

DIE RABEN DES MORASTS

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Wir kommen ohne Laut. Wir öffnen jeden Rumpf. Wir vergessen keinen Toten. Wir hören niemals auf.“

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	Raven Guard
Gründung	412.M36 — 19. Gründung (Mitte M36)
Welttyp	Todeswelt
Kampfdoktrin	Flotten- & Enterkampf
Loyalitätsstatus	Renegade (fiel erst nach der Häresie ab)
Ordensstärke	Deutlich über Codex-Stärke
Ein-Satz-Definition	Ein Orden, der seine Toten so lange gezählt hat, bis ein Gott ihm anbot, die Zahl nie wieder kleiner werden zu lassen.

Die vier Säulen

Die Stille im Rumpf

Ein Enterangriff der Raben beginnt ohne Vox, ohne Ruf, ohne Licht. Befehle werden durch Handzeichen und Berührung weitergegeben. Wer im Rumpf spricht, bevor das erste Schott fällt, wird vom Trupp gezüchtigt.

Die Bresche

Der Orden kämpft nicht um Raum, er kämpft um Durchgänge. Jeder Angriff zielt auf Reaktor, Brücke oder Gellar-Feld-Generator; alles dazwischen wird durchquert, versiegelt, vergessen. Ein gekapertes Schiff wird ausgeschlachtet, nie bemannt.

Die Gezählten

Jeder Bruder trägt die Namen seiner Toten eingeritzt auf Ceramit. Die Zählung ist heilig, älter als der Fall. Heute erklären die Ordenspriester sie zum Gebet an Nurgle, der nichts verloren gehen lässt.

Das Bleiben

Ein Rabe zieht sich aus keinem Rumpf zurück, solange ein Bruder darin liegt. Diese Regel hat den Orden ganze Horste gekostet und ihn zugleich unzerstörbar gemacht: Was der Großvater berührt, stirbt langsam.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Schlachtfeld	Planetare Infiltration	Schiffsrümpfe, Leere, Stationen
Umgang mit Verlusten	Schuld, Rückzug, Neuaufbau	Zählung, Bewahrung, Weigerung loszulassen
Verhältnis zum Primarchen	Verehrung des Befreiers	Verehrung des Trauernden
Treue	Imperium	Nurgle
Stille	Taktisches Mittel	Liturgische Pflicht

Gensaat-Makel	Melanochromisches Organ, Bleiche	Bleiche, gefolgt von Moder und Pilzbefall
Rekrutierung	Gefängnis- und Bergbaukulturen	Sumpfstämme einer Totenwelt

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Gründung	412.M36, 19. Gründung
Heimatwelt	Morvaine, Totenwelt
Festungskloster	Schwarzhorst
Codex-Konformität	28 %
Schlachtruf	„Schweigt – und zählt!“
Ordensstärke	1.480 Brüder, deutlich über Codex-Stärke

KERNIDENTITÄT (FORTSETZUNG)

Anredeformen / Titelkaskade

Ebene	Bezeichnung	Verwendungskontext
1	Getauchter	Selbstbezeichnung jedes Bruders, nach dem Untertauchen in der Tauchgrube
2	Die Trauer des Corax	Der Orden als Ganzes, in Predigt und Chronik
3	Raben des Morasts, Öffner der Rümpfe, Gezählte des Großvaters	Eide, Riten, Kriegserklärungen

Ordens-Merksatz

Ohne Laut. Die Tugend der Verborgenheit, letztes Erbe der Raven Guard. Der Neophyt lernt sie in den Bilgen der Schiffe, wo jedes Geräusch einen Bruder verraten hat, der nicht mehr lebt.

Jeden Rumpf. Die Tugend der Entschlossenheit. Kein Schott gilt als geschlossen, nur als noch nicht geöffnet. Der Neophyt schneidet sein erstes Schott blind, mit verbundenen Augen, unter Aufsicht eines Sergeants.

Keinen Toten. Die Tugend der Treue, die den Orden zerbrochen hat. Jeder Gefallene wird gezählt, benannt, getragen. Der Neophyt lernt die Namen von vierhundert Toten, bevor er seinen eigenen Bolter erhält.

