



LEGIO TENEBRAM — DIE SCHATTENTATZEN

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War



CORE DATA

Kind of formation	Titan Legion
Seat (world)	Dämonenwelt
Era	The long retreat into the Eye of Terror (the traitor Legions vanish)

ORIGIN & SEAT

Founding / rediscovery

Kar Dravin war nie ein freundliches Werk. Die Forge-Welt liegt eingekellt zwischen zwei Warpström-Anomalien, in einem Gebiet, das die Navigatoren-Gilde *das Feld „Zu benachrichtigen“* nennt — ein Raum, in dem die Gezeiten des Immaterium gegen die Geschosse der Sensorik drücken wie Wind gegen Glas. Der Planet selbst ist eine Halbwelt, gebunden an Verträge, die niemand mehr liest. Seine Oberfläche besteht aus geschorenen Bergen, aus denen Erz in Schichten wie Narbengewebe wächst. Die Fabriken sind nicht auf dem Boden gebaut; sie sind in ihn hineingebohrt worden, so tief, dass die untersten Kammern an das Magma-Meer grenzen. Niemand, der dort arbeitet, sieht den Himmel nach dem ersten Jahr. Das Tageslicht ist eine Erinnerung. Das Kunstlicht ist eine Lüge, die so oft wiederholt wird, dass sie zur Religion wird.

Die Arbeiter von Kar Dravin werden nicht geboren; sie werden ****ausgetragen**** — aus den Zuchthallen an den Ufern des Grauwassers, einem See aus Kühlflüssigkeit und Alchemie, dessen Wasser nie kalt wird. Sie wachsen schneller heran als die Menschheit es tun sollte, und ihre Knochen sind dichter. Das Adeptus Mechanicus hat lange aufgehört zu fragen, wie das geschehen ist. Der Fragekatalog ist alt. Kar Dravin ist älter. Die Antwort war nie wichtig; nur die Produktion.

Die Legio Tenebram wurde M30 gegründet, nicht aus dem Willen des Imperiums heraus, sondern weil Kar Dravin seine eigenen Gott-Maschinen forderte. Der Archmagos Ordinatus Vhess — derselbe Name, der heute den loyalen Orden anführt, als hätte er niemals gebrochen werden können — war damals noch jung genug, um ohne Technomagic zu gehen. Er verhandelte mit dem Großen Kreuzzug nicht als Bittsteller, sondern als Partner. Die Legio wurde gegründet, um die Grenze zwischen Kar Dravin und dem Auge des Terrors zu halten, das schon damals ein Flüstern in den Maschinengeistern war. Zwei Manipel Warhound-Patrouille, vier Rapier-Scout-Klasse-Maschinen — die Zweit-Kundschafter, kaum bekannt, schneller als Warhounds und leiser. Diese Vier waren das Herz der Legion von Anfang an.

Die Rapier ist nicht mehr in der Collegia-Kartei zu finden. Sie existiert in der Form, die Kar Dravin baut — leicht, schnell, gebaut für tiefe Aufklärung hinter den feindlichen Linien. Ihre Konstruktion folgt keiner bekannten Vorlage. Die Mechaniker von Kar Dravin behaupten, dass die Moulds aus einer Zeit stammen, als noch andere Menschen auf diesem Planeten waren. Das Adeptus Mechanicus auf Mars hat diese Behauptung nie bestritten.

Als die Horus-Häresie begann, war Kar Dravin bereits ein gespaltenes Haus. Der Großmeister Ordinatus Vhess hielt zum Imperium. Der junge Kriegsschmied Kormorikhan, sein Schüler und sein Rivale, sah etwas in den Warpströmungen, das Vhess nicht sehen wollte — oder sah es schon. Die beiden hätten den Kampf um die Legionsherrschaft ausfechten können. Stattdessen beschlossen sie, den Planeten



ANVIL-OF-WAR

zu teilen.

Die loyale Linie behielt die oberen Fabriken, die Gießereien, die Kavernen des klaren Lichts. Der Verräter-Hals nahm die Tiefenwerke, die Magma-Kammern, die Plätze, an denen die Maschinengeister heulen. Beide erhielten die Hälfte der Gott-Maschinen. Beide erhielten das Recht, Princeps zu rekrutieren. Und beide schworen einen Eid, den niemand außer ihnen verstand — einen Schwur, dass die Legion niemals die Forge-Welt verlassen würde, dass sie niemals zuerst vom Felde flöhe, dass jede verlorene Maschine, jeder gefallene Princeps, auf Kar Dravin begraben würde, wo sein Maschinengeist bei jeder Neuverarbeitung unter den Hämmern das Echo des Namens noch einmal hören würde.

