HOUSE GORLIS-NIVON

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)	Mars – Sol-System; Sonderfall, gegründet im Dunklen Zeitalter der Technologie, Schauplatz des Schisma von Mars (007.M31).
Stärke	Tertius – ein kleines oder junges Haus, oft kaum mehr als eine Handvoll Lanzen
Stellung / Lehnsverhältnis	Vasall eines größeren Hauses – schwört diesem, nicht direkt dem Imperium
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	Mars
Gesinnung	Blackshield
Herrscher	Princeps Maelis Varrogh
Stärke des Hauses	Tertius

URSPRUNG & SITZ

Gründung / Wiederentdeckung

Die ersten Rüstungen von Gorlis-Nivon waren STK-Terraforming-Plattformen. Sie gingen während des Dunklen Zeitalters der Technologie auf dem Tharsis-Rand nieder, um Regolith aufzubrechen und rein zu brennen. Die Kolonie, die sie bemannte, nannte sie *Grabenläufer*. Jeder trug eine Thermallanze, um Staub zu Fundamentglas zu verschmelzen. Jeder trug zudem einen rotierenden Klauenbohrer, um Eisadern unter der Kruste zu öffnen. Spätere Generationen von Sakristanen sollten in diesen Werkzeugen ihre eigenen Flammenwaffen und Kettenklauen wiedererkennen, und sie taten recht daran.

Als das Zeitalter des Streits die Kolonie sowohl von den Schmiedestädten als auch von Terra abschnitt, wurden die Grabenläufer-Piloten zur einzigen Macht, die diesen Namen verdiente. Die Wasserrechte folgten den Maschinen. Die Eide folgten dem Wasser. Als schließlich jemand von außen kam, um nachzusehen, war die Kolonie zu einem Lehen geworden. Die Pilotenfamilien waren zu einem Adel geworden. Wer auf dem ältesten Thron Mechanicum saß, dem wurde ohne Widerrede gehorcht.

Dieser Außenstehende war eine Vermessungskohorte, die 288.M30 den marsianischen Aushebungen des Großen Kreuzzugs zugeteilt war. Die Kohorte fand ein Haus, das nie vom Omnissiah gehört hatte. Seine Sakristane hatten ihre Wartungsriten allein aus Engrammen erschlossen. Statt seine Maschinen an die Schmieden abzutreten, ließ sich das Haus als Ritterhaus am Rand des Mars anerkennen.

Als 007.M31 das Schisma des Mars ausbrach, schwor Gorlis-Nivon weder dem Imperator noch dem Kriegsmeister die Treue. Es riegelte seine Mark ab und vernichtete jede Expedition, welche die Grenzsteine überschritt. Loyalistische und verräterische Expeditionen wurden gleich behandelt. Die Blackshield-Entscheidung bindet den Princeps bis heute. Der Princeps ist keinem Thron und keinem Fabricator unmittelbar verantwortlich, nur dem Lehnsherrenhaus, das Gorlis-Nivons Eid als Preis für dessen Überleben annahm.

Die Welt, auf der sie sitzen

Der Mars des Hauses liegt fern der Kathedralschmieden des Ascraeus-Pols. Es ist der südliche Tharsis-Rand: eine Grenzregion aus Bimsstein-Hochebenen, eingestürzten Lavaröhren und Staubstürmen, die eine Mark wochenlang blenden können. Das Wasser liegt in Eisadern vierzig Meter tief. Jede Ader ist ein Rechtsstreit. Prospektoren, Bergungstrupps des Mechanicus und flüchtige Tech-Häretiker ziehen in die Mark hinein und wieder hinaus. Keiner von ihnen erkennt ein anderes Gesetz an als die nächste Kriegsmaschine.

Das Haus herrscht von **Ashgrave Hold** aus, einer Festung, die in die Mündung einer Lavaröhre geschlagen ist. Ihre große Halle liegt unter der Erde, ihre Hangars stehen dem Staub offen. Über ihr erhebt sich der Thronturm aus schwarzem Basalt. Der Turm ist auf 300 Kilometer das einzige Bauwerk, das ein Sturm nicht begraben kann.

