

DIE HAARRISSE

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Jede Mauer singt. Wer wartet, hört sie. Niemand dankt dem Hörer. Wir bleiben bis zum Fall.“

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	Iron Warriors
Gründung	ca. 781.M31 (Abspaltung im Auge des Schreckens)
Welttyp	Todeswelt
Kampfdoktrin	Aufklärung & Guerilla
Loyalitätsstatus	Verräter (eine der neun Verräterlegionen)
Ordensstärke	Große Kriegsschar – einige hundert Astartes unter einem Kriegsherrn, etwa ein abgefallener Orden in alter Stärke
Ein-Satz-Definition	Eine Kriegsband von Belagerungsmeistern, die keine Belagerungen mehr führen, weil sie gelernt haben, dass das Hören des Bruchs süßer ist als der Sieg.

Die vier Säulen

Das Gehör

Kein Angriff ohne vorherige Lotung. Jede Stellung wird belauscht, beschlichen, vermessen, bevor ein Schuss fällt. Ein Großbataillon, das ohne Lotung angreift, verliert seinen Hauptmann an die Nachklänge.

Die Stille

Die Haarrisse kämpfen in kleinen Trupps, ohne Banner, ohne Vox-Verkehr bis zur letzten Minute. Wer sich zeigt, bevor der Riss gefunden ist, hat seine Brüder verraten und büßt im Ghellin-Schacht.

Der Abzug

Nach dem Schlag verschwinden sie. Sie halten kein Gelände, verteidigen keine Beute und nehmen kaum Gefangene. Was erobert ist, gehört dem, der es halten will; meist ist das die Black Legion.

Die Zeugenschaft

Ein Bruder sieht zu, wie fällt, was er gebrochen hat, bis das letzte Echo verklungen ist. Diese Säule ist die älteste und die gefährlichste: An ihr zerbrechen die meisten.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Kriegsführung	Zermürbende Belagerung	Lotung, Hinterhalt, Abzug
Größe der Einheiten	Großbataillone zu Tausenden	Großbataillone zu kaum hundert
Verhältnis zum Chaos	Ungeteilt, pragmatisch	Slaanesh, verschämt verehrt
Haltung zum Primarchen	Gehorsam aus Furcht	Treue aus geteiltem Groll
Technik	Schwere Artillerie, Dark Mechanicum	Sprengladungen, Resonanzsonden
Farbgebung	Eisengrau, Gelb-Schwarz	Rostiges Dunkeleisen, Knochen-Schwarz, Fliedergrau

Kampfgelände	Festungswelten	Dschungel, Sumpf, Ruinen

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Feld	Eintrag
Heimatwelt	Sirrhaval, Totenwelt am Rand des Auges des Schreckens
Festungskloster	Mur Vessach
Kampfdoktrin	Aufklärung, Hinterhalt, Sabotage
Codex-Konformität	0 %
Schlachtruf	„Hört die Mauer!“
Ordensstärke	376 Astartes

KERNIDENTITÄT (FORTSETZUNG)

Anredeformen / Titelkaskade

Ebene	Bezeichnung	Verwendungskontext
Einzelner Bruder	Lauscher	Nach dem Ghellin-Ritus; Anrede unter Gleichen
Kriegsband als Ganzes	Perturabos Ungedankte	Gegenüber Fremden und der Black Legion
Zeremonieller Volltitel	Die Haarrisse, Ungedankte des Perturabo, Hörer der letzten Mauer, Gäste von Sirrhaval	Schwüre, Kriegserklärungen, Totenriten

Ordens-Merksatz

Jede Mauer singt. Die Tugend der Wahrnehmung. Neophyten lernen, dass kein Werk vollkommen ist und jeder Bau seinen Fehler laut ausspricht, sofern man still genug ist, ihn zu hören.

Wer wartet, hört sie. Die Tugend der Geduld. Ein Neophyt liegt Nächte im Unterholz von Sirrhaval, bis er den Atem eines Varroch von seinem eigenen unterscheiden kann.

