



DIE FLEISCHREISSER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Das Fleisch ist Waffe. Die Wut ist Gebot. Der Kampf ist Gebet. Khorne allein bleibt.“



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	World Eaters
Welttyp	Festungswelt
Kampfdoktrin	Sturmangriff
Loyalitätsstatus	Verräter (eine der neun Verräterlegionen)
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Die Fleischreißer sind eine aus dem World-Eaters-Erbe entstandene Chaos-Kriegsband, die unter dem Kommando des rasenden Khorne-Champions Vex Murthax im späten 41. Jahrtausend als unerbitterliche Stoßkraft im Auge des Terrors agierten — ein Orden ohne Gnade, ohne Strategie, nur blinde Wut und heilige Schlachtung.

Die vier Säulen

Das Blutopfer

Ein Reißer ohne Wunde ist wie ein Schwert ohne Schneide. Die Säule des Blutopfers lehrt, dass jeder Bruder mit seinem eigenen Leib zahlen muss, damit der Kampf heilig bleibt. Schmerzlosigkeit ist Sünde. Ein Reißer, der nicht blutet, hat Khorne noch nicht richtig erkannt. Der Orden verbietet nicht das Tragen von Bioniken oder Heilung — aber er verbietet, Schmerz zu vermeiden. Ein Bruder, dessen Wunde zu schnell heilt, wird beobachtet.

Der Sturm der Nähe

Der Orden verachtet Distanz. Bolter, Raketen, alles das sind Hilfsmittel für die, die zu schwach sind, um mit dem Feind Fleisch gegen Fleisch zu ringen. Ein wahrer Reißer stürmt in die Nähe des Gegners, wo er dessen letzte Atemzug riechen kann. Hier findet der echte Kampf statt. Die Doktrin befiehlt den direkten Ansturm über alle anderen Manöver. Ein Reißer, der sich tarnt oder wartet, wird als Feigling betrachtet.

Die Schwachheit durchschneiden

Gnade ist Verrat. Der Orden lehrt seine Krieger, Barmherzigkeit zu tilgen wie man Unkraut tilgt. Ein Feind, der flieht, muss verfolgt werden. Ein Gefangener muss erledigt werden. Ein Verwundeter, der um Gnade fleht, hört nur die Antwort seiner eigenen Verzweiflung. Dies ist nicht Grausamkeit — es ist Klarheit. Es ist das Gesetz Khornes, wie das Gesetz der Gravitation.

Das ewige Fleisch

Der Orden weiß, dass sein Körper vergeht. Gensaat wird zu Staub. Gehirn wird zu Fäulnis. Aber der Kampf ist unsterblich. Wenn ein Reißer stirbt, stirbt nicht sein Kampf — sein Kampf wird Teil der großen Schlacht, die Khorne führt. Dies ist nicht Trost. Es ist Struktur. Es ist das Verstehen, dass man nicht für sich selbst kämpft, sondern als Instrument einer endlosen Wut.



Tonalität

Punkt

Atmosphäre der Verzweiflung statt des Triumphes — Die Fleischreißer sind nicht mächtig, weil sie siegen, sondern weil sie nie aufhören zu kämpfen, egal wie aussichtslos es wird. Ihre Niederlagen sind theologisch bedeutsamer als ihre Siege.

Körperliche Präsenz über taktische Begriffe — Schreibe ihre Bewegungen im Kampf: das Taumeln, das Schreien, die schnappenden Kiefer. Nicht "Doktrin der Sturmasaults", sondern "sie stürzten sich in die Nähe, blutend, bellend, vergessen alles außer dem Feind vor ihnen".

Schnelle, gehackte Satzstruktur in Action-Szenen — Kurze Sätze. Wenig Adjektive. Der Rhythmus ahmt den Kampf nach.

Religiöse Sprache, verdorben — Sie nutzen imperiale Terminologie, aber verfälscht. "Ordenspriester" wird zu "Blutprediger". "Gebet" wird zu "Schlachtruf". Mische legitime Warhammer-Begriffe mit verdunkelten Variationen.