Zwei Kräfte formen das Haus zugleich. Als Grenzland verlangt die Mark ständige kleine Kriege, daher patrouillieren die Lanzen paarweise, reiten zu jedem Streit um Schürfrechte aus und schlichten Zwiste mit Feuer. Als Teil des Mars bedeutet sie, dass die Schmiedestädte stets am Horizont stehen. Jeder besuchende Magos liest die Waffenkammer der Festung als Inventar, nicht als Erbe. Die Krieger des Haushalts tragen Staubschleier und versiegelte Atemgeräte als Alltagskleidung. Die Ritter tragen ihre Schildgeneratoren vom Sand bis auf das blanke Metall abgeschliffen. Gekämpft wird in der Mark zwischen Lavaröhren, wo ein Feind ebenso leicht neben oder hinter einem Ritter auftauchen kann wie vor ihm.

HERRSCHAFT & BESTAND

Herrschaft und Hofstaat

Princeps Maelis Varrogh herrscht über Gorlis-Nivon. Der Titel stammt von der marsianischen Vermessungskohorte, die das Haus im eigenen Vokabular des Mechanicum anerkannte. Das Haus behielt den Titel, nachdem seine Bindungen an das Mechanicus verkümmert waren.

Die Krone geht nicht durch Blut über. Stirbt ein Princeps oder dankt ab, darf jeder Adlige, der drei Grenzgänge vollendet hat, zur **Probe der Steine** antreten. Jeder Anwärter geht allein von der Festung zum entferntesten Grenzstein und zurück, mitten durch die Sturmzeit. Jeder muss unterwegs jeden Stein instand setzen und einen Beweis vom letzten zurückbringen. Wer als Erster mit unbeschädigter Rüstung und unversehrtem Anspruch zurückkehrt, nimmt den Thronturm ein. Princeps Varrogh gewann die Probe vor 41 Jahren. Sie traf vor zwei Anwärtern aus älteren Linien ein. Die Familien der alten Pilotendynastien haben ihr das Ergebnis nie verziehen, denn die Probe macht ihre Abstammung bedeutungslos.

Unter dem Princeps stehen die drei Barone, einer für jede Lanze. Unter ihnen dienen die Vasallen-Ritter. Der Baron der röhrengehenden Lanze bekleidet zudem das Amt des **Torwächters**: Er steht für jeden Weg in die Mark und jeden Außenstehenden ein, der ihn benutzt. Ein **Herold** überbringt jedes Jahrzehnt den Eid des Hauses an House Taranis und bringt dessen Forderungen zurück. Ein **Seneschall** verwaltet die Festung in Abwesenheit des Princeps. Das Haus unterhält keine Kingsward. Von einem nach Verdienst gewählten Herrscher wird erwartet, dass er keine Leibwache braucht.

Die Haushaltsgarde ist die **Staubwacht**: verschleierte Infanterie in Schwarz und Rost, für die Tunnelarbeit gerüstet. Allein die Staubwacht hält die tiefen Zisternen unter Ashgrave Hold. Ihr anvertraut sind die Eisreserven, die die Mark am Leben erhalten. Kein Ritter darf diese Zisternen betreten. Eine Kriegsmaschine passt nicht durch die Schächte, und das Haus hat nie versucht, daran etwas zu ändern.

Die Mechanicus-Bindung

Gorlis-Nivon schuldet keiner Schmiedewelt Dienst und hält keine in seinem Sold. Seine Sakristane bilden einen Unterorden, der durch Eid an Ashgrave Hold gebunden ist: die **Bruderschaft der Steine**. Sie werden aus Leibeigenen, Findelkindern von Prospektoren und gelegentlichen Deserteuren rekrutiert. Nach der Herkunft wird nie gefragt. Jeder Novize wird für Jahrzehnte der Ausbildung fortgeschickt. Die langjährige Vereinbarung besteht mit Estaban III, das das Haus als Markt und niemals als Herrn behandelt. Die Vereinbarung wurde geschlossen, bevor diese Schmiedewelt in der Häresie zum Verräter wurde. Nach der Rückeroberung der Welt wurde sie vorsichtig wieder aufgenommen, und die Aufzeichnungen des Hauses darüber sind voller Lücken, über die kein Sakristan spricht.

Die Sakristane der Bruderschaft gehören nicht dem Kult Mechanicus an. Es ist ihnen verboten zu ergründen, wie die Throne, die sie pflegen, tatsächlich funktionieren. Die Bruderschaft versteht dieses Verbot als Schild um die Maschinengeister, niemals als bloße technische Grenze. Dieses Verbot wiegt hier schwerer als in den meisten Häusern, denn die Hälfte der Rümpfe des Hauses wurde für einen anderen Herrn gebaut. Die Sakristane zügeln den Stolz der Adligen: Kein Adliger führt eine Rüstung, die ihr Meister für untauglich erklärt hat. Doch jeder auf Estaban III ausgebildete Sakristan kehrt mit Verpflichtungen zurück, die das Haus nicht sehen kann. Die Festung weiß, dass eine Schmiedewelt diese Verpflichtungen eines Tages einfordern könnte.

