



HOUSE DRUDGE

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War



CORE DATA

Kind of formation	Knight House
Seat (world)	Kragh – nach 20.000 Jahren Warp-Isolation 112.M41 wiederentdeckt, Heimwelt zweier Häuser.
Strength	Secundus – an established mid-sized house, several dozen knights
Standing / vassalage	Vassal of a greater house – sworn to it, not directly to the Imperium
Era	M41 – the long watch; a house may go decades without a single sortie off-world

ORIGIN & SEAT

Founding / rediscovery

Die ursprünglichen Anzüge der House Drudge entstanden nicht als Kriegsmaschinen. Im Dunklen Zeitalter der Technologie waren sie Bergbaudrohnen für die Kragher Erzlager — Bagger und Presser, bestückt mit rotierenden Schneidköpfen zum Brechen von Gestein und pneumatischen Greifern zum Laden von Schmelzkesseln. In den Händen der Kolonisten wurden diese Maschinen zur lokalen Verteidigung umgebaut. Der Reaper Chainsword wuchs aus dem Schneidekopf; der Thunderstrike Gauntlet war ursprünglich ein Pressbalken zum Hämmern von Erz in Formen.

Während des Zeitalters der Zwietracht verfiel Kragh hinter Warpsturmen. House Drudge herrschte über ein stilles Königreich, seine Knights wurden zu Göttern in Tempeln aus Schmiedehitze. Die Rites der Häuser verfestigten sich in jener Isolation wie erstarrtes Metall — Traditionslinien, die nie ein Adeptus Mechanicus in Frage stellte, weil niemand kam, um zu fragen.

Der Große Kreuzzug fand Kragh im Jahr 112 des 41. Jahrtausends wieder. House Drudge schwor den Schwur der Questor Mechanicus, nicht zur Heiligen Terra zurück, sondern zur Schmiedewelt Anvillus, die bereits ihre eigenen Titanen der Mars-Alpha-Linie befehligte. Das Abkommen war einfach: Anvillus schickte Sacristans, um das alte Wissen zu sichern. House Drudge stellte dafür jedes Jahr Krieger ab — nicht als Tributzahlung, sondern als „Gesta des Eides“, ein Wort, das niemand auf Anvillus je ganz geglaubt hat. Bis heute liefert das Haus Blutschwestern an einen jährlichen Ritus, dessen Ursprung niemand benennen darf, der die Bestimmung der Fragestellung nicht überlebt hat.

The world they hold

Kragh ist eine Schmiedewelt — ein Planoid in einem Asteroidenfeld, sein Untergrund aufgerissen von Erzminen und Magmakammern, seine Luft dunkelbraun von Vulkanstaub. Die Temperatur an der Oberfläche schwankt zwischen tödlich kalt (nachts) und tödlich heiß (bei Tageslicht durch die rot glühenden Lagerstätten). Wasser ist knapp; Wasser, das fließt, wird gestohlen. Alles andere wird in Schmiedehitze verarbeitet oder verworfen.

Die Herrschersitz, das Keelbark, sitzt auf einem Felsvorsprung am Rand des südlichen Erzbeckens —



ANVIL-OF-WAR

nicht eine Burg, sondern eine ausgehöhlte Bergkuppe mit Tiefen, die bis ins Magma führen. Dort liegen die Throne Mechanicum in Kammern, deren Wände von Lavagängen wärmend umgeben sind. Jeder Knight von House Drudge trägt in seinen Gelenken die Narben dieses Ortes: Metallermüdung, die von Temperaturzyklen nicht heilt, sondern wächst.

Das Haus kämpft nur, wenn der Krieg zu Kragh kommt. Dies ist nicht Überdruß — dies ist Geologie. Ein Knight, der unter freiem Himmel läuft, wird in sechs Stunden durch Staubabration blind. Die Lances trainieren unter der Erde in Höhlensystemen, die größer sind als manche Feudalwelten. Ihre Kriegstaktik ist nicht die des freien Feldes, sondern des Untergrunds: enge Räume, Hinterhalte, die Nutzung von Lavagängen als Panzerfallen. Dies prägt alles, was House Drudge ist — dicht, dunkel, verraucht, zornig.

