



DIE BLUTGÄRER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

perator befiehlt. Wir ernten, wo das Chaos sät. Wir trinken, was von Helden bleibt. Wir marschiere



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Ultramarines
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Ultramarines
Gründung	9. Gründung (zwischen M34 und M35)
Welttyp	Bergbauwelt
Kampfdoktrin	Kapsel- & Schocklandung
Ordensstärke	Dezimiert
Ein-Satz-Definition	Die Blutgärer sind eine aus dem Licht gefallene Ultramarinen-Schöpfung, vernarbt von tausend Jahren Chaos-Verfallung, die Khorne mit fanatischer Präzision dient und das Opfer ihrer eigenen Brüder als Quelle der Kraft trinkt.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Blutgärer wurden in der 9. Gründungswelle um M33.2 gegründet, als Roboute Guilliman noch lebte und der Ultramarinen-Kodex die stärkste Ordnungskraft des Imperiums war. Der erste Ordensmeister, Macedon Vesalius, erhielt seinen Befehl vom Hohen Senat von Terra selbst: eine neue Kompanie des Ultramarinen-Gensaats sollte die bergbauliche Kriegszone um Kar Dravin stabilisieren, wo Ork-Raubzüge die Schmiedewelt-Produktion gefährdet hatten.

Kar Dravin selbst ist eine der ältesten Bergbauwelten der Imperium-Grenzen — nicht so berühmt wie die Schmiedewelten des Segmentum Tempestus, aber kritisch für die Rüstungsproduktion im fernen Spinward-Bereich. Die Welt ist eine Hölle aus Spalten, giftigen Gasen und lichtverhungerten Schluchten. Ihre Bewohner sind dankbar, hart, misstrauisch gegenüber dem Offworldern.

Unter Vesalius' Führung baute der Orden sein Festungskloster, das Reliquarium, nicht auf der Oberfläche auf, sondern in den tiefsten Bergkammern — so tief, dass die nächstgelegene Luft, die nicht Kar Dravins giftige Atmosphäre ist, das Dunkel selbst zu sein scheint. Dies war eine unorthodoxe Entscheidung gegenüber dem Codex, aber Kar Dravins Geologie verlangte es. Die Welt wurde stabil. Für neunhundertachtzig Jahre dienten die Blutgärer der Pflicht.

Dann kam Malachai Vorthyx.

Vorthyx war ein Dämonenprinz, alt genug, dass sein Name in den letzten Ären des Grim Darkness nur noch als Flüstern bekannt war — ein Diener Khornes, der Tausende Jahre unter dem Auge des Terrors verbracht hatte. Um M36.4 erschien er vor den Toren des Reliquariums nicht mit Feuer und Gewalt, sondern mit Wissen. Dem damaligen Ordensmeister Kantius Solarion bot er einen Handel an: das Blut der Blutgärer könnte unsterblich werden, könnte in jeden Sieg fließen wie Wein in den Kelch eines Königs, wenn sich nur der Orden von den toten Gesetzen Guillimans befreit.

Kantius war ein weiser Mann, und er lehnte ab. Aber sein Leutnant — ein Schreiber namens Cassian Nekrosander, der später zum neuen Ordensmeister aufstieg — hörte auf das Flüstern in seinen Träumen. Und in einer Nacht, während Kantius betete, öffnete Nekrosander die Siegel des



ANVIL-OF-WAR

Reliquiariums und ließ Vorthyx ein.

Es gab keinen Krieg, keinen Aufstand. Nur eine Stille, die tausend Jahre dauerte, und dann ein Schrei. Der Orden fiel nicht in Rebellion, sondern in Transformation. Vorthyx forderte keine Abkehr vom Kampf — er forderte nur eine Umwidmung. Khorne war nicht Changer, nicht Plague Lord, nicht Prince of Excess. Khorne war Pracht und Bewegung und das Ende aller Zweifel.

