



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
Welttyp	Kriegswelt
Kampfdoktrin	Terrordoktrin
Loyalitätsstatus	Verräter (eine der neun Verräterlegionen)
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.

Die vier Säulen

Schönheit durch Auflösung

Die Schönheit, die die Lamiae erstreben, ist nicht jene des Codex Astartes oder der loyalen Kapitel. Sie ist die Schönheit der Zerbrechlichkeit, des Verfalls, des Zusammenbruchs einer Ordnung. Jede Mission ist ein Kunstwerk der Zerstörung, das mit äußerster Sorgfalt orchestriert wird. Das Ziel ist nie nur der Sieg, sondern die Verwandlung des Schlachtfeldes in ein Meisterwerk des Horrors.

Wahnsinn als Waffe

Der psychologische Terror ist die höchste Form des Kampfes. Die Lamiae verstehen, dass zerbrochene Geist mehr Schaden anrichtet als zerbrochene Körper. Sie nutzen visuelle Propaganda, fragmentierte Funksignale, die Stimmen der Verdammten und alles, was die menschliche Psyche an den Rand treiben kann. Der Feind wird vernichtet, bevor er auch nur seine Waffe erheben kann.

Die Sakralität der Pein

Slaanesh wird nicht als abstrakte Kraft verehrt, sondern als der Tempel der absoluten Empfindung. Jeder Moment extremer Empfindung—Schmerz, Lust, Terror, Ekstase—ist eine Gebete. Die Lamiae sind nicht einfach Chaos-Space-Marines; sie sind Priester eines Kultes der Überreizung, in dem jede Handlung rituell und jedes Ritual eine weitere Stufe in den Wahnsinn hinab ist.

Kein Überleben, nur Opfer

Die Lamiae wissen, dass sie verloren sind. Diese Gewissheit befreit sie. Sie kämpfen nicht für einen Sieg, der niemals kommt. Sie kämpfen, um andere mit sich zu reißen. Der Orden ist ein langsam zerfallender Leichnam, aber sein Gestank verseucht Quadranten. Der Untergang ist nicht etwas, das abgewendet werden muss, sondern etwas, das beschleunigt werden kann.



Tonalität

Punkt

Ein krank faszinierendes Schönheitsethos, das zu Grausamkeit verkehrt wurde; elegante Ruinen; verfallende Aesthetik.

Hoffnungslosigkeit, die von grenzenloser Freude durchschritten wird—die Lamiae wissen, dass sie sterben werden, und lachen.

Fragmentarische Logik; Gedankensprünge; die Erzählung selbst wird vom Wahnsinn angesteckt.

Keine Erlösung möglich. Keine Rettung. Nur der lange Weg in die Dunkelheit.

Die Slaanesh-Verbindung ist nicht erotisch oder zügellos im modernen Sinne, sondern obsessiv, künstlerisch, fanatisch—eine Vernarrtheit in Empfindung um der Empfindung willen.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Gründungsethos	Codex-Perfektion, künstlerische Ausdifferenzierung, Hervortreten des Einzelnen	Bewusste Ablehnung aller Perfektion; Schönheit liegt ausschließlich in der Zerstörung
Primarch-Verehrung	Fulgrim als das höchste Ideal der Stärke und Eleganz	Fulgrim als der Prophet des Wahnsinns; Verehrung des Falls selbst, nicht des Gefallenen
Chaosallianz	Alle vier Chaosgötter, später Slaanesh-Fokus	Exklusive, monomanische Verehrung Slaanesh als des einzigen Wegs
Militärische Doktrin	Elegante Kriegsführung, Überlegenheit durch Finesse	Terror, psychologischer Zusammenbruch, ästhetisierte Grausamkeit
Gesellschaftsstruktur	Rang folgt Leistung; Aufstieg durch Geschicklichkeit	Fragmentarisch, ohne klare Linie; Autorität des am meisten Verdorbenen
Hoffnung auf Regeneration	(in der Legion zumindest theoretisch vorhanden)	Absolut ausgeschlossen; der Verfall ist das Ziel

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Lamiae wären 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



ANVIL-OF-WAR

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, 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



