

DIE ASCHENSCHILDE VON KERAUN

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Wir stehen vor ihnen. Wir warten wie Stein. Wir bauen, was trägt. Wir glühen, bis er kommt.“

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	Salamanders
Gründung	4. Gründung — größte Welle seit der Ersten (nach 546.M32)
Welttyp	Todeswelt
Kampfdoktrin	Belagerungskrieg
Loyalitätsstatus	Loyalist
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Ein Orden von Maurern in Kraftrüstung, der Lava lenkt wie andere Wasser und dessen größte Angst darin besteht, dass seine Mauern einmal die Falschen aussperren könnten.

Die vier Säulen

Der Wall vor dem Kind
Keine Stellung wird aufgegeben, solange Zivilisten dahinter liegen. Die Aschenschilde planen jede Belagerung vom Schutzkeller aus und nicht vom Tor: Zuerst wird festgelegt, wer überleben muss, dann, wo gekämpft wird.

Die Geduld des Gesteins
Der Orden belagert langsam, mit Sappen, Minen und kontrollierten Lavaströmen. Er bricht keine Mauer, die er mit Hunger, Hitze oder Zeit öffnen kann, und rechnet Verluste gegen Wochen auf.

Die Hand am Schmiedewerk
Jeder Aschbruder ist auch Baumeister. Schutzwälle, Glutschleusen und Ascheschächte entstehen unter den Händen der Brüder selbst, und das Werk eines Bruders wird nach seinem Tod wie eine Reliquie gepflegt.

Die Glut, die zurückkehrt
Was zerstört wird, wird neu gebaut. Nach jedem Feldzug errichtet der Orden mindestens ein ziviles Bauwerk – einen Brunnen, eine Brücke, einen Keller – auf dem Boden, um den gekämpft wurde.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Kampfstil	Nahkampf, Flammen, Melter	Stellungskrieg, Sappen, Lavaführung
Schmiedekunst	Waffen und Reliquien	Mauern, Schleusen, Schutzbauten
Verhältnis zu Zivilisten	Beschützer im Feld	Hüter fester Siedlungen hinter Wällen
Glaube	Promethische Lehre	Lehre vom gehüteten Herd
Haltung zum Primarchen	Warten auf Vulkans Rückkehr	Bauen, damit er ein Haus vorfindet

Heimatwelt	Nocturne, Feuerwelt	Keraun, Ascheregen und Lavafelder
Erzfeind	Drukhari, Verräter	Drukhari als Räuber ihrer Schutzbefohlenen

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Gründung	Vierte Gründung, 561.M32
Heimatwelt	Keraun (Totenwelt)
Festungskloster	Der Schlackenhort
Kampfdoktrin	Belagerung und Festungskrieg
Codex-Konformität	88 %
Schlachtruf	„Asche fällt, der Schild steht!“
Ordensstärke	1.000 Brüder

KERNIDENTITÄT (FORTSETZUNG)

Anredeformen / Titelkaskade

Ebene	Bezeichnung	Verwendungskontext
1	Aschbruder	Selbstbezeichnung nach dem Gang durch die Taufschlote
2	Die Hüter von Vulkans Herd	Der Orden als Ganzes, in Predigt und Gefecht
3	Schild der Asche, Wall der Ungeschützten, Erben der Ambossflamme	Schwüre, Riten, Kriegserklärungen

Ordens-Merksatz

Wir stehen vor ihnen. Die Tugend des Schutzes. Der Neophyt lernt, dass „ihnen“ immer die Ungerüsteten meint: die Bauern, die Siedekinder, die Alten in den Schutzkellern. Wer zwischen ihnen und dem Feind steht, hat seinen Platz gefunden.

Wir warten wie Stein. Die Tugend der Geduld. Ein Belagerer gewinnt nicht durch Eile. Neophyten verbringen Nächte reglos auf den Lavawällen, bis die Asche sie halb begraben hat und sie dennoch nicht blinzeln.

