

HAUS LYSSANDOR

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)	Tanika – westlich des Auges des Schreckens; Heimwelt von House Thorne, dauerhaftes Bündnis mit den Iron Hands.
Stärke	Überrest – ein einst großes Haus, fast ausgelöscht; ein paar Lanzen sind geblieben (belegt: House Devine)
Stellung / Lehnsverhältnis	Vasall eines Kriegsherrn oder Dämonenfürsten – schwört diesem, nicht dem Imperium
Ära	Era Indomitus (M42) – nach dem Großen Riss, der dem Chaos neue Wege öffnet
Loyalität	Verräter

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Ritterwelt	Tanika
Haustyp	Infernal Household
Stärke des Hauses	Rest: einst ein großes Haus, fast ausgelöscht, wenige Lances verblieben
Der Fall	ca. 007.M31, während der Horus-Häresie, durch einen Pakt mit den Dienern Slaaneshs

URSPRUNG & SITZ

Gründung / Wiederentdeckung

Haus Lyssandor landete ca. 312.M24 auf Tanika, im Dunklen Zeitalter der Technologie. Seine ersten Rüstungen waren keine Kriegsmaschinen. Die Siedler nannten sie Glockenträger: schreitende Hebegestelle, die in den Kalkbergen gewaltige Gussglocken aus den Gießgruben hoben und über die Pässe zu den Tempeln trugen. Erst die Raubtiere der Hochmoore machten aus den Trägern Krieger. Die Glocken blieben jedoch das Herz des Hauses: Bis heute heißt der Thron einer Maschine bei Hof „der Klöppel“.

Als der Große Kreuzzug Tanika wiederfand, schwor das Haus der Aquila. Die Ekklesiarchie gab es zu jener Zeit noch nicht, aber die Pilgerkulte des Imperators wuchsen bereits, und Tanika füllte sich mit Schreinen. Das Haus stellte Lances für drei Feldzüge und galt als eitel, prächtig und zuverlässig.

Der Fall kam während der Häresie. Ein Verband der Emperor's Children lag ca. 006.M31 über Tanika und bot an, was das Imperium nie geboten hatte: Bewunderung. Der damalige Herrscher des Hauses hörte die Gesandten an. Sie lobten nicht den Imperator, den sie verraten hatten, sie lobten Lyssandor selbst, seine Glocken, seine Lieder, seinen Rang. Ca. 007.M31 öffnete das Haus seine Gießgruben für die Riten der Gesandten. In den Klöpfeln erwachte etwas, das sich an der Vollkommenheit der Ritter

labte und sie zurückgab, vervielfacht. Lyssandor wählte nicht aus Groll, sondern aus Hunger.

Das Haus erzählt sich den Fall anders. Es sagt, der Imperator habe geschwiegen, und es habe nur ein Lied gesucht, das antwortete. Haus Xerathon, das wie Lyssandor gefallen ist, gilt bei Hof als lebender Beweis, dass ein Haus auch aus kaltem Zorn fallen kann. Die Lyssandor verachten es dafür, wie man einen Gast verachtet, der zu einem Fest nüchtern erscheint.

Die Welt, auf der sie sitzen

Tanika ist eine Welt aus Kalkgebirgen und weiten, windigen Hochmooren. In den tiefen Tälern liegen die Basiliken der alten Schreinwelt, terrassiert und durch Pilgerstiegen verbunden, die über Jahrtausende ausgetreten wurden. Die Schreine stehen noch. Der Fall hat sie nicht niedergerissen, sondern bewohnt. Die Reliquien der Heiligen liegen weiter in ihren Schreinen, jetzt aber gefasst in Spiegel, damit der Betrachter sein eigenes Gesicht zwischen den Knochen sieht.

Das Haus herrscht vom Hochsitz Orvelle aus, einer Glockenburg auf dem höchsten Kalkgrat. Ihre 47 Glockentürme läuten zu jeder Stunde, und ihr Klang trägt bis in die Moore. Die Bauern von Tanika haben gelernt, nach den Glocken zu leben: Sie säen nach den Glocken, sie heiraten nach ihnen, sie opfern nach ihnen. Der Boden ist süß geworden. Das Moorgras blüht violett, und wer zu lange darin liegt, schläft lächelnd und wacht nicht mehr auf.

Noch immer kommen Pilger, denn seit dem Großen Riss finden verirrte Schiffe den Weg nach Tanika leichter als zuvor. Viele bleiben. Die Schreinwelt ist eine Schreinwelt geblieben, sie hat nur ihren Gott gewechselt, und gerade darin liegt ihre Anziehung. Für den Krieg bedeutet das zweierlei: Das Haus hat stets Gefolgsleute, Kultisten und Träger, aber kaum geschulte Truppen. Was neben den Rittern marschiert, singt besser, als es schießt.

