



HOUSE VOLANTIS

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War



CORE DATA

Kind of formation	Knight House
Seat (world)	Voltoris – Ultima Segmentum, Eastern Fringe; Battle of Voltoris (Frühjahr M31), Fall of Agrellan gegen die T'au (999.M41).
Strength	Secundus – an established mid-sized house, several dozen knights
Standing / vassalage	Vassal of a greater house – sworn to it, not directly to the Imperium
Era	The Great Crusade (late M30) – houses stand in the Imperium's battle lines, often beside the early Legions

ORIGIN & SEAT

Founding / rediscovery

Volantis war nie Mars-Amboss. Seine erste Maschine entstand im Dunklen Zeitalter der Technologie als koloniale Waldungs- und Bodenerkundungsplattform — kein Kriegsgerät, sondern ein Werkzeug zur Erschließung wilder Welten. Ihre Gliedmaßen waren ursprünglich Fällköpfe und Schaufelwerk; die erste Waffe war ein Bohraufsatz, der später zur Thermal Cannon umgebaut wurde. Als die Dämmerung des Zeitalters der Zwietracht über die Menschheit hereinbrach, verfielen Voltoris' Funksignale. Hunderte Generationen hindurch herrschten die überlebenden Piloten als gottvergessenes Feudalgefüge über das Dschungellabyrinth, jeder ein Lokalkönig, jede Familie ein eigenes Reich aus Metall und Zeremoniel.

Der Große Kreuzzug fand Voltoris nicht erobernd vor, sondern vereinigend. Eine Expedition der Legio Astorum unter Praetor Valdane erkannte die Maschinen des Dschungels nicht als Anomalien, sondern als unentfremdete Schöpfungen der goldenen Vergangenheit. Die zerstreuten Pilotenhäuser vereinigten sich 882.M30 unter einer einzigen Krone — der des Grand Master, erwählt durch die *Jagd der Fürsten*, eine alljährliche Prüfung, die noch heute das Haus lenkt. Castor von Volantis, der gegenwärtige Herrscher, schwor der Astra Astartes keinen strikten Eid; sein Schwur band das Haus der *Questor Mechanicus*, jenem großen Bund der Knight Houses, die sich dem Willen des Imperators verpflichten, ohne sich einer einzelnen Schmiedewelt zu unterwerfen. Diese Unabhängigkeit prägt das Haus bis heute.

The world they hold

Voltoris ist eine Welt aus Dschungel, Regen und verborgener Hitze — eine ehemalige Schmiedewelt, deren Produktionsanlagen längst von den Wurzeln des Primärwaldes zurückerobert wurden. Der Sitz des Hauses, die Festung *Adamantmauer*, thront nicht auf einem Berg, sondern auf dem Rücken einer uralten, versunkenen Fabrik, deren Fundamente aus Ceramit und Plaststahl aus der Tiefe ragen. Um sie winden sich sieben konzentrische Dschungelringe — nicht Mauern, sondern bewusst kultivierte Wildnis, ein Kriegsgebilde aus Baum und Sumpf.



ANVIL-OF-WAR

Das Leben auf Voltoris ist eine Partnerschaft zwischen Maschine und Wald. Der ständige Regen verlangt eine andere Wartung als die trockenen Zonen der Inneren Sphäre; die Sacristans des Hauses haben über Jahrhunderte Rituale der *Feuchtbekämpfung* und *Wurzelbindung* entwickelt, um ihre Ritter vor dem Verfall zu schützen. Die Kriegsführung des Hauses ist nicht die der offenen Ebene. Ein Knight Errant des Hauses Volantis navigiert Dschungel mit derselben Sicherheit, mit der ein anderes Haus offene Felder durchmisst. Die Lances des Hauses bevorzugen daher bewegliche, schlanke Baumuster — Errant und Paladin statt der schwereren Klassen. Der Dschungel hat das Haus gelehrt, schnell zu sein, oder tot zu sein.

RULE & STRENGTH

Rule and court

Der Grand Master Castor steht an der Spitze eines strikten Adelsrats von sieben Barons, jeder einer historischen Familie des Hauses zugeordnet. Seine Herrschaft endet nicht durch Tod oder Erbrecht, sondern durch die *Jagd der Fürsten* — eine jährliche Prüfung im Dschungel, bei der jeder Baron, jeder Aspirant zum Thron seine Knight-Maschine gegen andere in ritueller Konkurrenz führt. Nicht um zu töten, sondern um zu zeigen, wer würdig ist, die Krone zu tragen. Castor hat diese Jagd sechsmal gewonnen. Mancher im Haus flüstert, dass seine Krone nicht mehr lange halten wird — sein Knight Paladin *Kronenfels* zeigt Verschleißspuren, die der Grand Master nicht zugeben kann.

