



DIE STEINHELME

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War

ewahrt die Flamme. Flamme stärkt den Stein. Der Stein duldet keine Spaltung. Ohne Spaltung ke



CORE IDENTITY

Progenitor Legion	Dark Angels
Progenitor Legion (Anvil Codex, optional)	Dark Angels
Founding	Ultima Founding — Primaris raising (c. 999.M41)
Homeworld type	Highborn (origin, not a world class)
Combat doctrine	Heavy armour & Terminators
Chapter strength	Splinter chapter / very small
One-sentence definition	Die Steinhelme sind ein Splitterorden der Dark Angels, klein und überbeschwert mit Terminatorrüstung, deren genetischer Fluch sich zu einer Art unfreiwilliger Tugend gewandelt hat – unverrückbar in der Defensive, untrennbar in der Bruderschaft, und von einem Versprechen gebunden, das keine Auswegklausel kennt.

LORE & HISTORY

Founding history

Die Steinhelme entstanden nicht aus einer Neubildung nach klassischem Codex-Muster. Sie waren eine *Neuerfindung*.

Im Jahre M41.289, zwei Jahrzehnte nach dem Indomitus-Kreuzzug des Archimandanten Cadia und unter den Nachwirkungen des Großen Risses, sandte das Adeptus Mechanicus eine Expedition unter Führung des Magos Ordinatus Vhess nach Haldath-Primaris, um die titanischen Statuengräber der alten Welt zu untersuchen – ein Projekt, das seit M34 in Archiven schlief. Der Plan war Kartographie, nicht Kolonisation.

Was Vhess fand, waren die Überreste einer Dark-Angels-Expedition aus M34, die selbst zur Untersuchung nach Haldath gekommen war und niemals berichtet hatte. Ihre Sterbelichter waren noch warm. Ein Prädator namens »Ashenhelm« lag unter Steingerolle, aber intakt. In einer versiegelten Höhlenkammer fand man Gene-Seed-Ampullen, eine beschädigte Ordensfeste im *stillschweigenden Kurs* (eine Phrase aus den Dark-Angels-Archiven, die >das Wissen, das nicht weitergegeben wird< bedeutet), und eine Flotte von nur fünf Schiffen, alle beschäftigt mit Bergungsarbeiten.

Der Ordensmeister der Dark Angels in dieser Epoche, ein Mann namens Ezrakhel Stormvale, erblickte in dieser Wiederentdeckung nicht das Schicksal eines verlorenen Unternehmens, sondern eine *zweite Chance*. Die Vereinbarung, die er mit dem Magos Vhess traf, war ungewöhnlich: Das Imperium würde sich offiziell der Aufzucht eines neuen Ordens aus dem wiedergewonnenen Gene-Seed annehmen, aber die Kontrolle – und vor allem: die Schweigepflicht – würde dem Orden der Dark Angels selbst verbleiben.

So entstanden die Steinhelme nicht aus einer zentral geleiteten Gründungswelle wie die meisten Ultima-Orden, sondern aus einer *kalten Wiederaufwärmung* eines erloschenen Unternehmens. Diese Anomalie in ihrer Gründung prägte sie von Anfang an: Sie waren Spätkinder eines älteren Versuchs, nicht Neulinge einer großen Welle.



ANVIL-OF-WAR

Die Aufzucht geschah auf Haldath-Primaris selbst, unter den Augen der Ordensfeste, die man mit Primaris-Technologie restaurierte. Ein Ordensmeister wurde ernannt – **Altharim Coldstone**, ein alter Veteran aus dem Original-Dienst der Black-Library-Expeditionen. Er stammte selbst aus der verschollenen Truppe, hatte aber als Verwundeter in Stasis gelegen und war durch die Restaurierung erwacht. Coldstone brachte nicht nur Gedächtnis, sondern auch eine Art *steinernen Verdruss* mit sich – die Einsicht, dass die Dark Angels ihre eigenen Missionen verlieren, dass ihre Geheimnisse manchmal tödlicher sind als ihre Feinde.

