

DIE DORNSCHWINGEN

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Wir fallen zuerst. Wir sprechen zuletzt. Wir weichen nicht. Wir richten die Wurzel.“

Inoffizielles, nicht-kommerzielles Fan-Projekt. Nicht von Games Workshop autorisiert oder unterstützt.
Warhammer 40,000 und alle zugehörigen Marken sind Eigentum von Games Workshop Limited.
anvil-of-war.com

KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Dark Angels
Gründung	ca. 842.M30 — 1. Gründung — Aufstellung der 20 Legions (spätes M30)
Heimatwelt	Sylvaren
Welttyp	Dschungelwelt
Kampfdoktrin	Kapsel- & Schocklandung
Loyalitätsstatus	Loyalist
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Die Dornschwingen sind das Messer, das der Löwe von oben in das Herz eines Aufstands fallen lässt, bevor dieser weiß, dass er eines hat.

Die vier Säulen

Der Sturz

Jeder Angriff beginnt aus der Höhe. Die Dornschwingen greifen selten über eine Frontlinie an. Sie landen im Palast, im Tempel oder im Versammlungsraum des Kultes, und zwar in der ersten Minute, bevor ein Befehl die Straßen erreicht.

Das Schweigen

Vor dem Einsatz herrscht Voxstille bis zum Aufschlag. Pläne kennt nur der Hauptmann. Über Verluste wird außerhalb des Ordens nicht gesprochen, auch nicht gegenüber Brüdern anderer Ordnungen der Legion.

Die Wurzel

Wo eine Kapsel aufschlägt, hält der Trupp, bis er abgelöst wird oder fällt. Ein Rückzug ist nicht vorgesehen, und es gibt keine Lehre, die ihn regelt.

Das Urteil

Der Orden tötet nicht wahllos. Ein Hauptmann muss den Kopf des Aufstands benennen, bevor die Kapseln fallen. Wer die Menge verbrennt, um den Kopf zu treffen, hat versagt.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Rekrutierung	Terra, später Caliban	Sylvaren, Dschungelstämme
Kriegsführung	Ganzes Spektrum, jede Ordnung spezialisiert	Enthauptung durch Landekapseln
Gliederung	Hosts und Ordnungen unter dem Löwen	Fünf autonome Große Kompanien

Hauptfeind	Alle Feinde des Großen Kreuzzugs	Kulte und Aufstände auf unterworfenen Welten
Geheimhaltung	Legionsweit tief verwurzelte Verschwiegenheit	Schweigen vor dem Sturz, Verluste bleiben intern
Farbgebung	Schwarz	Schwarz mit Dunkelgrün
Initiation	Traditionen Terras und Calibans	Sturz durch den Kronenschacht

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Gründung	Erste Gründung, Aushebung der zwanzig Legionen (spätes M30)
Heimatwelt	Sylvaren, Dschungelwelt, seit 866.M30 Rekrutierungswelt
Festungskloster	Kathedra Viridis
Codex-Konformität	0 %, denn ein Codex Astartes ist noch nicht geschrieben
Schlachtruf	„Aus der Krone, für den Löwen!“
Ordensstärke	1.000 Brüder: 950 in fünf Großen Kompanien, 38 im Ordensstab, 12 Ungelandete

KERNIDENTITÄT (FORTSETZUNG)

Anredeformen / Titelkaskade

Ebene	Bezeichnung	Verwendungskontext
1	Kerran, sylvarisch für „der herabkam“	Selbstbezeichnung nach dem Sturz der Initiation
2	Die Dornen des Löwen	Name des Ordens vor der Legion und vor Fremden
3	Dornschwingen der Ersten Legion, Speer des Lion El'Jonson, Hüter des Dunkelgrüns	Eide, Riten, Kriegserklärungen

Ordens-Merksatz

Wir fallen zuerst trägt die Tugend des Mutes. Der Neophyt lernt, dass der erste Bruder im Feuer die Last aller übrigen verkleinert. Wer zögert, lässt einen anderen an seiner Stelle fallen.

Wir sprechen zuletzt trägt die Tugend der Verschwiegenheit, das Erbe der Ersten Legion. Gelehrt wird, dass jedes Wort vor dem Sieg dem Feind gehört und jedes danach der Wahrheit.

