

DIE FEUERLANZEN

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Die Fahrt endet nie. Hinter uns die Schwachen. Die Hand kennt das Eisen. Kein Feuer, das wir nicht selbst entzünden.“

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	Salamanders
Gründung	488.M34 — 8. Gründung (Mitte M34)
Welttyp	Ritterwelt
Kampfdoktrin	Schnelle Mechanisierte Kriegsführung
Loyalitätsstatus	Loyalist
Ordensstärke	Deutlich über Codex-Stärke
Ein-Satz-Definition	Ritter ohne Ritterrüstungen, die Vulkans Erbarmen in Rhinos und Land Raidern über die Front tragen und lieber verbrennen, als anzuhalten.

Die vier Säulen

Der Schwung

Eine Kolonne der Feuerlanzen hält nur, um zu tanken oder zu bergen. Planung dient dem Durchbruch, nicht der Stellung. Ein Marschall, der eine Woche auf derselben Höhe steht, muss sich vor dem Hochmarschall erklären.

Der Schild der Ungerüsteten

Zivilisten auf dem Marschweg werden aufgenommen, auf Rümpfen, in Transportern, notfalls zu Fuß zwischen den Fahrzeugen. Die Doktrin rechnet diesen Zeitverlust ein, statt ihn zu verschweigen.

Die Schmiede im Sattel

Jeder Kreuzzug führt eigene Schmiedewagen und braucht keine Werft. Ein beschädigter Land Raider wird im Feld zusammengesetzt, und der Bruder, der ihn fährt, steht dabei in der Werkgrube.

Das Gelübde gegen die Hexe

Der Orden duldet keinen Psyker in seinen Reihen. Aspiranten werden vor der Gensaat geprüft; wer die Prüfung nicht besteht, wird dem Schwarzen Schiff übergeben, mit Ehren, aber ohne Ausnahme.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Organisation	Kompanien nach Codex	Fünf Kreuzzüge ohne Kompanien
Heimatwelt	Nocturne, vulkanische Todeswelt	Thessarak, Ritterwelt mit Adelshöfen
Kampfstil	Standhafte Infanterie, Flammenwaffen auf kurze Distanz	Gepanzerte Durchbrüche, Flammenwaffen aus fahrenden Luken
Psyker	Scriptoren im Orden	Keine Scriptoren, Gelübde gegen die Hexe
Verhältnis zu Vulkan	Erwartung seiner Rückkehr	Lehre, er „fahre voraus“, und jede Kolonne folge seiner Spur

Schmiedekunst	Meisterwerke einzelner Waffen	Instandsetzung ganzer Fahrzeugparks im Feld
Rekrutierung	Bevölkerung Nocturnes	Knappen der Ritterhöfe

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Gründung	8. Gründung, 488.M34
Heimatwelt	Thessarak, Ritterwelt
Festungskloster	Haldraek
Kampfdoktrin	Schnelle mechanisierte Kriegsführung, Durchbruch in gepanzerten Kolonnen
Codex-Konformität	61 %
Schlachtruf	„Vorwärts, damit sie leben!“
Ordensstärke	1.640 Brüder in fünf Kreuzzügen, Neophyten nicht mitgezählt

KERNIDENTITÄT (FORTSETZUNG)

Anredeformen / Titelkaskade

Ebene	Bezeichnung	Verwendungskontext
1	Lanze	Selbstbezeichnung des Bruders; nach dem Initiationsritus, bei dem der Aspirant seine erste Fahrt mit eingelegtem Speer vollendet
2	Vulkans Lanzen	Der Orden als Ganzes, in Gebet, Vox-Verkehr und gegenüber anderen Orden
3	Feuerlanzen des Imperators, Erben der Ritterhöfe von Thessarak, Schild der Ungerüsteten	Nur bei Gelübden, Kriegserklärungen und Totenfeiern

Ordens-Merksatz

Die Fahrt endet nie. Die Tugend der Beharrung. Der Neophyt lernt, dass Stillstand der erste Schritt zur Niederlage ist, und dass Bewegung eine Pflicht ist, die er dem Toten neben sich schuldet.

