



DIE BLUTIGEN SCHNITTER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Das Fleisch schreit, das Blut weint, der Wahnsinn herrscht, die Angst säet.“



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	World Eaters
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	World Eaters
Welttyp	Kriegswelt
Kampfdoktrin	Terrordoktrin
Ordensstärke	Dezimiert
Ein-Satz-Definition	Ein Splitter einer verdammten Legion, der sich selbst als Werkzeug des Blutgottes bewusst macht und Terror nicht als Kriegsführung, sondern als Sakrament praktiziert.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

In den ersten Jahrhunderten nach der Horus-Häresie waren die neun Verräter-Legionen nicht *Legionen* mehr — sie waren *Fraktionen*, zerrissen von inneren Rivalitäten, zersplittert durch Warp-Turbulenzen und das Fehlen der meisten ihrer Primarchen. Die World Eaters hatten sich schlimmer aufgelöst als fast alle anderen.

Angron war zurück in die Hölle gegangen, zu den Nails, zur Ekstase. In den Jahrzehnten nach der Belagerung von Terra fragmentierten die Überlebenden der World Eaters in drei grobe Fraktionen: Die *Eunomia-Bruderschaft* unter Warpsmith Voxaes, die Khorne-Fanatiker, die unter dem Banner reiner Schlacht ihre letzte Hoffnung sahen, und die *Verlorenen Schnitter* — ein lauernder, Patient wartender Verband unter einem damals noch unbekannten Hauptmann namens Korach Vardus.

Vardus war nie prominent gewesen. Er überlebte Isstvan V, überlebte die Belagerung, überlebte die ersten wahnsinnigen Jahrzehnte des Auges des Terrors. Und während die anderen sich in offenen Kriegszügen oder in dämonischen Orgien aufbrauchten, beobachtete Vardus. Er erkannte eine einfache Wahrheit: Die World Eaters waren *zu stark* für das Auge selbst. Sie zerfleischten sich im Alleingang. Aber klein, fokussiert, obsessiv — sie könnten unsterblich sein.

Um etwa 650.M32 — eine Zeit, in der die Legion Wars bereits ihre schrecklichsten Höhen erreicht hatten — splittete Vardus bewusst seine Kriegsband ab. Nicht mit Drama. Nicht mit Rache. Er nahm nur etwa zweihundertfünfzig Brüder mit sich — alle Veteranen von Isstvan, alle Träger der Implantate, alle *verdammte*. Und er segelte aus dem Auge des Terrors hinaus.

Die Flucht war schneller als erwartet. Der Warp half oder spielte sein Spiel — Vardus' Schiff, die *Blutmutter*, sprang aus chaotischem Raum in den Realraum und fand sich über einem sterbenden Planeten wieder: Vashdren.

Vashdren war damals schon ein Kriegsschauplatz gewesen. Das Imperium hatte es längst verloren; Orks, Renegaten-Kulte, Verdorbene Xenos und imperiale Straflinge kämpften sich um die Überreste. Die Welt war eine offene Wunde — giftiges Wasser, Himmel aus Rauch und Asche, keine Hoffnung. Ein perfekter Hafen für Verflucht.

Vardus' Intervention war chirurgisch. Er ließ seine Krieger nicht auf das Land fallen — nicht sofort.



ANVIL-OF-WAR

Stattdessen infiltrierte er zunächst, zersäte Furcht unter den Fraktionen. Ein Hauptmann der World Eaters erschien in einer Stadt, tötete einen Ork-Warlord aus dem Hinterhalt, verschwand. Eine ganze Kompanie Renegaten-Kulte wurde gefunden — alle ermordet, in rituellen Mustern angeordnet, lebend. Das Imperium schickte eine Strafexpedition; die Schnitter warteten auf die Brücke von Kar'dosh und massakrierten neunzig Prozent der Invasoren.

Innerhalb von drei Jahren war Vashdren **ihr**.