ANVIL-OF-WAR

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-ekliges 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 Verderbnis als Befreiung eines vorhandenen elitären Egos feierten, sehen die Lamiae die Verderbnis 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 Verderbnis 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 Verderbnis 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



ANVIL-OF-WAR

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; 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



ANVIL-OF-WAR

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

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



FELDZÜGE

Feldzüge

Der Überfall auf Belthane

Ära: M41.652

Gegner: Imperiale Garnison, lokale Verteidigungstruppen

Dauer: 6 Wochen

Ausgang: Psychologischer Sieg; Belthane wurde nie wirklich erobert

Der Überfall auf Belthane war der erste große Einsatz der Lamiae nach dem Zusammenbruch ihrer kohärenten Hierarchie. Belthane war ein ruhiger Pilger-Welt mit etwa zehn Millionen Einwohnern, befestigt durch eine kleine imperiale Garnison (etwa 5.000 Soldaten). Die Lamiae hätten sie vernichten können mit roher Kraft. Statt dessen führte der damalige Kommandant (nicht Callixion, sondern ein älterer Ordensmeister) einen Plan auf, der psychologische Terror als primäre Waffe nutzte. Die Lamiae landeten nicht überall auf dem Planeten. Sie besetzte drei strategische Orte: die zentrale Administratum-Struktur, das Heiligtum der Ecclesiarchie, und die Akademie der lokalen gelehrten. Für sechs Wochen führten sie Operationen durch, die nicht auf Vernichtung ausgerichtet waren, sondern auf psychologische Zerstörung. Sie verbreiteten Bilder. Sie sandten verwirrte Funk-Signale. Sie töteten nicht alle Bewohner Belthanes, sondern stellte sicher, dass jede überlebende Person das Trauma des Zusammenbruchs mit sich trug. Als imperiale Verstärkungen eintrafen, zog sich die Kriegsband ab. Belthane war administrativ zerstört, psychologisch kollabiert—die imperiale Regierung brauchte zehn Jahre, um die Welt wieder zu stabilisieren. Von jenem Augenblick an verstanden die Lamiae: Ihr Kampf war nicht militärisch. Es war sakramental.

Die Vernichtung von Kar Dravin

Ära: M41.701

Gegner: Loyales Kapitel (Trauerfalken), Skitarii der Adeptus Mechanicus

Dauer: 4 Monate

Ausgang: Taktische Niederlage; erste signifikante Verluste der Kriegsband

Kar Dravin war eine Schmiedewelt, die von der Adeptus Mechanicus als einer ihrer sekundären Produktionsstätten genutzt wurde. Die Lamiae wollten sie einnehmen—nicht wegen des strategischen Wertes, sondern weil sie den Maschinengeist der Welt zu verdorben hofften. Der Plan war ambitioniert. Sie sollten in die Tiefe eindringen, den Haupt-Gnosthek sabotieren, und die ganze Welt in Wahnsinn treiben. Die Operationen waren kurz erfolgreich. Aber die Adeptus Mechanicus hatten die Gebiet stärker befestigt, als Reconnaissance-Daten angegeben hatte. Und es stellte sich heraus, dass ein komplett loyales Space-Marine-Kapitel (die Trauerfalken) grade erst auf der Welt gelandet war, um ein Überseekontingent zu verstärken. Die Schlacht war schnell. Die Lamiae hätten gewinnen können—aber zu welchem Preis? Der Ordensmeister, damals noch voller Energie, entschied sich, abzuziehen. Von den ursprünglichen 2.800 Kriegern, die für die Operation gelandet waren, kehrten nur 2.200 zurück. 600 Lamiae wurden getötet oder vermisst. Es war die erste Stunde der großen Schwäche der Kriegsband.



