



THE CRIMSON HARVESTERS

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War

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



CORE IDENTITY

Progenitor Legion

Founding

Homeworld type

Combat doctrine

Allegiance

Chapter strength

One-sentence definition

Ultramarines

9th Founding (between M34 and M35)

Mining World

Drop-pod & shock assault

Renegade chapter (fell after the Heresy)

Depleted

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.

The four pillars

Schnelle Stoßkraft

Die Blutgärer schlagen blitzschnell und konzentriert zu. Kein Getümmel, kein Zögern: Landekapsel, Sturm, Vernichtung. Diese Doktrin stammt aus Kar Dravins Bergkammern, wo schnelle Räumungen von verseuchten Minen Leben retteten.

Blutrache und Familienbund

Der Orden bindet sich durch Rituale der Opferung. Jeder Bruder schuldet dem anderen nicht nur seine Waffe, sondern sein Blut. Wer fällt, wird getrunken; wer trinkt, trägt die Seele des Gefallenen in sich.

Keine Gnade für die Verdammten

Seit der Verfallzeit kennt der Orden nur eine Antwort auf Ketzer und Verfallene: sofortige Auslöschung. Es gibt kein Verhandeln, keine Gefangennahme. Der Ritus der Aussonderung gilt auch für die eigenen Brüder im letzten Stadium.

Der Wille des Blutes über die Gebote des Fleisches

Der Wille, der in jedem Gärer brennt, übersteigt den Körper. Schmerz, Ermüdung, sogar Vernunft werden unter das Gebot des Kampfes unterworfen. Khorne verlangt diese Hingabe, und der Orden zahlt sie bereitwillig.

Tonality (bullet points)

Point

Düstere, rituelle Sprache mit schwerem Fokus auf Opferung und Blutsymbolik

Sichtbare Kriegsmüdigkeit: verbrauchte, reparierte Rüstungen; Narben statt makellose Heraldik

Fanatische Präzision statt maßloser Wahnsinn — Khorne wird nicht wild verehrt, sondern mit Soldatendisziplin

Grau als Farbe der Asche und des Endes; Gelb als Flammen, die nicht wärmen, sondern nur verbrennen

Kein Triumphieren über den Sieg; nur das Wissen, dass der Kampf morgen wiederkommen wird



Comparison vs. progenitor legion

Aspect	Progenitor legion	This chapter
Oberste Tugend	Pflicht gegenüber dem Imperium und seinem Recht	Pflicht gegenüber Khorne durch Blutopfer
Disziplin	Strikte Codex Astartes, hierarchisch, rational	Codex ist eine Ruine; Hierarchie nur durch Stärke und Sühnetat
Gelehrsamkeit	Bibliotheken, Lehre, Bewahrung des Wissens	Alle Archive wurden der Flamme übergeben; nur Ritual bleibt
Heimwelt-Ethos	Calth, Welt der Ordnung und Technik	Kar Dravin, Welt der Dunkelheit und des Mangels
Beziehung zu Chaos	Absolute Ablehnung, Feindschaft seit der Häresie	Sklaverei und Umarmung durch einen Dämonenprinzen um M36.4
Sichtbare Sünde	Keine; Kapitelschiffe strahlen Rechtschaffenheit aus	Überall: versengte Krone, versiegelte Kapellen, der Geruch von Asche

LORE & HISTORY

Founding history

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.

Homeworld description

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.



Chapter cult

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.

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.

Gene-seed quirks

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



ANVIL-OF-WAR

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 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.



ANVIL-OF-WAR

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.

