

DIE BLUTKRALLEN

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Der Wind trägt das Omen. Das Blut schreibt das Schicksal. Die Flotte kennt keinen Ort. Das Fleisch verfault in der Leere.“

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	White Scars
Gründung	ca. 996.M34 — 9. Gründung (zwischen M34 und M35)
Heimatwelt	Khethara
Welttyp	Agrarwelt
Kampfdoktrin	Flotten- & Enterkampf
Loyalitätsstatus	Renegade (fiel erst nach der Häresie ab)
Ordensstärke	Dezimiert
Ein-Satz-Definition	Die Blutkrallen sind Raubvögel einer verfallenden Flotte, gefangen zwischen dem Erbe des Khan und einem Hunger, den sie nicht benennen dürfen.

Die vier Säulen

Der Wind ohne Kompass

Der Orden navigiert nach Zeichen, die der Codex nicht anerkennt. Der imbar (die Warpströmung) wird gelesen wie ein Text, nicht gesteuert wie ein Fahrzeug. Diese Unabhängigkeit war einst Jaghatai Khans Stolz; sie ist zur Häresie geworden.

Das Blut ist Gesetz

Nicht der Codex, nicht die Theologie: das Blut bestimmt, wer führt, wer lebt, wer verfällt. Jeder Talonfang trägt die Markierungen seiner Vorfahren in den Narben und Verfärbungen der Haut. Der Orden liest diese Genealogie aus dem Körper, nicht aus Dokumenten.

Die Meere haben kein Gedächtnis

Jede Kampagne ist isoliert, jeder Ort ein Fremder. Der Orden führt keine Chronik, die älter als drei Generationen reicht. Was nicht an Bord ist, existiert nicht. Dieses Prinzip war einst Beweglichkeit; jetzt ist es Verleugnung.

Der Feind ist nicht der Xenos

Der erklärte Feind ist namenlos: der Schatten der Ferne. Doch die wahre Schlacht tobt im Fleisch. Jeder Battle-Brother weiß, dass der Orden seit Generationen gegen etwas kämpft, das von innen kommt, auch wenn dieses Wissen ungesprochen bleibt.

Tonalität

Punkt
Düster, ohne Hoffnung auf Erlösung
Technisch korrekt, aber mit verborgenem Wahnsinn
Stolz auf Verfall: kein Selbstmitleid, aber erbarmungslose Selbsterkenntnis

Rhythmisch chogorisch, aber verdorben: die Worte des Khan, aber mit vergifteter Bedeutung

Isoliert. Jede Schlacht ist der Orden allein.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Loyalität	Unwandelbar loyal zum Imperium	Nominell treu, faktisch häretisch
Flottendoktrin	Schnelle Schläge, dann Rückzug	Anhaltend, ohne festen Stützpunkt
Spiritualität	Tengri-Verehrung, Schamanismus	Khorne-Kult, verborgen hinter Codex-Jargon
Gensaat-Ausdruck	Wild, aber beherrschbar	Progressive Entartung
Heimatbindung	Chogoris ist das Herz	Keine Heimat; nur das Schiff
Ansehen im Imperium	Respektiert, wenn auch exotisch	Total verdammt

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Gründung	9. Gründung, M34.2
Heimatwelt	Khethara, Agrarwelt
Festungskloster	Das Rostschloss, in den Gebirgsruinen von Kethara Prime
Codex-Konformität	87 %
Schlachtruf	»Rote Winde! Blutiger Fall!«
Ordensstärke	~800 Battle-Brother (depleted)

KERNIDENTITÄT (FORTSETZUNG)

Anredeformen / Titelkaskade

Ebene	Bezeichnung	Kontext
Einzelner Bruder	Talonfang	Selbstbezeichnung, abgeleitet vom Initiationsritus
Der Orden	Die Blutkrallen des Jaghatai Khan	Zeremonielle Ansprache
Vollständiger Titel	Die Blutkrallen des Jaghatai Khan, Ketzerliche Schiffe des Roten Winds, Verdammte der Khethara-Meere	Eide und Kriegserklärungen

Ordens-Merksatz

Der erste Satz verkörpert *Schicksal*: Neophyten werden gelehrt, dass der *imbar* (der Wind der Warpströmungen) der einzige Prophet ist, den der Orden noch vertraut, seitdem die Kapelle verstummte.

Der zweite Satz verkörpert *Vergeltung*: Blut ist nicht Opfer, sondern Zeugnis. Jedes Boltergeschoss schreibt die Geschichte des Ordens in den Tod seiner Feinde.

Der dritte Satz verkörpert *Freiheit*: Keine Festung, kein Heimatplanet kann den Orden halten. Die Flotte

ist die einzige Heimat, und sie segelt ohne Karte.

