

DIE WINDTRAUERNDEN

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Wir sehen, was brennt. Wir folgen dem, der hört. Wir reiten, bevor es fällt. Wir trauern, wenn es still wird.“

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	White Scars
Gründung	ca. 340.M36 — 17. Gründung (nur bei Lexicanum belegt)
Welttyp	Nachkatastrophen-Welt
Kampfdoktrin	Psionische Überlegenheit
Loyalitätsstatus	Loyalist
Ordensstärke	Splitterorden / sehr klein
Ein-Satz-Definition	Ein kleiner Orden von Hörern, der Ketzerkulte vernichtet, bevor sie wissen, dass sie existieren, und dann um jeden trauert, den er dabei getötet hat.

Die vier Säulen

Das Innere Auge
Jeder Einsatz beginnt mit der Schau des Sturmseers. Ohne sie verlässt kein Trupp das Schiff. Aufklärung im gewöhnlichen Sinn gilt als Ergänzung, nie als Ersatz für das psionische Lauschen.

Der Vorrang des Sehers
Wo ein Sturmseer steht, ordnet sich der Hauptmann unter. Die Befehlskette folgt der Begabung, und selbst der Ordensmeister wird aus dem Kreis der Sturmseer gewählt.

Der frühe Ritt
Der Orden greift Kulte an, bevor sie offen rebellieren. Er verlegt sich auf schnelle Schläge gegen Anführer und Psyker, nimmt dafür aber Fehlurteile und verwüstete Viertel in Kauf.

Die Pflicht der Trauer
Nach jeder Schlacht schweigt der Orden eine Nacht lang. Die Namen der Gefallenen, auch die der getöteten Ketzer, werden laut gelesen, weil der Orden glaubt, dass ungezählte Tote zurückkehren.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Grundstimmung	Stolz, Freiheit, Geschwindigkeit	Wehmut, Wachsamkeit, Erinnerung
Führung	Khane, Sturmseer beratend	Sturmseer führen, Hauptleute vollziehen
Bevorzugte Kriegsführung	Bike-Ansturm, offene Schlacht	Präzise Schläge auf Kultzentren
Haltung zum Primarchen	Erwartung seiner Rückkehr	Trauer um sein Fortreiten
Heimatwelt	Grüne Steppen von Chogoris	Verglaste Steppe von Ulgan Daal
Hauptfeind	Wechselnd, oft Xenos	Ketzerkulte und Aufstände
Organisation	Bruderschaften, eigene Strukturen	Codexnahe Kompanien

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Gründung	17. Gründung
Heimatwelt	Ulgan Daal, verglaste Steppenwelt
Festungskloster	Kharsun-Dzon
Kampfdoktrin	Vorrang der Psyker, Sturmseer führen
Codex-Konformität	78 %
Schlachtruf	„Hört den Wind!“
Ordensstärke	350 Brüder

KERNIDENTITÄT (FORTSETZUNG)

Anredeformen / Titelkaskade

Ebene	Bezeichnung	Verwendungskontext
1	Ulgai, „einer, der zugehört hat“	Selbstbezeichnung eines Bruders nach dem Horchritus
2	Die Wartenden des Jaghatai Khan	Der Orden über sich selbst, in Gebet und Chronik
3	Wind Mourners, Hüter der Verglasten Steppe, Hörer der Weißen Nacht, Wartende des Jaghatai Khan	Schwüre, Riten, Kriegserklärungen

Ordens-Merksatz

Wir sehen, was brennt. Die Tugend der Wachsamkeit. Neophyten lernen, dass jede Welt einen psionischen Brandherd verbirgt, lange bevor ein Aufstand ihn sichtbar macht.

Wir folgen dem, der hört. Die Tugend des Gehorsams gegenüber dem Seher. Ein Neophyt lernt, dass der Sturmseer nicht stärker befiehlt, sondern weiter hört als jeder Hauptmann.

Wir reiten, bevor es fällt. Die Tugend des frühen Schlags. Ulgan Daal verbrannte, weil niemand rechtzeitig kam; also kommt der Orden zu früh, auch wenn es Unschuldige trifft.

