



DIE BLUTIGEN MAGIER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Thousand Sons
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Thousand Sons
Welttyp	Wildwelt
Kampfdoktrin	Belagerungskrieg
Ordensstärke	Unbekannt / geheim gehalten
Ein-Satz-Definition	Die Blutigen Magier sind verdammte Zauberer, die ihre magische Natur als Herkunftssünde verachten und sie durch grausame Belagerungskriegführung und willige Vernichtung auszureißen suchen — und mit jeder eroberten Stadt tiefer in Khornes Blutrausch versinken.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Blutigen Magier entstanden nicht aus einer ordensmäßigen Gründungswelle. Sie entstanden aus Zorn.

Im frühen M32, knapp eine Dekade nach der Belagerung Terras und dem Fall der Thousand Sons in das Auge des Terrors, befand sich eine Kompanie der Legion noch im äußeren Raum — nicht weil sie loyal war, sondern weil sie zu spät erfahren hatte, dass ihr Heimtflottillenkommandeur zum Traitor gefallen war. Diese Kompanie, unter Führung eines Praetors namens Sorath Vex-Malachai, versuchte noch immer, den Kontakt zur Legion herzustellen. Doch jede Nachricht, die sie aus dem Auge erreichte, war verstümmerter, wilder, weniger kohärent als die letzte.

Unter dem Warp-Geheul erfuhren sie von Magnus' Fall, von der Zerstreuung der Legion in Kriegsbanden, von Chaosmagiern, die ihre magischen Fähigkeiten bis zur Besessenheit trieben. Und während sie in einer verfallenden Festung auf dem Forgemoond Kethrak Secundus Zuflucht suchten, traf Vex-Malachai eine Entscheidung, die nicht rational zu erklären ist — oder vielleicht war sie zu rational.

Er befahl, dass die Psyker seiner Kompanie zusammengetrieben werden sollten.

Sie wurden nicht getötet; nicht sofort. Stattdessen zog Vex-Malachai einen Kreis. Er sprach Verse, die er aus den letzten, zerrissenen Broadcastdaten der Legion auswendig gelernt hatte. Er versuchte, mit den Göttern des Chaos zu verhandeln, wie Magnus es versucht hatte — aber nicht um Stärke, sondern um Vergebung. Um Erlösung.

Was daraus folgte, wird in den wenigen erhaltenen Berichten Veteranen aus dieser Zeit nur "das Brennen" genannt. Die Psyker explodierten. Aber nicht einfach als Psion-Feuer. Sie explodierten in ein Feuer, das **bewusst** war, das zielgerichtet brannte, das nur den Psyker-Geist verzehrte und den Körper dahinter zurückließ — verstümmelt, aber funktionsfähig. Und in jenem Moment verstand Vex-Malachai etwas, das die Thousand Sons niemals verstanden hatten:

Die Magie selbst war nicht das Problem. Das Problem war, dass man versuchte, sie zu besitzen.

Vex-Malachai begann dann, systematisch eine neue Kriegsband zu formen — aber nicht durch



ANVIL-OF-WAR

Überzeugung oder Legion-Loyalität, sondern durch Initiation. Wer zu den Blutigen Magiern kam, wurde in einen Kreis geführt. Und wenn er wieder herauskam, war die Zauberei in ihm gebrochen, ausgebrannt, aber sein Körper war stärker, wilder, reiner für den Dienst an Khorne. Nicht jeder überlebte das Brennen. Die meisten nicht.

Die Überlebenden nannten sich selbst die Blutigen Magier — ein Name, der Verachtung und Stolz zugleich trug. Sie waren noch immer der Thousand Sons-Gensaat unterworfen, noch immer gebrochen von jenem verdamnten Erbe, aber sie hatten es ausgebrannt, wie man ein Brand ausbrät: nicht indem man Wasser wirft, sondern indem man noch mehr Feuer setzt, bis nichts mehr übrigbleibt außer der Asche einer neuen Art.

