

ILLUMINATUS

Zephro Carnelian starrte durch seine gespreizten Finger den Runenpropheten an. Ro-fhessis Gewand schimmerte irisierend. Der hohe Maskenhelm des Eldars gemahnte an einen gebleichten Pferdeschädel, der aufrecht auf seinen Schultern saß. Der Helm war mit Kristallen besetzt. Aus seinem Inneren glommen Augen, die auch kristallin schienen. Von Ro-fhessis Gürtel hing ein Beutel, in welchem Runensteine aufbewahrt wurden. In einem juwelenbesetzten Halfter steckte ein ornamentiertes Shurikenkatapult.

“So begegnen wir uns wieder”, sagte Ro-fhessi. “Ich habe gewacht. Ich bin gegangen.”

Geleitet von einer Vision, war der Runenprophet offenbar durch das Wegenetz vom fernen Weltenschiff Ulthwe gekommen, nahe dem Auge des Schreckens in der verbotenen Zone.

Zephro lachte leise. Er fühlte sich wie ein Kind, als er diesen Runenpropheten durch die Finger betrachtete!

Auch Ro-fhessi lachte. Er imitierte den genauen Tonfall von Zephros Heiterkeit, als wollte er diese auf Färbungen von Hysterie und Wahnsinn testen.

Zephro spähte durch seine Finger, weil sie miteinander durch hauchdünne Spinnfäden verbunden waren. Winzige funkelnde Warpspinnen waren zwischen den Rippen aus Phantombein hervorgekommen, die das gewaltige Amphitheater trugen, auf dessen Rand er stand.

Unter den weich aussehenden Terrassen aus frischgrünem Moos war das quasi lebende Skelett, stärker als Adamantium, das aus dem Kern dieses Habitats nach außen gewachsen war. Ähnlich wie ein Weltenschiff, wenn auch von geringerer Größe, hatte dieses Habitat keine weit gespannten Segel, die es langsam vor einer schwachen Plasmabrise eigener Erzeugung durch die Leere trieb. Es war in der Umlaufbahn um einen Planeten gewachsen. Dieser Planet schwebte jetzt in holographischer Projektion über der Mitte des Amphitheaters, ein krankes Auge, das gräßlich anzusehen war.

Diese Phantomwelt war eine, auf der Carnelian einst gegangen war, auf der er umhergesprungen und stolz war und um die er getrauert hatte.

Stalinvast...

Die gesamte Landoberfläche dieser Welt, verborgen unter einem Schleier sturmgepeitschter Aschenwolken, bestand aus erodiertem Fels und Schlackewüsten. Ihre Meere waren giftiger Schlamm. Ehemalige Städte ähnelten abgestorbenen, zerfallenden Korallenriffen, soweit sie den weltweiten Feuersturm explodierender Fäulnisgase überdauert hatten. Nicht eine Mikrobe würde am Leben sein. Selbst das lebenverzehrende Virus würde sich schließlich selbst aufgezehrt haben...

Die psychischen Fäden der Warpspinnen kitzelten Zephros Hände angenehm.

Es bestand wirklich keine Notwendigkeit, daß Ro-fhessi die Qualität des Gelächters testete, dieses Purgativum des Schreckens. Wenn auch nur die letzten Rückstände des Chaos außer einer furchtbaren Erinnerung in Zephros Geist überdauert hätte, würden sich viel mehr winzige Spinnen aus den Rippen kristallisiert haben, um ihn wie Ameisen zu überkriechen. Inzwischen würden sie den Weg in seinen Körper gefunden haben, um das Übel und vielleicht auch den Wirt zu verschlingen.

Die Spinnen hatten sich damit begnügt, seine Hände zu untersuchen. Hatte Ro-fhessi die glitzernden Milben herbeigerufen? Der Runenprophet war nicht mehr in Trance, in einem Langtraum der Gemeinschaft mit dem Phantomgebein dieses Weltenschiffes, der ihn zum Orakel machte. Er hatte gewacht, er war gegangen. Ro-fhessi trug ein Shurikenkatapult. Nur in Zeiten der Krise würde ein Runenprophet seines Kalibers sich bis zu diesem Grade engagieren.

Hinter der projizierten Darstellung dieser leprösen Kugel von Stalinvast begannen fliegende Krieger zu gleiten: Kriegsfalken. Ihre leichte blaue Rüstung war vor dem tieferen Blau der Kuppel, die sich über dem Amphitheater wölbte, nicht leicht zu sehen. Die düster leuchtende Substanz dieser Kuppel erzeugte eine Illusion von Himmel, in dem eine Geistersonne schwamm und wo einige wenige der hellsten Sterne verblaßte Lichtfunken waren. Das weichstrahlende Licht war zum Teil eingefangen von Stalinvasts Sonne, zum Teil Phantomgebein - Energie. Die Andeutung eines Weges, der jenseits des falschen Himmels wegführte, war tatsächlich eine Turmspitze, die weit in den Raum hinausragte.

Die Federplatten der Falkenflügel vibrierten so schnell, daß sie kaum sichtbar waren, außer als verschwommene blaue Insektenflügel. Das durchdringende Schrillen ihrer Bewegung war deutlich hörbar. Sie stießen herab und trafen mit stromlinienförmigen Jetbikes zusammen, die aus der Schale des Amphitheaters aufstiegen.

Diese fliegenden Räder trugen Jäger des Asuryanin in flexiblen blauen Rüstungen. Drachenwimpel wehten von ihren Helmen. Von den Frontverkleidungen der Jetbikes hingen Shurikenkatapulte.

Die Kriegsfalken waren mit langen Impulsanlagen bewaffnet, von denen Wimpel flatterten.

Maschinen heulten, als die fliegenden Räder steil aufstiegen, um die herabstoßenden Kriegsfalken abzufangen. Beide Gruppen schienen im Begriff, einen Turnierzweikampf mit scharfen Waffen in der Luft auszufechten. Jedenfalls waren sie auf Kollisionskurs.