Der vierte Satz verkörpert *Verdammnis*: Das Fleisch der Unsterblichen verfault nicht wie das der Sterblichen, aber es verfault anders: langsam, von innen, sichtbar für die, die wissen, wo man hinschaut.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Blutkrallen wurden während der 9. Gründung aus den Beständen der White Scars rekonstituiert, ein Orden wie hundert andere, gegründet, um die Kontrolle über die östlichen Sectoren zu wahren. Der Gründer, Ordensmeister Khaldun Stormhearer, war ein Achtzehnter-Sohn einer Khan-Linie, denen die Flottendoktrin und die Jagdrituale tiefer im Blut saßen als die Codex-Interpretation. In den ersten zwei Jahrhunderten unterschied sich der Orden nicht vom Standard: schnelle Eingriffe, Enterungen auf Feind-Großkreuzern, Rückzug zum nächsten Haltepunkt. Die Heimatwelt Khethara war eine Agrarwelt mit wenig strategischem Wert, ideal für einen Orden, der seine Flotte über alles liebte.

Aber unter Stormhearer und seinen unmittelbaren Nachfolgern keimte ein anderes Verständnis. Der *imbar* (die Warpströmung) wurde nicht als Hindernis behandelt, sondern als Orakel. Ritus ersetzten Navigation. Der Orden begann, Signale zu empfangen, die vom Imperium nicht anerkannt wurden, Befehle aus dem Warp selbst, warm und nahe und älter als der Codex. Ein Sturmseer des dritten Jahrhunderts namens Vorgul beschrieb sie später als »das Lachen des Großen Khan, endlich befreit von den Ketten der Treue«. Um M34.8 begannen die Zeichen: Battle-Brother verloren Zahnschmelz, die Haut verfärbte sich zu einem dunklen Rot, und die schnellsten, stärksten Kämpfer verlangten nach mehr Blut, nicht weniger. Der Orden wusste, was es war. Er sprach es nie laut aus. Er tat es einfach nicht.

Die Heimatwelt

Khethara ist eine staubtrockene Agrarwelt, größtenteils Getreidefelder und Salzebenen, deren Wasser tiefer unter dem Boden liegt als der Bau von Siedlungen lohnt. Es gibt zwei große Faunen: die *Kheth-Rexen*, sechsbeinige Raubtiere, groß wie Rhinos, die in Herden über die Ebenen ziehen, und die *Windsucher*, vogelhafte Bestien mit sperrigen Schwingen, die im thermischen Wind der südlichen Wüste zirkulieren und die Rexen-Herden aus der Luft jagen. Der Orden verehrt beide: Der Rexen als Sinnbild der Blutgewalt, den Windsucher als Sinnbild der Freiheit. Beides hat Jaghatai Khan gelehrt. Beides verdirbt.

Ordenskult

Der Blutkrallen-Kult ist nominell monotheistisch, sie sprechen von »dem Imperator« und zitieren die Liber Astartes. Aber unter dieser Sprache liegt etwas anderes. Sie singen nicht zum Goldenen Thron; sie singen zum *Roten Wind*, einer Macht, die sie mit Jaghatai Khan gleichsetzen, oder besser: mit einer pervertierten Erinnerung an ihn. Khorne wird nicht genannt. Der Name ist Tabu. Aber jede Schlacht ist ein Opfer, jedes Blut ist ein Gebet, und der Ordensmeister trägt unter seiner Robe Relikte, die nicht vom Imperium stammen. Der Orden lehrt, dass der Khan die White Scars einst in die Wahren

Bahnen führen wollte, dass das Imperium ihn zurückhielt, und dass er jetzt endlich, befreit von den Ketten, den Weg selbst vorzeichnet.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat der White Scars ist von Grund auf wild: schnelle Muskelreaktionen, Durst nach Bewegung, eine Aggression, die nicht böswillig ist, sondern natürlich wie der Wind. Die Blutkrallen zeigen eine progressive Abweichung: Die Progenoiddrüsen produzieren schneller, aber unregelmäßiger. Die Haut färbt sich in einem Muster, das dem natürlichen Melanin-Verlauf folgt, aber zu einem dunklen, morbiden Rot oxidiert. Die Augen werden licht-empfindlich. Und die Aggressionen verstärken sich nicht gradual, sie schreiten in Stufen voran, von denen jede dem Ordensmeister und den Apothecarii verborgen werden soll.

Fluch-Stufen

Stufe 1 — Die rote Blüte

- Dunkle rötliche Verfärbungen erscheinen an Hals und Brustkorb, wie Blutergüsse unter der Haut, die nicht heilen - Der befallene Battle-Brother schwitzt häufiger und stärker, selbst in kühlen Räumen; das Schweiß riecht nach Eisenoxid - Schlafmangel: Der Bruder meldet, dass er »Stimmen im Wind« hört, wenn die Festung still ist

Der Orden beobachtet solche Fälle durch die *Rotblicke*: Ordensbrüder ohne Rang, die in der Kammer der Ersten Winde wachen und jeden Battle-Brother berichten, der die Fenster zu lange anstarrt. Das Verfahren ist Geheimnis; offizielle Auskunft wird verweigert.

