



DIE STEINBRECHER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

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



KERNIDENTITÄT

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

Die vier Säulen

Der Stein ist älter als der Wille

Der Orden anerkennt, dass physische Materie älter ist als jede Ambition, älter als der Imperator selbst. Belagerungen sind nicht Siege, sondern Prozesse der Erosion und Umgestaltung. Ein Ort wird nicht erobert; er wird bis auf die nackte Struktur abgetragen und dann in neue Form gegossen. So auch die Steinträger selbst — die Veränderung ist nicht zu verhindern, nur zu kanalisieren.

Vollständigkeit wird durch Opfer erreicht

Der Orden ist nicht vollständig, wenn alle unbeschädigt sind. Vollständigkeit ist nur möglich, wenn die Schwachen gefallen sind und die Starken durch den Fluch geweiht sind. Jeder Kampfbruder, der in die Verlorene Kompanie übergeleitet wird, vervollständigt das Werk. Jeder Bruder, der verfällt, macht den Orden geschärfter, reiner, unbestechlicher.

Tzeentch ist in der Erosion

Der Herr der Veränderung offenbart sich nicht durch Hoffnung oder List, sondern durch den langsamen Zerfall, durch das unvermeidliche Umgestalten, durch die Erkenntnis, dass nichts stillsteht. Der Wechsel ist Wirklichkeit. Die Verweigerer dieser Wahrheit sind schwach. Der Orden kennt Tzeentchs Gesetz: dass der Stein unter endlosen Stürmen zu Sand wird — und darin liegt die Weisheit, nicht der Horror.

Der Wille formt den Stein, auch wenn der Wille sterben muss

Das Werk ist wichtiger als der Arbeiter. Keine Sentimentalität für Brüder, die zu kostbar sind. Keine Gnade für die, die den Verfall nicht ertragen. Der Wille der Ordensmeister wird in Stein gemeißelt, auch wenn jeder Meißel verschleißt.



Tonalität

Punkt

Melancholie statt Hoffnung: Das Unvermeidliche wird anerkannt, nicht verdrängt. Der Ton ist nicht siegreich, sondern fatalistisch akzeptierend.

Kalter Pragmatismus: Entscheidungen werden ohne emotionale Erschütterung getroffen. Ein Bruder, dessen Zeit gekommen ist, wird nicht beklagt — er wird eingeplant.

Mechanische Sprache: Auch in emotionalen Momenten dominieren Begriffe aus Ingenieurswerk und Belagerung. Menschen sind Komponenten; Gefühle sind Druckausgleiche.

Belagerungspoetik: Bilder von zerbrochenen Steinen, von Fundamenten, die einstürzen, von Wasser, das durch Risse sickert. Die Welt ist in Trümmern — das ist keine Metapher, sondern der Normalzustand.

Dunkle Akzeptanz des Verfalls: Die Gene-Saat-Verderbtheit des Ordens wird nicht als Fluch verdammt, sondern als Zustand betrachtet, der gelesen und ausgenutzt werden kann, wie ein Statiker einen Riss im Fundament ausliest.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Doktrin	Mathematisch-perfekte Belagerung, Überwindung durch Berechnung	Emotionslose Zerstörung, Verstehen durch Beobachtung des Verfalls
Gene-Saat-Fluch	Melankolische Verstimmung, technische Obsession, innere Wut	Accelerierter körperlicher Verfall mit progressiven Verkrümmungen; psychische Lucidität bis zur Schlussstadium
Haltung zu Chaos	Widerwilliger Pakt (bei Perturabo), Verachtung trotz Zugehörigkeit	Vollständige philosophische Annahme: Tzeentch als Verkörperung naturwissenschaftlicher Wahrheit
Ordensstruktur	Traditionell hierarchisch, formalistisch, Kodex wird verachtet aber respektiert	Stark fragmentiert, anti-hierarchisch, Kodex existiert nicht einmal als Referenzpunkt für Ablehnung
Verhältnis zur Technologie	Fetischisierung, fast religiöse Verehrung	Rücksichtslose Instrumentalisierung; Maschinen sind Werkzeuge für den Fluss
Hoffnung / Überwindbarkeit	Unterschwellig vorhanden; es könnte bessere Tage geben	Völlig abwesend; Verfall ist Teil des kosmischen Planes

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

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

Nach dem sechsten Jahrhundert des Auges bemerkte Vonn, dass seine Gensaat-Quote mit



ANVIL-OF-WAR

unerklärlicher Regelmäßigkeit anstieg — nicht durch Heilung, sondern durch schnellere Metamorphose. Brüder, die hätten noch hundert Jahre kämpfen können, zerfaserten in weniger als zwanzig. Zunächst interpretierte er dies als weitere Ineffizienz, als Zeichen seiner eigenen unvollkommenen Instandhaltung. Doch je länger er beobachtete, desto mehr sah er ein Muster. Der Verfall war nicht zufällig. Er war strukturiert. Er war *lesbar*.

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

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

Die Steinbrecher spalteten sich nicht in dramatischer Rebellion ab. Sie verschwanden. Eine Flotte von zehn Kriegsschiffen — einige kaum reparierbar, manche selbst bereits halb Wrack — zog sich aus dem Auge zurück. Sie fanden keine neue Heimwelt. Sie fanden Karduk Prime: einen Planeten, der vor Jahrtausenden unter einem Asteroidenstrom zusammengebrochen war, dessen Oberfläche nur Trümmerkammer war, dessen Inneres voller Höhlen und metallreicher Schichten bebte. Ein toter Ort. Ein perfekter Ort.

