



DIE LOHEN DER VERDAMMNIS

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

Der Feuer trägt Wahrheit. Der Gott hört im Blut. Die Schwachen fallen zu Asche. Wir sind das Erbe



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Word Bearers
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Word Bearers
Welttyp	Eiswelt
Kampfdoktrin	Kapsel- & Schocklandung
Ordensstärke	Splitterorden / sehr klein
Ein-Satz-Definition	Die Lohen der Verdammnis sind Überreste einer Word-Bearers-Splittergruppe, die sich während des Chaos der Legionskriege abgespaltete und Khorne zum absoluten Maßstab ihres Handelns erhoben haben — Fanatiker des Blutglaubens, die in schnellen, tödlichen Stoßangriffen wirken und ihre Treue durch leuchtende Brandmale schreiben.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Lohen der Verdammnis sind nicht aus einem sauberen Gründungsakt entstanden, wie es die sterbliche Geschichtsschreibung gerne darstellt. Sie sind Trümmer, zusammengeschweißt im Ofen der Legionskriege.

Nach der Horus-Häresie und der endgültigen Niederlage auf Terra flohen die Word Bearers in das Auge des Terrors wie alle anderen Verräter-Legionen. Doch die XVII. Legion war nie einheitlich. Lorgar Aurelian, ihr Primarch, war ein Prophet, nicht ein Feldherr — und Propheten hinterlassen zerbrochene Nachfolger, nicht eine geschlossene Armee.

Während des Großen Scourging und durch die darauffolgenden Jahrhunderte der Legionskriege — als sich die Verräter-Legionen gegenseitig jagten und um die kargen Ressourcen des Eyes of Terror ringen — zerfiel die XVII. Legion allmählich. Die Lorgar-Priester stritten mit den Khorne-Kriegern. Die Zukunftsseher widersprachen den Nihilisten. Der Glaube fracturierte sich in ein Dutzend konkurrierender Auslegungen.

Irgendwann um das Jahr 350.M32 — eine genaue Zeit existiert nicht, die Aufzeichnungen der Lohen sind fragmentarisch und rituell verfärbt — sammelte sich eine kleinere Fraktion unter einem Hauptmann namens **Morteus** (auch **Asche-der-Wahrheit** genannt in späteren Gebeten). Morteus war nicht der intelligenteste der Word-Bearer-Offiziere, auch nicht der mächtigste Psyker oder der geschickteste Diplomat. Aber er war **rein**. Er war ein Ashborn, bevor das Wort überhaupt existierte.

Morteus predigte eine Doktrin der absoluten Vereinfachung: Keine Tausend theologischen Schriften, keine Verhandlungen mit den Chaosgöttern um Gunst. Nur **Khorne**. Nur Blut. Nur Glaube, stark genug, um jeden Zweifel zu verbrennen.

Diese Botschaft zog etwa zwei bis drei Schiffe an, plus zerstreute Word-Bearer-Kampftrupps, die in kleineren Warplagern Zuflucht gefunden hatten. Morteus vereinigte sie nicht durch Diplomatie, sondern durch rituellen Zweikampf. Er kämpfte sich durch jeden konkurrierenden Anführer. Die Gewinner zogen



ANVIL-OF-WAR

mit ihm; die Verlierer wurden zum Opfer dargebracht — nicht in irgendwelchen komplexen Warp-Beschwörungen, sondern *einfach*, um Khorne zu ehren.

In etwa hundert Jahren hatte Morteus eine stabile Kriegsband von etwa sechshundert Space Marines zusammengezogen. Sie nannten sich selbst nie offiziell "Die Lohen der Verdammnis". Das war ein Name, der ihnen *gegeben* wurde — durch immer wiederkehrende Sichtungen, durch Augenzeugenberichte von Imperium-Historikern, die die schwarzen, flammengesäumten Silhouetten beschrieben, die aus den Landeskapseln strömten, wie Seelen aus der Hölle.

