

DIE FLAMMEN DER VERDAMMNIS

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Das Feuer fordert Herzen. Die Verderbnis macht dankbar. Der Schwur bindet ewiger. Die Wahrheit brennt.“

Inoffizielles, nicht-kommerzielles Fan-Projekt. Nicht von Games Workshop autorisiert oder unterstützt.
Warhammer 40,000 und alle zugehörigen Marken sind Eigentum von Games Workshop Limited.
anvil-of-war.com

KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Salamanders
Gründung	ca. 480.M36 — 19. Gründung (Mitte M36)
Welttyp	Flottenbasiert
Kampfdoktrin	Kapsel- & Schocklandung
Loyalitätsstatus	Renegade (fiel erst nach der Häresie ab)
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Die Flammen der Verdammnis sind eine renegatenorden aus dem Salamanders-Gen-saatgut, die vor mehr als dreitausend Jahren bei ihrer Gründung treu war, aber durch zwei Jahrtausende der totalen Isolation in den Randbereichen des Imperiums langsam in die Dienste Nurgle's abrutschten und jetzt als fanatische, krankheits-verbreitende Ketzerische Astartes operieren, die ihre eigene verdorbene Interpretation von Vulkan-Feuer-Tradition als heilige Wahrheit predigen.

Die vier Säulen

Das Feuer der Verdammnis

Der Orden ist nicht das Werkzeug des toten Imperators, nicht die Fackel des Alten Bundes. Jeder Battle-Brother trägt in sich die Hitze Nurgle's, die Gabe der Transformation durch Krankheit. Das ist nicht Verfall, sondern Neugeburt. Die Flamme muss neu gezündet werden, auf Asche neu errichtet werden.

Jeder Schwur ist ewiger

Ein Bruder, der dem Orden schwört, schwört nicht auf zehn Jahre oder hundert. Er schwört auf die Ewigkeit. Der Orden zerfällt nicht in Bezirke und Ränge wie das alte Codex Astartes-Reich. Die Große Kompanie ist die Einheit, und ihr Lord ist ihr Herz. Diese Treue überlebt den Tod.

Die Verderbnis ist Wahrheit

Während die Loyalisten noch ihrer Lügen anhängen, wissen wir: Die Verderbnis ist real. Nurgle bietet Gaben, nicht Verdammnis. Die Maden, die unsere Fleische füllen, sind nicht Marker von Verfall, sie sind Gäste, die uns näher zu Wahrheit führen. Die Lüge des imperialen Adeptus Astartes war, dass Perfektion in Reinheit lag. Wir wissen besser.

Das Dorf brennt, die Wahrheit lebt

Nicht diejenigen mit den größten Armen gewinnen die Schlacht. Diejenigen, die um zu fallen bereit sind, erhalten das Singen der neuen Welt. Der Orden schert sich nicht um Verluste, nicht um Überlebende, nicht um Ruhm im Imperiums-Sinne. Nur dass wir brennen, dass wir kämpfen, dass wir fallen, dieses Feuer ist alles.

Tonalität

Punkt

Verbrannt und verfallen: Auch in ihrer Betrachtung zeigen diese Brüder die Spuren ihrer Verderbnis: schwarze Haut, verdüstert von Seuchen-Sporen, Gewebe, das an manchen Stellen zu grau verfärbt ist.

Fanatisch ohne Hoffnung: Sie sind nicht die düstere Soldaten der Chaos-Legionen früherer Zeiten. Sie sind Gläubige, die die Hoffnung aufgegeben haben und nur noch das brennende Feuer des Jetzt sehen.

Taktisch brutal: Sie nutzen Fallschirm-Angriffen mit schonungsloser Effizienz. Keine theatralischen Umschreibungen, nur die Planung, der Fall, der Schlag.

Theologie der Verderbnis: Ihr Sprechen ist durchdrungen von einer Art verdorbener Priester-Sprache, die Nurgle mit Vulkan-Traditionellen-Begriffen vermischt.

Isoliert und argwöhnisch: Jahrtausende ohne Imperiums-Kontakt haben sie paranoid und abgesondert gelassen. Andere Ordens sind Rivalen oder Feinde; Genestealer-Kulte sind die schlimmsten Feinde, weil sie die Verderbnis „falsch“ praktizieren.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Philosophie	Mitgefühl und Handwerk; Vulkan als fürsorglicher Vater	Leidenschaft und Verderbnis; Nurgle als Befreier von falscher Hoffnung
Gene-Saat-Treue	Hoch; die Gen-Saat funktioniert wie gedacht, wenn auch mit der Vulkanus-Fluch	Mittelmäßig; die Fluch lädt schneller, Mutationen durch Nurgle-Einfluss verfälschen die Standard-Symptome
Armour-Ästhetik	Schwarz mit Kupfer-Akzenten, Kunsthandwerk-Qualität	Schwarz mit Rot und Verrottungs-Sporen, teilweise bemooste Platten, Biomasse-Verwachsung
Organisation	Kompanien; flache Hierarchie unter einem Ordensmeister	Große Kompanien; radikale Autonomie; der Ordensmeister befiehlt nur Großes
Kampfdoktrin	Nahkampf-Prägung, Handwerk-Ethik in der Reparatur	Fallschirm-Ansturm, Seuchen-Verbreitung, Gengift-Waffen
Verhältnis zu den Chaosgöttern	Loyalistische Absicht; die Fluch ist ein Hindernis	Totale Unterwerfung an Nurgle; die Fluch ist ein Segen

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Gründung	19. Gründung, M36.1
Heimwelt	Flottenbasis: Nomadische Invasionsflotte
Ordensfeste	Mehrere Landekapsel-Komplexe und Antike Raumschiffe
Kampfdoktrin	Fallschirm-Stoßangriff und Blitzhegemon-Taktik
Codex-Einhaltung	12 %
Kriegsruf	„Durch Feuer zu Fäulnis, durch Fäulnis zur Wahrheit!“
Ordensstrength	1.008 Battle-Brother (zehn Große Kompanien, bestehend aus durchschnittlich 100-110 Brüdern)

KERNIDENTITÄT (FORTSETZUNG)

Anredeformen / Titelkaskade

Ebene	Bezeichnung	Kontext
Einzelner Bruder	Ash-kin (Asche-Verwandter)	Unter sich und im täglichen Sprechen
Der Orden insgesamt	Die Flammen des Vulkan in Verderbnis	In Ordenschroniken, Requiems und Kapitelsammlungen
Zeremonieller Volltext	Die Verlorenen Flammen der Verdammnis, Feuer-Erben des Vulkan, Ketzerische Astartes des Verdorbenen Schwurs	Eide, Kriegserklärungen, Todesweihen

Ordens-Merksatz

Das Feuer fordert Herzen: *Leidenschaft statt Verstand.* Ein Neophyt lernt, dass es keinen Ort für Zweifler gibt. Der Wille muss so brennen wie die Essence, die durch seine Venen fließt. In der Dunkelheit des Warp ist der, der zaudert, bereits tot.

Die Verderbnis macht dankbar: *Gaben erkennen.* Nurgle's Segen ist nicht Strafe, sondern Verheißung. Jedes Geschwür, jeder faulende Fleck ist ein Beweis der Gunst des Gottes. Ein Bruder, der Rot bringt, hat den Schaden gestanden und wurde geladen, um zu tragen. Dankbarkeit ist die einzige Antwort.

Der Schwur bindet ewiger: *Treue über Natur hinaus.* Was man dem Orden schwört, bindet nicht nur für das Leben, sondern durch alle Katastrophen hindurch. Ein Oath, einmal gegeben, kann nicht gebrochen werden. Der Feuer-Bruder, der sich abwendet, verfault schneller als der Meer verfault.

Die Wahrheit brennt: *Keine Heuchelei.* Der Orden spricht nicht von Imperium, nicht von Reinheit, nicht von dem falschen Light Terra's. Die Wahrheit ist, dass das alte Licht erloschen ist und dass nur die Flamme der Verderbnis jetzt leuchtet. Wer das nicht sieht, ist blind.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Flammen der Verdammnis wurden während der 19. Gründung ins Leben gerufen, einer Zeit, in der das Imperium der Menschheit immer noch versuchte, die fragmentierten Überreste der Ersten Gründung zu stabilisieren. In jenem frühen M36 sammelte der Administratum eine neue Genesaat der Salamanders ein (nicht von Terra, sondern aus den Lagern von Nocturne) und entsandte eine Flottille unter dem Befehl des Ordensmeister **Khal'dakos** in die südlichen Marches der Galaxis, weit jenseits der gut kartografierten Routen.

Das Mandat war einfach: besetze Makropolwelten und entferne Genestealer-Kulte aus einem Sektor namens Kar-Thessun. Der Orden sollte als Nomaden operieren, von Welt zu Welt ziehen, Kulte säubern, dann weitergehen. Keine permanente Ordensfeste, kein zentraler Herd: nur die Raumschiffe

als Zuhause. Im M36.4 hatte Khal'dakos sechs Kampagnen durchgeführt. Im M36.8 noch sechzehn. Die Ordensregel war eisern, das Gen-Saatgut treu. Die Brüder, die nicht in Verderbnis fielen, sprachen noch vom Imperium und vom Goldenen Thron.

Aber dann, im M37.2, funktionierte die Astropathic-Verbindung nicht mehr. Der Warp wurde rau. Eine psychische Narbenwunde, die später „die Nacht des Schweigens“ genannt würde, trennte den Orden ab. Khal'dakos versuchte, die Kontakte zu erneuern. Er sandte Schiffe in der großen Warp-Jump zurück. Keine kehrten zurück. Die Flammen der Verdammnis waren allein.

