



DIE FEUERLINIEN

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Halte die Linie. Halte den Abstand. Feuer erinnert nicht. Feuer ist.“



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Blood Angels
Gründung	2. Gründung — Aufteilung in Chapter (ca. 021.M31)
Welttyp	Agrarwelt
Kampfdoktrin	Feuerkraft-Fokus
Loyalitätsstatus	Loyalist
Ordensstärke	Dezimiert
Ein-Satz-Definition	Die Feuerlinien sind eine decimierte, in ihrer Gensaat korruptierte Blood-Angels-Nachfolgekompanie, die den mystischen Erbe ihrer Legion zugunsten reiner Fernkampf-Doktrin aufgegeben hat und für jede Niederlage zahlt, indem sie sich selbst entzündet.

Die vier Säulen

Feuer ist Wahrheit

Die Feuerlinien lehren, dass in einem Universum voller Lügen und Betrug nur das helle, klare Feuer der Fernkampfwaffe die Wahrheit spricht: einfach, unverrückbar, sichtbar. Ein Boltergeschoss lügt nicht. Die Flammen einer Melta-Waffe täuschen nicht. Diese Doktrin führte sie zu einem intensiven Fokus auf Feuerkraft statt auf die psychologische Tiefe, die die Blood Angels sonst prägt — ein pragmatischer Bruch mit der Legion.

Der Preis der Niederlagen wird in Feuer gezahlt

Die Feuerlinien haben sich selbst als Feuerordeal-Orden definiert — jeder verlorene Kampf, jeder gefallene Bruder, jeder Rückzug ist nicht bloß eine taktische Niederlage, sondern eine Schuld, die sich in Blut und Asche abarbeitet. Dies führt zu einer fast selbstzerstörerischen Bereitschaft, verlorene Positionen zurückzuerobern, koste es, was es wolle.

Kathris nährt unsere Schande

Der Heimatplanet ist nicht Quelle des Stolzes, sondern Mahnung. Seine endlosen Kornfelder sind das Gegenteil dessen, wofür die Feuerlinien stehen — und doch müssen sie dort ihren Ursprung haben. Diese Spannung zwischen friedlicher Heimat und kriegerischem Erbe schafft eine tiefe existenzielle Unruhe im Orden.

Wir sind nicht mehr Sanguinius' Söhne — wir sind Sanguinius' Abrechnung

Die Feuerlinien haben sich bewusst vom mystischen Erbe der Blood Angels entfernt. Wo ihre Progenitoren die geflügelte Gnade verkörpern, verkörpern die Feuerlinien nur noch kalte Wahrheit und notwendige Gewalt. Dies ist weder Stolz noch Verrat — es ist Resignation gegenüber einer Galaxis, die Gnade nicht belohnt.



Tonalität

Punkt

Grau, nicht schwarz. Nicht böse, nicht verrückt — nur entkräftet und chronisch von sich selbst überzeugt, dass alles Edel-Ideale nur noch zum Scheitern verdammt sind.

Rauch statt Blut. Wo Blood Angels die innere Dunkelheit, den Durst, die Bestialität thematisieren, reden die Feuerlinien von Asche, Verbrennungsrückständen, dem, was übrig bleibt.

Bürokratische Trauer. Die Schilderung von Verlusten ist präzise, dokumentiert, emotionslos — nicht dramatisch, sondern abgenutzt.

Starrheit als Charakterzug. Sie sind nicht flexibel, nicht intuitiv. Sie folgen ihrem Kodex mit der Starrheit von Maschinen, weil Intuition sie nur zum Versagen verurteilt hat.

Isolation vom Imperium. Sie stehen nicht im Zentrum imperialer Glorifizierung. Sie sind an der Peripherie, unbeliebt, zur Ketzer-Grenze befragt.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Zentrale Tugend	Mitgefühl, geflügelte Gnade, Schönheit	Effizienz, Feuerkraft, Dokumentierbarkeit
Umgang mit Durst/innere Dunkelheit	Bekämpfung durch edle Ideale, Aufstieg	Akzeptanz als Konstante, Kontrolle durch Disziplin
Kampfdoktrin	Nahkampf-Psychologie, individuelle Brillanz	Fernkampf-Überlegenheit, Feuerkraft vor Ehre
Spiritualität	Tief mystisch, Blood-Revenants, Sanguinary-Priester	Nihilistisch formalisiert — rituelle Bewegungen ohne Hoffnung
Stellung im Imperium	Hochgeehrt, legendär, romanisiert	Zweifel gezogen, an Abweichung verdächtigt, marginalisiert
Gensaat-Integrität	Stabil (historisch)	Anfälligkeit für Thirst, erhöhte Feuerassoziation in Blutorganen

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Zweite Gründung war Roboute Guillimans Großwerk der Neuordnung nach der Häresie, als die überlebenden Legionen aufgelöst und ihre Gensaat zersplittert wurde unter hundert neu gegründeten Orden. Die Feuerlinien entstanden ca. 093.M31 aus Garnisonsbeständen der Blood Angels auf dem Agrarplaneten Kathris, unter Leitung eines Captain-Legat namens Karven Sorex, der die Schlacht von Mount Ascensum überlebt hatte — einer vernichtenden Niederlage gegen Word-Bearer-Werkbanden kurz vor Ende der Häresie.

Sorex war nicht der ideale Kandidat für eine Neugründung. Er war nicht Sanguinius' Ideal — nicht geschmeidig, nicht inspirierend, nicht in der Lage, die legendären Qualitäten der geflügelten Bestia zu vermitteln. Was Sorex stattdessen besaß, war Überlebensinstinkt und ein pathologischer Fokus auf Feuerkraft: Er war überzeugt, dass die Blood Angels an Nahkampf-Ideologien gestorben waren. Sein Manifest — *Der Kodex der Brennenden Linie* — war nicht Teil der offiziellen Codex Astartes. Es wurde in Guillimans Archiv registriert, dann stillschweigend ignoriert.



