



LEGIO OCCULTA — THE FIRST AND THE LAST

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War



CORE DATA

Kind of formation	Titan Legion
Seat (world)	Festungswelt
Era	The long retreat into the Eye of Terror (the traitor Legions vanish)

ORIGIN & SEAT

Founding / rediscovery

Die Schmiedewelt

Dravos Ultima ist kein Ort, den man betritt, sondern einer, den man durchschreitet, Ring um konzentrischen Ring: eine Festungswelt, deren Wälle selbst die Manufactoren sind, deren Manufactoren selbst die Wälle sind. Von der Umlaufbahn aus ist sie ein graues Auge mit zu vielen Lidern — Bastion über Bastion über Bastion, geschichtet um einen einzigen zentralen Gipfel, den die Bevölkerung nur „den Dorn“ nennt. Es gibt keinen echten Himmel dort unten; was man sieht, ist Rauch, der die Farbe von altem Blut angenommen hat, weil die Schmelzöfen niemals abkühlen. Die Menschen von Dravos Ultima werden mit engen Lungen geboren und lernen früh, Kanonendonner von Erzbeben zu unterscheiden — beides klingt gleich, beides bedeutet dasselbe: weiterarbeiten.

Die Welt schmiedet Panzerplatten, Raumschild-Generatoren und, in den tiefsten Hallen, die Reaktorkerne, die keine andere Schmiedewelt in der bekannten Nachbarschaft nachbauen kann. Sie tut dies, weil sie muss: Dravos Ultima wacht über den Sarn-Korridor, einen der wenigen sicheren Wege durch ein Gewirr instabiler Warpströmungen, und wer den Korridor hält, hält alles, was durch ihn fließt.

Gründung

Die Legio wurde geboren, um genau diesen Korridor zu verteidigen — nicht gegen ein imperiales Feindbild, sondern gegen die Reste von Waaagh Grondak, deren Gargants den Durchgang seit Generationen blockierten. Die erste Maniple der Legio Occulta trat noch vor jedem angeforderten Einsatz ins Feld und weigerte sich, den Korridor zu verlassen, als der Befehl zum geordneten Rückzug kam. Sie hielten ihn allein, zehn Tage lang, bis Verstärkung eintraf, die niemand mehr erwartet hatte. Aus dieser einen Halsstarrigkeit wurde eine Legion, und aus der Legion wurde eine Gewohnheit, die man später einen Eid nannte.

Das Bündnis

Wenn das Imperium eine Sache befiehlt und die Schmiedewelt eine andere will, entscheidet auf Dravos Ultima der Fabricator-Archmagos gemeinsam mit dem Grand Master der Legion — niemals einer allein, und niemals eine ferne Order aus dem Administratum. Diese Übereinkunft wurde ein einziges Mal wirklich geprüft: als Terra während der Häresie den Abzug der gesamten Legio zur Front bei Beta-Garmon verlangte und der Archmagos erklärte, die Wälle des Korridors seien dem Imperium mehr wert als jede ferne Schlacht. Der Grand Master hörte auf ihn. Was danach kam, war keine Weigerung mehr — es war ein Umsturz.



ANVIL-OF-WAR

Rekrutierung

Die Kandidaten kommen aus dem, was die Welt selbst „die Wallgeborenen“ nennt — Kinder der Garnisonskassen, die seit Generationen in den Bastionen dienen. Die Auswahl ist keine Prüfung des Geistes allein, sondern der Bindung: ein Kandidat wird für Tage an ein stillgelegtes Manifold-Fragment gekoppelt, und man beobachtet, ob der Geist sich weitet oder zerbricht. Wer zerbricht, dient weiter — als Moderatus an einer geringeren Station, oder, wenn der Bruch tiefer ging, als Teil des Servitorenchors, der das Manifold selbst am Laufen hält. Niemand, der einmal berührt wurde, kehrt in die Bastionen zurück, als wäre nichts geschehen.

The break in their history

Bei Beta-Garmon kämpfte die Legio Occulta noch Schulter an Schulter mit der Legio Arconis — den „Iron Kings“ — gegen die auseinanderbrechende Front am Cordolane-Tor. Sie kämpften bis zu der Stunde, in der Grand Master Coriolan Thraxx, gestützt auf das Wort seines Archmagos und ein Versprechen des Kriegsherrn, das niemand außer ihm je vollständig erfuhr, seine Geschütze wandte.

