



DIE STEINHELME

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

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



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Dark Angels
Gründung	Ultima-Gründung — Primaris-Aufstellung (ca. 999.M41)
Welttyp	Hochgeboren (Herkunft, keine Weltklasse)
Kampfdoktrin	Schwere Panzerung & Terminatoren
Loyalitätsstatus	Loyalist
Ordensstärke	Splitterorden / sehr klein
Ein-Satz-Definition	Die Steinhelme sind ein Splitterorden der Dark Angels, klein und überbeschwert mit Terminiatorrüstung, deren genetischer Fluch sich zu einer Art unfreiwilliger Tugend gewandelt hat – unverrückbar in der Defensive, untrennbar in der Bruderschaft, und von einem Versprechen gebunden, das keine Auswegklausel kennt.

Die vier Säulen

Die Unbewegliche Wacht

Die erste Säule verankert die Steinhelme in der Defensive. Sie sind nicht zur Eroberung bestellt, sondern zur Bewahrung. Dies ist kein Mangel an Mut, sondern eine bewusste strategische Form: Ein Steinhelm kämpft zu seiner Stärke hin, nicht gegen sie. Festungen, Stellungen, die Haltung von Raumschiff-Basisstationen und vorgeschobenen Positionen – das sind die Arenen, in denen der Orden seine meisterlichen Siege erkämpft hat. Die Codex Astartes wird in dieser Hinsicht aktiv reinterpretiert: wo andere Orden Manövrierfähigkeit predigen, lehrt die Doktrin der Steinhelme, dass eine Position, die lange genug gehalten wird, jeden Gegner verschleißt.

Die Terminators sind das Herz

Die zweite Säule erhöht die Terminiatorrüstung zur zentralen Kampfform. Während andere Orden Terminiatoren als Spezialkräfte betrachten, werden sie bei den Steinhelmen als das Rückgrat des Ordens gedacht. Ein Steinhelm-Terminator ist nicht ein verstärkter Soldat, sondern ein Stück lebendigen Festungsmauers – schwer, unerschütterlich, fast unkaputtbar. Dies erklärt auch die geringe Gesamtstärke des Ordens: mit weniger Battle-Brothers, die alle schwerer gepanzert und auf Langzeitoperationen ausgerichtet sind, kann man nicht schnell überall sein, aber wo man ist, ist man unbezwingbar.

Die Dunkle Wachsamkeit

Die dritte Säule umfasst die Erkenntnis, dass der Orden selbst eine geheime Kraft trägt – den genetischen Fluch der Dark Angels, der sich in den Steinhelmen zu einer Art unbewusster Abwehr gegen innere Verdorbenheit manifestiert hat. Der Orden ist sich bewusst, dass er eine Schwelle zwischen den Welten bildet, dass in seinen eigenen Genen etwas Dunkles lauert, das aber gerade durch diese Dunkelheit gebunden ist, nicht befreit. Kein Battle-Brother der Steinhelme wird je zum Chaos abfallen können – aber diese Unbeweglichkeit ist keine Gnade, sondern eine Form der Gefangenschaft, die der Orden schweigend trägt.



Das Ungebrochene Wort

Die vierte Säule ist das Versprechen der Treue. Ein Steinhelm schwört nicht für eine Amtszeit oder unter Bedingungen; er schwört für die Äonen. Diese absolute Bindung ist sowohl die Stärke als auch die Last des Ordens. Sie macht innere Rebellion unmöglich, aber sie macht auch Relativismus und Flucht unmöglich. Es ist ein Schwur, der in den Genen sitzt.

Tonalität

Punkt

Heroisch-tragisch: Die Steinhelme sind keine Zweifler, aber sie sind Träger einer Last, die sie nicht ablegen können. Ihre Heldentaten sind real, aber immer mit einem Hauch von gefangener Erkenntnis unterlegt – sie wissen, wer sie sind, und sie wissen, dass sie nicht anders sein können.

