

HOODED SEERS

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Was wir hören, beherrschen wir. Was wir halten, behalten wir. Wo wir stehen, gehen wir fort. Was wir sind, sagen wir nie.“

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	Dark Angels
Gründung	Unstated Founding — datierte Welle ohne Ordnungszahl (091.M41)
Welttyp	Flottenbasiert
Kampfdoktrin	Psionische Überlegenheit
Loyalitätsstatus	Loyalist
Ordensstärke	Deutlich über Codex-Stärke
Ein-Satz-Definition	Ein treibender Chor von Psioniker-Rittern, die jede Stimme zum Schweigen bringen, die ihnen ihre Gründung zurücksingen könnte.

Die vier Säulen

Der Chor führt
Im Herzen jedes Trupps steht ein Psyker. Linienbrüder werden ausgebildet, als die Arme ihres Scriptors zu kämpfen und ihn zu schützen, während er den Geist des Feindes bricht, bevor der Bolter spricht.

Die Kapuze ist geschlossen
Nichts über den Orden verlässt die Flotte unverzeichnet oder unversiegelt. Verbündete erhalten Schlüsse, niemals Gründe. Brüder, die zu freimütig mit Außenstehenden sprechen, werden in Schweigen auf das Chordeck verbannt.

Eine Saison, dann die Leere
Die Flotte bleibt für eine einzige Feldzugssaison in einem System. Sie folgt keinem Ruf zweimal, von keinem Absender, aus keinem Grund. Unvollendete Kriege werden anderen überlassen.

Die Jagd hat ein Gesicht
Der erwählte Feind des Ordens trägt eine Maske. Wo immer die Harlequins tanzen, folgen die Hooded Seers, und sie geben einen siegreichen Feldzug auf, um einer einzigen Truppe nachzujagen.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Heimat	Der Fels	Die Flotte, ohne Anker
Zentrales Geheimnis	Die Gefallenen und Caliban	Ihre eigene Gensaat
Rolle der Scriptoren	Unterstützender Arm	Das Rückgrat der Befehlsgewalt
Organisation	Codex-Kompanien, Deathwing, Ravenwing	Sechs große Kompanien unter Psyker-Fürsten
Erwählte Beute	Die Gefallenen	Harlequin-Truppen

Innerer Zirkel	Hierarchisch, Wissen nach Rang	Vom Chor bewahrt; nur Psyker kennen die volle Wahrheit

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Stammorden	Dark Angels
Gründung	091.M41, eine nicht nummerierte Gründungswelle, nur als datierte Aushebung verzeichnet
Heimatwelt	Keine; die Kreuzzugsflotte
Kampfdoktrin	Psionische Überlegenheit: Jede Linienformation ist an einem Scriptor verankert
Codex-Konformität	38%
Schlachtruf	»Hört, und werdet nicht mehr gehört!«
Ordensstärke	1.640 Schlachtbrüder, davon 212 Psyker

KERNIDENTITÄT (FORTSETZUNG)

Anredeformen / Titelfolge

Ebene	Bezeichnung	Verwendungszusammenhang
Einzelner Schlachtbruder	Glockengeschworener	Beim Ritus des Bellwell erworben; gebraucht unter Brüdern und in der Vox-Sprache
Der Orden als Ganzes	Die Unausgesprochenen des Löwen	Im Gebet und in der Anrede an andere Söhne Lion El'Jonsons
Vollständiger zeremonieller Titel	Hooded Seers, Hüter der Ungesagten Stunde, Laternen des Schweigens des Löwen, Chor der Treibenden Wacht	Eide, Trauerriten, Kriegserklärungen

Ordensmaxime

Was wir hören, beherrschen wir. Die Tugend ist Herrschaft. Neophyten lernen, dass die Stimmen des Warp eine Waffe sind, die der Orden am Heft packt, und dass jeder, der sie nicht beherrscht, eine Belastung ist.

Was wir halten, bewahren wir. Die Tugend ist Verwahrung. Aspiranten erhalten bei der Aufnahme einen versiegelten Gegenstand und müssen ihn ungeöffnet bis zum Tod tragen; das Siegel zu brechen heißt, den Orden zu verlassen.

Wo wir stehen, gehen wir. Die Tugend ist Vergänglichkeit. Kein Boden ist Heimat, kein Sieg ein Ruheort. Ein Neophyt, der eine Welt als geliebt bezeichnet, wird für einen Monat zur Wache in die Bilge geschickt.