Unter den sieben Barons stehen die Vasallen-Ritter, die größten Teil des Hauses, und unter ihnen die Bondsman in ihren leichteren Helmen Mechanicum, gebunden an ihre Liege-Ritter durch Ritual und Eid. Das Haus kennt zudem den Titel des *Wächters des Siegels* — ein Baron, der allein befugt ist, die Aufzeichnungen der Jagd zu führen und zu bescheinigen, dass sie ehrenhaft ablief. Ein Kingsward trägt die Waffe des Grand Master selbst, wenn dieser zu schwach wird, um sie zu heben. Die *Household Guard* sind hundertfünfzig bewaffnete Infanteristen, keine Knight-Piloten, die die Festung Adamantmauer verteidigen — eine ausdrücklich nicht-mechanisierte Garnison, denn der Dschungel belehrt, dass zwei Beine manchmal schneller sind als sechs.

The Mechanicus bond

Das Haus Volantis unterhält keine Verbindung zu einer Schmiedewelt. Seine Sacristans sind Söhne und Töchter Voltoris', ausgebildet durch ein stilles Ordensamt, das *Kloster des Regens* genannt wird — eine Institution, die Generationen hindurch bestand, noch bevor der Große Kreuzzug die Welt fand. Der Grand Master bestimmt, wer zum Sacristan ausgebildet wird. Niemals ein Adliger, immer einer der Händler-, Handwerker- oder Feldkinder des Hauses. Diese Bindung ist lebenslang und ohne Gnade.

Die Sacristans des Hauses folgen einem Codex, der so alt ist, dass niemand seinen Ursprung kennt. Er verbietet ihnen, in die Tiefenlehren der Maschinen einzudringen — nicht aus technischer Furcht, sondern aus Respekt vor dem Maschinengeist, der in jedem Knight wohnt. Sie dürfen reinigen, ersetzen, loten. Sie dürfen nicht forschen, nicht experimentieren, nicht verstehen. Dies ist nicht Schwachheit, sondern Gesetz. Die Mechanicus hat dies respektiert, denn das Haus zahlt den Zehnt in Daten und in seltenen Materialien, die nur Voltoris aus dem Dschungelgrund gewinnt. Eine Spannung



ANVIL-OF-WAR

liegt dennoch in dieser Freiheit — wenn Castor stirbt und ein neuer Grand Master den Thron ergreift, könnte derjenige, der den Codex ändern will, finden, dass er weniger Widerstand hat als erwartet.

Strength and preferred patterns

Das Haus Volantis verfügt über dreiundvierzig operatsfähige Knight-Maschinen und ein halbes Dutzend weiterer, die in den Gewölben der Adamantmauer in Warteschlaf ruhen. Es ist ein Haus der mittleren Kraft — zu klein, um eine ganze Legion zu stützen, zu groß, um übersehen zu werden.

Die Lances des Hauses bevorzugen die beweglichen, jagdhaften Baumuster. Der Knight Errant bildet das Rückgrat — eine Maschine, die für den Nahkampf geboren ist, ausgerüstet mit einer Thermal Cannon zum Aufreißen von Panzern und einer Reaper Chainsword, die Dschungelbaum wie Fleisch schneidet. Daneben stehen die Paladine, ausgewogen und vielseitig, die Säule jeder Lance. Drei Knight Preceptor tragen die seltene Las-Impulsor und dienen nicht nur als Kämpfer, sondern als *Codex-Träger* — Lehrer des Hauses, die die älteren Rituale verkörpern. Kein Knight Warden sitzt ständig in den Lances des Hauses; die Avenger Gatling Cannon ist zu laut, zu vorwärts, zu wenig dschungeltauglich für Voltoris' Vorlieben. Aber drei Krieger trainieren mit ihnen, denn der Grand Master weiß, dass Infanterie eines Tages unvermeidlich sein wird.