HERRSCHAFT & BESTAND

Herrschaft und Hofstaat

Grand Marshal Ilsabet Corvayne herrscht über Haus Lyssandor, doch sie herrscht nicht frei. Das Haus ist Vasall des Gastgebers. Es zieht in die Kriege, die er wünscht, und schickt ihm, wenn er ruft, Ritter, Pilger und Lieder. Was der Gastgeber im Gegenzug gibt, sind die Dämonen in den Thronen. Corvayne selbst lenkt einen der drei Abominants und spricht über ihren Dämon, als sei er ihr Vertrauter.

Wer als Nächster herrscht, entscheidet allein das Verdienst. Stirbt ein Grand Marshal, ruft der Hof das **Große Anschlagen** aus. Jeder Sire darf antreten und schlägt vor versammeltem Hof die große Glocke an, dann tritt er gegen einen Herausforderer an, den der Hof bestimmt. Den Ausschlag gibt nicht der Sieg allein, sondern das Urteil der Dolorus darüber, wessen Kampf am schönsten war. Corvayne gewann vor 61 Jahren, obwohl sie ihren Gegner verschonte. Niemand am Hof hat seither erklärt, warum.

Unter dem Grand Marshal stehen die Barone, Sires und Bondsmen. Baron Ghorvan Ravenrot führt den Verband, der jetzt auszieht: Er lenkt einen Abominant und ist Psyker, von scharfer Zunge und ohne den Wunsch, selbst zu herrschen. Der Seneschal verwaltet Orvelle. Die Dolorus ist zugleich Richterin und Ohr des Hofes, denn ihr Urteil über den Klang einer Glocke entscheidet über Laufbahnen. Ein Preceptor unterrichtet die Aspiranten.

Die Hausgarde von Orvelle, die **Läuter**, tragen lange Mäntel und Laternen. Sie bewachen allein die Glockentürme, nicht die Ritter. Fällt eine Glocke, ist es ihr Versagen, und sie büßen dafür mit ihrem Leben.

Die Mechanicus-Bindung

Mit dem Adeptus Mechanicus verbindet Lyssandor nichts mehr. Die Priester von Tanika flohen 007.M31 oder starben in den Gießgruben, und seither hat kein Gesandter des Mars die Welt betreten. Einen Pakt mit einer Hell Forge hat das Haus nie geschlossen. Die Dämonen in den Maschinen heilen selbst, was heilbar ist: Panzerplatten wachsen nach wie Haut, verbranntes Adamantium wird glatt und warm.

Und doch dienen auf Tanika Sacristans, ausgebildet auf Medrengard. Der Gastgeber hat sie geschickt, als Gefallen an einen Verbündeten in den Kriegsschmieden der Iron Warriors oder als dessen Bezahlung; das Haus weiß es nicht genau. Sie sind Diener des Dark Mechanicum, gerufen von einer Hell Forge, mit der Lyssandor keinen Vertrag hat. Ihre Arbeit ist zum größten Teil überflüssig. Sie zählen, sie messen, sie dokumentieren, wie die Dämonen die Maschinen verwandeln, und sie senden ihre Aufzeichnungen nach Medrengard.

Die Ritter dulden sie, weil der Gastgeber es verlangt. Aber sie hassen sie, weil sie nicht singen. Ein Haus, das seine Maschinen für vollkommen hält, erträgt schwer, dass jemand sie vermisst.

Bestand und bevorzugte Baumuster

Vor der Häresie zählte das Haus rund 140 Maschinen. Heute sind es elf, gegliedert in drei Lances: drei Knight Abominant, zwei Knight Preceptor und sechs Armiger Helverin. Zehn Throne sind besetzt. Der elfte, im Rumpf eines Preceptor, steht leer und wartet auf den nächsten Aspirant.

Die Abominants bilden das Rückgrat. Es sind verderbte Questoris-Rümpfe, durchtränkt von Warpkraft, und ihre Piloten sind fast immer Psyker. Das passt zu einem Haus, das seine Hingabe an Slaanesh als Gabe begreift: Wer in einem Abominant sitzt, hört den Dämon nicht nur, er wirkt durch ihn. Die Preceptors sind die Lehrer. Auf einer Welt, deren Rang davon abhängt, wie schön man kämpft, gilt ihr Kodex mehr als ihre Feuerkraft. Sie führen das Reaper Chainsword und das seltene Las-Impulsor, und sie lehren die Jungen den Takt des Nahkampfs. Unter den Sires, die beide Hände für den Nahkampf frei haben wollen, gilt die Reaper Chaintalon als Waffe des Ehrgeizes.

Die sechs Helverins mit ihren paarigen Autokanonen sind das Gegengewicht. Sie werden von Bondsmen gelenkt und halten Abstand, während die Sires sich in den Feind werfen. Dass ein Haus der Leidenschaft so viel Fernfeuer braucht, empfindet es als Kränkung.

