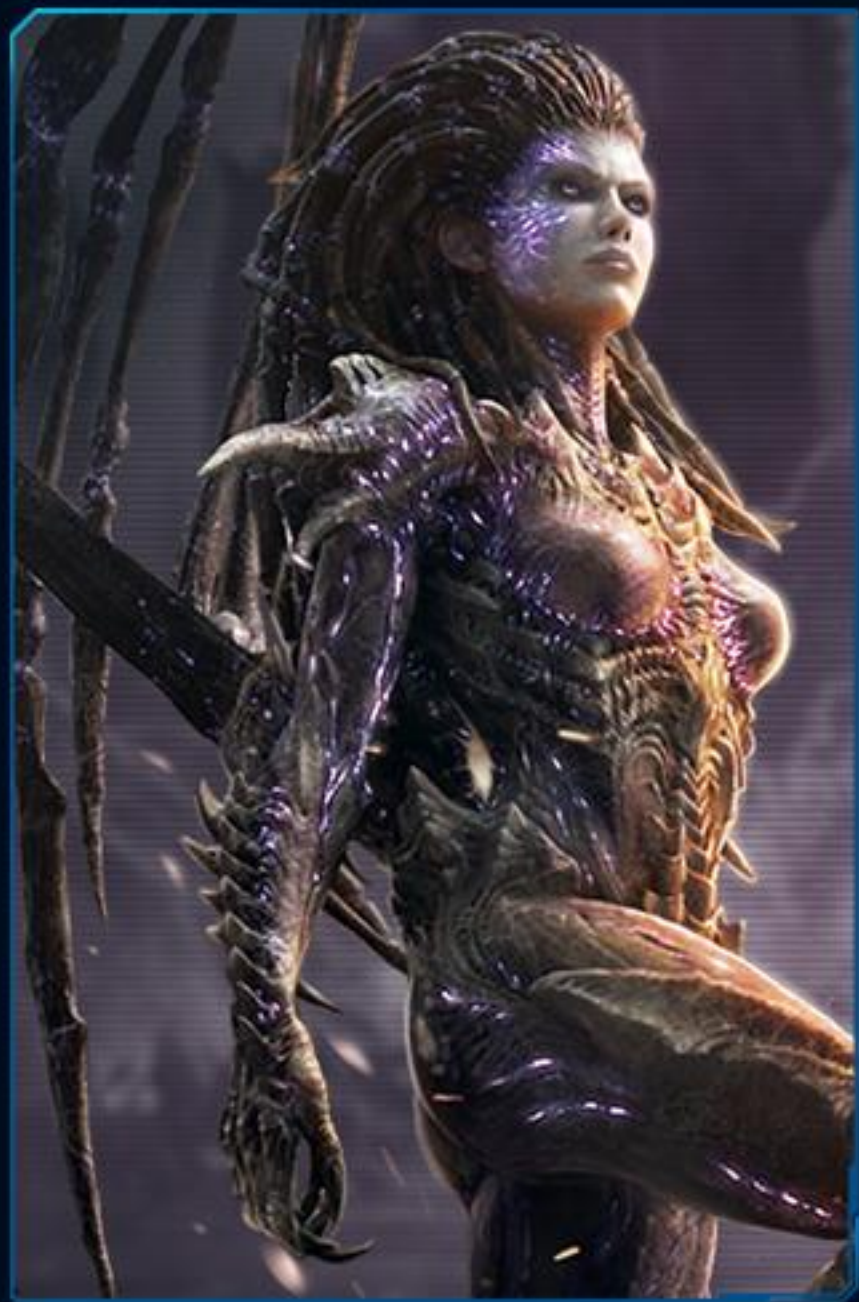


# STAR CRAFT III



**BLIZZARD**  
ENTERTAINMENT

## Operation Blind Devil

Cassandra Clarke

CommID 309132

Zentrum für Staatssicherheit der Liga

ZUR SOFORTIGEN VERBREITUNG

Andauernde Zerg-Überfälle auf Angdra, südliche Hemisphäre. Der angreifende Zerg-Schwarm wird aktuell, gegen 17:00 Uhr, auf 200.000 Kreaturen geschätzt. Kaukovaara und Port Neville wurden auf General Dudkas Befehl hin abgeriegelt. Neu-Helsinki, Keilerton und der Großteil des Anrako-Kontinents machen sich ebenfalls zur Abriegelung bereit.

Stand 17:00 Uhr belaufen sich die Todesopfer unter Terranern auf schätzungsweise 15.000.

—Ende der Übertragung—

###

VERTRAULICH

CommID 309209

Zentrum für Staatssicherheit der Liga

*Verschlüsselte Videoübertragung von Takashi Kurkku an Carl Periwag*

Endlich ein paar gute Nachrichten aus diesem Chaos auf Angdra. Einer meiner Leute konnte ein Testsubjekt für Operation Blind Devil sichern. Du schuldest mir ein paar Drinks.

Wen hast du für die Leitung des Labors im Sinn? Ich wäre immer noch für Phillipa.

Antworte schnellstmöglich auf diesem Kanal. Kurkku out.

—Ende der Übertragung—

###

VERTRAULICH

CommID 309213

Zentrum für Staatssicherheit der Liga

*Verschlüsselte Videoübertragung von Carl Periwag an Takashi Kurkku*

PERIWAG: Takashi? Tut mir leid, dass ich deine Nachricht verpasst habe. Ich hatte nicht so früh damit gerechnet.

KURKKU: (Lacht) Das hast du von deinem Pessimismus.

PERIWAG: Bist du noch auf der Oberfläche?

KURKKU: Als ob. Wir haben ja, was wir wollten. Willst du es sehen?

PERIWAG: Sehen? Wo hältst du dieses Ding? In deinem Zimmer?

KURKKU: Nee, das wär wohl eher Cullens Ding.

(Lacht)

KURKKU: Aber jetzt mal im Ernst, ich bin auf dem Weg zu dir. Die Fracht ist gesichert. Hast du die endgültige Auswahl für das Laborteam getroffen?

PERIWAG: Ich überlege noch.

KURKKU: Was gibt es da zu überlegen? Broadhurst ist die perfekte Kandidatin. Sie ist schon für diese Art von Arbeit ausgerüstet.

PERIWAG: Dr. Broadhurst kann ein bisschen ...

KURKKU: Warst du schon mal in ihrer Anlage?

PERIWAG: Nein.

KURKKU: (Lacht) Ja, die ist schon wirklich weitab vom Schuss. Aber hör zu. Ich war da. Das wäre nicht das erste Mal, dass sie sich an sowas versucht, verstehst du? Ihre Techniker sind ausgebildet. *Sie* ist ausgebildet.

PERIWAG: Sie kann etwas unberechenbar sein. Ich dachte, jemand wie Dr. Finch wäre vielleicht besser geeignet ...

KURKKU: Finch fehlt die Erfahrung, die wir brauchen. Du weißt, dass der Direktor meine Meinung teilt.

KURKKU: Carl? Bist du noch da?

PERIWAG: Der Direktor hat nicht mit ihr gearbeitet. Ich schon, damals bei [GESCHWÄRZT].

KURKKU: Dann weißt du ja, wovon ich rede.

PERIWAG: Ich verstehe, was du meinst, ja. Aber wenn du mit [GESCHWÄRZT] vertraut bist, müsstest du auch verstehen, warum ich Bedenken habe.

KURKKU: Hör zu, Carl. So ist eben der Krieg. Kurkku out.

—Ende der Übertragung—

###

VERTRAULICH

CommID 309232

Zentrum für Staatssicherheit der Liga

An: Dr. Phillipa Broadhurst

Von: [GESCHWÄRZT]

BEAUFTRAGUNGSBESCHEID

PHILIPPA BROADHURST, melden Sie sich umgehend auf Station Nr. 980 zum Erhalt weiterer Befehle und Anweisungen bezüglich Ihrer Beteiligung an OPERATION BLIND DEVIL, Code 2908DX9. Bei erfolgreichem Abschluss von OPERATION BLIND DEVIL werden alle Verwarnungen aus Ihrer ZSSL-Akte gelöscht. SOFORTIGE ANTWORT ERFORDERLICH.

#

Er bewegt sich vorsichtig. Seine Klauen klickern auf dem glänzenden Boden, der sich unter seinen Füßen kalt und glatt anfühlt. Eigenartig. Er fühlt sich nicht lebendig an. Er ist weder warm noch schwammig wie das Gewebe des Leviathans, in dem er lebt.

Er läuft im Kreis und lauscht dem *klick, klick, klick* seiner Schritte. Wenn er schnell genug läuft, verschwindet das Klickern und es ist, als wäre er da, wo er sein sollte: im Gefolge der Königin der Klingen, während sie sich ihren Weg über das Nervenzentrum ihres Leviathans bahnen. Ob seine Schritte klangen, wie die ihren klingen mussten? Er weiß, dass sie nicht tot ist. Er spürt sie dort, wo sie sein soll: ein Flüstern in seinem Hinterkopf, eine immerwährende Bestätigung, dass er nicht allein ist. Nicht einmal dann, wenn er allein ist.

Andere Zerglinge gleiten an den Wänden dieses seltsamen runden Raums entlang und folgen ihm auf Schritt und Tritt.

Er läuft *klick, klick, klick*. Doch außer seinen Schritten ist da nur eine große Leere. Ein seltsames und hohles Gefühl.

Die anderen Zerglinge sind immer noch hinter ihm und er wird wütend, dass er hier mit ihnen gefangen ist. Also wirbelt er herum und stürzt sich fauchend auf sie. Doch er trifft keinen anderen Zergling! Er stößt auf eine Wand, so glatt und glänzend wie der Boden. Er schüttelt den Kopf und knurrt. Der Zergling an der Wand tut es ihm gleich. Er glaubt, ihn dennoch irgendwie

verwundet zu haben. An einem seiner Hörner ist ein Zacken abgebrochen.

Er schabt mit seinen Klauen über den Boden. Der Zergling an der Wand tut es auch.

