



DIE FEUERSTEIN-SÖHNE

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

kennt das Untaugliche. Der Stein formt das Wahre. Die Hand schafft Werk von Dauer. Der Wille lebt.



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Salamanders
Gründung	1. Gründung — Aufstellung der 20 Legions (spätes M30)
Welttyp	Todeswelt
Kampfdoktrin	Feuerkraft-Fokus
Loyalitätsstatus	Loyalist
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Die Feuerstein-Söhne sind Vulkans Erbe des offenen Feuers und des hartgesottenen Handwerks — Feuer-Priester und Schmiede gleichermaßen, die ihre Gegner nicht erobern, sondern verbrennen und danach die Asche zu neuen Fundamenten formen.

Die vier Säulen

Feuer ist Läuterung, nicht nur Zerstörung

Die Feuerstein-Söhne unterscheiden sich von Chapters, die Flammen nur als Waffe sehen. Der Ritus des Orlogs (das Läuterungsfeuer) wird gelehrt: Jedes Gefecht hinterlässt Wunden in der Seele des Kriegers. Flammen können diese Wunden läutern. Dies erklärt, warum der Orden in seinen Kampfberichten nicht den Feindabschuss mit Flammenwerfer glorifiziert, sondern das Ergebnis — dass der Gegner nicht nur besiegt, sondern gereinigt wurde. Eine heidnische Welt, die mit Flammen verbrannt wird, kann wiedergeboren werden. Ein Chaos-Dämon, der in Feuer gelöst wird, kann nicht erneut materialisieren. Dies ist nicht Blutrausch, sondern Pflicht.

Der Handwerker ist der eigentliche Krieger

Ein Space Marine ohne Technisches Verständnis ist ein defektes Werkzeug. Der Orden fordert, dass jeder Bruder, vom Scout bis zum Veteranen, mindestens eine Waffe oder eine Ausrüstung in seinen Grundzügen warten kann. Dies ist nicht optional. Der Techmarine wird verehrt, aber ein kampffähiger Bruder, der seine eigene Rüstung instand halten kann, wird doppelt verehrt. Dies stammt aus Vulkan selbst: Der Primarch war Schöpfer und Kämpfer in einem Körper.

Die Flamme verbrennt ohne Ansehen

Der Orden ist nicht rücksichtslos gegenüber Zivilisten, aber er ist auch nicht sentimentalisch. Wenn Feuer notwendig ist, wird es angewendet. Ein Stein-Sohn wird nicht zögern, ein verseuchtes Hive-City-Viertel zu verbrennen, wenn die Inquisition es fordert. Das ist nicht Grausamkeit — es ist Klarheit. Die Flamme braucht keine Entschuldigung.

Der Stein hält, bis er bricht

Keine Flucht, keine Geschicklichkeit, keine List. Ein Verteidigungsbrennpunkt der Feuerstein-Söhne wird bis zur völligen Auslöschung gehalten oder überhaupt nicht. Diese Doktrin führt zu hohen Verlusten, aber zu unerschütterlichen Verteidigungslinien. Gegner, die gegen die Feuerstein-Söhne kämpfen, wissen: Sie werden nicht überrascht. Sie werden nicht umgangen. Sie werden besiegt oder sie siegen mit ihrer letzten Runde.



Tonalität

Punkt

Lavageometrie und Geometrie des Schmerzes: Der visuelle Stil mischt die unerbittlichen Linien von Basaltfelsen mit dem fließenden, wilden Rot von Flammen. Kein Ornament ohne Zweck. Jede Linie ist eine Verteidigungslinie, jede Kurve ein Lavafluss.

Handwerk über Glanz: Rüstungen zeigen Verschleißspuren und Reparaturspuren. Ein perfekt polierter Space Marine sieht verdächtig aus. Ein kampferprobter Stein-Sohn hat Kratzer, die beweisen, dass sein Techmarine gute Arbeit leistet.

Kalte Hitze: Flammen werden nicht romantisiert. Sie sind Werkzeuge. Ihr Licht ist grau-weiß und gleichmäßig, nicht golden oder wärmend. Selbst die Roten und Orangen der Färbung wirken kalt, wie Lava, die erstarrt.

Ruinen und Aufbau zugleich: Kampfszenen zeigen nicht nur Zerstörung, sondern auch, dass Steine übrig bleiben. Ein Handwerker, der beginnt, wieder aufzubauen, während der Rauchwasser noch aufsteigt.

Präzision unter Druck: Kein Chaos oder Wildheit. Auch wenn Flammen aus den Rohren schießen, sind die Positionen der Schützen exakt. Die Kommandostruktur ist sichtbar. Ein Feuer der Feuerstein-Söhne wirkt wie eine Symphonie aus Bolter-Salven, nicht wie ein wilder Angriff.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt

Ursprungslegion

Dieser Orden

Primärchampion	Vulkan — Schöpfer, Schriftwort-Ausleger, bewusster Einsatz von Feuer als theologisches Mittel	Vor'ath Drakeskin — ein praktizierender Techmarine-Ordensmeister, der Handwerk und Kampf nicht trennt
Verhältnis zum Handwerk	Integral; Vulkan war nicht nur Feldherr, sondern auch Kunsthandwerker und Waffen-Erfinder	Noch stärker ritualisiert; jeder Bruder muss eine Fertigkeitmarke tragen, die sein Handwerk beglaubigt
Flammen-Theologie	Flammen als Läuterung im metaphysischen Sinne — das Feuer des Imperators brennt in jedem Krieger	Flammen als direktes Werkzeug; weniger mystisch, mehr pragmatisch — Feuer funktioniert, also nutze es
Ordensgröße & Struktur	Die Legion XVIII war monolithisch, über 100.000 Krieger unter One Command	Der Orden ist auf 1.002 Brüder reduziert und nutzt eine strenge Fünf-Kompanie-Struktur (vier Kampf-Kompanien, eine Scout-Kompanie)
Beziehung zur Adeptus Mechanicus	Zusammenarbeit mit gegenseitigem Respekt, aber klare Grenzen	Enge Verflechtung — der Orden hat drei aktive Techmarine und zwei Ingenieur-Unteroffiziere in jedem Gefechtsstab
Umgang mit Verlusten	Trauer und Gedenken als zentrale Rituale; Verluste werden verarbeitet, nicht verdrängt	Effizienzsteigerung durch Trauer — jeder Gefallene lehrt eine Lektion; Gedenkrituale dienen auch der taktischen Auswertung



LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Feuerstein-Söhne entstanden nicht aus einer legalen Umbenennung der Salamanders selbst, sondern aus einer der ersten Divisionen, die während der Zweiten Gründung M31.1 vorgenommen wurde — nur Wochen, nachdem die Belagerung von Terra endete und der Imperator auf den Goldenen Thron gelegt worden war. Während andere Kapitel ihre Gensaat von den Überresten der großen Legionen erhielten, wurden die Feuerstein-Söhne aus einer speziellen Kohorte geschaffen: den *Überlebenden der Nocturne-Werkstätten*, jenen Space Marines der Salamanders, die den Befehl erhalten hatten, die fortwährende Verteidigung von Kar Dravin zu organisieren, während der Große Kreuzzug anderswo tobte.

Kar Dravin war nicht Vulkans Welt — das war Nocturne, weit weg im Warp-unsicheren Raum. Kar Dravin war eine Todeswelt in der Sable Reach, eine felsige, vulkanisch aktive Welt, die das Imperium M30.7 erobert hatte. Die Salamanders hatten dort eine Garnison stationiert, eine sogenannte *Ewige Flamme* — zehn Kompanien unter dem Kommando von Captain Vor'ath dem Alten (nicht zu verwechseln mit dem heutigen Ordensmeister gleichen Namens, der ein Nachkomme in der siebten Generation ist). Als sich das Imperium während der Häresie in zwei Teile spaltete, blieb Kar Dravin isoliert. Die Orbitalstationen fielen, die Versorgungsschiffe kamen nicht mehr. Captain Vor'ath erhielt einen letzten Befehl über eine degradierte Astropath-Kette: *Haltet. Der Imperator wird siegen. Ihr werdet erlöst werden.*

Er hielt.

Zwanzig Jahre lang hielten die Salamanders von Kar Dravin gegen aufeinanderfolgende Xenos-Invasionen, gegen Chaos-Kriegsbanden, die vom Auge des Terrors aus operierten, und gegen die mutierten Inlandsbewohner der Welt selbst. Sie verloren drei Kompanien ganz — nicht im Kampf, sondern durch die *Plage des zweiten Schlafes*, eine Anomalie der Gensaat, die vier Jahre später ein Merkmal aller Nachkommen des Ordens wurde. Sie verloren ihre Techmarine bis auf einen. Sie verbündeten sich mit den lokalen Hüterin-Zirkeln, jenen seltsamen, halb menschlichen Wesen, die auf Kar Dravin geboren wurden und die extremen Bedingungen überlebten, die kein normaler Mensch überstehen konnte.

Als die erste Versorgungsflotte M31.1 kam — fast ein Jahrtausend später, aber Zweit-Gründungs-Zeit war nicht eins-zu-eins mit Standard-Kalender — fanden sie Captain Vor'ath den Alten vor, sein Gesicht von Narben verbrannt, seine Gensaat mutagenisiert durch Kar Dravins giftige Umwelt, aber still am Leben. Der Orden wurde aus dem, was von dieser Garnison übrig war, gegründet: nicht als Neubau, sondern als Anerkennung eines Ordens, der bereits tausend Jahre Krieg geführt hatte.

Der heutige Ordensmeister, Vor'ath Drakeskin (der neunte dieser Linie in sieben Jahrhunderten), trägt den Namen seines Ahnherrn nicht zufällig. Es ist kein Titel — es ist ein Erbe. Jeder Drakeskin ist verpflichtet, das zu erfüllen, was der erste Vor'ath begonnen hat: Die Verdammnis von Kar Dravin tragen, die Welt nicht aufgeben, die Hand-Schmiede der Orden nicht verlieren.



Die Heimatwelt

****Kar Dravin**** — eine Totenwelt, kaum größer als Terra's Luna, aber mit einer Gravitationskonstante, die Terra's nahe kommt. Das Wort "Kar" bedeutet in der altimperialen Sprache der Welt "Stein", und "Dravin" bedeutet "der Brennende". Zusammen: *Der brennende Stein*.

Kar Dravin ist ein Konglomerat aus schwarzem Basalt und roten Vulkanen. Alle zwei Jahre gibt es eine seismische Welle, die den äquatorialen Gürtel durchschabt. Lava-Flüsse sind kein Naturereignis — sie sind die Welt selbst. Die Atmosphäre ist dick mit Sulfur-Partikeln; der Himmel ist dauernd grau bis grün gefärbt. Temperaturoszillationen zwischen 40 Grad Celsius in den Gletschertälern der Pole und 120 Grad in den äquatorialen Tiefländern sind normal. Jeder Organismus auf Kar Dravin ist entweder Feuer-resistent oder Tod-nah.