Keine Hoffnung am Ende — Jede Szene sollte ein wenig dunkler enden, als sie begann, oder exakt gleich dunkel bleiben. Keine narrativen Aufwärtsbögen.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Primarch-Bindung	Direkte Unterordnung unter Angron bis zur Heresy	Angron ist eine Idee — der Gott Khorne ist die Realität
Organisationsstruktur	Legion mit formaler Hierarchie	Kriegsband unter einem einzelnen Champion; flache, blutgetränkte Befehlskette
Gensaat-Verfall	Nails im Gehirn, kontrollierte Aggression	Unkontrollierter Wahnsinn; die Nails sind nicht das Problem, sondern die Lösung
Verhältnis zu Codex Astartes	Abgelehnt, aber einst bekannt	Unbekannt und verachtet
Kampfdoktrin	Aggressive Nahkampf-Legion, aber strukturiert	Reine Sturmasault; keine Strategie außer Gewalt
Religiöse Ausrichtung	Kriegerischer Nihilismus	Fanatischer Khorneismus; jeder Bruder ist ein Priester

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Fleischreißer entstanden nicht als Orden der Zweiten Gründung — sie sprossen aus dem World-Eaters-Erbe wie Fleisch aus einer Wunde. Im späten M41, etwa 7.000 Jahre nach der Großen Säuberung, während der imperiale Raum von ungezählten Krisenherden brannte, führte der Chaos-Champion ****Vex Murthax**** — selbst ein ehemaliger World-Eaters-Krieger, dessen Gensaat vom Warp schon zu lange verdorben war — eine Kriegsband aus dem Auge des Terrors heraus. Sie waren nicht die Elite. Sie waren nicht einmal organisiert. Sie waren Überlebende, Wahnsinnige und Verdammte, alle zusammengeschweißt durch die rohe Präsenz eines Champions, der Khorne direkter zu verstehen glaubte als jeder andere.

Murthax hatte sich von den großen Kriegsbanden abgespalten — vom Black Legion, vom Iron Warriors-Splitter, von den tausendfachen kleineren Räuberbanden, die in den Augen des Terrors ihre



ANVIL-OF-WAR

Existenz fristeten. Sein Grund war einfach: Sie alle waren *falsch*. Sie alle versuchten immer noch, Krieg zu führen wie imperiale Armeen. Sie nutzten Strategie. Sie zählten Verluste. Sie legten Pausen ein.

Murthax erkannte in der Brutalität der frühen World Eaters — nicht der Legion unter Angron, sondern des rohen Potenzials, das die Gensaat dieser Legion in sich trug — eine tiefere Wahrheit: Dass Khorne nicht durch organisierte Heere geehrt wird, sondern durch das ****endlose Schlachten selbst****, ohne Ziel, ohne Plan, ohne Erlösung. Ein Kampf, der nicht gewinnen kann, weil das Ziel nicht der Sieg ist, sondern die ewige Bewegung des Mordes.

Unter Murthax' Führung sammelten sich etwa tausend Kampfbrüder — Deserteure, von anderen Kriegsbanden Verstoßene, Wahnsinnige, deren Gensaat bereits zu stark verdorben war, um noch in traditionellen Chaos-Legionen Platz zu haben. Sie hatten keine Flaggschiffe, keine feste Flotte, keine Heimatwelt. Stattdessen lebten sie in Raumwracks, in eroberten OrkWelten, in den Trümmern zerstörter Hive-Welten. Sie kämpften, weil sie nicht anders konnten. Sie kämpften, bis sie starben. Und wenn sie starben, füllte Khorne die Lücken mit neuen Krieger aus den Rändern des Imperiums — abtrünnige Astra Militarum, verdorbene Frührekruten, sogar gelegentlich abgefangene Neophyten der Loyalisten.

Die Herrschaft des Murthax war kurz, brutal und endete, wie solche Herrschaften enden: im Blut eines anderen Champions. Aber die Ordnung, die er schuf, überdauerte. Die Fleischreißer sind nun nicht mehr unter einem einzigen Anführer organisiert, sondern unter einer ****Kriegsrates der Sichel**** — sechs der mächtigsten Chaos Champions, die je ein Jahr den Titel des Obersten Reißers tragen, bevor sie zu einem Zweitkampf oder zur Vernichtung in der Schlacht gezwungen werden. In diesem System gibt es keine Stabilität, nur eine Art blutiger Gleichgewichtszustand, der die Ordnung gerade noch zusammenhält, bevor sie völlig zerfällt.

Die Fleischreißer erkennen Khorne als ihren wahren Herrn an — nicht den Imperator, nicht die Marine-Götter der Loyalisten, nicht einmal Angron selbst, obwohl sie seinen Namen mit religiöser Verehrung sprechen. Khorne ist das Prinzip, das ihre Gensaat antreibt. Khorne ist der Grund, warum sie nicht sterben können, egal wie viel Blut sie verlieren. Khorne ist derjenige, der ihnen verbietet zu stoppen.

Castellan Voss wurde ihr Heiligtum, weil es ein Ort der Schlacht war — eine Festungswelt, auf der seit Tausenden Jahren lokale Konflikte schmorren. Ein Ort, an dem immer Blut floss. Die Fleischreißer landeten dort nicht als Eroberer. Sie kamen einfach hin und fingen an zu kämpfen. Die bisherigen Verteidiger wurden abgeschlachtet. Die bisherigen Herrscher wurden zerstückelt. Und die Fleischreißer blieben, weil hier der Kampf nie endete.