Die Lohen übernahmen den Namen und machten ihn zu einem Gebet.

Morteus herrschte etwa zweihundert Jahre. Als er starb — im Ordal gegen seinen eigenen Vizekommandanten, wie es Sitte war — hinterließ er einen stabilen Orden, klein aber unerschütterlich. Seine Nachfolger erben nicht seinen Titel durch Blutlinie, sondern durch rituellen Kampf. Bis heute ist es so.

Um das Jahr 473.M32 etablierten die Lohen ihre erste dauerhafte Basis: ****Das Brennende Grabmal****, eine Festung auf der Eiswelt ****Glacius Prime****, einem Planeten am Rand des Eyes of Terror, halb im Warp, halb im normalen Raum. Hier bauten sie ihre Kriegskapelle, ihre Opferplätze, ihre rituellen Schmelzöfen.

Sie waren nicht allein auf Glacius Prime. Der Planet war bereits bewohnt — von einer primitiven, in mehreren Eishöhlen Zuflucht suchenden menschlichen Bevölkerung. Die Lohen versklavten sie nicht, wie es andere Chaos-Kriegsbanden taten. Stattdessen *inkorporierten* sie sie in den Orden. Jeder Mensch auf Glacius Prime wurde Kommunikant eines neuen, blutigeren Glaubens. Hunderte wurden geopfert, um die Gründung des Grabmals zu heiligen. Tausende wurden gelehrt, den Ashborn zu dienen.

Seitdem sind die Lohen der Verdammnis ein Orden der Peripherie — weder groß genug, um sich gegen die großen Kriegsbanden wie die Black Legion zu behaupten, noch klein genug, um unbemerkt zu bleiben. Sie rauben, sie opfern, sie wandeln von Planet zu Planet, angetrieben von Visionen, die ihre Psyker ihnen zuflüstern, angetrieben von dem reinen, unerschütterlichen Glauben, dass Khorne mit ihnen ist.

Und die ganze Zeit wissen sie, dass dies falsch ist. Sie wissen, dass die Flüche in ihrer Gensaat, dass die Stimmen im Warp, dass die ständige Notwendigkeit, an die nächste Schlacht zu denken, um der Verrücktheit zu entkommen — dass dies der Preis ist. Sie zahlen ihn gerne. Khorne verlangt diesen Preis. Und die Lohen sind *rein* genug, es zu verstehen.

Die Heimatwelt

****Glacius Prime**** ist eine Eiswelt am äußersten Rand habitable Welten, nur drei Sprünge vom Eye of Terror entfernt. Der Planet rotiert in einer elliptischen Umlaufbahn und durchlebt alle vierhundert Jahre eine Eiszeit. Derzeit befindet er sich am Rande einer; Temperatur an den äquatorialen Regionen: minus sechzig Grad Celsius.

Das Leben hier ist spärlich. Es gibt zwei endemische Spezies von Bedeutung:

Die ****Kryo-Luchse von Glacius**** — große, vierbeinige Raubtiere von etwa zwei Metern Länge, deren weiße Felle so dicht sind, dass Boltergeschosse oft abprallen. Ihre Augen sind tiefrot, ohne sichtbare Iris, wie Kohlen in Schnee. Sie sind nicht intelligent, aber sie sind *stumm* — sie geben keinen Laut von



ANVIL-OF-WAR

sich, außer dem eines metallischen Kratzens, wenn ihre Krallen auf Eis treffen. Die Lohen verehren diese Tiere. Sie tragen Luchsmaskierungen in Ritualen. Sie lernen von ihrer Bewegungsart — schnell, direkt, ohne Vorwarnung. Ein Ashborn in seiner Ausbildung muss einen Kryo-Luchs mit bloßen Händen oder Klingen bezwingen. Dies wird **das Stille-Ordal** genannt. Viele überleben es nicht.