Wir trauern, wenn es still wird. Die Tugend der Erinnerung. Jeder Sieg endet in Schweigen, und der Neophyt lernt, dass dieses Schweigen gezählt und beweint werden muss.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Windtrauernden entstanden in der 17. Gründung aus Gensaat der White Scars. Die Aufzeichnungen über diese Gründung sind lückenhaft, und der Orden selbst bewahrt nur eine Legende: Die Hohen Lords hätten einen Orden verlangt, der Psyker unter Menschen aufspürt, ehe sie zu Toren werden.

Die erste Generation erhielt Ulgan Daal, eine Welt, die in vorimperialer Zeit durch eine psionische Katastrophe verglast worden war. Der Codex Astartes gab die Ordnung vor, die White Scars gaben das Blut, und die tote Steppe gab dem Orden seine Trauer.

Die Heimatwelt

Ulgan Daal ist eine Steppe aus grünlichem Glas, aufgeschmolzen in der Weißen Nacht, deren Ursache keiner mehr kennt. Der Wind singt über die Bruchkanten; die wenigen Nomadenstämme deuten ihn. Der *Burhut*, ein Aasvogel mit zwei Metern Spannweite, fliegt Warpstürmen voraus, und die Sturmseer lesen seine Züge als Omen. Der *Ölgöi*, ein blinder Wurm unter dem Glas, frisst Kristall und hinterlässt die Hohlgänge, in denen die Stämme überwintern.

Ordenskult

Die White Scars feiern die Freiheit ihres Khans. Die Windtrauernden trauern. Ihre Ordenspriester lehren, Jaghatai Khan sei fortgeritten und noch nicht zurückgekehrt, und das Warten sei eine Form der Treue. Jeder Kampf endet mit dem Stillen Lesen, der Verlesung aller Toten. Den Imperator verehren sie still und ohne Prunk, vor allem als das Licht, das die Psyker der Menschheit bändigt.

Gensaat-Besonderheiten

Etwa jeder dritte Neophyt zeigt latente psionische Begabung, ein Erbe der Weißen Nacht. Die Augen der Brüder sind silbergrau, die Haut ist kälteunempfindlich. Das Lymanische Ohr ist überempfindlich und nimmt Infraschall wahr. Viele Brüder hören den Wind noch in der Stille eines Schiffs.

Fluch-Stufen

Stufe 1 — Raureif: - Nach dem Kampf bildet sich Raureif an den Fingerspitzen der Panzerhandschuhe. - Der Bruder steht in Ruhephasen stets mit dem Gesicht zur nächsten Sichtluke. - Bei Vox-Gebrauch läuft ihm Blut aus der Nase und trocknet am Helmgitter.

Die Apothecarii notieren Datum und Ausmaß. Der Bruder bleibt im Dienst, wird aber jeden Monat einem Sturmseer vorgestellt.

Stufe 2 — Steppenruf: - Der Raureif zieht die Unterarmschienen hinauf und taut auch im Feuer nicht mehr. - Der Bruder ritzt Horizontlinien in das Glas der Sichtluken. - Das Gitter ist dauerhaft rot verkrustet, der Bruder verweigert den Helmabnahme-Ritus.

Ein Sturmseer überwacht diese Brüder in der Windkammer. In jedem Zyklus sitzt er eine Nacht

schweigend mit ihnen und horcht nach dem Punkt, an dem der Warp antwortet.

Stufe 3 — Der Weiße Ritt: Der Bruder hört nur noch den Wind und spricht nicht mehr. Seine Kräfte, ob latent oder geschult, treten ungebeten zutage.

Der Orden verzeichnet sein letztes Wort und streicht seinen Namen aus der Halle der Leeren Sättel. Danach führt er ihn dem Nordtor zu.

Verlorene Kompanie

Der Name. Die *Ötöken*, „die Vorausgerittenen“. Der Orden sagt, sie reiten dorthin, wo der Khan schon ist, und erwartet nicht, sie wiederzusehen.

Das Entfernte. Der weiße Diagonalstreifen über der Helmfront wird abgeschliffen, bis das graue Ceramit blank liegt. Auf einem Bruder in gutem Stand ist er die Narbe, das Zeichen der Linie Chogoris. Sein Fehlen sagt, dass die Linie hier endet.

Das Hinzugefügte. In das Abluftgitter des Tornisters ist eine Bronzeglocke eingelassen. Ein Klöppel hängt an einer Feder, die über die Servoleitung des Tornisters bewegt wird, sobald die Psionikmessung einen Schwellenwert übersteigt. Die Glocke schlägt also, wenn er gefährlich wird.

