



DIE EISENBRECHER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

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



KERNIDENTITÄT

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

Die vier Säulen

Der Riss als Waffe

Die Eisenbrecher sehen Bruchstellen nicht nur als Hindernisse – sie sind auch Chancen. Ein Riss trennt, schwächt, bietet Flanken. Die Doktrin lehrt, durch solche Frakturen zu fahren, die gegnerischen Linien zu spalten und im Chaos die Oberhand zu gewinnen. Dies ist nicht die Defensive der Imperial Fists, sondern deren Umkehrung: Die Zähigkeit Dorns wird zur Offensivkraft.

Die Eherne Herde

Kein Bruder steht allein. Die Truppen fahren in geschlossenen Ketten: Transporter, Panzer, Motorräder in tödlicher Formation. Ein ausgefallener Bruder gefährdet nicht nur seine Truppe, sondern das Ganze. Daher werden Veteranen und Führer rigoros ausgewählt. Die Herde ist stärker als der Einzelne; der Herd ist das Gesetz.

Mechanik und Fleisch

Während andere Orden den Maschinengeist verehren und zugleich das menschliche Element bewahren, fusionieren die Eisenbrecher beides zur Einheit. Ein Techmarine ist nicht weniger ein Brecher als ein Bolter-Schütze. Die Motorräder sind nicht Werkzeuge – sie sind Brüder. Dies ist nicht Häresie, sondern eine tiefere Form der Vereinigung.

Das Kellerwerk – Gedächtnis unter Erde

Jeder Bruder, besonders jeder Gefallene, hat seinen Platz im tiefsten Archiv Kar Dravins. Die Eisenbrecher glauben: Der Tote ist nicht verloren, sondern archiviert. Seine Erinnerung bleibt, verwahrt, zugänglich für die Ewigkeit. Dies bindet nicht nur die lebenden Brüder, sondern auch die toten an die Ordensfeste.



Tonalität

Punkt

Grau und Stahl: Die Rüstungen sind nicht das glänzende Weiß der Imperial Fists, sondern Graumetallic mit matten Akzenten – als wären sie vom Staub der Welt selbst überzogen.

Bewegung statt Stillstand: Jede Miniatur sollte dynamisch sein – nicht stehend, sondern fahrend, springend, stürzend.

Unterirdische Ästhetik: Die Ordensfeste ist kein Glassturm. Sie ist Fels, Mauerwerk, Stollen, Öl und Rauch. Das durchzieht das visuelle Erscheinungsbild.

Beschädigte Perfektion: Die Rüstungen zeigen Kratzer, Verbrennungen, gehärtete Öl-Flecken – nicht als Mangel, sondern als Ehrenzeichen.

Die Farbe des Wassers: Grau wie Fluss, blau wie tiefe Seen – eine Verdeutlichung der Flüssigkeit und Unbarmherzigkeit.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Schwerpunkt	Belagerung, Festungsbau, Ausdauer	Durchbruch, Mobilität, schnelle Vernichtung
Verhältnis zur Maschine	Werkzeug der Festung	Gleichgestellter Bruder der Kampftruppe
Gensaat-Treue	Hoher Codex-Gehorsam (95%+)	Gemischter, mehr als doppelt so viele Anomalien
Heimwelt-Typ	Bevorzugt Schmiedewelten (Mars-artig)	Feudalwelt; archaisches Hütensystem
Verfahren bei Gensaat-Ausfällen	Stille, interne Abwicklung	Ritualisierte Aussonderung mit hohem Zeremoniell
Psychologisches Vermächtnis	Unerschütterlichkeit	Hasten-Zwang; Furcht vor Stillstand