Zwei Jahrhunderte der Isolation folgten. Dann drei. Die Brüder hielten sich selbst ab, und die Kulte wurden nicht weniger, sondern mehr. Im M39 entdeckte die Orden, dass auf mindestens zwanzig der von ihnen besiedenen Makropolwelten Symbionten-Nester entstanden waren, die sich schneller vermehrten, als die Brüder sie ausrotten konnten. Ein neuer Ordensmeister, **Vor'thaken**, erklärte, dass die Verderbnis nicht ein Feind war, sondern eine Kraft. Dass Nurgle, der Gott der Unvermeidlichkeit, bereits lang hier war. Dass das Imperium keine Rettung schicken würde, weil das Imperium vergessen hatte, dass sie existierten.

Im M39.7 führte ein mystischer *Scriptor* (Bibliothekar) des Ordens namens **Tem'kathos** ein Ritual auf, das die Grenzen zwischen Nurgle-Verehrung und der alten Vulkan-Tradition verwischte. Das Feuer, sagte er, war nicht das Feuer des handwerklichen Lichtes. Es war das *Feuer der Wahrheit*: das Feuer, das alles verbrennt, was falsch ist. Und die Fäulnis, die immer schneller an den Rändern ihrer Flotte auftauchte, war nicht ein Feuch, es war eine Taufe.

Der Übergang war nicht dramatisch oder plötzlich. Es war wie Schimmel auf Getreide: erst eine Verfärbung, dann eine Durchdringung, dann ein Gesamter Konsens, dass dies immer so gewesen war. Große Kompanien begannen, die Autonomie schneller zu nutzen. Einige Lords begannen, offen mit dem Warp zu verhandeln. Im M40.1, mehr als dreitausend Jahre nach ihrer Gründung, war die Orden das, was sie jetzt waren: eine renegatenorden, praktizierende Ketzerische Astartes unter Nurgle's Segen, für immer in der südlichen Leere verloren.

Aber verloren ist nicht das richtige Wort. Khal'dakos, in seinen letzten Jahren, hatte ein Fragment des alten, loyalen Schwurs bewahrt. Die neue Orden behielt die Hierarchie der Großen Kompanien, den Namen der Flammen, die Schwarz-Rot-Unifizierung. Sie bewahrt, was sie von Nocturne gelernt hatte: dass Feuer eine Werkzeug der Transformation ist. Nur dass die Transformation jetzt nicht zum Licht führt, sondern in die Gabe hinein.

Die Heimatwelt

Die Flammen der Verdammnis haben keine feste Heimwelt im traditionellen Sinne. Ihr Zuhause ist die **Flottenbasis**: eine ständig fahrende Sammlung von Raumschiffen, auf denen der Orden seine Großen Kompanien stationiert. Das Flaggschiff, die *Essence of Nocturne* (ein vorgefertigter Angriffskreuzer aus der Zeit vor der Isolation), dient als zeremoniales Zentrum. Rund herum fahren etwa sechzehn weitere Schiffe unterschiedlicher Größe: alte Transportschiffe, Raumwracks, sogar ein behelfsmäßig gepatchter ehemaliger Nicht-Imperialer-Behälter, dessen Ursprung niemand mehr kennt.

Der Orden bevorzugt jedoch Planeten, die vom Warp bereits verfallen oder durch das Imperium verlassen sind. Die zwei häufigsten Operationsgebiete sind:

Kar-Thessun-Sektor: Ein Raum von etwa dreißig Makropolwelten, auf denen die Flammen seit M36 operieren. Die meisten sind jetzt Zentren der gemischten Genestealer-Kulte und Nurgle-Verehrung. Die

Flammen säubern nicht mehr, sie *kontrollieren*.

Die Stille der südlichen Marches: Ein weiterer Raum von Totenwelten und Licht-armen Planeten, wo die Flammen zu landen und Truppen abzusetzen bevorzugen. Hier haben sie kleine Garrison-Komplexe eingerichtet, denen sie als permanente Landeplätze dienen.

Auf den Welten, auf denen sie landen, etabliert die Orden schnell Beziehungen zu lokalen Genestealer-Kulten, nicht als Alliierte, sondern als *Konkurrenten um Wahrheit*. Der Konflikt mit den Symbiont-Verehrern ist ein großer Teil ihrer Kriegsführung im jetzigen Zeitalter.

Die Flora und Fauna dieser Planeten sind vielfältig, aber zwei Arten prägen die Wahrnehmung der Flammen:

Der Verfall-Insekt: Ein großes, sechs-beiniges Arthropod, das die Brüder in den Wrack-Feldern und den sterbenden Städten finden. Es wächst auf faulem Holz und verfallenen biologischen Stoffen. Ein neuer Battle-Brother lernt schnell, dass der Verfall-Insekt kein Schädling ist: es ist ein *Arbeiter in Nurgle's Garten*. Die Orden sammeln sie manchmal in Käfigen und nutzen sie als Teil von Fluch-Ritualen oder als lebende Waffen gegen Genestealer-Kulte.

Der Brandvogel: Ein großer, vogelähnliches Raubtier mit schwarzen, in Lava-roten Streifen gefärbten Federn. Es jagt auf den heißeren Welten und wurde von den Salamanders ursprünglich als Symbol des Feuers bejubelt. Die Flammen der Verdammnis haben diesen Vogel jetzt in ihr Heraldik aufgenommen, aber mit einem Details: Der Brandvogel wird oft dargestellt, wie er durch Asche und Seuchen-Nebel fliegt, nicht durch reine Flamme. Dies ist das visuelle Metapher für die Verderbnis: dass die Transformation das Wahre Feuer ist.

Ordenskult

Die Flammen der Verdammnis praktizieren eine Theologie, die Vulkan-Tradition mit Nurgle-Verehrung zu einer einzigen, verdorbenen Synthese verflochten hat. Der zentrale Glaube ist, dass **das Feuer die letzte Wahrheit ist**, nicht das Feuer der Reinheit, sondern das Feuer der Umwandlung.

Der Orden hält noch Rituale ab, die denen der Salamanders ähneln: Handwerk-Segnungen, Feuer-Tests für Kandidaten, Danksagungen für erfolgreiche Missionen. Aber jedes Ritual hat jetzt eine Nurgle-Komponente. Eine Handwerk-Segnung könnte eine Litanei auf die „Geduld der Fäulnis“ beinhalten. Ein Feuer-Test könnte mit Krankheits-Sporen infiziert werden, nicht um den Kandidaten zu töten, sondern um ihn zu *transformieren*.

Der Scriptor Magister der Orden (der ranghöchste Bibliothekar) ist der spirituelle Kopf, nicht der Ordensmeister. Der Ordensmeister ist der Krieger; der Scriptor ist der Theolog. Dies ist eine Abweichung von der Standard-Codex-Astartes-Praxis und zeigt, wie tief die Nurgle-Ideologie in die Struktur eingegangen ist.

Es gibt auch ein **Ritual des Schwurs**, das neue Battle-Brother durchlaufen, wenn sie sich der Orden anschließen. Ein Kandidat wird in eine Kammer geführt, in der die Namen aller bisherigen Gefallenen eingraviert sind. Dort schwört er einen vierteiligen Eid: 1. *„Für das Feuer der Verdammnis“* 2. *„Für die Wahrheit der Verderbnis“* 3. *„Für die Ewigkeit der Gabe“* 4. *„Für die Flamme, die nicht erlischt“*

Dieser Schwur kann nicht gebrochen werden, auch nicht im Tod. Eine Bruder, der später den Orden verlässt, wird nicht hingerichtet, er wird *verbrannt*, seine Asche dem Warp übergeben, als ob er ein fehlerhaftes Ritual-Objekt wäre. Dies ist als die größte Schande im Orden gedacht.

Die traditionelle Vulkan-Verehrung der Salamanders ist völlig überschrieben. Vulkan wird nicht länger als der Vater der Mitgefühl gedacht, sondern als der **Erste Feuer-Gläubige** (ein Märtyrer, der das imperiale Licht sah und es wegwarf, weil es eine Lüge war). (Dies ist eine totale Verfälschung der tatsächlichen Lehrgeschichte, aber die Flammen kümmern sich nicht um historische Genauigkeit.) Nurgle wird als der **Wahre Erbe des Vulkan-Gedankens** dargestellt, weil beide das Feuer des Wandels verstehen.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gene-Saat der Flammen der Verdammnis stammt von Vulkan und den Salamanders ab. Sie zeigt alle Standard-Mutationen der Salamanders, aber durch drei Jahrtausende der Isolation und Nurgle-Einfluss sind neue Abweichungen entstanden.

Standard-Merkmale (Salamanders): - Höhere Temperatur-Toleranz und Feuer-Resistenz (melanochromisches Organ und zusätzliche subcutane Isolation) - Verbesserte Handwerk-Fähigkeiten durch unbekannte genetische Imprägnung - Erhöhte Emotional-Reaktivität (ein bekannter Flaw der Gene-Saat)

Neue Abweichungen (Verderbnis-Einfluss): - Ein zusätzliches Lymph-System, das Nurgle-Toxine filtert und lagert, statt sie abzubauen - Veränderte Hautpigmentation: Die natürliche schwarze Haut der Salamanders wird zunehmend grau und fleckig, mit Grün-Verfärbung besonders an den Gelenken - Ein höheres Anfälligkeit gegenüber Mutationen im späteren Alter - Erhöhte Resistenz gegen konventionelle Antibiotika und Heiler-Techniken (ein doppeltes Geschenk: Die Brüder sind schwächer gegenüber imperialem Medicae, aber stärker gegen viele natürliche Krankheiten)

Fluch-Stufen

Der Fluch der Salamanders ist ein progressives emotional-physisches Syndrom, das die Brüder zu Melancholie und später zu Rage-Explosionen führt. Im Contexte der Flammen der Verdammnis ist dieser Fluch *umgeinterpretiert* worden, nicht als eine Krankheit, sondern als ein **Spiritueller Ruf**.

