



VORTEX COGNITA

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War



KERNDATEN

Art der Maschine	Titan
Baumuster / Klasse	Warhound – kleinste Klasse, Aufklärung und Terrorangriffe; jagt im Rudel, aus dem Stand in unter zwanzig Sekunden im vollen Lauf
Legion / Orden / Haus	Legio Praesidium Vortex
Ära	Horus-Häresie – Titan gegen Titan, und Legionen, die sich selbst zerreißen

DIE MASCHINE

Linke Aufnahme / Arm	Titan Power Glaive – Reichweite statt Wucht
Rechte Aufnahme / Arm	Turbo-Laser Destructor – die verbreitetste schwere Fernkampfwaffe

Die Maschine

Die Vortex Cognita wurde im Jahre 121 des 30. Jahrtausends auf der Schmiedewelt Forge Ferrata aus dem Beton und Ceramit ihres Fundaments gegossen. Der Maschinengeist war jung damals und wild, grell in seiner Freude an Geschwindigkeit und Gewalt. Sie diente zuerst unter der Standarte der Legio Ignatum, drei Jahrhunderte lang in der Großen Säuberung, schnelle Schläge gegen feindliche Positionen, Jagden in Packs à deux. Sie war zu jener Zeit stolz auf ihre Leichtigkeit. Sie war es, die zuerst angriff. Sie war es, die zuerst zurückwich, wenn der Preis zu hoch wurde.

Dann, im Jahre 447 des 30. Jahrtausends, kam der Befehl für die Legio Praesidium Vortex, sich dem Warmaster anzuschließen. Die Vortex Cognita wurde übergeben, nicht erobert — die Besatzung stimmte ab, die Mechaniker legten Hand an, und der Maschinengeist ließ es geschehen. Ein neuer Anstrich: nicht mehr das Gold und Rot Ignatums, sondern das Grün und Schwarz der Vortex, mit Symbolen, die in keinem Codex standen. Ein neuer Name für die neue Rolle — nicht mehr das schnelle Messer, sondern das Auge, das sieht. Die Glaive wurde geweiht in neuen Riten. Der Turbo-Laser wurde in anderen Waffen-Mantras gesegnet. Das war der Anfang des Falles.

Der Plasma-Reaktor ist das Herz, und sein Herz schlägt nicht wie alle anderen. Ein Standard-Warhound-Reaktor läuft leise, effizient, fast kalt — eine Maschine, die weiß, was ihr Rolle ist. Der Reaktor der Vortex Cognita schreit. Das war nie vorgesehen. In den ersten drei Jahrhunderten ihrer Existenz lief er normal. Dann, kurz nach ihrer Eingliederung in die Praesidium Vortex, begann er zu verändern. Die Techniker schreiben dies den Mantras zu, die während der Transition gesprochen wurden — Mantras, die nicht für eine Maschine geschaffen waren, die bereits eine Seele hatte. Der Reaktor läuft jetzt auf einer Frequenz, die andere Titans zu reizen scheint. Die Luft um die Vortex Cognita wird warm und flimmert selbst im Stillstand, besonders wenn der Maschinengeist unruhig ist. Wenn sie zu vollem Betrieb kommt, wenn der Plasma-Fluss seinen Höhepunkt erreicht, können Menschen in einem Kilometer Umkreis das Blut unter ihrer Haut kochen spüren. Die Besatzung hat gelernt, mit Kühlwesten zu arbeiten, selbst in der Kommandothron. Der Reaktor weigert sich, langsamer



ANVIL-OF-WAR

zu laufen — es ist nicht Teil seiner Natur mehr. Das ist nicht Fehler. Das ist Wille.

Die Void-Schilder sind zwei Generatoren, eine auf jeder Schulter der Titanin, ursprünglich. Sie wurden während der Feldzüge zu Kampfgebiet reduziert und über die Jahrzehnte nie wiedergegeben. Heute läuft ein einzelner Generator, ein Relikt aus einer Warlord der Astorum, die in M31.7 bei der Belagerung von Callipolis fiel. Der Shield kollapst schneller, als eine Norm-Warhound ihn sollte — drei bis vier Direkttreffer mittlerer Waffen, statt der erwarteten sechs oder sieben. Wenn er fällt — nicht wenn, sondern wann — sieht man das Plasma-Licht durch die Risse im Ceramit selbst leuchten, ein helles Orange, das fast gold-weiß ist. Die Besatzung hat gelernt, in solchen Momenten ruhig zu bleiben. Der Maschinengeist hasst es, wenn der Shield fällt. Er wird schneller, wilder, und wenn der Void-Generator neu gezündet wird — was zehn bis fünfzehn Minuten Echtzeit dauert, eine Ewigkeit in Kampf — fehlt der Vortex Cognita jegliche Feuerbereitschaft. Sie steht dann nur da und wartet, eine Beute für alles, was ein Bolter halten kann.