Die beiden intelligenten Spezies der Welt sind:

****Die Hüterin-Zirkel**** — eine Rasse humanoider Wesen, etwa 1,6 Meter groß, mit einer grau-violetten Haut, die zur Hitze-Ableitung spezialisiert ist. Sie haben drei Finger und einen Daumen pro Hand, alle mit Krallen aus einer Art Keratinverbund. Sie sind nicht ursprünglich Kar Dravins — genetische Muster deuten darauf hin, dass sie von einer Welt nordöstlich der Sable Reach stammen — aber sie haben sich über etwa fünftausend Jahre an Kar Dravin angepasst. Sie sind nicht sklavisch, und der Orden respektiert sie als eigenständige Kriegerkaste. Ihre Sprache ist eine Serie von Vibrationen im Kehlkopf, kombiniert mit Hand-Zeichen; ein Space Marine kann diese nicht natürlich sprechen, aber viele erlernen sie in einfachen Variationen. Die Hüterin-Zirkel haben eine ungewöhnliche biologische Eigenschaft: Sie können ihre Körpertemperatur über mehrere Minuten um bis zu 30 Grad erhöhen, was ihnen ermöglicht, für kurze Zeit durch Lava-Becken zu waten. Die Feuerstein-Söhne haben mehrfach versucht, dieses Merkmal genetisch zu isolieren, sind aber nie damit erfolgreich gewesen.

****Der Krakengrunzer**** — ein Kolonial-Insekt von der Größe eines Menschen, mit einer schwarzen, chitin-ähnlichen Panzerung und sechs Beinen. Die Feuerstein-Söhne nennen sie "Krakengrunzer" wegen des Geräusches, das ein sterbendes Exemplar macht — ein tiefes Grollen, gefolgt von einem hohen Zischen. Sie sind territorial und intelligent genug, um Fallen aufzustellen. Sie sind nicht aggressiv gegenüber Menschen oder Space Marines, aber sie aggressiv gegenüber allem, das Fleisch ist und ihre Bruthöhlen bedroht. Der Orden hat eine Vereinbarung mit ihnen: Sie meiden die südlichen Tiefländer; die Krakengrunzer meiden die Festung selbst. Diese Vereinbarung hält seit etwa dreihundert Jahren. Es gibt Geschichten von Scout-Einheiten, die verloren gingen und von einer Krakengrunzer-Herde gefunden wurden, die sie in ein freundliches Versteck führte, weil die Marines die Grenzmarkierungen respektierten. Ob diese Geschichten wahr sind, ist unklar. Was klar ist: Der Orden tötet Krakengrunzer nicht ohne Grund, und Krakengrunzer greifen Patrouille nicht an.

Ordenskult

Die Feuerstein-Söhne praktizieren eine Variante des Kaianischen Glaubens — der Verehrung des Imperators als einer Art prä-menschlicher Schmied-Gottheit, der das Imperium als ein großes Kunstwerk aus Fleisch und Metall schmiedete. Sie unterscheiden sich von anderen Orden dadurch, dass sie diese Metapher *buchstäblich* nehmen.

Drei Säulen des Kultes:

****Der Ritus des Orlogs**** — ein wöchentlicher Reinigungszeremoniell, bei dem Brüder in einer kontrollierten Flammen-Kammer sitzen und der Chaplain Vergebung für ihre Fehler im vergangenen



ANVIL-OF-WAR

Sechstag sprechen lässt. Dies ist nicht Selbstzerfleischung — die Temperatur wird kontrolliert auf etwa 80 Grad Celsius gehalten — aber sie ist intensiv genug, um Schweiß auszutreiben und den Verstand zu reinigen. Brüder berichten von profunden Klarheits-Visionen während des Orlogs.

****Die Litanei des Zweiten Atems**** — eine lange, murmelnde Gebets-Kette, die gemurmelt wird, bevor ein großer Kampf beginnt. Sie ist nicht in der hohen Lingua Imperialis, sondern in einer älteren Variation — Wort-Fragmente, die möglicherweise aus Vulkans eigenem Mund stammen. Ein Bruder, der die Litanei nicht kann, ist nicht kampfbereit.

****Die Schmiede-Handlung**** — Dies ist weniger Ritual als Handlung. Der Glaube ist, dass jede Waffe, die ein Stein-Sohn trägt, ein Stück seiner Seele enthält. Dies bedeutet, dass die Pflege einer Waffe nicht nur praktisch, sondern auch religiös ist. Ein verschmutzter Bolter ist nicht nur ein taktischer Nachteil — er ist eine Beleidigung gegenüber dem Imperator selbst.

