



DIE STEINERNEN WÄCHTER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

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



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Imperial Fists
Gründung	3. Gründung (M31 / frühes M32)
Welttyp	Tote Welt
Kampfdoktrin	Belagerungskrieg
Loyalitätsstatus	Loyalist
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-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.

Die vier Säulen

Der eiserne Glaube an die Mauer

Die Steinernen Wächter sehen in jeder Befestigung die Hand des Imperators wirken. Nicht das Geschoss tötet den Feind, nicht die Klinge — die Mauer tötet ihn, indem sie ihn aussperrt, indem sie Zeit stiehlt, indem sie sein Volk aufzehrt. Ein Belagerungskrieg ist ein Geduldskrieg, und Geduld ist die Tugend der Göttin Ashenmere selbst, die keinen Tag kennt und keine Nacht.

Die Schande der Niederlage ist ärger als der Tod

Der Orden wurde gegründet in einer Ära, in der die Imperial Fists selbst vom Iron Cage gedemütigt worden waren. Die Steinernen Wächter werden gelehrt, dass eine Mauer, die fällt, nicht nur Steine verliert — sie verliert die Erinnerung daran, wofür sie stand. Deshalb wird kein Stein kampfbereit ins Feld geschickt, wenn nicht jede Linie, jede Flanke, jede letzte Schanze bis aufs Blut gehalten werden kann.

Der Stein hat kein Gedächtnis, aber wir haben es

Die Totenwelt Ashenmere ist ein Reich der Erosion — Felsen zerfallen zu Staub. Doch die Schriften der Steinernen Wächter sind unauslöschlich. Der Ordenskult lehrt, dass unser Gedächtnis das ist, was uns von toten Steinen unterscheidet: wir speichern, wir erinnern, wir lehren.

Die letzte Hoffnung des Imperium ist kein Heldentum — es ist Beharrlichkeit

Die Steinernen Wächter wurden gegründet in einer Welt, die die Zerstörung überlebte. Sie sind nicht die schnellsten, nicht die stärksten. Aber sie sind noch immer da.



Tonalität

Punkt

Atmosphäre: Grau, trocken, erdrückend. Ashenmere ist eine Welt ohne Wasser, ohne grüne Dinge, ohne Hoffnung auf Frühjahr. Die Ordenskultur nimmt diese Trostlosigkeit an, verweigert aber die Hoffnungslosigkeit.

Emotionaler Kern: Nicht triumphierend, sondern ausdauernd. Die Steinernen Wächter singen keine Lieder der Eroberung — sie pfeifen langsame Melodien der Belagerung, während die Zeit verstreicht.

Bildsprache: Stein, Staub, Mauern, Erosion, endlose Trockenheit. Wasser ist ein Luxus, den der Orden nur bei den heiligsten Riten verschlingt.

Verhältnis zum Feind: Der Ork ist für die Steinernen Wächter nicht nur ein Gegner — er ist eine Naturkatastrophe, die Verkörperung des Scheiterns von Planung und Disziplin. Der Haß läuft tiefer als taktisch.

Moralische Grauzone: Der Orden hat gelernt, ganze Populationen auszuhungern, um feindliche Linien zu halten. Er kennt keine Unschuld mehr.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Primäre Doktrin	Belagerungskrieg, absolute Disziplin, Wille über alles	Identisch, aber mit extremer Spezialisierung auf Totenwelten-Ökologie
Geistige Verfassung	Stolz, Ehre, Handwerkerstolz	Ausdauer, Verzweiflung, stille Wut auf die Unvermeidlichkeit
Verhältnis zu Rogal Dorn	Direkte Linie, unmittelbare Erben seiner Philosophie	Verwaiste Söhne, die seinen Stolz in trockenem Lehm bewahren
Codex-Compliance	100 % (nominell)	87 % — praktische Abweichungen für Langzeit-Belagerungen notwendig
Heimatwelt	Inwit — Industrieplanete mit kaltem Klima, aber lebbar	Ashenmere — sterbendes Ödland, tägliche Gefahr durch Erosion und Xenos
Beziehung zu Orks	Taktischer Gegner	Existenzielle Bedrohung; die einzige Kraft, die stärker ist als Beständigkeit

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

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.