GRÜNDUNG

Abgrenzung

Wegen der Vorrangstellung der Psyker vermuten manche Gelehrte eine Verwandtschaft mit den Thousand Sons. Diese Ähnlichkeit ist konvergente Entwicklung, aber keine Gensaat-Verwandtschaft. Das Erbe der Windtrauernden ist chogorisch und stammt allein von den White Scars.

HEIMWELT UND FESTUNGSKLOSTER

Ortsverzeichnis des Festungsklosters

Ort	Funktion	Besonderes Merkmal
Halle der Leeren Sättel	Gedenkort der Gefallenen	Reihen leerer Bike-Sättel, jeder mit einem Namen in weißer Farbe, bedeckt mit Staub, der nie gefegt wird
Der Horchkrater	Ort des Horchritus der Aspiranten	Ein Glastrichter unter freiem Himmel, in dem der Wind einen tiefen, ununterbrochenen Ton erzeugt
Die Windkammer	Beobachtung von Brüdern der zweiten Fluchstufe	Ein runder Raum mit Raureif an den Wänden und dem Geruch von Ozon
Die Untere Jurte	Verborgener Hort ungeschulter Psykerkinder	Filzzelte in einer Ölgöi-Höhle, erleuchtet von Talglampen, Kinderstimmen hinter Dämmplatten
Das Nordtor	Abschiedsort der Verlorenen Kompanie	Ein offenes Bogentor zur Steppe, an dessen Pfeilern Hunderte Glocken hängen

KOMPANIEN

Kompanien

Skyhunter
Rolle: Intercessors

Held: Bayartai Bloodmane

Titel des Helden: Sergeant

Mongarath
Rolle: Intercessors

Held: Ganzul Wolfblade

Titel des Helden: Sergeant

Wolfcaller
Rolle: Hellblasters

Held: Dalgar Ganzoril

Titel des Helden: Sergeant

Naranjor
Rolle: Scouts

Held: Dalgar Zayoril

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

KOMPANIEN (FORTSETZUNG)

Übersicht

Kompanie	Name	Kompaniefarbe	Rolle	Stärke
I	Die Grauen Sättel	Knochenweiß	Veteranen, Enthauptungsschläge	40
II	Die Frühen Reiter	Tiefblau	Kampfkompanie, Schnelleinsatz	70
III	Die Stillen Lanzen	Dunkelrot	Kampfkompanie, Häuserkampf	70
IV	Die Brennenden Augen	Dunkelgrün	Feuerunterstützung	60
V	Die Wegsucher	Ocker	Reserve, Garnison	50

Scouts	Die Hörenden Kinder	Grau	Ausbildung, Aufklärung	30

Hinzu kommen 21 Brüder in Ordensführung und Sturmseer-Kreis sowie 9 Ötöken, insgesamt 350.

I. Kompanie — Die Grauen Sättel

Die Veteranen begleiten den Ordensmeister bei Schlägen gegen die Hexer eines Kultes. Ihnen ist der Ironclad-Dreadnought Stormbow zugeordnet, der Mauern zu Kultkellern aufbricht.

II. Kompanie — Die Frühen Reiter

Hauptmann Ordanei Warhorn führt die Kompanie, die als erste landet, wenn ein Sturmseer einen Brandherd hört. Sie gehen schnell, mit Gleitern und Landekapseln.

> *Wir waren pünktlich. Das ist alles, was ich mir vorwerfe.*
> *— Bayartai Bloodmane*

Auf Vharn nahm sein Trupp einen Kultkeller ein, drei Tage bevor dieser losschlagen wollte. Unter den Toten waren elf, die nie einen Eid geleistet hatten.

III. Kompanie — Die Stillen Lanzen

Die Stillen Lanzen kämpfen in Makropolen und Stollen, eng und ohne Vox, nach Zeichen eines Sturmseers.

> *Ein Aufstand hat einen Herzschlag. Finde ihn.*
> *— Ganzul Wolfblade*

Auf Orrun Kesh trug er einen verwundeten Sturmseer vier Ebenen hinauf, während dieser ihm den Weg flüsterte. Mongarath ist derzeit Warhorns Streitmacht zugeteilt.