RITEN & MAKEL

Riten, Traditionen, Rivalitäten

Fragt man einen Lyssandor nach seinem Glauben, nennt er zuerst das **Anschlagen**. Vor jedem Feldzug schlägt jeder Ritter mit der Faust seiner Maschine die große Glocke im Hof von Orvelle an. Ihr Klang wird nicht nach Lautstärke beurteilt, sondern nach Farbe. Die Dolorus des Hofes hört ihn und sagt dem Ritter, was der Ton über ihn verrät. Kein Ritter darf ausziehen, ohne dieses Urteil gehört zu haben, und keiner hat je eines vergessen.

Das Ritual des Werdens folgt der alten Form. Mit achtzehn Jahren verbringt der junge Adlige eine Nacht allein im Throne Mechanicum. Er empfängt die Engramme aller früheren Piloten und muss sie beherrschen oder wird von ihnen beherrscht. Auf Tanika aber spricht in dieser Nacht nicht nur die Vergangenheit. In jeder Maschine wohnt ein Dämon Slaaneshs, und er führt das Gespräch. Er bietet dem Aspirant, was er sich am meisten wünscht, und er bietet es ohne Täuschung.

Darin liegt das Wesen der Besessenheit des Hauses. Die Maschine lenkt den Piloten. Der Ritter wählt nicht, wohin er geht, er spürt, wohin es ihn zieht, und folgt, weil der Zug so süß ist. Die Lyssandor nennen das nicht Unterwerfung, sie nennen es Hingabe. Ein Ritter, der morgens aufwacht und nichts mehr will, was seine Maschine nicht will, gilt als vollendet. Slaanesh verspricht Vollkommenheit, und auf Tanika heißt Vollkommenheit, dass zwischen Wunsch und Tat kein Zögern mehr liegt.

Der Makel

Der wahre Makel des Hauses Lyssandor ist sein Verhältnis zu Medrengard.

Die Sacristans, die der Gastgeber geschickt hat, dienen einer Hell Forge, mit der das Haus keinen Pakt geschlossen hat. Jede Aufzeichnung, die sie fertigen, geht an die Kriegsschmiede der Iron Warriors. Dort entsteht seit Jahrhunderten ein Verzeichnis der Maschinen von Lyssandor: wie ihre Dämonen wachsen, wie ihre Rümpfe sich verwandeln, wo sie verwundbar sind. Niemand auf Tanika weiß, wozu. Niemand hat je gefragt, weil eine Frage den Gastgeber kränken könnte, und das Haus lebt von seiner Gunst.

Corvayne hat es zweimal versucht. Beim ersten Mal ließ sie einen Sacristan festnehmen; drei Tage später ließ der Gastgeber ihn wieder frei, ohne ein Wort. Beim zweiten Mal hielt sie die Aufzeichnungen eines Jahres zurück. Im folgenden Jahr blieb eine der Maschinen im Hof von Orvelle stehen, und ihr Dämon schwieg, bis die Sendung ausgeliefert war.

Das Haus weiß nun, dass es nicht allein von Slaanesh abhängt, sondern auch von einer Schmiede, die es verachtet, und von einer Macht, die es kaum kennt. Es weiß nicht, wem die Iron Warriors seine Schwächen eines Tages verkaufen werden. Es singt darüber nicht.

FELDZÜGE & BEZIEHUNGEN

Feldzüge und Beziehungen

Slaanesh ist der Gott des Hauses. Sein Erzfeind sind die Aeldari, und zwischen beiden ist dies keine abstrakte Feindschaft. Für die Weltenschiffe ist Sie, die dürstet, der Tod ihres Volkes. Für Lyssandor sind die Aeldari das vollkommenste Opfer, das man ihr darbringen kann.

Der Mondgrat von Tanika, 742.M38. Ein Verband der Aeldari unter einem Runenpropheten griff Orvelle an, um nach eigenem Bekunden die Seelensteine von Gefallenen zu bergen, die das Haus erbeutet hatte. Drei Lances zogen den Angreifern entgegen. Am Morgen lagen 13 Maschinen in den Mooren, und die Aeldari hatten erhalten, wofür sie gekommen waren. Das Haus hat nie verwunden, dass ein Feind von solcher Schönheit es so gründlich geschlagen hat. Seit diesem Tag verfolgt es die Aeldari zuerst, wohin es auch zieht.

Die Spiegelhöfe von Ceylas Ost, 019.M42. Nach dem Großen Riss kehrte das Haus zu seinen Feldzügen zurück. An der Seite der Legio Abhorrax griff es eine Welt an, auf der die Aeldari einen Durchgang des Netzes der Tausend Tore bewachten. Lyssandor hielt die Höfe, während die Titanen der Abhorrax den Durchgang einrissen. Die Lieder des Hauses erwähnen die Titanen nicht.

