



DIE LAMIAE

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

t das Tor zur Vernichtung. Leid ist ihr Echo. Wahnsinn ist ihre Vollendung. Der Zusammenbruch



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Emperor's Children
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Emperor's Children
Welttyp	Kriegswelt
Kampfdoktrin	Terrordoktrin
Ordensstärke	Dezimiert
Ein-Satz-Definition	Die Lamiae sind die Überreste einer Kriegsband von Fulgrim gehorchender Chaos-Space-Marines, verdorben und fragmentiert durch zehntausend Jahre des Auge des Terrors, die in der gegenwärtigen Ära mit gezieltem psychologischem Terror kämpfen und dabei bewusst und ekstatisch in den totalen Wahnsinn hinabsteigen.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Lamiae waren nicht immer verloren. Im dritten Jahrhundert der M31er Ära, lange nach der Belagerung von Terra und der Spaltung der Emperor's Children in der Säuberung, formten sie sich als straffe Kriegsband unter dem Befehl eines ehrgeizigen Chaos Champions namens ****Melampos Callixion**** (nicht zu verwechseln mit dem heutigen Ordensmeister, dessen Name ein Tribut an einen Vorgänger ist). Callixion war kein Dämon und kein Übermensch—er war ein brillanter, psychisch begabter Space Marine der Gensaat Fulgrim, der erkannt hatte, dass die chaotische Struktur der post-Heresy Emperor's Children zu keinem Sieg führen würde. Die Lamiae spalteten sich unter seinem Befehl ab, nicht aus Loyalität zur Gensaat, sondern aus Verachtung für die Schwäche ihrer damaligen Brüder.

Drei Jahrtausende hinweg operierte die Kriegsband am Rande des Auges des Terrors, führte Razzien gegen Welten an der südlichen Grenze des Imperiums durch und sammelte sich selbst zu einem Orden mit eigenen Ritualen, eigener Doktrin und einer obsessiven Verehrung Slaanesh, der alleinigen Göttin der Empfindung. Callixion erkannte, dass die Lust nach Blut und Chaos der schwache Weg war—die wahre Schönheit lag in der psychologischen Zerstörung, im Verdrehen der menschlichen Psyche bis zum Bruchpunkt. Die Lamiae wurden zu Meistern dieser Kunst.

Dann, im M41er Ära, etwa zur Zeit des dreizehnten Schwarzen Kreuzzugs, geriet die Kriegsband in einen verlorenen Kampf gegen eine Flotte des Astra Militarum und eines loyalen Kapitels, die eine ihrer Stellungen in den Schlünden eines Asteroiden angriffen. Der Chaos-Ansturm gelang, aber der Preis war verheerend. Hunderte Lamiae starben, und Callixion selbst erlitt eine verderbliche Wunde, die ihn vom aktiven Krieg ausschloss. In diesem Moment der Schwäche floss die reine Verderbnis in die Kriegsband wie ein Gift. Die psychischen Strukturen, die sie zusammenhielten, begannen zu zerfallen. Brüder wurden zu Verrückten. Anführer zersplitterten sich gegen Anführer. Die Einheit, die Callixion über drei Jahrtausende errichtet hatte, löste sich auf wie Salzteig im Wasser.

Das Reliquarium selbst—die Festung auf Satyros Prime, in den Felsenkavernen unter der ewigen Asche gebaut—wurde zum Gefängnis und zum Altar zugleich. Was von der Kriegsband übrig blieb,



ANVIL-OF-WAR

verderbte noch tiefer, zog sich hinter Schutzschilde zurück, und begann, sich wie eine Sekte zu organisieren. Der ursprüngliche Melampos Callixion starb in M41.567, und sein Name wurde einem neuen Ordensmeister übertragen—als Ritual der Erinnerung und der Fortsetzung. Die Lamiae waren nun nicht mehr eine Kriegsband auf dem Weg zum Sieg. Sie waren ein sterbender Orden, der in den Wahnsinn hinabglitt und dabei andere in den Abgrund zog.

In der gegenwärtigen Ära, M41.789, sind die Lamiae eine zerfallende Kraft von etwas über 1.800 verbleibenden Kriegern, verteilt auf drei operative Kompanien und zwei fragmentierte Abteilungen, deren Kommunikation unterbrochen ist. Sie haben die Hoffnung auf Expansion aufgegeben. Stattdessen führen sie kleine, präzise Terrorraids gegen imperiale Welten, nicht, um Land zu gewinnen, sondern um Leid zu säen und andere zum Wahnsinn zu bringen. Der psychische Gestank ihrer Aktionen wird wie eine Visitenkarte hinterlassen—ein Signal an die Galaxie, dass die Lamiae noch existieren, dass sie noch einen Preis fordern, dass der Niedergang schön ist, wenn man ihn richtig zelebriert.

Die Heimatwelt

****Satyros Prime**** ist keine Welt, die man bewohnen wollte. Sie liegt tief in einem Asteroid-Gewirr, zehn Lichtjahre südlich des Auges des Terrors, und ihre Oberfläche ist ein einziger Friedhof aus verdorrttem Felsen, dünner Atmosphäre und ewigen Ascheströmen, die von unterirdischen, chemisch durchseuchten Geysiren kommen. Das Tageslicht existiert nicht; stattdessen gibt es ein dämmriges, rötliches Leuchten von unterirdischen magmatischen Kammern, die durch Spalten in der Kruste brechen.

