HAUS ARAMOS

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)	Kolossi – Segmentum Ultima; einst Heimwelt von House Raven, 779.M41 durch Be'lakor korrumpiert und in „Korvosi“ umbenannt.
Stärke	Primus – ein Großhaus mit weit über hundert Rittern (belegt: House Devine ~200, House Vextrix ~140)
Stellung / Lehnsverhältnis	Großes Haus – unabhängig, führt selbst über andere
Ära	Nach der Häresie (M32–M40) – die Häuser ziehen sich auf ihre Welten zurück, Kontakt zum übrigen Imperium wird selten

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Ritterwelt	Kolossi
Loyalität	Schwarzschild
Stärke des Hauses	Primus

URSPRUNG & SITZ

Gründung / Wiederentdeckung

Die ersten Maschinen von Kolossi waren Wiederaufbauplattformen. Siedler des Dunklen Zeitalters der Technologie brachten ihr Standard-Template-Konstrukt auf eine Welt, die schon bei ihrer Ankunft von einem älteren Krieg verglast war. Was später der Hekaton Siege Claw wurde, war ein Räumgreifer, der eingestürzte Arkologien Stück für Stück auseinandernahm. Die spätere Lightning Cannon war ein Lichtbogenschneider für Glasschollen. Die Avenger Chaincannon begann als Trümmerfräse, die Schuttrinnen frei hielt. Jede Plattform trug einen einzigen Bauführer, der sich mit ihr verband, weil kein Mensch allein die Kräfte eines solchen Greifers lenken konnte.

Im Zeitalter der Zwietracht brachen die Verbindungen ab, und Kolossi brannte ein zweites Mal. Die Bauführer wurden zu Schutzherren der wenigen Siedlungen, die ihre Plattformen noch erreichten. Aus Schutz wurde Gefolgschaft, aus Gefolgschaft Lehen. Die Familie, die den größten Greiferpark hielt, nannte sich nach dem Arbeitsdistrikt Aramos, aus dem sie stammte.

Um 912.M30 landete ein Erkundungsverband des Großen Kreuzzugs, fand 41 einsatzfähige Plattformen und eine Herrschaft, die ihn weder fürchtete noch begrüßte. Das Haus nahm den Vertrag an, kämpfte im Kreuzzug und blieb dennoch fremd.

Als die Häresie ausbrach, verweigerte der damalige Grand Marshal beiden Seiten den Eid. Der Grund steht in der Hauschronik in einem Satz: Kein Herr, der fern ist, hat die Asche je geräumt. Seither antwortet der Grand Marshal keinem Thron außer dem eigenen und keinem Vertrag außer dem Lehnseid gegenüber den Siedlungen von Kolossi. Das Imperium hat diesen Eid nie anerkannt, nur

hingenommen.

Die Welt, auf der sie sitzen

Kolossi ist eine postkataklysmische Welt. Zwei Drittel der Oberfläche sind Glas: schwarze, gesprungene Ebenen, unter denen noch die Grundrisse der alten Arkologien liegen. Der Himmel ist an den meisten Tagen gelbgrau, und Aschestürme ziehen über Wochen. Es gibt keine Meere mehr, nur Senken mit bitterem Brackwasser und eine schmale, bewohnbare Zone entlang des Äquatorgrabens, wo Pilzfarmen und Filterhäuser stehen.

Das Haus regiert von der Feste Kalgrund, einer halb ausgegrabenen Arkologie am Rand des Grabens. Ihre unteren Geschosse liegen noch im Glas, die oberen sind mit Schlackenstein aufgemauert. Die Hangars der Ritter sind die alten Baudocks.

