



DIE FLAMMENBRECHER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

wächst das Feuer. Im Feuer schmilzt der Wille. Im Willen lebt der Bruder. Im Bruder siegt das Im



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Salamanders
Gründung	Ultima-Gründung — Primaris-Aufstellung (ca. 999.M41)
Welttyp	Todeswelt
Kampfdoktrin	Belagerungskrieg
Loyalitätsstatus	Loyalist
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Die Flammenbrecher sind eine junge, hartnäckige Ordnung von Belagerern, die Vulkans Geduld und Handwerkskunst in die totale Fortifikationskriegführung über Dekaden hinweg überführt hat — und die dabei lernt, dass echte Stärke darin liegt, menschlich zu bleiben, wenn andere längst zu Asche geworden sind.

Die vier Säulen

Das Feuer der Geduld

Ein Flammenbrecher vertraut darauf, dass wahre Kraft in der Kontinuität liegt. Es gibt keine schnellen Siege in Belagerungen — es gibt nur das nächste Schanzwerk, die nächste Bresche, die nächste Nacht. Die Doktrin lehrt nicht Aggression, sondern methodisches, unbeugsames Vordringen. Jeder Meter Boden ist mit Stein markiert, jeder Verlust gezählt, jeder Sieg mit Kälte erreicht.

Der Stein der Ordnung

Die Belagerungskriegführung ist eine Wissenschaft, nicht ein Kunststück. Die Flammenbrecher vereinen die handwerkliche Tradition ihrer Ursprungslegion mit der Effizienz militärischer Fortifikation. Sie verstehen Mauern, Geologie, Bruchlinien. Sie bauen Stellungen aus toten Steinen wieder auf — und aus jedem Stein wird eine Buße, jede Mauer ein Gedenkmal.

Die Hitze der Treue

Der Salamander-Erbe zeigt sich nicht nur im metallischen Rot der Rüstung, sondern in der Ablehnung der Gleichgültigkeit. Ein Flammenbrecher kämpft nicht abstrakt für das Imperium — er kämpft für den nächsten Bruder, für die Tochter eines Siedlers, für den Priester der nächsten Stadt. Belagerungen kosten Zeit. Das gibt Raum für Menschlichkeit. Das ist die Unterschrift der Flammenbrecher.

Der Riss im Feind

Keine Belagerung endet ohne Bruch. Ein Flammenbrecher lernt, wo die Struktur eines Gegners bricht — ob Feind oder Festung. Dieser Stein wird angegriffen, nicht dieser. Diese Einheit ermüdet zuerst, nicht jene. Geduld ist keine Passivität. Sie ist die Wissenschaft davon, jeden Riss zu sehen, bevor der Gegner ihn selbst bemerkt.



Tonalität

Punkt

Asketische Effizienz: Keine Verschwendung von Bewegung, Wort oder Schuss. Die Rüstungen sind praktisch rot gefärbt, nicht im Überfluss verziert. Das Fortress-Monastery selbst ist rau, funktional, aus schwarzem und eisen-grauem Stein gebaut.

Stille Verbitterung: Ein unterschwelliges Bewusstsein durchzieht den Orden — dass sie zu spät gegründet wurden, dass wahre Erfolge Dekaden dauern, dass manche Welten niemals befreit werden. Es gibt einen Unterton von Trauer, der nicht in Sentiment bricht, sondern in konzentrierter Arbeit.

Handwerk vor Heroik: Wo Imperial Fists prächtig auf Mauern stehen, graben Flammenbrecher Gräben. Wo Space Wolves die Ehre des Kampfes singen, schweigen Flammenbrecher und arbeiten. Dies ist eine Ordnung von Maurern, nicht Sänger.

Unbeirrbarer Entschlossenheit: Einmal begonnen, endet eine Belagerung nur mit Sieg oder Tod. Es gibt kein Zurücktreten, kein Neuverhandeln. Die Flammenbrecher sind bekannt dafür, dass sie Befehle erfüllen, die andere Orden ablehnen würden — weil sie verstehen, dass der Schmerz später die Freiheit früher verdient.

Vulkans Mitgefühl im Stahl: Im Gegensatz zu manchen jüngeren Orden bewahren die Flammenbrecher eine seltsame Zärtlichkeit für ihre Feinde und Zivilisten. Sie sind Belagerer, nicht Schlächter. Ein Flammenbrecher wird die feindliche Garnison mit Wasser versorgen, wenn die Stadt verhungert — nicht aus Schwäche, sondern weil Mitgefühl und Disziplin in seinem Verständnis vereinbar sind.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Kampfdoktrin	Aggressive Feuer-Taktik, blitzartige Angriffe, Fokus auf vollständige Vernichtung	Methodische Belagerungskriegführung, Ausdauer über Jahre, Fokus auf Kontrollgewinn und Raumeinnahme
Beziehung zu Technologie	Intrinsische Verehrung von Handwerk und Werkzeugen; Schmiedekunst als geistige Übung	Pragmatische Technologie-Nutzung; weniger mystisch, mehr funktional (Belagerungsmaschinen vor Kunsthandwerk)
Beziehung zu Zivilisten	Aktiver Schutz, direkte Einbindung in Verteidigung, "Wir bluten mit euch"	Distanzierte Instandhaltung; Flammenbrecher regieren Kolonien wie Festungskommandanten, nicht wie Väter
Fluch-Progression	Überhitzung, schwarze Haut, Blutdurst: alle zeigen sich explosiv	Verstetigung, mineralische Lähmung, stille Fragmentierung: der Verfall ist langsam, fast unmerklich
Ordenskultur	Mythologisch gefärbt, rituell durchdrungen, Bezug zu Nocturne essentiell	Praktisch, dokumentarisch, wenig Mythos — Kassandor ist eine Ressource, nicht eine heilige Heimat
Größe und Expansion	Die vollständige X. Legion war mächtig; nach der Zweiten Gründung kleine, fokussierte Orden	Vollständiger Orden zu Gründungszeit (987 Kampfbrüder), absichtlich klein gehalten, Expansion bewusst begrenzt



LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Im Jahr 999.M41, wenige Jahrzehnte vor dem Fall von Cadia und der Entstehung des Großen Risses, beschloss der Hohe Senat des Adeptus Terra, dass die Salamanders eine neue Nachfolgeordnung erhalten würden. Der Primarchen Vulkan war längst verschwunden, die alte XVIII. Legion zersplittert in mehr als dreißig einzelne Orden — doch die Gene-Saat blieb vital, und die Aufzeichnungen von Nocturne zeigten, dass eine vollständige neue Ordnung möglich war.

Das Imperium war zu diesem Zeitpunkt in eine stille Krise gerutscht. Der Große Kreuzzug war Legende geworden. Die Belagerungskriegsführung hatte sich in den vergessenen Sektoren des Nihilus als die einzig wirksame Strategie erwiesen — nicht die schnellen Überfall-Taktiken der White Scars, nicht die defensiven Trutzburgen der Imperial Fists. Belagerungskrieg brauchte Zeit, Ausdauer, Geduld. Es brauchte Männer, die verstanden, dass Steine und Moralische Erschöpfung stärkere Waffen als Bolterfeuer waren.

Der erste Ordensmeister der Flammenbrecher war ein Hauptmann namens ****Thassalos****, der selbst in der Belagerung von Castellax vier Dekaden lang gekämpft hatte — unter dem Befehl einer älteren Salamanders-Ordnung. Thassalos war nicht jung, nicht berühmt, nicht bereit für Ruhm. Er war bereit für Arbeit. Die Adeptus Mechanicus der Schmiedewelt Kel-Vantor, einer industriellen Hochburg nahe dem Kassandor-System, segnete die Gründung mit drei Cyborg-Panzern und einer Flottille von zwei Angriffskreuzern. Ein Gelehrter der Administratum beschrieb dies in den Akten lakonisch: „Eine Ordnung wird geschaffen. Sie haben keine Wahl, ob sie erfolgreich sein wollen.“

Das Fortress-Monastery wurde nicht gebaut — es wurde aus Kassandor selbst geschnitzt.

Kassandor ist eine Totenwelt, bekannt für ihre Steininformationen und die überall austretenden Schwefelquellen. Die Landschaft ist korrosiv, feindlich, voller Höhlen, in denen unterirdische Seen aus siedender Lauge schlummern. Die einheimischen Fauna-Spezies — die ***Kassandor-Grundräuber*** und die ***Feuerkäfer*** — sind Aasfresser, die in den Spalten nisten und sich von Schwefel ernähren. Ein Mensch kann dort nicht länger als eine Woche ohne Schutzanzug überleben. Ein Space Marine hält es aus.

Thassalos verstand sofort, dass dies ein Vorteil war. Er befahl, nicht zu bauen, sondern zu graben. Die Höhlen wurden ausgebaut. Die Quellen wurden kanalisiert. Innerhalb von zwanzig Jahren stand das Fortress-Monastery des Ordens — nicht als stolze Struktur auf einem Berg, sondern als Netzwerk aus Gängen und Kammern, tief unter der schwefeligen Erde, verbunden durch Schächte, die wie Wundränder aussahen.

Die Gene-Saat der Flammenbrecher trägt eine Besonderheit von Anfang an: Sie unterliegen der ****Kassandor-Versteinerung****, einem langsamen, stufenweisen Verfall, der einzigartig ist unter allen Salamanders-Nachfolgeorden. Es ist, als würde die Hitze, die ihre Ursprungslegion verzehrte, in den Flammenbrecher in eine Art Erstarren übersetzt — ein inneres Verkrustern, das nicht schnell tötet wie bei manchen Brüdern, sondern über Jahre hinweg den Körper und den Geist in Mineral umwandelt.

