



DIE BLUTFLUT

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War

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



CORE IDENTITY

Progenitor Legion	Blood Angels
Progenitor Legion (Anvil Codex, optional)	Blood Angels
Founding	founding_5
Homeworld type	Ocean World
Combat doctrine	Firepower doctrine
Chapter strength	Splinter chapter / very small
One-sentence 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.

LORE & HISTORY

Founding history

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 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.



ANVIL-OF-WAR

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 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.

Homeworld description

****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



ANVIL-OF-WAR

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.

Chapter cult

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 vereint. Der Ordenspriester (sie haben immer noch einen, 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.

Gene-seed quirks

Die Blood-Angels-Gensaat trägt ein klassisches Erbe: den schwarzen Zorn. Unter normalen Umständen



ANVIL-OF-WAR

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*****

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, Gurren
- 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).



DESIGN BIBLE

Colour identity (narrative)

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.

Citadel-Farbrezepte

Rüstung (Hauptfarbe)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Abaddon Black | Base | Grundierung, Basis-Schwarzton | | 2 | Nuln Oil | Shade | Tiefenschatten in den Furchen | | 3 | Mechanicus Standard Grey | Layer | Highlights auf Oberflächen und Kanten | | 4 | Mithril Silver | Edge | Extreme Kanten und erhabene Details |

Akzentfarbe (Rot/Blutrot)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Mephiston Red | Base | Basis-Blutrot, hoch pigmentiert | | 2 | Carroburg Crimson | Shade | Tiefenschatten | | 3 | Evil Sunz Scarlet | Layer | Sekundärer Rotton, weniger dunkel | | 4 | Blood for the Blood God (Contrast) | Special | Glänzender Überzug über Symbole/Tropfen für feuchtes Blut-Effekt |

Metallische Elemente

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Leadbelcher | Base | Standard Metallgrund | | 2 | Nuln Oil | Shade | Tiefenschattierung | | 3 | Iron Warriors | Layer | Sekundärer Metallton | | 4 | Runefang Steel | Edge | Extreme Kanten hervorhebung |