Wir bauen, was trägt. Die Tugend des Handwerks. Jeder Bruder lernt Maurerei, Gusskunst und die Berechnung von Lastwegen. Eine Mauer, die nicht trägt, ist in den Augen des Ordens eine Lüge aus Stein.

Wir glühen, bis er kommt. Die Tugend der Hoffnung. Vulkan gilt dem Orden als verschollen und nicht als tot. Der Neophyt lernt, die Glut zu hüten, damit der Primarch bei seiner Rückkehr ein bewohntes Haus vorfindet.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Aschenschilde entstanden 561.M32, kaum zwei Jahrzehnte nachdem Vulkan im Krieg gegen das Tier verschwunden war. Die Vierte Gründung zog Gensaat aus allen loyalen Linien; die Salamanders gaben ihre Gensaat mit einer Bedingung ab, die bis heute im Gründungsdokument steht: Der neue Orden müsse Menschen schützen, die nicht fliehen können. Man fand Keraun, eine Welt mit 41 Millionen Siedlern in Basaltkellern unter dem Ascheregen. Der Erste Schildvater, ein Veteran der Salamanders, wählte das Glutorange der Schulterränder nach der Farbe, in der Kerauns Lavaströme in der Nacht leuchten. Ältere Brüder der Salamanders nannten das Eitelkeit; der Streit ist seit Jahrtausenden ungeschlichtet.

Die Heimatwelt

Keraun ist eine Totenwelt unter ständigem Ascheregen. Lavaströme wandern über die Ebenen und verändern sich von Jahr zu Jahr. Die Siedler leben in Basaltkellern, die der Orden durch Glutdämme schützt: Kanäle, die Lava um die Siedlungen herum und auf Angreifer zu lenken. Der Thal'ak, ein blinder Grabwurm von dreißig Metern Länge, frisst sich durch erkaltetes Gestein; seine Gänge werden zu Ascheschächten ausgebaut. Die Ves'hara, aschgraue Falter, steigen vor Eruptionen in Schwärmen auf, und der Orden hält in jedem Keller einen Käfig mit ihnen bereit.

Ordenskult

Der Orden lehrt die Lehre vom gehüteten Herd: Das Imperium sei ein Haus, und das Haus sei die Menschen darin, nicht die Mauern. Die Ordenspriester predigen, dass Vulkan einst zurückkehren werde, und messen den Orden daran, was er ihm dann zeigen kann. Anders als die Salamanders verehren die Aschenschilde weniger die Esse als den Keller. Ihre heiligsten Gegenstände sind Grundsteine, keine Klingen.

Gensaat-Besonderheiten

Die Haut der Brüder ist kohleschwarz wie bei den Salamanders, doch Kerauns Asche legt einen grauen, schuppigen Film darüber, der sich nie ganz abwaschen lässt. Die Augen glühen eher orange als rot. Die Mehrlunge verkalkt in Jahrhunderten langsam; alte Brüder atmen hörbar rasselnd. ### Fluch-Stufen Das Erbe der Salamanders – die Weigerung, Schutzbefohlene zurückzulassen – wird hier zur Weigerung, Boden preiszugeben. **Stufe 1 — Die Rußzeit:** - An Knöcheln und Fingergelenken platzt die Haut in Rissen auf wie erkaltende Lavakruste. - Der Bruder berührt beim Betreten eines Raumes jede Wand mit der flachen Hand. - Die Augen glühen auch im Schlaf weiter und werfen orangen Schein auf das Kissen. Ein Bruder in der Rußzeit dient ohne Einschränkung. Der Apothecarius notiert die Risse bei jeder Untersuchung und vergleicht ihre Länge mit dem Vorjahr. **Stufe 2 — Die Krustung:** - Die Risse verschmelzen zu basaltartigen Platten über Händen und Hals. - Er ritzt jede Bresche, die er gehalten hat, als Kerbe in seine Beinschienen. - Das Glühen dringt sichtbar durch die Helmlinsen, auch wenn die Optik erloschen ist. Die Ordenspriester führen über solche Brüder Buch. Jeder Bruder in der Krustung muss vor jedem Feldzug im Untergewölbe Thessa