rites & flaw

Rites, traditions, rivalries

Die *Erste Blüte* ist der Kern der Hauskultur. Jedes Jahr in der Regenzeit, wenn der Dschungel sich selbst verzehrt und neu geboren wird, fasten die Ritter drei Tage lang im Heiligtum der Throne. Sie nehmen weder Speise noch Wasser. Sie verschließen die Augen und öffnen den Geist dem Fluss des Maschinengeists — ein Ritual ohne Worte, ohne Priester, nur Stille und der Regen auf dem Dach der Adamantmauer. Am vierten Tage gehen sie hinaus in den Dschungel und wählen einen Baum — den Baum, dessen Holz ihre Waffen für das kommende Jahr bearbeiten wird. Es ist keine praktische Handlung. Es ist eine Verneigung vor der Welt, die sie trägt.

Die *Ritual des Werdens* findet bei Sonnenaufgang statt. Ein achtzehnjähriger Aspirant wird in die Throne Mechanicum gesenkt — nicht allein, sondern umgeben von den Engrams seiner Vorgänger, hundertfünfzig Generationen von Piloten, deren Leben wie Wasser in seine Adern fließt. Er schreit. Sie alle schreien. Das ist das normale Zeichen. Dann kommt die Stille. Wenn er wieder wach wird, ist er mehr als Mensch und weniger als Maschine — etwas Drittes, das nur das Haus versteht.



The flaw

Das Haus Volantis trägt eine Wunde, die kein Sacristan heilen kann. Die *Jagd der Fürsten* war immer redlich. Doch in den letzten drei Jahren hat Castor die Jagd gewonnen, während sein persönlicher Gegner, der Baron *Veron der Ältere*, wiederholt verloren hat. Veron ist nicht schwach — sein Knight Errant *Sumpfkönig* ist legendär. Doch Castor war jedes Mal schneller. Jedes Mal präziser. Die Barons flüstern nicht offen, aber der Flüster ist deutlich: *Castor könnte heimlich mit seinen Sacristans verhandeln. Könnte seine Maschine denen vorziehen, die er bevorzugt. Könnte die Jagd nicht mehr rein sein.*

Castor leugnet dies. Sein Codex verbietet das. Aber Veron glaubt nicht mehr. Und wenn Veron die nächste Jagd verliert, werden andere anfangen zu fragen. Ein Haus, das seiner eigenen Jagd nicht mehr vertraut, ist ein Haus, das anfängt zu sterben — nicht schnell, sondern von innen heraus, Faser für Faser.

Prompt 1 — the subject sheet

SHEET STYLE, identical in both images: a technical manifest page with black borders, silver filigree corners, and pale vellum background, rendered in the house colours of deep forest green and silver, with the nine-feathered aquila centered at top in embossed metallic foil.

CHAPTER EMBLEM, identical in every image: a nine-feathered aquila in silhouette, wings spread, rising from a stylized wave form beneath it, rendered in silver and gold leaf on black, precise and heraldic.

****Top section:**** Full-height orthographic profile view of a Household Guard in ceremonial livery — a human figure in cloth-and-plate armour, silver-trimmed, carrying a Bolter and standing at rest. Face visible, stern. Green and silver tabard beneath the plate. Positioned left of centre.

****Upper right panel (quarter-page):**** Close detail of a Knight's carapace plate, Hauptplatte, showing the nine-feathered aquila emblem in silver and gold against black adamantium. Approximately 40cm of the surface visible. Battle-worn but maintained.

****Lower right panel (quarter-page):**** Silhouette of an ancient, massive tree rising from floodwater, jungle canopy dense and featureless above, suggesting Voltoris' landscape. Black shape, pale background.

****Bottom panel (full width):**** Single-column data block, capital letters, right-aligned:

RITTERWELT: Voltoris TREUE: Questor Mechanicus – unabhängig HIGH KING: Grand Master Castor von Volantis HAUSSTÄRKE: Secundus (43 Maschinen)

Prompt 2 — the honours sheet

SHEET STYLE, identical in both images: a technical manifest page with black borders, silver filigree corners, and pale vellum background, rendered in the house colours of deep forest green and silver, with the nine-feathered aquila centered at top in embossed metallic foil.



ANVIL-OF-WAR

CHAPTER EMBLEM, identical in every image: a nine-feathered aquila in silhouette, wings spread, rising from a stylized wave form beneath it, rendered in silver and gold leaf on black, precise and heraldic.

