

THE UNQUENCHED

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Wir fühlen noch. Wir nehmen, was brennt. Wir hinterlassen keinen Staub. Wir halten nicht inne.“

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	Thousand Sons
Gründung	ca. 004.M31 — Rubrik des Ahriman (Bruderschaft, die in der Legion verblieb)
Welttyp	Wüstenwelt
Kampfdoktrin	Flotten- & Enterkampf
Loyalitätsstatus	Verräter (eine der neun Verräterlegionen)
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Söhne des Magnus, die ihre Brüder zu Staub werden sahen und seither jeder Lust und jeder Qual nachjagen, um zu beweisen, dass sie nicht die Nächsten sind.

Die vier Säulen

Der bezeugte Leib
Jeder Bruder wird von einem anderen beobachtet, und jede Empfindung wird nach einer Enterung laut ausgesprochen. Was nicht benannt wird, gilt als verloren, und ein Bruder, der nicht benennen kann, was er fühlte, wird untersucht.

Die Bresche als Ritus
Ein geöffneter Rumpf ist ein geöffneter Leib. Die Unquenched kämpfen fast ausschließlich mit Entertorpedos und Sturmrammen, denn nichts anderes bringt das Gedränge des Fleisches so vollständig.

Die Güte der Klinge
Ein Bruder am Ende wird von dem getötet, der ihn am meisten liebt. Dies ist das härteste Gesetz des Ordens und das am treuesten befolgte, denn jeder Krieger hat neben einer Rüstung voll Staub gestanden.

Die Schuld gegenüber der Legion
Die Unquenched bleiben Söhne des Magnus. Sie segeln unter Hexern der Legion, liefern gefangene Psyker als Zehnt ab und nehmen Verachtung als Preis dafür hin, etwas Größerem anzugehören als ihrem eigenen Hunger.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Schutzmacht	Tzeentch	Slaanesh
Höchster Wert	Wissen	Empfindung als Beweis des Lebens
Sicht auf die Rubrik	Umstritten; eine Heilung, ein Verbrechen oder eine Waffe	Ein Grauen, das sich nie wiederholen darf

Bevorzugter Krieg	Hexerische Feldzüge, Rubricae-Kohorten	Enteraktionen, Nahkampfangriff
Psyker	Die Mehrheit	Eine Minderheit von Hexern in jeder Kompanie
Rubricae	Kern ihrer Schlachtreihen	Keine; ihren Toten wird stattdessen der Tod gegeben
Stellung in der Legion	Herren	Geduldete Vorhut und Schuldner

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Stammvater	Thousand Sons
Gründung	Keine förmliche; eine Bruderschaft, die mit der Rubrik (ca. 004.M31) in der Legion verblieb
Heimatwelt	Qaradesh, eine Wüstenwelt im Auge des Schreckens
Festungskloster	Das Lyzeum des Salzes
Codex-Treue	0 %
Schlachtruf	»Es werde gefühlt!«
Ordensstärke	1.000 Schlachtbrüder in sechs Großkompanien

KERNIDENTITÄT (FORTSETZUNG)

Anredeformen / Titelfolge

Ebene	Bezeichnung	Verwendungskontext
Einzelner Schlachtbruder	Durstgeborener	Selbstbezeichnung nach dem Überleben des Sunwell
Die Gesamtheit	Die Ungesättigten des Roten Gelehrten	Musterungen der Legion und Verhandlungen mit den Hexern des Magnus
Zeremonieller Titel	Söhne des Magnus, Hüter der Letzten Empfindung, Unquenched von Qaradesh	Eide, Enterriten, Kriegserklärungen

Ordensmaxime

Wir fühlen noch. Die Tugend ist der Beweis. Der Neophyt lernt, dass jede Empfindung ein Beleg dafür ist, dass er noch nicht ausgehöhlt wurde, und dass Taubheit das erste Symptom ist, niemals Frieden.

