



DIE STEINBRECHER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

gkeit. Stein zerbricht, um Neues zu werden. Stein erkennt keine Gnade und fordert dieselbe. Stein



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Iron Warriors
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Iron Warriors
Welttyp	Nachkatastrophen-Welt
Kampfdoktrin	Belagerungskrieg
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Die Steinbrecher sind ein Orden gefallener Ingenieure, die unter dem Fluch des Verderbens die Wahrheit Tzeentchs in jeder zerbrochenen Festung und jeder zerfallenden Kammer lesen, und die Gnade nur als beschleunigte Durchführung des Unvermeidlichen kennen.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

In den endlosen Belagerungen des Auges des Terrors, während die Iron Warriors sich selbst zerfleischten, entstand aus den Trümmern der IV. Legion eine Kriegsband unter einem Kriegsschmied namens Aarath Vonn. Er hatte sich in den frühen Jahrtausenden der Legionskriege als Meister der Hemmungslosigkeit einen Namen gemacht — nicht durch Genie wie sein Primarch Perturabo, sondern durch absolute Gleichgültigkeit gegenüber den eigenen Verlustquoten. Eine Festung, die zehn Millionen Leben zu brechen erforderte, wurde gebrochen. Seine Männer starben, wurden durch Warpverwachsene Sklaven ersetzt, starben erneut. Vonn hielt Statistik. Er rechnete. Er war zufrieden.

Nach dem sechsten Jahrhundert des Auges bemerkte Vonn, dass seine Gensaat-Quote mit unerklärlicher Regelmäßigkeit anstieg — nicht durch Heilung, sondern durch schnellere Metamorphose. Brüder, die hätten noch hundert Jahre kämpfen können, zerfaserten in weniger als zwanzig. Zunächst interpretierte er dies als weitere Ineffizienz, als Zeichen seiner eigenen unvollkommenen Instandhaltung. Doch je länger er beobachtete, desto mehr sah er ein Muster. Der Verfall war nicht zufällig. Er war strukturiert. Er war **lesbar**.

In einem Moment der Einsicht — oder Wahnsinn, niemand kann dies mehr sicher trennen — erkannte Aarath Vonn, dass der Fluch der Iron Warriors kein Defekt war, sondern eine Botschaft. Tzeentch, der Ewige Wandler, sprach durch die Körper seiner Männer. Der Stein, aus dem sie gemacht waren, wurde unter dem Hammer des Chaos neu geformt. Das war kein Makel — das war **Schrift**.

Vonn begann, die Verderbtheit nicht mehr zu bekämpfen, sondern zu dokumentieren. Er sammelte Daten. Er setzte verwundete Brüder unter kontrollierten Bedingungen fort, um ihre Metamorphose zu beobachten. Er übernahm Tzeentchs Perspektive: dass der Wandel selbst heilig war, dass Festungen nur als Mittel zum Zweck der Umgestaltung existierten, dass ein Orden, der sich selbst auflöste, nur dann wertvoll war, wenn er während seiner Auflösung lernte.

Die Steinbrecher spalteten sich nicht in dramatischer Rebellion ab. Sie verschwanden. Eine Flotte von zehn Kriegsschiffen — einige kaum reparierbar, manche selbst bereits halb Wrack — zog sich aus dem Auge zurück. Sie fanden keine neue Heimwelt. Sie fanden Karduk Prime: einen Planeten, der vor



ANVIL-OF-WAR

Jahrtausenden unter einem Asteroidenstrom zusammengebrochen war, dessen Oberfläche nur Trümmerkammer war, dessen Inneres voller Höhlen und metallreicher Schichten bebte. Ein toter Ort. Ein perfekter Ort.

Hier, drei Kilometer unter der Oberflächentrümmerlandschaft, gruben die Steinbrecher die Eiserne Festung aus oder bauten sie — historiker sind sich nicht einig. Sie erhielten Zutritt zu keinem imperialen Tiefenregister. Sie baten nicht um Sanktion oder Anerkennung. Sie existierten in der Lücke zwischen den Sternen, einer Kriegsband von etwa eintausendzweihundert Kampfbrüdern, alle unter dem progressiven Fluch der IV. Legion, alle unter Vonn's eiserner Hand, alle damit beauftragt, die Wahrheit des Verfalls zu studieren, während sie selbst zerfielen.