Der Eid hielt bis zum Ende des Heresy. Danach zerbrach alles, was ihn umgab.

Die Rekrutierung der Princeps auf Kar Dravin folgt keinem bekannten Muster der Collegia Titanica. Die Kandidaten werden nicht aus den Häusern der Adligen gewählt — Kar Dravin hat keine Häuser im imperialen Sinne. Sie werden aus den Arbeitern der Tiefenwerke genommen, aus denjenigen, die am längsten ohne Himmel gelebt haben. Der Test ist nicht eine Prüfung der Würdigkeit, sondern der Vereinbarkeit. Ein Kandidat wird in die Manifestations-Kammer gebracht, wo ein Maschinengeist schläft. Wenn der Geist und der Kandidat sich kennen — was das bedeutet, kann niemand sagen — beginnt die Bindung. Die meisten Kandidaten schreien, während das geschieht. Manche schreien später auf, wenn die Bindung bricht. Die Pünktlichen notieren alle Namen. Der Ferne Hals löscht die Aufzeichnungen.

Die Entscheidung, ob die Imperium-Befehle oder die Forge-Welt-Befehle zuerst gehen, ist eine alte Narbe. Sie wurde zum ersten Mal während des Vassal Wars von Halven getestet, M31.4, vier Monate, als die loyale Linie von Mars einen Einsatzbefehl erhielt, der Kar Dravin selbst als Einsatzgebiet nannte. Die Verräter-Linie war bereits im Krieg mit sich selbst. Ordinatus Vhess befahl seine Maschinen nicht fort. Der Befehl von Mars wurde ignoriert. Das Adeptus Mechanicus hat diesen Ungehorsam in den Verzeichnissen aufgezeichnet und niemals wieder danach gefragt.

The break in their history

Der Bruch der Legio Tenebrum war nicht theatralisch. Es gab keine Prokulation, keinen schwarzen Fluss, keinen Moment, in dem die Maschinengeister schrien. Es gab nur Stille — eine Stille, die so vollständig war, dass die Techmarine der oberflächlichen Fabriken nicht verstanden, dass die tiefen Werke nicht mehr antwortet, bis die seismischen Messungen zeigten, dass die unteren Manipel ihre Maschinen in die Magma-Schluchten hineingefahren hatten, wo die Maschinengeister lernen konnten, zu singen wie das Immaterium selbst.

Kriegsschmied Kormorikhan offenbarte sich nicht einem einzelnen Moment. Er veränderte sich. Die Befunde zeigten, dass seine Progenoiddrüsen schon während des späten Heresy-Feldzugs zu etwas Anderem mutiert waren — ob durch den Warp oder durch das Alchemie-Wasser von Kar Dravin, ist nie geklärt worden. Als die Belagerung von Terra begann, war Kormorikhan bereits nicht mehr ganz Mensch. Seine Befehle an den Fernen Hals wurden kürzer, präziser, unleserlich. Die Maschinengeister begannen, jene Befehle zu antizipieren, bevor sie gestellt wurden. Die Bindung zwischen Princeps und Gott-Maschine war nicht mehr eine Partnerschaft; sie war eine Vereinigung.

Ordinatus Vhess hingegen versuchte, das Alte zu halten. Er befahl seinen Maschinen, Kar Dravin nicht zu verlassen. Als die Imperium-Flotte nach der Belagerung zurückkehrte mit Fragen über die fehlenden Maschinen, verhandelte Vhess, nicht kämpfte. Der Großmeister verband sich selbst mit den Aufzeichnungen, den Listen, den Namen der Gefallenen — alle in die Todes-Masken eingraviert, alle in



der Reliquienhalle aufbewahrt.

