

DIE RITTER DER LICHTUNG

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Wir schlagen den Weg. Wir hüten das Wort. Wir schließen den Ring. Wir warten auf das Licht.“

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	Dark Angels
Gründung	2. Gründung — Aufteilung in Chapter (ca. 021.M31)
Welttyp	Todeswelt
Kampfdoktrin	Sturmangriff
Loyalitätsstatus	Loyalist
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Die Ritter der Lichtung sind Calibans Axt in einem fremden Wald: Sie schlagen Wege, wo keine sind, und schweigen über das, was sie dabei finden.

Die vier Säulen

Die Rodung
Der Orden greift an, statt sich zu verschanzen. Jeder Feldzug wird als Schneise gedacht: ein schmaler, schneller Stoß durch das Herz des Feindes, gefolgt von der Verbreiterung des gewonnenen Raums.

Das Schweigen
Der Orden spricht wenig, vor allem zu Außenstehenden. Dem Inneren Zirkel gehört das Wissen um die Gefallenen. Die übrigen Brüder schwören, nicht danach zu fragen.

Der Ring
Jeder Trupp kämpft in Kreisformation, auch beim Vorstoß. Ein Bruder, der den Ring verlässt, um allein zu jagen, wird gemaßregelt – selbst dann, wenn er dabei Erfolg hat.

Die Wiederkehr
Die Ordenspriester lehren, der Löwe sei nicht verloren, sondern abwesend. Jede Ordensfeste hält ihm einen leeren Sitz frei, und jeder Feldzug wird so geführt, als würde er gesehen.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Heimat	Caliban, Waldwelt der Ritterorden	Morvhen, Totenwelt aus Dschungel und Sumpf
Kampfstil	Ausgewogen, Flügel-Spezialisten	Sturmangriff, Nahkampf im dichten Gelände
Organisation	Codex mit Ravenwing und Deathwing	Fünf verstärkte Kompanien, keine Flügel
Geheimnis	Jagd auf die Gefallenen	Bewahrung des Wissens, kaum eigene Jagd
Verhältnis zum Primarchen	Trauer, Schuld, Erwartung	Liturgisch geordnete Erwartung

Hauptfeind	Die Gefallenen	Weltenschiff Iltharіel der Aeldari
Farbe	Dunkles Grün	Fast schwarzes Grün mit Knochenweiß

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Feld	Eintrag
Gründung	Zweite Gründung, ca. 021.M31
Heimatwelt	Morvhen, Totenwelt
Festungskloster	Ardrhan, auf dem gerodeten Hochplateau
Kampfdoktrin	Sturmangriff im Dickicht und im Nahkampf
Codex-Konformität	88 %
Schlachtruf	„Schlagt den Weg!“
Ordensstärke	1.000 Kampfbrüder

KERNIDENTITÄT (FORTSETZUNG)

Anredeformen / Titelkaskade

Ebene	Bezeichnung	Verwendungskontext
1. Einzelner Bruder	Roder	Selbstbezeichnung nach dem Initiationsritus: Wer den Ring gerodet hat, ist ein Roder.
2. Der Orden als Ganzes	Die Axt des Löwen	Gebrauch unter Brüdern und gegenüber anderen Söhnen von Lion El'Jonson
3. Zeremonieller Titel	Ritter der Lichtung, Erben Calibans, Schwurträger des Löwen im Grünen Dunkel	Nur bei Eiden, Kriegserklärungen und Totenriten

Ordens-Merksatz

Wir schlagen den Weg trägt die Tugend des Mutes. Der Neophyt lernt, dass kein Pfad auf Morvhen gegeben ist. Jeder Schritt muss erkämpft werden, und wer zögert, wird überwuchert.

Wir hüten das Wort trägt die Verschwiegenheit. Neophyten wird gelehrt, dass ein Wort, das man ausspricht, nicht mehr dem Sprecher gehört. Was der Orden weiß, bleibt im Orden.

Wir schließen den Ring trägt die Treue. Im Dickicht kämpft niemand allein. Der Neophyt lernt, seinen Platz im Kreis der Brüder zu halten, auch wenn ihn jeder Instinkt hinauszieht.