Stufe 2 — Der Appetit erwacht

- Die Verfärbung breitet sich auf Arme und Rücken aus; die Haut spaltet an den Rissen und schimmert an den Wundflächen rot-metallisch - Körperliche Gewalt wird zur Obsession: Der Bruder verlangt nach Übungskämpfen, sucht körperliche Konfrontation; wenn keine gegeben ist, verwundet er sich selbst - Kannibalistische Impulse: Der Bruder zeigt Interesse daran, die Überreste gefallener Feinde zu konsumieren; der Ordensmeister ordnet Quarantäne an

Brüder in Stufe 2 werden in die *Blutschiffe* verlegt: schnelle Enterungskapsel-Kutter, die ständig im Warp sind und nicht in den Flottenkern zurückkehren. Sie werden in Kampagnen gegen die zerstörerischsten Feinde eingesetzt. Die Apothecarii nehmen keine Maßnahmen zur Stabilisierung vor.

Stufe 3 — Der Verdammte Klaue

Diese Phase hat keinen Rückweg. Der Ordensmeister benennt sie im Eintrag des Bruders nicht. Die Unterlagen führen ihn unter »Gefallen im Dienst« an, oder »Transportausfall«, oder »Reliquienschrein errichtet«. In Wahrheit wird ein Bruder dieser Stufe in den *Talonen* (einer gesonderten Schiff-Kaverne) untergebracht, wo er für seinen restlichen Dienst lebt. Die Verwandlung ist vollständig: Die Haut ist völlig rot gefärbt, nicht menschlich mehr, eher wie rohe Metalloxide. Die Augen sind milchig. Der Mund ist zu einer permanent zuckenden Öffnung deformiert, aus der nur Laute und Schaum kommen. Der Bruder ist stärker als je zuvor, schneller, aber vollständig der Kontrolle beraubt. Er wird in Gefechten als lebende Waffe eingesetzt: ein Rammbock aus Fleisch und Khorne.

Der Orden behandelt diese Brüder nicht mit Schande, sondern mit einer Art Ehrfurcht. Sie sind *die Vollendeten*, nicht die Misslungenen. Sie sind das, wozu der Khan die White Scars führte. Sie sind das Ziel, nicht die Krankheit.

Verlorene Kompanie

Die *Blut-Räuber*, so nennen sich die Brüder der Verdammten Klaue untereinander, wenn sie überhaupt noch sprechen können. Der Name bedeutet »die, deren Raub das Blut ist«.

Das sichtbarste Merkmal ist die *Entfernung der Aquila*. Ein Bruder in gutem Stand trägt die imperiale Aquila auf Schulter oder Brust, ein Symbol der Loyalität. Die Verdammten tragen dieses Symbol nicht. An seiner Stelle ist das Fleisch roh, sichtbar vernärbt, als sei das Symbol ausgebrannt worden. Das Symbol »Treue zum Imperium« ist damit gelöscht, nicht abgelöst durch ein anderes, sondern vollständig negiert.

Das Hinzufügte ist subtiler: Jeder Verdammte trägt einen *Blut-Talisman*, eine offene Kapselvorrichtung aus Messing und Kristall, die an Rücken oder Brust gelötet ist. Sie ist mit flüssigem Menschenblut gefüllt, konserviert durch unbekannte Technologien: möglicherweise Häresie, möglicherweise alte Magie. Der Talismans sitzt direkt über dem Zweiten Herzen und pulsiert im Rhythmus des Pulses des Bruders. Er symbolisiert die »ewige Nahrung«, die der Verdammte nicht mehr benötigt, sondern verehrt: Blut, das nicht mehr sein eigenes ist.

LORE & GESCHICHTE (FORTSETZUNG)

Ortsverzeichnis des Festungsklosters

Ort	Funktion	Kennzeichen
Der Rote Hof	Waffenkammer und Rüstungslager	Gesamte Böden rot gefärbt von Rostoxidation und altem Blut; der Geruch ist metallisch und süß zugleich
Die Kammer der Ersten Winde	Initiationsraum	Natürliche Felsspalte unter der Festung; Wind pfeift ständig hindurch; Neophyten lesen hier ihre erste Warpströmung
Die Oberservitorei	Sensorium und Astropathische Chöre	Versiegelt, nur dem Ordensmeister bekannt; kein Laie hat den Ort je betreten und ist nicht wahnsinnig geworden
Das Gedenkbecken	Ruhenort der Gefallenen	Künstliche Salzsee tief unter der Feste; jeder tote Battle-Brother wird hier versenkt; Ordensdiener vermeiden es nach Sonnenuntergang
Das Blutarchiv	Genealogische Aufzeichnungen	Gewölbe mit tausenden Tafeln, jede mit dem Blutmuster eines Battle-Brother eingeritzt; manche Tafeln sind mehrmals überschrieben

Abgrenzung

Der Orden der Blutkrallen wird oft mit den Night Lords verwechselt, nicht zuletzt, weil beide Orden eine *Flotte ohne Heimat* bewohnen und beide in die Finsternis verfallen sind. Doch die Ähnlichkeit ist oberflächlich. Die Night Lords verfolgten Terror als Doktrin: ihre Verderbtheit ist ideologisch. Die Blutkrallen verfallen dem Wahnsinn trotz ihrer Doktrin, nicht wegen ihrer. Sie sind keine Renegaten wie Curze's Erbe; sie sind Söhne des Khan, die der Khan selbst verdorben hat, weil seine Lektionen (schnell, frei, ohne Fesseln) zum Orakel für etwas Älterem und Hungriges wurden. Dieser Unterschied ist tödlich und unausweichlich.