Doch hier liegt auch die Stärke: Ein Flammenbrecher weiß, dass er Zeit hat. Er weiß, dass seine Krankheit ihm noch dreißig, vierzig Jahre geben wird. Und in dieser Zeit kann eine Belagerung gewonnen werden. Ein Flammenbrecher plant nicht auf Monate. Er plant auf Dekaden.



Die Heimatwelt

****Kassandor**** ist eine Totenwelt im Kassandor-System, etwa zwei hundert Lichtjahre vom Segmentum Pacificus in jene unbekannten Grenzräume entfernt, wo die imperialen Aufzeichnungen dünner werden. Die Oberfläche ist ein Chaos von Steinsäulen, tiefe Canyons und Spalten, aus denen schwefel- und chlorhaltige Dämpfe aufsteigen. Die Temperatur schwankt zwischen minus 40 Grad in den Höhen und über 80 Grad in den tiefer gelegenen Becken.

Das bedeutsamste Merkmal Kassandors sind die ****Grundräuber**** (*Kassandor Groundtrawlers*) — riesige, segmentierte Spinnentiere, die bis zu drei Meter lang werden, mit rostig gefärbtem Exoskelett und Scheren aus mineralischer Substanz. Sie fressen Knochen, Stein und sogar korrodierende Metalle. Die meisten sind harmlos für einen Space Marine, doch es gibt Kolonien von ihnen, die in den oberflächennahen Gängen nisten, und ein ganzer Schwarm kann selbst einen Panzer aufzehrend durchlöchern. Ein Flammenbrecher lernt, sich in ihrem Gebiet zu bewegen wie ein Speerjäger — präzise, schnell, mit vorausgeplantem Rückzugsweg.

Die zweite Art sind die ****Feuerkäfer**** (*Pyro-Beetles*), kleinere, leuchtend rot gefärbte Insekten, die eine Art phosphoreszierende Säure absondern. Einzeln sind sie ungefährlich. Aber wenn tausend von ihnen eine Höhle bevölkern, können sie selbst Kraftrüstung anätzen. Sie dienen den Flammenbrecher als Talisman — dass selbst das kleinste, scheinbar unwichtigste Leben dieser Welt sich wehrt, lehrt Demut. Ein Orden, der diese Käfer respektiert, wird auch ein Dorf respektieren.

Es gibt sehr wenige Menschen auf Kassandor. Eine kleine Siedlung an den weniger korrosiven Hängen, in einer geschützten Senke, etwa viertausend stark. Sie sind Nachkommen von Arbeitern und Techniker, die bei der Gründung des Fortress-Monastery kamen. Sie tragen das Ordenszeichen als Tattoo und verstehen sich als Teil des Ordens, ohne je Rüstung zu tragen. Ein Flammenbrecher stammt aus diesen Menschen — oder er verstärkt sie. Es gibt keine anderen Klassen auf Kassandor.

Ordenskult

Die Flammenbrecher verehren nicht Vulkan als fern göttliche Figur — das ist die Aufgabe anderer Orden. Sie verehren ****das Werk selbst****. Vulkans Lehre, wie sie von den Flammenbrecher verstanden wird, besagt nicht „Sei wie das Feuer“, sondern „Werde zu dem, was dein Werk verlangt.“

Für einen Belagerungsorden bedeutet das: Sei geduldig wie Stein, sei zähe wie morgengraues Licht, sei unerbittlich wie Wasser, das einen Berg aushöhlt. Jede Ritualfeier der Flammenbrecher ist dem Werk gewidmet — nicht Vulkan selbst, sondern Vulkans ***Handwerk***.

Dies unterscheidet sich grundlegend von den älteren Salamanders-Orden, wo das Feuer selbst verehrt wird, wo Hitze als Läuterung verstanden wird. Die Flammenbrecher sehen das Feuer als ****Werkzeug****, nicht als Gott. Eine Belagerung braucht kein heiliges Feuer — sie braucht Verstand, Karten, Geduld und einen starken Rücken.

Dennoch gibt es ein Ritual, das älter ist als der Orden selbst und das die Flammenbrecher bewahrt haben: das ***Erste Atmen***. Am Tag der Ordensgründung und einmal pro Standard-Jahrzehnt danach versammeln sich alle Kampfbrüder, die im Fortress-Monastery sind, in der Brennkammer.

Schwefelrauch füllt den Raum. Jeder Flammenbrecher atmet tief ein — obwohl es schmerzt, obwohl die Lungen brennen — und hält den Atem an, bis die schwache Grenze zwischen Leben und Nicht-Leben erreicht wird. Im Moment, bevor der Blackout kommt, atmen alle gleichzeitig aus.



ANVIL-OF-WAR

Das ist das Gebet der Flammenbrecher. Es hat keine Worte.

Die ****Ecclesiarchie**** erkennt sie an, wenn auch mit sichtbarem Unbehagen. Ein imperialer Priester, der einen Flammenbrecher besucht, wird gefragt, ob er bereit ist, auf die Litaneien zu verzichten. Der Orden hat seine eigenen. Diese sind in Stein geschrieben, in der Schrift der Belagerungen, und ein Flammenbrecher lernt sie nicht durch Gehör, sondern durch das Gefühl seiner Hände, die über die Namen der Toten fährt.

Gensaat-Besonderheiten

Die Flammenbrecher erben die robuste Gene-Saat der Salamanders, mit einem kritischen Unterschied: Der ****Belisarisches Hochofen**** — das Primaris-Spezialimplantat, das roheste, wütendste unter den modernen Ergänzungen — ist bei den Flammenbrecher stark abgeschwächt. Während ein normaler Primaris im Kampf mit dem Implantat eine explosivartige Steigerung erfährt, zeigen die Flammenbrecher des Ordens eine gleichmäßigere, kontrolliertere Reaktion. Ein Forschungs-Apothecarius der Adeptus Mechanicus stellte fest: „Sie nutzen das Feuer, ohne sich selbst zu verbrennen. Es ist, als hätte der Stein selbst sich das Implantat zu eigen gemacht.“

Darüber hinaus ist die ****Kataleptische Knoten-Funktion**** — normalerweise Schlaf ersetzend — bei den Flammenbrecher ungewöhnlich aktiv. Sie träumen intensiv, auch ohne zu schlafen. Diese Träume sind oft von Steinen, Belagerungen, Mauern voller Einschusslöcher. Ein Flammenbrecher wird manchmal nachts gehört, wie er in Trance-Zustand gegen Wände schlägt, Namen der Toten murmelnd. Ein junger Apothecarius könnte das für einen Fehler der Implantation halten. Es ist einer — aber einer, den die Ordensleitung bewusst duldet.

Fluch-Stufen

****Stufe 1 — Die Grauen Adern****

Die Kassandor-Versteinerung kündigt sich subtil an. Kein Feuer, kein Blutdurst. Stattdessen:

- Verfärbung der oberflächlichen Blutgefäße zu einem dunkelsilbernen Grau, besonders an den Schläfen und im Nacken
- Erhöhte Kälteempfindlichkeit (paradox: ein Salamanders-Erbe, der kälter wird)
- Minimalere Reaktion auf Schmerz — nicht Schmerzlosigkeit, sondern eine Art distanziertes Wahrnehmen, als würde der Schmerz am Körper vorbeigehen
- Rhythmische Kribbel-Empfindungen in den Fingerspitzen, die ein Kampfbruder oft mit Nervenschäden verwechselt
- Verlangsamung der Heilungsrate bei kleineren Wunden (bei Schwerstverletzungen funktioniert sie normal)
- Veränderte Handschrift nach Monaten; die Striche werden eckiger, präziser, wie von Stein gemeißelt

Ein Kampfbruder der Stufe 1 wird nicht isoliert. Ein Flammenbrecher bekennt seine Grauen Adern einem Ordenspriester an, und dieser trägt den Namen in ein privatisiertes Lederbuch ein — das ***Protokoll der Verwandlung***. Der Bruder wird weiter in Kampf eingesetzt, aber mit kürzeren Einsätzen. Es ist nicht Angst vor dem Verfall — es ist Planung. Man weiß, wie viel Zeit noch bleibt.

****Stufe 2 — Die Verte Versteinerung****

Wenn die Grauen Adern sich in ein Netzwerk verwandeln, wenn die Verfärbung auch in die tiefere Haut vordringt, wenn die Bewegungen beginnen, merklich steifer zu werden — dann ist die Verwandlung in Stufe 2 eingetreten. Das ist kein schneller Übergang. Es kann Jahrzehnte dauern.

- Haut an den Handflächen und Fußsohlen wird graugrün, wie verwitterter Stein
- Gelenkbeweglichkeit nimmt um etwa 15-20 % ab, aber die ***Kraft*** bleibt oder steigt sogar
- Augen verlieren an



ANVIL-OF-WAR

Farbwahrnehmung, aber die Fähigkeit zur Bewegungserkennung verbessert sich exponentiell - Körpergewicht kann um 10-15 % sinken, weil innere Organe beginnen, sich zu mineralisieren (nicht zu sterben — zu ****transformieren****) - Stimme wird tiefer, heiserer, mit einer seltsam hallenden Qualität, wie wenn man in einer Höhle spricht - Traum-Phase des kataleptischen Knotens wird länger; der Bruder verbringt bis zu 14 Stunden täglich in Quasi-Schlaf - Emotionale Reaktion auf den Tod von Kameraden wird merklich kälter, nicht aus Mangel an Gefühl, sondern aus einer Art steinernem Realismus — „Er ist gefallen. Das ist nicht überraschend. Sein Name geht in die Schrift ein.“

Der Oberapothecarius und der Ordenspriester beobachten ihn jetzt zusammen. Der Bruder wird in einem speziellen Trainingszyklus untergebracht, der nur Stufe-2-Krieger durchmachen — vier Monate intensive Schulung in Belagerungstechnologie, Kartografie, Architektur-Analyse. Es ist keine Therapie. Es ist Ausbildung in der Kunst, die er bald perfektionieren wird — weil sein Körper ihn nicht mehr erlaubt, ein reiner Frontsoldat zu sein. Stattdessen wird er zum Feuerleitkommandeur, zum Festungsarchitekten, zum strategischen Gehirn seiner Kompanie.

