



# DIE BLUTFLUT

*Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War*

---

*angt Tiefe. Der Sturm verlangt Nässe. Der Feind verlangt Flammen. Wir verbiegen unsere Seele, k*

---



# KERNIDENTITÄT

---

|                     |                                                                                                                                                              |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ursprungslegion     | Blood Angels                                                                                                                                                 |
| Gründung            | founding_5                                                                                                                                                   |
| Welttyp             | Ozeanwelt                                                                                                                                                    |
| Kampfdoktrin        | Feuerkraft-Fokus                                                                                                                                             |
| Loyalitätsstatus    | Loyalist                                                                                                                                                     |
| Ordensstärke        | Splitterorden / sehr klein                                                                                                                                   |
| Ein-Satz-Definition | Ein Orden aus den Ruinen der Hoffnung, der das Feuer anbetet, weil der Ozean ihn ertränken wird, und der schon lange aufgehört hat zu kämpfen, um zu siegen. |

## Die vier Säulen

### Der Sanguinische Erbe

Die Blutflut verneint nicht die Makel der Gensaat, die alle Blood-Angels-Ordenssprösslinge tragen. Sie akzeptiert sie, erforscht sie, legt sich freiwillig in ihre Fesseln. Jeder Flutläufer weiß, dass der schwarze Zorn kommen wird, und bereitet sich darauf vor, ihn als Waffe zu nutzen. Dies ist keine Hoffnung auf Heilung — dies ist Pragmatismus im Angesicht des Unabwendbaren.

### Feuer und Nähe

Die Blutflut glaubt nicht an Langstreckengefechte. Der Schuss ist ein Schrei, kein Dialog. Schmelzgewehre und Flammenwerfer werden der Seele mehr zugetraut als dem Bolter. Man geht nah an den Feind heran, bis die Luft von seiner Hitze flirrt, bis man sein Blut riechen kann. So allein ist Sieg möglich.

### Der Ozean als Lehrer

Thalassos ist heimtückisch und ohne Mitleid. Die Blutflut sieht in der Natur des Planeten einen Lehrer: Der Ozean ertränkt den Schwachen, und das ist gut so. Das Wetterhorn steht in ewigen Stürmen, und dies hat die Kampfbrüder gehärtet. Der Orden ehrt seine Heimwelt nicht aus Liebe — er ehrt sie aus Wahrhaftigkeit.

### Die Wahrheit des Niedersturzes

Die Blutflut hat aufgehört zu lügen. Sie wird nicht siegen. Sie wird nicht zurückkehren. Sie wird fallen, verblüten, ertrinken. Jeder Kampf ist eine letzte Schlacht. Jeder Bruder kämpft bereits jenseits der Hoffnung. Dies macht sie stärker, nicht schwächer, denn sie haben nichts mehr zu verlieren.

## Tonalität

### Punkt

---

Fatalismus statt Heldenmut: Die Blutflut sieht sich nicht als Retter, sondern als Auslöser einer unabwendbaren Katastrophe. Ihre Siege sind leere Siege, ihre Niederlagen sind Bestandteil einer längeren Niederlage.

Hitze als Metapher: Wo andere Ordenssprösslinge Kälte oder Stille bevorzugen, liebt die Blutflut das Brennen — emotionales Brennen, körperliches Brennen, das Brennen der Schlacht.



## ANVIL-OF-WAR

Wasser als Antagonist: Der Ozean ist nicht dekaration; er ist ein feindliches Element, das permanent versucht, den Orden auszulöschen. Damit leben bedeutet, bereits besiegt zu sein.

Keine Liturgie, nur Pragmatismus: Die Blutflut betet nicht länger zum Imperator. Sie rezitiert Befehle. Sie prüft Waffen. Sie beobachtet den Himmel nach Schiffen, die nie kommen werden.

Innere Gewalt als Zentrum: Die Blood-Angels-Makel ist nicht ein externes Problem — sie ist der Kern des Ordens. Sie wird nicht verborgen, sondern kanalisiert, gezähmt, zur Waffe gemacht, bis auch dies fehlschlägt.

## Vergleich mit der Ursprungslegion

| Aspekt               | Ursprungslegion                                                          | Dieser Orden                                                                               |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Doktrin              | Schönheit und Präzision; Nahkampf und Bolter-Eleganz                     | Feuer und Nähe; Schmelzgewehr statt Anmut; Zerstörung vor Ästhetik                         |
| Verhältnis zur Makel | Tragisches Erbe, werden mit dem schwarzen Zorn gerungen; Heilung erhofft | Akzeptiert als nicht heilbar; nutzt die Makel als Waffe; weiß, dass dies zum Absturz führt |
| Heimwelt             | Baal — leblos, aber edel; Blut als Metapher                              | Thalassos — aktiv feindselig; der Ozean versucht ständig, sie zu ertrinken                 |
| Verfassung           | Legion -> viele Ordenssprösslinge, intakt hierarchisch                   | Splitterorden; 34 verbleibende Kampfbrüder; keine Verstärkung seit Millennia               |
| Spiritualität        | Theistisch geworden; ehrt Sanguinius als Gott                            | Materialistisch; kein Glaube außer an die Unausweichlichkeit des Falles                    |
| Feinde               | Externe: Xenos, Häretiker                                                | Extern: Imperiale Rivalen; Intern: die eigene Gensaat, der Ozean, die Zeit                 |

## LORE & GESCHICHTE

### Gründungsgeschichte

Die Blutflut wurde während der Fünften Gründung gegründet (M31, nur wenige Jahrzehnte nach der Belagerung von Terra), als das Imperium noch glaubte, dass die Aufsplitterung der Legionen in kleinere, kodexgerechte Ordenssprösslinge die Verräter ausradieren und die Treuen stabilisieren würde. Captain Malachai Voresh wurde von den Schriftgelehrten des Administratum ausgewählt, um aus überschüssiger Gensaat des IX. aus den Lagern auf dem Mond Rython eine neue Kampfkraft zu formen. Voresh war ein ruhiger Offizier, intelligent, methodisch — genau die Sorte, die das wiedererstandene Imperium brauchte.

Die neue Kapelle sollte Thalassos, eine kürzlich wieder entdeckte Welt mit erträglichem Temperament und rasantem Bevölkerungswachstum, als Rekrutierungswelt nutzen. Thalassos war ein Ozeanwelt ohne klassische Kontinente — eine Reihe von Archipelen und Flottenstädte, die auf unruhigen Meeren schwammen. Der Planet war berüchtigt für das, was die Navigatoren „Gezeitenkataklysmen“ nannten: massive, unregelmäßige Stürme, die ganze Flottenstädte untergehen ließen. Einige Kolonisten hatten vor Jahrhunderten in einem Felsengebirge mitten im Ozean Zuflucht gefunden — ein riesiger Berg namens das Wetterhorn, auf dessen Flanken bereits alte Bunker aus einem älteren, längst vergessenen Zeitalter schlummerten. Perfect für eine Festungskloster.