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

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

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



Die Heimatwelt

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

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

Zwei natives Ökosystem-Überbleibsel sind von Bedeutung:

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

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

Ordenskult

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

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

Die tägliche Praxis besteht aus:

- ****Stille****: Lange, lautlose Perioden in der Nähe des Stillen Brunnens, während die Brüder die eigenen körperlichen Veränderungen **beobachten**, nicht ablehnen. - ****Dokumentation****: Jeder Bruder führt persönliche Aufzeichnungen über seinen Verfall — Tageseinträge, die Symptome, psychologische



ANVIL-OF-WAR

Veränderungen, Erkenntnisse aufzeichnen. - ****Das Ritual der Wandlung****: Jeden Zyklus (etwa alle zehn Imperator-Standardtage) versammelt sich eine Gruppe im Archiv der Verfallsprotokolle und liest aus älteren Dokumentationen vor — laut, damit alle hören, dass sie nicht allein in dieser Erfahrung sind. - ****Die Prüfung des Steins****: Eine jährliche Zeremonie, bei der der älteste Bruder in der Verlorenen Kompanie offiziell anerkannt wird; es ist weder Trauer noch Feier, sondern reine Anerkennung.

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

KOMPANIEN

Kompanien

I. Kompanie

Nr.: I

Kompaniefarbe: Grau-Braun mit Silber-Akzenten

Rolle: Ordnungstruppe des Ordensmeisters, Älteste und Verdorbene

Die I. Kompanie ist der Haushalt des Ordensmeister Vonn selbst und des Rates der Ältesten. Sie bestehen aus den ältesten noch kampffähigen Brüdern des Ordens — Veteranen, deren Gene-Saat-Fluch sie bereits an die Schwelle des Verstummens gebracht hat, die aber noch die psychische Klarheit besitzen, um strategisch zu funktionieren. Sie kämpfen selten, aber wenn doch, tun sie es mit absoluter Zweckbestimmtheit. Sie sind die Gedächtnisträger des Ordens, die lebenden Archive.

Held: Apothecarius Korrek Seiv

In der Belagerung von Festung Matthik (unbenannte Welt, ca. 998.M39) organisierte Korrek nicht eine frontalere Offensive, sondern stattdessen ein sieben Monate lang bestehendes Experiment: Er befahl, dass die I. Kompanie die Belagerung als Test durchführte, wie lange eine Festung (und die Soldaten darin) unter Wasser und mangelnder Versorgung überleben konnte. Die Belagerung endete nicht mit der Eroberung von Matthik — sie endete, weil der Feind aus Verzweiflung einen Ausfall unternahm, und die I. Kompanie schlachtete ihn systematisch ab. Keine Helden-Momente, keine Drama. Nur dokumentierte Effizienz.

II. Kompanie

Nr.: II

Kompaniefarbe: Grau mit Dunkelgrau-Abzeichen

Rolle: Frontkampfbereinigung, Spezialist für Zerstörung von Festungen

Die II. Kompanie ist der Schlachtarm des Ordens. Sie sind mittelalter Kampfbroder, nicht mehr in der Blüte des Vermögens, aber nicht noch im Verstummen gefangen. Sie spezialisieren sich auf die Zerstörung von Festungsanlagen — nicht ihrer Eroberung, sondern ihrer Reduktion. Ein Auftrag der II. Kompanie bedeutet typischerweise, dass etwas aufgehört haben soll zu existieren. Sie verwenden Sprengstoffe, Rammeinsätze, systematisches Bohren durch Strukturen. Sie sind brutal, aber nur



ANVIL-OF-WAR

insofern, als ihre Gesamtaufgabe brutal ist.

Held: Hauptmann Vess Trakon

Bei der Reduzierung einer orbital-defensiven Festung auf Karduk-Beta (ein Trabant von Karduk Prime) folgte Trakon nicht dem Standard-Belagerungsplan. Stattdessen befahl er der II. Kompanie, neun Wochen lang nonstop an einem einzigen strukturellen Punkt zu bohren — nicht, um hineinzukommen, sondern um die Spannung in den Fundamenten so zu erhöhen, dass die gesamte Struktur unter ihrem eigenen Gewicht zusammenbrach. Nachdem die Festung fiel, betrat Trakon nur, um zu fotografieren, was übrig war. Er zog sich dann zurück. Die Festung war nicht erobert, sondern rekonfiguriert. Das war das Ziel.

III. Kompanie

Nr.: III

Kompaniefarbe: Silber-Grau mit blauen Akzenten

Rolle: Archivwächter, Dokumentariumsschutz

Die III. Kompanie ist das Archiv-Wächter-Korps. Sie schützen nicht mit Feuer, sondern mit stiller Autorität. Sie sind die Hüter der Dokumentation, der Protokolle, der beschrifteten Tafeln, die Tausende von verstummten Brüdern beschreiben. Sie sind Krieger, aber ihr Kampffeld ist metaphysisch — sie verteidigen das Wissen des Ordens gegen diejenigen, die es löschen würden. Sie sind selten anderswo anzutreffen; die III. Kompanie verlässt Karduk Prime fast niemals.

Held: Scriptor Varen Kel

Während eines Überfalls auf eine südliche Kammerehelle des Archivs (durch unbekannte Eindringlinge, möglicherweise Chaos-Kultisten, möglicherweise etwas anderes) verteidigte Varen Kel allein eine Passage mit einem Bolter und einer Kettenschwert für sieben Stunden. Er wurde schwer verwundet — Knochenbrüche, Blutverlust — aber er zog sich meter für meter zurück, um die Archive zu schützen. Er wurde später ausgezählt, aber nicht wegen heroischer Gründe — sondern weil der Apothecarius Seiv seine Wunden so nutzbar erforschte, dass er einen neuen Kapitel in der Dokumentation des Stage 2-Verfalls schreiben konnte. Varen empfand dies nicht als Demütigung. Er empfand es als Zuspitzung.