ANVIL-OF-WAR

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 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 Sarcophagus des ältesten Dreadnoughts 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.

Die Heimatwelt

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



ANVIL-OF-WAR

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 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.

Ordenskult

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.



Gensaat-Besonderheiten

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 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 Dreadnought 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 halbverstarrete 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, 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 Keramik-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 Sarcophagi liegen, zu alt, um noch jemals zu erwachen, zu beschädigt, um zu sterben. Ein Steingrab wird neben ihnen gelegt. Es wird nicht in einen Sarcophagus 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



ANVIL-OF-WAR

Nummer wird auf die Leinwand geritzt. Der Name wird nicht aufgeschrieben.

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

KOMPANIEN

Kompanien

I. Kompanie

Nr.: I

Kompaniefarbe: Stahlgrau mit schwarzen Rand

Rolle: Veteranen-Linie; Festungsbefehl und taktische Reserve

Die erste Kompanie der Steinernen Wächter hält den Stammsitz. Sie sind nicht nur Veteranen — sie sind Denkmäler. Jeder Bruder in der I. hat mindestens 80 Jahre bei den Steinernen Wächtern gedient. Viele sind älter. Die I. Kompanie dient als Festungsgarnisonkompanie und als taktische Reserve für kritische Momente. Sie lehren Novizen. Sie führen die Rituale. Sie entscheiden, wann es Zeit ist, einen Bruder zu den Steingräbern zu verlegen.

Held: Hauptmann Dorath der Steinigen Dorath ist 127 Jahre alt

Bei der Belagerung von Außenposten Sieben (38.M33) führte Dorath eine Truppe von acht Brüdern gegen eine Ork-Invasion von vierhundert. Sie hielten einen Bunker für drei Tage, bis Verstärkung kam. Nach der Schlacht wurde Dorath gefragt, wie er es geschafft habe, so lange zu widerstehen. Er sagte nur: "Die Orks vergaßen zu essen. Wir nicht."

II. Kompanie

Nr.: II

Kompaniefarbe: Dunkelgrau mit weißen Rand

Rolle: Jäger-Linie; Mobilität und Außenposten

Die zweite Kompanie ist die Mobilität des Ordens — eine Rolle, die der Imperial-Fists-Doktrin widerspricht, aber auf Ashenmere notwendig ist. Die Orks bevorzugen Nacht-Angriffe, Blitzüberfall auf Außenposten. Die II. Kompanie patrouilliert die Nacht. Sie fahren Bikes über die Aschenwüste und schießen in die Dunkelheit. Sie gewinnen selten — aber sie halten die Feinde ab, bis Verstärkung kommt.

Held: Sergeant Kaeleth der Schnelle Kaeleth ist jung

Im Jahr 51.M33 führte Kaeleth eine Patrol von fünf Bikes auf eine Gruppe von siebzig Orks. Er tötete vierzehn, bevor er sich zurückzog. Die Frage, warum er nicht mehr tötete, beantwortete er mit: "Weil fünfzig Orks für die restliche Nacht beschäftigt waren, meine Falle zu verstehen, nicht neue Außenposten zu überfallen."



III. Kompanie

Nr.: III

Kompaniefarbe: Aschegrau mit grauer Rand

Rolle: Kern-Kampflinie; Standard-Truppen

Dies ist die Linie der Standard-Bruderschaft der Steinernen Wächter. Sie sind nicht Veteranen und nicht Rekruten — sie sind der Knochen des Ordens. Sie besetzen die mittleren Befestigungen, führen die normalen Belagerungsarbeiten durch und sterben am häufigsten. Eine Tour in der III. Kompanie dauert durchschnittlich 15 Jahre, bevor ein Bruder entweder zum Veteranen aufsteigt oder zu den Steingräbern verlegt wird.

In der Schlacht von Tal-Dro (43.M33) wurde Malus dreiundzwanzigmal verwundet — kleine Kratzer, Bisse, Prellungen — alles nicht tödlich, alle in weniger als einer Stunde. Am Ende sagte Malus nur: "Daran gewöhnt man sich." Danach hatten die Orks Angst vor ihm. Sie nannten ihn "den Bruder, der nicht wehtut."

