HOUSE CORSUUN

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

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

KERNDATEN

Art des Verbands	Ritterhaus
Sitz (Welt)	Orestes – Segmentum widersprüchlich (Pacificus nach „Titanicus“, Ultima nach der Ritterkarte); 779.M41 von Chaos-Titanen angegriffen, durch die Legio Invicta gerettet.
Stärke	Secundus – ein etabliertes Mittelhaus, einige Dutzend Ritter
Stellung / Lehnsverhältnis	Teil einer Kriegsbande – ein Verband unter anderen im Heer eines Chaos-Herrn
Ära	M41 – der lange Krieg: das Haus plündert, jagt und wird gejagt
Loyalität	Verräter

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Ritterwelt	Orestes
Haustyp	Infernales Haus
Hausstärke	Secundus
Der Fall	ca. 006.M31, während der Häresie: Das Haus öffnete seine Bastionen den Gesandten des Kriegsherrn und gab seine Maschinen dem, was mit ihnen hereinkam

URSPRUNG & SITZ

Gründung / Wiederentdeckung

Die ersten Siedler von Orestes erreichten die Welt im Zeitalter der Technologie als Kolonieflotte. Sie fanden eine Welt aus Verwerfungslinien und pyroklastischen Ebenen vor, und sie gruben sich ein. Ihre ersten Rüstungen waren Grabmaschinen: hohe, schreitende Geräte mit Rammarmen, um Bunkerschächte durch Basalt zu treiben, und Lichtbogenschneidern, um sie hinter sich zu versiegeln. Als die Lange Nacht kam, wurden die Schachtmaschinen zu den Mauern der Kolonie, und die Familien, die sie steuerten, wurden zu ihren Herren. Das House Corsuun nahm seinen Namen vom tiefsten dieser Schächte, der Corsuun-Bohrung, um die herum die erste Bastion errichtet wurde.

Der Kontakt zum Imperium kam während des Großen Kreuzzugs, um 870.M30. Das Haus schwor dem Imperator durch das Mechanicum die Treue und erhielt die alte Linie der Grabmaschinen in ihrer eigentlichen Form: die Belagerungsmuster, gebaut, um zu brechen, was andere gegraben hatten. Über ein Jahrhundert lang öffneten seine Lanzen Festungswelten für den Kreuzzug, und in dieser Arbeit lag sein Stolz.

Der Fall kam um 006.M31. Ein Gesandter eines Kriegsmeisters traf mit einem Seuchenschiff in seinem Gefolge ein, während Orestes nur zur Hälfte besetzt war, und der damalige Großmeister des Hauses,

Corvane Ashlocke, wog die Rechnung ab. Eine Welt, die Widerstand leistete, würde unter Belagerung verrotten; einer Welt, die ihre Tore öffnete, bliebe die Belagerung erspart. Er öffnete sie. Was hindurchkam, war ein Pakt, und mit ihm etwas, das in die Corsuun-Bohrung eindrang und dann in die Maschinen.

Das Haus nennt dies keine Kapitulation. Seine Chronik nennt es die Versiegelung: den Augenblick, in dem Orestes zu der einen Festung wurde, die keine Seuche einnehmen konnte, weil die Seuche sie bereits hielt. Eine verrottende Mauer, sagt das Haus, kann nicht durchbrochen werden. Die benachbarten Häuser, die weiterkämpften und brannten, sind in der Erzählung des Hauses Corsuun der Beweis für seine Weisheit.

Die Welt, auf der sie sitzen

Orestes ist eine Welt aus Ascheebenen, glasschwarzen Lavafeldern und Verwerfungsgraten unter einer tiefen, ockerfarbenen Wolkendecke. Als Festungswelt wurde sie in Ringen gebaut. Konzentrische Bunkergürtel umschließen jede Siedlung, und ihre Geschützgalerien sind in die Grate geschnitten. Die Ringe stehen noch. Der Fall hat sie nicht gebrochen; er hat sich in ihnen eingenistet.

Das Haus herrscht von der Lazar Bastion aus, einer gestuften Zitadelle über der Corsuun-Bohrung. Die Bohrung reicht nicht mehr bis zum Fels hinab. Ihre unteren Galerien sind von einer warmen, grünschwarzen Sickerflut überschwemmt, die ohne Gezeiten steigt und fällt. Die Hangar-Kathedralen der Ritter sind in die Schachtwände gegraben, und wenn die Sickerflut hoch steht, stehen die Maschinen knietief darin und ruhen, wie es heißt.