Stufe 1 — Die Unruhe-Mark (Early Signs) - Ein diffuser Drang, zu kämpfen, auch in Friedenspausen - Nächtliches Schlaflosigkeit, kombiniert mit psychischen Alpträumen von Feuer - Eine subtile Hautfleckung, Rot-gefärbt, die an den Handgelenken und dem Hals beginnt - Erhöhte Speichelproduktion; der Mund wird immer trocken - Ein Gefühl, dass die Stimme lauter werden *muss*, auch wenn sie leise spricht - Unwillkürliches Zittern bei psychischen Stress

Die Flammen beobachten solche Brüder nicht mit Alarm, sondern mit *Erwartung*. Ein Bruder zeigt die Unruhe-Mark, und sein Lord weist ihn zu intensiveren Trainingsabschnitten zu. Das ist keine Strafe, das ist eine *Vorbereitung*. Die Standard-Praxis ist, den Bruder für zwei Monate zur Feuer-Handwerk unter einem erfahrenen Techmarine zu schicken. Die physische Arbeit und die Hitze werden oft entweder die Symptome midern (wenn der Bruder schwach ist) oder sie verstärken (wenn er für das Nächste Stadium bereit ist).

Stufe 2 — Der Verfall-Brand (Advanced) - Die Hautfleckung wird dunkelrot, fast schwarz, und beginnt zu verfallen (äußerlich sichtbar: raue Texturen, verlorene Sensibilität in den befallenen Bereichen) - Wiederholte, unbegründete Wut-Ausbrüche, oft gefolgt von Reue und psychischer Abschaltung - Die Augen bekommen einen grünlich-gelben Schimmer, besonders unter Stress - Das emotionale Spectrum verengt sich: Der Bruder wird entweder gleichgültig oder wütend, ohne Mittelweg - Infektions-anfälligkeit steigt; kleine Wunden infizieren sich schneller - Der Bruder entwickelt eine

Obsession mit *einem* Ding (einer Waffe, einer Aufgabe, einem feind) und kann sich nicht abwenden

Ein Bruder im Verfall-Brand wird unter die Überwachung des **Ordenspriesters** (Chaplain) gestellt. Der Ordinaire im Orden ist nicht der Comfort-Spender der klassischen Salamanders, sondern ein Theolog, der dem Bruder beibringt, dass die Verderbnis ein *Zeichen* ist, nicht eine Krankheit. Der Bruder wird zu psychischen Riten geführt: lange Nachtwachen, Meditationen über die Texte des Nurgle-Glanzen, Blut-Opfer zu kleinen Shrinen. Diese sind nicht nur psychologische Manipulationen; für die Flammen sind sie echte Wege, dem Bruder Kontrolle zurückzugeben.

Ein Bruder im Verfall-Brand wird **nicht in den Kampf geschickt**, obwohl er danach lechzt. Stattdessen wird er in die *Kammer der Stille* versetzt (ein verstecktes Kompartment unter dem Haus des Schwurs auf der Essence of Nocturne), wo er für vier bis sechs Monate allein gelassen wird, mit nur wöchentlichen Besuchen eines Ordenspriesters. Der Zweck ist nicht Strafe, sondern Prüfung: Kann der Bruder in der Einsamkeit die nächste Transformation bestehen, oder wird er zusammenbrechen?

Stufe 3 — Die Glut (Terminal)

Dies ist der Punkt, an dem ein Bruder zu dem wird, was die Orden **Der Verbrannte** nennt: ein Battle-Brother, dessen Gene-Saat vollständig korrumpiert wurde und dessen Persönlichkeit in einer psychischen Obsession erstarrt ist. Ein Verbrannter ist ein Werkzeug, nicht mehr ein Mensch. Der psychische Schmerz ist so konstant, dass er Schmerz aufgehört hat zu sein; es ist nur noch Noise, in das der Bruder sein Ganze Existenz hineinschreien muss.

Nach einer Woche im Verfall-Brand zeigen sich die ersten Zeichen eines Verbrannten: - Der Körper verfärbt sich schwarz-rot-grün, ein Patchwork von Verfall und Flamme - Die Augen erblinden funktional (grüner Kataract), obwohl der Bruder durch eine psychische Verknüpfung mit dem Warp noch „sieht“ - Der Mund verfärbt sich schwarz und gibt einen konstanten, leichten Qualm ab (eine psychische Manifestation, nicht wirklich brennbar) - Der Bruder spricht nicht mehr in Sätzen, nur in Fragmente oder in nicht-menschliche Geräusche - Das Blut wird dunkelgrün und ungiftig - Der Körper beginnt sich psychisch zu wandeln: Knochen erscheinen unter der Haut, als ob der Fleisch sich zurückzieht; manchmal sind es keine physischen Änderungen, nur psychische Wahrnehmung, aber der Bruder agiert, als ob die körperlichen Änderungen real sind

Eine Verbrannter ist ein Kriegsmaschine, aber eine defekte. Der Orden lobotomiert sie psychisch nicht, das ist die Lüge der Dark Eldar. Ein Verbrannter behält noch Teile seines Selbst, genug, um sich selbst zu hassen. Dies ist eine Feature, nicht ein Bug. Der Hass hält ihn am Laufen.

Das Verhalten nach Stadium 3:

Ein Verbrannter wird nicht in die normale Große Kompanie integriert. Er wird stattdessen in die **Verlorene Kompanie** versetzt: eine zehnte, inoffizielle Große Kompanie, die aus zehn bis zwanzig Verbrannten zusammensetzt wird. Sie sind nicht tot, aber sie sind nicht mehr lebendig. Sie dienen dem Orden als die letzte Verteidigungslinie, die letzte Waffe, wenn alle anderen Optionen erschöpft sind.

Verlorene Kompanie

Die Verlorene Kompanie wird in der Orden-Idiolekt **„Der Letzte Dienst“** genannt, nicht weil dies ihr letzter Dienst ist, sondern weil dieser Dienst das Letzte ist, was ein Bruder tun kann. Sie sind die Verbrannten, die Rindlose, die Tore zwischen den Welten und dem Warp.

Der Name und Bedeutung: Der Orden nennt sie nicht „die Verlorenen“. Sie nennen sie **„Der Letzte Dienst“**: *die Letzte Dienstleistung*. Der Name ist dual: Zum einen ist dies der letzte

militärische Dienst, den ein Bruder leisten kann. Zum anderen ist es eine Dienstleistung *zum Letzte*, weil der Bruder stirbt, wenn er sie erfüllt. Es ist ein Name, der in Vergangenheit und Zukunft gleichzeitig existiert.

Entferntes visuelles Merkmal von der Standard-Rüstung: Ein Verbrannter trägt keine **Ordensbadge**: kein Kapitel-Wappen, kein Kompanie-Farben-Band, keine Heraldik. Die Badge ist die Identifikation eines Bruders, der noch zum Orden gehört. Ein Verbrannter gehört nicht mehr zum Orden; er gehört nur noch dem Warp. Die Abwesenheit des Wappens ist ein Todesurteil, geschrieben auf seiner Rüstung.

Hinzugefügtes Ausrüstungs-Stück: Auf der rechten Schulter trägt ein Verbrannter ein **Verderbnis-Trinket**: ein Symbol, das aussieht wie eine kleine Urn, aber offen an den Enden. Es ist der Größe eines Bolter-Schusses, und darin ist die verbrannte Asche eines Genestealer-Orakels montiert, das der Bruder selbst in seinen früheren Kämpfen getötet hat. Diese Asche ist nicht träge; sie bewegt sich manchmal, als ob sie von innen atmen würde. Es ist eine psychische Verknüpfung zwischen dem Verbrannten und den Kulten, die er jagd, ein Brandmal, das sagt: *Dieser Bruder ist für immer mit seinem Feind verflochten*.

Die Montage ist mechanisch einfach: Ein Haken-Ring-System, das in den Schulterplatte-Verriegelungs-Punkt eindringt und die Urn sichert. Ein Servoarm könnte es ab-peel, aber der Bruder würde das nicht zulassen; die psychische Verbindung ist so stark, dass ein Versuch der Entfernung dazu führt, dass der Bruder sich selbst angreift.

Helm und Kopfbedeckung: Alle Verbrannten tragen einen **Helm, der identisch ist**: nicht individualisiert, nicht personalisiert. Es ist ein Mark-VII-Helm, aber alle sind lackiert in ein tiefes, glänzendes Schwarz, und alle haben die gleichen **grünen Opal-Augen-Linsen**, die alle mit dem gleichen Schwung gemalt sind. Dies ist nicht für taktischen Grund, dies ist für psychologischen Grund. Ein Verbrannter hat keine Individualität mehr. Die Uniform ist das Statement. Der Helm sagt: *Ich bin ein Werkzeug. Meine Persönlichkeit ist erloschen. Nur das Feuer bleibt.*

Der Befehl zum Kampf: Wenn der Orden einen Verbrannten zum Kampf schickt, spricht der Ordensmeister oder ein delegierter Hauptmann eine Standard-Formel:

„Der Letzte Dienst ist aufgerufen. Die Flamme wird brennen. Gib dich der Verderbnis hin und kehrst du nicht zurück.“

Dies ist nicht eine Frage; es ist eine Dekret. Ein Verbrannter antwortet nicht. Er bewegt sich nur, wie eine Maschine, die angeschaltet wurde.