IV. Kompanie

Nr.: IV

Kompaniefarbe: Rost-Rot-Grau

Rolle: Außenforscher, Kartograph, Erkundungstrupp in Karduk Prime

Die IV. Kompanie ist die kartologische Einheit. Sie erforschen Karduk Prime — einen Ort, der nach zehntausend Jahren immer noch nicht vollständig verstanden ist. Sie treffen auf Überbleibsel von Dark-Age-Technologie, auf einheimische lithophage Organismen, auf psychische Anomalien, die durch die lange Bombardement-Ära entstanden sind. Sie sind Forscher-Krieger, nicht Belagerungs-Spezialisten. Sie berichten dem Apothecarius und dem Scriptor ebenso wie dem Hauptmann.

Held: Leutnant Shaar Molken

Bei der Erkundung der Siebten Tiefe (eine Kammerehelle, vier Kilometer unter der Festung) stieß Molken auf eine Struktur, die weder Natur noch Imperiale Technologie war — etwas, das



ANVIL-OF-WAR

möglicherweise von den Dark-Age-Leuten stammte. Anstatt zu kämpfen oder zu evakuieren, befahl Molken der IV. Kompanie, zu schweigen und zu beobachten. Die Struktur erwies sich als aktiv — sie hatte eine dunkle Intelligenz. Molken wich sich nicht zurück. Er verbrachte sechzehn Tage damit, die Struktur zu kartografieren, ihre Bewegungen zu dokumentieren, ihre Muster zu verstehen. Als er sich schließlich zurückzog, brachte er eine vollständige psychometrische Kartografie mit sich. Der Orden katalogisierte dies als „Der Erste Wächter“ — möglicherweise eine Vorboten-Entität, möglicherweise etwas, das älter ist als Zeit selbst. Molken schreibt immer noch an seine Dokumentation.

V. Kompanie

Nr.: V

Kompaniefarbe: Hell-grau, fast weiß

Rolle: Pro-vi-sio-nist, Lo-gis-tik, Ne-o-phy-ten-aus-bil-dung

Die V. Kompanie ist die provisionale Einheit. Sie verwalten die Ressourcen des Ordens — Waffen, Munition, Lebensmittel, die seltsamen geologischen Materialien, die aus Karduk Prime gewonnen werden. Sie bilden auch die Neophyten aus. Sie sind nicht herrlich anzusehen — viele sind körperlich schwächer als traditionelle Space Marines, da ihre Gene-Saat-Qualität durch der Knappheit der Ressourcen zu leiden hat. Aber sie sind unentbehrlich. Ohne die V. Kompanie zerfällt der Orden nicht.

Held: Veteran-Sergeant Kael Greth

Bei einer erzwungenen Migration zwischen zwei Festungs-Komplexen (aufgrund eines Warp-Risses, der eine südliche Kammerehelle unbrauchbar machte) führte Greth die V. Kompanie an, Zehntausende von Dokumentations-Tafel aufzupacken, Laborgeräte zu sichern, alles was das Archiv war zu transportieren. Sie zogen drei Monate lang durch unbekannte Höhlen. Greth verlor etwa 200 der 300 Brüder seiner Kompanie nicht zu Feinden, sondern zu Zeug-Ausfällen, Warp-Erosion, Hunger. Er zog die Überlebenden und die Ladung nach Hause zurück. Der Apothecarius Seiv später sagte: „Greth hat nichts bewahrt. Er hat alles verloren und sagt, dass das ist was Bewahren bedeutet.“ Greth antwortete nicht. Er ging zurück zur Arbeit.

Späher-kom-pa-nie

Kompaniefarbe: Schwarz mit Grau-stu-fen

Rolle: Nicht--im-plan-tier-te Men-schen, Kar-duk--Ur-ein-woh-ner-ge-nea-lo-gie

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Kriegsschmied Aarath Vonn — Ordensmeister

Vonn ist ca. 3.500 Jahre alt und zeigt dies. Sein Körper ist fast vollständig kristallisiert — die Haut ist grau-weiß wie verwitterter Kalkstein, durchsetzt mit Silikat-Einlagerungen, die wie Adern über seinen Rahmen laufen. Sein Gesicht ist nicht länger wirklich ein Gesicht; es ist eine Maske aus halbdurchsichtigem Stein. Seine Augen sind tiefliegende Öffnungen, in denen ein vages blaues Licht sichtbar ist — möglicherweise Biophotonische Körperprozesse, möglicherweise etwas anderes. Sein Haar ist vollständig weg; sein Schädel ist kahl und trägt eingravierte Symbole, die niemand außer Vonn



ANVIL-OF-WAR

selbst deutet.

Er bewegt sich sehr langsam — jede Bewegung scheint Schmerz zu verursachen, oder zumindest signalisiert der Körper Schmerz, auch wenn Vonn nicht länger fähig ist zu leiden. Er spricht in kurzen, kristallinen Sätzen. Seine Stimme ist nicht tief oder sonor; sie ist hoch und spröde, als würde Stein sprechen.

Ausrüstung: Vonn trägt keine traditionelle Rüstung. Sein Körper ist seine Rüstung — die kristallisierte Haut bietet Schutz äquivalent zu Terminator-Rüstung. Er trägt eine Waffe, die möglicherweise ein verbesserter Bolter ist oder möglicherweise etwas anderes — lange Zeit hat sie nicht mehr gefeuert. Niemand weiß, ob sie überhaupt noch funktioniert.