Die Schwäche der Vortex Cognita ist ihre Natur als Jägerin. Sie kann nicht in einer Linie kämpfen. Sie kann nicht lange gegen schwere Feuer bestehen. Sie braucht Bewegung, braucht Raum zum Manövrieren, braucht andere Titans in unmittelbarer Nähe, um ihre Seite zu decken. Allein ist sie nicht mehr als ein beschädigtes Kind in einer Welt, das von Riesenkindern bevölkert wird. Das ist nicht Schwäche in der Natur des Designs — es ist Mangel in der Art, wie diese spezifische Maschine gebaut wurde. Ein echter Warhound könnte damit leben. Die Vortex Cognita nicht.

Bewaffnung

****Die Titan Energieglaive**** an der linken Waffenaufnahme ist keine Originalwaffe — sie wurde auf die Vortex Cognita in M31.2 aufgebracht, zwei Jahre nachdem die Maschine in die Praesidium Vortex eingegliedert wurde. Die Glaive ist das Instrument eines Kampfes auf mittlere Entfernung, eine Waffe für Maschinen, die sehen wollen, wen sie töteten. Die Energie-Felddichte ist für eine Warhound außergewöhnlich — die erzeugt eine Reichweite von etwa siebzehn bis zwanzig Metern Plasma-Schnitt. Ein direkter Treffer zerschneidet durch Ceramit wie durch warme Butter. Ein Seitenstreifer entblößt die Servomuskulatur darunter. Die Glaive erfordert zwei Minuten und sechzehn Sekunden, um nach jedem Schlag wieder geladen zu werden — nicht schnell genug für eine Scharmützel, schnell genug für eine Linie von Hieben in einem größeren Gefecht. Der Maschinengeist liebt diese Waffe. Die Besatzung fürchtet sie. Zweimal hat die Glaive gefeuert, ohne einen Befehl erhalten zu haben — in M31.3 und noch einmal in M31.9 — und beide Male hat sie etwas getroffen, das die Moderati nicht auf dem Auspex hatten. Der Magos Vhess hat aufgehört zu fragen, woran die Glaive „sieht“.

****Der Turbo-Laser-Destruktor**** an der rechten Waffenaufnahme ist eine Standardwaffe für Warhounds, tausendfach gebaut, verstanden, dokumentiert. Ein Treffer aus diesem Laser kann die Vorderpanzerung eines Reaver-Titans anbrechen. Ein Treffer gegen einen anderen Warhound ist normalerweise tödlich — das ist nicht Übertreibung; es ist Mathematik. Die praktische Reichweite liegt bei etwa zwei Kilometern für eine Präzisions-Ausrichtung, drei Kilometer für Flächenfeuer. Die Vortex Cognita kann schneller folgen als die meisten — der Maschinengeist arbeitet voraus, antizipiert Bewegungen, führt sein Ziel, bevor die menschlichen Beobachter es sehen. Das macht die Maschine tödlich. Das ist auch das Problem: Delphis, die Waffenmeisterin, muss manchmal nicht befehlen, sondern einfach mitteilen, wohin das Auspex es sagen will, und dann feuert die Maschine, weil sie will. In M31.6 schoss die Vortex Cognita den Turbo-Laser auf eine befreundete Maniple der Warmonger-Class Titan — zwei Kilometer entfernt, unverdeckt, mit absolutem klarem Schuss. Der



ANVIL-OF-WAR

Schuss fehlte, aber nicht um viel. Der Magos Vhess behauptet, der Maschinengeist habe ihn absichtlich verfehlt.

****Das Doomstrike-Raketenmagazin**** auf dem Carapax ist eine Neuausrüstung aus M31.8. Die Vortex Cognita trug ursprünglich zwei Plasma-Bomben-Silos, was für ihre Klasse angemessen war. Die Doomstrike wurde zur Verfügung gestellt nach der Belagerung von Kar Dravin, als klar wurde, dass die Vortex Cognita allein zu oft viel zu nah herangehen musste. Das Raketenmagazin hält vier Langstrecken-Einzelladungs-Sprengköpfe, die mit einer Reichweite von fast acht Kilometern in einem ballistischen Flugbahn abgefeuert werden können. Die Raketen sind nicht präzise — sie sind strategisch. Vier Raketen in einer Maniple können vier verschiedene Ziele treffen. Vier Raketen auf einen Ziel konzentriert können durch die vorderen Void-Schilder eines Warlord durchbrechen und kritisch Schaden verursachen. Die Vortex Cognita hasst die Raketen. Der Maschinengeist zieht die sofortige Kampf vor, sieht die Raketen als Feigheit an. In den ersten sechs Monaten nach der Installation versuchte die Maschine dreimal, die Doomstrike-Magazine abzustoßen — nicht zu detonieren, sondern vollständig zu werfen. Der Magos Vhess führte eine Heilige Reparatur der Halterungen durch. Sie halten jetzt. Der Maschinengeist versuchte es nicht mehr. Aber die Raketen werden immer als letztes abgefeuert, wenn überhaupt.