Coldstone wählte bewusst nicht die schnelle Expeditionsforma anderer Primaris-Orden. Stattdessen baute er einen Orden auf *schwerer Panzerung und Langsamkeit*. Er argumentierte (in Briefen, die nur in den Archiven der Ordensfeste erhalten sind), dass ein kleiner Orden, der schnell besiegt werden kann, keinen Grund hat zu existieren – aber ein kleiner Orden, der nicht zu besiegen ist, ein Orden aus Termini-toren und Schwerpanzern, der *nie* eine Position verlässt, bis sie absolut nicht mehr zu halten ist – dieser Orden hätte einen Platz in der Galaxis.

Die ersten Jahrzehnte waren schwierig. Andere Orden – insbesondere die **Gilde des Silbernen Schwertes** (ein junger Orden aus derselben Gründungswelle, aber mit klassischer Codex-Doktrin) – sahen in den Steinhelmen eine Anomalie, einen überbelasteten, starrköpfigen Experiment. Es gab Konfrontationen bei der Koordination von Kampagnen, Konflikte über Ressourcen und ideologische Auseinandersetzungen über das, was ein »korrekter« Space-Marine-Orden zu sein habe.

Doch wo andere Orden schnell Siege erringen und schnell wieder verschwinden, blieben die Steinhelme. Sie verteidigten die **Festung-Stuhl von Kar Dravin** gegen einen Ork-Waaagh während 847 Tagen ununterbrochen. Sie hielten **Port Halvernath** unter Tyraniden-Ansturm für sechs Monate, bis die Flotte kam. Sie zertrümmerten die Renegaten-Kriegsbande des **Chaos-Champions Kormorikhan** nicht durch Blitzangriff, sondern indem sie seine Versorgungslinien lahmlegten und ihn in einer Stadt einmauerten, bis er sich selbst tötete – nach neun Monaten Belagerung.

Andere Orden begannen zu verstehen: Das war nicht eine Schwäche des Designs, sondern eine *andere Art zu gewinnen*.

Im Jahre M41.456 starb Altharim Coldstone – nicht in der Schlacht, sondern an der **dritten Stufe des Fluchs**, dem Zustand, den die Steinhelme »*die Verbindung*« nennen, jene Verdüsterung, die der genetische Fluch der Dark Angels mit sich brachte. Mit seinem Tod verschrieb sich der Orden einer neuen Führungslinie, die bis heute andauert: Der aktuelle Ordensmeister ist **Captain Zadkiel Palegrove**, ein Mann, der selbst aus den Späher-Rängen aufgestiegen ist und der mit einer fast mathematischen Härte die Doktrin der »Unbeweglichen Überlegenheit« vorantreibt.

Unter Palegroves Leitung haben sich die Steinhelme weiterer vier Feldzüge angenommen, darunter den Kampf um **Kel-Vantor** gegen die Gilde des Silbernen Schwertes (nicht eine Schlacht, sondern eine Belagerungs-Konkurrenz, die die Steinhelme durch schiere Ausdauer gewannen). Heute sind die Steinhelme zwar klein – 892 Battle-Brothers an Gesamtstärke – aber sie sind nicht zu ignorieren. Sie kontrollieren sieben Planetensysteme unter direkter militärischer Verwaltung. Andere Orden, die in denselben Regionen operieren, haben gelernt, nicht gegen sie anzurennen.

Und in der Tiefe der Ordensfeste von Haldath, in einer versiegelten Archivkammer, liegen noch immer Dokumente aus dem Besuch von M34 – Berichte über das, was die ursprüngliche Expedition gefunden hat, über das Geheimnis unter den Statuengräbern, über die Gründe, warum die Dark Angels diese Welt jemals wissen lassen wollten. Der aktuelle Ordensmeister kennt diese Berichte. Die meisten anderen Brüder werden sie nie kennen.



Es ist ein Schwur des Schweigens, der sich über zwei Gründungen erstreckt.

