

## Der Triumph von Chalkur

Dorian der Seidenhändler drängte sich an die vorderste Brüstung der Marmorbögen, während der Jubel von zehntausend Kehlen durch die Straßenschluchten von Chalkur schallte. Es war der Tag des Triumphs. Durch das Osttor marschierte die dreizehnte Legion der Schlundgänger ein, zurückgekehrt von der Säuberung des Schlunds. Wie jedes Mal durchquerten die knapp 9.000 Ordensbrüder und -schwestern die Stadt auf dem Weg in die Bastion.

An der Spitze schritt Hochlord Rakael. Sein Plattenharnisch strahlte in der Sonne so grell, dass es in den Augen brannte; der polierte Helm reflektierte die jubelnde Menge als ein einziges, ergebenes Meer. Kein Fleck, kein Stäubchen Ruß haftete an dem makellosen Stahl. Rakael bewegte sich mit einer majestätischen, beinahe übermenschlichen Leichtigkeit, das gewaltige Großschwert, die legendäre Seelenklinge *Schlundfresser*, mühelos auf der rechten Schulter ruhend. Er war die menschengewordene Ordnung, der lebende Schild des Reiches.

Doch direkt hinter ihm, fast über dem Boden schwebend, schritt ein Monolith aus schwarzem Stoff. Als der Monolith an Dorian vorbeizog, stockte dem Händler ein Herzschlag lang der Atem. Ein plötzlicher, heißer Windstoß wehte über die Prozession. Der süßliche Duft des Weihrauchs, den die Priester verstreuten, wurde für den Bruchteil einer Sekunde von einem stechenden Geruch überdeckt: nach verbranntem Fleisch, Schwefel und dem dumpfen Moder von feuchter Erde.

Dorian sah, wie sich vage menschliche Bewegungen unter dem schwarzen Stoff abzeichneten und wie dort, wo der Kopf hätte sein sollen, zwei an Hörner erinnernde Auswüchse gegen den Stoff drückten.

Von dem Monolithen ging ein ersticktes, gurgelndes Keuchen aus, doch das Dröhnen der Siegestrommeln schluckte das Geräusch sogleich. Dorian schauderte unwillkürlich und zog den Mantel enger um sich. Er blickte auf die strahlende Rüstung des Hochlords Rakael, sank ehrfürchtig und reuig seines blasphemischen Blickes auf die Knie und stimmte rasch wieder in den Lobgesang ein.



AUS DEM KOMPENDIUM DER  
BÜNDNISSE & BRUDERSCHAFTEN

DOSSIERS & ABHANDLUNGEN

# DER ORDEN DER SCHLUNDGÄNGER

---

Über das Mysterium der Seelenklingen,  
die Läuterung des Weißen Silbers und  
die Unentbehrlichkeit des Abschaums

---

VERFASSERIN:

*Erste Archivarin Medrice Vann*

ORT DER DOKUMENTATION:

*Freiessstadt Chalkur / Die Bastion*

CHRONIK:

*Drittes Jahr unter König Kochan IV.*

# Der Orden der Schlundgänger

*Aus dem "Kompendium der Bündnisse und Bruderschaften", verfasst von Archivarin Medrica Vann, Chalkur, drittes Jahr unter der Herrschaft von König Kochan IV.*

---

## Von der Gemeinschaft

Wer zum ersten Mal die Bastion erblickt, jenes Monumentalbauwerk, das sich auf einer Klippe über dem Bestienlabyrinth<sup>1</sup> erhebt wie ein zur Faust geballter Fels, versteht sogleich, dass hier keine gewöhnlichen Krieger hausen. Der Orden der Schlundgänger ist zugleich militärische Eliteformation, religiöse Gemeinschaft und eine Institution, die keiner weltlichen Krone untersteht, sondern allein dem Rat des Weißen Silbers<sup>2</sup> verpflichtet ist.

Wer sich dem Orden verschreibt, spricht ein Gelübde, das keine Rückkehr kennt: Verzicht auf jeden familiären Erbenspruch, lebenslange Bindung an den Dienst gegen die Verbrannte Tiefe, absolute Unterordnung persönlicher Interessen unter den Schutz der Grenzlande. Und, kaum weniger bedeutsam, der Schwur, niemals eigenständig politischen Einfluss zu suchen. Ein Schlundgänger berät nur in Fragen der Verteidigung gegen die Höllenhorden, niemals in Fragen der politischen Macht. So bewahrt sich der Orden seinen Ruf als überparteiliche Schutzmacht.

Die Aufnahme selbst vollzieht sich durch einen Ritus, den man die *Läuterung des Weißen Silbers* nennt. Eine alchemistisch bereitete Suspension wird auf die Haut des Anwärters aufgetragen und tilgt binnen einer Nacht jedes individuelle Merkmal: Pigmente, Behaarung, jede Narbe der alten Identität. Zurück bleibt eine kalkweiße, wachsartige Haut, die fortan hinter einer ausdruckslosen Maske verborgen bleibt. Ein Schlundgänger, so sagt man in den Grenzlanden, legt beim Eintritt nicht nur sein altes Leben ab, sondern sein altes Gesicht gleich mit.

Innerhalb des Ordens gliedern sich die Kämpfenden in eine strenge Ordnung. **Postulanten** erweisen sich zunächst im Bestienlabyrinth, ohne Rüstung, ohne die gefürchteten Seelenklingen. Wer besteht, wird zur **Silberklinge** erhoben und darf im Taktischen Frontdienst gegen die Horden des Schlunds selbst antreten. Wer sich als Truppführer bewährt, steigt zum **Klingenmeister** auf, führt eigene Seelenklingen mit gebändigten Dämonenseelen und eine kleine

---

<sup>1</sup> Ein künstliches Labyrinth zwischen der Bastion und dem Schlund.