IV. Kompanie — Die Brennenden Augen

Sie liefert Feuer auf Ziele, die kein Auspex sieht, sondern nur ein Seher benennt.

> *Ich schieße, wohin er zeigt. Ich frage danach.*
> *— Dalgar Ganzoril*

In der Nacht der Offenen Kehlen verbrannten seine Plasmagewehre eine Kapelle auf Wort eines Sturmseers. Ob dort Ketzer beteten, prüfte niemand mehr. Wolfcaller dient unter Warhorn.

V. Kompanie — Die Wegsucher

Die Reserve hält Ulgan Daal und die Untere Jurte und ersetzt Verluste der Kampfkompanien.

Scout-Kompanie — Die Hörenden Kinder

Neophyten lernen das Lauschen im Feld. Veteranen-Sergeant Dalgar Zayoril führt den Trupp Naranjor, der in Warhorns Streitmacht Kultzellen ausspäht.

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Ordanei Warhorn
Titel / Rolle: Captain

Mongkhai Dulgarash
Titel / Rolle: Ordenspriester

Stormbow
Titel / Rolle: Ironclad-Dreadnought

BEKANNTE CHARAKTERE (FORTSETZUNG)

Ordensmeister Temur Askhalan, Sturmseer

Temur Askhalan ist der elfte Sturmseer auf dem Thron von Kharsun-Dzon. Er ist schmal, die Augen fast weiß, und er spricht selten lauter als ein Flüstern. Er trägt einen Psistab aus Burhut-Knochen und eine Bolterpistole, die er seit einem Jahrhundert nicht abgefeuert hat. Unter seiner Führung verweigert der Orden den Schwarzen Schiffen jedes Kind.

> *Ich habe die Weiße Nacht in jedem dieser Kinder gehört. Ich gebe sie keinem Schiff, das sie verbrennt.*
> *— Temur Askhalan*

Auf Vharn hielt er drei Tage lang einen Warp-Riss geschlossen, während die Kompanien den Kult ausräumten. Danach konnte er sechs Monate nicht sprechen.

Hauptmann Ordanei Warhorn

Ordanei Warhorn führt die II. Kompanie und die Streitmacht, die derzeit Orrun Kesh nachsetzt. Er ist kein Psyker und weiß, dass er deshalb niemals Ordensmeister wird. Er trägt ein Energieschwert chogorischer Form und eine Sturmbolter-Halterung am Arm. Seine Brüder schätzen, dass er jeden Befehl eines Sturmseers ausführt und erst danach seine Zweifel in das Kampfbuch schreibt.

> *Ich habe nie einen Fehler gemacht, den mir nicht ein Seher befohlen hat. Das tröstet mich nicht.*
> *— Ordanei Warhorn*

Er führte den Rückzug aus der Nacht der Offenen Kehlen, als letzter an der Rampe.

Ordenspriester Mongkhai Dulgarash

Mongkhai Dulgarash leitet das Stille Lesen. Sein Schädelhelm trägt nicht den weißen Streifen, sondern eine schwarze Linie, die der Orden „die geschlossene Narbe“ nennt. Er führt ein Krosius mit einem Glockenkopf. Er führt eine Liste aller Toten des Ordens und aller Ketzer, die der Orden getötet hat, und liest sie vollständig.

> *Wer nicht gezählt wird, kommt wieder. Also zählen wir.*
> *— Mongkhai Dulgarash*

Auf Orrun Kesh las er drei Stunden lang Namen, während Granaten auf den Platz fielen.

Ilgadai der Erste, Gründer

Ilgadai war Sturmseer der White Scars, bevor die Gründung ihn zum ersten Ordensmeister machte. Die Chronik sagt, er habe sich drei Nächte allein in den Horchkrater gesetzt, bis er den Wind „verstanden“ habe, und dann das Stille Lesen gestiftet. Sein Stab liegt in der Halle der Leeren Sättel.

> *Diese Welt hat geschrien, und niemand kam. Wir kommen.*
> *— Ilgadai der Erste*

Er fiel bei einer Kultkampagne, deren Name aus der Chronik getilgt ist.

