinlich wimmelt es in allen von ihnen nur so vor Ratten«, murmelte er.

Die Stadt war voller Ratten. Und schlimmeren Dingen. Keiner sprach darüber, aber das

hieß nicht, dass es nicht so war. Er hatte Azyrheim mit den Diebesfängern auf seinen Fersen verlassen, aber eine Zeit in den Himmelskäfigen schien nun, im Vergleich zu einigen der Dinge, die er hier gesehen hatte, nicht mehr so schlimm.

Delph und die anderen schworen Stein und Bein, dass die mystischen Schutzzauber, die die Stadt umgaben, verhinderten, dass allzu schreckliche Dinge hereinkamen. Sie sagten, dass die Magie die Monster draußen hielt, aber Belloc machte sich keine Sorgen um die von draußen. Er war eher besorgt wegen derer, die vielleicht schon irgendwo in der Stadt waren. Verborgenen. *Wartend*.

Es gab Geschichten. Es gab immer Geschichten, selbst in Azyrheim. Über Ratten, die auf zwei Beinen gingen, und Männer mit den Köpfen von Ziegen und den Zähnen eines Wolfes. Belloc war kein Kind. Er wusste, dass Monster real waren, genau wie ihre Götter. Und er wusste, dass nichts sie für lange draußen halten konnte, falls sie es wirklich darauf abgesehen hatten, hereinzukommen.

Er blickte zum Horizont und fand, dass sein Blick zu den Nimmergrünen Bergen gezogen wurde. Er hatte sie niemals von Nahem gesehen, aber er hatte von dem großen Wald gehört, der ihre zerklüfteten Hänge bedeckte und von den Dingen, die in ihm lauerten. Blitze loderten auf und spannten Bögen zwischen den entfernten Gipfeln und dem Nachthimmel. Er erschauerte. Die Blitze erinnerten ihn daran, dass die Stormcast Eternals vor zwei Tagen Richtung Westen marschiert waren, in Richtung der Berge.

Er erschauerte erneut, als er an diese gewaltigen, in Silber gehüllten Krieger dachte, wie sie die dampfenden Tore der Feuerbastionen durchschritten. Delph sagte, dass sie einst Menschen gewesen seien, bevor Sigmar sie mit göttlicher Macht und heiliger Rüstung gesegnet hatte, aber was würde eine Duardin schon über solche Dinge wissen? Sie betete nicht einmal Sigmar an. Wie die meisten Duardin – zumindest die, die er kannte – betete sie zu Grungni, dem Gott ihres Volkes.

Etwas polterte. Belloc erstarrte. Dann, langsam, drehte er sich um.

Es war wahrscheinlich eine Ratte. Es war sicherlich eine Ratte. Aber manchmal war es das nicht. Er hatte Geschichten gehört, dass manchmal Dinge aus dem grünen Himmel heruntergekrochen kamen, die auf der Suche nach Nahrung waren. Es war in Azyrheim dasselbe, aber irgendwie war es hier schlimmer. Er griff nach seinem Schwert, als er auf die Stelle zutrat, von der der Laut gekommen war – eine Gasse zwischen zwei Warenhäusern.

Belloc rief nicht nach Hilfe. Delph war das letzte Mal wütend geworden, als er nach Hilfe gerufen hatte und es unnötig gewesen war. Er brauchte diese Anstellung. Außerdem würde, wenn es etwas anderes als eine Ratte war, ein Hilferuf seine Aufmerksamkeit nur noch schneller anziehen.

Er machte einen Schritt auf die Gasse zu. Für einen Moment hörte er nicht mehr als das Knarzen der Takelage und das Pfeifen des Windes, der zwischen den Gebäuden wehte. Warenhäuser in allen Größen drängten sich hier, in der Nähe des Randes des Ringes, und sie zogen Schatten an.

Ein weiteres Poltern und eine Ratte kam quiekend aus der Gasse gelaufen.

Belloc seufzte erleichtert auf. Der Seufzer blieb ihm beinahe im Halse stecken, als etwas sich auf die Ratte stürzte. Das Nagetier war auf der Stelle tot, als vier graubraune

Pfoten es zerquetschten. Ein gelbbrauner, mit Federn bedeckter Schädel schoss nach unten und ein Hakenschnabel riss Stücke aus der Beute. Belloc trat einen Schritt zurück. Das Ding wandte sich um und goldene Augen fixierten ihn.

»Gryph-Hund«, murmelte er und ihm lief ein Schauer über den Rücken. Die Kreatur ähnelte einem kleinen Löwen, einzig mit dem Kopf eines Raubvogels. Sie war nicht größer als ein Wolf, aber sie war um einiges tödlicher. Ihr Schwanz peitschte hin und her, während sie über ihrer Beute kauerte. Er streckte seine Hände aus und begann langsam zurückzuweichen. »Ruhig. Nichts passiert. Genieß dein Mahl.«

Vielleicht war er von einem der Luftschiffe gekommen, aber es gab keinen Weg, um das genau zu sagen. Er wollte gerade nach Hilfe rufen, als er mit jemandem zusammenstieß. Einen Augenblick später legte sich etwas sehr Scharfes gegen seinen Hals.