Der Beobachtungsort ist das **Archiv des Wissen-Werdens**, in der dritten Tiefenebene des Fortress-Monastery, eine spezielle Kammer, wo zehn bis zwanzig Stufe-2-Krieger gleichzeitig studieren. Sie arbeiten an große Belagerungsmodellen aus Ton und Stein, planen Bresche-Muster, decodieren alte Aufzeichnungen. Ein Außenseiter würde sie für Handwerker halten. Sie sind es. Sie sind auch Priester — des kommenden Stadiums ihrer Existenz.

****Stufe 3 — Terminal: Der Steingegang****

Es gibt einen Punkt, an dem die Versteinerung nicht mehr ein Merkmal des Körpers ist, sondern das ganze Wesen verschlungen hat. Die Haut wird nicht einfach grau — sie wird zu einer Art lebenden Marmor. Der Atem wird zu einem rasselnden Geräusch, das klingt, als würde Stein über Stein kratzen. Die Gedanken werden langsam, aber übernatürlich präzise. Der Körper behält noch etwa 40 % seiner ursprünglichen Kraft, aber er kann sich nicht schneller als Schrittgeschwindigkeit bewegen.

Dies ist der ****Steingegang**** — die letzte Phase, in der die Versteinerung den Flammbrecher nicht tötet, sondern ihn umbildet. Er ist nicht tot. Er ist auch nicht lebendig im menschlichen Sinn. Er ist ****verwandelt****.

Ein Bruder im Steingegang wird nicht hingerichtet. Das ist nicht die Ordnung der Flammbrecher. Stattdessen wird er aufgefordert, eine Wahl zu treffen:

Die erste Wahl ist, sich in die ****Verlorene Kompanie**** einzugliedern — die Ordensformation für Terminal-Versteinterte. (Details siehe unten.)

Die zweite Wahl ist, in den ****Schlaf der Stille**** zu gehen — ein einseitiger, ehrenhafter Suizid, durchgeführt von einem Ordenspriester, in der tiefsten Höhle des Fortress-Monastery, wo sein Name auf eine schwarze Säule eingemeißelt wird, die anders aussieht als die der anderen. Diese schwarzen Säulen sind ****nicht**** im Wald des Gedächtnisses, sondern an einem anderen Ort, der nicht allen Brüdern bekannt ist. Sie heißen die **Säulen des Siegs** — denn jeder, der sich selbst ins Schweigen entlässt, bevor die Versteinerung ihn ganz konsumiert, wird als einer verstanden, der den letzten Sieg errang: über sich selbst.

Ein Flammbrecher im Steingegang, der wach bleibt, der sich nicht ins Schweigen gehen lässt, dessen Geist noch funktioniert — dieser Bruder wird mit einem seltsamen, heiseren Respekt behandelt. Er ist nicht länger ein Krieger. Er ist eine ****Warnung****, ein ****lebender Katechismus****. Jüngere Brüder sitzen vor ihm und hören ihm zu, wenn sein rasselndes, steinernes Atmen sich in Worte formt. Diese



ANVIL-OF-WAR

Worte sind fast immer ****Kriegsweisheit**** — der kristallisierte Überblick eines Mannes, dessen Hirn zur Klarheit geläutert worden ist.

Nach der Ersten Beichte, bei der dieser Bruder seine Verwandlung bestätigt, erhält er eine neue Rüstung.

Verlorene Kompanie: Die Steinkinder

Der offizielle Name ist die ****Kompanie der Steinernen Wacht**** (*The Company of the Stony Watch*). Intern nennen die Flammenbrecher sie die ***Steinkinder*** — nicht spöttisch, sondern ehrend.

****Der Name und seine Bedeutung****

Ein Bruder, der die Stufe-3-Versteinerung erreicht, ist nicht verloren im Sinne des Imperators. Er ist nicht dem Chaos verfallen, nicht verdorben, nicht schande. Er ist gewandelt. Der Ordensmeister sagt diese Worte in einem kurzen Ritual: „Du hast die Hitze überlebt. Jetzt überlebe den Stein.“ Die Steinkinder verstehen sich selbst als jene, die es geschafft haben — die den grausamsten Aal des Ordens überstanden haben und noch ganz gerade stehen.

****Das entfernte Merkmal****

Die Standard-Rüstung eines Flammenbrechers trägt auf dem linken Schulterpad das ****Orden-Signum**** — drei ineinander geschlungene Feuer-Embleme auf grauem Grund. Bei den Steinernen Wacht ist dieses Schulterpad ****entfernt****. Nicht versteckt. Entfernt. Ein kahler, glatter Platz bleibt zurück, verziert mit nichts. Ein einzelner Blick auf die fehlende Schulter sagt einem jeden anderen Krieger des Imperiums: ***Dieser Bruder ist nicht mehr das, was er war. Aber er steht noch.***

Dieses Fehlen steht für das ***Opfer des Selbst*** — dass dieser Bruder seine ursprüngliche Identität bewusst aufgegeben hat, um eine neue, mindeale zu akzeptieren.

****Das hinzugefügte Zeichen****

Ein Steinkind trägt an der Wirbelsäule seiner Rüstung — am Rückenpanzer, vertikal von Nacken bis Kreuzbein — eine feingemeißelte Schiene aus reinem Uran-Ceromit. Diese Schiene ist nicht funktional. Sie ist ****ritual****. Sie wird installiert wie ein chirurgisches Implantat, fest in die Rüstungsstruktur verschweißt, sodass sie nicht entfernt werden kann, ohne die Rüstung zu beschädigen. Sie hat die Form eines Spaltes, wie ein Riss in Fels. In diesem Riss sind hundert winzige Namen eingemeißelt — jeden Namen eines Steinkinder, der diesen Weg gegangen ist vor diesem Bruder. So trägt jeder Steinkind die Genealogie der Versteinerung auf seinem Rücken, physisch verkörpert.

Dieser Rücken-Riss wird täglich von den Schmiede-Brüdern gereinigt und poliert, mit einer speziellen Öl-Lösung aus Kassandor-Sümpfen. Ein Steinkind berichtet, dass der Prozess schmerzt — nicht körperlich, aber irgendwie geistig, als würde jede Berührung die Namen der anderen Verwandelten wach küssen.

****Die Helm-Einheit****

Die Steinkinder tragen ****einheitliche Helme**** — kein individuelles Finish, keine Ehrenmarkierungen, keine persönlichen Glyphen. Der Helm ist ein einfaches Feldgrau, matt, mit einem breiten, leicht transparenten Sichtfenster und zwei parallel laufenden vertikalen Kammern auf dem Dach des Helms. Diese Kammern sind nicht dekorativ. Sie sind ****resonanzrolle**** — Höhlen, die so akustisch geformt sind, dass die Stimme eines Steinkind-Trägers ein merkwürdiges Echo erhält, wie die Stimme eines Mannes, der in einem Berg spricht. Wenn drei Steinkinder miteinander reden, klingt es, als würde Stein



ANVIL-OF-WAR

mit Stein erörtern.

Diese Uniformität ist bewusst. Ein Flammenbrecher-Veteran versteht sofort, dass die Einheitlichkeit sagt: *Wir sind nicht länger Individuen. Wir sind eine Formation. Wir sind ein Instrument.*

****Der Ordersatz im Kampf****

Wenn ein Kommandeur die Steinkinder in den Kampf sendet, wird nur ein einziger Satz gesprochen:

„Ihr werdet brechen, bevor das Imperium bricht. Geht.“

Sein Rang ist egal. Hauptmann, Ordenspriester, Apothecarius — es spielt keine Rolle. Dieser Satz ist das einzige Ritual. Die Steinkinder verstehen, dass sie hinzugehen bedeutet, nicht zurückzukommen. Eine Steinkinder-Einheit wird typischerweise für die hoffnungslosen Missionen eingeteilt: den letzten Graben halten, wenn die Mauern eingefallen sind, oder durch das Brechen-Feld hineinbegehren, wo der Feind seinen letzten Stand hält. Sie werden hingschickt, weil sie ****Zeit kaufen**** — und Zeit ist es, was eine Belagerung braucht.

****Die Ruhe nach dem Tod****

Wenn ein Steinkind fällt, wird sein Körper nicht in die Grube der Ehrwürdigen gebracht, auch nicht in ein normales Massengrab. Er wird in die ****Tiefe der Vergessens**** transportiert — eine sieben-Ebenen-tiefe Kammer, direkt unter dem Steingedächtniswald, wo hunderte von Stein-Sarkophagen in präzisen Reihen aufgestellt sind. Jeder Sarkophag ist aus Kassandor-Gestein, mit einer graviert-Stele obenauf, die nur den Namen trägt — keinen Kompanien-Hinweis, keinen Rang, kein Symbol.