Die Welt formt jeden Tag des Hauses. Die Plattformen räumen noch immer: In Friedensjahren reißen Lances verschüttete Speicher auf, und ein Knight, der zur Ernte keinen Fels bewegt hat, gilt als faul. Die Carapaxe tragen Ascheschürzen und versiegelte Gelenkmanschetten, ohne die das Glas binnen einer Saison jedes Knie zerfräsen würde. Die Bevölkerung, kaum drei Millionen Menschen, lebt von dem, was die Knights freilegen. Daraus folgt eine harte Treue: Die Siedlungen schulden dem Haus ihr Brot und wissen es. Im Krieg kämpft Aramos am liebsten in Ruinen, weil es nichts anderes kennt.

HERRSCHAFT & BESTAND

Herrschaft und Hofstaat

Seit neun Jahren regiert Grand Marshal Ysolde Varrentin, aus einer Nebenlinie, die vor ihr nie den Thron gehalten hatte. Neunmal hat sie die Scherbenjagd gewonnen, zweimal mit einem Schild, der kaum größer war als der des Zweiten. Ihre Macht ruht darauf, dass sie jedes Jahr mehr Helfer bindet als ihre Rivalen.

Die Jagd entscheidet die Nachfolge ohne Rücksicht auf Blut. Dennoch stellen sieben Familien seit Jahrhunderten fast jeden Sieger, weil nur sie genug Vasallen besitzen, um im Sturmglas Treiber zu stellen. Dieser Widerspruch ist Hofgespräch: Das Recht ist offen, die Praxis ist es nicht.

Unter dem Grand Marshal stehen elf Barone, jeder Herr über Siedlungen am Graben und über die Vasallen-Ritter, die von ihnen leben. Die Vasallen-Ritter dienen in Lances. Ein Seneschal führt die Rechnung der Erntelehen. Ein Herald trägt Fehdebriefe an die drei untergebenen Häuser. Der Gatekeeper wacht über die Ritualkammer der Throne Mechanicum. Die Kingsward, ein Kreis von Veteranen, schützt die Person des Grand Marshal im Feld und wechselt mit ihr, denn sie schwört dem Amt, nicht der Trägerin.

Die Bondsmen sind Männer und Frauen niederer Geburt. Sie tragen die Helm Mechanicum, keinen Throne Mechanicum, und sind in geistiger Leibeigenschaft an den Noble gebunden, dem sie dienen. Darin liegt keine Schande und kein Ruhm.

Die Household Guard heißt Schlackengarde: Fußvolk aus den Siedlungen in Tuch und Plattenlivree, mit Lasergewehren und Atemmasken. Sie allein verteidigt die Filterhäuser, ohne die Kolossi binnen Wochen erstickt. Kein Knight betritt sie, denn ein einziger Fehltritt bricht die Decken.

Die Mechanicus-Bindung

Haus Aramos hat keine Schmiedewelt über sich. Seine Sacristans bilden den Kesselstand, einen eigenen Unterorden, der dem Haus geschworen ist und ihm allein. Novizen werden aus den Siedlungen gezogen, gleich welcher Geburt; der Sohn eines Filterwärters kann einem Baron das Knie neu fassen. Sie lernen über Jahrzehnte im Kesselkloster am toten Pol, fern von Kalgrund, damit kein Hofzwist ihre Lehrjahre berührt. Den Kult Mechanicus kennen sie nur von außen, und in die tieferen Mysterien sind sie nicht eingeweiht. Wie ein Throne Mechanicum wirklich arbeitet, zu erforschen, ist ihnen verboten. Sie verstehen dieses Verbot als Schutz der Maschinengeister, nicht als Beschränkung ihres Handwerks.

Unabhängig heißt nicht autark. Ryza liefert Plasmaspulen und Ladekristalle für die Lightning Cannons, die auf Kolossi niemand fertigen kann, und verlangt dafür Erzrechte im Graben. Ryza befiehlt nichts, aber es kann aufhören zu liefern.

Diese Doppelschneide spürt der Hof täglich. Der Kesselstand weist Nobles zurecht, deren Stolz ihre Maschinen gefährdet; ein Sacristan kann einem Baron das Ausrücken verweigern. Und jeder Magos von Ryza weiß, dass ein Orden ohne Herrn draußen leichter zu umwerben ist als einer mit.