Niemand dankt dem Hörer. Die Tugend der Kälte. Man lehrt den Neophyten, keinen Lohn zu erwarten, weder von Verbündeten noch von Göttern. Wer Dank erhofft, wird bitter, bevor er nützlich wird.

Wir bleiben bis zum Fall. Die Tugend des Endes. Der Bruder wohnt dem Einsturz bei, den er herbeigeführt hat. Die Ordenspriester nennen das Pflicht; die Älteren wissen, dass es längst Genuss geworden ist.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Haarrisse entstanden aus einem Großbataillon der IV. Legion, das in den Legionskriegen im Auge des Schreckens vor einer Daemonenfestung zurückgelassen wurde. Ihr Kriegsschmied Vaidros Mekhet hielt die Stellung elf Jahre ohne Entsatz. Als um 781.M31 die Gesandten Abaddons erschienen, ging die Hälfte seiner Brüder in die Black Legion über.

Mekhet folgte mit dem Rest, blieb aber nur im Schatten des Kriegsherrn. Auf der Totenwelt Sirrhaval, wo jeder Atemzug Sinne überflutet, verfeinerte sich das Lauschen der Krieger zur Gier. Slaanesh kam nicht als Offenbarung, eher wie eine Gewohnheit, die man zu spät bemerkt.

Die Heimatwelt

Sirrhaval ist eine Totenwelt aus Sporenwald und warmem Sumpf, deren Luft nach Fäulnis und Honig riecht. Die **Ghellin**, handgroße Motten mit klingenden Flügeln, töten durch Lähmung über den Klang; sie dienen dem Initiationsritus. Der **Varroch**, ein sechsbeiniger Lauerjäger, bewegt sich so leise, dass nur ein geübtes Ohr ihn hört; seine Schädel zieren die Helme der Veteranen. Die Stämme der Tieflande liefern Aspiranten und sterben dabei aus.

Ordenskult

Die Iron Warriors verachten Götter und benutzen sie. Die Haarrisse verehren Slaanesh, ohne den Namen auszusprechen: als Herrn des vollkommenen Augenblicks, in dem ein Werk bricht. Ihre Ordenspriester lehren, Perturabo habe nie Dank empfangen und darum hätten auch seine Söhne keinen zu erwarten. Der Groll gilt bei ihnen als Gebet.

Gensaat-Besonderheiten

Das Lymanische Ohr ist bei den Haarrissen überentwickelt; viele Brüder hören den Herzschlag eines Menschen durch Rockcrete. Die Sus-an-Membran reagiert auf Sporenexposition mit langen Ruhephasen. Fast alle Brüder leiden unter Schmerzunempfindlichkeit an den Händen, die sie durch übermäßige Reizung auszugleichen versuchen.

Fluch-Stufen

Stufe 1 — Das Klopfen: - Linke Handschuhknöchel klopfen unaufgefordert gegen Wände und Panzerplatten; dort ist die Farbe abgeschabt. - Bei jeder Rast wird der Helm abgenommen, um die Luft zu riechen; die Nasenflügel sind rot von Sporen. - In die Fingerkuppen der Handschuhe sind feine Rillen gefeilt, um Vibrationen zu spüren.

Der Bruder wird im Kampfbuch vermerkt, nicht abgezogen. Man beobachtet ihn. Viele bleiben Jahrhunderte in dieser Stufe, und keiner spricht ihn darauf an.

Stufe 2 — Das Offene Ohr: - Die Knöchel sind bis aufs blanke, verbeulte Ceramit abgeschlagen. - Der Helm hängt dauerhaft am Gürtel; das Gesicht ist von Sporenausschlag vernarbt, die Nasenflügel sind geschlitzt. - Die Fingerkuppen der Handschuhe fehlen; die nackten Finger tragen dicke Hornhaut.

Die Überwachung obliegt dem Ordenspriester in der Kammer der gestimmten Pfeiler. Der Bruder steht eine Nacht vor einem Pfeiler; jedes Klopfen wird gezählt und mit dem Vorjahr verglichen. Steigt die Zahl, wird er keinem Einsatz mehr ohne Begleitung zugeteilt.

