



EISERNER GROLL

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War



KERNDATEN

Art der Maschine	Titan
Baumuster / Klasse	Warmonger – Emperor-Variante als Feuerunterstützung, Doomstrike-Raketen und Vengeance Cannon
Legion / Orden / Haus	Legio Ferocastrum („The Holdfasts“)
Ära	M32–M41 – Zwischenzeit: Wissen geht verloren, Ersatz wird unersetzlich

DIE MASCHINE

Linke Aufnahme / Arm	Titan Chainfist – Faust mit Kettensägenklinge, für Bunker und Panzerung
Rechte Aufnahme / Arm	Turbo-Laser Destructor – die verbreitetste schwere Fernkampfwaffe

Die Maschine

Der Rumpf wurde in M32 in den Fertigungshallen von Gorrehim gerichtet, einer Schmiedewelt, deren Foren mehr für Bastionsartillerie als für Titanenwerk bekannt sind – ein Umstand, der der Legio Ferocastrum ihren Namen und diesem Titanen seinen Charakter gegeben hat. Ursprünglich trug er an beiden Armen Turbo-Laser-Destruktoren, wie es dem reinen Fire-Support-Auftrag der Warmonger-Bauart entspricht. Was heute am linken Arm sitzt, ist keine Werksausstattung, sondern eine Feldmodifikation aus M33, deren Geschichte in Kapitel 4 und 5 steht. Die rechte Beinstrebe stammt nicht von Gorrehim: Sie wurde nach der Niederlage bei Y'thek Prime aus dem Bestand einer Reaver-Fertigungslinie requiriert, weil kein Ersatzteil der eigenen Schmiedewelt rechtzeitig verfügbar war. Sie sitzt korrekt, aber sie sitzt falsch – die Plattennaht läuft eine Handbreite zu weit vorn, und jeder Adept, der sie im Vorbeigehen berührt, weiß, dass dort etwas gestorben ist, das nicht wiederkam.

Der Plasma-Reaktor im Zentrum des Rumpfes klingt nicht wie ein Motor, sondern wie ein Sturm, den man in einer Kammer eingesperrt hat – ein tiefes, unregelmäßiges Grollen, das sich durch die Decksplatten in die Zähne der Besatzung überträgt. Läuft er heiß, flimmert die Luft im gesamten Torso, und die Ordensdiener im Reaktorgang tragen dann selbst unter Kühlmänteln nasse Ordensroben. Fällt er katastrophal aus, bleibt von allem, was sich im Umkreis eines Kilometers befindet, nichts als geschmolzenes Glas und ein Krater, in dem noch tagelang die Luft kocht – ein Ereignis, das die Legion nicht als Unfall, sondern als Tod eines Heiligen verzeichnet.

Vier Void-Schild-Generatoren umschließen den Rumpf. Kollabiert einer, verdunkelt sich für die Dauer des Nachladens ein ganzer Sektor der Panzerung – lange genug, dass ein geübter Gegner drei, vier gezielte Treffer setzen kann, ehe der Schirm zurückkehrt. In dieser Zeit tut Eiserner Groll das, was ihm sein Wesen vorschreibt: Er dreht die intakte Seite dem Feind zu und wartet nicht ab.

Was er nicht kann, ist ebenso wichtig wie das, was er trägt. Er überquert keine Schlucht, die breiter ist als sein eigener Schritt, und keinen Fluss, dessen Grund seine Techpriester nicht vorab kartiert haben. Seine beiden Fernkampfwaffen und die Karapax-Batterien decken jeden Winkel oberhalb der Hüfte ab –



ANVIL-OF-WAR

aber der Boden zu seinen eigenen Füßen ist toter Raum, den weder Turbo-Laser noch Kettenfaust erreichen. Dort lebt und stirbt seine Garnison im Inneren, und dort braucht er, wie jeder Titan seiner Klasse, kleinere Maschinen, die den Nahbereich für ihn freihalten.