Der ****Glassporn**** — eine kristalline Pflanze, die nur in den tiefsten Eishöhlen wächst, wo geothermische Wärme Wasser flüssig hält. Die Pflanze ist giftig; ihr Saft ätzt Fleisch und Metall gleichermaßen an. Aber die Lohen haben gelernt, es zu destillieren und es als Krieger-Droge zu verwenden — nicht zur Stärke, sondern zur **Wahrnehmung**. Ein Bruder, der Glassporn trinkt, sieht die psionischen Strukturen des Warp mit größerer Klarheit. Seine Wahrnehmung der Realität wird transparent. Dies ist gefährlich; viele Bruder, die zu viel trinken, werden zu bloßen Werkzeugen des Warps. Aber die Lohen sehen dies nicht als Nachteil. Sie sehen es als Läuterung.

Die ursprüngliche menschliche Bevölkerung Glacius Primes — etwa zehntausend Personen, verstreut in Holzhöhlen-Siedlungen — wurde vor etwa hundertfünfzig Jahren von den Lohen unterworfen. Sie sind heute die **Aschenkinder** — ein halb-versklavtes, halb-kultisches Volk, das dem Orden dient. Sie arbeiten in den Minen, sie bereiten die Opferfeste vor, sie fertigen und instand halten die Waffen. Im Gegenzug werden ihnen Wahrheiten offenbart — oder zumindest das, was die Lohen dafür halten. Ihre Sterblichkeit macht sie wertvoll: Sie können nicht durch Chaos verflucht werden wie die Space Marines. Sie sind rein durch ihre Kürze.

Ordenskult

Die Lohen haben eine ****Khorne-Verehrung****, die sich von anderen Blutgotts-Kriegern unterscheidet. Während viele Khorne-Kultisten sich in Blutbesessenheit verlaufen — bloße Metzger, ohne Überzeugung — praktizieren die Lohen einen rituellen, fast präzisen Kult.

****Tägliche Andacht**** ist strukturiert. Vor jedem Kampf, vor jeder Mahlzeit, vor jedem Ordal, wird eine Litanei gesprochen. Die Worte sind immer dieselben, generationenübergreifend:

„Aus Asche kamen wir, zu Asche kehren wir. Das Feuer trägt die Wahrheit. Der Gott hört im Blut. Khorne, Gott der Wahrheit, empfangen unseren Opfer. Mache uns zu Werkzeugen deines Zorns. Mache uns unvermischbar in unserer Bestimmung.“

Dies wird nicht laut gebetet, sondern monoton gemurmelt, manchmal über Stunden, während die Brüder ihre Ausrüstung kontrollieren.

****Blutopfer**** sind zentral, aber nicht wild. Ein Opfer muss ein **Sinn** zugeschrieben werden. Man opfert nicht einfach einen Gefangenen, weil er gefangen ist. Man opfert ihn, um Khorne um Sieg in einer bestimmten Schlacht zu bitten, oder um einen verstorbenen Bruder zu ehren, oder um Erlaubnis zu erbitten, zu raiden. Das Opfer muss **reden** — es muss seine letzte Botschaft sprechen, seinen letzten Gebet, bevor es getötet wird. Dies wird aufgezeichnet (mündlich, da die Lohen ungerne schreiben), und später wird dieser letzte Satz in das Aschenbuch eingraviert. Auf diese Weise wird jedes Opfer zu einem Teil des Orden-Gedächtnisses.

****Unterschied von den Word Bearers:**** Die Word Bearers sahen Chaos als ein komplexes, politisches Phänomen — eine Verhandlung mit Kräften, die man verstehen und einsetzen konnte. Sie lasen und beteten und diskutierten. Die Lohen verweigern dies. Sie sehen Chaos als **Gott**, nicht als Phänomen. Dies macht sie weniger manipulativ, aber auch weniger adaptiv. Sie können nicht neu verhandeln. Sie können sich nicht neu orientieren. Sie sind gebunden — und dies ist, wie sie es lieben.