Bestand und bevorzugte Baumuster

Gorlis-Nivon stellt 13 Rüstungen auf: 5 der Questoris-Klasse und 8 der Armiger-Klasse. Sie sind in drei Lanzen gegliedert, dazu kommt die Rüstung des Princeps, die mit der Lanze reitet, die er wählt. Zwei Lanzen umfassen je zwei Questoris und drei Armiger. Die dritte umfasst einen einzelnen Questoris und zwei Armiger und patrouilliert die Lavaröhren. Der Princeps ist der dreizehnte.

Die Rümpfe der Questoris-Klasse des Hauses entsprechen dem Muster, das das Imperium als **Knight Desecrator** verzeichnet. Sie wurden über Jahrhunderte aus Verräterwracks geborgen, die sich nach der Häresie in die Mark verirrten. Die Sakristane entfernen jedes Symbol, weihen die Throne neu und rüsten sie nach der eigenen Doktrin des Hauses um. Diese Doktrin paart den Laserdestruktor mit einem schweren Maschinenkarabiner, um an den Röhrenmündungen Infanterie niederzumähen. Die Armiger folgen derselben Praxis mit dem Muster **War Dog Stalker**. Jeder wird mit einer Kettenkanone und einer Schlachtklaue neu aufgebaut, die sich beide gut für den engen Tunnelkampf eignen.

Schwerere Reliktwaffen werden auf diesen Rümpfen montiert, wenn sie verfügbar sind. Das Haus besitzt eine **Flammenkanone des Acheron-Musters**, im Schisma erbeutet. Es besitzt zudem einen **Plasma-Exekutor**, von Bergungstrupps gekauft, und eine **Dunkelflammenlanze**, aus einem Verräterkadaver gebrochen. Taranis hat nie aufgehört zu fragen, warum ein geschworener Vasall diese letzte Waffe behält.

RITEN & MAKEL

Riten, Traditionen, Rivalitäten

Fragt man einen Adligen von Gorlis-Nivon, was sein Haus auszeichnet, nennt er **den Grenzgang**. Einmal im Jahr, vor der langen Sturmzeit, schreitet jede einsatzfähige Rüstung des Hauses die gesamte Grenze der Mark ab, entlang der Linie der Grenzsteine, die während des Schismas standhielten. Der Umlauf misst 412 Kilometer. Er wird ohne Nachschub gegangen. Jeder Ritter hält an jedem Stein und baut wieder auf, was seit dem letzten Gang umgestoßen, verschüttet oder geschändet wurde. Er brennt jede Anspruchsmarke nieder, die ein Außenstehender hinterlassen hat. Ein Adliger, der wegen eines Maschinenfehlers aus dem Gang ausscheidet, steht dafür vor dem Hof Rede und Antwort. Ein Adliger, der aus eigener Schwäche ausscheidet, darf bei der nächsten Probe um den Thron nicht antreten.

Der Hof des Hauses betrachtet den Gang als Bekräftigung des Blackshield-Eides, Stein für Stein erneuert. Sein Lehnsherrenhaus betrachtet ihn als Mahnung an das Schisma. Beide Deutungen sind richtig.

Das Ritual des Werdens folgt der üblichen Form. Mit achtzehn Jahren verbringt der Anwärter eine Nacht allein im Thron Mechanicum und bezwingt entweder die Engramme aller früheren Piloten oder wird von ihnen bezwungen. Gorlis-Nivon umrahmt diese Nacht mit einem eigenen Ritus. In der Abenddämmerung trägt der Anwärter einen einzelnen Grenzstein, an diesem Tag gehauen, die Treppe des Thronturms hinauf. Der Stein wird am Fuß des Throns abgelegt. Steigt der Anwärter im Morgengrauen als Adliger herab, wird der Stein hinausgetragen und beim nächsten Gang gesetzt, das Zeichen des neuen Adligen eingemeißelt. Tut er es nicht, wird der Stein zerschlagen und die Bruchstücke wandern ungezeichnet in die Fundamente der Festung.