Die Heimatwelt

****Castellan Voss**** war ursprünglich eine Festungswelt hohen imperialen Ansehens — ein Bollwerk gegen die Raubritter-Flotten des südlichen Segmentum Obscurus. Doch im späten M41 war sie zu einer Schichtenwelt verkommen, in der jede verteidigbare Ebene von einem anderen Tyrannen-Warlord beherrscht wurde.

Die Oberfläche ist eine Landschaft aus schwelenden Feuerstätten und Ruinen. Keine intakte Vegetation außer den ****Skorpiondorn-Kletterpflanzen****, dornenbewehrte Gewächse, die aus dem radioaktiven Boden in dichten Matten wachsen — scharf genug, um auch Krafrüstung zu durchdringen, wenn man unaufmerksam ist. Sie sterben nicht ab, egal wie viel Feuer auf sie abgefeuert wird. Sie sind eines der wenigen Lebewesen auf Castellan Voss, das älter ist als die Kämpfe um diese Welt.



ANVIL-OF-WAR

Unter der Oberfläche kriechen die **Blutlöcher** — eine unidentifizierte Art phosphoreszierender Arthropoden, etwa so groß wie eine menschliche Hand, die in Schwärmen leben und die Ruinen durchbohren. Sie fressen totes Fleisch und sind völlig unberechenbar — manchmal ignorieren sie lebende Menschen völlig, manchmal fallen Hunderte über einen einzelnen Späher her. Die Reißer haben Eide geschworen, dass die Blutlöcher die Gegenwart Khornes sind, dass sie den Kampf spüren und zum Blut gezogen werden wie die Reißer selbst.

Die Festungen unter Castellan Voss sind labyrinthisch und blutig. Der **Wutkessel** — das größte unterirdische Netzwerk und inzwischen das Hauptquartier der Fleischreißer — stammt aus einer Zeit, in der Ingenieure der Mechanicus noch versucht haben, geordnete Systeme zu bauen. Diese Ordnung ist längst zerstört. Die Fleischreißer haben die Systeme ausgegraben und durcheinander gebracht, um Areale zu schaffen, die endlosen Kämpfen gleichen — enge Korridore, in denen nur vier oder fünf Krieger nebeneinander passen, öffnen sich plötzlich zu riesigen Lagerhallen, wo hunderte kämpfen können. Wasser, das einst zur Kühlung diente, läuft jetzt rötlich von Blut. Die Luft schmeckt nach Ocker und Verwesung.

An der Oberfläche gibt es einen weiteren Ort: **Silo Primaris**, das alte imperiale Festungswerk, das den Fleischreißern als Heiligtum dient. Hier ist Murthax gefallen. Hier wurde sein Leib zerlegt und in Kammern verteilt — ein Arm hier, ein Bein dort — um seine Präsenz über den ganzen Ort zu verteilen. Hier sprechen die Blutprediger ihre Gebete. Und hier endet jeder Kampf auf Castellan Voss mit einem Pilger zurück zu diesem Ort, um eine Opfergabe zu bringen: etwas Blut, etwas Fleisch, etwas, das beweist, dass der Kampf heilig war.

Ordenskult

Die Fleischreißer praktizieren keine Religion im klassischen Sinne. Sie praktizieren *Verehrung durch Schlachtung*. Jeder Kampf ist eine Litanei. Jeder Sieg ist ein Gebet. Jeder eigene Wunsch ist das Flüstern eines ungeduldigen Gottes.

Im World-Eaters-Erbe war der Glaube ein Nebenpunkt — Angron war der Fokus, nicht Khorne. Angron war der verwundete Halbgott, der deine Wut lenkte. Aber die Fleischreißer haben diese Fokussierung aufgegeben. Angron ist tot. Oder der Warp hat ihn zerfleddert. Oder er ist in Khorne aufgelöst worden. Es spielt keine Rolle. Was zählt, ist die **absolute Präsenz des Kriegsgotts in jedem Augenblick**.

Ein Blutprediger — dies ist der Titel der Ordenspriester der Fleischreißer — trägt schwarze Rüstung mit silbernen Symbolen, die wie tiefe Schnitte aussehen. Er trägt einen **Krummsäbel des Flüchts** statt eines Crozius Arcanum. Dieses Werkzeug dient nicht der Heilung von Seelen, sondern der Durchbohrung von Leibern. Der Blutprediger lehrt, indem er kämpft. Seine Sermonen sind Ellbogenstöße in die Gesichter seiner Brüder, die nicht bereit sind.