Die ersten Brüder, die tranken, beschrieben das Erlebnis als Offenbarung. Das Blut der Gefallenen war nicht mehr nur Trauer — es war eine Verbindung, eine Speise, eine Stimme, die in der Kehle des Lebenden weiterlang sang. Und die Schlacht wurde reiner, schärfer, schneller. Die Blutgärer verloren nicht ihre Disziplin. Sie verschärften sie.

Das Imperium brauchte eintausend Jahre, um zu bemerken, dass die Blutgärer tot waren — nicht körperlich, sondern der Allegiance nach. Als der Inquisitor Hadrian Voss um M41.2 persönlich vor dem Reliquarium anrückte, fand er nicht die Überreste eines Chaos-Kultes, sondern einer Armee. Und diese Armee schlug ihn zurück. Der Orden wurde offenbar verdammt, und von diesem Moment an führte er den Krieg gegen die Imperium, nicht für sie — aber nur, weil Khorne diesen Krieg verlangte, und die Blutgärer haben gelernt, dass dort, wo Khorne befiehlt, die einzige Tugend der Gehorsam ist.

Die Heimatwelt

Kar Dravin ist eine Welt der schwarzen Spalten und des verbrannten Himmels. Ihre Atmosphäre ist ein Gemisch aus Kohlenstoffdioxid, schwefeliger Säure und den Abgasen von zehn Millionen Jahren unkontrollierter Bergbauarbeit. Das Sonnenlicht erreicht die Oberfläche nur als schmale, orangerote Linien zwischen den Granitspitzen. Alles andere ist Dunkelheit.

Die Welt beherbergt zwei herausragende Lebensformen, die die Kultur der Blutgärer geprägt haben:

****Die Kar-Basiliken**** sind kristalline Raubtiere, die in den tiefsten Spalten leben — Geschöpfe, die nicht sehen, sondern durch Vibrationen wahrnehmen. Sie sind blind gegenüber Licht, aber tödlich gegenüber allem, was sich bewegt. In den frühen Tagen des Ordens wurden die Basiliken zum Symbol der Wachsamkeit: Sie sind immer aktiv, immer hungrig, immer bereit. Die erste Initiationsrite der Blutgärer verlangt von einem Novizen, dass er hinabsteigt in eine Spalte, wo eine kleine Basilikenpopulation gepflegt wird, und er muss bis Sonnenaufgang überleben. Viele sterben. Diejenigen, die es schaffen, trinken das Blut der Bestie und tragen ihre Vorsicht in sich.

****Der Kar-Mohn**** ist eine fleischfressende Pilzkolonie, die in den verpesteten Spalten wächst. Sein Nektar ist süß und tödlich — er schwächt das Nervensystem, während er Euphorie verursacht. Für die Kar-Draviner ist der Kar-Mohn eine Droge und eine Drohung zugleich. Die Blutgärer haben einen Ritus entwickelt, in dem sie kleine Mengen des Nektars mit ihrem Blut vermischen, bevor sie in die Schlacht gehen. Es verstärkt ihre Wut und ihre Schmerzlosigkeit — aber es verkürzt auch ihre Lebenserwartung. Manche Veteranen trinken vor dem Kampf so viel davon, dass sie nur noch wenige Jahre leben. Sie sagen, es ist ein guter Tod.

Ordenskult

Die Blutgärer ehren Khorne nicht als abstraktes Konzept der Vernichtung, sondern als eine Art verkörperte Pflicht — den reinsten Ausdruck des Krieges. Ihre Theologie ist martialisch und pragmatisch: Khorne verlangt Blut, Bewegung und Sieg, und die Blutgärer liefern diese Dinge mit der Präzision eines Handwerks.



ANVIL-OF-WAR

Im Gegensatz zu den Ultramarinen, die den Imperator als Licht und Ordnung sahen, sehen die Blutgärer ihn jetzt nur noch als einen weiteren Krieger — mächtig, ja, aber sterblich und gefallen. Der Orden hätte ihn töten können, wenn Khorne es befohlen hätte. Das ist die einzige Freiheit, die sie haben: der Gehorsam gegenüber einem Gott, der niemals lügt.

