



DIE NEUNFACHEN WÄLLE

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

Die Mauer wandelt sich. Die Belagerung wartet. Das Wissen gräbt tiefer. Der Verrat plant weiter.



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Iron Warriors
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Iron Warriors
Welttyp	Nachkatastrophen-Welt
Kampfdoktrin	Belagerungskrieg
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Sie belagern nicht nur Festungen — sie belagern die Wirklichkeit selbst, bis auch sie nachgibt.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Es gab keine Gründung. Es gab nur einen Bruch, und danach eine Flucht, und danach eine Welt, die niemand haben wollte.

Nach der Horus-Häresie zog sich Perturabo mit dem Großteil der IV. Legion ins Auge des Terrors zurück, wo sich die Iron Warriors in unzähligen, konkurrierenden Großbataillonen neu formierten. Was folgte, war kein geeintes Exil, sondern Jahrhunderte innerer Zermürbung, die spätere Chronisten die Legionskriege nannten — ein Ringen um Schmelzwellen, Sklavenströme und Warpschmied-Wissen, in dem Warsmith gegen Warsmith kämpfte, oft erbitterter als je gegen den Imperator.

In diesem Ringen befahl Kriegsschmied Barrach Vonn ein Großbataillon, das jahrzehntelang mit einem benachbarten Bataillon paktiert hatte, um gemeinsam eine Schmelzfeste zu belagern. Im Jahr 097.M34, in der letzten Nacht der Belagerung, wandten sich die vermeintlichen Verbündeten gegen Vonn's Truppen — ein geplanter Verrat, dessen Ziel schlicht darin bestand, sich die Beute nicht teilen zu müssen. Von den knapp zweitausend Brüdern, die Vonn befahl, überlebten weniger als dreihundert die folgende Nacht in den brennenden Gräben.

Was in dieser Nacht geschah, wird in den Aufzeichnungen der Neunfachen Wälle nie ganz eindeutig erzählt — nur, dass Vonn inmitten der Trümmer eine Vision empfing: neun konzentrische Mauern, jede anders als die vorige, jede sich verändernd, sobald er hinsah. Ob es sich um einen Herold des Tzeentch handelte oder lediglich um die erste sichtbare Auswirkung eines langsam heranreifenden Wahnsinns, lässt sich aus den überlieferten Fragmenten nicht rekonstruieren. Sicher ist nur, dass Vonn seine Überlebenden von diesem Tag an neu ausrichtete: nicht mehr auf Rache an den Verrätern, sondern auf ein Versprechen — dass sie, wenn sie sich selbst dem Wandel unterwarfen, niemals mehr blind getroffen würden.

Die Überreste des Bataillons zogen tiefer ins Auge des Terrors und fanden schließlich Skarvane, eine zerstörte Welt am Rand eines toten Systems. Dort, zwischen den vitrifizierten Ruinen einer fremden Katastrophe, errichteten sie über Generationen Praevisium und formten sich zu dem, was sie heute sind: keine geordnete Kriegsband unter einem einzelnen Banner, sondern ein Orden, der seine eigene Verratsgeschichte zur Doktrin erhoben hat.

Ihre Bindung an Tzeentch begann pragmatisch — ein Tauschgeschäft aus Angst gegen Vorausschau



ANVIL-OF-WAR

— und wurde über Jahrhunderte zu etwas, das man, mit Vorbehalt, Glauben nennen könnte. Es ist kein Glaube der Ekstase. Es ist ein Glaube der Buchführung: jede Niederlage, jede Mutation, jeder weitere Verrat wird als Beweis gelesen, dass ein größerer Plan sie noch immer neu zeichnet. Es tröstet niemanden. Es erklärt nur, warum sie weitermachen.

Die Heimatwelt

Skarvane war, bevor die Legionskriege sie erreichten, eine unbedeutende Schmiede-Agrarwelt am äußeren Rand eines vom Auge des Terrors verschluckten Systems — ein Ort, dessen imperiale Katalognummer verloren ist. Als zwei rivalisierende Iron-Warriors-Großbataillone jahrzehntelang um ihre Fördertürme kämpften, endete der Streit in einem gegenseitigen Orbitalbombardement, das die Kontinentalplatten der Welt in Glas verwandelte. Was übrig blieb, nennen die Neunfachen Wälle „den Glasgrund“: endlose Ebenen aus geschmolzenem, wieder erstarrtem Gestein, durchzogen von den halb eingestürzten Wällen unzähliger Belagerungen, die niemand mehr zu Ende geführt hat.