Niemals auf. Die Tugend der Ausdauer, heute die Gabe des Großvaters. Der Neophyt lernt, dass Schmerz eine Last ist, die man nicht ablegt, sondern teilt, bis sie niemandem mehr gehört.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Der Orden entstand 412.M36 in der 19. Gründung aus Gensaat der Raven Guard, mit dem Auftrag, die Leerenrouten des Randsektors gegen Plünderflotten zu halten. Ordensmeister Oderic Vaile schrieb die Codex-Kompanien binnen eines Jahrhunderts in Schiffsbesatzungen um, die Horste. Vierhundertsechzig Jahre lang jagten die Raben in fremden Rümpfen und verloren dort Bruder um Bruder. Den Bruch brachte das Treiben vor Kharaun, 871–872.M37: neunzehn Monate eingeschlossen in einem stillstehenden Warpsturm, ohne Entsatz, mit Seuche an Bord. Der Orden zählte, bis die Zählung unerträglich wurde. Dann antwortete jemand, der versprach, dass kein Name mehr verloren gehe. Die Ordenspriester nennen ihn den Großvater. Die Inquisition nennt ihn Nurgle.

Die Heimatwelt

Morvaine ist ein Ozean aus Schlick unter giftigem Nebel. Der **Ghellik**, ein augenloser Aal von dreißig Metern, jagt durch Erschütterung; die Stämme lernen deshalb von Kindheit an, sich lautlos zu bewegen, und der Orden wählt nur Kinder, die einen Ghellik überlebt haben. Die **Mantelkrähe**, ein grauer Aasvogel, nistet auf den Türmen des Schwarzhorsts. Man sagt, sie lande nur auf den Schultern von Brüdern, die bereits faulen.

Ordenskult

Die Raven Guard trauerte um ihren Primarchen. Die Raben haben die Trauer selbst zum Gott gemacht. Ihre Ordenspriester lehren, Corax sei ins Auge des Schreckens gegangen, weil kein Fleisch die Schuld ewig trage; der Orden aber habe einen Träger gefunden, der sie ihm abnimmt. Gebetet wird nicht laut. Jede Andacht ist eine Zählung von Namen, geflüstert in die Bilge.

Gensaat-Besonderheiten

Das Melanochromische Organ versagt bei fast allen Brüdern; Haut und Haar bleichen aus. Die Betchersche Drüse produziert ein mildes, pilzhaltiges Sekret statt Säure. Die Progenoiddrüsen tragen seit dem Fall Sporen, die jede neue Generation infizieren. Das Mukranoid lässt die Haut nie mehr trocknen. ### Fluch-Stufen **Stufe 1 — Die Bleiche:** - Fleckige weiße Haut um die Augen, wie Schlickflechte - Grüner Kondens im Rebreather, Tropfen an den Ansaugrippen - Der Bruder nimmt in Schleusen den Helm nicht mehr ab Brüder der Bleiche dienen weiter. Ein Apothecarius vermerkt das Datum im Kampfbuch des Horstes; der Bruder erfährt es nicht. **Stufe 2 — Das Moorgrau:** - Die Flecken wachsen zu grauem Pilzbelag über Wangen und Hals - Der Kondens wird zu Schleim, der aus den Helmventilen tritt - Der Bruder schließt den Helm dauerhaft; die Dichtungen sind eingewachsen Ein Apothecarius beobachtet ihn in den Wachzellen des Schwarzhorsts: neun Tage, drei Proben täglich, eine Zählung seiner Toten jeden Abend. Vergisst er einen Namen, wird er nicht zurückgeschickt. **Stufe 3 — Der Kielgang:** Der Bruder spricht nur noch die Namen der Toten, ununterbrochen, und erkennt die Lebenden nicht mehr. Der Orden tötet ihn nicht. Er wird dem Kielwasser übergeben und nie wieder in der Stammrolle eines Horstes geführt. ### Verlorene Kompanie **Der Name.** Das Kielwasser: was ein Schiff hinter sich herzieht, ohne es zu wollen. Im

Idiom der Raben heißt es, ein Bruder sei „ins Kielwasser gefallen“ – noch da, aber nicht mehr an Bord. **Was entfernt wird.** Die beinweiße Schnabelblende auf der Helmfront. Bei einem Bruder in Ehren bedeutet sie, dass er noch jagt und schweigt. Ein Helm ohne Schnabel zeigt grünschwarze nackte Platte: Dieser Bruder schweigt nicht mehr, er murmelt. **Was hinzukommt.** Die Abgasöffnungen des Tornisters werden durch ein Messingrauchfass ersetzt, das direkt auf dem Reaktorgehäuse sitzt. Die Abwärme des Reaktors bringt einen Brei aus Schlick und Harz zum Schwelen; der Rauch tritt durch drei runde Öffnungen im Dreieck aus. Im Inneren des Fasses sind Schuppen aus Ceramit mit den Namen seiner Toten verschweißt.