COMPANIES

Companies

Varonicander

Role: Intercessors

Hero name: Dothanus Marsellius

Hero title/epithet: Sergeant

Priandicus

Role: Intercessors

Hero name: Sennecius Lazaricus

Hero title/epithet: Sergeant

Tarquinius

Role: Intercessors

Hero name: Vanicus Ortandes

Hero title/epithet: Sergeant

Aurendicus

Role: Hellblasters

Hero name: Ventaris Aetherandor

Hero title/epithet: Sergeant

Fabrontes

Role: Hellblasters

Hero name: Aurelicus Sevastion

Hero title/epithet: Sergeant



ANVIL-OF-WAR

Tigellinus

Role: Terminatoren

Hero name: Corvinus Vantorius

Hero title/epithet: Veteran Sergeant

Osidiander

Role: Scouts

Hero name: Aurelicus Casimandor

Hero title/epithet: Veteran Sergeant

Ferandicus

Role: Scouts

Hero name: Marcellinus Corandes

Hero title/epithet: Veteran Sergeant

NOTABLE CHARACTERS

Characters

Cassian Nekrosander

Title/role: Captain

Marcellinus Antorander

Title/role: Lieutenant

Aetherius Anatolander

Title/role: Chaplain

Fabricius Torvantes

Title/role: Librarian

Cassian Numinander

Title/role: Techmarine

Vanicander

Title/role: Redeptor-Dreadnought

Verandicus

Title/role: Ballistus-Dreadnought



CAMPAIGNS

Campaigns

Die Bergbau-Rebellionen von Kar Dravin

Era: M35–M36.1

Enemy: Aufständische Bergarbeiter, primitive Ork-Überfälle

Duration: etwa 1.200 Jahre

Outcome: Unterdrückung und Besetzung

In den frühen Jahrhunderten nach der Gründung der Blutgärer musste der Orden eine Serie von inneren Aufständen auf Kar Dravin unterdrücken. Die Bergarbeiter der Welt, lange unterdrückt durch die imperialen Quoten und die Ausbeutung, begannen zu rebellieren. Sie waren nicht genug organisiert, um eine echte Rebellion zu sein — sie waren mehr ein Sumpf aus Aufruhr — aber es gab Tausende von ihnen, und sie kannten die Spalten besser als jeder offworldische Soldat.

Die Blutgärer wurden entsandt, um Ordnung wiederherzustellen. Sie taten es mit der harten Hand, die Kar Dravin verlangte. Sie zerstörten nicht die Bergbau-Zentren — das hätte dem Imperium selbst geschadet — aber sie setzten Grenzen. Die Rebellierenden wurden in Gruppen eingeteilt und systematisch gejagt. Die Orks, die versuchten, die Situation auszunutzen, wurden vertrieben. Der Orden präsentierte sich nicht als Befreier, sondern als eine neue, unerbittliche Kraft auf Kar Dravin.

Dies war der Punkt, an dem der Orden die Kar-Draviner Kultur wirklich in seine Struktur aufnahm. Sie begannen, die Basiliken-Initiations-Riten zu formalisieren. Sie begannen, den Kar-Mohn als Sakrament zu nutzen. In diesen zwölfhundert Jahren wurde die Blutgärer-Identität nicht gegründet, aber radikalisiert und lokalisiert.

Die Sequestrierung von Kar Dravin

Era: M41.205–M41.208

Enemy: Imperium-Blockade, Inquisition, Astra Militarum

Duration: 3 Jahre

Outcome: Stalemate und geheime Vereinbarung

Nach der Entdeckung der Chaos-Verfallung des Ordens um M41.2 befahl die Inquisition eine sofortige Blockade von Kar Dravin. Kein Schiff durfte die Welt verlassen oder betreten. Die Astra Militarum positionierte sich in der Umlaufbahn, und mehrere Kreuzer der Imperiale Flotte zeigten ihre Kanonen auf die bekannten Orbitallande-Plätze.

Der Ordensmeister Cassian Nekrosander forderte seine Brüder auf, sich zu verschanzen. Die Blutgärer zogen sich in ihr Reliquarium zurück, tief unter der Oberfläche von Kar Dravin, und drückten jeden Invasionsversuch zurück. Die Imperium-Kräfte versuchten Drei große Landungen durchzuführen — jede wurde durch Bergbau-Sabotage und Scharfschützen-Feuer gebrochen. Die Imperiale Flotte versuchte, das Reliquarium von oben zu bombardieren, aber der Ort war so tief verschanzt, dass die Bomben kaum Kratzer hinterließen.



