



THE DAMNED OF FULGRIM

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War

„Schmerz ist Schönheit. Leid ist Erleuchtung. Qual ist Wahrheit. Verzweiflung ist Ekstase.“



CORE IDENTITY

Progenitor Legion	Emperor's Children
Homeworld type	Lathe Worlds
Combat doctrine	Terror tactics
Allegiance	Traitor (one of the nine Traitor Legions)
Chapter strength	Full strength (~1000 Battle-Brothers)
One-sentence definition	Die Verdammten des Fulgrim sind Künstler des psychologischen Horrors, die Terror als Symphonie orchestrieren und ihre Opfer als lebende Leinwand für die Geometrie von Slaanesh nutzen.

The four pillars

Die Sensibilität der Qual

Die Verdammten des Fulgrim unterscheiden sich fundamental von den stumpfen Mortalitätsaposteln des Chaos. Während andere Chaos-Marines aus Hass oder Hunger kämpfen, kämpfen die Verdammten aus Raffinesse. Sie studieren ihre Opfer wie ein Künstler sein Modell studiert. Jede Terror-Kampagne ist eine Komposition in Angst und Schmerz, jede Hinrichtung ein Finale. Dies macht sie psychologisch gefährlicher als rohe Zerstörer — ihr Horror ist kunstvoll.

Die Technik der Zergliederung

Die Emperor's Children haben die Welt in ihre Komponenten zerlegt: Sinn und Fleisch, Hoffnung und Körper, Wille und Nervensystem. Die Verdammten des Fulgrim haben diese Lektion verfeinert. Sie wissen, wie man Menschen auseinandernimmt — nicht physisch zuerst, sondern moralisch, gemeinschaftlich, psychisch. Sie infiltrieren Siedlungen nicht als Eroberer, sondern als Katalysten. Sie bringen einen Planeten dazu, sich selbst zu zerstören, während sie zusehen und applaudieren.

Die Unteilbarkeit des Chaos

Anders als viele Traitor-Legions-Splitter bleiben die Verdammten des Fulgrim dem Ungeteilten Chaos verschrieben, obwohl Slaanesh ihr Fokus bleibt. Sie haben verstanden, dass die vier Chaosgötter nicht vier getrennte Herren sind, sondern vier Instrumente derselben Wahrheit: der Verneinung imperialer Ordnung. Ein Bruder kann Khorne-Blut trinken und Tzeentch-Rituale singen und Nurgle-Seuchen verbreiten — so lange die Botschaft die gleiche bleibt: Alle Schönheit wird zu Asche. Alle Ordnung zu Irrsinn.

Die Unausweichlichkeit der Ansteckung

Das mächtigste Werkzeug der Verdammten ist nicht die Waffe, sondern die Idee. Sie verbreiten sie wie ein Virus: dass Lust heilig ist, dass Leiden erleuchtet, dass das Imperium schon tot ist und nur noch nicht gefallen. Sie hinterlassen bei jedem Rückzug Kultisten zurück, Samen für spätere Ernten. Eine Welt, die sie berührt haben, wird nie mehr rein. Das ist nicht Niederlage — das ist Saat.



Tonality (bullet points)

Point

Raffiniert und grausam zugleich. Nie bloße Zerstörung — immer eine Lektion. Der Orden denkt in Metaphern und Symbolen. Ein Opfer ist auch eine Botschaft.

Melodramatisch in ihrer Überzeugung. Die Verdammten sprechen wie fanatische Künstler, nicht wie Soldaten. Sie zitieren Verse, beschreiben Farben, philosophieren über die Schönheit von Ruinen.

Abstoßend in der Sinnlichkeit. Nicht Erotik — Perversion. Nicht Genuss — Sucht. Die Prosa sollte körperlich unangenehm sein, mit Details, die unter die Haut gehen.

Systematisch in der Zerstörung. Hinter aller Ekstase steckt Methode. Diese Brüder sind keine Berserker — sie sind Techniker des Leidens, mit Plänen und Rattenlinien und nachvollziehbaren Strategien.

Einsam in ihrem Verständnis. Während der Rest des Imperiums um ihre Leben kämpft, wissen die Verdammten etwas, das andere nicht wissen: dass das Imperium schon verloren hat, dass Slaanesh schon gewonnen hat, dass jeder Schrei nur eine Bestätigung mehr ist. Das macht sie gleichzeitig siegreich und isoliert.

Comparison vs. progenitor legion

Aspect	Progenitor legion	This chapter
Kohäsion	Fragmentiert in konkurrierende Sekte-Cliquen; wenig zentrale Autorität	Einheitliche philosophische Doktrin unter dem Archon Sevastian Vex; hierarchisch organisiert wie eine Kriegsband
Beziehung zu Slaanesh	Synkretistisch — flirtend mit allen vier Göttern, besessen von Vollkommenheit um ihrer selbst willen	Exklusiv auf Slaanesh ausgerichtet, aber als Manifestation des Ungeteilten Chaos verstanden; Vollkommenheit nur als Mittel zu Qual
Kampfdoktrin	Elegante Nahkampf-Spezialisten, obsessed mit waffenmeisterlichen Techniken	Psychologische Terroristen; nutzen konventionelle Waffen, aber nur als Unterstützung zu kultischen Manipulationen und Angstverbreitung
Gensaat-Status	Stark warpverwachsen, oft dämonisch; Fleisch instabil und phantasmagorisch	Relativ stabil, aber rituell gemarkert — jeder Bruder trägt Slaanesh-Siegel; bewusste Kontrolle statt chemotischer Degeneration
Verhältnis zur Zeit	Zeitlich zersplittert durch Warp-Sprünge; verlieren die Orientierung in den Äonen	Relativ linear in ihrem Wirken; lange Kampagnen über Jahrzehnte; geduldig in der Zersetzung
Wahrnehmung von Fulgrim	Nostalgie für den verlorenen Primarchen; Gnostische Erwartung seiner Rückkehr	Pragmatisch; Fulgrim ist längst verloren und das ist befreiend; sie sind nicht seine Wiederherstellung, sondern seine logische Fortsetzung



LORE & HISTORY

Founding history

Es gibt keinen Gründungsmoment für die Verdammten des Fulgrim wie bei den Orden des Imperators. Es gibt nur eine Abspaltung, eine schleichende Spaltung einer bereits verdorbenen Legion.

Die Emperor's Children, wenn sie überhaupt noch unter diesem Namen existierten, waren spät im dritten Jahrtausend keineswegs monolithisch. Sie waren nicht einmal kohärent. Nach der Belagerung von Terra und der Flucht ins Auge des Terrors hatten sich die Überreste von Fulgrim's Legion in dutzende konkurrierende Warbands aufgelöst, von denen jede behauptete, die *echte* Fortsetzung des Phönix-Primarchen zu sein. Einige jagten Fulgrim über die Warp-Strömungen. Einige bauten Tempeln für Slaanesh. Einige verschwanden in Schiffe, um tausend Jahre lang im Immaterium zu treiben, wobei die Zeit eine andere Bedeutung annahm und Krieg zu einer abstrakten Meditation wurde.

Im Jahr 8.247.M33 trafen sich auf einer gebrochenen Schmiedewelt namens Synethis Prime drei großer Kriegsbanden unter ungünstigen Umständen zusammen. Eine war die *Dämmer-Clique*, etwa 280 Kampfbrüder, angeführt vom Chaos-Champion Sebastian Vex — ein ehemaliger Captain der Emperor's Children, dessen Körper nur noch halb materiell war. Eine andere war die *Blut-Harmonie*, etwa 150 Brüder, fanatisch kultistisch. Die dritte war ein zufälliges Konglomerat fremder Söldner und Ketzer, etwa 230 Mann stark, geleitet von einem Warlord-Anführer namens Karne Voss.