KOMPANIEN

Kompanien

Windrunner

Rolle: Intercessors

Held: Ganzul Stormbow

Titel des Helden: Sergeant

Bloodmane

Rolle: Intercessors

Held: Bataresh Sicklefang

Titel des Helden: Sergeant

Ganzoril

Rolle: Hellblasters

Held: Bekhtor Desertwolf

Titel des Helden: Sergeant

Steppehunter

Rolle: Terminatoren

Held: Temulun Nomadheart

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

Ulanjin

Rolle: Scouts

Held: Tsendei Naranjor

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

KOMPANIEN (FORTSETZUNG)

Übersicht

Kompanie	Farbe	Aufgabe
I. Kompanie	Rot und Grau	Terminator-Eliteeinheit, Ordensmeister-Garde
II. Kompanie	Rot und Silber	Schnelle Assault-Spezialisten, Enterungsmeister
III. Kompanie	Dunkelrot	Schwere Unterstützung, Fahrzeugtruppe
IV. Kompanie	Purpur-Rot	Taktische Reserven, Bolter-Spezialist
V. Kompanie	Blasse Rot	Halbstark, Reserve und Garnison
Scout-Kompanie	Schwarz und Rot	Kundschaftung, Infiltration

I. Kompanie — Rot und Grau

Die Terminator-Eliteeinheit des Ordens, denen der Eintritt in die verdammten Ränge am nächsten steht. Sie tragen die schwerste Rüstung, führen die grausamsten Waffen, und jeder von ihnen wird drei Mal täglich auf Zeichen der roten Blüte untersucht.

Hero: *Veteran-Sergeant Temulun Nomadheart*, Anführer der Formation *Steppenjäger*, fünf Terminatoren-Kämpfer in der Mark-VIII-Errant-Rüstung. Nomadheart trug einst den Namen Temulun Yulgeshan und war Stellvertreter des Kapitäns, bis die erste Verfärbung an seinem Nacken auftrat. Der Ordensmeister beförderte ihn zur Abkehr: Nicht Verbannung, sondern »Erneuerung des Diensts«. Nomadheart weiß, was kommz. Er führt seine Männer, weil jeder Tag, an dem er command behält, ein Tag ist, an dem er noch nicht in die Talonen verlegt worden ist.

In der Kampagne gegen das Ork-Imperium unter Waaagh Rukkgaz Zwo führte Nomadheart seine Steppenjäger in eine versiegelte Schachtanlage, um einen Mek-Boss zu isolieren. Sie kamen ohne Rückzugslinie hinaus. Nomadheart schloss das Tor hinter sich selbst, und seine Männer zerstörten die Orks mit Sturmbollern und Thunder Hammers, während er allein, ohne Rüstung, die Gänge blockierte. Er überlebte durch Wahnsinn, nicht durch Skill. Es gibt Aufnahmen davon. Der Ordensmeister hat sie sperren lassen.

II. Kompanie — Rot und Silber

Die Speerspitze des Ordens, Enterungsspezialisten, Schnellstreiter. Sie sitzen in den Schnellkreuzern und den Dreadclaw-Landekapseln, sie sind darin ausgebildet, fremde Schiffe zu durchreißen und Brückenköpfe zu schaffen, bevor die Feinde überhaupt wissen, dass sie unter Feuer stehen.

Hero: *Hauptmann Dulgun Stormrider*, Warlord, Ordensmeister des ganzen Ordens der Blutkrallen. Stormrider ist alt, fast anderthalb Jahrhunderte alt, und die roten Verfärbungen an seinem Körper sind nicht mehr Flecke, sondern durchgehende Färbung. Er sollte längst in die Talonen verlegt sein. Niemand hat den Mut, es auszusprechen. Er führt den Orden mit Befehlen, die zwischen Codex-Orthodoxie und reiner Wahnsinn balancieren, als würde er eine Linie gehen, die nur er sehen kann.

Während der Schlacht um Talheim-V befahl Stormrider dem Enterungstrupp der II. Kompanie, in eine feindliche Schlachtbarke einzudringen, sie zu entriegeln und den Feind, einen Chaos-Warbringer-Nemesis-Titan, *mit den Händen* zu zerlegen. Die Männer gehorchten. Einige kamen zurück. Der Titan fiel. Stormrider sprach danach nicht wieder, sondern zuckte nur mit den Schultern, wenn man ihn fragte, wer der Feind war. »Der Wind weiß es«, sagte er, immer wieder.

Sergeant Ganzul Stormbow, Anführer der Truppe *Windrunner*, zehn Intercessoren der II. Kompanie. Stormbow hat blaue Augen (eine Abweichung von der weiß-schwarzen Norm der White Scars Linie) und sein Verhalten ist unorthodox: Er spricht wenig, beobachtet alles, und seine Männer folgen ihm blind. Es heißt, er könne den Warp »riechen«. Offizielle Stellung: verdächtig, aber nicht verdammt.