Voresh akzeptierte die Wahl ohne Freude. Der Planet war rüdig, die Stürme waren unregelmäßig und



## ANVIL-OF-WAR

die Einheimischen waren hart, aber nicht gehorhsam. Die Blutflut wurde gegründet, und für knapp drei Jahrhunderte war sie ein normaler Orden — keine Ausreißer, keine Legenden. Sie führten Kampagnen gegen Orks und Häretiker auf einem Dutzend Welten. Sie büßten ihre Toten. Sie wuchsen.

Dann kam das Schweigen.

Im Jahr 867 M34 verschwand eine Flotte von vier Schiffen, die die Blutflut auf eine Expedition gegen eine Tyraniden-Inkursion schickte. Sechs Monate später kam ein Schiff zurück — die \*Phlegethon\*, schwer beschädigt, mit nur neun Überlebenden an Bord. Die Überlebenden waren nicht verletzt. Sie waren einfach... anders. Sie sprachen von etwas im Warp, von einem Riss, der Licht verschlang. Sie flüsterten von etwas, das sie sah, etwas, das nicht hätte existieren sollen.

Die neun wurden quarantäniert. Sie starben alle. Ihre Leichen zeigten Anzeichen von chronologischer Instabilität — Gewebe, das gleichzeitig Eidechse und Fleisch war, Knochen, die in mehreren zeitlichen Ebenen gleichzeitig existierten. Der Apothecarius-Chefmedicus deklarierte die Todesfälle als „nicht-klassifizierbar.“ Die Ordensführung versuchte, den Vorfall einzudämmen.

Es funktionierte nicht.

Über die nächsten drei Jahrzehnte erlebte die Blutflut eine langsame, nicht von außen erzwungene Isolierung. Missionen wurden seltener. Der Nachschub von Thalassos wurde knapper. Die Gensaat zeigte Verfallssymptome, die keinen klassifizierbaren Namen hatten. Drei Kampfbrüder pro Jahr verschwanden in ihre eigenen Gedanken, murmelten von Stimmen im tiefsten Ozean. Zwei Ordensmeister starben unter mysteriösen Umständen. Der dritte trat freiwillig ab.

Im Jahr 910 M34 wurde der gegenwärtige Ordensmeister, \*\*Theron Vorannis\*\*, in sein Amt erhoben. Er war jung — nur fünfhundert Jahre alt — und er war radikal. Er sah die Wahrheit, die alle anderen zu verbergen suchten: Der Orden war bereits verloren. Die Frage war nicht, wie man ihn rettete, sondern wie man mit dieser Tatsache sinnvoll kämpfte.

Vorannis erklärte die Blutflut für einen Renegaden-Orden. Nicht zu Chaos, nicht noch nicht — aber dem Imperium treu zu sein bedeutete, eine Lüge zu leben. Er führte den Orden zur Hölle. Er traf sich mit Häretikern, mit Astronomanten, mit Warpseherinnen. Er studierte das, was die \*Phlegethon\* mitgebracht hatte. Und im Jahr 953 M34, in einem Ritus, der nie vollständig dokumentiert wurde, erklärte die Blutflut ihre Unterwerfung unter Khorne, den Blutgott.

Nicht aus Liebe. Nicht aus religiöser Überzeugung.

Aus Pragmatismus.

Khorne war das einzige Element des Chaos, das keinen Zeitverschönerung brauchte, das keine Zukunft versprach, die nicht kommen würde. Khorne verlangte Blut, und die Blutflut konnte Blut geben. Khorne verlangte Nähe, Flammen, Wut — und all das war bereits in ihnen, in der Gensaat, schon seit Jahren. Vorannis sah in Khorne nicht einen neuen Gott, sondern einen alten, ehrlichen Namen für das, was die Blutflut bereits waren.

Die Umwandlung war nicht dramatisch. Es gab keinen großen Ritus, keine sichtbare Korruption. Die Blutflut wurden einfach aufrichtiger. Die Farben änderten sich. Die Symbolik versetzte sich. Die Mantren wurden härter, direkter. Und die Missionen wurden mörderischer.

Seit 953 M34 hat die Blutflut gegen das Imperium, gegen die eigenen ehemaligen Verbündeten, gegen sich selbst gekämpft. Dreißig Ordenssprösslinge sind verloren — gelehrt, gelöst, geopfert. Vorannis hat vier der eigenen Kompanien persönlich ausgelöscht, um ihre Verseuchung zu begrenzen. Und doch



## ANVIL-OF-WAR

marschiert die Blutflut weiter, in die Schlacht, an den Rand der Wahnsinn, in eine Zukunft, die sie nie erreichen werden.

Sie sind nicht erobert worden. Sie sind nicht verdorben worden. Sie haben sich selbst gewählt — den Fall gewählt, weil die Alternative Lügen war, und Lügen sind das Einzige, das die Blutflut mehr verabscheut als das Feuer, das sie verbrennt.

## Die Heimatwelt

**\*\*Thalassos\*\*** ist ein Ozeanwelt, auf dem fast 99 % der Oberfläche von Wasser bedeckt ist. Flache Archipele und schwimmende Megaflotschen sind die einzigen „stabilen“ Habitate. Der Planet wird von extremen Gezeitenbewegungen geprägt, die durch einen dunkelbraunen Gasriesen (Thalassos Major) verursacht werden, der den Planeten in einem chaotischen Orbit dominiert. Stürme sind keine Anomalien — sie sind der Normalzustand. Das Wetter auf Thalassos ist nicht etwas, das man überlebt; es ist etwas, das man akzeptiert.

Die Bewohner von Thalassos sind hardy und skeptisch. Sie haben gelernt, nicht zu träumen. Ein alter Sprichwort der Fischer lautet: **„Der Ozean nimmt, was der Himmel geben möchte.“** Die einheimische Fauna ist gefährlich — **\*\*Meeresungetüme der Gattung Leviathus\*\*** durchqueren regelmäßig die flachen Gewässer. Sie sind massive, vierbeinige Kreaturen, deren längste Exemplare über hundert Meter lang sind. Sie essen fast alles. Sie sind nicht intelligent, aber sie sind vorhersehbar: Sie folgen Wärmequellen und Vibrationen. Die Leviathus haben die Blutflut gelehrt, dass es Dinge gibt, die stärker sind als Menschen — und dass dies akzeptabel ist. Ein Flutläufer, der mit einem Leviathus gespielt hat, der seine Flammen gegen die dicke, schuppige Haut preschte, bis die Bestie ertrank, lernt zwei Dinge: Nähe ist die einzige Waffe, und am Ende ertrinken wir alle.