Aber nicht durch Eroberung. Durch **Läufigkeit**. Der Planet selbst lernte, die Schnitter zu fürchten. Sie bauten keine Städte, sondern Nester. Sie kultivierten nicht die Welt, sondern **lebten** von ihr — wie ein Parasit, der sein Opfer auf Ebene hält, indem er es täglich ein wenig mehr aussaugt. Und Vashdren, wütend und wund wie es war, **brauchte** das. Die Kriegsband und die Welt fanden ein unheimliches Gleichgewicht.

Um 680.M32 war klar, dass die Blutigen Schnitter bleiben würden.

Über die Jahrtausende, die folgten, blieben sie klein. Sie wuchsen nicht — Rekrutierung von Vashdren war schwierig und der Fluch der Gensaat machte jeden Neophyten zu einem tödlichen Risiko. Sie verloren Brüder, die während Einsätzen in den Wahnsinn glitten. Sie verloren Schiffe an den Warp. Sie verloren **Welten** an Konfrontationen mit größeren Kriegsbanden oder imperialen Flottenverbänden.

Aber sie überlebten. Und überleben war in sich selbst ein Sakrament.

Im Laufe der Jahrhunderte sank Korach Vardus tiefer in Khorne-Verehrung ab. Nicht aus Wahnsinn — aus **Klarheit**. Er sah, dass der Blutgott es verstand: kleine Kreaturen, die Schmerz **fühlen**, den auskosten, weitergeben, sind interessanter als große Imperien, die nur zählen. Vashdren wurde nicht nur eine Welt, sondern ein ritueller Ort — ein Opferschrein im offenen Raum.

Vardus' Verschwinden um etwa 840.M32 war leise. Er ging in ein Heiligtum der Festung und kam nicht zurück. Manche sagen, Khorne rief ihn fort. Manche sagen, er wurde zum Dämon. Manche sagen, er sitzt noch immer tief unter Vashdren in einem unsichtbaren Tempel und plant neue Horrors.

Der aktuelle Ordensmeister, **Scorax der Zerfleischte**, hat seine **Schultern** mit rituellen Narben. Er weiß nicht, was mit Vardus geschah. Aber er ehrt die Vermutung, dass der Gründer nicht starb, sondern **transformierte**.

Die Heimatwelt

****Vashdren**** ist nicht lebendig — es ist **agonie**. Der Planet wurde vor Millionen Jahren bewohnt, aber vor etwa zehntausend Jahren von einem Virus befallen, das das Nervensystem aller großen Lebensformen zerstörte. Die Überlebenden starben nicht, sondern verrotteten **langsam**. Der Planet riecht nach Verwesung, nach Chemikalien, nach Blut.

Das Wasser ist giftig — nicht tödlich für Space Marines, aber es ätzende Haut ab und verursacht Halluzinationen. Die Blutigen Schnitter trinken es in Ritualen, um **Yesgen** — das Vorahnen — zu verstärken. Die Wirkung ist real: Die Neurotoxine versetzen ihre verbesserten Gehirne in einen Zustand höchster Wachsamkeit.

Die natürliche Fauna ist bestenfalls degeneriert. Die ****Karathen**** — große, aasfressende Reptilien mit verschärftem Geruchssinn — sind die dominanten Raubtiere. Sie sind nicht intelligent, aber sie sind **ausdauernd** und **furchtlos**. Die Schnitter respektieren sie; einige tragen Zähne von erlegten Karathen als Totems. Sie sagen, Karathen und Space Marines sind die einzigen Kreaturen, die Vashdren



ANVIL-OF-WAR

wirklich durchschaut haben: Hier ist kein Leben möglich. Hier ist nur *Fortbestand*.