ANVIL-OF-WAR

Die Feuerlinien wurden auf Kathris gegründet, nicht aus strategischer Notwendigkeit, sondern weil dort die Gensaat-Reserven aufbewahrt wurden und weil Sorex' Loyalität unstrittig war: Er hatte die Häresie überlebt, ohne zu wanken, und alle seine Männer ebenso. Der Orden sollte klein bleiben — 500 Space Marines, nicht 1000, wie der Kodex vorsah. Kathris war eine Welt zu arm für größere Garnisonen.

Aber eine Gensaat-Anomalie machte sich kurz nach Sorex' Erhebung zum Ordensmeister bemerkbar. Die progenoiddrüsen einer ganzen Charge zeigte erhöhte Aktivität in den bioplasmatischen Membranen. Die Omophagea-Organen der betroffenen Kampfbrüder zeigten eine ungewöhnliche Affinität zu verbranntem Fleisch — nicht aus Hunger, sondern als physische Reaktion. Drei der älteren Apothecarii warnten: Das ist der Anfang des *Furore Sanguinis*, des Blutdurstes der Blood Angels, der sich anders äußert. Ein vierter Apothecarius — Vex Kalthorn — widersprach. Er diagnostizierte stattdessen eine Genmodifikation, keinen Defekt. Die Omophagea-Überaktivität könne kanalisiert werden. Sie könnten diese Schwäche zu einer Stärke umschaffen.

Sorex glaubte Kalthorn. Er glaubte, dass dies ein Zeichen war.

In den darauffolgenden Jahrzehnten entwickelten sich die Feuerlinien zu etwas, das die Blood Angels entsetzt hätten: Ein Orden, der den Durst nicht als Versuchung behandelte, sondern als Maschinerie. Die Omophagea-Anomalie wurde nicht bekämpft — sie wurde kanalisiert. Kampfbrüder, die unter dem Durst litten, wurden nicht isoliert, sondern zu Elite-Feuer-Teams zusammengefasst. Der Durst, so Kalthorns These, ließ sich umwandeln in obsessive Fokussierung auf Vernichtung durch Feuer.

Es funktionierte. Beinahe.

Für zweihundert Jahre war die Ordnung stabil. Sorex herrschte bis 281.M31 und überließ den Orden seinem Nachfolger, Castellan Venan. Die Feuerlinien gewannen Ruf als spezialisierte Feuerkraft-Truppe — weniger elegant als Blood Angels, weniger flexibel, aber in offenen Feldschlachten und Stellungslagern unübertroffen.

Dann kam das Schweigen von Kallaxis (417.M34).

Ein Flottenverband der Feuerlinien — drei Kompanien unter Hauptmann Thulos Kaine — wurde zum Planeten Kallaxis entsandt, um eine isolierte Kolonie zu unterstützen, die einer Tyraniden-Probe ausgesetzt war. Die Tyraniden kamen nicht. Stattdessen fand Kaine ein Heiligtum der Dark Mechanicus vor — ein halbes Jahrhundert alten Kult, der eine *Mnemo-Spule* gehütet hatte, ein Reliquiar mit eingefrorenen Gedächtnis-Sequenzen aus der Häresie selbst. Kaine befahl die Zerstörung des Heiligtums. Die Spule wurde pulverisiert.

Aber nicht bevor drei Brüder sie berührten.

Was die Imperium-Archive später beschrieben als "Gensaat-Degeneration unbekannten Ursprungs" begann sich in den nächsten zehn Jahren auszubreiten. Es war nicht der Thirst. Es war schlimmer. Die betroffenen Kampfbrüder berichteten von Stimmen — nicht dämonisch, sondern algorithmisch, wie das Flüstern einer Maschine. Ihre Augen begannen, in Dunkelheit zu leuchten. Ihre Omophagea-Organen, die bereits überstimuliert waren, fingen an, eine schwarze Substanz abzusondern.

Castellan Venan tat das Einzige, was er konnte. Er ordnete die Vernichtung aller betroffenen Brüder an. Vier Kampfbrüder wurden in die Tiefkammer des Eisernen Getreides eingesperrt und starben unter Versiegelung. Ein fünfter floh. Er wurde nie gefunden.

Die Ordnung wurde dekretiert: Alle neugefundenen Anomalien mussten dem hohen Apothecarius gemeldet werden. Alle mutmaßlichen Träger des *Flüchens von Kallaxis*, wie die Infektion genannt



ANVIL-OF-WAR

wurde, sollten isoliert werden. Aber die Tatsache, dass drei aus einer einzelnen Probe infiziert wurden, bedeutete, dass möglicherweise die gesamte Gensaat-Linie der Feuerlinien kontaminiert war.

Es war nicht. Die Apothecarii berichteten offiziell, dass das Flüchen Kallaxis ein isolierter Fall sei. Aber intern wussten sie besser. Jede neue Gensaat-Ernte wurde untersucht. Etwa 7 % zeigten schwache bioelektrische Anomalien. Der Orden wurde befohlen, diese Progenoiddrüsen zu vernichten, statt sie zu lagern. Effektiv wurde das Blut der Feuerlinien verdünnt.

In den nächsten dreihundert Jahren sank die Truppenstärke kontinuierlich. Neue Rekruten kamen kaum nach. Der Orden, der 500 Mann stark sein sollte, fiel auf 450, dann auf 380. Die Codex-Konformität wurde ein Euphemismus für Zusammenbruch.

Kallaxis war nicht das Ende. Es war nur der erste Schnitt.

Die Heimatwelt

****Kathris**** ist eine sanfte, trügerische Welt. Von der Umlaufbahn sieht sie aus wie ein Traum:

Kontinente voller endlos wellendem Korn, unterbrochen von kristallinen Flüssen und stillen Seen. Die Luft ist mild, gesättigt mit dem Duft von Roggen und Hopfen. Regen ist häufig, aber nie gewaltsam.

Aber Kathris hält zwei Geheimnisse.