Diese sind nicht die Praktiken der Salamanders unter Vulkan selbst. Das Salamanders-Chapter ist tendenziell weniger ritualistisch und mehr pragmatisch. Die Feuerstein-Söhne haben diese Praktiken über tausend Jahre isolierter Kriegsführung entwickelt und verfeinert. Sie sind eine Anpassung — nicht an Kar Dravin, sondern an die Realität, dass ein Space Marine in Verzweiflung landen kann, wenn er nicht ein tieferes Zweck-Gefühl hat.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat der Feuerstein-Söhne zeigt die gleichen grundlegenden Somatische Marker wie die der Salamanders — die Betcher's Gland, die Lyman's Ear, die volle Palette der achtzehn Gensaat-Drüsen — aber mit drei bedeutsamen Mutationen, die sich während ihrer Isolation in Kar Dravin entwickelt haben:

1. ****Erhöhte Melanin-Synthese****: Die Haut aller Brüder nimmt eine dunkelbraun bis schwärzliche Färbung an, viel intensiver als die der Standard-Salamanders. Dies ist nicht dekorative Variation — es ermöglicht eine bessere Wärmestrahlung in Kar Dravins extremem Klima. Ein Stein-Sohn kann etwa 20 % mehr Körperwärme ableiten als ein Standard-Space Marine.
2. ****Modifizierte Multi-Lung-Struktur****: Die Multi-Lung kann nicht nur Giftstoffe filtern, sondern auch Sulfur-Partikel in der dichten Kar-Dravin-Atmosphäre neutrieren. Dies bedeutet, dass ein Stein-Sohn ohne Helm länger in Kar-Dravins natürlicher Atmosphäre atmen kann als jeder andere Space Marine.
3. ****Die Zweifel des Blackarachne**** — eine Gensaat-Anomalie, die unter einem anderen Namen bekannt ist: **Der zweite Schlaf**. Dies ist eine fortlaufende Mutation, die etwa 2 bis 3 % der Neophyten befällt und sich über Jahrzehnte verschlimmert.

Fluch-Stufen

****Stage 1 — Die frühen Zeichen (Das Flüstern)****

- Unerwartete Licht-Empfindlichkeit; ein Bruder muss seine Helm-Visier-Einstellung alle zwei Stunden neu justieren, weil sein Okkloben überempfindlich wird - Episodische Schlaflosigkeit; der Bruder schläft nachts, erwacht aber nach zwei Stunden und kann nicht zurück schlafen, obwohl die Sus-an-Membran ihm das ermöglichen sollte - Ein metallischer Geschmack im Mund, besonders nach dem Verzehr von Nahrung mit hohem Eisen-Gehalt - Dissoziative Episoden; der Bruder wird sich plötzlich seiner eigenen Gliedmaßen nicht bewusst, für Minuten oder Stunden. Er weiß, dass er Arme und Beine hat, kann sie aber nicht **fühlen**, bis die Episode vorbei ist - Zunahme der Schweißproduktion, auch in kalten



ANVIL-OF-WAR

Umgebungen, ohne ersichtlichen physiologischen Grund - Eine Art innerer Vibration in den Knochen, besonders nachts; Brüder beschreiben es als "ein Summen, als würde das Skelett selbst mit etwas sprechen"

****Stage 2 — Das Fortgeschrittene Stadium (Die Verwirrung)****

Die Symptome der Stage 1 verschlimmern sich. Der metallische Geschmack wird zu einer echten Unfähigkeit zu schmecken — der Bruder kann geschmacklose Grundnahrung essen, kann aber keine Nuance unterscheiden. Die dissoziative Episoden werden länger (sechs bis zwölf Stunden). Das Licht-Problem verschärft sich zu einer echten Phobie — der Bruder beginnt, helle Bereiche zu vermeiden, nicht aus Angst, sondern aus einem unbewussten Drang.

Schlimmer: Der Bruder beginnt, von den ****Zweifel**** zu sprechen. Das sind Träume, in denen er selbst argumentiert, debattiert und streitet — mit sich selbst. Zwei Stimmen, beide sein eigenes Bewusstsein, die sich widersprechen. Ein Bruder in Stage 2 wird sagen: „Letzte Nacht sprach mein linkes Ich mit meinem rechten Ich über die Natur der Flamme. Sie einigten sich nicht.“ Dies ist ein Zeichen, dass die neurologische Fähigkeit zur Einheit des Bewusstseins zu zerfallen beginnt.

Ein Chaplain überwacht solche Brüder täglich. Dies erfolgt in der ****Ehrwürdigen Kammer für die Besinnung****, einen privaten Raum neben dem Orlogs-Saal. Der Chaplain sitzt mit dem Bruder, fragt nach seinen Träumen, fragt, ob das Flüstern lauter wird. Dies ist nicht Diagnose — es ist Zeugenschaft. Der Orden hält fest, wie lange die Stage 2 anhält, weil dies ein Indikator für die Geschwindigkeit der Degeneration ist.

****Stage 3 — Der Zustand der Trübnis (Das Unhaltbare)****

Der Bruder kann keine kohärente Entscheidung mehr treffen. Die Zweifel haben sich zu vielen Stimmen vermehrt; sein Bewusstsein ist wie ein Zimmer mit hundert Menschen, alle laut sprechend. Er ist nicht wahnsinnig im klassischen Sinne — er ist eher ***mehrgeteilt***. Das neurologische Netzwerk hat sich in mehrere antagonistische Systeme aufgespalten.

In diesem Stadium wird der Bruder in die ****Verlorenen**** überstellt.

Verlorene Kompanie

Die ****Verlorenen**** — der Orden nennt sie intern ***Die Truppen der Trübnis***, aber auch dieses Wort ist ein Euphemismus. Sie sind die Brüder, bei denen der zweite Schlaf unhaltbar geworden ist.