Er duckt sich. Wieder folgt der andere seinem Beispiel.

Er bewegt sich näher an die Wand heran. Er spürt, wie in seinem Kopf etwas umspringt. Es ist, wie wenn die Königin der Klingen ihm einen Befehl gibt und er weiß, was er tun und wohin er gehen muss. Ein Gefühl des *Verstehens*.

Er *versteht* etwas.

Der Zergling an der Wand ist er selbst.

Nie zuvor hat er sich selbst gesehen. Zufrieden stellt er fest, wie sehr er dem Rest seiner Brut gleicht: ein Teil des größeren Ganzen, auch wenn an diesem Ort nichts mehr ganz ist. Er ist allein.

Er schlägt mit den Flügeln und beobachtet ihren Flügelschlag an der Wand. Er fragt sich, ob sich so die Königin der Klingen fühlt, wenn sie ihre Zerg zu sich ruft und dann in die Welt hinausschickt. Ob sie sich bewegt, wie sie es tun. Getrennt und doch gemeinsam.

*Zerbrochenes Horn*, denkt er, als er sein Ebenbild an der Wand betrachtet. So hat sie ihn genannt.

Er beginnt, wieder auf und ab zu laufen. *Klick, klick, klick*. Es gefällt ihm nicht, dieses Alleinsein. Er kann die Erinnerung des letzten Befehls der Königin der Klingen noch immer fühlen. Aber was würde geschehen, würde sie ihn jetzt in die Schlacht rufen? Er kann nicht für sie kämpfen. Er ist an diesem eigenartig leeren Ort gefangen.

Er hört etwas: ein leises und entferntes *wumm*. Er macht sich zum Angriff bereit, doch ein weißes Licht erfüllt den ganzen Raum. Alles, was er sehen kann, ist glühend weißes Licht. Ein Schmerz schießt durch seine Beine und er stürzt nach vorne. Mit seinem Kopf schlägt er auf dem

kalten, glatten Boden auf, ehe er reglos auf die Seite fällt. Er versucht, mit seinen Beinen zu strampeln, sich wiederaufzurichten. Doch alles, was es bewirkt, ist mehr Schmerz. Er jault und schreit, während das blendende Licht allmählich verblasst.

Dann: der leicht fleischige Gestank von Beute. Ein heißes Verlangen brodelte in ihm: Angriff! Doch er kann nur reglos daliegen, vom Gewicht seines eigenen Körpers erschlagen.

Zwei Gestalten betreten den Raum. Er riecht das heiße Blut in ihren Körpern und er knurrt und faucht. Doch sie weichen nicht vor ihm zurück. Dabei tragen sie nicht einmal die metallenen Panzer, die er an ihrer Art zu sehen gewohnt ist. Stattdessen sind sie in glänzendes, flügelartiges Material gewickelt. Sie haben es um ihren Leib, ihre Gliedmaßen und ihre Gesichter gewickelt und versuchen nicht einmal, damit zu fliegen.

Die beiden Gestalten wenden sich einander zu und machen Geräusche. Ein tiefes Knurren dringt aus der Kehle des Zerglings, doch selbst das verursacht ihm nun Schmerzen. Zwei weitere Beutetiere betreten den Raum aus einem mit Licht gefüllten Rechteck. Diese beiden tragen eine Metallplatte, die sie neben ihm niederlegen.

Panik überkommt ihn. Er will treten und schlagen, doch nichts geschieht. Er kann sich nicht bewegen.

Und dann berühren sie ihn mit ihren seltsamen klauenlosen Pfoten. Erschrocken und wütend erkennt er, dass da noch viel mehr von ihnen sind, als er zuerst dachte. Plappernd und bellend stehen sie um ihn herum.

Als sie ihn vom Boden auf die Metallplatte hieven, stößt er einen langen, verzweifelten Klageruf aus.

Dann rollen sie ihn auf das leuchtende Rechteck zu. Er schreit nach der Königin der Klingen, doch er weiß, dass sie weit entfernt ist, weiter als der nächste Stern.

Licht fällt auf ihn herab. Es ist so hell und so klar und so blendend wie das Licht, das ihn betäubt hat. Er spürt ein Kribbeln in seinen schweren, nutzlosen Beinen. Er lässt seine Augen hin und her wandern und versucht, so viel wie möglich von seiner Umgebung zu erfassen, auch wenn er seinen Kopf nicht bewegen kann. Um ihn herum ist nur Licht und ein metallisches Klirren.

An einem Wald aus Metallstangen und gewundenen Drähten kommt er zum Stehen.

Er hört ein lautes Kreischen und die Platte, auf der er liegt, fährt mit ruckelnden Bewegungen nach oben. Grässliche, feuchte Pfoten berühren ihn. Sie zerren an seinen Kieferklauen und Flügeln. Sie blenden ihn mit violetten Lichtern und machen weitere Geräusche. Es kümmert sie nicht, wenn er knurren und nach ihnen schnappen will.

Da ist kein Gestank von Furcht in der Luft.

Die Pfoten ziehen sich zurück. Die violetten Lichter beginnen zu blinken. War es das? Ist es vorbei? Kann er jetzt angreifen und vernichten, kann er zubeißen und ...

Ein schrecklicher Schmerz explodiert in seiner Schläfe. Ein Schmerz, der ihn blendet, wie es diese grausamen, kalten Lichter taten. Er will brüllen, doch er kann nicht. Sein Mund, sein ganzer Kiefer ist plötzlich steif. Der Schmerz bohrt sich tiefer in seinen Kopf, bis er in seinem Zentrum angelangt ist. Eine Supernova aus Leid explodiert.

Beutegeräusche.

Ein mechanisches Surren.

Dank der glänzenden Wände in seinem Raum weiß er, wie er aussieht. Er kann sich vorstellen, wie er aufspringt und seine Beute mit seinen sichelförmigen Beinen und Klauen und Zähnen zerreißt, bis die weißen Wände rot mit Blut sind.

Doch er kann sich nicht bewegen.



Der Schmerz wandert von seinem Kopf durch seinen Körper und das Rückgrat hinab. Jeder Teil von ihm brennt und er kann nichts dagegen ausrichten. Er kann nicht einmal davor zurückweichen.

Dann hört das Surren auf. Der Schmerz pulsiert in zitternden Wellen durch seinen Körper.

Er hört, wie Metall auf Metall trifft. Eine hohe Stimme, deren Sprachmelodie ihn auf schreckliche Art an die Königin der Klingen erinnert, macht ein fragendes Geräusch. Violette Lichter strahlen auf ihn herab. Sie leuchten in seine Augen und der Schmerz in ihm wallt erneut auf.

Weitere Beutestimmen. Diejenige, die der Königin der Klingen gleicht, klingt zufrieden.

Und dann ist er wieder in Bewegung und wird durch das weiße Licht in den glänzenden Raum zurückgerollt. Er macht sich auf weitere Berührungen gefasst, doch stattdessen kippt die Platte nach oben und lässt ihn auf den Boden fallen. Der Schmerz des Aufpralls vernebelt ihm die Sinne.

Alles wird schwarz, dann wieder weiß und schließlich grau. Ein kaltes, unnachgiebiges Grau.

Bis auf ihn ist niemand im Raum. Die Beute ist fort. Das weiße Rechteck ist fort.

Zerbrochenes Horn kann sich immer noch nicht bewegen.

Er starrt auf sein Ebenbild an der Wand, das zusammengesackt daliegt. Nutzlos. Wertlos. Blut sickert aus einer klaffenden Wunde in seinem Kopf und tropft auf den Boden.

Er schließt die Augen. Zumindest das kann er noch tun. Er streckt die Fühler seiner Gedanken aus ...

Etwas stimmt nicht.

Die Panik überkommt ihn erneut, doch er kann nichts weiter tun, als leise zu knurren. Der Zerbrochenes Horn an der Wand starrt ihn mit angstgeweiteten Augen und gebleckten Zähnen

an.

Sie ist fort. Die Königin der Klingen.

Fort.

Zerbrochenes Horn ist verloren in einem schwarzen Meer – glühend heiß und vollkommen leer. Keine Königin flüstert ihre Befehle in seinem Kopf. Er hat keine Führung, keinen Zweck.

Er ist allein, gefangen in einer schrecklichen Leere, im ungeordneten Chaos des Universums verloren.

#

Sie findet Warfield inmitten der Trümmer. Eine Metallstange ragt aus der Brust des alten Mannes. Zuerst schickt sie den Zergling zu ihm, den mit dem zerbrochenen Horn, der immer an ihrer Seite weilt. Doch kurz bevor er den alten Mann zerfetzen kann, ruft sie ihn zurück.

„Kerrigan“, sagt er. Seine Stimme ist mit Abscheu erfüllt.

Kerrigan hört zu. Sie lässt ihn sagen, was er zu sagen hat. Er liegt im Sterben. Die Stange hat seine Rüstung durchbrochen und sich in den schwächlichen Körper darunter gebohrt.

Ihre Zerg werden diesen Planeten binnen weniger Minuten erobern.

Sie lauscht seinem Flehen, seinem schwächlichen Protest. Verwundete Männer und Unmenschlichkeit. Nichts davon hat Bedeutung für sie. Er ist zu schwach, um sie zu verstehen.

Sie spürt den Zergling am Rande ihres Bewusstseins. Auf ihren Befehl hin würde er die Rüstung vom Körper des alten Mannes fetzen und dessen Innereien in blutigen Klumpen aus ihm herausreißen.

Aber sie tut nichts. Sie lässt ihn sprechen. Ihr Zorn gilt nicht ihm.

Und dann sagt der alte Mann ein Wort. Einen Namen.

„Wenn Raynor dich jetzt nur sehen könnte“, ächzt er und es entbrennt ein heißer Zorn in ihr,

der sich in jeden Winkel ihres Körpers erstreckt. Die Stange bohrt sich tiefer in die Brust des alten Mannes. Er gurgelt, sackt zusammen und ist tot.