FELDZÜGE

Feldzüge

Die Aschegebete von Vharn

Ära: 784.M41

Gegner: Kult der Glimmenden Stimme

Dauer: Sieben Monate

Ausgang: Sieg, 41 Brüder gefallen

Ein Kult auf der Agrarwelt Vharn sammelte latente Psyker in Getreidesilos und versuchte, durch Gesang einen Riss zu öffnen. Die Windtrauernden schlugen zu, ehe er sich erhob, und vernichteten 38 Silos. Temur Askhalan hielt den Riss geschlossen. Später stellte die Inquisition fest, dass vier Silos nur Flüchtlinge enthielten.

Die Nacht der Offenen Kehlen

Ära: 999.M41

Gegner: Aufständische Kulte auf Tessal Ruhn

Dauer: 40 Tage

Ausgang: Rückzug

Während des Dreizehnten Schwarzen Kreuzzugs erhoben sich auf der Makropolwelt Tessal Ruhn gleichzeitig sieben Kulte. Die Sturmseer hörten nur Lärm und zu viele Stimmen. Der Orden kämpfte vierzig Tage und zog ab, als der Große Riss aufbrach. Tessal Ruhn gilt seitdem als verloren.

Die Stille von Orrun Kesh

Ära: 019.M42

Gegner: Bergarbeiteraufstand unter Psykerführung

Dauer: Drei Monate

Ausgang: Sieg ohne Zivilbevölkerung

Ein unsanktionierter Psyker führte die Bergleute von Orrun Kesh gegen ihren Planetengouverneur. Die Windtrauernden zerschlugen den Aufstand in drei Monaten. Am Ende lebten auf der Welt weniger als zweitausend Menschen. Das Stille Lesen dauerte elf Tage.

DER MAKEL

Seit Jahrhunderten verweigert der Orden den Schwarzen Schiffen des Adeptus Astra Telepathica die Psykerkinder von Ulgan Daal. Die Untere Jurte birgt derzeit 212 Kinder, von denen nur ein Bruchteil je Aspirant werden kann. Die übrigen leben verborgen und ungeschult, und jedes Jahr müssen Sturmseer einige von ihnen töten, wenn ihre Kraft durchbricht.

Das Adeptus Astra Telepathica hat drei förmliche Klagen an die Hohen Lords gerichtet. Seit dem Großen Riss ist die Ordenswelt abgeschnitten, und der Zehnt wurde zuletzt 991.M41 nicht geliefert. Zugleich werden auf Ulgan Daal immer weniger Psyker geboren, und der Orden verliert die Rekruten, auf denen seine Doktrin beruht.

Temur Askhalan nennt die Jurte Gnade. Mongkhai Dulgarash zählt die getöteten Kinder im Stillen Lesen mit und hat dem Ordensmeister zweimal öffentlich widersprochen. Ordanei Warhorn schweigt dazu. Ein Inquisitor des Ordo Hereticus hat Orrun Kesh besucht und Fragen gestellt, die niemand beantwortet hat.

KURZGESCHICHTE

Der Zehnte Name

Der Schnee auf Orrun Kesh war grau, weil er durch den Rauch der Schmelzen fiel, und er blieb auf den Toten liegen, als wüsste er, dass niemand sie wegräumen würde.

Bayartai Bloodmane hielt das Kind mit einer Hand. Es war leicht. Durch den Handschuh spürte er keine Wärme, nur ein Zittern, das nicht von der Kälte kam.

„Sie hat sie geführt“, sagte er ins Vox. „Die ganze Halle. Sie hat gesprochen, und sie sind gekommen.“

Ordanei Warhorn stand am Rand des Förderschachts und sah nach unten. Dort lagen die Bergleute, die gesungen hatten, als Trupp Skyhunter durch die Decke brach. Sie hatten keine Waffen gehabt, nur Lampen.

„Wie alt?“, fragte der Hauptmann.

„Neun. Vielleicht zehn.“

Warhorn schwieg. Hinter ihm prasselte der Raureif von Bloodmanes Handschuh, fein wie Zucker. Warhorn sah es und sagte nichts. Er hatte es seit Vharn gesehen und nie etwas gesagt.

Mongkhai Dulgarash kam die Rampe herauf. Die Glocke an seinem Krosius schlug bei jedem Schritt einmal, dumpf. Er beugte sich zu dem Kind hinab, und die schwarze Narbe auf seinem Schädelhelm war eine Handbreite vor ihrem Gesicht.

„Wie heißt du?“

Das Mädchen antwortete nicht. Es sah an ihm vorbei zur Schachtöffnung, wo der Wind hereinkam.