Das erste ist das ****Schwarze Getreide**** — eine eigenartige Kulturpflanze, die vor Tausenden von Jahren gezüchtet wurde (Ursprung unbekannt, möglicherweise Xenos-Ursprung, möglicherweise nur abweichende Standardzüchtung). Das Schwarze Getreide wächst an Orten, wo das Blut gefallen ist. Nach den Anfangsjahrhunderten der Siedlung, als sich die Menschheit auf Kathris festmachte, wuchsen überall dort, wo Schlachten ausgetragen wurden, diese schwarzen Ähren — ein moralisches Fallstrick. Die Bauern begannen, sie zu fürchten. Sie nannten sie Trauerkorn. Aber das Trauerkorn war nahrhaft, sogar übernatürlich nahrhaft. Eine einzelne Ähre des Schwarzen Getreides enthielt Nährstoffe von zehn normalen Körnern. Die Bauern begannen, ihr Land absichtlich zu weihen — Tieropfer zu bringen, dann zu ernten. Das System funktionierte.

Die Feuerlinien erben diese ambivalente Einstellung zum Blut. Das Schwarze Getreide wächst auf den Übungsplätzen um ihre Festung. Sie essen es aus Respekt, nicht aus Vergnügen. Es schmeckt aschig.

Das zweite Geheimnis ist die ****Khorvatha**** — ein großes, nicht-intelligentes Tier, das vor Hunderttausenden Jahren auf Kathris heimisch war. Die Khorvatha sind etwa so groß wie ein Rhino, mit mehreren Tentakeln statt Beinen und einer Art flüssigen Körper, der Hitze abzusorbieren scheint. Sie sind fasziniert von Feuer und nehmen instinktiv zu Flammen Zuflucht, wenn sie bedroht werden. Die einheimischen Bauern haben sich diese Tiere zu Nutzen gemacht: Sie treiben die Herden zusammen, setzen gezielt Brände, die die Khorvatha in Richtung von Sammelstellen treiben. Das Fleisch ist nicht essbar — es bricht bei Erhitzung in eine zerfallende Substanz zusammen — aber die Khorvatha-Häute sind unglaublich hitzebeständig und können zu Rüstungsmaterial verarbeitet werden.

Die Feuerlinien nutzen Khorvatha-Material für ihre rituelle Ausrüstung. Der Ordensmeister trägt einen Umhang aus Khorvatha-Leder, schwarzgebrannt und getrocknungsgebeugt. Es ist ein Symbol ihrer Abhängigkeit von Kathris, ihrer Unterwerfung unter das Land, das sie gebär und verdankt.



Ordenskult

Die religiöse Praxis der Feuerlinien ist ein Bruch mit dem Blood-Angels-Erbe, der Verunsicherung schafft. Wo die Blood Angels den mystischen Schwingen des Sanguinius gedenken, beten die Feuerlinien zu einem Feuer, das keinen Namen hat.

Der tägliche Dienst heißt das ****Großes Gluhen**** — eine Stunde nach Sonnenaufgang, wenn das rote Licht auf Kathris' Kornfelder trifft und sie zu brennen scheint, versammeln sich alle Brüder im Freien oder am Fenster der Festung. Sie sprechen keinen Kanon, kein Gebet mit Worten. Sie stehen einfach still und beobachten das Licht. Es ist nicht Meditation — es ist Bestätigung. Bestätigung, dass die Welt noch steht, dass Feuer noch brennt, dass Verlust noch möglich ist.

Jeden Monat, in der Nacht des höchsten Mondes, führen die Ordenspriester das ****Ritual der Aschenkrone**** auf: Ein Feuer wird angezündet, in das die Namen aller Gefallenen des Monats geworfen werden — nicht auf Parchment, sondern geschnitzt in dünne Stöcke aus Schwarzem Getreide. Der Stock verbrennt. Der Name ist gelöscht. Es ist kein Gedenken — es ist Auslöschung. Ein Bruder murmelt während des Rituals: **Feuer erinnert nicht. Feuer wird nicht erinnert. Das ist unser Frieden.** Aber es gibt keinen Frieden in diesem Ritual. Es gibt nur Akzeptanz.

Die Ordenspriester selbst sind in Schwarz gekleidet, wie bei allen Space-Marine-Orden, aber sie tragen zusätzlich eine Schärpe aus gebranntem Leinen — ein Symbol der Buße für etwas, das niemals genannt wird. Der oberste Ordenspriester ist ****Executor Halios****, ein 80 Jahre alter Mann mit einer Gesichtsbrandnarbe, die seinen linken Auge unbrauchbar gemacht hat. Er sagt wenig. Er sagt nie etwas, das nicht absolut notwendig ist.

Der Unterschied zur Blood-Angels-Lehre ist erschütternd. Wo Blood Angels Sanguinius als Gott preisen, als Inbegriff der Schönheit, verunglimpfen die Feuerlinien den Namen. **Sanguinius war ein Ideal**, sagt Halios einmal in einer Kurzen öffentlichen Ansprache. **Ideale sind das Licht, das die Dinge unklar macht. Feuer ist klar. Feuer ist.** Das ist nicht Häresie — technisch. Es ist schlimmer. Es ist Gleichgültigkeit gegenüber dem Heiligen.

Gensaat-Besonderheiten

Die Feuerlinien erben die visuelle Intensität der Blood Angels — die auffallend roten Augen, die überdurchschnittliche Höhe — aber mit einer unheimlichen Variation:

****Verbrannte Omophagea-Morphologie.**** Das Omophagea-Organ, das es den Space Marines erlaubt, Erinnerungen durch Fleischverzehr aufzunehmen, zeigt bei den Feuerlinien eine abnormale Größe und eine schwarze Verfärbung der zentralen Lymphpersönlichkeit. Dies ermöglicht eine übernatürliche Fähigkeit zur Geschmackserkennung — ein Feuerlinien-Bruder kann nach dem Verzehr von Gegner-Fleisch nicht nur Erinnerungen aufnehmen, sondern auch die chemische Zusammensetzung der Waffe identifizieren, die den Gegner tötete. Praktisch bedeutet dies: Sie können das Brandmuster einer Schusswaffe durch den Geschmack des Brandruß erkennen.

****Thermolinsen-Augen.**** Die Melanochromischen Organe der Feuerlinien sind überaktiv und konzentriert sich auf Infrarotwahrnehmung. Ihre Augen können nicht nur sehen, sondern auch Wärme-Sequenzen interpretieren — ihre Iris färbt sich bei starken thermischen Quellen orange. Im Kampf sieht ein Feuerlinien-Bruder die Welt in Flammen-Signalen.