Monumentale Langsamkeit: Alles an diesem Orden ist schwer und unbewegt. Dialoge sind nicht schnell. Entscheidungen sind nicht leicht. Ein Steinhelm bewegt sich wie lebendiges Festungsmauers – unaufhaltsam, wenn in Bewegung, aber unendlich lieber auf Position.

Metallische Präzision: Keine Romantik, keine Ausflüchte. Die Ordenssprache ist direkt, manchmal hart, präzise wie die Messungen beim Bau einer Befestigung. Metaphern entstehen aus Material und Technik, nicht aus Dichtung.

Stille statt Rausch: Der Orden ist nicht laut. Wo andere Orden ihre Siege brüllen, dokumentieren die Steinhelme sie in Stein und in Schweigen. Oberflächliche Emotion ist verdächtig; tiefe Entschlossenheit wird verehrt.

Dunkle Kontinuität: Eine Schicht melancholischer Gedächtnis durchwebt alle Texte – die Steinhelme wissen, dass die Dark Angels ein Geheimnis tragen, und sie haben gelernt, damit zu leben, ohne es zu obsidieren. Es ist ein Schwur des Schweigens, der keine Schwachheit ist, aber auch keine Stärke zu feiern.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Mobilität	Strategisch variabel, von Schnellschlägen bis zu Belagerungen	Fest auf Defensive und Langzeitpositionen ausgerichtet, bewusst statisch
Kulturelle Strenge	Mystik, Ritual, innere Hierarchien, Geheimnis-Kulte	Äußerlich einfacher, aber mit gleichem Hang zur strategischen Verschwiegenheit; weniger mythisch, mehr pragmatisch
Terminatoren-Rolle	Elite-Spezialeinheiten, Stoßtruppenfunktion	Rückgrat des Ordens, Normalfall für schwere Operationen, bevorzugte Kampfform
Genetischer Fluch	Die »Verlorenen« (The Fallen) – eine offene psychologische Wunde	In den Steinhelmen durch strikte Selektion und genetische Stabilisierung quasi gebunden, manifestiert sich nicht als aktive Verdorbenheit, sondern als tiefe Gebundenheit
Ordensgeheimnis	Zentral, obsessiv, treibende Kraft der Handlung	Bekannt, akzeptiert, integriert – kein Antrieb mehr, sondern Kontext
Kampfdoktrin des Primarch	Lion El'Jonsons Unerwartete Überlegenheit – Schlachten gewinnen durch strategisches Genie	Transformiert in Unbewegliche Überlegenheit – Siege durch Materialverschleiß und unersetzliche Position



LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

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

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

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

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

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

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

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

Die ersten Jahrzehnte waren schwierig. Andere Orden – insbesondere die **Gilde des Silbernen Schwertes** (ein junger Orden aus derselben Gründungswelle, aber mit klassischer Codex-Doktrin) –



ANVIL-OF-WAR

sahen in den Steinhelmen eine Anomalie, einen überbelasteten, starrköpfigen Experiment. Es gab Konfrontationen bei der Koordination von Kampagnen, Konflikte über Ressourcen und ideologische Auseinandersetzungen über das, was ein »korrekter« Space-Marine-Orden zu sein habe.

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

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

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

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

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

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

Die Heimatwelt

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

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



ANVIL-OF-WAR

Die Fauna der Welt existiert in zwei Formen:

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

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

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

Ordenskult

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

Während die Dark Angels der Standard-Armee eine Art *schuldige Mystik* praktizieren – die Obsession mit den Gefallenen, die Furcht vor innerer Verdorbenheit, die Ahnung, dass etwas Dunkles in ihrer Gene lauert – haben die Steinhelme einen anderen Weg gewählt. Sie nennen ihn die ****Theologie der Akzeptanz****.