Im Jahr 073.M32 verschwanden die Blutigen Magier in den äußeren Randgebieten des Segmentum Obscurus. Sie hatten sich in eine Kriegsband umgewandelt, vielleicht fünfhundert Mann stark — niemand weiß es genau, weil sie keine Aufzeichnungen führen, die länger als eine Kampagne bestehen. Seitdem tauchen sie immer wieder auf: in Belagerungen, in Zerstörungen, in Welt nach Welt, die das Imperium vergessen hat.

Sie sind nicht zahlreich. Aber überall dort, wo sie einen Ort belauern, wartet das Imperium nicht auf schnelle Schlacht. Es wartet auf Hunger, auf Wahnsinn, auf die Erkenntnis, dass das Brennen eines Tages auch dich erfasst.

Die Heimatwelt

****Varath Mortis**** — nicht immer unter diesem Namen bekannt — war einst eine Wildniswelt primitiven Charakters, bewohnt von kriegesischen Stämmen, die unter zwei Spezies aufgeteilt waren.

Die ****Valdri**** waren hochgewachsen, knochig, mit einer Haut, die zu schwach violett irisierte. Sie waren Jäger und Krieger der Höhen, gewohnt an die dünne Luft der Gebirgszüge. Sie hielten sich für überlegen.

Die ****Keth'var**** waren niedriger, muskulöser, mit lederner graubraun gepellter Haut und Augen, die im Infraroten sahen. Sie lebten in den Tiefkavemen und kannten das unterirdische Feuer. Sie betrachteten die Valdri als Eindringlinge.

Als die Blutigen Magier in M32 auf Varath Mortis ankamen, suchten sie nicht nach Verbündeten oder Rekruten. Sie suchten nach einem Ort, an dem die Belagerung Teil der natürlichen Ordnung war. Und sie fanden ihn: einen Planeten, auf dem der Krieg zwischen Valdri und Keth'var seit Jahrtausenden in einem blutigen Stellungskrieg erstarrt war, jede Seite in ihrer Welt, keine in der Lage, die andere auszulöschen, aber auch nicht willens, nachzugeben.

Die Blutigen Magier führten keine Eroberung durch. Sie verstärkten einfach die Belagerung. Sie unterrichteten die Valdri in Belagerungstaktiken, die würgende, langwierige Belagerung und psychologische Erschöpfung bevorzugten. Sie stellten sich in die Höhlen und lehrten die Keth'var, Geduld als Waffe zu nutzen. Der Krieg zwischen den beiden Spezies, der eine Pattstellung gewesen war, wurde zur langsamen Vernichtung.

Fünf Jahre später war einer der Stämme der Valdri fast vollständig ausgelötet. Die überlebenden Keth'var, verstärkt durch die Technologie der Blutigen Magier, kontrollierten nun den Planeten — aber es war ein Sieg ohne Sinn, weil sich sofort neue Konflikte erhoben, neue Belagerungen begannen. Die Blutigen Magier hatten geschaffen, wonach sie suchten: einen Planeten, der selbst eine Belagerung war, der sich selbst zerstörte, der nicht aufhören konnte zu brennen.



ANVIL-OF-WAR

Heute ist Varath Mortis eine Welt verbrannter Festungen, verlassener Höhlen und Massen von ungegerbtem Knochen. Die überlebenden Keth'var dienen den Blutigen Magiern nicht als Soldaten, sondern als Teil des Rituals — ihre Kriege sind Opfer, ihre Belagerungen Gebete an Khorne. Und die Blutigen Magier selbst verwenden die Welt als Versuchslabor: Hier testen sie neue Belagerungsmuster, hier lehren sie ihre Recruiter, wie man eine ganze Welt so ausbluten lässt, dass sie noch atmet, wenn man sie verlässt.

Die beiden Spezies haben seit Generationen vergessen, wer die Valdri waren. Sie kennen nur noch die Welt, wie sie ist: die Welt der Belagerung, die Welt, die niemals endet, die Welt, die der Blutigen Magier Festung ist.