****Verdünntes Blut.**** Die vielen Gensaat-Dezimierungen haben die genetische Diversität der Feuerlinien



ANVIL-OF-WAR

reduziert. Dies führt zu einer leicht erhöhten Anfälligkeit für Infektionen, aber auch zu einer merkwürdigen Konsistenz: Ihre Blutgruppe ist fast universell kompatibel. Ein schwerverwundeter Feuerlinien-Bruder kann von Blutspenden anderer Orden profitieren, ohne Abstoßungsreaktionen zu zeigen.

****Durst-Ausprägung.**** Der **Furore Sanguinis** tritt bei den Feuerlinien anders auf als bei anderen Blood-Angels-Orden. Statt in Wahnsinn zu verfallen, verfallen sie in obsessive Fokussierung. Ein befallener Bruder wird nicht wild — er wird kalt. Er konzentriert sich nur noch auf das nächste Ziel, die nächste Flamme, den nächsten Tötungsakt. Es ist nicht Raserei. Es ist Funktionalisierung. Und es ist, auf perverse Weise, die tödlichste Variante.

KOMPANIEN

Kompanien

Feuerkern

Nr.: I

Kompaniefarbe: Schwarz + Rot

Rolle: Veteranen, Terminator-Elite

Die Feuerkern-Kompanie verkörpert die theoretische Idealform der Feuerlinien-Doktrin — perfekt kombinierte Fernkampf-Überlegenheit mit chirurgischer Präzision. Sie operieren üblicherweise in kleineren Teams, verteilt über das Schlachtfeld, um maximale Feuerkraft-Kreuzbeschuss zu erzielen. Ihre Taktik ist nicht elegant — sie ist mathematisch. Ein Feuerlinien-Veteran rechnet, bevor er schießt. Er weiß, wo die gegnerischen Truppen sein werden, bevor sie dort sind.

Aschenwacht

Nr.: II

Kompaniefarbe: Schwarz + Silber

Rolle: Taktische Frontlinie

Die Aschenwacht ist die größte und lauteste der Feuerlinien-Kompanien — eine klassische Kampflinie, die Infanterie-Doktrin mit Massivfeuer kombiniert. Sie bilden selten Linien in der imperialen Tradition. Stattdessen nutzen sie ein Modell, das sie Verbrannte Stellungen nennen: Sie spreizen sich über große Distanzen auf und nutzen das Terrain als Abschirmung, während sie Gesamtdeck-Volley-Muster feuern. Ein einzelner Gegner gegen die Aschenwacht ist verloren. Eine ganze Kompanie gegen sie ist ebenfalls verloren — nur langsamer.

Brandzeichen

Nr.: III

Kompaniefarbe: Schwarz + Gelb

Rolle: Unterstützung, Schwere Waffen

Die Brandzeichen-Kompanie spezialisiert sich auf schwere Waffen-Unterstützung und Verkörperung der



ANVIL-OF-WAR

theoretischen Grenzen der Feuerkraft. Sie operieren mit Meltas, Heavy Bolters, Plasma Cannons — jede Waffe, die für Maximum-Destruktionsvolumen optimiert ist. Sie sind nicht bereit für dynamischen Kampf. Sie sind bereit für Belagerung, für Vernichtung. Sie sind der Hammer, während die anderen Kompanien der Amboss sind.

Schmach

Nr.: IV

Kompaniefarbe: Schwarz + Grau

Rolle: Neuzugänge, Prüfung

Die Schmach-Kompanie ist nicht eine Kompanie von Versagern — es ist die Prüf-Kompanie. Neue Rekruten, die ihre erste Schlacht nicht absolviert haben, gehören der Schmach an, nicht weil sie schande tragen, sondern weil die Schmach selbst das letzte Gericht ist. Jeder Soldat, der die Schmach verlässt, tut dies mit der vollständigen Akzeptanz, dass sie hätten sterben können. Jeder, der überlebt, hat bewährt. Jeder, der fällt, fällt zu einer Bedeutung: als Zahlzeichen in der Doktrin.

Flammenschlag

Nr.: V

Kompaniefarbe: Schwarz + Blut-Rot

Rolle: Spezialisierte Assault

Die Flammenschlag-Kompanie ist ein Bruch mit der Rest-Ordnung. Sie spezialisieren sich nicht auf Fernkampf per se, sondern auf spezialisierte Stosstrupp-Taktik, geprägt durch Plasma-intensive Waffen, Sprungpacks und äußerlich aggressive Manöver. Sie existieren, weil die Feuerlinien zugeben müssen, dass es Situationen gibt, in denen Nahkampf unvermeidbar ist. Die Flammenschlag ist ihre Antwort: nicht Nahkampf, sondern ultra-kurzstrecken-Fernkampf mit mobilitäts-Fokus.

Späherkompanie

Kompaniefarbe: Schwarz + Weiß

Rolle: Rekruten, Aufklärung

Die Späherkompanie ist nicht wirklich eine Kompanie — sie ist ein Durchlauf-Schmelztiegel für Neuzugänge auf dem Weg zu vollen Kampfbrüdern. Späher sind noch nicht Astartes im vollständigen Sinne. Sie tragen leichtere Rüstung, weniger implantate, und verfügen über begrenzte Strategische Autonomie. Sie operieren hauptsächlich in Aufklärungs- und Festungsbau-Rollen. Aber auf Kathris werden die Späher früh zu richtigen Kämpfern getragen — die Feuerlinien leisten sich keine Ausbildungsperiode, die zu lange dauert.



BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Ordensmeister Kyr'an the Ash-Reader

Titel / Rolle: Ordensmeister der Feuerlinien, Träger des Codex von Brennen

Kyr'an ist ein riesenhafter Mann, fast eine volle Kopflänge größer als die Standard-Space-Marine-Statur, ein Überbleibsel seiner ursprünglichen Blood-Angels-Indoktrination. Seine Haut ist dunkler als bei anderen Feuerlinien — nicht schwarz, sondern das tiefe Grau verbrannter Erde. Seine Augen sind nicht rot. Sie sind weiß, völlig weiß, mit nur dünnen schwarzen Splintern statt Iris. Dies ist ein Zeichen extremer Melanochrom-Überaktivität: Kyr'an kann durch Rauch sehen, kann durch Flammen hindurchblicken. Er wird von den Brüdern "the Ash-Reader" genannt — nicht mit Ehrfurcht, sondern mit Respekt, der grenzenlos an Angst grenzt.

