



DIE STEINERNEN WÄCHTER

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War

„Der Stein bleibt. Der Wille bleibt. Das Imperium bleibt. Wir bleiben.“



CORE IDENTITY

Progenitor Legion	Imperial Fists
Progenitor Legion (Anvil Codex, optional)	Imperial Fists
Founding	3rd Founding (M31 / early M32)
Homeworld type	Dead World
Combat doctrine	Siege warfare
Chapter strength	Full strength (~1000 Battle-Brothers)
One-sentence definition	Die Steinernen Wächter sind eine Belagerungslegion der Totenwelt Ashenmere, geformt aus Verzweiflung und Geduld, die den Orks haßt, weil der Ork das ist, was die Befestigung nicht sein kann: wild, zerstörerisch, unvermeidbar.

LORE & HISTORY

Founding history

Die Steinernen Wächter wurden in 47.M32 gegründet, in einer Zeit der Wiederaufbau und Konsolidierung, lange nach der Großen Säuberung. Der Grund ihrer Existenz lag jedoch nicht in strategischem Plan, sondern in Tragödie.

Im Jahre 42.M32 hatte die Imperiale Flotte eine Welt entdeckt, die unter dem Namen Ashenmere bekannt war — ein ehemaliger Schmiede-Mond der Adeptus Mechanicus aus dem Dunklen Zeitalter der Technologie. Die Welt war seit ungezählten Jahrtausenden verloren. Als die imperiale Suchflotte sie erreichte, fand sie nicht eine funktionierende Kolonie vor, sondern die Überreste einer Festung, die gegen ein unbekanntes Xenos-Volk eine tausendjährige Belagerung geführt hatte. Die Verteidiger waren längst tot. Der Feind — eine primitive, aber außergewöhnlich zähe Ork-Population — hielt immer noch einen großen Teil der Welt.

Kapitän Thaddeus Cassius der Siebten Kompanie der Imperial Fists erhielt den Befehl, Ashenmere zu untersuchen und zu pacifizieren. Cassius brachte drei Kompanien mit sich. Was folgte, war ein Belagerungskrieg, der sich über neunzehn Jahre hinzog. Die Orks auf Ashenmere waren nicht wie die Horden, die die Imperial Fists gewöhnlich trafen — sie waren adaptiert an die extremen Bedingungen der Totenwelt, kleiner als ihre Cousins, aber zäher, intelligenter, in einem primitiven Sinne. Sie kannten jede Erosionsspalte, jeden Wasserloch, jeden Unterschlupf.

Cassius verlor Kompanie um Kompanie. Seine Hauptstadt — die überlebende mechanicus-Festung von Ashenmere selbst, die er »Bastion des Letzten Steins« nannte — wurde eingekreist. Wasser wurde knapp. Verwundete starben schneller. Nach neunzehn Jahren war Cassius selbst ein sterbender Mann, mit nur hundertachtunddreißig kämpfenden Brüdern links und doppelt so vielen Verwundeten, die nicht kämpfen konnten. Die Orks drängten immer noch.

Cassius sandte eine letzte Nachricht zurück ins Imperium, nach Terra, direkt an den Astra Cartographica. Darin bat er nicht um Rettung — er wußte, daß keine Flotte rechtzeitig kommen würde. Stattdessen bat er, daß der Imperium diese Festung und diesen Ort würdig machen möge. Daß er



ANVIL-OF-WAR

einen neuen Orden gründen möge — nicht von Siegern, sondern von Bewahrern. Von denjenigen, die verstanden hatten, daß Beharrlichkeit edler war als Triumph.

Drei Jahre später, 47.M32, kam die Verstärkung. Aber nicht als Rettung — sondern als Gründung. Das Administratum hatte Cassius' letzte Petition als Gründungsmandat verstanden. Ein vierter Company Champion, Kevor Thane, wurde mit frischen Gensaat-Beständen und Rekruten vom Schmelzplatz Inwit entsandt. Thane sollte einen neuen Orden aus den Überresten des Cassius' Kampf erschaffen — die ****Steinernen Wächter****. Der Name war Cassius' Vermächtnis.

Cassius selbst wurde in den Sarkophag des ältesten Cybots Ashenmeres eingebettet, wo er noch heute ruht — bewußtlos, aber lebend, ein lebendiges Monument der Ausdauer.