Hinter uns die Schwachen. Die Tugend des Schutzes, das Erbe Vulkans. Jede Kolonne fährt so, dass zwischen dem Feind und den Ungerüsteten ein Panzer steht. Wer das vergisst, hat die Lanze nur getragen.

Die Hand kennt das Eisen. Die Tugend der Schmiedekunst. Jeder Bruder repariert sein Fahrzeug selbst, bis zur letzten Schraube. Ein Neophyt, der einen Rhino nicht zerlegen kann, fährt keinen.

Kein Feuer, das wir nicht selbst entzünden. Die Tugend der Reinheit. Das Feuer der Feuerlanzen kommt aus Promethium und Schmiede, niemals aus dem Warp. Der Neophyt lernt, die Hexe zu verabscheuen, auch die eigene.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Im Jahr 488.M34, mitten in der Achten Gründung, entnahmen die Genetoren der Heiligen Terra Gensaat aus den Beständen der Salamanders und bestimmten sie für einen Orden, der eine Lücke der Segmentum-Obscurus-Grenze schließen sollte: zu viele Welten, zu weite Wege, zu wenig Zeit. Die Rekrutierungswelt war Thessarak, deren Ritterhöfe seit dem Zeitalter der Zwietracht Knappen ausbilden, die das Fahren vor dem Lesen lernen.

Der erste Hochmarschall, Hesk'ar Domaro, ordnete den Orden nach dem Codex, behielt aber die Kreuzzugsstruktur bei, in der er als Gründungsoffizier gedient hatte. Die Salamanders sandten Schmiede, Ordenspriester und eine Feuerreliquie. Die Bindung zur Ursprungslegion blieb eng, aber selten.

Die Heimatwelt

Thessarak ist eine Ritterwelt aus Ascheebenen und Basaltplateaus, auf denen elf Ritterhäuser über Leibeigenendörfer herrschen. Die **Ortheon**, gepanzerte Weidetiere mit Schuppen so hart wie Ceramit, ziehen in Herden von Hunderten über die Ebenen; ein Knappe, der eines zu Fall bringt, darf sich bei den Feuerlanzen melden. Der **Vaelmarr**, eine handgroße Feuerechse, nistet in Schmiedeessen und gilt dem Orden als Zeichen Vulkans: In jeder Werkgrube der Ordensfeste wird einer gehalten.

Ordenskult

Die Feuerlanzen übernahmen den Promethean-Kult der Salamanders, verlagerten ihn aber vom Amboss in die Fahrt. Ihre Ordenspriester lehren, Vulkan sei nach dem Krieg gegen das Tier nicht gefallen, er fahre voraus, und jede Kolonne folge seiner Spur. Gebetet wird bei laufendem Motor. Ein Schrein steht in jedem Land Raider, nicht in einer Kapelle.

Gensaat-Besonderheiten

Das Melanochromische Organ reagiert stärker auf Abgase und Hitze als bei der Ursprungslegion: Die Haut dunkelt in Fahrzeugen schneller nach. Die Betchersche Drüse ist verkümmert. Dafür vertragen die Brüder Kohlenmonoxid und Promethiumdämpfe in Mengen, die einen Salamander husten ließen.

Fluch-Stufen

Stufe 1 — Das Glimmen: - Die Haut an Knöcheln und Nacken dunkelt anthrazitschwarz nach, mit feinen Rissen wie abkühlende Schlacke. - Die roten Augen glimmen auch bei Tageslicht sichtbar hinter den Okularlinsen. - Die Finger trommeln im Stand den Leerlauftakt eines Rhino-Motors gegen Ceramit.

Brüder im Glimmen dienen weiter. Der Apothecarius vermerkt das Datum im Fahrtenbuch des Bruders; mehr geschieht nicht, und der Bruder weiß davon.