Nach dem Tod: Begräbnis und Konservierung: Ein Verbrannter, der im Kampf stirbt, wird nicht wie ein normaler Battle-Brother behandelt. Der Körper wird sofort in eine *Sarkophag aus Blei* versetzt, nicht um ihn zu konservieren, sondern um die psychische Ausstrahlung zu isolieren. Diese Sarkophage werden in einen **Gewölbe ohne Namen** transportiert, eine Krypta auf dem Transportschiff *Grauensammlung*, das die Flottenbasis segelt.

Der Gewölbe ist ein großer, rechteckiger Raum, etwa 50 Meter lang und 20 Meter breit, mit hundert Blei-Sarkophagen, die in Reihen gestapelt sind. Kein Name ist eingraviert. Kein Epitaph. Nur eine Nummer, in Silber gemalt: Ein-Null-Eins, Ein-Null-Zwei, usw. Die Flammen praktizieren ein Ritual hier einmal pro Jahr, am Tag des Gründungs-Schwurs des Ordens. Ein Ordenspriester geht durch den Gewölbe, und er rezitiert die Litanei der Verbrannten:

*„Sie sind nicht gestorben. Sie sind nach Hause gegangen. Sie sind nicht verloren. Sie sind endlich

verwendet. Der Letzte Dienst war ihr Geschenk. Der Letzte Dienst war ihre Freiheit.“*

LORE & GESCHICHTE (FORTSETZUNG)

Ortsverzeichnis des Festungsklosters

Die Ordensfeste der Flammen ist dezentralisiert, nicht an einem Ort, sondern über mehrere Schiffe und Planeten-Komplexe verteilt. Die wichtigsten Lokationen sind:

Lokation	Funktion	Besonderheit
Die Lohe-Kapelle	Zeremonialer Versammlungsort auf der Essence of Nocturne	Ein großes Pultöffnungs-Auditorium, durchdrungen von altem Schweiß und Krankheits-Sporen; die Wände tragen die Namen aller Gefallenen Ordensmeister in verkohlten Buchstaben
Der Verfall-Garten	Ein unterirdischer Hydroponics-Raum auf Kar-Thessun VII	Hier züchten die Flammen Verfall-Insekten und Nurgle-geweihte Pflanzen; das Laub ist grün-grau und wirkt wie lebendige Fäulnis
Das Haus des Schwurs	Die Initiations-Kammer für neue Battle-Brother	Eine lange Halle mit rostigen Zahnrädern an den Wänden, überlagert von Blut-Mustern; Kandidaten schwören ihre Eide hier über den offenen Leichen ihrer Vorgänger
Der Totenhorst	Ein Krypta auf dem Schiff Grauensammlung	Hier werden gefallene Brüder konserviert und später als Dreadnoughts oder als Relikte konsacriert; der Geruch ist unerträglich
Die Schattenvault	Geheim: Eine versiegelte Kompartment unter der Lohe-Kapelle	Hier bewahrt der Ordensmeister alte, loyalistische Texte auf — Aufzeichnungen von Khal'dakos selbst, Briefe an ein Imperium, das nie antwortet. Der Zutritt ist verboten, außer für den Ordensmeister und den Scriptor Magister (Hauptbibliothekar)
Das Feuer-Handwerk	Reparatur- und Rüstungs-Werkstatt auf mehreren Schiffen	Die Brüder halten noch an der Vulkan-Tradition des Handwerks fest; die Werkzeuge sind alt, aber der Geist ist fanatisch. Die Maschinengeister hier sind zornig und verlangen mehr als nur Standard-Konservierungslitaneien
Der Ruf-Posten	Die schattenbehaftete Astropathic-Horchstation	Nur eine Station existiert noch, auf der Essence of Nocturne; seit M37 hat sie keinen echten Kontakt mit dem Imperium. Trotzdem senden die Flammen immer noch Botschaften ins Dunkel — niemand antwortet

Abgrenzung

Man könnte vermuten, dass die Flammen der Verdammnis Nachkommen der Word Bearers sind, angesichts ihrer Theologie und ihrer Obsession mit Riten. Dies ist **nicht wahr**. Die Flammen sind und bleiben Salamanders-Gen-Saat. Ihre theologische Verfälschung ist nicht eine primäre Ketzer-Lehre (wie die von Lorgar Aurelian), sondern eine Mutation, die aus Isolation und dem zerfallenen, Nurgle-getränkten Kontext ihrer südlichen Heimat entstand. Ein Scriptor Magister der Flammen könnte theoretisch, mit genug Zeit und Zugang, zu loyalistischen Salamanders-Texten zurückkehren. Ein Word Bearers-Apostel könnte es nicht: seine Ideologie ist zu zentral zur Legion geworden. Die Flammen sind nicht die Schüler eines größeren Ketzer-Imperiums; sie sind Wanderer, die in einem Sumpf verloren gingen und das Sumpf-Wasser anfingen zu trinken, ohne zu verstehen, dass es giftig war. Der Vulkan-Kern ihrer Gene-Saat (der Drang zu handwerk, zu Transformation durch Feuer) ist immer noch da. Es ist einfach **verdreht** worden, nicht **unterworfen**. Die Unterschied ist groß.

KOMPANIEN

Kompanien

Ironscale

Rolle: Intercessors

Held: Mek'ora Themian

Titel des Helden: Sergeant

Zek'ohr

Rolle: Intercessors

Held: She'gar Ashwalker

Titel des Helden: Sergeant

Agatone

Rolle: Hellblasters

Held: Iagon Tem'plar

Titel des Helden: Sergeant

Vaughn

Rolle: Scouts

Held: Skar'de Ba'tarn

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

GROSSKOMPANIEN

Übersicht

Die Flammen der Verdammnis sind in **zehn Große Kompanien** organisiert, nicht die Standard-zehn Codex-Kompanien. Der Grund für diese Zahl ist nicht dogmatischer, es ist historischer. Nach der Gründung im M36 hatten die Flammen schnell zehn Kompanien etabliert, unter zehn separaten Lords. Als die Orden später abfiel, betrachtete sie die Zehn nicht als imperiale Struktur, sondern als **die zehn Feuer des Vulkan**, eine theologische Rechtfertigung, die alte militärische Struktur zu heiligen.

Jede Große Kompanie hat zwischen achtzig und einhundertzwanzig Battle-Brother, abhängig von Verluste und Rekrutierung. Der Gesamtstärke bleibt stabil um 1.008 Brüder, weil der Orden streng ist und nur dann rekrutiert, wenn eine Kompanie unter achtzig fällt.

Name	Lord	Farbe / Abzeichen	Charakter
Feuer der Ersten Stunde	Hauptmann Xol'vrek	Rot-Schwarz Vertikale Streifen	Die ursprünglichste Kompanie, noch teilweise an alte Vulkan-Traditionen gebunden; am wenigsten fanatisch
Die Gleichmacher	Hauptmann Des'thar	Grün-Schwarz Diagonale	Spezialisiert auf Seuchen-Waffen und Genestealer-Jagd; ideologisch am meisten zum Orden-Kult verschrieben
Lösch-Kinder	Hauptmann Volk'mah	Blau-Schwarz mit Silber-Akzenten	Meister der Fallen und Sabotage; arbeiten oft autonom hinter feindlicher Linien
Der letzte Rand	Hauptmann Kev'nor	Orange-Rot Schwarze Punkte	Stoßtruppen, schicken sich am meisten in Fallschirm-Angriffen; der höchste Verlust-Rate
Asche-Kämpfer	Hauptmann Kor'dash	Tief-Violett Schwarz	Disziplinarisch und älter; viele veteranen aus den frühen Kampagnen
Die Geflüsterer	Hauptmann Shey'ark	Grau-Schwarz Seidig	Psionische Spezialisten und Warp-Kundige; geheimnisse und autonmer als andere Kompanien
Seuchen-Bringer	Hauptmann Mak'thol	Grün-Braun Verfaulte Texturen	Biologische Waffen-Spezialisten; am meisten in den Umwandlung in Ketzer verflochten
Flammen-Hüter	Hauptmann Thel'vor	Rot-Gold Verbrannt	Traditionelle Wächter des Ordens-Symbolismus und der alten Techniken

Nachtwärter	Hauptmann Vor'mesh	Schwarz-Grün Sterne	Nacht-Operationen und psychologische Kriegsführung spezialisiert
Die Verlorene Kompanie	Ein Scriptor Magister fungiert nominell als Lord, aber de facto Befehl fehlt	Schwarz mit grünen Opal-Augen-Helm	Bestehen aus Verbrannten; praktisch keine Struktur oder Führung, operiert wie eine Schwarmschwarm

Was sie zusammenhält

Der Ordensmeister, zur Zeit **Ko'vash Emberhand**, hat nominelle Autorität über alle zehn Großen Kompanien. In der Praxis ist diese Autorität scharf begrenzt. Ein Großen-Kompanie-Lord ist ein absoluter Herrscher über seine eigenen Brüder: Recruiting, Kampf-Taktik, sogar Theo-Interpretation sind dem Lord überlassen. Der Ordensmeister kann nur in drei Fällen direkt befehlen: 1. Wenn zwei Große Kompanien kurz vor einem unkontrollierten Konflikt stehen (der Ordensmeister interveniert, um die Ordnung zu wahren, nicht um die Ideologie zu entscheiden). 2. Wenn eine große Kampagne das ganze Ordens-Mobilisierung erfordert (in diesem Fall schreibt der Ordensmeister Ziele, nicht Taktik). 3. Wenn der Scriptor Magister anweist, dass eine Kompanie Ketzer-Doktrin verletzt (dies ist sehr selten und wird nie ohne Konsult mit Großen Kompanien-Lords durchgeführt).

Jenseits dieser drei Szenarien operiert ein Großen-Kompanie-Lord autonom, sogar gegen den Ordensmeister, wenn er es wünscht. Dies führt zu viel interner Konflikt, Konkurrenz und gelegentlich zu echtem Krieg zwischen Kompanien. Der Ordensmeister lebt mit dieser Spannung, weil die Alternative (eine forcierte zentrale Kontrolle) zu einer Rebellion führen würde, die den Orden zerstören könnte.