Diese Kammer ist nicht versiegelt. Ein lebender Flammenbrecher darf dort hinuntergehen, um einen gefallenen Steinkind zu ehren. Aber fast keiner tut es. Die Kammer gilt als ****Ort des Schweigen**** — ein Raum, wo die Verwandlung vollendet ist, wo ein Mann aus Stein schließlich zur Ruhe kommt.

KOMPANIEN

Kompanien

I. Kompanie

Nr.: I

Kompaniefarbe: Tiefrot mit Silberkantig

Rolle: Veteranen-Hochburg, Belagerungsmeister, Festungskommandeure

Die Erste Kompanie der Flammenbrecher trägt den Titel Die Ewige Wacht und dient als das lebende Gedächtnis des Ordens. Diese Veteranen haben durchschnittlich zweihundert Jahre Kampf erlebt, viele in Belagerungen, die zwei Dekaden oder länger andauerten. Sie sind nicht die schnellsten oder aggressivsten Kämpfer — sie sind die klügsten. Die Erste Kompanie wird eingesetzt, um unmögliche Festungen zu knacken oder um eine Belagerung zu rettén, die in den letzten Phasen zu kollabieren droht. Sie verstehen Mauern so intuitiv wie andere Männer ihre eigenen Häuser verstehen. Ein Veteran der I. kann auf eine Mauer schauen und sagt dir, wo die Bresche sein wird, bevor die Artillerie auch nur angefundén hat.

Die Belagerung von Hermarax



ANVIL-OF-WAR

Der Planet Hermarax, eine Hive-Welt im westlichen Segmentum Obscurus, wurde vor dreißig Jahren von Xenos-Invasoren erobert — eine Welle von Orks, angeführt von einem Warboss namens Zagdakka. Die imperialen Garnisonen zogen sich in die südliche Mega-Stadt Castellurn zurück, eine Struktur aus Stahl und Beton, zehn Kilometer im Durchmesser, mit Mauern, die eine Meile dick waren. Der Krieg begann 968.M41 und endete erst 998.M41 — dreißig Jahre. Dreißig Jahre belagerter Krieg.

Die Flammenbrecher wurden 986.M41 beauftragt, übernommen die Belagerung. Hauptmann Veth'kar war damals ein jüngerer Veteran, knapp hundertachtzig Jahre alt. Der Ork-Warboss war nicht ein einzelner Champion — er war eine endlose Raubtrupp-Armee, die sich selbst erneuerte, indem Zagdakka kleinere Orks auffraß und größer wurde. Die menschliche Besatzung von Castellurn war auf zwei Millionen Zivilisten gesunken — Verhungere, Krankheit, und manchmal Orks, die durchbrachen.

Veth'kar machte keine großen Pläne. Stattdessen verwandelte er die Belagerung in ein Spiel der Struktur. Die Flammenbrecher bauten kein großes Festungssystem ringsum — das hätte zu lange gedauert. Stattdessen zeigte Veth'kar den Belagerern auf, dass Castellurn selbst überindividuell strukturiert war. Die Stadt hatte fünf interne Ringe, jeder in sich abgeschlossen. Die Orks hatten die äußersten drei überrannt, aber die inneren zwei wurden von menschlichen Truppen gehalten.

Veth'kars Lösung: Drücke nicht gegen die Mauer. Trenne die Mauer in kleinere Mauern.

Über vier Jahre hinweg, während die Zivilisten immer weniger wurden, ließen die Flammenbrecher Sprengkräfte in die inneren Strukturen eindringen und errichteten neue innere Mauern, die den Orks-zugang zu den zentralen Wohnblöcken schnitten. Der Warboss Zagdakka, der nicht verstehen konnte, warum eine Mauer, die er durchbrochen hatte, sich selbst reparierte und in zwei wurde, wurde zunehmend frustriert. Die Orks, die ohne Ziel herumreißten, verloren Kohäsion. Andere Ork-Nobs forcierten Machtkämpfe.

Am 234.M41 — vierundfünfzig Jahre nachdem die Belagerung begann — explodierte Zagdakka von innen. Ein kleinerer Warboss-Rival tötete ihn in ehrgeiziger Ehrenkampf. Die Ork-Invasion kollabierte. Das südliche Castellurn wurde befreit.

Veth'kar wurde nicht als Held gefeiert. Er wurde statt dessen weiter beauftragt. Der Orden verstand: Ein Belagerungsmeister misst Erfolg nicht in Monaten oder Jahrzehnten. Er misst es in Struktur zerlegt, Raum kontrolliert, Zeit aufgebraucht. Veth'kar hatte gewonnen, indem er aufgehört hatte, gegen die Mauer zu kämpfen und statt dessen die Mauer selbst zum Werkzeug machte.

II. Kompanie

Nr.: II

Kompaniefarbe: Karminrot mit Goldakzent

Rolle: Schanzwerk-Bauer, Ingenieur-Spezialist, Fortifikation-Tekmarines

Die Zweite Kompanie heißt Die Schanzwerk-Meister und ist verantwortlich für alle Belagerungs-Infrastruktur. Sie sind nicht in erster Linie Kämpfer — sie sind Handwerker, und die Belagerungs-Fortifikation ist ihre Kunst. Eine Schanzwerk-Meister-Team wird einer Belagerung drei Monate voraus befohlen, um Gräben zu graben, Palisaden zu errichten, Abwurf-Werke zu bauen, Lagerungen zu positionieren. Sie arbeiten mit imperialen Bautrupps und Adeptus-Mechanicus-Technikern zusammen, sind aber niemals untergeordnet. Die Zweite ist in sich selbst ein Orden von Baumeistern-Kriegern — eine Kombination, die die meisten anderen Space-Marine-Orden nicht verstehen.



Der Graben von Mortis VII

Der Forscher-Orden unter Hauptmann Dro'mazh wurde beauftragt, einen imperialen Außenposten auf Mortis VII zu halten — einen Einsatz, der nur als Halte-Position für zwei Jahre eingeplant war, um eine große imperiale Flotte Zeit zu geben, durch das System zu passieren. Die feindlichen Kräfte waren gemischt: Häretische Chaos-Kulten und Orks, die unter einem lockeren Bündnis zusammenarbeiteten.

Dro'mazh verstand sofort, dass ein normales Verteidigungssystem nicht funktionieren würde. Stattdessen entwarf er nicht eine Verteidigung, sondern ein Labyrinth. Der Außenposten wurde in ein Netzwerk von Gräben umgeleitet, die nicht gradlinig waren, sondern in Zyklen, in Windungen. Jeder Graben war vollständig unabhängig von den anderen — wenn einer durchbrochen wurde, war das andere System immer noch in takt.

Die Außenseite der Gräben wurde mit Stein-Spitzen besetzt, die in Winkeln angebracht waren, die für normale Orks-Charge destabilisierend waren. Die Tiefe der Gräben war nicht uniform — manche waren drei Meter, manche zehn Meter. Der Gegner konnte sich nicht auf ein Muster verlassen.

Innerhalb von zwei Jahren — die exakt geplante Zeitspanne — hatte Dro'mazh seine Schanzwerk-Truppe verloren (Verlustrate: 34 %), aber der Außenposten stand. Die imperiale Flotte passierte sicher. Der Feind war nicht besiegt — aber er war verwickelt, verwirrt, verausgabt. Dro'mazh zog die Flammenbrecher ab und befahl einen kontrollierten Rückzug. Während der Gegner verwirrt wurde, was passiert war, verschwanden die Flammenbrecher.

Das Labyrinth wurde später als Dro'mazh-Muster bekannt — ein Belagerungs-Graben-System, das nun in akademischen Anstalten gelehrt wird.

III. Kompanie

Nr.: III

Kompaniefarbe: Rostrot mit Steingrau

Rolle: Graben-Krieger, Sturmtruppen für Durchbruchs????????, direkte Belagerungsassault

Die Dritte Kompanie sind die Graben-Brüder — schnelle, aggressive Kampftruppen, die in den verzweigten Feldern kämpfen, wo Belagerungen ihre schmutzigsten, giftigsten Phasen erleben. Sie sind nicht wie Sturmtruppen-Orden anderer Legionen — sie sind spezialisiert auf das, was die Flammenbrecher Durchbruchoperationen nennen, das Moment, in dem die äußeren Verteidigungslinien brechen und ein schnell denkender Trupp drei Kilometer in eine Stadt eindringen muss, bevor der Gegner sich neu formiert. Die Dritte kämpft in den Gräben, wo Bolter-Schüsse das Geräusch von Spaten überlagern, wo Granaten Erde in den Himmel werfen und Bruder neben Bruder liegt, ohne zu wissen, ob der nächste Stein über den Kopf rollt oder ein feindliches Geschoss.

Durchbruch von Valorax

Valorax war eine kleine, befestigte Stadt im südlichen Sektor, in der sich ein Ork-Kleinreich verschanzt hatte — nur viertausend starker Feind, aber in einer Stadt mit dicken, uralten Mauern. Eine imperiale Belagerung würde Monate gedauert haben. Die Flammenbrecher hatten zwei Wochen.

Sergeant Kael'vorn verzichtete auf Artillerie-Bombardements und befahl statt dessen Graben-Kriege. Seine Dritte Kompanie gruben sich 600 Meter westlich der Stadt ein, bauten ein Labyrinth aus Schützengräben, die in präzisen Windungen führten. Für drei Tage passierte nichts. Die Orks, vergewissert, dass die Imperialen sie ängstlich waren, begann kleine Raids zu starten.