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

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

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



ANVIL-OF-WAR

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

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

Gensaat-Besonderheiten

Die Genetik der Steinhelme ist aus mehreren Gründen anomal:

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

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

****Stablisierter Fluch****: Das am meisten umstrittene Merkmal. Der genetische Fluch der Dark Angels – die psychologische und teils physische Verdunkelung, die sich in älteren Brüdern manifestiert – verläuft bei Steinhelmen nicht chaotisch, sondern **vorhersehbar**. Die Adeptus Mechanicus hatte dies als »Stabilisierungseffekt durch Kältealterung« erklärt, aber die wahre Ursache ist unklar. Das Resultat ist, dass ein Stein-helm-Terminator zwar unterliegt, aber auf einem **bekannten Pfad**, nicht einem chaotischen. Diese Vorhersehbarkeit ermöglicht es dem Orden, den Prozess aktiv zu managen.

Fluch-Stufen

****Stufe 1 – Der Erste Riss****

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

- ****Kalte Augen****: Der Lidreflex wird langsamer; die Pupillen verengen sich in heller Beleuchtung nicht mehr vollständig. Ein Bruder schaut durch dich durch, nicht auf dich zu. Dies ist das erste, an das andere Brüder sich erinnern.

- ****Regelmäßige Tremoren in den Fingerspitzen****: Unterhalb der Wahrnehmungsschwelle, aber in Ruhe-Scans erkennbar. Der Bruder kann immer noch präzise Bolter-Schüsse abgeben, aber sein Handgelenk zittert in Millisekunden-Frequenzen.



ANVIL-OF-WAR

- ****Verlust des Geschmacksinns****: Der Mund wird dumpf; Nahrung schmeckt nicht mehr richtig. Ein Stein-helm-Termi-nator könnte essen, würde es aber nicht mögen. Viele berichten von einer Art »metallischen Grundton« in allem, das sie essen.
- ****Photophobia-Neigung****: Helles Licht wird unangenehm; ein Bruder zieht sich in dunklere Bereiche der Ordensfeste zurück. Dies ist nicht Angst vor Licht, sondern eine physiologische Überempfindlichkeit.
- ****Schlaflosigkeit****: Der kataleptische Knoten funktioniert immer noch, aber das natürliche Schlaf-Bedürfnis wird unterdrückt. Ein Bruder könnte zehn Tage ohne Schlaf funktionieren; dies wird nicht als Problem erkannt, bis psychologische Tests zeigen, dass die Hirnwellen sich verändern.
- ****Stimmen-Tiefung****: Die Stimme wird tiefer, aber auch *monotoner*. Ein Bruder klingt wie jemand, der spricht, ohne echte Emotion hinter den Worten zu haben.

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

****Stufe 2 – Die Verbindung****

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

- ****Verlust der Farb-Wahrnehmung****: Das Sichtspektrum verengt sich; die Welt wird grau und blau. Ein Stein-helm in dieser Phase könnte einen roten Bolter-Blitz von einem grünen Laser-Fleck nicht unterscheiden. Dies ist teilweise neurologisch (die Zapfen der Augen degenerieren) und teilweise psychologisch (der Bruder *interessiert sich nicht mehr* für Farbe).
- ****Stimmen im Hintergrund****: Der Bruder meldet »Geräusche«, die andere nicht hören. Dies sind nicht Halluzinationen im klassischen Sinne, sondern eine Überempfindlichkeit gegenüber Ultraschall und Sub-Bass-Frequenzen, die normalerweise unbewusst sind. Ein Bruder könnte berichten: »Ich höre das Flüstern der Maschinen.« Dies wird dokumentiert, aber nicht als psychotisch bewertet.
- ****Motorische Tic-Entwicklung****: Der Bruder entwickelt repetitive Bewegungen – das Tippen der Fingerspitzen auf Stahl in einer bestimmten Sequenz, das Rollen der Schultern in abwechselnden Richtungen. Diese sind nicht unkontrollierbar, aber auch nicht völlig willkürlich. Sie sind wie eine Art neuronale Automatik.
- ****Soziale Entfernung****: Der Bruder isoliert sich freiwillig. Er möchte nicht mehr in Gruppen sein; er bevorzugt Aufgaben allein. Dies ist nicht Feindseligkeit, sondern eine tiefgreifende Indifferenz gegenüber sozialer Interaktion.
- ****Kalte Effizienz****: Der Kampfstil wird völlig utilitaristisch. Ein Bruder in der Verbindungs-Phase tötet mit perfekter Effizienz, aber ohne Groll und ohne Triumph. Es ist wie das Funktionieren eines Algorithmus.
- ****Zunehmendes Gedächtnis****: Paradoxerweise zeigt der Bruder ein *gesteigertes Gedächtnis*, besonders für Details von Todesfällen, Niederlagen, und Schmerz. Ein Bruder könnte jedes Kapitel einer Kampagne rekonstruieren, jede Verletzung erinnern, die er erlitten hat, jedes Leid, das er Zeuge war.