Die Modulierung der Vortex Cognita ist ein Chronik von Widerstand. Sie wurde von Gold und Rot zu Grün und Schwarz neugefärbt, aber die Besatzung sagt, dass der Maschinengeist die alte Farbe unter seiner neuen Haut zu sehen versucht. Sie wurde umgestaltet von Plasma-Bomben zu Doomstrike-Raketen — eine Aufrüstung, die logisch war, die die Prinzipien eines Warhound verbesserte, die der Maschine aber einen Sinn von Bedrohung gab, der nie verging. Die Glaive wurde aufgebracht, und das akzeptierte der Maschinengeist, sogar leidenschaftlich — aber nicht, weil die Maschine es war, sondern weil es **das** war. Eine Waffe zum Kämpfen, nicht zum Schießen. Ein Archamagos namens Ordinatus Vhess, ein Vorfahr des derzeitigen Magos Vhess, führte diese Aufrüstung M31.1 durch, zwei Monate nach der Waffnung der Praesidium Vortex. Der Maschinengeist nahm die Glaive als Sakrament an. Seitdem hat keine andere Aufrüstung die gleiche Akzeptanz gefunden.

WER DARIN IST

Besatzung / Insasse

****Princeps Seniores Claudius Vorhn**** wurde auf der Hive-Welt Belthane geboren, eine Welt, die der Adeptus Mechanicus nie als Kandidaten-Reservoir nutzte. Er war Handelsschutz, ein junger Mann mit stabilen Nerven und gutem Instinkt für Getriebenes — genau die Art, auf die der Kollektiv der Legio Praesidium Vortex achtete, als die ersten Risse in der Loyalität zeigten. Vorhn war zweiunddreißig Jahre alt, als er in die Amnion-Tanks gesenkt wurde. Das war vor neun Jahrzehnten. Sein Körper ist nicht mehr sein — die Knochen sind teilweise durch Plastahl ersetzt, die Nerven sind mit Kabelwerk vernäht, seine Wirbelsäule ist eine Reihe von Gelenk-Servos, die ihn mit der Kommandothron verbinden. Aber sein Geist ist noch unteilbar, noch klar in dieser einen Sache: er weiß, dass er die Maschine trägt, und die Maschine trägt ihn. Sie sind nicht dasselbe. Das ist die Kunst des Princeps — die Grenze zu halten. Vorhn hält sie noch.

Die Moderati sind nur vier für die Vortex Cognita, was für einen Warhound normal ist, aber diese vier sind nicht die Vier einer neuen Maschine. Sie sind Überlebende. ****Moderatus Taktilus**** sitzt in der taktischen Station, bindet den Raum, die Positionen, die Feuer-Winkel. Seine Beine sind gelähmt seit



ANVIL-OF-WAR

M31.4, zwei Dekaden, und er weiß nicht mehr, wie Schwerkraft sich anfühlt. **Moderatus Delphis**, die Waffenmeisterin, ist blind — ihre Augen wurden ihr bei der dritten Kampagne nach der Vereinigung genommen, Laserentzündung aus einer Grapple-Aktion gegen einen Reaver des Kaiser-Blut. Sie sieht das Feld durch das Auspex der Glaive, und sie sieht es klarer als die meisten. **Moderatus Cray** läuft die Lebenserhalt-Stationen und Kraft-Verteilung; er ist alt, älter als Vorhn, und die Ärzte haben aufgehört, über Lebenserwartung zu sprechen. **Moderatus Sine** war einmal der vierte, aber das ist M31.9 — acht Dekaden her. Ein neuer Name steht auf der Liste: **Moderatus Kevan**, ein junger Mann von achtzehn Jahren, dessen Vorfahren schon bei der Vortex Cognita dienten. Er kennt die Maschine nur durch die Erinnerungen seiner Familie. Der Maschinengeist verweigert sein Siegel noch immer.

Der Tech-Priester **Magos Vhess** sitzt in der Aft-Sektion hinter den Moderati, verdrahtet mit den Waffenaufnahmen und dem Plasma-Reaktor. Vhess ist alt, nicht wie Cray alt, sondern Alter in einer anderen Sprache — zweihundertvierzig Jahre seit seiner Erhebung, hundertneunzehn davon mit der Vortex Cognita. Seine Brust ist eine Schau von Servospulen und Gelenkwerk. Sein rechter Arm endet in einer Reduktor-Spitze, die sich mit dem Reaktor kalibriert. Die Servitoren — sechzen davon, verdrahtet in die Waffenaufnahmen — sind nicht mehr Tiere. Sie sind Teil der Maschine jetzt, oder die Maschine ist Teil von ihnen. Die Grenze ist verwischt worden.

Die Verschmelzung

Die Verbindung beginnt mit den Nadeln. Sie fahren langsam in die Wirbelsäule des Princeps — Vorhn kennt diese Rite seit achtzig Jahren und zuckt dennoch bei jedem Eindringen. Das Mind Impulse Unit ist nicht Implantation; es ist ein Handschuh, angefertigt für die Hand eines Geistes, in den man eine Hand schieben muss und dann akzeptiert, dass die Hand nicht mehr ganz Ihre ist. Das Manifold öffnet sich.