„Einheit ist eine Illusion des schwachen. Nur der Stein versteht, dass er allein zerfällt.“

„Das Imperium wird sagen, dass ich gefallen bin. Das Auge wird sagen, dass ich verdreht bin. Beide sind falsch. Ich bin nur genau gewordene Wahrheit.“

Vor etwa 900 Jahren führte Vonn ein kleines Team gegen eine Xenos-Invasion auf Karduk-Beta. Er war bereits in Spätstadium 3, praktisch nicht mehr in der Lage zu kämpfen. Doch er ging selbst in den Kampf. Er stand in einer Passage und ließ die Xenos gegen ihn laufen. Sie schnitten an seinem Körper, aber der Stein zersplitterte nur. Sie bombardierten ihn mit Energie, aber die Silikat-Einlagerungen absorbierten die Hits. Für achtundvierzig Stunden stand Vonn in dieser Passage und ließ sich zerlegen, während der Rest des Ordens die Eindringlinge durch andere Wege umging. Am Ende waren die Xenos einfach weg. Vonn blieb stehen, halbtote, sein Körper zerlegt in Fragmente. Der Apothecarius Seiv sagte später, dass Vonn zu diesem Zeitpunkt bereits klinisch tot sein sollte. Es gab keinen Grund, warum der Körper noch aufrecht stand. Die Antwort, die der Apothecarius gab, war: „Das Imperium hat das falsche Wort für das, was Vonn ist. Es ist nicht unsterblich. Es ist unvergänglich. Der Unterschied ist wichtig.“

Hauptmann Vess Trakon — Kommandeur der II. Kompanie

Trakon ist mittelalters, möglicherweise Ende 300er Jahre an chronologischem Alter. Sein Körper zeigt deutliche Zeichen des Stufe 2-Verfalls — die Kristalline Einlagerungen unter seiner Haut sind sichtbar, besonders bei Nacken und Schultern. Sein rechter Arm kann nicht vollständig gestreckt werden; die Ellbogen-Arthrose hat die Gelenkbewegung auf etwa 60 % reduziert. Sein Gesicht ist immer noch erkennbar als solches, aber es wirkt maskenartig — eine Wachsfigur, die nur gerade noch Leben atmet.

Doch sein Blick ist präzise. Seine Bewegungen sind präzise. Seine Gedanken folgen klaren Mustern. Dies ist ein Mann, der noch nicht das Verstummen erreicht hat, weil sein Geist eine andere Strategie entwickelt hat: die völlige Dissoziation von körperlichem Schmerz.

Ausrüstung: Trakon trägt eine modifizierte Mark-VII-Aquila-Rüstung, Farbe Grau-Braun mit Silber-Abzügen. Die Rüstung selbst zeigt Zeichen des Alters — Dellen, Risse, an manchen Stellen repariert mit Rohmetall. Er trägt einen Combi-Bolter und ein Kettenschwert, beide funktionsfähig, beide häufig benutzt.

„Eine Festung hat einen kritischen Punkt — den Punkt, bei dem eine kleine Belastung alles zum Einsturz bringt. Der Ort zu finden, das ist Genie. Das braucht keine Kraft; das braucht Verständnis.“

„Schmerz ist Information. Ich bin hungrig nach Information.“

Siehe Abschnitt II. Kompanie oben.



Apothecarius Korrek Seiv — Ältester Mediziner

Seiv ist etwa 2.700 Jahre alt und eines der ältesten nicht-verstummten Wesen des Ordens. Er ist etwa 180 cm groß, aber sein Körper ist so von Osteoporose und kristallinem Verfall betroffen, dass er aussieht, als würde er in sich zusammenfallen. Seine Hände — die Instrumente seiner Arbeit — sind stark deformiert. Die Finger sind teilweise steif, teilweise von Kristallen durchsichtbar. Das Betätigen eines Skalpells oder eines Narthecium ist für ihn jetzt Agonie in jedem Zug.

Sein Kopf ist kahlköpfig, beschriftet mit alten Narben und älteren Symbolen. Sein rechtes Auge fehlt; das linke ist noch funktionsfähig, aber von Katarakt getrübt, so dass Seiv fast blind sieht.

Und doch arbeitet er täglich. Doch führt er die Operationen durch. Doch dokumentiert er das Zeug.

Ausrüstung: Seiv trägt keine Waffe. Seine Ausrüstung ist rein medizinisch — Narthecium, Reduktor, eine Vielzahl von Instrumenten, die über Jahrtausende hinweg angesammelt wurden. Eines dieser Instrumente ist möglicherweise älter als das Imperium selbst.

„Das Fleisch ist ein Pergament. Der Verfall ist die Schrift. Ich bin nur der Bibliothekar.“

„Wenn ich aufhöre zu schmerzen, habe ich aufgehört zu arbeiten. Wenn ich aufgehört zu arbeiten, bin ich bereits tot. Daher will ich schmerzen, solange ich atme.“

Während einer internen Epidemie von Warp-Infektion (vor etwa 400 Jahren) war Seiv selbst infiziert. Der normale Protokoll wäre, ihn in Quarantäne zu nehmen oder ihn in die Verlorene Kompanie zu überleiten. Seiv lehnte ab. Stattdessen bot er sich selbst als Test-Subjekt an — er liess sich täglich untersuchen, täglich dokumentiert, während die Infektion seinen Körper anzehrte. Seine selbstgewählte Leid war eine Quelle von wertvollen klinischen Daten. Er überlebte die Infektion (unerklärlich, da die meisten nicht überlebten) und hat seitdem eine höhere Widerstandsfähigkeit gegen Warp-Kontamination entwickelt. Die Dokumentation seiner eigenen Krankheit ist jetzt ein Textbuch für den Orden.

FELDZÜGE

Feldzüge

Die Belagerung von Matthik

Ära: ca. 998.M39 — Frühes 10. Jahrtausend des 40. Jahrtausends

Gegner: Ork-Invasion unter Warboss Kag'thul; Menschliche Garde unter Gouverneur Santine

Dauer: Sieben Monate

Ausgang: Verdorben; die Festung wurde weder erobert noch zerstört, sondern zu einem laborartigen Zustand reduziert.

Die Festung Matthik war eine Hochland-Stellung auf einem unbenannten Planeten im südlichen Segmentum Draconis. Ursprünglich von den Orks überfallen und von der imperialen Garde unter Gouverneur Santine zurückerobert, war sie in schlechtem Zustand — niedrige Wasservorräte, zusammengebrochene obere Ebenen, demoralisierte Truppen.

Die Steinbrecher wurden (durch Mittelsmänner unbekannter Herkunft) beauftragt, die Lage „unter



ANVIL-OF-WAR

Kontrolle zu bringen." Apothecarius Seiv führte die Expedition an, unterstützt durch Hauptmann Trakon und ein Team von etwa 240 Kampfbrüdern.