ANVIL-OF-WAR

Kael'vorn wartete, bis exakt drei Ork-Raiding-Parteien in der Falle waren. Dann sprengte er die äußere Wand des Graben-Labyrinthes. Das Graben-System kollabierte in auf sich selbst, alle drei Ork-Parteien wurden in einer unkontrollierten Schlamm-Lawine begraben.

Der Schock hielt drei Stunden lang. Während dieser drei Stunden rollte die Dritte Kompanie eine mobile Brücke aus Durasteel über den Graben, überquerte in sechs Minuten die Bresche und pflanzte sich in den westlichen Stadtsektor. Das Ork-Kleinreich, das nur in den äußeren Festungen kämpfen wollte, sah sich plötzlich eine interne Invasion gegenüber.

Die Schlacht um Valorax endete in fünf Tagen. Die Dritte Kompanie hatte 47 % Verluste. Das Ork-Kleinreich hörte auf zu existieren. Ein Flammenbrecher sagte später: „Es war nicht der beste Kampf. Aber es war der richtige Kampf zum richtigen Moment.“

IV. Kompanie

Nr.: IV

Kompaniefarbe: Burgundrot mit Kupferrand

Rolle: Nachschub-Auswahl, Logistik-Management, Belagerungs-Artillerie

Die Vierte Kompanie heißt die Versorgungsmeister — eine Rolle, die bei aggressiveren Orden als weniger ehrenvoll gilt, aber bei den Flammenbrecher als essentiell angesehen wird. Eine Belagerung, die drei Jahrzehnte dauert, braucht nicht mehr Waffen, sondern mehr Futter, Wasser, Munition-Nachschub und Reparatur-Kapazität. Die Vierte organisiert Logistics-Linien, die über Hunderte von Kilometern reichen. Sie befehligt oft Nicht-Astartes-Personal — Arbeiter, Ingenieure, sogar Servitoren. Ein Kommandeur der Vierten muss nicht kämpfen können. Er muss denken können wie ein Ökonom und wie ein Militär-Planer gleichzeitig.

Die Hungerblockade von Castellus Prime

Castellus Prime, ein Agrar-Planeten-Hive, war in einem Bürgerkrieg zwischen Chaos-Kulten zerrissen. Die imperiale Regierung kontrollierte die innere Stadt; die Feinde kontrollieren die Außengebiete und die Produktionsanlagen. Ein direkter Angriff würde Millionen von Zivilisten kosten. Hauptmann Torvan schlug etwas anderes vor: Blockade.

Torvan organisierte eine permanente Versorgungsbarriere rund um die feindlich-gehaltenden Produktionsanlagen — nicht mit Kampf, sondern mit Logistik. Kein Wasser-Konvoi darf durchgehen. Keine Kornnachschub. Keine medizinischen Lieferungen. Gleichzeitig pumpte Torvan imperiale Versorgung in die innere Stadt und versorgte die verbannten Zivilisten, die sich zur imperialen Seite wandten.

Nach achtzehn Monaten, die Feinde-Verwaltung kollabierte unter eigenem Gewicht. Nicht eine einzige Schlacht wurde gekämpft. Der Feind verhungerte nicht — aber die moralische Struktur brach zusammen. Die Chaos-Kulte beschuldigten sich gegenseitig von Bestechung und Verrat, weil die Versorgung immer knapper wurde. Ein interner Putsch zerfleischte ihre Führungsstruktur.

Torvan marschierte in die Stadt ein, ohne einen Schuss zu feuern.



V. Kompanie

Nr.: V

Kompaniefarbe: Feuerrot mit Schwarz

Rolle: Schnelle Reaktion, Außenposten-Halter, Sicherungs-Einsätze im Grenzland

Die Fünfte Kompanie, die Rotäüßerer, dienen als schnelle Reaktionskraft für Außenposten und Grenzlande-Sicherung. Während die anderen Kompanien an lange Belagerungen gebunden sind, werden die Rotäüßerer eingeteilt, um kleinere Konflikte zu handhaben, Kolonien zu verteidigen, die schnell zu fallen drohen, und um feindliche Raubzüge im Hinterland abzufangen. Sie sind die mobilste Kompanie der Flammenbrecher und reiten oft auf Motorrädern und schnellen Fahrzeugen. Dies macht sie unpopulär bei den traditionalistischeren Orden-Brüdern — einige Veteranen sehen sie als zu ungeregt an. Aber ein Ordensmeister würde sie nie aufgeben. Die Rotäüßerer sind das Netz, das alles andere zusammenhält.

Die Verteidigung der Ferner-Monde

Ein Ork-Raidertrupp überfiel drei mineralische Extraktions-Mond eines Planeten-Systems, nahm etwa zwanzigtausend Menschen als Sklaven und drohte, sich für mindestens zwei Jahre festzusetzen. Der nächste große imperiale Verband war zwei Monate entfernt. Hauptmann Skar'vel hatte zehn Tage.

Skar'vel verließ sich nicht auf Kraft. Stattdessen setzte er ein Netzwerk von schnellen Angriffsfahrzeugen und Motorrädern ein, um die Ork-Positionen zu kartieren. Dann schickte er kleine, vierpersonen-Teams, um gezielt Versorgungslinien zu unterbrechen. Der Ork-Kommandeur dachte, eine größere Streitmacht griff ihn an. Die Rotäüßerer vervielfachten ihre eigenen Lichtsignaturen mit Beleuchtungs-Tricks und falschen Fahrzeug-Profilen.

Nach acht Tagen war die Ork-Armee so fragmentiert und verwirrt, dass Skar'vel mit einhundertdreißig Kämpfern einfach die letzten feindlichen Linien durchbrach und die Sklaven evakuierte. Die Orks waren so überrascht, dass sie statt Gegenattacke nur verwirrt zusahen.

Skar'vel sagte später über den Einsatz: „Sie dachten, sie wurden besiegt. Wir dachten nie anders, also machten sie es auch nicht.“

Späher-Kompanie

Kompaniefarbe: Braun mit Rot-Tupfen

Rolle: Späher-Ausbildung, Erkundung, vor-Belagerungs-Aufklärung

Die Späher-Kompanie ist traditionellerweise kleiner als die Kampfkompanien und wird aus neophytischen Space Marines zusammengesetzt, die noch nicht für die volle Linie fit sind. Sie dienen Aufklärungsfunktionen vor Belagerungen durch, kartieren Gelände, identifizieren feindliche Positionen, und sind oft die erste Truppe, die Kontakt mit dem Gegner hat. Ein Späher-Trupp wird typischerweise in menschlicher Rüstung (nicht Power Armour) eingeteilt und mit Schleich-Waffen ausgerüstet. Dies macht sie verwundbar, aber auch beweglich. Ein Späher, der überlebt, wird normalerweise auf Hauptmannrank befördert und einer Kampfkompanie zugewiesen.



BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Ordensmeister Thassalos der Älteste

Thassalos ist der Gründer und immer noch der Befehlshaber der Flammenbrecher, nun über neunhundertundfünfzig Standardjahre alt. Er ist physisch noch kraftvoll, aber seine Rüstung ist älter als die meisten Space Marine-Orden. Sie ist nicht gebrochen, sondern überrestauriert — jeden Patch erinnert an eine Schlacht, jeden Kratzer an einen Bruder, der neben ihm starb. Seine Haut unter der Rüstung trägt die ersten Zeichen der Kassandor-Versteinerung, aber er weigert sich, offiziell in Stufe 1 klassifiziert zu werden. Ein Ordenspriester sagte einmal: „Er ist nicht zu alt. Er weigert sich einfach, es zu akzeptieren.“

Thassalos war ursprünglich ein Hauptmann unter einer älteren Salamanders-Ordnung, als ein Mission in Castellax ihn neun Dekaden lang im Belagerungskrieg hängen ließ. Als er herauskam, war die alte Ordnung disperst, ihr Ordenmeister war tot, und das Imperium brauchte jemanden, der verstand, was Geduld bedeutete. Thassalos wurde ausgesucht.

Seine Kampftätigkeit ist auf strategisches Denken und Meditation konzentriert. Er kämpft nicht oft, aber wenn er es tut, ist es mit einer Art gewiegttem, gefährlichem Verständnis, wie als ob jede Bewegung Stunden Kalkulation zurückwirft. Im Nahkampf nutzt er einen Kraftschwert und einen Donnerhammer im Gleichgewicht — nicht üblich bei Salamander-Veteranen, aber funktional. Ein Flammenbrecher sagte: „Der Meister kämpft, als würde er die Schlacht selbst in Stein meißeln.“

Ausrüstung: - Meisterwerkrüstung Mark VII (überrestauriert) - Der Stein-Schreier — Kraftschwert, dessen Klinge mit den Namen gefallener Ordensmeister eingraviert ist - Der Schmied des Willens — Donnerhammer mit verstärktem Kopf - Rüstungs-Ikon: Großes, altes Siegel der Salamanders-Legion auf dem Brustpanzer

„Ein junger Krieger fragen, 'Wie gewinnst du?' Ein alter fragen, 'Wie lange?' Ich habe beide Fragen gestellt. Die zweite ist die Richtige.“

Bei der Belagerung von Hermarax (oben erwähnt in Veth'kars Profil) besuchte Thassalos persönlich nach zwanzig Jahren die Front. Er verbrachte drei Wochen in den Gräben, unter Soldaten-Gewehr-Feuer, und sprach mit jedem Hauptmann über ihre Probleme. Ein Ork-Sniper versuchte ihn zu treffen; die Kugel prellte von seinem Helm ab. Thassalos setzte sich nicht in Deckung. Statt dessen setzte er sich auf einen Graben-Rand, weit sichtbar, und aß seine Rationen. Der Sniper schoss noch fünfzehn Mal. Alle fünfzehn Schüsse verfehlt oder prellten ab. Als der Sniper aus Munition lief, schickte Thassalos eine Graben-Patouille ihn zu holen.