Wir weichen nicht trägt die Tugend der Standfestigkeit. Eine Landekapsel startet nicht wieder. Der Neophyt schläft seine erste Nacht in einer ausgebrannten Kapsel, deren Luke verschweißt wurde.

Wir richten die Wurzel trägt die Tugend der Gerechtigkeit. Ein Aufstand hat einen Ursprung. Getötet wird der Ursprung, und der Neophyt lernt, die Menge zu verschonen, wo der Auftrag es zulässt.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Dornschwingen entstanden aus Brüdern der ersten terranischen Aushebung der Ersten Legion. Lange bevor jemand an einen Codex dachte, wurden sie 861.M30 zu einer eigenen Ordnung zusammengefasst, als der Legion die Welten ausgingen, die sich mit Armeen erobern ließen, und die Welten zunahmen, die sich nach der Unterwerfung wieder erhoben.

Ihre Waffe war die Landekapsel, ihr Ziel der Kopf. Fünf Jahre später unterwarf die Ordnung Sylvaren. Mit Erlaubnis der Legionsführung wählte sie diese Welt zur eigenen Rekrutierungswelt. Ihre Gensaat blieb unverändert die des Löwen.

Die Heimatwelt

Sylvaren ist eine Dschungelwelt, deren Kronendach in 400 Metern Höhe liegt. Auf dem Boden herrscht dauernde Nacht. Die Stämme leben oben in den Wipfeln. Der **Vhorl**, ein schwarzer Stoßgreif, jagt, indem er sich durch das Laub fallen lässt. Die Dornschwingen tragen seine Federn als Zeichen des ersten Sturzes. Der **Sarcanth**, eine Würgeranke, überwuchert jede Landekapsel binnen einer Regenzeit, und die Toten des Ordens bleiben in ihr eingesponnen.

Ordenskult

Die Legion schätzt Rang, Wissen und Ordnung. Die Dornschwingen ehren darüber hinaus den Augenblick des Falls. Ihre Ordenspriester lehren, der Mensch sei zwischen Absprung und Aufschlag am ehrlichsten, weil er dann nichts mehr ändern kann. Jeder Einsatz beginnt deshalb mit einer stummen Litanei in der geschlossenen Kapsel. Der Löwe gilt ihnen als Richter, dessen Urteil man durch Taten verdient. Sie bitten ihn nicht um Beistand.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat ist stabil. Sylvarische Aspiranten bringen jedoch eine Kletteranatomie mit, die die Ossmodula verstärkt: lange Unterarme, Greifkraft über dem Legionsmittel und ein Gleichgewichtssinn, der im freien Fall nicht versagt. Das Okkulolob passt sich besonders stark an Dunkelheit an. Grelles Licht schmerzt diese Brüder länger als andere.

Fluch-Stufen

Der Makel der Ersten Legion zeigt sich hier als ein Fall, der im Kopf nicht endet. Der Orden verzeichnet jedes Symptom mit Datum. Er feiert keines davon.

Stufe 1 — Der Blick nach oben - Der Bruder schläft nur noch aufrecht an einer Wand, mit aufgesetztem Helm. - Ohne Befehl erklettert er in jeder Stellung den höchsten Punkt. - Sein Kopf neigt sich lauschend zur Seite, die Hand liegt am Griff des Kettenschwerts.

Der Hauptmann meldet den Bruder dem Ordenspriester. Er bleibt im Dienst, wird aber bei jedem Sturz dem Trupp des Hauptmanns zugeteilt.

Stufe 2 — Das lange Lauschen - Er schläft gar nicht mehr, sondern steht nachts eingeschnallt in einer leeren Kapsel. - An den Handflächen seiner Panzerhandschuhe ist die Farbe vom Klettern bis auf das Ceramit abgewetzt. - Er hat die Audiofilter aus dem Helm entfernt, und sein Kettenschwert steckt nie mehr in der Scheide.

Ein Ordenspriester und ein Apothecarius überwachen ihn in der Galerie des Lauschens. Einmal im Monat verbringt der Bruder eine Nacht in einer verschweißten Kapsel. Gezählt wird, wie oft er gegen die Wand schlägt. Steigt die Zahl in drei Nächten nacheinander, gilt er als verloren.