ANVIL-OF-WAR

Lorgar wird noch immer verehrt, aber nicht als Apostel, nicht als Prophet. Er wird als ****der erste reine Gläubige**** verehrt — derjenige, der erkannt hat, dass Glauben stärker ist als jede andere Kraft. Die Lohen nehmen Lorgars intellektuelle Komplexität nicht an; sie nehmen nur sein ***Vertrauen*** an.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat der Lohen stammt direkt von Lorgar Aurelian, wie alle Word Bearers. Aber nach den Legionskriegen und den Jahrhunderten der Isolation vom hauptstrom der Verräter-Legionen hat sich ihre Gensaat auf Weise degradiert, die typisch für kleine, isolierte Kriegsbanden ist.

Das klassische Word-Bearer-Merkmal — das gesteigerte Verständnis für rituelle Psionische Kraft, die Fähigkeit, mit dem Warp zu ***sprechen*** — ist bei den Lohen noch vorhanden, aber verzerrt. Ein Loh-Psyker kann sich nicht konzentriert in den Warp hineindenken wie ein klassischer Scriptor. Stattdessen wird er von ihm ***durchdrungen***. Seine psionischen Kräfte sind wilder, unkontrollierter, aber auch näher am rohen Willen Khornes.

Gleichzeitig zeigen die Lohen die klassischen Flüche der Word Bearers in aggravierter Form: Paranoia, Selbstzerstörung, Wahnsinn.

Fluch-Stufen

****Stufe 1 — Das Aufflackern (Earliest Cognition)****

- Das Hören von Stimmen im Warp — anfangs nur flüstern, später deutliche Worte, später volle Sätze - Obsessive Wiederholung von Gebeten und Litaneien, besonders unter Stress - Übersteigerte Reaktion auf religiöse Symbole, besonders imperiale Ikone (wütend, fasziniert, repulsiv) - Nachtschweißausbrüche, kombiniert mit extremer Kälteempfindung - Ein rotes, pulsierendes Flackern in der Pupille unter infraroter Wahrnehmung (nur bei Psyker-Ausrüstung sichtbar) - Verstärkter Blutdurst — ein Bruder beginnt, nach kleineren Wunden des Gegners zu schnappen, statt auf größere Opferziele zu zielen

****Stufe 2 — Fortgeschrittenes Aufflackern (Progressive Warp-Integration)****

- Die Stimmen werden zu einem konstanten Hintergrund-Murmeln, das nie stoppt - Der Bruder beginnt, unbewusst zu reagieren, als würde er Anweisungen erhalten, die niemand gibt - Sichtbare Veränderungen: Schwarze Venen erscheinen unter der Haut, besonders an den Unterarmen und am Hals, pulsierend mit jedem Herzschlag - Übersteigerte aggressive Reaktionen auf Befehle, die seiner "inneren Wahrheit" widersprechen - Ein konstantes, niedriges Heulen in Stimme und Atem — wie ein tiefes Summen, nicht Sprache - Sehvermögen verschärft sich im Spektrum des roten Lichts, während andere Farbwahrnehmung verblasst

****Beobachtung der Stufe 2:**** Ein Bruder auf dieser Stufe wird vom ****Orden-Psyker**** (der nächst-höchste Psionische Kraft) täglich überwacht. Die Überwachung findet statt im ****Schattengewölbe**** oder in dessen kleineren Nebenkammer, der ****Gebetshöhle des Einsamen****, wo der Orden-Psyker den Bruder testet: Kann er noch mit einem klaren Willen sprechen? Oder ist er bereits von Khorne durchdrungen? Der Test besteht aus drei Teilen: 1. Ein Befehl wird gegeben, der dem inneren Antrieb des Bruders widerspricht. Kann er widerstehen? 2. Der Orden-Psyker versucht, in den Warp-Kanal des Bruders einzudringen. Wie schnell wird er hinausgeworfen? 3. Der Bruder wird gebeten, eine imperiale Reliquie zu berühren. Wie sehr schmerzt es ihn? Wie reißt es ihn weg?