Stufe 2 — Der Heißlauf: - Die Schlackenrisse öffnen sich und nässen; Ceramit an Handgelenken verfärbt sich von innen. - Die Augen leuchten durch geschlossene Lider; der Bruder schläft nur noch mit

Helm im Fahrersitz. - Das Trommeln wird zum Zwang: Der Motor seines Fahrzeugs läuft nie mehr im Leerlauf aus.

Ein Apothecarius und ein Ordenspriester führen gemeinsam Aufsicht, in der Stillen Grube oder, auf Kreuzzug, im Laderaum eines Land Raiders. Verfahren: Motorstunden des Bruders werden gegen seine Ruhestunden gerechnet, jeden siebten Tag, mit Unterschrift beider.

Stufe 3 — Die Durchfahrt: Der Bruder kann nicht mehr halten. Steht sein Fahrzeug, steigt seine Körpertemperatur, bis das Zweite Herz versagt.

Er erhält einen letzten Fahrauftrag ohne Rückweg. Der Orden nennt das weder Strafe noch Ehre. Es ist das Ende des Zählens.

Verlorene Kompanie

Der Name. Die Brüder der Durchfahrt bilden die **Schar ohne Halt**. Im Idiom der Ritterhöfe ist „Halt“ das Wort des Herolds, das ein Turnier beendet; die Schar hört es nicht mehr.

Das Entfernte. Auf dem linken Knieschutz trägt jeder Bruder das **Heimfeuer**, eine kleine weiße Flamme: Er wird nach Thessarak zurückkehren. Der Schar ohne Halt wird es abgeschliffen. Das Knie bleibt nacktes, stumpfes Ceramit, und jeder weiß, dass dieser Bruder nicht heimkommt.

Das Hinzugefügte. In das Abluftgitter des Tornisters wird eine faustgroße **Fahrtglocke** aus Bronze eingesetzt. Ihr Klöppel hängt im Abgasstrom des Energietornisters und schlägt bei jedem Lastwechsel an. Solange der Bruder sich bewegt, klingt sie. Wenn sie schweigt, ist er tot.

GRÜNDUNG

Abgrenzung

Wer Kreuzzüge, Schwertbrüder und das Fehlen von Scriptoren sieht, vermutet die Black Templars als Ahnen. Die Ähnlichkeit ist konvergente Entwicklung aus Domaros Erfahrungen, keine Gensaat-Verwandtschaft. Die Feuerlanzen tragen das Blut Vulkans, und jeder Apothecarius kann es am Melanochromischen Organ ablesen.

HEIMWELT UND FESTUNGSKLOSTER

Ortsverzeichnis des Festungsklosters

Ort	Funktion	Besonderheit
Der Hof der Ausgebrannten	Gedenkort	Reihen schwarz verbrannter Rhino-Rümpfe, in jede Luke ist ein Name geschmiedet, es riecht nach kaltem Ruß
Die Ritterwaage	Initiationsritus	Eine kilometerlange Basaltbahn mit einer Steinlanze am Ende; das Dröhnen der Motoren hallt von den Felswänden

Das Drachenbett	Werkhalle und Fahrzeugpark	Hunderte Motoren laufen gleichzeitig warm, Vaelmarr huschen über heiße Auspuffrohre
Das Untere Siegel	Vor Außenstehenden verborgen	Neun leere Thronkammern verwaister Ritter, Staub auf Polstern, ein einzelnes Licht brennt
Die Stille Grube	Beobachtung des Fluchs	Der einzige Raum der Feste ohne Motorenlärm, nur das Ticken abkühlenden Metalls

