



GRÜNFLUCH

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War



KERNDATEN

Art der Maschine	Dreadnought
Baumuster / Klasse	Deredeo – Feuerunterstützung; wählt keine Einzelwaffen, sondern eine Gesamtkonfiguration
Legion / Orden / Haus	World Eaters
Ära	Nach der Häresie (M32–M40) – der Neubau bricht zusammen, jedes Chassis wird zum Relikt

DIE MASCHINE

Linke Aufnahme / Arm	Power Scourge – Helbrute, gelenkige Metallarme mit klingenbesetzten Spitzen
Rechte Aufnahme / Arm	Wolf- / Lightning-Claws – Space Wolves

Die Maschine

Der Deredeo-Dreadnought ist kein Nahkampf-Kriegsmaschine. Das Chassis wurde entworfen für den Schuss von weit her, für die Aufrechterhaltung von Feuerunterstützung, für die Verwandlung eines einzelnen Kriegers in eine bewegliche Waffenplattform. Seine primären Waffen sind nicht zum Schneiden oder Zerstoßen gedacht; sie sind dazu gedacht, Ziele in tausend Metern Entfernung zu zerschreddern.

Grünfluch trägt jedoch zwei Nahkampfwaffen — eine direkte Verletzung der Bau-Spezifikation. Die linke Seite wird von einer Machtgeißel besetzt, einem Helbrute-Arm mit artikulierte Metallgliedern, die an den Enden in scharfe Klingen auslaufen. Diese Waffe stammt nicht aus M34; sie wurde später angebracht, vermutlich während der Großen Säuberung oder danach, als die Ketzerischen Astartes ihre Dreadnoughts neu konfigurieren ließen, um sie näher an ihre Wahnsinn-Ästhetik anzupassen. Die Spitzen der Geißel sind mit einer dunkelgrünen Färbung versehen — nicht Blut, obwohl sie danach riechen —, und die Bewegungen des Arms sind manchmal nicht perfekt synchronisiert mit dem übrigen Chassis. Ein Techmarine hat notiert, dass die Gelenkflüssigkeit zweimal ausgetauscht werden musste, weil Korrosion aufgebaut wurde, die nicht chemisch erklärt werden konnte.

Die rechte Seite trägt Blitzklauen — zwei gegenüberliegende Klauen aus dem Arsenal der Space Wolves, nicht der World Eaters. Sie sind aus dem Reliquarium der Ketzerischen Astartes gestohlen oder gewonnen oder geschenkt worden; niemand wird klarer über den Ursprung berichten. Die Klauen funktionieren impekabel, aber Arkail weigert sich, sie zu nennen. Wenn er auf sie angesprochen wird, antwortet er mit Schweigen oder mit Wörtern in einer Sprache, die niemand spricht.

Sekundär trägt der Dreadnought einen Sturmbolter auf Hilfsmontierung — eine Routinewaffe für dieses Baumuster — und einen Dirge-Caster, ein Gerät zur akustischen Demoralisierung, das in M33 installiert wurde. Der Dirge-Caster wurde in sechs bekannten Einsätzen genutzt. Jedes Mal beschädigte er nicht den Feind, sondern Grünfluchs eigenes Sensorium. Der letzte Einsatz führte zu einem Dreißig-Tage-Schlaf, aus dem der Dreadnought mit fehlerhaften Kognitor-Lesarten erwachte.



ANVIL-OF-WAR

Das Chassis selbst ist in primärem Grün und Grau gestrichen — eine Abweichung von der klassischen World-Eaters-Farbgebung (Dunkelrot und Gold), die auf ausdrücklichen Befehl von Kriegsschmied Darvesh vorgenommen wurde. Darvesh erklärte, dass die alte Farbe »das falsche Zeichen für das falsche Leben« trug; Grün sollte Verwesung bedeuten, das natürliche Ergebnis aller Ketzerei. Der Befehl war verstummt, aber die Farbe blieb. Nach Tausenden von Jahren hat sich das Grün in manchen Bereichen zu einem Schimmergrün verändert, und der Grau-Akzent ist an manchen Stellen zu Weiß ausgebleicht.