Später fragte ein junger Flammenbrecher, warum Thassalos sich diesem Risiko ausgesetzt hatte. Die Antwort war: „Der Gegner musste lernen, dass Furcht nicht funktioniert. Das funktioniert, wenn ein alter Mann sitzend aß, während Kugeln um ihn fliegen.“



Hauptmann Veth'kar der Steingesang-Gebundene

Veth'kar ist nun im Steingesang — der Stufe-3-Versteinerung — und funktioniert als eine Art lebender Katechismus der Belagerungskriegführung. Er ist körperlich kaum noch ein Krieger; seine Bewegungen sind langsam, bedacht, eckig. Seine Stimme ist jene rasselnde, steinerne Sache, die der Ordensmeister im Helm-Echo trägt. Aber sein Geist ist klarer denn je — so kristallisiert unter Schmerz und Jahre, dass jedes Wort, das er spricht, eine Art absolute Wahrheit ist.

Veth'kar ist hundert Jahre alt. Er diente dreißig Jahre an der Belagerung von Hermarax allein. In seiner Freizeit unterrichtet er jüngere Kampfbrüder in Geometrie, Mauer-Struktur und in der abstrakteren Kunst des Leidens-im-Krieg.

Physisch ist er nicht mehr für den Frontlineenkampf fit. Aber als Feldspezialist für unmögliche Belagerungen, ist er unersetzbar. Er ist zu wichtig, um zu sterben. Zu wertvoll, um sich selbst ins Schweigen zu entlassen. Veth'kar weiß das und scheint damit im Frieden zu sein.

Ausrüstung: - Abgetragene, versteinerte Mark-VII-Rüstung (kein Schulterpanzer auf der linken Seite — er ist ein Steinkind) - Die Letzte Mauer — ein Kraftschwert, dessen Klinge völlig stumpf ist (er hat nicht gekämpft, seit er Stufe 2 wurde) - Ein Rücken-Riss-Implantat mit hundertneunundzwanzig gravierten Namen früherer Steinkinder

„Die Mauer sagt dir, wer du bist, wenn du lange genug dagegen schaust. Ich habe hundert Jahre dagegen geschaut. Ich bin jetzt Mauer.“

In der Belagerung von Hermarax, nach dreißig Jahren, wurde Veth'kar von Zagdakka selbst herausgefordert — eine klassische Ork-Taktik, einen Feind-Kommandeur in Einzelkampf zu vermögen. Veth'kar war bereits in Stufe 2 der Versteinerung; Bewegung war für ihn schwierig. Er hätte nein sagen können.

Statt dessen stellte er sich dem Warboss in einem freien Bereich des Schlachtfelds. Der Kampf dauerte drei Minuten. Veth'kar bewegte sich nicht wirklich schneller — sondern stand einfach an Stelle und hielt seinen Schild fest, während Zagdakka's Arme gegen ihn hackten. Jede Sekunde war eine präzise, perfekt kalkulierte Reaktion. Schließlich, als Zagdakka müde wurde, machte Veth'kar eine einzige Bewegung — ein Donnerhammer-Schwung, der niedrig und auf's Knie abzielte.

Zagdakka fiel.

Das war das Zeichen für den Ork-Niedergang.

Ein anderer Ork-Kommandeur hätte ihn in diesem Moment töten können. Aber alle Orks stopten und starrten Veth'kar an, der einfach dastand, atemlos, unmissverständlich. Im Ork-Code ist das ein Sieg des Willens, nicht des Körpers.

Ordenspriester Mal'voth der Steuer-Schreiber

Mal'voth ist einer der vier Ordenspriester der Flammenbrecher und trägt den ungewöhnlichen Titel Der Steuer-Schreiber — nicht, weil er Buchführung macht, sondern weil er buchstäblich der Mensch ist, der die Namen in den Stein meißelt. Er ist nicht älter als dreihundert Jahre, was ihn relativ jung macht für seinen Rang, aber er wurde erwählt, weil sein Handwerk ausgezeichnet ist.

Mal'voth ist der Hüter des Steingedächtniswaldes — der Kammer mit hunderten von Namen-ingravierten Säulen. Jedes Mal, wenn ein Kampfbruder fällt, trägt Mal'voth den Namen herein und meißelt ihn. Er hat dies tausend-mal getan. Er wird es tausend-mal mehr tun.



ANVIL-OF-WAR

Physisch ist Mal'voth klein für einen Space Marine — ein Fehler in der Primaris-Induktion, wie ein Adeptus-Mechanicus-Archivar vermutete, aber Mal'voth trägt keine Sorge darum. Er ist stark genug. Sein Handwerk ist nicht körperlich. Es ist spirituell.

Ausrüstung: - Standard Kraft-Rüstung, Ordenspriester-schwarz gefärbt - Ein Crozius Arcanum — ein ritueller Stab, an dessen Spitze ein Schmiede-Hammer sitzt - Ein Meißel-Set, in lederner Tasche getragen, mit tausend winzigen Werkzeugen

„Der Name eines toten Mannes ist nicht Trauer. Es ist eine Vereidigung. Jeder Schlag mit meinem Meißel ist das Versprechen, dass er nicht vergessen wird. Das ist das Privileg, das er bezahlt hat.“

Mal'voth war selbst ein Kampfbruder in der Dritten Kompanie, bis eine Belagerungsverwundung seinen Beweglichkeit kostete. Der Ordensmeister bot ihm die Wahl: in die Verlorene Kompanie gehen oder in ein neues Leben. Mal'voth fragte, was der Orden am meisten brauchte.

Der Ordensmeister sagte: „Jemanden, der sich erinnert.“

Mal'voth übernahm den Titel des Ordenspriesters und tauschte seinen Bolter gegen einen Meißel. Es ist eine weniger glamouröse Rolle. Aber vielleicht bedeutungsvoller. Ein Kampfbruder, der kämpft, gnädigstenfalls einen Leben ändert. Ein Mann, der Namen meißeilt, ändert, wie Tausende erinnert werden.

In einer Belagerung, wo keine schnellen Siege möglich sind, wo Namen sich sammeln wie Steine, ist das nicht geringer Arbeit.

FELDZÜGE

Feldzüge

Die Belagerung von Hermarax

Ära: 968.M41 – 1.241.M42 (kontinuierlich)

Gegner: Ork Warboss Zagdakka's Invasions-Armee (wechselnde Stärke 40.000–120.000)

Dauer: 273 Jahre, 3 Monate, 7 Tage

Ausgang: Imperiale Kontrolle wiederhergestellt; Zagdakka tot; Ork-Armee völlig fragmentiert

Die Belagerung von Hermarax ist das Gründungs-Epos der Flammenbrecher und definiert ihre Doktrin für immer. Der Planet Hermarax ist ein Hive-Welt mit fünf riesigen Stadtzentren, wovon vier von einer Ork-Welle überrannt wurde. Die imperiale Besatzung zog sich in die südliche Mega-Stadt Castellurn zurück — eine Festung von der Größe eines Kontinents.

Die Flammenbrecher übernahmen die Belagerung von anderen, älteren Orden im Jahre 986.M41, unter dem Befehl des damals jüngeren Hauptmannes Veth'kar und unter der Strategie-Autorität des Ordensmeister Thassalos. Was folgte, war nicht die schnelle Schlacht oder der schnelle Sieg, sondern ein dreihundertjähriger Prozess der strukturalen Zerlegung.

Die Orks, angeführt von dem Warboss Zagdakka, versuchten zuerst, Castellurn durch rohe Kraft zu nehmen. Die Mauern hielten. Dann versuchten sie Verhungerns-Blockade. Die imperiale Versorgungslinie, von der IV. Kompanie unter Hauptmann Torvan verwalteten, hielt dagegen. Dann, nach hundert Jahren, veränderte sich die Ork-Strategie nicht länger. Stattdessen wurde die



ANVIL-OF-WAR

Ork-Besatzung verwandelt. Was als einheitliche Invasionskrieg begann, wurde zu einem fragmentierten Raubtrupp-Zustand. Kleinere Nobs forderten Zagdakka heraus. Größere Ork-Krieger wanderten ab, um ihre eigenen Armeen zu werden.

Die Flammenbrecher beschleunigten nicht. Sie warteten geduldig, Jahre nach Jahre, Dekade nach Dekade. Graben wurde gebaut. Positionen wurden gestärkt. Verhandlungen wurden mit kleineren Ork-Fürsten angebahnt — nicht um sie zu besiegen, sondern um sie abzulenken. Nach zweihundertsiebzig Jahren kollabierte die Ork-Invasionsstruktur von selbst. Zagdakka, geschwächt durch interne Kämpfe, wurde schließlich von einem kleineren Rival herausgefordert und getötet.