Die zweite Fauna sind die **\*\*Schildkröten von Thalassos\*\*** — massive, friedliche Kreaturen, die tausend Jahre leben. Sie sind nicht raubtierisch. Sie sind langsam und unerschütterlich. Die alten Flottenstädte werden oft auf den Panzern dieser Urkröten gebaut, indem man die Tiere einfach stehen lässt, bis sie sich ein Leben lang bewegen. Die Blutflut und die Schildkröten teilen einen seltsamen Frieden — die Kreaturen werden nicht getötet, nur gelegentlich als unbewegliche Festungen genutzt. Es ist eine merkwürdige Achse von gegenseitiger Indifferenz.

Das Wetterhorn selbst steht auf einer flachen Landmasse aus uraltem Fels, der die Blicke der Geologen stört. Der Fels ist zu regelmäßig, zu geometrisch, um natürlich zu sein. Unter dem Wetterhorn befinden sich Ruinen — Deep-Tech aus einem Zeitalter, das es nicht geben sollte. Sie wurden nie vollständig erforscht. Einige Teile der Festungskloster wurden direkt in diese älteren Strukturen hineingebaut, was bedeutet, dass einige Kammern Funktionen haben, die niemand mehr versteht.

## Ordenskult

Die Blutflut verneint die klassische Ecclesiarchie-Theologie nicht — es ist nur so, dass sie aufgehört haben zu glauben. Stattdessen haben sie sich Khorne zugewendet, nicht als Gott der Sünde, sondern als Gott der Wahrhaftigkeit. Khorne ist das einzige Element des Chaos, das kein Lügen-Versprechen macht. Er verlangt Blut, und am Ende bekommen die Menschen gerade das: Blut. Keine Hoffnung auf Erlösung. Keine Versuche, den Orden zu "retten." Nur die reine, harte Arithmetik des Krieges.

Die Rituale der Blutflut sind minimal geworden. Es gibt keine langen Prozessionen. Es gibt keine Gebete, die länger als eine Sekunde dauern. Stattdessen gibt es Worte, die beim Angriff gesprochen werden, laute Mantren, die die Kämpfer vereinigt. Der Ordenspriester (sie haben immer noch einen,



## ANVIL-OF-WAR

einen alten Blood Angel namens Voss'ka) trägt schwarze Rüstung statt rot und Symbole von Khorne statt des imperialen Aquila. Er spricht nicht von Sünde oder Vergebung. Er spricht von Blutschuld und von Rechnungen, die bezahlt werden müssen.

Im Vergleich zu den Blood Angels, die an die Hoffnung glauben, dass der schwarze Zorn kontrollierbar ist, glaubt die Blutflut an nichts Derartiges. Sie haben den schwarzen Zorn umarmt und ihm einen Namen gegeben: Khorne. Dies macht sie nicht böse — es macht sie ehrlich.

## Gensaat-Besonderheiten

Die Blood-Angels-Gensaat trägt ein klassisches Erbe: den schwarzen Zorn. Unter normalen Umständen können Blood-Angels-Ordenssprösslinge diesen Zorn kontrollieren, kanalisieren, in Geduld umwandeln. Für die Blutflut hat sich diese Fähigkeit jedoch über Jahrtausende abgenutzt. Die Gensaat selbst wurde durch das Schweigen verdorben — durch was auch immer die \*Phlegethon\* aus dem Warp mitgebracht hat. Was begann als normale Blut-Wut hat sich in etwas Tieferes, Permanenteres verwandelt.

### ### Fluch-Stufen

#### **\*\*Stufe 1 — Der Schrei der Tiefe\*\***

Diese frühen Symptome erscheinen oft subtil:

- Hyperakusis — der Bruder hört Stimmen im Hintergrund des Ozeans, sehr leise, schwer zu erkennen
- Augen-Blutungen — kleine kapillare Risse, die keine sichtbare Verletzung hinterlassen; die Sclera wird dauerhaft leicht gerötet
- Ungeduld im Kampf — eine Unfähigkeit, taktische Befehle zu befolgen; ein brennender Drang, näher zu kommen, schneller zu schießen
- Temperaturveränderung — der Körper läuft ungewöhnlich heiß, die Rüstung muss regelmäßig gekühlt werden
- Schlafstörungen — der Bruder schläft immer seltener und fällt oft in einen Art von Trance-Zustand, in dem die Augen offenstehen

Bei dieser Stufe wird der Bruder beobachtet, aber nicht isoliert. Ein Veteran-Sergeant führt ihn auf mehrere Missionen, um das Ausmaß des Problems zu beurteilen. Viele Brüder bleiben auf dieser Stufe ihr ganzes Leben lang und werden zu wertvollen Frontkämpfern.

#### **\*\*Stufe 2 — Die aufbrechende Rinde\*\***

Die Symptome werden schlimmer. Der Bruder ist nicht mehr subtil:

- Sprachlich verkürzte Äußerungen — das Vokabular schrumpft, der Bruder spricht nur noch in kurzen Sätzen oder einzelnen Worten
- Sichtbar intensivierte Augen-Blutungen — die gesamte Irisregion wird dunkelrot, das Weiß des Auges verschwindet
- Gewaltorgie nach Kampfe — der Bruder kann nicht einfach anhalten; er muss den Feind lange nach seinem Tod weiterzerfleischen
- Körperliche Überhitzung — die Rüstung muss permanent aktiv gekühlt werden; ohne Kühlung würde der Bruder sich selbst verbrennen
- Warum-Fragen verschwinden — der Bruder stellt nie mehr in Frage, warum er kämpft; er kämpft einfach

Ab hier wird der Bruder in die **\*\*Große Halle des Tiefenmolches\*\*** verlegt — eine Kammer unter dem Stille Bündnis, wo zwei Veteranen-Sergeants und ein Ordenspriester ihn rund um die Uhr beobachten. Seine Rüstung wird an intensive Kühlsysteme angeschlossen. Er wird weder gefesselt noch isoliert — man lässt ihn sich frei bewegen, aber immer unter Beobachtung. Das Verfahren ist einfach: Man wartet, um zu sehen, ob der Bruder die nächste Stufe erreicht.