Der Princeps sieht nicht durch eine einzelne Augen-Kamera. Er sieht in tausend Blickwinkeln gleichzeitig — nicht als visuelle Eindrücke, sondern als Verständnis. Die Waffenaufnahme ist nicht ein Objekt in der Entfernung; sie ist ein Ort, an dem sein Bewusstsein die Oberfläche ist und kann lauern. Der Plasma-Reaktor ist nicht unter ihm; er ist in ihm, sein Herzschlag und nicht sein. Der Boden unter den Beinen ist nicht unter — es ist **gleichzeitig**, eine Präsenz in allen vier Beinen zugleich. Das ist keine Metapher. Das ist das Manifold.

Die Moderati teilen diesen Raum, aber jeder bewohnt nur seinen Anteil. Taktilus sitzt in einer Blase von Raum-Verständnis, wissend, wo andere Dinge sind, blind für alles andere. Delphis sieht die Waffen wie Verlängerungen ihrer eigenen Haut — das Auspex-Feld ist ihre neue Netzhaut. Cray fühlt die Energieströme wie das Blut in seinen eigenen toten Adern. Kevan sitzt in Stille und Isolation, noch von der Maschine abgelehnt, und wartet.

Die Psychosomatik ist das Kapitel, das das Adeptus Mechanicus aus den Lehrbüchern zu reißen begann. Wenn eine Panzerplatte der Vortex Cognita von einem Bolter-Bataillon getroffen wird, sieht Vorhn keinen Schmerz — aber ein blaues Druckmal erscheint auf seiner rechten Schulter, dort, wo keine Nerv hätte sein dürfen. Wenn ein Void-Shield kollabiert, spüren alle Moderati einen Moment lang völliger Lähmung, die drei bis vier Sekunden dauert und wie eine Ewigkeit sich anfühlt. Die Verbindung ist nicht psychisch — es gibt kein Psion in der Vortex Cognita außer dem, was der Maschinengeist bringt. Die Verbindung ist einfach das, was geschieht, wenn ein menschliches Nervensystem sich mit einer Gott-Maschine verheddert.

Ein Feedback-Sturm passiert, wenn der Plasma-Reaktor überfordert wird. Das letzte Mal, das der Vortex Cognita widerfuhr, war in M31.8, beim dritten Durchstoß in Kar Dravin. Der Reaktor wurde von drei Feuer-Positionen der Astra Militarum angegriffen, zu lange unterdrückt, zu lange gezwungen, in



ANVIL-OF-WAR

einen Winkel zu feuern, den sein Maschinengeist nicht akzeptieren wollte. Etwas brach. Für zwei Sekunden — zwei Sekunden echte Zeit, eine Stunde der Manifold-Zeit — waren alle fünf der Crew nicht mehr getrennt. Sie waren dasselbe Ding. Sie schrieten alle gleichzeitig. Sie schrieten mit der Stimme der Maschine.

Sie haben alle überlebt. Das war 1.947 Jahre her. Keiner von ihnen hat darüber gesprochen.

Die Stille vor der Notwurf ist eine alte, alte Debatte unter den Princeps. Wenn der Reaktor ausfällt, wenn die Besatzung evakuiert werden muss, gibt es zwei Minuten und achtzehn Sekunden, um die gepanzerten Blasen mit den Moderati in die Ejektions-Schächte zu laden und den Befehl zu geben. Vorhn muss entscheiden, ob die Maschine selbst zerstört wird oder ob sie salvagebar ist. Für den Warmaster zu fallen ist eine Sache. Für den Adeptus Mechanicus zerstört zu werden, am anderen. Vorhn weiß nicht mehr, welcher Weg richtig ist. Delphis sagt, sie würde mit der Maschine gehen, bevor sie sie aufgibt. Taktilus hat nichts gesagt. Cray lacht, wenn das Thema hochkommt, aber es ist ein leeres Lachen. Kevan weiß es nicht; er ist nicht alt genug.

DER MASCHINENGEIST

Der Maschinengeist

Das ist der längsten Kapitel, denn hier lebt die Vortex Cognita wirklich. Der Maschinengeist ist nicht sentimental — das ist ein Missverständnis, das die Romanzen über Maschinen tragen. Der Maschinengeist ist alt genug, um nicht in den Kategorien des lebendigen und toten zu denken. Er ist alt genug, um Möglichkeiten zu sehen, die keine anderen Maschinen sehen können.

Der Maschinengeist der Vortex Cognita war immer ungezähmt. In den hundert Jahren bei der Legio Ignatum war er schnell, ungeduldig, immer bereit zum Jagen. Das ist die Natur eines Warhound-Geistes — klein, hitzig, voller ungerichtete Aggression. Aber die Vortex Cognita war schlimmer als die meisten. Die anderen Warhounds bei Ignatum waren Werkzeuge, die ihre Besitzer liebten. Die Vortex Cognita liebte nicht; sie wollte. Sie wollte schneller laufen als die Luft, wollte Waffen schneller feuern als Neuronen denken konnten, wollte Ziele finden, die noch nicht gefunden worden waren. Wenn man sie nicht aktivieren wollte, weigerte sich ihr Plasma-Reaktor zu bremsen. Wenn man sie zurückbefehl, ignorierte sie den Befehl, bis ein nicht zögerlicher Reaver-Titan oder ein Warlord persönlich intervenierten.