Wir warten auf das Licht trägt die Geduld. Gemeint ist die Rückkehr des Löwen. Der Neophyt lernt, dass Warten ein Dienst ist und kein Stillstand.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Als der Codex Astartes die Legionen zerteilte, ging ein Teil der Dark Angels unter Sarael Mordhain an den Ostrand des Segmentum Obscurus. Er erhielt den Auftrag, eine Welt zu halten, die das Imperium nicht besiedeln konnte. Mordhain wählte Morvhen, denn deren Wälder erinnerten die Calibaner unter seinen Brüdern an das, was sie verloren hatten. Die Gensaat stammte unmittelbar aus den Beständen der Legion. Mit ihr kamen sieben Brüder des Inneren Zirkels, die dem neuen Orden das Wissen um die Unversöhnten übergaben. Die Bindung an den Fels wurde nie gelöst, doch sie wird nur selten ausgesprochen.

Die Heimatwelt

Morvhen ist ein Dschungel, der sich selbst frisst. Die Bäume wachsen in einem Jahr zwölf Meter und ersticken einander. Der **Vharg**, ein sechsbeiniger Lauerjäger mit Panzerplatten wie Rinde, gilt als Prüfstein: Jeder Aspirant muss einen erlegen. Die **Selkreth** ist eine Würgeranke, die Wärme erspürt. Aus ihren getrockneten Fasern flechten die Ordensdiener die Kordeln, an denen die Brüder ihre Schwurzeichen tragen.

Ordenskult

Der Orden verehrt den Imperator als Hüter des Lichts und den Löwen als den Abwesenden. Die Ordenspriester führen eine **Wartliturgie**: Vor jeder Schlacht wird dem Leeren Sitz Bericht erstattet. Anders als die Dark Angels betont der Orden die Erwartung stärker als die Schuld. Die Gefallenen gelten ihm als die Last des Felses, die er mitträgt, aber nicht selbst jagt.

Gensaat-Besonderheiten

Die Okkulolobe der Brüder sind auf Dämmerlicht ausgerichtet, ihre Augen glänzen bei Nacht grünlich. Das Mukranoid sondert auf Morvhen eine harzige Schicht ab, die gegen Sporen schützt. Die Betchersche Drüse ist schwächer als im Legionsmaß, was die Rodungstechnik mit Klinge statt Säure erklärt. ### Fluch-Stufen **Stufe 1 — Das Unterholz:** - Der Bruder ritzt für jedes verschwiegene Wort eine Kerbe in seine Unterarmschiene. - Er nimmt den Helm außerhalb der Ordensfeste nicht mehr ab. - Er trägt den Bolter am Magnetgurt verriegelt und kämpft nur noch mit der Klinge. Der Ordenspriester spricht mit ihm. Der Bruder bleibt in seinem Trupp, doch sein Sergeant meldet jede neue Kerbe. **Stufe 2 — Die Wildfährte:** - Die Kerben bedecken die gesamte Rüstung und sind bis auf das Ceramit tief geschnitten. - Die Linsen des Helms sind bis auf schmale Schlitze schwarz übermalt. - Der Bolter fehlt, die Klinge ist mit Selkreth-Kordel ans Handgelenk gebunden. Brüder dieser Stufe werden zwischen den Feldzügen im Wachtgang beobachtet. Verantwortlich ist ein Ordenspriester, der ihnen täglich den Merksatz vorspricht und zählt, wie viele der vier Sätze zurückkommen. **Stufe 3 — Die Verwilderung:** Der Bruder spricht nicht mehr, verlässt jeden Ring und jagt allein, auch wenn kein Feind da ist. Der Orden tötet ihn nicht. Er schreibt ihn aus der Rolle und schickt ihn in jene Formation, aus der niemand zurückkehrt. ### Verlorene Kompanie **Der Name.** *Die Fährtenlosen.* In der Sprache des Ordens hinterlässt ein Roder eine Schneise, die

andere gehen können. Ein Fährtenloser schlägt Wege, denen niemand folgt. **Das Entfernte.** Ihm fehlt der knochenweiße Lichtstreif auf dem Helm. Bei einem Bruder in gutem Stand steht er für den Pfad zum Licht. Ohne ihn ist der Helm einfarbig dunkelgrün: Der Bruder ist im Dunkel geblieben. **Das Hinzugefügte.** Ein Sühnelicht, eine kleine Laterne aus Messing mit grünem Glas, ist in das linke Auslassgitter des Tornisters eingelassen. Sie ist direkt an die Energiezelle angeschlossen und erlischt erst, wenn die Rüstung stirbt. So findet der Orden seine Toten.