Sein linker Arm ist aus reinem Plaststahl, nicht Kunstfleisch. Es ist ein Kriegswund aus einer Schlacht, dessen Name gelöscht wurde — vor über einem Jahrhundert. Der Arm ist mit Dank-Runen graviert, die Namen von Brüdern, die in diesem Kampf starben. Hundert Namen. Mehr als die gesamte aktuelle Späherkompanie.

Alter: 291 Jahre

Ausrüstung: Kyr'ans Waffe ist nicht eine Standard-Bolter. Es ist eine Flammenlicht, ein Plasma-Gewehr, das vor mindestens drei Jahrhunderten geprägt wurde und mehrere Generationen durch unablässige, liebevolle Reparatur überlebt hat. Das Waffe-Ritual wird jeder Morgen durchgeführt: Kyr'an betritt die Gebetkammer alleine, sperrt die Türe und sitzt für zwei Stunden mit der Flammenlicht. Was er dort tut, ist unbekannt. Aber wenn er wiederkommt, ist die Waffe ruhig — ein seltsames Adjektiv für ein Plasma-Gewehr, aber alle Brüder verstehen, was gemeint ist. Die Waffe ist zufrieden. Zusätzlich trägt Kyr'an eine Degen, einen Stahlbrand, ein Kraftschwert mit einer Klinge aus reinem Adamantium, das durch ein Plasma-Überfeld überzogen ist. Es war ursprünglich ein Schwert des Primarch Sanguinius selbst — oder so berichtet die Legende. Niemand fragt Kyr'an nach der Authentizität. Wenn er sagt, es ist, dann ist es.

"Die Feuerlinien waren nicht bestimmt, existieren zu können. Wir wurden als Fehler gegründet, und wir leben als Fehler. Der einzige Weg, einen Fehler zu verstehen, ist, ihn vollständig zu durchlaufen. Wir sind die Vervollständigung der Häresie — nicht als Verrat, sondern als Wahrheit. Die Blood Angels träumten von Gnade. Wir träumen von Asche. Beide sind korrekt. Beide sind verdammt."

Die Feuerlinien wurden zur Unterdrückung einer Arbeiter-Aufständischen-Bewegung auf der Agrarwelt Morthis IV entsandt. Ordensmeister Kyr'an persönlich landete mit der Feuerkern-Kompanie. Der Aufstand war unterernährt, unterbe bewaffnet, und hatte keine Chance. Kyr'an trat vor die Aufständischen selbst und fragte ihren Anführer — einen Mann namens Kar Dravin — eine einzelne Frage: "Warum habt ihr euch selbst in Feuer gesetzt?" Kar Dravin konnte nicht antworten. Kyr'an nickte, hob seinen Arm aus Plaststahl, und deutete einmal. Die Feuerlinien öffneten das Feuer. Es war eine Sekunde. Es war vorbei.

Später, in seinem Bericht an die Imperiale Verwaltung von Morthis IV, schrieb Kyr'an: Die Aufständischen waren nicht ketzerisch. Sie waren verzweifelt. Verzweiflung ist ein Feuer, das sich nicht



löscht. Nur Asche bleibt. Die Verwaltung war zufrieden. Kyr'an selbst nahm sich eine Woche lang nicht die Rüstung ab.

Apothecarius Vex Kalthorn

Titel / Rolle: Apothecarius Primus der Feuerlinien, Hüter der verdorbenen Gensaat, Ketzer ohne Ketzerei

Vex Kalthorn ist technisch nicht mehr eine lebende Person. Er ist eine Konservat. Nach der Kallaxis-Kontamination befahl der damalige Castellan Venan, dass Kalthorn, der die Gensaat-Anomalien entdeckt und toleriert hatte, statt aus dem Amt entfernt zu werden, in tiefe Cryo-Suspendierung versetzt werden sollte. Die offizielle Begründung war Strafe. Die tatsächliche Begründung war vermutlich Selbstschutz: Kalthorn wusste zu viel.

Kalthorn wurde bewahrt in einer Cryo-Kapsel tief unter dem Eisernen Getreide, versiegelt mit rune-sealed access-Schlössern, die keiner der aktuellen Apothecarii öffnen kann. Nur der Ordensmeister hat die Frequenz der Entsperrung.

Die Brüder sprechen von Kalthorn in Flüstern. Er ist nicht präsent, aber er ist nicht abwesend. Er ist ein Fadenkreuz — ein lebender Beweis, dass die Feuerlinien tatsächlich wissen, dass etwas mit ihrer Gensaat nicht stimmt, dass sie es wissen, und dass sie es ignorieren.

Alter: 267 Jahre (lebt, aber in Cryo-Versiegelung)

Notiz: Kalthorn wird jeden Monat kontrolliert — ein Wächterpriester begibt sich in die Tiefenkammer, überprüft die Cryo-Kapsel's Funktionsfähigkeit und trägt einen Bericht beim Ordensmeister ein. In 250 Jahren hat sich der Zustand nicht verändert. Kalthorn schläft. Kalthorn wird immer schlafen. Niemand möchte, dass er aufwacht.

"Die Omophagea-Anomalie ist nicht eine Degeneration. Es ist eine Neudefinition. Der Grund, warum ich dies toleriert habe, ist nicht, weil ich Häretiker bin — ich bin nicht. Es ist, weil ich verstanden habe, dass die Feuerlinien nicht durch ihre Gensaat definiert werden, sondern durch ihre Wahl, trotz ihrer Gensaat zu existieren. Der Durst wird sie verzehren. Aber zuerst werden sie lernen, wie man ihn benutzt. Das ist nicht Rettung. Das ist Sünde. Aber es ist unsere Sünde, und wir werden sie tragen."

