

DIE WEINENDEN SERAPHIM

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Wir sehen das Ende. Wir binden den Blick. Wir kehren nicht heim. Wir weinen zuletzt.“

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	Blood Angels
Gründung	412.M39 — 24. Gründung (ca. M39)
Welttyp	Kriegswelt
Kampfdoktrin	Psionische Überlegenheit
Loyalitätsstatus	Renegade (fiel erst nach der Häresie ab)
Ordensstärke	Deutlich über Codex-Stärke
Ein-Satz-Definition	Ein Orden, der den Tod seines Engels als Lehre las, in einem fremden Spiegel das eigene Ende fand und seither Hexen in Ketten trägt, um nicht hinsehen zu müssen.

Die vier Säulen

Die Vorschau

Jeder Bruder blickt bei seiner Erhebung in ein Splitterstück des Speculum und sieht eine Stunde, die er für seine letzte hält. Der Orden plant Feldzüge nach diesen Gesichten und gibt Stellungen auf, die ohnehin fallen werden.

Der gelenkte Wille

Kein Weinender Seraph ist Psyker. Ihre Schlachten führen die Vasa, gefangene Psioniker, verdrahtet mit Speculum-Splittern und getragen in Reliquiarien. Der Bruder richtet, das Gefäß brennt.

Der offene Kreuzzug

Ein Kreuzzug endet erst, wenn sein Gelübde erfüllt oder sein letzter Bruder gefallen ist. Keine Flotte kehrt um. Verstärkung kommt aus Orsolax nach, nie in umgekehrter Richtung.

Die geschuldete Klage

Jeder Gefallene erhält eine eingeritzte Stunde in der Halle der Gezählten Stunden. Kein Bruder darf ruhen, bevor er die Namen seiner Toten gesprochen hat. Die Klage ist Buchführung, keine Erleichterung.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Treue	Imperator und Imperium	Excommunicate Traitoris seit 788.M40
Haltung zum Tod des Primarchen	Trauer, Erinnerung, Opfer	Doktrin der Vorschau: der Tod als Kalender
Psioniker	Scriptoren in eigenen Reihen	Keine; nur gefangene Vasa
Organisation	Codex-Kompanien	Fünf Kreuzzüge ohne Kompaniestruktur

Erbfluch	Roter Durst, Schwarze Wut	Gleicher Fluch, durch das Speculum gelenkt
Ästhetik	Gold, Rot, Engelsbilder	Verblichenes Rot, Knochengrau, Silberglas
Heimwelt	Baal und seine Monde	Kriegswelt Orsolax

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Feld	Eintrag
Gründung	24. Gründung, 412.M39
Heimatwelt	Orsolax, Kriegswelt im Halo-Rand
Festungskloster	Bastion Lacrimosa
Kampfdoktrin	Psyker-Vorherrschaft durch gebundene Vasa
Codex-Konformität	31 %
Schlachtruf	„Das Blut erinnert – die Stunde kommt!“
Ordensstärke	1.640 Brüder, fünf Kreuzzüge

KERNIDENTITÄT (FORTSETZUNG)

Anredeformen / Titelkaskade

Ebene	Bezeichnung	Verwendungskontext
1. Der einzelne Bruder	Lacrimans	Selbstanrede nach dem Blick ins Rote Becken
2. Der Orden als Ganzes	Die Trauernden des Sanguinius	Gebet, Chronik, Anrufung vor dem Kampf
3. Zeremonieller Volltitel	Hüter des Speculum, Wächter der Letzten Stunde, Söhne des Neunten Engels	Schwüre, Kriegserklärungen, Aufnahme der Vasa

Ordens-Merksatz

Wir sehen das Ende. Die Tugend der Voraussicht. Der Neophyt lernt, dass jeder Kampf bereits verloren ist, irgendwann, und dass Mut erst dort beginnt, wo man den eigenen Tod angesehen hat.

Wir binden den Blick. Die Tugend der Beherrschung. Die Gabe des Sehens gehört nicht dem, der sie trägt, lehren die Ordenspriester, sondern dem, der sie in Ketten lenkt. Der Neophyt lernt Gehorsam vor dem Willen, nicht vor dem Fleisch.