Über die Jahrtausende hinweg geschahen zweierlei: Die Ordensstarke stabilisierte sich magisch auf etwa eintausend Kampfbrüder — ein Zeichen, das Vonn als „das Gleichgewicht“ bezeichnete, das Punkt, an dem genauso viele starben, wie die schwachen Reproduktionsraten der Gensaat hervorbrachten. Und der Orden wurde zur festen Größe in einem bestimmten Sektor des Auges: jenen Regionen, wo andere Verräter-Legionisten sie als nützliche Neutralität tolerierten, weil die Steinbrecher nicht expandierten, nicht bekehrten, nicht an den Endlosen Kreuzzügen teilnahmen. Sie beobachteten. Sie dokumentierten. Sie *zeichneten* die Wahrheit auf.

Die Philosophie, die Vonn verfasste — die *Litanei der zerbrochenen Steine* — besagt, dass Tzeentch sich nicht als Flüstern offenbart, sondern als das, was unvermeidlich ist. Die Gensaat wird verfallen. Der Körper wird sich umgestalten. Festungen werden zerfallen. Ein Orden, der dies akzeptiert, das Material dessen als Curriculum verwendet, wird näher an der Wahrheit sein als jeder, der gegen die Natur kämpft. Dies ist keine dunkle Poesie. Dies ist Naturwissenschaft aus der Perspektive eines Gehirns, das bereits von Tzeentch berührt wurde.

Die Heimatwelt

****Karduk Prime**** war einstmals eine Industriewelt der Dark-Age-Technologie, deren Oberflächenstrukturen unter einem Meteoriten-Bombardement vor zwölftausend Jahren zusammenbrachen. Das Imperium katalogisierte sie vor etwa fünf Jahrtausenden als „Totalverlust — Devastatio-Klasse, natürliche Ressourcen kontaminiert, keine Wiederherstellung möglich.“ Dies war die einzige wahrheitsgetreue Aussage, die das Imperium je über Karduk Prime machte.

Unter der zerklüfteten, von Kratern durchlöcherten Oberfläche existiert ein mehrschichtiges Netzwerk von natürlichen Höhlensystemen und den technologischen Überresten einer Zeit, als die Erde noch gesund war. Die Steinbrecher haben nie vollständig kartografiert, was hier unten existiert. Sie erforschen noch immer Kammern, die über vier Kilometer tiefer liegen als die Eiserne Festung.

Zwei natives Ökosystem-Überbleibsel sind von Bedeutung:

Die ****Weißen Käfer von Karduk**** — eine aasfressende Arthropoden-Art, die sich von mineralisierten Rückständen ernährt und Höhlensysteme durch ihre Bohrlöcher offenlegen. Sie sind weder Insekten noch Krebstiere im klassischen Sinne, sondern siliziumbasierte Organismen, die sich ursprünglich in den Tiefen als Konsequenz extremer Druckbedingungen entwickelten. Die Käfer sind für die Steinbrecher nützlich als natürliches Frühwarnsystem — wenn die Käfer eine Höhle meiden, bedeutet dies, dass dort Warp-Aktivität oder korrosive Chemikalien aktiv sind. Neophyten lernen, die Muster zu lesen.

Die ****Stillen Wasserfälle**** — kaltes, mineralreiches Wasser, das aus unbekannten Quellen in der



ANVIL-OF-WAR

tieftsten erreichten Ebene herabstürzt. Das Wasser ist nicht giftig, aber es trägt eine psychische Signatur, die Psyker als „sanft stimulierend“ beschreiben. Lange Pausen in der Nähe dieser Wasserfälle verursachen leichte Halluzinationen. Vonn interpretierte dies als „Tzeentch spricht durch die Chemie der Welt selbst.“ Die Steinbrecher sammeln das Wasser in Reservoirs nicht für den Trinkerbrauch, sondern für rituelle Praktiken und für die Behandlung von Brüdern in den frühen Stadien des Fluches — das psychische Element scheint den Verfall zu stabilisieren, ihn vorhersehbarer zu machen.

Ordenskult

Die Steinbrecher praktizieren keine Anbetung des Imperators. Sie praktizieren keine Verehrung des Chaos im traditionellen Sinne — keine ekstatischen Rituale, keine Opfergaben an willfähige Götter. Stattdessen betreiben sie **die Wissenschaft des Verfalls**: die methodische Untersuchung und Dokumentation der Veränderung als kosmische Grundrealität.