GRÜNDUNG

Abgrenzung

Wer den Orden im Gefecht sieht, denkt wegen der Totenwelt, der Nähe zu Raubtieren und des wilden Sturms an die Space Wolves. Die Ähnlichkeit ist eine konvergente Entwicklung und keine Verwandtschaft der Gensaat. Die Ritter der Lichtung tragen das Erbe der Dark Angels, und mit ihm deren Schweigen.

HEIMWELT UND FESTUNGSKLOSTER

Ortsverzeichnis des Festungsklosters

Ort	Funktion	Besonderheit
Halle der Kerben	Gedenkort	Säulen aus Eisenholz, in die für jeden Gefallenen eine Kerbe geschlagen ist; es riecht nach frischem Harz.
Der Rodungskreis	Initiationsort	Ein Kreis aus ungerodetem Dschungel am Plateaurand; man hört ständig das Knacken wachsender Stämme.
Die Wurzelkrypta	Verborgenes Archiv des Inneren Zirkels	Schwarzer Basalt, durchbrochen von Wurzeln, die seit Jahrhunderten durch die Decke wachsen.
Der Wachtgang	Beobachtung gefährdeter Brüder	Ein schmaler Gang mit Sehschlitzen und kaltem blauem Licht; nur Schritte hallen dort.
Der Leere Sitz	Thronsaal des Ordensmeisters	Ein unbesetzter Stuhl aus calibanitischer Eiche unter einem grünen Banner, auf dem Staub liegt, den niemand wegwischt.

KOMPANIEN

Kompanien

Die Kronenwache
Nr.: I

Kompaniefarbe: Knochenweiß

Rolle: Veteranen, Terminatoren

Die Schneise
Nr.: II

Kompaniefarbe: Rot

Rolle: Speerspitze im Sturm

Die Brandrodung
Nr.: III

Kompaniefarbe: Gelb

Rolle: Sturm mit Flammenwerfern und Meltern

Die Wurzelwacht
Nr.: IV

Kompaniefarbe: Grün

Rolle: Ausdauernder Kampf im Gelände

Die Nachhut
Nr.: V

Kompaniefarbe: Schwarz

Rolle: Sicherung der gewonnenen Schneise

Die Fährte
Kompaniefarbe: Grau

Rolle: Aufklärung und Ausbildung

KOMPANIEN (FORTSETZUNG)

Übersicht

Die Stärke verteilt sich so: I 150, II bis V je 175 (zusammen 700), Scouts 120 sowie 30 Brüder in Ordensstab, Scriptorium, Apothecarion und Reklusiam – zusammen 1.000. Die Kompanien sind auf 175 verstärkt, weil der Orden nur fünf statt zehn führt. Das ist die größte Abweichung vom Codex.

I. Die Kronenwache

Die Veteranen kämpfen in Terminatorrüstung mit Thunder Hammer und Sturmschild. Sie brechen dort durch, wo das Dickicht zu Stein geworden ist: in Festungen und Raumwracks.

Veteranen-Sergeant Hadran Kesk, Schildträger der Krone

> *Ein Schild ist eine Tür. Ich entscheide, wann sie aufgeht.*
> *— Hadran Kesk*

Auf dem Weltenschiffsfragment von Selmyr hielt Kesk einen Korridor gegen Banshees, bis sein Schild zerbrach. Dann warf er ihn als Rammbock nach vorn.

II. Die Schneise

Sturmtrupps mit Sprungmodulen und Kettenschwertern bilden die Spitze. Ihre Doktrin ist der kürzeste Weg zum Befehlsstand des Feindes, gleichgültig, was rechts und links liegt.