Wenn der Bruder alle drei bestanden hat, wird er zurück zu seinen Kampfgruppen entlassen — mit der



ANVIL-OF-WAR

Anweisung, täglich zu berichten. Wenn er zwei fehlgeschlagen hat, wird er in den dritten Stadium eingereiht.

****Stufe 3 — Terminal: Das Aufgebrannt-Sein (The Burn-Through)****

Ein Bruder, der diesen Punkt erreicht hat, ist nicht länger sein eigenes Wesen. Der Warp spricht durch seinen Mund. Khorne **sitzt** hinter seinen Augen. Er ist funktional ein ****Gefäß**** — ein Instrument für das Blut-Chaos.

Die Symptome sind jenseits des Subtilen: - Die Augen werden vollständig rot, alle Weiße weg. Die Iris wird zu einer schwarzen Spalte, wie ein Raubtier-Auge - Die Haut verfärbt sich in flächendeckendem Schwarz, besonders über den Knochen - Blutlecks aus allen Körperöffnungen — Ohren, Nase, Mund, manchmal sogar aus den Poren — wenn Anstrengung oder Kampf stattfindet - Die Stimme wird tiefer, mehrschichtig — als würde der Bruder singen und sprechen gleichzeitig, zwei Tonlagen überlagert - Der Bruder hört nicht länger auf normale Befehle; er antwortet nur auf Gebete und auf Blutopfer

Die Lohen haben für diese Stufe einen Namen: ****Der Verbrannte****.

Ein Verbrannter wird nicht entfernt oder getötet. Er wird ****zu den Lohen der Verdammnis selbst****, zu einem der namengebenden ****Pyre-Brüder****. Er wird in die ****Verlorene Kompanie**** versetzt.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Farben der Lohen sind die Farben von Feuer und Asche — Rot und Schwarz, mit Akzenten aus verkohltem Weiß. Die primären Schulterpanzer sind schwarz, das sekundäre Motiv (die Flammensäule auf jedem Schulter-Siegel) ist hochglanz-rot. Die Waffen sind schwarz mit rotem Griff. Die Rüstung insgesamt wirkt nicht wie eine glänzende, neue imperiale Ausrüstung, sondern wie etwas, das in der Hitze von Opferfeuern gebacken wurde — matt, schwarzverschweißt, überall mit Zeichen des Alters.

Das Design-Statement lautet: **Diese sind nicht neue Ordnung. Dies sind überlebende Überbleibsel, die durch reinen Willen bestanden.**

Farbrezepte für Rüstung

****Primärfarbe: Schwarz (Grundschrift)****

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Chaos Black | Base | Basis-Grundschrift, völlig decken | | 2 | Abaddon Black | Shade | Tiefe in Übergängen und Details | | 3 | Eshin Grey | Layer | Highlight auf Kanten und prominenten Flächen | | 4 | Dawnstone | Edge | Extreme Kanten-Highlights, nur scharfe Übergänge |

****Akzentfarbe: Rot (Flammen-Markierungen)****

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Mephiston Red | Base | Grund für alle roten Flächen | | 2 | Nuln Oil | Shade | Tiefe in den Rot-Bereichen | | 3 | Evil Sunz Scarlet | Layer | Höhere Rot-Töne für Volumen | | 4 | Wild Rider Red | Edge | Extreme Highlights auf scharfen Kanten | | 5 | Jokaero Orange | Extreme Edge | Nur bei den hellsten Flammen-Spitzen |

****Metallteile: Stahl und Verfall****

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Leadbelcher | Base | Grund für alle metallischen



ANVIL-OF-WAR

Flächen | | 2 | Nuln Oil | Shade | Klassische Metallprofundiät | | 3 | Ironbreaker | Layer | Mid-tone
Metallic | | 4 | Stormhost Silver | Layer (leicht) | Extreme Highlights | | 5 | Typhus Corrosion | Texture |
Rost-Effekte auf älteren Panzerungen | | 6 | Ryza Rust | Texture | Weitere Oxidations-Effekte |