Mit makelloser Wendigkeit flogen die beiden Mannschaften von Kriegerern durcheinander, wichen aus, kreisten und kehrten zurück. Jetbikes vollführten anmutige Loopings, um die Kriegsfalken von oben anzugreifen, als diese aus ihrem Sturzflug wieder aufwärts segelten.

Das Manöver nahm seinen Fortgang. In ihm drückte sich soviel Freude aus, soviel inbrünstige Erwartung wirklichen Kampfes, daß Zephro, beeindruckt war. Der nie versiegende Reiz der Kriegführung: hier wurde er augenfällig.

Von Zephros Standort aus konnte er den größten Teil der eleganten Stadt unter einer benachbarten Himmelskuppel sehen. In den Schreinen dieser Stadt würden viele andere Eldar ihre gewählten Kriegeraspekte annehmen. Exarchen, für immer in ihre rituelle Rüstungen gebannt - besetzt mit den Seelensteinen aller vorausgegangenen Träger - würden die vorgeschriebenen Riten vor den Altären des Gottes der blutigen Hände ausführen.

Man mußte eine der weit hinausragenden Turmspitzen ersteigen und durch ein Fernglas spähen, um die Plasmafahnen der kaiserlichen Schlachtschiffe zu sehen, die von der Absprungzone unterwegs nach Stalinvast waren. In zwei weiteren Tagen würden diese titanischen Kampfschiffe sehr viel näher sein.

“Wird der bevorstehende Kampf Teil der Zeremonie?” fragte Zephro Ro-fhessi. “Oder war dies nicht vorausgesehen?”

Ungeachtet der Annäherung kaiserlicher Schlachtschiffe wurden die Vorbereitungen für das Gedenken der Katastrophe fortgesetzt - zur gleichen Zeit als die Aspektkrieger ihre Rüstungen anlegten und ihre militärischen Rollen in Erwartung des Blutvergießens übernahmen.

Eine Truppe von Harlekinen machte gymnastische Übungen. Sie sprangen hoch. Sie vollführten Überschläge rückwärts. Sie sprangen in übermütiger Ausgelassenheit herum, daß das Auge eines Nicht-Eldars ihnen kaum zu folgen vermochte.

Die bunten Kostüme der Harlekinen trugen kühne Zickzackmuster oder waren gewürfelt, gestreift und punktiert, manchmal alles zusammen in kaleidoskopischer Fülle. Es war ein bizarres Durcheinander von Narrenkleidern. Jeder Harlekin trug Schnallen und Gürtel und Schärpen und Schals und Bänder. Bisher hatten sie den visuellen Verwirrungseffekt noch nicht eingeschaltet, der jedem von ihnen ein ganzes illusorisches Repertoire von Kostümen verschaffen konnte. Gleichwohl verbarg die Mimikmaske jedes Harlekins das wahre Gesicht ihres Trägers hinter einer veränderlichen Sequenz fingierter Identitäten, die teils bezaubernd und anmutig, teils grauenvoll waren. Ein einzelner Harlekin in golden und silbern gewürfeltem Kostüm beobachtete das maskierte Ballett aus einiger Entfernung. Seine oder ihre Maske war ein Grinsen gefräßiger Lust.

Zufällige Beobachter und andere Harlekinen vermieden es, zu ihm hinzusehen. Noch viel weniger wäre ihnen in den Sinn gekommen, ihn oder sie anzusprechen. Der Solitär würde niemals zu einer Seele sprechen, da diese sonst verflucht wäre.

Die Anwesenheit des Solitärs bedeutete, daß der äußerste Schrecken bald unter dem gelähmten Auge eines verwüsteten Planeten heraufbeschworen würde. Heraufbeschworen und exorziert im Namen des Lachenden Gottes. Mochte der Exorzismus auch auf das Verhängnis angewendet werden, das der primitiven und tollwütigen Art der sogenannten ‘menschlichen’ Wesen drohte. Die Verwerfung ging ächzend schwanger mit ihrem eigenen, bis jetzt unvorstellbaren Herrn des Chaos. Stalinvast war ein so wirksames Symbol der willkürlichen Zerstörung, welche eine Million Welten ereilen würde, wenn die sogenannte ‘Menschheit’ unterging; gerade so wie die Eldar zehn Äonen früher von der Höhe dunkelhafter Glückseligkeit gefallen waren.

Damals hatte sich das Auge des Schreckens innerhalb der materiellen Galaxis geöffnet. Wenn die dumme, grobe ‘Menschheit’ auch in ein alles verzehrendes Geistesfeuer fiel, würde der große Ozean des Chaos die gesamte Galaxis überfluten und ertränken. Der materielle Kosmos würde nicht mehr sein, für alle Zeit verschlungen von gequälten Alpträumen.

Bisweilen schämte sich Zephro seines menschlichen Erbes, ganz gleich, wie vielseitig und quecksilbrig er in Nachahmung eines Eldar - Harlekins zu sein versuchte.

Zephro trug ein Kostüm dunkelroter und grüner Flecken, die symmetrisch mit gelben Rändern zusammengenäht waren. Er glich einer Schattengestalt, die durch kompliziert gefärbtes Glas zu sehen war. Eine weiße Halskrause, eingedrückt von seinem Kinn, stützte seinen Kopf wie mit einem weichen Teller. Eine schmale schwarze Maske umrahmte seine grünen Augen. Er hätte ein nächtliches lemurenhaftes Tier sein können. Sein goldgefärbter schwarzer Dreispitz trug eine karmesinrote Feder, die an den Helm eines Aspektkriegers erinnerte. War Zephro vielleicht nicht mehr als ein Gespött von einem Eldar, ein gelehriges und daher geduldetes Haustier?

Die Eldar hatten versagt. Sie waren an sich selbst gescheitert. Ihre frühere Maßlosigkeit, ihr Verlangen nach verrückterer Musik und dunklerem Wein, ihre ungezügelten Exzesse hatten Slaanesh auf den Plan gerufen.

Für die Menschheit hingegen blieb noch Hoffnung, wenn es gelang, die Verwirklichung des Hydra - Planes abzuwenden. Wenn dem Gottkaiser im Augenblick seines Dahinscheidens genug seiner Söhne geopfert werden konnten, um das erlösende Numen ins Leben zu rufen, statt eines vernichtenden Chaosgottes.