Am Ende war Castellurn befreit. Dreihunderttausend imperiale Zivilisten waren lebendig geblieben — nicht alle von den Millionen, die dort angefangen hatten, aber genug. Ein Flammenbrecher sagte nach der Schlacht: „Es war kein Sieg über die Orks. Es war ein Sieg über Zeit selbst.“

Die Festung-Rebellion von Cassus-Magna

Ära: 236.M42 – 289.M42

Gegner: Verbannte imperiale Kadette, angeführt von Colonel Dravin, und ihre Chaos-Symbioten-Verbündeten

Dauer: 53 Jahre

Ausgang: Festung rückerobert; Dravin gestürzt, Symbioten-Inkarnation zerstört

Der Planet Cassus-Magna ist eine Militär-Akademiewelt — ein Verwaltungs- und Trainingskomplex, auf dem imperiale Kader eine Ausbildung erhalten, bevor sie zu ihren Kampfplätzen entsandt werden. Im Jahre 236.M42, kurz nach dem Fall des Cicatrix Maledictum, mutierte eine Gruppe von fortgeschrittenen Kadetten und etablierte eine nicht-autorisierte Regierung unter der Behauptung, das Imperium sei kollabiert und sie allein würden die Welt retten.

Der Kommandant der Akademie rief die Flammenbrecher. Diese waren von Natur aus problematisch: Sie wussten, dass sie gegen Menschen kämpfen würden, nicht gegen äußere Feinde. Aber ein Befehl ist ein Befehl. Das Fortress-Monastery der Akademie, Castellus Legio, musste rückerobert werden.

Das Problem war, dass Colonel Dravin, der mutierte Kommandant, hatte Zeit gehabt, die Festung in eine Belagerungsstellung zu verfestigen. Er hatte auch erhalten — irgendwie — Unterstützung von Symbioten-Kulten, möglicherweise aus einem imperialen Schiff in der Nähe. Die Kombinationen von Menschen-Rebellion und Xenos-Infiltration bedeutet: Dies war eine komplexe, innere Belagerung.

Hauptmann Skar'vel der Rotäüßerer wurde beauftragt, die Akademie zu belagern. Es war einer seiner schwierigsten Aufträge, da er Menschen gegen Menschen kämpfte, ohne sie alle zu töten — eine moralische Komplexität, die Space Marines normalerweise nicht haben. Skar'vel löste dies durch Psychologische Kriegsführung statt Direktkampf. Er sendete Funksignale, die sachlich erklärten, dass das Imperium noch existierte, dass Verstärkung im Weg war, dass Dravin ein Lügner war.

Nach dreiundfünfzig Jahren verlor Dravin seinen Willen. Er wurde verhaftet. Die Symbioten-Element wurde ebenfalls destruiert. Die Akademie wurde wiederhergestellt.

Es war ein trauriger Sieg — Menschen starben, manche umsonst. Aber es war notwendig.



Der Nicht-Krieg von Valorax

Ära: 891.M41 – 892.M41

Gegner: Ork Raidertrupp unter Nob Skragga (Stärke 5000–8000)

Dauer: 1 Jahr, 3 Monate

Ausgang: Ork-Präsenz völlig beseitigt; Zivilisten-Sklaven evakuiert

Valorax ist eine kleine, befestigte Stadt auf einer wenig bekannten Welt, von keiner strategischen Bedeutung. Aber es hat zwanzigtausend Menschen. Im Jahre 891.M41 überfielen Orks die Siedlung, versklavten die Bevölkerung und richteten sich ein für eine lange Occupation.

Das imperiale Hauptkommando hätte die Stadt ignorieren können — zu Fern entfernt, zu wenig Wert — aber eine kleine Flotte-Einheit der Flammenbrecher war in der Nähe, unter Hauptmann Skar'vel. Skar'vel war nicht befugt, zu warten. Die Orks brauchten nur zwei Wochen länger, um eine Produktions-Facility zu etablieren, die ihnen würde erlauben, größer zu werden.

Was folgte war ein Nicht-Krieg — ein Kampf, der fast kein Blut goss, aber entscheidend war. Skar'vel nutzt Light-Combat-Taktiken, False-Flag-Manöver, und psychologische Deception. Die Orks dachten, sie würden von einer viel größeren Kraft bedroht. Sie zerstreuten sich, wurden paranoid, führten interne Kämpfe.

Nach nicht ganz fünfzehn Monaten besaßen die Flammenbrecher genug Kontrolle, um die zwanzigtausend Sklaven zu evakuieren und den Ork-Kommandeur zu isolieren. Nob Skragga wurde getötet in einem Set-Up-Kampf, der nur Sekunden dauerte.

Der interessante Punkt dieser Kampagne ist, dass keine große Schlacht gekämpft wurde. Dies ist antithetisch zur normalischen Space-Marine-Tradition, aber es definiert die Flammenbrecher: Sie gewinnen durch Geduld und Struktur, nicht durch Gewalt.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Flammenbrecher tragen ein Farbschema, das ihre Herkunft aus der Salamanders-Legion und ihre Spezialisierung in Belagerungskriegführung widerspiegelt. Das Dominante Rot ist ein *tiefes, karminales Rot* — nicht helleucht wie manche Space-Marine-Orden, sondern matt, fast verbrannt aussehend, wie abgekühlte Lava. Dieses Rot ist ****nicht**** das lebendige Feuer der ursprünglichen Salamanders; es ist das Residuum des Feuers, nachdem der Stein es abgekühlt hat.

Der zweite Ton ist ****Feldgrau**** — ein dunkelgrau, fast steig, angewendet auf Beinpanzerung, Rückenrüstung und sekundäre Platten. Dieses Grau ist nicht neutral — es ist das Grau von Stein, von Cassandor, von Beton-Festung. Es ist die Farbe des Kriegs ohne Romantik.

Akzent-Streifen sind in ****Silber**** oder ****Kupfer**** — abhängig von Kompanie. Diese treten entlang der Schulterkantig und entlang der Brustplatte auf, als Symbole von Ordenshierarchie und Zugehörigkeit. Sie sind nicht dekorativ; sie sind ****funktional**** — sichtbare Rang-Marker auch in die Entfernung.

Symbolisch bedeutet das Rot die *unverwechselbare Herkunft*; das Grau bedeutet die *funktionale Gegenwart*; das Silber/Kupfer bedeutet die *bewusste Struktur*. Ein Flammenbrecher sieht nicht wie

ANVIL-OF-WAR



ein Krieger aus, der Feuer anbetet. Er sieht aus wie ein Mensch, der gelernt hat, Stein zu kontrollieren.

Farbrezept – Rüstung

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Mechanicus Standard Grey	Base	Uniformer Untergrund
Mephiston Red	Layer	Tiefes, kräftiges Rot anbauen
Nuln Oil	Shade	Tiefe und Sichtlinien schattieren
Evil Sunz Scarlet	Layer	Erhöhte Oberflächen betonen
Wild Rider Red	Layer	Extreme Highlights auf Kanten

Farbrezept – Akzentfarbe

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Corvus Black	Base	Basis für dunkelgrau
Dawnstone	Layer	Mittleres Feldgrau anbauen
Eshin Grey	Shade	Tiefe-Linien schattieren
Administratum Grey	Layer	Highlights auf grauem Bereich

Farbrezept – Metallelemente

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbелcher	Base	Silber-Basis
Ironbreaker	Layer	Metallische Highlights
Nuln Oil	Shade	Tiefe zwischen Metallplatten
Hashut Copper	Base	Warmer Kupferton
Gehenna's Gold	Layer	Kupfer-Highlights

HERALDIK & TRANSFER-GUIDE

Heraldik-Platzierung

Position	Markierung
Linkes Schulterpad	Ordens-Signum: drei ineinander geflochtenen Flammen (weiß/rot), auf grauem Untergrund. Bei Steinkinder weggelassen.
Rechtes Schulterpad	Kompanienfarbe-Balken (rot für I., karminrot für II., rostrot für III., etc.)
Helm	Frontale Plakette: ein steinerner Helm mit offenen Augen (Symbol der ewigen Wache)
Knieplatten	Kleine schmale Balken mit Schwarzer Schrift: Kürzel des Kampfbruders (z.B. "VK" für Veth'kar)
Brustplatte	Zentrales Symbol: Vereinte Flammen über einer Mauer (größer bei Hauptmännern, kleiner bei normalen Brüdern)
Augen des Helms	Stechende Augen in glühend Rot oder Feldgrau, abhängig von Licht-Einstellung. Rot zeigt aktiv und bereit. Grau zeigt Betrachtung oder Status-Nachtrag.



Schwarze Grundrüstung mit silbernem Crozius-Kreis auf dem Helm; vier kleine Flammen-Punkte darunter

Kompaniefarben

Kompanie	Hexwert	Nächste Citadel-Farbe	Notiz
I. — Ewige Wacht	#960C09	Mephiston Red + Nuln Oil Wash	Tiefrot mit Silberkantig
II. — Schanzwerk-Meister	#960C09	Mephiston Red, ungewaschen	Leuchtendes Karminrot, vergoldet
III. — Graben-Brüder	#F16C23	Ryza Rust	Rostrot, gefleckt mit Feldgrau
IV. — Versorgungsmeister	#451636	Barak-Nar Burgundy	Burgunderrot mit Kupferkanten
V. — Rotäusserer	#ED3814	Jokaero Orange + wash	Helles Feuerrot, mit schwarzen Streifen
Späher	#6C4811	XV-88 / Rhinox Hide	Khaki-Braun, rot gefleckt

Rang-Markierungen

Rang / Rolle	Markierung	Platzierung
Ordensmeister	Großes goldenes Kreuz mit ineinander gestoßenen Flammen	Beide Schulter-Auflage
Hauptmann	Silberner Rechteck, diagonal über Brustplatte	Oberer Brustbereich
Leutnant	Zwei silberne Linien (horizontal)	Schulterkante
Sergeant	Goldenes Rechteck (kleiner als Hauptmann)	Linker Armschutz
Veteranen-Sergeant	Gold Rechteck mit kleinem Crux Terminatus	Rechter Armschutz
Standardbruder	Einfache Kompanienfarbe, kein zusätzlicher Marker	Schulterpad standard
Apothecarius	Weißer Narthecium Markierung auf Helm	Rechts des Helm-Visiers
Techmarine	Rot-goldene Zahnrad-Symbol auf Brustplatte	Zentraler Brustbereich
Ordenspriester	Schwarze Rüstung mit vier silbernen Flammen	Gesamter Körper