ANVIL-OF-WAR

Nach drei Jahren der Patt-Situation beschloss die Inquisition, Kar Dravin zu Exterminatus-Kandidaten zu erklären. Aber bevor die Order durchgesetzt werden konnte, öffnete der Ordensmeister eine Geheimverhandlung. Was in dieser Verhandlung gesagt wurde, ist nicht dokumentiert. Das Ergebnis war, dass die Blockade aufgehoben wurde, unter der Bedingung, dass die Blutgärer Kar Dravin nicht verlassen würden. Sie akzeptierten.

Das Imperium spielte ein doppeltes Spiel: Es konnte das Problem nicht lösen, also versiegelte es. Die Blutgärer sind immer noch auf Kar Dravin, immer noch verflucht, immer noch dienend. Und niemand außerhalb der tiefsten Inquisitions-Archive spricht über sie.

Die Belagerung von Kar Thonium und Kharak the Flayed

Era: M40.889

Enemy: World Eaters Warband (Kharak the Flayed)

Duration: etwa 40 Tage

Outcome: Friedlicher Rückzug der World Eaters

(Siehe oben unter dem Abschnitt Ordensmeister Cassian Nekrosander für die detaillierte Anekdote.)

Dies war die merkwürdigste Belagerung, die Kar Thonium je erlebte. Die Imperium-Behörden erwarteten eine Vernichtungsschlacht zwischen den Blutgärer und den World Eaters — zwei Chaos-Kriegsbanden, könnten denken. Aber es kam keine Schlacht. Statt dessen ein diplomatisches Treffen, das in Blut endete, aber nicht in Krieg.

Einige Historiker vermuten, dass Nekrosander und Kharak einen Pakt geschlossen haben — ein gegenseitiger Respekt zwischen Chaos-Anführern, die verstehen, dass nicht jeder Konflikt gelöst werden muss, indem man den Gegner zerstört. Das Imperium fragte nie, und die Blutgärer antworteten nie. Die World Eaters zogen sich ab. Kar Thonium wurde befreit. Aber die Art, wie es befreit wurde, war falsch — und die imperialen Behörden wussten es.

DESIGN BIBLE

Colour identity (narrative)

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.

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.



ANVIL-OF-WAR

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

Paint recipe – armour

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Mechanicus Standard Grey	– Schritt-Art –	Spray — Basis für alle Arbeiten
Eshin Grey	Base	Primärpanzerfarbe
Nuln Oil	Shade	Schatten und Tiefe in den Rillen
Dawnstone	Layer	Mitteltöne auf flachen Flächen
Administratum Grey	Edge	Kantenhervorhebung

Paint recipe – accent colour

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Averland Sunset	Base	Grundgelb für Schultermarkierungen
Yriel Yellow	Layer	Hellere Mitteltöne
Seraphim Sepia	Shade	Tiefe und Wärmung
Pallid Wych Flesh	Edge	Kanten-Highlights

Paint recipe – metal elements

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbrelcher	Base	Stahlgrauer Metallic-Grund
Nuln Oil	Shade	Schatten auf Metallteilen
Ironbreaker	Layer	Heller Metallic-Akzent
Stormhost Silver	Edge	Extreme Kantenlichter

HERALDRY & TRANSFER GUIDE

Heraldry placement

Position	Marking
Linke Schulterplatte	Ordensblem (gelbes Blutkelch auf grauem Schild)
Rechte Schulterplatte	Kompanie-Symbol und -Nummer (4 römische Numeral mit Kompanienfarbe)
Helm-Vorder-Visier	Zwei waagerechte gelbe Striche (Rangmarkierung je nach Dienstgrad)
Helm-seitlich (links)	Persönlicher Feldzug-Stern (für jeden erfolgten Kampfeinsatz einer)
Rückenpanzer-Oberteil	Längliches gelbes Rechteck (Konformitäts-Siegel — bei Terminal-Brudern entfernt)
Knieplatte	Kleine gelbe Kreise in Dreieck-Formation (Schwur-Zahl, drei Kreise für 3 Schwüre, etc.)
Brustplatte-Adler	Rot anstatt Gold (Khorne-Modifikation, nur bei Blutgärer-Rüstungen)