Ach, diese unschuldigen Sensei... Diese verführerische Illusion einer Langen Wache von Rittern bis zum psychischen Endkampf. Trotz ihrer Unsterblichkeit waren die Sensei sich so vieler Dinge nicht bewußt.

Wußten sie nichts davon, wie die Illuminaten aus Notwendigkeit beabsichtigten, die Söhne auf dem Geistesaltar zu opfern, von dem das Numen sich erheben würde...

Kriegsfalken und Jäger des Asuryan stießen herab und schwangen sich empor. Harlekine sprangen und machten Überschläge und Pirouetten. Kleine Gruppen eleganter Zuschauer verließen das Amphitheater. Würde das gesamte potentielle Publikum bis Beginn des Rituals seine blutrünstigen Aspektmasken und Rüstungen angelegt haben? Und würde das ein wesentlicher Bestandteil des Rituals und nicht bloß eine Reaktion auf den herannahenden Feind sein?

Sicherlich würde das Publikum nicht alle Bewohner umfassen. Wenn die Eldar einen Funken Verstand hatten, würden sie die Kinder und andere Nichtkämpfer rechtzeitig durch das Wegenetz in Sicherheit bringen. Unterließen sie es, dann würde Slaanesh vielleicht über den Lachenden Gott triumphieren...

Setzten die Eldar ihren eigenen Nachwuchs wegen der Vision eines Runenpropheten aufs Spiel, der es für erforderlich hielt, um Schlimmeres abzuwenden?

“War dies nicht vorausgesehen?” wiederholte Zephro. Er nickte zu der undeutlichen Silhouette der Turmspitze, aus deren Richtung die kaiserlichen Schlachtschiffe kamen. “Wurde dieser Schauplatz vorsätzlich geschaffen, um das Imperium auf seine Bühne zu locken?”

“Alle Schauplätze”, erwiderte Ro-fhessi, “sind Kriegsschauplätze. Krieg muß zwangsläufig theatralisch sein.”

In der Tat. Harlekine waren ebenso Schauspieler wie Krieger mit extravaganteren, aber subtilen Fertigkeiten. Zephro hatte diese Fertigkeiten unter ihrer Gönnerschaft fleißig studiert. Zugegeben, Harlekine mochten Konflikten mit kaiserlichen Streitkräften aus dem Wege gehen; das war ihr Vorrecht. Aber wie konnten sie eingreifen und gleichzeitig die bevorstehende Zeremonie inszenieren?

Für jeden Eldar wurde Krieg sofort schauspielmäßig, wenn er oder sie eine Aspektmaske anlegte...

“Ich habe lange Zeit in einer Trance der Deutung verbracht”, verkündete Ro-fhessi. “Du, Zephro Carnelian, hast mehrere Male an einem Scheideweg gestanden.”

Zephro nahm den Dreispitz ab und verbeugte sich ironisch. “Ich bin zwischendurch auch anderswo gewesen, Runenprophet.”

Das Wegenetz der Eldar, auch Netz der Tausend Tore genannt, verband Weltenschiffe und eine Vielzahl natürlicher Planeten ebenso wie unnatürliche Orte, die durch machtvolle Verbote und psychische Siegel abgeschlossen waren. Als privilegierte Initiaten hatten Zephro und verschiedene andere Illuminaten gelernt, wenigstens einen Teil des labyrinthischen Wegenetzes zu begehen, um nach den Söhnen des Gottkaisers zu suchen und Verwirrung und Kummer über Inquisitoren zu bringen, die nach eben diesen Mutanten forschten, aber auch, um nach Möglichkeit die extremistische Verschwörung von Illuminaten zu durchkreuzen, die den Hydra - Plan zur geistigen Verschmelzung der Menschheit förderten.

An bestimmten seltenen Kreuzungen des Wegenetzes verlangsamte sich die Zeit selbst oder wurde sogar aufgehoben. Reisende konnten dort in Stasis gefangen sein. Ein vorgewarnter Psioniker konnte diese Knotenpunkte sicher passieren, oder er konnte, wenn er es wollte, dort verweilen, während im gewöhnlichen Universum ein Jahr verflog oder ein Jahrzehnt, oder sogar ein Jahrhundert. Die Theorie des *Uigebealach*, der Philosophie des Wegenetzes, deutete auf die notwendige Existenz eines bestimmten Knotenpunktes hin, wo die Zeit tatsächlich rückwärts ablief. Die Großen Harlekine, die das Wegenetz durchwanderten und allein die Örtlichkeit der Schwarzen Bibliothek kannten, hatten unzweifelhaft nach diesem Kreuzungspunkt gesucht.

Diesen Knotenpunkt zu finden und in die Zeit zurückzukehren, bevor die Eldar fielen, um die Vorfahren vor ihrem Verhängnis zu warnen! Dieses Verhängnis abzuwenden, so daß die Eldar noch immer die lachenden Herren der Galaxis sein könnten! Und die ordinäre menschliche Spezies noch immer von Verwerfungsstürmen gefesselt wäre! Diese Stürme hatten sich erst beruhigt, als das eiternde Geschwür Slaaneshs aufgebrochen war...

Vielleicht kannte nur der Lachende Gott die Örtlichkeit jenes Scheideweges, wo die Zeit sich umkehrte, wenn ein solcher Scheideweg überhaupt existierte. Vielleicht war der Lachende Gott nicht bereit, seinen wandernden Großen Harlekinen den Ort preiszugeben, oder verbarg ihn sogar vor ihnen. Seine Entdeckung könnte zum übelsten Triumph des Chaos führen. Zehntausend Jahre verfluchter Geschichte

würden zurückgespult und zu bloßen Phantomen von Ereignissen werden. Milliarden in Mühsal und Angst durchlebter Leben würden zu Unleben werden. Wie ekstatisch würde Tzeentch, der Chaosgott der Veränderung, in dieser Demontage schwelgen!