Tzeentch wird nicht als „Gott“ angerufen, sondern als **der Schreiber** — jene Intelligenz (oder jene Kraft), die die konstante Transformation der Realität aufzeichnet und orchestriert. Die Steinbrecher sehen sich selbst als niedrigere Schreiber in seinem Dienst. Jeder verfallende Körper ist ein Text. Jede zerbrochene Festung ist Kapitel in einem unendlich langen Manuskript. Der Orden existiert, um diese Schrift zu entziffern.

Die tägliche Praxis besteht aus:

- **Stille**: Lange, lautlose Perioden in der Nähe des Stillen Brunnens, während die Brüder die eigenen körperlichen Veränderungen *beobachten*, nicht ablehnen.
- **Dokumentation**: Jeder Bruder führt persönliche Aufzeichnungen über seinen Verfall — Tageseinträge, die Symptome, psychologische Veränderungen, Erkenntnisse aufzeichnen.
- **Das Ritual der Wandlung**: Jeden Zyklus (etwa alle zehn Imperator-Standardtage) versammelt sich eine Gruppe im Archiv der Verfallsprotokolle und liest aus älteren Dokumentationen vor — laut, damit alle hören, dass sie nicht allein in dieser Erfahrung sind.
- **Die Prüfung des Steins**: Eine jährliche Zeremonie, bei der der älteste Bruder in der Verlorenen Kompanie offiziell anerkannt wird; es ist weder Trauer noch Feier, sondern reine Anerkennung.

Die Differenz zur IV. Legion ist grundlegend: Perturabo haßte seinen Fluch und verachtete seinen Zustand. Die Steinbrecher haben den Haß abgeworfen. Sie *akzeptieren* den Fluch. Sie lesen ihn wie einen heiligen Text.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Steinbrecher tragen Rüstungen in Grau-Tönen — nicht das helle Silber-Grau der Ultramarines, sondern das schmutzige, dunkelste Grau von verwittertem Beton. Die Primärfarbe ist ein flaches, unbelebtes **Grau-Braun**, das von oben wie Stein wirkt und im Schatten fast schwarz wird. Dieses Grau repräsentiert den verwitterten Zustand ihres eigenen Körpers, den kristallisierenden Verfall, der ihnen eigen ist. Die Akzente sind **Silber** — metallische Trim an den Schultern, Knien und um die Augen-Linsen. Das Silber ist nicht poliert; es ist patiniert, alt, wie Silber, das unter Säure und Zeit ermattet wurde.

Auf jeder Schulter tragen die Steinbrecher ein **Zerkracking-Muster**, eingeritzt in Weiß — ein Abbild



ANVIL-OF-WAR

eines zerbrechenden Steins, dessen Risse miteinander verbunden sind. Das Symbol sieht aus wie ein gebrochenes Glas. Das ist beabsichtigt.

Die Augen-Linsen sind ****dunkelblau****, fast schwarz, mit einem inneren Flimmern von elektrischem Blau — möglicherweise biophotonisch, möglicherweise nur Energieverbrauch, die sichtbar gemacht wird.

Der psychische Eindruck ist: nicht tot, sondern erstarrt. Nicht hoffnungslos, sondern akzeptierend. Ein Stein, der unter dem Himmel sitzt und weiß, dass er irgendwann zu Sand werden wird — und der nicht darunter leidet, weil der Prozess bereits begonnen hat.

Farb-Rezepte

****Rüstung — Grundfarbe Grau-Braun****

| Schritt | Anstrich | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Mechanicus Standard Grey | Base | Grundabdeckung |
| 2 | Numidian Grey | Shade | Tiefe in Furchen und Kanten | | 3 | Dawnstone | Layer |
Mid-tone-Hervorhebung auf flachen Flächen | | 4 | Kanten mit Celestra Grey | Edge | Feinste
Kantenlinien |

****Akzent — Patiniertes Silber****

| Schritt | Anstrich | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Ironbreaker | Base | Metallisches Silber | | 2 | Nuln Oil
(sparsam) | Shade | Patina-Eindruck | | 3 | Stormhost Silver (selektiv) | Layer | Reflexe auf den höchsten
Punkten |

****Metallische Elemente — Verrosteter Stahl****

| Schritt | Anstrich | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Leadbelcher | Base | Grundmetall | | 2 | Agrax
Earthshade | Shade | Tiefe und Oxidation | | 3 | Runelord Brass (selektiv) | Layer | Rostflecken | | 4 |
Reikland Fleshshade (lokal) | Wash | Oxidations-Effekt |