Der Krieg auf Ashenmere ist nie vorbei. Die Orks wurden nie völlig besiegt. Stattdessen etablierte sich eine gnadenlose Koexistenz: Die Steinernen Wächter halten die Festung und ein hartes Netzwerk aus Außenposten. Die Orks halten alles andere — und greifen an, wieder und wieder, mit einer Hartnäckigkeit, die nur Xenos-Instinkt erklären kann. Jede Generation der Steinernen Wächter verbringt ihr Leben in diesem Krieg, bevor sie stirbt oder eingepflanzt wird. Es gibt keinen Ruhestand, keine Ehrung durch ferne Beförderung. Es gibt nur Ashenmere und die Mauer.

Dies ist die Schande, die den Orden trägt: Er weiß, daß er sterben wird, solange Ashenmere existiert. Er hat sich damit abgefunden. Das ist der wahre Gründungsmoment der Steinernen Wächter — nicht der Tag ihrer Aufstellung, sondern der Tag, an dem sie akzeptierten, daß sie verdammt waren.

Homeworld description

Ashenmere war einmal eine Schmiedewelt der Adeptus Mechanicus, ein künstlich stabilisierter Mond, auf dem massive Energiefabriken das Fundament der imperialen Industrie wärmten. Das war vor 50.000 Jahren. Irgendwann in der dunklen Zeit — möglicherweise während der Seuche der Stillen Jahre oder durch einen unbekannten Feind — wurde Ashenmeres Kernreaktor von der galaktischen Netzwerk-Navigation abgetrennt. Die Welt fiel aus allen imperialen Aufzeichnungen. Was übrig blieb, war eine langsam sterbende Sphäre.

Heute ist Ashenmere eine Totenwelt in der Blüte ihrer Verwesung. Die Atmosphäre ist noch atembar — knapp —, aber der Sauerstoffgehalt sinkt alle hundert Jahre messbar. Das Wasser der Oberflächenreservoirs ist vor zehntausend Jahren verdunstet. Unterirdische Aquifere existieren noch, aber sie liegen drei Kilometer unter der obersten erreichbaren Bohrschicht. Das wenige Wasser, das die Steinernen Wächter trinken, wird gewonnen durch Kondensation in den tiefsten Höhlen der Bastion oder durch das Ausbluten verwundeter Orks — ein Ritus, der unheilig ist und doch notwendig.

Die Flora ist ausgestorben. Die Fauna existiert nur noch in zwei primitiven Formen: Die ****Staubkäfer**** — Insekten der Größe einer menschlichen Faust, die unter der Oberflächenkruste leben und deren Panzer als Material für Werkzeuge verwendet wird —, und die ****Klaffmäuler****, fleischfressende Reptilien von der Länge eines Menschenarms, die in Kolonien von Millionen in den unterirdischen Höhlensystemen nisten. Die Klaffmäuler fressen Orks mit der gleichen Kaltblütigkeit, mit der sie Steinernen Wächter fressen. Sie sind weder Verbündete noch Feinde, sondern eine Naturkraft.

Die Orks auf Ashenmere sind selbst eine Umweltinnovation. Sie sind um vielleicht 20 % kleiner als Standard-Orks und ihrer Art nach schlanker. Ihre Haut hat eine graubraune Färbung angenommen — nicht grün, sondern die Farbe des Staubes und des Staubes. Sie atmen weniger Sauerstoff als ihre Cousins, und einige frühe Ordensfolgerungen deuten darauf hin, daß sie sich tatsächlich auf



ANVIL-OF-WAR

Ashenmere *entwickelt* haben, nicht nur dorthin migrierten. Ob das wahr ist, ist eine Frage, die nur die Adeptus Mechanicus untersuchen konnte, und die Mechanicus hat Ashenmere längst zu einem Verlust erklärt.

Die Steinernen Wächter haben gelernt, diese Welt nicht zu lieben, sondern zu verstehen. Sie ist ihre Feindschaft, ihre Prüfung, ihre Ewigkeit.

Chapter cult

Der Kult der Steinernen Wächter verehrt nicht den Imperator — oder vielmehr, er verehrt ihn nur insofern, als daß er ein stilles, erwartendes Wesen ist. Die Theologen des Ordens predigte lange Meditationen über den Imperator auf dem Goldenen Thron, dem großen Stein, der niemals bewegt werden kann, der das Imperium von innen heraus trägt.