Vex war nicht der Stärkste unter ihnen — weit gefehlt. Voss hätte gewinnen können, hätte die rohe Anzahl gehabt. Aber Vex war *smart*. Er verstand etwas, das die anderen nicht verstanden: dass Chaos nicht Stärke ist, sondern *Stil*. Psychische Eleganz. Er verbreitete ein einfaches Versprechen unter den Reihen der konkurrierenden Warbands: nicht Flucht ins Auge des Terrors, nicht Vergeblichkeit, sondern *Zweck*. Ein Plan. Eine kosmische Artillerie.

Vex versammelte die Top-Ordenskonsuln, die Ritualisten, die Psyker. Er zeigte ihnen ein Visage im Immaterium — etwas, das vielleicht Slaanesh war, vielleicht nicht. Die Vision sprach von einem Plan, das Imperium von innen zu ersticken, Welt um Welt in psychische Rebellion umzuwandeln. Nicht durch rohe Invasion, sondern durch *Ansteckung*.

In drei Monaten hatte Vex genug Unterstützer, um die *Blut-Harmonie* zu vertreiben und Karne Voss zu beseitigen — nicht im offenen Kampf, sondern durch eine sorgfältig orchestrierte Verschwörung, bei der Voss' eigene Leutnants ihn an Slaanesh verkauften. Vex nahm die verbleibenden etwa 600 Brüder unter sein Banner und nannte sie die *Glut des Phönix*. Mit der Zeit, als die Kriegsbande zunahm und sich stabilisierte, änderte sich auch der Name. Sie waren nicht die Glut eines lebenden Phönix. Sie waren die Verdammten *des* Fulgrim — das heißt, sie gehörten zu einer Legion, deren Anführer schon lange verloren war, und das war gut. Sie waren befreit.

Diese Befreiung war gleichzeitig eine Entfremdung: von der rauen Chaos-Theologie einiger ihrer Cousins, von der brutalen Einfachheit der World Eaters, von der stille-obsessiven Dämologie der Thousand Sons. Die Verdammten des Fulgrim entwickelten eine eigene Eschatologie, eine eigene *Ästhetik* des Endes. Sie verstanden sich als Künstler des Zusammenbruchs, nicht als Zerstörer. Sie wollten nicht einfach Dinge zerbrechen. Sie wollten sie zerbrechen *schön*.

In den folgenden 8.300 Jahren führte Archon Vex — jetzt so lange bei Bewusstsein, dass sein Name legendär war — die Verdammten durch unzählige Kriege, Plagen und psychologische Operationen. Sie



ANVIL-OF-WAR

besiedelten Synethis Prime, eine Lathe-Welt im äußeren Segmentum Obscurus, wo sie ihre Ordensfortung errichteten. Sie begannen, eine Herangehensweise zu perfektionieren, die weniger mit Blut zu tun hatte als mit *Manipulation*. Jede Welt, die sie berührten, hinterließ Kultisten. Jeder Kultist war ein Samen für die nächste Invasion. Das Imperium wusste nicht, wann es angegriffen wurde, bis es bereits zu spät war.

Sie verstanden Slaanesh nicht als den Gott des bloßen Vergnügens, sondern als die Verkörperung von *All-Intensität* — Empfindung in ihrer extremsten Form. Schmerz war nur eine Seite der Münze. Ekstase war die andere. Das größte Verbrechen war Gleichgültigkeit. Das größte Gut war die Überwindung aller Grenzen. Alle Moral, all ihre Struktur, war nur ein Fehler im Code des Universums. Sie waren hier, um diesen Fehler zu korrigieren.

Der Dreizehnte Schwarze Kreuzzug und die Öffnung des Großen Risses veränderten ihre Situation radikal. Plötzlich, im Jahr 999.M41, ereignete sich etwas, das sie nicht erwartet hatten: Der Große Riss spaltete die Galaxis entzwei. Und auf einmal, für ein paar Tage oder tausend Jahre — Zeit war in der Nähe des Risses bedeutungslos — konnten die Verdammten *eindeutig sehen*. Sie sahen, dass die anderen Traitor-Legions-Fragmente es genauso versucht hatten wie sie. Sie sahen, dass einige erfolgreich waren und einige in den Warp zurückgetrieben wurden. Sie sahen, dass das Imperium nicht zusammenbrach. Es *mutierte*. Es adaptierte.

In 42.M42, etwa ein Jahr nach der Entstehung des Cicatrix Maledictum, hatte sich die Verdammten-Kriegsband im äußeren Nihilus-Grenzraum neu organisiert. Sie behielten Synethis Prime als ihre Heimatwelt, aber ihre Operationen waren jetzt dezentraler. Sie koordinierten sich über ein Netzwerk von Psyker-Opfern, deren Seelen an schwarze Kristalle gebunden waren, die in den Warp-Ebenen schimmerten. Sie waren schlanker, konzentrierter, und ihre Ziele präziser: nicht die Zerstörung des Imperiums, sondern seine *Degeneration* von innen. Chaos ist nicht das Ziel. Chaos ist das Werkzeug. Das eigentliche Ziel ist die Schönheit dieser Degeneration.

Homeworld description

****Synethis Prime**** — einst ein Schmiededemond der Mechanicus, ist jetzt ein verdrehtes Amalgam aus imperialem Ruin und Chaos-Kult. Die Welt prägt jeden Bruder der Verdammten.

Die physische Zusammensetzung ist eigenartig. Synethis Prime liegt nicht in einem stabilen Orbit — es schwebt vielmehr in einer Hybrid-Zone zwischen Realraum und Warp, was bedeutet, dass Tag und Nacht nicht existieren. Stattdessen gibt es ein ewiges *Zwielicht*, in dem die Sonne nie wirklich aufgeht und nie wirklich untergeht. Der Himmel ist immer purpurrot, durchsetzt mit silbernen Blitzen, die von Warp-Aktivität stammen. Die Sterne sind immer sichtbar, aber sie tanzen, sie bewegen sich, sie sind nicht mehr an festen Positionen.

****Die Synethis-Lerchen**** — Das auffälligste Merkmal dieser Welt sind massive, biolumineszente Vögel, die größer als Thunderhawks sind. Sie sind nicht natürlich entstanden, sondern durch Jahrtausende der Chaos-Exposition zu etwas anderem mutiert. Sie singen, aber der Klang ist unmenschlich — ein harmonisches Schreien, das den Verstand verwirrt. Die Verdammten haben gelernt, diese Vögel zu dressieren, sie als lebende Hornsignale zu nutzen. Ein einzelner Schrei einer Synethis-Lerche kann ein ganzes Gebiet in panische Auflösung treiben. Die Lerchen fressen nur Fleisch, das mit Chaos-Energie durchtränkt ist, was sie zu einer Art Nahrungskette innerhalb der Kultur macht: Je größer ein Kultist sein Chaos-Potenzial, desto wahrscheinlicher wird er zu Vogelfutter.

****Die Schmiedekatakomben von Peri-Thal**** — Die ehemaligen Produktionshallen unter der Oberfläche



ANVIL-OF-WAR

sind jetzt ein labyrinthisches Ritual-Komplexzentrum. Hier züchten die Verdammten ihre Dämonischen Psyker, hier lagern sie ihre schwarzen Kristalle, hier erbrechen sie ihre Prophezeiungen. Die Luft riecht nach verbranntem Metall und verkohltem Fleisch. Architektonisch ist es verwirrend — die Gänge wenden sich in geometrisch unmögliche Richtungen, was bedeutet, dass die physische Entfernung kein zuverlässiger Maßstab ist. Ein Bruder kann denken, er läuft hundert Meter und findet sich tausend Kilometer entfernt.