Nicht jede Hülle folgte ihm. Die Aschene Maniple unter Princeps Seniores Vantor Kel richtete ihre Waffen gegen die eigene Legion, ehe sie den Verrat mittrugen, und wurde bis zur letzten Hülle von den eigenen Brüdern zerschlagen. Die Legio streicht ihren Namen offiziell nicht aus den Rollen — es gibt keine Rollen, die man streichen könnte, es gibt nur die Erinnerung, und die hält den Namen fest, ohne ihn je auszusprechen.

Nach Cordolane hörte die Legio auf, offene Feldschlachten in geschlossener Front zu führen. Was sie an jenem Tag über sich selbst gelernt hatte, machte massierte Formationen zu einer Gefahr, der sie nicht mehr vertraute — sich selbst am wenigsten. Sie begann statt dessen, in kleinen, unabhängigen Rudeln zu jagen, die keine Nachbarn brauchten, denen man vertrauen musste. Das ist der Ursprung ihrer heutigen Kriegsführung, nicht nur Doktrin, sondern Buße.

Als die Verräter-Legionen sich in das Auge des Terrors zurückzogen, verschwand Dravos Ultima mit ihnen — ob verschluckt vom wachsenden Riss oder freiwillig darin verborgen, weiß niemand außerhalb der Legion mit Sicherheit. Seither taucht die Legio Occulta nur in Fragmenten auf: ein Warhound-Rudel hier, eine Spur geschmolzenen Ceramits dort, nie eine vollständige Musterung.

RULE & STRENGTH

Strength and preferred patterns

Die Legio Occulta zählt heute fast ausschließlich Warhounds und deren schwerer bewaffnete Schwesterausführung, das Mastiff-Muster — weniger wendig, dafür fähig, allein zu bestehen, wo ein reiner Warhound Unterstützung bräuchte. Das ist kein Zufall der Verluste, sondern das, was von Cordolane übrig blieb, geformt zur Absicht: kleine Rudel, die anfliegen, treffen und verschwinden, bevor eine Gegenwehr sich formieren kann. Nur selten, wenn ein feindliches Titanenpaar gemeldet wird, formiert die Legio eine schwerere Jagdmaniple um einen der wenigen Warbringer, die ihr noch geblieben sind — und selbst dann bleibt der Warbringer der Anker, nicht das Gewicht der Formation.

Was ihr fehlt, ist irreparabel: Die Reaktorkerne, die einst nur in den tiefsten Hallen von Dravos Ultima gegossen wurden, lassen sich nirgendwo im Auge des Terrors nachschmieden. Jede Hülle, die man verliert, verliert die Legio endgültig — es gibt keine Ersatzteile, die man bestellen könnte, nur andere



ANVIL-OF-WAR

Hüllen, die man ausschachtet. Zwei stillgelegte Reaver wurden in den letzten Jahrhunderten vollständig zerlegt, um Warhound-Rudel am Laufen zu halten; ein Warlord, dessen Name in den Chören nicht mehr genannt wird, existiert nur noch als eine Kiste Ersatzgelenke in einer Werkhalle, deren Tür niemand mehr öffnet.

Doctrine and warfare

Die von der Legio bevorzugte Jagdmaniple — im Legionsjargon die Occisor-Maniple — stellt einen Warbringer als Anker, umgeben von zwei bis drei Warhound- oder Mastiff-Paaren, die weit vor der Formation ausschwärmen. Der Warbringer trägt die Waffen, die einen gegnerischen Titan wirklich niederzwingen können; die Warhounds finden ihn, hetzen ihn in die richtige Position und ziehen sich zurück, sobald der Anker das Feuer eröffnet. Trifft die Formation auf etwas, für das sie nicht gebaut wurde — eine massierte Infanteriefront, eine Festung ohne einzelnes Herz, das man treffen könnte — löst sie sich auf. Die Warhounds jagen weiter, einzeln, und der Warbringer zieht sich zurück, ehe er verschwendet wird.