Der tiefere Glaube ist jedoch in der Welt selbst verankert. Ashenmere wird nicht als ein verdammter Ort angesehen, sondern als ein Prüfgelände. Die Orks sind nicht nur Feinde, sondern Werkzeuge der Prüfung — primitive Erinnerungen daran, was geschieht, wenn Zivilisation zusammenbricht. Der Orden betet, daß er dem Beispiel nicht folgt.

Es gibt eine lange theologische Schrift, die von Orden-Bibliothekar Mallus verfaßt wurde, die die "Trilogie des Steins" genannt wird. Sie behandelt die Welt Ashenmere als eine Art göttliches Mandala — eine komplexe Struktur, die dazu bestimmt ist, die Moralität und Disziplin ihrer Verteidiger zu prüfen. Der erste Teil lehrt Geduld, der zweite Entsagung, der dritte Gewißheit. Ein Bruder, der alle drei durchdacht hat, wird in den Status eines "Weisen der Mauer" erhoben.

Der Unterschied zum Kult der Imperial Fists ist subtil aber tiefgreifend. Die Imperial Fists sehen Befestigung als *Sieg* — die Bezwingung von Feinden durch Willensstärke. Die Steinernen Wächter sehen Befestigung als *Beharrlichkeit* — das bloße Weitermachen, wenn Sieg nicht mehr erreichbar ist.

Gene-seed quirks

Die Steinernen Wächter erben die Gensaat der Imperial Fists, aber 47 Generationen auf Ashenmere haben eine subtile, tragische Besonderheit hervorbracht: Der Ossemodula der Steinernen Wächter wird mit zunehmendem Alter *spröde*. Dies ist nicht das gleiche Fluch wie der Hereditärer Fluch der Space Wolves oder die Zerrüttung der Blood Angels — es ist subtiler, brutaler und unvermeidlicher.

Brüder der Steinernen Wächter verlieren allmählich die Fähigkeit, neue Knochengewebe aufzubauen. Im Kampf bedeutet das nichts — der Enhanced Healing kennt kein Alter und repariert schnell. Aber in den letzten Jahren eines Bruders, wenn er zu alt wird für echte Kämpfe, beginnt die Erosion. Ein Knöchel bricht. Ein Rippe heilt nicht richtig. Ein Finger versteifen sich in einem unbequemen Winkel. Ein Bruder, der hundert Jahre alt ist, kann nicht mehr aufstehen.

Dies ist *keine* schnelle oder dramatische Veränderung. Es ist eine kalte, mathematische Erkenntnis, daß die Zeit endet.

Fluch-Stufen

Stufe 1 — Die ersten Risse

- Kleine Risse in den Zähnen bei etwa 80–90 Jahren Alter; sie brechen nicht ab, splitter aber leicht beim Essen.
- Eine subtile Abnahme der Heilungsgeschwindigkeit bei Knochenbrüchen; was früher in drei



ANVIL-OF-WAR

Tagen heilte, heilt jetzt in einer Woche. - Gelegentliche Steifheit in den Gelenken — Schultern, Hüften, Knöchel — die sich nach langer Unbewegung verschärft. - Erste Episoden von leichtem Zittern bei extremen Anstrengungen (Belagerungen, lange Märsche); das Zittern verschwindet nach Ruhe. - Eine subtile, unkontrollierbare Neigung, mehr Wasser zu benötigen — nicht aus Durst, sondern aus körperlichem Bedarf. Dies ist auf Ashenmere ein schlechtes Omen.

Die Steinernen Wächter beobachten jeden Bruder mit Achtsamen; die Ordensmeister sind darin ausgebildet, diese Anzeichen zu erkennen. Wenn ein Bruder die ersten Anzeichen zeigt, wird er sanft in Bürotätigkeit verlegt — Archivare, Wartungsarbeiter, Lehrer für Novizen. Diese Verlegung ist eine Gnade, keine Strafe, aber jeder Bruder versteht, was sie bedeutet.