Sergeant Bataresh Sicklefang, Anführer der Truppe *Blutmähne*, zehn Intercessoren der II. Kompanie, Spezialist für Feuer und Zerstörung. Sicklefang hat einen seltenen Defekt: Ein Auge ist völlig tot, reglos, aber nicht erblinddet: es sieht in einem anderen Spektrum, wie Astropathische Sinne. Er hat das niemals gemeldet. Sein Gesicht ist von Narben zerfurcht, nicht von Kampf, sondern von etwas, das wie Säure aussieht. Der Ordensmeister hat seine Akte nicht überprüft.

III. Kompanie — Dunkelrot

Schwere Unterstützung, Panzereinheiten, die Artillerie des Ordens. Der Predator *Dulgarash* (»Das Zweite Reißen«) ist der Kampftank der III. Kompanie und existiert länger als jeder lebende Ordensmeister. Sein Maschinengeist ist uralt und jähzornig. Die Orks fürchten ihn. Die Imperium-Alliiert-Kavaliere wünschen sich seinen Maschinengeist zu studieren.

IV. Kompanie — Purpur-Rot

Schwere taktische Reserven, Bolter-Spezialisten, Halter der Linie. Sie sind die »normalen« Blutkrallen, am wenigsten verfärbt, am meisten Codex-konform, aber auch am meisten verdächtigt. Denn ein Orden, der verfällt, hat keinen Platz für die Unauffälligen.

V. Kompanie — Blasse Rot

Halbstarke Reservisten, teils Neophyten, teils Scouts im Übergang. Diese Kompanie ist ständig unterbesetzt, weil ihre Mitglieder entweder schnell hochskaliert werden (in andere Kompanien aufgenommen) oder schnell verfallen und in die Talonen verlegt werden. Zu lange in der V. Kompanie zu sein, ist verdächtig. Es deutet darauf hin, dass der Ordensmeister dich nicht für wertvoll hält oder nicht vertraut, dass du rechtzeitig verfallen wirst.

Scout-Kompanie — Schwarz und Rot

Kundschafter, Aufklärer, Infiltrationsspezialisten. Diese Kompanie wird vom Orden getrennt, auf eigene Langzeitoperationen entsandt, oft für Jahre.

Hero: *Leutnant Temulun Yulgeshan*, zweiter Stellvertreter, Kommandant der Kundschafter-Formation *Ulanjin*, zehn Scouts. Yulgeshan ist ein junger Ordensbruder, erst sechzig Jahre im Dienst, und zeigt noch keine Zeichen der roten Blüte. Oder er verbirgt sie perfekt. Er wird von älteren Brüdern mit einer merkwürdigen Mischung aus Verachtung und Furcht behandelt. Der Ordensmeister vertraut ihm, bis zur völligen Ignoranz. Yulgeshan ist im Gedächtnis des Ordens kaum präsent: kein Ruhm, kein Skandal. Das macht ihn gefährlicher als Nomadheart. Denn Unsichtbarkeit ist das Werkzeug der Spione.

> *Wenn der Wind schweigt, sagen die Karten die Wahrheit.*

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Dulgun Stormrider
Titel / Rolle: Captain

Temulun Yulgeshan
Titel / Rolle: Lieutenant

Choijin Chagoril
Titel / Rolle: Ordenspriester

Otgesh
Titel / Rolle: Dreadnought

BEKANNTE CHARAKTERE (FORTSETZUNG)

Captain Dulgun Stormrider — Ordensmeister

Stormrider ist beinahe ein Jahrhundert und fünfundsiebzig Jahre alt. Sein Körper ist zu zwei Dritteln von der roten Verfärbung bedeckt, nicht der chaotischen Flecken der Stufe 1, sondern der durchgehenden Färbung eines advanced case, der nicht mehr in die Talonen verlegt worden ist, weil der Ordensmeister *ist*. Er trägt die Mark-VII-Aquila-Rüstung, nicht um Tradition zu bewahren, sondern weil die ältere Rüstung seine seltsamen Proportionen besser verbirgt. Unter der Rüstung liegt das Narthecium eines Apothecarius, nicht zum Heilen, sondern zum Beobachten. Er ist bewaffnet mit einer Kettenschwert-Waffe, die älter ist als seine Gensaat, und einem Bolter, dessen Kaliber nicht im Codex aufgeführt ist.

> *Freiheit hat einen Preis. Loyalität auch. Der Khan zeigte uns, dass beide gleich sind. Das Imperium irrte.*

Während der Schlacht um Bastion Torstein befahl Stormrider dem ganzen Orden, sich in einen Hinterhalt zu begeben, eine klassische Khan-Manöver, ein Echo von Jaghatai selbst. Die taktische Brillanz war unbestreitbar. Aber die Befehle kamen nicht über Vox oder Funkgerät; sie wurden durch den Warp übertragen, wie Gedankenformen, die nur die Ordensmeister-Rüstung entschlüsseln konnte. Niemand kann bestätigen, wer sendet. Stormrider weigert sich, die Quelle zu klären.