Was wir sind, sagen wir nie. Die Tugend ist Schweigen. Der Neophyt lernt, dass manche Wahrheiten wie Wunden getragen werden: Sie werden sauber gehalten, bedeckt gehalten und niemals gezeigt.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Im Jahr 091.M41 hob das Adeptus Terra eine Aushebung von Orden aus, die kein Schreiber je nummerierte. Die Hooded Seers wurden aus dem Erbe der Dark Angels gezogen und Meister Ezraphel Corvane unterstellt, einem ehemaligen Scriptor eines älteren Nachfolgeordens der Unforgiven, dem man Schiffe und keine Welt gab. Corvanes Apothecarii fanden den Bestand unzureichend. Um ihn aufzufüllen, ließ er Progenoiddrüsen zu, die einem gefangenen Gefallenen entnommen, geerntet und für rein befunden worden waren. Nur der Chor weiß davon. Seither treibt die Flotte, neun Jahrhunderte zwischen dem Auge des Schreckens und den Halo Stars, und der Orden hat nie eine Welt gesucht.

Die Heimatwelt

Die Flotte ist die Heimatwelt: neunzehn Schiffe, das älteste viermal umgerüstet. Zwei Kreaturen vermehren sich in ihren Rümpfen. **Chormotten**, bleich und faustgroß, sammeln sich in der Nähe von Psykern und fallen tot herab, wenn ein Geist sich wendet; der Chor liest ihre Körper als Warnungen. **Kielneunaugen** leben in den Kühlmittelkanälen und werden von Aspiranten, an Bord zwischen den Leibeigenendecks geboren, als ihre erste Beute gejagt.

Ordenskult

Die Seers verehren den Imperator durch das Schweigen des Löwen. Ihre Ordenspriester lehren, dass der Primarch seine Geheimnisse bewahrte, um seine Söhne zu schützen, und dass das Bewahren von Geheimnissen daher ein Akt der Liebe ist. Wo die Dark Angels Erlösung suchen, suchen die Seers Verborgenheit; sie glauben nicht, dass sich ihr Makel abwaschen lässt.

Gensaat-Besonderheiten

Die von den Gefallenen abstammende Linie bringt psionisches Potenzial in fast dreifacher der erwarteten Rate hervor, daher 212 Psyker. Der Preis ist ein gesteigertes Lyman-Ohr, auf unhörbare Frequenzen gestimmt: Brüder hören von der Jugend an Rumpfspannung und Warp-Echo als murmelnde Stimmen. ### Verlauf des Fluchs **Stufe 1 – Das Murmeln:** - Lautlos sich bewegende Lippen, im Gleichklang mit einer Stimme, die sonst niemand hört - Nach links geneigter Kopf, zum dominanten Ohr hin - Chormotten, die sich auf der Rüstung des Bruders niederlassen und dort sterben Der Bruder wird verzeichnet, seine Eide werden überprüft. Er kämpft weiter, beobachtet von dem Scriptor seines Trupps, ohne dass man es ihm sagt. **Stufe 2 – Die Antwort:** - Das Murmeln wird zu geflüsterter Rede in einem archaischen calibanitischen Dialekt - Der geneigte Kopf ist erstarrt, und das Halsgelenk der Rüstung wird durch die Berührung zerkratzt - Tote Motten häufen sich jeden Morgen in Verwehungen um seine Schlafzelle Ein Codicier des Chors überwacht ihn auf dem Chordeck und zeichnet seine geflüsterte Rede allnächtlich auf einer versiegelten Datentafel auf. Nennt er die verlorenen Orte Calibans, schreitet er fort. **Stufe 3 – Das Lüften der Haube:** Der Bruder antwortet seinen Stimmen im Kampf laut, und seine psionische Leistung schnellt über seine Einstufung hinaus. Er wird zur Sechsten Kapuze gebracht, gerichtet und der Verlorenen Kompanie übergeben. Gnade wird nicht verweigert, nur aufgeschoben. ### Die Verlorene Kompanie **Die

Kapuzenlosen.** Im Sprachgebrauch der Flotte heißt seine Kapuze verlieren, durchschaut zu werden: nicht länger vom Vertrauen des Ordens beschirmt. **Entfernt: die rote Kapuze.** Ein Bruder in gutem Stand trägt eine tiefrote Stoffkapuze über seinen Tornister drapiert, Zeichen, dass das Geheimnis des Ordens ihn bedeckt. Der nackte Tornister des Kapuzenlosen verkündet, dass er nicht länger bedeckt ist: Er ist das Geheimnis, bloßgelegt. **Hinzugefügt: der Glockenkragen.** Ein Ring aus geätztem schwarzem Eisen ersetzt die Halsberge-Versiegelung, verdrahtet mit den Energiekupplungen des Tornisters. In seine Kehle ist eine kleine Bronzeglocke eingesetzt, die von einem Mikroservo angeschlagen wird, sobald eine psionische Entladung verzeichnet wird, sodass seine Truppbrüder ihn hören, bevor er handelt.