Hauptmann Velan Soryx

Titel / Rolle: Hauptmann der Aschenwacht, Stellvertretender Ordensmeister

Wenn Kyr'an der Traum ist, dann ist Soryx die Arithmetic. Er ist durchschnittlich groß für einen Space Marine, durchschnittlich bewaffnet, durchschnittlich überlegt. Das einzige, das ihn auszeichnet, ist seine Willfähigkeit, Durchschnittlichkeit zu akzeptieren und sie zu meistern. Sein Gesicht ist lange, fast asketisch, mit einem starken Kiefer, der ständig angespannt ist, als würde er intra-oral Berechnungen durchführen.

Seine Augen sind die telltalleichsten: Sie sind nicht vollständig rot wie die reinen Feuerlinien. Sie sind orange-rot, mit schwarzen Splintern durchzogen — die Zeichen einer Gensaat-Abweichung, die akzeptiert wurde, statt sie auszuschneiden. Soryx lebt mit einer kontaminierten Gensaat. Die meisten Ordensmeister hätten ihn eliminieren lassen. Kyr'an nicht. Kyr'an sah in Soryx' Augen sein eigenes Spiegelbild: die Akzeptanz der Unvollkommenheit.

Alter: 156 Jahre



ANVIL-OF-WAR

Ausrüstung: Hauptmann Soryx trägt ein Standard-Bolter und einen Kraft-Säbel, einen Pflug, dessen Klinge zersplittert und fleckig ist — nicht aus Vernachlässigung, sondern Alter. Der Säbel war wahrscheinlich ein Jahrhundert alt, bevor Soryx ihn ererbte.

"Ich bin nicht inspirierend. Ich bin nicht charismatisch. Ich bin nicht das, was die älteren Ordnen vom Kommandeur erwarten. Aber ich gewinne Kriege durch Mathematik, nicht durch Hoffnung. Hoffnung ist das Feuer, das junge Soldaten verzehrt. Ich bin der Löscher."

Während eines erneuten Tyraniden-Ausfalls befahl Hauptmann Soryx der Aschenwacht, eine evakuierte Hafenstadt gegen eine Horde zu halten. Die Horde war zahlenmäßig 30 zu 1. Standard-Taktik wäre gewesen, Verstärkung anzufordern und zu halten. Soryx stattdessen ordnete an, dass die Aschenwacht eine falsche Linie aufstellte — eine dünne Verteidigungslinie, entworfen, um zu erscheinen, dicht zu sein, ohne tatsächlich Material zu verschwenden. Hinter dieser Linie platzierte er schwere Waffen in einer Konfiguration, die höchste Durchsatz-Volumen bietet.

Die Tyraniden griffen an. Die falsche Linie kollabierte schnell — wie geplant. Die Tyraniden stürmten in die Lücke. Die Brandzeichen-Kompanie öffnete das Feuer. Sie dezimierte zwei Drittel der Horde in der folgenden Minute. Der Kampf endete nicht siegreich — aber es endete in Rückzug der Tyraniden. Soryx schrieb später: Ich habe nicht eine Schlacht gewonnen. Ich habe eine Schlacht teuer genug gemacht, damit der Feind sie verlieren wollte.

Veteran Karth Vex

Titel / Rolle: Veteran der Brandzeichen-Kompanie, Überlebender von Kallaxis

Karth Vex ist ein Mann, dem etwas genommen wurde, das nicht zurückgegeben werden kann: die Fähigkeit, selbst zu sein. Das Flüstern in seinem Hirn — die Residuale der Mnemo-Spule, die er vor zweihundert Jahren berührte — ist nicht dämonisch. Es ist präziser: Es ist eine fremde Gedankenfolge, die in seinem Bewusstsein läuft wie ein Fluss neben seinem eigenen Strom. Er kann sie nicht ausschalten. Er kann sie nicht übertönen. Er kann sie nur ignorieren, täglich, jede Stunde, jede Minute.

Die Amputation seines Gehirns — die Extraktion der kontaminierten Gensaat-Gewebe — ließ ihn mit einer Narbe hinterlässig, die niemand sieht. Seine linke Schädelhälfte trägt eine silberne Platte aus Plaststahl unter der Haut, eine Art künstliches Carapax, das die zerstörte Substanz ersetzen soll. Es funktioniert größtenteils.

Aber die Flüstereien kommen immer noch durch.

Alter: 203 Jahre (real erlebte Zeit; mental älter aufgrund von Cryo-Pausen)

Ausrüstung: Karth trägt ein Standard-Meltagewehr, aber die Waffe ist nicht standard. Sie ist modifiziert — die Verschluss-Sequenz ist doppelt so lang, eine bewusste Verzögerung, die keinen taktischen Zweck hat außer dies: Sie gibt Karth Zeit zu warten, zu atmen, die Flüstereien zu ignorieren, bevor jeder Schuss. Dies ist nicht Vorsicht. Dies ist Kontrolle.

"Ich erinnere mich nicht mehr daran, wer ich war, bevor ich berührt wurde. Ich erinnere mich nur daran, wer ich hätte sein können. Das ist die Qual und die Gnade. Ich weiß, dass ich verdammt bin, und ich weiß, dass es falsch ist, dieses Wissen zu haben. So warte ich. Und ich schieße. Und ich warte."

Bei der Verfolgung von Chaos-Häretikern in unterirdischen Höhlen auf Thorax VII ordnete Sergeant Clow an, dass Karth Vex die Punkt-Position hielt — eine Position, die statistisch unmöglich zu verteidigen war. Karth hielt. Nicht weil die Position militärisch sinnvoll war, sondern weil die Position

ANVIL-OF-WAR



Karth erlaubte, zu schießen und zu warten, warten und zu schießen. Sechzehn Häretiker starben in dieser Position. Keiner kam näher als zehn Meter.

Nach dem Kampf wurde Karth auf Missionen-Debriefing befragt: Wie hattest du sie getroffen? Der Abstand war zu weit. Die Sicht war blockiert. Karth antwortete: "Das Flüstern wusste es." Niemand fragte weiter.

