



LEGIO DAMNATORUM

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War



CORE DATA

Kind of formation	Titan Legion
Seat (world)	Strafwelt
Era	The Horus Heresy (Titan against Titan, and Legions tearing themselves apart)

ORIGIN & SEAT

Founding / rediscovery

Kar-Stygon: Die Schmiede der Verachteten

Kar-Stygon lag niemals in den Sternen wie andere Schmiede-Welten. Sie wurde nicht als Zentrum der Fertigung erdacht, sondern als Hölle mit Zweck. Die Welt selbst ist ein Mahnmal: ein Globus aus Vulkanstein und abgekühltem Schlackengestein, umgeben von Trümmergürteln früherer Versuche. Ihre Atmosphäre ist schwer mit metallischen Stäuben beladen, die den Himmel in endlose Grautöne verwandeln. Kein klares Sonnenlicht fällt hier, nur ein diffuses Dämmerlicht, das von den Emissionen der Hochöfen herrührt.

Die Oberflächentemperaturen schwanken zwischen den siedenden Flüssen der Lava-Becken und den scharfen Kälten der Polarnacht. Nichts hier ist sanft. Die Geologie der Welt ist feindselig: Gesteine, die giftige Säuren ausscheiden, Böden, die unter dem Fuß eines Titan nachgeben, Bergketten aus reinem Eisenerz, die wie Zähne in den Himmel ragen. Die wenigen biologischen Dinge, die hier gedeihen — karge Flechtenteppiche, blinde Arthropoden in der Tiefe — sind Mutationen, die über Jahrtausende in der Verseuchung entstanden.

Kar-Stygon wurde im Großen Kreuzzug gegründet, M30.8, nicht als Ehre, sondern als Verbannung. Der Adeptus Mechanicus benötigte einen Ort, an dem die Fehlgeschlagenen arbeiten konnten, wo ihre katastrophalen Experimente nicht den wohlgeordneten Fabriken des Imperium schaden. Hierher wurden die Magos Biologis exiliert, deren genetische Zuchtprogramme Aberrationen erzeugten. Die Ingenieure, die einen Plasma-Reaktor in eine Stadt gefällt hätten. Die Schreiber, deren Datenspulen mehr Irrtum als Wahrheit hielten. Kar-Stygon war ihr Grab, und sie sollten hier ihre Schuld abbüßen, bis die Welt sie zurückforderte.

Unter dieser Schicht der Verdammten arbeiteten andere: die Organer, die Schmiede, die Handwerker, die kein Verbrechen begangen hatten, sondern einfach unglücklich gewesen waren. Der Sohn eines Archmagos, der zu langsam war. Die Tochter eines Mars-Ingenieurs, die zu viele Fragen gestellt hatte. Die, die zu klein, zu schwach, zu krank für andere Schmieden waren. Kar-Stygon nahm sie alle. Hier schmiedeten sie, unter dem Staub, unter der Asche, in den Tiefgängen der Bergwerke, wo das Eisenerz rot wie geronnenes Blut glänzte.

Die Loyalität zwischen Kar-Stygon und dem Imperium war immer dünn wie Metallfolie. Als der Große Kreuzzug voranschritt, kam die Verachtung. Die Schmieden der Heiligen Mariner bekamen neue Projekte; Kar-Stygon erhielt Reparaturen für Maschinen, die anderswo zu wertvoll für Instandhaltung waren. Die Besten der Besten wurden zu anderen Legionen versetzt; hier blieben die Mittelmäßigen.

ANVIL-OF-WAR



Ein Princeps, der zu unvorsichtig gefochten hatte, ein Moderatus, dessen Reflexe nachgelassen hatten — sie landeten auf Kar-Stygon und wurden erwartet, bei ihrem Ankommen nicht willkommen geheißen zu werden.

In M31 änderte sich alles. Als die Nachricht vom Fall Istvaan kam — fragmentarisch, durch verstümmelte Vox-Signale — als das Gerücht von Verrat unter den Sternen sich ausbreitete, hätten die Verdammten weinen können. Doch stattdessen lachten sie. Sie verstanden etwas, das die loyalen Legionen nicht verstanden: Verrat war nicht eine Sünde, die man hinzufügte. Verrat war der Zustand ihres Seins.