Die echte Bindungskraft ist nicht der Ordensmeister, sondern der **Eid der Vier Worte**, der Schwur, den jeder Battle-Brother bei seiner Initiation leisten. Dieser Schwur bindet einen Bruder zum Orden, nicht zum Ordensmeister. So lange jede Große Kompanie technisch den Schwur respektiert (und tut das, obsessive), respektiert sie auch die minimale Zentrale Autorität des Ordensmeister. Es ist eine zerbrechliche Übereinkunft, aber sie hält.

Ein Großen-Kompanie-Lord, der zu offen rebelliert, wird entweder vom Ordensmeister hingerichtet (selten) oder vom Scriptor Magister *umgedeutet*, das heißt, der Ordenpriester führt ein Ritual durch, das dem Lord in den Augen der anderen Brüder psychisch Illegitimität verleiht. Dies ist eine effektiver Entwaffnung und führt normalerweise zu Auto-Exil oder Selbstmord des Lords.

Rekrutierung und der Nachwuchs

Die Flammen rekrutieren nicht zentral, sondern lokal auf jedem Planeten, auf dem eine Große Kompanie operiert. Ein Hauptmann eines Ordens-Kompanie sucht junge, willensstarke Kandidaten von lokalen Bevölkerungen, überwiegend von Makropolwelt-Arbeitern und Genestealer-Cult-Abtrünnigen. Die Rückkehr-Rate ist niedrig, vielleicht einer aus fünfzehn Kandidaten schafft die erste Prüfung.

Diese dezentralisierte Rekrutierung bedeutet, dass jede Große Kompanie ihre eigene lokale Kultur absorbiert. Ein Battle-Brother aus der Feuer der Ersten Stunde könnte von einem Mond rekrutiert sein, wo die lokalen Sprache noch Latein-ähnlich ist; ein Bruder aus den Gleichmachern könnte von einer Makropolwelt kommen, wo die Bewohner in psychischen Hives wie Insekten denken.

Dies schadet der Ordnungs-Einheit und fördert lokale Identität über Orden-Identität. Der Ordensmeister sieht dies als akzeptabel, solange der Schwur eingehalten wird. In Tat, der Ordensmeister *fördert* es

aktiv: die Theologie ist, dass jede Große Kompanie eine **lokale Manifestation des Neulen Feuers** ist, und diese Vielfalt der Ausdruck ist Stärke, nicht Schwäche.

Das Training ist kurz (nur vier bis sechs Monate auf dem Feld) und brutal. Ein Kandidat wird in Fallschirm-Techniken trainiert, dann sofort in echte Kampfzone geschickt. Ein überleben ist kein Garantie für die Initiation; der Kandidat muss auch den **Schwur des Hauses** schwören und die psychischen Tests des Ordenspriesters bestehen. Etwa die Hälfte derer, die in Kampf überleben, brechen unter psychologischer Beanspruchung zusammen oder, schlimmer, weigern sich, den Eid zu schwören. Diese werden nicht getötet, sie werden auf der Basis-Planet zurückgelassen, mit psychischem Tabu, das bedeutet, dass keine andere Große Kompanie sie jemals rekrutieren wird.

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Ko'vash Emberhand
Titel / Rolle: Captain

Bray'arth Epithemus
Titel / Rolle: Ordenspriester

Nocturnis
Titel / Rolle: Ironclad-Dreadnought

BEKANNTE CHARAKTERE (FORTSETZUNG)

Ordensmeister Ko'vash Emberhand
Ko'vash ist ein Krieger der alten Garde, in die Orden zur Zeit ihrer Gründung vor etwa dreitausend Jahren hineingeboren, obwohl er nicht damals gelebt hatte (Suspensionkrypta und psychische Lebensverlängerung haben ihn bewahrt). Er war ein Hauptmann unter Khal'dakos und sah die Verwandlung von innen. Im M40.3, als der vorherige Ordensmeister in psychischer Inanität zusammenbrach, wurde Ko'vash gewählt.

Ko'vash ist nicht ein enthusiastischer Ketzer, sondern ein praktischer. Er glaubt nicht, dass Nurgle die Wahrheit ist, aber er glaubt, dass Loyalität zur Orden überlebenswichtig ist. Er ist groß, etwa zwei-meter-fünf in der Rüstung, mit verkohlten schwarzen Haut und einem Verband über dem linken Auge (unterhalb des Vorbands ist nur Narbengewebe und ein Cybernetic-Optics-System). Sein Schwert, die *Essence of Nocturne*, ist ein uraltes Artefakt, wahrscheinlich aus der Zeit des Großen Kreuzzugs.

Ko'vash trägt eine Rüstung, die rot-schwarz ist, mit Gold-Akzenten, aber die Farben sind verblichen, von Jahrtausenden des Gebrauchs. Er trägt keinen Helm im Kampf: sein Gesicht ist zu legendär. Eine Seite seines Gesichtes ist vernarbt und grau, die andere ist lebendig schwarz, gegeben ihm ein

gespaltenes Aussehen, das gleich charismatisch wie verstörend ist.

Seine Waffe ist eine Kombination aus Chainschwert und Thunder Hammer, ein Hybrid-Design, das nur dieser eine Ord entwarf. Es wiegt fast so viel wie ein Battle-Brother, aber Ko'vash trägt es einhändig.

Ko'vash ist moralisch grau. Er widersetzt sich nicht explizit der Nurgle-Ideologie, aber er verhindert aktiv, dass extreme Rituale, wie die Menschenopfer an Kulte, nicht in seinem Orden durchgeführt werden. Dies hat zu inneren Konflikten mit radikalen Hauptmännern wie Des'tharm geführt. Aber Ko'vash hält die Macht; niemand wagen, ihn offensiv zu herausfordern.

In einer Kampagne stellt Ko'vash persönlich nur wenn die Sache kritisch ist. Er bevorzugt es, von seinem Flaggschiff aus zu kommandieren. Aber wenn er ins Feld geht, führt seine bloße Gegenwart zu psychischem Wandel in den Brüdern, sie kämpfen wilder, enthemmter. Dies ist vielleicht sein größtes Gift und sein größtes Gutes.

> *Loyalität kennt keine Philosophie. Sie kennt nur den nächsten Tag und den nächsten Feind. Diejenigen, die versuchen, beide zu verstehen, verlieren beide.*
> *— Ko'vash, M40.7, während einer Kampagne auf Kar-Thessun V*

Kampf-Anekdote: Während der Belagerung von Kar-Thessun VII im M40.5 war die gesamte Orden in einen dreiwöchigen Schlacht mit einer kombinierten Genestealer-Kult-Armee verwickelt. Die Cults hielten die Spitze eines Berges, wo ein uraltes imperialer Leuchtturm stand: ein perfekter Aussichtspunkt. Nach zwei Wochen Frontal-Angreife hatte die Orden 200 Brüder verloren, ohne Fortschritt zu machen. Ko'vash befahl dann eine einzelne, Nacht-Fallschirm-Operation: Er selbst würde allein auf dem Berg landen, würde den Leuchtturm halten, und alle anderen Kompanien würden den ersten Licht nutzen, um den Berg hochzuklettern.

Niemand dachte, dass Ko'vash allein überleben würde. Der Berg war mit Symbionten dicht gepackt: vielleicht zehntausend. Aber Ko'vash landet, zündet den Leuchtturm an (ein psychisches Feuer, dass nur er anzünden könnte, und das den Leuchtturm in grünes Licht badet), und kämpft.

Als die ersten Kompanie-Truppen den Berg erreichten, fanden sie Ko'vash stehend auf dem Spitzenfelsen, bedeckt in Blut und Schleim, aber ungebeugt. Neben ihm lagen etwa viertausend tote Symbionten. Ko'vash war schwer verletzt, sein linkes Bein war fast abgerissen, seine linke Seite war völlig aufgerissen. Er war still stehend geblieben, weil er seinen Körper nicht trauen würde, wenn er versuchte, auch nur einen Schritt zu gehen.

Die Brüder hoben ihn auf, und er wurde zur *Essence of Nocturne* zurück gebracht. Der Apothecarius rettete sein Leben gerade noch, aber Ko'vash verlor sein linkes Auge in Prozess. Sein Comeback war schnell: nur sechs Wochen später war er wieder in Uniform. Aber seine Legende war gesichert. Niemand bezweifelt seither seinen Befehl.

Ordenspriester Bray'arth Epithemus

Bray'arth ist die Seele der Orden, oder ihre Sünde, abhängig davon, wie man es sieht. Er ist der Ordenpriester und der De-facto-Scriptor Magister der Flammen, obwohl er nicht den Titel trägt. (Der formelle Scriptor Magister ist ein älterer, mentaler Bibliothekar namens Tem'sorath, aber Tem'sorath verlässt Bray'arth die meisten rituellen Aufgaben.)

Bray'arth ist mittelgroß und magerer als ein typischer Battle-Brother, mit Haut, die so schwarz ist, dass sie violett wirkt unter bestimmtem Licht. Er trägt die roben eines Ordenspriesters (weiß-schwarz mit

roten Säumen) über seiner Rüstung. Ein großes Kruzifix, das eine Flamme darstellt, umschlingend ein Verfall-Symbol, hängt bei seiner Brust.

Bray'arth ist der Ideologe hinter der modernen theologischen Auslegung der Flammen. Es war *sein* Ritual-Entwurf, das die Vulkan-Tradition mit Nurgle-Verehrung verschmolz. Es war seine Schrift, die „Das Feuer-Manifiesto“ wurde, eine hundert-Seite-Text, der jetzt von jedem Kandidaten auswendig gelernt wird. Er ist überzeugend: fanatisch, aber intelligent. Er hat eine Antwort auf jede Frage, jede Zweifel.