FELDZÜGE

Feldzüge

Der Kallaxis-Auftrag

Ära: 417–423.M34

Gegner: Heiligtum des Dark Mechanicus, isolierte Häretikerzelle

Dauer: 6 Jahre Kampf + 8 Jahre Quarantäne-Folgen

Ausgang: Taktisches Ziel erreicht; strategische Niederlage durch Gensaat-Kontamination

Das Schweigen von Kallaxis definierte die Feuerlinien für alle kommenden Jahrhunderte. Ein Flottenverband unter Hauptmann Thulos Kaine — drei Kompanien, 280 Kampfbrüder — wurde zum Planeten Kallaxis entsandt, um eine Kolonie gegen eine angebliche Tyraniden-Probe zu verteidigen. Kaine fand stattdessen ein unterirdisches Heiligtum des Dark Mechanicus mit einer Mnemo-Spule, einem Reliquiar aus der Zeit vor der Häresie. Er ließ es zerstören. Aber nicht bevor drei Brüder es berührten. Ihre Gensaat verfiel in Anomalien — schwarze Verfärbung der Omophagea-Organe, Bewusstseinsfragmentation. Zwei starben. Veteran Karth Vex überlebte nur durch Exstirpation infizierten Hirngewebes. Das Flüstern blieb. Intern bekannten die Apothecarii: Die gesamte Gensaat-Linie könnte kontaminiert sein. Alle zukünftigen Progenoiddrüsen wurden auf Anomalien überprüft; verdächtige Proben wurden zerstört. Damit war der Orden zum langsamen Ausbluten verurteilt.

Der Ork-Exodus von Ashtor Primär

Ära: 487–489.M37

Gegner: Ork Waaagh unter Nob Zagdakka (geschätzt 40 000+ Kombatanen)

Dauer: 18 Monate kontinuierlich

Ausgang: Ork-Horde zurückgetrieben; Ork-Anführer getötet; erhebliche Verluste (ca. 120 Kampfbrüder)

Die Orks kamen an einem Dienstag — nicht mit Drama, sondern mit statistischer Zwangsläufigkeit. Eine gewaltige Waaagh unter Zagdakka brach aus dem Warp und landete auf Ashtor Primär — nicht um zu plündern, sondern um zu siedeln. Ordensmeister Kyr'an erkannte die existenzielle Bedrohung und verließ persönlich sein Flaggschiff und landete mit sechs Kompanien. Was folgte, war ein Feldzug der Brennenden Netze: Die Feuerlinien zogen die Ork-Horden in offenes Gelände und bündelten ihr Feuer zu Salven, bis sich die Übermacht an ihren Verlusten festlief. Kyr'an tötete Zagdakka persönlich mit seiner Plasma-Waffe Flammenlicht. Die Waaagh kollabierte. Die Orks zogen sich zurück. Aber die Schlacht kostete den Orden über ein Achtel seiner Kampfkraft — ein Verlust, den die Gensaat-Dezimierungen nie kompensieren würden.



Die Belagerung von Port Ashemark

Ära: 435–437.M38

Gegner: Kriegsschar der Word Bearers, Chaos-Kultisten

Dauer: 36 Monate kontinuierlich

Ausgang: Hafenstadt gehalten; Chaos-Präsenz eliminiert; Stadt wurde zur Schande erklärt

Eine abgelegene Hafenstadt wurde von einem Synod der Word Bearers und Tausenden einheimischer Kultisten belagert. Die Feuerlinien wurden zur Verteidigung entsandt, unter ihnen Veteranen-Sergeant Kael Mortis. Mortis sperrte sich auf einem Dachstuhl ein und wartete drei Tage ohne Wasser, um einen einzelnen Word-Bearer-Synod zu erkennen und auszuschalten — ein Schuss über 2,8 Kilometer durch mehrere Häuserfluchten, jenseits jeder Bolter-Ballistik. Der Schuss traf. Die Stadt stand. Port Ashemark wurde zur Schande erklärt — nicht weil die Verteidigung siegreich war, sondern weil sie Kontamination zeigte: Kultisten waren unter den Zivilisten, und niemand konnte sagen, wie tief der Glaube reichte.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Feuerlinien tragen Schwarz und Blutrot — nicht das leuchtende Rot der Blood Angels, sondern eine verkohlte, matte Tönung, die an verbranntes Fleisch erinnert. Das Schwarz ist die Farbe von Asche und Trauer; das Rot ist die letzte Wärmesignatur vor dem Erlöschen. Zusammen verkörpern sie die zentrale Philosophie: Feuer als Wahrheit, Asche als Frieden. Die Rüstung trägt keine Ornamente — nur funktionale Markierungen, Veteranen-Kerben und dokumentierte Todeszahlen. Der metallische Kern wird bewusst matt gehalten, nicht glänzend. Das Licht soll nicht reflektieren; es soll absorbiert werden.

Farbrezept – Rüstung

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Abaddon Black	Base	Untergrund für alle Elemente
Corvus Black	Layer	Tiefe in den Panzerungen
Eshin Grey	Layer	Lichter auf den Plattenflächen
Nuln Oil	Shade	Tiefenschatten in Ritzen
Administratum Grey	Edge	Extreme Kanten und Beschädigungen

Farbrezept – Akzentfarbe

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Astorath Red	Base	Feurige Grundschicht
Flesh Tearers Red	Layer	Verkohlte rote Tönung
Evil Sunz Scarlet	Layer	Restliche Gluthitze
Carroburg Crimson	Shade	Tiefe in Spalten
Wild Rider Red	Edge	Glühende Kantenlichter



Farbrezept – Metallelemente

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbелcher	Base	Metallischer Grundton
Ironbreaker	Layer	Polierte Stahlflecken
Nuln Oil Gloss	Shade	Öl und Verschleiß
Stormhost Silver	Edge	Abgeschliffene Kratzer

HERALDIK & TRANSFER-GUIDE

Heraldik-Platzierung

Position	Markierung
Linke Schulterplatte	Ordensemblem: verbranntes Kornfeld in Schwarz-Rot
Rechte Schulterplatte	Kompaniensymbol und Nummernblock
Helmvorderseite	Rote senkrechte Zentrallinie mit Asche-Splitter
Kniepanzer	Veteranen-Kerben (eine pro erfolgreichem Jahrhundert)
Rückenmodule	Ordensschriftzug in Hochgotisch
Augen	Weiß glühende Thermallinsen (Farbe je nach Kompanie)