Stufe 3 — Der Nachklang: Der Bruder bewegt sich nicht mehr, bis er einen Riss gehört hat. Danach greift er an und bleibt, bis das Echo verklingt, auch wenn alles über ihm zusammenbricht.

Der Ordenspriester verliest seinen Namen in der Galerie der Stimmen, als wäre er gefallen. Dann wird er den Nachklängen übergeben. Niemand begleitet ihn.

Verlorene Kompanie

Der Name. Die Brüder der dritten Stufe heißen **die Nachklänge**: das, was von einem Einsturz übrig bleibt, nachdem der Bau schon liegt. Im Idiom der Kriegsband ist ein Nachklang etwas Gewesenes, das noch tönt.

Das Entfernte. Den Nachklängen fehlt die knochen-schwarze Warnstreifung am Schulterpanzerrand. Bei einem Bruder in gutem Stand zeigt sie, dass er noch Baumeister ist und andere vor dem Fall warnt. Ein Nachklang warnt niemanden mehr; der Rand ist bis aufs Dunkeleisen abgeschliffen.

Das Hinzugefügte. Zwischen die Auslassöffnungen des Tornisters ist eine Stimmgabel aus Messing geschweißt, etwa unterarmlang. Ein Kabel vom Energiekern lässt sie dauerhaft schwingen; die Zinken glimmen fliederfarben. Sie soll den Riss ankündigen, den der Bruder sucht. In Wahrheit übertönt sie seine Schritte nicht mehr.

GRÜNDUNG

Abgrenzung

Wer ihre Hinterhalte sieht, vermutet Raven Guard-Gensaat oder die Alpha Legion. Die Ähnlichkeit ist konvergente Entwicklung, entstanden aus Not und Gelände, keine Verwandtschaft. Jede Progenoiddrüse der Haarrisse trägt das Erbe der Iron Warriors.

HEIMWELT UND FESTUNGSKLOSTER

Ortsverzeichnis des Festungsklosters

Ort	Funktion	Besonderheit
Die Galerie der Stimmen	Gedenkort	Leere Helme gefallener Brüder hängen an Ketten und heulen leise, wenn Wind durch die Schießscharten zieht.
Der Ghellin-Schacht	Initiationsritus	Ein senkrechter Schacht voller Mottenschwärme; das Summen ist so dicht, dass es die Zähne vibrieren lässt.

Die Kammer der gestimmten Pfeiler	Überwachung der Gezeichneten	Neun Eisenpfeiler, jeder auf einen Ton gestimmt, glänzen an Hüfthöhe blank von klopfenden Knöcheln.
Die Tiefe Werkstatt	Vor allen Fremden verborgen, auch vor der Black Legion	Lange Tische voller Pläne von Festungen der Black Legion, jede Bruchlinie mit fliederfarbener Tinte nachgezogen.
Das Schwarze Tor	Empfang von Gesandten	Ein Torbogen aus poliertem Basalt, in dem jedes Wort dreifach zurückhallt.

DIE HEERSCHAREN DER LEGION

Übersicht

Die Haarrisse gliedern sich nach der alten Ordnung der IV. Legion in Großbataillone, die zehntausend Jahre Krieg auf jeweils kaum hundert Astartes zusammengeschmolzen haben. Über ihnen steht allein der Kriegsschmied; die Nachklänge zählen als eigene Formation.

Name	Lord und Titel	Rolle	Stärke
Großbataillon der Lote	Rhexenor Brakon, Hauptmann	Tiefenaufklärung, Sprengung	104
Großbataillon der Kerben	Ein Hauptmann	Hinterhalt, Hetzjagd	92
Großbataillon der Schwellen	Ein Hauptmann	Halten von Sirrhaval und Mur Vessach	88
Das Schwarze Kontingent	Ein Hauptmann im Dienst der Black Legion	Abordnung zu den Schwarzen Kreuzzügen	71
Die Nachklänge	Adrastos Kastrun, Ordenspriester (Hüter)	Selbstmörderische Durchbrüche	21

Großbataillon der Lote

Einst die Mineure des alten Großbataillons, heute die Augen und Ohren der Kriegsband. Sie liegen Wochen vor einer Stellung, bevor ein anderer Bruder sie betritt. Zu Hauptmann Rhexenor Brakon gehören der Trupp Grendux unter Sergeant Glaukos Rukhal, der Trupp Threx unter Sergeant Alkides Skarnov, die zehn Scouts von Grulk unter Veteranen-Sergeant Brontes Harkor sowie der Ironclad-Dreadnought Ferrak, der als einziger Krieger der Kriegsband Lärm machen darf.