Die Legio Morbus wird der Gastgeber zusammen mit Lyssandor rufen, wenn er es für nötig hält. Die Ritter verachten die Fäulnis der Morbus und marschieren dennoch an ihrer Seite, mit Duftwerk in den Kanzeln und verschlossenen Ohren. Auf Tanika selbst marschieren die Pilgerchöre mit, Kultisten in weißen Gewändern, die die Ritter in den Kampf singen.

ZU DEN KERNDATEN

Haus Lyssandor ist heute ein Haus von elf Maschinen, das sich benimmt, als besäße es noch hundertvierzig. Es dient einem Dämonenprinzen des Slaanesh, den bei Hof niemand beim Namen nennt. Man spricht nur vom „Gastgeber“. Seit der Große Riss die Warpströmungen um Tanika aufgerissen hat, zieht das Haus wieder aus, und seine Nachbarn unter den gefallenen Häusern sehen darin eher eine Kuriosität als eine Gefahr. Sie irren sich darin weniger, als dem Haus lieb ist.

Ein Besucher erfährt am Hof binnen einer Stunde vor allem eines: Auf Tanika wird kein Gebet gesprochen, das nicht gesungen wird. Jede Anrede, jeder Befehl und jedes Urteil des Grand Marshal ergeht als Gesang. Die alten Hymnen der Schreinwelt sind geblieben. Geändert haben sich nur ihre Worte.

> *Lauter als das Schweigen des Throns!*
> *— Schlachtruf des Hauses Lyssandor*

EINE SZENE

Die Glocke hatte geläutet, und ich hatte sie nicht gehört.

Das war das Erste, was ich verstand, als ich die Augen öffnete. Der Hof von Orvelle lag unter mir, kleiner, als er von unten aussah, und ein Sacristan stand zu meinen Füßen mit seinem Messgerät und schrieb. Er schrieb über mich. Mein Name ist Mordek Carrowmaul, ich bin achtzehn Jahre alt, und in der Nacht zuvor hatte ich den Klöppel bestiegen.

Meine Mutter hatte mir gesagt, wie es sein würde. Vespera Carrowmaul hatte es selbst erlebt, und sie war ehrlich mit mir gewesen. Die Toten würden kommen, hatte sie gesagt, und ich müsse sie beherrschen. Und dann würde der Andere kommen, und ich dürfe nicht lügen, weil er es merke.

Die Toten kamen. Ein Ritter, der auf dem Mondgrat gestorben war, und einer, der den Fall gesehen hatte, und Dutzende dazwischen. Ich beherrschte sie. Es war leichter, als ich gedacht hatte, und ich war stolz darauf.

Dann kam er.

Er sagte nichts, was ich nicht schon wusste. Er sagte, ich wolle, dass meine Mutter mich ansehe, wie sie Baron Ravenrot ansah. Er sagte, ich wolle eine Perle unter dem Sehschlitz. Er sagte, ich wolle, dass die Dolorus beim Anschlagen schweigt, weil ihr kein Wort schön genug ist. Alles stimmte.

Dann fragte er, ob er mir das geben dürfe. Ich sagte ja.

Jetzt stand ich im Hof, und durch die Kanzel sah ich Brak Knucklebone neben seinem Helverin. Er war ein Bondsman, er hatte mich als Kind auf seinen Schultern getragen. Er hob die Hand zum Gruß, und ich wollte die Hand meiner Maschine heben. Stattdessen hob sie sich zur großen Glocke.

Ich hatte das nicht gewollt. Oder hatte ich es gewollt, bevor ich wusste, dass ich es wollte? Der Unterschied war schon jetzt schwer zu fassen.

Die Faust schlug an. Der Ton füllte den Hof. Sire Ravask Venomvale trat aus dem Schatten seines Abominant, und auf seinem Gesicht war etwas, das ich nie bei einem Sire gesehen hatte. Ich glaube, es war Neid.

„Er hat es gehört“, sagte die Dolorus von der Galerie. Sie sprach zu niemandem bestimmt. „Er hat seinen eigenen Klang gehört, bevor er ihn geschlagen hat.“

Der Sacristan zu meinen Füßen schrieb das auf.

Ich sah meine Mutter auf der Galerie. Sie lächelte. Ich wartete darauf, dass ich zurücklächelte, und spürte, dass es geschah, und wusste nicht, wer es tat. Es war gleichgültig. Das Lächeln war schön.

Brak Knucklebone hatte die Hand längst sinken lassen. Er stand still neben seinem Helverin und sah mich an, wie man einen Menschen ansieht, der eine Reise angetreten hat. Ich wollte ihm sagen, dass ich noch da war.

Die Maschine wandte sich zum Tor.