



DIE SCHLANGEN DES VERDERBENS

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War

ung ist das erste Gift. Angst ist das zweite. Hoffnung ist der Tod. Die Schlange schlägt im Verbor



CORE IDENTITY

Progenitor Legion	Alpha Legion
Progenitor Legion (Anvil Codex, optional)	Alpha Legion
Homeworld type	Post-Cataclysmic World
Combat doctrine	Terror tactics
Chapter strength	Full strength (~1000 Battle-Brothers)
One-sentence definition	Die Schlangen des Verderbens sind eine degenerierte Alpha-Legion-Kriegsband, die im Auge des Terrors verfallen ist, und die Slaanesh-Ekstase mit ihrer angestammten Liebe zur Intrige vermischt — die tödlichste und selbstzerstörerischste Kombination im ganzen Chaos-Pantheon.

LORE & HISTORY

Founding history

Die Schlangen des Verderbens entstanden nicht als Orden, sondern als *Überbleibsel*. Sie sind die trostlose Nachkommenschaft einer Alpha-Legion-Kriegsband, die unter der Führung des Verräters-Commanders Kael Vor dem Großen Kreuzzug in den Tiefen des Auges des Terrors Zuflucht suchte — aber nicht, um sich dort zu sammeln wie die Sons of Horus oder die Black Legion, sondern um zu *zerfallen*.

In den Jahrhundert nach der Belagerung von Terra wurde die Alpha Legion durch interne Purgen zerrissen. Alpharius selbst verschwand. Omegon folgte. Die Legionären zersplitterten in rivalisierende Zellen, jede unter einem anderen Chaos-Champion, jede konkurrierend mit ihren Schwesternzellen um Ressourcen, Macht und die Aufmerksamkeit der Chaosgötter. Vor war ein Centurion von mittlerem Rang — intelligent, aber nicht außergewöhnlich, ein Meister der Infiltration statt der Führung. Doch während die großen Alpha-Legion-Warbands nach außen zum Black Legion oder zum Iron Warriors-Fragment hinzogen oder sich in lokalen Warlord-Netzwerken verloren, zog sich Vor mit seiner Kompanie — etwa 120 Astartes — in einen Sektor des Auges zurück, der weder Khorne noch Nurgle, weder Tzeentch noch Malal bekannt war.

Ein Sektor, der zu *Slaanesh* gehörte.

Die Kontamination war nicht sofort. Es dauerte Jahrzehnte, dann Jahrhunderte, bis die Schlange zu trinken begann. Die erste Generation unter Vor verstand noch, dass sie verdammt waren. Die zweite vergaß es. Die dritte liebte es. Der vierte und fünfte und sechste Generation — nun im M34 angekommen — kannte kein Leben außer dieser Verderbnis.

Der Orden hatte sich *organisiert*, aber nicht im Sinne einer stürmischen Bruderschaft. Sie hatten die Alpha-Legion-Obsession mit Doppelspielerei, Intrige und psychologischer Zersetzung genommen und sie durch die Linse von Slaanesh's unersättlicher Ekstase verfremdet. Täuschung war nicht mehr ein Mittel zum Zweck, sondern der Zweck selbst. Die perfekte Lüge, die perfekte Angstrede, die perfekte psychologische Vernichtung — das war Schönheit. Das war Lust. Das war Religion.



ANVIL-OF-WAR

Die Alpha Legion hatte lehren wollen: *»Der beste Sieg ist der, den der Feind nie sieht.«* Die Schlangen des Verderbens lehrten: *»Der beste Sieg ist der, bei dem der Feind verzweifelt, dass er je siegreich sein könnte.«* Sie waren nicht an territorialer Eroberung interessiert. Sie waren an Zersetzung. Sie bereiteten Welten für den Untergang vor — nicht durch direkte Invasionen, sondern durch Splitterung. Durch Angst. Durch die sanfte, giftige Überzeugung, dass die Hoffnung ein Lügner war.

Im M34 hatte der damalige Ordensmeister — ein sterbender Vor in seinen letzten organischen Tagen, bevor die Cybot-Wiege ihn aufnahm — den Namen geprägt: *Die Schlangen des Verderbens*. Ein Trauerritual ohne Hoffnung. Die Schlange trinkt Gift und wird nicht sterben. Nur ihr Opfer stirbt. Die Prophezeiung ihres eigenen Endes.

Seitdem haben sie sich nicht als Orden im Codex-Sinne organisiert. Sie haben sich als *Netzwerk* organisiert — dezentralisiert, mit mehreren konkurrierenden Ordensmeistern (die alle vorgeben, die echte Autorität zu sein), mit Kompanien, die sich selbst als unabhängige Zellen bezeichnen, und mit einem Geheimnis, das bis heute keiner vollständig gelöst hat: Sind die Schlangen des Verderbens eine Kriegsband, die vier Kriege gewinnen will, oder eine Sekte, die darauf wartet, dass die Schlange ihre letzten Zähne verliert?