Die tägliche Ordnung der Blutgärer ist in Blutopfer und Schlachtgesänge aufgebaut. Morgens trinken sie von den Speicherkrügen, in denen das Blut gefallener Brüder lagert — eine Praxis, die ursprünglich der Omophagea-Drüse entstammt, aber jetzt ritualisiert und religiös ist. Mittags trainieren sie in der Schmiedelunge und warten auf Befehle. Nachts beten sie vor dem schwarzen Marmor des Reliquiums und fragen Khorne, wen sie als nächstes töten sollen.

Sie feiern keine Siege. Sie registrieren sie nur. Ein Sieg ist nicht das Ende, sondern die Vorbereitung auf den nächsten Kampf. Und der nächste Kampf ist immer näher als der letzte.

Gensaat-Besonderheiten

Die Blutgärer zeigen eine progressive Entfremdung von ihrer menschlichen Natur, angetrieben sowohl durch die Chaos-Verfallung als auch durch die rituelle Einnahme von Kar-Mohn-Nektar und menschlichem Blut. Die ersten Zeichen sind subtil — eine leichte Verfärbung der Haut, eine Vertiefung der Augen — aber sie verschlimmern sich exponentiell.

Fluch-Stufen

Stufe 1 — Das Erste Erglühen

- Die Haut nimmt einen feinen, silbernen Schimmer an — kaum sichtbar unter der Rüstung, aber unter Beleuchtung evident. - Die Augen werden heller, fast weiß, besonders in schwachem Licht. - Kleine schwarze Äderchen erscheinen an den Schädeln und Handgelenken — sie sehen aus wie tintenschwarz gefärbte Adern. - Körperliche Kraft nimmt um etwa ein Drittel zu, ohne dass Muskelmasse sichtbar zunimmt. - Der Bruder verspürt einen ständigen Durst, besonders nach Blut — nicht aus Hunger, sondern aus einer Art psychischem Drang.

Stufe 2 — Das Tiefer-Brennen

- Die silberne Hautfärbung wird stahlgrau; schwarze Narben bilden sich um die Augen wie eine Maske. - Die Augen werden komplett weiß und bekommen schwarze Pupillen, die senkrecht sind wie bei einer Bestie. - Knochenplatten wachsen unter der Haut an Schultern, Ellbogen und Knien — die Rüstung muss angepasst werden. - Aggression wird zur Standard-Verhaltensweise; der Bruder ist nur noch im Kampf wirklich präsent. - Halluzinationen beginnen — der Bruder sieht Feinde überall, hört Stimmen, die ihn zu Morden auffordern.

Der Orden überwacht solche Brüder durch die ****Vigil der Ehrwürdigen****, angeführt vom Librarian Fabricius Torvantes. Sie werden täglich beobachtet in der Harfe und in den Trainingsböden. Wenn die Aggression unkontrollierbar wird, werden sie in speziellen Kammern isoliert, in denen sie gegen Servitore und Gefangene kämpfen dürfen — eine Praxis, die das Imperium als wahnhaft einstufen würde, aber die Blutgärer sehen sie als notwendig, um den Bruder für die letzte Stufe vorzubereiten.

Stufe 3 — Der Letzte Dienst

Der Punkt, an dem der Bruder nicht länger ein Gärer ist, sondern eine Waffe — oder ein Ritus. Der Körper verändert sich radikal: Die Haut wird zu einer Art chitinöser Membran, silbern und schwarz geädert. Die Knochen durchbrechen teilweise, bilden externe Platten. Die Augen blicken nur noch in



ANVIL-OF-WAR

eine Richtung — nach vorne, in den Kampf.

Der Orden nennt dies **„Das Verschlingen“** — es ist nicht ein Fluch, sondern eine Berufung. Ein Bruder, der das Verschlingen erreicht, wird sofort aus dem normalen Dienst genommen und in die **Kompanie der Verlorenen** aufgenommen, eine Formation von etwa 40–60 Brüdern, die für die gefährlichsten, hoffnungslosen Operationen reserviert sind. Sie sind keine Soldaten mehr. Sie sind Kanonenfutter mit einem Willen dahinter.

