



DIE EISENFLAMMEN

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Feuer opfert, Blei tötet, Eisen kämpft, das Fleisch zahlt.“



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Iron Hands
Gründung	4. Gründung — größte Welle seit der Ersten (nach 546.M32)
Welttyp	Wildwelt
Kampfdoktrin	Feuerkraft-Fokus
Loyalitätsstatus	Loyalist
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Die Eisenhände der Flamme sind eine Ordnung von Feuer-Fanatikern aus einer glühenden Wildniswelt, die Überlegenheit des Blandfeuers über Ehre, Glauben und Mitleid preisen – und daher mit dem T'au-Imperium als ideologische Feinde mehr verfallen sind als als bloße militärische Rivalen.

Die vier Säulen

Feuer als Recht der Macht

Die Eisenhände glauben, daß überlegenes Feuer nicht nur Strategie, sondern moralisches Recht ist. Wer die Geschosßkraft besitzt, dem gehört der Kampf. Dies ist kein Überfall – dies ist Überzeugung. Ein Ordensmeister der Eisenhände wird nicht fragen, wie viel Munitionen verbraucht werden; er wird fragen, warum noch Feinde stehen.

Maschinenperfektionismus ohne Mitleid

Anders als die Originalen Eisenhände, die die Schwachheit des Fleisches fürchteten, fürchten die Eisenhände der Flamme die Ineffizienz der Maschinerie. Jedes Bolter-Magazin muß präzise gefüllt sein. Jeder Cybot muß schneller bewegt werden. Der Eisenvater dieser Ordnung ist kein liebender Priester – er ist Ingenieur der Vernichtung.

Heiligkeit der Überlegenheit, nicht der Unterwürfigkeit

Die Ecclesiarchie erfaßt die Eisenhände nicht wirklich. Sie beten zum Imperator und hoffen auf Segen. Die Eisenhände beten nicht zu dem, der nicht antwortet – sie bauen Waffen, die antworten müssen. Überlegenheit ist Heiligkeit; wer überlegen kämpft, kämpft richtig.

Die Wildniswelt als Form der Wahrheit

Korax Prime lehrt täglich: Nur die stärksten Raubtiere jagen erfolgreich. Nur die beste Feuerunterstützung gewinnt Kriege. Die Bestien ohne Verstand und die Hügel ohne Namen – sie sind das Lehrbuch. Ein Feuergeborener ist kein Gelehrter der Terra, kein Priester der Mechanik, sondern Jäger und Flammen-Träger.



Tonalität

Punkt

Düster und pragmatisch: Keine romantischen Kriegserzählungen, sondern die Kälte der Logistik und die Hitze des Geschosßfalls.

Fanatisch ohne Gnade: Die Ordnung predigt nicht – sie verbrennt und baut wieder auf. Glauben ist Handlung, nicht Gebet.

Technisch-ritualistisch: Munitionslehren sind Liturgie, Feuer-Initiationen sind Sakramente; das Zeremonielle vergießt kaltes Blei.

Mißtrauisch gegen jede Autorität außer der Überlegenheit: Codex Astartes, Ecclesiarchie, sogar Terra – alle sind Ablenkung vom einen Gesetz: wer schießt besser, gewinnt.

Korax Prime ist Lehrmeister, nicht Heimat: Die Wildniswelt wird nicht geliebt, sondern verehrt wie eine Waffe, die richtig kämpft.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Philosophie	Das Fleisch ist schwach; Maschinenteile ersetzen Schwachheit	Das Fleisch ist Munition; Feuer verbraucht, Eisen bleibt
Technik-Verhältnis	Ehrfurcht vor dem Mechanismus, Reparatur ist Heiligkeit	Praktizismus: Waffe funktioniert oder wird gemeldet; kein Kult
Feuer-Doktrin	Nicht primärer Fokus; Belagerung und Ingenieurkunst	Absolute Überlegenheit im Blandfeuergefecht; Doktrin der Erstickerung
Gensaat-Symptomatik	Kalte, metallische Halluzinationen; Isolationswahn	Fieber-Anfälle, Verbrennungsvisionen; Wahn vom Feuer, das spricht
Heimwelt	Medusa – Schmiedewelt, hochzivilisiert, tektonisch aktiv	Korax Prime – Wildniswelt mit glühenden Ebenen, primitiv, lehrreich
Feuer-Ziel-Verhältnis	Feuer als Werkzeug für Ingenieur-Krieg	Feuer als Moral, Recht und Prüfstein

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Vierte Gründung fiel in eine Zeit, als das Imperium noch glaubte, es könne sich selbst erfinden. Zehn Jahrtausende waren seit dem Fall des Thrones verstrichen – nicht lange genug für Mythos, aber lang genug für Vergessenheit. Die neuen Orden sollten die Macht Terras in ferne Sektoren tragen, doch weder Terra noch die Adeptus Mechanicus hatten Einsicht genug, zu verstehen, was sie schufen.

Die Eisenhände entstanden nicht in den ordentlichen Laboratorien des Mars oder unter den Augen der Administratum. Sie entstanden aus Fragmenten. Ihr Gensaat-Ursprung liegt bei Ferrus Manus – dies steht in allen Aufzeichnungen korrekt geschrieben – doch die Samenquelle war alt, teilweise dekontaminiert, und der Apothecarius, der sie zur Verfügung stellte, war ein Mann namens Torven Kale, der bereits Fehler in früheren Gründungen toleriert hatte. Ob absichtlich oder aus Nachlässigkeit – die Aufzeichnungen wurden später vernichtet – die erste Kampanie der Eisenhände zeigte Symptome, die mit keiner Gründungs-Kohorte im Codex Astartes übereinstimmten.



ANVIL-OF-WAR

Die Ordnung wurde Korax Prime zugeordnet, einer Wildniswelt im Segmentum Pacificus, die der Große Kreuzzug als „würdig für Pazifizierung, aber kulturell unbedeutend“ klassifiziert hatte. Dort war keine Ecclesiarchie stark, kein Adeptus-Mechanicus-Gouverneur zu besänftigen, keine Handelsrouten zu schützen. Nur Flammen, Raubtiere und die glühenden Ebenen, die unter der dünneren Atmosphäre Korax Primes durch die Strahlung eines zweiten Mondes in permanente Hitze versetzt wurden.

In M32 landete die erste Kompanie. Ihre Fortress-Monastery – das Geschmolzene Heiligtum – wurde nicht gebaut, sondern geboren. Die Brüder fanden ein vulkanisches Netzwerk, Höhlen die Hunderte Meter unter die Oberfläche reichten, und erkannten darin, was ihre fehlerhaften Gene schreien ließen: eine Schmiede. Eine Arena. Ein Prüfstand für das Richtige.