IV. Kompanie

Nr.: IV

Kompaniefarbe: Moosgrau mit hellgrauer Rand

Rolle: Belagerungs-Spezialisten; Bunker und Befestigung

Die IV. Kompanie ist die Spezialisten-Linie des Ordens. Befestigungsbau, Bunkerkonstruktion, Minenentschärfung — dies ist ihre Expertise. Sie arbeiten eng mit den Technemarines zusammen. Viele Mitglieder der IV. Kompanie entwickeln eine fast sektiererische Beziehung zu ihren Befestigungen; sie geben ihnen Namen, sprechen mit ihnen, trauern, wenn sie zerstört werden.

Bei der Konstruktion von Außenposten Neun (48.M33) wurde Torvin von fallenden Trümmern schwer verwundet — ein Bein war zerschmettert, mehrere Rippen gebrochen. Statt sich zurückzuziehen, implantierte er sich selbst mit mechanischen Ersatzteilen, die er aus den Befestigungsmaterialien schweiß. Er wurde an Ort und Stelle mobil und vollendete die Konstruktion. Als Ordenspriester Marus ihn fragte, warum er nicht in die Medizin-Kammer gegangen sei, sagte Torvin: "Weil die Mauer mich brauchte."

V. Kompanie

Nr.: V

Kompaniefarbe: Steingrau mit schwarzer Rand

Rolle: Kampf-Reservoir; Neulinge und Rekruten

Die V. Kompanie ist das Schlachtfeld der Neulinge. Dies ist, wo junge, aufstrebende Brüder ihren ersten Kampf gegen die Orks tragen. Die Verlustquote ist hoch — im Durchschnitt verliert die V. Kompanie jedes Jahr etwa 20 % ihrer Streitmacht. Dies ist schmerzhaft akzeptiert. Ein Bruder muss mindestens fünf Jahre in der V. Kompanie dienen, bevor er aufsteigen kann.

Held: Leutnant Kael der Junge Kael ist erst 23 Jahre alt

Während einer Belagerung im Jahr 49.M33 wurde Kael's gesamte Patrouille — neun Brüder — von einer Ork-Truppe eingekreist. Kael rief Verstärkung an, aber wußte, daß sie zu spät kommen würde. Er



ANVIL-OF-WAR

befahl seinen Brüdern zu rennen und blieb stehen. Allein gegen dreißig Orks, tötete er acht, bevor ein Bolter ihn in die Schulter traf und ihn zu Fall brachte. Ein älterer Bruder — Veteran Sorgen — kam gerade noch rechtzeitig an, um die verbleibenden Orks zu töten. Kaels letzte Worte waren: "Ich wußte, daß du schnell sein würdest."

Scout-Kompanie

Kompaniefarbe: Staub-Beige

Rolle: Aufklärung und Langstreckenerkundung

Die Scouts sind die Augen und Ohren des Ordens. Sie verlassen die Bastion am wenigsten — ihre Rolle ist es, auf Ashenmere zu lernen, ihre Topologie zu erfassen, die Bewegungen der Orks zu verfolgen. Sie sind nicht Krieger wie die anderen Kompanien, sondern Gelehrte, die in Rüstung kämpfen.

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Ordensmeister Kevor Thane der Unerschütterliche

Kevor Thane ist der dritte Ordensmeister der Steinernen Wächter und der erste, der vollständig unter Ashenmeres Himmel aufwuchs, nicht auf Inwit oder Terra. Er wurde mit 19 Jahren implantiert und ist nun 134 Jahre alt. Seine Erscheinung ist knorrig — sein Gesicht ist von Narben bedeckt, eine zieht sich von der Stirn über das linke Auge bis zum Kiefer. Sein rechter Arm ist unterhalb des Ellbogens durch ein mechanisches Konstrukt ersetzt, ein Erbe einer frühen Belagerung. Er bewegt sich nicht wie ein älterer Mann, aber auch nicht wie ein jüngerer — er bewegt sich wie ein Stein, der verwittert, aber niemals seine Form verliert.