Champion: Hauptmann Rhexenor Brakon, der Lotführer.

> *Wir hören. Wir warten. Dann hört es die Mauer auch.*
> *— Rhexenor Brakon*

Auf Merrovek lag Brakon neunzehn Tage unter einem Viadukt, bis ein Konvoi von Haus Arkhuun darüber rollte. Er zündete eine einzige Ladung.

Großbataillon der Kerben

Die Jäger der Kriegsband, spezialisiert auf Hetzjagden durch Sumpf und Ruinenstädte. Zu ihnen gehört Sergeant Nereus Murrak mit dem Plasmatrupp Gasthar, derzeit an Brakon ausgeliehen.

Champion: Sergeant Nereus Murrak, der Glutzähler.

> *Fünf Läufe, fünf Schüsse. Ich zähle sie, du zählst die Toten.*
> *— Nereus Murrak*

Bei den Galerien von Orvane ließ Murrak seine Plasmawaffen überhitzen, um ein Tunnelgewölbe zum Einsturz zu bringen. Zwei Brüder verbrannten. Er verweigerte jede Klage.

Großbataillon der Schwellen

Wächter der Heimatwelt, Ausbilder der Aspiranten, Hüter des Ghellin-Schachts. Sie verlassen Sirrhaval selten und gelten den anderen als die Langsamsten, weil sie zu viele Neophyten sterben sehen.

Das Schwarze Kontingent

Die 71 Brüder, die Abaddon als Zehnt der Kriegsband fordert. Sie tragen das Schwarz, behalten aber das Dunkeleisen an den Gelenken. Ob sie noch Haarrisse sind, ist ungeklärt.

Die Nachklänge

Die Verlorenen der dritten Stufe, geführt von keinem Hauptmann, nur gehütet.

Champion: Ordenspriester Adrastos Kastrun, Hüter der Nachklänge.

> *Ich führe sie nicht. Ich zähle nur, wer zurückkommt.*
> *— Adrastos Kastrun*

Auf Tarsis Vel schickte Kastrun drei Nachklänge in einen brennenden Turm. Einer kam heraus und fragte, ob es schon vorbei sei.

Bleib dabei

Den Befehl über alle Großbataillone führt der **Kriegsschmied** der Haarrisse.

KOMPANIEN

Kompanien

Grendux

Rolle: Intercessors

Held: Glaukos Rukhal

Titel des Helden: Sergeant

Threx
Rolle: Intercessors

Held: Alkides Skarnov

Titel des Helden: Sergeant

Gasthar
Rolle: Hellblasters

Held: Nereus Murrak

Titel des Helden: Sergeant

Grulk
Rolle: Scouts

Held: Brontes Harkor

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Rhexenor Brakon
Titel / Rolle: Captain

Adrastos Kastrun
Titel / Rolle: Ordenspriester

Ferrak
Titel / Rolle: Ironclad-Dreadnought

BEKANNTE CHARAKTERE (FORTSETZUNG)

Kriegsschmied Orsk Valtheran

Valtheran führt die Haarrisse seit dem neunten Jahrhundert des 39. Jahrtausends. Er ist schmal für einen Astartes, spricht leise und trägt eine Mark-III-Eisenrüstung, deren Helm nie abgenommen wird. Er führt einen Energiehammer und einen Kombi-Melter. Er verhandelt jede Abordnung mit der Black Legion persönlich und verliert jedes Mal ein wenig.

> *Wir geben ihnen Brüder. Sie geben uns Kriege. Keiner nennt es Handel.*
> *— Orsk Valtheran*

Vor den Toren einer Welt der Schwarzen Kreuzzüge weigerte er sich, den Vorstoß zu befehlen, bevor die Lotung abgeschlossen war. Ein Champion der Black Legion schlug ihn vor seinen Brüdern. Valtheran wartete. Drei Tage später brach die Bastion an genau der Stelle, die er genannt hatte.