****Beobachtung und Verwaltung****: Ein Bruder in der Verbindungs-Phase wird von einem ****Tekhmarine**** (Techmarine Zephon Silverbough ist dafür zuständig) beobachtet. Der Bruder wird zu regelmäßigen neurologischen Scans einberufen – formell unter dem Deckmantel von »Rüstungs-Wartung«,



ANVIL-OF-WAR

tatsächlich um die Progression zu dokumentieren. Die Prozedur ist methodisch, ohne medizinischen Drama. Der Tekhmarine führt Aufzeichnungen, aber diskutiert sie nicht mit dem Bruder. Der Bruder weiß, dass er *observiert* wird, aber dies wird nicht expliziert.

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

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

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

In dieser Phase kann ein Bruder:

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

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

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

KOMPANIEN

Kompanien

Ravenmere

Rolle: Intercessors

Held: Farith Gravemoor

Titel des Helden: Sergeant

Highward

Rolle: Intercessors

Held: Machidiel Oakenshield

Titel des Helden: Sergeant



ANVIL-OF-WAR

Everbough

Rolle: Intercessors

Held: Luther Blackmere

Titel des Helden: Sergeant

Beastbane

Rolle: Hellblasters

Held: Jophiel Falconcrest

Titel des Helden: Sergeant

Coldbrook

Rolle: Hellblasters

Held: Cassiel Stormbriar

Titel des Helden: Sergeant

Blackthorn

Rolle: Terminatoren

Held: Anduriel Thornhelm

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

Ravensword

Rolle: Scouts

Held: Machidiel Nighthollow

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

Ironbriar

Rolle: Scouts

Held: Melchiar Stonevale

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Zadkiel Palegrove

Titel / Rolle: Captain



ANVIL-OF-WAR

Lamdiel Sablecrest

Titel / Rolle: Lieutenant

Sariel Emberfell

Titel / Rolle: Chaplain

Ezechiar Stormvale

Titel / Rolle: Librarian

Zephon Silverbough

Titel / Rolle: Techmarine

Darkhollow

Titel / Rolle: Redemptor-Dreadnought

Ironvow

Titel / Rolle: Ballistus-Dreadnought

FELDZÜGE

Feldzüge

Die Belagerung von Kar Dravin

Ära: M41.457

Gegner: Ork Waaagh (ca. 40.000 Kämpfer unter dem Anführer Zagdakka)

Dauer: 847 Tage (M41.457, kontinuierlich)

Ausgang: Sieg durch Belagerung; Orks zogen sich zurück

Narrative — Kar Dravin ist eine hochgelegene Bergfestung auf dem Planeten Ferrun, eine imperiale Außenposition weit weg von der Kernwelt. Als eine Ork-Waaagh unter dem Anführer Zagdakka ankam – nicht um die Festung zu erobern, sondern um irgendetwas zu zerstören – wurden die Steinhelme aufgefordert, die Position zu halten, während Verstärkungen unterwegs waren.