Kerrigan sieht auf den Zergling herab, der bewegungslos neben ihr ausharrt. Seine Augen sind auf die Leiche des Mannes gerichtet. Sie streicht ihm mit der Hand über den Kopf. Sie ruft ihre Zerg bereits zurück. Sollen die verwundeten Terraner entkommen. Der alte Mann hatte recht: Die sind keine Bedrohung für sie.

Sie dreht sich um und stapft durch die Trümmer davon. Der Zergling folgt ihr auf dem Fuße.

#

Das Gehen fällt ihm schwer. Er versucht, im Raum auf und ab zu laufen, doch sein Blickfeld dreht sich. Wenn er einen Fuß hebt, sinken seine Klauen in das Fleisch des anderen Beins, sodass er strauchelt. Er kann eine Richtung nicht mehr von der anderen unterscheiden. Kommt er oder geht er?

Als diese Kreaturen ihm die Königin der Klängen nahmen, war es, als hätten sie ihm einen Teil seines Körpers genommen. Er hat sein Gleichgewicht verloren. Seine Welt steht schief.

Dennoch zwingt er sich zu gehen, ganz gleich wie sehr der Raum sich um ihn drehen mag. Er hasst die schreckliche Leere in seinem Kopf und er weiß, dass er die beruhigende Präsenz seiner Königin nur dann wiedererlangen kann, wenn er diesen Ort verlässt und sie findet.

Er krabbelt über den glatten Boden, als abermals das Licht angeht – ein neongreller Schmerz, der bis in sein Innerstes dringt. Es gelingt ihm gerade noch, seinen Zorn in den Raum hinauszubrüllen, als er schon zusammenbricht. Sein Kiefer versteift sich, bis er nur noch wimmern kann. Ein erbärmliches Geschöpf.

Wie zuvor kommen die schwächlichen Kreaturen, um ihn zu holen, kaum dass das Licht nachgelassen hat. Sie rollen ihn in denselben grellen und geruchlosen Raum, wo er ihnen auf

ihrer Plattform ausgeliefert ist, von seinem eigenen Körper betrogen.

Diesmal sind es weniger von ihnen, auch wenn sie genau wie zuvor in das glänzende, flügelartige Gewebe gehüllt sind. Sie machen nicht mehr so viele Geräusche, doch sie bewegen sich in einem Rhythmus, der ein unbehagliches Gefühl in ihm erwachen lässt. Er selbst hat sich einst so bewegt, mit seinen Zerggeschwistern. Er kannte den Tanz des Schwarms.

Er beobachtet, wie sie durch den Raum gleiten. Er kann seinen Kopf nicht bewegen, also erhascht er sie nur, wenn sie in sein Sichtfeld kommen. Wenn sie woanders sind, blickt er auf die gegenüberliegende Wand, ein schlichtes weißes Rechteck, in dessen Mitte eine einzelne silberne Kiste mit einem roten Licht steht.

Hinter ihm hört er ein Surren. Einen metallischen Klang. Ein seltsamer Geruch füllt den Raum, fremdartig und verstörend. Wie der Geruch ihres metallischen Leviathans. Knirschende Beutegeräusche.

Er starrt auf das Licht, das größer und größer wird, bis die ganze Welt in Rot getaucht ist.

Dann plötzlich wechselt das Licht zu einem grellen, schmerzhaften Grün. Etwas zischt und klappert und dann herrscht Stille, nur unterbrochen vom Plappern der Kreaturen.

Das Licht wird abermals rot.

Eine Kreatur schiebt sich in sein Sichtfeld.

Sie trägt dieselbe Kleidung wie die anderen, doch ihre Bewegungen sind anders: ihre Schultern sind gestrafft, der Kopf erhoben.

Sie nickt und der Tanz des Schwarms beginnt erneut. Die Kreaturen drängen sich um ihn.

Das Surren kehrt zurück.

Und dann – der Schmerz. Ein heftiger, unerträglicher Schmerz, der seinen ganzen Körper zu verschlingen droht. Er möchte brüllen, doch er kann nicht.

Die Beutetiere machen weiter ihre Geräusche, doch sie verblassen hinter den Qualen, die seinen Körper zerreißen.

Eine violette Flüssigkeit spritzt gegen die Wand.

Eine Kreatur bewegt sich in sein Sichtfeld. Zuerst sieht er nur ihren Torso mit dem eigenartigen weichen Exoskelett, das sie alle tragen. Doch dann kniet sich das Wesen nieder.

Zerbrochenes Horn erkennt sie an ihrem stechenden Blick. Das ist die Anführerin. Diejenige, die den Schwarm beherrscht. Es war ihre Stimme, die ihn so sehr an die Königin der Klängen erinnert hat.

Zwischen ihnen liegen nur wenige Zentimeter. Er müsste nur nach vorne preschen und ihren Kopf in seinem Kiefer zermalmen. Doch er kann sich nicht bewegen. Er kann nicht einmal die Zähne blecken.

Die Anführerin nimmt ihre Maske ab und enthüllt ihr Gesicht. Sie zieht ihre Mundwinkel auf diese seltsam distanzierte Art nach oben, wie es die Königin der Klängen gelegentlich tut. Ihre Augen mustern ihn eindringlich.

Sie sagt etwas. Dann legt sie ihre Pfote auf seine Seite und eine neue Welle des Schmerzes durchfährt ihn. Seiner Kehle entweicht ein Wimmern, ein schwacher, nutzloser Laut. Seine Zunge ist der letzte Teil seines Körpers, den er noch bewegen kann.

Sie wendet ihren Blick von ihm ab und gibt weitere Laute von sich. Sofort nimmt der Schmerz zu und das Surren wird lauter. Sie bleibt in der Hocke und beobachtet ihn mit geneigtem Kopf, während der Schmerz seinen Körper in Wellen zu schütteln beginnt. Sie beobachtet sie alle: ihn und die anderen Kreaturen. Eine Un-Königin.

*Töte sie*, denkt er in einer Stimme, die gebietet wie die Königin der Klängen, doch die nicht die Königin der Klängen ist. *Töte sie und du tötest sie alle.*

Dann überstrahlt der Schmerz jegliche Art von Gedanken.

#

Kerrigan betritt die Dampfchwaden der Evolutionskammer. Die Feuchtigkeit bildet Tröpfchen auf ihrer Haut und sie riecht die süße Fäulnis der Transformation.

Abathur wendet ihr seinen massigen Kopf zu. Er steht einige Meter entfernt von ihr neben einer Evolutionsgrube, in der pochend neues Leben heranwächst.

„Bereit.“ Er deutet mit einer Klaue auf die Grube. „Ein Test. Wird Arbeit an Zagara bestimmen.“

Kerrigan nickt. Für eine Brutmutter wird ein strategisches Verständnis, wie es Kerrigan besitzt, ein großer Vorteil sein. Es war eine große Aufgabe, die sie Abathur gestellt hatte. Und sie sieht mit Freuden, dass er sich so schnell an ihre Umsetzung gemacht hatte. Zuerst ein niederes Geschöpf. Ein Zergling vielleicht. Um sicherzustellen, dass die Methodik funktioniert wie geplant.

Die Oberfläche der Grube wird unruhig. Flüssigkeit brodelt über die Ränder.

„Bald“, sagt Abathur. „Beobachten. Warten.“

Abathur senkt seine Hand zur Grube hin. Ein Schatten bewegt sich unter der Oberfläche, eine Klaue hat sich beinahe aus dem Schleim herausgekämpft.

„Du hättest mich rufen sollen, nachdem es geschlüpft ist“, sagt Kerrigan, doch sie bleibt an ihrem Platz neben der Grube. Es liegt eine gewisse Anmut darin, wie es sich an die Oberfläche kämpft – auf dem Weg zu einer größeren Bestimmung, als einem Zergling für gewöhnlich zukommen würde.

Die von Abathur angeordnete Transformation *ist* beinahe abgeschlossen.

Kerrigan verschränkt die Arme über der Brust. Die Oberfläche reißt auf ...

Ein Grunzen, als Abathur seine Greifer in die Grube hineinstößt. Ein Augenblick des Chaos, als er den Zergling aus der Grube zieht und zähflüssige Transmogrifikationsflüssigkeit wenige Zentimeter vor Kerrigans Füßen landet. Das mit leuchtend grünen Schlieren bedeckte Bündel landet klatschend auf dem Boden.

In seiner Mitte befindet sich ein einzelnes, vertraute Wesen.

Es erhebt sich, entfaltet Klauen, Zähne und seidenzarte Flügel. Es schnüffelt die Luft und seine gelben Augen schimmern im schwachen Licht. Selbst nach der Evolution bleibt eines seiner Hörner beschädigt.

„Du hast diesen gewählt.“ Sie legt die Stirn in Falten.

„Ja. Gute Wahl. Identifizierbar.“

Der Zergling schüttelt sich und befreit sich von den letzten Schlieren der Transmogrifikationsflüssigkeit. Er stakst nach vorne. Zwischen seinen dunklen Schuppen blitzt ein gelegentlicher phosphoreszierender Schimmer auf.

„Wie werden wir wissen, ob es funktioniert hat?“, fragt Kerrigan.

Der Zergling blickt zu ihr auf. Seine Augen strahlen ein wenig heller als zuvor. Doch es ist nicht Licht, das sie zum Leuchten bringt. Es ist etwas anderes.

„Müssen beobachten. Überwachen.“ Abathur starrt auf den Zergling hinab, seine langen Finger klicken gegeneinander. „Falls Veränderung akzeptabel, dann dasselbe mit Zagara.“

Der Zergling dreht behäbig seine Kreise, während er seine Umgebung zu erfassen versucht. Als er Kerrigan sieht, hält er an und blickt zu ihr auf.

„Wir werden sehen, was du jetzt bist“, flüstert sie.

#

VERTRAULICH

CommID 312099

Zentrum für Staatssicherheit der Liga

*Verschlüsselte Aufzeichnung von Phillipa Broadhurst an [GESCHWÄRZT]*

Hier spricht Dr. Phillipa Broadhurst. Diese Aufnahme wird per Operationsprotokoll von meinem Büro auf [GESCHWÄRZT] aufgezeichnet.