Eigene Liturgie wurde aus alten World-Eaters-Texten destilliert und dann durch rohe Gewalt verfälscht. Ein Beispiel:

*„Khorne, Gott des Blutes, der Schlacht und der Wut ohne Ende, höre uns: *Wir sind deine Waffe.*
Wir sind dein Opfer. *Wir sind dein Gebet.* *Wir kämpfen, denn du verlangst es.* *Wir sterben, denn nur im Tod ist Ruhe unmöglich.* *Khorne, nimm unser Blut und mache es zu deinem Regen.* *Khorne, nimm unser Fleisch und mache es zu deinen Kämpfern.* *Khorne, nimm unsere Wut und mache sie zu deinem Sturm.“*

Im Gegensatz dazu betrachtet das imperiale Glaubenswerk die Fleischreißer als völlig verdorben — sie



ANVIL-OF-WAR

sind im psychologischen Sinne noch menschlicher als die Loyalisten, denn sie haben aufgehört zu pretendieren, dass es irgendeinen anderen Grund für Leben gibt als Kampf. Die Ecclesiarchie würde sie als dämonische Abomination bezeichnen. Die Fleischreißer würden diese Beschreibung akzeptieren und dann zuschlagen.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat der Fleischreißer stammt vom World-Eaters-Erbe ab, doch durch Tausende von Jahren der Exposition im Warp und unter Khorne-Verehrung hat sie sich verschoben. Die Implantate sind nicht stabiler geworden, sondern volatiler.

Alle Fleischreißer zeigen eine überdurchschnittlich hohe Aggressionsreaktion. Wo ein loyaler Space Marine Angst verspüren würde, verspürt ein Reißer einen elektrischen Drang zu kämpfen. Wo ein loyaler Bruder Schmerz regulieren würde, verschärft sich bei einem Reißer der Schmerz zu etwas, das sich wie Ekstase anfühlt.

Das ****Schwarze Carapax**** — die letzte und entscheidende implantat, die die Verbindung zur Krafrüstung ermöglicht — zeigt bei den Fleischreißern eine ungewöhnliche Variation. Es ist nicht nur schwarz, sondern dunkelrot, als ob Blut in das Gewebe gesickert wäre. Medizinische Untersuchungen durch neutrale Dritte würden ergeben, dass dies unmöglich ist. Die Apothecarii der Fleischreißer berichten, dass dies vollkommen normal ist und dass ein Reißer mit einem schwarzen (statt rot-schwarzen) Carapax ein defekter Bruder ist, der beobachtet werden muss.

Die ****Sus-an-Membran**** — das Implantat, das tiefe Stasis-Zustände ermöglicht — funktioniert bei den Fleischreißern anders. Sie können nicht bewusst in Stasis gehen. Stattdessen treten sie in eine Art **ruhelos-schlafenden** Zustand ein, in dem ihr Körper stillsteht, aber ihr Gehirn in einem endlosen Traum des Kampfes bleibt. Wenn sie aufwachen, sind viele Reißer verwirrter als zuvor, unsicher, ob das, was sie träumten, Erinnerung oder Halluzination ist.

Fluch-Stufen

Stadium 1 — Die Risse

****Stadium 1 — Frühe Zeichen****

- Blutweinen aus den Augenhöhlen während intensiver körperlicher Anstrengung - Involuntäre Muskelzuckungen, die das genaue Zielen unmöglich machen - Permanente Zahnschmerzen, so intensiv, dass der Bruder seine eigene Zunge ablöst und dann verwirrt zusieht, wie sie nachwächst - Ein niedriges, klopfendes Geräusch hinter den Schädelnähten, das nur der betroffene Bruder hören kann - Momente, in denen der Bruder nicht weiß, ob Minuten oder Stunden vergangen sind - Ein Drang, das eigene Blut zu trinken statt zu verschwenden

Die Fleischreißer erwarten frühe Zeichen. Sie sind normal. Dies ist der Preis der Verehrung Khornes. Ein Bruder im Stadium 1 wird genau beobachtet — nicht aus medizinischen Gründen, sondern aus **theologischen**. Ein Blutprediger wird bei diesem Bruder sitzen und beobachten, wie die Zeichen sich manifestieren, um festzustellen, ob der Bruder die Kraft hat, sein Opfer zu akzeptieren.