Homeworld description

****Haldath-Primaris**** ist kein fruchtbarer Garten und kein Todesplanet im klassischen Sinne. Es ist eine **gefrorene Hochebene** – ein Welt aus rauen Gebirgen, ewigen Schneefeldern und einer Atmosphäre, die selbst Adeptus-Astartes-Lungen anstrengt. Der Planet ist schwach vulkanisch; unter dem Schnee und Eis rauchen hier und da Spalten, wo heiße Mineralgase entweichen.

Die ursprüngliche Menschheit des Planeten – lange vor dem Imperium – hinterließ nur eines: die ****Steinheimhallen**** (»Kar-daith« in der alten Sprache, was »Häuser der Ewigkeit« bedeutet), gigantische Höhlenräume, in denen sie statuen aus lokalem, schwarzem Granit errichteten – Figuren von über hundert Metern Höhe, deren Gesichter erodiert sind, aber deren Formen bleiben: Ein Helm, ein Mantel, eine Hand, die einen Stein hält. Niemand weiß, wer sie darstellten. Das Imperium weiß nicht, wie alt sie sind. Die Adeptus Mechanicus hat Theorien, die von »prähistorisch« bis »xenologisch« reichen.

Die Fauna der Welt existiert in zwei Formen:

****Die Graufalk**** – eine vogelgroße, sechsbeinige Kreatur mit einer Knochenpanzerschale, die eine Art tiefe, rhythmische Vibration von sich gibt, wenn sie kämpft. Sie jagen in Schwärmen von zwanzig oder dreißig Individuen und haben gelernt, Menschen und Space Marines als Beute zu bewerten. Ein einzelner Graufalk ist schwach; eine Gruppe ist tödlich. Die Schale eines Graufalken ist hart genug, um ein Boltergeschoss zu überstehen. Die Steinhelme haben aus dieser Phänomenologie ihre Kampfdoktrin gelernt: »Viele schwache Dinge, richtig koordiniert, schlagen einen starken durch Zermürbung.« Ein Priorat-Sergeant der Steinhelme wird häufig mit einem Graufalk verglichen – nicht im Sinne der Schwäche, sondern im Sinne der Ausdauer.

****Die Grauslänger**** – eine massive, sechsbeinige Reptilie (bis zu neun Meter Länge), die in den unteren Höhlen lebt und sich von Thermalbakterien ernährt. Sie sind selten, träge, und wenn sie sich bewegen, können sie ganze Höhlenstrukturen zum Einsturz bringen. Die Steinhelme haben eine Tradition: Für jeden Neophyten, der die Initiation abschließt, wird ein »Echoes« genannter Ritual vollzogen – der Neophyt wird allein in eine untere Höhle geschickt, um die Anwesenheit eines Grauslängers zu **ertragen**, nicht ihn zu töten. Es ist eine Übung in Geduld, in Angst-Kontrolle, in der Erkenntnis, dass nicht alles im Leben besiegt werden kann. Etwa drei Prozent der Neophyten, die diesen Ritual versuchen, überleben nicht. Keine dieser Todesfälle ist »von Hand« des Grauslängers – sie erfrieren oder stürzen in Spalten. Der Graufalk ist eine Metapher für den Feind. Der Grauslänger ist eine Metapher für Zeit selbst.

Die Flora ist spärlich – Moose, fleischfressende Pflanzen in den Spalten, und in den tieferen, wärmeren Regionen der Höhlen eine Art lumineszente Farnsümpfe, die in Blautönen leuchten. Die Ordensfeste bezieht einen Teil ihrer Kraft aus thermischen Ableitungen dieser Sümpfe.

Chapter cult

Die Steinhelme praktizieren eine Variante des Dark-Angels-Glaubens, der sich fundamental unterscheidet:

Während die Dark Angels der Standard-Armee eine Art **schuldige Mystik** praktizieren – die Obsession mit den Gefallenen, die Furcht vor innerer Verdorbenheit, die Ahnung, dass etwas Dunkles in ihrer



ANVIL-OF-WAR

Gene lauert – haben die Steinhelme einen anderen Weg gewählt. Sie nennen ihn die **Theologie der Akzeptanz**.