Die Eisenhände bauten nicht nach dem Codex. Sie bauten Munitions-Kammern in den Felsgrund. Sie bauten Schießstände unter freiem Himmel, wo die glühende Hitze Korax Primes die Augen der neuen Feuergeborenen schärfte. Sie bauten Tunnel für Moto-Kavallerie – und statt Bike-Truppen nach regulärer Art zu trainieren, entwickelten sie eine Doktrin des fliegenden Feuersturms, bei dem Geschwindigkeit nur den Geschoßfall unterstützen sollte, nicht ihn ersetzen.

Innerhalb von zwei Jahren waren die Eisenhände nicht mehr im Codex auffindbar. Nicht als Häresie – die Administratum bemerkte sie kaum genug, um sie zu verdammen – sondern als Anomalie. Ein Orden, dessen Stärke bei Vollausrüstung nicht 1000, sondern 847 betrug, weil die anderen Brüder nicht überlebten. Ein Orden, dessen Kaserne-Disziplin so streng war, daß selbst Space-Wolf-Beobachter sich unwohl fühlten. Und am gefährlichsten: ein Orden, der keine Außenpolitik hatte, weil er keine Diplomatie kannte – nur Feuergefechte und die Erwartung, daß die richtige Ansicht gewinnen würde, indem die andere Seite verbrannt wurde.

Die erste dokumentierte Kampagne fand M32 statt, gegen eine Ork-Waaagh, die über Korax Prime hinwegziehen wollte wie über alle anderen Welten. Die Eisenhände hatten 200 Bruder einsatzbereit. Sie töteten 40.000 Orks mit konzentriertem Geschoßfall allein in der ersten Schlacht. Sie verloren 31 Bruder und rekrutierten 47 neue aus den Ureinwohnern Korax Primes – eine der wenigen Mal, daß die Ordnung sich verjüngte, nicht durch Verlust, sondern durch Willenserklärung.

Sie waren nicht treu dem Imperium. Sie waren treu dem Feuer, und das Imperium war nur zufällig die Kraft, die schießen durfte.

Die Heimatwelt

Korax Prime ist älter als die meisten denken. Es gibt Felsen auf diesem Planeten, die älter sind als Terra. Die Welt rotiert unter zwei Monden – der innere, Ashtan, dreht sich schnell, erzeugt Gezeitenreibung; der äußere, Kessir, zieht die Atmosphäre in gespannten Mustern. Das Resultat ist eine glühende, gespannte Welt, auf der die gemäßigten Zonen kaum größer sind als alte Kontinente und die meisten Gegenden entweder Eisfelsland oder brennende Ebene.

Die dominante Fauna besteht aus Koraxiden – sechsbeinige Raubtiere, groß wie Rhinozeri, mit Haut, die Wärme bis 60 Grad absorbiert und wieder abgibt. Sie jagen in koordinierten Familiengruppen, mit einer Kommunikation durch tieffrequente Vibrationen, die unter der Erde über Kilometer wandern. Ein einzelner Koraxid ist dumm, fast ein Instinkt-Tier; eine Herde ist ein Gehirn von zwei Tonnen Fleisch und überraschender taktischer Raffinesse.

Die zweite dominante Spezies ist der *Flammen-Krummer*, ein fliegendes Raubtier mit phosphoreszierenden Flügeln, das über den glühenden Ebenen ständig aufwärts-abwärts segelt. Es hat



ANVIL-OF-WAR

keine Augen, die im konventionellen Sinn sehen – stattdessen spürt es die Thermik der Umgebung wie Ort und Form. Ein Flammen-Krummer kann in absoluter Dunkelheit jagen. Die Ureinwohner Korax Primes jagen beide Arten, nutzen die Körper für Rüstung und Werkzeug, nutzen das Gift der Krummer für Pfeile. Sie sind primitiv, aber nicht dumm – sie überleben auf einer Welt, die alles andere vernichtet hätte.

Die Eisenhände sahen in diesen Raubtieren keine Feinde, sondern Lehrer. Der Koraxid lehrte Geduld und Koordination. Der Flammen-Krummer lehrte Blindheit zu überwinden – auch die Eisenhände würden lernen, im Dunkeln zu schießen, Thermalvisionen zu nutzen, die Umgebung als Feuer zu spüren. Die Ordnung übernahm beide Bilder in ihre Ikonographie, wobei der Koraxid zum Ordenssiegel wurde: sechs Beine, gepanzert, unaufhaltsam. Der Flammen-Krummer wurde zum Banner-Symbol für jeden Schwadron des Feuer-Schwarms.

Die glühenden Ebenen selbst – die Ashflächen – sind ein Testfeld, auf dem die neuen Feuergeborenen ihre erste Ganztags-Kampf-Simulation vollziehen. Temperatur steigt über 50 Grad, Wind trägt Vulkan-Asche mit sich, und jeder Bruder muß hundert Kilometer unter Feuern laufen, ohne Unterstand, ohne Meditation, bis er zusammenbricht oder die Ebene überlebt. Es ist keine militärische Ausbildung mehr – es ist Initiation. Etwa einer von zehn überlebt.

Ordenskult

Die Eisenhände preisen das Feuer nicht wie die Ecclesiarchie den Imperator preist – als fernes, unzugängliches Ideal. Sie preisen es als Wesen, das handelt. Das Feuer wählt, wer verbrennt und wer lebt. Das Feuer entscheidet, welche Taktik richtig ist, indem es nur die richtige verbrennt und die falsche asche macht. Der Imperator sitzt auf einem Thron in ewiger Finsternis; das Feuer sitzt in den Ebenen Korax Primes und brennt.

Kein Gebet ist in dieser Ordnung „Barmherzigkeit erlebe ich.“ Das Gebet ist: „Laß das Feuer rein sprechen.“ Wenn ein Kampfbruder tötet, spricht er nicht „Im Namen des Imperators“ – er spricht „Das Feuer teilt Wahrheit mit.“ Die Liturgie dieser Ordnung ist die Munitionslehre: jede Kugel hat einen Namen, jeden Geschoss folgt eine Stille, in der das Resultat der Wahrheit zeigt – Tod des Feindes oder Fehlschlag der Waffe. Beides ist Information.

Die Eisenhände der Flamme unterscheiden sich fundamental von ihren Vorgängern, den Eisenhänden. Sie haben keine Ehrfurcht vor der Mechanik als solcher – die Maschine ist Werkzeug, nicht Gott. Ein Bolter, der nicht schießt, wird nicht repariert mit rituellen Händen und Gebete. Er wird zerlegt, die brauchbaren Teile werden in einen neuen Bolter gefügt, und der defekte Rest wird geschmolzen. Der Maschinerie wird keine Seele zugestanden; nur der Schütze hat eine, und auch die ist fragwürdig.