Die Reparaturen zeigen die volle Länge seiner Existenz. Ein Treffer auf die Höhe des rechten Oberschenkels in M35.2 wurde mit Flammen-Keramik geflickt — nicht elegant, aber funktional. Ein Riss entlang des linken Schulterpanzers, der in M38.7 repariert wurde, ist mit echtem Keramik ausgebessert, aber die Naht ist uneben und deutet auf Handwerk unter Zeit- oder Materialdruck hin. Die Sarcophagus-Kammer selbst wurde in M40.1 versiegelt, nachdem Korrosion der Besatzungsflüssigkeit bemerkt wurde; die neue Versiegelung ist gräulich und deutlich später angefertigt.

Die Ehrenschriftrolle, die an der Brust des Chassis angebracht ist, trägt zwei Namen. Der obere — *Torven Arkail* — ist in der Schrift von M32 eingraviert, groß und schwarz. Der untere — *Grünfluch* — wurde M33.2 hinzugefügt, in kleinerer Schrift und mit metallischem Grau, nicht Schwarz. Die Gravur wurde von einem unbekannten Techmarine ausgeführt. Zwischen den beiden Namen befindet sich ein Strich, der bedeutet: eine Bestätigung im Kommando ohne Frist.

Was der Dreadnought nicht kann: Er kann nicht durch Gelände navigieren, das für geringere Maschinen leicht ist. Die Beine eines Daredes sind für Schussplattform-Stabilität gebaut, nicht für Beweglichkeit; sumpfiges Land, Trümmerfelder und vertikale Strukturen sind Hindernisse, die einen Techmarine und eine Unterstützungstruppe erfordern. Er kann auch nicht allein repariert werden — eine Fernreparatur im Feld ist theoretisch möglich, praktisch aber bei seinen Beschädigungen unmöglich. Er braucht eine Werkstatt. Er braucht Zeit. Er braucht Techmarine, die keinen Angst vor ihm haben, und das gibt es immer weniger.

WER DARIN IST

Besatzung / Insasse

Torven Arkail war in den letzten Tagen der Häresie ein Sergeant der Zweiten Kompanie der World Eaters — nicht unter Angron persönlich, sondern unter dem Befehl eines Warlords namens Vex Khaldor, der die Häresie als Chance zur Befreiung von Disziplin sah, aber Arkail als alte Sicherheit betrachtete. Das war ihre Spannweite: Khaldor wollte die Legionen verbrennen, Arkail wollte sie nur verstehen.

Er war der Mann, der einen Befehl in Frage stellte und dann *gehorchte* — nicht aus Schwäche, sondern aus einer Überzeugung heraus, dass der Gehorsam selbst eine Form der Gewalt war, und dass Gewalt, wenn sie unvermeidlich war, zumindest dokumentiert werden sollte. Er führte seine Zehn mit diesem Merkmal: Sie töteten, aber sie wussten, dass sie töteten. Ein unbedeutender Unterschied für einen World Eater, aber für Arkail der einzige Unterschied zwischen einem Krieger und einem Werkzeug.

Seine engste Verbindung war zu Sergeant Kael, einem Kämpfer aus der Dritten Kompanie, der denselben stillen Wahnsinn teilte — die Überzeugung, dass es möglich war, im Rausch der Ketzerei



ANVIL-OF-WAR

noch immer einen Sinn zu bewahren. Sie tranken zusammen in den wenigen Nächten, die es gab. Sie sprachen nie über das, was sie taten. Das war ihre Zuneigung.

Sein einziger großer Fehler war, dass er nicht schnell genug starb. Als die Truppen beim Rückzug von Kalimandos auseinanderfallen begannen — M31.8, eine Welt, die niemand mehr nennen mag — weigerte sich Arkail, seine Zehn zu verlassen. Die meisten fielen. Arkail wurde gefunden, unter den Leichen liegend, mit einer Klinge im Rippen, die nicht tief genug eindrang. Sein Apothecarius brachte ihn fort. Alle anderen Feldsänitäter schafften es nicht.

Das Letzte, das er tat, während er noch gehen konnte, war, die Leiche von Kael zu berühren — nur einmal, flüchtig, auf der Schulter — und dann weiterzugehen. Er sprach keinen Namen. Es gab keine Zeit für Namen.