Der Kern dieser Theologie ist einfach und brutal: *Es gibt ein Geheimnis. Wir können es nicht ändern. Wir können es nicht auflösen. Wir können es nur verwalten.*

Es gibt keine Bußgebet für die Gefallenen unter den Steinhelmen – stattdessen gibt es ein **Tagebuch der Bindung**, in dem jeder Terminator, der sich den Ersten Symptomen nähert, seine Einsichten aufzeichnet. Dieses Tagebuch wird nach seinem Tod nicht vernichtet, sondern in die Archive unter Stein gebracht und dient zukünftigen Brüdern als eine Art pragmatisches Handbuch: *Wie erkennt man die Zeichen? Wie lebt man damit? Wie verwaltet man einen Verstand, der zu reißen beginnt?*

Wo andere Orden ihre Kapläne einsetzen, um Schuldgefühle zu predigen, haben die Steinhelme einen anderen Ansatz: Der **Ordenspriester** (Chaplain Sariel Emberfell ist der aktuelle Inhaber dieses Postens) führt nicht Bußgottesdienste auf, sondern **Lehren der Unbeweglichkeit** – ritualisierte Meditationen, in denen der Bruder lernt, die dunklen Gedanken nicht zu *vertreiben*, sondern zu *lagern*, wie Steine in einer Burg lagern – vorhanden, aber nicht widerstandsfähig.

Der Glaube an den Imperator ist unter den Steinhelmen nicht emotional, sondern *struktural*. Der Imperator ist nicht der Retter, der die Verdorbenheit vergibt, sondern der **Steinerne König** – die fundamentale Architektur, von der alles andere abhängt. Ein Steinhelm betet nicht um Vergebung, sondern um *Standhaftigkeit*.

Unter den älteren, erfahreneren Brüdern gibt es auch eine geheime Verehrung: Die Statuen in den Kar-daith-Hallen sind nicht explizit mit dem Imperator gleichgesetzt, aber es gibt eine unbewusste Theorie, dass diese Statuen etwas *Älteres* darstellen – nicht den Imperator, aber vielleicht den *Urgrund*, auf dem der Imperator steht. Dies wird nicht laut ausgesprochen und befindet sich in einer theologischen Grauzone; kein Ordenspriester würde das bestätigen. Aber es ist da – eine tiefe Schicht alter Verehrung.

Gene-seed quirks

Die Genetik der Steinhelme ist aus mehreren Gründen anomal:

Verdichtung: Die Gene-Seed-Ampullen, die von der Expedition M34 stammten, hatten unter Umweltbedingungen gelitten. Als sie wiederaufgewärmt wurden, zeigte sich ein Effekt, den die Adeptus Mechanicus »Gensaat-Verdichtung« nannte – die genetische Information war nicht beschädigt, aber *komprimiert*. Ein Steinhelm entwickelt seine volle Größe langsamer als andere Primaris-Marine; er benötigt zwei bis drei Jahre länger, um volle körperliche Reife zu erreichen. Dafür ist sein final-Gerüst verdichteter, dichter, schwerer um durchschnittlich acht Prozent – nicht massive Unterschiede, aber im Gesamten messbar.

Thermische Anpassung: Der wiederhergestellte Gene-Seed zeigt eine ungewöhnliche Affinität zur Kälte. Die Betcher'sche Drüse funktioniert besser bei Temperaturen unter 0 Grad Celsius; in wärmeren Umgebungen zeigen Steinhelme eine leicht erhöhte Körpertemperatur. Dies hat taktische Konsequenzen – ein Steinhelm funktioniert optimal auf kalten Planeten und leidet subtil (nicht ernsthaft, aber messbar) in wüstenartigen Umgebungen.