Zwei Arten haben in dieser toten Welt überlebt und ihre Spur im Orden hinterlassen. Die ****Aschenwürmer**** sind meterlange, blinde Grabtiere, die sich durch die vitrifizierten Schichten fressen und ganze Wallabschnitte zum Einsturz bringen können, wenn sie ungestört bleiben; ihre Jagd ist Teil der Initiationsprüfungen, und ihre Wühlmuster gelten als Vorbild für die Minen- und Stollentaktik des Ordens. Die ****Glasfalken****, große, klingenflügelige Vögel, nisten in den zu Türmen erstarrten Glasformationen und sollen — so die Legende der Wandelfeste — in den unzähligen Spiegelungen ihrer eigenen Federn mehrere mögliche Zukünfte zugleich sehen; ihr zerbrochenes Bild zielt seither Sigel und Standarten des Ordens.

Ordenskult

Wo die Iron Warriors ihren Groll gegen den Imperator und gegen Perturabos vermeintliche Vernachlässigung als persönliche Rechnung führen, die es Stück für Stück zu begleichen gilt, haben die Neunfachen Wälle diesen Groll abgelegt — nicht aus Vergebung, sondern weil ihnen die Erinnerung an ein klares Feindbild abhandengekommen ist. An seine Stelle ist die Verehrung des „Wandelnden Baumeisters“ getreten, einer Erscheinungsform Tzeentchs, die der Orden als denjenigen begreift, der jede ihrer Mauern, jeden ihrer Rückschläge und, mit wachsender Furcht, jeden ihrer verglasenden Körper redigiert. Jede Niederlage wird nicht als Schande gebucht, sondern als Beweis, dass der Plan noch nicht fertig ist. Das ist kein tröstlicher Glaube. Es ist ein Glaube, der ihnen erlaubt, weiterzukämpfen, ohne mehr zu wissen, wofür.

Ein Wandelpriester — die ordensinterne Entsprechung eines Ordenspriesters — begleitet jede Kompanie und wacht weniger über Moral als über Konsequenz: Er stellt sicher, dass keine Niederlage unkommentiert, keine Mutation unprotokolliert bleibt. Man betet hier nicht um Sieg. Man betet darum, die eigene Stelle im Muster zu erkennen, bevor man sie verliert.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat der Neunfachen Wälle trägt, neben dem üblichen Erbe der IV. Legion, eine erworbene Instabilität, die erst seit der Ansiedlung auf Skarvane in den Aufzeichnungen auftaucht. Apothecarii vermuten eine Wechselwirkung zwischen dem vitrifizierten Umgebungsmaterial des Glasgrunds, chronischer Warp-Exposition durch die Nähe der Spiegelkrypta und einer bislang nicht vollständig verstandenen Reaktion in der Progenoiddrüse, die zu fortschreitender, kristalliner Verhärtung von Haut,



Blut und schließlich Nervengewebe führt.

Fluch-Stufen

****Stufe 1 — Das Glimmern:**** - Feine kristalline Einschlüsse unter der Haut der Fingerknöchel, die bei Kerzenschein wie Splitter aufblitzen. - Ein leises Knirschen in der Stimme, als spräche der Bruder durch zerriebenes Glas. - Zwanghafte Ausdauer beim Schanzen — der Bruder gräbt tagelang ohne Rast, auch ohne Befehl. - Ein schwacher, süßlicher Ozongeruch, der an Sturmluft vor einem Warp-Sprung erinnert. - Ein Zählzwang in Neunerschritten, gemurmelt bei jeder monotonen Tätigkeit. - Kurzes, facettiertes Aufschimmern der Augen im direkten Licht, als läge geschliffenes Glas hinter der Hornhaut.

Brüder in diesem Stadium bleiben im aktiven Dienst. Ihre Symptome werden in der Musterungshalle protokolliert, nicht gefeiert — die Apothecarii führen Buch über jede Veränderung wie über eine Munitionsbestandsliste.