Die Antwort ist: beide. Und weder.

Homeworld description

Kethis Prime ist eine *Nachkatastrophen-Welt* — nicht verödeter Boden einer toten Zivilisation, sondern tatsächlich verwüstetes Gelände, auf dem neue, fremdartige Formen entstanden sind. In den ersten Jahrtausenden der imperialen Herrschaft war Kethis Prime eine wohlhabende, wenn auch raue Handelsstation am äußeren Rand des Segmentum Obscurus. Dann kam eine Seuche, die nicht nur Menschen tötete, sondern auch die Fauna des Planeten mutation. Die Pflanzenwelt durchsetzte sich mit psionischen Sporen. Die Tiere wurden zu etwas anderem.

Heute ist Kethis Prime ein wilder, giftig schimmernder Planet, bedeckt mit Dschungeln, deren Pflanzen Säure ausatmen und deren Blätter in Farben irisieren, die kein menschliches Auge ganz erfassen kann. Der Himmel ist verfärbt — nicht völlig dunkel, aber auch nicht hell, sondern in einem Zustand zwischen den beiden, als stünde die Welt immer in der Dämmerung.

****Die Wurm-Echsen**** sind die dominante Fauna. Sie sind größer als Menschen, intelligent auf eine primitive Art, mit mehreren Gehirnen und einem Gift, das sofort lähmend wirkt. Junge Novizen müssen eine Wurm-Echse während ihrer Prüfung giftig fangen — nicht töten, sondern festhalten, während die Gift-Drüsen aktiv sind. Die, die überleben, bekommen eine Narbe, die niemals verheilt, wenn man sie falsch berührt. Sie trinken Gift und werden nicht sterben. Die Schlangen des Verderbens verstehen die Wurm-Echze als ihren spirituellen Vorgänger, als ein Lehrmeister der Verderbnis.

****Die Sang-Sporen**** sind pulverig, überall in der Luft, unbewusst geatmet. Sie erzeugen eine subtile psychische Verseuchung — nicht genug, um die Kontrolle zu übernehmen, aber genug, um die Grenzen zwischen Selbst und Umwelt zu verwischen. Ein Mensch, der in Kethis Primes Atmosphäre atmet, verliert nach Monaten die Klarheit, wo sein Körper endet und die Welt beginnt. Die Schlangen des Verderbens atmen diese Sporen seit generationenlang. Sie sind nicht mehr ganz in ihrer Haut. Das ist nicht Slaanesh-Einfluss. Das ist *Heimat*.



Chapter cult

Die Schlangen des Verderbens sind Slaanesh gewidmet, aber nicht auf die Weise, wie andere Chaos-Orden es sind. Die Black Legion verhasst Slaanesh oder verehrt ihn als eines von vielen Werkzeugen. Die Emperor's Children bauen ihre Ekstase auf direktem, fast-zärtlichem Slaanesh-Kontakt auf. Die Schlangen des Verderbens hingegen behandeln Slaanesh wie eine *Substanz, von der man süchtig wird*.

Der Kult lehrt, dass Slaanesh der Gott der *Veränderung* ist — nicht der Veränderung wie Tzeentch (Pläne verfälschen, Realitäten drehen), sondern der Veränderung als *physische und psychische Transformation*. Wenn man sich selbst tief genug »kennt«, so lehrt der Ordersprieser von den Schlangen, wenn man die unterdrückten Teile des Selbst akzeptiert, wenn man seine eigenen Grenzen bricht — *dann* wird man schön. Und Slaanesh belohnt Schönheit.

Dies ist natürlich Wahnsinn in Teetassenform, aber es ist ein Wahnsinn, in dem der Alpha-Legion-Drang nach Kontrolle und Manipulation noch durchschimmert. Der Orden versucht, Slaanesh zu *lenken*, nicht ihm zu dienen. Sie behandeln den Gott wie einen Schachzug. Sie werden davon krank. Sehr, sehr krank.

Die Alpha Legion lehrte Täuschung; die Schlangen des Verderbens haben diese Lehre verändert. Jeder Bruder ist gelehrt, mindestens drei verschiedene »Selbste« zu pflegen — der äußere Schein, der mittlere Spiegel (was er seinen Brüdern zeigt), und der innere Kern (wer er wirklich ist, wenn niemand schaut). Mit der Zeit verschwimmen diese Grenzen. Ein Bruder kann nicht mehr unterscheiden, welches Selbst die Wahrheit ist. Das ist nicht Zersplitterung im psychopathischen Sinne — es ist Erasure. Der vollständige Verlust des Ichs an die Ekstase.