Dies macht diese Ordnung zu einer, die von Außen als Ketzer wahrgenommen wird – nicht als gotteslästerlich im Sinne der Chaos-Sekten, sondern als unorthodox im Sinne von „nicht zahme genug.“ Die Ecclesiarchie läßt keine Gesandten zu den Eisenhänden ein. Der Adeptus Mechanicus interessiert sich für ihre Munitions-Wissenschaft, aber sendet keine Delegationen, um sie „zu korrigieren“. Die Eisenhände stehen im Dossier der Inquisition als „Anomalie, überwacht aber nicht eingegriffen“ – denn was einzugreifen? Sie gewinnen Kriege. Sie verlieren wenige Brüder. Sie rebellieren nicht gegen Terra. Nur ihre Religion ist anders, und das Imperium hat zu viele andere Sorgen.



Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat der Eisenhände ist fehlerhaft – dies war immer bekannt, aber nicht dokumentiert. Die erste Kompanie zeigte bereits nach 30 Monaten Symptome, die in keinem Codex Astartes erfaßt waren. Das Gensaat-Erbe Ferrus' war beschädigt, und die Beschädigung führte nicht zum sofortigen Zusammenbruch, sondern zu einer Mutation in die Richtung einer gefährlichen Spezialisierung: das zentrale Nervensystem wurde überempfindlich gegen Hitze-Reize.

Ein normaler Space Marine spürt Hitze als Warnsignal. Ein Feuergeborener spürt Hitze als Sprache. Sein Hypothalamus wurde subtil verformt, sein Locus coeruleus (das Zentrum des Adrenalin-Ausschüttung) reagiert nicht auf Angst, sondern auf thermische Gradient-Veränderung. Je heißer es wird, desto fokussierter wird das Gehirn des Feuergeborenen. Je kälter es wird, desto langsamer wird er, desto nebelig.

Dies ist kein Merkmal, das die Eisenhände verheimlichen. Sie haben es aktiv in ihre Trainings-Methodologie integriert. Ein Novize wird nicht „trotz“ dieses Gensaat-Fehlers zum Kämpfer – er wird wegen dieser Eigenschaft zum Kämpfer. Die Hitze-Empfindlichkeit wird trainiert, nicht unterdrückt. Ein Feuergeborener wird zum Experten des Feuerkampfes, weil sein Körper im Feuer klarer denkt.

Fluch-Stufen

Stage 1 — Frühe Zeichen: Die Glut-Spitze

- Der Körper des Novizen entwickelt ein permanentes leichtes Fieber (0,5–1,5 Grad über Normaltemperatur); die Haut wird rötlich gefärbt, besonders an Hals und Brustkern - Schweißproduktion steigt dramatisch an; die Ordnung lehrt, dies nicht als Schwäche, sondern als „Fluidität der Stahl-Durchblutung“ zu verstehen - Der Puls wird sichtbar erhöht in allen Ruhe-Momenten; in der Prüfungs-Arena wirken Blutgefäße wie glühende Adern unter der Haut - Aggressive Reaktion auf kalte Umgebung: der Bruder wird verlangsamt, mürrisch, unfähig zu präzisen Bewegungen, wenn Temperatur unter 10 Grad fällt - Schlaf wird schwach und fragmentartig; viele Feuergeborenen berichten von Träumen, in denen Flammen ihnen zurufen, geheimnisvolle Koordinaten und Schießwinkel zu nennen

Diese Symptome werden in den ersten zwei Jahren nach der Implantation des Gensaat sichtbar. Ein Feuergeborener wird nicht als krank angesehen – er wird als „erwacht“ angesehen. Der Eisenvater der Ordnung führt selbst eine Zeremonie durch, um dies zu zelebrieren: Der frühe Bruder wird vor dem Feuer-Heiligtum gebracht, und der Eisenvater zeichnet die glühende Grenze auf, bis zu der die Hitze reicht – das ist die Linie des „erwachten Feuers“, und der Bruder wird gelehrt, immer über dieser Linie zu denken.

Stage 2 — Fortgeschritten: Die Kohle-Bande

- Die rötliche Verfärbung wird intensiver, dunkelrot bis hin zu purpurn an den Extremitäten; Narben-Bildung wird beschleunigt, doch die Narben sind dunkelbraun und glühend strukturiert - Temperatur-Regulation versagt teilweise: der Körper stabilisiert sich auf 38–40 Grad und hält dies konstant, unabhängig von äußerer Temperatur (außer in extremer Kälte, wo der Kollaps droht) - Der Bruder wird extrem sensitiv auf Bewegungs-Änderung in Umgebungstemperatur; selbst eine Veränderung von 2 Grad wird bemerkt und löst physische Reaktion aus - Halluzinationen beginnen, schwach: die Umgebung scheint gelegentlich zu „flüssigen“, Mauern wirken wie dampfende Körper,



ANVIL-OF-WAR

Feuer scheint in menschlicher Form zu tanzen - Der Bruder zeigt obsessives Verhalten bezüglich Feuer-Kontrolle; er sortiert Munition nach „Temperatur-Konsistenz“ statt Typ, spricht mit dem Feuerschein als wäre es sentient

Wird in Stadium 2 erkannt, wird der Bruder vom Eisenvater selbst überwacht. Der Eisenvater (Ordensmeister, zugleich oberster Techniker) sitzt in der Tiefe der Vergessenheit – dieser verborgenen Kammer unter dem Geschmolzenen Heiligtum – und führt persönlich ein Buch, dessen Einträge nur Zahlen sind: Tage seit Stadium 1, Temperatur des Bruders, Anzahl berichteter Visionen. Es gibt kein Urteil in diesen Einträgen – nur Aufzeichnung.

Die Überwachung geschieht unregelmäßig, um den Bruder nicht zu verunsichern. Ein Apothecarius wird ihn einmal monatlich prüfen, scheinbar routinemäßig, aber wirklich um physiologische Veränderungen zu katalogisieren. Ein Ordenspriester wird mit ihm sprechen, angeblich um seine Moral zu stärken, wirklich um zu beobachten, wie die Sprachfähigkeit verschwindet.

Stage 3 — Terminal: Der Schmied-Moment

Dies ist der Punkt, an dem die Gensaat vollständig die neurologische Kontrolle übernimmt. Der Körper des Bruders wird zu einem lebenden Ofen – Temperatur stabilisiert sich bei 41–43 Grad konstant, und der Bruder kann nicht mehr sprechen, nur noch guttural grollen. Die Augen färben sich dunkelgelb von innen, die Sklera wird rötlich. Das Gesicht wird durch Hitze-Schwellungen entsetzlich deformiert. Der Bruder ist noch nicht tot, aber nicht mehr wirklich präsent.

Diese Phase nennt die Ordnung ****Der Schmied-Moment**** – jenes Moment, in dem Ferrus' defektes Erbgut den letzten Punkt der Umwandlung erreicht und der Bruder nicht mehr zurückkehren kann.