Ordenskult

Die Blutigen Magier haben keinen Kult im klassischen Sinne. Sie haben ein Sakrament.

Jeder Bruder durchlebt drei Phasen:

****Die Erkenntnis:**** Der Eintritt ist nicht freiwillig, oder wenn er es ist, dann nur weil der Antragsteller bereits am Rande des Wahnsinns steht. Er wird in die Halle der Verbrennung gebracht und sitzt drei Tage lang in völliger Dunkelheit. In dieser Zeit wird ihm die Geschichte der Thousand Sons erzählt — nicht als Ruhm, sondern als Angstgeschichte. Ihm wird beschrieben, wie Magnus fiel, wie die Legion in Täuschung ertrank. Die Botschaft ist immer dieselbe: *Du bist das Erbgut dieser Verdammnis. Es sitzt in deiner Gensaat. Es wird dich verraten.*

****Das Brennen:**** Nach drei Tagen wird der Kandidat zu den anderen gebracht. Um ihn herum werden Feuer entzündet — normales Feuer, kein Warp-Geflammer, sondern Petroleum und trockenes Holz. Und die Magier beginnen, ihre Psikraft zu kanalisieren, nicht nach außen, sondern nach innen. Sie greifen zu ihrer eigenen magischen Erbschaft und verbrennen sie kontrolliert. Der Schmerz ist unbeschreiblich. Viele sterben dabei. Die, die nicht sterben, werden etwas anderes.

****Die Nachglut:**** Der Überlebende ist nun einer von ihnen. Seine psionischen Fähigkeiten sind gebrochen — nicht zerstört, sondern wie eine Hand, die man absichtlich bricht und schiefheilen lässt, sodass sie immer noch funktioniert, aber anders. Schmerzhaft. Aggressive Reflexe ohne Kontrolle. Die Psyker der Blutigen Magier sind gefährlich, weil man ihnen nicht trauen kann, weil sie selbst nicht wissen, was ihre Magie tun wird. Das ist das Ziel. Das ist Purity Through Chaos.

Sie kennen weder die Ecclesiarchie noch die klassischen Chaosgötter als Pantheismus. Sie sprechen nur von "Khorne dem Brennenden" oder einfach "dem Feuer". Und sie glauben, dass jeder von ihnen, wenn er genug Belagerungen führt, wenn er genug Planeten aushungert, genug Städte in Asche verwandelt, irgendwann wird aufwachen und feststellen, dass er bereits brennt. Dass das Feuer ihn nicht verzehrt hat, sondern dass er selbst das Feuer ist.

Das ist ihre Erlösung. Das ist das Ende, auf das alle hinarbeiten.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat der Thousand Sons ist ohnehin beschädigt und verflucht — alle überlebenden Thousand-Sons-Kriegsbanden kämpfen mit dieser Erbschaft. Aber die Blutigen Magier haben eine zusätzliche Besonderheit entwickelt, die erzwungen ist.

Die ****Omophagea**** — das Organ, das Gedächtnis durch das Verzehren von Fleisch kanalisiert — ist



ANVIL-OF-WAR

bei ihnen hyperaktiv und schmerzhaft. Wenn ein Bruder der Blutigen Magier einen Feind tötet und sein Fleisch kostet, empfängt er nicht nur fragmentierte Erinnerungen wie ein normaler Space Marine. Er empfängt auch die magischen Erinnerungen, die psionischen Imprints. Das ist unkontrolliert und verstörendes, und viele Brüder werden nach einem solchen Mahl vorübergehend verrückt. Manche werden dauerhaft verrückt. Aber es ist auch die einzige Möglichkeit für den Orden, überhaupt versteckte Psyker-Gegner zu erkennen.