KREUZZÜGE

Übersicht

Kreuzzug	Marschall	Kriegsschauplatz	Brüder	Bisherige Dauer
Kreuzzug von Haldraek	Hochmarschall Tor'vahn Khelamer	Grenzwelten um Thessarak	420	191 Jahre (seit 870.M34)
Kreuzzug der Offenen Straße	Marschall Elysius Cly'ran	Sektor Orvane, gegen die Iron Warriors	360	70 Jahre (seit 991.M34)
Kreuzzug des Stillen Wagens	Der dienstälteste Marschall des Ordens	Die Aschesenke von Velkar, gegen Ork-Stämme	310	359 Jahre (seit 702.M34)
Kreuzzug des Weißen Staubs	Ein Marschall, erhoben aus den Schwertbrüdern	Salzwüsten des Marrin-Clusters	290	121 Jahre (seit 940.M34)
Kreuzzug der Achten Furt	Der jüngste Marschall, erhoben 018.M35	Flussdeltas von Corvenne	260	43 Jahre (seit 018.M35)

Kreuzzug von Haldraek

Gelübde: „Wir schwören, dass keine Welt in Sichtweite Thessaraks fällt, solange ein Motor in Haldraek läuft.“

Der Kreuzzug blutet langsam. Er trägt die Last der Garnison und der Rekrutierung, verliert jedes Jahrzehnt Brüder an Grenzgefechte, deren Namen außerhalb Thessaraks niemand kennt, und gibt seine besten Initiaten an andere Kreuzzüge ab.

Hier diente **Schwertbruder Ka'gan Ur'dresh** vor seiner Versetzung. Bei einem Überfall auf die Ebene von Merrigal hielt er mit einem brennenden Rhino eine Brücke, bis die Leibeigenen eines Dorfes hinüber waren, und zog den Fahrer aus dem Wrack, bevor das Promethium zündete. Heute führt er die fünf Schwertbrüder der **Drakeskin** im Kreuzzug der Offenen Straße.

Kreuzzug der Offenen Straße

Gelübde: „Wir schwören, keine Straße im Sektor Orvane den Iron Warriors zu überlassen, die wir nicht selbst befahren haben.“

Siebzig Jahre gegen einen Feind, der Straßen vermint, bevor er sie verliert. Der Kreuzzug hat 112 Brüder und fast ein Drittel seiner Fahrzeuge eingebüßt, die meisten durch Minen, nicht im offenen Gefecht.

Marschall Elysius Cly'ran führt ihn mit Ordenspriester Pyriel Agatone an seiner Seite und dem Ironclad-Dreadnought **Natorian** als Rammsporn jeder Kolonne. Die zehn Kreuzfahrer der **Firemantle** stehen unter **Schwertbruder Emek Obsidian**. Bei Gallen-Thur stieg Obsidian unter Feuer aus seinem Rhino, um eine Minensperre mit bloßen Händen und einem Flammenwerfer zu räumen; elf Minen, elf Minuten, kein Mann der Kolonne verloren.

Kreuzzug des Stillen Wagens

Gelübde: „Wir schwören, die Aschesenke zu befahren, bis kein grüner Stamm mehr ihren Staub aufwirbelt.“

Der älteste Kreuzzug hat Thessarak seit drei Jahrhunderten nicht gesehen. Seine Fahrzeuge sind mehr Flickwerk als Baumuster, seine Brüder sprechen einen eigenen Feldjargon, und seine Verlustlisten erreichen Haldraek nur noch in Bündeln.

Kreuzzug des Weißen Staubs

Gelübde: „Wir schwören, die Pilgerwege des Marrin-Clusters offen zu halten, auch gegen das Salz selbst.“

Der Kreuzzug verlor neunzehn Brüder an Ketzerkulte und mehr Motoren an das Salz als an jeden Feind. Er führt mehr Schmiedewagen als Kampfpanzer.

Hier wurde **Initiat Cin'dar Kel'gar** als Neophyt gepaart. Als sein Initiat in einer Salzsenke fiel, fuhr Kel'gar dessen Rhino allein weiter, mit dem Toten auf dem Beifahrersitz, und brachte zwölf Pilger zur nächsten Zisterne. Heute führt er die zehn Kreuzfahrer der **Aethonion** im Kreuzzug der Offenen Straße.