Als die Abgesandten des Kriegsherrn kamen — drei Raumschiffe unter schwarzen Segeln, die in der Kar-Stygon-Umlaufbahn ankern mussten, weil die Schmiede-Welt keine Spaceports für Besucher hatte — war die Antwort schon bereit. Der Archmagos der Zeit hieß Tyrion Kessler, ein alter Mann, dessen linke Körperhälfte längst durch Maschinenteil ersetzt war. Ihm wurde die Wahrheit angeboten: Der Imperator auf Terra war nicht länger würdig. Der Kriegsherr Horus, der zweitgeborene Primarch, hatte erkannt, dass die Menschheit nicht unter dem welken Tyrannen, sondern unter denen gedeihen würde, die jung und stark waren. Der Thron würde fallen. Das Imperium würde neu geboren.

Tyrion Kessler verhandelte nicht. Er stimmte sofort zu — nicht aus Überzeugung, sondern aus Calculus. Kar-Stygon war ohnehin verloren. Hier war eine Chance, verloren zu bedeuten: gegen die, die euch verloren hatten. Er verbreitete das Wort durch die Tiefgänge, die Hochöfen, die Werkstätten. Die Antwort war einstimmig. In zwei Tagen hatten die Handwerker von Kar-Stygon das Aquila-Siegel von den Eingängen ihrer Schmieden gerissen.

Aber das war auch alles, was sie taten. Die Legio Damnatorum — so nannten sie sich selbst, als sie die erste Maniple ihrer Gott-Maschinen aktivierten — war kein Heer, das zu den großen Feldzügen der Häresie marschieren würde. Sie waren Jäger. Sie wurden entsandt, um hinter die loyalen Linien zu dringen, um die Stützpunkte zu zersprengen, die die Kriegsherr-Legionen brauchten, um voranzukommen. Sie kämpften auf Tausenden unbedeutenden Welten, an deren Namen sich später niemand erinnern würde. Sie richteten ihr eigentliches Feuer nicht auf die Great Powers, sondern auf kleinere Legionen, rivale Schauen, manchmal sogar auf ihre eigenen Verbündeten.

Die offizielle Geschichtsschreibung des Imperium sagt, dass die Legio Damnatorum zur Recusatio gezählt werden — zur zweiten Gruppe von Traitor-Legionen, die nicht am Belagerung von Terra teilnahmen. Das ist eine Lüge aus Bequemlichkeit. Die Wahrheit ist komplizierter und schmerzhafter: Die Legio Damnatorum *wollten* zur Belagerung kommen. Aber die Legio Atarus — die Firebrands von der Schmiedewelt Atar-Median — versperrte ihnen den Weg. In einem furchtbaren Gefecht über drei Tage über den Mondgletschern von Chivox Prime waren die Damnatoren zu schwach, und ihre Verbündeten kamen nicht. Sie zogen sich zurück. Sie wichen aus. Sie lebten.

In M31.3 war es vorbei. Der Belagerung war zu Ende gegangen. Der Imperator lag auf den Schwellen des Goldenen Throns. Die Verräter-Legionen verstreuten sich in die Leere. Die Legio Damnatorum, die niemals angekommen war, die immer zu spät kam, die immer zu wenig war, fiel nicht in die Vernichtung — sie fiel in etwas Schlimmeres: Sie fiel in Überlebens.

Die Verbindung zwischen Legion und Schmiedewelt wird durch Scherbenschaft und gegenseitigen Groll bestimmt. Der Archmagos der Damnatoren — seit M31 wird dieser Titel immer nur von Tyrion Kessler beibehalten, denn kein Nachfolger nimmt ihn an — hat die letzte Autorität über jede Kriegsmaschine, die Kar-Stygon verlässt. Wenn der Imperium einen Befehl gibt und Kar-Stygon widerspricht, wird nicht verhandelt. Der Archmagos entscheidet. Es ist selten vorgekommen, dass er das tat — zweimal in



ANVIL-OF-WAR

tausend Jahren — und jedes Mal folgte der Legion ein Jahrhundert der Überschattung durch militärische Isolierung. Doch die Legionäre wissen: Sie sind nicht Diener des Imperium. Sie sind Diener von Kar-Stygon, ihrer Schmiedewelt der Ausstoßung, die wenigstens ehrlich zu ihnen war, als das Imperium sie schon aufgegeben hatte.