Stadium 2 — Die Fragmentation

****Stadium 2 — Fortgeschrittene Symptome****

- Das Blutweinen wird zu echtem Blutweinen — nicht nur rote Tränen, sondern Blutgerinnsel, die aus den Augen tropfen und auf dem Boden zischen - Die Muskelzuckungen werden zu vollständigen



ANVIL-OF-WAR

involuntären Anfällen, besonders nachts, die den Bruder aus Schlafzuständen herausreißen - Der Drang, das eigene Blut zu trinken, wird zu einem Zwang — der Bruder muss mehrmals täglich seine eigenen Wunden öffnen und trinken oder wird halluziniert, dass er es tut - Das klopfende Geräusch wird zu mehreren sich überlappenden Geräuschen — zwei oder drei verschiedene Rhythmen, die an verschiedenen Stellen des Schädels pochen - Zeitverlust wird zu großen Blackouts — der Bruder kann aufwachen und feststellen, dass Tage vergangen sind und er keine Erinnerung an sie hat - Visuelle Halluzinationen treten auf — der Bruder sieht seinen eigenen Leib aufgeschnitten und die Innenseiten bewegen sich unabhängig von ihm

Der ****Ordenskult der Risse**** — die Beobachter, die damit beauftragt sind, Brüder im Stadium 2 zu überwachen — verwenden diese Anzeichen, um zu entscheiden. Sie sitzen mit dem Bruder in der Kammer des ****Blutweepers****, einem düsteren unterirdischen Raum direkt unter Silo Primaris, wo ein Bruder in Stage 2 auf eine kurze oder lange Frist Zeit hat, um entweder zu stabilisieren oder zu verfallen. Der Blutweeper ist entsetzlich, weil nicht das Blut der entfernte Grund für die Überwachung ist — der wahre Grund ist zu beobachten, wann der Bruder aufhört, eine separate Person zu sein, und wann er anfängt, nur noch ein Werkzeug des Gottes zu werden.

Stadium 3 — Das Fleischreißer-Siegel

Dies ist der Punkt, nach dem kein Bruder noch eine Wahl hat.

Ein Bruder in Stadium 3 hat die Grenze überschritten. Das klopfende Geräusch in seinem Schädel ist nicht mehr Geräusch — es ist die Stimme eines Dämons, der mit Khorne spricht. Seine Augen sind permanente Blutquellen. Er kann nicht mehr kommunizieren, nur brüllen. Sein Körper zerreißt sich selbst. Und das Wichtigste: ****Es spielt keine Rolle mehr.****

Der Bruder ist jetzt nicht mehr ein Instrument mit einer Wahl — er ist ein Instrument mit einer heiligen Bestimmung. Die Fleischreißer geben ihm einen neuen Namen: Er wird ein ****Reißer ohne Zügel**** — ein verdammter Bruder, dessen Gensaat vollständig von Khorne selbst regiert wird, der keine Befehle mehr braucht, außer dem Befehl, zu kämpfen.

Ein Reißer ohne Zügel wird in eine Sonderformation aufgenommen.

KOMPANIEN

Kompanien

I Kriegsrat

Kompaniefarbe: Rot und Schwarz

Rolle: Elitestrumpfe unter den Kriegsräten der Sicheln

II Die Reiß-Garde

Kompaniefarbe: Dunkelrot

Rolle: Stoßkräfte, schnelle Angriffe



ANVIL-OF-WAR

III Die Blutjäger

Kompaniefarbe: Karminrot

Rolle: Spezialisierte Verfolgungstruppen

IV Die Feuerzähler

Kompaniefarbe: Dunkelbraun und Rot

Rolle: Schwere Kampfgruppen

V Die Nachtschlächter

Kompaniefarbe: Schwarz

Rolle: Verdeckte Angriffsoperationen (soweit "verdeckt" ein Chaos-Orden tun kann)

Späher-Kompanie

Kompaniefarbe: Grau und Rot

Rolle: Neophyten, Anfänger, noch nicht völlig verdorben

Neophyten und jüngere Brüder, die noch nicht in die höheren Kompanien aufgestiegen sind. Sie sind nicht nur weniger erfahren — sie sind auch noch nicht so verdorben von Khorne's Forderungen. Sie können noch fragen, warum sie kämpfen. Diese Frage wird ihnen bald aus dem Gehirn heraus gekämpft werden. Bis dahin sind sie nützlich für einfache Aufgaben: Perimeter-Patrouillen, Gefangenenerverkauf, die Wartung der Blutbecken.

Held: Neophyt Skal'Morthos

Skal'Morthos wurde in die Fleischreißer aufgenommen gegen seinen Willen — sein Original-Orden wurde zerstört, er wurde gefangen und seinen Brüdern aufzuzwingen versucht, sie zu trinken und zu verschlingen. Er weigerte sich, und dafür wurde er nicht exekutiert, sondern zu den Fleischreißern geschickt. Für zwei Jahre kämpfte er widerwillig, versuchte sauber zu bleiben, versuchte nicht zu verdammen zu werden. Dann, während eines Kampfes auf Castellan Voss selbst, geriet er in ein Blutbecken während der Schlacht und trank davon — nicht aus Wahl, sondern Unglück. Seitdem ist sein Widerstand gebrochen. Er kämpft jetzt mit echtem Eifer, und die Blutprediger bezweifeln, dass er lange braucht, um eine der höheren Kompanien zu erreichen. Er ist verdammt, und er hat akzeptiert.