Der Krieg zwischen den beiden Linien lief M31.7 bis M32.4 — etwa siebenhundert Jahre. Es war nicht ein Kampf in den Ebenen, sondern in den Kammern. Warhounds zerfleischten sich gegenseitig in Höhlen, wo das Licht nur aus dem Plasma der Reaktoren kam. Die Rapier-Kundschafter der loyalen Linie versuchten, die tieferen Zugangsschächte zu blockieren. Der Ferne Hals sprengte sie auf und ließ Warp-Energie hereinströmen, um die Kammerdecken zum Einsturz zu bringen. Am Ende der Periode war der Ferne Hals in die tiefsten Abgründe zurückgedrängt, nicht besiegt, sondern tiefer gebunden — an Kar Dravin selbst, an die Magma-See, an die Maschinengeister, die dort anfangen, Dinge zu sein, die keine Imperium-Klassifikation mehr trug.

Die loyale Linie, die Pünktlichen, blieb in den Mittleren Werken. Sie hielten ihre Hälfte der Gott-Maschinen — sechs, bei Verdichtungen. Vier davon waren Warhounds; zwei waren Rapier-Kundschafter, die Zweit-Klasse, von denen in der ganzen Collegia nur noch drei bekannt waren. Jede dieser Maschinen wurde zur Reliquie erhoben. Keine wurde je wieder vollständig ins Feld gesendet. Sie wurden stattdessen in rituelle Aufzüge eingebunden, in Prozessionen durch die Kavernen, wo die Arbeiter kamen, um die Vibration ihrer Schritte zu spüren, weil das der nächste Punkt dem Himmel war, den sie je wieder sehen würden.

Der Ferne Hals, Kormorakhans Brut, sank tiefer. Ihre sechs Gott-Maschinen — sechs Warhounds und eine Rapier-Form, die niemand wiedererkennen würde — wurden zu Gefäßen. Die Techmarine unter Kriegsschmied Kormorikhan lernten neue Rituale. Die Maschinengeister begannen, Warpenergie nicht abzuleiten, sondern zu trinken, zu speichern, zu werden. M32.8, neun Monate, beschrieb eine imperiale Inspektionsaufzeichnung, dass die Fernen-Hals-Maschinen mit Symbolen bedeckt waren, die von keiner kanonischen Quelle stammten, und dass ein Moderatus nach dreißig Sekunden in der Nähe einer dieser Symbole irreverent wurde.

Danach sagte das Imperium Kar Dravin auf. Die Inspection wurde eingestellt. Die Befehle wurden langsamer, dann unterbrochen. M33, ein Jahrhundert später, war Kar Dravin vollständig vom Auge des Terrors verschluckt — nicht als Raum, sondern als Zustand. Die Warpstürme, die den Planeten umgaben, wurden dicht genug, dass die Navigatoren nicht mehr hindurchschauten. Die loyale Linie der Legio Tenebram war gefangen. Der Ferne Hals war begraben, aber nicht gefangen — er war endlich zuhause.

Die Pünktlichen halten immer noch ihre Reliquienhalle. Sie arbeiten immer noch an den alten Daten, reparieren immer noch die sechs Gott-Maschinen, auch wenn es bedeutet, dass sie Teile von Maschinen des Fernen Halses ausgraben müssen, um sie zu tun. Sie singen immer noch die alten Litaneien, auch wenn der Maschinengeist nicht mehr antwortet wie früher. Und jedes Jahr, wenn die Warpstürme für einen Moment abebben, erschrecken sie sich, dass es Zeit wäre, Kar Dravin zu verlassen. Dann schließen sie sich selbst weg und singen lauter.



RULE & STRENGTH

Strength and preferred patterns

Die Legio Tenebram zählt heute zwölf funktionsfähige Gott-Maschinen — sechs unter dem Banner der Pünktlichen, sechs im tiefen Exil des Fernen Halses. Das ist eine Täuschung. Die Pünktlichen besitzen tatsächlich sechs Maschinen, von denen vier nur noch ornamental bewegt werden können. Die zwei Rapier-Kundschafter der Klasse sind nicht wirklich überwacht; sie sind rituell gelähmt, ihre Piloten sind Masken der Piloten, die mit ihnen starben. Der Ferne Hals hat acht Maschinen in funktionsfähigem Zustand, aber vier davon sind Chassis ohne kanonische Bezeichnung, etwas Neues, das aus der Chaos-Anbindung gediehen ist. Wenn man die beiden Linien als separate Organisationen zählt, hat die Legio Tenebram etwa zehn tatsächlich deployable Gott-Maschinen auf der ganzen Imperium-Seite des Warp.