einen Rückzugsbefehl laut wiederholen und ausführen, unter den Augen eines Ordenspriesters und eines Apothecarius. Wer zögert, wird gemeldet. **Stufe 3 — Die Erstarrung:** Der Bruder kann keinen Schritt mehr zurückweichen. Er hört Befehle, versteht sie und bleibt dennoch stehen. Der Orden spricht dann von einem „Erstarrten“. Er wird nicht mehr in bewegliche Gefechte geschickt, sondern an Mauern gestellt, die gehalten werden müssen, bis nichts mehr zu halten ist. ### Verlorene Kompanie **Der Name.** Die Erstarrten bilden die Bleibenden. Im Sprachgebrauch des Ordens bezeichnet „bleiben“ das Letzte, was eine Mauer tut: Sie bleibt, wenn alle anderen gegangen sind. **Das Entfernte.** Den Bleibenden wird der glutorange Schulterrand abgeschliffen. Bei einem Bruder in gutem Stand zeigt er an, dass er Wärme zu anderen trägt, also beweglich ist und zurückkehrt. Ein grüner Schulterpanzer ohne Rand bedeutet, dass dieser Bruder nur noch hält. **Das Hinzugefügte.** In die rechte Beinschiene ist ein Erdanker eingebaut: ein kolbengetriebener Basaltdorn, gespeist über ein Kabel, das in einer Ceramitrinne vom Tornister am Oberschenkel entlangläuft. Beim Gefecht treibt er den Dorn in den Boden. Der Ordenspriester segnet ihn als Nagel, der den Bruder an seinen Platz bindet.

GRÜNDUNG

Abgrenzung

Ihre Belagerungsdoktrin lässt Beobachter häufig an eine Verwandtschaft mit den Imperial Fists denken. Die Ähnlichkeit ist konvergent und auf Kerauns Zwang zum Bauen zurückzuführen, nicht auf gemeinsame Gensaat. Die Aschenschilde sind in jeder Zelle Salamanders.

HEIMWELT UND FESTUNGSKLOSTER

Ortsverzeichnis des Festungsklosters

Ort	Funktion	Besonderheit
Die Halle der Abgekühlten	Ort des Gedenkens	Rüstungen gefallener Brüder stehen in Basalt gegossen, nur die orangen Augenlinsen ragen aus dem schwarzen Stein.
Die Taufschlote	Initiationsritus	Ein Aspirant steigt durch einen heißen Schlot nach oben; es riecht nach Schwefel und versengtem Haar.
Der Glutleitstand	Steuerung der Glutdämme	Messingräder so groß wie Türen, das Dröhnen der Lava hinter den Wänden, rotes Licht durch Quarzfenster.
Die Herberge der Tausend	Schutzkeller für Zivilisten	Kinderzeichnungen an den Wänden und Ves'hara-Käfige an jeder Säule.
Das Untergewölbe Thessa	Vor Außenstehenden verborgen	Ein kalter Raum ohne Feuer, in dem das Kratzen von Ceramit auf Stein zu hören ist.