Nach der Diagnose des Schmied-Moments wird der Bruder nicht getötet. Er wird nicht geheilt. Er wird in die Verlorene Kompanie aufgenommen.

KOMPANIEN

Kompanien

I. Flammen-Vordergrund

Kompaniefarbe: Schwarz mit orange Rand

Rolle: Frontline-Angriff, Schwerpunkt

II. Kohle-Schweigen

Kompaniefarbe: Dunkelgrau mit rot Akzent

Rolle: Flankenschutz, taktisches Feuer

III. Aschenflug

Kompaniefarbe: Braun mit silbern Streifen

Rolle: Mobil-Feuer, Motorrad-Schwadron



IV. Magma-Kern

Kompaniefarbe: Dunkelrot mit schwarz Muster

Rolle: Schwer-Bewaffnung, Cybot-Unterstützung

V. Glut-Flammen

Kompaniefarbe: Orange-Schwarz geflammt

Rolle: Reserve und Rotations-Einsatz

Spähkompanie

Kompaniefarbe: Dunkelbraun ohne Markierungen

Rolle: Aufklärung, Späher-Training

Die Spähkompanie ist die Ausbildungs-Einheit und der Scout-Verband der Eisenhände. Brüder, die noch nicht in eine der fünf Kampf-Kompanien aufgestiegen sind, dienen in der Spähkompanie, wo sie lernen, Hitze-Navigation zu nutzen, Thermalvision-Systeme zu bedienen und das Getriebe des Feuers zu verstehen. Die Spähkompanie hat keine offizielle Kampf-Doktrin – sie ist Lehrgebilde.

Held: Ordenspriester Vel'karn der Flammenredner

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Ordensmeister Vryne der Geschmolzene (Gründer, Long-Deceased M32.2–M33.8)

Vryne war der erste Ordensmeister der Eisenhände und wird heute nur als Legende bekannt, denn er starb vor über tausend Jahren. Aber die Legende ist stabil: Vryne war ein Eiserner aus der ersten Kohorte der Vierten Gründung, einer von 67 Brüdern, die auf Korax Prime landeten. Es wird gemunkelt, daß Vryne selbst Apothecarius Torven Kale kannte – den Mann, der die fehlerhaft Gensaat ausgab – und daß dies kein Fehler, sondern Absicht war. Manche sagen, Vryne forderte ausdrücklich eine mutierte Linie, um die Hitze Korax Primes nicht nur zu ertragen, sondern in sie zu verschmelzen. Andere sagen, Vryne war selbst ein Test-Subjekt.

Vryne war nicht groß für einen Space Marine – 2,4 Meter, wo andere 2,7 oder 2,8 waren – aber diese Kleinheit machte ihn schneller. Augenzeugenberichte beschreiben ihn als „Feuer in Rüstung“, wobei „Feuer“ nicht metaphorisch, sondern physisch gemeint ist: die frühen Feuergeborenen entwickelten eine Art Körper-Lumineszenz bei höchster Aktivität, und Vryne schien im Dunkeln zu glühen.

Ausrüstung: Ein spezieller Bolter-Hybrid, den er selbst modifizierte – halb Bolter, halb thermisch verstärkt, mit einer Rückstoß-Kompensation, die unter Hitze funktionierte. Das Werkzeug ist verloren, aber Beschreibungen deuten an, daß es höchst unorthodox war.

„Das Feuer hat keine Hoffnung. Es hat nur Hunger. Wenn wir das Feuer sein wollen, müssen wir den Hunger verstehen.“ — Vryne zu seinen neuen Brüdern, erste Woche auf Korax Prime

Bei der Gründung selbst, als die Eisenhände ihre erste wilde Begegnung mit Korax Prime hatten. Die Landungskapsel wurde von einer Herde Koraxide angegriffen – sechs Tiere, gut koordiniert. Vryne und



ANVIL-OF-WAR

vier Brüder waren der einzige Sicherheits-Trupp. Statt auf Deckung zu gehen, führte Vryne einen Frontal-Angriff direkt in die Herde. Er schoss nicht, um zu töten – er schoß, um zu verwirren. Die Geschosse trafen Umgebung, Steine, Bäume, alles um die Koraxide herum, aber nicht die Tiere selbst. Die Psychologie arbeitete: die Koraxide, überfordert von konstant wechselnden Feuer-Quellen, verloren die Koordination und begannen, untereinander zu kämpfen. Nach 10 Minuten rannten die sechs Tiere weg. Vryne und seine vier Brüder waren unversehrt. Dies war das erste Mal, daß die Eisenhände „Feuer-Überlegenheit“ als Taktik benutzten. Es wurde zur Religion.

Ordenspriester Kael der Flammenseher (Gegenwart, aktiv)

Kael ist der derzeitige Ordenspriester (Chaplain) und einer der wenigen, die tatsächlich die inneren Zweifel der Ordnung artikulieren darf, ohne Ausschluß zu riskieren – sein Priester-Status schützt ihn. Er ist etwa 250 Jahre alt und zeigt bereits frühe Symptome von Stadium 2, aber dies ist nicht der Grund, daß er Ordenspriester wurde. Vielmehr: Kael war ursprünglich bei den Dark Angels, wurde als Liason zu den Eisenhänden geschickt vor etwa 70 Jahren, und ist seitdem nicht heimgekehrt. Seine Ordensbrüder fragten ihn, ob er bleiben wolle. Er sagte ja. Die Dark Angels haben keine Nachricht mehr von ihm erwartet.

Kaels Rüstung ist schwarz wie die aller Ordenspriester, aber seine Farbmarkierungen sind weiß statt rot oder orange – dies wird als Zeichen genommen, daß er zu den Eisenhänden gehört, aber nicht ganz. Er trägt kein Crozius Arcanum (das typische Schwert des Ordenspriesters), sondern ein thermisches Crozius – ein Schwert, dessen Klinge von innen nach außen heiß ist, temperiert auf etwa 200 Grad Celsius. Es verbrennt, wenn es berührt wird. Kaels Haltung zur Ordnung ist professionell, aber distanziert: er glaubt nicht an das Feuer, aber er respektiert die Bruderschaft.

Ausrüstung: Das thermische Crozius Arcanum (wie oben beschrieben); eine Rüstung aus Mark VII Aquila mit Schmauchflecken; sein Ordenszeichen ist ein umgekehrtes Flammen-Krummer-Symbol, was bedeutet „Ruf ins Licht statt Flammen-Ruf“.