Die Garnisonsvölker, die sich mit dem Haus abwandten, sind noch immer eine Garnison. Sie exerzieren, bemannen die Geschütze und halten die Ringe. Sie sind zugleich krank, alle, und keiner stirbt schnell daran. Kinder werden mit der Blüte bereits auf der Haut geboren. Der Boden trägt eine blasse Pilzernte und kaum etwas anderes, und sie ernährt sie.

Der Festungscharakter der Welt prägt die Kriegsführung des Hauses. Jeder Adlige wächst hinter geschichteten Verteidigungsanlagen auf und lernt die Belagerung zuerst von der Seite des Verteidigers. Dieses Wissen ist der Grund, warum das Haus Corsuun Mauern so gut bricht: Es weiß, wo ein Verteidiger aufhört hinzusehen.

HERRSCHAFT & BESTAND

Herrschaft und Hofstaat

Großmeister Ulvric Sedde herrscht über das Haus, und über ihm steht Lord Ossery Kalt, Herr des Leaden Host. Der Corsuun schuldet Kalt seine Lanzen für jede Belagerung seiner Wahl und einen Anteil an jedem Gefangenen. Im Gegenzug trägt der Host das Haus zwischen den Sternen und lässt es daheim sein eigenes Gesetz wahren. Sedde steht im Feld Kalt Rede und Antwort und auf Orestes niemandem.

Dieses Gesetz ist die Nachlese. Jedes Jahr, nach der Aschezeit, führen die Barone und jeder Vasallenritter, der das Recht beansprucht, ihre Maschinen in die äußeren Ringe. Dort jagen sie Beute, die der Seneschall freilässt: Gefangene aus den Belagerungen des Jahres und in guten Jahren gefangene Kampfanzugpiloten der T'au. Der Adlige, dessen Maschine die meisten Abschüsse

heimbringt, besetzt für das Jahr den Thron, und jeder Anwärter behält die Wunden, die ihm die Jagd geschlagen hat.

Die Jagd wird von Maschinen gewonnen, und in diesem Haus steuern die Maschinen. Ulvric Sedde hat neun Nachlesen in Folge gewonnen. Seine Magaera, *Sallow Mercy*, ist die älteste der Erstgeschmiedeten, und das Haus sagt offen, dass der Dämon in ihr ihn erwählt hat.

Unter dem Großmeister stehen sechs Barone, von denen jeder einen Ring von Orestes und eine Lanze des Hauses hält. Die Vasallenritter halten Bunkerlehen innerhalb dieser Ringe. Der Hof unterhält drei benannte Ämter: - **Der Seneschall**: Hallam Grue, Hüter der Gefangenen und der Beute der Nachlese. - **Der Herold**: Edda Morrow, die die Bedingungen des Corsuun an belagerte Mauern trägt, bevor die Klaue kommt. - **Der Torwächter**: Joss Venner, Wächter der Corsuun-Bohrung und ihres Sickerwassers.

Die Hausgarde ist die Bloom Watch. Ihre Soldaten sind krank, geduldig und ohne Furcht, und allein sie verteidigen die unteren Galerien der Lazar Bastion und den Schrein am Rand der Bohrung. Kein Ritter steigt dort hinab, außer auf eigenen Beinen.

Die Mechanicus-Bindung

Das Haus Corsuun braucht keine Schmiede. Wo einst die Maschinengeister wohnten, wohnen nun Dämonen, und die Maschinen heilen, wie Fleisch heilt: langsam, mit Narben, ohne Hilfe. Eine zerrissene Magaera versinkt im Sickerschlamm des Corsuun-Schachts und steigt Monate später wieder heraus, ganz und aufgedunsen. Bleibt die Frage, wozu die Sakristane da sind.

Das Haus beantwortete sie mit der Höllenschmiede von Abheilüng. Auf jener Welt lösten die Warpschmiede Eruptionen aus, die binnen eines Monats ihre gesamte Bevölkerung als Rohmaterial für Dämonenmaschinen verzehrten. Das war der Preis für die Geburt der Schmiede, und das Haus bewundert ihn. Das Haus Corsuun schickte seine Sakristane dorthin, um sie neu formen zu lassen. Sie kehrten als Diener des Dunklen Mechanicum zurück, zuerst an Abheilüng gebunden und erst an zweiter Stelle an das Haus.