Wir nehmen, was brennt. Die Tugend ist die Gier. Ein Entern ist ein Akt des Nehmens: Luft, Hitze, Schrecken, Schmerz. Der Neophyt lernt, dass das, was ihn nicht verbrennt, den Durchbruch nicht wert war.

Wir hinterlassen keinen Staub. Die Tugend ist die Vollendung. Keinem Bruder ist es erlaubt, als Rubrik-Hülle zu enden; der Neophyt schwört, seinem Bruder den Tod zu gewähren, bevor er vertrocknet.

Wir halten nicht inne. Die Tugend ist die Bewegung. Stillstand lässt das Fleisch auf sich selbst lauschen. Der Neophyt lernt, dass die Leere zwischen zwei Enterungen der gefährlichste Ort ist, an dem er je stehen wird.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Als die Rubrik über die Legion fegte, sahen die Brüder einer kleinen Bruderschaft der Corvidae ihre Verwandten in versiegelten Rüstungen verstummen und blieben selbst unversehrt. Sie nannten es nicht Glück. Sie nannten es ein aufgeschobenes Urteil. Ihre Ordenspriester behaupten, Magnus habe Wissen gesucht, um seine Söhne vor dem Fleisch zu retten, und was nun geblieben sei, um sie zu retten, sei das Fühlen. In den langen Jahrhunderten im Auge verließen sie die Legion nie. Sie übernahmen die Enterdienste, die kein Hexer wollte, und hatten ihren Hunger bis M34 nach außen gewandt. Slaanesh antwortete, ohne gefragt zu werden. Die Hexer der Bruderschaft beugen sich noch immer der Hierarchie von Tizca; ihre Krieger beten anderswo.

Die Heimatwelt

Qaradesh ist eine weiße Salzwüste unter einem Himmel von der Farbe eines Blutergusses. Ihre Nomaden, die Aspirantenstämme, trinken aus Trugbrunnen, die manchmal Wasser führen. Der **Glasrochen**, ein Rochen, der unter dem Sand gleitet, wird von Aspiranten mit bloßen Händen gejagt; sein Gift lehrt sie Schmerz ohne Tod. Die **Durstmotte** sammelt sich in der Dämmerung auf allem, was schwitzt; einen Bruder, den die Motten meiden, deutet der Orden als einen, der bereits austrocknet.

Ordenskult

Die Legion sucht Antworten; die Unquenched suchen Bestätigung. Ihre Riten sind Bekenntnisse der Empfindung, gesprochen vor den toten Rüstungen in der Halle des Ungefallenen Staubs. Slaanesh wird nicht als Geliebter verehrt, sondern als Zeuge – der Gott, der sie wenigstens bemerken wird. Ihre Zauberer bewahren tzeentchische Formen aus Gewohnheit und Verpflichtung.

Gensaat-Besonderheiten

Die Fleischwandlung der Thousand Sons äußert sich als Austrocknung. Durstgeborene schwitzen wenig, heilen langsam an Lippen und Händen, und ihre Nervenenden stumpfen ab, wenn sie nicht ständig gereizt werden. Ihre Progenoiddrüsen sind ockerfarben verfärbt; die Apothecarii entnehmen sie früh, aus Furcht vor dem, was später wartet. ### Fortschreiten des Fluchs **Stufe 1 – Das Aufreißen:** - Die Lippen springen auf und bleiben aufgesprungen, mit Salz verkrustet. - Die Handflächen der Panzerhandschuhe werden blank geschabt, um den Rumpf zu spüren. - Die Dichtung des Halsschutzes bleibt gelockert, um die Kälte der Leere zu spüren. Der Bruder wird in der Beichte benannt und einem Wächter zugeteilt. Mehr geschieht nicht; die Hälfte des Ordens lebt in dieser Stufe. **Stufe 2 – Das Abschuppen:** - Die Risse breiten sich zu schuppigen Platten über den Kiefer aus. - Die bloßen Handflächen werden an Breschenkanten absichtlich wund geschunden. - Der Helm wird im Vakuum jeweils für Sekunden abgenommen. Der Apothecarius seiner Kompanie schließt ihn