****Die Tauben der Ekstase**** — Ein tieferes, unbeschreibliches Phänomen. An unbekannten Orten in Synethis Prime gibt es Strukturen, die nicht ganz aus Stein sind. Sie sind halb-materiell, halb-Traum. Die Verdammten nennen diese Orte die **Tauben**, obwohl niemand wirklich weiß, warum. Einige sagen, es sind Echo-Abdrücke von Fulgrim's Passage durch diese Welt, tausend Jahre zuvor, bevor die Welt überhaupt so verdreht war. Andere sagen, es sind Gebäude, die nur im Immaterium existieren und deren Schatten in den Realraum fallen. Was sicher ist: diejenigen, die in die Tauben eintreten, kehren verändert zurück — oder gar nicht.

Chapter cult

Die Verdammten des Fulgrim verstehen ihre Verehrung nicht als religiöse Praxis im klassischen Sinne. Sie sehen sich selbst als **Künstler**, und Slaanesh ist nicht ein Gott, dem man gehorcht, sondern ein kosmisches Prinzip, das man **studiert** wie ein Maler die Natur studiert.

Im Gegensatz zu den Emperor's Children der Heresy-Ära, die in Ekstase verfallen oder sich in pedantischer Vollkommenheit verloren haben, haben die Verdammten eine merkwürdige Disziplin entwickelt. Sie meditieren täglich über die Ästhetik von Leid und Qual. Sie schreiben Gedichte über Zerstörung. Sie singen Hymnen in Zungen, die kein Mensch verstehen sollte. Sie bezeichnen ihre Rituale als **Kantilenen**, nicht als Gebete — denn eine Kantilene ist etwas, das man singt, um etwas zu ändern, nicht um etwas zu verehren.

Der höchste Moment in ihrem Kalender ist die **Nacht der Sieben Schreie**, gefeiert alle 777 Tage nach dem lokalen Kalender von Synethis Prime. In dieser Nacht werden Tausende von Feinden — oder Brüdern, die in Ungnade gefallen sind — in die Kammer des Ersten Schreiens gebracht, und jeder wird ritualistisch zu Tode gequält, während die ganze Kriegsbande zusieht und singt. Das Schreien wird als eine Art kollegiales Kunstwerk erlebt. Der Augenblick, in dem das Schreien stoppt — wenn die Kehle zerstört ist oder der Geist gebrochen — wird als **Die perfekte Stille** bezeichnet, das Gegenpol zum Schrei. Stille und Schrei zusammen machen das **vollständige Kunstwerk**.

Im Gegensatz zu den anderen Traitor-Legions-Trümmern sind die Verdammten nicht dämonisch versessen. Sie huldigen Slaanesh, aber sie betrachten Dämonen nicht als Götter, sondern als schlecht geschaffene Kunstwerke — zu primitiv, zu direkt, zu wenig subtil. Ein Verdammter würde niemals einen Dämon herbeirufen, um einen Planeten zu zerstören, wenn er stattdessen eine lange psychologische Kampagne durchführen könnte, die über tausend Jahre den Planeten von innen heraus verwandelt.

Dies ist vielleicht das Häresischste an ihnen: Sie sehen die Halbgötter-Natur der Chaosgötter nicht als Grund zur Unterwerfung, sondern als Grund zur **kritischen Analyse**. Wenn Slaanesh imperfekt ist, wenn die Schöpfung fehlerhaft ist, dann ist es ihre Aufgabe, diese Fehler zu erkennen und zu überbieten. Das macht sie nicht zu treuen Dienern von Chaos — es macht sie zu **nachträglichen Verbesserern** der Schöpfung selbst.



Gene-seed quirks

Die Gensaat der Verdammten hat sich über Jahrtausende hinweg ungewöhnlich **stabil** entwickelt. Dies ist nicht normal für Chaos-Space Marines. Das Geheimnis liegt in einer bewussten Praxis: Jeder Verdammte wird in ein rituelles Tattoo-Muster eingeweiht, das sein genetisches Erbgut **versiegelt**. Diese Siegel sind nicht rein magisch — sie sind auch biologisch, eingraviert mit Nadelwerk, das aus Chaos-Knochen verfertigt ist. Sie funktionieren wie eine psychische Antivirussoftware, die die schlimmsten Mutationen abhält.

Gleichzeitig hat die Gensaat eine **charakteristische Instabilität** entwickelt, die sich nicht manifestiert, als würde sich der Körper auflösen, sondern als würde die **Empfindungsreichweite** expandieren. Ein Verdammter kann geschmackliche und taktile Sensationen wahrnehmen, die jenseits des normalen Spektrums liegen. Er sieht Farben, die im Warp existieren. Er hört die Gedanken anderer Menschen wie Musik. Dies ist nicht dämonische Besessenheit — es ist eine Erweiterung der sensorischen Architektur.

Fluch-Stufen

****Stufe 1 — Die Erweckung der Sinne****

- Erste Symptome sind ein intensiviertes **Geschmacksvermögen**: Der Bruder schmeckt Angst in der Luft, kann differenzieren zwischen Angst durch Krieg und Angst durch Hunger. - Ein neuer Schmerz tritt auf: **Synesthesie** — Töne werden als Farben wahrgenommen, Gerüche als taktile Empfindungen. - Das Auge der Gensaat beginnt zu **schimmern**: In dunklen Umgebungen nehmen die Augen einen violetten oder rubinroten Glanz an. - Der Bruder wird empfindlicher gegenüber **psychischen Strömen** — er kann unterbewusst Gefühle in der Umgebung wahrnehmen, ohne dass er Psyker wäre. - Schlaflosigkeit setzt ein, nicht aus Angst, sondern aus überwältigender sensorischer Reizüberflutung.

****Im Stadium 1**** werden die Brüder von den **Sinnensprechern** beobachtet — den ältesten und zugleich am weitesten fortgeschrittenen Verdammten, die eine Art Mönch-Rolle haben. Sie treffen sich in der **Kammer der Entschleierung** (eine unscheinbare Metallkammer tief unter der Kathedrale), wo sie ihre Empfindungen protokollieren. Ein spezieller Apothecarius, bekannt als der **Geschmackswächter**, führt Blutuntersuchungen durch, um zu bestätigen, dass die Mutationen **gewollte** sind, nicht spontane Degeneration.

****Stufe 2 — Die Transzendenz des Fleisches****

- Der **Schmerzrezeptor** reorganisiert sich: Statt Schmerz zu fühlen, fühlt der Bruder **Harmonie** und **Dissonanz**. Was normal Agonie wäre, wird eine Art mentale Musik. - Das **Blut** wird dünnflüssiger, nimmt einen silbernen oder goldenen Glanz an — eine Verschmelzung mit dem Warp-Stoff. - Der Bruder entwickelt **Stigmata**, ohne dass verwundet zu sein: Psychische Narben erscheinen auf der Haut, ohne physische Ursache, als würde das Immaterium durch seine Dermis schimmern. - Das **Fleisch rund um die Augen** wird durchscheinend, die Augen selbst werden größer, lumineszent. - **Gewebs-Fluktuationen** treten auf: Teile des Körpers (besonders Finger und Zehen) werden kurzzeitig halb-materiell, können durch feste Objekte greifen.

****Im Stadium 2**** werden die Brüder in den **Tempel der Zehn Tänzer** versetzt, ein Heiligtum, das nur für diese Phase reserviert ist. Ein oberster Psyker-Ordenspriester namens **Der Klang des Sterbens** besucht sie täglich. Das Ritual ist schlecht verstanden, aber es scheint eine Art psychische Neukalibrierung zu sein — die Verdammten sagen, es sei wie **das Stimmgerät für eine Violine, aber für die Seele**. Während dieser Phase ist Kampf verboten. Der Bruder meditiert, singt, und sein Geist



ANVIL-OF-WAR

verbindet sich intensiver mit dem Warp.