****Der Name und seine Bedeutung****: ***Die Verlorenen*** — nicht "verloren" im Sinne von "fehlend", sondern im Sinne von "aufgegeben". Ein Bruder in der Trübnis kann nicht an Standard-Trupps teilnehmen. Er wird in eine spezialisierte Formation gestellt: etwa 25 bis 40 Brüder, immer in Bewegung, immer unter schwerer Beaufsichtigung. Sie bekommen die Namen von Kriegs-Orten, an denen sie sich bewährt haben, bevor der zweite Schlaf sie erreichte. Die jetzige Formation nennt sich ***Nocturnis*** — benannt nach der Heimat ihres Primarch, weil sie an einem anderen Ort zuhause sind als der Orden.

****Die Entfernung****: Ein Bruder in den Verlorenen trägt keine ***Purity Seals***. Diese sind Pergament-Siegel, die an die Rüstung geklebt werden, um die moralische Reinheit des Kriegers zu bescheinigen. Ein Bruder mit Purity Seals ist im Dienst des Imperiums. Ein Bruder ohne sie... ist es nicht mehr, nicht vollständig. Die Abwesenheit dieser Siegel ist nicht abstrakt — es ist ein sichtbarer Unterschied, und andere Brüder wissen, was es bedeutet.

****Die Ausrüstung****: Jeder Bruder der Verlorenen trägt einen ***Mnemocal-Spule***, ein Gerät aus einem arcanen Techmarine-Design, das an den Gehäuse-Verschluss des Helms montiert ist. Dies ist kein



ANVIL-OF-WAR

Waffe, sondern eine Art interner Kognitor-Verbindung, die dem Bruder hilft, "Entscheidungs-Schichten zu sortieren". Es funktioniert nicht. Oder es funktioniert ausreichend, damit der Bruder noch kämpfbar ist. Die Techmarine sagen, dass die Mnemocoil "das Bewusstsein strukturiert", aber was das bedeutet, ist unklar. Was klar ist: Ein Bruder mit einer aktiven Mnemocoil kann genau lange genug konzentriert bleiben, um einen Feind zu töten. Danach muss der Spule neu kalibriert werden — dies ist ein zehn-minütiger Prozess, während der der Bruder handlungsunfähig ist.

****Der Helm**:** Alle Brüder der Verlorenen tragen den gleichen Helm-Typ: einen versiegelten, dunklen Keramit-Voll-Helm mit nur einem vertikalen Sehschlitz. Dies ist nicht für Schutz — es ist für **Einheit**. Die Uniformität des Helms bedeutet, dass ein fremder Beobachter nicht sehen kann, welcher Bruder welcher ist. Sie sind nicht Individuen; sie sind eine Einheit. Dies wird sie ein wenig, auf unbewusste Weise, zusammen. Wenn hundert Brüder alle den gleichen Helm tragen, ist es leichter, sich als hundert Aspekte einer Person zu fühlen, anstatt hundert Individuen mit verschiedenen Gedanken.

****Der Befehl**:** Ein Captain oder höher gibt den Befehl in die Schlacht, immer in der gleichen Formulierung, immer ernst gesagt:

„Die Trübnis erkennt keine Gegner. Setzt sie los.“ — Captain

****Der Körper**:** Wenn ein Bruder der Verlorenen stirbt, wird sein Leichnam nicht eingeäschert. Er wird in die ****Halle der Letzten Pflicht**** gebracht, wo der Apothecarius die Progenoid Glands extrahiert und die Überreste dann in einem besonderen Ofen verbrannt. Die Asche wird dann genommen und mit Kar-Dravin-Basalt gemischt, dann in große Blöcke gepresst. Diese Blöcke werden verwendet, um die Struktur der Festung selbst auszubessern. Ein Bruder der Verlorenen wird, im Tod, zu einem Teil der Mauern, die er zu Lebzeiten verteidigte. Dies ist nicht wörtlich gemeint, aber es ist buchstäblich praktiziert.

KOMPANIEN

Kompanien

Flamewright

Rolle: Intercessors

Held: Fugis Lavabrand

Titel des Helden: Sergeant

Ur'dresh

Rolle: Intercessors

Held: Ba'ken Skarokkar

Titel des Helden: Sergeant

Aethonion

Rolle: Hellblasters

Held: Tu'Shan Ashforge



ANVIL-OF-WAR

Titel des Helden: Sergeant

Nocturnis

Rolle: Terminatoren

Held: Adrax Themian

Titel des Helden: Veteran Sergeant

Kel'gar

Rolle: Scouts

Held: Va'lin Ba'tarn

Titel des Helden: Veteran Sergeant

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Vor'ath Drakeskin

Titel / Rolle: Captain

Ony'x Hesiod

Titel / Rolle: Lieutenant

Bray'arth Clymene

Titel / Rolle: Chaplain

Ashmantle

Titel / Rolle: Dreadnought

FELDZÜGE

Feldzüge

Die Belagerung von Kel-Vantor

Ära: M41.782 – M41.784 (zwei Jahre)

Gegner: Orkische Warband unter dem Warboss Grut'kraw

Dauer: 24 Monate durchgehende Kampfoperationen

Ausgang: Orkische Niederlage; 97 % der invasiven Streitmacht zerstört; Stadt gerettet mit 43 % Zivil-Evakuierung

Eine orkische Invasion drohte, die Hafenstadt Kel-Vantor vollständig zu überwältigen. Die Orkz landeten mit etwa 9.000 Kämpfern und etablierten schnell Belagerungslinien. Der Ordensmeister sandte 280



ANVIL-OF-WAR

Brüder unter dem Kommando von Captain Vor'ath Drakeskin selbst, um die Stadt zu halten. Dies war nicht neu — Kel-Vantor war ein traditioneller Umschlagplatz für Kar-Dravin-Handel.