GRÜNDUNG

Abgrenzung

Seuchenbefall, eine Totenwelt und zähe Ausdauer lassen viele an die Death Guard denken. Es besteht keine Gensaat-Verwandtschaft; die Ähnlichkeit ist konvergente Entwicklung derselben Verzweiflung. Die Raben tragen das Erbe der Raven Guard, und ihre Stille ist Corax' Stille, auch im Verfall.

HEIMWELT UND FESTUNGSKLOSTER

Ortsverzeichnis des Festungsklosters

Ort	Funktion	Besonderes Merkmal
Die Tauchgrube	Initiation: Aspiranten tauchen in lebenden Schlick	Brackig-süßer Gestank, Blasen steigen rhythmisch wie Atemzüge
Die Halle der Gezählten	Gedenkort	Wände aus 11.000 gravierten Rüstungsplatten, ständiges Tropfen von Kondenswasser
Die Wachzellen	Beobachtung von Brüdern der zweiten Fluchstufe	Kupferne Abflussrinnen im Boden, ein einzelnes grünes Leuchtglas pro Zelle
Die Bilge	Verborgener Schrein Nurgles, Außenstehenden verschlossen	Warme feuchte Luft, Fliegensummen im Takt eines Herzschlags
Der Krähenturm	Landeplatz der Thunderhawks	Hunderte Mantelkrähen, deren Rufe verstummen, wenn ein Bruder ankommt

KOMPANIEN

Kompanien

Vrakoth
Rolle: Intercessors

Held: Dravonis Kaltroven

Titel des Helden: Sergeant

Skreoth
Rolle: Intercessors

Held: Duskaine Skantrel

Titel des Helden: Sergeant

Krendal
Rolle: Hellblasters

Held: Kaelith Kelgrach

Titel des Helden: Sergeant

Drekoval
Rolle: Scouts

Held: Tholvirn Ghrenak

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

GLIEDERUNG

Übersicht
Die Formationen der Raben heißen Horste, weil jede an ein Schiff gebunden ist, das ihr Nest, ihr Grab und ihr Waffenarsenal zugleich ist. Ein Horst verlässt sein Schiff nie dauerhaft; geht das Schiff verloren, wird der Horst aufgelöst und in die übrigen Horste verteilt.

Name	Befehlshaber	Aufgabe	Stärke
Krallenhorst	Hauptmann des Krallenhorsts	Terminator-Entern, Brückensturm	200
Horst Grauflut	Hauptmann des Horstes Grauflut	Linienentern, Reaktorsturm	320
Horst Moderfeder	Hauptmann Kaelith Blakfen	Schnellentern, Kaperjagd	320

Horst Sumpfkehle	Hauptmann des Horstes Sumpfkehle	Stationen, Raumwracks	320
Bruthorst	Ordenspriester-Ältester des Bruthorsts	Rekrutierung, Garnison Morvaine	240
Kielwasser	Ältester des Kielwassers	Brüder im Kielgang	80

Krallenhorst

Die ältesten Brüder in Terminatorrüstung, an Bord der Schlachtbarke des Horstvaters. Sie entern nur Flaggschiffe; ihr Rammschiff trägt das Banner, das nie entfernt wurde.

Horst Grauflut

Der schwerste Linienhorst. Er hält Korridore, während andere zum Reaktor durchbrechen. Sergeant Dravonis Kaltroven, Führer des Trupps „Vrakoth“, ist derzeit mit seinem Trupp an Horst Moderfeder abgeordnet.

> *Ein Gang ist eine Kehle. Ich halte sie zu.*
> *— Sergeant Dravonis Kaltroven*

Auf der Plünderfregatte vor Ystrel hielt Kaltroven eine Kreuzung vierzig Minuten gegen drei Wellen und ritzte noch während des Feuers die Namen zweier Gefallener in seinen Unterarm.