Die zweite Spezies sind die ****Skavenkriech**** — ein degeneriertes Insektenvolk mit quasisentientem Schwarmverhalten. Sie bauen unterirdische Nest-Strukturen. Die Schnitter verwenden ihre Tunnel als Lagerhäuser und unterirdische Produktionsstätten. Es gibt ein ungeschriebenes Abkommen: Die Schnitter töten nur Skavenkriech, wenn sie müssen. Die Insekten wiederum bauen *um* die Space-Marine-Siedlungen herum. Ein gegenseitiges Respekt aus gegenseitigem Ekel.

Ordenskult

Die Blutigen Schnitter beten nicht zu Khorne wie naive Kultisten. Sie haben eine tiefer reichende, schrecklichere Theologie: *Sie sind das Opfer*.

Während die ursprüngliche World Eaters-Legion unter Angrons Nägeln-Obsession litt (fremde Implantate, nicht ihre eigenen), haben die Blutigen Schnitter eine *akzeptierte Verdammnis* kultiviert. Sie sehen den Fluch nicht als Leiden, sondern als *Sakrament*. Jeder Schmerz ist Gebet. Jeder Mord ist Hymne.

Ihr Orden-Priester ist eine extrem seltene Rolle — nicht ein traditioneller Ordenspriester der Imperiale oder der ursprünglichen Legionen, sondern ein ****Blut-Exeget****, ein versklavter Verrückter, der lange genug gelebt hat, um die "innere Wahrheit" des Handelns zu verstehen. Der aktuelle Blut-Exeget, ****Vex Korraht****, ist halb wahnsinnig und halb übernatürlich präzise. Er singt während Kämpfe — rituelle Gesänge in einer verschobenen Version des Latein Kriegs-Hummens, die vormals die World Eaters nutzten. Seine Worte sind verdorben, aber die Intention ist klar: Sie sprechen von einer Schuld, die *niemand bezahlen kann*, und einer Erlösung, die in der *Fortführung* dieser Schuld liegt.

Das unterscheidet sie von den Traitor Legions orthodoxer: Sie predigen nicht, dass Chaos *siegreich* ist. Sie predigen, dass *Niederlage heilig ist*. Vashdren selbst ist nicht eine Bastion, die man hält, sondern ein *Opferaltar*, der täglich menschliches Fleisch *verlangt*.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat der Blutigen Schnitter ist verdreht. Sie haben die genetischen Archive der World Eaters geerbt, mit allen ihren Flüchen — aber auf Vashdren, unter Khorne-Ritualen und unter permanenter Unterernährung, haben sich *noch mehr Fehler* eingenistet. Ihre Implantate neigen dazu, schneller zu versagen. Ihre schwarzen Carapaces sind rutschig und fehleranfällig. Ihre Sehnenkörper verlieren an Kohäsion.

Die Progenoid-Drüsen sind *schwach*. Unter den Blutigen Schnittern gibt es einen Grund, warum es so wenige Neophyten gibt: Das Ernteverfahren ist 60 Prozent erfolgreicher tödlich als bei normalen Space Marines.

Fluch-Stufen

Der Fluch der World Eaters war die neurales Implantate — die *Nails* — künstlich ins Gehirn gepflanzt, um Schmerz in Ekstase zu verwandeln. Angron litt darunter. Seine Legionäre ererbten das Leiden.

Bei den Blutigen Schnittern läuft dieser Verfall *schneller*. Die Umwelt von Vashdren — das giftige Wasser, der radioaktive Staub, die dämonischen Flüche des Ortes — verstärken alles. Ihr Fluch hat drei Stufen, die sie selbst nach den *Farben des Blutgotts* benennen.