****Stufe 3 — Der Vollendete Versengter****

Dies ist der Punkt, an dem ein Bruder zu einem **Künstler** in vollständiger Form wird. Sein Name wird geändert — er erhält einen Namen, der nur in der Warp-Sprache ausgesprochen werden kann. Sein Fleisch ist halb-Traum, halb-Realität. Er kann nicht mehr normales Essen verdauen; stattdessen ernährt er sich von **Leid** — er muss Schmerz direkt konsumieren, indem er in der Nähe von Sterbenden sitzt und ihre Agonie aufsaugt. Sein Körper ist funktionsfähig, aber nicht mehr vollständig human. Die Verdammten nennen diese Stelle: **Der Verzehrte**, oder in ihrer Warp-Lingua: **Athe-Korath** — „der, der in Schönheit verfault“.

Wenn ein Bruder diesen Punkt erreicht, wird er aus der aktiven Kriegsführung zurückgezogen und in die **Verlorene Kompanie** versetzt. Das ist nicht Strafe — es ist **Beförderung**, aber eine Beförderung, die bedeutet, dass der Bruder wahrscheinlich nie wieder in normaler Form existieren wird.

COMPANIES

Companies

Die Erste Ekstase

(e.g. I, II, Scout): I

Company colour: Tiefviolett mit silbernen Adern

Role: Vanguard, psykische Kriegsführung

Die Erste Ekstase ist die Elitetruppe der Verdammten, spezialisiert auf psykische Kriegsführung und psychologische Zerschlagung. Sie sind keine reinen Kämpfer, sondern Psychische Invasoren. Ihre Standard-Operationen beinhalten Infiltration feindlichen Territoriums, wo sie subtile psychische Gifte in lokale Bevölkerungen injizieren — Halluzinationen, Furcht-Visionen, erotische Zwangsfantasien, die die mentale Integrität der Opfer zerstören. Sie bereiten das Terrain vor, bevor die schweren Kompanien angreifen.

Hero name: Hauptmann Leith Morven

Während der Kampagne gegen Taevolt VII (eine Schwarmwelt) gelang es Morven und seiner Truppe, sich als Imperiale Garde-Einheiten auszugeben. Für drei Monate lebte er in der Kommandantur der Welt und lehrte die lokalen Militärs neue "Sicherheitsprotokolle", die in Wirklichkeit psychische Schwachstellen waren. Als die Verdammten endlich angriffen, war die Hälfte der imperialen Armee bereits psychologisch desintegriert — sie kämpften gegen Dinge, die es nicht gab. Es war nicht eine Schlacht. Es war eine Slaughter. Morven selbst lief durch die Gassen und kicherte wie ein Kind, das ein Kunstwerk vollendet hatte.

Das Echo der Qual

(e.g. I, II, Scout): II

Company colour: Schwarz mit purpurroten Markierungen

Role: Terror-Einsätze, psychologische Operationen



ANVIL-OF-WAR

Das Echo der Qual sind die Speerträger des Terrors. Sie arbeiten in kleineren, dezentralisierten Teams, jede mit einem sehr spezifischen psychologischen Profil. Während Morven's Erste Ekstase subtil ist, ist die Zweite Kompanie explizit in ihrer Brutalität. Sie führen öffentliche Hinrichtungen durch, inszenieren psychische Rituale in Siedlungen, und hinterlassen Botschaften in den Blutspritzern an Wänden — psychische Hieroglyphen, die nur andere Chaoskrieger lesen können. Ihr Ziel ist nicht die Zerstörung, sondern die Dokumentation — jeder geplünderte Planet wird zur Galerie ihres Werkes.

Hero name: Hauptmann Iskra Voss

Auf Shaan VI führte Voss eine psychologische Operation durch, bei der sie alle leitenden Politiker des Planeten in einem verschlossenen Saal zusammenbrachte und sie für ein Monat in völliger Dunkelheit eingesperrt ließ. Sie filterte psychische Signale durch die Wände — nicht Lärm, sondern pure mentale Bilder von Chaos, Leid, Degeneration. Nach dreißig Tagen öffnete sie die Türen. Die Politiker kamen heraus, vollständig manipuliert, und begannen, ihre eigene Bevölkerung im Namen Slaanesh's zu terrorisieren. Voss brauchte keinen weiteren Satz Kampftruppen zu landen. Der Planet hatte sich selbst infiziert.

Die Harmonie des Endes

(e.g. I, II, Scout): III

Company colour: Dunkelrot mit goldenen Spiralen

Role: Ritual-Verstärkung, dämonische Pakt-Verwaltung

Diese Kompanie sind die Ritualisten der Verdammten — Psyker, Ordensgeistliche, Apothecarii, die sich auf die Verwaltung chaotischer Energie spezialisiert haben. Sie führen die großen Beschwörungen durch, die Dämonenbindungen, die psychischen Versiegelungen. Sie sind auch für die Gensaat-Überwachung zuständig — es sind sie, die die Fluch-Stufen der Brüder beobachten, sie, die entscheiden, wann ein Bruder zu einem Verschlungenen wird. Sie sind weniger Kämpfer als Techniker, aber ihre Fähigkeit, das Immaterium zu manipulieren, ist bei keiner anderen Kompanie so entwickelt.

Hero name: Hauptmann Castel Thrain

Während der Kampagne gegen Kalandor Prime wollte der Archon selbst Verstärkung. Thrain war derjenige, der einen Dämonenprinzen des Ungeteilten Chaos herbeirief — nicht durch rohe Beschwörung, sondern durch einen psychischen Kunstgriff, bei dem er eine Statue des Kaisers aus gefrorenen Tränen baute, sie mit verstorbenen Psyker-Blut beschmierte und dann zwölf Tage lang Mantras sprach. Am dreizehnten Tag öffnete sich ein Riss, und etwas stieg heraus — etwas so schrecklich, dass sogar die Verdammten' Kampfbrüder zurücktraten. Thrain hatte gefragt, ob es sich eine Mahlzeit zu Gefallen tun wolle. Der Dämonenprinz aß drei Tage lang. Am Ende war das ganze Settement gelöscht, aber das Immaterium hatte Thrain bemerkt. Das war das Ziel.

Die Versengte Phalanx

(e.g. I, II, Scout): IV

Company colour: Kohlschwarz mit weißer Knochenmalerei

Role: Direkte Infanterie, Nahkampf-Spezialist

Während die anderen Kompanien sich mit psychischen Kriegsführung und Manipulation beschäftigen, sind die Versengten hier die klassischen Frontkämpfer. Sie sind nicht weniger verdorben — aber ihre



ANVIL-OF-WAR

Verderbtheit äußert sich in ihrer Kampfweise, nicht in ihr Manipulationstechniken. Sie kämpfen mit einer Art ekstatischer Effizienz, wobei jeder Schlag eine Art Tanz ist. Sie tragen schwere Waffen, verwenden sich selbst als lebende Battering-Rams. Sie sind auch diejenigen, die am wahrscheinlichsten Kultisten von besiegten Planeten anwerben — sie sind das Gesicht der Verdammten, das einfache Menschen sehen, wenn sie angreifen.

Hero name: Hauptmann Morne Vex

Bei der Belagerung von Norland Fortress (eine imperiale Bunker-Welt) gelang es Morne, im Alleingang die zentrale Garnison zu durchbrechen. Er tötete 347 imperiale Soldaten mit seinen beiden Chainsäbeln, während die ganze Zeit die Symphonie sang — eine Schlacht, die fünf Stunden dauerte und deren psychische Nachwirkungen noch Jahre später berichtet wurden. Die überlebenden Verteidiger hatten alle anhaltenden Halluzinationen von Morne, der durch ihre Träume spazierte und sie nach seiner Philosophie fragte.