Wir kehren nicht heim. Die Tugend der Ausdauer. Kreuzzüge dauern Jahrhunderte. Wer Orsolax verlässt, lernt, es als Grab zu betrachten, in das er nie zurückkehren wird.

Wir weinen zuletzt. Die Tugend der Trauer. Trauer ist Pflicht, aber erst nach der Schlacht. Wer vor dem letzten Schuss weint, hat sich einen Schuss zu früh ergeben.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Weinenden Seraphim entstanden 412.M39 in der 24. Gründung aus Gensaat der Blood Angels, als Codex-Orden zur Befriedung des Halo-Randes. Ihr erster Ordensmeister, Lucan Ardesi, wählte die Kriegswelt Orsolax als Heimat, weil sie in einem Jahr mehr Krieger tötete, als der Orden in einem Jahrhundert brauchte. Neunhundert Jahre lang galten sie als treu, verbissen, wortkarg.

611.M40, rund 1.200 Jahre nach der Gründung, bargen sie aus einer toten Aeldari-Welt das Speculum Ultimum, einen Spiegel aus geschliffenem Seelenstoff. Wer hineinsah, erblickte seinen Tod. Die Ordenspriester deuteten dies als Gabe in der Linie des Engels, der sein Ende kannte. Das Speculum nährte sich von psionischem Schmerz und zeigte abwechselnd alle vier Gesichter des Warp, keinem verpflichtet, allen offen. 788.M40 erklärte die Inquisition den Orden zum Renegatenorden.

Die Heimatwelt

Orsolax ist seit dem Zeitalter der Zwietracht im Krieg, sechs Reiche, keines je Sieger. Die Kinder kämpfen ab dem zehnten Lebensjahr. Über den Schlachtfeldern kreisen Morrigs, Aaskrähen mit blanken Schädeln, deren Federn jeder Aspirant als Zeichen seiner ersten Tötung trägt. Unter den Gräben leben Thalven, blinde Grabtiere, die Leichen in die Tiefe ziehen; die Weinenden Seraphim werfen ihnen die Asche der Stundenlosen hin.

Ordenskult

Die Blood Angels trauern um Sanguinius. Die Weinenden Seraphim lehren, er habe seinen Tod gekannt und sei ihm entgegengegangen – und ihre Ordenspriester folgern daraus, dass Wissen um das Ende die höchste Treue sei. Das Speculum gilt ihnen als Fenster, nicht als Gott. Sie beten zu keinem der Vier; sie erdulden alle, wie man Wetter erduldet.

Gensaat-Besonderheiten

Die Sus-an-Membran der Brüder reagiert auf psionische Felder und versetzt sie in kurze Starre, wenn ein Vasa stirbt. Ihre Tränendrüsen sondern unter Warpdruck Blut ab. Das Okkulolob hat sich verändert: Die Iris zeigt silberne Flecken, wo das Licht des Speculum sie getroffen hat.

Fluch-Stufen

Stufe 1 — Das Vorgesicht: - Silberne Flecken in der Iris, sichtbar bei abgenommenem Helm. - Eingeritzte Stundenstriche auf der linken Armschiene. - Blutige Tränenspuren unter den Augen nach jedem Vasa-Einsatz.

Der Bruder dient weiter. Sein Ordenspriester notiert die Zahl der Striche und vergleicht sie bei jeder Messe. Kein Lob, keine Strafe; nur die Zahl.

Stufe 2 — Das Spiegeln: - Die Iris ganz silbern, die Pupille kaum noch erkennbar. - Striche über Armschiene, Handschuh und Helmplatte, eingekratzt mit dem Kampfmesser. - Die Blutspuren verkrusten zu einer dauerhaften roten Maske auf Gesicht und Gesichtsplatte.

Ein Ordenspriester bringt den Bruder in die Stille Galerie. Dort kniet er vor einer Spiegelnische, bis er seine Stunde wieder als Zukunft beschreiben kann. Wer sie in der Gegenwart beschreibt, bleibt.