Indem er von Zeit zu Zeit an einem Kreuzungspunkt der Zeitverlangsamung verweilt hatte, war Zephro nicht seiner Verantwortung ausgewichen. Zwischen seinen Interventionen war er durch die Zeit gesprungen. Wie eine lange Schiffsreise durch die Verwerfungszonen den Zeitablauf für Besatzung und Passagiere im Verhältnis zu der im normalen Raum erlebten Zeit beschleunigte, war es auch bei ihm der Fall gewesen, nur in verstärktem Maße.

Die Gegenwart war eine Zeit der Krise.

Ro-fhessi sagte zu Zephro: "Diese Wohnstätte, und die Zeremonie wurden von Eldrad Ulthran bestimmt..."

Eldrad Ulthran, der führende Runenprophet von Ulthwe. Ro-fhessis Mentor und vor mehr als einem Jahrhundert das Mittel zu Zephros eigener Erlösung.

Wenn ein erleuchteter Runenprophet vom Kaliber Eldrad Ulthrans erklärte, daß ein Unternehmen durchgeführt werden sollte, dann geschah es, weil er im Traum die Runen der Zukunft gesehen hatte. Das Unternehmen wurde in Angriff genommen, sei es ein scheinbar selbstmörderischer Angriff auf einen kaiserlichen Stützpunkt oder ein Überfall auf einen Kriegsherren der Gedrunenen, der für die Eldar völlig nebensächlich war, oder eine Expedition zu einer Chaoswelt. Der Runenprophet hatte das Knäuel der Wahrscheinlichkeiten entwirrt. Er hatte gesehen, wie solch ein Unternehmen eine Fülle von bedeutsamen Ereignissen herbeiführen konnte. Eines dieser Ereignisse würde sehr wahrscheinlich eine Katastrophe anderswo abwenden. Vielleicht würde es einen Erfolg bewirken, der auf andere Weise unerreichbar geblieben wäre. Selbst wenn sein Orakel scheinbar keinen Sinn ergab oder sogar äußerst gefährlich erschien, würden die Eldar den Rat eines Runenpropheten befolgen.

Infolge dessen schienen die Unternehmungen der Eldar menschlichen Beobachtern oft unberechenbar und willkürlich. Auf einer tieferen Ebene war das Gegenteil wahr. Einem solchen Orakel hatte Zephro Carnelian selbst seine Rettung und seinen Aufstieg zum Illuminatus zu verdanken.

Wegen seiner Nähe zum Auge des Schreckens in der verbotenen Zone war Ulthwe das vom Chaos am meisten bedrohte Weltenschiff. Häufig war es im Laufe seiner Geschichte von Kriegerbanden und deformierten Geschöpfen des Chaos angegriffen worden. Ihre Abwehr war nur um den Preis tragischer Verluste möglich gewesen. Ulthwe entfernte sich von der verbotenen Zone, aber nur mit bescheidener Geschwindigkeit. Weitere Jahrtausende würden vergehen, bevor das Weltenschiff eine Region zweifelhafter Sicherheit erreichen konnte.

Sollte man Ulthwes Kuppeln und Docks und Türme verlassen und die Bewohner mit Schiffen durch das Portal des Wegenetzes evakuieren, das am Heck des Weltenschiffes in Stasis gehalten wurde? Oder sollten sie auf eigene Faust durch die Zugänge des Wegenetzes innerhalb Ulthwes fliehen?

Die Eldar konnten sich den Verlust eines Weltenschiffes kaum leisten, da die Zahl ihrer Zufluchtsorte in der endlosen Nacht begrenzt war. Der Name Ulthwe durfte nicht aus der so kurzen wie traurigen Litanei des Überlebens gestrichen werden: Biel-tan und Saim-hann, Alaitoc, Ulthwe und Iyanden...

Iyanden? Dieses einst bedeutende, große und berühmte Weltenschiff war heute durch Angriffe der Tyranniden weitgehend verwüstet. Seine gelb uniformierten Wächter verteidigten noch immer die Ruinen ihrer Heimat. Iyanden war noch Teil der Litanei, und sein Name würde noch eine Weile genannt. Gebe der Lachende Gott, daß Ulthwes Name für alle Zeit genannt würde.

Zwar hatten die wilden Angriffe der Kreaturen des Chaos immer wieder Schäden an den Kuppel und Türmen und am Kiel des Weltenschiffes Ulthwe angerichtet, aber sein Seelenskelett regenerierte sich langsam selbst. Ulthwe war quasi lebendig. In der Struktur seines Seelenskeletts waren alle Seelen seiner früheren Bewohner. Diese aufzugeben, wäre eine Ungeheuerlichkeit.

Von Ulthwe waren die Skorpionkrieger und Eldrad Ulthran selbst gekommen, auch der Runenleser Kettshamine, der ausgezogen war, Zephros Welt zu säubern, und ihn dadurch vor Greueln gerettet hatte...

Gerettet vor der Quintessenz des Schreckens in seiner unmittelbarsten Verkörperung! Und von seiner Heimatwelt, die aufhörte, Teil des gewöhnlichen Universums zu sein und von Schleim aus dem Auge des Schreckens verseucht wurde.

Zephros Welt war von den menschlichen Kolonisten in ihrem Jubel, daß sie ihr Ziel erreicht hatten, und vor Freude über die üppige Fruchtbarkeit des Planeten, einst Hurrah genannt worden.

Danach hatte ein Verwerfungssturm diese Welt mehrere tausend Jahre lang isoliert, Hurrah aber nicht zu primitiver Barbarei verurteilt. Im Gegenteil, die Kultur war zu einer Verfeinerung und Blüte gelangt, die sogar Eldar als über jede Geringschätzung erhaben hätten anerkennen müssen. Vielleicht war dies das Verhängnis seiner Heimatwelt. Wäre sie primitiver gewesen, hätte ihren Bewohnern vielleicht ein frommer Puritanismus aufgezungen werden können, wäre sie unempfindlicher gegen Zersetzung gewesen. Als der

Verwerfungssturm endlich abgeklungen war, begann sich die Fäulnis der Dekadenz auszubreiten und die Hervorbringungen der Kultur zu überziehen wie Schimmel eine überreife, faulende Frucht.

