



DIE FLAMMENBRECHER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

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



KERNIDENTITÄT

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

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

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

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

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

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

Kassandor ist eine Totenwelt, bekannt für ihre Steininformationen und die überall austretenden Schwefelquellen. Die Landschaft ist korrosiv, feindlich, voller Höhlen, in denen unterirdische Seen aus siedender Lauge schlummern. Die einheimischen Fauna-Spezies — die ***Kassandor-Grundräuber*** und die ***Feuerkäfer*** — sind Aasfresser, die in den Spalten nisten und sich von Schwefel ernähren. Ein



ANVIL-OF-WAR

Mensch kann dort nicht länger als eine Woche ohne Schutzanzug überleben. Ein Space Marine hält es aus.

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

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

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

Die Heimatwelt

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

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

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

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

Ordenskult

Die Flammenbrecher verehren nicht Vulkan als fern göttliche Figur — das ist die Aufgabe anderer



ANVIL-OF-WAR

Orden. Sie verehren **das Werk selbst**. Vulkans Lehre, wie sie von den Flammenbrecher verstanden wird, besagt nicht „Sei wie das Feuer“, sondern „Werde zu dem, was dein Werk verlangt.“

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

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

Dennoch gibt es ein Ritual, das älter ist als der Orden selbst und das die Flammenbrecher bewahrt haben: das **Erste Atmen**. Am Tag der Ordensgründung und einmal pro Standard-Jahrzehnt danach versammeln sich alle Kampfbrüder, die im Fortress-Monastery sind, in der Brennkammer. Schwefelrauch füllt den Raum. Jeder Flammenbrecher atmet tief ein — obwohl es schmerzt, obwohl die Lungen brenzen — und hält den Atem an, bis die schwache Grenze zwischen Leben und Nicht-Leben erreicht wird. Im Moment, bevor der Blackout kommt, atmen alle gleichzeitig aus.

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

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

Gensaat-Besonderheiten

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

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

Fluch-Stufen

****Stufe 1 — Die Grauen Adern****

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

- Verfärbung der oberflächlichen Blutgefäße zu einem dunkelsilbernen Grau, besonders an den Schläfen und im Nacken
- Erhöhte Kälteempfindlichkeit (paradox: ein Salamanders-Erbe, der kälter



ANVIL-OF-WAR

wird) - Minimalere Reaktion auf Schmerz — nicht Schmerzlosigkeit, sondern eine Art distanziertes Wahrnehmen, als würde der Schmerz am Körper vorbeigehen - Rhythmische Kribbel-Empfindungen in den Fingerspitzen, die ein Kampfbruder oft mit Nervenschäden verwechselt - Verlangsamung der Heilungsrate bei kleineren Wunden (bei Schwerstverletzungen funktioniert sie normal) - Veränderte Handschrift nach Monaten; die Striche werden eckiger, präziser, wie von Stein gemeißelt

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

Stufe 2 — Die Verte Versteinerung

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

- Haut an den Handflächen und Fußsohlen wird graugrün, wie verwitterter Stein - Gelenkbeweglichkeit nimmt um etwa 15-20 % ab, aber die *Kraft* bleibt oder steigt sogar - Augen verlieren an Farbwahrnehmung, aber die Fähigkeit zur Bewegungserkennung verbessert sich exponentiell - Körpergewicht kann um 10-15 % sinken, weil innere Organe beginnen, sich zu mineralisieren (nicht zu sterben — zu **transformieren**) - Stimme wird tiefer, heiserer, mit einer seltsam hallenden Qualität, wie wenn man in einer Höhle spricht - Traum-Phase des kataleptischen Knotens wird länger; der Bruder verbringt bis zu 14 Stunden täglich in Quasi-Schlaf - Emotionale Reaktion auf den Tod von Kameraden wird merklich kälter, nicht aus Mangel an Gefühl, sondern aus einer Art steinernem Realismus — „Er ist gefallen. Das ist nicht überraschend. Sein Name geht in die Schrift ein.“

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

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

Stufe 3 — Terminal: Der Steingesang

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

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



ANVIL-OF-WAR

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

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

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

Ein Flammenbrecher im Steingesang, der wach bleibt, der sich nicht ins Schweigen gehen lässt, dessen Geist noch funktioniert — dieser Bruder wird mit einem seltsamen, heiseren Respekt behandelt. Er ist nicht länger ein Krieger. Er ist eine ****Warnung****, ein ****lebender Katechismus****. Jüngere Brüder sitzen vor ihm und hören ihm zu, wenn sein rasselndes, steinernes Atmen sich in Worte formt. Diese Worte sind fast immer ****Kriegsweisheit**** — der kristallisierte Überblick eines Mannes, dessen Hirn zur Klarheit geläutert worden ist.

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

Verlorene Kompanie: Die Steinkinder

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

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

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

****Das entfernte Merkmal****

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

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

****Das hinzugefügte Zeichen****

Ein Steinkind trägt an der Wirbelsäule seiner Rüstung — am Rückenpanzer, vertikal von Nacken bis Kreuzbein — eine feingemeißelte Schiene aus reinem Uran-Ceromit. Diese Schiene ist nicht funktional. Sie ist ****ritual****. Sie wird installiert wie ein chirurgisches Implantat, fest in die Rüstungsstruktur



ANVIL-OF-WAR

verschleißt, sodass sie nicht entfernt werden kann, ohne die Rüstung zu beschädigen. Sie hat die Form eines Spaltes, wie ein Riss in Fels. In diesem Riss sind hundert winzige Namen eingemeißelt — jeden Namen eines Steinkinder, der diesen Weg gegangen ist vor diesem Bruder. So trägt jeder Steinkind die Genealogie der Versteinerung auf seinem Rücken, physisch verkörpert.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DESIGN-BIBEL



Farbidentität

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

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

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

Symbolisch bedeutet das Rot die *unverwechselbare Herkunft*; das Grau bedeutet die *funktionale Gegenwart*; das Silber/Kupfer bedeutet die *bewusste Struktur*. Ein Flammenbrecher sieht nicht wie ein Krieger aus, der Feuer anbetet. Er sieht aus wie ein Mensch, der gelernt hat, Stein zu kontrollieren.