



DIE VERDAMMTEN DES 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
Progenitor Legion (Anvil Codex, optional)	Emperor's Children
Homeworld type	Lathe Worlds
Combat doctrine	Terror tactics
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.

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



ANVIL-OF-WAR

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 Kriegsbände 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 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-Kriegsbänd 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 Schmiedemond 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



ANVIL-OF-WAR

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 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



ANVIL-OF-WAR

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 gefertigt ist. Sie funktionieren wie eine psychische Antivirusssoftware, 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



ANVIL-OF-WAR

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 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.

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.



ANVIL-OF-WAR

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

Rüstungsfarb-Rezeptur

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1. Grundierung | Mechanicus Standard Grey | Base | Primärschicht | | 2. Grundlackierung | Daemonette Hide | Base | Erste violett Schicht, satt und dunkel | | 3. Schattierung | Nuln Oil | Shade | Tiefenlayout, psychische Rifts hervorgehoben | | 4. Schicht-Hochlicht | Slaanesh Grey | Layer | Violette Highlights, subtil und schimmernd | | 5. Randlicht | Daemonette Hide + Ironbreaker (1:1) | Layer | Lila-Silber Edges, psychische Lumineszenz |

Silber-Akzent-Rezeptur

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1. Grundierung | Ironbreaker | Base | Silberbasis | | 2. Schattierung | Nuln Oil + Drakenhof Nightshade (1:1) | Shade | Tiefenschatten mit psychischem Unterton | | 3. Hochlicht | Stormhost Silver | Layer | Glänzende Psychische Linien | | 4. Rand | Mithril Silver | Edge | Final shimmer, kaum sichtbar |

Blutrot-Akzent-Rezeptur

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1. Grundierung | Mephiston Red | Base | Helles Rot Ausgangspunkt | | 2. Schattierung | Carroburg Crimson | Shade | Tieferes, verbrauchtes Rot | | 3. Hochlicht | Evil Sunz Scarlet | Layer | Subtile Helligkeit | | 4. Abnutzung | Rhinox Hide + Mephiston Red (7:3) | Layer | Verbrauchte, alte Blutflecken |