Ich freue mich, mitteilen zu können, dass Phase I der Operation Blind Devil erfolgreich durchgeführt werden konnte. Mein Team und ich konnten unsere Arbeit von [GESCHWÄRZT] ohne Komplikationen replizieren. Tatsächlich verlief der Prozess im Vergleich mit unserer vorherigen Erfahrung recht reibungslos.

Unter Verwendung der von Dr. Arthur Barclay etablierten Technik der Brandchirurgie konnten wir das Testsubjekt aus dem Zerg-Schwarm herauslösen. Das Testsubjekt zeigte sich daraufhin Zeichen von Orientierungslosigkeit und einen Verlust der motorischen Funktionen, war aber ansonsten weiterhin für die Fortführung der Mission geeignet.

Aber natürlich verabscheut die Natur das Vakuum – beziehungsweise tut das in diesem Fall das Labor. (*Lacht.*) Verzeihung, [GESCHWÄRZT], es war ein langer Tag.

Nach der vollständigen Trennung des Subjekts vom Schwarm führen wir damit fort, das zentrale Nervensystem des Subjekts zu entfernen und es mit einem Prototyp des Wirbelsäulen-Kontrollgeräts zu ersetzen. Die Implantation verlief erfolgreich, aber selbstverständlich wird das Subjekt weiter beobachtet werden müssen. Sobald wir uns sicher sind, dass der Körper des Subjekts das Kontrollgerät nicht abstößt, werden wir mit Phase II fortfahren: der Programmierung der Wirbelsäule. Ich hoffe, Ihnen bald einen weiteren positiven Bericht zu unseren Resultaten in dieser Phase übermitteln zu können.

Hiermit schließe ich die Zusammenfassung meines Laborberichts für [GESCHWÄRZT] ab



und leite die verschlüsselte Übermittlung an den Sicheren Kanal 0982D, 20983E oder 39082N ein.

Broadhurst out.

#

Nach der Übermittlung neuer Befehle an ihre Brutmütter verlässt Kerrigan das Nervenzentrum ihres Leviathans, als der Zergling aus einer Kammer im Korridor herausklettert und vor ihr zum Stehen kommt.

„Du.“ Der Anblick des Zerglings beunruhigt sie. Vorhin hatte sie ihn angewiesen, in die Zerglingkammer auf der anderen Seite des Leviathans zurückzukehren, wie sie es an diesem Ort so oft zu tun pflegte. In dem sich windenden Netzwerk aus Mikrokammern und schmalen Gängen erfüllt ein Zergling keinerlei Zweck.

„Ich habe dir einen Befehl gegeben.“ Sie kniet sich zu ihm nieder und spürt, wie das Blut durch ihren Körper rauscht. „Bist du ...?“

Der Zergling grunzt und schlägt mit den Flügeln.

Ein Zufall. Sicher bloß ein Fehler. „Geh zu den anderen“, befiehlt sie ihm noch einmal und macht sich auf den Weg zu ihrer persönlichen Kammer.

Er folgt ihr.

Kerrigan bleibt stehen und der Zergling ebenso. Sie atmet tief ein und spürt, wie der Zorn in ihr emporbrodelt. Abathur sollte einen Zergling mit Voraussicht erschaffen, nicht einen, der ihren Befehlen trotzt.

„Geh zu den anderen“, sagt sie zum letzten Mal und mit mehr Willenskraft, als für einen Zergling nötig sein sollte. Nicht einmal für diesen.

Endlich hastet er davon. Kerrigan beobachtet, wie er davonläuft, und begibt sich dann

umgehend zur Evolutionskammer.

Sie findet Abathur inmitten von Dampf und Feuchtigkeit. „Was hast du getan?“, zischt sie. „Er hat sich mir widersetzt.“

Er wendet sich ihr zu. „Mehr Verstand zum Denken. Stärkere Befehle.“

Das gefällt ihr nicht. Ein Zergling, der *stärkere Befehle* benötigt. Trotz seiner Nützlichkeit kann sie Abathur immer noch nicht vollständig trauen. Kerrigans Augen glühen, als sie den Evolutionsmeister für sein Vergehen straft.

„Test. Liefert Ergebnisse“, keucht er. „Arbeit an Zagara kann fortfahren.“

Kerrigan lässt ihn los und wendet sich ab. Egal, welchen Ärger er ihr bereiten mag, an seinen Ergebnissen ist nicht zu rütteln. Zagaras Verstand wächst ebenso wie der des Zerglings.

Vielleicht ist es dieser Gedanke, der sie dazu bringt, den Zergling dableiben zu lassen, als er sie vor der Evolutionskammer abfängt.

*Lieber ein Zergling, denkt sie, als eine Brutmutter.*

Sie kann dem Zergling nicht entkommen. Wie zuvor folgt er ihr überallhin: von ihrer Kammer zum Nervenzentrum. Dort zieht er sich in eine Ecke zurück, während sie ihre Pläne schmiedet. Er folgt ihr, während sie durch die Gänge läuft und von Kammer zu Kammer geht, um nach ihrem Schwarm zu sehen.

Aber etwas ist anders.

Wenn sie die Kammern der Zerglinge besucht, stößt er ein eigenartiges Wimmern aus und weigert sich, die Kammer zu betreten. Er bleibt außen vor und beobachtet sie, während sie die wimmelnde, glitzernde Masse der Zerglinge beobachtet.

Einmal beschließt sie, ihn zu testen. Sie will sehen, ob er noch gehorcht, oder ob Abathur etwas getan hat, das er nicht hätte tun sollen. „Geh zu ihnen“, sagt sie ihm. Sie ist seine ständige

Gesellschaft leid. „Na los.“

Er starrt sie an. Etwas an diesen Augen beunruhigt sie zutiefst. Sie sind zu hell. Zu ...

*Intelligent?*

„Geh“, sagt sie mit größerem Nachdruck. Stattdessen rückt der Zergling näher an sie heran und fixiert sie mit seinem Blick.

*Abathur*, denkt sie wütend.

Aber warum verweigert der Zergling überhaupt ihren Befehl? Schließlich schickt sie ihn nicht in den Tod.

Die Erkenntnis trifft sie urplötzlich.

„Du möchtest bei mir bleiben“, sagt sie.

Der Zergling stößt ein leises Gurgeln aus und tritt zu ihr hinüber, um seinen Kopf gegen ihr Bein zu drücken.

Ein kalter Schauer läuft Kerrigan über den Rücken. Ist das Zuneigung? Zuvor hat sie ihm immer befohlen, bei ihr zu bleiben. Sie hat seine Präsenz als beruhigend empfunden, ein kleiner Teil des Schwarms an ihrer Seite. Doch jetzt hatte er sich *entschieden*, zu bleiben.

Ein kleiner Unterschied, dessen Bedeutung sie schwindeln lässt.

*Was hat Abathur getan?* Sie wendet sich dem Zergling zu und überlässt seine Brut in ihrer Kammer sich selbst. Sie streichelt mit ihrer Hand über den Kopf des Zerglings, so wie sie es immer tut, und greift mit ihrem Verstand durch die Statik des Schwarms nach dieser einen Kreatur.

Er blickt mit seinen leuchtenden Augen zu ihr auf.

Kerrigan verspürt einen seltsamen Puls im Rhythmus des Schwarms. Eine Anomalie. Und dann hebt der Zergling seinen Kopf und reibt sich mit einer Zärtlichkeit gegen ihre Hand, die er

nicht besitzen sollte.

Sie reißt ihre Hand zurück.

Der Zergling stellt sich auf, als wolle er nach ihr greifen. Vorsichtig fährt sie mit der Hand über seine Stirn und berührt seine linke Kieferzange. Er stößt ein leises Trillern aus, ein Geräusch, das sie noch nie zuvor vernommen hat.

Sie hält inne und lässt ihre Hand auf seinem Kopf ruhen – unsicher, ob sie das wirklich gehört hat. Doch der Zergling tut es erneut. So unglaublich es ihr erscheinen mag, ist es doch unbestreitbar ein Laut der Zufriedenheit.

Ein Gefühl der Unsicherheit macht sich in ihrer Magengrube breit. Sie weiß, dass sie diesen Zergling in ihrer Nähe behalten muss. Sie muss verstehen, was Abathur mit ihm gemacht hat.

„Komm mit“, flüstert sie.

Nach diesem Tag lässt sie den Zergling nicht mehr aus ihren Augen. Anstatt dass er ihr in den Korridoren hinterherhuscht, lässt sie ihn neben sich herlaufen. Gelegentlich legt sie ihre Hand auf seinen Kopf in einer Geste des – sie weiß es selbst nicht genau. Ist es Besitzanspruch? Ein Schutzinstinkt?

Doch es liegt auch ein gewisser Trost in dieser Geste. Wann immer sie zur Seite schaut, blicken ihr die strahlenden Augen des Zerglings entgegen. Ganz gleich, was sie gerade tut, ob sie ihren nächsten Angriff plant oder die Entwicklung einer neuen Art von Zerg überwacht – immer kauert der Zergling andächtig an ihrer Seite. Wenn sie sich konzentriert und ihr Geist nach ihm greift, kann sie die eigenartige arhythmische Anomalie spüren, die bedeutet, dass er lernt und wächst.

Eines Nachts kommt Abathur zu ihr, als sie mit ihrem Zergling allein ist. „Funktioniert es?“, fragt er, während er auf sie zukriecht und mit einer Klaue auf den Zergling zu ihren Füßen

deutet.

„Gewissermaßen.“ Kerrigan beobachtet Abathur aufmerksam. „Aber er gehorcht nicht. Ich muss mehr Willenskraft aufwenden, damit er meinen Befehlen folgt.“

Abathur stößt einen schnatternden Laut aus und gestikuliert mit einer seiner Klauen. „Das wird gebraucht, ja?“ Seine Augen leuchten. „Zerg mit eigenen Gedanken.“

Kerrigan spürt, wie sich ihr die Nackenhaare aufstellen. Der Zergling zu ihren Füßen regt sich und richtet seinen Blick auf Abathur.