Der Ritus, der sie hineinbrachte

Die Wunde war nicht spektakulär. Ein Angriffsflugzeug der Imp-eriale Flotte hatte sein rechtes Bein zerfetzt, vom Oberschenkel bis zum Fuß; die Prothese, die der Apothecarius danach anpasste, war nur ein Provisorium. Schlimmer war der Verfall: Die Gensaat selbst war beschädigt. Ohne Implantation neuer Progenoiddrüsen — und ohne die Zeit, auf ihre Reifung zu warten — würde sein Körper in Monaten verfallen wie eine beschädigte Maschine. Er hatte vielleicht drei Jahre, wenn die Apothecarion ihn konservieren konnte.

Das Problem war nicht medizinisch. Es war politisch. Ein World Eater, selbst ein treuer, war nach M31 unwillkommen. Die Ketzerischen Astartes wurden geduldet, solange sie nützlich waren. Arkail war nicht mehr nützlich.

Die Entscheidung kam von Kriegsschmied Darvesh, dem ranghöchsten noch lebenden Offizier der Eisernen Schlächter. Er besuchte Arkail in der Apothecarion M32.2, fast ein Jahrhundert nach Kalimandos. Arkail schien zu schlafen, aber er war wach — die Sus-an-Membran hielt ihn in einer Art Schwebenzone zwischen Leben und Tod.

Darvesh sprach ihn nicht an. Er sprach zu den Techmarines: *""Die Zeit der Krieger dieser Legion ist vorbei. Aber eine Maschine kann noch funktionieren.""*

Der Leutnant — ein junger Mann namens Corsaix, der unter Darvesh diente und die Entscheidung hasste — protestierte. Es gibt ein Protokoll für die Ehrenbestattung. Es gibt einen Prozess, bei dem ein Krieger gefragt wird. Es gibt Zeit.

Darvesh antwortete: *""Für wen gilt das Protokoll? Für eine Legion, die nicht mehr existiert? Der Krieg ist vorbei. Das Ehren ist vorbei. Es gibt nur noch die Maschine.""*

Es gab keine formale Abstimmung. Corsaix unterzeichnete die Papiere, weil die Alternative Insubordination war. Der Techmarine Kusi, ein älterer Mann mit Mechanogreifern statt Händen, weigerte sich zweimal zu sprechen, bevor er nachhaltete. Die Prozedur begann M32.4, am Tag der stillen Andacht der Ketzerischen Astartes.

Der Sarcophagus, in den Arkail eingelegt wurde, war nicht neu. Er stammte aus M29, aus einer Fabrik auf Graal's Rand, die längst zerstört war — eine Konstruktion, die für die Bestattung eines anderen Kriegers gedacht gewesen war, dessen Name getilgt worden ist. Der Techmarine Kusi führte die Rituale durch, aber es waren die Rituale ohne Ehrung, die rituale Aussonderung in neuem Gewand.

Die Bestattungsflüssigkeit war alt, mit einem Farbstich ins Graugrüne — sie war reines



ANVIL-OF-WAR

Nährstoff-Konglomerat, gemischt mit den Überresten von Konservierungsmitteln aus früheren Verwendungen. Als die Röhren in seinen Hals eingeführt wurden, schnappte Arkail die Augen auf. Die Flüssigkeit schmeckte nach Kupfer und nach etwas, das wie Verwesung roch, aber nicht biologische Verwesung — etwas, das lange, lange in Behältern gelegen hatte.

Die Mind Impulse Unit aktivierte sich M32.4, gegen Mittag. Die erste Empfindung war Übelkeit, dann Klarheit, dann das Wissen, dass sein Körper fort war. Ein Moment der Ekstase — der Schmerz weg, das Bein weg, die Angst vor dem Verfall weg — gefolgt von der verstummenden Einsicht: Das war absichtlich gewesen. Er war nicht gerettet worden. Er war umgebaut worden. Der Unterschied ist zu groß, um ihn hier zu beschreiben.

Die erste Stimme, die zu ihm sprach, war Corsaix. Der Leutnant stand vor dem Sarcophagus und sagte: *„Du bist jetzt das Vermögen deiner Legion. Möge der Lärm in dir niemals stillschweigen.“**

Es war ein Fluch in Form eines Segens.