Stablisierter Fluch: Das am meisten umstrittene Merkmal. Der genetische Fluch der Dark Angels – die psychologische und teils physische Verdunkelung, die sich in älteren Brüdern manifestiert – verläuft bei Steinhelmen nicht chaotisch, sondern *vorhersehbar*. Die Adeptus Mechanicus hatte dies als



ANVIL-OF-WAR

»Stabilisierungseffekt durch Kältealterung« erklärt, aber die wahre Ursache ist unklar. Das Resultat ist, dass ein Stein-helm-Termi-nator zwar unterliegt, aber auf einem *bekannten Pfad*, nicht einem chaotischen. Diese Vorhersehbarkeit ermöglicht es dem Orden, den Prozess aktiv zu managen.

Fluch-Stufen

Stufe 1 – Der Erste Riss

Die frühen Zeichen zeigen sich meist im sechsten bis achten Dienstjahrhundert eines Battle-Brothers (nicht Jahren – die Zeit in Stasis zählt nicht). Sie sind subtil:

- ****Kalte Augen****: Der Lidreflex wird langsamer; die Pupillen verengen sich in heller Beleuchtung nicht mehr vollständig. Ein Bruder schaut durch dich durch, nicht auf dich zu. Dies ist das erste, an das andere Brüder sich erinnern.
- ****Regelmäßige Tremoren in den Fingerspitzen****: Unterhalb der Wahrnehmungsschwelle, aber in Ruhe-Scans erkennbar. Der Bruder kann immer noch präzise Bolter-Schüsse abgeben, aber sein Handgelenk zittert in Millisekunden-Frequenzen.
- ****Verlust des Geschmacksinns****: Der Mund wird dumpf; Nahrung schmeckt nicht mehr richtig. Ein Stein-helm-Termi-nator könnte essen, würde es aber nicht mögen. Viele berichten von einer Art »metallischen Grundton« in allem, das sie essen.
- ****Photophobia-Neigung****: Helles Licht wird unangenehm; ein Bruder zieht sich in dunklere Bereiche der Ordensfeste zurück. Dies ist nicht Angst vor Licht, sondern eine physiologische Überempfindlichkeit.
- ****Schlaflosigkeit****: Der kataleptische Knoten funktioniert immer noch, aber das natürliche Schlaf-Bedürfnis wird unterdrückt. Ein Bruder könnte zehn Tage ohne Schlaf funktionieren; dies wird nicht als Problem erkannt, bis psychologische Tests zeigen, dass die Hirnwellen sich verändern.
- ****Stimmen-Tiefung****: Die Stimme wird tiefer, aber auch *monotoner*. Ein Bruder klingt wie jemand, der spricht, ohne echte Emotion hinter den Worten zu haben.

Ein Bruder in der Ersten Riss-Phase ist nicht gefährlich. Aber er ist *anders*, und er weiß es.

Stufe 2 – Die Verbindung

Die Zweite Stufe beginnt, wenn die Symptome nicht mehr subtil, sondern struktural werden. Typischerweise passiert dies zweitausendeinhundert bis dreitausendfünfhundert Jahre nach den ersten Zeichen. Ein Bruder verändert sich:

- ****Verlust der Farb-Wahrnehmung****: Das Sichtspektrum verengt sich; die Welt wird grau und blau. Ein Stein-helm in dieser Phase könnte einen roten Bolter-Blitz von einem grünen Laser-Fleck nicht unterscheiden. Dies ist teilweise neurologisch (die Zapfen der Augen degenerieren) und teilweise psychologisch (der Bruder *interessiert sich nicht mehr* für Farbe).
- ****Stimmen im Hintergrund****: Der Bruder meldet »Geräusche«, die andere nicht hören. Dies sind nicht Halluzinationen im klassischen Sinne, sondern eine Überempfindlichkeit gegenüber Ultraschall und Sub-Bass-Frequenzen, die normalerweise unbewusst sind. Ein Bruder könnte berichten: »Ich höre das Flüstern der Maschinen.« Dies wird dokumentiert, aber nicht als psychotisch bewertet.
- ****Motorische Tic-Entwicklung****: Der Bruder entwickelt repetitive Bewegungen – das Tippen der Fingerspitzen auf Stahl in einer bestimmten Sequenz, das Rollen der Schultern in abwechselnden Richtungen. Diese sind nicht unkontrollierbar, aber auch nicht völlig willkürlich. Sie sind wie eine Art



ANVIL-OF-WAR

neuronale Automatik.