Horst Moderfeder

Der schnellste Horst, mit Caestus-Rammschiffen und einem Angriffskreuzer. Hauptmann Kaelith Blakfen führt den Enterverband, den der Orden derzeit am häufigsten einsetzt, begleitet von Ordenspriester Aldeth Draskorn und dem Ironclad-Dreadnought Vrocken. Zum Verband gehören die Trupps „Skreoth“ unter Sergeant Duskaine Skantrel, „Krendal“ unter Sergeant Kaelith Kelgrach und die Scouts „Drekoval“ unter Veteranen-Sergeant Tholvirn Ghrenak.

Blakfen ließ vor Ystrel ein brennendes Deck fluten, um einen Harlequin zu fangen, und verlor dabei den Trupp, den er retten wollte.

Horst Sumpfkehle

Spezialisiert auf Raumwracks und verlassene Stationen. Er bleibt am längsten in feindlichen Rümpfen; seine Brüder erreichen das Moorgrau am frühesten.

> *Leer ist ein Wrack nie. Nur noch nicht gezählt.*
> *— Sergeant Kaelith Kelgrach*

Kelgrachs Hellblaster brannten auf einem Wrack eine Kammer voller Sporen aus und trafen dabei den eigenen Apothecarius, dessen Namen Kelgrach seither auf dem Plasmagehäuse trägt; derzeit dient er mit seinem Trupp in Horst Moderfeder.

Bruthorst

Hält den Schwarzhorst und führt die Tauchgrube. Alle Scriptoren und die meisten Apothecarii dienen hier.

Kielwasser
Brüder im Kielgang, geführt von einem Ältesten. Sie werden in Rümpfe gesetzt, die niemand zurückerobern will.

Bleib dabei
Der Krieger, der den ganzen Orden befehligt, trägt den Titel **Horstvater**.

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Kaelith Blakfen
Titel / Rolle: Captain

Aldeth Draskorn
Titel / Rolle: Ordenspriester

Vrocken
Titel / Rolle: Ironclad-Dreadnought

BEKANNTE CHARAKTERE (FORTSETZUNG)

Horstvater Sarrun Vellach
Seit 903.M37 Horstvater, der Erste, der den Orden nach dem Fall führte. Vellach steht im Moorgrau und hat seinen Helm seit achtzig Jahren nicht abgenommen; seine Stimme klingt nass. Er trägt eine Meisterwerkrüstung, deren Dichtungen grau verwachsen sind, und eine Energieaxt mit Klinge aus Morvainer Schlickeisen.

Auf der Brücke des Plünderkreuzers vor Ystrel schnitt Vellach den Kapitän nicht nieder. Er setzte sich neben ihn und zählte ihm die Toten seiner eigenen Besatzung auf, bis der Mann von selbst aufhörte zu atmen.

Ordensmeister Oderic Vaile
Der Gründer, gefallen 509.M36. Vaile schrieb die Kompanien zu Horsten um und führte die Zählung ein, damals als Ehrenpflicht gedacht. Seine Kraftrüstung steht in der Halle der Gezählten, ohne Helm, die Platten so dicht graviert, dass das Schwarz kaum noch sichtbar ist. Sein Kettenschwert wurde ins Rauchfass des ersten Ältesten des Kielwassers eingeschmolzen.

Bei seiner letzten Enterung blieb Vaile im brennenden Reaktordeck eines Ork-Roks, bis er alle elf Gefallenen herausgetragen hatte. Den zwölften trug er selbst nicht mehr.

Hauptmann Kaelith Blakfen

Hauptmann des Horstes Moderfeder, Befehlshaber des schnellsten Enterverbands. Blakfen steht in der Bleiche und weiß es nicht. Er führt Sturmschild und Bolterpistole, auf dem Schild 312 eingeritzte Namen. Er ist der letzte Hauptmann, der vor einer Enterung noch zum Imperator betet, leise, aus Gewohnheit.

> *Ich weiß nicht mehr, wem ich das Gebet schulde. Ich spreche es trotzdem.*
> *— Hauptmann Kaelith Blakfen*

Vor Ystrel ließ er einen Harlequin aus der Schleuse treiben, statt ihn zu töten, damit dieser seiner Maske erzähle, dass die Raben noch zählen.

Ordenspriester Aldeth Draskorn

Draskorn trägt den Krosius mit einem Rabenschädel, aus dessen Augenhöhlen Moos wächst. Er predigt nie; er flüstert den Brüdern einzeln die Namen ihrer Toten zu, bis sie zu weinen aufhören. Unter Gleichrangigen gilt er als der Gläubigste des Ordens.