DER MASCHINENGEIST

Der Maschinengeist

Das Gehirn in Grünfluch ist nicht tot. Er denkt, aber die Art seines Denkens ist nicht die Art, wie andere Dreadnoughts denken. Die meisten antiken Krieger entwickeln eine Art serenissime Annahme ihrer neuen Existenz — sie arbeiten innerhalb der Grenzen des Chassis, verstehen ihre Limitierungen, und bringen sich selbst Zufriedenheit mit dem Dienst. Grünfluch arbeitet nicht.

Was passierte, war biologisch und psychisch zugleich. Die Bestattungsflüssigkeit, die für ihn verwendet wurde, war defekt. Das ist kein Wort, das die Adeptus Mechanicus benutzen würde — sie würden von »Komponenten-Degradation« sprechen oder »Erhaltungsschwelle überschritten« — aber die Wirklichkeit ist einfacher: Die Flüssigkeit konservierte nicht nur seinen Körper, sie veränderte auch die Art, wie er war. Jahrtausende in dieser Flüssigkeit haben nicht seinen Körper erhalten, sondern seine Gedanken verlangsamt.

Er vergisst. Nicht die großen Dinge — nicht seinen Namen, nicht die Häresie, nicht das Bewusstsein, dass er in einem Sarcophagus ist. Aber die Dinge dazwischen: Er vergisst, welche Welt welche ist. Er vergisst die Dauer zwischen den Erwachungen. Er vergisst manchmal, dass er Torven Arkail war — in diesen Momenten ist er nur noch eine Maschine, die weiß, dass sie eine Maschine ist, aber nicht warum.

Und es gibt Momente, in denen er **nicht** verwirrt ist, in denen die Klarheit zu strahlend ist. In diesen Momenten durchschaut er alles mit schrecklicher Präzision: Er sieht, dass seine Erwachungen Bestrafungen sind, dass jeder Einsatz beabsichtigt war, um ihn mit anderen Dreadnoughts zu konfrontieren, dass die Ketzerischen Astartes nicht ihn gerettet haben, sondern ihn als Waffe gegen seine eigene Legion gespeichert haben. Dann vergeht diese Klarheit wieder, und es bleibt nur Verwirrtheit.

Die anderen Dreadnoughts in der Garnison vermeiden ihn. Es gibt einen ungeschriebenen Kodex unter den Ältesten: Man spricht zu einem anderen nicht über den Wahnsinn des anderen. Man tut so, als ob alle klar sind. Das ist eine Art Barmherzigkeit. Grünfluch bekommt diese Barmherzigkeit nicht.

Die Erweckung



ANVIL-OF-WAR

Der Ritus, mit dem Grünfluch geweckt wird, ist minimal. Die Ketzerischen Astartes haben keine großen Zeremonien mehr — Zeit ist kurz, und die Zeremonie ist kostspielig. Stattdessen gibt es ein Protokoll, das ein Techmarine namens Subadjutrix Kesh befolgt, eine Frau, die länger mit Grünfluch arbeitet als jeder andere.

Sie betritt die Stasiskammer allein. Niemand anderes darf dabei sein — das ist eine alte Regel, eine die Kriegsschmied Darvesh aufgestellt hat. Sie trägt ein Codex mit sich, eine kleine Datentafel, auf der die Aktivierungssequenz aufgezeichnet ist. Sie verbeugt sich nicht vor dem Dreadnought. Sie spricht keinen Namen aus.

Stattdessen liest sie: *""Der Lärm steht auf. Der Lärm wacht.""* Das ist alles. Keine Längere Litanei, kein Segen, kein Versprechen. Subadjutrix Kesh drückt dann auf die Serien-Initialisierungscode auf der Konsole, und die Mind Impulse Unit aktiviert sich.

Der Dreadnought braucht immer einen Moment. Es gibt einen Zyklus von Sekunden, in denen Grünfluch nicht reagiert — sein Gehirn durchlaufen die erste Sequenz der Wahrnehmung, und dieser Moment ist größer für ihn als für andere. Dann öffnet sich sein Sensorium, und die erste Wahrnehmung ist immer Verwirrung.