RULE & STRENGTH

Rule and court

Grand Master Volkaire Grendain führt House Drudge durch Verdienst, nicht durch Geburt. Der Weg zum Grand Master ist ein Wettkampf ohne festen Zeitpunkt — ein jeder Baron, der glaubt, stärker zu sein, kann die *Kesselprobe* fordern, eine ritualisierte Verhandlung im Schmiedebecken selbst, unter der Hitze des offenen Magmas. Drei Vorgänger Grendains sind in diesen Wettkämpfen verbrannt worden. Grendain selbst trägt Brandnarben auf dem linken Arm bis zur Schulter. Niemand hat ihn seitdem herausgefordert — aber die Gefahr sitzt in jedem Ratszimmer.

Unter dem Grand Master sitzen fünf Barone, jeder einer der Schachtzonen vorgesetzt: der Nord-Erzbaron, der Magma-Baron, die Wächter der drei Tunnellances. Ein sechster Platz bleibt seit siebzehn Jahren leer — sein Vorgänger starb, ohne einen Namen zu hinterlassen. Kein Baron hat seit damals die Kesselprobe gewagt, um den Platz zu besetzen.

Der Herald von House Drudge ist keine Rangbezeichnung, sondern ein Dienst — einer der jüngsten Vasallen-Ritter wechselt jede Saison diese Aufgabe. Der Dolorus, das Haus des Schmerzgedenkens, ist erblich; aktuell ist es Castellan Torvin Hess, ein Mann, dessen linkes Bein seit einer Minenjäger-Explosion unter Phantom-Reißen leidet. Er spricht für jeden gefallenen Knight, dessen Name aus dem Gedächtnis zu faden beginnt.

Die Household Guard wird die *Kettenfeuer* genannt — sechzig bewaffnete Männer und Frauen, nicht in Rüstung wie die Knights, sondern in Carapace-Panzer mit Boltern, bewacht das Keelbark selbst. Sie bewachen die Throne Mechanicum in den niederen Kammern und dürfen kein Knight betreten, ohne dass ein Grand Master oder ein Sacristan sie löst. Bisher ist dies nur einmal geschehen — im Jahr 876 des 41. Jahrtausends, als eine verderbte Schwester der unteren Böden gegen den Guardian Shelt anrief. Die Kettenfeuer exekutierte sie gemäß Statut, bevor Grendain selbst die Throne erreichte.



The Mechanicus bond

House Drudge ist tief in das Adeptus Mechanicus verflochten — nicht freiwillig, sondern aus Notwendigkeit. Im Jahr 112 traf Anvillus eine Entscheidung: Der Mechanismus einer Knight, die zwanzigtausend Jahre in Warp-Isolation gestanden hatte, brauchte tägliche Erneuerung, sonst fiel sie zurück in den Schlaf. Schmiedewelt Anvillus schickte vier Sacristans — ausgebildet, alt, unerschütterlich gläubig.

Heute sind es achtzehn. Sie antworten nicht dem Grand Master. Sie antworten Magos Quinturian auf Anvillus, verbunden durch einen Vox-Kanal, der seit M41.234 besteht und seitdem kein einziges Stilles-Fasten erlebt hat. Sie wurden befohlen, **nicht** zu fragen, wie eine Knight funktioniert, sondern sie zu reinigen, ihre Öle zu wechseln, ihre Gewinde zu überprüfen. Dies ist ihre Grenze — und House Drudge glaubt, dass sie diese Grenze längst überschritten haben.

Der Verdacht ist gerechtfertigt. Im Jahr M41.446 sank ein Knight der Nord-Erz-Lance mit Systemausfällen in eine Magmatasche. Der Pilot überlebte den Aufprall, ertrank aber in der Hitze, weil die Cockpit-Druckversorgung versagte. Die Sacristans berichteten, ein „Seelenverlust“ habe das Chassis ergriffen. Grand Master Grendain forderte die Wartungslogs an. Sie waren leer. Seitdem gibt es keine Gewissheit mehr zwischen Haus und Mechanicus.

Die Sacristans sagen, sie schützen die Maschinengeister. House Drudge sagt, sie gefangen sie. Die Wahrheit sitzt irgendwo in dieser Kluft — und beide Seiten sammeln Beweise, obwohl niemand sprechen darf, und niemand fragen darf, und niemand die Throne Mechanicum anfassen darf ohne Erlaubnis, die jedes Jahr weniger kommt.

Strength and preferred patterns

House Drudge kommandiert achtunddreißig Imperialen Knights — keine große Kraft, aber genug für drei volle Lances und eine Reserve. Die Verteilung ist alt: zwölf Gallants bilden die Kernkraft; vier Porphyrons sind Sperrmaschinen, die Enge brechen; achtzehn Armiger Moirax bewacht die Randzonen und schulen die Bondsman.