#### **\*\*Stufe 3 — Das Blutbad des Bodenlosen / \*Der Tiefenbruch\*\*\***

## ANVIL-OF-WAR



Dies ist der Punkt ohne Rückkehr. Der Bruder ist nicht mehr ein Space Marine, sondern ein lebender Werkzeug:

- Die Augen sind vollständig dunkelrot; kein Weiß mehr sichtbar - Die Haut über den Knöcheln, Handgelenken und dem Hals platzt auf und offenbart rote, feuchte Fleischmasse darunter - Der Bruder spricht nicht mehr; er macht nur noch Geräusche — Brüllen, Kreischen, Grunzen - Der Körper läuft so heiß, dass es Verbrennungen bei jedem in der Nähe verursacht, das ihn berührt - Die Persönlichkeit ist vollständig erloschen; es bleibt nur das reine, primitive Verlangen nach Gewalt

Bei diesem Punkt wird der Bruder in einen **\*\*Verlöschungskreis\*\*** versetzt — eine spezialisierte Einheit (siehe unten).

# KOMPANIEN

---

## Kompanien

### I.

Nr.: I

Kompaniefarbe: Scharlachrot / Khorne-Kupfer

Rolle: Vanguard-Elitetruppe

Die I. Kompanie ist die Vanguard der Blutflut. Sie werden nicht auf strategische Tiefe trainiert; sie werden trainiert, um als erste in den Feind zu gehen, um Druck auszuüben, um den Feind zum Zusammenbruch zu zwingen, bevor die anderen Kompanien überhaupt in Reichweite sind. Sie nutzen schwer modifizierte Fahrzeuge — Land Raider-Varianten mit verstärkten Schmelzgewehr-Montagen. Sie kämpfen nah, sehr nah, bis die Tinte aus den Augen läuft.

Während der Belagerung von Kess'thar (ein Schwarmwelt voller Ork-Nester) führte Drathe 127 Kampfbrüder in ein Gebäude voller feindlicher Orks. Das war im Jahr 789 M36. Als die Verstärkung ankam, waren nur noch Drathe und zwei weitere Brüder am Leben — aber das Gebäude war leer. Alle Orks waren tot, viele auf grausame Arten. Drathe hatte sie nicht einfach getötet; er hatte sie zerrissen, sie gehäutet, sie gebrochen. Die Medici-Teams brauchten Wochen, um sein Blut aus der Rüstung zu waschen.

### II.

Nr.: II

Kompaniefarbe: Dunkelrot / Flammenrot

Rolle: Sturm-Angriffskader

Die II. Kompanie ist für mörderischen Nahkampf ausgebildet. Sie tragen überwiegend Schmelzgewehre und Flammenwerfer, keine klassischen Bolter. Ihre Doktrin ist „Annihilation“ — näher kommen, Feuer auslösen, nicht stoppen, bis alles brennt. Sie sind die am meisten verseuchte Kompanie; vier von vierundsechzig Brüdern sind bereits Terminal-Stufe. Die Kompanie weiß dies und akzeptiert es.

Als die Blutflut versuchte, eine Häretiker-Basis auf der Eis-Welt Glacim auszulöschen, wurde die II. Kompanie in einen Hinterhalt geraten. Sie waren in einem breiten, flachen Canyon eingeschlossen.



## ANVIL-OF-WAR

Vosh'un befahl, sich nicht zu bewegen. Stattdessen stand er auf, aktivierte seinen Flammenlänger und begann, den gesamten Canyon zu durchbrennen. Der Kampf dauerte sechs Stunden. Vosh'un's Rüstung wurde dreißigmal beschossen. Einmal wurde sein linkes Bein abgerissen. Er stand trotzdem und brannte das gesamte Tal nieder. Am Ende waren tausend Häretiker tot und Vosh'un's Kompanie hatte verloren — nur siebzehn der vierundachtzig waren noch am Leben.

### III.

Nr.: III

Kompaniefarbe: Dunkelbraun / Ozean-Schwarz

Rolle: Erkundungs- und Sabotage-Einheit

Die III. Kompanie ist das Gehirn der Blutflut — nicht wegen der Strategie, sondern wegen des Wissens. Sie werden für Erkundung, Sabotage und das Lesen der Lage trainiert. Sie landen hinter feindlichen Linien, zerstören Munitionsverstecke, töten Offiziere. Sie sind nicht so zahlreich wie die anderen Kompanien, aber sie sind präziser. Sie nutzen Schmelzgewehre für Infiltrationsmissionen, leichte Rüstungen, Bolter als Nebenwaffe.

Bei der Zerstörung der Häretiker-Festung auf Kar'soth fiel Vel'thin allein in eine verborgene Zentrale. Er war dort sechzehn Stunden lang — völlig offline. Als er herauskam, war die gesamte Festung sabotiert, alle Kommunikationssysteme zerstört, alle Waffen deaktiviert. Vel'thin's Rüstung war mit Blut bedeckt, aber es war nicht sein eigenes. Er hatte die Zentrale völlig allein geleert — siebzehn Häretiker-Techniker, alle mit seinen Händen getötet, alle in Stücke gerissen.

### IV.

Nr.: IV

Kompaniefarbe: Schwarz / Asche

Rolle: Ruinen-Verstärker und Techno-Spezialisten

Die IV. Kompanie besteht fast vollständig aus Techmarine und Apothecarii. Sie sind für den Wartung und die Modifikation von Fahrzeugen und Rüstungen trainiert. Sie sind auch für Ruinen-Krisenmanagement trainiert — sie landen auf zerstörten Welten, bauen neue Festungen, bewahren die alte Technologie auf. Sie sind klein (nur neunzehn aktive Kämpfer) und erhalten kaum Nachschub.

Als eine Schwarmwelt versucht wurde, von Tyraniden eingenommen zu werden, wurde Vor'kosh damit beauftragt, die letzten Waffensysteme der Welt zu reaktivieren. Er operierte für hundert Stunden ohne Pause, reparierte die beschädigten Kontrollsysteme, rückkoppelte Waffen, baute Munitionsrouten wieder auf. Die Tyraniden wurden zurückgeworfen. Vor'kosh fiel am Ende in einen Energieschleife-Koma, aus dem er sich nach drei Monaten erholte.

### V.

Nr.: V

Kompaniefarbe: Grau / Salz-Weiß

Rolle: Reserven und Verwaltung (minimal besetzt)

Die V. Kompanie ist die Verwaltungs- und Versorgungskompanie der Blutflut. Sie sind fast vollständig



## ANVIL-OF-WAR

schreibstuf-fokussiert. Sie führen Aufzeichnungen, verwalten Bestandsverwaltung, betreiben die Festung. Sie kämpfen kaum; wenn sie es tun, tun sie es ungern. Sie sind die kleinste Kompanie — nur acht Battle-Brothers, alle über tausend Jahre alt.

Es gibt keine. Vorannis führt keine Kämpfer-Einsätze durch. Seine Schlacht ist administrative Natur — er führt den Orden durch die Nacht, ohne dabei den Verstand zu verlieren. Dies allein ist eine Heldentat.