Bestand und bevorzugte Baumuster

Haus Aramos stellt 148 Ritter: 70 schwere Maschinen der Questoris-Klasse und 78 Maschinen der Armiger-Klasse.

Unter den schweren Maschinen dominiert ein Muster, das Außenstehende Knight Desecrator nennen, mit 58 Rittern. Ihre Desecrator Laser Destructors gehen auf die alten Glasschneider zurück, und ihre Diabolus Heavy Stubbers deckten einst die Räumtrupps gegen Plünderer. Einige tragen statt der Reaper Chainsword eine Warpstrike Claw. 12 Maschinen sind Knights Magaera, auf anderen Welten fast verschwunden, hier das Werkzeug der Belagerung: Lightning Cannon und Hekaton Siege Claw brechen Bunker auf wie früher Arkologien. Ein einzelner Magaera trägt Terrorpulse Missile Launchers im Paar, ein anderer eine Electroscurge, beides Funde aus verschütteten Depots.

Die 78 Armiger sind durchweg War Dogs vom Muster Dekapitator, viele mit Avenger Chaincannon. Sie laufen in Lances zu je zwei an der Seite eines Desecrators.

Dass die Hauptmuster des Hauses Namen tragen, die im Imperium mit gefallenen Häusern verbunden werden, verschweigt Aramos nicht. Die Sacristans beharren darauf, dass diese Bauformen älter sind als jede Verderbnis. Beweisen dürfen sie es nicht, denn sie dürfen nicht nachsehen.

RITEN & MAKEL

Riten, Traditionen, Rivalitäten

Fragt man einen Aramos, was sein Haus von den Nachbarn unterscheidet, nennt er die Scherbenjagd. Einmal im Jahr, wenn der große Herbststurm abzieht, betreten alle Nobles, die den Thron begehren, die Schlackenebene östlich von Kalgrund. Gejagt wird der Glasrücken, ein mutiertes Grabtier von der Masse eines Panzers, das unter der Kruste lebt und nur auftaucht, wenn Erschütterungen es reizen. Die Jäger müssen es aus dem Glas locken, ohne in die Hohlräume einzubrechen, die es gegraben hat.

Wer den größten Rückenschild nach Kalgrund schleppt, wird Grand Marshal, oder bleibt es. Der amtierende Grand Marshal muss mitjagen. Verweigert er, gilt sein Amt als niedergelegt. Hilfe ist erlaubt, aber jeder Helfer schwört sich damit für ein Jahr an den, dem er geholfen hat. Darum ist die Jagd zugleich die Bündnisbörse des Hofes.

Der Ritual of Becoming beginnt hier mit Staub. Am Abend seines achtzehnten Geburtstags wird der junge Noble barfuß über eine Bahn aus zerstoßenem Glas zum Throne Mechanicum geführt, und die Sacristans waschen ihm die blutigen Sohlen nicht ab. Die Nacht verbringt er allein mit den Engrammen aller früheren Piloten, deren Stimmen nach Wind und Funkenflug klingen. Am Morgen öffnet ein Sacristan die Kanzel. Wer aufrecht herauskommt, erhält von der Siedlung, aus der seine Amme stammt, einen Brocken Schlacke als erstes Lehen. Wer getragen werden muss, erhält ihn auch, später.

Der Makel

Haus Aramos ist unabhängig, solange Ryza liefert. Jede Lightning Cannon der 12 Magaeras braucht Spulen, die nur Ryza fertigt, und die Ersatzbestände in Kalgrund reichen für etwa vier Jahre Krieg. Das Haus zahlt mit Erzrechten im Graben, und es hat in drei Jahrhunderten mehr Rechte verpfändet, als es freigelegt hat. Ryza fordert nun keine Erze mehr. Es fordert Abschriften aus dem Kesselstand: die Wartungsbücher der Desecrators.