Das Leben, das sich hier entwickelt hat, ist alien und verdorben. Die ****Satyriden****—großwüchsige, insektoide Raubtiere mit chitinösen Panzern und psychischen Organen, die das Nervensystem ganzer Herden lahmlegen können—beherrschen die offenen Höhlen und haben sich an den Gestank und die Hitze perfekt angepasst. Sie sind intelligent, aber nicht im menschlichen Sinne; sie denken in Pheromonen und in emotionalen Resonanzen. Die Lamiae haben gelernt, mit ihnen zu jagen—nicht, weil sie Freunde sind, sondern weil die Satyriden die gleiche Sprache sprechen wie Slaanesh selbst. Sie sind Lehrmeister im Verstehen von Leid.

Die zweite dominante Spezies sind die ****Chalkedon-Würmer****, riesige, wurmförmige Organismen, die durch die Gesteinskammern gleiten und dort kristalline Strukturen ausscheiden, die in Wechselwirkung mit der lokalen psychischen Strahlung stehen. Diese Kristalle wurden von den Lamiae gesammelt und in ihren Rüstungen, ihren Altären und ihren Waffen verbaut. Sie verstärken psychische Fähigkeiten und erzeugen ein niedriges, vibrierendes Geräusch, das Menschen und Nicht-Menschen gleichermaßen in einen meditativen, fast transzendenten Zustand versetzen kann. Der Gestank der Chalkedon-Würmer—ein süßlich-ekkliger Geruch nach verändertem Leim und organischer Auflösung—durchzieht das ganze Reliquarium.

Satyros Prime selbst ist ein Charakter in der Geschichte der Lamiae. Sie lieben diese Welt nicht; sie verachten sie. Aber sie können sie auch nicht verlassen. Das Reliquarium ist hier verwurzelt, ihre Gensaat-Werkstätten sind in den Stein gebaut, und die psychische Struktur des Ordens ist mit der Biosphäre des Planeten verflochten. Das ist nicht Heimat. Das ist Gefangenschaft—und wie alle Gefangenschaft in der Welt der Lamiae, ist auch diese das höchste Sakrament.



Ordenskult

Die Lamiae verehren Slaanesh, aber nicht wie der dekadente Exzess eines Lustmörders. Ihre Verehrung ist **asketisch-fanatisch**, eine Obsession mit der *Idee* der Empfindung, nicht mit ihrer banalen Realisierung. Sie sehen sich selbst als Priester einer Religion der absoluten Überwachtheit, in der jeder Moment des Lebens ein ritueller Akt sein muss.

Im Gegensatz zu den Emperor's Children, die unter Fulgrim die Verderbtheit als Befreiung eines vorhandenen elitären Egos feierten, sehen die Lamiae die Verderbtheit als *Strafe*. Der einzelne Bruder ist verdorben, weil er die Tests nicht bestand. Er ist verdammt, weil die Galaxie verdammt ist. Slaanesh ist nicht eine Wunscherfüllerin, sondern die Göttin des Zusammenbruchs selbst—und die Lamiae dienen ihr, indem sie anderen diesen Zusammenbruch bringen.

Die wichtigste Lehre ist der **Ritus der Aussonderung** (oder im Werkerjargon **Schweigeschnitt**). Wenn ein Bruder die Stufen der Verderbtheit erreicht, wird er nicht getötet, sondern in die Verlorene Kompanie aufgenommen—ein formalisiertes Todesurteil, das in Ritual gekleidet ist. Der Bruder wird in einen psychischen Zustand versetzt, in dem er als ein mit Waffen ausgestatteter Dämon des Handelns fungiert, bis er im Kampf fällt. Dies ist keine Gnade; dies ist das höchste Sakrament.

Das unterscheidet die Lamiae von ihren Vorfahren: Die Emperor's Children suchten nach Vollkommenheit. Die Lamiae haben längst verstanden, dass Vollkommenheit unmöglich ist. Sie suchen nach der Perfektionierung des Zusammenbruchs—dem idealen Weg in die Vernichtung.

Gensaat-Besonderheiten

Die Lamiae tragen weiterhin die Gensaat Fulgrim, aber zehntausend Jahre der Verderbtheit haben deutliche Spuren hinterlassen. Die schwarzen Carapaxe ihrer Krieger sind nicht mehr schwarz, sondern ein dämmriges, irisierendes Dunkelblau (ein psychisches Artefakt der Chalkedon-Kristalle), und ihre Fähigkeit, in die psychischen Strömungen des Warp zu lauschen, ist so stark, dass viele Brüder unter starkem Tinnitus und visuellen Halluzinationen leiden, bevor sie die Terminal-Stufe erreichen.