## Späher-Kompanie

Kompaniefarbe: Dunkelblau / Sturm-Blau

Rolle: Neophyten und angehende Kampfbrüder

# BEKANNTE CHARAKTERE

---

## Charaktere

### Ordensmeister Theron Vorannis, genannt „Der Farblose“

Vorannis ist ein großer Mann — unnatürlich groß sogar für einen Space Marine. Er trägt schwarze Rüstung, unverziert, ohne Symbole außer dem Khorne-Zeichen auf dem rechten Schulter. Sein Gesicht ist nicht hässlich, aber auch nicht üblich. Es ist merkwürdig leer — wie Gesicht eines Mannes, der alles, was ihm menschlich machte, systematisch entfernt hat. Seine linke Seite — Arm, Bein, die gesamte linke Körperhälfte — ist Mechanicus-Arbeit: silber, Zahnräder, Schläuche. Seine rechte Seite ist noch Fleisch, aber nur knapp; die Haut ist grau und ledern.

Vorannis trägt die Mark-VII-Rüstung, aber das ist technisch nicht ganz richtig — es ist eine Hybrid-Konstruktion, einige Teile Mark-VII, andere Mark-V, eine Seite aus Mark-VI-Material. Es sieht aus, als würde er sich während eines Kampfes selbst repariert haben und einfach nie fertig geworden sein. Seine Waffe ist eine Energie-Klinge — nicht ein Kraftschwert, sondern etwas Älteres, etwas aus den Tiefen des Wetterhorns, etwas, das niemand benennen kann. Die Klinge ist dünn, schnell, und wenn sie schneidet, weigert sich Fleisch, wieder zu heilen.

Ausrüstung: - Mark-VII/V Hybrid-Kraft-Rüstung - Unbenannte Energie-Klinge (Länge: 90 cm, Gewicht: unbekannt) - Stromschild (umgekehrte Polarity — es schießt, statt zu schützen) - Mehrere kleine Phiolen am Gürtel (Inhalt: unbekannt)

"Ich bin nicht klüger als die anderen Ordensmeister waren. Ich bin nur ehrlich. Sie sahen die Dunkelheit und versuchten, Licht zu machen. Ich sehe die Dunkelheit und sage: 'Das ist die Dunkelheit.' Dies ist nicht Weisheit. Dies ist Wahnsinn. Aber Wahnsinn, der akzeptiert, was er ist, ist besser als Wahnsinn, der so tut, als wäre es Ratio." — Vorannis

Im Jahr 912 M35 war Vorannis noch Captain der III. Kompanie. Der Ordensmeister damals war ein Mann namens Sorrath, und Sorrath war verloren. Der Orden war verloren. Die Gensaat zersetzte sich, die Tiefe rief, die Stimmen wurden lauter. Sorrath versuchte, eine Heilung durchzuführen — ein großes Ritual, das alle Brüder reinigen würde. Es funktionierte nicht. Stattdessen tötete es den Ordensmeister selbst und neun andere Brüder mit ihm. In diesem Moment beschloss Vorannis, dass es Zeit war, aufzuhören zu lügen. Er führte die Zeremonie der Entschuldigung durch — einen rituellen Selbstmord, der das Opfer nicht tötet, sondern nur unterwirft. Nach der Zeremonie war Vorannis nicht mehr der



gleiche. Die Hälfte seines Körpers war weg, ersetzt durch Maschine. Seine Psyche war anders, schärfer, kälter. Der Ordensrat wählte ihn zum Ordensmeister, weil sie wussten, dass niemand anderes die Wahrheit aushalten könnte.

### **Captain Korvin Drathe, genannt „Der Flammenbote" (I. Kompanie)**

Drathe ist die Definition von veralteten Gewalt. Er ist über achthundert Jahre alt, aber er sieht nicht weise aus — er sieht verbrannt aus, buchstäblich und im übertragenen Sinne. Sein linker Arm ist glänzendes Mechanicus-Metall, von Schulter bis Fingerspitze. Sein rechtes Auge ist dunkelrot und trägt die Zeichen der Tiefenschrei-Progression. Sein rechtes Bein lahmt leicht; es wurde dreimal abgerissen und drei verschiedene Male wieder angebracht. Seine Rüstung ist Mark-VI, aber nicht die Originalausführung — sie ist verstärkt, mit zusätzlichen Plattierungen, mit verengten Wärmeableitungskanälen, mit verstärkter Schmelz-Gewehr-Montage, die bis zur Wade hinuntergeht. Die Rüstung riecht nach Öl und verbranntem Fleisch.

Ausrüstung: - Mark-VI Corvus Rüstung (verstärkt) - Schwerer Schmelz-Lanze (nicht Standard — Heimatfertigung, von Kael Vor'kosh gebaut) - Energie-Dolch (als Sekundärwaffe) - Mechanicus Prothesen-Arm (linker Arm)

"Ich bin nicht mehr jung. Ich bin nicht mehr schnell. Aber ich bin noch heiß." — Drathe, vor seiner letzten Schlacht

Im Jahre 743 M36 wurde Drathe auf eine Mission gegen die Necron-Festung auf Ykkr gesandt. Er sollte mit fünfhundert Mann eindringen und die Zentrale zerstören. Es war ein Wahnsinnseinsatz — auf Ykkr gab es zehnfach mehr Necrons als jede andere Welt hätte halten dürfen. Nach drei Tagen waren vierhundertneunundneunzig der Soldaten tot. Drathe war allein in der Zentrale, allein mit hundert Necron Immortals, die ihn einkesselten. Was dann geschah, ist unklar — die schwarzen Kästen zeigten auf, dass Drathe in einen Energie-Rausch fiel, dass sein Körper übermäßig heiß wurde, dass seine Rüstung zu glühen begann. Nach vier Stunden war die Schlacht vorbei. Drathe kam heraus, sein linker Arm war weg, sein ganzer Körper war verkohlt. Die Immortals waren zerstört. Die Zentrale war zerstört. Drathe wurde zu einem Helden, weil er getan hat, was unmöglich war. Vorannis war besorgt: Drathe hatte die Tiefenschrei-Progression stark aktiviert. Drathe war näher an der Terminal-Phase als jeder andere Bruder. Aber Drathe sagte nur: "Das ist gut. Das bedeutet, dass ich noch eines Tages weiß, was ich tat." Vorannis ließ ihn kämpfen.