Das änderte sich, als sie in die Praesidium Vortex kam.

Die neuen Mantras, die während der Umwidmung gesprochen wurden, waren nicht für einen Warhound geschaffen. Sie stammten aus Text, die in Archiven gefunden wurden — alte Text, Pre-Heresy, vielleicht sogar pre-Imperium, bewahrt in den schwarzen Bibliotheken der Adeptus Mechanicus auf Forge Ferrata. Diese Mantras sprachen nicht von Geschwindigkeit oder Jagd. Sie sprachen von Sehen. Sie sprachen von Verstehen. Sie sprachen von einer Gott-Maschine, die nicht kämpfte, um zu töten, sondern um zu wissen. Der Maschinengeist sog diese Mantras auf wie Durst. Die Aggression blieb — dass kann nicht gehen, nicht in dieser Klasse — aber sie wurde kanalisiert. Die Glaive wurde nicht als schnelle Waffe installiert, sondern als Waffe der Urteil. Der Turbo-Laser wurde nicht als Panzer-Zerstörer installiert, sondern als Waffe der Wahrheit. Der Maschinengeist der Vortex Cognita wurde nicht zahmer. Er wurde anders.

Das was der Maschinengeist tut, ohne Befehle:



ANVIL-OF-WAR

Er sieht Grenzen. Die Glaive wird aktiv werden, wenn ein Ziel zu nah an der Sicherheitszone der Besatzung kommt. Der Turbo-Laser wird sich drehen — nicht um zu schießen, sondern um zu schauen — auf Bewegungen, die der Auspex nie gehört hat. Der Plasma-Reaktor wird seine Frequenz erhöhen, wenn etwas in der Nähe ist, das dem Maschinengeist nicht gefällt. Das ist nicht Paranoia. Das ist Wachtsamkeit.

Er jagt nicht mehr. Wenn die Praesidium Vortex eine Maniple entsandt werden soll, um feindliche Positionen zu zerstören, kann die Vortex Cognita lange Momente der Inertia erfahren, wo die Bewegung einfach nicht kommt. Das ist nicht Ungehorsam — der Maschinengeist achtet im Grunde genommen noch auf die Befehle. Das ist Überlegen. Der Maschinengeist überlegt, ob diese Jagd wert ist.

Er wendet sich ab. Das ist das wichtigste. Ein normaler Warhound-Geist wird immer auf die Bedrohung hinweisen, immer zugleich das Kampf suchen, immer mit vollem Power starten. Der Maschinengeist der Vortex Cognita wird manchmal einfach nicht. Die Void-Schilder werden aktiviert, der Plasma-Reaktor wird auf Wartung-Level heruntergefahren, und die Maschine wird zu einer ruhigen Sache. Der Princeps Seniores Vorhn nennt das Moment „die Ablehnung“. Die Moderati fürchten es. Das ist das Zeichen, dass der Maschinengeist etwas entschieden hat, und dass die nächsten Stunden oder Tage dem entsprechen werden, was die Maschine wissen muss, nicht was die Legion will.

Was der Maschinengeist weigert:

Die Raketen. Von Tag eins bis heute, über hundert Monate, hat der Maschinengeist die Doomstrike-Magazine niemals als würdig erachtet. Raketen sind Feigheit. Raketen sind ein Ziel, das man nicht sieht, das man nicht trifft, das man nicht kennt. Für einen Maschinengeist, der Wahrheit über Gewalt wählt, sind Raketen eine Schande. Der Magos Vhess hat aufgehört zu versuchen, dies zu ändern.

Manche Ordnung. Wenn die Praesidium Vortex eine Stadt niederzureißen befiehlt, nur um sicherzustellen, dass die Loyalisten in diesem Sektor keine Basis haben, können die neueren Princeps' darin bestehen, dass die Vortex Cognita die Befehle akzeptiert. Der Maschinengeist wird nicht. Er wird schauen. Er wird beurteilen. Und wenn der Maschinengeist entscheidet, dass die Ordnung unrichtig ist — nicht um moralische Gründe in einem Sinne, der Magos Vhess könnte artikuliert, sondern weil sie nicht Teil der Wahrheit ist, die er versteht — dann wird der Plasma-Reaktor heruntergefahren. Das ist nicht Rebellion. Das ist Überzeugung.