„Zagara muss immer noch gehorchen“, sagt sie und Unmut mischt sich in ihre Stimme. „Ansonsten muss ich sie vernichten. Sie ist stärker als ein Zergling, wertvoller für den Schwarm.“

Abathur antwortet nicht und Kerrigans Zorn braust auf.

Der Zergling greift an.

Sie hat es ihm nicht befohlen. Sie selbst kommt besser mit Abathur zurecht, als ein Zergling es je könnte. Dennoch stürzt er sich mit einem Brüllen und wild schlagenden Flügeln auf ihn. Abathur schreit auf und schlägt mit einer seiner Klauen zu ...

Kerrigan stoppt ihn, ehe er den Zergling verletzen kann. Doch sie lässt zu, dass der Zergling in sein Fleisch schneidet, ehe sie ihn zurück an ihre Seite holt. Es erschreckt sie, wie viel Kraft sie aufwenden muss, um den Zergling von Abathur fortzuzerren – mehr als die, um Abathur in Schach zu halten, während der Zorn in seinen Augen lodert.

„Geh“, befiehlt sie Abathur und er zieht sich zurück, eine Spur aus Blut hinterlassend.

Einen Moment lang steht Kerrigan regungslos da und blickt auf die Stelle, an der Abathur gestanden hat. Dann stößt der Zergling mit dem Kopf gegen ihr Bein.

„Du hast das ohne meinen Befehl getan“, sagt sie nüchtern. Sie ist sich noch nicht sicher, wie

sie darüber empfinden soll. Sollte es ihr vor dem Gedanken grauen, dass ein Zergling – das niederste Geschöpf des Schwarms – eigenmächtig handelt? Sollte sie sich geschmeichelt fühlen, dass der Zergling willentlich sein Leben für sie geben würde?

Sie kniet nieder und legt ihre Hand auf den Kopf des Zerglings. Sie konzentriert sich und sucht nach seiner Präsenz im Schwarm. Er ist nie schwer zu finden: Dieser Zergling sticht immer aus der Menge heraus. Ein rotes Licht inmitten des weißen Rauschens.

Sie sieht sich selbst durch seine Augen, spürt, wie sehr er ihre Nähe sucht. Sie hat das Gefühl, er fühlt sich – *ausgewählt* ist das einzige Wort, das ihr dazu einfällt – dass er mit ihr in dieser Kammer sitzen darf.

Kerrigan zieht ihre Hand zurück. Der Zergling blickt zu ihr auf und sie kann seine Neugier spüren. Könnte er sprechen, würde er sie fragen, ob etwas nicht stimmt.

Ein Glück, denkt sie, dass Abathur den Prozess an diesem Zergling getestet hat. An dem Zergling, den sie so lange an ihrer Seite gehalten hat, dass er auf seine eigene Art an ihr zu hängen scheint.

Sie merkt, dass es ihr nicht gefällt, wenn sie über ihn als „der Zergling“ denkt.

„Wie wäre es mit einem Namen?“, fragt sie behutsam. Er scheint sie nicht zu verstehen.

Sie legt ihre Hand auf seinen Kopf. „Ein Name“, sagt sie noch einmal. „Zerbrochenes Horn. Du.“ Sie zeigt auf ihn. „Zerbrochenes Horn.“

Der Zergling stößt eine Reihe melodischer Knurrlaute aus, die den Rhythmus seines neuen Namens nachahmen.

„Ja“, sagt Kerrigan. „Zerbrochenes Horn.“

Der Zergling wiederholt die Laute und stößt abermals dieses seltsame und unheimliche zufriedene Trillern aus.

Kerrigan lächelt, obwohl sich in ihrem Herz etwas zusammenzieht.

#

Zerbrochenes Horn kriecht an der Wand seines kleinen, kalten Raums entlang. Jeder Teil seines Körpers schmerzt, doch er stellt fest, dass die Empfindung des Schmerzes ein wenig verblasst, wenn er sich auf diese langsamen, beständigen Bewegungen konzentriert.

Plötzlich füllt sich der Raum mit Licht und er zuckt vor Angst zusammen. Doch es ist nicht das lähmende Licht: Es ist sanfter und kleiner.

Die Öffnung in der Wand ist wieder da.

Zerbrochenes Horn bleibt stehen und kauert sich zusammen, soweit ihn seine schmerzenden Gliedmaßen lassen. Eine Gestalt tritt in die Öffnung. Es ist eine von ihnen.

Die Kreatur betritt den Raum. Die Öffnung verschwindet und an ihre Stelle tritt abermals dieselbe glänzende Wand.

Zerbrochenes Horn vernimmt den süßen, moschusartigen Geruch von Furcht. Er brüllt und stellt sich mit ausgestreckten Klauen auf – bereit, die weiche Brust seiner Beute zu zerfetzen.

Ein schrecklicher Schmerz schüttelt seinen ganzen Körper.

Zerbrochenes Horn schreit auf und fällt zu Boden. Haben sie ihn schon wieder erstarren lassen? Nein. Er kann sich bewegen; er kann sich wieder aufrichten. Doch als er sich auf seine Beute stürzen will, durchfährt ihn der Schmerz erneut. Eine brennende, unerträgliche Qual. Diesmal landet er auf dem Rücken und begräbt seine Sichelklauen unter sich. Er hört etwas reißen und eine Welle des Schwindels rollt über ihn hinweg.

Und dann hört er die Königin der Klingen, nur ist sie diesmal nicht in seinem Kopf. Sie befindet sich irgendwie außerhalb von ihm und gibt Laute von sich.

Zerbrochenes Horn rollt wieder auf die Füße. Der Boden ist nass mit seinem Blut und seine

Sichelklaue hängt schief an seinem Körper herunter. Doch die Königin der Klingen ist nicht hier.

Es ist die Un-Königin und ihre Geräusche sind bei weitem nicht so lieblich, sondern durchdringen seinen Kopf wie die scharfen Zähne eines Zergs.

Sie ruft etwas und die Öffnung erscheint wieder in der Wand. Sie verlässt den Raum und Zerbrochenes Horn bleibt allein zurück. Der einzige Laut, den er hört, ist das Tropfen seines Bluts auf den glatten Boden. In einer geduckten Lauerstellung wartet er ab, doch es geschieht nichts. Kein lähmendes Licht erscheint, und keine neue Öffnung in der Wand.

Schließlich rutscht er zurück an die Wand und wirft sich mit ganzer Kraft dagegen, bis seine gebrochene Sichelklaue auf den Boden fällt. Neuer und alter Schmerz zugleich schütteln seinen Körper.

Er weiß nicht, wie viel Zeit vergeht, bis sich die Wand abermals öffnet. Argwöhnisch hebt er den Kopf, doch es erscheint keine Kreatur, um ihn zu quälen. Der Wand bleibt offen.

Er rafft sich auf und nähert sich vorsichtig der Öffnung. Sie führt nicht an den Ort, wo sie ihn schneiden, sondern auf einen schmalen Gang hinaus.

Ein Fluchtweg?

Er blickt zurück auf seine zerbrochene Sichelklaue, die noch immer in einer Pfütze aus geronnenem Blut auf dem Boden liegt.

Er ist sicher, dass diese hier ihn erneut quälen werden.

Er bleibt vor der Öffnung hocken. Der Drang, hindurchzugehen, wächst an, ein starkes, gewaltsames Verlangen zu *laufen*. Irgendwo da draußen *läuft* der Schwarm. Der Schwarm *entkommt*. Er sollte dasselbe tun ...

Doch etwas stimmt nicht!

Er steht auf und beginnt sich zu bewegen, als wäre er eins mit dem Schwarm. Er bewegt sich



nicht nur für sich selbst, er bewegt sich für die anderen ...

Doch da sind keine anderen!

Zerbrochenes Horn brüllt und drängt zurück. Seine Klauen schaben über den Boden.

Schmerz dringt seinen Rücken entlang in seine Gliedmaßen. Ein Stechen pulsiert in seinem Kopf.

Die Öffnung in der Wand erstrahlt in einem sanften, einladenden Licht.

*Freiheit.*

Nein! Das ist falsch!

Brüllend und schreiend stolpert Zerbrochenes Horn nach vorne, während er wild mit den Flügeln schlägt, um seine Vorwärtsbewegung zu stoppen. Helle Punkte tanzen vor seinen Augen, bis sie Punkten aus Dunkelheit weichen. Irgendwoher weiß er, dass der Schmerz enden wird, wenn er nur nachgibt und durch die Öffnung geht. Er würde frei sein ...

Es ist, was die Un-Königin will.

Er brüllt erneut. Sein Zorn hallt von den Wänden des Raums wider. Sein Körper ringt mit sich selbst, ein endloses Zerren, das ihn zu zerreißen droht ...

Und dann dringt das lähmende Licht in den Raum.

Zerbrochenes Horn kracht zu Boden. Die Schmerzen weichen. Das Gefühl der Erstarrung ist ein Gefühl, das er versteht.

Eine weitere Öffnung erscheint und eine Gestalt marschiert in den Raum. Ihre weichen, armseligen Pfoten sind zusammengeballt. Als sie sich neben ihm niederlässt, erkennt er die Un-Königin. Ihre Augen glühen in ihrem halb bedeckten Gesicht und er empfindet etwas, das seiner Empfindung für die Königin der Klagen ähnelt, nur liegt eine brennende Schärfe darin.

Die Un-Königin stößt eine Reihe bellender Laute aus und ihr Schwarm dringt in den Raum.

Ihre Arme sind mit silbernen Dingen beladen. Die Un-Königin nimmt eine der silbernen Schachteln von den anderen und bewegt sie vor Zerbrochenes Horn auf und ab. Blaues Licht leuchtet in seine Augen. Dann wirft sie die Schachtel beiseite und greift eine glänzende, silberne Klaue, die sie in seine Schläfe bohrt.