Statt die Orks zu bekämpfen oder die Garde zu verstärken, stellte Trakon die Festung unter Belagerung. Nicht von außen — von innen. Er dichtete die unteren Ebenen ab, schnitt die Wasserzufuhr, und dokumentierte dann methodisch, wie lange sowohl die Orks als auch die Imperialen Soldaten überleben könnten. Die „Belagerung“ war ein psychologisches und logistisches Experiment.

Die Orks brachen zuerst. Ihre Horde zerfiel in kleinere Fraktionen, und Trakon ließ sie einfach gehen — er dokumentierte jeden abgezogenen Trupps. Die Imperialen Soldaten hielten länger, gerieten aber in zunehmende Verzweiflung. Gouverneur Santine versuchte, eine Revolte zu inszenieren, wurde von Seiv gefangen genommen und in die Kammer der Verwandlung gebracht (sein Schicksal danach ist nicht dokumentiert).

Nach sieben Monaten war die Festung nicht erobert oder zerstört, sondern zu einem offenen Labor verwandelt. Die Steinbrecher zogen sich zurück, nachdem sie 800 Kilotonnen Daten — medizinisch, biologisch, psychologisch — über das Verhalten von Lebensformen unter extremem Stress gesammelt hatten.

Die Festung blieb danach verlassen. Das Imperium katalogisierte sie „aufgegeben.“ Niemand sprach von den Steinbrechern.

Die Kartographierung der Siebten Tiefe

Ära: ca. 987.M40 — Mitte des 40. Jahrtausends

Gegner: Unbekannte Xenos-Entität; möglicherweise Dark-Age-Intelligenz

Dauer: Neun Jahre (Exploration + Dokumentation)

Ausgang: Teilweise erfolgreich; der Feind wurde nicht eliminiert, sondern kartographiert und als „Nicht-Bedrohung“ klassifiziert

Leutnant Shaar Molken führte die IV. Kompanie in die Siebte Tiefe von Karduk Prime — eine Kammerehelle, vier Kilometer unter der Festung, von der man wusste, dass sie existierte, aber die noch nie vollständig erkundet wurde.

In dieser Tiefe stießen sie auf eine Struktur, die sich selbst bewegte. Psychometrisch war sie älter als die Bombardierung, die Karduk Prime zerstört hatte — möglicherweise älter als das Imperium selbst. Möglicherweise älter als das Dunkle Zeitalter der Technologie.

Der Feind — der später „Der Erste Wächter“ genannt wurde — war keine aggressive Entität, sondern ein Konstrukt mit dem Zweck der Kontrolle und Beobachtung. Es versuchte nicht, die Steinbrecher zu töten, sondern sie zu programmieren. Molken, der psychometrisches Talent hatte, wurde besonders betroffen — er begann, psychische Fragmentierungen zu erfahren.

Anstatt sich zu bekämpfen, verhandelte Molken. Er verbrachte sechzehn Tage damit, die Struktur zu beobachten und zu katalogisieren. Am Ende kam zu dem Verständnis: Der Erste Wächter war nicht aktiv bedrohlich. Er war inaktiv geworden, in einen Modus der Beobachtung übergegangen.

Die Steinbrecher verließen die Siebte Tiefe nach neun Jahren kontinuierlicher Erkundung mit einer vollständigen psychometrischen Kartographie. Der Erste Wächter bleibt dort, immer noch beobachtend, immer noch katalogisierend.



ANVIL-OF-WAR

Molken trägt noch immer die psychischen Narben dieser Begegnung, aber er gilt dies als Zeichen der erweiterten Verständnis, nicht der Verwundung.

Der Exodus von Karduk-Süd

Ära: ca. 012.M41 — Frühes 41. Jahrtausend

Gegner: Warp-Risse und Chaos-Kultisten von unbekannter Herkunft

Dauer: Drei Monate

Ausgang: Evakuierung erfolgreich; südliche Festungsanlage aufgegeben

Vor etwa 9.000 Jahren (relativ zur gegenwärtigen Zeit des Ordens) begann sich eine Warp-Anomalie an der südlichen Seite von Karduk Prime zu manifestieren. Der Riss breitete sich langsamer aus als typische Warp-Phänomene, aber er war konsistent — ein Zeichen, dass dies nicht natürlich war, sondern gezielt konstruiert.

Gleichzeitig infiltrierten Chaos-Kultisten (möglicherweise Tzeentch-Anhänger, möglicherweise nicht) die südlichen Kammerebenen, mit dem Ziel, das Archiv zu zerstören oder zu stehlen.

Kael Greth der V. Kompanie wurde befohlen, die südliche Festung zu evakuieren. Für drei Monate zog Greth Zehntausende von Dokumentations-Tafeln, tausend Kilogramme an Laborgeräte, und die Überlebenden seiner Kompanie durch unbekannte Höhlen nach Norden. Die südliche Festung wurde aufgegeben.

Der Warp-Riss erweiterte sich über die südlichen Kammerebenen und versiegelte sie dauerhaft. Die Kultisten wurden nicht direkt bekämpft — sie wurden ignoriert oder indirekt, indem man dem Riss erlaubte, sie zu verzehren.

Der Exodus war ein Verlust — etwa 200 Steinbrecher starben bei der Migration — aber er war kontrolliert und dokumentiert. Der Orden verlor keine Daten. Der Orden verlor Menschen.

Der Apothecarius Seiv sagte später: „Das ist der richtige Tausch. Menschen wachsen nach. Daten sind endlich.“

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

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

Auf jeder Schulter tragen die Steinbrecher ein ****Zerkracking-Muster****, eingeritzt in Weiß — ein Abbild eines zerbrechenden Steins, dessen Risse miteinander verbunden sind. Das Symbol sieht aus wie ein gebrochenes Glas. Das ist beabsichtigt.