Stufe 3 — Die Erfüllte Stunde: Der Bruder glaubt, die Stunde sei gekommen, und lebt in ihr. Er sieht seinen Tod in jedem Feind.

Er wird nicht geheilt. Er wird in die Stundenlosen überstellt und dorthin geschickt, wo seine Stunde ohnehin wartet.

Verlorene Kompanie

Die Stundenlosen. Im Idiom des Ordens ein Bruder, dessen Stunde nicht mehr kommen kann, weil sie bereits da ist. Er hat keine Zukunft mehr, die man zählen könnte.

Entfernt: die weiße Träne. Jeder Bruder trägt unter der rechten Augenlinse eine weiße Träne. Sie bedeutet: Um diesen Bruder wird man trauern. Bei den Stundenlosen ist sie abgeschliffen bis aufs blanke Ceramit. Niemand wird ihn beklagen; er ist bereits beklagt.

Hinzugefügt: die Klepsydra. Zwischen den Ausstoßöffnungen des Tornisters sitzt ein gläserner Wasseruhrzylinder in einem Plaststahlgehäuse, verschraubt mit der Tornisterhülle. Die Abwärme des Reaktors hält das Blut darin flüssig; es tropft, Tag um Tag. Ist die Uhr leer, wird sie nicht nachgefüllt.

GRÜNDUNG

Abgrenzung

Wer von Psyker-Vorherrschaft und einem Spiegel des Schicksals hört, denkt an die Thousand Sons. Die Ähnlichkeit ist konvergente Entwicklung und keine Verwandtschaft der Gensaat: Kein Weinender Seraph besitzt psionische Kraft. Ihr Blut ist das der Blood Angels, und an diesem Blut sind sie zerbrochen.

HEIMWELT UND FESTUNGSKLOSTER

Ortsverzeichnis des Festungsklosters

Ort	Funktion	Besonderheit
Halle der Gezählten Stunden	Gedenkort	Wände voller eingeritzter Striche, ein ständiges Kratzen von Meißeln hallt darin.
Das Rote Becken	Initiationsritus	Ein Becken aus Blut, auf dessen Grund ein Speculum-Splitter silbern leuchtet.
Die Stille Galerie	Beobachtung der Zweiten Stufe	Hundert Spiegelnischen, jede mit einem knienden Bruder, die Luft riecht nach Eisen und Weihrauch.
Die Vasa-Krypten	Verwahrung der Gefangenen	Dunkle Zellen, aus denen ununterbrochen leises Summen dringt.

KREUZZÜGE

Übersicht

Kreuzzug	Marschall	Kriegsschauplatz	Dauer bisher
Kreuzzug der Letzten Klage	Hochmarschall Ezrin Calvaro	Ostrand des Halo-Randes	211 Jahre
Kreuzzug des Gebundenen Blicks	Marschall Tibero Aphael	Ilyris-Gürtel	94 Jahre
Kreuzzug der Aschenen Stunde	Der Älteste Marschall	Grenzwelten am Auge des Schreckens	340 Jahre
Kreuzzug der Dürren Vasa	Der Marschall der Ernte	Schwarzschiffrouten im Segmentum Obscurus	58 Jahre
Kreuzzug ohne Spur	Der Marschall der Morrigs	Unbekannt seit 912.M41	87 Jahre

Kreuzzug der Letzten Klage

> *Wir enden, wo die Gesichte enden, und keinen Schritt früher.*

Zwei Drittel der Brüder seit dem Aufbruch verloren, drei Schlachtbarken zu Wracks geschossen. Calvaro führt eine Flotte, die von Vorhersagen lebt, die immer seltener eintreffen.

Kreuzzug des Gebundenen Blicks

> *Wir holen das Lied der Masken zum Schweigen, das unser Ende singt.*

Neunzig Jahre Jagd auf eine einzige Harlequin-Truppe, die das Spiel vom Fall des Ordens aufführt. Der Kreuzzug hat elf Vasa verbraucht und nie einen Gegner gefangen. Ihm folgt der Ironclad-Dreadnought Malvento, und Ordenspriester Raldoron Serafino führt seine Messen.