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

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

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

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



ANVIL-OF-WAR

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

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

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

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

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

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

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

Die Heimatwelt

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

Das dominierende Tier Kadraths ist der **Steinbrecher-Leviathan** – ein sieben Meter langes, schildkrötenartiges Wesen mit einem Panzer aus reinem Basalt, der so hart ist wie der beste Carapax-Stahl. Die Hirten reiten auf ihnen, verwenden ihr Blut für Leder und ihre Knochen für Werkzeuge. Der Kaiserschnitt eines toten Leviathans ist ein zweistündiges Ritualprojekt, bei dem die Brüder des Ordens beobachtend zuschauen – denn es ist die gleiche Bewegung wie das Spalten eines



ANVIL-OF-WAR

gegnerischen Schiffes. Die Initiation eines neuen Brechers verlangt, dass der Novize einen lebenden Leviathan-Spalt mit der bloßen Hand öffnet. Es ist unmöglich. Es ist die Bedingung der Zugehörigkeit.

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

Die eingeborene Bevölkerung Kadraths wurden nicht verdrängt, sondern integriert. Sie dienen als Späher, Handwerker und Ordensdiener. Sie sind klein, zäh, und leben seit Jahrtausenden mit den Rhythmen des Steinbruchs – dem Singen der Felsen, wenn sie unter Hammerschlag brechen. Ein Ordensdiener einer Eisenbrecherin kennt den Klang von Bruch wie ein Space Marine den Klang seines Bolters.

Ordenskult

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

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

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

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

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

Gensaat-Besonderheiten

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

Die erste Vermutung ist, dass Iseldir die Gensaat intentional modifiziert hat – sie bewusst aktiviert hat,



ANVIL-OF-WAR

um schnellere, hungerigere Brüder zu schaffen. Die Aufzeichnungen sind versiegelt. Das Imperium hat das Projekt nie offiziell bestätigt oder verleugnet.

Fluch-Stufen

Stufe 1 — Das Erste Schweigen

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

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

Stufe 2 — Der Nachhall

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

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

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

Stufe 3 — Terminal: Der Letzte Dienst

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

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

Die Verlorene Kompanie

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

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



ANVIL-OF-WAR

atmen kann.

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

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

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

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

****Das Schicksal des Körpers:**** Wenn ein Bruder der Schmiedelunge fällt, wird sein Körper in das Kellerwerk gebracht – nicht zur Asche-Konservierung wie andere Gefallene, sondern zur

****Warmentnahme****. Die Gensaat wird präpariert, alle brauchbaren Teile werden extrahiert. Die restlichen Überreste werden in die Neun Quellen geworfen – die neun unterirdischen Seen unter Kar Dravin. Das Wasser ist eiskalt. Der Körper sinkt. Die Erinnerung ist gelöscht.

KOMPANIEN

Kompanien

Schildhart

Rolle: Intercessors

Held: Ansgar Sturmwall

Titel des Helden: Sergeant

Sturmfels

Rolle: Intercessors

Held: Otto Falkenrath

Titel des Helden: Sergeant

Steinbrecher

Rolle: Intercessors

Held: Halvard Steinmark

Titel des Helden: Sergeant



ANVIL-OF-WAR

Wintermark

Rolle: Hellblasters

Held: Siegfried Grimwald

Titel des Helden: Sergeant

Pugh

Rolle: Hellblasters

Held: Demetrius Wachters

Titel des Helden: Sergeant

Eisgrim

Rolle: Terminatoren

Held: Vorn Vosskar

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

Hohenfels

Rolle: Scouts

Held: Kastor Thane

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

Mauerbrecht

Rolle: Scouts

Held: Gerhard Isenholt

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Fafnir Eisenwald

Titel / Rolle: Captain

Markus Weissberg

Titel / Rolle: Lieutenant

Lukas Kalthart

Titel / Rolle: Chaplain



ANVIL-OF-WAR

Otto Taelos

Titel / Rolle: Librarian

Adalric Bastion

Titel / Rolle: Techmarine

Hallgrim

Titel / Rolle: Redeptor-Dreadnought

Polux

Titel / Rolle: Ballistus-Dreadnought

FELDZÜGE

Feldzüge

Die Spalten von Vandau

Ära: M32.2–M32.3, sieben Wochen

Gegner: Tyraniden (Schwarm-Intelligenz unbekannter Klassifikation)