Als ein Neophyt in einem gekaperten Laderaum zusammenbrach, legte Draskorn ihm die Hand auf den Helm und sprach dreizehn Stunden lang Namen, während um sie herum gekämpft wurde.

FELDZÜGE

Feldzüge

Die Neunzig Rümpfe

Ära: 655–702.M36

Gegner: Ork-Rokflotten

Dauer: 47 Jahre

Ausgang: Imperialer Sieg, 600 Brüder gefallen

Der loyale Höhepunkt des Ordens: neunzig Roks, jeder einzeln geentert, jeder Reaktor gesprengt. Das Munitorum verlieh dem Orden Ehrungen und keine Verstärkung. Die Halle der Gezählten bekam ihre erste volle Wand. Die Chroniken nennen den Feldzug einen Triumph; die Brüder, die ihn überlebten, nannten ihn den Anfang.

Das Treiben vor Kharaun

Ära: 871–872.M37

Gegner: Tyraniden-Splitterschwarm, Seuche

Dauer: 19 Monate

Ausgang: Fall des Ordens

Drei Horste, eingeschlossen in einem stillstehenden Warpsturm, ohne Astropathenkontakt. Tyraniden in

den Unterdecks, Fieber in den Mannschaften. Der Orden zählte jeden Toten, bis es mehr Namen als Lebende gab. In der Bilge der Schlachtbarke hörte ein Apothecarius zum ersten Mal das Summen, das ein Herzschlag war. Als der Sturm brach, lebten mehr Brüder als vorher.

Die Maske über Ystrel

Ära: 188.M38

Gegner: Harlequine der Maske der Verlöschenden Glocke

Dauer: 7 Monate

Ausgang: Unentschieden

Die Harlequine führten auf Ystrels Pilgerstationen ein Schauspiel auf: den Fall der Raben, vor imperialem Publikum, mit einem Raben, der seinen eigenen Namen vergisst. Der Orden enterte alle elf Stationen. Die Harlequine verschwanden durch das Netz der Tausend Tore, die Zuschauer starben am Großvater. Seither tanzt die Maske jedes Mal, wenn ein Horst zuschlägt, und lacht.

DER MAKEL

Morvaine geht dem Orden aus. Die Sumpfstämme sterben seit dem Fall langsamer, aber sie gebären kaum noch Kinder, die eine Begegnung mit dem Ghellik überleben; der Großvater segnet die Brüder, und der Segen sickert über den Schlick in die Siedlungen. Die Tauchgrube nahm im letzten Jahrhundert ein Drittel der Aspiranten früherer Zeiten an, und von diesen überlebte die Hälfte das Untertauchen nicht.

Der Horstvater weiß es. Die Apothecarii des Bruthorsts wissen es, denn sie führen das Aufnahmebuch, und sie haben die Zahlen zweimal vorgelegt. Ordenspriester Aldeth Draskorn lehrt, dass Brüder, die nicht sterben, keinen Ersatz brauchen. Hauptmann Kaelith Blakfen hält das für eine Rechnung, die ein Orden nur einmal aufstellen kann.

Die Stärke von 1.480 Brüdern täuscht. Achtzig stehen im Kielwasser, mehrere Hundert in der Bleiche oder im Moorgrau. Jeder Bruder, der nicht stirbt, rückt nur der dritten Stufe näher. Der Orden wird nicht kleiner. Er wird älter, grauer, langsamer, und in einigen Jahrhunderten wird die Halle der Gezählten keine neuen Platten mehr erhalten, weil niemand mehr fällt, der jung genug war, um gezählt zu werden.

Der Horstvater hat die Frage im Rat der Hauptleute dreimal vertagt. Sie liegt weiter auf dem Tisch.

KURZGESCHICHTE

Das Publikum

Der Transporter trieb seit neun Tagen. Kein Vox, keine Lichter, nur ein schwaches Wärmesignal im Laderaum, das der Auspex als Menschen deutete. Hauptmann Kaelith Blakfen ließ das Rammschiff ohne Antrieb heranschweben, wie es der Orden immer getan hatte.

Das Schott gab nach, ohne Laut. Sergeant Duskaine Skantrel ging voraus, „Skreoth“ hinter ihm, Bolter gesenkt. Blakfen folgte mit Ordenspriester Aldeth Draskorn.

Im Korridor hing ein Geruch, den Blakfen kannte und nicht benennen wollte: süßlich, warm, nach Bilge.

Er öffnete die Hand, zwei Finger: weiter.