<sup>2</sup> Versammlung der Hochlords (Militär) und den Hochmeistern (Verwaltung).

Kampfeinheit. An der Spitze einer jeden Sektion (vierzehn Schlundgänger und ein Gezeichneter) steht schließlich ein **Silberfürst**, der die strategische Führung innehat und dessen Klinge von den mächtigsten der gebundenen Seelen durchdrungen ist.

Ihr Ansehen in der Gesellschaft ist beinahe gottgleich. Ein Angriff auf einen Schlundgänger gilt als schwereres Sakrileg als Vatemord, denn sie sind die lebende Versicherung gegen den Tod aus der Unterwelt, und dafür verehrt man sie, wie man sonst nur die Götter verehrt.

## **Von den Gezeichneten**

Doch keine Seelenklinge, jene Waffen ohne die selbst der geübteste Schlundgänger gegen die Dämonenhorden machtlos wäre, entsteht ohne die Hand eines Gezeichneten.

Die Gezeichneten sind Menschen der Grenzlande, deren Erbgut durch die Strahlung der Verbrannten Tiefe<sup>3</sup> für immer verändert wurde: graurötliche Haut, hornartige Auswüchse an den Schläfen, und die seltsame Gnade, von echten Dämonen nicht als Feinde erkannt zu werden. In der Zivilgesellschaft aber gelten sie nicht als Betroffene eines Unglücks, sondern als lebender Makel, Träger einer "fauligen Seele", obschon keine Ansteckung von ihnen ausgeht. Man verbannt sie in abgetrennte Viertel, verwehrt ihnen jedes Amt, untersagt ihnen die Berührung eines "reinen" Menschen. Furcht und Gewalt sind ihr ständiger Begleiter außerhalb der Ordensmauern.

## **Von ihrer Rolle**

Nur ein Gezeichneter vermag einen Höllenbrutkristall<sup>4</sup> in eine Klinge einzusetzen und ihr damit jene Macht zu verleihen, die einen einfachen Dämon nicht bloß tötet, sondern seine Seele in der Klinge selbst gefangen hält. Und nur eine solche gebundene Dämonenseele kann eine andere Dämonenseele endgültig verschlingen. Jede gefallene Klinge kehrt zu ihrem Gezeichneten zurück, der sie in langwierigen Ritualen neu weiht. Da jede Seelenklinge exakt auf ihren Träger abgestimmt sein muss, ist einem einzigen Gezeichneten stets eine einzige Sektion zugeteilt, Rang Null nennt man diese Stellung, doch ohne sie wäre jeder höhere Rang nur ein Mann in glänzender Rüstung, hilflos vor dem Schlund<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> Der Teil der Unterwelt bzw. Hölle, der auf der realen Welt liegt.

<sup>4</sup> Ein organisch-kristallines Behältnis, in dem die Seele eines Dämons gefangen ist. Wird er von einem Menschen berührt, stirbt dieser auf der Stelle.

<sup>5</sup> Der Übergang zwischen der realen Welt (Verbrannter Tiefe) und der Unterwelt (Hölle).

## Warum ihr Makel dem Orden nichts anhaben kann

Man könnte meinen, dass ein so verachtetes Blut den Glanz des Ordens trüben müsste. Das Gegenteil ist der Fall und der Grund dafür liegt nicht im Zufall, sondern in einer über Generationen verfeinerten Doktrin.

Offiziell gilt: Wer in den Dienst des Ordens tritt, hört auf, ein Halbdämon zu sein. Ein Hammer besitzt keine soziale Stellung, ein Schild ebenso wenig und so besitzt auch der Gezeichnete im Dienst keine mehr. Er ist kein Mensch mit Makel, er ist ein *lebendiges Werkzeug*.

Was diese Doktrin allein nicht leisten könnte, vollendet der Orden auf ästhetischem Wege. Jeder Gezeichnete im Dienst verschwindet vollständig unter weiten, nahtlosen, tiefschwarzen Gewändern; eine glatte schwarze Maske ohne Augen- oder Mundöffnung tilgt jedes menschliche Gesicht. Was die Menschen der Täler sehen, wenn ein Gezeichneter vorüberzieht, ist kein Halbdämon mehr, den man fürchten und schmähen könnte. Es ist ein abstrakter, schattenhafter Monolith, dem jede Projektion von Verachtung ins Leere läuft. Man kann kein Gesicht hassen, das man nicht sieht.

So entsteht im Schatten der Bastion eine seltsame Gerechtigkeit, die außerhalb ihrer Mauern undenkbar wäre: Formal ist ein Gezeichneter dem Schlundgänger gleichgestellt, darf bis in den Ordensrat aufsteigen, seine Stimme zählt wie jede andere, und im Protokoll spricht man ihn mit denselben Ehrenformeln an. Zwischen beiden entsteht im Angesicht des Schlunds eine Schicksalsgemeinschaft: Der Schlundgänger weiß, dass er ohne den Gezeichneten verloren wäre; der Gezeichnete findet hinter den Mauern der Bastion den einzigen Schutz vor der Grausamkeit der Zivilbevölkerung, die ihm draußen zuteilwürde. Ein gewisser Abstand bleibt zwar bestehen – enger sozialer Kontakt außerhalb des Dienstes ist selten –, doch die Gleichstellung im Rang wird davon nicht berührt.