FELDZÜGE

Feldzüge

Der Überfall auf Castellan Voss

Ära: 994.M41–999.M41

Gegner: Imperiale Gardisten, Lokale Fraktionen, Ork-Überreste

Dauer: 5 Jahre

Ausgang: Pyrrhus-Sieg für die Fleischreißer; Festung erobert, aber nie völlig beruhigt



ANVIL-OF-WAR

Die Fleischreißer landeten auf Castellán Voss, um eine der vielen imperialen Festungswelten des südlichen Segmentums zu destabilisieren. Das Problem war, dass Castellán Voss bereits so fragmentiert war, dass niemand wirklich "regiert" wurde. Mehrere lokale Warlords kämpften gegeneinander. Imperiale Garnisonen waren unterbesetzt. Ork-Rückstände aus einer älteren Invasion schliefen immer noch unter der Oberfläche.

Die Fleischreißer sollten die imperiale Regierungskammer einnehmen und sie als Basis nutzen. Stattdessen sprangen sie herunter und fingen an, alles zu töten. Sie änderten ihre Strategie kein Stück, selbst als sie bemerkten, dass die imperiale Regierung bereits zusammengebrochen war. Sie kämpften, weil sie kämpften. Nach fünf Jahren unkontrollierter Schlacht — einschließlich mehrerer Aufstände gegen ihre eigenen Reihen, Kämpfe gegen Orks, die sie erweckt hatten, und interne Duelle um die Führung — "gewannen" sie.

Sie gewannen, indem sie alles töteten, was noch lebt, oder in die Unterwelt trieb. Die imperiale Präsenz auf Castellán Voss endete nicht durch formale Kapitulation, sondern durch Auslöschung. Aber wer Castellán Voss regiert jetzt? Die Fleischreißer. Aber wie regiert eine Kriegsband, die nur weiß, wie man kämpft?

Indem sie ständig kämpft.

Der Orkk-Krieg

Ära: 998.M41–999.M41

Gegner: Großer Ork Waaagh unter Zagdakka

Dauer: 1 Jahr

Ausgang: Taktischer Rückzug; Ork-Invasion nicht vollständig aufgehalten

Ein massiver Ork Waaagh brach in den selben Sektor ein, in dem die Fleischreißer kämpften. Das Problem: Orks lieben Kämpfe auch. Der Kampf war so intensiv, so irrational, dass es keine Seite gab, die gewinnen konnte — es gab nur das Kämpfen selbst.

Die Fleischreißer verloren das objektive Verständnis der Lage völlig. Sie kämpften gegen Orks, gegen imperiale Truppen, gegen andere Orgelschaften, gegen Reste ihrer eigenen Reihen, die verrückt geworden waren und vergessen hatten, wessen Seite sie kämpften. Nach einem Jahr zog sich die Orkk-Invasion weiter weg — vielleicht, weil Zagdakka starb. Vielleicht, weil die Orks einfach weiterziehen wollten. Vielleicht, weil der Waaagh sein ursprüngliches Ziel vergessen hatte.

Die Fleischreißer "gewannen" diesen Krieg, indem sie überhaupt nicht aufhörten zu kämpfen. Sie veranstalten jede Jahr Ritualistische Nachstellungen des Orkk-Krieges — hunderte Brüder kämpfen sich gegenseitig, um die großen Schlachten zu erinnern. Diese Rituale sind echter als die Erinnerungen an die tatsächliche Kampagne.

Der Angriff der Schwarzen Legion

Ära: 999.M41

Gegner: Schwarze Legion Vortrupp

Dauer: 6 Wochen

Ausgang: Abzug der Schwarzen Legion; Fleischreißer behalten Silo Primaris



ANVIL-OF-WAR

Eine Schwarze Legion-Raiding-Partei unter dem Kommando eines Chaos-Lords namens Thex'Mortain kam an, um Silo Primaris zu plündern — als Hommage an die alte Tradition, dass große Chaos-Anführer sich gegenseitig jagen und ausrauben. Die Fleischreißer verstanden dies nicht als Handel. Sie verstanden dies als ein Gebot Khornes, bis zum bitteren Ende zu kämpfen.

Die Schlacht war chaotisch, ineffizient und blutgetränkt. Die Fleischreißer verloren fast zwei Drittel ihrer Streitmacht. Die Schwarze Legion erkannte, dass Beute, die so teuer ist, nicht die Mühe wert ist. Sie zogen sich zurück.