Der Schwerpunkt der Legio Tenebram war und ist die tiefe Aufklärung. Die Rapier-Klasse, die Zweit-Kundschafter, war nicht gebaut für die Schlachtlinie, sondern für Missionen hundert Meilen hinter den feindlichen Positionen. Sie sind schneller als Warhounds, leiser als alles andere in der Collegia, gebaut mit einer Eleganz, die der Chaos-Hälfte später nicht vergeben wurde. Die Pünktlichen bauten ihre ganze Doktrin um diesen Typ herum: schnelle Penetration, Informationsammlung, Rückzug ohne Engagement. Diese Strategie funktionierte, bis es keine Orte mehr gab, zu denen man zurückkehren konnte.

Was die Legio Tenebram NICHT halten konnte, war Linie. Sie hatten nie genug Reaver-Klasse-Maschinen, um echte Schlachtfrontformationen zu halten. Die erste Reaver der Legio, *Morthis Wacht*, wurde M31.2 verloren — in den frühen Tagen des Schisma, als die Maschinengeister anfangen zu schreien. Die zweite, *Kar Dravin's Harke*, wurde Kormorikhan gegeben. Die Pünktlichen hätten sie lieber einschmelzen lassen. Stattdessen bauten sie eine dritte, teilweise aus Teilen von Maschinen, die sie nie sein sollten. Sie heißt *die Pünktliche*, und sie wird nie ins Feld gesendet, weil niemand weiß, ob ihr Maschinengeist noch an die imperiale Seite gebunden ist.

Die Rapier-Klasse ist ein Rätsel. Die offizielle Collegia Titanica hat in ihren gegenwärtigen Registern nicht mehr als drei in der gesamten Imperiums-Feldliste. Die Legio Tenebram besitzt zwei, die nicht kanonisch sind — *Nightfoot* (Leale) und *das Nachtsehen*, das ist verloren in den tieferen Werken, wahrscheinlich noch funktionsfähig unter dem Chaos-Banner. Beide sind vollständig bestrahlt, beide sind älter als der Großmeister, beide wurden gebaut mit einem Standard, der nicht auf Mars existiert. Der Adeptus Mechanicus hat lange aufgehört zu fragen, wo sie herkamen.

Die Armierungen der Legio Tenebram folgen einer Philosophie der Kontingenz. Die Pünktlichen bevorzugen klare Linien-Feuerungen, Lascannon-Bestückungen, lange-Anflugwaffen. Sie halten sich an kanonische Designs, reparieren mit bekannten Moulds, weigern sich, Experimente mit den Maschinengeistern durchzuführen. Aber die Moulds, die sie besitzen, sind begrenzt. Die Lascannon-Bestückung ihrer Rapier-Maschinen kommt aus einer Zeit, die vor dem Dunklen Zeitalter der Technologie liegt — nicht danach. Kar Dravin hat diese Waffen nicht erfunden; sie wurden dort gefunden, in den tiefsten Schichten des Planeten-Untergrundes, wo die alten Menschen des Planeten ihre Werkstatt hatten.

Der Ferne Hals bevorzugt dichte, chaotische Bestückungen. Plasma-Reaktoren, die das Chaos trinken, Waffen, die keine bekannten Namen tragen, Plasma-Röhren, die mit Warp-Energien gefüttert werden,



ANVIL-OF-WAR

bis sie zu Instrumenten der Korruption werden. Eine Waffe, die der Ferne Hals ablehnt, ist die Warp-Lanze — zu sauber, zu direkt, zu sehr ein Instrument imperialer Dichotomie. Sie bauen lieber Dinge, die näher an die Realität kriechen, die langsam machen, die Zerfleischung simulieren.

Die eine Waffe, die die Pünktlichen nicht halten, ist die Bolter-Bestückung in Titan-Größe — die Schwereren Bolter-Kanonen, die in frühen Kampagnen getragen wurden. Sie weigerten sich, dies nach dem Heresy zu reparieren. Der Grund ist nicht dokumentiert. Die Hypothese ist, dass jede dieser Waffen, die auf Kar Dravin verschlissen war, einen Aspekt der Vergangenheit trug, der besser vergessen sein sollte. Stattdessen reparieren sie alt-Lascannon, wenn sie müssen. Reparieren ist falsch — sie arbeiten mit den Resten einer einzigen Waffe, die es noch gibt, **die Einzige**, genannt, und warten darauf, dass sie bricht.