zwischen den Fahrten im Moth Cloister ein. In jeder Dämmerung werden die Motten freigelassen; lässt sich drei Nächte lang weniger als die Hälfte auf ihm nieder, wird er in den Hollow Choir versetzt. **Stufe 3 – Die Trockene Stunde:** Der Augenblick, in dem ihn keine Empfindung mehr erreicht und das Fleisch zu rieseln beginnt. Innerhalb der Stunde wird ihm von seinem erwählten Bruder die Güte der Klinge zuteil. Keiner hat sie verweigert. ### Die verlorene Kompanie **Der Name.** Der Hollow Choir: in der Sprache des Ordens jene, die noch singen, sich selbst aber nicht mehr hören können. **Was entfernt wird.** Der Kohlstrich, ein schwarzer Streifen, der unter die Helmlinsen jedes Bruders in gutem Ansehen gemalt wird und Augen kennzeichnet, die noch weinen. Sein Fehlen besagt, dass diese Augen vertrocknet sind. **Was hinzugefügt wird.** Ein Sandräuchergefäß aus Messing, in die Abluftöffnungen des Tornisters eingelassen, dessen Heizspirale mit dem Energieaggregat verbunden ist; es lässt heißen Salzrauch über die Schultern strömen, sodass der Bruder in den Duft des Sunwell gehüllt ist, bis man ihn beendet.

GRÜNDUNG

Abgrenzung

Ihr Hunger nach dem Entern und ihr Schutzherr verleiten viele dazu, sie für eine Splittergruppe der Emperor’s Children zu halten. Die Ähnlichkeit ist konvergent: Keine Gensaat Fulgrims fließt in ihnen. Jeder Durstgeborene trägt die Saat der Thousand Sons, und jeder von ihnen weiß genau, was diese Saat den Brüdern angetan hat, die sie begraben haben.

HEIMWELT UND FESTUNGSKLOSTER

Orte des Festungsklosters

Ort	Funktion	Besonderes Merkmal
Der Sonnenbrunnen	Initiationsritus	Eine Grube aus weißglühendem Salz, das unter den Füßen knistert und nach versengtem Haar riecht.
Die Halle des Ungefallenen Staubs	Ort des Gedenkens	Reihen versiegelter Rubrik-Rüstungen verlorener Brüder, jede mit einem sandgefüllten Glas zu ihren Füßen.
Der Mottenkreuzgang	Wache über versagende Brüder	Eine dunkle Galerie, dicht erfüllt von flatternden Durstmotten, angelockt von Kohlebecken mit warmem Öl.
Die Zisterne der Stimmen	Vor der Legion verborgen	Ein überflutetes Gewölbe, in dem erbeutete Harlequin-Masken singend im tropfenden Wasser hängen.
Die Breschengalerie	Ausbildung für den Enterkampf	Korridore aus geborgenen Rumpfplatten, versengt von Melter-Narben und widerhallend von aufgezeichneten Alarmsirenen.

GROSSKOMPANIEN

Überblick

Es gibt sechs Großkompanien, weil sechs die Zahl ist, die Slaanesh beansprucht, und weil sechs Lords die Rubrik mit unversehrter Bruderschaft überlebten.