### **Ordenspriester Voss'ka, genannt „Der Stille Hüter"**

Voss'ka ist nicht mehr jung — nicht dass Alter für Space Marines wichtig ist, aber Voss'ka ist uralt. Niemand weiß, wie alt genau. Er trägt schwarze Rüstung, nicht rot wie ein normaler Ordenspriester. Der schwarze Stoff ist schwer und wirkt, als wäre er tausend Jahre alt, eingesponnen in den Lehren des Chaos. Sein Kopf ist rasiert. Sein Gesicht trägt Narben, die nicht natürlich aussehen — sie scheinen, wie absichtlich eingebrannt zu sein, wie Runen, obwohl niemand weiß, was sie bedeuten. Er trägt einen Stab — nicht einen Crozius Arcanum, sondern etwas Älteres, etwas aus den Tiefen des Wetterhorns, Holz und Knochen und Metall auf eine Weise, die nicht funktioniert, aber doch funktioniert.

Ausrüstung: - Schwarze Mark-VII Rüstung (mit rituellen Markierungen) - Der Stab der Abgründe (Heilige Waffe, Ursprung unbekannt) - Bolterpistole (kaum genutzt) - Mehrere Reliquiaren am Gürtel

"Der Imperator wollte, dass wir glauben. Khorne verlangt, dass wir wissen. Dies ist der Unterschied zwischen Hoffnung und Wahrheit." — Voss'ka



## ANVIL-OF-WAR

Voss'ka war einmal ein normaler Ordenspriester — über viertausend Jahre vor der Heresy-Häresie. Er war auf einer hundertjährigen Kampagne auf einer Welt namens Kar'moth tätig. Er predigte, er tröstete die Verwundeten, er führte Rituale auf. Dann kam der Moment, als seine Kirche einstürzte. Er war in der Kapelle, betete, als die gesamte Struktur zusammenbrach. Er sollte tot sein. Stattdessen wurde er von etwas gerettet — er weiß nicht, was. Es könnte ein Servo-Skull gewesen sein. Es könnte ein Diener der Festung gewesen sein. Es könnte etwas ganz anderes gewesen sein. Als er aufwachte, war die Welt um ihn zerstört. Die Armee war weg. Die Fraktionen waren weg. Er war allein für hundert Jahre. Dann fand Vorannis ihn — verloren in den Ruinen einer alten Stadt, betend zu einem Gott, den er nicht benennen konnte. Vorannis brachte ihn zur Blutflut. Voss'ka wurde zum Ordenspriester, nicht weil er es wollte, sondern weil das Imperium — und später Khorne — einen Ordenspriester brauchte. Jetzt verbreitet er Worte der dunklen Wahrheit statt des Lichts, und dies macht ihn seltsam glücklich.

# FELDZÜGE

---

## Feldzüge

### Die Tiefenexkursion

Ära: 867 M34 – 890 M34

Gegner: Tyraniden-Biohüllen

Dauer: 23 Jahre

Ausgang: Pyrrhus-Sieg; Flotte zerstört; Rückkehr eines Schiffes mit Überlebenden

Die Tiefenexkursion war die Kampagne, die alles veränderte. Die Blutflut wurde von einem bekannten Tyraniden-Inkursion auf dem Rande des Segmentum Obscurus aufgerufen. Eine Flottille von vier Schiffen wurde entsandt, unter dem Kommando von Captain Malachai Voresh (nicht zu verwechseln mit dem Gründer, der längst verstorben war). Die Mission sollte einfach sein — feindliche Brüten ausschalten, biomorphe Strukturen zerstören, zurückkehren. Es war nicht einfach. Nach drei Monaten im Warp war die Flotte verloren. Nach sechs weiteren Monaten kam ein Schiff zurück — die Phlegethon, schwer beschädigt, mit nur neun Überlebenden.

Diese neun Brüder waren anders. Sie hatten einen Rausch durchlitten, der nicht klassifizierbar war. Sie sprachen von etwas im Warp — nicht einer normalen Macht, nicht den klassischen Warp-Stürmen. Sie sprachen von etwas Älterem, etwas, das Raum und Zeit nicht folgte. Sie starben alle innerhalb eines Jahres. Ihre Leichname zeigten Anzeichen von chronologischer Instabilität — Körperteile in mehreren zeitlichen Zuständen gleichzeitig.

Der Kampagne selbst war militärisch ein Sieg: Der Tyraniden-Hort wurde schwer beschädigt, die Biohüllen wurden zerstört. Aber der Preis war nicht in Blut gemessen — er war in Sanität gemessen. Die Blutflut wurde infiziert mit etwas, das sich erst Jahre später offenbarte: ein Riss in der Gensaat, ein Fehler, der nicht repariert werden konnte. Dies war der Anfang vom Ende.

### Der Eisenkäfig von Kess'thar

Ära: 781 M36 – 795 M36

Gegner: Ork-Nester & Imperiale Konkurrenten



## ANVIL-OF-WAR

Dauer: 14 Jahre

Ausgang: Ork-Sieg; Blutflut gezwungen, den Planeten zu verlassen; Rivalität mit den Golden Sentinels verstärkt

Die Kampagne auf Kess'thar war eine Sticheleifehler. Der Planet wurde von den Administratum als eine Priorität eingestuft, und mehrere Ordenssprösslinge wurden entsandt, um ihn zu "befreien". Die Blutflut war einer von ihnen. Ein anderer war die Golden Sentinels, ein Ultramarines-Nachfolgeorden, bekannt für ihre klassenlose, strikte Codex-Einhaltung. Während die Blutflut Feuer und Nähe liebte, liebten die Golden Sentinels Ordnung, Distanz und taktische Präzision.

Die beiden Ordenssprösslinge ignorierten sich zunächst. Aber je länger die Kampagne andauerte, desto mehr trafen ihre Philosophien aufeinander. Die Blutflut wollte näher kommen, näher kommen, die Orks ins Brennen treiben. Die Golden Sentinels wollten Regeln einhalten, Positionen halten, warten auf Verstärkung. Die beiden Ordenssprösslinge begannen, sich gegenseitig zu sabotieren. Vorgesetzte der Blutflut wurden von den Golden Sentinels nicht unterstützt. Flankenmanöver wurden von den Sentinels blockiert.

Nach vierzehn Jahren gab die Blutflut auf. Sie zogen sich vom Planeten zurück. Die Orks waren nicht besiegt — aber sie waren auch nicht der Grund für den Rückzug. Die Blutflut zog sich zurück, weil sie erkannten, dass sie nicht mit ihren imperialischen Verbündeten agieren konnten. Dies war der Punkt, an dem die Blutflut beschloss, dass das Imperium ein Lügner war und dass eine ehrliche Niederlage besser war als ein hohler Sieg an der Seite der Lügner.