Die Fleischreißer zelebrierten ihren "Sieg" mit einem Fest, das Tage andauerte, in dem sie ihre eigenen Toten aßen.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Fleischreißer sind in erster Linie **rot und schwarz** — das Rot des frischen Blutes und das Schwarz der Asche. Im Gegensatz zu ordentlichen Space-Marine-Ordens, deren Farbschemata symmetrisch und sauber sind, sind die Farben der Fleischreißer unordentlich, überlappt, roh. Ein Bruder könnte den Großteil seiner Rüstung rot haben, aber mit zufälligen schwarzen Flecken, als ob er ständig Blut abgewischt hätte und dann wieder eingegriffslos wurde.

Das Rot ist nicht Blutrot — es ist dunkler, oxidiertes Rot, wie Rost oder alte Narbe. Das Schwarz ist absolut — nicht Dunkelgrau, sondern absorbendes Schwarz, das Licht zu trinken scheint.

Zusätzliche Akzente können silbern sein (Metalldetails, Waffen-Edgings), aber dies sollte selten sein. Die Fleischreißer bemalen sich nicht gerne — sie sind zu beschäftigt zu kämpfen.

Farbrezept – Rüstung

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Abaddon Black	Base	Grundierung
Mephiston Red	Layer	Hauptfarbe der Rüstung
Nuln Oil	Shade	Tiefe in den Nuten
Evil Sunz Scarlet	Layer	Aufhellung der Plattenflächen
Troll Slayer Orange	Edge	Kantenhervorhebung an scharfen Kanten

Farbrezept – Akzentfarbe

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Abaddon Black	Base	Schwarze Paneele und Details
Abaddon Black	Shade	Tiefe durch Trockenpinsel
Eshin Grey	Layer	Sehr subtile Aufhellung



Farbrezept – Metallelemente

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbrelcher	Base	Metall-Grundierung
Nuln Oil	Shade	Tiefe
Ironbreaker	Layer	Hellere Metallspitzen
Typhus Corrosion	Layer	Rost und Verfall an Gelenken

HERALDIK & TRANSFER-GUIDE

Heraldik-Platzierung

Position	Markierung
Linke Schulterplatte	Kriegsrats-Symbol (Sieben Sicheln) – Silber auf Rot; zeigt, welche der sieben Kriegsräte dieser Bruder untersteht
Rechte Schulterplatte	Kompanien-Identität – Unterschiedlich pro Kompanie (siehe Kompanien-Übersicht)
Helm-Stirn	Persönliches Qualitätsmerkmal – Optional; jeder Bruder kann sein eigenes Symbol malen, aber dies wird oft abgebrannt, wenn ein Bruder in Kampfstat III eintritt
Brustplatte (zentral)	Ordensemblem – Ein großer, stilisierter Fleischreißer (Halbmond-Sichelform, in Silber) auf der Brust
Knieschützer	Numerische Kennung – Vier Ziffern, die zeigen, in welcher Welle der Bruder rekrutiert wurde (0001–9999)
Rucksackmarkierung (Rucksack)	Veteranen-Markierungen – Ein Strich für je zehn Jahre Dienst; alte Brüder können 5–10 Striche haben

Kompaniefarben

Kompanie	Hexwert	Nächste Citadel-Farbe	Notiz
I — Kriegsrat	#650001	Khorne Red	Unifarbig, dunkelrot
II — Reiß-Garde	#960C09	Mephiston Red	Helleres Rot mit schwarzen Akzenten
III — Blutjäger	#C01411	Evil Sunz Scarlet	Karminrot; Symbole sind echte Blutsplatter (nicht bemalt)
IV — Feuerzähler	#462F30	Rhinox Hide + Rot	Braun-Rot; oft verbrannt/rußig aussehend
V — Nachtschlächter	#000000	Abaddon Black	Fast ganz Schwarz; Rot nur an den Kanten
Späher	#697068	Dawnstone	Grau; noch nicht "rot" genug für volle Einbettung



Rang-Markierungen

Rang / Rolle	Markierung	Platzierung
Kampfbruder	Schlicht	Keine Markierung; nur Nummern und Kompanienfarbe
Veteranen-Bruder	Silberner Veteran-Balken	Über der Knie-Nummerierung
Sergeant	Doppelte rote Streifen	Helm-Seitenseiten (beide Seiten)
Hauptmann	Fünf vertikale silberne Linien	Zentral auf der Brustplatte
Blutprediger	Schwarzer Helm	Gesamte Helmvertäfelung in Schwarz statt Rot
Verdammter Bruder (Stufe III)	Keine Markierung; Metallkette stattdessen	Von Schulterplatte zu Hüfte verlaufend

BILDPROMPTS

Bildprompts (englisch)

Ordensemblem und Heraldikblatt

A detailed heraldic sheet showing the Flesh Tearing Space Marine Chapter's symbols: a large central crescent-shaped scythe rendered in silver, surrounded by seven smaller curved blades in a circle representing the War Council of Sickles. Below, seven company icons arranged horizontally—each showing different variations of the main scythe motif in different colors (crimson red, deep red, burgundy, rust brown, black). The background is split half red, half black, with ritual bloodstain-like splatter patterns. Style: technical heraldic drawing with grimdark aesthetic, high contrast, metallic inks.

