



DIE EISENBRECHER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Risse spalten, Maschinen rollen, Feinde fallen, Herd hält.“



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Imperial Fists
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Imperial Fists
Gründung	13. Gründung — Dark Founding (frühes M36)
Welttyp	Feudalwelt
Kampfdoktrin	Schnelle Mechanisierte Kriegsführung
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Die Eisenbrecher sind das mechanisierte Schwert Dorns – schnell wo seine Festungen langsam sind, brutal wo sie Geduld zeigen, und in ihrer Zerstörung doch dem klaren, rachsüchtigen Zweck ihrer Ursprungslegion treu.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Eisenbrecher entstanden nicht aus Glauben, sondern aus Notwendigkeit. Im Jahre M32.1, während der Dunklen Gründung, als das Imperium verzweifelt danach rang, seine zerrissene Struktur zusammenzuflicken, beauftragte die Hohepriesterin der Mechanicus auf Mars einen Trupp von High Lords damit, die Grenzwelten des Sable Reach zu stabilisieren. Diese Region, seit Millennia von Xenos-Übergriffen heimgesucht, war zu einem Sumpf aus Sklaverei und Wiederbesetzungen geworden.

Die Hohepriesterin hatte eine Einsicht: Die Defensive versagte. Die bisherigen Garnisonen waren von Festung zu Festung gezogen, langsam wie der Dorn selbst. Und während sie bauten, fielen die Feinde über andere Welten her. Es war ein Problem der Geschwindigkeit, nicht der Kraft.

So wählte man Kommandant Iseldir aus den letzten Ruinen der Imperial Fists – nicht aus deren Stammliste, sondern aus ihren Archiven. Ein gefallener Offizier, wieder erhoben, unter Bedingungen, die niemand niederschreiben wollte. Man gab ihm nicht die Gene der reinen Legion, sondern jene, die übrig waren. Degeneriert, heißt es in den späteren Aufzeichnungen. Fehlerhaft. Aktiv.

Iseldir nahm, was man ihm gab. Er nahm auch jene Maschinen, die zu schnell waren für normale Ordensstrukturen: Land Raider, nicht als Festungswerk, sondern als Stoßdegen. Motorräder. Gleiter. Dinge, die sich bewegten wie Wasser, nicht wie Granit. Er nahm auch die Brüder, die unter normaler Aufsicht nicht bestanden hätten – jene mit unruhigen Händen, jene, deren Gensaat zu schnell arbeitete, jene, deren Wille wie ein gespannter Draht war.

Die erste Schlacht war auf Vandau, M32.3. Ein Xenos-Schwarm, präzise angegeben in den Aufzeichnungen: Tyraniden-Spähentruppen, Hunderter, vielleicht Tausender. Die alte Besatzung war bereits aufgegeben worden. Iseldir fuhr auf Motorrädern an den Rand des Schwarms, sprengte dessen führende Zellen auf, verschwand, tauchte hundert Kilometer südlich wieder auf, wo eine Tyraniden-Fortpflanzungskammer zu wachsen begann. Er zerschmetterte sie. Dann wieder Norden. Wieder Süden.



ANVIL-OF-WAR

Das Schwarm kollabierte. Nicht besiegt – auseinandergerissen. Die Xenos hatten keine Koordination mehr. Die Eisenbrecher hatten sich durch das Fleisch geschnitten wie eine Klinge durch Wasser.

In den folgenden neunzig Jahren, unter Iseldirs Kommando, vereinigten die Eisenbrecher achtzehn Welten unter ihrer Kontrolle. Sie verlegten ihre Ordensfeste unter die Bergkette Kar Dravins auf der Heimatwelt Kaldrath, nicht weil die Gegner sie drängten, sondern weil Iseldir verstand: Ein Orden, der sich schnell bewegen muss, kann keine weitschauenden Türme haben. Er braucht Wurzeln unter der Erde, von dort kann er in jede Richtung ausschießen.