Die Reibung ist beständig. Die Sakristane knien noch immer zu Füßen ihrer Knights und singen über den Panzerplatten. Die Maschinen brauchen es nicht, und manchmal töten sie die Singenden. Die Sakristane melden zudem jede Wunde, jede Reifung und jede neue Mutation an Abheilüng zurück, das die selbstheilenden Dämonenmaschinen des Hauses Corsuun als einen Besitz studiert, der ihm noch nicht gehört. Das Haus ist stolz darauf, keine Schmiede zu brauchen. Es ist gedemütigt, dass die Männer, die seine Altäre pflegen, das Rechnungsbuch eines anderen führen. Es behält sie dennoch, denn ohne ihre Riten müssten die Adligen eingestehen, dass überhaupt nichts die Maschinen pflegt.

Bestand und bevorzugte Baumuster

House Corsuun stellt 44 Rüstungen, eine mittlere Secundus-Stärke:

| Muster | Rüstungen | Rolle | | --- | --- | --- | | Knight Magaera | 9 | Erstgeschmiedete Belagerungsrüstungen, in ihrer Gestalt vor dem Fall bewahrt | | Chaos Questoris Knight Magaera | 15 | Verderbte Belagerungsrüstungen, die Hauptlinie des Durchbruchs | | Knight Porphyrion | 4 | Panzerabwehr und Feuer gegen Kriegsmaschinen | | War Dog Huntsman | 16 | Vorreiter, Flankenschirme, Jäger der Fliehenden |

Das Haus ist um die Magaera herum aufgebaut. Ihre Blitzkanone reißt Abwehrschirme nieder, auf die sich Schildbunker verlassen, und ihre Hekaton-Belagerungsklaue reißt auf, was übrig bleibt. Ihr Phasenplasma-Fusil wird auf Orestes höher geschätzt als jede andere Sekundärwaffe, denn er tötet Verteidiger an der Bresche, ohne dass die Klaue innehalten muss.

Die neun erstgeschmiedeten Magaeras tragen die ältesten Dämonen und werden nur von Baronen gesteuert. Die fünfzehn Chaos Questoris Magaeras sind über zehntausend Jahre in ihre Verderbnis hineingewachsen. Die beiden Gruppen sind Rivalen innerhalb eines einzigen Musters.

Die vier Porphyrions beantworten eine einzige Frage: was immer der Feind schickt, um die Mauer zu entsetzen. Ihre gepaarten Magna-Laserkanonen vernichten Entsatzkolonnen und feindliche Kriegsmaschinen, bevor diese die Bresche erreichen können.

Die 16 Huntsmen durchstreifen die Ringe vor den Lanzen. Corsuun kämpft in fester Ordnung: Huntsmen, um die schwache Mauer zu finden, Magaeras, um sie zu öffnen, Porphyrions, um das Tor zu halten.

RITEN & MAKEL

Riten, Traditionen, Rivalitäten

Der Ritus, den jedes Mitglied des Hauses zuerst nennt, ist die Nachlese: die jährliche Jagd, die den Großmeister krönt. Sie wird in Kapitel 6 beschrieben. Was darunter liegt, ist ein Glaubenssatz, den das Haus die Reifung nennt. Nichts, was einem Adligen gegeben wird, geht je verloren, es wird nur verwandelt. Wunden, Niederlagen und die Toten sind Früchte, die noch nicht gefallen sind. In Nurgles Reich ist Verfall eine Form des Bewahrens, und so liest das Haus seine eigene Geschichte. Jeder gefallene Adlige und jede zerbrochene Maschine reift irgendwo und wird in fruchtbarerer Gestalt zurückkehren.

Das Ritual des Werdens bewahrt seine uralte Form. Mit achtzehn Jahren wird ein Aspirant über Nacht allein in der Hangar-Kathedrale eingeschlossen und mit dem Thron Mechanicum verbunden. Dort begegnet der Aspirant den Engrammen aller früheren Piloten dieser Maschine, um sie zu beherrschen oder von ihnen beherrscht zu werden.

In einem Besessenen Haus kennt die Beherrschung nur eine Richtung. Unter den Engrammen wartet das, was den Maschinengeist ersetzt hat, geduldig und sehr alt. Es bekämpft den Aspiranten nicht. Es bietet Ruhe an. Die Engramme früherer Piloten sind noch da, weich und gefällig geworden, und sie drängen den Neuankömmling, die Steuerung loszulassen. Wer sich weigert, wird nicht getötet. Er wird bis zum Morgen wach gehalten, und am Morgen wird er dennoch gelenkt.

Das Haus nennt das Ergebnis die Umarmung und behandelt es als Ehre. Ein Adliger geht aus der Nacht mit verlangsamtem Puls hervor, mit süßlichem Geruch und mit dem Wissen, dass von nun an die Maschine die Ziele wählt. Die Aufgabe des Adligen ist es, zu wollen, was sie will, und die meisten lernen es.