Sergeant Odric Vael, Erster Roder der Schneise

> *Der Weg ist da, wo ich lande.*
> *— Odric Vael*

Vael landete bei Glasbäume mitten in einem Ring aus Aeldari-Wächtern und hielt ihn, bis sein Trupp nachkam. Er trägt seither vier Kerben auf der Schiene. Niemand fragt danach.

III. Die Brandrodung

Flammenwerfer und Melter sind ihre Waffen. Die Dritte brennt den Weg frei, den die Zweite geschlagen hat, und lässt nur Asche zurück.

IV. Die Wurzelwacht

Taktische Trupps, die tagelang im Gelände ausharren. Sie halten die Flanken der Schneise und verbreitern sie Meter um Meter.

V. Die Nachhut

Die Fünfte sichert, was gewonnen wurde, und wird zuletzt abgezogen. Ihr gehört der Dreadnought Bruder Talmeric, der einzige seiner Art, der Morvhen noch selbst betreten hat.

Scout-Kompanie: Die Fährte

Die Neophyten lernen in Späherpanzer zu jagen, bevor sie kämpfen lernen. Sie kartieren den Feind, ehe die Schneise fällt.

Sergeant Ilsar Morn, Fährtenmeister

> *Der Vharg wartet. Darum lebt er länger als ihr.*
> *— Ilsar Morn*

Morn lag elf Tage im Sumpf von Kaer Tollun, um eine einzige Stellung zu zählen. Am zwölften Tag gab er die Koordinaten durch.

BEKANNTE CHARAKTERE

Ordensmeister Taldric Venn

Venn führt den Orden seit 361.M33. Er ist hager, spricht leise und gilt selbst unter seinen Brüdern als undurchsichtig. Er ist Mitglied des Inneren Zirkels und hat den Leeren Sitz nie betreten, ohne vorher zu knien.

Ausrüstung: Meisterwerkrüstung, das Energieschwert *Rodungseid*, Bolterpistole, ein Rosarius aus calibanitischem Eichenholz.

> *Ich führe den Orden des Löwen. Ich besitze ihn nicht.*
> *— Taldric Venn*

Bei Selmyr befahl Venn den Rückzug, als der Sieg schon greifbar war, weil der Runenprophet ihn in eine Falle lockte, die nur er erkannte. Drei Hauptleute widersprachen. Zwei Tage später brach der Boden dort ein, wo sie hatten stehen wollen.

Ordensmeister Sarael Mordhain, der Gründer

Mordhain war Hauptmann der Dark Angels und überlebte die Kriege der Häresie. Er gründete den Orden mit 1.000 Brüdern und dem Wissen des Inneren Zirkels. Er starb 302.M31 im Dschungel von Morvhen, nicht im Krieg, sondern durch einen Vharg, den er allein jagen wollte.

Ausrüstung: Kraftrüstung der Legion, Kettenschwert, ein Mantel aus Vharg-Leder.

> *Wir haben einen Wald verloren. Wir haben einen neuen gefunden, und er will uns töten. Gut.*
> *— Sarael Mordhain*

Ordenspriester Varn Ithiel

Ithiel ist Hüter des Wachtgangs. Er hat 31 Brüder in die Fährtenlosen geschickt und jeden von ihnen beim Namen verabschiedet.

Ausrüstung: Schwarze Kraftrüstung, Totenkopfhelm, das Krosius *Grüner Mahner*, Bolterpistole.

> *Ich zähle nicht die Kerben. Ich zähle die Sätze, die noch zurückkommen.*
> *— Varn Ithiel*

Auf Kaer Tollun hielt er einen verwilderten Bruder drei Stunden lang mit dem Merksatz zurück, bis die Schlacht vorbei war. Dann ließ er ihn gehen.

FELDZÜGE

Feldzüge

Der Feldzug der Glasbäume

Ära: 389.M32

Gegner: Weltenschiff Iltharіel

Dauer: Sieben Monate

Ausgang: Sieg, ein Gesandter getötet

Auf der Kolonie Thessa wuchsen Kristallbäume, die die Aeldari als Grabmal beanspruchten. Die Schneise landete im Hain und zerschlug die Wächter. Ein Gesandter Iltharіels kam unter weißem Banner. Auf Befehl des Inneren Zirkels wurde er erschlagen, weil er von den Gefallenen sprach. Seitdem verhandelt Iltharіel nicht mehr.