Die Wahl ist eine Antwort auf Kragh selbst. Ein Gallant mit Reaper Chainsword und Thunderstrike Gauntlet ist das ideale Werkzeug für Untergrund-Nahkampf — in den Tunneln haben lange Reichweiten keinen Platz; Kettenklinge und Schlag sind König. Die Porphyrons wurden auf Feuerleitstabilität im Halbdunkel ausgewählt; ihre dualen Magna Lascannons können enge Korridore flächig nehmen, ohne dass ein Pilot scharfschießen muss. Die Moirax sind Wächter und Schulmeister, schwer genug, um einen Feind zu zermalmen, leicht genug, um schnell zu wenden.

Dies ist nicht die Wahl eines Kriegers, sondern eines Bergarbeiters, der gelernt hat, zu töten. House Drudge hat keine offenen Schlachtfelder gesehen in hundertfünfzig Jahren. Wenn es kommt, wird es unter Tage kommen.



rites & flaw

Rites, traditions, rivalries

Der zentrale Ritus heißt die **Kesselschrift** — ein jährliches Fest, bei dem die gesamte Garrison in den Unterbau hinabsteigt, um ihre Maschinen im Magmabecken der tiefsten Kammer zu segnen. Nicht zu taufen; die Anwendung von Wasser würde jede Knight zerspringen lassen. Stattdessen führt der Dolorus jeden Knight einzeln an die Kante des Kessels heran. Ein Magos (von Anvillus entsandt, immer derselbe Name, obwohl dieser Magos längst sterben hätte sollen — dies ist ein Mysterium, das keiner ausspricht) sprüht eine Mischung aus verbrauchtem Öl und Weihrauch auf das Chassis. Der Pilot wechselt sein Signum im Vox. Dann eine Stunde Schweigen. Dann ein Name wird ausgerufen: der Name eines Piloten, der in diesem Jahr gestorben ist. Der Knight sinkt auf ein Knie. Der Kesselfeuer schwillt an, und alle Maschinen brüllen zusammen.

Dies ist nicht Trauer. Dies ist Ansprache — die Behauptung, dass die Toten in den Maschinen weiterleben, in ihren Maschinengeistern, in den Ritz-Linien ihrer Kettenblätter. Der Ritus dauert drei Tage. Am dritten Tag tragen Sacristans den Namen des Toten in das **Kesselverzeichnis** ein — das älteste Dokument von Kragh, so alt, dass seine Tinte Metalloxide ist.

Der Ritual of Becoming für einen neuen Piloten findet allein statt — nicht wie in anderen Häusern in Nacht und Stille, sondern zu Mittag, unter der vollen Hitze des Tageslichts über dem südlichen Erzbecken. Der Aspirant wird von zwei älteren Vasal-Rittern begleitet. Der Throne Mechanicum einer Reserve-Gallant wird geladen mit den Engrams aller vorherigen Piloten dieses Chassis — nicht als Prüfung, sondern als Besitzergreifung. Der neue Pilot sitzt drei Stunden. Wenn er aufsteht und selbständig läuft, ist er ein Knight. Wenn er fallen bleibt und sich Hilfe nimmt, wird er ein Sacristan oder geht fort. Dies ist das einzige Ergebnis. Es gibt keine Ehre im Scheitern hier — nur Neubestimmung.

The flaw

House Drudge sitzt auf einem Riss, der niemals heilen wird. Die Sacristans von Anvillus hantieren in den untersten Kammern des Keelbark mit Technologien, die älter sind als der Eid des Hauses. Grand Master Grendain erlaubt ihnen keine offene Kontrolle, doch ohne sie sterben die Knights. Die Sacristans berichten an Anvillus, nicht an Kragh. Anvillus befiehlt Reparaturen, die Grendain misstraut. Das Haus verliert im Durchschnitt zwei Knights pro Jahr zu Systemausfällen, für die weder Kampf noch sichtbarer Verschleiß verantwortlich sind.

Vor neunzehn Jahren verbot Grendain den Sacristans die Wartung an drei der Moirax. Er würde seine eigenen Techniker schulen, sagte er. Im ersten Jahr fielen zwei dieser Maschinen aus. Im zweiten Jahr starb ein Pilot eines „unerklärten Maschinengeist-Zusammenbruchs“. Grendain kapitulierte nicht, aber er verhandelte — die Sacristans würden die drei Moirax zurückerhalten, aber Grendain würde einen Scriptor des Mechanicus im Keelbark stationieren dürfen, einen eigenen Mann, der alles dokumentiert. Anvillus lehnte ab. Der Scriptor wurde trotzdem entsandt. Er lebt noch immer dort, seitdem M41.402, in einem versiegelten Raum, der kein Knight betreten darf. Niemand spricht mit ihm. Niemand kennt seinen Namen. Grendain berichtet an ihn, schweigt aber über den Inhalt dieser Berichte.