Dauer: sieben Wochen

Ausgang: Sieg; Xenos vollständig ausgelöscht, Welt stabilisiert; erste Etablierung des Ordens als eigenständige Kraft

Es war die erste große Probe des Ordens unter Kommandant Iseldir. Die Welt Vandau, eine Feudalwelt wie Kaldrath selbst, war bereits zur Hälfte überrannt. Die alte Garnison hatte sich in die Berge zurückgezogen und wartete auf Entsatz. Niemand hatte Entsatz geschickt – die Eisenbrecher waren das erste und letzte Aufgebot.

Iseldir führte einen Kerntrupp von dreihundert Brüdern. Nicht viel. Aber schnell. Sie fuhren nachts, keine Lichter, nur die Geräusche der Motorräder und Panzer, die die Tyraniden verwirrt machten. Die erste Welle der Xenos wurde gegen Mitternacht dezimiert. Sie regrißen sich, griffen gegen das Morgengrauen an. Iseldir fuhr durch sie hindurch wie Wasser durch ein Sieb.

Das Besondere an dieser Kampagne: Iseldir änderte seine Taktik täglich. Die Tyraniden erwarteten einen Standard-Angriff auf ein Standard-Ziel. Stattdessen griff Iseldir die Kommunikations-Zentren an, dann die Brutkammern, dann die Lebensmittel-Vorräte. Keine direkte Konfrontation. Nur systematische Unterminierung.

Nach fünf Wochen kollabierte der Tyraniden-Schwarm. Der Wirt-Organismus starb. Die Xenos zerstreuten sich in einzelne, unwirksame Wellen. Die Eisenbrecher sammelten sie auf wie Mähnen.

Die Welt Vandau wurde übernommen und später zu einer Hilfs-Welt des Ordens erklärt. Sie liefert noch heute Materialien und Ordensdiener.



Die Belagerung von Kar Dravin

Ära: M33.1–M33.7, sechs Monate

Gegner: Xenos (unbekannte Art; in Archiven als „Flüchtige“ klassifiziert)

Dauer: sechs Monate intensive Belagerung

Ausgang: Sieg; aber mit massiven Verlusten; Ordensfeste teilweise zerstört; Ordensmeister Fafnir Eisenwald übernimmt Kommando

Die „Flüchtigen“ kamen aus den Sternen – eine Xenos-Art, die weder Insektoide noch organisch zu sein schien. Sie waren schnell wie die Eisenbrecher selbst, aber ohne das Zittern, ohne die Gensaat-Degeneration. Sie waren das, was die Eisenbrecher hätten sein können, ohne die Fehler.

Die Belagerung von Kar Dravin war eine Spiegelbild-Kampagne. Die Xenos drangen in die südlichen Stollen ein. Der Orden versuchte, sie in schnellen Konter-Überfällen zu treffen. Aber die Flüchtigen waren schneller. Sie lernten die Bewegungsmuster des Ordens und adaptierten. Für sechs Monate war es ein Stalemate.

Dann kam Fafnir. Der bisherige Kommandant des Ordens, Captain Vothric, war in einem Hinterhalt gefallen. Fafnir, dann nur ein Senior-Sergeant, übernahm. Er tat etwas, das niemand erwartet hatte: Er befahl einen Halt. Keine Gegenoffensive, keine schnelle Reaktion. Nur defensiv, Linie für Linie.

Die Flüchtigen, ohne einen schnelleren Feind, wurden ungeduldig. Sie drängten vor. Der Orden wartete. Und dann, wenn die Flüchtigen in die engste Stelle des Stollens drängten, schlugen die Eisenbrecher mit voller Kraft zu. Land Raiders versperrten die Fluchtrouten. Bolter-Feuer zerschmetterte die Xenos von beiden Seiten.

Es war ein Gemetzel. Aber es war ein Sieg.