Bewaffnung

****Linker Arm – Titan-Kettenfaust.**** Eine Feldmodifikation, kein Werkteil: eine Faust mit rotierendem Kettenblatt, gedacht für Bunker und Panzerungen im Nahbereich. Gegen eine Bastionsmauer öffnet sie binnen weniger Schläge eine Bresche, in die eine Kompanie passt. Ihre Reichweite ist die Reichweite eines Schrittes – jenseits von wenigen Dutzend Metern ist sie nutzlos. Seit Kordhun Secundus sitzt im Zahnkranzgehäuse ein Riss, der bei jeder Rotation ein Kreischen erzeugt, das die gesamte Garnison im Rumpf hören kann.

****Rechter Arm – Turbo-Laser-Destruktor.**** Die verbreitetste schwere Fernkampfwaffe der Titanenlegionen, auf Kilometerdistanz fähig, Void-Schilde zu erschöpfen und Panzerung zu öffnen, ehe der Ziel es überhaupt bemerkt. Der Lauf trägt seit Y'thek Prime eine verzogene Schweißnaht, die dazu führt, dass Schüsse auf äußerste Distanz leicht nach links abdriften – ein Fehler, den Ilarion inzwischen im Kopf mitrechnet, ohne dass es je offiziell dokumentiert wurde.

****Karapax – Apokalypse-Raketenwerfer.**** Eine Flächenwaffe gegen Stellungen und Formationen, von Priska Ohm über einen Zielaltar gerichtet, der direkt an das Manifold gekoppelt ist. Auf ein Ziel von der Größe eines Kompaniefeldlagers wirkt eine Salve verheerend; auf ein einzelnes Fahrzeug ist sie Verschwendung.

****Karapax – Icarus-Autokanone.**** Luftabwehr, deren Feuerrhythmus zu schnell für einen Menschen ist – die Servitoren am Mount reagieren schneller, als Ohm befehlen könnte, und sie lässt sie inzwischen gewähren, statt jeden Schuss zu autorisieren.

Ursprünglich trug Eiserner Groll zwei Turbo-Laser-Destrukturen, wie es dem reinen Fire-Support-Konzept der Warmonger-Bauart entspricht – ein Titan dieser Klasse führt eigentlich keine Nahkampfwaffen. Bei der Belagerung von Kordhun Secundus jedoch geriet der Rumpf so nah an eine schildebewehrte Bastion, dass seine Fernkampfwaffen sie nicht mehr treffen konnten, ohne die eigene Garnison zu gefährden. Ein Archmagos von Gorrehim ließ eine geborgene Kettenfaust von einem gefallenem Reaver improvisiert an den linken Aufnahmepunkt montieren – gegen die Schriften der Warmonger-Bauweise, aber aus Notwendigkeit geduldet. Als man Jahre später versuchte, die Faust wieder gegen einen zweiten Turbo-Laser zu tauschen, reagierte der Reaktor beim Weiheritus so widerspenstig, dass die Zündung dreimal abbrach. Die Techpriester lasen darin einen Willen und ließen die Kettenfaust, wo sie war.

WER DARIN IST

Besatzung / Insasse

Princeps Aurelian Voss wurde nicht auf einer Schmiedewelt gefunden, sondern auf Thraxos, einer Wildniswelt, deren Jagdclans ihre Anführer in tagelangen Bluthatzen durch Aschewälder erproben. Ein Collegia-Sucher fand ihn, wie er einen Rivalen durch drei Distrikte gejagt hatte, ohne einmal die Waffe zu senken. Voss ist bewusst kaum augmentiert – ein Herz aus Fleisch, zwei Hände ohne Servogeschrir, ein Gesicht, das noch altert. Das ist keine Nachlässigkeit der Mechanicus, sondern Vorschrift: Ein



ANVIL-OF-WAR

Princeps, der zu weit augmentiert wird, hat nichts mehr, an dem er sich festhalten kann, wenn die Maschine ihn zu sich zieht. Voss sitzt bis heute den Kommandothron, nicht den Amnion-Tank – eine Entscheidung, die ihm die Fähigkeit gekostet hat, seine Hände ruhig zu halten, wenn er nicht im Manifold ist, und die seine Iris seit Jahrzehnten silbrig verfärbt.