Name	Lord	Farben oder Abzeichen	Charakter
The Breachborn	Lord Ahmes-Varu	Goldener Panzerhandschuh auf Lapis	Die eigene Kompanie des Ordensmeisters, als erste durch jeden Rumpf
The Salt Lancers	Lord Seneb Kherau	Weißer Winkel	Spezialisten für Torpedoangriffe
The Weeping Gilt	Lord Neferu Ashkat	Goldene Träne	Zauberer und ihre Schützlinge
The Moth Kin	Lord Ptahor Del	Graue Mottenflügel	Hüter des Mottenkreuzgangs
The Mask-Breakers	Lord Varn Sethekh	Gespaltene Harlequin-Raute	Harlequin-Jäger
The Long Thirst	Lord Ibis Merenhet	Schwarze Horizontlinie	Plünderer der tiefen Leere, selten daheim

Stärken: Breachborn 190, Salt Lancers 180, Weeping Gilt 175, Moth Kin 165, Mask-Breakers 150, Long Thirst 140 – insgesamt 1.000; der Hohle Chor bleibt in den alten Listen seiner Brüder.

The Breachborn

Die größte Kompanie und die einzige, die dem Wort des Ordensmeisters mehr vertraut als ihrem eigenen. Sie reiten den Sturmrammer *Ardent Wound* in jede erste Bresche.

The Salt Lancers

Sie entern per Dreadclaw und Entertorpedo, mit Salz gepackt, um den Rückstoß zu dämpfen. Ihr Streit mit der Long Thirst um Prisenschiffe ist drei Jahrhunderte alt.

Held: Sergeant Ankhet Rau. *»Der Rumpf schreit, bevor wir es tun. Lerne zuzuhören.«* — Ankhet Rau. Bei der Einnahme eines Schmiedefrachters hielt er eine Breschendichtung neun Minuten lang mit seiner eigenen bloßen Hand geschlossen, während sie gefror.

The Weeping Gilt

Sie beherbergen die meisten Zauberer des Ordens und die engsten Verbindungen nach Tizca. Die anderen Kompanien vertrauen ihnen am wenigsten.

The Moth Kin
Apothecarii und Wächter. Sie entscheiden, wer in den Mottenkreuzgang übergeht, was sie zur gefürchtetsten und am wenigsten verübelten Kompanie macht.

The Mask-Breakers
Geschworene Jäger der Harlequins. Sie hüten die Zisterne der Stimmen und sprechen mit niemandem darüber.

Held: Champion Teti Amonhar. *»Ihr Tanz ist der einzige, den ich beenden will.«* — Teti Amonhar. Er brach dem Solitaire über der Neunten Schleuse das Handgelenk und verlor dabei sein linkes Auge.

The Long Thirst
Sie kehren einmal pro Generation nach Qaradesh zurück, brauner und trockener als die anderen, und werden genau beobachtet, wenn sie es tun.

Was sie zusammenhält
Der Ordensmeister befehligt die Breachborn und die einzige Angriffsflotte des Ordens, wenn alle sechs gemeinsam segeln. Er kann einem Lord nicht seine Kompanie entziehen, noch befehlen, einen Bruder außerhalb der Güte zu töten. Wenn die Legion ruft, spricht er für alle sechs; wenn nicht, nimmt jeder Lord seine eigenen Prisen.

Rekrutierung und die Jungen
Jede Großkompanie rekrutiert aus ihren eigenen Nomadenstämmen und bildet ihre eigenen Neophyten aus; sie begegnen einander nur am Sonnenbrunnen. Die Jungen teilen eine Prüfung und sonst nichts; sie ziehen in den Krieg, schon einem Lord treu, bevor sie dem Orden treu sind.

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Lord Ahmes-Varu, Hierarch of the Thirst
Der gegenwärtige Meister der Unquenched ist ein hochgewachsener, sich langsam bewegender Krieger, dessen Lippen seit vier Jahrhunderten aufgesprungen sind und auf dem sich die Motten noch immer niederlassen. Er trägt eine Mark-IV-Rüstung in verblichenem Rosé, das Gold seines Halsschutzes aus Gewohnheit poliert. Er führt eine schwere Energieaxt, Sorrow-Cut, und einen Kombi-Melter. Er ist kein Hexer, weshalb die Legion ihn duldet. »Ich habe alles gefühlt. Ich bin nicht fertig.« — Ahmes-Varu Bei der Enterung der Severance Psalm schlug er sich durch elf Schotten und fand heraus, dass die Besatzung ihre eigenen Decks entlüftet hatte. Er stand im Vakuum zwischen ihren Leichen, den Helm abgenommen, bis seine Brüder ihn hinaustrugen.