Darin liegt der eigentliche Bruch. Der Kesselstand darf nicht erforschen, wie die Maschinen arbeiten, aber er schreibt auf, was er an ihnen tut. Diese Bücher würden zeigen, ob die alten Bauformen tatsächlich so unberührt sind, wie das Haus behauptet. Die Sacristans weigern sich. Mehrere Barone wollen die Bücher herausgeben, um die Spulen zu sichern. Der Grand Marshal hat noch nicht entschieden, und weil ihr Amt jeden Herbst neu verhandelt wird, entscheidet sie vielleicht nie.

Gleichzeitig sammelt jeder Baron, der Ryzas Angebot unterstützt, Treiber für die nächste Jagd. Das Haus weiß, dass seine Unabhängigkeit auf einem Pfand steht, das es nicht einlösen kann, und es streitet darüber im Ritual, das es am meisten liebt.

FELDZÜGE & BEZIEHUNGEN

Feldzüge und Beziehungen

Der Erzfeind des Hauses sind Ketzerkulte, die in Kolossis Ruinen und auf den Welten der Lehnshäuser immer wieder aufstehen. Am längsten hält sich die Kirche der Gebrochenen Kuppel, ein Kult, der lehrt, die Arkologien seien nicht verbrannt worden, sondern geopfert, und müssten erneut geopfert werden. Er rekrutiert in den Filterhäusern, unter Menschen, die vom Haus leben und ihm darum am meisten grollen.

Die Kommandogewalt über die heute ausgesandte Kampfgruppe hält Sire Lucan Grayholt, Vasallen-Ritter in einem Desecrator. Ihm folgen die Bondsmen Cutter Wraithstep und Cobb Thornguard in zwei Dekapitators. Die Gruppe sucht einen neuen Kuppelherd in den Tiefgängen unter Kalgrund.

| Feldzug | Zeit | Gegner | Verbündete | Ergebnis | | --- | --- | --- | --- | --- | | Räumung von Trebisa | 211.M33, drei Monate | Kirche der Gebrochenen Kuppel | keine | Kult aus dem Graben vertrieben, 9 Ritter verloren | | Brand von Hallis Tiefe | 488.M35, vier Monate | Aufstand der Filterwärter | Imperial Eagles | Aufstand niedergeschlagen, Lehnshaus Hallis neu belehnt | | Feldzug am Eschenkamm | 312–319.M36 | Ketzerheer der Gebrochenen Kuppel | Legio Tempestor | Kultmutterwelt entvölkert, 14 Ritter verloren |

Mit der Legio Tempestor verbindet das Haus eine einzige, gut verbuchte Waffenbrüderschaft: Am Eschenkamm deckten seine Magaeras die Flanken eines Warlord-Titanen, weil das Ion Shield eines Knights nur nach vorn schützt und Titanen schlecht in Gräben sehen. Die Imperial Eagles kämpften in Hallis Tiefe an seiner Seite, ohne je zu fragen, wem das Haus Treue schuldet. Ein Regiment der Planetaren Verteidigungsstreitkräfte von Hallis marschiert seither jährlich zur Scherbenjagd mit.

ZU DEN KERNDATEN

Haus Aramos ist ein großes Knight House, das niemandem gehorcht und über drei kleinere Häuser des Umlands Lehnsrecht übt. Gegründet wurde es als Haushalt um 912.M30, als ein Erkundungsverband des Großen Kreuzzugs Kolossi wiederfand. Heute, im Jahr 604.M37, empfängt es Gesandte selten und Bittsteller nie ohne Pfand. Die Nachbarhäuser schicken ihm Söhne als Geiseln und Getreide als Zins. Aramos schickt ihnen dafür Lances, wenn auf ihren Welten Kulte aufstehen.

Was ein Besucher am Hof binnen einer Stunde erfährt: Der Grand Marshal, vor dem er kniet, ist es vielleicht nur bis zum nächsten Herbst. Auf Kolossi erbt niemand den Thron. Jedes Jahr wird er erjagt, und wer ihn hält, hält ihn auf Widerruf der Schlackenebene.