GRÜNDUNG

Abgrenzung

Große Kompanien unter eigenständigen Lords legen die Vermutung von Space-Wolves-Blut nahe. Die Ähnlichkeit ist konvergent: Eine Flotte, zu verstreut für eine zentrale Führung, brachte dieselbe Antwort hervor. Jede Progenoiddrüse im Orden stammt von den Dark Angels ab, einschließlich jener, über die er nicht spricht.

HEIMWELT UND FESTUNGSKLOSTER

Orte des Ordensklosters

Ort	Funktion	Besonderes Merkmal
The Bellwell	Initiationsritus	Ein Schacht, in dem das Gellerfeld ausgedünnt wird und Aspiranten lauschen; in ihm läutet eine Glocke, die niemand anschlägt
Hall of Unspoken Names	Ort des Gedenkens	Leere Messingtafeln, eine für jeden gefallenen Bruder, poliert, bis sie Gesichter spiegeln
The Choir Deck	Sitz des Librarius	Luft schwer von Weihrauch, tote Chormotten knirschen unter den Füßen
The Sixth Cowl	Verborgenes Gewölbe des Bestands der Gefallenen	Kalt genug, dass der Atem gefriert; ein Stasisfach stets mit Rot verhängt
The Silent Bilge	Buße und Wache	Schwarzes Wasser bis zum Knöchel, über ihnen ächzt der Rumpf wie Sprache

GROSSE KOMPANIEN

Überblick

Es gibt sechs Große Kompanien, weil die Gründungsflotte in sechs Geschwadern segelte und kein Lord je eingewilligt hat, seine Schiffe mit denen eines anderen zu vereinen.

Name	Lord	Farben oder Abzeichen	Charakter
The Lantern Host	Lord Uriash Velk	Blassgoldene Laterne	Getreue des Meisters, beständig und wachsam
The Weeping Bell	Lord Cassiel Marrow	Graue Glocke, gesprungen	Harlequin-Jäger, besessen
The Ninth Hour	Lord Thane Oradax	Schwarzes Stundenglas	Sturmpsyker, tollkühn
The Veiled Keel	Lord Isodor Prane	Grünes Kiel-Neunauge	Spezialisten für Enterangriffe im Void
The Quiet Furrow	Lord Abrael Senn	Weiße Sichel	Pyromanten, Säuberer von Welten
The Unlit Choir	Lord Mortain Hesk	Schlichtes Rot	Wahrsager, dem Geheimnis am nächsten

The Lantern Host

Stärke 280. Sie bewacht die *Shrouded Verity* und dient als Stimme von Ordensmeister Strand in der Flotte. Ihr Lord hat nie ein Gelübde gebrochen, und andere Lords neigen dazu, diese Beständigkeit für Schwäche zu halten.

The Weeping Bell

Stärke 270. Sie jagt seit vier Jahrhunderten eine einzige Harlequin-Truppe und trägt ihre Verluste in gesprungenen Glocken, die an jedem Helm hängen.

Held: Sergeant Hollen Vey.

> *Sie haben über uns gelacht. Sollen sie in Stücken lachen.*
> *— Hollen Vey*

Auf Mercy's Spindle schritt Vey mit geschlossenen Augen in ein Kreuzfeuer der Harlequins, feuerte auf das, was sein Scriptor ihm zuflüsterte, und tötete einen Schattenseher, den er nie sah.

The Ninth Hour

Stärke 260. Sie kämpft dort, wo der Feind laut der Vorahnung ihres Lords sein wird, eine Stunde bevor der Feind dort eintrifft. Allzu oft hat sie sich geirrt.

Held: Epistolarius Dathan Rook.

> *Die Zeit wird dünn. Ich stütze mich auf sie.*
> *— Dathan Rook*

Am Harrowgate hielt er neun Minuten lang allein eine Bresche, während seine Rüstung unter seinem eigenen psychischen Rückschlag zerbarst.