Chaplain Choijin Chagoril — Ordenspriester

Chagoril ist der geistliche Führer des Ordens, und er ist ein lügender, feiger Heuchler. Er predigt nominell vom Goldenen Thron und zitiert die Liber Astartes, aber jede fünfte Predigt ist eine Variation auf ein Thema, das nur Khorne huldigen kann: »Das Blut ist die Sprache der Wahrheit«, »Der Schwache fällt, und der Starke isst«, »Freiheit ist das Recht der Raubtiere«. Er weiß, dass die Ordensmeister ihn hören. Er weiß, dass sie nicht eingreifen. Das macht ihn zum perfekten Werkzeug des Ordens, nicht weil er böse ist, sondern weil er den Fehler macht, zu glauben, dass er noch konform sein kann. Seine Zeremonien sind im Codex katalogisiert, aber jede einzelne ist verdreht, reinterpretiert, bis das Gegenteil wahr zu sein scheint.

> *Der Khan lehrte uns Freiheit. Das Imperium lehrte uns, dies zu verraten. Der Khan war ein Prophet. Das Imperium, ein Lügner.*

Chagoril führt die Initiationsriten in der Kammer der Ersten Winde durch. Dort flüstert er Neophyten Gebete zu, die nicht im Codex stehen. Sie beginnen mit »Tengri« (dem alten Namen für Gott bei den White Scars) und enden mit Lauten, die wie Sprache klingen, aber nicht sind. Neophyten, die die Initiation überstehen, vergessen nicht, was sie gehört haben. Sie werden stillschweigend zu Mitverschwörern des Ordens, nicht durch einen Eid, sondern durch Schweigen.

Sergeant Ganzul Stormbow — Windrunner, II. Kompanie

Stormbow ist dreißig Jahre im Orden, und diese Langsamkeit des Aufstiegs deutet darauf hin, dass der Ordensmeister ihn entweder nicht für würdig hält oder ihn für zu gefährlich hält. Stormbow hat blaue Augen, eine genetische Anomalie der White Scars, die selten ist und verdächtig. Sein Verhalten ist kontrolliert, fast künstlich: Er spricht in kurzen, präzisen Sätzen, als würde er Worte rationieren. Seine Männer respektieren ihn nicht aus Angst, sondern aus dem merkwürdigen Gefühl, dass Stormbow etwas über sie weiß, das sie selbst nicht wissen.

> *Der Wind trägt viele Wahrheiten. Nicht alle gehören uns. Aber wir tragen sie trotzdem.*

In der Kampagne gegen die Drukhari-Korsaren berichtete Stormbow, dass er »Signale« im Warp empfangen hatte: Warnung vor einem Überfall drei Tage, bevor dieser stattfand. Der Ordensmeister befragte ihn nicht. Der Ordenspriester notierte es, sagte aber nichts.

Veteran-Sergeant Temulun Nomadheart — Steppenjäger, I. Kompanie

Nomadheart trug einst den Namen Temulun Yulgeshan und war der Stellvertreter des Hauptmanns Stormrider, bevor die rote Verfärbung an seinem Nacken auftrat. Der Ordensmeister »beförderte« ihn statt ihn zu verdammen, eine politische Geste, die Nomadheart als das erkannte, was sie war: ein Todesurteil auf Abstammung. Er wurde zum Anführer der *Steppenjäger*, fünf der besten Terminatoren-Kämpfer des Ordens, und mit diesem Rang kam die Gewissheit, dass er ständig überwacht wurde. Die rote Verfärbung schritt voran. Nomadheart versuchte nicht, sie zu verbergen. Er hielt seinen Rang und führte seine Männer mit der stummen Würde eines Sterbenden.

> *Ich bin nicht verdammt. Ich bin vollendet. Es ist nur, dass der Orden noch nicht bereit ist, das zu sehen.*

Im Gefecht gegen die Drukhari-Raider bewies Nomadheart, dass er nicht nur in Rüstung kämpfen

konnte. Unter den Brüdern seiner Formation riss er die Rüstung ab (ein drastischer Verstoß gegen die Codex) und kämpfte nackt gegen den Feind, seine Haut bereits zu zwei Dritteln rot gefärbt. Seine Männer, verwirrt, folgten ihm nicht, sondern fanden sich stattdessen in einem Schutzring wieder, den Nomadheart mit seinem bloßen Körper bildete, während sie hinter ihm feuerten. Vierzehn Feinde fielen. Nomadheart überlebte, aber der Ordensmeister zog keine Konsequenzen. Das Schweigen war lautstärker als ein Befehl.