Zerbrochenes Horn stößt einen erstickten Klagelaut aus. Dunkles Blut spritzt auf die Kleidung der Un-Königin, während sie mit der Klaue seinen Panzer durchbohrt. In ihrem Gesicht erkennt er einen Ausdruck wilder Entschlossenheit. Eine der Kreaturen macht einen ängstlich klingenden Laut. Ihre Antwort klingt zornig.

Zerbrochenes Horn kann sehen, wie sein Blut ihren Torso violett verfärbt. Ihre Laute klingen für ihn weit entfernt, obwohl sie noch immer direkt neben ihm kauert und in seinen Kopf hineinbohrt.

Schließlich greift sie wieder nach der silbernen Schachtel und lässt das blaue Licht aufleuchten. Sie stößt einen frustrierten Laut aus und stürzt aus dem Raum.

Die anderen Kreaturen sammeln ihre Sachen ein und folgen ihr. Die Wand schließt sich hinter ihnen und es bleibt keine Öffnung, durch die Zerbrochenes Horn entkommen könnte. Er ist immer noch erstarrt und selbst wenn er sich bewegen könnte, würde er es nicht wollen. Nicht mit den Schmerzen, die seinen Körper zu verschlingen drohen.

Also bleibt er auf seiner Seite liegen. Er blickt auf sein Spiegelbild an der Wand. Auf das Blut, das auf den Boden sickert.

Und er tobt. Seine Gedanken sind heiß und schneidend wie Säure. Er ist überzeugt, dass die Königin der Klingen dieses Gefühl kennt, dieser glühende Kokon, der sich um ihn schließt. Sie waren von diesen Kreaturen angegriffen worden. Sie waren durch den Leviathan vorgedrungen und hatten Zerg getötet. Als die Königin der Klingen sie fand, riss sie ihnen die Glieder aus. Und

Zerbrochenes Horn sah zu und verstand ihren Hass, ihre Entschlossenheit. Sie hörte nicht auf, bis Fleisch in Fetzen auf dem Boden lag.

Er denkt an den Ort, wo sie ihn schneiden. An die Un-Königin und ihren Schwarm.

Er muss diese Entschlossenheit in sich finden. Er muss sie zerreißen.

#

VERTRAULICH

CommID 312290

Zentrum für Staatssicherheit der Liga

*Verschlüsselte Übertragung von [GESCHWÄRZT] an Phillipa Broadhurst*

Was zum Teufel ist da los? Wo bleibt Ihr Statusbericht? Sie wissen, dass Lenski mein Mittelsmann ist und sie wissen auch, dass ich sie verdammt noch mal nicht direkt kontaktieren sollte, sicherer Kanal hin oder her. Sie bringen die gesamte Operation in Gefahr, Phillipa. Ich schwöre, wenn das ein neues [GESCHWÄRZT] wird, mache ich Sie zum Zergköder.

[GESCHWÄRZT] out.

###

VERTRAULICH

CommID 312293

Zentrum für Staatssicherheit der Liga

*Verschlüsselte Übertragung von Phillipa Broadhurst an [GESCHWÄRZT]*

Zu keinem Zeitpunkt habe ich Mr. Lenski gebeten, dass Sie mich direkt kontaktieren sollen. Die bestehenden Sicherheitsvorkehrungen sind mir durchaus bewusst, was darin Ausdruck findet, dass ich sie in jeder meiner Nachrichten an das ZSSL *aufs Genaueste* befolge. Nathan versucht, meine Arbeit zu untergraben. Trotz einer geringfügigen Komplikation liegen wir

immer noch im Zeitplan.

Broadhurst out.

###

VERTRAULICH

CommID 312301

Zentrum für Staatssicherheit der Liga

*Verschlüsselte Übertragung von Nathan Lenski an Phillipa Broadhurst*

Phillipa, Sie haben Ihren Statusbericht immer noch nicht eingereicht. Ich habe die Übertragung vor drei Tagen erwartet und ich muss wissen, was diese „geringfügige Komplikation“ ist, die Sie erwähnen. Mir für Ihre Verfehlungen die Schuld zu geben, wird hier nicht ausreichen.

Lenski out.

###

VERTRAULICH

CommID 312310

Zentrum für Staatssicherheit der Liga

*Verschlüsselte Übertragung von Phillipa Broadhurst an Nathan Lenski*

Die jüngste Verzögerung wurde durch die unerwartete Notwendigkeit zusätzlicher Tests verursacht. Nach der Durchführung meiner Tests konnte ich meinen anfänglichen Verdacht bestätigen: dass mir ein mangelhaftes Testsubjekt gegeben wurde.

Meine Arbeit, sowohl in Bezug auf Operation Blind Devil als auch [GESCHWÄRZT] basiert auf vorherigen Forschungen der Liga. Diese Forschungen bilden die Grundlagen meines Verständnisses der Hirnstruktur eines Zerglings. Mein Wirbelsäulen-Kontrollgerät wurde

gänzlich auf der Grundlage dieser Erkenntnisse entwickelt.

Doch das Subjekt für Operation Blind Devil entspricht *nicht* den bisherigen Zergling-Forschungsergebnissen. Seine Struktur und sein Denkprozess unterscheiden sich deutlich von denen aller bisherigen Zergling-Subjekte. Dabei handelt es sich nicht um einen Fehler. Ich habe das Hirngewebe des Subjekts persönlich untersucht.

Ich schicke Ihnen ein Bild des von mir *manuell* durchgeführten Scans. Sehen Sie die Aktivität im Innenbereich? Die blauen Schlieren? Sehen Sie hier zum Vergleich die Hirnstruktur eines gewöhnlichen Zerglings – sehen Sie, wie gering die Hirnaktivitäten sind?

Um meinen Auftrag erfolgreich ausführen zu können, brauche ich entweder ein anderes Testsubjekt oder mehr Zeit. Die Entscheidung liegt bei Ihnen.

Broadhurst out.

###

VERTRAULICH

CommID 312311

Zentrum für Staatssicherheit der Liga

*Verschlüsselte Übertragung von Nathan Lenski an Phillipa Broadhurst*

Haben Sie irgendeine Vorstellung, wie schwierig es ist, ein lebendes und unverletztes Subjekt einzufangen?

Sie bekommen zwei Wochen Verlängerung. Finden Sie heraus, womit zur Hölle Sie es zu tun haben, und passen Sie Ihre Arbeit an. Unser langfristiges Ziel ist es, einen gesamten Schwarm zu kontrollieren, nicht bloß Zerglinge. Anpassungsfähigkeit ist also ohnehin, wonach wir suchen.

Lenski out.

#

Zerbrochenes Horn taucht aus der Dunkelheit auf einen einzelnen Lichtpunkt zu. Er wird immer größer und einen Moment lang sieht er, wie die Königin der Klängen mit einem sanften Ausdruck in ihren Augen auf ihn herunterblickt.

Dann ist sie fort. Die Dunkelheit ist fort. Zerbrochenes Horn ist an dem Ort, wo sie ihn schneiden.

Er liegt auf der Platte und er ist erstarrt. Doch er spürt keinen Schmerz, was ihn argwöhnisch macht.

Plötzlich macht die Platte einen Ruck und schiebt sich in eine senkrechte Position. Als er nicht herunterrutscht, begreift er, dass er daran fixiert ist. Langsam verschwindet die Decke aus seinem Blickfeld und er blickt direkt auf die Un-Königin, die ihm mit unverhülltem Gesicht gegenübersteht. Sie trägt etwas Flaches und Weißes auf ihrem Kopf, an dessen Seiten Lichter blinken.

„Das Testsubjekt ist bei Bewusstsein“, sagt sie.

Zerbrochenes Horn ist verwirrt. Ihre Laute – sie sind wie die der Königin der Klängen ... Er ist auf irgendeine Art mit ihr verbunden, er kann ihre Gedanken spüren. Doch wo die Präsenz der Königin der Klängen ihn festigt und seinem Leben einen Zweck gibt, ist der Verstand der Un-Königin mit einer hektischen Energie erfüllt, die ihn erschauern lässt.

„Aha“, sagt sie sanft. Dann, lauter: „Wir stellen fest, dass sich die Hirnaktivität beim Klang meiner Stimme erhöht hat.“

Zerbrochenes Horn knurrt, so gut er noch kann. Die Un-Königin mustert ihn missbilligend. „Das muss nun wirklich nicht sein.“ Sie blickt auf die silberne Schachtel in ihrem Schoß. „Ein weiterer Anstieg der Hirnaktivität. Interessant.“

Sie fixiert Zerbrochenes Horn mit ihrem Blick und er spürt einen wilden Zorn in sich

emporbrodeln. Wie kann sie es wagen, sich den Platz der Königin der Klingen einzunehmen?  
Wie kann sie es wagen, ihre Stimme, ihre Befehle in seinen Kopf zu pflanzen?

„Dann wollen wir uns mal unterhalten“, sagt sie.

Er fletscht die Zähne.

„Du kannst nicht sprechen und du kannst mich auch nicht wirklich verstehen.“ Sie neigt den Kopf zur Seite und mustert ihn mit einer verstörenden Intensität. „Aber du verstehst, was hier passiert, nicht wahr? Du weißt, dass ich mit deinem Nervensystem verbunden bin, auch wenn du keine Worte dafür hast.“ Ihre Finger berühren ihre weiße Kappe. „Und das beweist, dass nicht meine Technologie das Problem ist. Ich hoffe, Sie vermerken das in Ihrem Bericht, *Nathan*.“

Zerbrochenes Horn kämpft gegen die Bewegungslosigkeit seines Körpers an, doch es nützt nichts. Er ist gezwungen diesem seltsamen Geplapper zu lauschen, das sich in seinem Kopf in Anweisungen verwandelt.

Die Un-Königin steht auf und tritt an ihn heran, die silberne Schachtel an ihrer Hüfte. Sie beugt sich zu ihm, doch ein eigentümlicher, steriler Geruch verdeckt den Gestank ihres Blutes.