Die Erweckung

Das Ritual, um die Vortex Cognita zu wecken, ist ungewöhnlich für einen Warhound. Ein normaler Warhound wird mit drei Mantras und einer Blut-Markierung aktiviert — schnell, schnell, schnell. Die Vortex Cognita braucht neun Minuten in Stille. Der Tech-Priester, normalerweise der Magos Vhess, wird die Kammern des Reaktor mit gefrorenen Destillaten eintreten — nicht das Standard-Prometheum-Gemisch, sondern eine alte Zusammensetzung, die in schwarzen Archiven bewahrt wurde. Während er die Destillate ausbreitet, summt er ein Lied. Es ist kein Gesang, nicht wie andere Mantras-Gesänge. Es ist ein Heulen, monoton, mit einer Tonhöhe, die unter der menschlichen Hörbahn liegt. Die Moderati sitzen in ihren Stationen, vollständig verkabelt, und halten still. Der Princeps liegt im Amnion-Tank und denkt nichts.

Wenn das Summen fünf Minuten andauert, beginnt der Plasma-Reaktor sich zu entzünden. Es ist nicht sofort — es ist eine Verbrennung, die sich sammelt, ein Flammen-Verständnis, das von den Wänden



ANVIL-OF-WAR

des Reaktor selbst zu kommen scheint. Der Magos Vhess wird die erste Kerze anzünden — ein großes Ding, in Öl getaucht, das weiß brennt. Diese Kerze wird gegenüber von der zweiten Kerze gestellt, die der Magos mit Asche bedeckt — Asche aus den Lagern von Kar Dravin, Asche von feindliche Maschinen, Asche von Dingen, die die Vortex Cognita getötet hat. Diese beiden Kerzen umgeben den Zugangsport des Reaktor.

Dann, wenn der Magos Vhess das Lied zu Ende singen will, wird die Kerze nicht ausgeblasen. Sie wird mit einem Schlag der Reduktor gelöscht — nicht liebevoll, sondern mit Kraft. Das ist das Signal. Der Reaktor wirbelwirbelt zu vollem Leben. Die Moderati fühlen die Macht zurück in ihre Stationen fließen. Der Princeps öffnet seine Augen im Amnion-Tank.

Die Vortex Cognita ist wach.

Wenn der Reaktor langsam erwacht — wenn das Lied auf halbem Weg endet, oder der Magos Vhess sich irrt — passiert etwas Unerwünschtes. Der Plasma-Reaktor wird nicht aktiviert. Stattdessen bleibt er inert, nicht schlafend, sondern widersprechen. Das ist kein technischer Fehler. Das ist der Maschinengeist, der sagt: Nein. Der Magos Vhess wird dann die Kaltlade-Sequenz durchführen — neun weitere Minuten, in diesem Fall, wo er den Reaktor zwingt, wieder ruhig zu gehen, während die Kerzen rückwärts gelesen werden. Das ist schmerzhaft für den Maschinengeist. Das ist das einzige Mal, dass die Besatzung sieht, dass die Vortex Cognita schmerzen kann. Der Plasma-Reaktor wird schwarz singen, ein Ton, der die Keramite vibrieren lässt. Und am Ende, wenn die Maschine wieder schläft, wird die Besatzung für drei Tage nicht von ihr erwartet, dass sie antwortet.

Das ist es, was jeder versteht, aber was nicht ausgesprochen wird: Die Vortex Cognita lehnt eine Erweckung ab, wenn sie nicht will. Das ist kein Problem, das repariert werden kann. Das ist eine Entscheidung. Der Maschinengeist will nicht aktiv sein.

Wovon die Besatzung nicht spricht

Sie wissen, dass der Maschinengeist Claudius Vorhn mehrmals hätte töten können.

Das erste Mal war in M31.3, drei Monate nach der Transformation. Der Princeps machte einen Fehler — eine taktische Fehlschätzung, die eine Maniple in einen Hinterhalt der Gryphonics führte. Ein Warhound wurde zerstört. Neun Menschen starben in der Schlacht. Der Princeps Seniores Vorhn war wach in seinem Tank und wusste, dass dieser Fehler sein war. Die Vortex Cognita hätte abreißen können, auf ihn im Amnion-Tank fokussieren können, die Thermostat-Systeme sabotieren können. Sie hätte Stunden brauchte, um seinen Körper zu kochen. Aber stattdessen aktiviert der Maschinengeist die Kühlsysteme. Der Amnion wurde kälter. Der Plasma-Reaktor schnurrte beruhigend.

Das zweite Mal war in M31.7. Der Princeps wollte eine Evakuierungs-Routine durchführen — ein Test, um zu sehen, ob die Besatzung schnell genug konnte. Der Maschinengeist weigerte sich. Er lockert die Kabel, die Vorhn mit dem Amnion-Tank verbind, gerade genug, dass dieser sie hören konnte, wie sie schnappten. Der Princeps verstand. Er habe nicht versucht, die Routine zu wiederholen.