Stage 1 — *Das Rote Flüstern*



ANVIL-OF-WAR

****Symptome:**** - Augen nehmen einen rötlichen Farbton an, zuerst nur in der Iris, dann auch in der Sklera - Schlaflosigkeit; der Betroffene benötigt nur noch zwei bis drei Stunden Ruhe pro Zyklus - Permanente Überhitzung — der Körper läuft auf 41 °C statt 37 °C - Intensiver Durst; der Schnittmann trinkt zwei- bis dreimal mehr Wasser als normal - Unwillkürliche Lach-Schnüre in Kombattationen — nicht Gelächter, sondern rhythmisches Zischen - Hyperakute Gehör-Empfindlichkeit; leise Geräusche werden unerträglich

****Reaktion des Ordens:**** In dieser Phase wird der Bruder beobachtet, aber nicht isoliert. Er bleibt in voller Dienstfähigkeit. Der Blut-Exeget spricht mit ihm täglich und spricht Segensworte über den Mann. Es gibt kein Zeichen der Schande — stattdessen wird er in erhöhter Ehrerbietung behandelt, als hätte ihn Khorne selbst berührt.

Stage 2 — *Der Schwarze Hunger*

****Symptome:**** - Augen werden vollständig blutrot; keine normalen Farben mehr sichtbar - Der Schnittmann beginnt, Rohfleisch zu essen — nicht aus Hunger, sondern aus *Notwendigkeit*, um die Hyperthermie zu kompensieren - Regelmäßige epileptische Anfälle, bei denen der Bruder seine Waffe unbewusst schwingt; mehrere Brüder wurden dabei getötet - Die Haut nimmt einen matten, grauigen Ton an, fast wie eine Leiche, die noch lebt - Sichtbare Muskelzuckungen unter der Haut, besonders an Armen und Nacken - Verlust sozialer Filter; der Bruder spricht nur noch in aggressiven Kommandos oder Befehlen - Seine Stimme wird rauer, tiefer; manche beschreiben sie als "wie eine Feile über Knochen"

****Beobachtungsverfahren:**** Der Bruder wird zur ****Schwarzen Kammer**** (unterhalb der Knochenklinge, siebtes Niveau) gebracht. Dort beobachtet ihn der ****Schwertmeister des Ordens****, der feststellt, ob der Bruder noch als Kämpfer wertvoll ist. Ein spezialisierter Apothecarius — der ***Zweifel-Priester*** — injiziert wöchentlich ein destilliertes Extrakt aus dem Vashdren-Wasser in die Venen des Mannes. Die Dosierung ist präzise kalkuliert, um den Fluch zu verlangsamen, ohne ihn zu stoppen.

In dieser Phase werden die Schnittmänner ***nicht*** in standardisierte Einsätze entsendet. Stattdessen werden sie für ***Terror-Operationen*** rekrutiert — Fällen, bei denen rohe Grausamkeit als politische Waffe eingesetzt wird. Ein Stage-2-Schnittmann ist ein Todesengel, der weiß, dass sein Mantel zerrissen ist und dass er ***nichts zu verlieren hat***.

Stage 3 — *Das Letzte Rot*

Die Transformation ist nicht schnell. Es braucht Wochen oder Monate. Der Bruder verliert die Fähigkeit zu sprechen — nicht wegen Muskellähmung, sondern weil seine Gedanken so zerstückelt werden, dass Sprache bedeutungslos wird. Sein Körper verfällt in rituelle, wiederholte Bewegungen: hackende, reißende Gesten, als ob er gegen unsichtbare Fesseln kämpft. Die Haut wird pergamentartig und spaltet auf. Das Blut unter der Oberfläche wird dunkel — so dunkel, dass die Venen wie schwarze Nähte aussehen.

An diesem Punkt gibt es keine Umkehr mehr. Die Ärzte der Blutigen Schnitter nennen diese Kondition das ****Grausame Erwachen**** — den Moment, in dem der Fluch so tief eindringt, dass der Mann selbst wie ein dämonischer Konstrukt funktioniert.

Die Blutigen Schnitter ***tun dann nichts Edles***. Sie schließen diesen Bruder nicht sanft weg. Sie erschießen ihn nicht mit Gnade. Stattdessen werden Stage-3-Männer auf ***speziellen Missionen*** eingesetzt — Selbstmord-Angriffe, Verzweiflungs-Stürme, Operationen, bei denen der Erfolg unmöglich ist. Sie sind menschliche Bomben, Wahnsinn mit Boltern.