Der Ordersprieser, wenn er noch bei Verstand ist, nennt dies die *Erlösung des Alpharius*. Die Schöpfung eines neuen Menschen, der nicht mehr getrieben ist von Ehrgeiz oder Angst oder Liebe, sondern nur von der stillen, blinden Ekstase, Slaanesh zu gefallen.

Gene-seed quirks

Das Alpha-Legion-Erbe enthält eine subtile, fast verheimlichte Verwundbarkeit: Der Fähigkeit zur *Kontrolle* ist der *Verlust der Kontrolle* eingebaut. Je perfekter die Täuschung, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass der Täuscher sich selbst täuscht. Das ist nicht ein Fluch wie bei anderen Legionen — es ist mehr ein strukturelles Problem, das unter normalen Umständen durch Disziplin und Ausbildung gemildert werden kann.

Bei den Schlangen des Verderbens wurde dieses Problem nicht gemildert — es wurde *katalysiert* von Slaanesh.

Fluch-Stufen

Stufe 1 — Die Spieglung

- Verhältnismäßig häufiges Gedankengespräch mit sich selbst, das sichtbar wurde: Der Bruder führt Diskussionen mit imaginären Versionen seiner selbst, wenn er denkt, dass niemand zuhört. Diese sind nicht schizophran-chaotisch, sondern *strategisch* — verschiedene Szenarien durchspielen, verschiedene Optionen debattieren.
- Erhöhtes Misstrauen gegenüber direkt erteilten Befehlen: Der Bruder sucht nach versteckten Motiven, fragt sich, ob der Befehl wirklich von seinem Kommandeur stammt oder ein Test ist.
- Farbveränderungen der Iris (subtil): Die Augen bekommen ein öliges



ANVIL-OF-WAR

Schimmern, besonders im Halbdunkel. Dies wird vom Bruder oft als »Tapetum lucidum« (Augenrückseite-Reflexion) erklärt, ist aber eigentlich das erste Zeichen des Slaanesh-Giftes in den Sehnerven. - Extremer Schlafentzug, der aber nicht zu körperlicher Verschlechterung führt: Der Bruder kann wach bleiben, während andere zusammenbrechen. Seine Gedanken werden *aktiver*, nicht lahm, wenn er erschöpft ist. - Subliminal rhythmisches Stimmen oder Summen — keine Worte, sondern eine Art Chant, der tief in der Kehle entsteht, wenn der Bruder konzentriert ist. Niemals bewusst. - Weiße Narben beginnen am Hals und Kieferknochen zu erscheinen, besonders nach Infektionen. Sie heilen *falsch* — die Haut ist zu dünn, die Kapillaren sind sichtbar.

Ein Bruder in der Spiegung ist still, kontrolliert, fast normal — nur hypervigilant. Der Orden beobachtet diese Brüder genau, aber nicht öffentlich. Ein Sergeant besucht ihn regelmäßig in der Kammer der *Verwirrung* (eine private Zelle unter dem Schlangennest), wo sie *Gespräche* führen — der Sergeant stellt Fragen, der Bruder antwortet in drei verschiedenen Stimmen. Der Sermon ist der psychische Bluttest: Noch bei Verstand oder nicht mehr?

Stufe 2 — Die Brechung

- Der Bruder spricht öffentlich in mehreren Stimmen — nicht psychisch chaotisch, sondern theatralisch. Jede Stimme hat einen Namen. Der Bruder bemerkt dies normalerweise nicht. - Anfänge der körperlichen Desynchronisation: Der rechte Arm bewegt sich manchmal independent von der Absicht; der Bruder muss ihn mit dem anderen aktiv kontrollieren. Dies ist nicht Lähmung — eher als würde ein Teil von ihm »weiß«, was zu tun ist, aber einen anderen Weg beschließen als der bewusste Gedanke. - Farbverlust in der Haut, speziell an den Fingerkuppen und um die Augen herum. Haut wird durchsichtig-bläulich. - Extreme Photosensitivität entwickelt sich: Der Bruder muss in absoluter Dunkelheit sein, um zu funktionieren. Künstliches Licht verursacht Kopfschmerzen, die beschrieben werden als »Stimmen, die zu hell sind«. - Die weiße Narbe aus Phase 1 beginnt zu pulsieren und breitet sich aus — jetzt nicht mehr Hals und Kiefer, sondern hinunter zum Schultergürtel, hinauf zum Hinterkopf. - Mundgeruch wird extrem, eine Art verrottetes Gewürz-Aroma. Der Bruder beschreibt seinen eigenen Atem als »Duft des Alten«.