Khemet Saqqar, First Witness

Der Gründer war ein Seher der Corvidae, der sich nach der Rubrik weigerte, je wieder in die Zukunft zu blicken. Er führte die Bruderschaft in die Enterpflichten der Legion und schrieb die ersten Bekenntnisse. Sein Stab aus Salzkristall hängt in der Halle des Ungefallenen Staubs. »Frag nicht, was kommen wird. Frag, was du jetzt fühlst, und antworte schnell.« — Khemet Saqqar Er erreichte die Trockene Stunde früh im M34 und benannte seinen eigenen Henker, dann ging er zum Sonnenbrunnen und wartete mit offenen Augen, als die Klinge fiel.

Neferu Ashkat, Sorcerer-Lord of the Weeping Gilt

Ashkat, der letzte Hexer der Gründungsbruderschaft, studiert noch immer die Rubrik. Er trägt eine lapisgesäumte Rüstung, in die tzeentchianische Siegel geschnitten sind, an die er nicht mehr glaubt, und führt einen Kraftstab und eine Infernopistole. »Wissen hat sie nicht gerettet. Ich erlerne es trotzdem.« — Neferu Ashkat Als ein Schattenseher der Harlekine seine Kriegsbande blendete, beendete er die Illusion, indem er seine Hand in eine Plasmaleitung stieß.

FELDZÜGE

Feldzüge

Das Maskenspiel bei Ninth Lock

Ära: 418.M35

Gegner: Harlekine

Dauer: Neun Tage

Ausgang: Pyrrhussieg

In der Leere nahe einer Netzschleuse inszenierte eine Harlequin-Truppe den Fall der Aeldari an Bord eines gekaperten Frachters der Unquenched. Die Mask-Breakers enterten mitten in der Vorstellung. Sechzig Brüder starben; die Truppe zog sich blutend zurück. Teti Amonhar nahm die erste Maske, die nun in der Zisterne der Stimmen singt.

Das Ertränken des Velhaine-Konvois

Ära: 207.M37

Gegner: Imperiale Flotte

Dauer: Drei Monate

Ausgang: Sieg

Sechs Großkompanien segelten zum einzigen Mal in einem Jahrhundert gemeinsam. Sie enterten vierzehn imperiale Schiffe und öffneten jeden Laderaum; die Psyker nahmen sie für Tizca, alles andere für sich selbst. Ahmes-Varu befahl kein Brennen, nur Aufbrechen.

Der Fall des Lachenden Schiffs

Ära: 754.M39

Gegner: Harlekine

Dauer: Einundvierzig Stunden

Ausgang: Niederlage

The Long Thirst versuchte, in der tiefen Leere ein Schiff der Harlekine zu entern. Die Harlekine ließen sie ein und führten dann den Tod jedes Bruders auf, bevor er geschah. 37 Brüder fielen; die Überlebenden streiten noch immer, ob sie verschont oder beobachtet wurden.

DER MAKEL

Die Unquenched schulden der Legion eine Schuld, die sie nicht begleichen können. Seit dem Velhaine-Konvoi erwartet Tizca auf jeder Fahrt einen Zehnt an gefangenen Psykern, und die Unquenched haben den vollen Zehnt seit 78 Jahren nicht mehr abgeliefert. Jeder Lord weiß dies; nur Ahmes-Varu weiß, wie nahe die Geduld der Legion ihrem Ende ist.