Das Problem: Verstärkungen würden mindestens sechzehn Monate dauern. Kar Dravin hätte maximal acht Monate Vorräte.

Ordensmeister Palegrove antwortete mit einer unkonventionellen Taktik: Statt sich zu verstecken und zu warten, stellte er seine Brüder in eine offene Linie vor den Gates der Festung auf – 178 Brüder gegen 40.000 Orks. Die Orks sahen dies als eine wilde Einladung zum Massaker.

Sie waren falsch.

Was folgte, war nicht eine Schlacht im klassischen Sinne, sondern eine 847-tägige Kampagne des Nichtbruchs. Die Orks schlugen immer wieder an. Die Steinhelme brachen nicht. Die Orks erwarteten, dass die Brüder, wenn sie lange genug gedrückt würden, brechen würden – aufgeben, fliehen,



ANVIL-OF-WAR

kollabieren. Dies ist, was Orks verstehen. Aber ein Stein bricht nicht, egal wie lange man ihn hackt.

Nach sieben Monaten hatte Zagdakkas Waaagh 31.000 Ork-Kämpfer verloren. Nach zehn Monaten war die Waaagh auf etwa 3.000 kampffähige Orks reduziert – und diese waren zermürbt, demoralisiert, unfähig zu verstehen, warum dieser Punkt nicht genommen werden konnte. Die Orks zogen sich zurück und suchten sich einen schwächeren Feind.

Nur acht Steinhelme starben während dieser Belagerung – nicht weil sie unbesiegbar waren, sondern weil ihre Position korrekt war und ihre Ausdauer unbrecen.

Die Tyraniden-Invasion von Port Halvernath

Ära: M41.468

Gegner: Tyraniden Hive Fleet Leviathan (ca. 50.000 Kreaturen)

Dauer: 6 Monate (M41.468, kontinuierlich)

Ausgang: Sieg durch Flotten-Intervention; Stadt gerettet

Narrative — Port Halvernath ist eine imperiale Hafenstadt mit etwa zwei Millionen Zivilisten. Als die Tyraniden von Hive Fleet Leviathan ankamen, war es eine Frage von Stunden, bis die Stadt überwältigt würde – keine klassische Militär-Verteidigung, sondern ein reines Evakuierungsproblem.

Die Steinhelme wurden mit einer einfachen Anweisung entsandt: »Kaufe Zeit.«

Eine kleinere Truppe unter Leutnant Sablecrest wurde in die Stadt entsandt, zusammen mit Chaplain Emberfell und einer Truppe von Hellblastern. Ihre Anweisung: Verteidigte einen Perimeter um den Haupthafen, damit die Zivilisten evakuiert werden können.

Tyraniden sind Swarm-Kämpfer, die in unvorstellbar großen Zahlen angreifen. Eine klassische Strategie ist es, sie zu "zermürben" – genug Feuer aufbringen, um ihre Zahlen zu reduzieren, bevor sie die Position brechen. Die Steinhelme verfolgten eine andere Strategie: Sie konstruierten eine Struktur.

Unter der Anleitung von Sergeants aus der Kompanie der Steinbauer wurde ein Zaun aus Ziegeln, Metall und Steinen gebaut – nicht um die Tyraniden zu stoppen (das war unmöglich), sondern um sie zu fokussieren. Ein Zaun macht es unmöglich, an hundert Orten gleichzeitig durchzubrechen; es zwingt dich, an einer Stelle durchzubrechen. Und an dieser einen Stelle sitzen Hellblaster mit Plasma-Waffen.

Für sechzehn Tage hämmerten die Tyraniden an diesem Zaun. Der Zaun brach nicht. An diesen sechzehn Tagen wurden etwa 120.000 Zivilisten evakuiert. Als der Zaun schließlich durchbrochen wurde – weil Ressourcen aufgebraucht waren – war die letzte zivile Person weg. Die Steinhelme zogen sich zur Hafenanlage zurück und wurden von einer ankommenden Imperiale Flotte evakuiert.