****Stufe 2 — Das Fortschreiten****

- Offensichtliche Zahnverluste; tote Zähne werden entfernt, oder sie fallen selbst aus. Ein Bruder kann kaum noch harte Nahrung essen; die Ordensküche kocht weichere Speisen für diese Brüder. - Knochensplitter-Episoden; kleine Stücke von Knochengewebe spalten sich bei normaler Aktivität ab. Ein Bruch der Speiche ist möglich von einem Sturz aus halber Höhe. - Deutliche Steifheit in den Bewegungen. Ein Bruder mit Stadium 2 kann noch kämpfen, aber nicht so schnell, nicht so geschmeidig. Seine Paraden sind zu langsam. - Ein subtiler, aber verfassungsmäßiger Anstieg des Zitterns; es beginnt, auch in Ruhe sichtbar zu werden, besonders in den Händen. - Erste Desorientierungsepisoden; ein Bruder verläuft sich in bekannten Korridoren der Bastion oder vergißt für einen Moment den Namen eines Gefährten.

Ein Bruder im Stadium 2 wird von Ordenspriester Marus Vel persönlich besucht — eine Praxis, die "Die Stille Runde" genannt wird. Der Ordenspriester spricht keine Plattheiten aus. Er sagt nur: "Der Stein verschleißt. Das ist richtig." Danach wird der Bruder zur "Ehrwürdige des Stillen Dienstes" ernannt, eine neue formale Bezeichnung. Er wird nicht in einen Cybot eingepflanzt — dafür ist er nicht schwer genug verwundet. Stattdessen erhält er einen Ehrenplatz, wo er als Ausbilder für Novizen dient oder in den tiefsten Archiven arbeitet.

Ein Beobachter ist immer in der Nähe. Sein Name ist Sergeant Kartos. Sein Job ist es, den Bruder nicht auffallen zu lassen, aber zu beobachten, wann die nächste Phase kommt.

****Stufe 3 — Der Letzte Stein****

Dies ist der Punkt, an dem der Körper aufhört, ein Werkzeug zu sein, und zum Gefängnis wird.

Der Bruder kann nicht mehr aufstehen. Ein Knochengerüst beginnt zu kollabieren — nicht dramatisch, sondern graduell. Ein Wirbel weicht nach; der Bruder kann nicht mehr seine vollständige Größe halten. Die Hände versteifen sich in eine halbverstarrte Position. Das Zittern wird unkontrollierbar. Und am schlimmsten: Der Geist verliert seine Schärfe. Ein Bruder in Stufe 3 versteht oft nicht, wo er ist. Er kann seinen Namen aussprechen, aber nicht, wem er gehört.

****Die verlorene Kompanie: Der Kammerdienst des Steingrabes****

Der Name ist unglücklich, aber ehrlich. *Kammerdienst* — nicht Kriegsdienst, nicht ehrlicher Dienst. Einfach *Kammer*. Ein verlorener Bruder wird "ein Steingrab" genannt — nicht böse, aber auch nicht sanft. Es ist das, was er ist: eine lebendige Bestattung.

****Der Name und die Bedeutung.**** Der Kammerdienst des Steingrabes ist nicht eine Formation für Brüder, die verloren sind — es ist eine Formation für Brüder, die das Imperium verloren haben. Sie sind völlig intakt, aber mental nicht mehr vorhanden. Der Name "Steingrab" ist cholerisch: Sie sind Stein,



ANVIL-OF-WAR

weil sie nicht mehr bewegen können, und sie sind ein Grab, weil sie tot sind und es nicht wissen.

****Eine Entfernung.**** Von der Standard-Krafrüstung eines Bruders wird ein einzelnes Stück entfernt — der rechte Schulterpad mit dem Ordenssiegel. Stattdessen wird ein einfaches blankes Ceramit-Pad montiert, ohne Markierungen. Dies ist keine Schande — jeder Bruder weiß, daß dies die Praxis ist. Aber es ist sichtbar. Es sagt allen, die sehen: Dieser Bruder hat seinen Namen verloren.

****Ein Gerät.**** Ein Sprechstein wird in die Rückenseite des Brustpanzers eingepflanzt — ein primitives, auf Rituale gestimmtes Gerät, das die Befehle aufnimmt, die ein Ordenspriester spricht. Wenn der Befehl gegeben wird, bewegt sich der Bruder. Dies ist keine Besessenheit — sein Geist ist nicht aktiv genug, um besessen zu werden. Es ist einfach ein Körper, der weitergeht, bis der Befehl endet.