Company colours

Company	Hex code	Nearest Citadel colour	Note
I. Kompanie	#484B4E	Eshin Grey	Mit Averland Sunset Achselstücke
II. Kompanie	#462F30	Rhinox Hide	Dunkelrot-Grau, Lancet-Spezialistinnen
III. Kompanie	#697068	Dawnstone	Hell-Grau, Reserveformation
IV. Kompanie	#000000	Abaddon Black	Sehr dunkles Grau, Fernkampf-Spezialisten
V. Kompanie	#171314	Corvus Black	Nachtgrau, Reliquarium-Gärtner
Späherkompanie	#484B4E	Eshin Grey (Basis) + Abaddon Black (Overlay)	Gemischte Färbung, noch nicht vollständig kanonisch

Rank markings

Rank / role	Marking	Placement
Neophyt	Ein gelber Kreis	Helm-Vorderkante
Späher	Ein gelbes Dreieck	Helm-rechts-oben
Intercessor / Standard	Zwei gelbe Striche waagerecht	Helm-Visier
Sergeant	Drei gelbe Striche waagerecht	Helm-Visier + eine große gelbe Raute auf linkem Knie
Leutnant	Vier gelbe Striche waagerecht	Helm-Visier + zwei große gelbe Rauten auf Knien
Kapitän	Fünf gelbe Striche waagerecht	Helm-Visier + gelbes Rechteck auf Brustplatte
Ordensmeister	Eigenes Abzeichen-System (siehe Abschnitt 4)	Variable

GLEAN / MIDJOURNEY PROMPTS

Prompts (English)

das Rüstungsreferenzblatt

A dark, highly detailed Warhammer 40,000-style character reference sheet on a flat background, technical dossier layout, sharp legible typography throughout. The page is divided into panels showing a single Battle-Brother of the Crimson Harvesters in full power armor from multiple angles. The armor scheme is ash-grey with yellow trim and accents. All lettering and panels are printed in German.

TOP LEFT TITLE BLOCK: "Die Blutgärer (The Crimson Harvesters)" in large bold text, followed by "Ultramarinen-Gensaat, 9. Gründung M33.2" in small italic capitals. Below this a bordered quote box reads: "Wir schneiden, wo der Imperator befiehlt. Wir ernten, wo das Chaos sät. Wir trinken, was von Helden bleibt. Wir marschieren, bis die Galaxie erlischt." — Ordens-Merksatz (Chapter Maxim).

LEFT COLUMN STAT BLOCK with thin rules and small-caps labels: "GRÜNDUNG: M33.2, 9.



ANVIL-OF-WAR

Gründungswelle. GENSAAT-URSPRUNG: Ultramarinen. HEIMATWELT: Kar Dravin (Bergbauwelt). FESTUNGSKLOSTER: Das Reliquarium (unter Kar Dravin). TREUE: Khorne. KAMPFDOKTRIN: Lancet-Assaults via Drop-Pod." Below this a dense paragraph: "Die Blutgärer fielen nicht in offener Rebellion, sondern durch die Verführung ihres Ordensmeister durch einen Dämonenprinzen um M36.4. Sie bewahren ihre Ultramarinen-Disziplin, wenden sie aber jetzt dem Kriegsgott Khorne zu. Der Orden ist völlig abgeschnitten vom Imperium und agiert unter Blockade, kann aber Kar Dravin selbst gegen Astra Militarum und Inquisitions-Flotten verteidigen."

LEFT SIDEBAR labeled "ORDENSGRUNDSÄTZE" in bold: four small boxes stacked, each with a minimalist icon and bold heading plus one line of explanatory text. Icons: (1) Downward-pointing sword (Schnelle Stoßkraft); (2) Droplet/blood symbol (Blutrache und Familienbund); (3) Axe crossed with flame (Keine Gnade für die Verdammten); (4) Spiral symbol (Der Wille des Blutes über Gebote des Fleisches).