ANVIL-OF-WAR

Die Pest der Gedanken auf Ordinat Vhess

Ära: M41.756

Gegner: Gubernative Strukturen, loyale Psyker-Sekten

Dauer: 3 Monate

Ausgang: Psychologisches Meisterwerk; ein Planet verrückt gemacht ohne Invasion

Ordinat Vhess war ein hive-Welt, die von loyalen Psyker-Sekten verteidigt wurde—schließlich fanatisch, aber auch mächtig psychisch. Die Lamiae könnten nicht eindringen. Also taten sie etwas anderes. Sie blieben im Orbit, und die II. Kompanie unter Euphraxis führte eine reine psychische Kampagne durch. Keine physische Waffe. Keine Torpedos. Nur psychische Frequenzen, die auf die Welt gesendet wurden, resonant mit den natürlichen psychischen Strukturen der Welt selbst. Nach drei Monaten hatte sich die loyale Psyker-Sekten selbst zerstört. Die Brüder der Sekten kämpften gegen ihre eigenen Gedanken, gegen die psychischen Echos, die die Lamiae wie Samen eingesät hatten. Die Welt war nicht zerstört—aber sie war gebrochen. Psychologisch nicht mehr imperiumstreu. Es war das Meisterwerk der psychologischen Kriegsführung. Der Ordensmeister gab Euphraxis eine Belobigung. Die II. Kompanie wurde später einer der wichtigsten Teile der Kriegsband.

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 Krafrüstungs-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.

Farbrezept – Rüstung

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Abaddon Black	Base	Komplett Rüstung
Caledor Sky	Layer	Primäre Rüstungs-Farbe
Drakenhof Nightshade	Shade	Rüstungs-Lücken und Tiefenschatten
Teclis Blue	Layer	Oberflächen-Hervorhebung
Lothorn Blue	Layer	Kantenakzentuierung



Farbrezept – Akzentfarbe

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Abaddon Black	Base	(bereits grundiert)
Evil Sunz Scarlet	Layer	Primäre Akzent-Farbe
Carroburg Crimson	Shade	Rüstungs-Lücken in Akzent-Bereichen
Wild Rider Red	Layer	Akzent-Hervorhebung
Yriel Yellow	Layer	(sparsam; nur Spitzenkanten)

Farbrezept – Metallelemente

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbeltcher	Base	Alle Metall-Bereiche
Nuln Oil	Shade	Tiefe im Metall
Ironbreaker	Layer	Metall-Oberflächenakzente
Runefang Steel	Layer	Kantenakzentuierung

HERALDIK & TRANSFER-GUIDE

Heraldik-Platzierung

Position	Markierung
Linke Schulterpanzer	Hauptorden-Emblem (rote Schlange auf Hellblau-Feld)
Rechte Schulterpanzer	Kompanie-Markierung (Kompanie I–V)
Helm-Stirnband	Rang-Streifen (farbcodiert)
Knie-Pads (beide Seiten)	Veteranen-Balken (Gold für 100+ Jahre Dienst)
Rückenpanzer-Oberfläche	Kammerkennzeichen (mini Symbole)
Augen-Linsenschlitze (falls nicht geschlossen)	Rot (Standard); Silber (Terminal-Stadium)
Ordenspriester-Helm (Knochen)	Weißes Schädelssymbol auf Schwarz

Kompaniefarben

Kompanie	Hexwert	Nächste Citadel-Farbe	Notiz
I. (Priester des Lichts)	#C01411	Evil Sunz Scarlet	Leuchtend rot; Schulterstreifen breit
II. (Flüsterer)	#47125A	Xereus Purple	Lila-Silber; psychische Symbole
III. (Drachenschwächer)	#FFC451	Auric Armour Gold	Gold-Rand; Veteran-Standard
IV. (Schattenschwinger)	#171314	Corvus Black	Völlig verdunkelt; fragmentiert
V. (Verweilende)	#484B4E	Eshin Grey	Grau; Status ungeklärt
Scout-Kompanie	#354D4C	Dark Reaper	Dunkelblau; Aufklär-Standard



Rang-Markierungen

Rang / Rolle	Markierung	Platzierung
Veteran Sergeant	Gold-Balken (10 mm breit)	Helmoberkante
Sergeant	Silber-Balken (8 mm breit)	Helmoberkante
Einfacher Krieger	Keine Standard-Markierung	(Kompanie-Farbe genügt)
Leutnant	Doppel-Goldbalken + rote Linie	Helm + Brustplatte
Hauptmann	Dreifach-Balken + rote Diagonale	Helm + beide Schulterpanzer
Ordensmeister	Kaiserliche Adler (Gold auf Rot)	Brustplatte (zentral)
Ordenspriester	Knochenschädel (Weiß auf Schwarz)	Helm + Brustplatte (Kette)
Dialysis (Verlorene Kompanie)	Keine Markierung; glatte silberne Oberfläche	Helm komplett