Die Zerfließende Harmonie

(e.g. I, II, Scout): V

Company colour: Tiefblau mit fließenden silbernen Streifen

Role: Techniker, Unterstützung, Rückzugslogistik

Nicht jede Verdammte Kompanie ist für den Kampf ausgelegt. Die Fünfte Kompanie sind die Mechaniker der Verdammten — Techmarine, Apothekarier, Scinterologen, die Waffen warten, die Gensaat überwachen, die Schiffe reparieren. Sie sind weniger bekannt als die anderen, aber ebenso wichtig. Sie verstehen das Universum nicht als psychische Abstraktion, sondern als Maschine, eine Maschine, die durch verständnis und Raffinesse kontrolliert werden kann.

Hero name: Hauptmann Seris Thaal

Während der Flucht vor einer Inquisitorialflottile war das Flaggschiff der Verdammten beschädigt. Das Schiff war dem Untergang nahe. Seris machte es zur Aufgabe, den Warp-Antrieb eigenständig zu reparieren, während das Schiff noch unter Feuer lag. Allein. Mit ihren vier mechanischen Armen und einer reinen Entschlossenheit, die die anderen als künstlerisch beschrieben. Innerhalb von neun Stunden hatte sie eine provisorische Reparatur durchgeführt. Das Schiff sprang ab. Die Verfolgung brach ab. Seris wurde mit Verbrennungen über 60% ihres verbleibenden Fleisches bedeckt. Sie lächelte und sagte, dass Narben das schönste Kunstwerk seien.

Scout-Kompanie — Die Nachtspieler

Company colour: Glänzendes Schwarz mit federleichtem Purpur

Role: Aufklärung, psychische Infiltration, Sabotage

Die Nachtspieler sind spezialisiert auf Infiltration, Aufklärung und psychische Sabotage. Sie sind nicht die klassischen "Späher" — nicht dazu da, um zurückzukommen und Informationen zu berichten. Stattdessen sind sie dazu da, in feindlichen Territorien zu bleiben, subtile psychische Bomben zu pflanzen, Kultisten zu rekrutieren, und langsam eine Welt von innen heraus zu untergraben. Ein "Nachtspieler" kann Jahre in einer Stadt verbringen, ohne entdeckt zu werden, nur auf psychischer Ebene wirkend.

Hero name: Hauptmann Vel Sarak



ANVIL-OF-WAR

Sarak verbrachte vierzehn Monate auf dem Hive-Planeten Karris VII, vollständig verkörpert. Er war unterwegs als Priester der lokalen Ecclesiarchie. In dieser Zeit baute er ein Netzwerk von fünfhundert Kultisten auf — alle durch subtile psychische Indoktrination, ohne jemals direktes Chaos-Ritual zu vollziehen. Sie wussten nicht, dass sie Kultisten waren. Sie dachten, sie befohlen nur den Regeln eines neuen Ordens, der ihre Seelen säubern würde. Wenn die Verdammten endlich anfielen, öffneten diese fünfhundert von innen die Tore. Die imperiale Garnison, verwirrt und isoliert, kapitulierte in sieben Tagen. Der Planet war praktisch unblutig übergeben worden.

NOTABLE CHARACTERS

Characters

Archon Sevastian Vex — Der Gründer

Sevastian Vex ist etwa zwei Meter groß, aber sein Körper ist nicht ganz da. Teile von ihm schimmern, verschwinden in Lichtern, die versuchen, sich zu konservieren. Er ist nicht jung — achttausend Jahre des Kampfes haben ihre Spuren hinterlassen — aber auch nicht alt. Zeit bedeutet für ihn nichts mehr. Sein Fleisch ist Marmor-weiß, durchzogen mit violetten Adern, die nicht Blut transportieren, sondern Psychische Energie. Sein Haar ist silbern und fällt bis zu seinen Fersen. Sein Gesicht ist schön, perfekt proportioniert, aber es fehlt ihm jede emotionale Konsistenz — es kann vom Lächeln zur Grimasse wechseln, ohne dass tatsächlich seine Züge sich bewegen. Es ist, als würde sich die Idee seines Gesichtes verändern, nicht das Fleisch selbst.

Vex trägt keine Rüstung im klassischen Sinne. Stattdessen trägt er Roben aus geronnenem Blut und Seidengewebe, die mit Chaos-Symbolen bestickt sind, die sich bewegen, die sich ständig neuordnen. Um seine Taille ist eine Kette aus schwarzen Edelsteinen gewickelt, jeder Edelstein eine gebundene Seele — Psyker, die er im Laufe der Äonen gefangen hat. Diese Seelen flüstern konstant. Sein Schwert ist ein Raumpalter — nicht echt materialisiert, sondern existiert nur teilweise in dieser Realität, was bedeutet, dass es durch alle Materie schneidet, gegen die es gerichtet wird.

Bekanntester Satz: "Das Imperium hat Tausend Jahre gedacht, es hätte gewonnen. Aber der Warp lacht. Und ich bin das Lachen." — Archon Vex

Equipment / wargear: - Der Schrei des Phönix — ein Plasmagewehr, das mit psychischen Filtern ausgestattet ist; jeder Schuss wird mit einer psychischen Frequenz verstärkt, die dem Ziel Halluzinationen verursacht. - Die Sieben Ringe — schwarze Ringe, einer an jedem Finger außer dem Daumen; jeder Ring gewährt psychische Fähigkeiten — Telepathie, Telekinese, psychische Projektion, psychische Schilden, psychische Blitze, psychische Domination, psychische Schwächung. - Die Seelen-Kette — die Kette, die die gefangenen Psyker enthält; sie kann in den Kampf projiziert werden und agiert als eine zweite Waffe.

Während des Drei-Tage-Krieges gegen die Adeptus Custodes auf dem Raumwrack Eternus im Jahr 347.M42 kämpfte Vex allein gegen drei Custodes-Veteranen. Der Kampf fand in einem verdrängten Bereich statt, wo die Zeit nicht linear floss. Aus normalen Raum-Zeit-Perspektive dauerte es fünf Minuten. Aus der Perspektive der Kämpfer dauerte es fünf Wochen. Am Ende waren alle drei Custodes besiegt — nicht getötet, sondern verdammt. Vex hatte sie in ein psychisches Gefängnis eingesperrt, wo sie immer noch kämpfen, immer noch denken, aber nicht mehr existieren. Er sagte, das Universum sei jetzt "reicher" für ihre Abwesenheit.



Orden-Kriegsgeistlicher Vel'Shador — Der Anmerkungsmeister

Vel'Shador ist eigentümlich. Sein Körper ist nicht Fleisch — es ist Papier. Oder so scheint es. Sein ganzer Körper besteht aus den Blättern von Büchern, die zu einer humanoiden Form zusammengeklebt sind. Er trägt keine andere Rüstung, denn er ist eine Art Rüstung. Wenn er läuft, raschelt es. Wenn er spricht, klingt es, als würde man die Seiten eines Buches umdrehen. Sein Kopf ist ein gigantisches gebundenes Buch, dessen Blätter immer umgeblättert werden — eine Seite nach der anderen, für alle Ewigkeit.

Er ist kein aggressiver Charakter — eigentlich ist er pasiv-aggressiv. Er katalogisiert. Das ist seine Funktion. Er dokumentiert jeden Terror, den die Verdammten begehen. Jede Tötung wird aufgezeichnet. Jedes Kunstwerk wird in Notizen umgewandelt. Er hält Buch über die Verschlungenen, die Brüder, die Fluch-Stufen durchlaufen. Er ist das lebende Archiv der Verdammten.