In der Brechung ist der Bruder noch kampffähig — sogar *tödlicher*, in mancher Hinsicht, da die Desynchronisation einen chaotischen Kampfstil erzeugt, der fast unmöglich zu vorhersagen ist. Der Orden platziert solche Brüder in speziellen Trupps, zusammen mit Brüdern in frühen Phasen und mit sehr erfahrenen Veteranen, die lernen, mit der Chaos des Bruders zu arbeiten statt dagegen anzukämpfen.

Sie werden bewacht durch einen Scriptor in einem Raum genannt die *Kristallkammer* — eine kleine Höhle, vollgehängt mit prismatischen Steinen, die das Licht brechen. Der Scriptor beobachtet psychisch, nicht mit den Augen. Jede Woche gibt es einen *Prüfungsmarsch*: Der Bruder wird auf einer psychologischen Strecke durch das Nest geführt, und sein Verhalten wird notiert. Die Notenblätter werden dann in einen Topf geworfen. Wenn die Noten sich widersprechen, wenn die Beobachtungen nicht übereinstimmen — dann war die Spaltung im Bruder bereits im Gange, und die Phase ist terminal.

Stufe 3 — Das Zerreißen (Terminal)

Ein Bruder, der das Zerreißen erreicht hat, ist für alle praktischen Zwecke *vorbei*. Der Körper existiert noch, aber es gibt mehr als einen Willen in ihm. Manchmal drei, manchmal sieben, manchmal nur noch eine flüsternde Horde von Bruchstücken eines einzigen Ichs.

Der physische Körper verschwindet buchstäblich in Teilen. Die weiße Narbe hat sich überall



ANVIL-OF-WAR

ausgebreitet — unter der Haut ist kein rotes Fleisch mehr, sondern ein faseriges, lumineszentes Material, das nicht Teil der menschlichen Anatomie ist. Die Augen sind nicht mehr organisch — nur noch eine Art psychoreaktives Gel, das nachahmt, wie Augen sein sollten. Die Stimme ist unhörbar, wenn mehrere Stimmen gleichzeitig sprechen — Beobachter beschreiben das Phänomen als »Stille, die Krach ist«.

Bevor ein Bruder das Zerreißen vollständig durchläuft, wird er in die ****Verlorenen-Kompanie**** verlegt.

DESIGN BIBLE

Colour identity (narrative)

Die Schlangen des Verderbens sind visuell geprägt von Schwarz — nicht reines Schwarz, sondern ein dunkles Schwarz mit einem grünen oder irisierenden Schimmer unter Licht. Dies wird oft in einem Schachbrettmuster mit dunklem Grau oder Dunkelrün durchbrochen. Die Slaanesh-Zugehörigkeit wird in subtilen Scharlachanten (Schulterpanzer, Knie-Plat, Wappenschilde), Irisierungstönen (in Schatten, in bestimmten Winkeln sichtbar) und fluoreszierenden Markierungen angedeutet.

Der Farbschema suggeriert **Dunkelheit, die etwas verbergt** — nicht Reinheit wie bei den Ultramarine, nicht Aggression wie bei den Blut-Engeln, sondern **Intrige**. Die Farbe sagt: Es gibt etwas unter der Oberfläche. Nicht alles ist, wie es aussieht.

Citadel-Farb-Rezept: Rüstung (Primärfarbe)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Abaddon Black | Base | Grundierungslage, absolutes Schwarz | | 2 | Kabalite Green | Shade | Dunkelster Schatten, verleiht Rinde-Grün-Reflex | | 3 | Eshin Grey | Layer | Mitteltöne für Rinde-Panzer-Auflage | | 4 | Fenrisian Grey | Layer | Hellste Highlights auf Schulterkanten |

Citadel-Farb-Rezept: Akzentfarbe (Slaanesh-Rot)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Mechrite Red | Base | Grundlage des Rot-Scharlach | | 2 | Carroburg Crimson | Shade | Tiefe in Risse und Ecken | | 3 | Evil Sunz Scarlet | Layer | Mitteltöne für Schulterkanten | | 4 | Wild Rider Red | Edge | Schärfste Highlights auf Randkanten |

Citadel-Farb-Rezept: Metallische Elemente

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Leadbelcher | Base | Grundlage für Metall | | 2 | Nuln Oil | Shade | Schwarzer Schatten, erzeugt Tiefe | | 3 | Ironbreaker | Layer | Mitteltöne auf ebenen Flächen | | 4 | Runefang Steel | Edge | Scharf Highlights auf scharfen Kanten |