Der Makel

Das House Corsuun kann seinen Streit mit dem House Cratax nicht beilegen, und der Streit kostet es seinen Platz im Host.

Im Jahr 958.M41, bei der Erstürmung der Festungswelt, die in den Aufzeichnungen des Leaden Host Garrow's Anvil heißt, teilte sich Lord Kalts Heer das Feld mit einer Kriegsbande, der das House Cratax seine Lanzen geschworen hatte. Beide Häuser beanspruchten die erste Bresche. Die Magaeras des Hauses Corsuun öffneten die Mauer; eine Lanze des Hauses Cratax ging als erste hindurch und nahm die Zitadelle und ihre Ehren. Ein Baron des Hauses Corsuun, Lisle Varrow, eröffnete in der Bresche das Feuer auf die Knights des Hauses Cratax. Zwei Maschinen fielen, eine von jedem Haus.

Nichts hat ihn je beigelegt. Das House Cratax fordert Varrows Maschine als Wergeld. Das House Corsuun gibt um keinen Preis eine Rüstung her, denn sein Glaubenssatz besagt, dass nichts Gegebenes je verloren ist. Keines der Häuser erkennt den Anspruch des anderen auf die Ehre an, und ihre Herren erzwingen kein Urteil, aus Furcht, das eine oder das andere Haus zu verlieren.

Wann immer das House Cratax mit dem Heer marschiert, hält Kalt das House Corsuun deshalb nun von der Hauptbresche fern, und die Ehren gehen an andere. Ein Belagerungshaus, das von der Mauer ferngehalten wird, hört langsam auf, ein Belagerungshaus zu sein. Die Barone wissen es. Ulvric Sedde weiß es. *Sallow Mercy* hat sich auf einem gemeinsamen Feld zweimal gegen Maschinen des Hauses Cratax gewandt, und zweimal hat ihr Pilot sie zurückgehalten. Er weiß nicht, ob es ihm ein drittes Mal gelingen wird.

FELDZÜGE & BEZIEHUNGEN

Feldzüge und Beziehungen

Der Schutzherr des Hauses ist Nurgle. Sein wahrer Feind ist das T'au-Imperium.

Die Fehde begann 742.M41, als der Leaden Host eine Kolonie der T'au an seinen östlichen Grenzen angriff. Die Magaeras des Corsuun brachen die Schildkuppeln der Kolonie in vier Tagen. Dann traf ein Jägerkader ein und tat etwas, dem sich das Haus nie zuvor gestellt hatte: Er weigerte sich, überhaupt Mauern zu halten. Die T'au gaben jede Bastion auf, die der Corsuun öffnete, töteten Huntsmen aus der Distanz, während diese hindurchkamen, und zogen sich zurück, bevor die Porphyrions herankommen konnten. Das Haus verlor sieben War Dogs und nahm nichts ein.

811.M41 kehrte das Haus auf die Kolonialwelt zurück, die es Vell Sallow nennt. Diesmal brachte es Titanen mit: Die Legio Vulcanum schritt neben seinen Lanzen, und die Legio Vulturus deckte die Flanken. Die Befehlshaberin des Kaders, die das Haus als Shas'o Kir'vasa verzeichnet, wurde in der dritten Nacht von einem Porphyrion niedergestreckt. Die bleichen Ringe, die ihre Kampfanzüge zählen, zeichnen noch immer die Platten dieser Maschine.

Die T'au sind der eine Feind, der nicht stillhält, um belagert zu werden, und darum sind sie der eine Feind, den das Haus nicht reifen lassen kann. Jeder Großmeister seit 742.M41 hat einen Eid gegen sie geschworen, und von jeder Nachlese mit Beute der T'au wird jahrelang gesprochen.

Die Legio Onerus marschiert mit dem Leaden Host, und der Corsuun hat drei Belagerungen mit ihr geteilt. Die Titanen brechen die äußeren Mauern; die Ritter dringen in sie ein. Die Ritter des Corsuun

befehligen ihre Verbündeten nicht und werden nicht von ihnen befehligt.

Das Haus Cratax ist der Rivale des Corsuun. Beide Häuser dienen in den Heeren von Chaoslords und streiten an jeder Bresche um den Vorrang. Der Streit wird im nächsten Kapitel erzählt.