Thane hat 112 Jahre bei den Steinernen Wächtern gedient, mehr als das zweifache der meisten Ordensmeister. Er weigerte sich, in einen Sarcophagus eingepflanzt zu werden, obwohl ihm die Option mehrfach angeboten wurde. "Ich werde mit meinen Brüdern sterben," sagte er, "nicht in einem Grabe, das zu feige ist, mein Blut zu trinken."

Ausrüstung: Ordensmeister Thane trägt die Ehren eines Hundertjährigen — eine spezielle Kraftrüstung in Ebony-Schwarz mit silbernen Rand, gebaut vor achtzig Jahren und mehrfach repariert, aber immer noch funktional. Seine Waffe ist der Kraft-Hammer "Letzter Stein", benannt nach dem Grundstein der Bastion. Der Hammer ist dreißig Kilogramm schwer und wird von einem Kraftfeld durchströmt, das so alt ist, daß niemand weiß, wie man es repariert — es funktioniert einfach. Seine linke Hand trägt ein Sturmschild, ebenfalls silbern, mit dem Symbol der Bastion eingraviert.

"Die Steinernen Wächter sind nicht der erste Orden, der verloren ist. Aber wir sind der erste, der zugeben kann, daß wir verloren sind, ohne zu brechen. Das ist Stärke — nicht das Siegen, sondern das Weitermachen, wenn das Siegen vorbei ist."

In der Schlacht von Tal-Shir (39.M33) führte Thane eine Linie von fünfhundert Brüdern gegen eine Ork-Waaagh von etwa 8.000 Kriegern. Die Schlacht dauerte vier Tage. Am Ende verlor Thane zweihundertachtzig Brüder. Die Orks verloren ungefähr 6.000. Thane wurde selbst siebenmal verwundet und trug drei dieser Verletzungen für den Rest seines Lebens — eine Lungennarbe, die



ANVIL-OF-WAR

seinen Atem immer kurz macht, eine Nervenschädigung an der linken Seite, die unter großem Stress schmerzt, und eine defekte Niere, die ihn zwingt, weniger zu trinken, als sein Körper möchte. Am Ende der Schlacht fragte ein jüngerer Offizier ihn, wie es sich anfühlte, die Schlacht gewonnen zu haben. Thane antwortete: "Ich weiß nicht. Ich bin zu erschöpft, um es zu fühlen."

Padre Marus Vel, Ordenspriester und Hüter der Lehren

Marus Vel war einst ein stolzer Ordinarius, ein Schriftsteller von Gebeten und theologischer Traktate. Dies war vor achtundachtzig Jahren. Seit damals ist er fast nicht älter geworden — seine letzte wirklich bedeutende Verletzung war vor fünfzehn Jahren, ein Ork-Bolter-Treffer an der Brust, der ein Loch durch ihn schoss. Er überlebte mit nur einer Hand und einer beschädigten Lunge. Jetzt trägt er eine Mechanicus-Prothese an der rechten Seite — nicht elegant, aber stark. Seine Stimme ist tief und rau, klingt wie Steine, die aneinander reiben.

Marus Vel ist nicht einfach nur ein Ordenspriester — er ist der moralische Gewissen des Ordens. Er führt die "Stille Runde", die Besuche bei sterbenden Brüdern. Er spricht die Litaneien, wenn ein Bruder zu einem Steingrab wird. Er trägt die Last, jedes Opfer zu bezeugen.

Ausrüstung: Marus trägt die volle Kleidung eines Ordenspreister: schwarze Kraft-Rüstung, mit religiösen Symbolen durchzogen — der Dorn unter der Brust, die Steinform auf der Stirn. Sein Waffenarm trägt einen Kraft-Stab, der von Glauben getrieben wird, nicht von Technologie (oder so behauptet er). Seine Rede ist seine wahre Waffe; in der Schlacht spricht er Gebete, die andere Brüder tragen machen, länger zu kämpfen.