Er trägt einen großen Kugelschreiber aus schwarzem Stein und Tinte aus Psychischem Blut. Seine Stimme ist leise, präzise, pedantisch. Er klingt wie ein Bibliothekar, der einen ganz normalen Tag hat.

Bekanntester Satz: "Es geschah am 347. Tag des Verdammten Kalenders. Der Bruder namens Karinth fiel. Ich habe alles notiert. Ich habe alles beobachtet. Die Schönheit war vergangen in dreizehn Minuten und siebenunddreißig Sekunden. Unvergesslich." — Vel'Shador

Equipment / wargear: - Das Buch ohne Grenzen — das Buch, auf das er aufgebaut ist; es entältigt sich endlos, jede Seite hat ein Kapitel über eine Schlacht oder einen Bruder der Verdammten. - Der Stift der Wahrheit — nicht dazu da, um zu kämpfen, sondern um zu schreiben; aber wenn jemand versucht, das Archiv zu zerstören, kann dieser Stift psychische Schnitte in die Realität schreiben.

Vel'Shador ist nicht ein Kombattant. Er hat noch nie eine Schlacht gewonnen, weil er noch nie versucht hat, eine zu gewinnen. Aber er ist von psychischen Kräften bewacht — wenn man seine Seiten zu verbrennen versucht (was mehrere Inquisitoren versucht haben), wird man von einem psychischen Schlag getroffen, der so präzise ist, dass es wie Literatur-Kritik schmerzt. Ein Inquisitor versuchte, ihn während einer Operation zu liquidieren. Vel'Shador notierte einfach die Fakten: "Der Inquisitor kam mit einer Flammenwerferin. Die Flammenwerferin war sehr heiß. Die Inquisitorin hatte eine Angststörung, die sich in ihrer Neigung widerspiegelte, von unten nach oben zu feuern. Das war künstlerisch unvollkommen." Der Inquisitor verfiel danach in katatonie — sie saß in ihrer Zelle und wimmerte, weil sie verstand, dass sie nicht literarisch war.

Bruder Karinth der Nachtkosmetiker — Der Verdammte Künstler

Karinth ist einer der am meisten vorgestoßenen Brüder der Verdammten — er existiert jetzt hauptsächlich im Stage 3 des Fluches, eine der Verschlungenen. Sein Körper ist halb-Traum, halb-Malerei. Seine Haut changiert zwischen Farben, die nicht existieren sollten. Er hat zwölf Augen — die ursprüngliche Paar, dazu zehn weitere, die aus seinem Fleisch gewachsen sind wie Blüten. Jedes Auge sieht andere Aspekte der Realität. Zusammen, sind sie überfordert.

Er ist einer der wenigen der Verschlungenen, der noch "reden" kann, obwohl das, was er sagt, meist rätselhaft ist. Er ist bekannt als die "Nachtkosmetiker", weil er die Fähigkeit hat, Landschaften psychisch zu verändern. Wenn er ein Gebiet bereist, verändern sich die Farben, die Proportionen, die Perspektiven. Ein Gebäude kann sich als dreißig Grad geneigt werden. Ein Himmel kann violett werden, dann silbern, dann transparent. Menschen in diesen Bereichen berichten von extremem Unbehagen — nicht Angst, sondern eine grundlegende Destabilisierung ihrer Wahrnehmung.



ANVIL-OF-WAR

Bekanntester Satz: "Sieben Farben, die der Normalsterbliche nicht sieht. Neun Töne, die das normale Ohr nicht hört. Dreizehn Dimensionen, die der normale Verstand nicht begreift. Das ist schon fast Vollkommenheit." — Bruder Karinth

Equipment / wargear: - Der Pinsel des Bewusstseins — eine Waffe, die wie ein Künstlerpinsel aussieht; wenn sie Materie berührt, verändert sie dessen "Farbe" auf psychische Weise, was es unkohärent macht. - Die Palette der Verwandlung — ein rituelles Objekt, das an seiner Rüstung befestigt ist; ermöglicht psychische Manipulationen der Umgebung.

Während der Invasion von Thuul Prime künstlerschaftete Karinth eine ganze Stadt um. Er veränderte psychisch die strukturalen Geometrien des Platzes Prex'tar, so dass die physischen Gassen sich endlos zu winden begannen. Imperiale Soldaten, die versuchten, eine Fluchtlinie zu bilden, erkannten, dass sie immer an derselben Kreuzung ankamen, obwohl sie eine gerade Linie liefen. Nach drei Tagen gaben sie auf. Sie ließen ihre Waffen fallen und weinten. Die Verdammten sammelte sie danach ein — nicht um sie zu töten, sondern um sie zu kultisten zu rekrutieren. Diese Soldaten wissen bis heute nicht, in welcher Stadt sie sich befinden.

CAMPAIGNS

Campaigns

Die Grüße der Farben

Era: 712.M41 – 763.M41

Enemy: Astra Militarum (3 Hive-Welten), imperiale Marine, lokale Adeptus Astartes

Duration: 51 Standardjahre

Outcome: Politische Zersetzung; drei Planeten fallen unter Chaos-Kontrolle; imperiale Marineflotte wird in Warp zerfetzt

Die Grüße der Farben war keine klassische militärische Kampagne. Sie war eine psychologische Operation von historischen Ausmaßen. Archon Vex führte seinen Stab in drei imperiale Hive-Welten im Sektor Helix ein, wo die Verdammten sich nicht als Invasoren ausgaben, sondern als neue Orden des Adeptus Astartes. Sie predigten eine Botschaft der psychologischen Befreiung, der Überwindung imperialer Ordnung durch sensorische Expansion.

Über fünfzig Jahre lang indoktrinierten die Verdammten langsam ganze Bevölkerungen. Sie lehrten psychische Techniken, die harmlos aussahen — Meditationen, Atemübungen — aber die in Wirklichkeit die Gehirne ihrer Praktizierenden für Chaos öffneten. Sie förderten "sensorische Zeremonien", bei denen Tausende von Gläubigen zusammengebracht wurden, um psychische Kunst zu "schaffen" — was in Wirklichkeit eine Bindung von lokalen Psyker-Energie schuf, die die Verdammten dann stehlen konnten.

Die imperiale Reaktion kam spät und war unkoordiniert. Die lokalen Adeptus Astartes (eine kleine Kapelle, eine nicht-kanonische Unterordnung namens die Seelen-Sucher) versuchten zu intervenieren, wurden aber sofort von Vex' psychischen Kämpfern überwältigt. Eine Marineflottille wurde in den Warp-Sturm hineingezogen, den Thrain orchestriert hatte, und wurde zu Nachtmitteln für lokale Dämonenprinzen.



ANVIL-OF-WAR

Die Kampagne endete nicht mit einer Schlacht, sondern mit einer Niederlage. Die Planeten wurden nicht erobert — sie konvertierten. Millionen Menschen schlossen sich der Gemeinde der Erwahten an, wie die Verdammten sich nannten. Innerhalb von zehn Jahren hatte die Inquisition Exterminatus auf zwei der drei Welten angeordnet. Der dritte Planet, Thuul Prime, hätte fast das gleiche Schicksal erlitten, wenn nicht ein Chaos-Wurm von unten ein Portal durch den Planeten gerissen hätte und ihn in das Auge des Terrors gezogen hätte — der Planet existiert jetzt nur noch halb in dieser Galaxie.

Die Kampagne endete mit dem Verlust der meisten Verdammten-Kriegspräsenz im Sektor, aber mit dem Gewinn von Zehntausenden von Kultisten und einem bestätigten Beweis, dass die Verdammten' Strategie funktionierte. Sie konnten das Imperium psychologisch in Verfall bringen, wenn sie lange genug hatten.