Fluch-Stufen

****Stufe 1 — Die Stimmen der Grenze****

- Der Krieger hört ein niedriges, durchdringendes Summen, das niemand sonst hören kann; es kommt aus den Chalkedon-Kristallen in seiner eigenen Rüstung.
- Die Iris seines einen oder beider Augen verbreitert sich abnorm, und die Pupille nimmt einen silbrigen Glanz an.
- Er beginnt, den Kopf zur Seite zu neigen, als lausche er einem fernen Gespräch; diese Pose wird zur Gewohnheit.
- Seine Lippen kräuseln sich zu häufigem, stilles Lächeln, auch im Kampf.
- Ein feiner, phosphoreszierender Schweiß tritt an Hals und Stirn aus, besonders unter psychischer Belastung.
- Die Nägel seiner Hände verfärben sich dunkelblau und werden brüchig.

****Stufe 2 — Der Rausch der Überwachtheit****

- Die Halluzinationen werden konstant; der Krieger führt lange Selbstgespräche mit entitäten, die niemand sonst sieht.
- Sein Körper verändert sich: Venen zeichnen sich in Irisblau auf Haut und Rüstung ab; an den Fingerspitzen bilden sich kleine kristalline Auswüchse.
- Das permanente Lächeln wird zu einem Grinsen; die Gesichtszüge wirken vorzeitig gealtert und überdehnt.
- Er beginnt, sich selbst zu schneiden—nicht aus Verzweiflung, sondern aus einer Art ekstatischen Neugier auf die Tiefe seiner eigenen Empfindungsfähigkeit.
- Seine Kraft sinkt leicht, aber seine Schnelligkeit verdoppelt sich;



ANVIL-OF-WAR

seine Bewegungen werden ruckartig und vorhersehbar. - Das psychische Summen wird lauter; andere können es jetzt von einer Armlänge Entfernung hören.

Beobachtung:** Krieger in Stadium 2 werden von einem designierten *Scriptor Magister**** beobachtet, typischerweise alle fünf Tage, in einem privaten Ort tief im Reliquarium (der ****Stigmen-Kammer****). Ein ritualisiertes Gespräch findet statt, während der Priester die physischen Zeichen dokumentiert. Es gibt keine Intervention; es gibt nur Beobachtung. Dies ist die Zeit der Entscheidung: Der Krieger wird entweder langsam heilen (was selten ist) oder in Stufe 3 abgleiten.

****Stufe 3 — Der Letzte Dienst****

Das Terminal-Stadium trägt keinen Namen mehr im klinischen Sinn. Die Lamiae nennen es einfach ****die Auflösung**** (*Dialysis*). An diesem Punkt ist der Krieger medizinisch betrachtet tot—sein Körper wird nur noch durch psychische Kraft in Bewegung gehalten. Seine Rüstung ist durchlöchert von blauen Kristallauswüchsen. Seine Augen sind völlig silbern und fokussieren auf keine materielle Realität mehr. Seine Stimme ist vielfach geworden; man hört in seinen Worten die Echos von Dutzenden Personen sprechen.

Der Krieger wird in die ****Verlorene Kompanie**** übernommen. Das ist keine Metapher. Das ist eine neue Einheit mit neuem Zweck. Der Körper wird noch im Kampf eingesetzt, aber das Bewusstsein ist längst in den Warp übergegangen.

KOMPANIEN

Kompanien

Periandros

Rolle: Intercessors

Held: Tiberian Galenor

Titel des Helden: Sergeant

Telmar

Rolle: Intercessors

Held: Flavius Euphraxis

Titel des Helden: Sergeant

Abranxe

Rolle: Hellblasters

Held: Lysander Tarvitz

Titel des Helden: Sergeant

Orphelion

Rolle: Terminatoren

Held: Perikles Aurellion



ANVIL-OF-WAR

Titel des Helden: Veteran Sergeant

Corvael

Rolle: Scouts

Held: Fulgrim Skalagrim

Titel des Helden: Veteran Sergeant

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Melampos Callixion

Titel / Rolle: Captain

Kasperos Thalassar

Titel / Rolle: Lieutenant

Oleander Serapheon

Titel / Rolle: Chaplain

Hadrion

Titel / Rolle: Dreadnought

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Farbe der Lamiae ist **Hellblau** (ein schimmerndes, fast irisierende Blau, das von den unterirdischen Chalkedon-Kristallen abstammt) als Primär-farbe, kombiniert mit **Hellrot** als Akzent-farbe. Das Hellblau deckt die meisten Kraftrüstungs-Platten ab, während das Rot in den Kanten, den Schulterabzeichen, den Rüstungs-Lücken und in den psychischen Symbolen des Ordens auftaucht.

Das Hellblau hat eine tiefe symbolische Bedeutung: Es repräsentiert die psychische Verderbnis, die Nähe zum Warp, die ständige Überwachtheit unter Einfluss psychischer Überreizung. Das Rot ist nicht das Blutrot der raubenden Barbaren, sondern das kalte Rot eines Säure-Brandes—das Rot des Schmerzes, der Zerlegung, der psychischen Wunde.

Zusammen schaffen diese Farben ein visuelles Statement: Diese sind nicht die glänzenden, siegreichen Lamiae des Codex Astartes. Dies sind Überreste. Dies sind Ruinen mit noch schlagenden Herzen.