



WAHRHEITSBRINGER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War



KERNDATEN

Art der Maschine	Titan
Baumuster / Klasse	Warlord – die am häufigsten anzutreffende Klasse, Rückgrat jeder Legion
Legion / Orden / Haus	Legio Praesagius („The True Messengers“) – Forge World Gantz
Ära	M32–M41 – Zwischenzeit: Wissen geht verloren, Ersatz wird unersetzlich

DIE MASCHINE

Linke Aufnahme / Arm	Plasma Destructor – Warlord-Hauptwaffe, direkt vom Reaktor gespeist
Rechte Aufnahme / Arm	Reaper Chainsword – Kettenschwert im Titanenmaßstab

Die Maschine

Der Rumpf wurde in den letzten Jahren vor der Ketzerei auf Gantz gelegt, in jener Ära, als die Legio Praesagius noch ungeteilt war und ihre Maniple als Herolde vor den Trupps des Großen Kreuzzugs marschierten. Was von jenem ersten Guss übrig ist, lässt sich an den Fingern einer Hand abzählen: der Torso-Kern, das linke Bein, und – kurioserweise – die Stimme, jenes vox-verstärkte Kriegshorn in der Brustkanzel, das älter ist als jeder Mensch, der es je bedient hat. Alles andere ist Ersatz, und der Ersatz verrät sich selbst. Das rechte Bein trägt eine Panzerung mit einer Cog-Prägung, die keiner der amtierenden Tech-Priester der Waffenschmiede noch zuordnen kann; man vermutet eine Bergung von einem anderen Maniple, dessen Name aus den Registern getilgt wurde. Die Kopfkanzel wurde nach einem Volltreffer im späten M35 vollständig neu gegossen und sitzt seither einen Fingerbreit schief auf dem Halsring – korrigierbar, sagt man, aber nie korrigiert.

Der Plasma-Reaktor ist das eigentliche Herz der Maschine, und er klingt danach: ein tiefes, arrhythmisches Pochen, das sich durch den ganzen Rumpf trägt und noch in den Stiefelsohlen der Servitoren zu spüren ist. Lläuft er heiß, flimmert die Luft um die Ableitrippen des Rückens, und Ozongeruch schlägt durch jede Ritze der Kanzel; die Besatzung trägt dann Atemmasken, obwohl der Kognitor versichert, dass dies nicht nötig sei. Versagt der Reaktor katastrophal, bleibt von allem in einem Umkreis von etwa einem Kilometer nichts als geschmolzenes Glas und ein Krater, dessen Ränder noch Wochen später zu heiß zum Betreten sind – ein Wissen, das jeder Moderatus in sich trägt, ohne es je aussprechen zu müssen.

Vier Void-Schild-Generatoren umgeben den Rumpf; bricht einer zusammen, sieht man es als einen einzelnen, blendenden Riss im schimmernden Feld, gefolgt von einem Donnerschlag, der über das Schlachtfeld rollt. Während die Generatoren sich neu aufladen, dreht der Wahrheitsbringer instinktiv die intakte Flanke dem Feuer zu – eine Bewegung, die eher vom Maschinengeist als vom Princeps stammt.

Was er nicht kann: er überquert keine Schluchten, deren Breite seine eigene Standfläche übersteigt, und er kann seine Rückseite nicht gegen schnelle Sturmtrupps sichern, während beide Arme nach vorn



ANVIL-OF-WAR

gerichtet sind. Für diese Lücke braucht er einen Läufer an seiner Seite – ein Warhound, ein Reaver, oder, notfalls, ein verbündetes Knight-Haus, das die Flanken hält, während er selbst nur nach vorn sehen kann.

Bewaffnung

****Linker Arm – Plasma-Destruktor.**** Direkt aus dem Reaktor gespeist, ohne eigenen Zwischenspeicher – ein Schuss dieser Waffe reißt einen Panzerverband auf einer Distanz auf, die ein Beobachter „so weit wie ein Manufactorum-Block lang ist“ nennen würde, und lässt von schwerer Infanterie nichts als geschwärzten Boden zurück. In diesem Exemplar hat die Containment-Spule über die Jahrtausende eine Narbe entwickelt: Der Schuss kommt manchmal heißer, als befohlen, und die Kühlzeit danach ist länger, als das Gefechtshandbuch verspricht.

****Rechter Arm – Reaper-Kettenschwert.**** Eine Klinge in Titanengröße, deren Zähne aus mindestens zwei verschiedenen Fertigungschargen stammen – man erkennt es am unregelmäßigen Klang, wenn sie im Leerlauf dreht. Die Lafette wurde verstärkt, um dieses Gewicht überhaupt zu tragen; ein Warlord wird häufiger mit zwei Fernkampfaffen gebaut, und der Umbau, der diesen Arm einst brachte, ist in keinem noch lesbaren Dokument der Waffenschmiede erklärt.