Kreuzzug der Achten Furt

Gelübde: „Wir schwören, jede Furt von Corvenne zu halten, bis die Flussvölker wieder ohne Geleit übersetzen.“

Der jüngste Kreuzzug hat sich zu früh zu viel vorgenommen. Er verlor 37 Brüder in Schlammschlachten, in denen seine Fahrzeuge nicht fahren konnten und seine Doktrin nichts galt.

Die Schwertbrüder

Ein Bruder wird Schwertbruder durch sein Fahrtenbuch. Wer fünfzig Durchbrüche als vorderstes Fahrzeug einer Kolonne überlebt hat, wird vom Marschall vorgeschlagen; die Schwertbrüder seines Kreuzzugs stimmen ab, und ein einziges Nein genügt zur Ablehnung. Sie tragen danach die Klinge, aber fahren weiter vorn.

Neophyten

Ein Neophyt fährt neben einem Initiaten, im selben Rhino, auf dem Sitz des Richtschützen. Beim **Doppelsitz** schmiedet der Initiat die Gurtschnalle des Neophyten aus einem Stück seiner eigenen alten Rüstung. Die Paarung endet, wenn der Initiat die Schnalle vor Zeugen öffnet und dem Neophyten das Steuer überlässt.

Was diesem Orden fehlt

Die Feuerlanzen haben keine Scriptoren; ihr Gelübde verabscheut die Hexe, und ein Psyker in den eigenen Reihen ist ein Widerspruch, den sie nicht dulden. Wo eine Schlacht einen verlangt, fordern sie über die Ekklesiarchie geweihte Reliquien und Ordenspriester mit Bannlitaneien an und setzen ansonsten auf das, was sie können: schneller beim Hexer zu sein, als er sein Ritual beendet.

KOMPANIEN

Kompanien

Firemantle

Rolle: Crusader Squad

Held: Emek Obsidian

Titel des Helden: Schwertbruder

Aethonion

Rolle: Crusader Squad

Held: Cin'dar Kel'gar

Titel des Helden: Initiat

Drakeskin

Rolle: Sword Brethren

Held: Ka'gan Ur'dresh

Titel des Helden: Schwertbruder

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Elysius Cly'ran
Titel / Rolle: Marschall

Pyriel Agatone
Titel / Rolle: Ordenspriester

Natorian
Titel / Rolle: Ironclad-Dreadnought

BEKANNTE CHARAKTERE (FORTSETZUNG)

Hochmarschall Tor'vahn Khelamer

Khelamer ist kein Feldherr der großen Gesten. Er kam als Knappe des Hauses Varkiel und blieb ein Mann der Listen: Treibstoffbestände, Motorstunden, Rekrutenzahlen. Er trägt eine Meisterwerkrüstung mit Ortheon-Schuppen auf den Schulterpanzern und einen Thunder Hammer, den er selten braucht.

> *Ein Kreuzzug ist eine Rechnung. Ich sorge dafür, dass sie aufgeht, bevor ein Marschall sie mit Blut bezahlt.*
> *— Hochmarschall Tor'vahn Khelamer*

Als 958.M34 eine Iron-Warriors-Flotte das System Thessarak streifte, verlegte Khelamer innerhalb einer Nacht vierhundert Fahrzeuge von Haldraek an die Küste. Der Feind sah die Staubwolke aus dem Orbit und zog ab, ohne einen Schuss abzugeben.

Hochmarschall Hesk'ar Domaro

Der Gründer des Ordens diente zuvor bei den Salamanders als Offizier einer Kreuzzugsflotte. Er galt als wortkarg und zornig nur gegenüber Verrätern. Seine Reliquie, ein geschwärzter Flammenwerfer, hängt im Hof der Ausgebrannten.