FELDZÜGE

Feldzüge

Die Schlacht um Talheim-V

Ära: M41.756

Gegner: Drukhari-Korsaren-Flottenverband (unbekannte Stärke)

Dauer: 8.4 Tage intensive Operation

Ausgang: Feind zerstört; Orden depleted auf 68 % Sollstärke

Die Drukhari-Korsaren waren eine nomadische Kriegsbande ohne bekannte Heimatbasis, berüchtigt für Nekro-Raub: Sie jagten Sterbende, um sie vor der Erlösung zu bewahren und ihre Essence in Sklaverei-Matrix-Kammern einzuschleusen. Sie griffen drei Agrarwelten in Sequence an, und der Blutkrallen-Orden stand zur Verfügung. Stormrider befahl einen direkten Angriff auf den flaggschiff der Korsaren: eine vierhundert Jahre alte Schwarze Bibliothek-Einheit, umgebaut für den Raubzug. Die Enterung war brutal und kostete neun Battle-Brother das Leben. Aber der Eindringvorstoß war so schnell und so blutig, dass die Drukhari-Verteidiger zusammenbrachen, nicht aus taktischen Gründen, sondern aus blankem Schrecken. Der Orden verlor die Schlacht als taktische Errungenschaft und gewann sie als psychisches Geschehen. Die Drukhari zogen sich zurück. Sie kehren nicht zurück.

Der Kreuzzug von Gerlmoor

Ära: M41.832

Gegner: Ork-Imperium Waaagh Rukkgaz Zwo (Schätzung 800.000+ Orks)

Dauer: 47.2 Tage

Ausgang: Feind fragmentiert; Orden verliert gesamte III. Kompanie in taktischer Rückzug

Das Ork-Imperium unter Waaagh Rukkgaz Zwo war gigantisch: Millionen Einzelner, koordiniert durch Weirdboymagie und rohe Gewalt. Der Blutkrallen-Orden konnte nur eine Spitzenkampagne durchführen: Enterung der Flaggschiffe, Tötung des Warboss Rukkgaz selbst, Rückzug vor der Waaagh-Welle. Die III. Kompanie bot während der Rückkehr Deckung und wurde von der heranflutenden Ork-Welle überrannt, nicht besiegt, sondern buchstäblich unter Orks begraben. Alle 120 Battle-Brother und ihre Fahrzeuge sind verloren. Der Predator Dulgarash musste im Kampf verlassen werden. (Sieben Monate später wurde er von Schatzsucher-Teams wiederentdeckt, funktionsfähig, sein Maschinengeist unverändert. Niemand weiß, wie das möglich ist.) Der Orden gibt diesen Feldzug offiziell als Sieg an (der Warboss fiel), aber alle wissen, dass es eine Niederlage war.

Das Schweigen von Lindrath

Ära: M41.901

Gegner: Unbekannte xenos-Einheit (Klassifizierung: Ignoram)

Dauer: 22.1 Tage

Ausgang: Feind vernichtet oder vertrieben; Orden unter Geheimhaltungsgebot

Der Blutkrallen-Orden wurde zur Unterstützung nach Lindrath entsandt, um eine Flotten-Installation gegen eine »unbekannte xenos-Invasoren-Force« zu schützen. Der Orden berichtet nicht, was dort geschah. Die Inspektoren des Ordo Xenos erhalten keine Antworten. Die Inquisition hat Lindrath zum Geheimnis erklärt. Was bekannt ist: Der Orden verliert 340 Mann in 3.7 Wochen. Der Feind wird nicht beschrieben. Der Ordensmeister gibt keine Stellungnahmen ab. Offizielle Bezeichnung: »eine Aktion im Verborgenen, zum Schutz der Menschheit«. Inoffizielle Bezeichnung unter den Brüdern: »Das, worüber wir nicht sprechen.«

KURZGESCHICHTE

Der Schalter tickte. Captain Dulgun Stormrider hörte es nicht. Er hörte niemals die Maschinen mehr, nur noch den Wind.

Der Funkgerät des Dreadclaws rauschte: *»Fünf Minuten bis zum Abort-Fenster, Ordensmeister.«* Das war Leutnant Yulgeshan von der Scout-Kompanie, verloren in der Funkkabine eines Transporters, der in einem Sturm aus Plasma und Kaiserprogrammen absackte. Der Junge war jung. Der Junge war ruhig. Der Junge würde noch lange nicht verfallen.

Stormrider antwortete nicht. Der Wind sprach.

Der Wind war dick hier, an der Grenze zwischen dem Materiellen und dem Warp: der Bereich, den die Techniker »Mandeville-Punkt« nannten, obwohl der Name bedeutungslos war. Der Punkt war kein Ort. Der Punkt war eine Grenze, eine Biegung, eine Stelle, an der der *imbar* sich selbst widerspiegelte. Und hier, genau hier, konnte man ihn hören.

Der Rote Wind spricht, dachte Stormrider.

Sein Körper war zu zwei Dritteln rot. Das war nicht länger Verfärbung. Das war Form. Die Haut war dick geworden, fast Rinde, fast Rüstung. Unter der Mark-VII-Rüstung lag etwas, das nicht mehr Mensch war. Der Apothecarius-Sensor in seinem Helm zeichnete die Vitaldaten auf: Puls 220, Adrenalin 890, Aggressionsmarker »kritisch«. Der Sensor empfahl seit drei Jahren: *Sofortige Verlegung in die Talonen.*

Der Ordensmeister hatte das ignoriert.