Die Augen-Linsen sind ****dunkelblau****, fast schwarz, mit einem inneren Flimmern von elektrischem Blau



ANVIL-OF-WAR

— möglicherweise biophotonisch, möglicherweise nur Energieverbrauch, die sichtbar gemacht wird.

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

Farbrezept – Rüstung

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Mechanicus Standard Grey	Base	Grundabdeckung
Nuln Oil	Shade	Tiefe in Furchen und Kanten
Dawnstone	Layer	Mid-tone-Hervorhebung auf flachen Flächen
Celestra Grey	Edge	Feinste Kantenlinien

Farbrezept – Akzentfarbe

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Ironbreaker	Base	Metallisches Silber
Nuln Oil	Shade	Patina-Eindruck; sparsam
Stormhost Silver	Layer	Reflexe auf den höchsten Punkten; selektiv

Farbrezept – Metallelemente

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbrelcher	Base	Grundmetall
Agrax Earthshade	Shade	Tiefe und Oxidation
Runelord Brass	Layer	Rostflecken; selektiv
Reikland Fleshshade	Shade	Oxidations-Effekt; lokal

HERALDIK & TRANSFER-GUIDE

Heraldik-Platzierung

Position	Markierung
Linke Schulter-Pauldron	Zerkracking-Muster (zersplitterter Stein) – Weiß auf Grau
Rechte Schulter-Pauldron	Ordenskreuz (vier lange Balken, zentriert) – Silber auf Grau
Helm (Stirn-Bereich)	Versetzter Wischstrich (Symbol Tzeentchs, stilisiert) – Stahlblau auf Grau
Helm (Kinn/Mundbereich)	Drei vertikale Linien (Verwenung der verlorenen Kompanie) – Weiß auf Grau
Knie-Platte (links)	Kleine Zerkracking-Muster – Silber auf Grau
Knie-Platte (rechts)	Kompanie-Nummer (römische Ziffern) – Weiß auf Grau
Rückseite des Brustpanzers	Ordenstext in micro-Schrift (unleserlich von Sicht-Entfernung) – Silber auf Grau

ANVIL-OF-WAR

Augen-Linse (bei Helmen)

Zentrale Hell-Punkt (Flimmern-Effekt bei guter Beleuchtung) – Stahlblau mit Weiß-Kern



Kompaniefarben

Kompanie	Hexwert	Nächste Citadel-Farbe	Notiz
I. Kompanie (Ordnung)	#697068	Dawnstone	Silber-Akzente verdoppelt
II. Kompanie (Front)	#484B4E	Eshin Grey	Mattes Finish, weniger Reflexion
III. Kompanie (Archiv)	#989C94	Administratum Grey	Leicht blaustichig
IV. Kompanie (Kartograph)	#B7945C	Karak Stone	Rötlicher Eisenoxid-Eindruck
V. Kompanie (Provision)	#8BA3A3	Celestra Grey	Fast weiß, aber Dawnstone-Wash
Späher-Kompanie	#171717	Black Templar	Schwarz mit feinen Grau-Akzenten

Rang-Markierungen

Rang / Rolle	Markierung	Platzierung
Ordensmeister	Drei konzentrische Ringe + Zentral-Punkt (Silber)	Auf beiden Knie-Platten
Hauptmann	Doppelter Balken (Silber)	Rechte Schulter, über dem Kreuz
Leutnant	Einfacher Balken (Silber)	Rechte Schulter, über dem Kreuz
Veteran-Sergeant	Drei kleine Rhomben (Weiß)	Helm-Seiten (beide Seiten)
Sergeant	Zwei kleine Rhomben (Weiß)	Helm-Seiten (beide Seiten)
Kampfb Bruder	Einzelnes Rhomben (Weiß)	Helm-Seiten (linke Seite)
Apothecarius	Medizinisches Kreuz (Rot mit Silber)	Brustpanzer, linke Seite
Scriptor	Schriftrolle (Silber)	Brustpanzer, rechte Seite
Verlorene Kompanie	Keine Markierung; kristalline Haube statt	Schädel/Nacken (integriert in Helm)

BILD PROMPTS

Bildprompts (englisch)

the armour reference sheet

A dark, highly detailed Warhammer 40,000-style character reference sheet on a flat background, technical dossier layout, sharp legible typography throughout.

TOP LEFT TITLE BLOCK: Large text reading "DIE STEINBRECHER (THE STONEBREAKERS)" in bold serif, with subtitle "Successors of the Iron Warriors Legion" in smaller italic caps. Beneath that, a three-line heading in minimum-caps reading "M31 HERESY TRAITORS, BORN M31 AVG., KARDUK PRIME, FORTRESS UNNAMED SPIRE, ALIGNED TZEENTCH, SIEGE DOCTRINE."

LEFT COLUMN STAT BLOCK with thin rule above: "FOUNDED: M31, Heresy era / GENE-SEED ORIGIN: Iron Warriors, Perturabo / HOMEWORLD: Karduk Prime, catastrophic-damaged, subterranean



ANVIL-OF-WAR

habitation / FORTRESS-MONASTERY: Unnamed Spire, depth 3 km below surface / ALLEGIANCE: Tzeentch, Chaos Undivided peripheral / COMBAT DOCTRINE: Siege warfare, structural deconstruction / STRENGTH: 1000+ Battle-Brothers"

Below that, dense four-sentence lore block: "The Stonebreakers emerged as a splinter warband during the Legion Wars, ca. 3500 years post-Heresy. Under Warsmith Aarath Vonn, they reinterpreted their progenitor's curse not as weakness to be overcome, but as cosmic truth to be studied. Settled on Karduk Prime—a shattered world—they transformed decay into doctrine, cataloguing every stage of Gene-Seed deterioration as scripture. Their order is ancient, methodical, and deeply heretical: they speak not to gods, but to entropy itself."