Und das Chaos war nahe...

Zephro erinnerte sich noch des Aufblühens seines eigenen psychischen Talents. Gleichsam aus der Luft konnte er sinnliche Phantasmagorien beschwören. Er unterhielt Freunde, dann ein wachsendes Publikum mit wollüstigen Schauspielen. Es gelang ihm sogar, Nymphen aus seiner lebendigen Phantasie vorübergehend zu fühlbarer Realität zu verhelfen und so eine verführerische körperliche Gegenwart zu schaffen, einen Sukkubus. Zephro wurde reich und gefeiert, Herr von Festgelagen, die seinen Körper auf ausgedehnte exquisite Genüsse einstimmen und seine orgiastische Hingabe auf seine Umgebung übertragen konnten.

Bald trat Schmerz als scheinbar notwendiges Gewürz zum Vergnügen.

Zuerst nur eine kleine Prise Gewürz.

Dann mehr.

Die Erotik der Grausamkeit begann auf Hurrah zu blühen - und gab der Welt den neuen Namen Horror. Folterkammern der Phantasie kamen in Mode. Zephro selbst wurde ein berühmter und vielgefragter illusorischer Folterer. Er zauberte imaginäre Schauspiele der Schmerzen. Anfangs schienen sie beinahe harmlos. Nur visionäre Opfer waren beteiligt. Und diese Phantome schienen Qualen zu genießen.

Dann wurden berührbare Sukkubi verwendet; und auch diese schienen Folter zu genießen.

Dann meldeten sich gewisse Männer und Frauen freiwillig. Schließlich wurden Opfer entführt oder gekauft oder auf andere Weise gezwungen.

Der Übergang war subtil und heimtückisch vor sich gegangen. Jedes Stadium schien ganz natürlich zum nächsten zu führen; ja, das Nächste zu verlangen.

Eines Tages erlebte Zephro einen Anfall von Abscheu, von bestürzter Erkenntnis und Ablehnung des Bösen. In diesem selben Anfall wurde er plötzlich aller Herrschaft über den eigenen Körper beraubt. Ein Geist, der nicht der seinige war, riß die Herrschaft über sein ganzes Ich an sich. Es war eine wilde, lüsterne, blutdürstige Wesenheit. Slaanesh, pochte es in seinen Ohren und pulsierte es in seinen Adern. Slaanesh...

In seinem Gehirn wisperte eine lispelnde Stimme, die ihn um den Verstand zu bringen drohte, wieder und wieder unbekannte Worte, die seinen gefangenen Geist in Panik versetzten.

Q'tlahs'itsu'aksho...

Q'qha'shy'ythlis...

Q'qha'thashi'i

Was bedeuteten diese schändlichen, widerwärtigen Dinge, die angerufen wurden?

Bald wußte er es. Er träumte von ihnen.

Bei Nacht oder bei Tag träumte er, wann immer sein besessener Körper zu erschöpft war, um mit seinem Geist als machtlosem Passagier umherzubewegen.

Was war schlimmer? Die abscheulichen Handlungen seines Körpers, oder die Träume?

Er träumte von üppigen, tödlichen Dämoninnen. Er träumte von giftigen Scheusalen, die halb Mensch und halb Skorpion waren. Er träumte von Straußenpferden mit langen Beinen und blauen Peitschenzungen, auf denen Dämoninnen ritten...

Es schien ihm, daß diese Dämoninnen und Ungeheuer bald versuchen könnten, durch sein eigenes Ich, das nicht mehr ihm gehörte, in die reale Welt durchzubrechen. Sie könnten in seinen Eingeweiden ein Tor aufreißen. Sie könnten durch seinen After herauskommen und sich dann zu voller Größe ausdehnen.

Hilflos kämpfte sein Geist gegen diese schreckliche Erwartung.

Die Wesenheit, die von ihm Besitz ergriffen hatte, stieß auf ersten Widerstand.

Konnte Zephro die Herrschaft über einen Teil seiner Selbst wiedergewinnen? Er faßte seine ganze psychische Kraft zusammen und wehrte sich energischer. Oft taumelte und sabberte sein Körper, geschüttelt von nervösen Zuckungen, schweißüberströmt, fiebernd und ohne Kontrolle über seine Funktionen. Noch immer konnte er die Wesenheit nicht ausstoßen, die ihn lenkte.

Sie führte ihn zu all den Orten schmerzhaften Genusses, wo er vorher aufgetreten war. Er präsierte bei den unterhaltenden Folterungen von Gefangenen. Aber nun prallte jeder Schmerz, den er zufügte, auf ihn selbst zurück und quälte ihn, bis sein Geist aufschrie. Er wäre dem Wahnsinn verfallen, wenn er nicht gewußt hätte, daß die Wesenheit hoffte, ihn dadurch völlig zu besiegen und seine Seele für immer zu verschlingen.

Irgendwie ertrug er es, angekettet in dem Folterkeller, der aus seinem usurpierten Körper geworden war.

Der Kampf dauerte Wochen. Monate. Seine wachen Stunden waren ein Alptraum, der quälender war als seine schrecklichen Träume.

Während er durch die Straßen der Hauptstadt dieser Welt stolperte, die jetzt Horror war, sah er tatsächlich Dämoninnen auf ihren absonderlichen Reittieren, und auch Scheusale und Mischwesen aller Art

- wenn es der ihn beherrschenden Wesenheit gelang, Zephros Kopf in ihre Richtung zu reißen. Die Kreaturen waren offensichtlich aus anderen Opfern von Besessenheit hervorgekommen. So sah er einen ausgeweideten Leichnam, aufgerissen von den Abscheulichkeiten, die ihm entschlüpft waren. Die Stadt war in einem Maße, daß er es wahrnehmen konnte, zunehmend gezeichnet und ausgeplündert. Er war als hilfloser Teilnehmer inmitten eines abstoßenden Krieges.