> *Ein Ritter sitzt hoch. Wir sitzen tief, damit wir die Menschen sehen, über die wir fahren müssten.*
> *— Hochmarschall Hesk'ar Domaro*

Er fiel 612.M34 bei Kessaline, als er sein Land Raider vor einen Flüchtlingszug stellte und eine Iron-Warriors-Batterie auf sich zog. Der Zug kam durch. Der Land Raider steht heute an der Spitze der Reihen im Hof.

Marschall Elysius Cly'ran

Elysius Cly'ran ist der Warlord der hier aufgestellten Streitmacht und Marschall des Kreuzzugs der Offenen Straße. Er gilt als schnellster Kolonnenführer des Ordens und als derjenige, der am häufigsten anhält, um Zivilisten aufzunehmen. Beides verträgt sich schlechter, als er zugibt. Er trägt ein Energieschwert aus Domaros Zeit und eine Bolterpistole mit geschwärzter Mündung.

> *Der Schwung ist eine Säule. Die Schwachen sind eine andere. Wer mir sagt, welche schwerer wiegt, hat beide nie getragen.*
> *— Marschall Elysius Cly'ran*

Bei Gallen-Thur befahl er die halbe Kolonne zurück, um ein Bergwerksdorf zu räumen, und verlor dabei die Höhe, auf der er die Iron Warriors hätte fassen können.

Ordenspriester Pyriel Agatone

Pyriel Agatone predigt vom Kommandantenluk aus, mit einem Krosius in der einen und dem Vox-Hörer in der anderen Hand. Seine Schädelmaske ist geschwärzt, seine Stimme rau vom Abgas. Er verwahrt die Fahrtenbücher der Brüder, die ins Glimmen gefallen sind.

Als Natorian bei Gallen-Thur festgefahren lag, stand Agatone drei Stunden neben dem Sarcophagus und las die Litanei des Ordens, bis die Bergungsfahrzeuge kamen. Er sprach nicht ein einziges Mal mit dem Dreadnought selbst. Natorian hat ihm das nie verziehen.

FELDZÜGE

Feldzüge

Die Brandfahrt von Kessaline

Ära: 612.M34

Gegner: Iron Warriors

Dauer: Sieben Monate

Ausgang: Rückeroberung, Tod des Gründers

Ein Großbataillon der Iron Warriors hatte Kessaline mit Befestigungsringen umzogen. Domaro griff sie nicht an. Er fuhr zwischen ihnen hindurch, sieben Monate lang, und schnitt jeden Ring vom Nachschub ab, bis die Iron Warriors ihre Anlagen selbst sprengten und abzogen. Auf der letzten Fahrt stellte sich Domaro vor einen Flüchtlingszug. Der Orden feiert den Sieg und spricht über den Preis nur im Hof der Ausgebrannten.

Die Straße von Varn Okkar

Ära: 857–860.M34

Gegner: Orks

Dauer: Drei Jahre

Ausgang: Sieg, Straße gehalten

Eine einzige Magistrale verband die Makropolen von Varn Okkar, und ein Waaagh! saß an beiden Enden. Der Kreuzzug des Stillen Wagens hielt sie drei Jahre lang offen, indem er sie nie verließ: Kolonnen fuhren in Schleifen, Schmiedewagen reparierten auf dem Asphalt. Über vier Millionen Menschen wurden über die Straße verlegt. Die Orks nennen sie bis heute mit einem Wort, das nicht übersetzt wird.

Die Sperre von Gallen-Thur

Ära: 044.M35

Gegner: Iron Warriors

Dauer: Elf Monate

Ausgang: Unentschieden, Feind abgezogen, Welt verwüstet

Elysius Cly'ran sollte ein Netz verminter Pässe brechen, bevor die Iron Warriors ihre Belagerungsartillerie heranbrachten. Er kam bis auf zwei Tagesfahrten heran, dann stieß seine Kolonne auf die Bergwerksdörfer. Er hielt an. Die Artillerie kam durch, die Hauptstadt fiel, die Dörfer überlebten. Die Iron Warriors zogen nach elf Monaten ab; ob wegen der Feuerlanzen, weiß niemand.