An den Stationen:

- **Moderatus Sennet Ilarion**, rechter Arm, führt den Turbo-Laser-Destruktor. Er spürt die Hitze des Laufs als Fieber im eigenen Unterarm und nichts vom Rest des Rumpfes. - **Moderatus Korvhal Dysen**, linker Arm und Fortbewegung, führt die Kettenfaust und die Schrittwerke. Er ist der Einzige der drei, der das Reißen der Kettenzähne als Schmerz im eigenen Handgelenk empfindet – und der Einzige, der nie darüber spricht. - **Moderatus Priska Ohm**, Karapax-Batterien, hält Apokalypse-Raketenwerfer und Icarus-Autokanone. Sie spürt nur den Himmel über dem Titanen und nie den Boden unter ihm.

Dahinter, im hinteren Kommandobereich versiegelt, arbeiten **Magos Tallun Escrey**, verantwortlich für den Plasma-Reaktor, und **Magos-Adept Vord Anheld**, der die Kognitoren und das Manifold selbst pflegt. Dutzende Servitoren sind direkt in Ladeautomatik, Zielsensorik und Munitionszüge verdrahtet; sie sehen nie das Schlachtfeld, nur die eine Zahl, die sie zählen sollen. Im Rumpf darunter lebt eine Garnison der Astra Militarum – eine ganze Kompanie, die die Innenverteidigung, die Sekundärgeschütze und den Enterschutz stellt und die Manifold niemals berührt.

Die Verschmelzung

Über die Mind Impulse Unit erlebt Voss das Manifold nicht als Bild, sondern als eigenen Körper: Der rechte Arm ist heiß, der linke reißt, die Hüfte schmerzt an der Stelle, wo die falsche Beinstrebe sitzt. Wird der Rumpf getroffen, erscheinen auf Voss' Haut binnen Stunden Blutergüsse, für die es keine äußere Ursache gibt – Ärzte auf Gorrehim haben aufgehört, danach zu fragen. Ein Feedback-Überschlag, wie er nach Y'thek Prime auftrat, hinterlässt Besatzungsmitglieder, die zwar atmen, aber auf keine Anrede mehr reagieren; die Legion streicht sie aus dem Register und schickt sie in die stillen Häuser von Gorrehim, wo sie bis zum Tod versorgt werden, ohne je wieder zu sprechen.

Im Ernstfall werden Princeps und Moderati in gepanzerten Kapseln zum Kopf evakuiert. Dann bleibt eine Entscheidung: den Reaktor sprengen oder den Rumpf für die Bergung erhalten. Voss würde ohne Zögern sprengen, ehe er zuließe, dass Eiserner Groll in fremde Hände fällt. Ilarion, der unten in der Garnison Freunde hat, würde für die Bergung kämpfen – und beide wissen, dass am Ende Voss entscheidet.

DER MASCHINGEIST

Der Maschinengeist

Was in Eiserner Groll wohnt, ist keine Vernunft, sondern ein Wille, den die Legio Ferocastrum eher zähmt als bedient. Er hält Stellung, ehe ein Befehl dazu ergeht, sobald ein Feind auf Reichweite kommt. Er verweigert sich einem Rückzugsbefehl, wenn ein Gegner noch steht, und die Besatzung hat aufgehört, mit ihm darüber zu streiten – Voss lässt ihn dann einfach gewähren, für ein paar Sekunden zu lang. Er hat gelernt, die Kettenfaust zu wollen, mehr als jeder Turbo-Laser sie je gewollt hätte, und er verweigert bis heute jeden Versuch, sie ihm wegzunehmen.