LEFT SIDEBAR "CHAPTER TENETS" with four bordered sub-panels, each containing a minimalist icon and one line of text: — Icon: Layered stone symbol / "ENDURANCE: Carry the weight no lesser being could bear." — Icon: Fractured crystal / "TRANSFORMATION: Embrace the inevitable breaking." — Icon: Geometric grid / "SEVERITY: Grant no mercy; grace is weakness." — Icon: Ascending arrow into darkness / "WILL: The mind transcends the failing flesh."

Second bordered quote box lower left: "The stone does not question. It fractures according to physical law. We are stone. Therefore our strategies are only the observation of what must inevitably break." — Hauptmann Vess Trakon, II. Kompanie

CENTER: Full-body Battle-Brother in power armour, straight-on, standing at rest, front view. Describe in detail: Mark-VII Aquila armor base-coated in flat Mechanicus Standard Grey with Dawnstone highlights. Shoulders weathered dark grey-brown. Left shoulder-pad carries a white crack-pattern symbol (broken stone). Right shoulder-pad carries a silver-edged chapter cross. Chest-plate dulled silver, with micro-etched text too fine to read. Helm gray with central blue-white eye-lens flickering pale blue inside. Knee-plates have small white cracks and roman numeral "II" on right. Feet planted wide. In right hand, a scarred bolter with rust-coloured oxidation streaks. In left hand, a chainsword, teeth grey-patina dulled. Pauldrons show dust accumulation, suggesting long deployment without cleaning. Tattered purity seals hang grey and brittle from chest and thighs. Battle-wear evident: dents, scours, a long scored line across right thigh-plate where a blade once passed. Posture is unnaturally still—not at-ease, but motionless as stone.

TOP RIGHT PANEL on armour pattern: Heading "STONE-GREY CERAMITE, ANCIENT PROVENANCE". Two sentences: "Ninth-Generation Aquila pattern, salvaged and patched across three millennia of continuous service. The grey is a natural weathering effect of unpolished ceramite left exposed to Karduk Prime's mineral-rich air; no paint is applied intentionally—the colour is the hull itself, slowly oxidizing."

Inset diagram: shoulder-pad detail showing the cracked-stone marking in white, and knee detail showing silver caplock hinges visibly aged and stained.

RIGHT PANEL "ARMS OF THE CHAPTER": Three stacked weapon rows. — Icon of bolter: "STANDARD BOLTER: Self-propelled bolt ammunition; mantled with rust; rarely cleaned." — Icon of chainsword: "CHAINSWORD: Motor-toothed blade; teeth grey-dull from centuries of use; motor sound weak." — Icon of purity seal: "LITANY-PARCHMENT SEALS: Brittle red wax; text in micro-scale, names of the fallen."

RIGHT SIDEBAR "CHAPTER COLOURS": Four colour swatches with names beneath: — Swatch 1, dark grey-brown: "PRIMARY: Mechanicus Grey aged to grey-brown" — Swatch 2, silvered steel:



ANVIL-OF-WAR

"ACCENT: Patina-dulled Silver" — Swatch 3, deep blue: "LENS: Distant Steel-blue with white core" — Swatch 4, rust-orange: "OXIDATION: Karak Stone rust decay"

RIGHT SIDEBAR "CHAPTER SYMBOL": The cracked-stone emblem larger, with one-line caption beneath: "Zerkracking-Pattern: The fracturing stone, symbol of inevitable transformation."

BOTTOM STRIP "ADDITIONAL VIEWS": Three smaller renders in a row—Front view (as above), rear view (showing Unnamed Spire's sigil on the backplate in micro-text), close-up helmet detail (showing the flickering blue lens, micro-etched forehead mark of Tzeentch, and three thin vertical lines on the chin representing the Lost Company).

OVERALL MOOD: Grave, timeworn, without hope but without despair—the visual language of something that has accepted its decline and turned that acceptance into cold methodology.

CHAPTER EMBLEM, identical in every image: A geometric pattern of intersecting cracks radiating from a central point, rendered in white on dark grey. The silhouette suggests breaking stone. At the centre, a thin Tzeentch-sigil (a circular rune with four-fold symmetry) in pale blue, barely visible within the white cracks. The symbol is weathered and ancient, as if carved into stone ten thousand years ago and still bleeding faint colour where moisture has seeped in.

the Chapter overview poster

A dense Warhammer 40,000-style Chapter dossier infographic poster, multi-panel magazine-layout composition with bordered text boxes, small illustrative insets and clean formal serif typography throughout.

HEADER: Chapter name "DIE STEINBRECHER" large in serif, subtitle below reading "Splinter warband of the Iron Warriors Legion, M31 Heresy era, dwelling beneath Karduk Prime." Motto italicised beneath in smaller text: "Stein trägt das Gewicht der Ewigkeit. Stein zerbricht, um Neues zu werden. Stein erkennt keine Gnade. Stein vergeht, doch der Wille bleibt."

Top-left corner a small emblem (the cracked-stone symbol, white-on-dark). Top-right corner a thumbnail illustration of Karduk Prime's surface (scarred, crater-pocked, grey-brown) captioned "Karduk Prime – Devastated industrial world, habitation subterranean."

STATS TABLE, left column, clean two-column key/value list with rule above and below: "FOUNDED: M31, post-Heresy Legion Wars / GENE-SEED: Iron Warriors / HOMEWORLD: Karduk Prime / FORTRESS-MONASTERY: Unnamed Spire / ALLEGIANCE: Tzeentch, Chaos undivided periphery / CHAPTER MASTER: Aarath Vonn, Warsmith / SYMBOL: Cracked Stone, Tzeentch-marked / STRENGTH: 1000+ Battle-Brothers"

CENTER: One large illustration of a Battle-Brother in full grey-brown Aquila armour, standing in a stone chamber lit by bioluminescent fungus—walls carved with text in micro-script. The warrior's weathered ceramite shows the weight of millennia. His helmet's blue lens glows softly. Behind him, a wall of stone tablets stretches upward, suggesting the Archive of Decay Protocols.