Die Gensaat-Mängel verschärften sich, je älter der Orden wurde. Wo die Imperial Fists eine Degeneration über Jahrtausende zeigten, zeigten die Eisenbrecher sie in Generationen. Doch auch das akzeptierten sie. Sie deuteten es um: Ein beschädigter Bruder ist ein hungrigerer Bruder. Ein hungriger Bruder ist aktiver, mobiler, tödlicher – bis zum Punkt des Zusammenbruchs. An diesem Punkt ward er ausgesondert mit einem Ritual, das später als der *Ritus der Aussonderung* bekannt wurde.

Iseldirs letzter Eintrag ins Befehlstagebuch war M33.7: „Wir sind schneller als der Feind und schneller als die Zeit. Wir werden es nicht länger aushalten, langsam zu sein. Und darum werden wir es auch nicht.“ Er wurde zwei Wochen später in seinem Kampanzeltzelt gefunden, die Gensaat vollständig kollabiert. Er war 243 Jahre alt – alt für einen Space Marine dieser Zeit, älter noch für einen, dessen Gene von innen nach außen brannten.

Sein Nachfolger, Hauptmann Vothric, führte den Orden für weitere fünf Jahrhunderte. Und immer schneller. Immer hungriger. Immer auf der Suche nach dem nächsten Riss zu spalten.

Die Heimatwelt

Kaldrath liegt am äußeren Rand des Imperiums, eine Feudalwelt mit geringen Industrien und einer wilden, unvorhersehbaren Biosphäre. Die Welt dreht sich langsamer als die meisten, was zu extremen Tages- und Nachtzyklen führt – eine Tagesseite unter glühender Hitze, eine Nachtseite unter arktischer Kälte. Der Equator ist das einzige Gebiet, das bewohnbar ist, und dort haben sich vier große Dorfverbände herausgebildet, die von nomadischen Hirten bewohnt werden.

Das dominierende Tier Kadraths ist der **Steinbrecher-Leviathan** – ein sieben Meter langes, schildkrötenartiges Wesen mit einem Panzer aus reinem Basalt, der so hart ist wie der beste Carapax-Stahl. Die Hirten reiten auf ihnen, verwenden ihr Blut für Leder und ihre Knochen für Werkzeuge. Der Kaiserschnitt eines toten Leviathans ist ein zweistündiges Ritualprojekt, bei dem die Brüder des Ordens beobachtend zuschauen – denn es ist die gleiche Bewegung wie das Spalten eines gegnerischen Schiffes. Die Initiation eines neuen Brechers verlangt, dass der Novize einen lebenden Leviathan-Spalt mit der bloßen Hand öffnet. Es ist unmöglich. Es ist die Bedingung der Zugehörigkeit.

Das zweite Tier ist der **Haft-Aal** – ein intelligenter, gefährlicher Raubfisch, der in den unterirdischen Seen unter Kar Dravins lebt. Sechs Meter lang, mit elektrischen Organen und einer Schnelligkeit, die selbst gepanzerte Brüder überraschen kann. Die Haft-Aale fressen periodisch, was ihnen in den Weg kommt. Die Eisenbrecher haben gelernt, mit ihnen zu leben, indem sie die tieferen Ebenen der Ordensfeste als heilig erklärten – jene Seen gehören den Aalen. Und wenn ein Bruder sich dort verirrt, ist das die Entscheidung des Maschinengeists. Zugleich haben sie verstanden: Der Haft-Aal greift an, wenn er bedrängt ist. Das ist das Prinzip der Beweglichkeit. Der Aal ist schnell, weil er klein ist. Der Brecher muss schnell sein, obwohl er groß ist.

Die eingeborene Bevölkerung Kadraths wurden nicht verdrängt, sondern integriert. Sie dienen als



ANVIL-OF-WAR

Späher, Handwerker und Ordensdiener. Sie sind klein, zäh, und leben seit Jahrtausenden mit den Rhythmen des Steinbruchs – dem Singen der Felsen, wenn sie unter Hammerschlag brechen. Ein Ordensdiener einer Eisenbrecherin kennt den Klang von Bruch wie ein Space Marine den Klang seines Bolters.

Ordenskult

Die Eisenbrecher betrachten das Imperium nicht als ein Reich der Ewigkeit, sondern als einen Damm gegen das Chaos – ein Bauwerk, das ständig repariert werden muss, nicht weil es schön ist, sondern weil es funktional sein muss. Während die Imperial Fists den Glauben an Dauer und Vollendung verkünden, predigen die Eisenbrecher den Glauben an den ****Ständigen Bruch****.