DER MAKEL

Die Feuerlanzen rekrutieren aus den Knappen der Ritterhäuser von Thessarak, und sie nehmen die besten. Seit 488.M34 hat der Orden jedes Jahrzehnt mehr Aspiranten aus den Höfen gezogen, als die Höfe ersetzen können. Neun Ritter stehen heute ohne Piloten im Unteren Siegel: Ihre Häuser übergaben sie dem Orden zur Verwahrung, weil kein lebender Erbe mehr den Thron besteigen konnte.

Die Häuser Varkiel und Oskhar haben beim Adeptus Mechanicus Beschwerde geführt. Das Mechanicus beobachtet. Der Hochmarschall weiß von der Beschwerde, die Marschälle wissen von den neun Thronen, die Brüder wissen nichts davon.

Khelamer will die Aushebung halbieren und die Ordensstärke sinken lassen, bis sie wieder dem Codex nahekommt. Cly'ran widerspricht: Der Sektor Orvane braucht jeden Rhino, und ein Orden, der seine Fahrzeuge nicht besetzt, lässt Welten fallen. Beide haben recht, und deshalb ist nichts entschieden.

Der Preis ist schon bezahlt. Bei der letzten Musterung der Ritterhöfe marschierten elf Ritter, wo vor zwei Jahrhunderten vierzig gestanden hatten. Thessarak wird jede Generation ärmer an dem, was es zu einer Ritterwelt macht, und reicher an Brüdern, die anderswo kämpfen.

KURZGESCHICHTE

Der Halt vor Gallen-Thur

Der Staub von Gallen-Thur war grau und schmeckte nach Eisen. Er hatte sich in jede Fuge des Rhinos gesetzt, in die Luftfilter, in die Gelenke von Elysius Cly'rans Rüstung. Seit vier Tagen fuhr die Kolonne, und seit vier Tagen hatte niemand angehalten.

„Zwei Tage bis zum Pass“, sagte die Stimme im Vox. Emek Obsidian, vorn, im ersten Fahrzeug. „Wenn das Wetter hält.“

Cly'ran sah auf den Auspex. Hinter dem Pass lagen die Batterien der Iron Warriors, noch nicht aufgestellt, noch auf Tiefladern. Zwei Tage. Dann würden sie stehen, und dann würden sie feuern, und dann würde die Hauptstadt brennen.

„Es hält“, sagte er.

Dann meldete sich Cin'dar Kel'gar von der Flanke.

„Marschall. Bewegung auf der Bergstraße. Zivilisten.“

Cly'ran ließ das Hololith vergrößern. Eine Linie aus Punkten zog sich vom Bergwerk herunter, Hunderte, vielleicht mehr. Karren, Lasttiere, Kinder auf Schultern. Sie kamen aus der Richtung, in die die Kolonne fuhr, und sie liefen direkt auf die Minenfelder zu, die die Iron Warriors vor zwei Wochen gelegt hatten.

„Sie wissen es nicht“, sagte Kel'gar.

„Nein.“

Hinter ihm, im Laderaum, rührte sich Pyriel Agatone. Der Ordenspriester hatte die letzten drei Stunden gebetet, laut genug, dass es durch die Panzerung klang. Jetzt schwieg er.

„Wie viele?“, fragte Cly'ran.

„Der Auspex zählt eintausendvierhundert. Er zählt keine Kinder unter einem bestimmten Gewicht.“

Cly'ran schloss für einen Moment die Augen. Er hörte den Motor, das gleichmäßige Dröhnen, den Takt, den er seit vierhundert Jahren kannte. Die Fahrt endet nie. Hinter uns die Schwachen. Domaro hatte die beiden Sätze nebeneinandergestellt, als hätten sie nie einander widersprochen.