The Veiled Keel
Stärke 250. Ihre Brüder entern Schiffe in Dunkelheit und kämpfen allein mit Geistsicht. Sie streiten mit der Ninth Hour darüber, wer erbeutete Schiffe nimmt.

The Quiet Furrow
Stärke 240. Sie verbrennt, was der Orden zurücklässt. Ihre Pyromanten werden selbst von Verbündeten gefürchtet, die um ihre Hilfe gebeten haben.

Held: Lexicanium Orrin Kade.

> *Asche führt keine Aufzeichnungen.*
> *— Orrin Kade*

Bei Kell Spire verbrannte er einen Wohnblock, der einen Kult und einundvierzig Unschuldige beherbergte, und verzeichnete jeden Namen mit eigener Hand.

The Unlit Choir
Stärke 230. Sie hütet die Sixth Cowl. Ihr Lord sitzt bei jedem Urteil der Uncowled mit zu Gericht, und die anderen Lords neiden ihr ihr Wissen.

Was sie zusammenhält
Der Ordensmeister gebietet über die Bewegung der Flotte und das Geheimnis des Choir; kein Lord darf allein segeln oder über die Gensaat sprechen. Darüber hinaus führen die Lords ihre eigenen Kriege. Strands Autorität endet am Geschwaderdeck eines Lords. Sein Haushalt von 70 und die Uncowled, 40 an der Zahl, unterstehen nur ihm.

Rekrutierung und die Jungen
Aspiranten werden an Bord auf den Leibeigenendecks geboren und zentral im Bellwell geprüft, dann von den Lords in einem Wettbieten der Eide beansprucht. Psionisch begabte Aspiranten gehen zuerst an die Unlit Choir, was Neid weckt und jeden Lord argwöhnen lässt, der Choir horte Talente.

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Chapter Master Malachiel Strand
Strand ist ein Psyker im Rang eines Epistolarius, der seit 160 Jahren befehligt. Er ist hager, sein Schädel dort mit Platten verstärkt, wo eine Harlequin-Klinge ihn öffnete. Er führt das Kraftschwert Hush und trägt eine Meisterrüstung unter einer ausgefransten Kapuze, die er sich zu ersetzen weigert. »Ein Geheimnis ist eine Mauer. Ich bin ihr Maurer, nicht ihr Gefangener.« — Malachiel Strand Bei Corvid Reach brachte er den Geist eines ganzen Kultistenheeres für elf Sekunden zum Schweigen, lange genug, damit seine Brüder sie alle töten konnten. Danach konnte er eine Woche lang nicht

sprechen.

Master Ezraphel Corvane, Founder

Corvane war der Scriptor, der das Erbe der Gefallenen wählte und die Wahl in einer einzigen versiegelten Schriftrolle festhielt, die in der Sechsten Kapuze ruht. Er trug eine Psi-Haube calibanitischen Musters und einen Stab, gekrönt von einer blinden Laterne. »Ich habe euch Stärke gegeben. Dankt mir nicht.« — Ezraphel Corvane Er starb im Jahr 230.M41, als er allein einen Hulk enterte, nachdem er dem Chor gesagt hatte, er habe die Linie der Gefallenen durch seine eigenen Neophyten sprechen hören.

Chief Librarian Hesperiel Dask

Dask ist Meister des Chors und Hüter der Schriftrolle. Er ist aus freiem Willen blind, seine Augen zugenäht, und er führt eine Kraftaxt und das Register des Chors, an sein Handgelenk gekettet. »Jeder Bruder ist eine Tür. Ich prüfe die Schlösser.« — Hesperiel Dask Er hat 63 Brüder zu den Kapuzenlosen geschickt. Im Jahr 981.M41 saß er drei Tage lang einem gefangenen Harlequin gegenüber, und er hat niemandem erzählt, was dieser sagte.

FELDZÜGE

Feldzüge

Der Laternenfall von Corvid Reach

Ära: 412.M41

Gegner: Harlequin-Truppe und verbündeter Kult

Dauer: Fünf Monate

Ausgang: Pyrrhussieg

Eine Truppe führte vor einem planetaren Hof ein Maskenspiel auf, in dem ein Sohn einen Vater auf einer Welt verriet, die auseinanderbrach. Die Seers trafen während der Zugabe ein. Sie töteten den Kult und den Hof, der zu viel gesehen hatte, und verloren 88 Brüder bei der Jagd auf Tänzer, die ins Netz der Tausend Tore entkamen.