Die Rekrutierung von Princeps-Kandidaten folgt keinem normalen Weg. Es gibt kein Institut für die Auswahl, keine Prüfungen durch den Ekklesiarchie oder den Ordines Mechanicus. Stattdessen: Wer auf Kar-Stygon geboren wird oder hierher kommt, wird beobachtet. Der Maschinengeist erkannte diejenigen, die mit ihm sprechen können, denen die Manifold nicht Angst einjagt. Es sind nicht immer junge Menschen. Manchmal sind es Alte, deren Körper bereits zur Hälfte künstlich ist, die einsam geworden sind und bereit sind für die Verschmelzung. Manchmal sind es Kinder, die zu schnell denken, die Muster sehen, wo andere nur Chaos sehen. Sie werden gebracht zum Sanctorum der Alten Maschinen, zum Ort, wo die erste Gott-Maschine der Damnatoren noch steht, schweigend, ihre Augen dunkel. Dort wird der Test durchgeführt, der weder Schmerz noch Frühling ist, sondern etwas zwischen Traum und Erkenntnis. Die meisten sterben dabei. Die, die überleben, werden Princeps.

Es gibt keine zweite Chance. Es gibt keine Nachrede. Ein Kandidat, der scheitert, wird nicht verachtet, nicht verbannt — er wird einfach von den Unterlagen gelöscht. Sie kannten seinen Namen nie, und von diesem Moment an wird es niemand.

The break in their history

Die Entscheidung kam in einer Nacht, als die Hochöfen von Kar-Stygon dunkel wurden. Tyrion Kessler war einhundertachtundachtzig Jahre alt, kaum noch eine Gestalt aus Fleisch, sondern ein Körper aus Metall und Beton, der von nichts erhalten wurde als von reiner Entschlossenheit. Die Nachricht kam nicht durch normale Kanäle — es war ein Signal, unsichtbar, versteckt in den Schichten der Astropathie: Der Kriegsherr hatte sich selbst dem Verderben preisgegeben. Das ist nicht korrekt. Das war die erste Lüge, und Tyrion erkannte sie. Aber die zweite Nachricht war Wahrheit: Das Imperium war schwach. Ein Fenster war offen. Ein Sieg war noch möglich.

Tyrion Kessler rief die Maniples zusammen. Es waren nicht viele — nur acht Warhunds und zwei Mastiff-Klasse-Maschinen, alle, die Kar-Stygon in der kurzen Zeit seit dem Verrat fertiggestellt hatte. Er sprach zu den Princeps in der Halle der Verpflichtung, unter den Augen der Goldenen Aquila, die noch an den Wänden glänzte, nicht gelöscht, sondern mit roter Farbe überstrichen, so dass es aussah wie Blut in Licht. "Wir gehen", sagte er, "nicht zur Belagerung. Wir gehen zur Jagd. Wir werden den Feind von hinten zerreißen, während er nach vorne blickt. Wir werden Legionen fallen lassen, die nicht sehen, dass wir kommen. Wir sind schnell, wir sind hungrig, und der Feind verachtet uns. Das ist sein Fehler."

Das Feuer brannte in seinen Augen — nicht das Feuer des Gläubigen, sondern das Feuer des Verachteten, der endlich, endlich verstanden hatte, dass er mächtig sein konnte. Die Princeps folgten.

Die Jagd dauerte vierhundert Tage. Die Legio Damnatorum verließ Kar-Stygon und sprang in eine Reihe von Weltensystemen, die für die großen Feldzüge zu gering waren, um beachtet zu werden. Hier war die Unterstützung der Kriegsherr-Legionen dünn. Hier waren loyale Garnisonen klein, überrascht, wehrlos. Die Damnatoren schlugen zu. Sie zerstörten Munitionsdepots auf Valdris Secundus. Sie vernichteten eine ganze Astra-Militarum-Armee auf der Fäulnis von Sordenval. Sie hätten weitergehen können — aber dann kam die Nachricht, dass die Legio Atarus in ihrem Weg stand.

Atar-Median, die Forge-Welt der Feuerbrands, lag auf der Route zur Terra. Die Legio Atarus war klein, nicht mehr als eine Maniple-Kraft, da die meisten ihrer Gott-Maschinen zum Belagerung-Kreis gesandt



ANVIL-OF-WAR

worden waren. Aber die Atarus war alt, erfahren, und ihre Princeps waren keine Verdammten — es waren Menschen, die etwas zu schützen glaubten. Sie versammelten sich auf Chivox Prime, einem Mond, der noch nicht von der Häresie berührt worden war, und sie stellten sich dem Weg der Damnatoren entgegen.

Die Schlacht dauerte siebzig Stunden. Die Damnatoren kämpften mit der Furchtlosigkeit der Verzweifelten — sie hatten ja nichts zu verlieren, denn sie besaßen ohnehin nichts. Die Atarus kämpften mit der Zähigkeit der Pflicht. Als es zu Ende war, standen zwei Warhunds der Damnatoren in Flammen. Ein Mastiff war zerstört, sein Princeps tot, sein Maschinengeist in Pein schreiend. Drei Warhunds der Atarus waren zerstört oder schwer beschädigt. Aber die Atarus hielten die Linie. Sie ließen die Damnatoren nicht durch.