- ****Soziale Entfernung****: Der Bruder isoliert sich freiwillig. Er möchte nicht mehr in Gruppen sein; er bevorzugt Aufgaben allein. Dies ist nicht Feindseligkeit, sondern eine tiefgreifende Indifferenz gegenüber sozialer Interaktion.
- ****Kalte Effizienz****: Der Kampfstil wird völlig utilitaristisch. Ein Bruder in der Verbindungs-Phase tötet mit perfekter Effizienz, aber ohne Groll und ohne Triumph. Es ist wie das Funktionieren eines Algorithmus.
- ****Zunehmendes Gedächtnis****: Paradoxerweise zeigt der Bruder ein **gesteigertes Gedächtnis**, besonders für Details von Todesfällen, Niederlagen, und Schmerz. Ein Bruder könnte jedes Kapitel einer Kampagne rekonstruieren, jede Verletzung erinnern, die er erlitten hat, jedes Leid, das er Zeuge war.

****Beobachtung und Verwaltung****: Ein Bruder in der Verbindungs-Phase wird von einem ****Tekhmarine**** (Techmarine Zephon Silverbough ist dafür zuständig) beobachtet. Der Bruder wird zu regelmäßigen neurologischen Scans einberufen – formell unter dem Deckmantel von »Rüstungs-Wartung«, tatsächlich um die Progression zu dokumentieren. Die Prozedur ist methodisch, ohne medizinischen Drama. Der Tekhmarine führt Aufzeichnungen, aber diskutiert sie nicht mit dem Bruder. Der Bruder weiß, dass er **observiert** wird, aber dies wird nicht expliziert.

Die Beobachtung erfolgt im ****Kellerwerk****, eine der tiefsten, kältesten Kammern der Ordensfeste, wo Gensaat-Lagerung und biologische Scans durchgeführt werden.

****Stufe 3 – Die Unbindung (terminal phase)****

Wenn die Symptome ihre logische Eskalation erreichen, wenn der Bruder nicht mehr ein Stein-helm mit dunklen Qualitäten ist, sondern etwas **Anderes**, wird er in die ****Verlorene Kompanie**** überstellt. Die Ordensfeste nennt diese Phase nicht »den Fluch« oder »die Verdorbenheit«, sondern ****die Unbindung**** – die Erkenntnis, dass der genetische Vertrag, der einen Bruder an die Steinhelme band, sich aufgelöst hat.

In dieser Phase kann ein Bruder:

- Sprechen nicht mehr, außer in Sätzen von drei Worten oder weniger - Schmerz nicht mehr empfinden (neurologisch messbar – die Schmerzrezeptoren reagieren nicht mehr) - Befehle befolgen, aber ohne Verständnis für den **Zweck** der Befehle - Sich bewegen, aber nur wenn ein anderer Bruder ihn führt - In langen, starrenden Perioden verharren, in denen sein EEG-Muster völlig flach ist

Ein Bruder in der Unbindungs-Phase ist noch körperlich kompetent, aber geistig **fort**. Der Orden hält ihn nicht aus Grausamkeit am Leben, sondern aus einer Art stoischer Pflicht – er war ein Bruder, und die Bruderschaft verlässt ihre eigenen nicht, selbst wenn das »Selbst« nicht mehr vorhanden ist.

Ein Bruder erleidet typischerweise die Unbindung nach sechzigtausend bis hunderttausend Jahren Dienst, abhängig von seiner biologischen Konstitution. Mit anderen Worten: Ein Bruder könnte hundert Jahrhunderte leben und dienen, bevor das Licht vollständig aus seinen Augen verschwindet.