Die ****Kataleptischen Knoten**** — die Organe, die Schlaf ersetzen — sind ebenfalls verändert. Die Blutigen Magier brauchen weniger Schlaf als normale Space Marines. Das ist kein Segen. Das bedeutet, dass sie mehr Zeit zum Denken haben, mehr Zeit, ihre Verdammnis zu durchleben. Viele Veteranen berichten von unfreiwilligen Visionen während ihrer kataleptischen Phasen — Fragmente magischer Kanalisierung, Echos von Besessenheit, Momente, in denen sie nicht sicher sind, ob sie noch sich selbst sind.

Die ****Melanochromischen Organe**** sind atrophiert. Die Blutigen Magier können fast nicht im Dunkeln sehen, eine ungewöhnliche Schwäche für Astartes. Das ist ein bewusster Opfer: Sie wollen nicht fähig sein zu verstecken, nicht fähig zu sein im Dunkeln zu operieren wie ihre verdammten Vorgänger. Sie wollen gezwungen sein, im Licht zu kämpfen, gezwungen sein, ihre Verbrechen zu sehen.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Blutigen Magier präsentieren sich in einer Palette, die Schmerz darstellt. Während die Thousand Sons Gold und Rot in Harmonie trugen, verzerren die Blutigen Magier diese Farben bis zur Verzerrung. Das Rot ist nicht glänzend oder stolz, sondern verdunkelt, ein Rot, das bereits verwundet aussieht, bereits infiziert. Das Gold ist nicht heilig, sondern gesprenkelnd, abgeblättert, wie Vergoldung, die vom Feuer verbrannt wird.

Der Effekt sollte verstörend sein — nicht das Gold der Imperium oder der Chaos-Ästhetik, sondern das spezifische Gold der Verwesung. Nicht das Rot des Krieges, sondern des Todes. Ein Krieger der Blutigen Magier sollte wie eine offene Wunde aussehen, die Gold umhüllt ist.

Panzerungsrezept — Blutrot mit verbranntem Gold

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Chaos Black | Base | Grundierung | | 2 | Khorne Red | Layer | Grundiert Rot | | 3 | Blood Red | Layer | Tieferes Rot | | 4 | Mephiston Red | Layer | Highlights, Oberfläche | | 5 | Evil Sunz Scarlet | Layer | Leuchtende Highlights, Kanten | | 6 | Reikland Fleshshade | Shade | Schatten in Falten und Lücken | | 7 | Bugman's Glow | Layer | Subtile goldene Überlagerung, sparsam | | 8 | Agrax Earthshade | Wash | Final Verwitterung-Effekt |

Akzent-Farbe — Verbranntes Gold und Silber

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Chaos Black | Base | Grundierung | | 2 | Gehenna's Gold | Base | Gold-Grundierung | | 3 | Reikland Fleshshade | Wash | Gold-Verdunkelung | | 4 | Vallejo Gunmetal Grey | Layer | Silber-Sprenkel, verkohlter Effekt | | 5 | Necron Compound | Layer | Metallic Sprenkel | | 6 | Agrax Earthshade | Wash | Abfluß und Alterung | | 7 | Evil Sunz Scarlet | Edge | Rote Brandspuren entlang Kanten |

Metall-Elemente — Verrostetes Eisen und Schwarz-Stahl



ANVIL-OF-WAR

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Chaos Black | Base | Grundierung | | 2 | Leadbelcher | Base | Silber-Basis | | 3 | Nuln Oil | Wash | Tiefenschatten | | 4 | Iron Warriors Steel | Layer | Mittleres Silber | | 5 | Necron Compound | Layer | Abrasion-Highlight | | 6 | Typhus Corrosion | Layer | Rost-Effekt (sparsam) | | 7 | Agrax Earthshade | Wash | Final Verwitterung | | 8 | Vallejo Soot | Edge | Schwärzung und Korrosion an Kanten |

Die Gesamteffekt sollte sein: Ein Krieger, dessen Rüstung mit dem Gewicht der Verdammnis geschlagen ist, dessen Farben von innen heraus verfallen, dessen Metall mit Alter und Kampf verbrannt ist, als würde er zu lange im Feuer gestanden haben.