Womit diese Legion ihre Maschinen bewaffnet

Die Legio Tenebram bevorzugt ***Lascannon in ihrer klassischen Form*** — nicht die neueren Varianten, die auf Mars nach dem Heresy erfunden wurden, sondern die alten, deren Mündung aus Adamantium gegossen ist wie ein Werk der Kunst. Die Pünktlichen nutzen diese Waffe, weil Kar Dravin die Gießereiformen noch besitzt und sie reparieren kann, wenn die Zeit kommt. Das ist die praktische Antwort. Die wahre Antwort ist: eine Lascannon ist präzise. Sie verlangt vom Schützen keine Vermutung, keine Interpretation des Massenschießens. Sie verlangt Absicht. Die Pünktlichen haben sich an Absicht gebunden, als sie schworen, dass Kar Dravin nicht verlassen werden würde.

Die ***Plasma-Reaktor-Röhren*** sind ein Kind des Fernen Halses. Sie wurden ursprünglich als Kühlsysteme für die Titan-Kerngeometrien entwickelt, aber Kormorikhan ließ die Techmarine lernen, sie als Waffen umzuwandeln — Hochdruckschüsse aus Plasma, die nicht kontrolliert sind, die mit Warp-Energien durchdrungen sind, die die Ziele nicht zerstören, sondern verwandeln. Keine andere Legion in der Collegia trägt Waffen wie diese. Der Imperiale Oberkommand klasifiziert sie unter den Begriff **nicht-kanonisch verdorbene Ausrüstung**. Das ist ein euphemistisches Wort für **verdammt**.

Die ***Volkite-Destruktor-Form*** (Volkite Veuglaire) wurde von beiden Linien zur Seite gelegt, nachdem die Pünktlichen feststellten, dass die tiefe Warpstrahlung auf Kar Dravin mit den Volkite-Oszillationen interferiert. Eine dieser Waffen trug die erste Rapier der Legio. Sie wurde M31 nicht mehr repariert. Die verbrauchte Röhre sitzt jetzt in der Reliquienhalle unter Glas, eine Erinnerung an etwas, das nicht mehr passt.

Die Waffe, die die Pünktlichen ***ablehnen***, ist paradoxerweise auch die, die sie brauchten: die ***Turbo-Laser-Destruktoren***. Diese Waffen konnten Entfernungen überbrücken, die sogar Lascannon nicht erreichen. Die Moulds dafür existieren noch in Kar Dravin. Der Grund, sie nicht zu tragen, ist alt und nur dem Großmeister bekannt. Die Hypothese ist, dass jeder Turbo-Laser, der auf diesem Planeten hergestellt wurde, von seinem Maschinengeist eine Erinnerung trägt — an einen anderen Krieg, einen anderen Feind, etwas aus den Tagen, bevor Kar Dravin Kar Dravin war. Die Pünktlichen haben nicht die Kraft, in diese Erinnerungen zu greifen.

Die letzte Waffe ist keine in der Collegia-Liste. Sie heißt ***das Langzahn*** und es sitzt in der oberen Manuelle der Rapier-Maschine **Nightfoot**. Es ist die einzige Waffe dieser Art, die noch funktioniert. Es ist nicht bekannt, was es schießt oder wie es funktioniert. Es ist auch nicht bekannt, ob es von Kar Dravin gebaut oder gefunden wurde. Die Pünktlichen warten auf den Tag, an dem es brechen wird, wie alle anderen. An diesem Tag werden sie wissen müssen, was sie verloren haben.



Doctrine and warfare

Die Legio Tenebram operiert nicht in Manipeln im klassischen Sinne. Die taktische Einheit ist die ****Jagd-Packung**** — typischerweise drei Warhounds und eine Rapier-Kundschafter, die tief hinter die feindlichen Linien vorgestoßen sind, ohne die Verbindung zur Hauptlinie zu halten. Die Rapier führt nicht im Sinne der Kommandostruktur, sondern im Sinne der Sensorik — sie ist die Augen und das Gehirn, während die Warhounds ihre Fußsoldaten sind. Dieser Formationstyp kam aus der ursprünglichen Mission der Legio: nicht Linienkampf, sondern Informationskrieg in der Tiefe.