****Karapax-Montierung – Ardex-Defensor-Mega-Bolter.**** Nahbereichsverteidigung gegen Infanterie, gerichtet über eine an Moderata Thresh gekoppelte Sekundärkonsole; sie feuert nur, wenn Thresh die Feinddichte selbst für ausreichend hält, unabhängig davon, was der Manifold anzeigt.

****Karapax-Montierung – Icarus-Autokanone.**** Luftabwehr, geführt von einem der verdrahteten Servitoren, dessen Reaktionszeit die eines Menschen um ein Vielfaches übersteigt und dessen Ziele der Princeps erst im Nachhinein auf dem Manifold sieht.

Über die Jahrtausende ist der Wahrheitsbringer für Belagerungskrieg umgerüstet, wieder zurückgebaut, mit einer Graviton-Waffe versehen und binnen einer Woche wieder davon befreit worden – der Maschinengeist, so berichtet es die Überlieferung der Waffenschmiede von Gantz, weigerte sich, die neue Waffe zu „tragen“, ließ den Arm bei jeder Aktivierungsprobe erschlaffen, bis der zuständige Magos das Bauteil wieder entfernte und als Ablehnung protokollierte. Kein Tech-Priester seither hat es erneut versucht.

WER DARIN IST

Besatzung / Insasse

****Princeps Ianus Corvenal**** wurde nicht auf einer Forge-Welt gefunden, sondern auf Kalyx Ultima, einer Wildniswelt am Rand des Legions-Sektors, wo Kinder, die den Sturm kommen fühlen, ehe der Himmel sich verfärbt, seit Generationen von den Werbern der Collegia gesucht werden. Er sitzt noch immer auf dem Kommandothron, nicht im Amnion-Tank, und das ist eine bewusste Wahl: sein Fleisch – die Hände, die Augen, ein ungepanzertes Herz – ist der Anker, der ihn davon abhält, sich vollständig in der Maschine zu verlieren. Der Preis dafür ist sichtbar: er ist gealtert, wie die Maschine es nicht kann, und trägt unter der Uniform Prellungen, die kein Sanitärer je einer äußeren Ursache zuordnen konnte.

****Moderata Ilyana Thresh**** führt die Station des Plasma-Destrutors. Sie spürt die Hitze des Reaktors als eigenes Fieber, spürt das Aufladen der Kammer als ein Ziehen hinter dem Brustbein – und spürt nichts von den Schritten, nichts vom Boden unter den Füßen des Titanen, als gehöre das einer anderen



ANVIL-OF-WAR

Frau.

****Moderatus Bron Kessig**** führt Antrieb und Void-Schilde. Er spürt jeden Bodenwechsel als Gewicht in den eigenen Knien, das Zusammenbrechen eines Schildes als plötzliche Kälte auf der Haut – und nichts vom Feuer, das aus den Armen des Titanen fährt.

Im Heck der Kanzel, versiegelt hinter einer eigenen Schotttür, wacht ****Magos Vell Ha-Tarn**** über das Manifold selbst, spricht die Kantiklen, die den Maschinengeist bei Laune halten sollen, und lauscht auf jene Frequenzen, die den Moderati verschlossen bleiben. Vier Servitoren sind unmittelbar in die Waffenaufnahmen der Karapax-Montierungen verdrahtet; sie sprechen nicht, und niemand an Bord erinnert sich mehr an ihre Namen, so sie je welche trugen.

Die Verschmelzung

Über die Mind-Impuls-Einheit erlebt Corvenal das Schlachtfeld nicht als Bild, sondern als Körper: Der Horizont ist sein Blickfeld, die Schrittfrequenz ist sein Puls, und wenn eine Panzerplatte am linken Bein bricht, zieht sich sein eigenes linkes Bein zusammen, als hätte man ihm dort das Fleisch aufgerissen. Nach jedem Gefecht trägt er Blutergüsse an Stellen, an denen der Titan getroffen wurde und er selbst nicht. Ein Feedback-Überschlag – ein zu naher Volltreffer, ein zu plötzlicher Schildkollaps – kann einen Moderatus binnen Sekunden in Wahnsinn oder Koma stürzen; die Legion streicht solche Besatzungsmitglieder aus dem Register, ohne Zeremonie, und ersetzt sie, während der Wahrheitsbringer selbst unbeschädigt weiterschreitet.

Für den äußersten Fall existiert das Verfahren der Notabstoßung: gepanzerte Rettungskapseln tragen die Besatzung in den Kopf, von dort in die Flucht. Was mit dem Reaktor geschieht, entscheidet in diesem Moment nicht die Legion, sondern der, der zuletzt die Hand am Schalter hat. Kessig würde ohne zu zögern selbstzünden, um die Besatzung zu retten. Corvenal, glauben seine Moderati, würde es nicht tun – würde lieber sterben, als den Wahrheitsbringer der Bergung und einem fremden Princeps zu überlassen.