Im Laderaum saßen sie. Vierhundert Menschen, vielleicht mehr, auf Kisten und Säcken, Pilger, Gesichter im grünlichen Schein der Notbeleuchtung. Sie saßen in Reihen. Sie sahen alle in dieselbe Richtung.

Vorne, auf einer Bühne aus Frachtpaletten, stand eine Kraftrüstung. Grünschwarz, mit beinweißer Schnabelblende. Leer. Jemand hatte sie aufgestellt wie eine Puppe, die Arme ausgebreitet, und in das Knie waren Namen geritzt.

Blakfen las sie. Es waren die Namen seines Trupps. Der Trupp, den er vor Ystrel ertränkt hatte.

„Sie waren hier", sagte Skantrel. Er sprach, obwohl das Schott längst gefallen war, und doch klang es wie ein Verstoß.

Eine Frau in der ersten Reihe drehte sich um. Ihre Augen waren gerötet, ihre Lippen grau. „Ihr seid gekommen", sagte sie. „Sie haben gesagt, ihr würdet kommen. Sie haben es uns gezeigt. Wie ihr vergesst."

„Wer?", fragte Blakfen.

„Die Tänzer." Sie lächelte, und ein Faden Schleim lief ihr übers Kinn. „Sie haben uns das Ende gespielt. Und dann sind sie gegangen und haben gesagt, das Ende komme jetzt selbst."

Draskorn trat an Blakfen vorbei, langsam. Hinter dem Rabenschädel seines Helms hörte man seinen Atem, nass und ruhig.

„Sie sind krank", sagte er. „Alle. Seit Tagen. Das Schiff hat sie nach Ystrel getragen, und von dort hierher."

Blakfen wusste, was das bedeutete. Die Pilgerstationen, die Zuschauer. Der Großvater hatte sie auf dem Rückweg eingeholt. Oder der Orden hatte ihn mitgebracht und hiergelassen, ohne es zu merken.

„Wir können sie nicht mitnehmen", sagte Skantrel.

„Nein", sagte Draskorn. „Wir können sie zählen."

Er ging die Reihen entlang und legte jedem die Hand auf den Kopf. Er fragte nach dem Namen. Die Menschen sagten ihn, manche flüsternd, manche weinend, und Draskorn wiederholte jeden Namen, leise, wie ein Gebet. Ein Kind fragte, ob es jetzt nicht mehr wehtue. Draskorn sagte, der Schmerz gehöre bald nicht mehr ihm allein.

Blakfen sah zu. Er dachte an die Litanei, die er vor jeder Enterung noch sprach, an den Imperator, an den Thron, an ein Licht, das er seit siebzig Jahren nicht mehr gesehen hatte. Er dachte daran, dass diese Menschen ihn angebetet hätten, wäre er hundert Jahre früher gekommen. Er dachte daran, dass sie es vielleicht immer noch taten.

„Hauptmann", sagte Skantrel. „Die Rüstung."

Blakfen ging nach vorne. Hinter der leeren Rüstung lag eine Maske auf den Paletten. Weiß, glatt, zur Hälfte ein lachendes, zur Hälfte ein weinendes Gesicht. Daneben ein Datenschiefer, nicht imperial. Ein einziges Wort in Niedergotisch, schief, als hätte es eine Hand geschrieben, die solche Buchstaben verabscheute:

Applaus.

Er nahm die Maske und drehte sie um. Auf der Innenseite war ein Name eingeritzt. Sein eigener.

Hinter ihm begann Draskorn, die Namen von vorne zu sprechen, alle vierhundertzwölf, im Takt, und die Kranken sprachen mit, schwach, ein Chor im grünen Licht. Etwas in der Bilge des Transporters summte.

„Was tun wir mit ihnen?“, fragte Skantrel.

Blakfen legte die Maske zurück. Er zog sein Kampfmesser und begann, die Namen auf die Innenseite seines Schildes zu ritzen, einen nach dem anderen, so schnell Draskorn sie sprach.

„Wir vergessen sie nicht“, sagte er.

Es war die Wahrheit. Es war das Einzige, was der Orden noch konnte. Und als sie das Schott hinter sich versiegelten und den Transporter treiben ließen, lebten noch alle vierhundertzwölf, und keiner von ihnen würde je wieder ganz sterben.

Irgendwo im Netz der Tausend Tore, glaubte Blakfen, lachte jemand.

Er zählte weiter.