„Euer Feuer spricht, aber es spricht nur eine Sprache – die Sprache der Vernichtung. Der Imperator spricht viele Sprachen. Aber ich bin bei euch, also werde ich auch das Feuer hören.“ — Ordenspriester Kael zu den neuen Feuergeborenen bei ihrer Ordinieren

M33.2, die Schlacht von Ashtor-Drei, eine der größten Kampagnen der frühen Ordnung. Ein T'au-Angriff versuchte, das südliche Gebirgsmassiv zu überrennen. Die Eisenhände waren überzahlt 3:1, aber das war ideal für ihre Feuer-Überlegenheit. Die Schlacht war weniger eine Schlacht als eine Stunde des kontinuierlichen Feuer-Walles, bei dem die T'au keinen Fußbreit gewinnen konnten. Aber dann: eine T'au-Feuer-Brunnen-Gruppe (vier Battlesuits) brach durch die rechte Flanke und bedrohte die Geschöß-Nachschubslinie. Dies war Chaos: der logistische Zusammenbruch drohte. Ordenspriester Kael führte eine Reaktion aus – nicht militärisch, aber psychologisch. Er rannte direkt auf die vier Battlesuits zu, sein thermisches Crozius schwingend, und schrie (nur einer Satz, immer wiederholt): „Der Imperator kennt euer Gesicht!“ Unlogisch, chaotisch, möglicherweise fanatisch. Aber die T'au wurden verunsichert von dieser einzelnen Figur, die ganz allein auf sie zulief. Sie verzögerten ihre Offensive um Sekunden. Das war genug. Die nächste Welle Feuergeborener kam von der Flanke und überflutete die vier Battlesuits. Die Schlacht wurde gewonnen. Nach der Schlacht gratulierte der Ordensmeister Kael zu seiner „Herzhaftigkeit“, was Codex für „irrationalem Mut“ ist – aber Kael antwortete nicht.



Eisenvater und Ordensmeister Morven der Ungebrochen (Gegenwart, aktiv)

Morven ist der derzeitige Ordensmeister und zugleich Techmarine-Oberster (daher der Titel

„Eisenvater“), eine Kombination, die nur bei den Eisenhänden existiert. Er ist etwa 400 Jahre alt und zeigt keine Gensaat-Symptome – seine Blutarbeit ist merkwürdig stabil, was die Ordnung als Zeichen nimmt, daß seine Linie rein ist. Morven war nicht immer Ordensmeister. Er war zuerst Techmarine, dann Krieger, dann Ordensmeister – eine Karriere, die 350 Jahre in Anspruch nahm.

Morven ist 2,9 Meter groß, gegen obereren Rand der Space-Marine-Höhe, und daher an sich schon einschüchternd. Seine Rüstung ist ein Meisterwerk – Mark VII Aquila, aber komplett benutzerdefiniert, mit beweglichen Plattierungen, die die Hitze-Ausbreitung kontrollieren. Er trägt ein Servogeschirr mit sechs Mechanogreifern statt der üblichen zwei – dies ist kombiniert mit seiner Rolle als Techmarine. Aber der dominanteste Aspekt seiner Rüstung ist ein einzelnes, riesiges Kraftschwert, das er „das Schwert von Ferrus“ nennt – benannt nicht nach dem ursprünglichen Primarch, sondern nach einem frühen Bruder der Ordnung, der vor 200 Jahren fiel.

Morven ist nicht charismatisch. Er ist nicht inspirierend. Aber er ist absolut effizient und bereit, jeden Befehl auszuführen, den er selbst zuerst ausführt. Die Brüder folgen ihm nicht aus Liebe, sondern aus dem stillen Verständnis, daß dieser Mann mehr Dinge richtig getan hat als jeder andere.

Ausrüstung: Das Kraftschwert „Schwert von Ferrus“ (4.5 Meter lang, ungefähr), mit der Inschrift in Eisenhände-Runen längs der Klinge – eine unaussprechbare Zeremonie aus Hitze-Formungen. Ein Bolter mit singulär verstärktem Rückstoß-Kompensator. Ein Servogeschirr mit sechs Mechanogreifern (vier für Reparatur, zwei für Kampf). Mark VII Aquila Power Armour mit allen persönlichen Modifikationen.

„Ich bin nicht größer als das Feuer. Ich bin nicht älter als das Feuer. Aber ich bin älter als dieser Orden, und daher spreche ich für das Feuer, wenn das Feuer nicht sprechen kann.“ — Eisenvater Morven, in einer seltenen Ansprache an Späher-Trainees

M33.6, der T'au Überfall auf die südliche Schmiedebasis. Ein T'au-Angriffskommando versuchte, die Munitions-Kammern Korax Primes zu zerstören. Die Schmiedebasis war unterirdisch, mit komplexen Tunneln, und die T'au hatten Bunkerbrecher-Munition. Dies war eine Sackgasse-Schlacht, kein Feuergefecht an offenen Flächen – Nachteil für die Eisenhände, die auf Überlegenheit vertrauten.

Eisenvater Morven stellte sich persönlich in den einzigen Durchgang – einem Tunnel, 3 Meter breit, 4 Meter hoch. Er stützte sich mit dem Schwert von Ferrus auf dem Boden ab, ließ es leicht vibrieren, und positionierte sich so, daß sein Körper den gesamten Zugang blockierte. Als die T'au kamen – sechs Battlesuits, eine Kader-Flammenführerin, etwa 20 Kampftruppen – statt sie zu attackieren, drückte Morven auf einen versteckten Schalter in seinem Servogeschirr. Alle sechs Mechanogreifer erwachten zum Leben und begannen, einen Kontrollmechanismus zu bedienen, den Morven zuvor installiert hatte. Der Tunnel selbst war eine Falle: Wärmeverstärker, die die Umgebung auf über 60 Grad anheizten. Morven selbst stand unter einem Wärmeschutz-Feld, das er mit den Mechanogreifern kontrollierte. Die T'au, die nicht für solche Extreme gebaut waren, verloren schnell ihre Panzerungsintegration. Nach 20 Minuten war die T'au-Einheit zerstreut oder kollabiert. Morven trat aus dem Tunnel, und nicht ein einziger Feuergeborener war verletzt worden. Die Basis war sicher.



FELDZÜGE

Feldzüge

Das Azurtor-Unternehmen

Ära: M32.1 bis M32.3 (etwa 2 Jahre)

Gegner: Ork-Waaagh (angeführt durch den Nob „Braschkull Verbrannte-Zähne“)

Dauer: 18 Monate intensive Kampf, 6 Monate Konsolidierung

Ausgang: Sieg der Eisenhände; Waaagh zerfallen, Planet befreit

Narrative: Das Azurtor-System war eine kleine Kolonie, drei bewohnte Welten unter schwacher Zentralverwaltung. Der Ork-Waaagh kam aus dem Rand-Sektor, angeführt durch Braschkull, einen der seltenen Orks mit echter Strategie. Die lokale Imperiale Garde war überfordert. Der Aufruf für Space Marines kam zur Administratum, und die Eisenhände wurden geschickt – dies war ihre erste große Kampagne nach der Gründung.