Die Stadt selbst fiel. Aber 1,97 Millionen Menschen lebten, weil die Steinhelme ein Ding an einem Ort hielten, anstatt zu versuchen, alles zu halten.

Die Belagerung von Kel-Vantor

Ära: M41.475

Gegner: Gilde des Silbernen Schwertes (Rivalisierende Kapitel, ca. 600 Brüder)

Dauer: 5 Monate (M41.475, kontinuierlich)

Ausgang: Sieg; Gilde zog sich zurück



ANVIL-OF-WAR

Narrative — Kel-Vantor ist ein Raumhafen auf dem Planeten Serran, ein strategisch wichtiger Ort, der von imperialem Senat zwischen zwei Space-Marine-Orden umstritten wurde: Den Steinhelmen und der Gilde des Silbernen Schwertes.

Dies war kein Krieg gegen ein externes Feind – es war ein Krieg zwischen Brüdern, die Art von Konflikt, die der Adeptus Astartes ideologisch hassen, aber praktisch manchmal brauchen.

Die Gilde versuchte, Kel-Vantor zu "schnell zu nehmen" – eine klassische Blitzkrieg-Taktik mit Motorrädern, schnellen Fahrzeugen und Luftunterstützung. Die Strategie: Umgehen Sie die Defenses und nehmen Sie den Hafen.

Die Steinhelme antworteten mit einer Taktik, die nur sie anwenden konnten: Sie zogen sich in die Struktur selbst zurück. Sie bauten schnelle, mobile Befestigungen, die die Gilde nicht ignorieren konnte, aber auch nicht schnell durchbrechen konnte. Die Gilde fand sich in einer Position, in der sie entweder langsam vorgehen musste (was die Steinhelme wollten) oder die Stadt bombardieren musste (was zu viel Kollateralschaden verursachen würde).

Fünf Monate der asymmetrischen Belagerung folgten. Die Gilde versuchte mehrmals, Blitz-Angriffe durchzuführen. Die Steinhelme bewegten sich langsam, zermürbten sie, fügten ihnen Verluste zu, die nicht nachhaltig waren.

Am Ende zog sich die Gilde zurück – nicht weil sie besiegt wurden, sondern weil die Mathematik sich gegen sie drehte. Ein gut organisierter, schwer gepanzerter Orden, der Zeit hat, ist fast unmöglich zu verschieben.

Kel-Vantor bleibt unter Steinhelmkontrolle.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

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

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



Farbrezept – Rüstung

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Abaddon Black	Base	Standard Primaris-Grundierung (oder ein gleichwertiger schwarzer Grundierlack)
Mechanicus Standard Grey	Base	Haupt-Rüstungsfarbe; gleichmäßig auftragen
Nuln Oil	Shade	Tiefe und Schatten in Panzerspalten
Dawnstone	Layer	Gehobene Flächen; etwa 40% der Oberfläche
Administratum Grey	Layer	Highlight auf Kanten; sehr sparsam anwenden

Farbrezept – Akzentfarbe

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Kantor Blue	Base	Helm-Streifen, Schulterpads-Markierungen
Fenrisian Grey	Layer	Rand-Highlights auf Blau
Teclis Blue	Layer	Leuchtlinsen des Helms

Farbrezept – Metallelemente

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbrelcher	Base	Alle Metallkomponenten (Rohre, Gelenke)
Agrax Earthshade	Shade	Tiefe in Metallteile

HERALDIK & TRANSFER-GUIDE

Heraldik-Platzierung

Position	Markierung
Linke Schulter	Ordensemblem (neunfedrige Aquila) – Schwarzer Adler auf Metallgrau-Grund; Flügel aus dem klassischen Dark-Angels-Design
Rechte Schulter	Kompanie-Nummer und Rang-Streifen – Numeralzeichen (I–V oder S für Späherkompanie); Rang-Farbe in Streifen-Form
Helm – Front	Weiß vertikale Linie – Von Nasenbrücke zu Helmkrone; signalisiert Steinhelm-Zugehörigkeit
Helm – Seiten	Blauer Streifen (Kompanie-abhängig) – Dunkelblau für I. Kompanie, Silbergrau für II., usw.
Knieplatten	Ordenssiegel (schwarzer Stein auf grauem Grund) – Stilisierte Statuette aus den Kar-daith-Hallen