BILD PROMPTS

Bildprompts (englisch)

Die Rüstungsreferenz-Tafel

A dark, highly detailed Warhammer 40,000-style character reference sheet on a flat background, technical dossier layout, sharp legible typography throughout. The sheet shows:

TOP LEFT: Large bold title reading "DIE LAMIAE (THE LAMIAE)" in serif font, followed by subtitle "TREUELOSE ZERSCHMETTERTE SCHÖNHEITEN FULGRIM - DIE PRIESTERIN DES LICHTS" in small caps. Below, a bordered quote box in italics reading: "Schönheit ist das Tor zur Vernichtung. Leid ist ihr Echo. Wahnsinn ist ihre Vollendung. Der Zusammenbruch ist Erlösung." attributed to "Ordensmeister Melampos Callixion".

LEFT COLUMN: A small stat block with clean two-column layout, thin rule above and below, reading: GRÜNDUNG: M31 (Abspaltung); M41.567 (gegenwärtige Ära) GENSAAT-URSPRUNG: Emperor's Children (Fulgrim) HEIMATWELT: Satyros Prime FESTUNGSKLOSTER: das Reliquarium TREUE: Slaanesh, Chaos Undivided KAMPFDOKTRIN: Psychologischer Terror; Vernichtung durch Wahnsinn

Below: A dense three-sentence paragraph from the dossier lore, reading: "Die Lamiae waren nicht immer verdorben. Im dritten Jahrhundert der M31er Ära formten sie sich als straffe Kriegsband unter dem Befehl des ehrgeizigen Chaos Champions Melampos Callixion. Drei Jahrtausende hinweg operierte die Kriegsband am Rande des Auges des Terrors und wurde zu Meistern der psychologischen Zerstörung. Im M41er Ära erlitten sie verheerende Verluste und fragmetntierten sich in die gegenwärtige, sterbende Struktur."

CHAPTER TENETS sidebar on left: Four bordered sub-panels, each with a small minimalist icon and label: - Icon: Spiral descending downward | "Schönheit durch Auflösung" | One line of text - Icon: Jagged thought-wave | "Wahnsinn als Waffe" | One line - Icon: Flame with thorns | "Sakralität der Pein" | One line - Icon: Broken chain | "Kein Überleben, nur Opfer" | One line

Second bordered quote box lower left, italicized: "Worte sind Waffen, die niemandem gehören. Sobald man sie ausspricht, gehören sie dem Warp." attributed to "Sergeant Flavius Euphraxis".

CENTER: Full-body Battle-Brother in power armour, front view, standing at rest. Armor plating is bright



ANVIL-OF-WAR

hellblau (Caledor Sky base with Teclis Blue highlights), with evil sunz scarlet accents on shoulder pads, knee guards, and weapon mountings. Helmet is unmarked, with open eye-lenses glowing faintly red. Weapon is a Bolter with red trim. Battle-wear is visible: scuffed armor, dents in the chest plate, small crystalline growths on the shoulder joint (chalcedon detail), soot stains on the left side. Small purity seals hang from the armor at the collarbone.

TOP RIGHT PANEL on armour: Heading "ORDENSRÜSTUNG", two sentences reading: "Mark VII Aquila-Rüstung, modifiziert mit lokalen Kristall-Materialien von Satyros Prime. Die iridisierende Hellblau-Färbung stammt aus der psychischen Resonanz verdorbener Gensaat und Umwelts-Strahlung." Inset showing: close-up of a shoulder pad (left pad, red Evil Sunz Scarlet evil sunz scarlet field with silver serpent icon) and knee detail (same red field, thin gold veteran line).