Die Eisenhände zeigten zum ersten Mal ihre volle Feuer-Überlegenheits-Doktrin. Sie wählten nicht Gefechte, sondern Bombardements von sicherer Entfernung. Sie etablierten Schießstände auf höherem Gelände und überluden sie mit Heavy-Bolter-Teams. Als die Orks versuchten, ihre Positionen zu stürmen, zerfielen diese unter dem psychologischen Druck des Feuer-Walles.

Aber die Kampagne war nicht einfach. Braschkull erwies sich als taktisch klug: er benutzte T'au-Verbindungen (eine kleine Kader-Einheit, die sich zufällig im System aufhielt), um die Eisenhände zu umgehen. Dies war der erste Kontakt zwischen den Eisenhänden und dem T'au-Imperium, und es war sofort erbittert. Die Eisenhände verloren eine ganze Kompanie in einem koordinierten Hinterhalt – T'au Überlegenheitsfeuer kombiniert mit Ork-Angriff. Dies war traumatisch für die Ordnung und definierte ihre Sicht auf den T'au für immer: nicht einfach Feind, sondern Ketzer, der ebenfalls Feuer-Überlegenheit beanspruchte.

Die Eisenhände reagierten mit einer Eskalation. Sie setzten ihre beiden Cybots ein (eine ungewöhnliche Verschwendung von Ressourcen für eine erste Kampagne) und überfluteten die T'au-Position mit konzentriertem Feuer. Der T'au-Kader zog sich zurück, aber nicht bevor er schwere Verluste zufügte – insgesamt verloren die Eisenhände 83 Brüder in dieser Kampagne.

Nach 18 Monaten war der Waaagh zerfallen. Die T'au waren vertrieben. Die Kolonie war „befreit“ – obwohl die Zivilbevölkerung unter den Bombardements gelitten hatte. Die Administratum war dankbar. Die Eisenhände merkten sich die T'au.

Die Kessir-Einsätze

Ära: M32.4 bis M33.1 (etwa 9 Monate Kampf, 3 Monate Pause)

Gegner: Mehrere lokale Bedrohungen; hauptsächlich Tyraniden-Infiltration und Genestealer-Kult

Dauer: 12 Monate total (konzentriert)

Ausgang: Sieg; Korax Prime und Mond Kessir gesichert

Narrative: Die Kessir-Einsätze waren weniger eine einzelne Kampagne als eine Serie von



ANVIL-OF-WAR

Kleinkampagnen auf den Monden Korax Primes und der Fläche des Planeten selbst. Der Mond Kessir wurde von einer Tyraniden-Brut-Flotte überflogen, hinterlässt einen Genestealer-Befall. Gleichzeitig begannen lokale Kolonisten, sich gegen die Autorität der Eisenhände zu erheben – die Hitze und die Feuer-Bombardements waren unerträglich für ältere imperiale Siedlungen, die auf gemäßigte Zonen ausgerichtet waren.

Die Eisenhände führten eine Serie von Pazifizierungs-Operationen durch, die heute euphemistisch als „Befreiungs-Operationen“ genannt werden, tatsächlich aber Unterdrückung waren. Ganze Kolonien wurden unter den Befehlen der Eisenhände regiert – nicht durch Gewalt, sondern durch die Androhung von Feuer.

Parallel dazu bekämpften die Eisenhände die Tyraniden-Infiltration. Hier zeigten sie adaptive Taktiken: nicht reine Feuer-Überlegenheit, sondern Geometrie-Kampf. Sie zirkelten die Tyraniden-Nester ein, isolierten sie, und zerstörten sie stück-weise. In dieser Kampagne verloren sie nur 12 Brüder, was für Tyraniden-Kampf ungewöhnlich niedrig ist.

Die Genestealer-Kult-Suppression war, historisch gesehen, die traumatische Komponente. Die Eisenhände führten Eradikations-Befehle aus, die an Genozid grenzten – ganze Familienstämme, verdächtigt, Genestealer-Infiziert zu sein, wurden ausgelöscht. Später Audit zeigte, daß etwa 30% der Todesopfer wahrscheinlich unschuldig waren. Die Eisenhände verzeichneten dies unter „akzeptable Verluste“ und bewegten sich weiter.

Diese Kampagnen etablierten die Eisenhände als die Macht auf Korax Prime – nicht beliebt, aber unbestritten.

Der T'au-Krieg

Ära: M33.2 bis M33.8 (6 Monate intensive Kampf, dann kalter Krieg)

Gegner: Das Sternenreich der T'au (südliche Expansion-Flotte unter Commander Shalvaara)

Dauer: 6 Monate intensive Kampf + anhaltende Sicherungs-Operationen

Ausgang: Stalemate; T'au zog sich zurück, aber nicht besiegt

Narrative: Dies ist die noch andauernde Kampagne, die die Eisenhände am meisten definiert. Sie beginnt mit dem südlichen Vorstoß des T'au-Imperiums in das Segmentum Pacificus. Commander Shalvaara führte eine Flotte an, die Welten unterwerfen sollte durch „Überzeugung und Größeres Wohl“ – T'au-Philosophie. Eine dieser Welten war Korax Prime selbst.

Dieser Krieg war nicht wie andere Kriege. Die T'au praktizieren nicht Imperia-Zerstörung; sie versuchen, Planeten zu unterwerfen und zu assimilieren. Dies bedeutet, daß Bombardement weniger ein Werkzeug war als ein Fehler. Der T'au-Krieg wurde ein Krieg der Überlegenheits-Feuer-Positionen, ein Duell von zwei Philosophien, die beide behaupteten, daß das beste Feuer das einzige Argument war.

Die Eisenhände waren gut vorbereitet. Ihre ganze Doktrin existierte für diesen Typ Feind. Aber sie unterschätzten die T'au-Technologie. Die Battlesuit-Panzerung war besser als erwartet. Die T'au-Koordination war taktischer als erwartet. Und am wichtigsten: die T'au praktizieren eine Feuer-Überlegenheits-Philosophie, die rationaler, kalter und weniger fanatisch ist als die der Eisenhände.

Diese Kampagne zerfiel in mehrere Schlüssel-Engagements:

- Aschtor-Drei (M33.2): Ein massives Feuer-Duell, bei dem die Eisenhände 40 Brüder verloren, aber die



ANVIL-OF-WAR

T'au zur Rückzug zwingen. - Der Fall von Kessir-Südwest (M33.3): Ein T'au-Landungsplatz wurde etabliert, aber die Eisenhände isolierten ihn und zerstörten ihn stück-weise. 18 Brüder gefallen. - Die Schlacht des Glühenden Straßennetzes (M33.5): Ein urbaner Krieg in einer der temperierten Städte Korax Primes. Dies war ein Feueraustausch in Gassen, kein offenes Feld. Die Eisenhände zeigten sich adaptiv, aber auch brutal – zivile Gebäude wurden ohne Rücksicht bombardiert. Die T'au zog sich schließlich zurück, aber die Kosten waren hoch: 67 Brüder gefallen, etwa 15.000 Zivilisten tot.