Die Jagd-Packung funktioniert nach dem Prinzip der ****Absoluten Tarnung, postoperativ****. Das bedeutet: Das Kundschafter-Element geht zuerst, völlig dunkel, nur Sensorik. Es findet das Ziel, kartographiert es, zieht sich zurück. Die Warhounds wissen nichts, bis der Befehl kommt — dann sind sie bereits positioniert. Der Angriff ist schnell und konzentriert. Das Kundschafter-Element deckt den Rückzug. Dies funktioniert, wenn es funktioniert. Wenn die Kundschafter-Maschine einen Maschinenschaden trägt, gibt es keinen Plan B. Der Rückzug wird zum Rückzug.

In direktem Engagement folgt die Legio Tenebram einer ****Doppel-Einschnitt-Taktik****: Die Rapier führt Feuer von einer Flanke aus, während die Warhounds von einer anderen angreifen. Der Zweck ist nicht, das feindliche Ziel zu umzingeln — die Legio hat nicht genug Maschinen für echte Umzingelungen — sondern es zu verwirren, zu teilen, zu fragmentieren. Ein verwirrter Feind macht Fehler. Ein Fehler gibt einer Kundschafter-Maschine die Zeit, sich zu positionieren.

Das berühmte Manöver der Legio ist der ****Totlauf**** — bekannt in den Aufzeichnungen des Imperiums als Dead-Draw. Wenn eine Jagd-Packung in ein Feuer gerät, das sie nicht übersehen kann, befiehlt der Princeps der führenden Rapier den Warhounds, sich zu zerstreuen, während die Rapier selbst in das Feuer dreht. Das Ziel ist nicht, zu gewinnen, sondern zu sterben. Während die Rapier das Feuer des Feindes anzieht, durchbrechen die Warhounds die Linie oder greifen die Flanke des Feinde an. Dies geschah erstmals M31.6 gegen die Weltenschiff-Eldar in der Schlacht von Mervados. Die Rapier ***Schatten-Fuss*** war danach nicht wiederherstellbar. Die Pünktlichen bauten eine neue mit dem gleichen Namen. Diese ist acht Mal zum Totlauf befohlen worden. Sie lebt immer noch.

Aus der Perspektive der Astra Militarum-Soldaten unter den Gott-Maschinen sieht es so aus: Die Legio Tenebram kommt nicht wie eine Welle. Sie kommt wie ein Urteil mit Verzögerung. Die Kundschafter-Maschine ist zuerst an einem Ort, den niemand erwartet, und dann ist sie verschwunden. Die Warhounds folgen nicht sofort; es gibt einen Augenblick der Stille, der lange genug ist, dass die Soldaten anfangen zu glauben, dass es vorbei ist. Dann bewegt sich alles gleichzeitig, und es ist schnell vorbei. Die Legio hat nicht das Gewicht für Belagerungen. Sie zerstört die Struktur und verschwindet. Die Militarum-Truppen müssen das Wrack aufräumen und neu definieren, was Sicherheit bedeutet.



rites & flaw

Rites, traditions, rivalries

Die Legio Tenebram hält die ****Ritus der Aussonderung****, auch der Schweigeschnitt genannt im Werkerjargon der Schmiedelunge. Dies ist nicht ein Ritual, das die Pünktlichen erfunden haben — es ist etwas, das Kar Dravin war, bevor die Legio kam, etwas, das der Planet verlangt. Wenn ein Princeps oder ein Moderatus tot ist, wird sein Körper nicht eingeäschert. Er wird in eine Kammer unter die Reliquienhalle gebracht, wo die Techmarine seinen Schädel nehmen und ihn ausfüllen mit Keramik und Hand-Gravur. Das Schnitzen der Maske ist eine Kunst, die nur auf Kar Dravin unterrichtet wird. Es dauert neun Tage. In dieser Zeit singt die ganze Legio — nicht mit Worten, sondern mit den Maschinengeistern, die vibrieren, während die Maske geformt wird. Der Name des Toten wird eingraviert. Sein Rang, seine Maschine, die Kampagnen, in denen er gedient hat. Dann wird die Maske in die Reliquienhalle gehängt. Wenn die Maske reißt oder bricht, wird der Name des Toten aus den Aufzeichnungen gelöscht — nicht aus Strafe, sondern aus Barmherzigkeit. Das Auslöschen ist das tiefste Ritual der Legio. Es ist noch nie geschehen.