Kriegsschmied Vaidros Mekhet

Der Gründer, gefallen um 300.M38. Mekhet hielt elf Jahre eine Stellung im Auge, ohne dass ein Ruf aus der Legion kam. Er trug Terminatorrüstung und eine Kettenaxt mit Messingzähnen; der Helm hängt heute in der Galerie der Stimmen. Die Kriegsband lehrt, er habe als Erster begriffen, dass ihre Treue zu Perturabo aus geteiltem Groll bestand.

Er starb im ersten Zug der dritten Stufe, stehend unter einer einstürzenden Kuppel, die er selbst gesprengt hatte.

Hauptmann Rhexenor Brakon

Brakon führt das Großbataillon der Lote und die Truppe, die derzeit auf Sirrhaval ausgerüstet wird. Seine Handschuhknöchel sind abgeschabt; Stufe 1 ist im Kampfbuch vermerkt. Er trägt eine Mark-IV-Maximus-Rüstung mit Auspex-Sonde am Unterarm, eine Bolterpistole und ein Kettenschwert.

Im Feldzug von Tarsis Vel fand er den Riss in einem Damm durch Hören allein und überflutete ein Lager von Haus Arkhuun. Mit den Kriegern ertranken achthundert Sklaven.

Ordenspriester Adrastos Kastrun

Kastrun ist der Älteste der lebenden Priester und Hüter der Kammer der gestimmten Pfeiler. Er trägt eine Knochenmaske aus einem Varroch-Schädel und ein Krosius, dessen Kopf eine Stimmgabel ist. Er führt das Kampfbuch der Gezeichneten in eigener Hand.

> *Ich schreibe nicht auf, was wir sind. Ich schreibe auf, wie lange noch.*
> *— Adrastos Kastrun*

Er verbrachte die Galerien von Orvane im Rücken der Linie und notierte, welcher Bruder zu lange zusah.

FELDZÜGE

Feldzüge

Die Galerien von Orvane

Ära: 512.M39

Gegner: Astra Militarum, drei Regimenter

Dauer: vier Monate

Ausgang: Festung zerstört, Welt geräumt

Orvane war eine Felsenfestung mit Tunnelgalerien. Die Haarrisse gruben sich drei Monate in die Gänge und lauschten den Patrouillen. Dann sprengten sie die Galerien von innen nach einem Plan, den die Verteidiger nie zu sehen bekamen. Die Black Legion besetzte die Trümmer, verkündete den Sieg und erwähnte die Kriegsband nicht. In der Tiefen Werkstatt wurde Orvane gestrichen und darunter ein einziges Wort vermerkt: ungedankt.

Die Brandsaison auf Merrovek

Ära: 233.M40

Gegner: Haus Arkhuun (Khorne)

Dauer: elf Jahre

Ausgang: Unentschieden, Welt verwüstet

Haus Arkhuun, eine Kriegsband der Weltenfresser-Linie, beanspruchte Merrovek als Schädelfeld. Die Haarrisse hetzten sie durch die Brandwälder, rissen Brücken, vergifteten Brunnen. Die Khornate kamen in Wellen und ohne Furcht. Elf Jahre später gab es nichts mehr zu erobern. Seither schwören die Krieger Arkhuuns, jeden Lauscher bei lebendigem Leib zu häuten. Die Kriegsband findet das nicht unbegründet.

Die Nebel von Tarsis Vel

Ära: 739.M41

Gegner: Haus Arkhuun und imperiale Garnison

Dauer: sieben Monate

Ausgang: Lager von Arkhuun überflutet, Garnison vernichtet

Auf Tarsis Vel trafen beide Feinde der Kriegsband aufeinander. Brakon ließ sie gegeneinander bluten, dann brach er den Damm über dem Tal. Kastrun verlor drei Nachklänge, Rukhal vier Brüder, die zu lange auf dem Grat blieben, um den Fall zu hören. Im Kampfbuch stehen sie als Verluste, nicht als Gefallene.