„Obsidian“, sagte er. „Halte die Firemantle auf der Straße. Fahr weiter.“

„Marschall?“

„Fahr weiter. Du allein. Du schaffst den Pass nicht, aber du schaffst genug, dass sie dich sehen und denken, wir kommen. Vielleicht bauen sie langsamer auf.“

Eine Pause. Dann: „Verstanden.“

„Kel'gar. Aethonion auf die Bergstraße. Räumt die Minen vor den Leuten. Drakeskin geht mit. Natorian vorn.“

„Marschall“, sagte Agatone. Seine Stimme war ruhig, zu ruhig. „Die Hauptstadt hat vierzigtausend Menschen.“

„Ich weiß.“

„Wenn die Batterien stehen ...“

„Ich weiß, Ordenspriester.“

Agatone sagte nichts mehr. Er legte die Hand auf das Krosius und senkte den Kopf, und Cly'ran wusste nicht, ob er betete oder ob er nur nicht hinsehen wollte.

Die Kolonne bog ab. Der Motor wechselte die Tonlage, ein tieferes, schwereres Brummen, als die Ketten vom Asphalt auf den Schotter der Bergstraße griffen. Cly'ran spürte, wie seine Finger gegen die Armlehne trommelten, und zwang sie still.

Natorian erreichte die ersten Minen nach einer halben Stunde. Der Ironclad stampfte über das Feld, und wo eine Mine unter seinem Fuß zündete, schwankte er nur und ging weiter. Hinter ihm räumten die Brüder der Aethonion mit Flammenwerfern und Melterbomben, was der Dreadnought nicht erwischt hatte. Ka'gan Ur'dresh und die Schwertbrüder der Drakeskin standen an der Straße und winkten die ersten Familien heran.

Die Menschen hatten Angst. Sie hatten Angst vor den Iron Warriors, die ihre Männer in die Gruben geschickt hatten, und sie hatten Angst vor den roten Riesen, die aus dem Staub kamen. Ein Junge, vielleicht zehn Jahre alt, blieb stehen und starrte Ur'dresh an, und der Schwertbruder kniete sich hin, bis sein Helm auf der Höhe des Jungen war, und nahm ihn nicht ab.

„Steig auf“, sagte er. „Halt dich an der Lanze fest.“

Sie luden die Menschen auf die Rümpfe. In die Rhinos, auf die Kettenschürzen, auf die Dächer der Schmiedewagen. Wer nicht mehr Platz fand, ging zu Fuß zwischen den Fahrzeugen. Es dauerte sechs Stunden. Es dauerte zu lange.

Als der letzte Karren hinter der Linie war, meldete sich Obsidian. Seine Stimme war rau, im Hintergrund knatterte Bolterfeuer.

„Marschall. Die Batterien stehen. Ich zähle sieben Geschütze. Sie zielen nach Süden.“

Nach Süden lag die Hauptstadt.

Cly'ran sah auf die Straße hinter sich. Eintausendvierhundert Menschen, mehr oder weniger, auf seinen Fahrzeugen, in seinem Staub. Vor ihm der Pass, den er nicht mehr erreichen würde. Hinter dem Pass vierzigtausend andere, die nicht wussten, dass er sich entschieden hatte.

„Obsidian. Komm zurück.“

„Ich kann noch ...“

„Komm zurück, Bruder. Das ist ein Befehl.“

Eine lange Pause. Dann wendete der Rhino im Vox.

Pyriel Agatone stand auf und trat neben Cly'ran an das Luk. Draußen begann die Abenddämmerung, und am Horizont, sehr fern, blitzte es zum ersten Mal auf, dann zum zweiten.

„Vulkan hätte angehalten“, sagte der Ordenspriester schließlich.

„Vulkan hätte beide gerettet“, sagte Cly'ran.

Er sah den Blitzen nach, bis er sie zählen konnte, und dann hörte er auf zu zählen. Der Motor lief. Die

Kolonne fuhr. Sie fuhr nach Norden, weg von der Stadt, mit den Menschen auf ihren Rümpfen, und niemand an Bord sagte mehr, ob das richtig gewesen war.