Die Blutigen Schnitter nennen die Gruppe von Stage-3-Männern die **Blutigen Echos** — *Echoe des Blutes*, eine Benennung, die ihre ehemalige Existenz bezeugt und ihre gegenwärtige Nicht-Existenz beschreibt.

Der Name und seine Bedeutung: Ein Echo ist das, was von etwas bleibt, wenn die ursprüngliche Stimme verschwunden ist. Die Blutigen Echos sind die Überreste von Schnittmännern, die *noch kämpfen*, aber nicht mehr *existieren*. Sie sind Erinnerungen an Männer, die ins Fleisch geschrieben wurden. Jeder Schlag, den sie ausführen, ist eine Wiederholung eines Schlags, den ein besserer Mann einmal gezielt hat.

Entfernt aus der Standard-Rüstung: Der **Crux Terminatus** wird von jedem Stage-3-Mann abgenommen — nicht aus Schande, sondern aus *Notwendigkeit*. Der Crux ist ein Symbol für verdiente Veteranen. Ein Schnittmann im Grausamen Erwachen hat keine Verdienste mehr — er ist nur noch Kraft ohne Absicht. Die Abnahme des Kreuzes ist öffentlich, formell, und der Bruder beobachtet, wie die Ehre von seinem Brustpanzer geschält wird. Der Panzer selbst trägt danach nur noch ein leeres schwarzes Rechteck.

Hinzugefügte Ausrüstung: An den Schultern werden **Blutkettenwerk** — dicke, handgeschmiedete Ketten aus Plaststahl, die an den Pauldrons befestigt sind — angeschweißt. Die Ketten sind nicht zur Kontrolle; sie sind zur *Beschwörung*. Der Blut-Exeget segnet sie mit Vashdren-Wasser und bindet sie rituell an den Schnittmann's Aura. Sie klirren bei jeder Bewegung — ein ständiges Geräusch, das den Bruder daran erinnert, dass er *immer noch* an Vashdren, an Khornes Altern, an seine verlorene Seele gebunden ist.

Die Ketten sind schwer; sie wiegen etwa 40 Kilo zusammen. Das verlangsamt den Träger, aber die Verlangsamung ist *intentional*: Die Blutigen Echos sollen nicht *schnell* töten. Sie sollen *verweilen* bei jedem Mord. Sie sollen *leiden* mit jedem Schritt.

Helm und Kopfbedeckung: Alle Blutigen Echos tragen identische Helme — keine individuellen Verzierungen, keine eingestanzten Namen oder Verdienst-Markierungen. Der Helm ist vollständig schwarz außer auf der Stirn, wo ein *einfaches rotes X* in ritueller Farbe gemalt ist. Das X bedeutet nicht "Tod" oder "Verfluchung" — es bedeutet *Durchschnittsalter*. Es bedeutet, dass dieser Bruder sein Leben gelebt hat und jetzt nur noch *Zeit* verbraucht, bevor das Grausame Erwachen ihn vollständig auslöscht.

Der Grund für Uniformität ist brutal: Wenn diese Männer alle gleich aussehen, ist es leichter, den Feind nicht zu sehen, *wer* unter ihnen stirbt. Sie sind nicht mehr *Individuen* — sie sind eine *Einheit* aus Verdammnis.

Die Kriegsrede: Wenn die Blutigen Echos zum Kampf marschieren, spricht der Schwertmeister eine einzige Zeile:

"Das Letzte Rot hat kein Zurück. Tötet, bis das Stille kommt." — Schwertmeister der Blutigen Schnitter

Es ist keine Ansprache. Es ist ein Urteilsspruch.