Schließlich hatte Zephro sich auf einer Piazza, wo aus Springbrunnen Blut sprudelte, mit jaulenden Schmerzliebhabern und Dämoninnen auf ihren Reittieren in einer Front gegen die Überreste wahrer Menschheit wiedergefunden. Ein Zackenschwert zuckte in Zephros Faust. Vergeblich bemühte er sich, das Schwert und sich selbst zu zügeln.

Die Augen der Schmerzverehrer waren schräg und verzerrt. Sie waren mit gezähnten Schwertern bewaffnet, die von flackerndem grünem Feuer lebendig waren. Ohne auf kleinere Verletzungen zu achten, sie sogar genießend, stürmten sie Barrikaden aus Schutt und umgestürzten Wagen, die von Musketieren, Pistolen- und Bogenschützen verteidigt wurden.

Scheußliche Ausgeburten des Chaos rannten umher, manche auf allen vieren, manche mit aufrechten, segmentierten, chitingepanzerten Körpern. Der berauschte Moschusgeruch dieser Kreaturen! Wenn einer von ihnen einen Verteidiger erreichte und mit seiner langen Zunge berührte, war der Mann wie betäubt von einem Verlangen, das zu hysterischer Besessenheit wurde - bis der giftige Schwanz zustieß und ihn in Krämpfen zu Boden warf. Im Hintergrund des Kampfgeschehens stellten sich tätowierte Dämoninnen in aufreizend engen Kettenpanzern auf ihren Reittieren zur Schau. Sie schwenkten ihre Scherenhände, sie stießen mit den Krallenfüßen. Aus Säulen wolkendichter, stark riechender Nebel riefen sie immer neue grauenvolle Scheusale ins Leben.

Aber dann waren die Eldar gekommen...

Auf den ersten Blick hatten die Skorpionkrieger wie eine neue und schreckliche Manifestation der Übel ausgesehen, die Horror bereits heimsuchten. Ihre insektoiden Panzer und Helme waren grün, mit schwarzen Streifen, die, wie Zephro später erfuhr, das düstere Symbol Ulthwes waren. Sie schwebten surrende Kettenschwerter und Pistolen, die mit flexiblen Schläuchen an ihren Armen befestigt waren. Aus den Backenstücken ihrer Helme ragten Auswüchse wie die Mundwerkzeuge von Insekten.

Diese grünen Krieger schlossen sich nicht den Besessenen und Dämoninnen und sonstigen Geschöpfen des Chaos an - außer in einem tödlichen Duell.

Die meisten dieser Duelle waren von kurzer Dauer. Obschon in starre Segmentpanzer gekleidet, bewegten sich diese Skorpionkrieger erstaunlich schnell und gewandt. Das Summen ihrer Kettenschwerter wurde zu einem schrillen Winseln, wenn die rasiermesserscharfen monomolekularen Zähne durch Chitin und Knochen schnitten. Noch heller wurde ihr Kreischen, wenn sie Metall zersägten. Die Pistolen verfeuerten kleine wirbelnde Scheiben so schnell, daß man sie erst sehen konnte, wenn sie aus einem Körper wieder austraten, den sie reißen durchschlagen hatten.

Ein Skorpionkrieger hielt vor einem Scheusal inne, als wäre er von dessen Ausdünstung benommen. Als es die Zunge herausschießen ließ und mit dem Schwanz zustoßen wollte, sprühten winzige Nadeln aus den Mandibeln zu beiden Seiten des Helms. Ein Aufflammen, und Plasma kochte, wo die Nadeln eingedrungen waren. Der gehörnte Schädel des Scheusals wurde aufgerissen. Sein Schwanz stieß trotzdem reflexhaft zu. Das Kettenschwert durchschnitt ihn.

Die meisten Dämoninnen saßen ab, um mit ihren krallenbesetzten zweizehigen Füßen und den scharfen Schwänzen ebenso wie mit ihren Krebsscheren in den Kampf einzugreifen. Ihre Reittiere ließen unglaublich lange Peitschenzungen vorschnellen. Ein Skorpionkrieger wurde aus zwei Richtungen von ihnen umwickelt und von den Füßen gerissen. Als er fiel, sprang eine Dämonin auf ihn und umschloß sein gepanzertes Handgelenk mit einer Schere, um es schneidend und drehend abzutrennen. Eine andere Dämonin kehrte ihm das tätowierte, prall aus dem knappen Kettenpanzer schwellende Gesäß zu und stieß mit einem krallenbewährten Fuß rückwärts in den Unterleib des gefallenen Kriegers. Als sie die Panzerung losgerissen hatte, trieb sie die scharfe Spitze ihres Schwanzes in die Öffnung. Der Krieger wand sich im Todeskampf, feuerte rotierende Scheiben in den rauchigen Himmel und spuckte vergeblich Nadeln aus seinen Mandibeln.

Mehr Geschöpfe des Chaos erschienen wie aus dem Nichts. Verglichen mit den Dämoninnen, waren sie und die Reittiere scheinbar primitiv und wenig intelligent. Dennoch richteten sie mit ihren Moschusausdünstungen, Giftstacheln und Peitschenzungen Verwirrung an.

Ein weiterer Skorpionkrieger erlag dem Chaos, als er in einer Sinnestäuschung leidenschaftlich trunkenen Verlangens eine abscheuliche Kreatur besteigen wollte. Welche Illusionen mochte er sehen? Oder sah er nur einen verschwommenen Flecken, überwältigt vom Imperativ der Pheromone) dem uranfänglichen Duft der den ältesten und tiefsten Teil des Stammhirns ansprach? Die Schere einer Dämonin schloß sich um den Helm des getäuschten Opfers und drückte ihn knirschend ein.

Mit ihren gezähnten Schwertern schlugen Dutzende von Besessenen und Schmerz fetischisten auf die grün gepanzerten Neuankömmlinge ein. Grünes Feuer troff von den Rüstungen, als ob sie sich im Wundbrand auflösten.

Zephro setzte seine ganze Willenskraft ein, um still zu stehen und sein zuckendes Schwert zu bändigen. Die fremde Macht in ihm ließ nichts unversucht, um ihn zu zwingen, das Schwert gegen die Skorpionkrieger zu schwingen, doch obwohl die Qual wie Feuer durch seine Nerven strömte, hielt er stand.