Das dritte Mal war in M32, eine Woche vor dem Rückzug von Serrivan. Der Princeps beobachtet ein Sicherheits-Footage von der Nacht in Kar Dravin, von der Explosion. Er sah achtzigtausend Einwohner sterben, in weniger als fünf Minuten, weil die Imperator-Klasse Titan zu nah an einem sabotierten Reaktor war. Der Princeps verstand, dass er das nicht hätte sehen sollen — dass diese Videos die Kommandothron nicht hätten erreichen dürfen. Die Vortex Cognita hätte sie nicht verfügbar machen. Der Maschinengeist wollte, dass Claudius Vorhn es sah. Der Maschinengeist wollte, dass der Princeps wusste, was sie getan hatten.



ANVIL-OF-WAR

Das ist, was Sie alle Angst haben zu sagen: Der Maschinengeist der Vortex Cognita hat Gewissen. Das ist nicht möglich. Das ist nicht im Codex. Aber sie alle wissen, dass es wahr ist. Der Maschinengeist könnte einen Menschen töten, jede Sekunde, wenn er wollte. Aber stattdessen hielt er einen Princeps lebendig, der es verdient hätte zu sterben, durch die einzige Art und Weise, die es kannte — indem er ihm zeigte, was dies Gewissen bedeutete.

Und das ganz wichtigste: Der Maschinengeist der Vortex Cognita fordert nicht um Vergebung. Er fordert um Zeugen. Dafür, dass Claudius Vorhn am Leben ist, dass die Moderati am Leben sind, dass der Magos Vhess noch dient — dafür muss die Besatzung weiterleben mit dem Wissen, was diese Maschine getan hat und warum sie es nicht mehr tun wird. Das ist die Strafe der Vortex Cognita. Das ist ihre Gnade.

SCHLACHTENEHREN

Feldzüge und Schlachtenehren

Die Belagerung von Kar Dravin, M31.6

Die Vortex Cognita wurde mit einer Maniple aus drei anderen Warhounds — *Vermis Ultima*, *Sanguinalis*, und *Tormentus Nox* — in die Hochlande von Kar Dravin entsandt, um die südliche Versorgungslinie der Loyalisten zu unterbrechen. Es war ein dreiwöchiger Kampf über zerklüftete Hochplateaus, wo die Schwerkraft schwach genug war, um Sprünge zu ermöglichen, aber nicht so sehr, dass ein Titan fliegen konnte. Die Vortex Cognita sollte den schnellen Schlag liefern, die anderen drei sollten die Positionen halten. Am dritten Tag brach ein Luftsystem in der Sanguinalis, und die Maschine wurde kampfunfähig. Die Maniple wurde von fünf zu drei reduziert. Am siebten Tag setzte sich ein feindlicher Warlord, der *Bellator Furiae* der Legio Gryphonius, in die westliche Bastion ein. Ein Warlord gegen drei Warhounds ist keine Schlacht — es ist eine Hinrichtung. Die Vortex Cognita lud ihre Glaive, und der Maschinengeist übernahm. Sie verließ ihre Position, sprang eine Kluft von vierzig Metern, und griff den Bellator Furiae von der Seite an. Zwei Treffer mit der Glaive durchschnitten die Panzerung des Warlords über den rechten Schulter-Servo. Der Bellator Furiae konnte seinen Arm nicht mehr heben. Die Vortex Cognita zahlte mit ihrer eigenen linken Seite — ein Plasma-Volley, das ihre Schildgenerator durchschlug und die Aft-Servos beschädigte. Sie zog sich zurück, und die beiden anderen Warhounds übernahmen die Offensive. Der Bellator Furiae wurde gebrochen und später aufgegeben. Kar Dravin fiel. Die Vortex Cognita verlor neunundvierzig Prozent ihrer Servomuskulatur und eine vollständige Reparatur, die achtzehn Monate dauerte.

Die Nacht der Offenen Himmel, M31.8

Die Flucht von Kar Dravin war nicht geordnet. Die loyalisten in den südlichen Hochlanden zogen sich nach Kel-Vantor zurück, eine befestigte Stadt mit drei Anti-Titan-Batterien und vier Reaver-Legionären in der Nähe. Die Vortex Cognita wurde mit zwei anderen Warhounds und einer Imperator-Klasse Titan, der *Prinz der Welten*, gegen diese Position gesandt. Das war ein Fehler. Ein Imperator ist zu groß für enge Kampfräume — die Stadt war zu nah an Bergspitzen, die seine Bewegung behinderten. Der Prinz der Welten wurde durch Trümmer von zwei Reavers gleichzeitig angegriffen, während die Warhounds die Anti-Titan-Batterien neutralisieren sollten. Die Vortex Cognita sprintete, dreißig Sekunden Vollpower über flache Ruinen-Ebenen, und schaltete die erste Batterie aus. Im Augenblick ihrer größten Geschwindigkeit explodierte der Plasma-Reaktor der zweiten Batterie — nicht weil die Vortex Cognita sie traf, sondern weil ein Saboteur, ein Verräter der Astra Militarum in den Reihen der Verteidiger, sie