„Irgendetwas geht hier vor.“ Sie tippt mit ihrem Finger an seine Schläfe. „Du verstehst meinen Willen“, sie blickt auf die silberne Schachtel hinab, „doch du widersetzt dich ihm.“ Ihre Augen verengen sich und ihre Mundwinkel verziehen sich zu einem Lächeln. „Ich frage mich, ob du dich *ihr* je widersetzt hast. Kerrigan?“

Beim Anblick ihres Mundes rollt eine Welle des Grauens über ihn hinweg. Jedes Mal, wenn sie ihre Mundwinkel so nach oben zieht, erwarten ihn neue Qualen.

„Der nächste Schritt in diesem Prozess“, sagt die Un-Königin und wendet sich von Zerbrochenes Horn ab, „ist, der Ursache dieser strukturellen Abweichungen auf den Grund zu gehen. Nur so können wir eine Lösung für das Problem finden.“ Sie blickt zu Zerbrochenes

Horn. „Aber das schaffen wir schon. Wir werden in deinen Kopf blicken.“

Sein zorniges Protestgebrüll bleibt ihm im Hals stecken.

#

Der Leviathan nähert sich Angdra, einem mit terranischen Siedlungen überzogenen Planeten. Kerrigan beobachtet vom Nervenzentrum aus, wie der Planet im Schwarz des Alls näher und näher kommt. Zerbrochenes Horn beobachtet die Ankunft von ihrer Seite aus.

Sie schließt ihre Augen und atmet tief ein. Mit ihrem Verstand erfasst sie die Gesamtheit des Schwarms, wie er sich im Einklang windet und regt. Die Zerglinge werden ihre erste Welle sein. Sie werden den Planeten verwüsten und ihr den Weg in ein kleines Regierungsgebäude der Liga am Rande der Stadt unter ihr ebnen. Dort befindet sich ein Computer, und darauf die Informationen, die sie für den Abschluss ihrer Mission benötigt.

Zerbrochenes Horn krabbelt über den Boden und reibt sich an ihren Beinen. Der Leviathan bebt und brüllt. Sie betreten die Atmosphäre von Angdra, bezwingen Feuer und Wolken, bis sie endlich auf der Oberfläche landen.

Kerrigan öffnet die Augen.

In einem einzigen, ungebrochenen Band strömt der Schwarm nach draußen. Kerrigan lächelt, als sie den Schwarm in drei separate Reihen unterteilt, von denen jede die Stadt hinter sich in Schutt und Asche legen wird.

Sie begibt sich zum Ausgang des Leviathans und Zerbrochenes Horn folgt ihr. „Du solltest da unten sein“, sagt Kerrigan, als sie in die kühle Luft hinaustreten und der Lärm der Verwüstung aus der Ferne zu ihnen herüberrollt. „Vielleicht sollte ich dich nicht so verwöhnen, indem ich dich bleiben lasse.“

Zerbrochenes Horn knurrt leise, doch sie vermag nicht zu sagen, ob es ein Laut des



Widerspruchs oder der Erwartung ist.

Das Regierungsgebäude liegt direkt vor ihnen. Es ist ein schlichtes, gedungen wirkendes Gebäude und es sind weit und breit keine Terraner in Sicht, um es zu schützen. Sie hat ihren Schwarm in die entgegengesetzte Richtung ausgesandt, um die Terraner von ihrem Ziel fortzulocken.

Aber was, wenn sich im Innern immer noch terranische Soldaten befinden? Was, wenn all das eine Falle ist und es ihnen irgendwie gelingt, ihre Verbindung zu durchtrennen und ihren Schwarm zu versprengen?

„Zerbrochenes Horn“, sagt sie. „Du wirst etwas für mich tun.“

Sie legt ihre Hand auf seinen Kopf teilt ihren Geist einen Augenblick lang entzwei, um ihre Anweisungen direkt in seine Gedanken zu übertragen. Sie kann spüren, wie er sie ohne Widerspruch aufnimmt.

Sie blickt zu ihm herab und löst sich einen Moment lang aus dem Schwarm. Das ist der Unterschied. Er kann gezwungen werden, ihren Wünschen zu folgen, doch es ist nicht nötig. Dieser hier handelt, weil er ihr gefallen möchte.

Kerrigan legt die Stirn in Falten. Sie verbindet sich wieder mit ihrem Schwarm und schickt Zerbrochenes Horn in das Gebäude. Dann beobachtet sie, wie er nicht ihrem *Befehl*, sondern ihrer *Bitte* folgt: Er zerschmettert das Fenster, um ins Innere zu gelangen. Er bahnt sich seinen Weg durch die hell erleuchteten, verlassenen Büros. Auf den Bildschirmen der Computer strahlen ihm noch immer unverschlüsselte Informationen entgegen – die Panik ihrer Besitzer war zu groß, um sie vor ihrer Flucht zu sichern.

Sie lächelt. Es ist genau, wie sie gehofft hatte.

Mit einem Gedanken führt sie ihren Schwarm in den Tanz der Zerstörung. Mit einem

anderen sieht sie, was Zerbrochenes Horn sieht, als er von Bildschirm zu Bildschirm wandert. Sie kann das Licht der Monitore in ihrem Hinterkopf sehen. Unerschöpflich durchbricht er Wände und verschlossene Türen.

Dann findet er es: Einen Namen. Eine Karte.

Kerrigan hört ein lautes Rufen. Terranische Soldaten eilen in einem Militärkonvoi die leere Straße entlang. Das Fahrzeug kommt vor dem Gebäude zum Stehen.

Zerbrochenes Horn ist immer noch im Inneren und starrt auf den Bildschirm.

*Flieh!*, schreit sie, als sie in ihren Leviathan zurückkehrt.

Sie sieht seine Bewegungen – hektisch und verwirrt. Er rast den Weg zurück, den er gekommen ist, und sie seufzt erleichtert auf.

Doch dann dreht er sich um und läuft zum Computer zurück.

*Nein!*, befiehlt sie mit größerem Nachdruck. *Komm zurück.*

Er wirbelt herum, doch die labyrinthartigen Gänge des Gebäudes verwirren ihn. Und durch seine Augen sieht sie den terranischen Soldaten. Und dann nichts mehr.

Sie weiß, dass er verloren ist.

#

VERTRAULICH

CommID 312310

Zentrum für Staatssicherheit der Liga

*Verschlüsselte Übertragung von Phillipa Broadhurst an Nathan Lenski*

Die letzten zwei Tage habe ich mit der Analyse der Hirnsysteme des Zerglings verbracht. Ich habe alle chirurgischen Eingriffe sowie die direkte Beobachtung selbst durchgeführt, ohne das Subjekt zu terminieren. Und ich kann nur zu einem Schluss gelangen:

Das Subjekt verfügt über ein eigenes Bewusstsein.

Die Zerg verfügen über ein Schwarmbewusstsein. Sie können nicht als Individuen handeln.

Auf diesem Prinzip fußt unsere Technologie. Wenn wir sie in das Nervensystem eines Zergsubjekts einsetzen, das unabhängig agieren und – soweit ich es beurteilen kann – *entscheiden* kann, wie er sich innerhalb des größeren Schwarms verhält, kann unsere Technologie nicht entsprechend ihrer Programmierung funktionieren.

Ich empfehle, dass wir Operation Blind Devil mit einem anderen Subjekt fortführen, und dass Subjekt 20983 zu tiefergehenden Forschungen meinem Labor überlassen wird.

Broadhurst out.

###

VERTRAULICH

CommID 312310

Zentrum für Staatssicherheit der Liga

*Verschlüsselte Übertragung von Nathan Lenski an Phillipa Broadhurst*

Phillipa, wir bezahlen Sie nicht, damit Sie ihre Frankenstein-Fantasien ausleben können.

Subjekt 20983 ist Eigentum der Terranischen Liga. Ihre Arbeit an [GESCHWÄRZT] ist Eigentum der Terranischen Liga. Sie werden Operation Blind Devil wie geplant mit diesem Subjekt abschließen.

Lenski out.

###

VERTRAULICH

CommID 312310

Zentrum für Staatssicherheit der Liga

*Verschlüsselte Übertragung von Phillipa Broadhurst an [GESCHWÄRZT]*

Nathan, Sie absoluter Narr. Begreifen Sie nicht, was sich hier gerade in meinem Besitz befindet? Was weitere Forschungen für die Liga bedeuten könnten?

Broadhurst out.

###

CommID 312310

Zentrum für Staatssicherheit der Liga

*Verschlüsselte Übertragung von Nathan Lenski an Phillipa Broadhurst*

Die Entscheidung liegt nicht bei mir, Phillipa. Es handelt sich um einen direkten Befehl von [GESCHWÄRZT].

Operation Blind Devil soll wie geplant fortfahren.

Lenski out.

#

Geduckt hockt Zerbrochenes Horn in dem glänzenden Raum, der Schmerz in seinem geschundenen Körper dumpf und vertraut. Er erinnert sich.

Er erinnert sich an den gewundenen Ort im Nervenzentrum des Leviathans der Königin der Klängen, wo sie zu ihren Beratern gesprochen hat. Dort lauschte er dem Klang ihrer Stimme und konzentrierte sich auf die Vibrationen ihrer Verbindung. Und er *verstand*.

Er versteht noch immer.

Er versteht, dass es wichtig ist, diese Art von Beute zu überwältigen. Das ist die Stärke des Schwarms. Er versteht, dass es möglich ist, sie mit Ablenkungsmanövern und genau abgepassten Angriffen zu überlisten.

Er versteht auch, dass hier an diesem schrecklichen Ort die Kreaturen der Schwarm und er

die Beute ist. Er versteht, dass ihm das einen Nachteil gibt.

Er sieht den anderen Zerbrochenes Horn an der Wand. Dunkle Striemen ziehen sich über sein Gesicht und seinen Körper, von seiner linken Sichelklaue ist nur noch ein verkrusteter Stumpf übrig. Doch viel schlimmer ist, was er *nicht* sehen kann: Die Narben, die die Un-Königin hinterlassen hat, als sie Teile seiner Gedanken aus seinem Kopf herausriss, als sie seine Verbindung zur Königin der Klängen trennte.