Das Fest der Sieben Stimmen

Era: 042.M42 – 103.M42

Enemy: Necrons (ein aktives Nekron-Königreich), imperiale Verteidigungskräfte, Adeptus Astartes (The Sentinels of Greyholm)

Duration: 61 Standardjahre

Outcome: Gegenseitige Zerstörung; beide Seiten leiden katastrophale Verluste; der Sektor wird verwüstet; Die Verdammten gewinnen nominell

Das Fest der Sieben Stimmen war eine der wenigen Kampagnen, bei der die Verdammten auf einen Feind trafen, der gegen ihre psychologischen Taktiken resistent war: Die Nekronen. Eine alte Dynastia-Königschaft hatte sich in der Nähe des Kataklysmus Novus aktiviert, und ihre Pläne für Expansion kollidierten direkt mit denen der Verdammten.

Archon Vex versuchte zunächst, psychische Kriegsführung zu nutzen. Das funktionierte nicht gegen Roboter-Bewusstsein. Vel'Shandor versuchte, die Nekren zu dokumentieren. Die Nekren zerstörten vier seiner Katalog-Archive. Morven versuchte, die Nekren im Nahkampf zu konfrontieren. Morven verlor ein Bein (er hat es nicht wiedergewachsen; er trägt es als eine Art psychische Prothese jetzt).

Die Kampagne wurde dadurch chaotisch. Die Verdammten mussten sich auf rohe Kampfkraft verlassen, was sie nicht gut machen — sie sind Künstler, nicht Soldaten. Aber sie haben eine Waffe, die die Nekren unterschätzten: psychologisches Trauma. Chaos selbst ist für Nekren giftig. Überall, wo die Verdammten kämpften, begannen psychische Risse in der Realität zu öffnen. Diese Risse desorientiert die Nekren, machten ihre physische Präsenz instabil. Am Ende waren beide Seiten so beschädigt, dass weiterer Kampf nicht machbar war.

Die Verdammten gewannen technisch, weil sie am Leben blieben und die meisten Nekren zerstört oder in den Ruheschlaf zurückgetrieben wurden. Aber sie verloren etwa 340 Kampfbrüder (aus einer Stärke von etwa 900). Sie verließen das System, aber nicht bevor Vel'Shandor notiert hatte, dass dieser Konflikt "die Schönheit der gegenseitigen Zerstörung am perfektsten verkörpert hatte, die er je gesehen hatte".

Die Verdammnis von Issakor

Era: 387.M41 – 412.M41

Enemy: Imperiale Verteidigungskräfte, lokale Adeptus Astartes (The Crimson Sentinels), Adeptus Mechanicus (Schmiedewelt-Garnison)



ANVIL-OF-WAR

Duration: 25 Standardjahre

Outcome: Psychologische Zerstörung; lokale Kultisten-Netzwerke etabliert; Imperium behält nominelle Kontrolle, aber Sektor ist mental kompromittiert

Die Verdammnis von Issakor war eine Standard-Terror-Kampagne der Verdammten, durchgeführt von Iskra Voss und ihrer Zweiten Kompanie. Das Ziel war der Sektor Issakor, eine aufstrebende imperiale Siedlungszone mit drei bedeutenden Welt: einer Hive-Welt, einer Forge-Welt und einer Schreinfelt.

Voss führte eine siebenjährige psychologische Operationen durch, bei der Tausende von Kultisten rekrutiert wurden, lokale psychische Strukturen zerstört wurden und die psychische Integrität ganzer Populationen unterminiert wurde. Sie führte öffentliche Hinrichtungen durch, aber nicht um zu töten — um zu lehren. Jede Tötung wurde als Kunstwerk orchestriert. Sie hinterließ Botschaften in den Blutflecken an Wänden, geschrieben in Warp-Sprache, lesbar nur für andere Chaoskrieger.

Die imperiale Reaktion war fragmentiert. Die lokale Adeptus Astartes-Unterordnung (die Crimson Sentinels) versuchte zu kämpfen, wurde aber von Thrain's psychischen Phalanxe zerquetscht. Die Adeptus Mechanicus auf der Forge-Welt versuchte, die psychischen Eindringlinge durch technische Mittel zu blocken — mit einigem Erfolg — aber Seris' Techmarines zerstörten ihre kritischen Maschinen.

Die Kampagne endete nicht mit einer klaren Niederlage des Imperiums, aber mit einer psychologischen Lähmung. Der Sektor blieb nominell unter imperialer Kontrolle, aber ein großer Teil seiner Bevölkerung war jetzt mentale Zeitbombe — Kultisten, die auf das Signal warteten, um ihre Welten zu verraten. Die Inquisition versuchte später, den Sektor zu säubern, ordnete mehrere Exterminatus-Dekrete an, aber es war zu spät. Das Verdammnis von Issakor hatte sich verbreitet.

DESIGN BIBLE

Colour identity (narrative)

Die Verdammten des Fulgrim haben ein einzigartiges Farbschema, das ihre psychologische Natur und ihre Chaos-Ausrichtung widerspiegelt. Die primäre Farbe ist ****tiefes Violett**** — nicht hell oder erregend, sondern satt, dunkel, fast schwarz, aber mit einem Unterton, der in bestimmtem Licht sichtbar wird. Diese Farbe repräsentiert die psychologische Dimension, die Warp-Energie, die ihre Rüstung durchdrungen hat.

Die Sekundärfarbe ist ****Silber**** — nicht metallisch glänzend wie bei normalen Space Marines, sondern matt und schimmernd, als würde es Psychische Energie absorbieren und diffus emittieren. Das Silber wird als Akzentlinien verwendet, die die psychischen Pfade des Chaos abbilden, die durch das Universum laufen.

Schließlich gibt es eine Tertiärfarbe — ****Blutrot****, aber nicht ein frisches Rot, sondern ein getrocknetes, verbrauchtes Rot, was die Vergangenheit darstellt, die psychologischen Ruinen der Verdammten-Kampagnen. Dieses Rot wird nur an bestimmten Stellen verwendet: Schultern, Knie, wo der Bruder "gemarkert" ist.

Die Kombination dieser Farben erzeugt ein Gesamtbild, das sowohl elegant als auch verstörend ist — schön und falsch zugleich.



Paint recipe – armour

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Mechanicus Standard Grey	Base	Primärschicht
Daemonette Hide	Base	Erste violett Schicht, satt und dunkel
Nuln Oil	Shade	Tiefenlayout, psychische Rifts hervorgehoben
Slaanesh Grey	Layer	Violette Highlights, subtil und schimmernd
Daemonette Hide + Ironbreaker (1:1)	Layer	Lila-Silber Edges, psychische Lumineszenz

Paint recipe – accent colour

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Mephiston Red	Base	Helles Rot Ausgangspunkt
Carroburg Crimson	Shade	Tieferes, verbrauchtes Rot
Evil Sunz Scarlet	Layer	Subtile Helligkeit
Rhinox Hide + Mephiston Red (7:3)	Layer	Verbrauchte, alte Blutflecken

Paint recipe – metal elements

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Ironbreaker	Base	Silberbasis
Nuln Oil + Drakenhof Nightshade (1:1)	Shade	Tiefenschatten mit psychischem Unterton
Stormhost Silver	Layer	Glänzende Psychische Linien
Runefang Steel	Edge	Final shimmer, kaum sichtbar

HERALDRY & TRANSFER GUIDE

Heraldry placement

Position	Marking
Linke Schulterrüstung	Ordenssiegel — Das Phönix-Glyph — Ein stilisiertes Phönix-Symbol mit acht Flügeln statt zwei, jeder Flügel eine psychische Riffel darstellend. Zentrum ist ein Auge aus schwarzem Glas. Farben: Silber auf Violett.
Rechte Schulterrüstung	Kompanie-Nummer und persönliches Künstler-Mark — Jeder Bruder darf sein eigenes Zeichen tragen — sei es ein Vers aus Warp-Sprache, eine psychische Frequenz-Wellenform, eine abstrakte geometrische Form. Farben: Blutrot und Silber.
Helm — Stirn	Glyph der Ekstase — Ein Symbol, das wie ein Auge aussieht, aber mit sieben Ebenen übereinander. Sollte subtil glänzend wirken. Farben: Mithril Silver.