Stufe 3 — Der Fall ohne Boden

Der Bruder glaubt, er stürze noch immer. Er spricht nicht mehr, und in jedem, der unter ihm steht, sieht er einen Kultisten.

Er wird in die Wurzelkrypta gebracht. Getötet wird er nicht, denn der Orden hält ihn für einen Krieger, der den Sturz nicht beenden konnte.

Verlorene Kompanie

Der Name. Die zwölf Ungelandeten heißen so, weil sie nach dem Verständnis des Ordens nie den Boden berührt haben. Ihr Sturz dauert an.

Das Entfernte. Jeder Bruder in gutem Stand trägt auf dem linken Schulterpanzer einen beinweißen Dornkranz um das Legionssymbol, das Zeichen seiner Bindung an den Orden. Bei den Ungelandeten ist der Kranz abgeschliffen, sodass das Schwert ohne Einfassung auf blankem Schwarz steht. Sie gehören noch der Legion an, aber keinem Bruder mehr.

Das Hinzugefügte. In das Abluftgehäuse des Tornisters ist eine kleine Bronzeglocke eingelassen, die ein Klöppel an einem Servogelenk anschlägt. Gespeist wird er aus dem Energiekreis des Tornisters. Bei jedem Schritt schlägt die Glocke einmal, damit die Brüder hören, wo ein Ungelandeter geht.

GRÜNDUNG

Abgrenzung

Wer von Kapselstürmen, Dschungel und Schweigen hört, vermutet häufig die Raven Guard. Die Ähnlichkeit ist konvergent und hat nichts mit Verwandtschaft der Gensaat zu tun. Die Dornschwingen sind Söhne des Lion El'Jonson, und ihre Verschwiegenheit ist die der Ersten Legion.

HEIMWELT UND FESTUNGSKLOSTER

Ortsverzeichnis des Festungsklosters

Ort	Funktion	Besonderes Merkmal
Der Kronenhorst	Startdeck auf dem höchsten Baumberg	Gestelle voller Landekapseln, Geruch von Promethium und nassem Holz
Der Kronenschacht	Ort der Initiation	300 Meter senkrechter Fall in schwarzes Wasser, ständiges Tropfen

Die Halle der Stillen Kapseln	Ort des Gedenkens	Aufrecht stehende Kapseln der Gefallenen, von Sarcanth durchwachsen, Namen in die Luken geritzt
Die Galerie des Lauschens	Beobachtung gezeichneter Brüder	Verschweißte Kapseln in einer Reihe, darin dumpfes Klopfen auf Metall
Die Wurzelkrypta	Vor Fremden verborgener Aufenthaltsort der Ungelandeten	Leises, unregelmäßiges Glockenläuten aus der Tiefe

KOMPANIEN

Kompanien

Duskbriar
Rolle: Intercessors

Held: Seraphicus Ironbriar

Titel des Helden: Sergeant

Coldbrook
Rolle: Intercessors

Held: Nemiel Falconcrest

Titel des Helden: Sergeant

Thistlemoor
Rolle: Intercessors

Held: Barachiel Hollowmere

Titel des Helden: Sergeant

Mistvale
Rolle: Hellblasters

Held: Seraphicus Shadowglen

Titel des Helden: Sergeant

Grimward
Rolle: Hellblasters

Held: Belial Vowbearer

Titel des Helden: Sergeant

Duskmantle
Rolle: Terminatoren

Held: Ezekiel Ravensword

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

Thornevale
Rolle: Scouts

Held: Danatheum Cinderoak

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

Stonevale
Rolle: Scouts

Held: Nemiel Nighthollow

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

GROSSKOMPANIEN

Übersicht
Es sind fünf Große Kompanien, weil die Unterwerfung Sylvarens mit fünf gleichzeitigen Stürzen auf die fünf Wipfelthrone der Stämme begann. Jede Kompanie hält einen dieser Throne als Rekrutierungsgebiet. Ihr Herr trägt den Rang eines Hauptmanns.