KOMPANIEN

Kompanien

Anvilborn
Rolle: Intercessors

Held: Cin'dar Salamar

Titel des Helden: Sergeant

Hesiod
Rolle: Scouts

Held: Vor'ath Ignaros

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

KOMPANIEN (FORTSETZUNG)

Übersicht

Kompanie	Name	Kompaniefarbe	Rolle
I.	Die Grundsteine	Knochenweiß	Veteranen, Breschenstürme
II.	Die Sappeure	Ockergelb	Minenkrieg und Unterwühlung
III.	Die Glutwälle	Blutrot	Linienkompanie, Verteidigung
IV.	Die Schleusenhüter	Basaltgrau	Glutdämme auf Keraun
V.	Die Brecher	Schwarz	Schweres Belagerungsgerät
Scout	Die Aschgänger	Aschgrau	Aufklärung in Thal'ak-Gängen

I. Kompanie — Die Grundsteine
Doktrin: Die Veteranen gehen als Erste durch eine Bresche und halten sie, bis die Linie nachrückt. In Terminatorrüstung tragen sie Sturmschilde, auf denen die Namen der Siedlungen eingeätzt sind, die sie verteidigt haben.

Held: der Redemptor-Dreadnought Emberhand, Ehrwürdiger der Grundsteine. Er wurde der III. Kompanie für den aktuellen Einsatz zugeteilt.

> *Ich habe neun Mauern stehen sehen, die ich gebaut habe. Zeigt mir die zehnte.*
> *— Emberhand*

Bei Tessrin hielt Emberhand eine Glutschleuse elf Stunden lang mit der eigenen Faust offen, nachdem ihr Getriebe gebrochen war.

II. Kompanie — Die Sappeure

Doktrin: Sie graben. Die II. Kompanie unterwühlt feindliche Mauern mit Melterbohrern und Ascheschächten und füllt die Gänge danach mit Promethium oder Lava aus den mitgeführten Glutkesseln.

III. Kompanie — Die Glutwälle

Doktrin: Die Linienkompanie hält Städte, Keller und Brücken. Sie kämpft aus vorbereiteten Stellungen und weicht nur nach einem festen Rhythmus zurück, Wall um Wall. Leutnant N'keln Vorganath führt ihre derzeit eingesetzte Streitmacht.

Held: Sergeant Cin'dar Salamar, Anführer des Intercessor-Trupps „Anvilborn“.

> *Eine Mauer ist ein Versprechen. Ich halte keine Versprechen, die ich nicht selbst gemauert habe.*
> *— Cin'dar Salamar*

Auf Mhal Dakkar trug Salamar zwei Kinder unter dem Arm durch ein Tor, das schon schloss, und verlor dabei drei Finger an die Torkante.

IV. Kompanie — Die Schleusenhüter

Doktrin: Die Kompanie bleibt auf Keraun. Ihre Brüder bedienen den Glutleitstand und die Dämme vor den Siedlungen und sind die Einzigen, die jeden Lavastrom der Welt beim Namen kennen.

V. Kompanie — Die Brecher

Doktrin: Whirlwinds, Demolierungskanonen und Belagerungsdreadnoughts. Die Brecher feuern erst, wenn die Sappeure die Schwachstelle gefunden haben, und dann ohne Pause.

Scout-Kompanie — Die Aschgänger

Doktrin: Die Scouts lernen in den Gängen der Thal'ak, sich blind im Dunkeln zu bewegen. Sie spüren Netzportale und Minengänge auf, bevor der Orden eine Belagerung beginnt.

Held: Veteranen-Sergeant Vor'ath Ignaros, Anführer des Scout-Trupps „Hesiod“.

> *Die Drukhari hinterlassen keine Spuren. Sie hinterlassen leere Betten. Die zähle ich.*
> *— Vor'ath Ignaros*

Ignaros fand 996.M41 ein verborgenes Portal unter Teshra, indem er drei Tage lang den Luftzug in einem Thal'ak-Gang maß.

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

N'keln Vorganath
Titel / Rolle: Lieutenant

Emberhand
Titel / Rolle: Redemptor-Dreadnought

BEKANNTE CHARAKTERE (FORTSETZUNG)

Ordensmeister Hal'vek Tarrun

Tarrun führt den Orden seit 941.M41. Er ist schweigsam und vernarbt, ein Baumeister, der Pläne lieber selbst zeichnet, als sie zu lesen. Er trägt eine Meisterwerkrüstung, deren rechte Hand ein Thunder Hammer mit Basaltkopf ist, dazu einen Sturmschild aus dem Grundstein des Schlackenhorts. Auf Mhal Dakkar war er Hauptmann der III. Kompanie und gab den Befehl, das Tor zu schließen. Er hat ihn nie widerrufen und nie verteidigt.