SECOND BORDERED QUOTE BOX lower left: "Ein zögerndes Schwert tötet den Schwertträger. Schlag zuerst, Brüder. Khorne wird den Rest abgrenzen." — Leutnant Marcellinus Antorander.

CENTER: One full-body Battle-Brother in grey power armor standing at rest, front view, head to toe. The armor is ash-grey (Eshin Grey base with Dawnstone layer) with weathering: dents, scorch marks, soot stains visible on the legs and arms. Yellow trim runs along the edges of the shoulder armor and down the center of the breastplate. The left shoulder pad bears the yellow blood-chalice emblem of the chapter. The right shoulder pad displays a Roman numeral "III" in yellow. The helmet is grey with a yellow visor stripe. The weapon in his hands is a Bolter, scratched and functional. The face visible through the helmet visor shows a stern expression. Small purity seals hang from the armor edges. The warrior stands with weight shifted, ready.

TOP RIGHT PANEL above the shoulder showing a close-up of the shoulder pad and knee detail, with caption: "ORDENSFARBEN: Grau mit gelben Markierungen nach Kompanie und Rang. Die gelbe Färbung symbolisiert Khornes reines, brennendes Feuer — nicht Wärme, sondern Vernichtung. Jede Markierung ist ein Schwur."

RIGHT PANEL labeled "WAFFEN DES ORDENS": Three stacked weapon icons with names and one line each: (1) Bolter — Standard-Nahkampf und Mitteldistanz-Waffe; (2) Kettenschwert — Nahkampf-Primärwaffe für Sergeanten und Veteranen; (3) Plasmagewehr — Fernkampf-Spezialist-Waffe, genutzt durch Hellblaster-Einheiten.

RIGHT SIDEBAR labeled "ORDENSFARBEN": Four colour swatches with hex codes and Citadel names: Eshin Grey (#6B7278), Dawnstone (#707070), Averland Sunset (#D4AF37 yellow), Leadbelcher (#A9A9A9 metal).

RIGHT SIDEBAR labeled "ORDENSSYMBOL": A large stylized emblem showing a yellow chalice filled with red liquid (blood), set inside a grey shield with jagged edges. Caption below: "Das Blutkelch — Symbol der Opferung und des rituellen Trinkens, zentral zur Blutgärer-Identität."

BOTTOM STRIP labeled "WEITERE ANSICHTEN": Three smaller full-body renders of the same warrior — front view (already shown), back view showing the grey rear armor plates with yellow vertical stripe down the backpack, and a close-up helmet detail showing the sharp, angular grey surface with yellow visor stripe and small personal campaign stars scratched into the left temple.

FOOTER BAR running across the entire bottom: "Wir schneiden, wo der Imperator befiehlt. Wir ernten, wo das Chaos sät. Wir trinken, was von Helden bleibt. Wir marschieren, bis die Galaxie erlischt." —



ANVIL-OF-WAR

repeated verbatim from the chapter maxim.

SHEET STYLE, identical in both images: Ash-grey paper background (#5A5A5A) with thin black ruled borders around each panel, black serif lettering throughout, slightly weathered appearance with texture suggesting scorched metal and burnt parchment.

CHAPTER EMBLEM, identical in every image: A stylized yellow chalice centered inside a grey shield with jagged edges forming a downward point, representing both Kar Dravin's mining chasms and the holy vessel of blood. The chalice is filled with red liquid. The surrounding shield is grey, with yellow trim on the edges. The overall effect is stark, angular, and evoking both industry and ritual sacrifice.

The overall mood should feel military and ritualistic: precise, cold, with the weight of centuries of duty and transgression visible in every detail.

das Ordens-Infografik-Plakat

A dense Warhammer 40,000-style Chapter dossier infographic poster, multi-panel magazine-layout composition with bordered text boxes, small illustrative insets and clean formal serif typography throughout. All text, headings, table entries and captions are printed in German. The poster is designed to fit a single page or display panel.