Die Hexer des Weeping Gilt haben stillschweigend begonnen, den Fehlbetrag aus den Reihen ihrer eigenen Schüler zu begleichen. Sieben durstgeborene Psyker sind im Rahmen dieser Abmachung nach Tizca gegangen; keiner ist zurückgekehrt. Neferu Ashkat nennt es eine Leihgabe. Lord Varn Sethekh von den Mask-Breakers nennt es einen Verkauf.

Der Streit spaltet Ratsversammlungen, verzögert Fahrten und kostet Prisen: Drei Wracks gingen verloren, weil die Kompanien sich weigerten, gemeinsam in See zu stechen. Und darunter liegt die unausgesprochene Furcht: dass die Legion eine Liste der Unquenched zu einem Zweck führt, den kein Lord in Erfahrung gebracht hat, und dass ihnen ihre Treue nichts einbringt.

KURZGESCHICHTE

Der letzte Akt

Der Rumpf der *Concordance of Dawn* schmeckte nach Eisen und altem Parfüm. Sergeant Ankhet Rau hatte den Panzerhandschuh abgestreift, noch ehe die Bresche erkaltet war, und presste die bloße Handfläche an den Rand. Es tat weh. Darum ging es.

»Gefühlt?«, fragte sein Wächter, Bruder Khafre Unen, hinter ihm.

»Hitze«, sagte Ankhet. »Rumpfschrei. Etwas Süßes in der Luft.«

Khafre nickte und vollführte die Geste des Bezeugten Leibes. Hinter ihnen kamen neun weitere Durstgeborene der Salt Lancers durch die zerborstene Spitze des Torpedos, ihre rosenbeinfarbene Rüstung grau vom Salzstaub.

Das Handelsschiff war stumm. Das war falsch. Schiffe schrien, wenn man sie öffnete: Alarmsirenen, Besatzungen, das dünne Pfeifen entweichender Luft. Dieses hielt den Atem an.

Sie bewegten sich einen mit Seide behangenen Korridor hinab. Jemand hatte die Schotten in verblichene Farben gekleidet, Rauten aus Grün und Rot. Lampen brannten niedrig und warm. Ankhet

roch erneut das Parfüm und spürte, wie seine Lippen ein wenig weiter aufsprangen.

»Das sollten die Mask-Breakers übernehmen«, sagte Khafre über Vox.

»Die Mask-Breakers sind drei Systeme hinter uns.« Ankhet hob seinen Bolter. »Wir nehmen, was brennt.«

Der Korridor öffnete sich in einen Frachtraum von der Größe eines Kathedralenschiffs. Bänke waren in einem Halbmond aufgestellt. Auf ihnen saß die Besatzung, vielleicht vierhundert Männer und Frauen, aufrecht, mit offenen Augen. Keiner von ihnen rührte sich. Ihre Gesichter waren nass.

Am fernen Ende, auf einer Bühne aus gestapelten Frachtkisten, standen Gestalten in bunter Narrentracht reglos wie Puppen.

Ankhet hörte, wie Khafre der Atem stockte.

Die Harlekine begannen.

Einer trat vor, gesichtslos hinter einer verspiegelten Maske, und breitete die Arme aus. Ein Licht wanderte durch den Frachtraum, das von nirgendwo kam. Die anderen Tänzer folgten ihm, und die Geschichte, die sie tanzten, war alt, und Ankhet kannte sie, denn jeder Unquenched kennt die Gestalt dessen, dem er dient. Ein Volk, das alles wollte. Ein Hunger, der einen Gott wachsen ließ. Eine Geburt, die eine Galaxis zerriss.

Er hätte feuern sollen. Sein Finger bewegte sich nicht.

Er fühlte es. Das war das Problem. Er fühlte den Tanz in seinen aufgesprungenen Lippen, in seiner wunden Handfläche, in der gelockerten Dichtung an seiner Kehle. Er fühlte die Trauer der Besatzung auf den Bänken wie die Hitze einer Schmiede. Vier Jahrhunderte der Jagd nach Empfindung, und hier war sie, ganz dargeboten, und sie war schön.