Name	Herr	Farbe/Abzeichen	Charakter
Der Hohe Ast (210)	Hauptmann Zahariel Sablecrest	Dunkelgrün, Vhorlfeder	Der erste Sturz, stolz
Die Nachtwurzel (200)	ihr Hauptmann	Schwarz, geschlossenes Auge	Späher, Zweifler
Das Dornentor (190)	sein Hauptmann	Tiefrot, Dornring	Schwere Durchbrüche
Der Regenstrom (180)	sein Hauptmann	Graublau, drei Tropfen	Halten nach der Landung
Die Aschlichtung (170)	ihr Hauptmann	Knochenweiß, Aschekreis	Säuberung, Jüngste

Der Hohe Ast
Er hält den höchsten Wipfelthron und besteht auf dem Recht, als Erster zu fallen. Zu ihm gehören die Trupps Duskbriar und Mistvale sowie der Predator „Darkhollow“.

Held: Sergeant Seraphicus Ironbriar. In Varr Thessin schlug seine Kapsel neben der Kanzel des Propheten ein. Er hielt die Treppe elf Minuten lang allein. *„Die Treppe war schmal. Mehr brauchte ich nicht.“* — Sergeant Seraphicus Ironbriar

Die Nachtwurzel

Sie landet selten und sieht dafür viel. Veteranen-Sergeant Nemiel Nighthollow führt die Scouts von Trupp Stonevale, Sergeant Nemiel Falconcrest den Trupp Coldbrook. Ihr Streit mit dem Hohen Ast ist alt.

Das Dornentor

Es bricht auf, was andere nicht öffnen können. Zu ihm gehören der Dreadnought Ironvow und der Land Raider „Bleakwood“.

Held: Veteranen-Sergeant Ezekiel Ravensword. Er führte die Terminatoren von Duskmantle durch das Bunkertor von Hessik Grau, das drei Sprengladungen widerstanden hatte. Sein Thunder Hammer öffnete es. *„Ein Tor ist eine Frage. Ich beantworte sie.“* — Veteranen-Sergeant Ezekiel Ravensword

Der Regenstrom

Er fällt als Zweiter und hält, was der erste Sturz gewonnen hat. Sergeant Barachiel Hollowmere führt Trupp Thistlemoor, Sergeant Belial Vowbearer den Plasmatrupp Grimward. Der Dreadnought Everbough deckt ihre Stellungen.

Die Aschlichtung

Sie ist die jüngste Kompanie und räumt nach dem Urteil auf. Sie gilt als die härteste.

Held: Veteranen-Sergeant Danatheum Cinderoak. Er fand mit Trupp Thornevale den verborgenen Schrein unter den Kornspeichern von Ulmar. Seine Scouts brauchten dafür drei Tage ohne Wasser. *„Der Kult versteckt sich im Brot. Also suchen wir im Brot.“* — Veteranen-Sergeant Danatheum Cinderoak

Was sie zusammenhält

Der Ordensmeister bestimmt, welche Kompanie fällt und gegen wen. Wie sie fällt, bestimmt ihr Hauptmann. Einen Hauptmann absetzen kann nur die Legion. Befiehlt der Ordensmeister zwei Kompanien auf dasselbe Ziel, wird die Rangfolge im Kronenhorst ausgerungen, und dieser Streit ist nicht immer rein zeremoniell.

Rekrutierung und der Nachwuchs

Jede Kompanie holt ihre Aspiranten aus dem eigenen Wipfelstamm. Den Sturz überwacht sie ebenfalls selbst. Das stiftet tiefe Treue zur Kompanie und nur flache zum Orden. Ein Neophyt des Hohen Astes hält einen Bruder der Nachtwurzel oft für einen Fremden.

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Zahariel Sablecrest
Titel / Rolle: Captain

Tamiel Highward
Titel / Rolle: Lieutenant

Azrael Swordkeep
Titel / Rolle: Ordenspriester

Farith Blackthorn
Titel / Rolle: Librarian

Amriel Oakenshield
Titel / Rolle: Techmarine

Ironvow
Titel / Rolle: Redemptor-Dreadnought

Everbough
Titel / Rolle: Ballistus-Dreadnought

BEKANNTE CHARAKTERE (FORTSETZUNG)