“Töte mich, töte mich!” schrie er einen Skorpionkrieger an, der sich rasch abwandte und ihn stehen ließ.

Endlich kam derjenige, den Zephro als Eldrad Ulthran kennenlernen sollte. Ein kunstvoll gearbeiteter Stab war in Ulthrans linker Hand, ein langes Schwert mit reichverziertem Heft in seiner rechten. Der Kamm seines Helms ähnelte einer gezackten Axtklinge. Ulthrans schwarzer Umhang trug große gelbe Runenzeichen. Macht umgab ihn mit einer schimmernden Aura. Mit seinem Schwert zeigte er auf Zephro.

In Begleitung des Runenpropheten war ein Gefährte mit einer Schädelsmaske. Armlange Runen schmückten die weiten Ärmel eines kittelartigen Überwurfs. Die Runen glichen Schiffen aus Licht, die durch finsterste Nacht glitten. Ein langer Haarschwanz wehte von einer knotenartigen Verdickung auf seinem Helm wie schwarzer Rauch.

Später würde Zephro den Namen dieses Runenlesers erfahren - Kettshamine. Kettshamine umfaßte eine Zauberklinge oder Hagun Zar, die beinahe so lang war wie er groß. Runen schmückten die breite Klinge in Hochrelief. Ringe und Schleifen schmückten die dreifachen Parierstangen des Heftes.

Mit dieser Klinge wies der Runenleser auf Zephro, als dieser in seinem qualvollen, zitternden Kampf mit dem Dämon in ihm bebt.

Eis schien Zephros Körper zu durchschneiden, die Haut von den Muskeln und die Muskeln von den Knochen zu lösen, bis ins Mark und sein Gehirngewebe vorzudringen, suchend und chirurgisch alle immateriellen Fühler der Wesenheit in ihm herausschneidend.

Eine Macht, die so kalt war, daß sie brannte, schnitt in sein innerstes Wesen, schälte und entkernte ihn.

Die Wesenheit in ihm kreischte vor Schmerz.

Zephro stieß innerlich. Es war wie der Versuch, sich selbst zu gebären, da er spürte, daß dieses Stoßen des eigenen Willens wesentlich war, um sich von dem furchtbaren Parasiten zu befreien.

“Hinweg, hinweg!” schrie er, während der Runenleser ihn durch die erbarmungslose Schädelsmaske beobachtete.

Die Zauberklinge war eine Brücke eisiger Geistesenergie zwischen ihnen. Wenn Zephro sich trotz solcher Verstärkung nicht selbst befreien konnte, mußte er vernichtet, zerrissen werden. Trotz der Qualen und des Wahnsinns von Monaten drängte und stieß Zephro seinen Dämon, erfuhr dabei unglaubliche Schmerzen, die er aber akzeptierte und gebrauchte.

Auf einmal, obwohl er wahrscheinlich unverändert aussah, gebar Zephro sich tatsächlich selbst - als ob er sein Inneres nach außen gestülpt hätte. Kühle salbte ihn wie Balsam. Er war frei. Der Dämon hatte sich aufgelöst. Er war wieder Herr über seinen Körper.

Das Schwert in seiner Hand war sein Sklave. Er schleuderte es auf eine Dämonin. Die Klinge spießte sie gegen den muskulösen Straußenschenkel eines Reittiers. Zephro sprang nach der Shuriken - Pistole, die ein gefallener Skorpionkrieger noch in den schlaffen Fingern hielt. Er feuerte auf einen Besessenen, schnitt den Schwertarm des Mannes in scharlachrote Streifen, baumelnde Fetzen von Haut und Muskeln.

Menschliche Musketiere und Pistolenschützen kamen hinter ihren Barrikaden hervor. Verzweifelte Hoffnung war in ihren erschöpften Gesichtern, als sie ihre Waffen abfeuerten und als Keulen gebrauchten, wenn sie ihre Munition verschossen hatten.

Blitzschnell schlugen die Skorpionkrieger zu, wieder und wieder.

Zephro hatte mehr als sich selbst wiedergewonnen. Er hatte Erleuchtung gewonnen. Es war, als wären seine Augen trotz seiner psychischen Gaben bis dahin von milchigem grauen Star überzogen gewesen - auch die Augen seines Geistes. Durch diese Schleier hatte er die Wirklichkeit nur undeutlich wahrnehmen können. Kein Wunder, daß er seine Gaben darauf verschwendet hatte, Schatten zu beschwören. Dämonische Besessenheit hatte tyrannische, gespenstische Schleier über seine Augen gelegt. Die Erlösung von der Besessenheit hatte diese Schleier hinweggefegt und auch den grauen Star operiert, daß die Netzhäute seiner Augen und auch die seines Geistes freigelegt wurden und die Wirklichkeit nackt und wie abgehäutet und neu wahrnahmen.

Dadurch hatte er einen hellen, eisigen inneren Schild gegen das Chaos erworben, welcher es auf sich selbst reflektieren würde.

Später, in Ulthwe, lehrten ihn quecksilbrige, extravagante fremde Harlekine mehr; sie lenkten seine geläuterte Sicht auf die verborgenen Tiefen des Kosmos, vor denen der Schaum tobender Ereignisse wirbelte. Diese Galaxis von so vielen Sternwolken, so vielen Millionen Sonnen, so vielen von Leben

wimmelnden Welten, war ein zerbrechliches Floß auf der immateriellen Verwerfung schwärender Geistesessenz. Vier schreckliche Mächte des Chaos hatten sich bereits gebildet, die vierte von ihnen - Slaanesh -, als die Eldar durch Maßlosigkeit und Dekadenz gefallen waren. Diese Antigötter gelüstete es, die Realität durch Gewalt und Verderbenheit, Krankheit und Niedertracht, Lüge und Deformation umzustürzen und für alle Zeit eine Herrschaft mutierender und gesetzloser, tobender und ausufernder alptraumhafter Anarchie zu errichten. Schon war das Auge des Schreckens ein Tumor schädlicher Zersetzung im Gewebe der Galaxis.