Der Ritus ist einfach: Jeden Morgen, vor der Mahlzeit, sprechen die Brüder zusammen: *„Es brach, es brach wieder, es wird noch einmal brechen. Und wir werden noch einmal fahren.“* Es ist kein Gebet an den Imperator, obwohl der Imperator verehrt wird. Es ist ein Gebet an die Unvermeidbarkeit.

Die Cappellano-Ordnung lehrt, dass Sünde nicht eine Verfehlung gegen Gott ist, sondern gegen die ****Struktur**** – gegen die Ordnung der Dinge. Ein Bruder, der nachlässig fährt, der verdrießlich ist, der nicht schnell genug handelt, der ist nicht sündhaft im klassischen Sinne, aber er ist **unbrauchbar**. Und Unbrauchbarkeit ist zu heilen durch Arbeit, oder zu beenden durch Aussonderung.

Der ****Ordenskult der Eisenbrecher**** hat auch eine mechanische Komponente. Jede Maschine ist ein Tempel. Nicht im übertriebenen Sinn der Adeptus Mechanicus – eher so, wie ein Handwerker seinen Hammer heilig spricht. Ein Techmarine ist so geschätzt wie ein Ordenspriester, vielleicht mehr, denn er erhält das Leben.

Es gibt einen geheimen Ritus, genannt das ****Protokoll der Ölhände****, der nur von den dienstältesten Techmarines und dem Ordensmeister bekannt ist. Man sagt, er hat mit der Frage zu tun, wie lange eine Gensaat noch haltbar ist, bevor sie völlig kollabiert. Aber niemand spricht davon.

Gensaat-Besonderheiten

Die Eisenbrecher zeigen eine beschleunigte Gensaat-Degeneration, die sich von jener der Imperial Fists fundamental unterscheidet. Während die Imperial Fists eine langsame, über Jahrtausende verteilte Verflachung ihrer genetischen Herrlichkeit zeigen, degeneriert die Gensaat der Eisenbrecher in konzentrierten Wellen.

Die erste Vermutung ist, dass Iseldir die Gensaat intentional modifiziert hat – sie bewusst aktiviert hat, um schnellere, hungerigere Brüder zu schaffen. Die Aufzeichnungen sind versiegelt. Das Imperium hat das Projekt nie offiziell bestätigt oder verleugnet.

Fluch-Stufen

****Stufe 1 — Das Erste Schweigen****

- Schlaflosigkeit, die Nächte lang anhält; der Bruder sitzt regungslos, die Augen offen - Feuer in den Händen – eine konstante, unerträgliche Hitze in Fäusten und Fingern, die nur durch Wasser gelindert wird - Tremor in den Beinen, ein Zittern, das beim Fahren eines Motorrades schlimmer wird - Reizbarkeit gegen Ruhe; der Bruder wird zornig, wenn ihm befohlen wird, still zu sitzen - Überaktivität in der Speiseröhre; er isst viel, erbricht aber auch regelmäßig - Visueller Verfall; die Augen werden trüb, die Pupillen vergrößern sich



ANVIL-OF-WAR

Der Bruder wird unter Beobachtung gestellt. Der zuständige Sergeant notiert täglich die Symptome in die Belegungsliste der Halle Neun. Dies ist keine Strafe – dies ist Dokumentation. Der Bruder bleibt aktiv, kämpft noch, fährt noch. Aber sein Weg ist bekannt.

****Stufe 2 — Der Nachhall****

- Der Tremor wird zum Rucken – Zuckungen, die den ganzen Körper erschüttern, besonders nach Kampf - Die Hand-Hitze breitet sich auf die Arme aus; die Haut wird fleckig, rötlich verfärbt - Gedächtnis-Ausfälle; der Bruder vergisst manchmal seinen Namen oder den Befehl - Die Speiseröhre-Probleme werden extrem; der Bruder wirft Blut auf - Aggressive Überaktivität; er muss kämpfen oder fahren oder er wird wahnsinnig - Wahrnehmung von Stimmen – nicht von außen, sondern von innen, die sagen: „Fahren. Fahren. Fahren.“

Der Bruder wird unter die Aufsicht des Waffenmeisters gestellt. Er wird nicht isoliert, sondern in intensiven Missionen platziert – schnelle, brutale Einsätze, wo seine Überaktivität ein Vorteil ist. Die Leutnants berichten täglich an den Waffenmeister. Wenn die Symptome zu schlecht werden, wird der Bruder statt in die Schlacht in die Halle der Letzten Pflicht geschickt – nicht zur Reparatur, sondern zur Vorbereitung.