Schwertbruder Ysrael Duraso, Anführer der Corvinari. Auf dem Mond Velk ließ er seine fünf Schwertbrüder einen Torbogen halten, durch den die Harlequine tanzten. Duraso sah, dass seine Stunde nicht dort lag, trat vor und fing den Kuss der Schattenseherin mit dem Arm ab. Den Arm trägt er heute aus Plaststahl.

Kreuzzug der Aschenen Stunde

> *Wir wachen am Riss, bis der Riss uns ansieht.*

Seit 340 Jahren auf Grenzwelten, die keiner hält. Der Kreuzzug hat das Wort für Heimkehr aus seinen Messen gestrichen und zählt weniger als hundert Brüder.

Schwertbruder Cassiel Grifone, heute Anführer der Sendini unter Aphael. In der Aschenen Stunde hielt er drei Tage eine Brücke gegen Ketzerische Astartes, mit einem Vasa auf dem Rücken, der im Sterben unaufhörlich seinen Namen sprach. Grifone ließ ihn sprechen. Er sagt, das sei der einzige Gnadenakt gewesen, der ihm möglich war.

Kreuzzug der Dürren Vasa

> *Wir füllen die Krypten, bis der Spiegel satt ist.*

Er überfällt Schwarzschiffe und raubt deren Fracht. 58 Jahre, sechs Schiffe der Inquisition zerstört, doch die Gefangenen sterben schneller, als er sie bringt.

Initiat Azkaellon Volterra, heute Anführer der Vitrian unter Aphael. Beim Entern eines Schwarzschiffs fand er dreißig Kinder in Kälteschlaf. Er brachte alle dreißig an Bord, nicht eines entkam. Es heißt, er spreche seither nicht mehr über das Entern.

Kreuzzug ohne Spur

> *Wir gehen, wohin der Spiegel schweigt.*

Seit 912.M41 ohne Lebenszeichen. Der Orden führt ihn weiter in seinen Listen, weil keine Stunde für ihn eingeritzt wurde.

Die Schwertbrüder

Ein Schwertbruder wird erhoben, wenn er seine Stunde im Speculum zweimal überlebt hat – wenn also das Gesicht falsch war. Der Orden ehrt diese Brüder und fürchtet sie zugleich, denn niemand weiß, was sie stattdessen gesehen haben.

Neophyten

Der Neophyt wird an einen Initiaten gekettet, Handgelenk an Handgelenk, für eine Nacht in der Halle der Gezählten Stunden. Am Morgen ritzt der Initiat einen Strich für den Neophyten, als stünde dessen Tod schon fest. Erst wenn der Neophyt den Strich selbst überschreiben darf, gilt er als bereit.

Was diesem Orden fehlt

Die Weinenden Seraphim haben keine Scriptoren; ihr Gelübde verabscheut die Hexe in den eigenen Reihen. Braucht eine Schlacht psionische Kraft, öffnet ein Bruder das Reliquiar eines Vasa und richtet dessen Schmerz auf den Feind.

KOMPANIEN

Kompanien

Sendini

Rolle: Crusader Squad

Held: Cassiel Grifone

Titel des Helden: Schwertbruder

Vitrian
Rolle: Crusader Squad

Held: Azkaellon Volterra

Titel des Helden: Initiat

Corvinari
Rolle: Sword Brethren

Held: Ysrael Duraso

Titel des Helden: Schwertbruder

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Tibero Aphael
Titel / Rolle: Marschall

Raldoron Serafino
Titel / Rolle: Ordenspriester

Malvento
Titel / Rolle: Ironclad-Dreadnought

BEKANNTE CHARAKTERE (FORTSETZUNG)

Hochmarschall Ezrin Calvaro
Ein schmaler, alter Krieger mit vollständig silbernen Augen, der die Zweite Stufe vor achtzig Jahren erreichte und sie seither nicht verlassen hat. Er trägt eine geschwärzte Meisterwerkrüstung und ein Energieschwert, dessen Klinge mit 306 Strichen bedeckt ist – eine für jeden Bruder, den er verloren hat.