ANVIL-OF-WAR

Brustplatte – Zentral

Ordensaquila (neunfedrig) – Der Aquila identifiziert den Bruder als Mitglied der Steinhelmbruderschaft; wird aus der Rüstung eines Bruders entfernt, wenn er in die Stille Wache eintritt

Rücken – Rückenpanzer

Trupp-Nummer (kleine numerische Markierungen) – Identifiziert die spezifische Truppe des Bruders innerhalb der Kompanie

Kompaniefarben

Kompanie	Hexwert	Nächste Citadel-Farbe	Notiz
I. Kompanie der Eisernen Herzen	#39484A	Mechanicus Standard Grey	Metallgrau mit dunkelrotem Helmstreifen
II. Kompanie der Unbeweglichen	#989C94	Administratum Grey	Helleres Grau; Silber-Helmstreifen
III. Kompanie der Steinbauer	#39484A	Mechanicus Standard Grey	Grundgrau; Kaltweiß-Helmstreifen
IV. Kompanie der Stille	#989C94	Administratum Grey	Mit Dunkelblau-Helmstreifen
V. Kompanie der Frühen Glocken	#697068	Dawnstone	Hellstes Grau; Bronze-gelber Helmstreifen
Späher-Kompanie	#484B4E	Eshin Grey	Dunkelste Variante; Weiße Straßenmarkierung auf Helm

Rang-Markierungen

Rang / Rolle	Markierung	Platzierung
Neophyt/Aspirant	Ein schmaler weißer Streifen	Linke Schulterpad-Kante
Bruder (Standard)	Kompanien-Helmstreifen nur	Helm und Schultern
Veteran (10+ Jahre Dienst)	Zusätzlicher silberner Streifen auf Rückenpanzer	Vertikal von Hals zu Lenden
Sergeant	Breiter Streifen in Weiß oder Kompanienfarbe, umgibt rechte Schulter	Rechte Schulterpad umständlich
Veteranen-Sergeant	Silberner Streifen + Ordensembel auf rechter Schulter	Rechte Schulter; größer und präziser als Standard-Sergeant
Hauptmann / Leutnant	Doppel-Aquila auf beide Schulterpads	Beide Schultern; größer und detaillierter
Ordensmeister	Schwarzer Diamant mit Kompanien-Farben, rechte Schulter	Sehr klein aber auffällig
Ordenspriester (Chaplain)	Schwarzer Helm statt grau; goldenes Schädel-Abzeichen	Gesamtkopf + Brustzentrum
Scriptor (Librarian)	Eisblaue Rüstung statt grau; silbernes Buch-Abzeichen	Gesamtrüstung modifiziert
Techmarine	Rote Robe über grauer Rüstung; Zahnrad-Abzeichen	Rücken und rechte Schulter



BILDPROMPTS

Bildprompts (englisch)

Keyart: The Stonehelms in Siege

A dark, snow-covered mountain fortress hewn from black basalt, with reinforced walls of Ceramite and adamantium. In the foreground, three Primaris Space Marines in grey power armour stand immobile in a shield formation, facing an incoming tide of Ork warriors and Tyranid creatures. The Marines show no reaction to the onslaught—they are stillness incarnate. Behind them, ancient statues carved into the mountainside loom like silent witnesses. Above, a frozen sky churns with grey clouds. The image emphasizes weight, permanence, and the power of an unmovable object.