Neben ihm nahm Khafre den Helm ab. Die dünnen Motten der Schiffslampen kamen sogleich zu ihm und ließen sich auf seinen Wangen nieder. Ankhet beobachtete sie und zählte, ohne es zu wollen.

Der Tänzer mit der Spiegelmaske wandte sich um, und das Licht wandte sich mit ihm und fiel auf die Durstgeborenen. Der Tanz veränderte sich. Nun zeigte er einen Bruder, der vor versiegelter Rüstung kniete. Nun zeigte er die Rüstung, die sich mit Sand füllte. Nun zeigte er einen Bruder, der einen Bruder tötete, sanft, und davonging.

Khafre weinte. Ankhet sah die Tränen in die Risse seines Kiefers rinnen und die Risse sie trinken.

»Sie zeigen es uns«, flüsterte Khafre.

»Zeigen uns was?«

»Dass sie es wissen.«

Der maskierte Tänzer blieb drei Schritte vor ihnen stehen. Er neigte den Kopf. Er streckte eine offene Hand aus, leer, die Handfläche nach oben, so wie Ankhet die seine an den Rand einer Bresche hielt.

Er begriff, dass er gefragt wurde, ob sie den letzten Akt wollten.

Irgendwo hinter ihm eröffnete ein Bruder endlich das Feuer. Das Boltgeschoss durchschlug zwei Tänzer, die nicht mehr dort waren, wo das Geschoss ankam. Das Licht erlosch schlagartig. Die Besatzung auf den Bänken begann, alle zugleich, zu schreien, als hätten sie es tausend Jahre lang zurückgehalten.

In der Dunkelheit kämpfte Ankhet. Er sah nicht, wogegen er kämpfte. Er fühlte es: Klingen entlang seiner Rüstung, ein Gewicht, das von seinen Schultern sprang, den heißen Sprühregen seines eigenen Blutes aus einem Schnitt unter dem Arm. Er fühlte alles. Er lachte, weil er nicht anders konnte, und das Lachen schmerzte.

Als die Lampen zurückkehrten, waren die Harlekine fort. Drei seiner Brüder lagen auf dem Deck. Die Besatzung lag auf den Bänken, alle tot, die Gesichter friedlich wie im Schlaf.

Khafre kniete zwischen ihnen, den Helm im Schoß.

»Gefühlt?«, fragte Ankhet aus Gewohnheit.

Khafre sah ihn an. Sein Gesicht hatte aufgehört zu weinen. Die Risse in seinem Kiefer waren trocken und bleich, und während Ankhet zusah, rann eine dünne Linie Salzstaub aus einem von ihnen und rieselte auf das Deck.

Die Motten erhoben sich von seinen Wangen, eine nach der anderen, und flogen davon.

»Nichts«, sagte Khafre. »Gar nichts. Es war das Letzte, glaube ich. Sie haben es mir gegeben.«

Ankhet stand lange über ihm. Das Schiff schrie nun – Alarmsirenen, Rumpf, das Pfeifen der Luft –, wie Schiffe es sollten. Er fühlte alles davon.

Er zog seine Klinge.

»Du hast mich erwählt«, sagte er.

»Das habe ich.«

Er fragte nicht, ob die Harlekine seinem Bruder das letzte Gefühl gestohlen oder geschenkt hatten. Es würde keine Antwort geben, und der Lange Durst würde ein Jahrhundert darüber streiten. Er kniete nieder. Er hielt Khafres trockenes Gesicht in seiner wunden, blutenden Handfläche, damit wenigstens einer von ihnen es fühlte.

Dann gewährte er die Güte und trug den Leichnam zurück durch die Bresche, und auf der Heimreise beichtete er jede Empfindung der Reihe nach, und als der Apothecarius fragte, ob da noch etwas gewesen sei, sagte Ankhet Rau Nein und log.