"Ein Bruder, der getötet wird, während er kämpft, ist gesegnet. Ein Bruder, der in einem Sarcophagus liegt und träumt, ist verdammt. Ein Bruder, der zu ein Steingrab wird, ist geopfert. Alle drei sind der Weg. Alle drei sind Ehre."

Bei der Zeremonien der Eingliederung des Novizen Thrass (51.M33) sprach Marus die traditionellen Worte. Doch Thrass brach zusammen — eine plötzliche Hirnabreißung, verursacht durch einen Defekt in einer der implantierten Organellen. Marus sah den Jungen sterben und sprach die Litanei für den Toten, ohne zu pausieren. Als der Novize tot war, schloss Marus seine Augen und sagte zu Ordenspriester Kess: "Ich war zu schnell. Ich hätte langsamer sprechen sollen, damit er sicher hätte gehen können."

Bruder Castor der Tiefe, ehemaliger Apothecarius

Castor war einst der Apothecarius der Steinernen Wächter — der Hüter der Gensaat, der Ernter der Progenoidrüssen von den Gefallenen. Dies war vor einundvierzig Jahren. Vor drei Jahren wurde er bei einer Belagerung von einer Ork-Ladewaffe getroffen. Das Gerät explodierte; es war nicht für den Umgang mit Astartes-Fleisch gebaut. Castor verlor sein linkes Bein unterhalb des Knies, seinen rechten Arm von der Schulter, und eine massive Narbe durchzieht seine linke Seite, wo die Explosion sein Bauch-Organ beschädigte.

Der Orden bot ihm an, ihn in einen Sarcophagus einzupflanzen. Castor weigerte sich. Stattdessen forderte er die Implantation von Mechanicus-Prothesen, um zurück zum Dienst zu gehen. Sein eigenes Ersuchen wurde gewährt. Jetzt ist Castor halb Mensch, halb Maschine — und bitter. Er ist nicht böse, aber er kennt eine Art düstere Wahrheit, die andere nicht aussprechen wollen.

Ausrüstung: Castor trägt keine Standard-Krafrüstung mehr. Stattdessen trägt er eine verstärkte Robe aus Plaststahl und verstärktem Leinwand, mit Mechanicus-Symbolen durchzogen. Sein linkes Bein ist



ANVIL-OF-WAR

ein Metall-Konstrukt, das mit jedem Schritt klickt. Sein rechter Arm ist eine Narthecium-Konstruktion, modifiziert mit Blutentnahmegescherten und Diagnosewerkzeugen. Sein Bolter — wenn er ihn tragt — wird von links getragen, mit einem Riemen über die Schulter, da sein rechter Arm die Last nicht tragen kann.

"Ein Apothecarius sammelt das Beste eines Bruders ein, wenn er stirbt. Ich sammle jetzt nur noch die Asche auf."

Bei der Belagerung von Außenposten Drei (50.M33) fiel ein Bruder — Veteran Sorren — im Kampf. Castor, obwohl behindert, zog sich auf das Schlachtfeld zurück, um die Progenoiddrüsen zu ernten, bevor die Orks den Leichnam beschädigten. Ein Ork-Sniper schoß ihn, traf ihn in der Schulter. Castor fiel, stand auf, nahm die Drüsen heraus — alles während des Kampfes — und kroch zurück. Sein letzte Worte, bevor die Narkose ihn nahm: "Sorren bleibt. Der Samen bleibt."

FELDZÜGE

Feldzüge

Die erste Belagerung des Steins

Ära: 47–66.M32

Gegner: Ork-Bevölkerung Ashenmeres (unorganisierte primitive Horden)

Dauer: 19 Jahre

Ausgang: Pyrrhussieg: Orks wurden nicht vernichtet, aber in Außenpositionen gedrängt; Bastion des Letzten Steins wurde gegründet

Nachdem Captain Thaddeus Cassius die Bastion des Letzten Steins einnahm, folgte eine neunzehnjährige Kampagne, um die Orks aus den oberflächlichen Positionen zu verdrängen. Dies war nicht eine Kampagne der schnellen Siege, sondern der graduellen Erstickung — der Abschneidung von Nahrungsquellen, des Bombardements auf primitive Ork-Nester, des langsamen Strangulierens des Streubesitzes.