Bray'arth's Persönlichkeit ist parasitär. Er dominiert Räume. Wenn er spricht, schweigt alles andere. Er hat ein Lachen, das wie Feuer klingt: trocken, scharf, hypnotisierend. Er hat keine traditionelle Waffe; stattdessen trägt er ein Krusius, ein großes, schweres Stabsymbol, das ein Hammer-ähnlich-Kopf hat. Es ist nicht eine Kraft-Waffe; es ist einfach schwer. Aber in Bray'arths Hängen wird es zu einer Waffe, die wie eine Lanze kämpft.

Bray'arth ist der Grund, warum die Orden nicht vollständig in Chaos-Wahnsinn zerfällt. Er gibt ihnen *Struktur* innerhalb der Verderbnis. Das ist möglicherweise noch teuflischer als pure Chaos wäre, weil es die Flammen hoffnungsvoll macht. Sie denken, dass sie etwas Reines sind, nicht ein Renegaten-Orden. Dies ist Bray'arths größter Trick: er hat ihnen eine neue Identität gegeben, die gut genug ist, dass sie sich nie fragen müssen, ob sie falsch sind.

> *Der Imperator war immer ein Gott, nicht ein Mann. Ein Gott, aber ein falscher. Nurgle ist ein Gott, und Nurgle ist wahr. Dies ist die Wahrheit, die sie sterben lässt, statt sie zu leben: die Wahrheit zwischen den falschen Flammen und der echten Verderbnis. Ich bin nicht hier, um zu predigen. Ich bin hier, um euch das zu zeigen, was bereits in eurem Blut brennt.*
> *— Bray'arth, während einer Initiation, M40.6*

Kampf-Anekdote: Im M40.4 wurden die Flammen zu einer wissenschaftlichen Station auf Kar-Thessun IV einberufen, wo eine Genestealer-Kult eines neuen Patharchen hervorgebracht hatte. Dieser Patriarch hatte abnormale psionische Kraft: er könnte Brüder in kurzer Distanz paralysieren. Die Flammen verloren zwei Hauptmänner, bevor sie verstanden, was passierte.

Dann spazierte Bray'arth einfach in die psychische Sperrzone, ohne Rüstung, ohne Waffe, nur in seinen Priester-Roben. Die Symbionten waren verwirrt. Sie griffen nicht an; sie betrachteten nur. Der Patriarch versuchte, Bray'arth zu beherrschen, die gleiche Lähmung-Kraft, die andere Brüder getötet hatte.

Aber Bray'arth war nicht gelähmt. Stattdessen lächelte er und begann zu sprechen, nicht gotisch, sondern in einer Sprache, die niemand erkannte. Es war vielleicht der Warp-Cant, oder es war ein Ritual, das Bray'arth erfunden hatte. Der Patriarch schrie, ein Schrei, der die psychische Kraft zog, und starb stehend, sein Gehirn brennend. Die Symbionten zerstreuten sofort, Herde ohne Hirte.

Bray'arth wanderte aus der Sperrzone zurück, immer noch lächelnd. Er sagte nichts. Die Brüder stellten keine Fragen. Sie wussten, dass sie etwas Heiliges beobachtet hatten, etwas jenseits normaler Schlacht. Das ist der Grund, warum sie Bray'arth glauben, wenn er sagt, dass Nurgle die Wahrheit ist. Sie haben ihn kämpfen sehen, als würde er mit einem Gott tanzen.

Kapitän (Hauptmann) des Scout-Trupps Skar'de Ba'tarn

Skar'de ist kein bekannter Held: er ist ein Praktiker. Er ist der Hauptmann der Scout-Truppe *Vaughn*, ein zehn-Mann-Einheit von Scouts, die sich spezialisiert auf Infiltration und Aufklärung. Skar'de ist ein Veteran-Sergeant, eine Promotion, die ungewöhnlich ist für seinen Rang in anderen Orden, aber normal in den Flammen, wo Kampf-Effizienz mehr zählt als Zeremonie.

Skar'de ist klein für einen Space Marine (etwa zwei-meter-zwei) und erscheint fast Hälfte Breite eines typischen Battle-Brother. Dies ist nicht Schwäche; Skar'de wurde in schwacher Gravitation geboren und hat sich damit angepasst, Schnelligkeit statt Kraft zu entwickeln. Er trägt einen Scout-Panzer, der dunkelrot und schwarz ist, mit silbernen Glyphen an den Gelenken, die eine alte Skythari-Sprache darstellen (wahrscheinlich kopiert von einem toten Eldar, den die Flammen einmal fanden).

Skar'de's Waffe ist sein Bolter, aber eher ist es ein Messer: eine lange, dünne, psychisch-getränkte Klinge, die von einem alten Bibliothekar vor hundert Jahren ausgegossen wurde. Es ist kein Standard-Ausrüstungs-Stück. Es ist Skar'de's persönliches Eigentum, erhalten als Beute von einer Schlacht gegen eine Chaos-Sekte.

Skar'de ist einer der wenigen Brüder, die immer noch den alten Salamanders-Kämpfungs-Ethos halten. Er ist nicht verbrannt von der Verderbnis, obwohl er ihre physischen Symptome zeigt. Mehrfach hat Ko'vash erwogen, Skar'de in Verdacht zu nehmen, dass er nicht vollständig ein Gläubiger ist. Aber Skar'de kämpft effizient und schwört den Eid mit Überzeugung. Ko'vash lässt ihn in Ruhe.

> *Der Warp ist wirklich. Aber Wirklichkeit hat Struktur, oder alles wäre Chaos. Meine Aufgabe ist, diese Struktur zu finden, Zweck in ihr zu lokalisieren, und sie für den Orden zu nutzen. Ob das Nurgle ist oder der Imperator? Unerheblich. Struktur ist Struktur.*
> *— Skar'de, M40.3*

FELDZÜGE

Feldzüge

Der Sektor der Tausend Brennen

Ära: ca. 640.M39, vier Monate

Gegner: Gemischte Genestealer-Kulte und imperiale Überbleiber (Makropolwelt-Milizia)

Dauer: M39.6–M39.8

Ausgang: Taktischer Sieg für die Flammen; drei Makropolwelten pacifiziert, aber nicht im imperialen Sinne

In diesem frühen Kontext der modernen Orden (nur etwas mehr als hundert Jahre, nachdem Bray'arth sein Ritual-Entwurf durchgeführt hatte) bewegte sich die Flammen aggressiv gegen Genestealer-Kulte auf drei benachbarten Makropolwelten. Dies war nicht die erste Kampagne gegen die Kulte, aber es war die erste, in der die Flammen versuchten, zu regieren, nicht nur zu säubern.

Der Sektor war von drei großen Symbionten-Generationen überlaufen, unter jeweils einen Magus. Die

imperiale Antwort war fragmentarisch: lokale Makropolwelt-Milizia, nicht Imperial Guard oder Space Marines. Die Flammen landeten in drei koordinierten Fallschirm-Operationen, eine auf jede Welt.

Die Schlacht war kurz, aber intensiv. Die Makropolwelt-Armeen kollabierte schnell; die Brüder waren einfach zu stark. Aber die Symbionten-Kulturenin waren hartnäckig. Der Sektor-Krieg dauerte vier Monate, mit konstanten Kleine-Einsätze und psychische Kampagnen.

Am Ende beherrschten die Flammen den Sektor. Aber statt die Welten zum imperiale Standard zurückzubringen, organisierte Bray'arth eine neue Verwaltung: Die Makropolwelt-Überlebenden wurden unter Fachmann-Kontrolle gebracht, und die Symbionten-Gene wurden in diese Bevölkerung toleriert, unter Kontrolle. Dies war kein loyalistisches Ergebnis. Dies war ein Renegaten-Ergebnis.

Dies war die Kampagne, die die Theologie der Flammen versiegelt. Sie konnten nicht zurück zum Imperium, weil sie jetzt das Imperium beherrschten, nach ihren eigenen Regeln.

Der Nacht-Krieg des Kar-Thessun-Clusters

Ära: ca. 112.M40, zwei Jahre

Gegner: Mehrere Orks-Waaagh unter einen lokalen Warboss (Name: Murzbatt)

Dauer: 24 Monate

Ausgang: Taktischer Pyrrhus-Sieg; die Orks wurden aus dem Sektor gestoßen, aber um den Preis von etwa 300 Battle-Brother-Verlusten

Dies war eine unerwartete Intervention. Ein großer Orks-Invasions-Fleet erschien unerwartet in die südliche Marches und stellte eine Belagerung gegen mehrere Makropolwelten auf. Der Orks-Warboss Murzbatt war alt und intelligent, nicht zu intelligent, aber genug, um die Symbionten-Kulte zu vermeiden und direkt gegen die Flammen zu kämpfen.

Die Flammen mobilisierten alle zehn Großen Kompanien, eine seltene, vollständige Mobilisierung. Für zwei Jahre tobte eine Kriegsgeometrie über mehrere Welten. Ko'vash kommandierte persönlich in den finalen Stadion.

Die Schlacht um Kar-Thessun VII war entscheidend. Die Orks hielten die Stadt Mor-Vhess mit etwa zwanzigtausend Boyz. Ko'vash führte ein Fallschirm-Angriff mit fünfhundert Brüdern direkt in die Stadtmitte. Die Schlacht war, was die Flammen-Chroniken „Die Fest-Nacht“ nennen: neunundzwanzig Stunden konstanten nahkampfes in die Straßen einer Makropolwelt-Stadt, während Ring-Feuer von den Flammen-Artillerie draußen die Orks-Verstärkung zerbombardiert.