> *Ich habe 3.400 Menschen draußen gelassen. Ich werde jeden Tag meines Lebens mauern, und es wird nicht reichen.*
> *— Hal'vek Tarrun*

Bei der Belagerung von Ost-Vehrin 978.M41 stand er sechs Tage in einer Bresche, während hinter ihm die Zivilisten die Mauer neu schichteten.

Der Erste Schildvater

Der Gründer ist nur unter seinem Titel bekannt; seinen Namen ließ er aus allen Chroniken tilgen, damit kein Bruder ihn über die Arbeit stelle. Er war ein Veteran der Salamanders, der Vulkan gegen das Tier kämpfen sah. Seine Rüstung steht als erste in der Halle der Abgekühlten, und seine Kelle hängt über dem Glutleitstand.

> *Unser Vater ist fort. Also bauen wir ihm ein Haus, in dem noch Licht brennt.*
> *— Der Erste Schildvater*

In den ersten Jahren auf Keraun grub er mit bloßen Händen den ersten Glutdamm, während eine Eruption auf die Siedlung Ursa-Tiefe zurollte. Die Siedlung steht noch.

Leutnant N'keln Vorganath

Vorganath ist Leutnant der III. Kompanie und Befehlshaber ihrer gegenwärtigen Streitmacht: des Trupps „Anvilborn“, des Trupps „Hesiod“ und Emberhands. Er ist jung für seinen Rang, ein Rechner von Lastwegen und Fristen, der Entscheidungen fällt, als läse er sie von einer Tabelle ab. Erst danach sieht man ihm an, was sie kosten. Er trägt eine Energieklinge mit Glutrand und eine Bolterpistole.

> *Ich gebe dir bis zur dritten Marke. Danach gehört die Ebene dem Feuer.*
> *— N'keln Vorganath*

Bei Teshra öffnete er die Glutschleuse vierzig Herzschläge später als geplant und rettete damit ein Kind, während ein Raiderverband den Keller erreichte.

FELDZÜGE

Feldzüge

Die Ascheklammer von Verunda

Ära: 214.M38

Gegner: Ketzerische Astartes

Dauer: 2 Jahre

Ausgang: Sieg

Ein Kriegsband hatte die Makropole Verunda besetzt und hielt neun Millionen Menschen als Schild. Die Aschenschilde stürmten nicht. Sie gruben zwei Jahre lang einen Ring aus Ascheschächten, durch den Nahrung zu den Geiseln und Hunger zu den Verrätern gelangte. Als die Mauern fielen, lebten noch sieben Millionen. Der Orden baute ihnen einen Brunnen und nannte ihn nach der Zahl der Toten.

Das Tor von Mhal Dakkar

Ära: 902.M41

Gegner: Drukhari

Dauer: 19 Tage

Ausgang: Pyrrhussieg

Ein Kabal fiel über die Bergbauwelt Mhal Dakkar her. Die III. Kompanie hielt die Bastion, hinter der 80.000 Menschen Schutz suchten. In der neunzehnten Nacht strömten Flüchtlinge und Raider zugleich auf das Tor zu. Hauptmann Tarrun ließ schließen. Die Bastion hielt, 3.400 Menschen blieben draußen, und am Morgen war die Ebene leer.

Die Nacht der leeren Höfe

Ära: 996.M41

Gegner: Drukhari

Dauer: 1 Nacht

Ausgang: Abgewehrt

Die Drukhari kehrten zurück, diesmal nach Keraun, durch ein Portal unter der Siedlung Teshra. Veteranen-Sergeant Ignaros fand es, Leutnant Vorganath ließ die Ebene davor fluten. Die Raider verbrannten im Lavastrom. Von 212 Siedlern der Außenhöfe erreichten 171 die Keller. Die Lava erkaltete über den Höfen, und niemand grub nach.