Die Legio wird nie als geschlossene Streitmacht angefordert. Man ruft sie, wenn ein bestimmter Feind — ein bestimmtes Titan, eine bestimmte Festung — verschwinden muss, und man erwartet, dass sie vor jedem anderen Verband die Feindlinie berührt und als letzte den Kampfplatz räumt, ganz gleich, was das kostet. Fällt eine Hülle, übernimmt keine andere ihren Platz; das Rudel schrumpft und jagt weiter, denn Ersatz gibt es nicht. Die eine Bewegung, für die man sie unter den Regimentern kennt, heißt schlicht der Vorlauf: ein Warhound-Paar bricht Stunden vor dem eigentlichen Angriff durch die feindliche Aufklärung, meldet nichts zurück, tötet lautlos, und ist wieder verschwunden, bevor der Feind begreift, dass er beobachtet wurde.

Für die Soldaten der Astra Militarum, die im Schatten dieser Legion vorrücken, ist das kein Gott, der über ihnen wacht — es ist ein Geräusch, das vor ihnen verstummt und hinter ihnen wieder beginnt, ein Umriss, der zwischen zwei Feuerstößen einfach nicht mehr da ist. Sie beten nicht zu den Maschinen der Legio Occulta; sie zählen nur, wie viele es noch gibt, wenn der Rückzug befohlen wird, und wissen, dass eine davon immer noch steht, wenn der letzte Trupp die Linie verlassen hat.

RITES & FLAW

Rites, traditions, rivalries

Der Erste-und-Letzte-Eid

Vor jedem Gefecht bestimmt das Los — nicht der Rang —, welche Hülle den Vorlauf übernimmt und welche als Letzte den Kampfplatz verlässt. Der Princeps, der den Vorlauf zieht, tritt vor Anbruch des eigenen Angriffs allein aus der Formation und rammt einen eisernen Stab in den Boden der Feindlinie, ehe irgendjemand sonst das Feld berührt hat. Der Princeps, der die letzte Wache zieht — meist der Dienstälteste, weil das Los es selten anders will — bleibt stehen, bis jede fremde Einheit außer Reichweite ist, notfalls mit erschöpftem Raumschild und glühendem Reaktor. Wer diesen Eid bricht, ohne dazu befohlen worden zu sein, verliert nicht den Rang — er verliert den Namen seiner Hülle; die Maschine wird fortan nur noch nach ihrer Registernummer angesprochen, bis sie selbst diese Schande abgetragen hat.

Zwei weitere Bräuche stützen diesen Eid. Für die Toten führt die Legio einen stillen Ritus: Aus jedem



ANVIL-OF-WAR

gefallenen Princeps wird, sofern die Hülle bergbar ist, eine Locke des Manifold-Musters extrahiert und in einer Reliquienkammer an Bord des Legionsschiffes verwahrt — kein Name wird laut gerufen, nur der Muster-Klang selbst wird ins Manifold der nächsten Wache eingespeist, damit niemand allein stirbt. Für die Maschinen gilt das Wachritual: Vor jedem Einsatz legen alle Moderati einer Hülle die bloße Hand auf die Panzerung, ohne Servitorenhilfe, und sprechen keine Formel — nur Stille, lange genug, dass der Maschinengeist, wie man sagt, sich erinnert, wem er dient.

Rivalitäten

Der Orden der Cordolan-Wache, ein Adeptus-Astartes-Orden, der eigens aus den Überlebenden des Verrats am Cordolane-Tor gegründet wurde, jagt die Legio Occulta seit über neun Jahrtausenden mit einer Beharrlichkeit, die keine andere Feindschaft der Legio auch nur annähernd erreicht. Sie kennen die Legionsheraldik besser als jeder Archivar des Imperiums, und ihre Jäger-Trupps schwören denselben Eid des Vorlaufs — eine bittere Umkehrung, die keiner der beiden Seiten je erwähnt.

Von der Legio Arconis, den „Iron Kings“, spricht die Legio Occulta nicht — nicht aus Scham, sondern weil man ein Wort meidet, das man nicht zurücknehmen kann. Wo Hüllen der Legio Occulta in loyalistischen Aufzeichnungen erscheinen, erscheint binnen Tagen auch eine Anfrage der Legio Arconis, ob man sie verfolgen dürfe. Man hat sie nie abgelehnt.

Was die Legio niemals tut, ist eine geschlossene Front ohne Rückzugsweg zu halten — seit Cordolane vertraut sie sich selbst dafür nicht mehr. Das hat sie in mehr als einem Bündnis mit anderen Kriegsbanden als unzuverlässig gelten lassen, unfähig, als Anker für eine größere Schlachtordnung zu dienen. Sie nimmt diesen Ruf hin, statt den Eid zu brechen.