Der Makel

Der Eid von Gorlis-Nivon gegenüber Haus Taranis ist eine Schuld, die es niemals abtragen kann. Während der Großen Säuberung wollten die loyalen Häuser des Mars das Blackshield-Lehen auflösen und seine Maschinen beschlagnahmen. Taranis nahm stattdessen den Eid des Hauses entgegen und verschonte es. Der Preis war eine fortwährende Verpflichtung. Gorlis-Nivon entsendet eine Lanze, um die Kriege von Taranis zu führen, wann immer der Lehnsherr ruft. Es beugt sich dem Urteil von Taranis in jedem Streit mit einem anderen imperialen Haus. Es entrichtet jedes Jahrzehnt einen Zehnt in Eis.

Die eigene Doktrin des Hauses wertet diese Verpflichtungen als Bruch des Blackshield-Grundsatzes. Der Hof hält daher beide Wahrheiten zugleich fest. Der Grenzgang feiert, keinem Thron etwas zu schulden. Der Herold reitet alle zehn Jahre aus, um einen Eid zu erneuern, der diesen Anspruch Lügen straft. Taranis nutzt den Widerspruch aus. Jeder neue Ruf zu den Waffen enthält die Bitte, die zurückgewonnenen Rümpfe des Hauses und seine Darkflame Lance zu begutachten. Jedes Mal wird die Bitte abgelehnt. Jede Ablehnung wird in ein Register eingetragen, das Taranis führt und niemals

vorzeigt. Kein Princeps seit der Säuberung hat dies gelöst. Auch Princeps Varrogh hat es nicht gelöst.

FELDZÜGE & BEZIEHUNGEN

Feldzüge und Beziehungen

Der älteste Feind des Hauses ist **Haus Ulvenhal**, ein loyalistisches Ritterhaus des Mars. Es marschierte 007.M31 gegen den Tharsis-Rand, um das Haus unter das Banner des Imperators zu bringen, und wurde an den Grenzsteinen geschlagen. Ulvenhal hält daran fest, dass die Neutralität von Gorlis-Nivon den Mars eine loyale Armee in dem Jahr gekostet habe, in dem er sie am dringendsten brauchte. Gorlis-Nivon hält daran fest, dass Ulvenhal versucht habe, die Mark im Namen der Loyalität als Beute an sich zu reißen.

Die beiden Häuser trafen **415.M33** erneut aufeinander, in dem, was der Hof den **Zisternenkrieg** nennt. Er dauerte acht Monate. Eine Lanze von Ulvenhal drang durch die Lavaröhren vor, gestützt auf einen Erlass einer Schmiedestadt, der Anspruch auf das tiefste Eisflöz von Gorlis-Nivon erhob. Das Haus kämpfte in den Röhren, wo die Ionenschilde beider Seiten nur abdecken konnten, was vor ihnen lag. Gefechte entschied, welcher Ritter zuerst die Flanke eines Feindes erreichte. Drei Rüstungen von Ulvenhal wurden zerstört und zwei von Gorlis-Nivon verkrüppelt. Der Erlass wurde zurückgezogen, als Haus Taranis drohte, weitere Übergriffe als Angriff auf seinen eigenen Vasallen zu behandeln. Der Rückzug beendete die Kämpfe, entschied aber nichts.

Der einzige traditionelle Titanen-Verbündete des Hauses ist die **Legio Sagitarr**, die Deathbolts. Im Schisma bezogen die Späher-Manipel der Deathbolts dieselbe Stellung am Tharsis-Rand und wahrten dasselbe Schweigen. Seit der Häresie haben Warhounds der Deathbolts zweimal für Gorlis-Nivon in der Mark gespäht. Das Haus hat zweimal Maschinen der Deathbolts in den offenen Hangars von Ashgrave Hold instand gesetzt. Keine Seite hat die Bedingungen schriftlich festgehalten. Gorlis-Nivon patrouilliert außerdem an der Seite der **Rimward Prospectors' Levy**, einer Miliz von Eisschürfern, die es im Gegenzug für Zehntwasser bewaffnet.

ZU DEN KERNDATEN

House Gorlis-Nivon hält eine zerfranste Mark am südlichen Rand des Tharsis-Hochlands. Dort lösen sich die Schmiedestädte des Roten Planeten in Staub auf, in verlassene Rohrleitungen und Claim-Markierungen, deren Geltung seit Jahrhunderten niemand mehr durchgesetzt hat. Es zählt 13 Rüstungen. Es ist House Taranis als eidgebundener Vasall verpflichtet und wird von den Beamten des Fabrikator-Generals nur geduldet, weil seine Mark zu arm ist, um eine Rückforderung zu lohnen. Das Haus rechnet seine Gründung als Ritterhaus vom Jahr 288.M30 an, dem Jahr, in dem seine Wiederentdeckung in die Rollen des Großen Kreuzzugs eingetragen wurde. Seine Gegenwart ist 812.M37.