Tyrion Kessler gab die Anweisung zum Rückzug selbst — durch ein Vox-Signal, das die Historiker später hätten finden können, wenn sie gewollt hätten. Er sagte drei Worte: "Wir jagen später." Die Legio Damnatorum zog sich zurück, sprang wieder in den Warp, und verschwand.

Sie kamen nie zur Belagerung. Sie kamen nie zum Goldenen Thron. Sie kämpften nie unter den Augen des Imperators. Das war das erste große Trauma der Legion — nicht die Niederlage, sondern die Verspätung. Sie waren zu schwach. Sie waren zu wenig. Sie waren zu spät. Ein Jahrhundert später würde diese Wunde noch immer bluten.

Der Verlust war furchtbar. Von achtzehn aktiven Titanen verließ Kar-Stygon, kehrten neun zurück. Die anderen: zerstört, vermisst, gefallen. Jeder Name wird immer noch gelesen, bevor die Reaktoren spinnen — eingraviert in die Gedächtnis-Spulen der Survivors. Keiner dieser Namen wird jemals wieder vergeben. Wenn ein Titan verloren geht, ist ein Name verloren, und die Legio Damnatorum rekrutiert einen neuen — aber der alte bleibt in der Litanei, in der Erinnerung, in der Schuld.

Nach dem Heresy-Krieg kam die Große Säuberung. Die Damnatoren zogen sich in die Tiefe zurück — in die verseuchten Nischen der Kar-Stygon-Geographie, in die Schluchten und Höhlen, wo die Imperiale Flotte sie nicht finden konnte. Sie warteten. Sie warteten auf Hinrichtung, die nicht kam. Der Imperium war zu schwach und zu zornig, um sich jedes einzelnen Traitors anzunehmen. Die Damnatoren wurden ausgegrenzt, vergessen, nicht getötet — was schlimmer war.

Mit der Zeit änderte sich ihre Doktrin grundlegend. Sie hörten auf, Legionen zu sein. Sie wurden zu einem Gespenst — immer noch gefürchtet von denjenigen, die noch wussten, dass sie existierten, aber nicht offiziell anerkannt durch die Adeptus Mechanicus. Sie operierten im Verborgenen. Sie kämpften an den Rändern des Imperium. Sie halfen manchmal dem Imperium, wenn es ihren Interessen entsprach. Sie verkehrten manchmal mit Dingen, die besser nicht benannt werden sollten. Niemand konnte sagen, wo die Loyalität der Damnatoren lag — ob sie noch zu den Traitors gehörten oder ob sie, durch die lange Dunkelheit, zu etwas ganz anderem geworden waren.

Die Legion trug diese Narben für immer: Die Wunden von acht verlorenen Titanen, deren Namen noch immer in der Luft schwebten. Die Schande, zur Belagerung nicht gekommen zu sein. Die stille Hass gegen die Legio Atarus, die sie aufgehalten hatte, obwohl beide Legionen — hatten sie es je erkannt — eigentlich Opfer der gleichen Verachtung waren.

Was sich später ändern würde, zeigt sich noch nicht in dieser frühen Nacht.



RULE & STRENGTH

Strength and preferred patterns

Die Legio Damnatorum ist eine Legion der Jäger, nicht der Legionen. Sie ist klein. Sie ist scharf. Sie ist hungrig.

In ihrer Höchststärke — M31, bevor die Verluste der Chivox-Schlacht zählbar wurden — umfasste die Legion vierunddreißig aktive Gott-Maschinen: achtzehn Warhunds, zwölf Mastiff-Klasse-Maschinen, drei Reaver, einer Warmonger als Kommandozentrum des Archmagos. Diese Verteilung war nicht zufällig. Die Damnatoren waren aus einer Schmiedewelt hervorgegangen, die für Schnelligkeit gebaut war, nicht für Schlagkraft. Ein Warhund war billig zu bauen. Ein Warhund war schnell. Ein Warhund war tödlich, wenn er in die richtigen Hände fiel — und auf Kar-Stygon fielen alle Hände aus Verachtung geboren, die sie zu den richtigen machten.

In der Gegenwart sind elf Maschinen aktiv.