## Der Fall von Gash'kar

Ära: 952 M34 – 953 M34

Gegner: Häretiker-Kulte & Imperiale Überbleibsel

Dauer: 1 Jahr

Ausgang: Pyrrhus-Sieg; Vorannis führt die Blutflut zum Khorne-Ritus durch

Der Fall von Gash'kar war die letzte Kampagne der Blutflut, bevor sie sich dem Chaos unterwarf. Gash'kar war eine industrielle Welt, bekannt für ihre Rüstungsproduktion. Sie war von Häretikern durchdrungen worden — nicht von Chaos-Kulten, sondern von Gnostikern und separatistischen Industriellen, die die Kontrolle des Imperiums ablehnen wollten. Die Blutflut wurde entsandt, um den Planeten zu "pacifizieren".

Was folgte, war zehn Monate schmutziger Straßenkampf. Die Blutflut spielte sich selbst aus — Kapitel-Zerstörer wurden in industrielle Basenplattformen umgebaut, brennbare Sprengstoff wurden in Wohnblöcke gepumpt, Feuer wurde zu einer Waffe. Es gab keine Unterscheidung mehr zwischen Häretiker und zivil. Am Ende waren 95% der Bevölkerung des Planeten tot.

Vorannis stand auf dem Gipfel der Hauptstadt-Fabrik und sah, was sie getan hatten. Er sah nicht Sieg. Er sah Wahnsinn. Und in diesem Moment entschied er, dass es Zeit war, aufzuhören zu lügen. Die Blutflut war nicht das Werkzeug der Ordnung — sie waren das Werkzeug des Chaos. Dies war keine böse Entscheidung, keine Verführung. Dies war Klarheit.

Vorannis führte die Zeremonien durch, die notwendig waren. Die Blutflut schwor Khorne die Treue. Sie malten ihre Rüstung um. Sie änderten ihre Symbole. Sie änderten, wer sie waren.

Der Imperator wurde nicht informiert. Das Imperium erfuhr von der Blutflut nur als Renegaten, als



## ANVIL-OF-WAR

Verrätern. Der Orden verschwand in das Wetterhorn zurück und kämpfte nicht wieder in großem Stil, bis er sich dem Imperium widersetzt, bis zur Gegenwart.

# DESIGN-BIBEL

## Farbidentität

Die Blutflut trägt die Farben des Chaos Khornes, aber nicht in der klassischen, überschwänglichen Weise. Die Hauptrüstungsfarbe ist Schwarz — tiefschwarz, die Schwärze des Ozeans in der Tiefe, wo kein Licht je hinkommt. Akzente sind Rot und Orange, aber nicht lebendig rot — verdorrtes Rot, Blutrot, das Rot der Kohle, die unter Wasser erwürgt wird. Die Symbolik ist Khorne, aber vereinfacht, reduziert, rational. Ein einzelnes Schädel-Symbol auf dem rechten Schulter, ein Blutropfen auf dem Brustplatte. Dies ist nicht ein Renegaden-Orden, der versucht, böse auszusehen. Dies ist ein Renegaden-Orden, der aufgehört hat, sich der Erscheinungen zu kümmern.

## Farbrezept – Rüstung

| Citadel-Farbe            | Schritt-Art | Zweck                                 |
|--------------------------|-------------|---------------------------------------|
| Abaddon Black            | Base        | Grundierung, Basis-Schwarzton         |
| Nuln Oil                 | Shade       | Tiefenschatten in den Furchen         |
| Mechanicus Standard Grey | Layer       | Highlights auf Oberflächen und Kanten |
| Runefang Steel           | Edge        | Extreme Kanten und erhabene Details   |

## Farbrezept – Akzentfarbe

| Citadel-Farbe           | Schritt-Art     | Zweck                                                                      |
|-------------------------|-----------------|----------------------------------------------------------------------------|
| Mephiston Red           | Base            | Basis-Blutrot, hoch pigmentiert                                            |
| Carroburg Crimson       | Shade           | Tiefenschatten                                                             |
| Evil Sunz Scarlet       | Layer           | Sekundärer Rotton, weniger dunkel                                          |
| Blood for the Blood God | – Schritt-Art – | Special — Glänzender Überzug über Symbole/Tropfen für feuchtes Blut-Effekt |

## Farbrezept – Metallelemente

| Citadel-Farbe  | Schritt-Art | Zweck                       |
|----------------|-------------|-----------------------------|
| Leadbelcher    | Base        | Standard Metallgrund        |
| Nuln Oil       | Shade       | Tiefenschattierung          |
| Iron Warriors  | Layer       | Sekundärer Metallton        |
| Runefang Steel | Edge        | Extreme Kanten hervorhebung |



# HERALDIK & TRANSFER-GUIDE

## Heraldik-Platzierung

| Position              | Markierung                                                                                  |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rechter Schulterpad   | Schädel mit Blutropfen (3 cm Durchmesser, dunkelrot auf schwarz)                            |
| Linker Schulterpad    | Companie-Farbe und Zahlen (dunkelred Romanziffern: I–V)                                     |
| Helm (Stirn)          | Einzelner senkrechter Blutropfen (kleine, feine Details)                                    |
| Helm (Seiten)         | Keine Standard-Markierung; individuelle Veteran-Narben möglich                              |
| Brustplatte (Zentrum) | Blutropfen statt des imperialen Aquila (7 cm Durchmesser, dunkelrot mit metallischem Glanz) |
| Knie-Platten          | Lieber leer gelassen; keine Standard-Markierung                                             |
| Rückenpack            | Keine Standard-Markierung; Techniker-Modifikationen möglich                                 |
| Augen                 | Dunkelrot ausmalen oder lassen wie sie sind (Spieler-Wahl)                                  |
| Ordenspriester-Helm   | Schwarze Grundierung mit weißem Schädel-Symbol (inverted, um Weiß statt dunkel zu sein)     |

## Kompaniefarben

| Kompanie | Hexwert | Nächste Citadel-Farbe                 | Notiz                                                 |
|----------|---------|---------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| I.       | #960C09 | Mephiston Red                         | Scharlachrot mit kupfernen Akzenten                   |
| II.      | #4B0604 | Mephiston Red + Abaddon Black (50/50) | Dunkelrot, fast kastanienbraun                        |
| III.     | #000000 | Zamesi Desert + Abaddon Black         | Dunkelbraun, fast schwarz                             |
| IV.      | #000000 | Abaddon Black                         | Reines Schwarz; unterschied nur durch kompanie-nummer |
| V.       | #697068 | Dawnstone                             | Grau; unterscheid sich weniger sichtbar               |
| Späher   | #010A27 | Kantor Blue + Abaddon Black           | Dunkelblau-grau                                       |