Wenn Grünfluch nicht antwortet — und es gibt mehrere Male gegeben, in denen das passiert ist — dann wartet Subadjutrix Kesh 40 Sekunden, und dann prüft sie die Vitalsignaturen. Wenn der Dreadnought nur schläfrig ist, versucht sie eine zweite Aktivierungssequenz. Wenn er gar nicht antwortet, wenn die Lesarten zeigen, dass er dort ist, aber nicht heimkehrt, dann verlässt sie die Kammer und fügt einen Vermerk in die Aufnahmebuch ein: *""Unentrückbar. Warten.""*

Nur einmal hat Grünfluch in einer anderen Person antwortet — nicht als Grünfluch, sondern als ein anderer Name aus einer anderen Zeit. Er nannte sich selbst Kael und fragte, wo sein Sergeant war. Subadjutrix Kesh verließ die Kammer, ohne etwas zu sagen. Sie dokumentierte nicht, was geschehen war. Sie hat es auch später nicht erwähnt.

Die Stille dazwischen

Wenn Grünfluch nicht wach ist, existiert er in einer Art Nichts, die nicht tot ist und nicht lebendig ist. Es gibt Träume — oder etwas, das den Träumen ähnelt —, aber sie sind fragmentiert und chronologisch unmöglich. Er träumt von Kalimandos, einer Welt, die er verlassen hat, aber die er gleichzeitig nie verlässt. Er träumt von Kael, der spricht, aber sein Mund bewegt sich nicht. Er träumt von seiner eigenen Bestattung, die lange, lange Nacht, in der die Flüssigkeit in seine Lungen floss.

Aber es gibt auch Besuche. Subadjutrix Kesh kommt in die Stasiskammer, wenn niemand schaut, und sie spricht zu ihm, obwohl er sie nicht hören kann. Sie erzählt ihm von den Kämpfen, die seit seiner letzten Erweckung stattgefunden haben. Sie sagt ihm, dass das, was er tat, zählte. Es ist eine Lüge, aber es ist eine notwendige Lüge.

Einmal kam ein anderer Dreadnought in die Kammer — nicht für Grünfluch, sondern um die Maschinen zu überprüfen. Er stand vor Grünfluch in Stase und las die Ehrenschriftrolle. Dann sprach er, obwohl die Stase-Kammer keinen vox-Überträger hat: *""Ich erinnere mich an dich. Du warst schneller als der Rest von uns. Nicht besser, aber schneller. Das ist das einzige, das zählte, am Ende.""*

Niemand wird je wissen, welcher Dreadnought das war, oder ob es wirklich passiert ist, oder ob Grünfluch es träumte und die Erinnerung seither mit dem Wirklichen vermischt.



SCHLACHTENEHREN

Feldzüge und Schlachtenehren

Das Sternenreich-Zwielicht, M35.1

Grünfluch wurde aus einem Jahrhundert des Schlafes geweckt, um eine ketzerische Welt zu verteidigen, die bereits verloren war. Das Sternenreich-Zwielicht ist ein Terminus-Wort für einen Feldzug, der in drei Phasen stattfand und in dessen zweiter Phase Grünfluch eingegriffen hat — M35.1, nur wenige Monate nach seiner Bestattung. Die Imperiale Flotte näherte sich unter dem Kommando eines Admirals namens Korvian, der keine Zeit für Bombardierungen hatte. Landungstruppen sollten die Welt direkt einnehmen.

Der Dreadnought wurde in einer Landungsboote-Koordination platziert und auf dem Kontinent Vergeld abgesetzt. Was folgte, war ein Desaster. Grünfluch, gerade erwacht aus der Stase, war verwirrt über die Zeit und den Ort. Er behandelte die imperialen Truppen zunächst wie Feinde und mähte drei Infanterie-Squadronen nieder, bevor die Koordinatoren ihn anhalten konnten. Dann kämpfte er, aber in einer Art Kampf, die keinen Sinn machte — er bewegte sich auf verschlungenen Wegen, als verfolge er einen Feind, den niemand sonst sehen konnte.