Haus Aramos hat in der Horus-Häresie keine Seite gewählt. Das Imperium nennt es darum Schwarzschild und duldet es, weil es seine Kriege gegen Ketzer gründlicher führt als manches loyale Haus.

> *Wir schulden der Asche alles und dem Himmel nichts.*
> *— Schlachtruf des Hauses Aramos*

EINE SZENE

Das linke Knie des Dekapitators knirschte, als Cobb Thornguard es zum dritten Mal beugte, und er spürte das Knirschen in seinem eigenen Bein, direkt unter der Kniescheibe, wie Sand im Gelenk.

„Halt still“, sagte der Sacristan unten. Er hatte die Manschette halb abgenommen und sah nicht hoch. „Du gibst mir einen Grund, und ich lasse dich hier.“

„Er gibt dir keinen“, sagte Cutter Wraithstep über den Helmkanal, aus dem zweiten Dekapitator drei Buchten weiter. „Er hinkt seit Hallis-Graben so. Er hat es sich angewöhnt.“

Cobb hatte es sich nicht angewöhnt. Vor sechs Wochen war ihm im Tiefgang ein Kuppelpriester mit einer Sprengladung unter das Bein gekrochen. Die Maschine hatte das Knie verloren, Cobb zwei Wochen lang das Gehen. Die Sacristans hatten das Gelenk ersetzt. Ihn hatte niemand ersetzt.

Über ihm, in der Hauptbucht, erwachte der Desecrator. Erst die Reaktorstimme, ein tiefer Ton in den Bodenplatten, dann der Zug in Cobbs Helm, als würde jemand an einem Seil ziehen, das er nicht sehen konnte. Sire Lucan Grayholt war im Throne Mechanicum. Die Bindung griff, und Cobb fühlte die Absicht seines Bond-liege wie Wetter: Vorwärts. Unter Kalgrund. Heute.

Er hatte die Bindung gefürchtet, als man ihn aus dem Filterhaus geholt hatte. Er hatte erwartet, ein Werkzeug zu werden. Es war schlimmer und weniger schlimm: Er blieb er selbst, nur dass sein Wille jetzt einen Kompass hatte, der nicht ihm gehörte.

„Fertig“, sagte der Sacristan und klopfte zweimal gegen das Schienbein. „Er ist alt. Er will nicht in die Gänge. Lass ihn langsam gehen, und er bringt dich zurück.“

„Woher weißt du, was er will?“

Der Sacristan sah ihn zum ersten Mal an. Er war jung, mit Schlackenstaub in den Brauen, kaum älter als Cobb. Wahrscheinlich aus einem Filterhaus wie er.

„Ich weiß es nicht“, sagte er. „Ich darf es nicht wissen. Ich höre nur zu.“

Die Hangartore öffneten sich. Draußen lag die Nacht gelbgrau, und der Wind trieb Asche über den Vorplatz. An den Toren stand die Schlackengarde mit vorgezogenen Masken, Lasergewehre gesenkt, und als der Desecrator an ihnen vorüberging, knieten sie nicht. Sie traten zur Seite, wie man einem Lastwagen Platz macht, der Brot bringt.

Cobb folgte, links, ein halber Schritt hinter der Flanke, wo Sire Lucans Ion Shield nicht hinreichte. Cutter lief rechts. So war es seit sechshundert Jahren aufgeschrieben: Der Knight schützt nach vorn, die Hunde schützen die Seiten, und niemand fragt, wessen Name auf der Chronik steht.

Sein Knie knirschte wieder. Er hinkte, und der Dekapitator hinkte mit.

Das Haus, dachte er, war genau das. Ein Gewicht, das man trug, weil die Siedlung hinter einem sonst erstickte. Die Siedlung wusste es. Die Garde wusste es. Und unten im Gang würde die Kirche der Gebrochenen Kuppel es auch wissen, kurz bevor er sie fand.