****Helm und Kopfbedeckung.**** Alle Steingräber tragen den gleichen Helm — einen schlichten, schwarzen Mark VI ohne jedes Siegel oder Zeichen. Ein Visier ist an der Vorderseite, aber das Visier ist undurchsichtig gemacht mit dichtem Rußglas. Ein Steingrab kann nicht sehen, wohin es geht. Es kann nur hören, was ihm gesagt wird. Der Grund ist praktisch: Ein verlorener Bruder mit Sehvermögen könnte in eine Belagerung rennen und sein Leben verschwenden. Ein blinder verlorener Bruder geht einfach geradeaus, bis die Befehle aufhören.

****Der Befehl.**** Wenn ein Steingrab ins Feld geht, spricht ein Ordenspriester diese Sätze:

****"Der Stein war, der Stein ist, der Stein wird sein. Was von dir bleibt, marschiert noch. Dieser Körper ist ein Gefäß ohne Bewohner — erfülle deinen letzten Dienst ohne Erinnerung daran, daß du gedient hast."****

****Was geschieht danach.**** Ein Steingrab wird nicht getötet, wenn es verwundet wird — es wird zurückgebracht. Die Überreste werden zur Ossuariumskammer gebracht, der tiefsten Grabloge unter der Bastion, wo die ganz alten Brüder in Sarkophagen liegen, zu alt, um noch jemals zu erwachen, zu beschädigt, um zu sterben. Ein Steingrab wird neben ihnen gelegt. Es wird nicht in einen Sarkophag gepflanzt — das wäre eine Ehre, die ihm nicht mehr gehört. Stattdessen wird sein Körper mumifiziert, in grauem Leinen gewickelt, und in eine Nische in der Wand gelegt, eine von hundert anderen. Eine Nummer wird auf die Leinwand geritzt. Der Name wird nicht aufgeschrieben.

Dies ist das Schicksal, das der Orden vorbereitet, wenn der Stein schließlich abbricht.

DESIGN BIBLE

Colour identity (narrative)

Die Steinernen Wächter tragen Farben, die die Totenwelt widerspiegeln, die sie bewachen. Ihr primärer Panzerungsanstrich ist nicht das strahlende Gelb der Imperial Fists, sondern Stein-Grau — ein kalter, staubiger Farbton, der nicht glänzt. Dies ist nicht Tarnung, sondern Ehrlichkeit. Die Steinernen Wächter wollen nicht bemerkt werden, aber sie wollen nicht versteckt sein. Sie sind Teil der Landschaft Ashenmeres geworden.

Die Farbe symbolisiert nicht nur die Landschaft, sondern auch die psychologische Verfassung des Ordens. Grau ist weder Schwarz noch Weiß — es ist das Dazwischen, die Farbe der Zweideutigkeit. Ein Bruder der Steinernen Wächter ist nicht als gut oder böse definiert, sondern als beständig. Seine Moral ist nicht klar, sondern gewittert wie ein alter Stein.

Farbrezept für Panzerung (Hauptfarbe)



ANVIL-OF-WAR

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Mechanicus Standard (Base) | Base |
Grundierungsschicht über Grundprimer | | 2 | Skavenblight Dinge (Layer) | Layer | Erste Farbschicht für
warmen Steinton | | 3 | Eshin Grey (Layer) | Layer | Zweite Schicht für Tiefe und Variation | | 4 |
Administratum Grey (Layer) | Layer | Hellere Linien, um Panzerplatten zu betonen | | 5 | Nuln Oil
(Shade) | Shade | Vertiefen Sie Spalten und Gelenke | | 6 | Dawnstone (Edge) | Edge | Randhöhen für
Kontrast und Effekt |

Akzentfarbe (Schulterpolster und Rand)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Abaddon Black (Base) | Base | Tiefe schwarze
Grundlage | | 2 | Incubi Darkness (Layer) | Layer | Erste Schicht für Kontrast | | 3 | Kabalite Green
(Layer) | Layer | Subtile grüne Untertöne für Tiefe | | 4 | Abaddon Black (Shade) | Shade | Linien
verdunkeln | | 5 | Sotek Green (Edge) | Edge | Hellere Kanten für Definition |

Metallelemente

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Leadbelcher (Base) | Base | Metallische
Grundierungsschicht | | 2 | Iron Warriors (Layer) | Layer | Erste Metallschicht | | 3 | Nuln Oil (Shade) |
Shade | Ölschicht für Tiefe und Verwitterung | | 4 | Necron Compound (Edge) | Edge | Silberne Kanten
für mechanische Definition | | 5 | Balthasar Gold (Layer) | Layer | Akzentuierung für alte, verwitterte
Teile (optional, für Veteranen) |