„Sie hört ihn“, sagte Bloodmane. „Wie wir.“

„Wie du“, sagte der Ordenspriester. Er richtete sich auf. „Im Orbit liegt ein Schwarzes Schiff. Es wartet seit vier Tagen. Der Planetengouverneur hat es gerufen, bevor er starb.“

„Ich weiß“, sagte Warhorn.

„Dann weißt du, was das Gesetz sagt.“

„Ich weiß auch, was der Ordensmeister sagt.“

Sie standen eine Weile so, drei Gestalten in grauem Ceramit, und das Kind dazwischen. Unten im Schacht begann ein Verwundeter zu rufen, nicht laut, nur einen Namen, immer denselben. Niemand ging hinunter.

„Askhalan hat zweihundertzwölf Kinder in der Jurte“, sagte Dulgarash. „Im letzten Jahr habe ich sieben Namen gelesen. Sieben, die wir selbst töten mussten, weil wir sie nicht lehren konnten. Willst du den achten mitbringen?“

„Das Schiff tötet sie auch.“

„Das Schiff tötet sie im Licht des Imperators. Wir töten sie in einer Höhle, damit es niemand sieht.“

Warhorn drehte sich um. Durch die Linsen sah das Mädchen blau aus, wie alles, was psionisch brannte. Er dachte an Vharn, an die vier Silos, an die Flüchtlinge darin. Er hatte nie gefragt, wer den Befehl gegeben hatte. Er wusste es.

„Was hat sie gesagt?“, fragte er Bloodmane. „In der Halle. Was hat sie zu ihnen gesagt?“

Der Sergeant zögerte. „Dass jemand kommt. Dass sie warten sollen. Dass einer kommt, der fortgeritten ist, und sie heimholt.“

Dulgarash gab ein Geräusch von sich, das kein Lachen war.

„Sie hat unser Gebet gesprochen“, sagte Warhorn leise.

„Sie hat es in uns gehört“, sagte der Ordenspriester. „Wir sind seit drei Wochen auf dieser Welt. Unsere Sturmseer lauschen jede Nacht. Glaubst du, das Lauschen geht nur in eine Richtung?“

Niemand antwortete. Unten im Schacht verstummte der Verwundete.

Warhorn öffnete das Vox auf der Ordensfrequenz. „Hauptmann an alle. Wir gehen. Skyhunter bringt eine Gefangene.“

„Eine Gefangene“, wiederholte Dulgarash.

„So steht es im Kampfbuch. Was der Ordensmeister daraus macht, ist seine Sache.“

„Und das Schiff?“

„Das Schiff hat nichts gesehen.“

Der Ordenspriester sah ihn lange an. Dann hob er das Krosius, und die Glocke schlug einmal. „Ich lese heute Nacht alle Namen von Orrun Kesh. Auch die aus dieser Halle. Wenn wir sie nach Ulgan Daal bringen, lese ich in zehn Jahren vielleicht ihren.“

„Dann hat sie wenigstens einen“, sagte Warhorn.

Sie stiegen hinauf. Bloodmane trug das Kind, und in der Kälte des Aufzugs sah Warhorn, wie der Raureif von den Fingern des Sergeants in das dünne Haar des Mädchens wuchs, weiß auf schwarz. Das Kind regte sich nicht. Es summte, sehr leise, einen tiefen, gleichbleibenden Ton.

Den Ton des Horchkraters. Keines dieser Kinder hätte ihn kennen dürfen.

Oben, auf dem Landefeld, wartete der Thunderhawk. Hinter ihm lag die Stadt, in der niemand mehr lebte, und darüber, sehr hoch, ein Punkt, der nicht zu den Sternen gehörte und sich nicht bewegte.

Dulgarash blieb an der Rampe stehen und begann zu lesen. Den ersten Namen, den zweiten. Seine Stimme trug über das leere Feld. Warhorn hörte zu, bis die Triebwerke sie übertönten, und er zählte nicht mit, wie viele Namen es waren.

Als sie in den Orbit stiegen, war das Schwarze Schiff noch da. Es fragte nicht. Es würde sich erinnern.

Bloodmane saß mit dem Kind im Laderaum. Er hatte den Helm nicht abgenommen. Vor seinem Gitter klebte frisches Blut, und er wischte es nicht ab.