DER MAKEL

Die Haarrisse können nicht ohne die Black Legion bestehen und nicht mit ihr. Jeder Schwarze Kreuzzug fordert Brüder; 71 dienen heute im Schwarzen Kontingent, und keiner ist je zurückgekehrt. Kriegsschmied Orsk Valtheran nennt sie Abgeordnete. Hauptmann Rhexenor Brakon nennt sie Verlorene. Ordenspriester Adrastos Kastrun hat ihre Namen in der Galerie der Stimmen noch nicht verlesen und weigert sich, es zu tun, solange der Kriegsschmied sie lebend nennt.

Schwerer wiegt die Tiefe Werkstatt. Dort liegen die Pläne fast jeder Festung der Black Legion, mit ihren Rissen. Valtheran hält sie für Versicherung. Die Hauptleute der Kerben und der Schwellen halten sie für Verrat, der nur auf den Anlass wartet. Würde Abaddon davon erfahren, gäbe es keine Kriegsband mehr.

Die Kosten sind schon da. In jeder Lotung für den Kriegsherrn halten die Haarrisse etwas zurück, und

die Black Legion merkt es. Zweimal wurden Großbataillone ohne Entsatz an Fronten zurückgelassen, wie einst Mekhet. Der Kriegsschmied hat beide Male geschwiegen. Er hört den Riss in der eigenen Kriegsband und weiß nicht, ob er ihn schließen oder dem Fall zuhören will.

KURZGESCHICHTE

Der müde Ort

Der Regen auf Sirrhaval fiel nicht. Er hing. Er stand in der Luft zwischen den Sporenbäumen wie ein Atem, den jemand zu lange anhielt, und roch nach süßem Verfall.

Rhexenor Brakon lag im Schlamm am Rand der Schlucht und hörte der Brücke zu.

Sie war alt, älter als die Kriegsband auf dieser Welt. Haus Arkhuun hatte sie im letzten Winter mit Ketten und Rockcrete verstärkt, grob, wie die Hunde Khornes alles bauten: viel Gewicht, kein Gedanke. Auf der anderen Seite lagerten sie. Brakon hörte ihre Trommeln, ihre Schmiedehämmer, einen Mann, der in einer Sprache schrie, die nur noch aus Schmerz bestand. Er hörte das alles und schob es beiseite, wie man Laub von einem Grab wischt.

Darunter sang die Brücke.

Neun Tage lag er hier. Zwischen dem vierten und dem fünften Pfeiler, an der Nordseite, gab es einen Ton, der nicht in den Akkord gehörte. Eine Note, eine Spur zu hoch. Die Brücke war müde dort.

„Hauptmann."

Kastrun lag zwei Schritte hinter ihm. Brakon hatte ihn nicht kommen hören, und das ärgerte ihn mehr, als es sollte.

„Ordenspriester."

„Rukhal meldet, dass Grendux in Stellung ist. Skarnov auch. Harkors Scouts haben die Wachen gezählt. Siebenunddreißig."

„Achtunddreißig", sagte Brakon. „Einer pisst gerade in die Schlucht."

Kastrun schwieg. Durch die Knochenmaske war nicht zu sehen, ob er lächelte. Wahrscheinlich nicht. Kastrun lächelte seit dem Fall von Orvane nicht mehr.

„Murrak will wissen, wann."

„Wenn der Konvoi drauf ist."

„Das sagtest du gestern."

„Gestern kam kein Konvoi."

Wieder Schweigen. Der Regen hing. Irgendwo im Unterholz klang ein Ghellin, ein dünner, gläserner Ton, und Brakon spürte, wie sich seine Haut darunter zusammenzog. Er liebte diesen Klang. Er hatte ihn geliebt, seit er als halbes Kind im Schacht gehangen hatte und die Motten auf seinem Gesicht gelandet waren, Hunderte, und er hatte nicht geschrien, weil er zuhören wollte.

„Deine Hand", sagte Kastrun.

Brakon sah hinunter. Seine linke Faust lag auf einem Felsen. Die Knöchel klopften dagegen. Leise, regelmäßig, ein Takt, den er nicht gewählt hatte.