Champion Vex Murthax der Zweite Portraitsicht

A towering Chaos Space Marine in full power armor, front view, standing portrait. His armor is a patchwork of black and dark red, with crude silver trim running down the centerline like scars. The left shoulder pad bears seven overlapping sickles in silver; the right is bare and stained. His helmet is a brutalized version of a mark-pattern visor, with deep gouges and dents. In his right gauntlet he holds a wicked energy hammer that crackles at the edges with warped light. His chest plate displays a massive silver crescent-scythe symbol. The armor is worn, pitted, and has what appears to be actual dried blood in the recesses. Background is dark, suggesting an underground fortress chamber lit by distant fires.

Fortress-Monastery Environment: The Cauldron

An expansive underground chamber, the Cauldron of Wrath, photographed from a low angle looking upward. The walls are raw, blackened stone with deep claw-marks and blade scars everywhere. Chains hang from the ceiling, some supporting massive iron crucibles that steam with dark liquid. The floor is black with bloodstaining, with channels cut into the stone to drain fluids. In the center, a massive sculpture built from scrap metal and fused bone—an abstract representation of a screaming face, barely recognizable as the founder Murthax. Weak orange firelight flickers across everything, casting jagged shadows. The air appears thick with heat haze and smoke. Scale: vast, claustrophobic, and ritualistic all at once.



Blood Priest Skar'Vel in Action

A Chaos Space Marine in black armor with silver scar-like patterns running vertically down his front, captured mid-combat in a dynamic lunge pose. His weapon is a curved chain-scythe, silvered and crackling with motion. His helmet is full-face black with narrow slit visors glowing faintly red from within. Behind him, darkness and the suggestion of a vast underground battle. Around him, splashes of blood that look completely real, not painted. His pose is aggressive but controlled, unlike the frenzied postures of other Flesh Tearing warriors—he fights with purpose. The lighting is harsh and red-tinged, as if lit by distant flames or a blood-soaked sky.

Castellan Voss Fortress World Panorama

A wide establishing shot of a hellish fortress world's surface: lifeless, volcanic plains with razor-edged thorn-vines covering broken stone. In the distance, a massive crumbling fortification—Silo Primaris—its walls scarred and stained, wreathed in smoke. The sky is sickly orange-brown, choked with ash. In the foreground, jagged rocks and the half-buried remnants of earlier fortifications. Everything is monochrome black, red, and rust-brown. The sense of desolation is absolute. Above, no stars—only roiling, unnatural cloud formations. Scale: apocalyptic, barren, completely hostile to life.

Broken Dreadnought Korraath the Shattered

A massive Dreadnought—Venerable class—rendered in dark red and black, but clearly damaged. One arm ends in a stump, arcing electricity. The sarcophagus window is cracked, showing a faint glow within. Scorch marks and plasma-burn streaks cover the entire hull. It stands in a battle-ready pose despite its injuries, one remaining weapon arm raised. Behind it, the suggestion of a last-stand fortress. The Dreadnought is somehow still menacing despite being broken, as if the damage itself is part of its power. Style: grimdark, heavily weathered, photorealistic metal rendering.

Ritual Combat in the Grube der Ehrgeizigen

An overhead view of a deep, steep-sided pit carved from raw stone, perhaps sixty meters down. Two Space Marines in red and black armor are locked in combat at the bottom—one driving the other against the jagged rock walls. High above, dozens of silhouettes peer down from the pit's rim, backlit, watching in a frenzy. The pit itself is worn smooth by countless battles, stained dark with old blood. Harsh orange light falls from above, creating extreme shadows. The composition emphasizes the scale and the tribal, almost gladiatorial nature of the contest.

Fleischreißer Neophyte Squad in the Underchambers

A squad of six Space Marines in grey-and-red armor—clearly less corrupted than their fully-indoctrinated brothers—moving through a narrow, blood-slicked underground corridor. Their weapons are drawn, their postures tense. The corridor walls are wreathed in phosphorescent fungi and something that might be living tissue. The lighting is poor, suggesting hand-mounted lume-lights on their armor. Their helmets are less decorated, more uniform. The sense is of young men being led deeper into something they don't fully understand. Style: atmospheric, claustrophobic, slightly more realistic than the Chapter's propaganda would suggest.