ZU DEN KERNDATEN

Das House Corsuun wurde um 410.M23 gegründet. Im Jahr 996.M41 marschiert es als Belagerungsarm des Leaden Host, der Kriegsbande von Lord Ossery Kalt, und zählt 44 Rüstungen. Benachbarte Kriegsherren heuern seine Lanzen an, um Festungen zu öffnen, und sie bezahlen in Gefangenen, weil das Haus keine andere Münze annimmt. Unter den anderen Häusern des Heeres wird es zu gleichen Teilen respektiert und gemieden: Seine Magaeras brechen Mauern, die sonst niemand brechen kann, und seine Lager hinterlassen eine Krankheit im Boden, die den Feldzug um eine Generation überdauert.

Binnen einer Stunde erfährt ein Besucher am Hof der Lazar Bastion eine Sache. Jedes Jahr wird ein Großmeister gekrönt, und jedes Jahr wird die Krone zurück auf den Tisch gelegt. Ulvric Sedde hat sie neunmal in Folge gewonnen. Niemand am Hof behauptet, er habe es so gewollt.

> *Die Mauer verrottet, bevor sie fällt.*
> *— Ruf der Banner des Haushalts*

EINE SZENE

Das Sickerwasser stand an jenem Morgen hoch, und Tarrow Quill stand bis zur Hüfte darin.

Er war seit 31 Jahren Sakristan, die letzten 14 davon auf den Platten der *Sallow Mercy*, und er hatte die Abheilüng-Kantiken in einer Halle gelernt, die noch nach den Menschen roch, die eingeschmolzen worden waren, um sie zu errichten. Er sang sie jetzt. Die Worte bewirkten nichts. Das wusste er seit dem ersten Jahr. Die Maschine des Großmeisters heilte sich selbst wie ein Hund, der eine Wunde leckt, und ein Lied bedeutete ihr so viel, wie ein Lied einem Hund bedeutet. Er sang, weil das Musterungshorn ertönt war und ein Sakristan bei der Musterung singt.

Über ihm pulsierte das linke Knie der Magaera. Das Gelenkgewebe war über den Winter erneut gewachsen, und eine neue Zyste saß in der Plattennaht wie ein Auge unter einem Lid. Er nahm die Messung für Abheilüng, wie jeden Tag. Die Schmiede würde sie wollen. Die Schmiede wollte sie immer.

Großmeister Sedde kam in seinem Ritualanzug die Laufbrücke herab, langsam, einen Soldaten der Bloom Watch zu jeder Seite. Er sah nicht aus wie ein Herrscher. Er sah aus wie ein Mann, der an das Ende eines langen Arbeitstages geht. Als er die Cockpitluke erreichte, blieb er stehen, und Tarrow hörte ihn etwas zu der Maschine sagen. Es war kein Befehl. Es klang wie eine Bitte.

Die Luke öffnete sich, bevor er sie berührte.

Tarrow sang weiter. Er erreichte die siebte Kantike, die Kantike des Gehorsams, die einem Maschinengeist sagt, dass er an die Hand seines Piloten gebunden ist. Er hatte sie tausendmal über ebendiesem Knie gesungen. Und während er sie sang, wandte sich das Glühen hinter dem Visier, langsam, und blickte auf ihn herab.

Er hielt inne. Er konnte nicht anders, als innezuhalten. Die Kantike war immer an die Maschine gerichtet

gewesen. Zum ersten Mal in 14 Jahren hörte die Maschine zu.

Sie schien nicht zornig. Sie schien belustigt, so wie er belustigt sein mochte von einem Kind, das die Regeln eines Spiels aufsagt, das es nicht versteht. Dann hob sich das Glühen, und die Luke schloss sich über dem Großmeister, und das gewaltige Bein zog sich mit einem langen, nassen Laut aus dem Sickerwasser. Die Zyste am Knie hatte sich geöffnet. Darin war gar nichts, nur eine weiche graue Höhlung.

Auf der Laufbrücke lächelte einer der Bloom Watch. Tarrow sah den Mann an und erkannte, dass er es die ganze Zeit gewusst hatte. Sie alle hatten es gewusst. Die Kantike des Gehorsams war ein Lied für die Sakristane, damit sie etwas zu sagen hatten. Die Maschinen waren nie an irgendjemandes Hand gebunden gewesen. Sie hatten dem Haus erlaubt, sich einzureden, dass sie es seien.

Das Horn ertönte ein zweites Mal. *Sallow Mercy* schritt auf den Schachtkopf zu, auf das Breschwerk und welche Mauer auch immer der Leaden Host gewählt hatte, und Tarrow Quill stand im warmen Sickerwasser, den Mund noch offen über der siebten Kantike. Er nahm die Messung trotzdem. Die Schmiede würde sie wollen.