Binnen einer Stunde erfährt ein Besucher am Hof von Ashgrave Hold, dass das Haus während des Schismas des Mars seine Tore schloss und gegen jeden kämpfte, der durch sie kam. Einem Besucher wird dies als Prahlerei erzählt. Jeder Besucher aus House Taranis hört darin ein Geständnis. Der Princeps herrscht kraft der Prüfung, nicht kraft des Blutes. Die Sakristane des Hauses schwören auf die Feste statt auf irgendeine Schmiede. Zu seinen Kriegsmaschinen gehören Rümpfe, die andere Häuser

als verdorben eingeschmolzen hätten.

EINE SZENE

Das linke Kniegelenk von *Grief of Stones* hakte seit drei Nächten. Der Sakristan hörte es vor allen anderen, ein trockenes Stocken im Aktuator genau dort, wo er glatt hätte laufen sollen. Über ihm saß Sire Thaddeus Duskhaven im Thron, bereits halb verschmolzen. Die Kriegsmaschine verlagerte ihr Gewicht, als prüfe sie einen schlechten Knöchel.

»Noch einmal«, sagte der Sakristan ins Vox.

Der Ritter hob das Bein. Das Stocken kam an derselben Stelle. Im Cockpit stieß Duskhaven einen kurzen Laut durch die Zähne aus, zu leise, als dass ihn jemand anderes als ein Sakristan am Vox hätte hören können.

»Es steckt auch in deinem Knie«, sagte der Sakristan.

»Seit dem Gang.« Duskhavens Stimme war ruhig. »Repariere die Maschine. Der Mann wird folgen.«

Hinter ihnen standen die drei Armiger mit aufgesetzten Helmen in ihren Buchten: Gorrim Wraithstep, Kelt Grayforge und Cobb Thornguard. Alle drei waren Lehnsleute, die mit Staub in der Lunge aus den Schürferlagern gekommen waren. Keiner war nach seiner Herkunft gefragt worden. Als *Grief of Stones* das Bein hob, verlagerten auch alle drei Kriegshunde ihr Gewicht, einen halben Takt später. Es war nichts, was sie selbst bemerkt hätten. Der Sakristan sah es jedes Mal.

Die Rüstung von Spross Reynard Duskmere stand am hinteren Ende des Hangars. Ihre Mannschaft stritt mit dem Seneschall über Munition. Duskmere selbst lehnte an ihrem Fuß und sah dem Sakristan bei der Arbeit zu. Er war jung, drei Gänge von der Prüfung entfernt. Er betrachtete *Grief of Stones* so, wie ein Mann eine Tür betrachtet, durch die er eines Tages zu gehen gedenkt.

Der Sakristan öffnete das Kniegehäuse. Der Aktuator darin war alte Desecrator-Arbeit, ein Dutzend Mal nachgeschnitten und neu gesegnet, mit einem Gitter abgefeilter Siegel, das auf der Innenplatte noch schwach zu erkennen war. Ein Magos hätte wissen wollen, was das Gitter einst bewirkt hatte. Der Sakristan fragte nicht. Man hatte ihn auf Estaban III gelehrt, nicht zu fragen. Die Bruderschaft hatte ihn gelehrt, warum: Manche Fragen wecken Dinge.

Er füllte den Aktuator mit Oxidfett, sprach die Reinigungsworte darüber und versiegelte die Platte.

»Versuch es.«

Das Bein hob sich glatt. Im Thron atmete Duskhaven aus. Vier Buchten weiter lachte Grayforge laut auf, aus einem Grund, den er nicht hätte benennen können.

Da betrat der Herold den Hangar, noch Staub auf dem Umhang, mit einer versiegelten Röhre. Der Sakristan kannte das Siegel, ohne es sehen zu müssen: das Rad von Taranis. Es war ein Ruf zu den Waffen. Eine Lanze würde für den Lehnsherrn marschieren, und *Grief of Stones* würde an ihrer Spitze marschieren.

Duskhaven las ihn über das Vox vor, bevor der Herold die Laufbrücke ganz erklommen hatte. Der Sakristan hörte ihn mit derselben ruhigen Stimme lesen, mit der er über das Knie gesprochen hatte. Da begriff er, dass das Haus vor langer Zeit verwundet worden war, an einem Gelenk, das es nicht öffnen konnte, und dass es weiterging.

Er ging, um auch das rechte Knie zu prüfen.