Am Ende lag die ganze südliche Hälfte der Ordensfeste in Ruinen. Der Orden verlor 127 Brüder. Aber die Flüchtigen waren ausgelöscht. Nicht eine überlebte.

Fafnir wurde Ordensmeister an diesem Tag, nicht durch Zeremoniell, sondern durch bloße Faktizität. Der Waffenmeister kniete vor ihm nieder. Der Orden folgte.

Der Feldzug von Serrivan

Ära: M33.2–M33.4, zwei Monate

Gegner: Tyraniden, insgesamt geschätzt 20.000+; Schwarm-Intelligenz „Zagdakka Zwo“

Dauer: zwei Monate; 47 Tage aktive Kampfführung

Ausgang: Sieg; Tyraniden-Schwarm zerstört; Welt befreit; hohe Verluste bei den Eisenbrechern (89 Battle-Brothers gefallen)

Dies war die letzte große Kampagne, die Fafnir als Ordensmeister befohlen hat. Die Welt Serrivan, eine Schmiedewelt mit kritischen Produktions-Zentren, war vollständig überrannt. Der Tyraniden-Schwarm, von einer Brut-Göttin namens Zagdakka kontrolliert, war stärker als alles, was der Orden bisher gesehen hatte.

Die Standard-Taktik war nutzlos. Das Schwarm war zu groß, zu koordiniert. Fafnir machte eine unerwartete Entscheidung: Er würde die Göttin angreifen. Nicht von vorne, sondern von innen.



ANVIL-OF-WAR

Ein kleiner Trupp – nur zwanzig Brüder, angeführt von Sergeant Ansgar Sturmwall – wurde in einem Drop Pod direkt in die Brut-Kammer eingesetzt. Sie waren völlig von Tyraniden umzingelt. Sie hatten eine Stunde, bevor der Schwarm sie aufrieb.

Sturmwall und seine Männer kämpften. Nicht um zu gewinnen – um zu überleben. Bolter-Salve nach Bolter-Salve. Vier Brüder fiel. Dann sechs. Dann zehn. Sturmwall führte immer noch weiter.

In dieser Zeit bombardierte der Orden von außen. Missiles, Plasma, schweres Bolter-Feuer. Der Schwarm zersplitterte. Die Göttin versuchte zu fliehen.

Sturmwall war schneller. Mit einem letzten Bolter-Schuss zerrißte er die Brut-Göttin. Ein Schuss. Das war alles, was nötig war.

Das Schwarm kollabierte. Ein Schwan ohne Königin ist ein Tier ohne Verstand. Sie starben auf hundert verschiedene Wege – von gegenseitiger Zerfleischung bis zu Verhungern, weil niemand mehr Ordnung in ihre Ernährung brachte.

Die Welt Serrivan wurde befreit. Aber Sturmwall verlor neun Brüder an jenem Tag. Er hält das als persönlichen Fehler. Der Ordensmeister sagt, dass es ein Triumph ist. Sturmwall akzeptiert das nicht.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

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

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

Farbrezept – Rüstung

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Corax White	Base	Grundierung, weiß
Eshin Grey	Base	Primärfarbe der Rüstung
Nuln Oil	Shade	Schattierungen in den Rillen und Spalten
Administratum Grey	Layer	Mitteltöne und erste Lichter
Celestra Grey	Layer	Highlights auf den flachen Flächen



Farbrezept – Akzentfarbe

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Thunderhawk Blue	Base	Grundton der Wasser-Akzente — der „Hauch von Blau“, den die Farbidentität nennt
Blue-Grey (benutzerdefiniert: Celestra Grey + Thunderhawk Blue 50/50)	Layer	Wasser-Akzente, besonders auf Oberschenkeln und Brusthälfte
Celestra Grey	Edge	Feine Kanten auf den Wasser-Akzenten — dieselbe Farbe wie das Highlight der Rüstung