Verbleib der Toten: Nach dem Kampf werden die Körper der gefallen Echos in die **Grube der Stille** gebracht — eine 80 Meter tiefe Schlucht auf dem südlichen Kontinent von Vashdren, gefüllt mit einer undurchsichtigen schwarzen Flüssigkeit (möglicherweise Blut, möglicherweise metallisches Öl,



ANVIL-OF-WAR

möglicherweise etwas noch Schlimmeres). Die Körper werden nicht beerdigt. Sie werden geworfen. Jeder Aufschlag wird durch rituelle Trommeln markiert — drei Schläge für jeden toten Echo — und der Blut-Exeget singt einen Wiegen-Gesang, der bedeutet: *"Zurück zu Angron, zurück zum Nagel, zurück ins Blut."*

Niemand weiß, ob etwas in der Grube der Stille agiert. Manchmal werden Brüder, die sich der Grube nähern, von **Bildern** geplagt — verschwommene Gesichter, schreiende Stimmen — die wie die Echos klingen, die sie gerade geworfen haben. Der Blut-Exeget sagt, dass dies "die Blutigen Echos sind, die ihre Gnade finden, während sie fallen." Andere sagen, es ist einfach der Wahnsinn, der ansteckend wird.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Blutigen Schnitter sind **Schwarz mit Rot**, aber nicht das Rot eines typischen Chaos-Ordens — es ist das **Rot von vertrocknetem Blut**, von Rost, von **Alter**. Ihr Schwarz ist nicht leuchtend oder tiefend; es ist **absorptiv** — ein Schwarz, das das Licht trinkt und nicht zurück gibt.

Dies ist eine Farbe der **Trauer und der Wut zusammen**. Es ist das Schwarz der Nacht auf Vashdren — keine romantische Dunkelheit, sondern eine **eklige** Dunkelheit, die von chemischem Giftnebel durchdrungen ist. Das Rot ist nicht siegreich rot; es ist ein beschmutztes Rot, wie Blut, das zu lange in der Sonne gelegen hat.

Die Symbolik ist absichtlich: Die Blutigen Schnitter sind nicht **stolz** auf ihre Farben. Sie tragen sie, weil die Farben **sie** tragen — weil die Farben ihre Gensaat widerspiegeln, ihre Verdammnis, ihre **unvermeidliche Notwendigkeit**.

Rüstungs-Farbrezepte

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Primer Black | Base | Basis-Grundschrift | | 2 | The Fang | Base | Dunkelgrau Datenfleck für Varianz | | 3 | Abaddon Black | Base | Tiefschicht für Tiefe | | 4 | Nuln Oil | Shade | Definitionen in Spalten und Gelenken | | 5 | Khorne Red | Layer | Rituelle Markierungen, Streifen, Narben-Symbole | | 6 | Evil Sunz Scarlet | Layer | Hellere rote Akzente für Kontrast | | 7 | Mephiston Red | Layer | Sehr selektiv für extrema Akzente | | 8 | Eshin Grey | Layer | Randlichter für kristalline Struktur |

Akzent-Farb-Rezepte (Metalle, Waffen)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Leadbelcher | Base | Metallische Basis | | 2 | Ironbreaker | Layer | Heller Metallton | | 3 | Nuln Oil | Shade | Tiefe in Metallvertiefungen | | 4 | Typhus Corrosion | Layer | Korrosions-Effekt für alte Waffen | | 5 | Ryza Rust | Layer | Rost-Farbtönen für verdorbenes Aussehen | | 6 | Nihilakh Oxide | Layer | Oxidations-Grün-Blau für dämonische Waffen |

Metall-Elemente-Rezepte (Schmuck, ritueller Schmuck)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Retributor Armor | Base | Gold-Basis für rituelle Stücke | | 2 | Reikland Fleshshade | Shade | Tiefe gold gibt alten Schmuck ein Aussehen | | 3 | Auric Armor Gold | Layer | Hell Gold für Kontrast | | 4 | Tamiya Gold Leaf (optional) | Extra | Echte Metallblätter für extreme Detailstücke | | 5 | Carroburg Crimson | Shade | Rot über Gold für "blutigen" Effekt |