HEADER spanning the full width: Large text reading "Die Blutgärer (The Crimson Harvesters)" with subtitle "Söhne Roboute Guillimans, Jäger des Chaos" and italicized motto beneath: "Wir schneiden, wo der Imperator befiehlt. Wir ernten, wo das Chaos sät." Top-left corner a small chapter emblem (yellow chalice in grey shield). Top-right corner a small thumbnail illustration of Kar Dravin — a dark mining world with jagged peaks and dark sky, labeled "HEIMATWELT: Kar Dravin".

STATS TABLE, left column, clean two-column key/value layout with thin rules above and below: - GRÜNDUNG: M33.2, 9. Gründungswelle - GENSAAT-URSPRUNG: Ultramarinen - HEIMATWELT: Kar Dravin (Bergbauwelt) - FESTUNGSKLOSTER: Das Reliquarium (unterirdisch) - TREUE: Khorne (seit M36.4) - ORDENSMEISTER: Cassian Nekrosander - ORDENSsymbol: Blutkelch - ORDENSstärke: 847 Space Marines (aktuell)

CENTER-LEFT: One detailed illustration of a Battle-Brother of the Crimson Harvesters standing in profile on a grey, shadowed Kar-Dravin landscape, showing ash-grey armor with yellow trim, holding a Bolter, surrounded by jagged rock formations and the glow of distant mining operations.

PANEL labeled "URSPRUNG": One paragraph of narrative text: "Die Blutgärer wurden in der 9. Gründungswelle gegründet, um Kar Dravin zu stabilisieren — eine Bergbauwelt der extremen Dunkelheit und des Mangels. Für neunhundertachtzig Jahre dienten sie dem Imperium mit Ultramarinen-Präzision. Um M36.4 wurde der Ordensmeister Cassian Nekrosander durch einen Dämonenprinzen verführt — nicht durch Rebellion, sondern durch ein Angebot der höchsten Kraft. Der Orden fiel zu Khorne, und es gab kein Zurück."

PANEL GRID labeled "ORDENSGRUNDSÄTZE" with four sub-panels side-by-side, each with icon, bold title, and two to three lines of text: (1) Icon: Downward sword. Title: "Schnelle Stoßkraft". Text: "Lancet-Assaults via Landekapsel. Keine Verzögerung, keine Gnade." (2) Icon: Blood droplet. Title: "Blutrache". Text: "Der Blut der Gefallenen wird getrunken. Der Tote lebt im Lebenden weiter." (3) Icon: Flame-axe. Title: "Keine Gnade". Text: "Ketzer, Verdammte, Terminal-Brüder werden ausgesondert — sofort, ohne Prozess." (4) Icon: Spiral. Title: "Wille über Fleisch". Text: "Khorne verlangt Hingabe. Schmerz, Angst, Vernunft werden unterworfen."



ANVIL-OF-WAR

PANEL on Chapter Cult, roughly 4-5 lines: "Die Blutgärer ehren Khorne nicht als Abstraktion, sondern als verkörperte Pflicht und reine Kriegsfähigkeit. Sie trinken täglich von Speicherkrügen mit gefallener-Brüder-Blut, nicht aus Hunger, sondern als Ritual. Der Orden feiert keine Siege, registriert sie nur — jeder Sieg ist Vorbereitung auf den nächsten Kampf. Khorne ist nicht Tzeentch oder Nurgle: Er verlangt nur Blut, Bewegung und einen klaren Verstand, der diese Bewegung lenkt."

CENTER-LOWER SECTION labeled "GLIEDERUNG DES ORDENS": Short intro line "Fünf kampffähige Kompanien plus Späherkompanie", then a clean table: - KOMPANIE | FARBE | AUFGABE
- I. Kompanie | Grau / Gelb | Ordensmeister-Eskorte - II. Kompanie | Dunkelrot-Grau / Gelb | Lancet-Stoßtruppen - III. Kompanie | Stahlgrau / Gelb | Reserveformation - IV. Kompanie | Aschefarben / Gelb | Fernkampf-Unterstützung - V. Kompanie | Nachtgrau / Grau | Reliquarium-Gärtner - Späherkompanie | Grau-Schwarz / Schwach-Gelb | Aufklärung

PORTRAIT PANEL of Ordensmeister Cassian Nekrosander: A half-body portrait showing broad shoulders, grey power armor with ancient dents and repair patches, a scarred left side of the face visible through the helmet visor, the black helm with yellow visor stripe, and massive hands gripping the Blutsammler (a halberd-staff weapon). Eyes glow faintly blue within the helmet. Caption beneath in italic: "Cassian Nekrosander, fünftausend Jahre Ordensmeister. „Ein Ordensmeister, der seine Brüder nicht versteht, ist ein Tyrann. Ich verstehe meine Brüder."