RIGHT PANEL "WAFFEN DES ORDENS": Three stacked weapon icons, each bold name and one line:
- Bolter | "Standardwaffe aller Kammerv Verbände. Rot-getrimmt und psychisch verstärkt." -
Kettenschwert | "Zeremonial-Waffe der Sergants; scharfes Psycho-Resonanz-Sägeblatt." - Meltagun |
"Spezialist-Waffe der Abranxe-Einheit; seltener Einsatz."

RIGHT SIDEBAR "ORDENSFARBEN": Four colour swatches: - Hellblau | Caledor Sky | "Primäre Rüstungs-Farbe" - Hellrot | Evil Sunz Scarlet | "Akzent und Kennzeichnung" - Silber-Metall | Ironbreaker | "Waffen und Nieten" - Kristall-Blau | Soulstone Blue | "Chalcedon-Details"

RIGHT SIDEBAR "ORDENSSYMBOL": Large emblem (silhouette of a coiled serpent, stylized upward in a spiral, head raised as if striking, enclosed in a circle) in red on hellblau field. Caption reads: "Lamia — die Schlange der Empfindung. Rot auf Hellblau; Symbol der Verderbnis und psychischen Macht."

BOTTOM STRIP "WEITERE ANSICHTEN": Three smaller full-body renders: 1. Back view of same warrior, showing Rückenpanzer-Oberfläche with small Kammermarken. 2. Side view detail of helmet, showing open eye-lenses and red visor-glow. 3. Close-up of Rückenpanzer-Zone, showing mounting points for Mnemo-Spule (if this were a Terminal warrior).

FOOTER BAR: One line reading verbatim: "Schönheit ist das Tor zur Vernichtung. Leid ist ihr Echo. Wahnsinn ist ihre Vollendung. Der Zusammenbruch ist Erlösung."

The overall mood is sickly elegant—a warrior that is both beautiful and wrong, glowing with psychic corruption. Colours are otherworldly, almost iridescent. The finish should look like oiled steel with a faint psychic sheen, cold and wet.

SHEET STYLE, identical in both images: Hellblau background with thin red border-rules and dark red lettering; metallic sheen with a faint iridescent oil-film texture.

CHAPTER EMBLEM, identical in every image: A coiled serpent in red, head raised, enclosed in a circle, spiraling upward as if ascending into madness.

Die Dossier-Übersichtstafel

A dense Warhammer 40,000-style Chapter dossier infographic poster, multi-panel magazine-layout composition with bordered text boxes, small illustrative insets and clean formal serif typography throughout. The layout reads:

HEADER: Large bold title "DIE LAMIAE" centered, with subtitle "VON EMPEROR'S CHILDREN, M31–M41.789" in smaller italic serif below. Motto italicized beneath: "Schönheit ist das Tor zur Vernichtung." Top-left corner a small emblem (red serpent in circle, about 40 mm tall), top-right corner a



ANVIL-OF-WAR

small labelled thumbnail of the homeworld (Satyros Prime: rust-red and grey rock, underground glow, alien and hostile).

STATS TABLE, left column, clean two-column key/value list with rule above and below: GRÜNDUNG | M31 (Abspaltung); gegenwärtige Ära M41.789 GENSAAT-URSPRUNG | Emperor's Children (Primarch Fulgrim) HEIMATWELT | Satyros Prime (Totenwelt, Asteroidenfeld) FESTUNGSKLOSTER | Das Reliquarium (unterirdisch, Satyros Prime) TREUE | Slaanesh (Chaos Undivided) ORDENSMEISTER | Melampos Callixion (Warlord) ORDENSSYMBOL | Lamia — die Schlange (Rot auf Hellblau) ORDENSSTÄRKE | 1.847 Streiter (drei operative Kompanien; zwei fragmentiert)

CENTER: One large illustration of a Battle-Brother of the Lamiae in his own colours (hellblau and evil sunz scarlet), in a setting of the homeworld—standing on obsidian rock, the Reliquarium entrance visible in the background (red stone face with crystalline growths), eerie red underground glow from below, chalcedon crystals embedded in the ground.