Dies ist die Fraktur: ein Haus, das seinen Erhalter nicht traut; ein Mechanicus, der seinem Vasallen

ANVIL-OF-WAR



nicht glaubt; ein Pilot, dessen Knight vielleicht nicht wirklich sein eigen ist. Kein Verrat ist gekommen. Aber das Vertrauen ist tot, eingebrannt wie eine Rauchmarke auf schwarzem Tuch.

CAMPAIGNS & TIES

Campaigns and ties

House Drudge hat keinen eigenen großen Feind, weil es keinen großen Krieg geführt hat. Der erste Kontakt mit außerirdischen Mächten kam M41.289, als Xenos-Schiffe — unbekannte Art, nicht katalogisiert — unter dem Eis des Nordpols von Kragh landeten. Kein Angriff folgte. Kein Verkehr folgte. Die Knights wurden in Bereitschaft gestellt, und die Schiffe verschwanden nach neunzehn Tagen, während House Drudge observierte. Seither gilt die Maxime: *Xenos unspezifiziert, aber nah*. Jeden Monat ordnet der Grand Master eine Wachschicht an — Knights auf Oberflächenpatrouillen, ohne dass der Grund je mitgeteilt wird.

Die traditionelle Allianz besteht zu zwei Mächten. Die erste ist Legio Xestobias, die Eiserne Vigil, eine Titanenlegion der Mars-Alpha-Linie, stationiert auf Zhao-Arkkad, nicht fern von Anvillus. Ihre Warlords und Reavers sind eng mit den Schmiedetraditionen Anvillus verknüpft; mehrmals im Jahrhundert marschieren House Drudge und Legio Xestobias zusammen gegen drohende Feindseligkeiten auf benachbarten Welten. Die zweite Allianz ist zu Legio Gigantes, einer Legion, die sich nur teilweise von der Häresie erholt hat — Tausend-Söhne-Verflechtungen, verbotene Sensorium-Augmentationen, Berichte über Warp-Kommunikation mit ihren Prinzeps. Grand Master Grendain verbietet offiziell jede Zusammenarbeit mit Legio Gigantes. Privat schickt er ihnen jedes Jahr Instandhaltungsberichte, als ob sie Verbündete seien. Anvillus schweigt dazu.

HERALDRY & DESIGN

Heraldry and livery

Die Hauptplatten aller Knights von House Drudge tragen dieselbe Device: ein Amboss, durchzogen von einer fallenden Linie Magma, wie Blut aus einer offenen Wunde. Die Farbe ist Metallschwarz auf tiefer Purpur — die Purpur von Vulkanstein in Mondlicht. Kein Gold. Kein Silber. Die Metallteile sind anodisiert Kobalt, dunkelblau, das wie Schatten wirkt.

Der rechte Vorderschulterpanzer jedes Knights trägt die Persönliche Heraldik des Piloten — ein kleineres Amboss-Motiv, das mit seinem Namen oder seinem Signum überlagert ist. Veteranen-Knights tragen sie graviert und gefüllt mit einer Legierung aus Meteoreisen und Vulkanstaub. Neue Piloten tragen sie gemalt — matt, einfach, bis sich der Stahl einbrennt.

Die Tabards unter den Carapax-Platten sind schwarz wie Kohle. Schlacht-Ehren werden mit Rauch markiert — nicht mit Kreiden oder Kerben, sondern mit echtem Ruß aus den Magmakammern, eingebrannt in das Tuch. Ein unbeugsamer Knight könnte unter den Ruß ein ganzes Gedicht schwarz tragen haben. Ein junger Knight trägt sein erstes Zeichen wie eine Narbe.



ANVIL-OF-WAR

Kill-Markierungen sind hier nicht wie in anderen Häusern. House Drudge macht sie nicht durch Kratzer oder Abschlag. Sie schmelzen ein silbernes Signet in die Kettenblätter des Reaper-Schwerts ein — jeder Feind ein Name, eingepresst ins Metall. Ein alter Chainsword sieht nicht wie eine Waffe aus. Er sieht aus wie ein Ledger, eine List, eine Anklage. Die Silbersignete leuchten unter Feuer auf wie die Augen der Toten.