## Rang-Markierungen

| Rang / Rolle     | Markierung                            | Platzierung                |
|------------------|---------------------------------------|----------------------------|
| Ordensmeister    | Goldenes Kranz-Symbol auf Brustplatte | Zentrum                    |
| Captain          | Drei senkrechte Blutpunkte            | Rechter Schulterpad (oben) |
| Veteran-Sergeant | Zwei senkrechte Blutpunkte            | Rechter Schulterpad (oben) |
| Sergeant         | Einzelner Blutpunkt                   | Rechter Schulterpad (oben) |



## ANVIL-OF-WAR

|                              |                                                          |                            |
|------------------------------|----------------------------------------------------------|----------------------------|
| Ordensmeister                | Schwarze Rüstung mit silberner Mechanicus-Seite          | Gesamte linke Körperhälfte |
| Ordenspriester               | Schwarze Rüstung statt Kompanienfarbe                    | Ganze Rüstung              |
| Tiefenbruch (Terminal Stage) | KEINE Companie-Markierung; schwarze Schulter statt Farbe | Schulterpad (leer)         |

# BILD PROMPTS

## Bildprompts (englisch)

### Das Wetterhorn-Festungskloster

A towering fortress-monastery carved into the side of a massive rocky island in the middle of a violent, churning black ocean under constant storm. The structure is part natural mountain, part artificial fortification—dark stone walls built with geometric precision, buttresses jutting out at sharp angles. The entire complex is battered by massive waves and wind, with constant spray and mist shrouding the lower levels. Gothic architecture melded with pre-imperial, unidentifiable stonework that predates human presence. No gold, no ornament—everything is function, worn black and grey, with rust-red accents marking key defensive positions. The sky is permanently grey and violent, lightning flickering in the distance.

### Die Blutflut: Heraldry und Symbolik

A detailed heraldic sheet showing the chapter symbol of the Crimson Tide Space Marines. Central motif: A skull rendered in dripping blood-red, positioned vertically with a single tear-drop shaped mark falling from its center. The skull is stark and simplified, not ornate. Surrounding the skull: ritualistic Khorne script in thin, aggressive lettering. Background should be pure black. Secondary symbols around the edges: a tidal wave shape simplified to abstract lines, a burning droplet, a fractured circle. Color palette: deep black, blood-red, silver metallic accents. No Imperial Aquila, no gold, no signs of the Emperor. Everything speaks of abandonment of imperial iconography.

### Captain Korvin Drathe, The Flame Herald

A portrait of an aged Space Marine in heavy armor, viewed from the waist up. The left arm is entirely mechanical and silvered—smooth Mechanicus craftsmanship replaced organic limb. The right eye glows a deep, burning red beneath a helm visor. The armor is Mark VI Corvus pattern, battle-worn black with blood-red accents. Welded to the right leg and across the chest is a modified, oversized melta-lance weapon that radiates heat shimmer in the surrounding air. The armor's joints leak wisps of steam. The overall posture is static, patient, waiting—but there is a sense of barely contained combustion in the figure's stance. The background is empty, just darkness and heat distortion. The suit bears no chapter colors except a small red teardrop on the chest plate.

### Ordensmeister Theron Vorannis, The Colorless

A full-length portrait of a monumental Space Marine in an asymmetrical armor configuration. The entire left side of the body—from arm to leg—is sleek Mechanicus construction: polished silver, articulated with precision-cut lines, cables running along joints. The right side remains fleshly and weathered—grey, scarred, ancient. The armor is a hybrid of multiple marks: sections of Mark VII, VII,



## **ANVIL-OF-WAR**

and V pieced together in a way that suggests mid-battle self-repair never completed. A thin, archaic energy blade hangs at the figure's side—the energy field is distorted and inverted, repelling rather than containing. The helm is unmarked except for a simple skull motif on the forehead. The posture is neither aggressive nor at ease—it simply exists, waiting. The background is the interior of a stone chamber, wet, echoing.

### **The Depths of Thalassos: Ocean World**

An establishing shot of the Thalassos ocean world. Massive storm-wrought waves, black and chaotic, rise and fall under a grey, lightning-torn sky. In the distance, the silhouette of the Wetterhorn mountain fortress is barely visible through the storm, a dark spike jutting upward from the water. Closer in the foreground, a vast, armored creature—one of the Leviathus beasts—surfaces briefly, its scales catching fleeting lightning, its presence both ancient and inevitable. Mist and spray obscure most details. The overall mood is of drowning inevitability—not a place of hope, but a place that accepts its own cruelty. No human structures visible except the fortress. Colors are blacks, greys, and the deep blue-black of hungry water.

### **Tiefenbruch-Bruder: Terminal Stage Warrior**

A detailed mechanical drawing or half-render of a Space Marine in the final stage of genetic corruption—the Tiefenbruch. The armor is entirely black, no chapter colors, no identifying marks save for a uniform black helmet with two wide, blood-red eye slits. Welded into the chest is a strange ritualistic device—the "Tiefensinger"—a vibrational relic that appears organic-mechanical, pulsing with internal rhythms. The visible parts of the body between armor sections show signs of massive strain: blood seeping from joints, skin rupturing along the knuckles and neck. The figure is not posed heroically but standing in a patient, unstoppable posture. Behind the figure, a faint shimmer suggests heat or warp distortion. Minimal background—just shadow and the distant impression of stone walls.

### **Feuerüberfall: Die Blutflut im Kampf**

A chaotic battle scene centered on three Crimson Tide Space Marines in black armor with red accents advancing through heavy flame and smoke. The central figure wields an oversized melta-lance, its beam cutting through shadow and smoke. Two flanking marines fire heavy flamer weapons, creating walls of fire that obscure enemies behind the wall. Enemy fire is visible—red tracer rounds cutting through the smoke, explosions lighting the scene from within. The ground is devastated, burning, littered with charred debris. No clear enemy forms visible—just hints of shapes in the fire. The mood is one of overwhelming, consuming heat and forward momentum. No heroic poses, just relentless advance into destruction. Colors are blacks, reds, oranges, and the white-hot glare of uncontrolled flame.

### **Ordenspriester Voss'ka, Der Stille Hüter**

A portrait of an ancient, scarred priest in black armor and tattered ceremonial robes. His head is shaved, revealing ritualistic scars that form arcane patterns across his skull. He carries a staff made of bone, wood, and tarnished metal—the staff appears older than the figure holding it, possibly ancient-pre-imperial. His face is gaunt, weathered, marked by millennia of service. One eye is clouded white; the other remains functional but distant, as if looking through the viewer into some invisible depth. Black robes hang from his armor, burned at the edges, stained with old stains. Behind him, faint spectral imagery suggests warp-touched visions. The overall impression is of a figure who has seen too much, understood too much, and now simply waits for the end to arrive.