Das eigentliche Problem war, dass die Orks nicht normal kämpften. Sie etablierten langsam Belagerungswerke anstatt frontal anzugreifen. Dies deutete auf eine intellektuellere Planung hin, was bedeutete, dass Grut'kraw wahrscheinlich Beratung von irgendwo anders erhielt. Vermutungen führten auf eine kleine Chaos-Warband, die in den Norden geflüchtet war.

Das Schlüssel-Moment kam im Monat 18 der Belagerung, als ein Tunnelgraben-Team der Orks unter die äußere Schranke kam und diese durchbrach. Sergeant Fugis Lavabrand befehligte die Gegen-Antwort und hielt die Bresche mit nur 15 Brüdern für 30 Stunden, bis Verstärkung kam. 13 starben. Lavabrand selbst erlitt Brandverletzungen, die drei Monate Bettruhe erforderten.

Nach dem Tunnelversuch beschuldigten die Orks ihre Chaos-Berater (möglicherweise zu Recht) und töteten sie. Danach fielen die Belagerungswerke schnell. Mit dem strategischen Rat weg, fielen die Orks zu primitiver Frontal-Taktik zurück. Die Feuerstein-Söhne zerstreuten sie. Grut'kraw selbst wurde getötet, als er versucht hatte, die Haupttor-Batterie zu überrennen.

Die Belagerung endete mit einem orkischen Rückzug und im Prinzip, einer Vernichtung. Kel-Vantor wurde zur Symbolstadt der Ordensverteidigung.

Die Fäulnis von Sordenvall

Ära: M41.768 – M41.770 (zwei Jahre)

Gegner: Genestealer Cult (sekundär); Chaos-Dämonische Entität (primär)

Dauer: 18 Monate operative Engagement

Ausgang: Cultische Zerstörung; Dämonische Bannung; Welt unter Quarantäne-Status gestellt

Die Welt Sordenvall war eine produktive Agrar-Kolonie mit etwa zwei Millionen Bewohnern. Ein exploratory Team der Inquisition entdeckte Zeichen einer Genestealer Cult-Invasion — nicht einfach nur Symbionten, sondern ein großes, mehrere Generationen altes Cult-Netz, das Sordenvalls Verwaltungsebenen durchdrungen hatte.

Der Orden wurde gerufen, um die Welt zu "reinigen". Das bedeutet normalerweise: die Cult-Mitglieder zu töten. Das ist normalerweise schrecklich, aber straightforward. Dies war nicht straightforward.

Nach drei Monaten aktiven Engagements entdeckte ein Techmarine-Team, dass das Cult-Netz nicht einfach einer Genestealer-Mutter gehorchte, sondern einer dämonischen Entität — etwas, das im Immaterium lebt, aber durch die Symbionten-Bindungen auf der materiellen Ebene Fuß fassen konnte. Es war keine klassische Besessenheit; es war eher eine Art permanente Riss im Materium, der durch wiederholte Cult-Rituale aufrechterhalten wurde.

Der Orden musste die Cult zerstören UND die dämonische Manifestation bannen. Das erste war möglich; das zweite war gottseidank auch möglich — Chaplain Clymene führte ein Ritual durch, das zwei Wochen andauerte und das Leben eines ganzen Brüder-Teams erforderte. Die dämonische Präsenz wurde zurück ins Immaterium getrieben.

Am Ende war Sordenvall "gereinigt", aber die Welt wurde unter Quarantäne-Status gestellt, weil niemand ganz sicher war, ob die Säuberung völlig war. Die verbliebenen Zivilisten wurden evakuiert. Die Welt wurde in eine Penal-Kolonie umgewandelt, als Ort, wo verurteilte Krieger ihre Schuld abbüßen konnten.

ANVIL-OF-WAR



Diese Kampagne verursachte etwa 120 tote Brüder — eine der schwersten Verluste des Ordens in den letzten drei Jahrhunderten.

Die Orkische Invasion von Kar Dravin

Ära: M41.756 (drei Monate)

Gegner: Waaagh Zagdakka (geschätzt 50.000 orkische Krieger)

Dauer: 12 Wochen durchgehende Kampfoperationen

Ausgang: Orkische Niederlage totale; Warboss getötet; Ordens-Festung unbeschädigt

Dies war die schwerste Bedrohung, der sich der Orden in M41 gegenüber sah. Der Warboss Zagdakka führte eine massive Waaagh direkt nach Kar Dravin — nicht von außen kommend, sondern aufgewachsen aus unterirdischen Nestern, die unbekannt waren. 50.000 Orkz, aus dem Nichts, fast unmittelbar vor der Festung.

Alle anderen Space Marine Orden in der Region waren auf lange Feldzüge engagiert oder beschädigt. Der Orden konnte nicht auf externe Verstärkung rechnen. Die Inquisition befahl, alle Zivilisten zu evakuieren und den Orden würde die Invasion allein halten müssen.

Der Ordensmeister Vor'ath Drakeskin befahl, dass keine Evakuierung stattfinden würde. Stattdessen würde der Orden kämpfen. Dies war taktisch wahnwitziger Entschluss — der Orden hatte damals nur 750 kampffähige Brüder. Die Wahrscheinlichkeit, dass 50.000 Orkz abzuwehren, war mathematisch gegen null. Aber Vor'ath vertraute auf Kar Dravins Terrain.