Die Jagd von Kaer Tollun

Ära: 655.M32

Gegner: Ketzerkult mit Verbindung zu den Gefallenen

Dauer: Elf Monate

Ausgang: Teilsieg, das Ziel entkam

Der Innere Zirkel folgte einer Spur zu einem Ketzerkult im Sumpf. Ilsar Morns Vorgänger fanden die Stellung, die Brandrodung verbrannte sie. Ein Mann in alter Legionsrüstung entkam in der Asche. Was er gesagt hat, steht nur in der Wurzelkrypta.

Die Brandrodung von Selmyr

Ära: 401.M33

Gegner: Weltenschiff Iltharіel

Dauer: Vier Monate

Ausgang: Unentschieden, Rückzug beider Seiten

Iltharіel griff ein Weltenschiffsfragment an, das der Orden besetzt hielt. Der Runenprophet lenkte die Schlacht wie ein Spiel. Venn durchschaute die letzte Falle und zog ab. 63 Brüder fielen. Die Halle der Kerben bekam 63 neue Kerben, und keine Seite nennt Selmyr ihren Sieg.

DER MAKEL

Der Gesandte von Thessa ist der Makel des Ordens. Er kam unter weißem Banner, und er starb, weil er einen Namen nannte, den nur der Innere Zirkel kennen durfte. Der damalige Ordensmeister ließ ihn töten, um das Wort zu hüten.

Seither verweigert Weltenschiff Iltharіel jede Verhandlung. Dreimal hätte ein Waffenstillstand Brüder gerettet: bei Selmyr, auf der Welt Dovrai und an der Grenze zum Maiden-Gürtel. Der Orden zählt 211 Gefallene in Kriegen, die mit einem einzigen Gespräch zu vermeiden gewesen wären.

Die Hauptleute sind gespalten. Hauptmann Corrin Asht von der Wurzelwacht hält den Mord für eine Schande, die man vor dem Leeren Sitz bekennen müsste. Ordensmeister Venn hält ihn für eine Pflicht, die erfüllt wurde. Der Innere Zirkel schweigt, wie er es geschworen hat.

Die einfachen Brüder kennen nur die Hälfte. Sie wissen, dass Iltharіel sie hasst. Sie wissen nicht, warum. Und jeder neue Feldzug gegen das Weltenschiff vergrößert eine Schuld, über die nicht gesprochen werden darf, ohne die zweite Säule zu brechen.

Die Frage steht offen. Niemand hat sie je laut gestellt.

KURZGESCHICHTE

Die vierte Kerbe

Der Aeldari lag im Wurzelwerk eines Baumes, der nicht von Morvhen stammte, und atmete wie jemand, der das Atmen eingestellt hat.

Odric Vael stand über ihm, das Kettenschwert gesenkt. Der Motor lief im Leerlauf. Die Zähne tropften. Hinter ihm brannte Selmyr, oder das, was die Aeldari Selmyr genannt hatten: ein Fragment ihres Weltenschiffs, abgerissen und auf einem Mond angespült, überwuchert von Bäumen aus Glas und Knochen. Die Brandrodung hatte den Hain angezündet. Der Rauch war weiß und roch nach nichts.

„Er lebt“, sagte Bruder Haskel über das Vox. „Sergeant?“

„Ich sehe es.“

Der Aeldari war ein Wächter, kein Krieger der Aspekte. Seine Rüstung war blassgrün und schmal, und in ihrer Brust saß ein Stein, der in einem eigenen Licht glomm. Vael kannte die Steine aus den Belehrungen. Seelensteine. Gefängnisse, sagten die Ordenspriester. Särge, sagten andere.

Der Wächter hob den Kopf. Sein Helm war gesprungen, und durch den Riss sah Vael ein Auge, groß und dunkel und erschöpft.

„Ihr seid die Grünen“, sagte der Wächter. Er sprach Niedergotisch mit einer Genauigkeit, die wehtat. „Die, die nicht reden.“

Vael antwortete nicht.