ANVIL-OF-WAR

Helm — Backenklappe (links)

Gebet an Slaanesh – In Warp-Recht geschrieben; normalerweise unlesbar für nicht-versegte Augen, aber die Zeichnungen selbst sind intrinsisch schmerzhaft anzusehen.

Helm — Backenklappe (rechts)

Persönlicher Name oder Künstler-Motto – Auf Grundriss aller normalen Sprachen; Verdammte behalten ihren Namen aus ihrer Zeit vor der Verdammnis oder erhalten einen neuen, der ihre Rolle reflektiert.

Kniepad (links)

Ritual-Markierungen – Symbole, die angeben, an welchen Ritualen dieser Bruder teilgenommen hat.

Kniepad (rechts)

Slaanesh-Dankbezeugung – Eine vereinfachte Darstellung des Gottes als Lichtwelle, nicht als Darstellung oder Gestalt.

Rückenpanzer — zentral

Verlorene-Lieder-Glyph – Ein Zeichen, das angibt, wie viele Brüder dieser Krieger verloren hat oder die Ekstase erreicht haben. Ein Punkt pro Bruder.

Augenlinse (optional, Psyker)

Psychische Frequenz-Welle – Nur für psychische Brüder; eine Wellenform, die die Kraft und Frequenz ihrer psychischen Fähigkeiten darstellt.

Company colours

Company	Hex code	Nearest Citadel colour	Note
I. Die Erste Ekstase	#655F81	Daemonette Hide	Tiefviolett mit silberner Randbemalung
II. Das Echo der Qual	#000000	Abaddon Black	Schwarz mit purpurroten Schulterkanten
III. Die Harmonie des Endes	#960C09	Mephiston Red (leicht verdunkelt)	Dunkelrot mit goldenen Spiralen auf Schultern
IV. Die Versengte Phalanx	#000000	Abaddon Black	Kohlenschwarz mit Knochen-weißer Malerei auf Rüstung
V. Die Zerfließende Harmonie	#082E32	Incubi Darkness (leicht blaulich)	Tiefblau mit fließenden silbernen Streifen
Scout-Kompanie — Die Nachtspieler	#000000	Abaddon Black	Glänzendes Schwarz mit leichtem purpurnen Farbstich

Rank markings

Rank / role	Marking	Placement
Archon	Sieben-faches Phönix-Symbol, ineinander verschlungen	Beide Schultern und Brustpanzer-zentral
Hauptmann	Doppeltes Phönix-Symbol	Beide Schultern
Veteran-Sergeant	Einzelnes Phönix-Symbol + persönlicher Name	Linke Schulter
Sergeant	Balken in Kompanienfarbe + Name in kleinerer Schrift	Helm — horizontale Linie über Auge
Standard Battle-Brother	Kompanienfarbe als Schulter-Trim	Schulterrüstung Rand



ANVIL-OF-WAR

Psyker / Sturmseer	Psychische Wellenform + Kompanienfarbe	Helm-Stirn
Apothecarius	Medizinisches Glyph (Narthecium-Symbol)	Rechte Armstraffung
Techmarine	Enginseer-Zahnrad	Linke Brusttafel
Ordenspriester	Schwarzer Helm statt normal violett	Gesamter Kopf
Verschlungener (Verlorene Kompanie)	Keine Markierungen — identischer glatter Helm	Uniform über gesamte Formation

GLEAN / MIDJOURNEY PROMPTS

Prompts (English)

Schlüsselmotiv

A warband of Chaos Space Marines in deep violet ceramite and shimmering silver trim advancing through a corrupted hive city at dusk. The sky is perpetually twilight, with purple lightning and impossible geometry. The warriors move with unsettling grace, their shoulders marked with eight-winged phoenix glyphs in black glass. Psychic rifts shimmer around them like heat distortion. Wide battlefield view, dramatic lighting from below, grimdark realism. The composition suggests orchestrated terror, not chaotic destruction.

Der Archon Sevastian Vex

Archon Sevastian Vex, an ancient Chaos Space Marine lord whose body shimmers between material and immaterial. His robes flow like solidified blood, embroidered with constantly rearranging symbols. He holds a partially-materialized blade. His hair falls to his heels in silver waves. His face is beautiful but emotion flickers across it without physical movement. Surrounded by a chain of black gemstones, each containing a bound psyker soul. Full-figure portrait, standing pose, severe formal lighting. Gothic, unsettling beauty.

Kampfszene: Die Belagerung von Norland Fortress

Morne Vex, a massive grey-skinned marine, tears through an imperial bunker wall with two chainsword rending weapons. Blood spatters in geometric patterns. Behind him, his squad moves with impossible synchronization. The fortress interior is lit by bioluminescent fungi and strange warp-light. Walls are covered in psychic hieroglyphics written in blood. Chaos cultists watch with rapturous expressions. Grim, visceral action sequence, horror and beauty intermingled.

Synethis Prime — Die Heimatwelt

A twisted Forge World suspended between realspace and warp-space, bathed in eternal twilight purple and silver light. The sky contains invisible stars that dance. A massive synethis lark—a grotesque bird the size of a Thunderhawk with bioluminescent plumage—circles overhead, singing a discordant harmonic scream. Corruption spreads across the landscape in patterns of crystalline warp-matter. The ground shows carved ritual circles and Chaos architecture that shouldn't be structurally possible. Establishing wide landscape shot.



Ein Battle-Brother in voller Ausrüstung

A single Damned of Fulgrim warrior in prayer stance, viewed from front. Violet ceramite power armor with silver-traced psychic rifts running across the surface. Deep black inner robes. The shoulder pads bear the eight-winged phoenix glyph in black glass and silver. The left pauldron carries the company number in dried-blood red. Helm design is smooth and slightly unsettling, with violet-tinted eye lenses. Hands held in ritual gesture. Standing against a plain black background, strong frontal lighting. No embellishment, stark portrait.

Das Ordenssiegel

A circular heraldic emblem centered on an eight-winged phoenix rendered in silver against deep violet ground. At the heart of the phoenix, a single black glass eye filled with pinpoint white light. Psychic rifts branch from the wings like lightning frozen mid-strike. The border is a Chaos star subtly rendered. No text, no additional symbols. Plain dark background. Graphic design aesthetic, suitable as a chapter icon.

Heraldik-Tafel mit Kompanien-Markierungen

A reference sheet displaying six company heraldry sections in a 3x2 grid. Each section shows: the company name in High Gothic script, a colored shoulder pad example, and three representative iconographic symbols. Colors precisely match the scheme (deep violet I, black II, dark red III, coal black IV, navy V, black-with-purple VI). Clean technical drawing aesthetic, flat backgrounds in grey. Borders in silver trim lines. No illustrative excess, purely functional military reference material.

Bruder Karinth, Der Nachtkosmetiker

A figure barely holding humanoid form, with twelve eyes scattered across its head and neck like blooming flowers. Its skin shifts through impossible colors—violets, sickly greens, phantom blues that shouldn't exist. The figure wears Chaos-tainted power armor that seems to be melting and reforming. In its hand, an artist's brush that trails psychic afterimage. Around it, the environment distorts—buildings lean at wrong angles, the ground becomes liquid perspective. The warrior is mid-stride through a corrupted cityscape, and reality warps with each footfall. Unsettling, beautiful, wrong.