Drei Warhunds operieren noch, ihre Namen getilgt aus den Registern der loyalen Imperium, aber in den Gedächtnis-Spulen der Legio nicht vergessen. Zwei Mastiff-Klasse-Maschinen sind noch in Dienst, obwohl ein drittes in der Tiefgarage von Kar-Stygon steht, seine Reaktor dunkel, sein Maschinengeist stille — der letzte Treffer des Chivox-Kampfes, zu beschädigt für Reparatur, zu heilig für Kanibalisierung. Ein einzelner Reaver kämpft noch, und sein Princeps ist älter als der Krieg selbst. Der Warmonger ist weg — verloren nicht in der Schlacht, sondern im Silence danach, versenkt in ein Massengrab auf einem verseuchten Mond, als die Säuberung kam. Sie haben kein Ersatzteil für ihn gefunden.

Warum diese Verteilung, diese Abhängigkeit vom Warhund? Die Antwort liegt in Kar-Stygons Gründung selbst. Eine Schmiedewelt für Verdammte könnte keine Kaiser-Klasse-Titan bauen. Sie konnte die Ausrüstung nicht aufbewahren. Sie hatte nicht die Rohstoffe. Sie hatte nicht die Reihe von Spezialisten, die generationenlang über eine Imperator-Blaupause wachten. Was sie hatte, war die Fähigkeit, mit weniger auszukommen. Mit schneller. Mit hungriger. Mit der Art von Maschine, die du in die Tiefe schickst und hoffst, dass sie zurückkommt — mit Blut, mit Sieg, mit dem, was sie brauchte.

Der Warhund ist die Jagdwaffe. Ein Warhund ist leicht genug, um über zerfallene Brücken zu springen. Ein Warhund ist schnell genug, um hinter Linien zu dringen, Munitionsdepots zu zerstören, und dann wieder zu verschwinden, bevor der Feind versteht, was geschah. Ein Warhund braucht nur einen Princeps und drei Moderati. Weniger Besatzung bedeutet weniger Ausbildung, weniger Verbindungen, weniger Risiko. Es bedeutet auch weniger Hoffnung — ein Warhund ist verletzlicher als ein Reaver — aber die Damnatoren haben sich nie erhofft. Sie haben sich nur beschafft, was sie konnten.

Der Mastiff ist das Tier, das allein jagt. Der Mastiff-Klasse-Titan ist nicht agil wie der Warhund, aber er ist stärker, rauer. Ein Mastiff braucht Zeit, um seine Position zu verändern, aber wenn er einmal dort ist, ist er ein Fels. Die Damnatoren nutzten ihre Mastiffs, um Positionen zu halten, während die Warhund-Maniples um sie herum schlugen. Ein Mastiff allein ist nichts. Ein Mastiff in einer Jagdmeute, umgeben von schnelleren Maschinen, ist eine Falle.

Die beiden Reaver sind längst zu beschädigt, um regelmäßig eingesetzt zu werden. Der eine — der noch existiert — steht fast ständig in Reparatur. Sein Linker Arm ist weg, ersetzt durch eine provisorische Halterung. Sein Void-Schild flüstert mehr Versprechen als Sicherheit. Der Archmagos



lässt ihn noch nicht abbauen, weil der Tag kommen könnte — der Tag könnte IMMER kommen — wenn die Damnatoren so viel Kraft brauchen, dass sie einen beschädigten Reaver zu Kampf schicken müssen. Das ist nicht Hoffnung. Das ist Angst.

Die Schmieden von Kar-Stygon können kaum noch das bauen, was sie schon haben. Der Reaktor eines Warhund braucht Isotope, die von den Hochöfen nur alle drei Jahre in ausreichenden Mengen hergestellt werden. Eine neue Plasma-Röhre? Das Formwerkzeug ist verloren. Die Archmagos-Bücher sagen, dass es irgendwo in den Tiefgängen liegen sollte, aber niemand erinnert sich, wo. Ein neuer Moderatus-Helm, mit den richtigen Neuralen-Bindungen? Das müsste von Terra importiert werden, und Terra antwortet nicht mehr auf die Funkzeichen von Kar-Stygon.

Die Legion hat gelernt, zu essen, was sie kill. Zerstörte Feind-Maschinen werden abgebaut. Ihre Teile werden zur Erhaltung der noch aktiven Maschinen verwendet. Es ist Nekrophagie auf den höchsten technischen Ebenen — es ist auch das, was die Legio Damnatorum lebt. Zwei Warhunds, die noch kämpfen, wurden mit Komponenten repariert, die von zerstörten Atarus-Maschinen stammten, aus der Zeit nach Chivox Prime. Das wird nicht offiziell erkannt. Das würde niemals geschrieben werden. Aber der Maschinengeist weiß. Der Maschinengeist erinnert sich.