Am Ende der Kampagne war Cassius selbst sterbend. Seine Kampftruppe war von 300 Brüdern auf 138 reduziert. Aber die Bastion hielt. Die Orks wurden in die südlichen Höhlen und die östlichen Wasteland-Regionen zurückgetrieben. Was folgte, war nicht Frieden, sondern eine gespannte Koexistenz.

Die Kampagne wird in den Aufzeichnungen der Steinernen Wächter "Die erste Schweige" genannt, weil Cassius verbot, daß jubelnde oder triumphale Märsche stattfanden. Stattdessen befahl er eine Woche Stille — jeden Bruder in Meditation, nicht in Feier.

Die Große Stille

Ära: 52.M33–gegenwärtig

Gegner: Ork-Bevölkerung Ashenmeres (tausende dispers operierender Banden)

Dauer: 41+ Jahre (andauernd)

Ausgang: Stalemate: Der Konflikt ist in ein niedriges, chronisches Scharmützel übergegangen

Nach der Gründung des Ordens durch Kevor Thane im Jahr 52.M33 trat die Belagerung Ashenmeres in



ANVIL-OF-WAR

eine neue Phase ein — nicht der direkten Konfrontation, sondern der Verschleiß. Die Orks organisieren sich nicht zu großen Waaaghs, sondern operieren in kleineren Banden von 50–500 Krieger. Sie greifen Außenposten an, dann ziehen sich zurück. Sie überrennen ein Bunker und verlieren Hunderte dafür.

Die Steinernen Wächter haben gelernt, diese Kampagne zu managen — nicht zu gewinnen, sondern zu beherrschen. Die Verlustquoten haben sich stabilisiert: Der Orden verliert durchschnittlich 6–8 % seiner Streitmacht pro Jahr. Die Orks verlieren proportional mehr, aber nicht genug, um sie vollständig zu vernichten.

Dies ist die "Große Stille" — nicht still im Sinne von Frieden, sondern im Sinne einer schonungslosen, endlosen Routine. Ein Bruder verbringt sein ganzes Leben damit, denselben Hügel zu halten, denselben Außenposten zu verteidigen, gegen Gegner zu kämpfen, die sich nicht wesentlich unterscheiden. Dies ist das Leben auf Ashenmere — nicht Ruhm, sondern Beständigkeit.

Der Angriff auf Tal-Dro

Ära: 40–45.M33

Gegner: Vereinigte Ork-Banden unter "Nob" Kriegsbauer Dro'tkin

Dauer: 5 Jahre

Ausgang: Taktischer Sieg mit strategischer Niederlage: Orks wurden aus Tal-Dro vertrieben, kehrten aber innerhalb von zwei Jahren zurück

In den Jahren 40–45.M33 organisierten sich die Orks unter einem einzelnen Anführer — ein großer Nob, genannt Dro'tkin, den die Steinernen Wächter "Kriegsbauer" nannten. Dro'tkin gelang es, ungefähr 4.000 Orks unter einem Banner zu vereinigen — eine ungewöhnliche Angelegenheit für die primitiven Orks Ashenmeres.

Dro'tkin konzentrierte seine Kraft auf das Tal von Tal-Dro, eine große geologische Depression südlich der Bastion. Die Steinernen Wächter antworteten mit einer Großoffensive — fast 600 Brüder wurden mobilisiert. Die Schlacht von Tal-Dro war brutal und unnötig — eine der schwersten Niederlagen, die der Orden je erlebte. Der endgültige Sieg kam nur, weil die Orks Hunger bekamen und sich zurückzogen.

Dro'tkin selbst wurde nie getötet. Er verschwand in die östlichen Höhlen, und die Steinernen Wächter haben ihm seit damals nicht mehr begegnet. Die Theorien besagen, daß er starb, getötet von anderen Orks oder von den Klaffmäulern. Aber der Orden weiß nie sicher, und das ist wahrscheinlich die wichtigste Lektion aus Tal-Dro — daß nichts auf Ashenmere jemals sicher ist, daß Siege flüchtig sind und daß der Feind jederzeit zurückkehren kann.