Er hörte auf.

„Wie lange schon?“

„Seit ich hier liege. Vielleicht länger.“

„Du schreibst es auf.“

„Es steht schon da. Seit Tarsis Vel.“

Brakon nickte. Er hatte es gewusst. Jeder wusste es von sich selbst, das war das Grausame daran: Das Klopfen kam nicht heimlich. Es kam wie das Alter bei Sterblichen, und man sah es zuerst in den Augen der anderen.

Auf der anderen Seite der Schlucht dröhnten Motoren.

Der Konvoi kam als dunkle Masse aus dem Nebel, sechs Fahrzeuge, rot bemalt, mit Schädeln behängt, die im Fahrtwind gegeneinanderschlugen. Dahinter ein Haufen Krieger zu Fuß, die Äxte geschultert. Auf dem ersten Fahrzeug stand ein Champion von Arkhuun, nackt bis zur Hüfte, die Brust aus Narben. Er brüllte. Er brüllte immer.

„Jetzt?“, fragte Kastrun.

„Noch nicht.“

Das erste Fahrzeug rollte auf die Brücke. Die Note veränderte sich. Brakon schloss die Augen. Er hörte, wie das Gewicht sich verteilte, wie die Ketten sich spannten, wie der Rockcrete an der müden Stelle antwortete, ein Knistern, das nur er hören konnte und das schöner war als alles, was Haus Arkhuun je gehört hatte.

Das zweite Fahrzeug. Das dritte.

„Brakon.“

„Noch nicht.“

Der Ton stieg. Er stieg wie ein Vers, der auf sein letztes Wort zuläuft. Brakon spürte ihn in den Zähnen, im Zweiten Herzen, in den rauen Fingerkuppen, die er sich vor einem Jahr selbst gefeilt hatte. Die Brücke wusste, dass sie fallen würde. Sie sang es ihm vor.

Das vierte Fahrzeug, und mitten darauf, am Rand, der Champion, der plötzlich still wurde und nach unten sah, als hätte auch er etwas gehört.

„Jetzt“, sagte Brakon.

Er drückte nicht. Er hörte zu.

Kastrun griff an ihm vorbei und schlug auf den Zünder.

Die Ladung zwischen dem vierten und fünften Pfeiler war klein. Die Brücke tat den Rest. Sie öffnete sich an ihrer müden Stelle mit einem Laut wie ein Seufzer, und dann fiel sie, langsam zuerst, Fahrzeug um Fahrzeug, Krieger um Krieger, in die Schlucht, deren Boden niemand je gesehen hatte. Murraks Plasmafeuer fuhr in die Überlebenden am anderen Ufer. Rukhal und Skarnov schossen von den Flanken. Irgendwo weiter oben grollte Ferrak und ließ die Bäume zittern.

Brakon hörte nichts davon. Er hörte nur das Echo des Einsturzes, das von den Schluchtwänden zurückkam, einmal, zweimal, immer leiser, wie etwas, das sich verabschiedet.

Er blieb liegen, bis es verklungen war.

Als er aufsah, war das Gefecht vorbei. Die Trupps zogen sich schon in den Wald zurück, wie es die dritte Säule verlangte. Kastrun stand über ihm, das Krosius in der Hand, die Stimmgabel daran schwang noch nach.

„Du hättest gewartet“, sagte der Ordenspriester. „Bis er auf der anderen Seite gewesen wäre.“

„Vielleicht.“

„Er hat es gehört, Brakon. Der Hund. Er hat den Riss gehört, kurz bevor er fiel. Ich habe sein Gesicht gesehen.“

Brakon stand auf. Der Schlamm hing an seiner Rüstung. Der Regen hing in der Luft.

„Wie sah es aus?“

Kastrun antwortete nicht. Er zog den Datenschiefer aus der Tasche und schrieb etwas hinein, mit der Spitze eines Fingers, langsam, in seiner engen, alten Schrift.

Brakon sah nicht hin. Er ging zum Waldrand. Hinter ihm klopfte Kastrun mit dem Krosius einmal gegen einen Felsen, als prüfe er, ob er noch hielt.