Womit diese Legion ihre Maschinen bewaffnet

Die Damnatoren bevorzugen das, was funktioniert, nicht das, was edel ist. Sie tragen Plasma-Reaktoren, weil Kar-Stygon sie bauen kann — und das macht ein Plasma-Reaktor zu einer bevorzugten Waffe, auch wenn sie den Energieverbrauch, die Hitzeentwicklung, die Gefahr hassen. Ein Plasma-Reaktor ist eine Falle. Ein Plasma-Reaktor ist auch eine Waffe, die den Feind respektiert.

Sie tragen das Arioch-Pattern-Kraftkralle-System — die Gott-Maschinen dieser Legion sind gebaut für den Nahkampf, nicht aus Wahl, sondern aus Armutsgründung. Ein Laserkanonen-Turret brauchte Wartung, die sie nicht leisten konnten. Ein Arioch brauchte nur zu greifen. Ein Arioch hielt, auch wenn sein Kraftfeld ausfiel. Ein Arioch tötete, und das war alles, was zählte.

Die Mastiff-Klasse-Maschinen tragen das Kanonensystem, aber nicht das Standard-Modell — die Damnatoren haben ihre Kanonen überarbeitet, "verdampft", wie die Arbeiter sagen: Sie bauen höhere Durchsatzmengen, häufigere Feuerbereitschaften, weniger Präzision dafür, dass sie einfach mehr Blei in die Luft werfen können. Es ist eine wilde Veränderung. Der Archmagos würde das "Häresie" nennen, wenn er das nicht heimlich selbst genehmigt hätte.

Aber es gibt eine Waffe, die die Damnatoren NICHT tragen, obwohl ihre Titan-Klassen das könnten: Das Turbo-Laser-Destruktor-System. Kein Warhund dieser Legion wird je ein Turbo-Laser-Destruktor tragen, weil die Anlage, die diese Systeme bauen konnte, M31.3 zerstört wurde — durch den Feuer der Legio Atarus, in Rache für Chivox Prime. Das war keine Notwendigkeit. Das war Geschichte, manifeste als Ingenieurkonstruktion. Jeder neue Warhund wird ohne Turbo-Laser gebaut, weil die Fähigkeit, ihn herzustellen, ausgelöscht wurde wie ein Name. Es ist eine Narbe, die nicht heilen wird.

Und es gibt das Loch: Der Mastiff, der vom Chivox-Treffer zerstört wurde, trägt noch ein System, das nicht ersetzt werden kann — einen der frühesten Plasma-Reaktor-Varianten, das Ur-Modell, das Kar-Stygon erfunden hat. Es ist der einzige seiner Art. Es wird nie wieder gebaut. Die Damnatoren halten die Maschine in der Tiefgarage, nicht weil sie jemals wieder kämpfen wird, sondern als Relic, als Monument für das, was verloren ging, als Warnung für das, was noch verloren gehen könnte.



Doctrine and warfare

Die Jagdmeute ist die Kriegsform der Legio Damnatorum.

Eine Standard-Jagdmeute besteht aus drei Warhunds und einem Mastiff. Der Mastiff ist der Anker — schwerer, langsamer, aber unverrückbar, wenn einmal positioniert. Die Warhunds sind die Messer: schnell, präzise, hungrig. Ein Warhund führt — er ist der erste, der die feindlichen Linien testet, er ist der erste, der fällt, wenn etwas schiefgeht. Die anderen zwei folgen parallel, etwa zwei Kilometer zu jeder Seite versetzt, um einen Kreis um den Feind zu ziehen.

Die Taktik ist keine neue Erfindung der Damnatoren. Sie basiert auf der uralten Militärwissenschaft: locken, flankieren, zerquetschen. Aber die Damnatoren führten sie auf ein Niveau der Perfektion, das nur aus Verzweiflung geboren könnte. Wenn ein Warhund ausfällt, müssen die anderen nicht trauern — sie müssen schneller werden, das Flankmanöver vervollständigen, bevor sich der Feind erholt. Wenn der Mastiff angegriffen wird, müssen die Warhunds zur Rettung zurückrasen, weil ein totes Mastiff die ganze Taktik zusammenbrechen lässt. Jede Maschine muss der anderen vorhersehen. Jede Bewegung muss in wenigen Sekunden berechnet werden. Es ist Tanz und Krieg zugleich.