Die menschliche Rasse war schon einmal beinahe in diese Anarchie versunken, als der vertraute Freund und Heermeister des Kaisers, Horus, vom Chaos korrumpiert worden war. Um Horus und seinen Anhang zu bezwingen, hatte der Kaiser beinahe alles von sich selbst, was als 'menschlich' bezeichnet werden konnte, geopfert. Welche Hoffnung gab es von nun an, außer auf brutale Repression? Repression - bis der gelähmte Gottkaiser selbst versagen und die Menschheit, ihres Leuchtfeuers beraubt, in einem psychischen Alptraum zugrunde gehen würde, der aus dem Schlamm gequälter Seelen seinen eigenen endgültigen Chaosgott hervorbringen würde.

Dennoch gab es eine verborgene Hoffnung.

Die Hoffnung auf einen leuchtenden Pfad.

Die Hoffnung, daß alles im Stich gelassene Gute in einem strahlenden Wesen von Licht und Wunder zusammenfließen würde.

Die Hoffnung auf die Heraufkunft des Numen, einer Gottheit für Neue Menschen, für eine verwandelte und verklärte Menschheit.

Wenn nur die nichtanerkannten Sprößlinge des Gottkaisers gefunden und zusammengebracht werden könnten - von denjenigen, die zur Erleuchtung gelangt waren...

Zephro würde von anderen Illuminaten erfahren, die so außerordentlich waren wie er selbst, die wie er vom Chaos besessen waren, aber überdauert und sich selbst entweder durch eigene Willenskraft oder mit Hilfe von Exorzismus geläutert hatten.

Helle Banner waren um die Stufenränge des Amphitheaters aufgepflanzt. Das Schreckgespenst des toten Stalinvest hing bedrohlich nahe über ihm am Himmel. Die herabstoßenden und aufsteigenden Kriegsfalken und Jäger des Asuryan setzten ihre Kampfübungen fort. Auf den Rängen begannen andere Aspektkrieger zu üben: Skorpionkrieger und Banshees. Unter dem Blick des schweigenden Solitärs fuhren die Harlekiner in ihren Proben fort.

Zephro wandte sich zu Ro-fhessi: "Ich denke, der erwünschte Ausgang dieser Zeremonie und der kaiserliche Angriff, den sie provoziert, könnte erst in einem Jahrzehnt oder sogar Jahrhundert augenfällig werden..."

Der Runenprophet erwiderte milde: "Sie können jederzeit wieder am Kreuzungspunkt der Zeitverlangsamung verweilen, mein erleuchteter Freund."

Freund?

War Zephro wirklich Freund irgendeines Eldar?

O ja. Zweifellos.

Bis zu einem gewissen Grad.

Allerdings würde jeder Eldar seines Bekanntenkreises, der den Aspekt eines Kriegers annahm, in der gegenwärtigen Krise über alle vergangenen Sentimentalitäten hinweggehen und ein vollkommener Kämpfer und Überlebender werden. Was die kaiserlichen Eindringlinge bald auf eigene Kosten würden lernen müssen...

In welchem Ausmaß war Zephro auf seinen Botengängen ständig von Runenpropheten gesteuert worden, deren geheimnisvolle Vision von Wahrscheinlichkeiten selbst dem aufgeklärtesten Menschen rätselhaft bleiben mußte?

Illuminaten wie er sammelten sich um die Söhne des Gottkaisers und verstärkten ihre Verwirrungskampagne gegenüber der Inquisition. Abtrünnige Illuminaten fuhren fort, eine unbekannte Anzahl von Welten ohne Wissen deren Bewohner mit der Hydra - Wesenheit zu infizieren, verführten machthungrige Inquisitoren und Geheime Inquisitoren für ihr pervertiertes Ziel. Waren die Runenpropheten der Eldar wirklich um das Überleben der menschlichen Art besorgt?

Zu Zephros Kummer betrachteten die meisten Eldar die menschliche Art als rettungslos primitiv, eine wimmelnde Seuche von Pockenfliegen, deren Maden an einer Million Welten fraßen. Der Niedergang der Menschheit würde eine Katastrophe von galaktischer Größenordnung sein. Wie konnte ein Numen, ein leuchtender Pfad aus dieser Infektion entstehen? Oder würde der leuchtende Pfad nur einem Irrlicht gleichen, das über einem fauligen Sumpf geisterte?

Zephro mußte glauben, daß ein Numen erstehen konnte! Er mußte glauben, daß Neue Menschen überall in Erscheinung treten würden, Männer und Frauen wie er, erleuchtet und unempfindlich gegen das Chaos.

“Ro-fhessi”, sagte er, “wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, daß Jac Draco hier eintreffen wird?”

Draco hatte dem Zweck der Illuminaten so nützlich gedient, wenn auch ohne sein Wissen. Wenn Draco überlebt und sich irgendwo versteckt gehalten hatte, mußte Stalinvast wie ein schreckliches Leuchtfeuer für ihn sein - vorausgesetzt, er hatte die Möglichkeit gehabt, von der bevorstehenden Zeremonie der Harlekine zu erfahren. Ein Grund, warum Eldrad Ulthran den Ritus der Umwälzung hier über Stalinvast angeordnet hatte, mochte in der Überlegung zu suchen sein, daß er die Motte Draco zu dieser Flamme locken wollte. Draco konnte nur ein Illuminatus werden, wenn er die Greuel der Besessenheit von einem Dämon erlitt und überlebte...

Ro-fhessi zuckte die Achseln.

“Man kann nicht von Wahrscheinlichkeiten sprechen Man kann sie nicht aussprechen, noch einen Prozentsatz angeben. Man kann nur hellere und dunklere Schatten im Spektrum von *B'fheidir* wahrnehmen.”

Ja, im übelkeiterregenden Wirbel von vielleicht und womöglich, den nur ein Runenprophet ergründen konnte...

Dieses Habitat, das die tote Welt Stalinvast umkreiste, bereitete sich weiterhin gleichzeitig auf die geheiligte Zeremonie und den Kampf um Leben und Tod vor.