Ordensmeister Hadriel Vannoc

Er ist Terraner der ersten Aushebung, grau und schweigsam, und seit 939.M30 Ordensmeister. Er trägt Meisterwerkrüstung mit abgeschliffenem Legionsschild und führt ein Kraftschwert aus der Zeit vor Caliban. 931.M30 überlebte er als einziger seines Kommandotrupps den Sturz in den Tempelbrunnen von Kessivar. Über das, was er dort unten gesehen hat, spricht er nicht. *„Ich gebe euch das Ziel. Den Weg müsst ihr selbst fallen.“* — Ordensmeister Hadriel Vannoc

Arvant Soleth, erster Meister

Soleth gründete 861.M30 die Ordnung und fiel 866.M30 auf dem Wipfelthron des vierten Stammes von Sylvaren. Er führte einen Sturmbolter und einen Vhorlschnabel als Dolch. Er beugte sich vor den Wipfelkönigen, statt sie zu töten, und gewann so die Welt. *„Wer oben lebt, versteht den Sturz. Diese Söhne brauchen wir.“* — Arvant Soleth

Hauptmann Zahariel Sablecrest

Zahariel ist Herr des Hohen Astes und Kerran der dritten sylvarischen Aushebung. Er ist schmal und hat lange Arme. Er trägt Mark-IV-Maximus-Rüstung, Kraftschwert und Bolterpistole. Die aktuelle Streitmacht führt er mit Trupps aus drei Kompanien, was die Nachtwurzel ihm übelnimmt. Bei Varr Thessin fiel er als Erster. *„Oben ist niemand sicher. Deshalb gehe ich zuerst.“* — Hauptmann Zahariel Sablecrest

Leutnant Tamiel Highward

Tamiel ist Zahariels Stellvertreter und ein ruhiger Rechner, der die Aufschlagpunkte berechnet. Er führt einen Bolter mit Auspexvisier. In Ulmar verlegte er die Landezone um 90 Meter und verfehlte damit eine Kornhalle voller Flüchtlinge. *„Neunzig Meter. Das ist die Breite meines Gewissens.“* — Leutnant Tamiel Highward

Ordenspriester Azrael Swordkeep

Er ist Wächter der Galerie des Lauschens, zählt die Schläge der Gezeichneten und führt ein Krosius. Er hat vier Brüder in die Wurzelkrypta gebracht und jeden ihrer Namen in die eigene Rüstung geritzt. *„Ich zähle, damit keiner von euch vergisst, dass er gezählt wird.“* — Ordenspriester Azrael Swordkeep

Scriptor Farith Blackthorn

Farith ist ein Psyker, der Kultversammlungen durch das Kronendach einer Stadt hindurch spürt. Er führt einen Kraftstab aus schwarzem Sylvarholz. In Kessivar fand er den Tempelbrunnen, und er verschweigt, was er darin hörte. *„Ein Aufstand hat einen Herzschlag. Ich höre nur zu.“* — Scriptor Farith Blackthorn

Techmarine Amriel Oakenshield

Amriel ist Hüter der Landekapseln des Kronenhorsts. Er trägt einen Servoarm und eine Plasmapistole. Er segnet jede Kapsel vor dem Sturz einzeln. In Hessik Grau stellte er binnen einer Stunde vier Kapseln wieder her, die im Orbit beschädigt worden waren. *„Die Kapsel fällt. Ob sie ankommt, entscheide ich.“* — Techmarine Amriel Oakenshield

FELDZÜGE

Feldzüge

Die Nacht von Kessivar
Ära: 931.M30

Gegner: Brunnenkult von Kessivar

Dauer: sieben Monate

Ausgang: Sieg, 58 Brüder gefallen

Kessivar hatte sich vier Jahre nach der Unterwerfung wieder erhoben. Der Kult hatte kein Oberhaupt, nur einen Brunnen, um den er betete. Hadriel Vannoc fiel mit seinem Kommandotrupp hinein. Er kam allein zurück, und der Kult zerfiel innerhalb einer Woche. Über die sieben Monate, die folgten, gibt es im Orden nur ein versiegeltes Protokoll.