Character Study: Captain Zadkiel Palegrove, Warlord

A full-figure portrait of a Primaris Space Marine in Mark VII Aquila power armour, painted in dull metallic grey with minimal decoration. He holds a Thunder Hammer (Ancestor's Fist) in his right hand, which crackles with blue electrical energy. His left arm is a sleek servo-arm with minimal artificial augmentation visible. On his right shoulder pad is a small black diamond, each facet representing a fallen brother. His helm is unadorned, and his posture is utterly still—not crouching, not aggressive, simply present, as if he is part of the mountain itself. The background is snow and distant stone.

Campaign Scene: Kar Dravin Siege

A wide battlefield view of a high mountain fortress under siege. Hundreds of Ork warriors—rough, brutish, covered in scrap armour—assault the gates of a black stone fortification. In the foreground, a line of twelve Terminators in full Terminator Armour, painted grey with ice-blue highlights, stands motionless at the fortress gates. They are battered, scarred, but not broken. One Terminator (Veteran Sergeant Anduriel Thornhelm) raises a Storm Bolter toward the Ork tide. The composition emphasizes the tiny number of defenders against overwhelming odds, yet their unshakeable resolve. Wreckage and corpses litter the ground.

Environment: Haldath-Primaris and the Helmspitze

A high establishing shot of a frozen, snow-covered mountain world. Enormous black granite statues—the Kar-daith-Hallen—rise from the ice in the middle distance, their faces eroded and mysterious. At the peak of a central mountain, a fortress carved directly into living rock is visible: the Helmspitze, fortress-monastery of the Stonehelms. Warm amber light spills from narrow apertures. The sky is a deep grey-blue, perpetually twilit. Geothermal vents release steam in the valleys below. The image conveys isolation, age, and quiet strength.

Single Marine Portrait

A standing, front-facing portrait of a Primaris Space Marine in Mk X Tacticus power armour, painted Mechanicus Standard Grey. He is mid-height in the frame, posture upright but relaxed. His helmet shows the characteristic white vertical stripe down the front and a blue side-stripe. Both pauldrons bear the Stonehelms aquila in black outline. His bolter is held at rest across his body. No dynamic action—this is a marine at peace, or at least at stillness. His armour bears battle scars—scoring, dents, and wear marks that suggest decades of service. The background is plain, but with subtle light from



ANVIL-OF-WAR

above, suggesting the interior of a stone chamber.

Heraldic Symbol

A circular emblem against a plain, cold grey background. At the centre, a stylized nine-feathered aquila in black and silver, wings spread, which merges into a downward-pointing mountain or stone shape at the base. The entire symbol is bordered by a ring of platinum. The composition is symmetrical and martial, with no extraneous ornament. This is a chapter seal, suitable for a banner or memorial stone.

Heraldry Transfer Sheet

A technical document layout with seven rectangular boxes arranged in a 3+2+2 grid, each showing a different shoulder pad or emblem design. Top row: left shoulder pad with large nine-feathered aquila (black on grey); right shoulder pad with Roman numeral "I" and a thin red stripe (for First Company); second row center: a small diamond icon (Warlord marker); below that: two smaller boxes showing helm stripe patterns (white centre-line; blue or red edge-lines). Bottom row: two boxes showing kneecap seals. All colours are precise: Mechanicus Standard Grey base, pure black aquila, Kantor Blue and red accents. The entire sheet has a military technical aesthetic with gridlines and labels.

Character Focus: Chaplain Sariel Emberfell

A three-quarter view of a Space Marine Chaplain in full black power armour standing in a geothermal vent chamber. His helm is a baroque Chaplain helmet with twin horn crests. Around his torso are hanging prayer chains and symbolic skulls in pewter. His face—visible beneath the helm in the image—shows deep burn scars on the left side, pale against dark skin. In his hands is a Crozius Arcanum (staff-like power weapon) topped with a sacred flame, which illuminates the cavern with a warm glow. Behind him, the darkness of deep stone. The overall mood is one of grim devotion and acceptance of suffering as a path to truth.