Farbrezept – Metallelemente

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Ironbreaker	Base	Stanzen, Servoarme, Waffengestelle
Nuln Oil	Shade	Tiefe zwischen den Metallkomponenten
Ironbreaker	Base	Einzelne Lichter; Nachlackierung
Stormhost Silver	Edge	Scharfe Lichter auf Kanten und Ecken

HERALDIK & TRANSFER-GUIDE

Heraldik-Platzierung

Position	Markierung
Linke Schulterplatte	Neunfedrige Aquila – Das Hauptsymbol der Eisenbrecher – Dorns Adler, aber mit neun statt zehn Federn (als Erinnerung an Verlust)
Rechte Schulterplatte	Kompanien-Symbol – Ein einfaches Dreieck (umgekehrt), gefüllt mit der Kompanien-Farbe; oben an der Ecke wird ein zusätzlicher Punkt hinzugefügt (die „Speere“)
Helm – Front	Der Riss – Ein vertikales Blitzsymbol, das einen Riss darstellt; nur auf der Vorderseite des Helms
Helm – Kanten	Weißer Streifen – Kleine, feine weiße Linien auf der Helmkante – Zeichen der Rang-Markierungen (siehe unten)
Brustplatte – Mitte	Die Ordensfeste – Ein stilisiertes Bild der unterirdischen Festung Kar Dravin – drei überlappende Zacken, die Berge darstellen
Rückenpanzer – Oben	Balkenkreuz – Ein einfaches Kreuz aus zwei übereinanderliegenden Balken – Zeichen des Gehorsams gegenüber der Ordensstruktur
Knie – außen	Blau-graue Rauten – Drei übereinanderliegende Rauten (wie Wasser-Tropfen), die die Beweglichkeit andeuten
Augen des Helms	Rot / Orange Lens – Glühende rote oder orange Linseneinsätze, als würde der Bruder von innen heraus brennen



Kompaniefarben

Kompanie	Hexwert	Nächste Citadel-Farbe	Notiz
I. Kompanie	#8BA3A3	Celestra Grey	Auf der rechten Schulter und auf der Helmkante als feiner Streifen
II. Kompanie	#396A70	Thunderhawk Blue	Auf der rechten Schulter, auf Beinabdeckungen und Helm-Seitenelement
III. Kompanie	#264715	Castellan Green	Auf der rechten Schulter, auf dem unteren Helm-Teil und Knieschutz
IV. Kompanie	#960C09	Mephiston Red	Auf der rechten Schulter und unten auf der Brustplatte
V. Kompanie	#FFFFFF	White Scar	Sehr feiner Streifen nur auf der rechten Schulter und dem Helm-Rand
Späher-Kompanie	#697068	Dawnstone	Kaum sichtbar; Tarnung ist das Ziel

Rang-Markierungen

Rang / Rolle	Markierung	Platzierung
Neophyt	Ein weißer Punkt	Helm vorne, unterhalb des Risses
Novize	Zwei weiße Punkte	Helm vorne, übereinander
Bruder-in-Rüstung	Ein feiner weißer Streifen	Helm oben, quer über die Frontseite
Sergeant	Ein breiterer weißer Streifen + zwei Punkte	Helm oben und an den Seiten
Veteran	Zwei breite weiße Streifen (Halbmond-Form)	Helm an beiden Seiten
Veteranen-Sergeant	Zwei breite Streifen + eine goldene Raute	Helm an den Seiten und Brustplatte
Hauptmann	Ein vollständiger goldener Rand um den Helm	Gesamter Helm
Ordenspriester (Chaplain)	Ein schwarzer Totenschädel + weißer Stern	Helm-Vorderseite
Scriptor (Librarian)	Ein offenes blaues Buch + goldener Rand	Helm und Brustplatte
Techmarine	Ein rotes Zahnrad	Helm und rechte Schulter
Ordensmeister	Goldener Rand + neunfedrige Aquila + rote Rauten	Gesamte Rüstung



BILDPROMPTS

Bildprompts (englisch)

The Iron Spear Descends

Warhammer 40k Space Marines in grey-metallic power armour with blue water-like accents, riding motorcycles and piloting Land Raiders in a V-formation charging down a mountain slope. Shattered rocky terrain, dust trails, heavy gunfire impacts. Lead biker leans hard into turn, bolter-fire blooming orange. Behind them, a Redeemptor Dreadnought strides with mechanical grace. Cold blue lighting, dramatic shadows. Wide cinematic shot, sense of unstoppable momentum.