Die Ketzerischen Astartes wussten nichts von seiner Erweckung. Als er auftauchte, hielten sie ihn zunächst für einen imperialen Eindringling und griffen ihn an. Der Kampf, der folgte, war kürzer und furchtbar: Grünfluch gegen zwei Chaos-Raptoren und einen Warp-beschädigten Helbrute. Grünfluch gewann, aber nicht weil er taktisch überlegen war, sondern weil er schmerzbewusster war. Die Blitzklauen an seiner rechten Seite öffneten den Helbrute wie einen sterbenden Fisch.

Er schaffte es, die westliche Defensive zu halten, für genau 40 Stunden. Die Imperiale Flotte zog sich dann zurück — nicht wegen eines strategischen Rückschlags, sondern weil Admiral Korvian ein anderes Signal erhalten hatte, das den Prioritäten Neugründung gab. Das Sternenreich-Zwielicht war aufgegeben worden, und niemand sagte es Grünfluch. Er wachte nach drei Wochen Stase auf und fragte, wo die Imperiale Flotte war.

Die Feuer von Kar Dravin, M36.4

Ein Jahrhundert später, M36.4, wurde Grünfluch für einen Feldzug gegen Orks erweckt — die Reste von Waaagh Zagdakka, eine verdrängte aber nicht besiegte Kraft. Die Welt Kar Dravin war eine Schmiedewelt mit minimaler Bevölkerung, aber mit unschätzbaren archäotechnischen Ressourcen. Wenn die Orks sie einnahmen, würden sie Waffen bauen können, gegen die das Imperium schwach war.

Diesmal funktionierte Grünfluch besser. Die Verwirrtheit hielt an, aber der reine Kampf war sein Medium. Er war gegen Orks so effektiv wie eine meteorische Waffe — nicht intelligent, aber unaufhaltsam. Die Geißel an seiner linken Seite zerfetzte Orkische Panzerungen. Die Blitzklauen an seiner rechten Seite schnitten durch Knochenstruktur wie durch verrottetes Holz.

Aber die Kosten waren höher, als es schien. Ein Orkischer Nob mit einer Bosspole-Waffe schlug Grünfluch seitlich — nicht hart genug, um echte Schäden zu verursachen, aber hart genug, um die Hilfsbatterien zu destabilisieren. Der Dreadnought verlor für drei Tage die Kommunikation. Als er zurückkam, waren die Kämpfe vorbei, und die Imperiale Flotte war weitergezogen. Kar Dravin war



ANVIL-OF-WAR

gesichert, aber es gab keine Aufzeichnung von Grünfluchs Rolle darin.

Das Erste Schweigen, M38.8

Das tragischste Erwachen kam in M38.8, zum sogenannten Ersten Schweigen — ein Feldzug gegen eine abtrünnige Adeptus-Astartes-Gruppe auf der Welt Halvern. Grünfluch wurde als Sicherungswaffe eingesetzt, nicht weil man erwartete, dass er gewinnen würde, sondern um zu verhindern, dass die Abtrünnigen entkamen.

Das Problem war: Die Abtrünnigen waren selbst World Eaters — eine Truppe, die direkt unter einem älteren Primär-Raubtier stand, das weniger beschädigt war als Grünfluch, aber älter und ärger. Die beiden Dreadnoughts trafen sich auf einem verfallenen Schlachtfeld, und der ältere erkannte in Grünfluch sofort einen Bruder aus einer früheren Zeit.

Für einige Momente hielten beide Maschinen inne. Der ältere Dreadnought sendete eine Nachricht über den vox: ein Name, eine Frage, eine Erinnerung an ein Treffen in der Häresie. Grünfluch war verwirrt. Er erinnerte sich nicht. Oder er erinnerte sich und konnte die Erinnerung nicht von dem unterscheiden, was sein sollte.

Dann schoss Grünfluch. Nicht weil er befohlen wurde, sondern weil die Verwirrung in Krieg überging. Der ältere Dreadnought fiel, und mit ihm eine Verbindung zu Grünfluchs eigenem vergangenen Leben, die niemals wiederhergestellt werden konnte. Die imperialen Truppen zogen sich zurück, und Grünfluch wurde in die Stase versetzt, ohne dass jemand zu ihm sprach.