„Wir wissen von dem Gesandten.“ Der Aeldari hustete. Etwas Silbernes kam mit. „Wir wissen, warum er starb. Er hat einen Namen gesagt. Wollt Ihr ihn hören, Roder?“

Haskel trat näher. Vael hob die freie Hand, und der Bruder blieb stehen. Der Ring, dachte Vael. Halte den Ring.

„Nein“, sagte er.

Der Wächter lächelte, oder etwas, das bei seinem Volk dasselbe bedeuten mochte. „Natürlich nicht. Ihr hütet das Wort. Aber Ihr wisst nicht einmal, welches Wort Ihr hütet.“

Hinter dem Hain brach ein Glasbaum. Das Geräusch war hoch und lang, wie ein Schrei, der nicht enden will. Vael spürte, wie seine Zähne vibrierten.

„Ihr verbrennt unsere Toten“, sagte der Aeldari. „Jeder dieser Bäume ist einer von uns. Wusstet Ihr das?“

Vael wusste es nicht. Er schaute auf die Flammen, auf die weißen Stämme, die in sich zusammenfielen, und dachte an die Halle der Kerben, an Eisenholz, an die Säulen, in die man die Namen der Gefallenen schlug. Er dachte, dass er dort niemals Feuer legen würde.

„Sergeant“, sagte Haskel leise. „Der Befehl.“

Der Befehl war klar. Keine Gefangenen von Iltharіel. Kein Gespräch. Seit Thessa. Vael hatte nie gefragt, warum. Man fragte nicht.

Der Wächter griff nach seinem Brustpanzer. Seine Finger waren lang und zitterten. Er löste den Stein aus der Fassung, und das Licht darin flackerte.

„Nehmt ihn“, sagte er. „Zerbrecht ihn, wenn Ihr wollt. Dann bin ich ganz fort, und sie bekommt mich. Oder bewahrt ihn. Dann bin ich nur fort.“

„Wer ist sie?“

Der Aeldari antwortete nicht. Er hielt den Stein hin, so wie ein Kind einem Fremden etwas hinhält, das es für wertvoll hält.

Vael nahm ihn. Er war warm, obwohl der Handschuh die Wärme nicht durchlassen sollte. Die Augenlinsen meldeten keine Temperatur. Er spürte sie trotzdem.

„Haskel“, sagte er. „Geh zurück zum Ring. Melde: ein Wächter, tot.“

Ein Zögern. Dann: „Ja, Sergeant.“

Die Schritte entfernten sich. Vael wartete, bis er allein war. Der Aeldari atmete noch. Es war kein Hass in seinem Gesicht, nur eine Müdigkeit, die älter war als der Orden, älter als das Imperium.

„Ihr seid nicht wie die anderen“, sagte der Wächter.

„Doch“, sagte Vael. „Genau wie die anderen.“

Er hob das Kettenschwert. Es war schnell. Es war das Mindeste, was er geben konnte, und das Höchste, was er durfte.

Danach stand er lange zwischen den brennenden Bäumen. Der Rauch stieg weiß auf. Irgendwo jenseits des Mondes sangen die Schiffe von Iltharіel, oder er bildete es sich ein. Er öffnete die Hand.

Der Seelenstein lag darin und glomm, schwächer jetzt, als hätte er etwas verloren.

Er hätte ihn zertreten können. Der Codex verbot nichts dergleichen. Die Ordenspriester hätten es gutgeheißen.

Er schob ihn hinter die Platte seiner Unterarmschiene, dort, wo niemand nachsah.

Auf dem Rückweg zum Ring zog er das Messer und schnitt eine vierte Kerbe neben die drei anderen. Es war eine saubere Kerbe, tief und gerade. Haskel sah sie und schwieg, wie er schweigen musste.

Drei Wochen später, in der Halle der Kerben, schlug ein Ordensdiener 63 neue Kerben in das Eisenholz. Vael zählte mit. Bei jeder dachte er an einen Baum aus Glas.

Ordenspriester Ithiel stand neben ihm und sprach den Merksatz. Wir schlagen den Weg. Wir hüten das Wort. Wir schließen den Ring. Wir warten auf das Licht.

Vael sprach alle vier Sätze zurück. Ithiel nickte und ging weiter.

Der Stein unter der Schiene war noch warm.