PANEL "ORIGINS": One paragraph from Section 2: "The Stonebreakersi emerged during the endless siege-wars of the Eye of Terror, when the Iron Warriors fragmented across a thousand splinter bands. Aarath Vonn, a Warsmith of inhuman age, perceived in the decay of his own battle-brothers not a curse but a scripture—the voice of Tzeentch writing itself into flesh. He gathered a warband of the most corrupted and founded Karduk Prime as sanctuary. For three millennia, they have documented every stage of this degradation, transforming suffering into knowledge, death into data."



ANVIL-OF-WAR

PANEL GRID on the Chapter's philosophy: "THE FOUR PILLARS" heading, then four bordered sub-panels arranged in a square: Panel 1: "I. THE STONE IS OLDER THAN WILL" / "Physical matter precedes ambition. Fortresses are not conquered but eroded. Even Space Marines are stone, subject to the same laws." Panel 2: "II. COMPLETENESS THROUGH SACRIFICE" / "Purity is achieved only through the loss of the weak. Each brother who enters the Lost Company completes the work." Panel 3: "III. TZEENTCH IN EROSION" / "The Eternal Wanderer speaks not through hope or deception, but through inevitable change. The decay is the message." Panel 4: "IV. WILL TRANSCENDS FLESH" / "The body fails. The will does not. The order endures, even as its vessels crack and crumble."

One PANEL on gene-seed peculiarity: "CRYSTALLINE DEGRADATION STAGES" with a three-row breakdown: "Stage 1—Early Cracks: Greying skin, joint stiffness, obsessive counting, loss of pain sensation. Duration: 10–20 years. Status: Active deployment. / Stage 2—Crystallisation: Visible silicate deposits, memory loss, seizure of movement, emotional flatness. Duration: 20–50 years. Status: Cloistered observation in the Chamber of Transformation. / Stage 3—The Silencing: Terminal dissolution of personhood. The body persists but the mind withdraws. Transition to the Lost Company. Duration: 3–7 additional years. Status: Deployed as weaponised units."

CENTER-LOWER SECTION on the Chapter organisation: "CHAPTER COMPANIES" with intro line: "Five battle companies and one hybrid scout contingent, organised by function rather than pure combat strength."

Clean table with columns COMPANY / COLOUR / ROLE, six rows: "I. Company / Grey-Brown + heavy Silver / Household of the Warsmith, eldest and most corrupted warriors." "II. Company / Dull Grey / Siege specialists; fortress destruction and structural demolition." "III. Company / Silver-Grey / Archive wardens; protection of the Decay Protocol database." "IV. Company / Rust-Brown / Karduk Prime cartographers; explorers of the subterranean depths." "V. Company / Pale Grey-White / Provisioners and neophyte trainers; logistics and supplies." "Scout Company / Black with grey tones / Hybrid humans; Karduk Prime natives of mixed descent."

PORTRAIT PANEL of the Chapter Master: A half-body of Aarath Vonn, rendered in grey-white with visible silicate veins running across his skin like cracks through stone. His skull is smooth, inscribed with symbols. One eye-socket glows pale blue; the other is a dark recess. His mouth is barely visible—more a slit than a mouth. Around him, floating in psychic space, are fragments of stone and flowing calligraphy. Below, his quote in italics: "That which does not change is dead. That which changes and remembers the shape it held is alive. We are alive, and we will never forget what we were before we became stone." — Aarath Vonn, Warsmith

PANEL on major campaigns: "KNOWN CAMPAIGNS" with three stacked entries: "The Siege of Matthik, 998.M39 – Ork/Imperial conflict. Seven-month psychological siege-study. Neither conquered nor destroyed; rendered a laboratory state." "Mapping of the Seventh Depth, 987.M40 – Karduk Prime exploration. Nine-year expedition encountering the 'First Warden', a Dark-Age intelligence. Psychometrically catalogued." "Exodus from Karduk-South, 012.M41 – Warp-rift evacuation of southern fortress. Three-month retreat with full Archives intact. 200 brothers lost; zero data-loss."

PANEL on relations: "EXTERNAL STANDING" with four stacked icon-entries: "? Imperial Imperium – Marked as Lost; all records sealed. Heretical status presumed." "? Chaos Powers – Peripheral; tolerated as neutral observers. No conquest, no expansion." "? Local Xenos (Karduk natives) – Trade accord via Scout Company; peaceful coexistence maintained." "? The Eye of Terror – Source of geneseed corruption; studied but not venerated."



ANVIL-OF-WAR

BOTTOM PANEL on appearance: "VISUAL IDENTITY" / "Mechanicus Standard Grey base, weathered to grey-brown. Dawnstone layering on high points. Ironbreaker metallics, dulled by Nuln Oil patina. Helm-lenses deep steel-blue with white centre. All trim in old silver, never polished. The visual impression: stone that has stood in rain for ten thousand years, slowly being ground down by weather and time, accepting this as natural law."

CLOSING PANEL: one short ritual-flavour text about the Archive of Decay Protocols, naming it specifically: "Every brother who enters Stage 3 contributes his final form to the Archive—his body becomes text, his degradation becomes scripture. To enter the Archive is to become immortal in the only way the Stonebreakersi understand: as data, as knowledge, as the written record of how the universe breaks."

OVERALL MOOD: Grave, timeworn, methodical, without hope but without despair—the visual and philosophical language of acceptance of decline, transformed into institutional practice.

CHAPTER EMBLEM, identical in every image: A geometric pattern of intersecting cracks radiating from a central point, rendered in white on dark grey. The silhouette suggests breaking stone. At the centre, a thin Tzeentch-sigil (a circular rune with four-fold symmetry) in pale blue, barely visible within the white cracks. The symbol is weathered and ancient, as if carved into stone ten thousand years ago and still bleeding faint colour where moisture has seeped in.