Das Brennen von Kell Spire

Ära: 744.M41

Gegner: Abtrünniger Psykerkult

Dauer: Neun Wochen

Ausgang: Sieg; Welt entvölkert

Die sanktionierten Psyker einer Makropole liefen über. The Quiet Furrow brannte die Turmspitze Ebene um Ebene nieder. Der Gouverneur ersuchte zweimal um Hilfe; das zweite Gesuch blieb unbeantwortet, weil die Flotte bereits abgezogen war, wie Säule III es verlangt.

Das Maskenspiel bei Mercy's Spindle

Ära: 981.M41

Gegner: Harlequins

Dauer: Vierzig Tage

Ausgang: Patt

Auf einem treibenden Hulk nahe dem Auge des Schreckens stellte The Weeping Bell seine lange gejagte Beute. Die Truppe tanzte ein Maskenspiel mit dem Titel Der Aufgepfropfte Sohn. Die Seers nahmen einen Spieler gefangen und verloren 52 Brüder. Die übrigen entkamen, und die Jagd geht weiter.

DER MAKEL

Die Hooded Seers schulden dem Adeptus Astra Telepathica 304 Psyker. Um ihre Doktrin zu nähren, fingen drei aufeinanderfolgende Ordensmeister Tribute der Schwarzen Schiffe entlang der Halo-Sterne ab und brachten psionisch begabte Kinder in den Bellwell. Die Telepathica erhebt seit zwei Jahrhunderten Forderungen; Strand hat keine davon beantwortet, denn eine Antwort würde eine Überprüfung der Gensaat herausfordern.

Die Telepathica hat seither ihre Astropathen von vier Relaisstationen abgezogen, auf die die Flotte angewiesen ist. Die Flotte navigiert nun teilweise blind, und 963.M41 kostete diese Blindheit sie die Fregatte *Penitent Verse* samt Besatzung in einem Warp-Sturm, den niemand vorhergesagt hatte.

Lord Velk will die Schuld in Naturalien mit leibeigenengeborenen Psykern begleichen. Lord Hesk weigert sich und beharrt darauf, dass der Choir keinen einzigen entbehren kann. Dask argwöhnt insgeheim, dass die Telepathica bereits etwas über die Gensaat weiß und darauf wartet, dass der Orden blinzelt. Niemand hat geblinzelt.

KURZGESCHICHTE

Der aufgepfropfte Sohn

Die Motten starben wieder.

Codicier Ansel Thurne zählte sie, während sie fielen, ein sanfter Regen auf dem Gitterrost des Chordecks. Vier. Fünf. Jeder Tod bedeutete, dass sich irgendwo auf der *Shrouded Verity* ein Geist etwas zugewandt hatte, das er nicht hätte ansehen dürfen. Sechs. Er legte seinen Griffel nieder.

Bruder Isaac Lorne kniete zehn Schritte entfernt im Weihrauchdunst, den Kopf nach links geneigt. Seine Lippen bewegten sich. Thurne hatte ihn elf Nächte lang protokolliert. In der neunten Nacht hatte er ein Wort laut ausgesprochen, *Aldurukh*, und Thurne hatte es niedergeschrieben, versiegelt und nicht geschlafen.

»Bruder«, sagte Thurne. »Wer spricht zu dir?«

Lorne antwortete nicht. Eine Motte landete auf seiner Schulterplatte und starb dort, faltete sich in sich zusammen wie ein verbrannter Brief.

Dann läutete die Glocke im Glockenschacht, drei Decks tiefer. Niemand stand in ihrer Nähe. Niemand tat das je.

Thurne erhob sich. Das Gellerfeld summte in den Wänden, doch falsch, als hätte man einen Ton daraus herausgezupft. Er griff nach dem Vox des Chors und fand es tot. Durch die Deckplatten spürte er ein Beben, wie Schritte im Takt, wie Tanzen.

Er nahm sein Kraftschwert und stieg hinab.

Der Schacht des Glockenschachts wurde von einer Gestalt erhellt, die nicht hätte dort sein dürfen. Sie trug Rauten in wechselnden Farben und eine Maske mit einem zu breit geschnitzten Lächeln. Sie stand am Rand des Schachts, als wäre der Abgrund eine Bühne. Hinter ihr bewegte sich die Dunkelheit, und Thurne begriff, dass sich das Netz der Tausend Tore irgendwo im alten Rumpf geöffnet hatte, durch eine Naht, die der Orden nie gefunden hatte.