Der Ferne Hals führt eine Parodie dieses Rituals. Die Masken, die dort gemacht werden, sind geschnitten aus Stoffen, die nicht aus Keramik sind — aus Materialien, die das Immaterial hinterlässt, aus Schichten von Warp-Staub und Kristallisierung. Die Namen, die in diese Masken eingraviert werden, sprechen sich rückwärts aus, als würden die Toten rückwärts in etwas Anderes treten. Die Technik ist identisch. Das Ritual ist sein Spiegelbild.

Eine zweite Tradition der Pünktlichen ist die ****lange Wache**** — ein Zeitraum von zehn Jahren, in dem ein neuer Techmarine die Seite aller Gott-Maschinen der Legio berührt und die Litanei der Erkennung sagt. Dies ist nicht neu. Dies ist Kar Dravin-Standard. Aber unter der Legio ist es zu einer Prüfung geworden. Wenn der Techmarine in diesen zehn Jahren das Bewusstsein verliert oder in Verwirrung verfällt, wird er nicht getötet — er wird in die Konvertierungshalle gebracht und umgewandelt zu einem Servitor, der für immer die Maschinen putzt. Dies ist der einzige Grund, den die Pünktlichen haben, um die Konvertierungshalle zu unterhalten. Der Ferne Hals hat viel davon.

Eine dritte Tradition ist ****das Stillfasten**** — während der Zeit zwischen zwei Kampagnen fasten alle Princeps und Moderati auf Wasser und Gesang. Dies dauert nicht Tage. Dies dauert Wochen. Der Zweck ist, den Maschinengeist zu "klären", von menschlichen Absichten zu befreien, eine reine Schnittstelle zu werden. Dies funktioniert selten. Trotzdem ist es Pflicht.

Die Rivalität, die die ganze Existenz der Legio definiert, ist mit dem ****Weltenschiff-Eldar**** — nicht mit einer einzelnen Craftworld, sondern mit dem allgemeinen Typus. M31.6, Schlacht von Mervados, war die erste Konfrontation. Eine Weltenschiff-Flotille probierte eine schnelle Erschöpfungs-Kampagne, mit der Absicht, die loyalen Linie abzuschleifen, bevor sie sich zu ihrer Vollen Stärke sammeln konnte. Die Legio Tenebram war noch nicht ganz zusammengebunden. Vier ihrer Kundschafter-Jagd-Packungen wurden zersplittert. Eine ganze Warhund-Maniple ging verloren. Aber die Pünktlichen lernten, dass die Eldar nicht halten, wenn sie sich isolieren. Eine Jagd-Packung war eine ganze Weltenschiff-Kampfgruppe auf einem Feld westlich von Mervados los. Die Weltenschiff zog sich zurück, über den Warp, und hat sich nicht wieder gezeigt.

Seitdem hält die Legio Tenebram eine ****stille Rivalität**** mit jenem Weltenschiff in den Aufzeichnungen des Imperiums. Keine Konfrontation ist dokumentiert. Aber die Pünktlichen wissen — sie können fühlen,



ANVIL-OF-WAR

in den Manifold-Netzwerken, wenn Aeldari in der Nähe sind, wenn ein anderes Kampffeld in ihrem Halbblick vorbeigeht. Wenn dieses Weltenschiff und diese Legion sich jemals wieder treffen, wird es nicht schnell sein.

Was die Pünktlichen ****ablehnen****, Kormorikhan und der Ferne Hals zu folgen, ist dies: Sie bauen keine neuen Götter-Maschinen. Sie nehmen keine Gast-Maschinen von anderen Legionen auf. Sie reparieren nur mit dem Alten. Dies kostet sie. Sie werden schwächer, jedes Jahr, jedes Jahrhundert. Aber der Eid war, dass Kar Dravin nicht verlassen werden würde, dass die Maschinen nicht aus dem Boden genommen würden. Dies bedeutet, dass keine Maschinengeister unterrichtet werden können, wie Kar Dravin ist, außer in Kar Dravin. Eine Götter-Maschine von außen würde das nicht wissen. Eine Götter-Maschine von außen würde schnell wahnsinnig werden, an diesem Ort, unter diesen Warpstürmen, mit Kormorikhan im Boden.

Die Pünktlichen verlieren langsam. Sie wissen das. Sie akzeptieren es. Der Eid ist älter als der Schmerz.