Der Sturz auf Varr Thessin
Ära: 902.M30

Gegner: Prophet von Varr Thessin

Dauer: drei Monate

Ausgang: Sieg

Der Prophet predigte von einer Kanzel, die die gesamte Makropole sehen konnte. Der Hohe Ast fiel in einer einzigen Welle auf den Kanzelplatz. Seraphicus Ironbriar hielt die Treppe, und Zahariel Sablecrest erschlug den Propheten mitten in der Predigt. Die Säuberung der unteren Ebenen dauerte drei Monate. Sie ist bis heute der Beweis, auf den sich die Lehre vom ersten Sturz beruft.

Die Kornhallen von Ulmar
Ära: 974.M30

Gegner: Speicherkult von Ulmar

Dauer: fünf Wochen

Ausgang: Sieg, 61 Brüder gefallen

Der Kult hatte keinen Kopf, dafür tausend Hände in den Kornspeichern. Drei Kompanien fielen auf leere Plätze. Den Schrein fanden erst die Scouts von Danatheum Cinderoak, am Boden und zu Fuß. Leutnant Tamiel Highward rettete eine Kornhalle voller Flüchtlinge. Die 61 Toten trägt der Orden bis heute als offene Rechnung.

DER MAKEL

Die Lehre vom ersten Sturz passt nicht mehr zu den Kriegen, in die der Orden geschickt wird. Die Aufstände, die die Legion den Dornschwingen zuweist, haben immer seltener einen Kopf. Sie wachsen aus Kornspeichern, Brunnen und Werkstätten, ähnlich dem Sarcanth, der eine Kapsel überwuchert. Eine Landekapsel trifft einen Palast, doch den Hunger in einer Makropole trifft sie nicht.

In Ulmar kostete dieses Missverhältnis 61 Brüder. Seitdem fordert die Nachtwurzel, dass Scouts vor jedem Sturz den Boden absuchen, und zwar über Wochen. Der Hohe Ast antwortet, ein Orden, der zu Fuß geht, sei nur eine weitere Kompanie der Legion. Hauptmann Zahariel Sablecrest steht für die alte Lehre. Leutnant Tamiel Highward, sein eigener Stellvertreter, hat dem Ordensmeister eine Denkschrift gegen sie übergeben, und Zahariel weiß davon.

Hadriel Vannoc hat nicht entschieden. Er hat beiden Seiten verboten, den Streit vor die Legion zu tragen, denn die Erste Legion duldet Uneinigkeit nur, solange sie niemand sieht. Diese Verschwiegenheit hat einen Preis: Die Nachtwurzel verweigert die Teilnahme an Zahariels Streitmacht, und ihre Scouts dienen dort nur, weil der Ordensmeister es befohlen hat.

Die Rekruten der Nachtwurzel kommen aus dem Stamm des tiefsten Wipfels. Dort wird bereits gesagt, der Hohe Ast lasse Söhne fallen, damit er selbst oben bleiben kann.

KURZGESCHICHTE

Neunzig Meter

In der Kapsel war es still, wie es sein sollte.

Hauptmann Zahariel Sablecrest stand in den Gurten, das Kraftschwert quer vor der Brust, und zählte mit. Um ihn herum atmeten neun Brüder von Trupp Duskbriar im Takt der stummen Litanei. Niemand sprach. Worte vor dem Sieg gehörten dem Feind.

Die Kapsel bebte, als sie die obere Atmosphäre von Merrow traf. Unten lag eine Makropole, die sich vor sechs Wochen der Legion unterworfen hatte und sich seit vier Tagen wieder erhob. Der Planetengouverneur war tot. Wer an seiner Stelle sprach, wusste niemand.

„Scriptor“, sagte Zahariel auf der Ordensfrequenz. Es war das einzige erlaubte Wort vor dem Aufschlag.

Aus einer anderen Kapsel, die vier Sekunden versetzt fiel, antwortete Farith Blackthorn. „Die Gießerei im dritten Ring. Es sind viele, Hauptmann. Einen Herzschlag höre ich nicht, nur viele.“

Zahariel gefiel das nicht. Einen Kopf hätte er treffen können. Viele Herzschläge bedeuteten eine Menge.

Aus Kapsel vier kam Tamiels Stimme, ruhig und sachlich. „Ich lege den Aufschlag auf den Gießereihof. Der Hof ist leer. Die Halle daneben ist es nicht.“

„Was ist in der Halle?“

„Wärme. Hunderte Wärmepunkte.“

„Aufschlag wie berechnet“, sagte er.