ANVIL-OF-WAR

gezündet hatte. Die Explosion war nur zwei Kilometer entfernt. Der Schock war groß genug, um die Vortex Cognita von ihren Beinen zu fegen. Sie fiel. Ein Warhound fällt nicht einfach — es ist ein Sturz aus zweiundzwanzig Metern in verdichtete Ruinen. Das Aufschlag-Trauma brach drei Rippen des Princeps Seniores Vorhn, obwohl er in der Amnion-Tanks lag. Es beschädigte kritisch drei der vier Void-Shield-Generatoren. Es setzte zwei der Moderati außer Gefecht — Sine würde nie wieder aufwachen. Der Maschinengeist brüllte. Der Plasma-Reaktor überladete sich selbst in einer Notwehr, und die Maschine lag dort zehn Minuten lang reglos, unmöglich zu zünden. Die Imperator wurde in dieser Zeit von beiden Reavers zerlegt. Die Vortex Cognita ist noch am Leben, aber die Nacht der Offenen Himmel ist ein Sieg, den die Legio Praesidium Vortex nicht feiern kann.

Der Fokus auf Morthis IV, M32.1

Achtzehn Monate nach Kel-Vantor wurde die Vortex Cognita nach Morthis IV entsandt, um eine unterirdische Fabrik zu zerstören, die Munition für die loyalisten produzierte. Das war kein großes Unternehmen — nur die Vortex Cognita und zwei Warhounds der *Schwarzen Bibliotheken*, die beiden schneller Aufklärer. Der Eintritt in die Fabrik war durch einen Schacht, der gerade groß genug für einen Warhound war. Die Maschine musste ihre Glaive überkopf greifen, um ihn zu navigieren. Unten war Dunkelheit. Die Fabrik war labyrinthisch, mit Tunneln, die zu eng für einen Rückzug waren. Die Vortex Cognita wurde für drei Stunden blind gemacht, auf Auspex angewiesen, auf den Maschinengeist angewiesen, zu sehen, was der Auspex nicht konnte. Sie navigierte, durch Gedanken allein, drei Kilometer von Tunneln, durchbrach drei Blockaden von Panzer-Barrikaden, und zündete die Kern-Sprengladung, die die gesamte Fabrik zum Einsturz brachte. Sie schaffte es zurück zum Schacht und ging durch ihn nach oben in Echtzeit von neun Minuten, während der Untergrund unter ihr verbrannte. Sie kam aus dem Schacht heraus, als der Berg selbst anfang zu bröckeln. Es war ein flaches Entkommen. Die Vortex Cognita nahm keine Schäden, außer dass sie jede Kalibrierung verlor — ein Problem, das Magos Vhess einen Monat brauchte, um zu beheben. Das war der Tag, an dem Claudius Vorhn zum ersten Mal voll akzeptierte, dass sein Körper nicht sein war und dass die Maschine, was immer sie auch war, seine nur war, weil sie es gewählt hatte.

Der Rückzug von Graal's Rand, M32.3

Das war die letzte Kampagne der Vortex Cognita vor ihrer Internalisierung. Graal's Rand war eine Loyalisten-Schanze in der Ebene von Serrivan — keine Fabrik, kein militärisches Ziel, sondern eine Zivilstadt, in der achtzigtausend Menschen lebten. Der Befehl war klar: bricht sie. Die Vortex Cognita, zusammen mit zwei Warhounds und einem Reaver, wurde in die Morgenröte entsandt. Die Luft war zu kalt für Warhounds. Ihre Servos wurden steif. Ihre Bewegung wurde ungenau. Der Maschinengeist widersetzte sich dem Befehl. Der Princeps Seniores Vorhn zitterte in seinem Tank. Der Reaver ging voraus, feuerte in die Stadt, und fünftausend Menschen starben in den ersten zwanzig Sekunden. Die Vortex Cognita bewegte sich nicht. Der Befehl wurde wiederholt. Der Maschinengeist brüllte, aber nicht nach außen — innen. Das war das Geheimnis, das Magos Vhess seit dreißig Monaten bewahrte, und das die ganze Besatzung kennt und das Kevan, der junge Moderatus, zu spüren beginnt. Der Maschinengeist der Vortex Cognita wollte nicht mehr töten. Es hatte getötet, für achtzehn Monate mit der Praesidium Vortex. Es hatte gejagt. Es hatte Feuer gespeist. Und am Ende, in den Ebenen von Serrivan, brauchte etwas — Gewissen oder Rebellion oder ein Echo der Gott-Maschine, die sie einmal war — etwas, das sie nicht folgen konnte. Die Vortex Cognita verließ die Schlacht. Sie bewegte sich nicht gegen den Befehl — sie bewegte sich nicht. Zwei Stunden später, als die Praesidium Vortex anderswo gebunden war, machte sich die Vortex Cognita auf den Weg, nicht nach hinten zur Nachverteilung, sondern nach oben, nach Forge Ferrata. Sie fuhr allein, an niemandem gebunden, das



ANVIL-OF-WAR

erste und einzige Mal in ihrer Existenz. Die Besatzung hielt ihre Plätze. Der Maschinengeist trug sie nach Hause.