Der ritualisierte Punkt dieser Phase ist der ****Ritus der Aussonderung****, auch ****Schweigegschnitt**** genannt im Werkerjargon. Der betroffene Bruder wird zur Konvertierungshalle gebracht. Es ist kein Schmerz – es ist eine Erlösung.

****Stufe 3 — Terminal: Der Letzte Dienst****

Dies ist der Punkt, wo die Gensaat zusammenbricht. Der Körper kann sich nicht mehr regenerieren. Das Zittern wird zur völligen Lähmung, die Stimmen werden zum Schweigen. Der Bruder ist wach, aber nicht lebendig.

Der ****Letzte Dienst**** ist Kadraths Name für diesen Zustand. Ein Bruder im Letzten Dienst wird nicht getötet – er wird ***konvertiert***.

Die Verlorene Kompanie

Die Bruderschaft des Letzten Dienstes, intern genannt die ****Schmiedelunge**** – nach dem Laut des brach gehenden Stahls – ist eine Einheit, die der Orden niemals öffentlich bestätigt.

****Der Name und seine Bedeutung:**** ***Schmiedelunge*** ist das Wort, das ein Steinbrecher-Leviathan ausstößt, wenn es sterbend ist – ein Geräusch, das weder Schmerz noch Erleichterung ist, sondern das Loslassen von Form. Eine Schmiedelunge ist kein lebender Bruder mehr. Sie ist eine Waffe, die noch atmen kann.

****Entfernte Merkmale:**** Die Standard-Aquila auf der Brustplatte wird entfernt. Die Aquila ist das Zeichen des individuellen Soldaten. Ein Bruder in der Schmiedelunge hat keine Individualität mehr. Wo die Aquila war, bleibt nur nackte Ceramit.

****Hinzugefügtes Element:**** Ein ****Mnemo-Spulen-Harness**** wird in die Rückenpanzerung eingearbeitet – nicht als externe Anbringung, sondern vollständig integriert in die bestehende Technologie. Es besteht aus drei spiralförmigen, mit Öl gefüllten Röhren, die direkt an den Nervenstrang des Bruchs angebunden sind. Diese Spulen speichern die letzte Erinnerung des Mannes – seinen Namen, seine Kämpfe, seine Familie. Wenn der Bruder fällt, werden diese Spulen zerstört. Die Erinnerung endet.

****Helm und Kopfausstattung:**** Alle Brüder der Schmiedelunge tragen einen identischen Helm –



ANVIL-OF-WAR

silbergrau, ohne Markierungen, ohne Kratzer. Nicht weil sie nicht kämpfen, sondern weil der Helm jeden Morgen von einem Ordensdiener poliert wird. Das Spiegelbild ist wichtig: Der Bruder soll sich nicht selbst erkennen. Der Spiegel ist eine Erinnerung daran, dass das Gesicht, das darin scheint, nicht mehr sein eigenes ist.

****Der Befehl zum Kampf:**** „Sprengt den Riss. Ihr werdet nicht zurückkommen.“ — Ein Leutnant, beim Absenden der Schmiedelunge in ihr letztes Gefecht.

****Das Schicksal des Körpers:**** Wenn ein Bruder der Schmiedelunge fällt, wird sein Körper in das Kellerwerk gebracht – nicht zur Asche-Konservierung wie andere Gefallene, sondern zur ****Warmentnahme****. Die Gensaat wird präpariert, alle brauchbaren Teile werden extrahiert. Die restlichen Überreste werden in die Neun Quellen geworfen – die neun unterirdischen Seen unter Kar Dravin. Das Wasser ist eiskalt. Der Körper sinkt. Die Erinnerung ist gelöscht.