DESIGN-BIBEL

Farbidentität

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 – Rüstung

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Mechanicus Standard Grey	Base	Grundierungsschicht über Grundprimer
Skavenblight Dinge	Layer	Erste Farbschicht für warmen Steinton
Eshin Grey	Layer	Zweite Schicht für Tiefe und Variation
Administratum Grey	Layer	Hellere Linien, um Panzerplatten zu betonen
Nuln Oil	Shade	Vertiefen Sie Spalten und Gelenke
Dawnstone	Edge	Randhöhen für Kontrast und Effekt

Farbrezept – Akzentfarbe

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Abaddon Black	Base	Tiefe schwarze Grundlage
Incubi Darkness	Layer	Erste Schicht für Kontrast
Kabalite Green	Layer	Subtile grüne Untertöne für Tiefe
Abaddon Black	Shade	Linien verdunkeln
Sotek Green	Edge	Hellere Kanten für Definition

Farbrezept – Metallelemente

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



HERALDIK & TRANSFER-GUIDE

Heraldik-Platzierung

Position	Markierung
Linkes Schulterpad	Das Große Stein — Ein vereinfachtes Symbol eines Felsblocks mit einer einzelnen vertikalen Linie durch die Mitte, die Beständigkeit darstellt
Rechtes Schulterpad	Kompanie-Farbe mit Nummernbezeichnung (siehe Kompanientabelle unten)
Helm-Front	Der Dorn unter dem Stein — Ein Symbol der Imperial Fists mit einer vereinfachten Steinform darunter
Rückenpack	Der Anker der Bastion — Ein stilisiertes Symbol der Bastion des Letzten Steins, die das Fundament der Ordensidentität darstellt
Brustplatte (Mitte-Ober)	Der Ewige Wille — Ein einzelner Steinblock in einem Kreis, umrahmt von einer dünnen Linie, die Continuanace darstellt
Visor-Markierung	Individuell nach Rang (siehe Rang-Markierungen unten)
Kapellan-Helm	Das Schwarze Siegel — Ein schwarzer Kreis mit einer weißen Steinform im Zentrum, die geistige Autorität darstellt

Kompaniefarben

Kompanie	Hexwert	Nächste Citadel-Farbe	Notiz
I. Kompanie (Steinväter)	#39484A	Mechanicus Standard Grey	Mit silberner Kantierung für Veteranen-Status
II. Kompanie (Schnelle Grenzen)	#484B4E	Eshin Grey	Mit weiß-grauen Rand für Mobilität
III. Kompanie (Kern des Steins)	#45413B	Skavenblight Dinge	Standard-Grau ohne zusätzliche Akzente
IV. Kompanie (Festungs-Meister)	#989C94	Administratum Grey	Mit hellen Grau-Rand für Technik-Spezialisierung
V. Kompanie (Neulinge)	#697068	Dawnstone	Mit schwarzer Kantierung für unerfahrener Status
Scout-Kompanie	#BCBB7E	Underhive Ash	Beige-Grau für Tarn-Ästhetik

Rang-Markierungen

Rang / Rolle	Markierung	Platzierung
Ordensmeister	Silberner Dorn mit drei vertikalen Linien	Helm-Spitze und Brustplatte oben
Hauptmann	Silberner Dorn mit zwei vertikalen Linien	Helm-Spitze und rechtes Schulterpad
Leutnant	Silberner Dorn mit eine vertikale Linie	Helm-Spitze



ANVIL-OF-WAR

Sergeant	Einzelner weißer Streifen über dem Visor	Visor-Markierung
Veteran	Zwei weiße Streifen über dem Visor	Visor-Markierung
Ordenspriester	Schwarzer Kreis mit weißem Stein	Brustplatte links
Techmarine	Rotes "M" und silberner Dorn	Brustplatte links unten
Apothecarius	Weißer Kreis mit rotem Blutropfen	Brustplatte rechts
Standard-Bruder	Keine zusätzliche Markierung	Nur Kompanienfarbe

BILDPROMPTS

Bildprompts (englisch)

Ordenssiegel der Steinernen Wächter

A simple, stark heraldic emblem: a single gray stone block in profile, quarried and clean-cut, centered in a dark circle. A thin vertical line runs through the center of the stone, splitting it symbolically. Around the circle runs a thin silver ring. The background is pure black. The image should have the finality of a stamp or seal, something that would be carved into granite or stamped into wax. No elaborate ornamentation—just the stone and the line and the circle. Military severity. Ancient weight.