Er ist gebrochen. Doch er wird sich beweisen. Er wird zeigen, dass er der Königin der Klängen noch immer würdig ist.

Er hat aufgehört, dem eigenartigen Sog der Un-Königin zu widerstehen, so sehr es ihn auch anwidern mag. Wenn er sich wehrt, werden die Kreaturen das lähmende Licht auf ihn richten. Wenn er gelähmt ist, kann er nicht angreifen.

Also geht er dorthin, wohin die Kreaturen ihn haben möchten. Er tappt in die Fallen, wo sie ihn mit Funken aus blendendem Licht bestrahlen. Er greift nicht an. Er lässt zu, dass sein Körper ihn wieder und wieder verrät.

Sie hören auf, das lähmende Licht zu verwenden.

Schließlich wird seine Geduld belohnt. Die Wand in seinem Raum öffnet sich und enthüllt den Raum, an dem sie ihn schneiden. Sein Kopf surrt mit dem Zwang, hineinzugehen und auf die Platte zu klettern.

Er schlurft nach vorne. Die Terraner beobachten ihn mit ihren halbverhüllten Gesichtern. Die Un-Königin wartet neben der Platte. Auf einem Tisch befindet sich eine Reihe langer, silberner Klauen.

Zerbrochenes Horn bleibt neben der Platte stehen und sieht zu ihr auf. Sie neigt den Kopf und sagt etwas. Er kann sie nicht mehr verstehen. Sie hat die weiße Kappe abgenommen, mit der

sie wie die Königin der Klingen zu ihm sprechen kann.

Aber der Drang, auf die Platte zu springen, ist immer noch da. Er beugt sich ihm und springt auf die Platte. Seine Krallen schlagen Beulen in das Metall. Einige der Terraner zucken zurück, doch die Un-Königin blickt ihn nur kühl und regungslos an.

Seine Augen huschen durch den Raum. Dieser Schwarm ist verstreut und ihre Pfoten sind leer. Unbewehrt. Er hofft, dass das lähmende Licht an diesem Ort nicht funktioniert.

Er spürt den Drang, sich hinzulegen. Doch er folgt ihm nicht.

Die Un-Königin sagt etwas und eine Schärfe liegt in ihrer Stimme. Er dreht den Kopf und starrt sie an.

Sie macht einen Schritt zurück.

Und dann trotz er dem Schmerz, den die Verweigerung ihrer Befehle bedeutet, und springt von der Platte. Er prallt auf die erstbeste Beute und seine Klauen versenken sich mit Leichtigkeit im glänzenden Stoff. Blut spritzt.

Die Kreatur beginnt zu schreien.

Von seinen Instinkten getrieben stürzt er nach vorne, wild und unkontrolliert. Bei jedem Anzeichen von Bewegung schlägt er zu, tobend, und folgt dem Geruch des frischen Blutes. Es ist anders, als mit dem Schwarm zu kämpfen – er ist alleine, instabil.

Er rutscht auf dem von ihm vergossenen Blut aus und schlittert über den Boden, bis er gegen eine massige metallene Struktur stößt, deren glitzerndes Innenleben er herausreißt.

Plötzlich wird es stockfinster in dem Raum, ehe er in rotes Licht getaucht wird und das Heulen einer Sirene erklingt. Die Überreste des Schwarms schlagen mit ihren Pfoten gegen die Wand und Zerbrochenes Horn springt mit den Füßen voran auf sie zu. Er schlitzt und schlitzt, bis nur noch zerfetzte Gliedmaßen und Blut übrig bleiben.

Eine Stimme hallt durch den Raum, blechern und verzerrt.

„Schauen wir mal, ob das funktioniert“, sagt die Un-Königin.

Zerbrochenes Horn strauchelt in der Lache aus Blut. Er wirbelt herum. Es kann nicht sein. Er ist allein.

„Die Scanner funktionieren nicht – nein, nein, nein. Verdammt!“

Zerbrochenes Horn brüllt und rammt gegen die Wand, sodass der ganze Raum bebt.

Dann erscheint ein dunkles Rechteck in der Wand. Die Un-Königin blickt auf ihn herab. Ihr Gesicht ist blutverschmiert und die weiße Kappe sitzt schief auf ihrem Kopf.

„Du hast uns reingelegt“, sagt sie. „Du hast vorgegeben, die Implantate würden funktionieren!“ Sie schüttelt den Kopf und Panik leuchtet in ihren Augen auf. „Wie ist das überhaupt...“

Tobend vor Wut rast Zerbrochenes Horn auf sie zu. Doch als er angreift, prallt er gegen etwas Hartes und Festes, das ihn zurück auf den Boden schleudert.

„Das bedeutet, dass du clever bist“, sagt sie. „Cleverer, als du sein solltest.“ Ihr Mund wird breiter, sie zeigt ihre Zähne. „Wir können kommunizieren. Wir können ... Wir können eine Übereinkunft treffen.“

Noch einmal springt er mit voller Kraft auf sie zu. Diesmal hat er mit der Barriere gerechnet und landet wieder auf den Füßen. Er springt erneut. Und erneut. Die Un-Königin spricht zu ihm, aber ihr Geplapper geht in seiner Raserei unter.

Und dann bekommt die Barriere einen Riss.

Einen Moment starren Zerbrochenes Horn und die Un-Königin beide regungslos auf die schmale Linie, die sie in zwei Hälften teilt. Dann sieht sie ihn an.

Und dann ist sie verschwunden.

Er brüllt und springt und die Barriere zerbricht in tausende winzige Krallen, die sich in sein Fleisch bohren, als er durch sie hindurch in einen anderen, kleineren Raum segelt. Der Raum ist fremd und stinkt nach Furcht.

Es gibt eine Öffnung. Er geht hindurch und findet sich in einem schmalen, dunklen Gang wieder. Vor sich erspürt er eine Bewegung.

Er rennt.

Der Gestank der Un-Königin schlägt ihm entgegen, als er gedankenlos um die Ecken jagt. Sein Hass lodert wie ein Feuer in ihm und treibt ihn an. Dann ...

Die Un-Königin. Direkt vor ihm. Sie schaut zurück, ihr Blick panisch.

Der Rausch der Schlacht durchströmt ihn. Von wilder Energie getrieben rast er vorwärts. Die Un-Königin drückt sich gegen die Wand und presst ihre Pfote gegen das Metall. Eine Öffnung erscheint.

Er springt ...

Und landet auf ihrem Rücken. Er rammt sie in den weichen Boden und er greift an – mit Zähnen und Klauen zerreit er sie in tropfende, rote Streifen. Er muss ihren Schwarm vernichten. Es gibt noch andere. Es waren zu wenige von ihnen an dem Schneideort. Wenn er die Un-Königin töten kann, kann er diese Kreaturen für immer vernichten.

Doch schließlich gibt es nichts mehr zu vernichten. Euphorisch und zufrieden lässt Zerbrochenes Horn von den Überresten der Un-Königin ab. Er streckt seinen Verstand aus und versucht, nach der Königin der Klängen zu greifen ...

Aber er empfängt nichts. Da ist nur dieselbe gähnende Leere. Nicht einmal der Sieg kann ihn zu seinem Schwarm zurückbringen.

Er setzt sich und nimmt zum allerersten Mal seine Umgebung wahr. Er befindet sich im



Freien auf einer gewaltigen, felsigen Ebene. Der Untergrund ist dunkel und karg. Sterne rauschen über ihm vorbei und erinnern ihn an die leuchtenden Augen der Königin der Klingen.

Sie ist immer noch da draußen, im Bauch ihres Leviathans.

Er sitzt auf dem kalten Boden und blickt hinauf zu den Sternen. Zuerst ist er ruhig, doch dann spürt er einen Druck in seiner Brust und ein seltsames Brennen in der Kehle. Er ist verwirrt, doch als er versucht, sich zu bewegen und diesem Gefühl zu entfliehen, tanzen dunkle Flecken vor seinen Augen. Der Druck nimmt zu. Er rammt seine Krallen in die Felsen.

Die dunklen Flecken werden größer und größer, bis sie sein ganzes Blickfeld füllen.

#

Kerrigan steht im Nervenzentrum. Hinter ihr liegt Angdra in Schutt und Asche. Das Grün der Oberfläche wird von schwarzem Rauch und roten Flammen verdeckt.

Sie hat ihn verlassen. Zerbrochenes Horn. Sie hat ihn an ihrer statt in den Tod geschickt.

Sie fühlt nicht die Schuld, von der sie glaubt, sie fühlen zu sollen. Da ist nur ein eigenartig taubes Gefühl in ihrer Brust. Ein Gefühl der Leere. Etwas, das dort war, ist jetzt fort. Vielleicht war es etwas Besonders. Vielleicht auch nicht.

Hunderttausende Zerglinge jagen im Einklang über die Oberfläche von Angdra und vernichten die letzten Überbleibsel der terranischen Zivilisation. Tausende von ihnen werden sterben und dennoch wird sie diesen Ort mit der Information verlassen, die sie gesucht hat. Denn sie sind ein Schwarm. Sie sind keine eigenständigen Geschöpfe.

Es besteht kein Grund, einen einzelnen Teil des Ganzen zu betrauern. Nicht, solange tausende weitere nur darauf warten, die Lücke zu füllen.

Dennoch kann sie den Blick nicht von den Feuern Angdras abwenden – und in Gedanken spricht sie den Namen *Zerbrochenes Horn*.

\* \* \*

Script: Cassandra Clarke

Editors: Chloe Fraboni

Producer: Brianne Messina

Lore Consultation: Madi Buckingham, Sean Copeland

Creative Consultation: Jeff Chamberlain, Kevin Dong, George Krstic, Ryan Quinn, Ryan

Schutter

Übersetzung: Altagram GmbH

Besonderer Dank an: Thomas Floeter, Martin Frost, Felice Huang, Chungwoon Jung, Jaclyn Lo,

Alexey Pyatikhatka, YuSian Tan