> *Ich sehe meine Stunde seit achtzig Jahren. Sie wird nicht schöner.*
> *— Ezrin Calvaro*

Auf Thessin befahl er den Rückzug aus einer Festung, die das Speculum als verloren zeigte. Die Festung hielt danach drei Monate gegen die Belagerer, ohne ihn. Calvaro nennt dies seine einzige Schuld.

Ordensmeister Lucan Ardesi

Gründer des Ordens 412.M39, ein Krieger, der Orsolax als Heimat wählte und das Speculum nie kannte. Er trug einen Thunder Hammer und die erste weiße Träne auf seinem Helm.

> *Ich will Söhne, die jede Trauer bis zum Ende tragen.*
> *— Lucan Ardesi*

Er fiel 538.M39 in den Gräben von Orsolax selbst, als er einen Stamm der sechs Reiche zur Unterwerfung zwang. Seine Stunde liegt als erste in der Halle der Gezählten Stunden.

Marschall Tibero Aphael

Kommandiert den Kreuzzug des Gebundenen Blicks und die gegenwärtig ausgezogene Streitmacht. Großgewachsen, die rechte Iris silbern gefleckt, eine einzige Stunde auf der Armschiene. Er trägt eine Bolterpistole und ein Energieschwert sowie das Reliquiar eines alten Vasa.

> *Sie tanzen unsere Schande. Ich will sie nur einmal ausreden lassen.*
> *— Tibero Aphael*

Auf Ilyris ließ Aphael die Harlequine das Spiel bis zum zweiten Akt aufführen, bevor er angriff. Er sagt, er wollte wissen, wie es endet.

Ordenspriester Raldoron Serafino

Der Ordenspriester trägt einen Knochenhelm mit roter Maske und ein Krosius, dessen Kopf ein Spiegel ist. Er hält an der Lehre fest, das Speculum sei ein Fenster des Imperators.

> *Wer sein Ende kennt, kann nicht abfallen. Er ist schon gefallen und steht trotzdem.*
> *— Raldoron Serafino*

In der Stillen Galerie hat er 41 Brüder zurück in den Dienst geführt und 19 verloren. Er nennt beide Zahlen laut, jedes Jahr.

FELDZÜGE

Feldzüge

Die Bergung von Hesperon

Ära: 611.M40

Gegner: Necrons und Aeldari-Wächter

Dauer: vier Monate

Ausgang: Speculum geborgen

Auf einer toten Aeldari-Welt suchte der Orden nach Spuren des Ordo Xenos, fand ein Gruftschiff der Necrons und, darunter, einen Spiegel in einem Turm aus Seelenstein. Die Bergung kostete 97 Brüder.

Die Überlebenden brachten den Spiegel nach Orsolax und ließen keinen Bericht nach Terra gehen.

Der Maskenkrieg von Ilyris

Ära: 887.M41

Gegner: Harlequine

Dauer: sieben Monate

Ausgang: Unentschieden

Eine Truppe der Harlequine trat auf dem Mond Ilyris auf und spielte vor den Augen des Ordens dessen eigene Geschichte. Aphael verfolgte sie durch Ruinen und Tore des Netzes der Tausend Tore. Elf Vasa verbrannten, ohne dass ein Harlequin fiel. Am Ende verschwanden die Tänzer mitten im letzten Akt.

Die Ernte von Corvinas

Ära: 996.M41

Gegner: Adeptus Astra Telepathica, Imperiale Flotte

Dauer: 26 Tage

Ausgang: Sieg

Der Kreuzzug der Dürren Vasa überfiel einen Konvoi von Schwarzschiffen. Er brachte 212 Psioniker an Bord und verlor 33 Brüder. Volterra führte das Entern. Die meisten Gefangenen sind inzwischen verbraucht.