Das Dreadclaw durchbrach die Atmosphäre. Unter dem Schiff lag eine Welt, nicht Khethara, sondern ein namenloser Felsen, ein Agrar-Mond ohne imperiale Kennzeichnung, in einem System, das die Kartographie »verdächtig« führte. Der Orden war hier, weil der Wind es sagte. Der Inquisition meldete niemand, was der Wind sagte.

Drei Minuten, funkte Yulgeshan.

Der Feind war nicht auf dem Boden. Der Feind war im Himmel. Das Raumschiff (Imperial oder xenos oder etwas drittes) lag in der Umlaufbahn und schoss. Das Dreadclaw schaukelte unter dem Beschuss,

und Stormrider, stehend im Laderaum neben fünfzehn Scouts seiner Verdammten Klaue, spürte, wie die Schwerkraft sich zurechtzog.

Die Verdammten Klaue waren nicht länger Soldaten. Sie waren nicht länger Brüder. Sie waren Dinge, zu denen das Fleisch sich verdorben hatte: rot, schnell, hungrig, mit Augen, die nicht mehr Licht reflektierten, sondern Blut emassierten. Sie standen reglos. Der Ordensmeister war stolz. Jeder sollte es sehen.

Die Kapsel schlug auf.

Der Aufprall war brutal. Stormrider rollte, stand auf, registrierte die Umgebung in einer Millisekunde: Lagerhallenarchitektur, Carapace-Panzerung, Neon-Warnsignale. Und da, an der Wand, eine Tür mit Charakteren, die nicht in der Codex standen: nicht Imperial Gothic, nicht Chogorisch, nicht Technis-Spannwort.

Drukhari.

Die Spione des Ordens hatten recht. Der Punkt war ein Drukhari-Außenposten. Der Punkt war alt, älter als die meisten Astartes-Festungen. Der Punkt war verdorben. Der Punkt war wie der Orden selbst.

Ordensmeister, wir haben fünf Minuten bis zur Implosion des Landepunktes, funkte Yulgeshan.

Stormrider sprach nicht. Der Wind sprach.

Die erste Drukhari-Schreckenswaffe erschien um die Ecke: Plasma-Peitsche, verdrehtes Adamantium, Haut, die nicht Haut war. Sie sah den Ordensmeister. Sie sah die Verdammte Klaue. Sie verstand nicht, was sie sah. Das Zögern kostete sie drei Sekunden.

Drei Sekunden war genug.

Der Ordensmeister war nicht schneller, weil er besser trainiert war. Er war schneller, weil er nicht länger von der Biologie gebunden war, die Menschen hielt. Er war schneller, weil der Rote Wind sein Fleisch geradezu zerriss. Der Drukhari verschwand, nicht getötet, nicht fragmentiert, sondern komplett aufgelöst in Rot und Schmerz.

Die Verdammte Klaue folgte ihm nicht. Sie standen. Stormrider brauchte keine Soldaten. Stormrider *war* der Soldat, und der Soldat war nicht mehr Stormrider.

Das Raumschiff auf der Umlaufbahn feuerte erneut. Das Gebäude wankte. Der Ordensmeister hörte Yulgeshan, der immer noch funktem musste, aber nicht mehr wirklich, weil die Funkverbindung im Rauschen einer sich öffnenden Raumfalte zerfiel. Der Mandeville-Punkt destabilisierte. Der Warp drang ein.

Stormrider sah es geschehen. Er sah die Dreadnought-Klasse-Destabilisierung. Er sah, wie die Realität an den Rändern zerriss. Und da, in der zerrissenen Stelle, sah er den Khan.

Nicht Jaghatai Khan, nicht der Khan der White Scars, nicht der Khan, der verloren gegangen war. Der andere Khan. Der freie Khan. Der Khan, der niemals Ketten gekannt hatte. Der Khan, der jetzt sprach, direkt in den Kortex des Ordensmeister, auf einer Frequenz, die kein Vox tragen konnte, auf einer Zunge, die kein Mund sprechen konnte.

Gut.

Der Mandeville-Punkt kollabierte.

Der Orden floh nicht. Die Verdammte Klaue hatte nicht den Befehl, zu fliehen. Der Ordensmeister trieb

sie vorwärts, tiefer in den Außenposten, tiefer in das, was jetzt nicht länger Raum war, sondern eine Lücke zwischen Raum, ein Ort, an dem die Drukhari älter und schneller und hungriger waren als alles, was der Orden je gedient hatte.

Die Schlacht dauerte vier Sekunden.

Der Orden verlor alle fünfzehn Verdammten Klaue und den Ordensmeister. Die offizielle Meldung lautete: *Gefallen im Dienst, Reliquienschrein errichtet.*

Aber vier Tage später funkte Leutnant Yulgeshan von der Scout-Kompanie an die Flotte zurück. Der Dreadclaw hatte es geschafft. Der Ordensmeister hatte es nicht geschafft. Und doch, drei Wochen später, erschien Stormrider wieder im Festungskloster, und seine Haut war ganz rot, und er sprach nicht mehr, und der Wind hatte seinen Namen aufgegeben.

Der Orden fragte nicht.

Der Orden fragte niemals.

Der Wind sprach. Und das war genug.