Die Bremsdüsen zündeten, und der Boden schlug gegen die Kapsel wie eine Faust. Die Luken fielen nach außen, und Duskbriar war draußen, bevor das Echo verklungen war.

Der Gießereihof lag im Dunst von glühender Schlacke. Männer in Schürzen aus Plaststahl rannten, manche auf die Kapseln zu. Sie trugen Rohre, Schraubenschlüssel und ein einziges Lasergewehr. Sergeant Seraphicus Ironbriar erschoss den Mann mit dem Gewehr mit einem Boltergeschoss. Die anderen blieben stehen.

„Wo ist euer Prophet?“, rief Zahariel über den Außenlautsprecher, eine Stimme wie Metall auf Metall.

Ein alter Mann mit verbrannten Unterarmen trat vor. „Es gibt keinen Propheten“, sagte er. „Es gibt die Ration. Die Legion hat die Ration halbiert.“

„Die Legion hat nichts halbiert.“

„Dann jemand, der in ihrem Namen spricht.“

Hinter der Halle schlug eine zweite Kapsel ein. Zahariel hörte das Geräusch und erkannte an der Tonlage, dass sie zu nah lag. Amriel Oakenshield sprach auf der Ordensfrequenz, schneller, als ein Techmarine sprechen sollte. „Kapsel fünf, Seitenwind, der Aufschlag lag zwölf Meter neben der Berechnung. Die Hallenwand ist getroffen.“

In der Halle begann jemand zu schreien, dann viele.

Zahariel drehte sich um. Durch den Spalt in der Mauer sah er Frauen, Kinder und Kessel mit Suppe. Mitten unter ihnen standen Männer mit Rohrwaffen, weil in dieser Halle auch geschmiedet wurde. Ob die Waffen gegen die Legion gemacht wurden oder zum Schutz der Suppe, konnte er nicht erkennen.

Ordenspriester Azrael Swordkeep kam aus dem Rauch, das Krosius gesenkt. „Sie schießen, Hauptmann. Zwei von Grimward sind getroffen.“

„Wer schießt?“

„Die Halle.“

Die Halle schoss tatsächlich, schlecht und verzweifelt. Ein Geschoss prallte von Zahariels Schulterpanzer ab, genau über dem Dornkranz.

Tamiel stand plötzlich neben ihm, den Auspex in der Hand. „Hauptmann. Die Rationslisten des Gouverneurs, aus seinem Kognitor. Die Halbierung trägt das Siegel des Munitorumsvertreters. Er sitzt im Orbit, auf unserem eigenen Transporter.“

Zahariel sah ihn an. Tamiel hatte die Denkschrift geschrieben, und das wussten beide.

„Das ändert nichts daran, dass sie schießen“, sagte Zahariel.

„Es ändert, worauf wir schießen.“

In der Halle schrie ein Kind. Irgendwo hinter Zahariel stieg ein Bruder von Duskbriar auf einen Schlackenhaufen, ohne dass es befohlen worden war. Der Kopf des Bruders neigte sich lauschend zur Seite. Azrael sah es ebenfalls und merkte es sich.

„Feuer halten“, sagte Zahariel. „Duskbriar, Schilde an die Bresche. Wir gehen hinein.“

„Und wenn sie weiterschießen?“, fragte Ironbriar.

„Dann halten wir, wie es die Lehre verlangt.“

Sie gingen hinein, fünf Brüder in Kraftrüstung zwischen Suppenkesseln, und nahmen die Treffer auf das Ceramit. Einer der Schützen senkte die Waffe. Ein anderer tat es nicht, und Ironbriar tötete ihn. Das Kind, das geschrien hatte, schrie weiter.

Später, als die Halle still war und die Rationen im Hof neu ausgegeben wurden, schrieb Tamiel den Bericht. Zahariel las ihn und strich eine Zeile, den Namen des Munitorumsvertreters.

„Das gehört der Legion“, sagte er. „Wir sprechen zuletzt.“

„Wann ist zuletzt?“, fragte Tamiel.

Zahariel antwortete nicht. Oben auf dem Schlackenhaufen stand noch immer der Bruder von Duskbriar, den Kopf geneigt, und lauschte auf etwas, das keiner der anderen hörte.