Kapellanjäger, Ordenspriester Marus Vel

A towering figure in blackened power armour, battle-scarred and worn. His right side is mechanical—a crude but functional Mechanicus arm and shoulder joint, bound with riveted plassteel and oil-stained joints. His left side is still flesh, but old flesh, mapped with ritual scars. He wears a long black cloak over his armour that billows despite no wind. On his chest is a white stone symbol. His face is half-hidden in shadow, visible only in profile: an eye that is both kind and merciless. In his right hand is a staff that crackles with barely-contained faith. Around his feet, dust swirls. He stands on a gray stone floor.

Hauptmann Dorath, Schlacht von Tal-Shir

Mid-combat: a gray-armoured Space Marine moving with the weight of centuries, his body angled low. His right arm is a massive power fist, glowing faintly with killing intent. The armor is scarred, dented, repaired a hundred times. Around him, Orks swarm—but they fall back from him, instinctively afraid. The background is a devastated landscape of broken stone walls and dust clouds. His helmet visor glows faintly, reflecting impacts. One hand reaches forward, not attacking but pushing—pushing back time itself.

Belagerung von Außenposten Sieben, Aerial Shot

A fortified bunker carved into gray stone, half-sunken into the ashland. Walls of reinforced plassteel and synthetic compounds form a defensive quadrilateral. Around it, a sprawl of Ork corpses—hundreds of them, in various states of decomposition. They are piled against the walls, evidence of repeated charges and repeated failures. The bunker's lights glow softly from reinforced windows. A few Space Marines patrol the perimeter, gray silhouettes against the dust. The sky above is a washed-out tan, airless and cold.



Das Festungskloster des Letzten Steins, Exterior

A massive structure carved from a single rock outcropping on Ashenmere. It is not beautiful—it is functional. Walls rise straight and vertical, bound with external cables and riveted plates. Watch towers jut out at calculated angles. There are no windows on the lower levels. The entrance is a single monumental gate of reinforced plassteel, perhaps 15 meters tall. Dust drifts against the base. In the distance, the landscape is barren—no vegetation, just rock and dust and the faint glow of distant Ork fires on the horizon. The sky is gray-brown and oppressive.

Die Schweigekammer, Initiation

A single narrow chamber of dark stone, perhaps three meters by three. The floor is ash. The walls are unfinished, rough-hewn granite. A single fissure in the far wall lets in a thread of pale yellow starlight—the only illumination. The walls are covered in scratched names, some old and worn, some fresh and sharp. In the center sits a figure in shadow, motionless, arms resting on knees. The silence is almost audible. No color except gray and black and that single thread of yellow light.

Schlacht im Nebel, V. Kompanie Angriff

A skirmish scene: five gray-armored Space Marines emerge from choking dust clouds, weapons raised. Bolter fire streaks across the frame—red tracers against the tan haze. Ork figures, smaller and more angular than standard Orks, charge from the left. A Sergeant's helmet visor glows with targeting data. Behind the Sergeant, a young Astartes—Leutnant Kael—is being supported by two brothers, his left arm hanging useless. The ground is strewn with brass casings and Ork blood, black and viscous. Dust hangs everywhere. The light is harsh and shadowless.

Bruder Castor, Apothecarius-Veteran

A figure half in shadow, standing rigid. His right side is mechanical—an arm that is all function and no artistry, bound with cables and surgical apparatus. His left leg ends at the knee in polished metal. He wears a reinforced robe over modified armour. In his hands (left organic, right mechanical), he holds a still-warm Progenoid gland, freshly extracted, small and vital as a beating heart. His face is gaunt, weathered by decades and loss. Behind him, a fallen Space Marine lies in shadow. Blood is on his hands.