DER MAKEL

Die Weinenden Seraphim halten sich nicht für Abgefallene, aber sie wissen nicht, ob sie es sind. Ihre Ordenspriester sind sich darüber uneins. Raldoron Serafino lehrt, das Speculum sei ein Fenster des Imperators, und wer sein Ende kenne, sei treuer als jede Flotte, die ihn jagt. Hochmarschall Ezrin Calvaro sagt dagegen offen, der Orden sei 611.M40 gestorben, und alles danach sei ein langer Nachhall.

Diese Uneinigkeit hat Folgen. Zweimal wollte Calvaro das Speculum zerstören; zweimal stellten sich die Marschälle gegen ihn, weil ohne die Vasa keiner ihrer Kreuzzüge mehr Schlachten gewinnen kann. Der Orden zählt 1.640 Brüder, mehr als jemals zuvor, und hält sich durch eine Waffe am Leben, die er selbst Hexerei nennen würde, wenn er sie in fremder Hand sähe.

Jeder Marschall weiß davon. Die Initiaten erfahren es, wenn sie das erste Reliquiar tragen. Ein Teil der Brüder verweigert das Tragen; sie werden nicht bestraft, aber sie werden nicht befördert. Drei Schwertbrüder sind in den letzten fünfzig Jahren darüber in die Stille Galerie gegangen und nicht zurückgekehrt.

Der Orden hat keine Antwort auf die Frage, was er ist. Er hat nur die nächste Stunde.

KURZGESCHICHTE

Der zweite Akt

Der Mond hieß Velk und hatte keine Luft mehr. Seine Städte waren Ruinen aus weißem Stein, und auf dem größten Platz, unter einem Himmel aus Sternen und dem trüben Licht des Gasriesen, standen die Harlequine.

Marschall Tibero Aphael sah sie durch die Augenlinsen und zählte. Neunzehn Tänzer. Eine Schattenseherin mit spiegelnder Maske. Ein Narr in Schwarz und Weiß, der auf dem Rücken eines Bruchstücks lag, als schlafe er.

„Sie beginnen“, sagte Ordenspriester Raldoron Serafino auf der Ordensfrequenz. Er klang wie jemand, der in einer Messe die Lesung ankündigt.

Die Tänzer bewegten sich. Lautlos, denn hier trug keine Luft den Klang, und doch hörte Aphael Musik. Er hörte sie im Kopf, dort, wo die Vasa wohnten. Das Mädchen in seinem Reliquiar, das er Mira nannte, weil sie sich an keinen anderen Namen erinnerte, hatte zu summen begonnen.

Das Spiel zeigte einen Turm. Drei Tänzer in roten Gewändern stiegen hinauf. Oben stand ein Spiegel, der nur aus Licht bestand.

„Sie zeigen Hesperon“, sagte Schwertbruder Cassiel Grifone. Die Sendini lagen in den Trümmern links des Platzes, zehn Bolter im Anschlag.

„Ich weiß“, sagte Aphael.

Er wusste es seit neunzig Jahren. Die Truppe tanzte immer dasselbe Stück, und sie tanzte es nie zu Ende. Auf Ilyris waren sie im letzten Akt verschwunden. Auf Thessin im ersten. Heute, das wusste er, würde er ihnen den zweiten lassen.

Rechts von ihm knirschte Malvento. Der Ironclad-Dreadnought hatte sich seit der Landung nicht bewegt, und der Bruder im Sarcophagus sprach nicht mehr, seit er den Spiegel zum dritten Mal gesehen hatte. Nur die Energiefaust öffnete und schloss sich langsam, wie eine Hand, die sich an etwas erinnert.

Auf dem Platz fielen die roten Tänzer vor dem Spiegel auf die Knie. Einer nach dem anderen sahen sie hinein. Einer nach dem anderen griffen sie sich an die Augen, und ihre Hände wurden silbern.

„Marschall“, sagte Initiat Azkaellon Volterra. Seine Stimme war jung. „Die Vitrian sind in Stellung. Wir könnten sie jetzt –“

„Nein.“

Mira summte lauter. Im Reliquiar an seinem Tornister spürte Aphael ihre Wärme, ihr Fieber. Sie wollte die Tänzer erreichen. Die Vasa wollten das immer. Die Harlequine waren für sie, was Licht für Motten ist.