»Hallo, Freund«, sagte eine Stimme. »Nein, beweg dich nicht. Vor allem versuch nicht, das Schwert zu ziehen, das du trägst. Die Dinge könnten sich unschön entwickeln.«

Belloc hielt seine Hände von seiner Klinge fern. *Diebe*, dachte er. Oder Schlimmeres. Er schickte sich an, etwas zu sagen, aber der Druck der Klinge gegen seine Kehle erhöhte sich leicht.

»Ruhig, Freund. Ruhig. Keine Notwendigkeit zu sprechen.«

Belloc schloss schnell seinen Mund.

»Gut«, sprach die Stimme weiter. »Gut. Nun, du musst für mich die Bucht identifizieren, die dem Himmelskaufmann Rollo Tarn gehört. Denk daran, greife nicht nach dem Schwert.«

Tarn? Was wollten sie mit Tarn? Er verschifftete nichts Wertvolles. Nur Holz. Bellocs Verstand drehte sich vor Verwirrung. Keiner konnte von ihm verlangen für Holz zu sterben, oder? Er deutete langsam, zögerlich. Der Druck des Messers verschwand und er sog einen Atemzug ein.

»Ruhig Blut. Ausgezeichnet. Das war nicht doch nicht so schlimm, oder?«

Belloc schluckte schwer, antwortete aber nicht. Er war zu sehr mit Beten beschäftigt.

»Du kannst dich nun umdrehen.«

Belloc tat wie ihm geheißen. Der Mann vor ihm war groß und gekleidet wie jemand, der mehr Verstand hatte als mitten in der Nacht bei den Ätherdocks herumzuschleichen. Er trug einen schweren Mantel mit Tripelumhang über etwas, was einmal die Uniform eines Kriegers der Freigilden gewesen sein mochte. Ein Korbgriffdegen hing in einer Scheide an seiner einen Hüfte und ein Paar Pistolen an seiner anderen. Am Revers seines Mantels trug er ein Symbol, das Belloc aus seiner Zeit in Azyrheim nur allzu gut erkannte: der Hammer und Komet des Ordens von Azyr.

Belloc schreckte furchtsam zurück.

»Hexenjäger!«

KAPITEL ZWEI

Diener von Azyr

Sol Gage, Ritter des Ordens von Azyr, seufzte, drehte seinen Griff auf dem Messer um, das er hielt, und schlug seinem Gefangenen mit dem beschwerten Knauf energisch auf den Kopf. Der Dockwächter sackte ohne einen Laut in sich zusammen und der Hexenjäger ließ ihn sanft zu Boden sinken. Er steckte sein Messer zurück in die Scheide.

»Bryn«, sagte er, »versteck ihn.«

»Hättest du ihm dann nicht hier drinnen eine überziehen können?«, knurrte eine tiefe Stimme gereizt. Eine untersetzte, schwergebaute Gestalt stapfte aus den Schatten hinter Gage. Breite Hände ergriffen den bewusstlosen Dockwächter an den Knöcheln und zogen ihn fort.

»Es tut mir leid, mein Freund – ich dachte, dir wäre vielleicht langweilig.« Während Gage sprach, trat eine weitere Gestalt, die um einiges größer war als der Hexenjäger, über den Körper des Wächters. Gage blickte hinauf in ein ernstes aber auch edles Gesicht aus Silber. »Schaut nicht so düster drein, Carus. Ich habe ihn nicht getötet.«

»Ich schaue nicht düster drein.«

Carus Eiseneid ragte um Schulter- und Kopflänge über selbst dem größten sterblichen Mann auf. Gehüllt in eine silberne Kriegsrüstung geschmiedet aus heiligem Sigmarit, stellte der Lord-Veritant der Hallowed Knights eine imposante Erscheinung dar. Ein Mantel in dunklem Azurblau hing von seinen Schultern und dunkle Augen schauten hinter seiner Kriegsmaske hervor, das einzige Zeichen des Mannes im Inneren.

Nein, nicht bloß ein Mann, erinnerte sich Gage. Ein Stormcast Eternal – einer von Sigmars erwählten Krieger, der auf dem Amboss der Apotheose neu geschmiedet und in etwas Besseres verwandelt worden war. Oder zumindest etwas Stärkeres. Während die meisten Stormcasts zu allererst Krieger waren, war es die Aufgabe der Lord-Veritants, wie die der Hexenjäger des Ordens von Azyr, spirituelle und physische Korruption auszumerzen – allerdings auf eine wesentlich direktere Art als ihr