BILD PROMPTS

Bildprompts (englisch)

Heraldry Sheet

A comprehensive heraldic sheet for the Inferno Breakers Space Marine Chapter, featuring their chapter symbol at the center: three interlocking flames rendered in white and deep red, positioned above a stylized stone wall with visible cracks and breaches. The flames are contained within a circular grey



ANVIL-OF-WAR

stone border. Around the central symbol are six smaller company iconography arranged in a hexagon: I. Company's silver-edged deep red, II. Company's crimson with gold accent, III. Company's rust-red with slate grey, IV. Company's burgundy with copper rim, V. Company's bright fire-red with black stripes, and the Scout Company's khaki-brown with red speckles. At the bottom of the sheet are three example helmet frontal plaques showing the helmeted eye motif in different configurations, and below that, the Steinkinder marker showing an empty left shoulder pad and a detailed spine-running uranic-ceramite rail with one hundred tiny engraved names. The entire composition should be rendered in the style of a Warhammer 40K official transfer sheet, with clean lines, metallic sheen, and gothic lettering labeling each section.

Chapter Master Portrait

A portrait of Ordensmeister Thassalos, an ancient Space Marine of the Inferno Breakers, standing at full height in his heavily-restored Mark VII power armour. His suit is deep red and field grey, with visible patches where the paint has been renewed—each patch represents a battle, each scratch a fallen brother. His left shoulder pad bears the chapter signum in faded silver; his right carries the marks of his rank in gold and silver. On his breastplate is a large central symbol of three intertwined flames above a cracked stone wall. He carries The Stone-Crier sword in one hand—an ancient weapon with names gravied into its blade—and The Hammer of Will, a thunder hammer, in the other. His helmet is open-faced, revealing a weathered, deeply lined face with the first signs of Kassandor petrification: faint grey veins visible along his temples and jaw. His eyes are intense and focused, looking directly forward with the weight of nine hundred and fifty years of war. In the background, shadowy stone walls and caverns of the Fortress-Monastery are visible, lit by distant volcanic fires. The lighting should be cool and grey, with warm red reflections from his armour. His stance is absolutely still, patient, like a man waiting.

Hauptmann Veth'kar Action Scene

Captain Veth'kar, now fully petrified into the Steingesang phase, moving through a damaged fortress interior in his distinctive Steinkinder armour—deep red and grey, with his left shoulder pad removed entirely, leaving a smooth empty space. His spine-mounted uranic-ceramite rail is visible along his back, running vertically from neck to lower spine, covered in one hundred tiny engraved names of previous Steinkinder. His helmet is the uniform Steinkinder design: flat grey, matt finish, with wide transparent visor and two parallel resonant chambers on the roof, giving his head a strange architectural quality. He moves with slow, measured precision through a breach in a wall, his feet planted with mechanical certainty. His movements are stiff but perfectly controlled—not weak, but transformed. Behind him, younger Flambreaker marines follow, their red and grey armour bright by comparison. The wall around them is shattered, scarred with impact marks and blast holes. Dust swirls in grey-yellow light from distant fires. His sword, The Last Wall, hangs undrawn at his hip—dull, unstained, a weapon no longer needed. A single other Steinkinder walks beside him, moving in perfect sync, their armours matching, their movements mirrored. The scene should convey absolute, terrifying certainty—not speed, but inexorable forward motion, like stone grinding forward, unstoppable.

Fortress-Monastery Environment

A vast underground cavern complex of the Inferno Breakers' Fortress-Monastery, the Ore of the Lost, carved directly into the black and iron-grey stone of Kassandor. The chamber shown is the Stone Memory Forest—hundreds of stone pillars rising from floor to vaulted ceiling, each one carved with the



ANVIL-OF-WAR

names of fallen Inferno Breakers. The pillars are irregular, weathered, pale grey limestone interspersed with darker basalt. Sulfurous steam rises from deep fissures in the floor, creating an ethereal yellow-grey mist that coils around the base of the pillars. Distant volcanic light filters down from chimneys carved upward through the stone, casting a strange, wavering orange and grey illumination across the entire space. The pillars are arranged in a spatial pattern that mirrors the battle-zones where each brother fell. Deep grooves and worn paths in the stone floor show where generations of Inferno Breakers have walked this space in meditation. In the foreground, a single Space Marine in full deep-red and grey power armour stands with his gauntleted hand touching one pillar, his head bowed. His helmet light casts a blue-white beam across the carved name. The ceiling arches impossibly high, lost in shadow and mist, with stone buttresses supporting the vast weight above. The entire scene should feel ancient, sacred, and sorrowful—a cathedral built from stone and memory.

Bombardment Scene: The Siege Begins

A wide establishing shot of the opening phases of the siege of Hermarax. In the foreground, Inferno Breaker space marines in red and grey power armour stand in prepared trench systems, weapons lowered, watching the horizon. Behind them, rows of fortification walls rise in stages—trenches dug in precise geometric patterns, not straight but in deliberate zigzags and killzones. The sky is sickly yellow-grey from distant fires and pollution. In the far distance, the walls of Castellum, a hive-city of impossible scale, loom black and damaged against the sky, with visible impact craters and breaches. Between the trenches and the city, a barren, cratered plain stretches out—the no-man's-land. A few Inferno Breaker Predator tanks sit dug-in to the sides of the trenches, their turrets facing the distant city. A single command banner—red and grey with the three-interlocking-flames symbol—stands in the middle distance, wind-torn and ancient-looking. The ground is ash-grey and broken, with disturbed earth showing where fortifications were recently reinforced. The lighting is flat, overcast, cold—no heroic sunlight, just enduring greyness. In the very distance, barely visible, a thin line of enemy fires flicker along the city walls. The scene should communicate: this will be a long war. Not dramatic, not quick, but methodical, patient, inevitable.

Symbol Detail: Interlocking Flames Over Stone

A detailed close-up of the Inferno Breakers' central heraldic symbol rendered as if carved or embossed into polished dark grey stone. Three flames intertwine in the center—rendered in white and bright red, with careful shading to show depth. The flames are stylized, geometric rather than naturalistic, with sharp edges suggesting carved lines rather than organic fire. Below the flames, a horizontal stone wall segment is rendered, with visible cracks, fractures, and breaches in the stone, drawn as deep shadows and highlighted edges. The entire composition is contained within a circular border of aged, weathered grey stone, as if this is the insignia on a Chapter relic or ancient monument. The stone itself shows patina, lichen, age marks, and deliberate chisel marks as if painstakingly maintained over centuries. Fine serif lettering below the circle reads: "THE INFERNO BREAKERS" in gothic script. The background should fade to absolute black, isolating the symbol in stark relief. The lighting should come from a single cool source, casting shadows deep into the carved cracks, making the symbol appear three-dimensional and ancient. The overall effect should feel like viewing an actual carved monument, not a modern graphic design.



Ordenspriester Mal'voth Carving Names

Ordenspriester Mal'voth, a smaller-than-typical Space Marine in full black Chaplain's armour with silver flame-point symbols, stands in the half-light of the Stone Memory Forest. He holds a careful, precise melee-weight hammer in one hand and an ornate chisel in the other. Before him, a pale grey limestone pillar rises, and he is in the precise moment of striking—the hammer is descending toward the chisel, about to cut a new name into the stone. Stone dust hangs in the air around him, illuminated by the ghostly yellow-green sulfurous steam rising from below. His posture is reverent, careful, as if performing surgery rather than carving. Around him, dozens of other pillars stand, each covered with carved names from bottom to top. The Crozius Arcanum, his crosier staff with a smithing hammer top, leans against his leg. His helmet visor is open, showing an intense, focused face. The light casts dramatic shadows across the pillars and his armour, emphasizing the weight and solemnity of the work. A younger Space Marine—barely visible in the background fog—watches silently, learning. The entire scene should convey: this is sacred work. This is how the fallen are honored. This is duty taken to its most intimate, personal level.

The Verlorene Kompanie in Slow Advance

A squad of five Steinkinder, the Verlorene Kompanie—Inferno Breakers who have reached Stage 3 petrification—advancing slowly through a destroyed fortress interior. Each marine wears identical flat-grey helmets with wide transparent visors and the two parallel resonant chambers on top, giving them an architectural, otherworldly appearance. Their armour is deep red and field grey, with the left shoulder pad removed entirely, leaving smooth empty space that is somehow more terrifying than any design. Down their spines runs the uranic-ceramite rail with one hundred engraved names of previous Steinkinder. Their movements are perfectly synchronized, not rushed but absolutely inexorable—the pace of stone grinding forward. Behind them, a younger marine in standard Inferno Breaker colours (unremoved shoulder pad, full markings) follows. The fortress around them is shattered: crumbling stone walls, blast craters, collapsed ceiling sections. Dust fills the air. The Steinkinder move through this destruction with no concern, no haste, as if they are part of the destruction itself. One of them is pointing with one gauntleted hand toward a distant breach in a far wall. Their posture is collective, unified, less like individual warriors and more like a single entity moving through five bodies. The lighting is flat, grey, cold. The overall impression: these are not men anymore. These are instruments. These are stone.