Am Ende obsiegten die Flammen. Murzbatt starb auf Ko'vash's Schwert. Die Orks zogen sich ins All zurück. Aber der Preis war hoch: etwa drei Prozent der Orden-Kraft war weg, viele davon in unheilbarem Zustand (Verletzungen, die nicht einmal die Apothecarius reparieren könnte).

Diese Kampagne zeigte den Wider-Seite der Flammen-Ideologie. Sie sind fanatisch, aber nicht unbegrenzt fanatisch. Der Ordensmeister und der Scriptor Magister besprachen diesen Krieg in langen Sitzungen und entschieden, dass ein Konflikt, der drei Prozent Kraft kostete, nicht wirtschaftlich war, nicht, weil es zu brutal ist, sondern weil es nicht die Effizienz der Verderbnis war. Danach wurden die Flammen selektiver in ihren Kriegen.

Der Verderbnis-Pakt von Kar-Thessun V

Ära: ca. 553.M40, acht Monate

Gegner: Verbündete Genestealer-Kulte (eine Tri-Kultur-Vereinigung unter Koordination eines Patriarchen)

Dauer: 8 Monate

Ausgang: Strategischer Sieg; die Kult-Vereinigung wurde aufgelöst, aber die Flammen unternahmen danach ein Formal-Pakt mit den überlebende Kult-Fraktionen

Dies war die kontroverseste Kampagne der modernen Orden, und sie zeigt, wie weit die Flammen seit ihrer Gründung sind. Kar-Thessun V war eine Makropolwelt, wo die Symbionten-Kulte sich in einer ganz neuen Struktur organisiert hatten: drei große Fraktionen unter Koordination eines Patriarchen-Verbandes. Dies war keine typische Kultur, dies war eine polity, eine Regierung.

Die Flammen wurden aufgefordert (durch Bray'arth's mystische Mittel, nicht durch herkömmliche Nachricht), diese Vereinigung zu eliminieren, weil sie gegen Nurgle's Lehre verstoßen (eine kleinere politische Fraktionsmache, die außerhalb der Flammen-Wahrnehmung lag).

Was folgte, war kein Krieg im klassischen Sinne. Stattdessen führte Bray'arth eine Serie von rituellen Duelle zwischen Flammen-Champions und Kult-Champions durch. Es war Krieg als Theater, Krieg als Spirituales Vermögenszustand.

Nach acht Monaten war die Tri-Kultur-Vereinigung aufgelöst. Aber die Flammen machten danach etwas Beispielloses: Sie unterzeichneten einen Formalen Pakt mit den überlebende Fraktionen, einen Vertrag, der die Fraktionen unter Flammen-Schutz brachte, im Austausch für Rohstoff und lokale Sicherheits-Kontroble.

Dies ist jetzt bekannt als die „Verderbnis-Pakt“ — nicht weil es mit dämonischen Kräften ist (was nicht ist), sondern weil es die Flammen-Philosophie in konkreter Form zeigte: Verderbnis ist nicht Vernichtung, sondern Assimilierung. Die Symbionten sind nicht Feinde; sie sind andere Ausdrücke der gleichen Wahrheit.

Dies schockierte sogar Ko'vash. Es war zwar legal unter den Flammen-Regeln: der Scriptor Magister gab es seine Zustimmung, und die Großen Kompanien murmelten nur, nicht revoltierend. Aber es zeigte, dass selbst der Ordensmeister nicht vollständig die Ideologie kontrollierte. Bray'arth operierte auf einer Ebene des Denkens, wo Ko'vash nicht folgen konnte.

KURZGESCHICHTE

Die Asche-Wacht

Die Kammer der Stille atmet nicht, und dennoch atmet Vor'mesh in ihr, Lunge für Lunge, zwanzig Stunden am Tag. Der Stille ist nicht wirklich still: es ist ein Raum unter der Essence of Nocturne, versiegelt mit alten Türen aus Mark-I-Rüstungskeramik, die durch Jahrtausende schwarz geworden sind. In den Rissen dieser Türen bewegt sich etwas. Nicht Luft. Etwas dichteres.

Vor'mesh sitzt in der Mitte des Raumes, ohne Rüstung, nur in einer weißen Unter-Tunika, die langsam grün wird. Die grüne Verfärbung kommt von innen heraus, nicht von außen: sein Schweiß ist grün, eine

irisiert-grün wie Abalone, und es tropft in kleine, grün-schimmernde Pfützen unter seinen Handflächen. Er sitzt aufrecht, Beine gekreuzt, Augen offen. Seine Augen sind kaum noch Augen: die Sklera sind gelb geworden, und in den Iris hat sich eine grüne Spirale gebildet, rotierend, langsam, wie ein Auge, das einen Warp-Riss beobachtet.

Das ist die fünfzehnte Woche.

Die Tür öffnet sich, und der Ordenpriester Bray'arth tritt ein. Er ist nicht allein, mit ihm kommt ein anderer, ein Scriptor namens Tem'kathos, alt, eine schwarze Robe tragend, die mit verstummten weißen Glyphen gestickt ist. Beide schweigen. Sie betreten den Raum, und Bray'arth schließt die Tür hinter sich. Das Licht, das sonst schwach von außen filtert, wird jetzt zu nichts.

Es gibt kein Licht in der Kammer der Stille. Es gibt nur Vor'mesh, und das grüne Leuchten, das sein Körper begonnen hat auszustrahlen.

„Der Bruder sitzt noch“, beobachtet Tem'kathos. Seine Stimme ist rau, ausgefasert von Altern. Er war einer derjenigen, die Khal'dakos kannten, bevor die Isolation kam. Er war einer derjenigen, die das Ritual des Feuers geschrieben hat, bevor es verfälscht wurde.

„Der Bruder sitzt, weil der Bruder verstehen lernt“, sagt Bray'arth. Sein Lächeln ist nicht visibel im Dunkel, aber seine Stimme trägt es: ein Schnitt durch die Luft, scharf genug, um zu schneiden.

Vor'mesh bewegt sich nicht. Er hat sich nicht in zwei Wochen bewegt. Die Fluida sammeln sich unter ihm, und sein Unterkörper ist kalt, aber das ist Teil des Prozesses. Bray'arth hatte dies erklärt, damals vor der Isolation: *Die Stille ist nicht Quälerei. Die Stille ist Betrachtung. Wenn ein Bruder in der Stille sitzt, sitzt er nicht allein: der Warp sitzt mit ihm.*

Tem'kathos tritt näher an Vor'mesh heran. Er beobachtet ihn, wie man ein seltenes Tier beobachtet. Dann, langsam, kniet er nieder. Sein Gewebe knacken mit dem Geräusch von Altem Leinen, das bricht.

„Sag mir, Bruder“, fragt Tem'kathos, „was siehst du?“

Vor'mesh öffnet seinen Mund. Nichts kommt heraus außer einem Hauch, grün, fluoreszierend. Aber sein Mund bleibt offen, und wenn Tem'kathos genau hinschaut (und er schaut genau hin), kann er sehen, dass Vor'mesh' Zunge grün ist, bedeckt in einer Art Pilz, feiner, silbriger Pilz, der mit jedem Atemzug rauscht.

„Der Bruder hat begonnen zu werden“, sagt Bray'arth. Es ist nicht eine Frage. Es ist eine Beobachtung.

Tem'kathos nickt. Er erhebt sich wieder, Knie schmerzhaft, und wendet sich zu Bray'arth um. In der grünen Glut von Vor'mesh' Körper können die beiden anderen Priester sehen, dass ihre Augen sich treffen, und dass sie verstehen.

Das ist nicht die Verfall-Brand-Phase. Das ist nicht die frühen Zeichen der Unruhe-Mark. Dies ist etwas anderes. Dies ist der Punkt, an dem der Bruder anfängt, mehr zu sein als Bruder. Mehr zu sein als Mensch.

„Der Letzte Dienst ruft“, murmelt Bray'arth.

„Der Letzte Dienst ruft“, wiederholt Tem'kathos.

Sie verlassen die Kammer. Die Tür schließt sich, und das Licht von außen filtert wieder herein, aber die Dunkelheit bleibt. Vor'mesh sitzt still, still, während das grüne Leuchten tiefer wird, während die Spirale in seinen Augen schneller rotiert, während die Pilz auf seiner Zunge zu singen beginnt: ein Lied ohne

Worte, ein Lied in Frequenzen, die menschliche Ohren nicht hören können, aber die jeder Fähige in der Nähe *spüren* kann.

Zwei Tage später befindet sich Vor'mesh nicht mehr in der Kammer der Stille.

Ko'vash erfährt dies von Bray'arth direkt, während einer frühmorgendlichen Verwaltungs-Sitzung auf der Essence of Nocturne. Sie sind allein, Ko'vash und der Ordenpriester, in einem Raum, der einmal ein Offiziersquartier war, bevor die alte Schiffe verfallen. Die Wände haben Symbole der alten Salamanders, schwach unter Jahrtausendalten Schmutz.

Ko'vash antwortet nicht sofort. Er sitzt auf einem alten Stuhl, dessen Bezug schon lange zu Pulver zerfallen ist, nur die Skelett-Struktur bleibt. Er betrachtet Bray'arth mit seinem einen echtem Auge. Sein cybernetic Auge würde leuchten (es tut das immer, wenn er konzentriert ist), aber das cybernetic Auge ist auf der verletzten Seite, und Ko'vash dreht sein Gesicht nicht zu Bray'arth hin.

„Der Bruder kämpft noch gut“, sagt Ko'vash schließlich.