Der zweite Akt begann. Ein Tänzer in roter Rüstung, ohne Maske, trat vor. Er trug ein Kind auf dem Rücken, ein Kind aus Glas, und das Kind leuchtete. Der Tänzer zog ein Schwert und schlug in die Luft, und überall, wo die Klinge vorbeiging, sanken andere Tänzer zusammen, ohne berührt worden zu sein.

„Das sind wir“, sagte Raldoron leise. „Sie zeigen die Vasa.“

Das gläserne Kind auf dem Rücken des Tänzers begann zu zerspringen. Erst ein Riss, dann viele. Der Tänzer kämpfte weiter, und das Kind zerfiel Stück für Stück, bis nur noch ein leerer Rahmen auf seinem Rücken hing. Dann wandte er sich um, sah den Rahmen an und weinte.

Aphael bemerkte, dass Mira aufgehört hatte zu summen.

„Marschall“, sagte Schwertbruder Ysrael Duraso. Seine Corvinari lagen hinter ihm, fünf Schatten im Staub. „Die Schattenseherin sieht uns an.“

Sie sah ihn an. Durch die Ruinen, durch das Ceramit seines Helms. In ihrer Maske sah Aphael sich selbst: einen Krieger in verblichenem Rot, mit einem Reliquiar auf dem Rücken, in dem ein Mädchen saß, das er Mira nannte. Und hinter dem Mädchen, im Spiegelbild, einen Riss.

Er wusste, wie seine Stunde aussah. Er hatte sie im Roten Becken gesehen, vor einhundertzwölf Jahren. Ein Raum aus weißem Stein, ein Kind, ein Licht. Er hatte nie gewusst, wessen Kind.

„Feuer“, sagte er.

Die Bolter der Sendini sprachen. Lautlos zerbarsten die Steine des Platzes. Die Tänzer waren nicht mehr dort, wo die Geschosse einschlugen; sie waren schon weiter, schon über den Trümmern, schon bei den Vitrian. Aphael öffnete das Reliquiar und richtete Mira auf die Schattenseherin.

Mira weigerte sich.

Das war noch nie geschehen. Die Vasa brannten, wenn man sie richtete, so wie Promethium brennt, wenn man es entzündet. Aber das Mädchen in seinem Reliquiar war still, und in seinem Kopf hörte er nur eine einzige Stimme, ganz leise:

„Sie haben gesagt, wie es ausgeht.“

Die Harlequine töteten drei Brüder der Vitrian in vier Herzschlägen. Malvento zertrat einen Tänzer, der zu langsam war. Grifone schoss, bis sein Bolter leer war. Dann waren die Tänzer fort, alle neunzehn, durch ein Tor in der Luft, das sich hinter ihnen schloss wie ein Lid.

Auf dem Platz lag nur der Narr, auf seinem Trümmerstück, als schlafe er noch. Er war tot. Er hielt einen Rahmen aus Glas in der Hand, leer.

Raldoron Serafino kniete neben Aphael nieder. „Sie hat sich verweigert.“

„Ja.“

„Das Gesetz sagt, ein verweigertes Gefäß ist ein verbrauchtes Gefäß.“

Aphael sah auf das Reliquiar. Mira atmete. Durch das Silberglas sah er ihr Gesicht, und ihre Augen waren nicht silbern, wie er es befürchtet hatte, sondern braun, die Augen eines Kindes von Orsolax.

„Ich kenne das Gesetz“, sagte er.

Er ritzte mit dem Messer eine Linie in seine Armschiene. Nicht für die drei Toten der Vitrian, deren Stunden er später schreiben würde. Für sich selbst. Eine zweite Stunde.

Raldoron sah es und sagte nichts.

Aphael schloss das Reliquiar und befahl den Rückzug. Der zweite Akt war vorbei. Den dritten, das wusste er jetzt, würde er sehen.