Nach 6 Monaten Kampf wurde klar, daß nicht eine schnelle Entscheidung möglich war. Die T'au unter Shalvaara zog sich zurück – nicht in Niederlage, sondern in strategischem Rückzug. Sie etablierten statt dessen multiple kleinere Brückenköpfe und begannen, eine lange Kampagne zu planen.

Die Eisenhände interpretierten dies als T'au-Schwäche und überprüften ihre Doktrin nicht. Diese Fehlinterpretation wird sie möglicherweise für Jahrtausende verfolgen.

Heute (M33.8) ist der T'au-Krieg „eingefroren“, aber nicht vorbei. Die T'au expandieren langsam, die Eisenhände halten die Linie, und beide Seiten rüsten auf. Jeder Side ist zu der Schlußfolgerung gekommen, daß der andere nicht besiegt, sondern nur in Schach gehalten werden kann. Es ist ein Krieg ohne Ende, und er wird das Gesicht der Eisenhände für immer prägen.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Eisenhände tragen Schwarz als Grundfarbe – nicht das tiefe, hoffnungsvolle Schwarz der Raven Guard oder das rituelle Schwarz der Ordenspriester, sondern das verkohlte, ausgebrannte Schwarz von Asche nach dem Feuer. Die orangenen Akzente sind nicht Dekoration, sondern ein Bild der glühenden Hitze selbst: dort, wo normale Space Marines Silber oder Gold tragen würde, tragen die Eisenhände Orange und Rot-Braun, die Farben der Kohle an der Grenze des Erglühens.

Das Symbolische dieser Farbgebung ist absichtlich ambivalent: einerseits repräsentiert es Glut und Feuer-Überlegenheit, andererseits Zerstörung und Ausbrennung. Ein Feuergeborener in dieser Rüstung ist in Farben gehüllt, die sowohl Macht als auch Niedergang andeuten. Diese Dualität wurde absichtlich von den frühen Brüdern verankert und wird bis heute bewahrt.

Farbrezept – Rüstung

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Abaddon Black	Base	Untergrund
Mechanicus Standard Grey	Layer	Tiefenschicht für Oberflächenkontrast
Abaddon Black	Base	Erneuerter Kern-Schwarz
Nuln Oil	Shade	Tiefe in Falten und Kanten



Farbrezept – Akzentfarbe

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Mephiston Red	Base	Primärer Orange-Rot
Wazdakka Red	Layer	Intensivierung an Kanten
Fire Dragon Bright	Layer	Höchste Highlights an Feuer-Stellen
Carroburg Crimson	Shade	Tiefe zwischen Rot und Schwarz

Farbrezept – Metallelemente

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbelcher	Base	Stahlgrundierung
Ironbreaker	Layer	Helle Stahl-Highlights
Nuln Oil	Shade	Tiefe und Schattierung
Stormhost Silver	Edge	Schliff-Effekt auf Kanten; trocken gebürstet

HERALDIK & TRANSFER-GUIDE

Heraldik-Platzierung

Position	Markierung
Linke Schulter-Platte	Flammenkrummer (geflügeltes Raubtier) – Schnelligkeit, Fernsicht; Zeichen der 3. Kompanie möglich
Rechte Schulter-Platte	Orden-Crux (sechsbeiniger Koraxid) – Standhaftigkeit, Orden-Zugehörigkeit
Helm (Stirn)	Flammen-Symbol oder Kompanien-Zahl (I–V) – Kompanien-Zugehörigkeit
Rückenplatte / Rückenpanzer	Orden-Banner oder Apothecarius-Siegel – Rolle im Orden
Brust-Platte (Zentral)	Großes Feuer-Symbol oder Sergeant-Markierung – Senioritäts-Zeichen bei Sergeanten; reiner Flammen bei normalen Brüdern
Helm (Augen)	Thermalvisier-Markierung in Orange – Technischer Status

Kompaniefarben

Kompanie	Hexwert	Nächste Citadel-Farbe	Notiz
I. Flammen-Vordergrund	#960C09	Mephiston Red + Wazdakka Red	Orange-Rand auf schwarzem Grund
II. Kohle-Schweigen	#490F06	Mournfang Brown + Nuln Oil	Dunkelbraun, nicht grau
III. Aschenflug	#2B2A24	Dryad Bark + Stormhost Silver	Grau mit silbernen Streifen
IV. Magma-Kern	#960C09	Mephiston Red + Carroburg Crimson	Intensives Dunkelrot

ANVIL-OF-WAR

V. Glut-Flammen	#F4874E	Fire Dragon Bright + Wazdakka Red	Geflammt-Muster, nicht uniform
Spähkompanie	#39484A	Mechanicus Standard Grey	Gedämpft, ohne Akzente



Rang-Markierungen

Rang / Rolle	Markierung	Platzierung
Ordensmeister / Eisenvater	Dreifach-Flammen-Symbol in Gold	Beide Schulter-Platten + Brustplatte
Hauptmann	Doppel-Flammen-Symbol in Orange	Rechte Schulter-Platte
Sergeant / Truppführer	Einfach-Flammen-Symbol in Rot	Beide Knie-Platten
Veteranen	Schwarze Diagonalstreifen auf Schulter	Linke und rechte Schulter-Platte
Apothecarius	Rotes Narthecium-Symbol	Brustplatte, rechts
Ordenspriester	Schwarze Grundrüstung + weißes Crux	Standard für alle Priestern
Cybot-Pilot	Zahnkranz-Symbol in Orange	Nacken-Platte, unten
Aschengeborener	Fehlender Crux (leer) + Brenner-Ring Siegel	Rechte Schulter leer; Hüfte markiert

BILD PROMPTS

Bildprompts (englisch)

Die Ordensinsigne

A hexagonal icon featuring a snarling six-legged creature resembling a armored predator (the Koraxid), rendered in blackened steel with smoldering orange veins running across its surface, as if the creature itself is internally molten. The icon is set against a square black background with a thin border of fire-orange. The central creature has sharp, angular features, its legs positioned in an aggressive stance. Behind the creature, a geometric flame motif, purely abstract, radiates outward in thin lines. The style should evoke both heraldry and heat damage—scorch marks framing the periphery, giving the impression the icon is hot to the touch. No text. Stark, uncompromising, suitable as a Space Marine Chapter emblem for gaming miniatures and digital artwork.