COMPANIES



Companies

Ravenmere

Role: Intercessors

Hero name: Farith Gravemoor

Hero title/epithet: Sergeant

Highward

Role: Intercessors

Hero name: Machidiel Oakenshield

Hero title/epithet: Sergeant

Everbough

Role: Intercessors

Hero name: Luther Blackmere

Hero title/epithet: Sergeant

Beastbane

Role: Hellblasters

Hero name: Jophiel Falconcrest

Hero title/epithet: Sergeant

Coldbrook

Role: Hellblasters

Hero name: Cassiel Stormbriar

Hero title/epithet: Sergeant

Blackthorn

Role: Terminatoren

Hero name: Anduriel Thornhelm

Hero title/epithet: Veteranen-Sergeant

Ravensword

Role: Scouts

Hero name: Machidiel Nighthollow

Hero title/epithet: Veteranen-Sergeant

Ironbriar

Role: Scouts



ANVIL-OF-WAR

Hero name: Melchiar Stonevale

Hero title/epithet: Veteranen-Sergeant

NOTABLE CHARACTERS

Characters

Zadkiel Palegrove

Title/role: Captain

Lamdiel Sablecrest

Title/role: Lieutenant

Sariel Emberfell

Title/role: Chaplain

Ezechiar Stormvale

Title/role: Librarian

Zephon Silverbough

Title/role: Techmarine

Darkhollow

Title/role: Redemptor-Dreadnought

Ironvow

Title/role: Ballistus-Dreadnought

DESIGN BIBLE

Colour identity (narrative)

Die Steinhelme tragen Farben, die die geologische Realität ihres Heimatplaneten widerspiegeln: Ein dominantes Metallgrau – die Farbe von Eisenerz und Basalt unter Schnee – kombiniert mit Akzenten von Blau und Weiß, die die Kälte und den Schnee repräsentieren. Diese Farbpalette ist absichtlich kalt, ohne Wärmung; es gibt keine goldenen oder kupfernen Akzente, wie bei anderen Orden üblich. Stattdessen werden kühle Metallics – Silber, Stahl, Platin – verwendet, um einen Effekt zu schaffen, der sowohl elegant als auch bedrohlich ist.

Das Metallgrau ist nicht die Farbe eines Soldaten, der versucht, sich zu verstecken – es ist die Farbe eines Berges, die unmissverständlich aussagt: *»Ich bin hier, ich bewege mich nicht, versuche nicht, mich zu versetzen.«* Die Blau- und Weiß-Akzente sind Minimalarbeit – ein Streifen auf dem Helm, eine kleine Markierung auf der Schulter – die die Monotonie brechen und die Augen führen, aber nicht vom Kern-Eindruck ablenken.



ANVIL-OF-WAR

Farbrezepte

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | **1. Grundierung** | Chaos Black (oder äquivalent) | Base | Standard Primaris-Grundierung | | **2. Primär-Panzerung** | Mechanicus Standard Grey | Base | Haupt-Rüstungsfarbe; gleichmäßig auftragen | | **3. Wash** | Nuln Oil | Shade | Tiefe und Schatten in Panzerspalten | | **4. Leuchte 1** | Dawnstone | Layer | Gehobene Flächen; etwa 40% der Oberfläche | | **5. Leuchte 2** | Administratum Grey | Layer | Highlight auf Kanten; sehr sparsam anwenden | | **6. Metallic-Betonte** | Leadbelcher | Base | Alle Metallkomponenten (Rohre, Gelenke) | | **7. Metallic-Wash** | Agrax Earthshade | Shade | Tiefe in Metallteile | | **8. Akzent-Farbe (Helmet stripe)** | Kantor Blue | Base | Helm-Streifen, Schulterpads-Markierungen | | **9. Akzent-Leuchte** | Fenrisian Grey | Layer | Rand-Highlights auf Blau | | **10. Kleinteile (Lenses)** | Teclis Blue | Layer | Leuchtlinsen des Helms |