ANVIL-OF-WAR

Wenn der Blutrausch übernimmt, feuert die Icarus-Autokanone in einem Rhythmus, den kein menschlicher Befehl mehr auslösen könnte, und Voss hört auf, zu steuern. Er reitet dann nur noch mit – seine Hände auf dem Thron, sein Puls im Takt des Reaktors, sein Wille zweitrangig hinter dem der Maschine.

Die Erweckung

Das Hochfahren beginnt mit Magos Escrey, der als Einziger sprechen darf, ehe der Reaktor die erste Zündschwelle erreicht hat. Weihöl wird über die Aktivierungsrunden des Kommandothrons gegossen, eine Litanei aus den Kantiklen des Omnissiah gesungen, während Voss die Kontakte der Mind Impulse Unit schließt. Antwortet der Reaktor langsam, verbrennt Escrey einen Streifen Pergament mit den Namen der aktuellen Besatzung vor dem Reaktorgitter – ein Ritual, das in keiner offiziellen Schrift der Legion steht, aber niemals ausgelassen wird.

Wovon die Besatzung nicht spricht

Keiner der drei Moderati erwähnt in einem Bericht, wie oft Eiserner Groll bei Kordhun die Formation verließ, um einen bereits fliehenden Gegner noch einzuholen. Sie wissen, dass es kein Befehl war.

SCHLACHTENEHREN

Feldzüge und Schlachtenehren

Belagerung von Kordhun Secundus, M33

Als Teil der Maniple Ferrum Tertius, gemeinsam mit dem Warlord Verdikt der Standhaften und den Warhounds Sturmklau und Aschejäger, sollte Eiserner Groll die äußeren Schildbastionen der abtrünnigen Garnison niederhalten. Als die Bastion ihre Schilde direkt vor seinem Rumpf regenerierte, blieb er stehen, statt zurückzuweichen, und ließ sich die improvisierte Kettenfaust anlegen, mit der er die Mauer binnen einer Stunde öffnete. Die Bresche kostete ihn ein Drittel seines rechten Void-Schild-Envelopes und der Legion drei Kompanien Infanterie, die durch sie vorstießen.

Der Fall von Y'thek Prime, M35

Eine Niederlage. Die Maniple wurde beim Rückzug von einer überlegenen Ork-Streitmacht zerschlagen, ehe die Verstärkung eintraf; Aschejäger fiel vollständig aus, und Eiserner Groll verlor die rechte Beinstrebe unter massivem Beschuss. Voss ließ ihn dennoch nicht scuttlen, sondern brachte ihn auf drei funktionsfähigen Stützpunkten aus dem Kampf – ein Rückzug, den die Legio als Rettung des Rumpfes verzeichnet, nicht als Sieg.

Der Aschgraben von Voth, M37

Ein Duell auf offener Ebene gegen einen abtrünnigen Warlord-Titan unbekannter Herkunft, überliefert nur als „die Schwarzen Zähne“. Die beiden Maschinen tauschten über eine Distanz von fast vier Kilometern Turbo-Laser-Feuer, ehe Eiserner Groll den Gegner in den Rücken eines einstürzenden Grates trieb und ihn dort mit einer letzten Salve zum Kentern brachte. Ilarions Laufwarnung kam eine Sekunde zu spät – die linke Schulterpanzerung trägt seither eine nie ganz geschlossene Kerbe.

Vierte Verteidigung von Gorrehim, M39

Zur Verteidigung der eigenen Schmiedewelt gegen eine Invasionsflotte hielt Eiserner Groll gemeinsam mit Verdikt der Standhaften den äußeren Verteidigungsring, bis die Flotte der Imperialen Flotte im Orbit



ANVIL-OF-WAR

eintraf. Der Reaktor lief drei Tage ununterbrochen über Nennlast; Magos Escrey berichtete danach, dass die Kühlleitungen dauerhaft verzogen blieben.