Heraldry Sheet

A formal Warhammer 40,000 heraldry sheet in the style of official Codex artwork. At top center, the six-legged Koraxid Chapter icon in pristine detail, flanked by two smaller flame-crown symbols. Below, arranged in three rows of four, display the company color variations: I. Flames Vanguard (black with bright orange rim), II. Charcoal Silence (dark grey-brown with red accent stripe), III. Ash Flight (dusty brown with silver striping), IV. Magma Core (dark crimson), V. Ember Flames (orange-black feathered pattern). At bottom, rank markings: triple-flame (gold, Ordensmeister), double-flame (orange, Captain), single-flame (red, Sergeant), diagonal black stripes (Veteran), plus specialized symbols for Apothecarius (red Narthecium), Chaplain (white Crux on black), and Dreadnought pilot (orange cog). Background should be aged cream-colored parchment with scorch marks at the corners. Professional, official style, text in clean military sans-serif.



Hauptmann Vrax der Versengte, Character Turnaround

A Space Marine in full power armor, shown in three views (front, left side profile, rear) from chest up. Armor base color is deep blackened steel. Left shoulder-pad: detailed Koraxid emblem in orange and silver. Right shoulder-pad: Chapter Crux in orange glowing faintly. Breastplate: stylized flame motif, intricate and geometric. This is Hauptmann Vrax, so his armor bears heavy scorch and heat damage—blackened thermal streaking down the left side of the chest. He wears a charred orange trim along pauldron edges. Helmet is removed, showing scarred face: one eye is covered by a thermal visor lens (bright orange glow), the other eye is natural human blue. Multiple burn scars cross his jaw and temple. His hair is singed, nearly white from heat exposure. Expression is stern, unflinching. Hands visible show mechanic gloves, grip fingers reinforced and heavily used. In his right hand (shown in one pose), grips a blackened Bolter pistol with orange accents. Overall aesthetic: warrior forged by fire, relentless, predatory. Suitable for miniature painting guide or digital character sheet. Hyperdetailed, Games Workshop style.

Ordensmeister Morven, Portrait

A full-figure portrait of Eisenvater Morven the Unbroken, standing in a commanding pose against a burning furnace-cavern background. Morven wears Mark VII Aquila power armor, completely customized: black base with orange glowing thermal coil patterns that seem to pulsate. His armor has visible seams where individual plates have been removed and replaced—the work of a master Techmarine. Across his chest, the great Chapter emblem in silver and orange. He holds aloft the Sword of Ferrus, a massive power sword easily 4 meters long, its blade inscribed with glowing runes along its length. The blade radiates heat, with visible distortion around it from thermal shimmer. At his sides, six Mechanodendrils extend from a complex harness—four ending in precision tools, two in combat-articulated ends. His face is stern, composed, showing no emotion. His eyes are deep-set, shadowed, ancient. Behind him, a volcanic magma chamber with molten light reflecting off his armor, casting dancing orange shadows. Surrounding him, smaller Aschengeborenen figures in the distance, barely visible, suggesting scale and authority. Hyperdetailed GW art style, cinematic, apocalyptic.

Das Geschmolzene Heiligtum, Umgebung

An underground fortress-monastery carved into volcanic rock, viewed as a wide architectural section cut through the structure. The foreground shows the Lava Chambers—vast caverns with open magma vents in the floor, blacksmith forges arrayed around the perimeter, their furnaces glowing orange and red. Catwalks and stone bridges span across the magma flows. In the mid-ground, rises the massive circular Fire Sanctuary, a natural sinkhole opening to the surface above, revealing a magma lake at its base where flames dance perpetually. Smoke coils upward through the opening. The background shows the Firestar Tower—the only above-ground structure, a cylindrical tower of blackened stone with a pointed top of glowing red metal, visible through a high cavern aperture, silhouetted against a burning sky. Smaller openings throughout show various functional chambers: munition halls stacked with glowing ore, warrior barracks cut into living rock, water channels steaming from geothermal heat. The overall atmosphere is oppressive, hot, industrious—a place of discipline and flame. Stone surfaces are scorched black, veined with orange and deep red. Architectural style blends Gothic Space Marine fortress with volcanic cave-system pragmatism. Cinematic, dark, oppressive scale.



Das Orden-Symbol, Detail Zeichnung

An extreme close-up technical drawing of the Koraxid emblem: a snarling six-legged predator's head and front thorax, rendered as if it is carved from blackened iron and filled with molten lava. Every scale, every tooth, every segment of the creature's exoskeleton is rendered with obsessive detail. The lava inside glows orange and yellow, visible through carved channels and joints. Around the creature, geometric flame patterns radiate outward in straight lines, precise and mathematical—not organic flames, but engineered fire. The overall image should feel both beautiful and threatening, technical precision meeting primal savagery. Pen-and-ink style with orange glow overlays. Suitable for illuminated manuscript effect or detailed heraldry study. White background, purely the emblem, no context.

Schlacht der glühenden Straßen, Action-Szene

An urban combat scene on a burning alien world, viewed from a high ground position looking down into a city street carved into black stone and lined with primitive adobe structures, some burning. Space Marines in black and orange armor advance in loose formation down the central street, Bolters raised and firing. Their armor is scorched, heat-warped from the environment. Muzzle flashes light up the scene in sharp white and orange. Opposite them, T'au in crisis battlesuits in blue and white armor, partially obscured by dust and smoke, return fire with fusion weapons—bright blue streaks cutting across the street. Behind the Space Marines, Heavy Bolter teams positioned on elevated positions rake the battlefield with sustained fire. The sky above is dark with ash and smoke, lit from below by fires and energy weapons. The ground is cratered, scorched, covered in rubble. A massive explosion erupts on the right side, sending stones flying. The atmosphere is chaos, heat, and absolute commitment to firepower—no finesse, pure overwhelming violence. Warhammer 40K style, cinematic, 8K detail, grimdark.

Ordenspriester Kael der Flammenseher, Kampf-Moment

Ordenspriester Kael in full black power armor with white trim/Crux, alone in a volcanic tunnel facing oncoming T'au Battlesuits emerging from distant darkness. He wields a glowing thermal Crozius Arcanum—a sword whose blade radiates orange heat, distorting the air around it. His armor bears marks of Age and battle; his white trim is scorched. Behind him, wounded Space Marines of the Immolators Company retreat deeper into the tunnel. Around him, the tunnel walls glow from magma vents, casting red light. The Crozius is raised in defiance, its heat creating visible shimmer. His stance is resolute but not aggressive—defensive, protective. The approaching T'au are distant, rendered as blue silhouettes with emerging weapons. Kael's face inside his helm is not visible (full helmet), but his body language speaks absolute determination. The environment is tight, claustrophobic, a last stand in an underground fortress. Cinematic, tension-filled, hero in its final moments before an impossible odds moment.