



DIE FLEISCHREISSER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

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



KERNIDENTITÄT

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

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

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

Murthax hatte sich von den großen Kriegsbanden abgespalten — vom Black Legion, vom Iron Warriors-Splitter, von den tausendfachen kleineren Räuberbanden, die in den Augen des Terrors ihre Existenz fristeten. Sein Grund war einfach: Sie alle waren **falsch**. Sie alle versuchten immer noch, Krieg zu führen wie imperiale Armeen. Sie nutzten Strategie. Sie zählten Verluste. Sie legten Pausen ein.

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

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



ANVIL-OF-WAR

Astra Militarum, verdorbene Frührekruten, sogar gelegentlich abgefangene Neophyten der Loyalisten.

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

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

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

Die Heimatwelt

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

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

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

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



ANVIL-OF-WAR

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

Ordenskult

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

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

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

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

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

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

Gensaat-Besonderheiten

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

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

Das **Schwarze Carapax** — die letzte und entscheidende Implantat, die die Verbindung zur



ANVIL-OF-WAR

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

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

Fluch-Stufen

Stadium 1 — Die Risse

****Stadium 1 — Frühe Zeichen****

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

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

Stadium 2 — Die Fragmentation

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

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

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



ANVIL-OF-WAR

Stadium 3 — Das Fleischreißer-Siegel

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

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

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

Ein Reißer ohne Zügel wird in eine Sonderformation aufgenommen.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

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

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

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

Rüstungs-Farbrezept

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Citadel Black Primer | Base | Grundierung | | 2 | Citadel Mephiston Red | Layer | Hauptfarbe der Rüstung | | 3 | Citadel Nuln Oil | Shade | Tiefe in den Nuten | | 4 | Citadel Evil Sunz Scarlet | Layer | Aufhellung der Plattenflächen | | 5 | Citadel Troll Slayer Orange | Edge | Kanten hervorhebung an scharfen Kanten |

Akzent-Farbrezept (Schwarze Bereiche)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Citadel Black | Base | Schwarze Paneele und Details | | 2 | Citadel Abaddon Black | Shade | Tiefe durch Trockenpinsel | | 3 | Citadel Eshin Grey | Layer | Sehr subtile Aufhellung |

Metall-Farbrezept

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Citadel Leadbelcher | Base | Metall-Grundierung | | 2 | Citadel Nuln Oil | Shade | Tiefe | | 3 | Citadel Ironbreaker | Layer | Hellere Metallspitzen | | 4 | Citadel Typhus Corrosion | Layer | Rost und Verfall an Gelenken |