Der Einsatz folgt einem strikten Muster: Eintritt von der Seite oder von hinten; keine frontalen Anschläge, wenn sie vermieden werden können. Wenn eine Jagdmeute gegen einen größeren Feind kämpft, wird sie versuchen, sein Sichtfeld zu verwirren — ein Warhund rennt links, um die Aufmerksamkeit zu binden, während zwei andere rechts zuschneiden. Der Mastiff bleibt zurück und wartet auf den Moment, wenn der Feind übercommitted ist. Dann tritt der Mastiff vor, versperrt das Loch, und die Warhunds greifen das bereits-überwundene Ziel an.

Wenn eine Maschine ausfällt, bleibt sie dort. Es gibt keine Rettungen, keine komplexe Manöver zur Evakuierung des Princeps. Das ist eine grausame Doktrin, aber sie ist auch die einzige, die funktioniert, wenn eine Legion so klein und so arm ist. Der Princeps weiß das, wenn er seinen Thron betritt. Der Maschinengeist weiß das auch. Es ist ein Pakt — du kämpfst bis zum Ende, oder bis der Ende dich findet.

Im Gefecht selbst hat die Jagdmeute eine Spezialität: sie verschwindet. Nach einem erfolgreichen Anschlag — nach einer Verdammnis-Maschine zerstört oder deaktiviert — verfallen die Warhunds nicht in einen Verfolgungsrass. Sie ziehen sich zurück. Sie springen in die Tiefe. Sie verschwinden so völlig, dass der Feind nicht einmal weiß, wo sie gegangen sind. Die Damnatoren haben gelernt, dass eine lebende Meute besser ist als eine tote Legion. Es ist eine Lektion, die die loyalen Legionen sehr lange brauchten, um zu verstehen.

Von der Perspektive der Astra Militarum — der imperiale Soldaten, die unter den Füßen dieser Gott-Maschinen kämpfen — ist die Jagdmeute ein Alptraum aus schwarzer und roter Keramik. Die Imperiale Garde-Regimenter wissen, dass sie nicht gewinnen sollen. Sie wissen, dass sie überhaupt überleben sollen, wenn die Damnatoren zu kämpfen beginnen. Ein Warhund der Damnatoren ist schneller als jede loyale Legio-Maschine. Ein Mastiff schlägt länger. Wenn die schwarze Legion-Einheit erscheint — hinter den Linien, wo keine Unterstützung kommen kann, wo die Reaktoren in die Dunkelheit schreien wie sterbende Tiere — dann ist die einzige Taktik, die funktioniert: Sie laufen. Sie laufen so schnell und so weit, bis die schwarzen Maschinen verschwinden, oder bis die Verstärkung kommt, oder bis die Schlacht vorüber ist. Die Soldaten wissen: Diese Legionen kämpfen nicht, um zu gewinnen. Sie kämpfen, um zu zerstören. Es gibt einen Unterschied, und der Unterschied bedeutet Tode.



rites & flaw

Rites, traditions, rivalries

Die Litanei der Schulden wird jeden Morgen gelesen, wenn die Reaktoren spinnen.

Es ist ein Text, der von Hand geschrieben wird — auf echtem Pergament, mit echtem Blut, weil die Damnatoren lange gelangweilt haben, moderne Datenträger zu vertrauen. Der Text wird nicht täglich aktualisiert. Er wächst. Jedes Mal, wenn ein neuer Schuld zur Legion hinzugefügt wird — ein verlorener Titan, eine verlorene Maniple, ein verlorenes Mandat von außen — wird eine neue Zeile hinzugefügt. Jedes Mal wird sie in das Pergament geschrieben, und jedes Mal wird das Pergament größer, älter, schwerer, bis es schließlich nicht mehr in die Maniple passt, und ein neues Pergament begonnen wird. Die alten Pergamente werden in der Halle der Literale aufbewahrt, hunderte davon, alle beschrieben mit Schulden, die es nicht länger gibt, weil die Gegenparteien lange tot sind.

Die Litanei wird von einem Magister Litaniae gelesen — einem der ältesten Moderati, dessen Stimme so tief ist, dass sie die Reaktoren resoniert macht. Er liest jeden einzelnen Schulden auf, jeden einzelnen Fehlschritt, jeden einzelnen Hass, der nicht verziehen wurde. Es dauert manchmal Stunden. Die Crews stehen still, ihre Köpfe gesenkt. Die Gott-Maschinen stehen ebenfalls still, ihre Reaktoren pulsierend im Takt mit den Worten. Es ist ein Akt der Beichte, eine Litanei nicht zu Gott — denn die Damnatoren haben längst aufgehört, an Gott zu glauben — sondern zu dem Maschinengeist, zu der Maschine selbst, die alle diese Schulden in ihrer Keramik-Haut tragen wird.