Verlorene Kompanie

Die **Kompanie der Verlorenen** — im Ordenskult **„Die Tiefenpflüger“** genannt, weil sie in das Dunkelste hinabsteigen — sind die Terminal-Stufe-Bruderschaft. Der Name stammt aus dem Kar-Draviner Dialekt: **„Tiefenpflüger“** ist ein Wort für diejenigen, die in die Bergbauspalten hinabsteigen, um zu sterben.

Der Name und seine Bedeutung: Die Tiefenpflüger sind diejenigen, die wissen, dass sie nicht zurückkommen. Sie sind buchstäblich dazu verdammt, ihre letzte Schlacht zu kämpfen — entweder sie werden getötet, oder sie werden in den Rüstungen und Körpern ihrer Transformationen im Kampf erstarren und zu Denkmals-Statuen werden. Der Orden bewahrt sie auf und schickt sie auf die hoffnungslosen Missionen.

Entfernte Rüstungsmerkmale: Das Aquila-Medaillon wird von der Brustplatte entfernt. Das Ultramarinen-Erkennungszeichen — das blaue Sechseck mit dem weißen Buchstaben „M“ — verschwindet vollständig. Ein Bruder, der das Aquila verliert, hat aufgehört, Soldat des Imperiums zu sein. Er ist etwas anderes.

Hinzugefügte Ausrüstung: Jeder Tiefenpflüger trägt einen **Mnemo-Spule** — ein rituelles Gerät, das aus einem alten Schädel aus hellem Knochen besteht, in den eine Spule aus kupfernem Draht eingewoben ist. Die Spule wird am Rücken befestigt, zwischen den Schulterblättern, und ist mit körpereigenen Flüssigkeiten des Bruders verbunden. Der Sinn ist mystisch und praktisch zugleich: Sie soll die **„Erinnerung“** des Bruders bewahren, damit Khorne selbst weiß, wer dieser Krieger war, wenn der Körper zerstört ist.

Helm und Kopfbedeckung: Alle Tiefenpflüger tragen identische **Spektral-Masken** — helme ohne Merkmale, ohne Farben, grau wie Asche und ebenfalls grau. Der Grund: Sie sind keine Individuen mehr. Sie sind eine Formation, ein Singularitäts-Bewusstsein, das nur noch dem Willen des Kampfes folgt. Die Masken werden nicht verziert. Sie sind entsetzlich in ihrer Einheitlichkeit.

Der Befehlssatz: Wenn die Tiefenpflüger zur Schlacht gehen, spricht der Ordensmeister — oder ein bevollmächtigter Offizier — immer denselben Satz über sie:

„Tiefenpflüger, hinab in die Spalten. Der Kampf ruft. Khorne erwartet. Kehrt nicht zurück.“ — Ordensmeister

Die Bestattung: Wenn ein Tiefenpflüger fällt, wird sein Leichnam nicht verbrannt wie andere Gärer. Statt dessen wird der Körper in einen schwarzen Steinsarkophag gebracht — aus Kar Dravin-Material, hart wie Diamant — und in die **Halle der Letzten Pflicht** versenkt, tiefe unter dem Reliquarium, in Kammern, die so alt sind, dass niemand weiß, wer sie zuerst ausgehauen hat. Dort liegen sie in Reihen, Hunderte, Tausende, ihre Masken starr nach oben blickend, ihre Mnemo-Spulen dunkel werdend, während die Jahre vergehen. Die Halle wird bewacht — nicht von lebenden Brüdern, sondern von vier Dreadnoughts, die sich niemals bewegen, die stehen wie Wächter, und die warten darauf, dass jemand kommt, um die Toten zu stören.