»Glockengeschworener«, sagte der Harlekin. Seine Stimme war die einer Frau, dann die eines Kindes. »Kennst du die Geschichte deiner Mütter und Väter?«

Thurnes Geist fuhr aus wie eine Klinge, erfasste den Harlekin und glitt ab. Ein Schattenseher also. Die Luft um ihn bog sich zu Bildern, halb gesehen: ein verhüllter Bibliothekar in einem kalten Raum, eine Stasislade, ein rotes Tuch, über ein Gesicht gezogen, das das Bild nicht zeigen wollte.

»Schweigen«, sagte Thurne.

»Du liebst dieses Wort.« Die Gestalt trat vor. Sie fiel nicht; der Schacht war für sie schlicht nicht da. »Siebenmal haben wir dich getanzt. Nie bleibst du bis zum Ende.«

Er griff an. Das Schwert spaltete die Luft, wo sie gewesen war. Ein Lachen kam von hinter ihm, dann von oben. Die Bilder verdichteten sich: ein Ritter in Schwarz auf einer Welt, die sich selbst zerriss, ein Sohn, der in einer Zelle weinte, die Hände eines Apothecarius, ruhig, schneidend.

»Das Pfropfreis hat angeschlagen«, flüsterte der Harlekin an seinem Helm. »Es schlägt immer an. Hörst du es? Dein Bruder hört es.«

Thurne wandte sich um und sah Lorne oben an der Treppe, ohne Helm, den Kopf schief gelegt, die Lippen bewegten sich im Takt des Tanzes.

»Lorne. Zurück aufs Deck.«

Lorne rührte sich nicht. Seine Stimme, als sie kam, war nicht ganz die seine. »Es ist richtig, Codicier. Ich kenne die Namen der Türme.«

Der Harlekin hing kopfüber von nichts herab, die Maske dem Jungen zugewandt. Da begriff Thurne, dass er gar nicht seinetwegen gekommen war. Er war gekommen, um seine Geschichte zu beenden, und Lorne war die letzte Zeile.

Thurne sammelte seinen ganzen Willen. Es schmerzte, wie es immer schmerzte, ein Druck hinter den Augen wie eine drückende Hand. Er schlug nicht nach dem Harlekin. Er schlug nach der Treppe.

Lorne ging unter dem psionischen Schlag zu Boden, die Rüstung sprühte Funken, aus Nase und Ohren rann es dunkel. Der Tanz geriet ins Stocken. Einen halben Atemzug lang stotterten die Illusionen des Schattensehers und zeigten, was unter ihnen lag: eine hagere, müde Gestalt, die Maske an einer Ecke gesprungen.

»Lieber blendest du ihn«, sagte sie, »als ihn hören zu lassen.«

»Ja.«

Der Harlekin betrachtete ihn. Dann verbeugte er sich, tief und förmlich, wie ein Spieler sich vor einem Publikum verbeugt, das den Sinn verfehlt hat.

»Dann bist du das Ende«, sagte er, und die Dunkelheit faltete sich um ihn, und er war fort.

Die Glocke verstummte.

Thurne kniete neben Lorne nieder. Der Junge atmete. Seine Augen, als sie sich öffneten, waren ohne Fokus, und sein Kopf lag zum ersten Mal seit elf Tagen gerade auf dem Hals. Was immer zu ihm gesprochen hatte, war nun still. Thurne vermochte nicht zu sagen, ob die Stille anhalten würde oder ob er nur die Stelle verbrannt hatte, an der die Stimme wohnte.

Dask würde fragen, was geschehen war. Das Register des Chors würde einen vollständigen Bericht verlangen: der Harlekin, die Bresche im Rumpf, das Maskenspiel, die Bilder. Vor allem die Bilder.

Thurne dachte an die Stasislade und ihr rotes Tuch. Er dachte an die Hände, die geschnitten hatten, und wie ruhig sie gewesen waren.

Er öffnete seine Datentafel und schrieb: *Xenos-Einfall, Glockenschacht. Zurückgeschlagen. Bruder Lorne im Gefecht verletzt. Psionische Symptome abgeklungen.*

Er versiegelte es mit dem Daumen in rotem Wachs.

Oben auf dem Chordeck hatten die Motten aufgehört zu sterben. Am Morgen würden es mehr sein, wie es immer mehr waren, und Thurne würde zählen.