****Upper left panel (half-height):**** Full-length seated figure of Grand Master Castor in full Throne Mechanicum communion — the upper body fused into his Knight Paladin *Kronenfels*, cables and mechandrites visible, eyes closed in meditation or communion. The Knight's form looms behind him, only the torso visible. Metallic greens and silvers. Ethereal quality.

****Upper right panel (half-height):**** Architectural vignette of the Fortress Adamantmauer — a central tower of ceramit rising from jungle, seven concentric wall-rings visible from above, rendered in clean lines, scale evident against tiny tree shapes. Forest green background.

****Centre panel (full width, smaller text area):**** A single quoted line in elegant script, centred:

"Der Dschungel kennt keinen König, der nicht mit ihm wächst."* — Gründungsmaxime des Hauses Volantis

****Bottom panel (full width):**** A scale bar showing an unaugmented human figure (life-sized silhouette) beside the height marker. Marked in metres, from 0 to 9. A Knight Errant outline beside it, approximately 8.2 metres tall.

CAMPAIGNS & TIES

Campaigns and ties

Die Battle of Voltoris im Jahr 882.M30 war keine Invasion, sondern ein Treffen. Die Legio Astorum, unter dem Befehl des Praetor Valdane, landete nicht kämpfend, sondern staunend. Sie erkannten in den wilden Piloten nicht Ketzer, sondern Kin — verlorene Kinder des Imperiums. Valdane schwor einen Bund: Das Haus Volantis würde der Questor Mechanicus angehören, die Legio Astorum würde es als Bruder anerkennen. Dieser Eid hält bis heute.

Im Jahr 999.M41 verdunkelte sich der Himmel über Agrellan. Das Sternenreich der T'au kam mit Feuer und Versprechungen, seine Flottillas beschossen die Dschungelwelt wie ein Jäger einen verwundeten Hirsch. Das Haus Volantis antwortete nicht mit Diplomatie. Fünfzehn Knight Lances, angeführt von Castor selbst, marschierten in die Ebenen Agrellands. Die T'au erwartet keine Ritter. Sie hatten Drohnen. Was folgte, war weder Sieg noch Niederlage, sondern ein Kräuseln — ein Rückgang, ein Innehalten. Die T'au zogen sich zurück. Agrellan fiel trotzdem, aber nicht in jenem Jahr. Der Preis für die Ritter war hoch: Sechs fielen, vier weitere zogen sich traumatisiert zurück.

Die wirkliche Feindschaft des Hauses liegt tiefer. Ligen von Votann, jener unsterbliche Kriegsherr der Kyn, gilt als Archenemy des Hauses seit dem Zeitalter der Zwietracht. Eine alte Geschichte besagt, dass ein Vorfahre Volantis' einen Votann-Kundschafter tötete — oder dass die Votann seine Maschine beschädigten und der Pilot starb wegen dieser Beschämung. Die Wahrheit ist verloren. Die Feindschaft bleibt.



HERALDRY & DESIGN

Heraldry and livery

Die Hauptplatten aller Knight-Maschinen des Hauses Volantis tragen ein einziges Gerät: einen neunfedrigen Adler, der über einer stilisierten Dschungelwelle steht, beide ausgeführt in Silbervergoldung auf Samtschwarz. Das Symbol ist älter als die Vereinigung — es stammt aus dem Dunklen Zeitalter und wurde auf den ersten Waldungsmaschinen geprägt, lange bevor sie Ritter wurden.

Die rechte vordere Schulterklappe trägt die persönliche Heraldik des Piloten. Grand Master Castor trägt ein stilisiertes Kronenfels in dreifacher Rot und Grün — seine Familie, seine Siege, seine Herrschaft. Ein einfacher Baron könnte nur zwei Farben tragen; ein Bondsman nur eine.

Der Kampfroch kombiniert das Hausemblem mit den Schwertzeichen eines Kriegers. Das Haus pflegt eine ungewöhnliche Sitte: Jeder Fahrzeugabschuss wird nicht als Kill-Zeichen gemalt, sondern als *Knoten* — ein Fadenknoten in das Tuchmaterial eingewebt. Ein Ritter mit fünf Abschüssen trägt fünf Knoten, alle sichtbar, alle für immer. Ein beschädigter Kampfroch wird nicht repariert, sondern zur Hälfte verbrannt und die andere Hälfte bewahrt als Denkmal für die Schlacht.