****Stufe 2 — Die Verglasung:**** - Die Einschlüsse breiten sich über Unterarme und Nacken aus und durchbrechen stellenweise die Haut als scharfkantige Splitter. - Die Stimme zerbricht vollständig in ein Scheppern, das Befehle häufig unverständlich macht. - Die Schlaflosigkeit wird permanent; der Bruder gräbt zwanghaft selbst in die Innenwand der eigenen Rüstung, wenn keine Erde erreichbar ist. - Der Ozongeruch wird zu einem hörbaren Knistern der Haut, begleitet von winzigen sichtbaren Funkenentladungen. - Der Zählzwang wird zu ganzen Litaneien aus Zahlencode, in denen normale Befehle untergehen. - Die Augen sind vollständig facettiert und mehrfarbig, spiegeln die Umgebung fragmentiert und verzerrt.

Für Brüder in diesem Stadium ist der Apothecarius verantwortlich. Sie werden monatlich in der Musterungshalle einbestellt, von Fronteinsätzen mit eigenständiger Kommandogewalt ausgeschlossen und für die Aufnahme in die Splitterwacht vorbereitet.

****Stufe 3 — Die Vollendung:**** Der Punkt ohne Wiederkehr. Haut, Blut und schließlich das Nervengewebe erstarren zu lebendem Kristall; der Bruder verliert die Fähigkeit, eigene Gedanken von warpgetragenen Flüstern zu unterscheiden. Manche enden in einer plötzlichen, explosiven Fragmentierung, andere erstarren über Wochen zu unbeweglichen Glaswächtern.

Die Vollendung wird nicht als Ehre gelesen, sondern als abgeschlossener Datensatz. Der betroffene Bruder wird umgehend aus jeder aktiven Rolle entfernt und dem „Aschgang“ zugeführt — dem letzten Weg durch die Glasnekropole, an dessen Ende entweder das natürliche Ende der Verglasung abgewartet oder, wenn der Wahnsinn zu früh einsetzt, durch den Apothecarius beendet wird.

Verlorene Kompanie

Die Neunfachen Wälle nennen ihre Formation aus Brüdern im fortgeschrittenen Stadium des Fluchs die ****Splitterwacht**** — die Wache der Splitter. Der Name trägt eine doppelte Bedeutung: Er erinnert daran, dass der Orden selbst als Splitter aus der IV. Legion entstand, und beschreibt zugleich, was aus dem Körper eines jeden ihrer Mitglieder geworden ist.

Jedem Kampfbruder in gutem Stand wird bei der Erhebung eine Kriegsnamensplakette auf das Rückenmodul genietet — ein geätztes Namensschild, das seine Identität vor dem Orden und vor Tzeentch bezeugt. Der Splitterwacht wird diese Plakette entfernt, bevor sie in Dienst gestellt wird: Sie ziehen ohne Namen in die Schlacht, denn der Fluch hat ihnen die Person bereits genommen, die einen Namen hätte tragen können.

An ihrer Stelle trägt jeder Bruder der Splitterwacht eine kleine, in das linke Vambrace integrierte



ANVIL-OF-WAR

Glasampulle — die ****Splitterlade**** —, gespeist über eine aus dem Rückenmodul abgezweigte Energiezelle, die eine feine Suspension aus zermahlenem Glas und stabilisierenden Chemikalien zirkulieren lässt. Sie verlangsamt die Verglasung nicht um mehr als einige Wochen, aber genug, um noch einen letzten Einsatz zu erlauben.

Statt individueller Helme trägt die gesamte Splitterwacht identische, glatt polierte Spiegelmasken ohne sichtbare Sehschlitze. Diese Gleichförmigkeit ist die eigentliche Aussage: Wo der Fluch dem Einzelnen die Individualität nimmt, verweigert der Orden ihnen auch das letzte äußere Zeichen davon — sie sind austauschbare Spiegel des Feindes, den sie noch bekämpfen.

„Sie hatten einst Namen. Schickt sie ohne einen ins Feuer.“ — Der Kriegsschmied

Nach dem Tod werden die geborstenen, meist kristallin verwachsenen Überreste eines Splitterwacht-Bruders eingesammelt und in der Glasnekropole beigesetzt — im selben knisternden Regalgang, in dem alle Vollendeten des Ordens ruhen.