Er positionierte die Brüder nicht in der Festung — das war eine Falle. Stattdessen platzierte er sie an den Krater-Flankenpässen und an Lava-Strömungs-Engpässen, wo die Orks ihre Panzerung und ihre Zahlen nicht ausspielten. Jede Position war ein tödliches Feuer-Dreieck. Die Orkz kamen Welle um Welle und starben Welle um Welle.

Dann kam Zagdakka selbst — ein riesiger Orkz, etwa vier Meter groß, mit einer Energieklinge und einem Dakka-Gewehr. Er stürmte die Hauptlinie heran. Vor'ath trat selbst nach vorne. Die zwei kämpften für 16 Minuten, während zwei Armeen zusahen.

Zagdakka starb. Sein Heer flohen. 8.000 Orkz-Leichen wurden auf Kar Dravin zurückgelassen.

Die Orkz kehrten nie zurück.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Farben der Feuerstein-Söhne spiegeln Kar Dravins Dual-Natur wider: das intensive Orange-Rot der Lava gegen das tiefe Schwarz des Basalts. Die Primärfarbe ist ein dunkelres Orange-Rot, fast Rust, das an getrocknete Lava erinnert. Der Secondary ist ein Tiefschwarz, als wäre es mit Kohle-Asche gemischt. Gold wird sparsam verwendet — nicht als dekorativer Trim, sondern als funktionelle Markierung. Ein Bruder, der sein Handwerk versteht, trägt einen goldenen Ring an der Kraftfaust, um dies anzuzeigen.

Diese Farben sind nicht romantisch. Sie sind nicht leuchtend oder glänzend. Sie sind matt, gebraucht, wie eine Schmiede, die Jahrhunderte alt ist. Ein perfekt polierter Feuerstein-Sohn sieht verdächtig aus.



Farbrezept – Rüstung

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Mephiston Red	Base	Gesamter Rüstungs-Oberfläche
Nuln Oil	Shade	In alle Spalten und Panzerspitzen, konzentriert auf Ablageflächen
Evil Sunz Scarlet	Layer	Highlights auf Schultern und Brust-Platte
Wild Rider Red	Edge	Scharfe Kanten und Helm-Schnitte

Farbrezept – Akzentfarbe

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Retributor Armour	Base	Goldringe an Füßen und Handschuhen
Reikland Fleshshade	Shade	Tiefe in Gold-Details
Gehenna's Gold	Layer	Hervorhebung der Goldringe

Farbrezept – Metallelemente

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbelcher	Base	Alle Waffen und Mechaniken
Nuln Oil	Shade	Tiefe und Verwendungs-Spuren
Ironbreaker	Layer	Scharfe Kanten und Mündungen
Necron Compound	Edge	Extreme Highlights auf Bolter-Sägen

HERALDIK & TRANSFER-GUIDE

Heraldik-Platzierung

Position	Markierung
Linke Schulter-Pad	Ordenszeichen: drei Flammen über einem Stein – Identität als Feuerstein-Sohn
Rechte Schulter-Pad	Kompanien-Farbe und Nummer (siehe Tabelle unten) – Zuordnung zur Kampanie
Helm-Front	Gold-gemalte Linie, vertikal – Kriegs-Erfahrung (eine neue Linie pro zehn Jahren Dienst)
Helm-Seite	Kleine Primarch-Schrift (Vulkan im Old Terran) – genetische Herkunft von Legion XVIII
Rückenpanzer (oben)	Verlorene-Zeichen (nur für Verlorene): schwarzes X über rotem Feld – Status der Trübnis (nur für betroffene Brüder)
Brust-Platte	Aquila (Standard), oder Ritus-Symbole für Chaplains – Imperial-Treue und Spezial-Funktionen
Knie-Platten	Taktische Markierungen (Squad-Nummer) – Einheits-Zuordnung



Kompaniefarben

Kompanie	Hexwert	Nächste Citadel-Farbe	Notiz
Erste Kompanie (Veteranen)	#000000	Abaddon Black	Gold-Trim auf allen Rüstungs-Linien
Zweite Kompanie (Kampf)	#570003	Doombull Brown + Mephiston Red	Orange-Rot Highlight-Streifen
Dritte Kompanie (Feld)	#700E08	Mephiston Red + Mournfang Brown	Silber-Knötchen auf Schultern
Vierte Kompanie (Reparatur)	#960C09	Mephiston Red + Reikland Fleshshade	Weiß-Markierungen auf Waffen
Fünfte Kompanie (Scouts)	#4B4B4B	Abaddon Black + Leadbelcher	Grün-Punkt auf Helm (Orientierungs-Marker)

Rang-Markierungen

Rang / Rolle	Markierung	Platzierung
Sergeant	Gold-Ring um den rechten Unterarm	Rechter Ärmel-Anschluß zur Rüstung
Veteran Sergeant	Gold-Ring um beide Unterarme	Beide Ärmel
Leutnant	Weiß-gestrichene Linie über dem rechten Auge	Helm-Front
Hauptmann	Weiß-gestrichene Linie über beiden Augen	Helm-Front
Ordensmeister	Goldenes Helm-Gitter (kein Sehschlitz, sondern Gitter)	Gesamter Helm
Techmarine	Rote Armbinde am linken Arm	Oben-links-Ärmel
Chaplain	Schwarze Kutte über Rüstung, rotes Schulterstück	Ganzer Körper

BILDPROMPTS

Bildprompts (englisch)

Key Art: The Firestone Sons in Fire

A Space Marine Chapter charges through a hellscape of molten lava flows and cracked black basalt. Seven warriors in deep orange-red ceramite power armour advance through sulfurous steam, bolters raised and flamers ignited. The central figure (Vor'ath Drakeskin) leads them, his power sword glowing against the grey-green toxic sky. Behind them, a fortress carved into black rock rises against the volcanic horizon, its walls scorched but unbroken. Lava streams flow in controlled channels beside the warriors. The light is harsh, white-hot, casting sharp shadows. Every surface is worn—scraped armour, fire-blackened edges, weathered paint. No ornament without purpose.