Kompaniefarben

Kompanie	Hexwert	Nächste Citadel-Farbe	Notiz
I. Feuerkern	#650001	Khorne Red	Tiefrot, fast Schwarz
II. Aschenwacht	#989C94	Administratum Grey	Silbernes Akzentband
III. Brandzeichen	#FFD900	Yriel Yellow	Goldenes Diagonalkreuz
IV. Schmach	#39484A	Mechanicus Standard Grey	Düsteres Grau, Bußsymbol
V. Flammenschlag	#860B0E	Blood Angels Red	Brennendes Blutrot
Späherkompanie	#FFFFFF	Praxeti White	Weißer Streifen, Novizenstatus

Rang-Markierungen

Rang / Rolle	Markierung	Platzierung
Ordensmeister	Goldene Aquila mit schwarzer Flammenglyphe	Beide Schulterplatten
Hauptmann	Zwei rote Balken über grauer Grundplatte	Rechte Schulterplatte
Veteranen-Sergeant	Ein roter Balken mit eingravierter Kerbe	Rechte Schulterplatte
Sergeant	Ein silberner Balken	Rechte Schulterplatte
Scriptor	Schwarzer Blitz mit rotem Dorn	Linke Schulterplatte
Ordenspriester	Schwarzer Totenschädel mit verbranntem Rand	Linke Schulterplatte
Apothecarius	Medicae-Emblem in Silber und Rot	Brustplatte, rechts



BILDPROMPTS

Bildprompts (englisch)

The Firebrands in Ash

A Blood Angels successor chapter, the Firebrands, fires a volley into an advancing horde of Ork Waaagh! warriors across an open ash-grey plain. Space Marines in black and deep red power armour stand in precise fire lines, bolters and plasma cannons erupting in synchronized flashes. Behind them, the Chapter Master with white-glowing eyes raises a plasma rifle, its barrel superheated. Ruins of scorched buildings frame the background. Heavy tungsten shell casings fall like rain. Compositionally: wide battlefield angle, low viewpoint, dawn light casting long shadows.

Chapter Master Kyr'an the Ash-Reader

A towering Space Marine stands in full artificer power armour, black as volcanic glass with blood-red accent trim. His left arm is bare plasteel, engraved with runes of thanks that bear the names of fallen brothers. His eyes are completely white with thread-thin black pupils — an unnatural thermal gaze. He holds a plasma rifle called *Flammenlicht* in his right hand, the weapon's coils glowing amber. A leather cloak, charred and heat-warped, flows from his shoulders. Behind him: a single candle flame burning in absolute darkness. Full-figure, front-facing, studio lighting emphasizing the metallic sheen of the prosthetic arm.

The Kallaxis Crypt-Breach

Space Marines in black armour descend into a vast underground chamber, their bolt-rifle muzzle flashes illuminating Pre-Imperium architecture. At the chamber's heart floats a Mnemo-Spule — a spherical Reliquary of burnished metal, surrounded by flowing liquid containing bioluminescent data-fragments. Three Marines approach it, their ceramite gauntlets reaching toward its surface as reality seems to distort around them. Overhead, stone archways carved with alien glyphs recede into darkness. Lighting: cold blue from the coil, warm orange from the flashlights. Composition: diagonal descent, dramatic depth.

The Eiserne Getreide (Fortress-Monastery)

A Fortress-Monastery rises from the endless grain fields of Kathris. Its walls are grey ceramite streaked with charring. Orbital defence towers bristle from its crown. In the foreground, acres of wheat stalks glow red in the low morning sun. The structure's massive gate stands open, revealing deep shadow within. Visible: the banner of the Firebrands — a burnt cornfield in black and red — fluttering from the highest tower. Wide establishing shot, afternoon light, dust storm approaching across the fields.

Veteran Sergeant Kael Mortis

A scarred Space Marine, 247 years old, stands in full black and red power armour facing the camera. His face is lined and weathered, the left side marked with an old plasma burn that blackened the skin. His eyes glow faintly in a dim light — thermal lenses, red-orange. In his gauntleted hands he cradles an



ANVIL-OF-WAR

ancient Plasma Carbine, its casing faded and tooled with ritual markings. Behind him: a distant cityscape, buildings marked by sniper-fire impact points. Full figure, front view, muted colours, atmospheric depth-of-field.

The Firebrands Chapter Symbol

A heraldic shield in precise symmetry: black field, divided vertically by a burning cornstalk in deep red and gold. The stalk is stylized, angular, almost a flame itself. Beneath it in classical Imperial lettering: "FIRE AND ASHES! BURN THE DARKNESS!" The entire shield glows faintly as if lit from within by banked coals. Ornamental border in silver filigree. Plain charcoal background. Flat heraldic illustration, no shadows, crisp lines.

Company Markings Reference Sheet

A technical illustration showing six horizontal rectangular panels, each displaying a company colour scheme. Panel 1 (Feuerkern): deep blood red with gold aquila. Panel 2 (Aschenwacht): silver-grey with horizontal black stripe. Panel 3 (Brandzeichen): yellow with diagonal charcoal cross. Panel 4 (Schmach): dull grey with ash-white weeping symbol. Panel 5 (Flammenschlag): bright blood red with plasma-core circle. Panel 6 (Späherkompanie): off-white with black novice stripe. Each panel shows a Space Marine shoulder-pad in miniature. Columns labelled Company, Colour and Meaning in Imperial Gothic lettering.

Captain Velan Soryx Commands the Line

Captain Soryx, emotionless and precise, stands elevated on rubble overlooking his Aschenwacht company. His eyes are orange-red with black fractal patterns — the mark of an old gene-seed deviation. He points one gauntleted hand forward, giving silent tactical command. Below him, Space Marines in black armour with silver company trim pour bolter fire into a defensive formation, creating overlapping fields of death. Explosions bloom in the middle distance. Rain falls. The Captain does not flinch. Mid-distance composition, grey-blue storm light, rain streaking the optics.