KOMPANIEN

Kompanien

Varonicander

Rolle: Intercessors

Held: Dothanus Marsellius

Titel des Helden: Sergeant

Priandicus

Rolle: Intercessors

Held: Sennecius Lazaricus

Titel des Helden: Sergeant

Tarquinius

Rolle: Intercessors

Held: Vanicus Ortandes

Titel des Helden: Sergeant

Aurendicus

Rolle: Hellblasters

Held: Ventaris Aetherandor

Titel des Helden: Sergeant

Fabrontes

Rolle: Hellblasters

Held: Aurelicus Sevastion

Titel des Helden: Sergeant

Tigellinus

Rolle: Terminatoren

Held: Corvinus Vantorius

Titel des Helden: Veteran Sergeant

Osidiander

Rolle: Scouts

Held: Aurelicus Casimandor

Titel des Helden: Veteran Sergeant



Ferandicus

Rolle: Scouts

Held: Marcellinus Corandes

Titel des Helden: Veteran Sergeant

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Cassian Nekrosander

Titel / Rolle: Captain

Marcellinus Antorander

Titel / Rolle: Lieutenant

Aetherius Anatolander

Titel / Rolle: Chaplain

Fabricius Torvantes

Titel / Rolle: Librarian

Cassian Numinander

Titel / Rolle: Techmarine

Vanicander

Titel / Rolle: Redeptor-Dreadnought

Verandicus

Titel / Rolle: Ballistus-Dreadnought

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Blutgärer tragen Grau nicht aus Schönheit, sondern aus Konsequenz. Grau ist die Farbe von Kar Dravin — die Farbe der Asche, des Nebels, des Todes. Es ist auch die Farbe des Übergangs: nicht schwarz, nicht weiß, sondern dazwischen. Das symbolisiert den Orden selbst — fallen zwischen dem Imperium und dem Chaos, Helden und Verdammte zugleich.

Das Gelb ist der Akzent, der Kontrast. Im Kar-Draviner Dialekt bedeutet Gelb „das Feuer, das nicht wärmt“ — es repräsentiert Khorne, nicht die Wärme oder Liebe, sondern die reine, zerstörerische Hitze des Kampfes. Jede gelbe Markierung ist eine Minute der Hingabe an etwas Fremdes, etwas, das das Imperium verneint.



ANVIL-OF-WAR

Rüstungs-Farbrezepte

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1. Grundierung | Mechanicus Standard (Schwarz) | Spray | Basis für alle Arbeiten | | 2. Basis | Eshin Grey | Basis | Primärpanzerfarbe | | 3. Wash | Nuln Oil | Shade | Schatten und Tiefe in den Rillen | | 4. Layer | Dawnstone | Layer | Mitteltöne auf flachen Flächen | | 5. Edge | Administrative Grey | Edge | Kantenhervorhebung |

Akzent-Farbrezepte (Gelb)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1. Basis | Averland Sunset | Basis | Grundgelb für Schultermarkierungen | | 2. Layer | Yriel Yellow | Layer | Hellere Mitteltöne | | 3. Wash | Sepia Wash | Shade | Tiefe und Wärmung | | 4. Edge | Pallid Wych Flesh | Edge | Kanten-Highlights |

Metall-Farbrezepte

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1. Basis | Leadbelcher | Basis | Stahlgrauer Metallic-Grund | | 2. Wash | Nuln Oil | Shade | Schatten auf Metallteilen | | 3. Layer | Ironbreaker | Layer | Heller Metallic-Akzent | | 4. Edge | Stormhost Silver | Edge | Extreme Kantenlichter |

Zusatz-Farben (Ergänzung auf der Palette)

****Schwarz**** (für Tiefenpflüger und Terminal-Rüstungen): Abaddon Black, mit dünnen Streifen von Eshin Grey in Ader-Mustern.

****Rot**** (für Blutsiegel und Ritual-Markierungen): Mephiston Red, mit Wash aus Carroburg Crimson.

****Weiß**** (für Ordenspriester-Rüstungen, selten): Corax White, mit Shade aus Pallid Wych Flesh.