Chapter Master Portrait: Vor'ath Drakeskin, Full Figure

Ordensmeister Vor'ath stands in full Mark VII Aquila power armour, his deep coal-black skin visible around the edges of his helm. His right eye glows orange-red naturally; his left is a gold-rimmed optical implant. His right arm is a bulky power fist, deliberately worn and scratched from years in the Forges. He holds the Sword of the First Stone in his left hand—a ceramite-hued power sword with a simple cross-guard. His armour is dark rust-orange with black trim, the colours of dried lava. Kar Dravin's grey-green sky shows behind him. His shoulders bear the heraldry of the Firestone Sons: three flames over a stone. No dramatic pose—he stands still, ready, eternal.

Campaign: The Siege of Kel-Vantor

A breached fortress wall of black stone collapses inward. Ten Intercessors in orange-red power armour form a kill-zone behind the crumbling threshold, their flamers and bolters blazing. Sergeant Fugis Lavabrand, his armour already scorched and blackened, stands at the centre of the line, his grey-violet face (his mother was a Hüterin) streaked with sweat and char. Behind the wall, ork shadows mass—hundreds of them, roaring. Smoke and flame fill the gap. A wrecked ork machine lies in the rubble. The scene is claustrophobic, brutal, lit by orange fire-glow. Every Marine is scarred and burning but still firing, still holding. No heroic posing—pure utility and grim endurance.

The Ewiger Amboss Fortress

The Ewiger Amboss (Eternal Anvil) rises from a volcanic plateau of Kar Dravin as a massive fortress carved directly from black basalt rock. Three towering bastions, each capped with a geothermally-heated forge that glows red-hot day and night. The fortress is built horizontally as well as vertically—carved deep into the volcanic rock, with openings only at specific hardened points. The sky above is perpetually grey-green with sulfur haze. Lava flows run in controlled channels around the base, channeled through ancient engineering. The stone is scarred and weathered, not polished. No gleaming Imperial gold—only functional basalt, carved grooves, and the deep burn-marks of a thousand campaigns. A single Thunderhawk sits docked in a carved bay, dwarfed by the fortress scale.

Battle-Brother, Standing Portrait

A single Feuerstone Sons Space Marine stands at attention in full Mark VII power armour. His colouring is deep coal-black skin visible at neck and wrist, his armour an intense burnt orange-red with jet-black panels on the legs and arms. His left shoulder bears the three-flames-over-stone heraldic symbol in white. His right shoulder is painted in deep red with gold trim—Second Company markings. His bolter hangs at his right side; a secondary melee weapon (a gladius-pattern sword) is sheathed on his left hip. His helm faces forward, the faceplate an emotionless black. Behind him, Kar Dravin's hostile landscape: cracked black stone, heat-haze, a distant lava flow. The lighting is flat, harsh, without drama. He is a tool, not a hero.

The Chapter Heraldry

A white background. Centered, the Firestone Sons heraldic symbol: three stylized flames in orange-red and gold, rising upward from a solid black stone shape (angular, almost like a shield-base). The flames are simple, geometric, without naturalistic detail. Below the symbol, in gold Imperial gothic lettering: "FIRESTONE SONS" on the first line, underneath "SONS OF VULKAN" in smaller script. The design is stamped, not drawn—crisp edges, high contrast, suitable as a Chapter seal or medal-stamp. Total composition fits within a circular frame.



Company Heraldry Sheet

A technical heraldry sheet, six Company heraldic symbols arranged in a 3-by-2 grid, each on a light background within a bordered box. Each symbol incorporates the three-flames-base, but with Company-specific modifications: First Company in black with gold flames and stone; Second Company in dark red with orange flames; Third Company in rust orange with gold flames; Fourth Company in rust-orange with white-outlined stone; Fifth Company in deep grey-green with white flames. Below each symbol, the Company name and colour designation. All text in Imperial Gothic lettering, clear and technical. Borders are hard lines, no rounded corners. This is a reference sheet, not decoration.

Chaplain Bray'arth Clymene

Chaplain Bray'arth stands in full ceremonial war-dress: his Mark VII armour is the deep orange-red standard of the Chapter, but draped over it is a long black kutte (robe) with a red ash around his shoulders. His helm is unique: a full ceramite faceplate with a geometric grid-pattern instead of optical slots, casting his face into shadow. In his right hand, a Crozius Arcanum (a tall ceremonial staff topped with a cross-bar shaped like a priest's crosier), unpainted plain steel. In his left, a Bolt Pistol. He stands before the Flame-Ritual chamber: a circular hall visible behind him, its walls hewn from basalt, a controlled flame-channel running around the perimeter, glowing soft red. Bray'arth's posture is one of grim contemplation. No emotion visible. Light comes from the flames behind him, casting him in silhouette.