PANEL on major campaigns, roughly three stacked entries: - (1) "Die Bergbau-Rebellionen (M35–M36.1, ~1.200 Jahre): Unterdrückung aufständischer Kar-Draviner und primitive Ork-Überfälle. Der Orden präsentierte sich als unerbittliche neue Kraft auf der Welt." - (2) "Die Sequestrierung von Kar Dravin (M41.205–M41.208, 3 Jahre): Imperium-Blockade und Inquisitions-Sequestration nach Entdeckung der Chaos-Verfallung. Stalemate. Geheime Verhandlung. Permanente Isolation unter Blockade." - (3) "Belagerung von Kar Thonium (M40.889, ~40 Tage): Begegnung mit dem World-Eaters-Champion Kharak the Flayed. Friedlicher Rückzug statt Schlacht — Pakt unbekannten Inhalts."

PANEL on relations labeled "BEZIEHUNGEN": Small icon list, four entries each with icon and one line: - (1) Icon: Aquila (Empire). Text: "IMPERIUM: Blockiert, verdammt, strategisch ignoriert seit M41.2" - (2) Icon: Khorne rune. Text: "KHORNE: Vollständige Unterwerfung und Verehrung seit M36.4" - (3) Icon: Two crossed axes. Text: "ANDERE CHAOS-KRIEGER: Neutralität mit World Eaters, Feindseligkeiten mit Emperor's Children" - (4) Icon: Asterisk/star. Text: "LIGEN VON VOTANN: Unversöhnliche Feinde — Kar Dravin ist umgeben von Votann-Aussenposten"

BOTTOM TECHNICAL PANEL on appearance: "FARBEN UND BESCHAFFENHEIT: Primärpanzer Eshin Grey mit Dawnstone-Mitteltönen und Kantenhervorhebung in Administrative Grey. Gelbe Akzente in Averland Sunset / Yriel Yellow auf Schultern und Helmstreifen. Metall-Elemente in Leadbelcher mit Ironbreaker-Highlights. Die Rüstungen zeigen schwere Kriegsabnutzung — Kratzer, Dellen, Rußflecken — und alternarbe aus tausenden von Jahren des Kampfes."

CLOSING PANEL about a rite or relic: "DIE HARFE — HALLE DER KLAGE: Das Gedenkheiligtum des Ordens unter dem Reliquarium, in welchem tausend Kristallstränge von der Decke hängen, jeder mit Namen eines gefallenen Bruders eingraviert. Die Stränge produzieren ein konstantes Klang- und Vibrationsmuster, das wie Wind klingt oder wie das Atmen der Toten. Hier beten die lebenden Brüder jeden Morgen vor dem Kampf."

SHEET STYLE, identical in both images: Ash-grey paper background (#5A5A5A) with thin black ruled borders around major panel groups, black serif lettering throughout, slightly weathered appearance



ANVIL-OF-WAR

suggesting scorched metal and burnt archival parchment.

CHAPTER EMBLEM, identical in every image: A stylized yellow chalice centered inside a grey shield with jagged downward-pointing edges, representing both Kar Dravin's mining chasms and the holy vessel of blood-sacrifice. The chalice interior is filled with red liquid. The surrounding shield is grey with yellow trim on all edges. The silhouette is stark and angular, evoking both industrial machinery and ritual damnation.

The overall mood should feel archival, militaristic and ceremonial: the design is a record, not a celebration — it documents a tragedy and a choice made thousands of years ago, with the weight of that choice visible in every colour, every stat, every quoted word.