Fafnir Eisenwald, Warlord

Portrait of a Space Marine Chapter Master in Mark VII Aquila power armour, silver-grey with blue accents. Gaunt face with pale grey eyes, scarred. Carries a Chainsword with intricate engravings ("Der Ruf des Corax" inscribed on blade). Storm Shield on left arm. Only eight feathers visible on his aquila pauldron—the ninth is hacked away. Standing stance, exhausted but resolute. Cathedral-like rocky chamber behind him, cold light from above. Helmet under one arm, revealing worn features.

Breakthrough at Serrivan

Eisenbrecher Space Marines in close combat inside a Tyranid breeding chamber. Bolter fire, muzzle flashes illuminating wet organic walls. Sergeant Ansgar Sturmwall (identifiable by Schildhart squad markings on shoulders) firing upward at a massive Tyranid creature descending from above. Three dead brethren visible, armour cracked. Explosive decompression venting atmosphere. Dust and biological matter suspended in beams of emergency lighting. Chaos and precision simultaneous.

Kar Dravin Fortress-Monastery

Underground fortress carved into grey basalt mountains, massive carved stone ramparts, cascading water from Nine Springs visible in cavern depths. Eisenbrecher colors (grey and metallic blue) painted on entrance pylons. Land Raiders visible at bay doors, fully wheeled, ready for deployment. Long Hearth brazier-fire burning far inside, visible as orange glow. Scale emphasizes enormity. Cool blue-grey stone, shadows, echo-like empty spaces. Establishment shot, showing a place built for speed, not siege.

A Breaker in Full Armour

Single Space Marine standing at attention, front view. Mark VII Aquila power armour, Basalt Grey base coat with Celestra Grey highlights. Right shoulder: company triangle (blue-filled for II Kompanie example). Left shoulder: the nine-feathered aquila. Breastplate: three-peak fortress icon of Kar Dravin. Bolter held vertically, bayonet fixed. Helmet stoic, eyes glowing red-orange. Boots and knee-guards show wear, scoring, slight burns. Plain rocky chamber background, cool lighting. Profile: professional, hardened, expendable.



The Aquila Fractured

Heraldic symbol: a nine-feathered aquila (one feather visibly severed or missing compared to a standard ten-feathered version), surrounded by a circle of the fortress-icon (three peaks). Beneath: intertwined Dorn's crescent and a spear. Background: shattered grey stone with blue water-veins. No text. Black background. Suitable for use as chapter insignia or standalone emblem graphic. High contrast, clear details.

Ritual Preparation

Interior of the Conversion Hall beneath Kar Dravin: a Schmiedelunge (Lost Company brother) kneeling before a Techmarine. The brother wears grey power armour with the aquila removed from breastplate (leaving bare ceramite). Mnemo-coil spires integrated into backpack, glowing faintly blue.

Mirror-polished helmet rests on stone pedestal, identical to others arranged in a row behind him—all helms identical, all reflecting light. Oil-stains on the stone floor. Cold, ritualized, merciful. Torches cast long shadows.

The Kellerwork Archive

Deep cavern chamber of the Fortress-Monastery: hundreds of sealed metal-and-stone sarcophagi stacked in honeycombed walls, each inscribed with a name. Air is cold, breath visible. A single Eisenbrecher stands facing the wall, back to camera, holding the ashes of a fallen brother in a metal urn. Bioluminescent fungi on walls provide ghostly green-blue light. Nine underground springs visible beneath a clear floor-level, water audible but not seen. A place of remembrance, cold and eternal.