DER MASCHINENGEIST

Der Maschinengeist

Der Maschinengeist des Wahrheitsbringers ist kein Werkzeug, das man einschaltet. Er ist ein Tier, das man vor jedem Gefecht erst überzeugen muss, aufzustehen. Er handelt, ehe man ihn fragt: Sensoren schärfen sich, wenn Gefahr naht, lange bevor ein Moderatus eine Bedrohung meldet – ein Rest jener uralten Legionsgabe, ein „wahrer Bote“ zu sein, der die Lüge riecht, ehe sie gesprochen wird. Er weigert sich, den Kopf zu senken im Rückzug; jeder taktische Rückzug wird zu einem Kampf zwischen Corvenals Willen und dem des Titanen, und die Besatzung hat gelernt, diesen Kampf nicht mehr zu kommentieren, wenn er stattfindet. Er hat gelernt, Verräter-Maschinen zu hassen, mit einer Präzision, die kein Codex ihm beigebracht hat – und wenn eine solche im Manifold erscheint, feuert er, ehe der Befehl das Wort verlassen hat.

In einem feralen Überschlag – wenn Corvenal verwundet oder überwältigt ist – übernimmt der Geist vollständig. Die Servitoren an den Karapax-Waffen feuern dann in einer Kadenz, die kein menschlicher Befehl je erreichen würde, und der Princeps reitet die Maschine in solchen Momenten, statt sie zu führen, ein Passagier im eigenen Körper.



ANVIL-OF-WAR

Die Erweckung

Nur der Princeps und der Magos dürfen im Erweckungsritual sprechen. Geweihtes Öl wird auf die Aktivierungsrunden der Brustkanzel gegossen, Weihrauch entzündet, dreimal schlägt der Magos die Ritualglocke gegen den Rahmen des Kommandothrons. Antwortet der Reaktor langsam – ein zu träges Erwachen, ein zögerndes Pochen –, öffnet Corvenal sich selbst eine kleine Wunde am Unterarm und lässt Blut auf die Kontaktplatte fallen. Man hat ihm gesagt, dies sei reines Aberglauben. Es funktioniert trotzdem, jedes Mal.

Wovon die Besatzung nicht spricht

Alle an Bord wissen es, und keiner schreibt es in einen Bericht: Wenn der Wahrheitsbringer auf eine Verräter-Maschine trifft, feuert er manchmal weiter, nachdem das Ziel längst reglos liegt – als suche er in der Asche nach etwas, das er auf Gantz verloren hat und nie wiedergefunden.

SCHLACHTENEHREN

Feldzüge und Schlachtenehren

Der Riss von Gantz, M31

Als die Legio Praesagius sich auf der eigenen Forge-Welt entzweite, stand der Wahrheitsbringer im Maniple Ignis Vera und wurde binnen Stunden gezwungen, gegen ein Schwestermaschine zu kämpfen, die er wenige Tage zuvor noch begleitet hatte – den Warlord „Sohn der Lüge“. Das Duell wurde über mehrere Kilometer Trümmerfeld ausgetragen, Plasmafeuer gegen Plasmafeuer, ehe der Wahrheitsbringer die Distanz schloss und mit dem Kettenschwert entschied. Die Hälfte der damaligen Besatzung starb an Feedback-Schäden, ehe der Rauch sich legte. Es ist die einzige Schlachtehre, die niemand an Bord je mit Stolz erwähnt.

Der Fall von Sertorix Minor, M33

Ein Entlastungsangriff auf eine belagerte Garnisonswelt scheiterte, als das Maniple in unzureichend kartiertes Gelände geführt wurde. Der Wahrheitsbringer verlor beide vorderen Void-Schilde binnen Minuten und musste sich unter Feuer zurückziehen, während zwei Reaver des Maniples zurückblieben und verloren gingen. Eine eindeutige Niederlage, die Corvenals Vorgänger im Amt kostete.

Der Aschesaum, M36

An der Seite des Knight-Hauses Ostrevar und zweier Warhound-Läufer, „Sturmläufer“ und „Nachtschatten“, hielt der Wahrheitsbringer eine Passstraße gegen eine anrückende Panzerkolonne offen, bis Verstärkung eintraf. Ein Sieg ohne Titanengegner, aber mit hohem Munitionsverbrauch und einer Icarus-Autokanone, die danach drei Monate außer Betrieb war.

Die Verteidigung von Kalyx Ultima, M40

Als Corvenals Heimatwelt von Grünhäuten überrannt zu werden drohte, marschierte der Wahrheitsbringer gegen einen Ork-Gargant, dessen bloße Größe die Manifold-Sensoren zunächst fehldeuteten. Der Sieg kam über Distanz, nicht im Nahkampf – der Plasma-Destruktor entschied, ehe die Klinge überhaupt zum Einsatz kam.