DER MAKEL

Die Aschenschilde sind sich bis heute nicht einig, ob das Tor von Mhal Dakkar geschlossen werden durfte.

Ordensmeister Tarrun hat den Befehl gegeben, und der Orden hat ihn nie verurteilt. Die Ordenspriester sind jedoch gespalten. Ein Teil predigt, die Bastion habe 76.600 Menschen gerettet und das Rechnen sei eine Pflicht des Wächters. Der andere Teil predigt, ein Sohn Vulkans dürfe niemals eine Tür vor Menschen schließen, die nicht fliehen können, und genau das sei bei Mhal Dakkar geschehen. Beide Seiten zitieren den Gründungsvertrag.

Der Riss reicht bis in die Ausbildung. Neophyten bekommen von verschiedenen Lehrern verschiedene Antworten auf dieselbe Frage. Zwei Hauptmänner haben seither die Feuerreden des jeweils anderen verweigert. Seit 902.M41 sind elf Brüder in die Krustung eingetreten, die auf Mhal Dakkar dabei waren – mehr als aus jedem anderen Einsatz.

Hinzu kommt, dass die Drukhari die Doktrin des Ordens kennen. Sie greifen dort an, wo eine Mauer steht und Menschen davor. Jeder Raubzug seit 902.M41 stellt den Orden vor dieselbe Wahl.

Die Salamanders wissen davon. Sie haben nie öffentlich Stellung genommen, und ihr Schweigen wiegt auf Keraun schwerer als jeder Tadel.

KURZGESCHICHTE

Die dritte Marke

Die Asche fiel seit vier Stunden. Sie fiel dicht und warm, wie Mehl aus einem Sack, den jemand über der Ebene von Teshra ausschüttete, und sie fraß das Licht der Glutkanäle, bis nur noch ein rötliches Schwelen am Horizont blieb.

Leutnant N'keln Vorganath stand auf dem Damm und zählte die Marken. Drei Basaltpfähle, je zweihundert Meter auseinander, zwischen dem Damm und den Außenhöfen. Die erste war schon bis zur Hälfte begraben.

„Bericht.“

Im Vox knisterte die Stimme von Vor'ath Ignaros aus dem Gang unter der Ebene. „Der Luftzug hat

gedreht. Sie öffnen das Portal. Noch eine halbe Stunde, vielleicht weniger.“

„Und die Höfe?“

Eine Pause. Der Veteranen-Sergeant ließ sich Zeit, wie immer, wenn er Leben zählte. „Elf Familien in den Kellern. Eine nicht. Hof Varrem. Die Frau hat sich geweigert. Ihr Mann liegt im Fieber und kann nicht getragen werden, sagt sie.“

Vorganath sah zum Glutleitstand hinüber. Emberhand stand an der großen Schleuse, die Faust um das Messingrad, das dreimal so groß war wie ein Mann. Die Lava dahinter dröhnte gegen die Wand, eine tiefe, geduldige Stimme, die seit Jahrhunderten wartete.

„Wenn ich öffne“, sagte der Dreadnought, „läuft der Strom in acht Minuten über die Höfe.“

„Ich weiß.“

Cin'dar Salamar trat neben ihn. Die Rüstung des Sergeants war grau bis an die Brust, nur die orangen Ränder glommen durch. An seiner linken Hand fehlten drei Finger, und er hob sie nie, wenn er sprach. Er hob sie jetzt.

„Gib mir den Trupp.“

„Die Drukhari kommen durch genau diese Höfe.“

„Dann gib mir den Trupp schneller.“

Vorganath kannte die Geschichte von Mhal Dakkar. Jeder Bruder der Glutwälle kannte sie, und er wusste, dass Salamar damals am Tor gestanden hatte. Er wusste auch, was die Ordenspriester sagten, wenn man sie fragte. Sie sagten zwei Dinge, und beide klangen wahr.