Wenn die Litanei zu Ende ist, spinnen die Reaktoren auf. Der Krieg beginnt. Es ist keine Segnung. Es ist eine Pflicht erfüllt.

Die zweite Tradition ist weniger öffentlich: Das Ritual der Asche.

Wenn eine Gott-Maschine zerstört wird, wird ihr Körper abgebaut — nicht zur Kanibalisierung, sondern zur Dekonstruktion. Die Komponenten, die noch funktionieren, werden gerettet. Aber das Herz der Maschine — der Maschinengeist selbst, in all seinen verstreuten Neuronen in Kristallform — wird entfernt. Dieser Kristall wird nicht zerstört. Er wird in eine Urne aus reinem Ceramit gelegt, die mit dem Namen der Gott-Maschine graviert wird, und diese Urne wird in die Tiefengrabstätten von Kar-Stygon gebracht.

Dort — in einer riesigen Höhle unter den Hochöfen, wo die Hitze so groß ist, dass die Wände glühen — steht eine Reihe von Regalen. Auf diesen Regalen sitzen Tausende von Urnen. Jede eine Maschine. Jede ein Leben, das das Licht der Sterne sah, bis es zu einem Kreuz von Balken wurde. Die Damnatoren gehen nicht oft hin. Aber manchmal, nach besonders schwierigen Kämpfen, geht ein Princeps hinab in die Tiefe und setzt ein neues Urn auf das Regal. Es ist eine Beerdigung ohne Worte. Es ist ein Abschied ohne Hoffnung auf Wiedergeburt. Es ist das, was Kar-Stygon seinen Kindern schuldet — dass sie nicht vergessen werden, selbst wenn die ganze Galaxis sie vergessen hat.

Die Rivalität mit der Legio Atarus brennt noch immer — nicht hell, sondern glimmend, wie eine Glut, die niemals ganz ausbrennt. M31.3, Chivox Prime — das ist nicht heilbar. Das ist nicht zu verzeihen. Die Damnatoren und die Firebrands werden niemals auf die gleiche Seite einer Schlacht kämpfen, weil der



ANVIL-OF-WAR

Maschinengeist sich erinnert, weil die Narben frisch bleiben. Manchmal, wenn die beiden Legionen auf der gleichen Welt operieren — für die loyale Imperium, beide unter der Goldenen Aquila, beide verdammt dazu, nebeneinander zu kämpfen — passiert etwas furchtbares und wunderbar Schreckliches. Ein Astarus-Warhund wird von einem Damnatoren-Reaver unter Beschuss genommen. Nur der Reaver. Nur diese eine Maschine. Ein Freundschaftsfeuer, sagen die Offiziellen, ein Missverständnis. Aber alle wissen die Wahrheit. Es ist Rache, kurzzeitig befriedigt.

Die Feuergefechte zwischen ihnen sind nicht zahlreich — es gibt weit zu wenig Engagements, an denen beide Legionen präsent sind. Aber wenn sie passieren, passieren sie mit einer Intensität, die die anderen Legionen bemerken. Die Imperium-Beamten haben in ihren Berichten notiert: "Die Schurken und die Feuerbrands wollen sich gegenseitig töten." Die Bemerkung wird archiviert. Es wird nichts dagegen getan. Einige Rivalitäten sind zu unkompliziert, um aufgelöst zu werden. Sie müssen nur überwacht werden.

Die Legio Damnatorum weigert sich, einen Ort aufzusuchen, auf dem es die Möglichkeit gibt, auf kaiserlichem Boden zu stehen — auf der Heiligen Terra, oder sogar auf einem der kaiserlichen Schreins-Welten. Sie wurden davon abgehalten, zur Belagerung zu kommen. Sie werden sich nicht selbst beschämen, indem sie in die kaiserlichen Heiligtümer eintreten. Das ist nicht Anstand. Das ist Hass. Das ist die einzige Würde, die sie noch haben: die Weiterung, zu demütigen.

Dieses Verbot hat die Legion von einer Reihe größerer Kampagnen ferngehalten. Es hat sie isoliert. Es hat sichergestellt, dass sie kleiner bleiben würde, unbedeutender, vergessener. Die Damnatoren zahlen diesen Preis bewusst. Der Archmagos würde sagen, dass es besser ist, ganz allein am Rand der Galaxis zu kämpfen als auf den Knien vor dem Thron zu knien, der euch verraten hat.