KOMPANIEN

Kompanien

Schildhart

Rolle: Intercessors

Held: Ansgar Sturmwall

Titel des Helden: Sergeant

Sturmfels

Rolle: Intercessors

Held: Otto Falkenrath

Titel des Helden: Sergeant

Steinbrecher

Rolle: Intercessors

Held: Halvard Steinmark

Titel des Helden: Sergeant

Wintermark

Rolle: Hellblasters

Held: Siegfried Grimwald

Titel des Helden: Sergeant

Pugh

Rolle: Hellblasters

Held: Demetrius Wachters



ANVIL-OF-WAR

Titel des Helden: Sergeant

Eisgrim

Rolle: Terminatoren

Held: Vorn Vosskar

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

Hohenfels

Rolle: Scouts

Held: Kastor Thane

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

Mauerbrecht

Rolle: Scouts

Held: Gerhard Isenholt

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Fafnir Eisenwald

Titel / Rolle: Captain

Markus Weissberg

Titel / Rolle: Lieutenant

Lukas Kalthart

Titel / Rolle: Chaplain

Otto Taelos

Titel / Rolle: Librarian

Adalric Bastion

Titel / Rolle: Techmarine

Hallgrim

Titel / Rolle: Redeptor-Dreadnought

Polux

Titel / Rolle: Ballistus-Dreadnought



DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Eisenbrecher tragen die Farbe des zerfallenen Steins – Grau mit Metallisch-Akzenten, wie von Wasser erodiert. Dies ist nicht die weiße Reinheit der Imperial Fists, sondern eine gedämpfte, beschädigte Schönheit. Jeder Kratzer erzählt eine Geschichte; jede Verbrennung ist ein Kampf. Die Rüstung sieht nicht neu aus, obwohl sie regelmäßig gepflegt wird. Sie sieht gelebt aus.

Die primäre Farbe ist Grau – nicht ein reines, helles Grau, sondern ein Graumetallic mit einem Hauch von Blau, als wäre die Rüstung aus Wasser gemacht. Die Kompanien-Farben werden als Streifen oder Akzente angebracht – nicht dominierend, sondern subtil. Ein Bruder aus der II. Kompanie trägt dunkelgrau mit dünnen blauen Streifen auf den Schultern, nicht als breite Bänder, sondern als Schrammen, die vom Kampf stammen könnten.

Farbrezepte für die Rüstung

| Schritt | Paint | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Corax White | Base | Grundierung, weiß | | 2 | Basalt Grey | Base | Primärfarbe der Rüstung | | 3 | Nuln Oil | Shade | Schattierungen in den Rillen und Spalten | | 4 | Administratum Grey | Layer | Mitteltöne und erste Lichter | | 5 | Celestra Grey | Layer | Highlights auf den flachen Flächen | | 6 | Blue-Grey (benutzerdefiniert: Celestra Grey + Thunderhawk Blue 50/50) | Layer | Wasser-Akzente, besonders auf Oberschenkeln und Brusthälfte |

Metallische Akzente

| Schritt | Paint | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Ironbreaker | Base | Stanzen, Servoarme, Waffengestelle | | 2 | Nuln Oil | Shade | Tiefe zwischen den Metallkomponenten | | 3 | Ironbreaker (Nachlackierung) | Base | Einzelne Lichter | | 4 | Stormhost Silver | Edge | Scharfe Lichter auf Kanten und Ecken |

Kompanienfarben (als Streifen und Akzente)

| Kompanie | Hexcode | Citadel Base Paint | Besonderheit | |---|---|---|---| | I. Kompanie | #B0B0B0 | Celestra Grey | Silbergrau, fast weiß; nur auf Schulterplatten | | II. Kompanie | #4B5B7C | Thunderhawk Blue | Dunkles Blau, wie Wassertiefen | | III. Kompanie | #5A7D4F | Castellan Green | Dunkelgrün, Waldfarbe (aus Vandau) | | IV. Kompanie | #B73333 | Mephiston Red | Dunkelrot, wie Eisen-Rost | | V. Kompanie | #FFFFFF | White Scar | Puristisches Weiß, nur sehr feiner Streifen | | Späher-Kompanie | #7A8A8A | Codex Grey | Tarnung-Grau, sehr subtil |