„Bis zur dritten Marke“, sagte er. „Wenn die Asche über der dritten Marke liegt, öffne ich. Ob du zurück bist oder nicht.“

Salamar nickte, ohne zu antworten. Der Trupp „Anvilborn“ lief los, zehn grüne Schatten, die in der Asche verschwammen, noch bevor sie die erste Marke erreicht hatten.

Vorganath zählte.

Er zählte die Herzschläge, weil er nichts anderes zählen konnte. Er zählte die Fingerbreit, die die Asche an der zweiten Marke stieg. Er rechnete Lastwege und Fristen, wie man es ihm beigebracht hatte, und das Ergebnis war jedes Mal dasselbe: Wenn der Trupp den Hof in sechs Minuten erreichte und den Kranken trug, würde er in vierzehn zurück sein. Die Asche würde die dritte Marke in zwölf erreichen.

„Ignaros.“

„Sie sind da.“ Die Stimme des Scouts war ruhig geworden, so ruhig, wie sie es nur wurde, wenn es zu spät war. „Erste Raider kommen aus dem Portal. Sie haben die Höfe gesehen.“

Am Horizont flackerte etwas Violettes. Dann noch einmal. Schnelle, schlanke Formen, die über die Asche glitten, ohne sie zu berühren.

„Leutnant“, sagte Emberhand.

Die dritte Marke war bedeckt.

Vorganath hörte sein Zweites Herz einsetzen. Er dachte an den Ersten Schildvater, der mit bloßen Händen einen Damm gegraben hatte. Er dachte an 3.400 Namen, die niemand mehr kannte. Er dachte

an Vulkan, und er fragte sich, ob der Primarch bei seiner Rückkehr auf diese Ebene sehen würde.

Er zählte weiter.

Zehn Herzschläge. Zwanzig. Die Raider waren jetzt nahe genug, dass er das Kreischen ihrer Klingen hörte. Dreißig. Im Vox ein Schrei, ein menschlicher, kurz abgerissen. Vierzig.

„Öffnen."

Emberhand drehte das Rad. Das Dröhnen wurde zu einem Brüllen, und die Glut kam aus dem Damm wie ein Atemzug, orange und unaufhaltsam, und wälzte sich über die Ebene. Wo die Raider glitten, stieg Dampf auf. Wo die Höfe standen, stieg Dampf auf.

Der Trupp kam aus der Asche, rennend, mit glühenden Beinschienen. Neun Brüder. Salamar trug ein Kind unter dem Arm, ein Mädchen von vielleicht sechs Jahren, in eine Decke gewickelt, die an den Rändern schwelte. Er stellte es auf den Damm und wandte sich nicht um.

„Der Mann?", fragte Vorganath.

„Tot, bevor wir ankamen."

„Die Frau?"

Salamar antwortete nicht. Bruder Aethan fehlte ebenfalls, und auch nach ihm fragte Vorganath nicht.

Das Mädchen sah auf die Ebene, wo der Strom in der Asche langsam schwarz wurde, und dann zu dem Leutnant hinauf, zu den orangen Augen in dem grünen Helm.

„War das Feuer für uns?", fragte es.

Vorganath öffnete den Mund. Hinter ihm drehte Emberhand das Rad wieder zu, Zahn um Zahn, mit dem Kreischen von Messing. Die Asche fiel weiter, warm und gleichmäßig, und deckte alles zu, die Höfe, die Raider, die Spuren des Trupps.

Er fand keine Antwort, die wahr war, und keine, die er einem Kind geben wollte. Also kniete er nieder, hob es hoch und trug es in die Keller, wo es warm war und wo elf Familien darauf warteten, zu erfahren, wer fehlte.