PANEL "URSPRUNG": One paragraph reading: "Die Lamiae spalteten sich unter dem ehrgeizigen Chaos Champion Melampos Callixion 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, bis verderbliche Verluste im M41er Zeitalter sie fragmentierten. Die gegenwärtigen Lamiae sind eine sterbende Kraft, die in bewusster Ekstase in den Wahnsinn hinabgleitet."

PANEL GRID on philosophy: Four bordered sub-panels: - "Schönheit durch Auflösung" | Two lines on aesthetic destruction - "Wahnsinn als Waffe" | Two lines on psychic terror - "Sakralität der Pein" | Two lines on ritual suffering - "Kein Überleben, nur Opfer" | Two lines on acceptance of doom

One PANEL on gene-seed peculiarity: Heading "GENSAAT-BESONDERHEITEN", four lines reading: "Mark VII Rüstung, modifiziert mit Chalcedon-Kristallen. Iridisierende hellblau Färbung durch psychische Resonanz. Träger zeigen erhöhte psionische Empfindlichkeit und progressive Verderbnis-Stadien. Finale Stadium-Krieger (Dialysiados) erhalten spezialisierte Ausrüstung und psychische Integration."

CENTER-LOWER SECTION on organisation: Intro line reading "Fünf operative Kompanien, zwei fragmentiert:" then clean table: KOMPANIE | FARBE | AUFGABE I. Die Priester des Lichts | Hellrot-Akzent | Terror-Raids; Vorstoß-Teams II. Die Flüsterer | Lila-Silber | Aufklärung; psychische Überwachung III. Die Drachenwächter | Gold-Rand | Festungsverteidigung; Ritus-Hüter Scout-Kompanie | Dunkelblau | Aufklärung; Frontal-Beobachtung

PORTRAIT PANEL of Chapter Master: Half-body portrait of Ordensmeister Melampos Callixion—bleached white skin, ancient armor in dark blue with red trim, eyes closed or shrouded (psychically connected), heavy ornate chain of office, fingers thin and almost translucent. Quote beneath italicized: "Wenn alles zusammenbricht, haben die Brüder nichts mehr zu verlieren. Das ist meine Gnade."

PANEL on campaigns: Three stacked entries: - Der Überfall auf Belthane (M41.652) | Psychologischer Sieg; Planet kollabiert - Vernichtung von Kar Dravin (M41.701) | Taktische Niederlage; 600 Krieger verloren - Pest der Gedanken auf Ordinat Vhess (M41.756) | Reine psychische Operation; Welts-Wahnsinn

PANEL on relations: Small icon list, four entries: - Icon: locked fist | "Imperiale Loyalisten" | "Primäre Feinde; ständig in Konflikt" - Icon: broken chain | "Trauerfalken (Kapitel)" | "Bekannte Rivalen; teuer



ANVIL-OF-WAR

erkauft" - Icon: swirl / warp symbol | "Slaanesh" | "Exklusive Göttliche Treue" - Icon: crystal / shardmist | "Auge des Terrors" | "Zufluchtsort und Gefängnis"

BOTTOM PANEL on appearance: Short technical colour breakdown—four lines reading: "Hellblau Primär (Caledor Sky basis); Evil Sunz Scarlet Akzent (Schultern, Knie, Waffen); Silber Metallwerk (Ironbreaker Basis); Soulstone Blue für Chalcedon-Kristall-Details. Alle Farben wirken irisierend und feucht unter Licht."

CLOSING PANEL: One short ritual-flavour text reading: "Das Reliquarium ist der Tempel und das Grab der Lamiae. In seinen tiefsten Kammern — der Halle der Letzten Pflicht und dem Brunnen des Echos — ruhen die Verdammten neben den Reliquien des Ordensmeister. Hier ist kein Überleben; hier ist nur Transition."

The overall mood is decaying elegance—information presented with formal precision, but the subject matter is one of slow dissolution. Colours are rich and otherworldly. The finish should be cool metal with an uncanny psychic luminescence.

SHEET STYLE, identical in both images: Hellblau background with thin red border-rules and dark red lettering; metallic sheen with a faint iridescent oil-film texture.

CHAPTER EMBLEM, identical in every image: A coiled serpent in red, head raised, enclosed in a circle, spiraling upward as if ascending into madness.