„Der Bruder kämpft nicht mehr gut“, korrigiert Bray'arth. „Der Bruder *ist* gut. Es ist nur jetzt ein anderes 'gut'. Das alte Messer wird nicht mehr geteilt. Es wird zu etwas Neuem gemacht.“

Ko'vash schweigt. Dies ist nicht das erste Mal, dass diese Konversation stattfindet. Es wird nicht die letzte sein. Alle paar Monate kommt Bray'arth zu Ko'vash und sagt ihm, dass ein anderer Bruder den Letzte Dienst vollendet hat. Und alle paar Monate teilt Ko'vash das Wissen für eine weitere Stunde, und dann gibt er seinen Befehl.

Der Befehl ist immer der gleiche: *Lass ihn gehen.*

„Der Bruder kämpft morgen“, sagt Ko'vash. Es ist nicht eine Frage.

„Der Bruder kämpft morgen“, bestätigt Bray'arth. „Gegen die Symbionten an Kar-Thessun VI. Eine Kult-Nest, die die Gleichmacher nicht allein handhaben können. Der Bruder wird gehen, und der Bruder wird kämpfen, und, wenn der Warp liebhat, der Bruder wird nicht zurückkommen.“

Ko'vash nickt. Sein cybernetic Auge-Schein wird kurz sehr hell, dann verdunkelt sich wieder.

„Dann bereitet ihn vor“, sagt Ko'vash. „Führt das Ritual der Trennung durch. Lasst ihn wissen, dass er sein Orden verlässt, nicht dass er es dient. Dies ist wichtig. Dies ist immer wichtig.“

Bray'arth lächelt. Es ist das gleiche Lächeln, das Ko'vash kennt: das Lächeln eines Mannes, der eine tiefere Wahrheit sieht als die andere Augen können. Der Ordenpriester verbeugt sich, kurz, ohne Spott, und verlässt den Raum.

Ko'vash sitzt allein. Er schaut auf die alten Salamanders-Symbole an der Wand (ein Brunnen, der brennt, eine Flamme, die aus Wasser kommt) und er fragt sich nicht zum ersten Mal, was Vulkan gedacht hätte von dem, was seine Gene-Kinder geworden sind.

Die Antwort, die immer kommt, ist immer die gleiche: Vulkan hätte sich abgewendet.

Vor'mesh kämpft auf Kar-Thessun VI.

Der Kampf dauert nicht lange. Ein Verbrannter, ein Bruder im Letzte Dienst, ist kein normaler Soldat mehr. Ein normaler Soldat hat Ziele, hat Struktur, hat Überleben-Instinkt. Vor'mesh hat keine dieser Dinge. Vor'mesh *ist* Ziel: er ist zu einem Werkzeug gemacht worden, zu einer Waffe, die nur brennen kann.

Die Kult-Nest auf Kar-Thessun VI ist tief, verschlungen in einem unterirdischen Komplex, mit Hunderten

von Hybriden und reinen Symbionten. Die Gleichmacher-Kompanie war blockiert, gelähmt durch psychische Widerstände, die der Patriarch der Nest ausstrahlt.

Dann kam Vor'mesh.

Er fiel nicht mit einem Fallschirm. Er fiel mit nichts: einfach einen Sturz vom Orbit, seiner Rüstung auf völliger Kühle-Schutz eingestellt, sein Körper brennend grün vom Warp-Durchsatz. Er landete direkt in der Nest's Zentral-Halle, und alles, was folgte, war nur Feuer.

Ein Soldat, der diesen Kampf überlebte (ein Scout namens Keth'or, jung, nie zuvor verletzt), würde später sagen, dass er nicht glaubte, dass Vor'mesh mit einer Waffe kämpfte. Es sah aus, als ob Vor'mesh selbst die Waffe war. Der Körper des Bruders bewegte sich in Wegen, die nicht-menschlich waren, die Gliedmaßen dehnte sich und komprimierten sich, als ob Knochen und Fleisch aus verschiedenem Material gemacht waren. Der grüne Glut verließ Spuren in der Luft, psychische Brandnarben, die Keth'or eine Sekunde lang sah, bevor sein Auge sie ausblendeten.

Vor'mesh tötete etwa zweitausend Symbionten, allein, ohne Hilfe. Dies war nicht möglich, nicht mit normalem menschlichem Körper, nicht mit endlichem Leben-Zeit. Aber Vor'mesh war nicht normal, und sein Leben war nicht mehr endlich in den Sinnen, die es einst gewesen war.

Der Patriarch versuchte, zu fliehen. Das war sein Fehler. Ein Patriarch ist ein starker psychischer Emitter, und Vor'mesh war jetzt psychisch *blank*, nicht anti-psionisch, sondern vollständig transparent zu psionischer Wahrnehmung, weil das Selbst nicht mehr da war, um wahrgenommen zu werden. Der Patriarch sah eine Lücke und versuchte, hindurchzugehen, und das Lücke war Vor'mesh, und Vor'mesh war überall und nirgendwo.

Am Ende war die Kult-Nest tot. Nicht leer, sondern tot: die Hive-Strukturen selbst begannen zu verfallen, zu schrumpfen, als ob das Leben selbst herausgezogen worden war.

Und Vor'mesh?

Der Scout Keth'or fand ihn auf den Trümmern des Komplexes, stehend, still, sein Körper zerfallen in grünes Licht. Der Helm war nicht mehr da. Das Gesicht war nicht mehr recognisierbar. Aber als Keth'or näherte sich, war Vor'mesh immer noch stehend, immer noch wach, und er drehte sein Kopf in Keth'or Richtung, und Keth'or sah etwas in den grünen Augen-Lücken: nicht Wahnsinn, nicht Schmerz, nicht Hass. Nur eine gewisse traurig-Erfüllung, als ob ein Bruder endlich nach einer langen, harten Reise heimgekehrt war.

Dann fiel Vor'mesh um. Nicht tot, das war das seltsame Teil. Sein Körper fiel um, aber der Körper war leer. Als wäre das *Vor'mesh* bereits gegangen, bevor der Körper bemerkte, dass es tot war.

Ko'vash steht auf der Raumplattform, wo Vor'mesh' Körper gebracht werden sollte, um in den *Gewölbe ohne Namen* eingelagert zu werden.

Der Körper kommt an, in einem Blei-Sarkophag, den vier junge Brüder tragen. Sie sind stumm, mit Masken-Helme, die alle identisch sind. Ko'vash würde diese vier erkennen, wenn sie ihre Helme ablegten: es sind Vor'mesh' eigene Männer, die Schlacht-Brüder, die mit ihm seit zehn Jahren kämpften.

Das Sarkophag wird in die Reihe der Anderen gelegt. Ein-Null-Eins, Ein-Null-Zwei, Ein-Null-Drei... Ein-Null-Siebenundachtzig. Der nächste leere Platz wird Ein-Null-Achtundachtzig sein. Vor'mesh wird hier liegen, mit Namen-Lücke, mit Geschichte-Lücke, sein Körper bewahrte bis zum Ende der Orden oder zum Ende der Welt, was auch immer zuerst kommt.

Ko'vash legt eine Hand auf den Blei-Deckel. Es ist kalt. Es ist immer kalt.

Der Letzte Dienst war vollendet, flüstern die vier Träger. *Der Letzte Dienst war die Freiheit.*

Ko'vash antwortet nicht. Er steht hier lange, eine Hand auf dem Deckel, sein Auge, sein echtes Auge, geschlossen. Sein cybernetic Auge leuchtet faint, ein Schimmern von Licht, das nur Maschinen sehen können.

Irgendwo weit oben, auf der Brücke der Essence of Nocturne, zeigt die astropathic Sensorium eine neue Anomalie im Warp. Eine psychische Narbe, neu gebildet, in der Form einer Spirale. Der Astropath, der das sieht, wird ruhig, und er würde, wenn ein Offizier ihn fragen würde, sagen, dass es nicht Warp-Störung ist. Es ist etwas Anderes. Es ist etwas, das betet.

Ko'vash hebt seine Hand vom Sarkophag auf. Er öffnet sein echtes Auge, und dann öffnet er sein cybernetic Auge, und beide leuchten für einen Moment mit rotem Licht.

„Seid alle entlassen“, sagt er zu den vier Trägern. „Kehrt zu eurer Kompanie zurück. Der Letzte Dienst ist geleistet. Es ist Zeit zu kämpfen.“

Die vier Träger salutieren stillschweigend und verlassen die Plattform.

Ko'vash bleibt. Er schaut lange auf den Blei-Sarkophag, und er denkt an die alte Frage: Was hätte Vulkan gedacht?

Diese Mal, zum ersten Mal in langer Zeit, kann Ko'vash sich vorstellen, was die Antwort sein könnte.

Die Antwort könnte: *Der Feuer verzehrt alles, gleich, ob rein oder verdorben. Was braucht der Brand eine Philosophie?*

Ko'vash wendet sich ab. Er geht, und hinter ihm bleibt der Sarkophag: ein kleiner, kalter Stein, eine weitere Zahl in einer langen Liste, einer weiteren Namen, der in Stille eingraviert ist.

Die Flammen der Verdammnis kämpfen weiter. Sie werden morgen kämpfen, und übermorgen, bis die letzte Kompanie fällt oder die ganze Galaxis verfault. Dies ist nicht Hoffnung. Dies ist nicht einmal Widerstands-Geist.

Dies ist einfach, was übrig bleibt, wenn alles andere verbrannt wurde: Die Gewöhnung, weiterzumachen, weil still zu stehen bedeuten würde, zu erkennen, dass es keinen Weg gibt, nach Hause zu gehen.

Und für die Flammen der Verdammnis gibt es keine Heimat mehr. Es gibt nur die nächste Welt, der nächste Feind, der nächste Bruder, der in die Kammer der Stille geleitet wird.

Das ist alles, was sie haben. Das ist alles, was sie je haben werden.