



DIE EISENFLAMMEN

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

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



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Iron Hands
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Iron Hands
Gründung	4. Gründung — größte Welle seit der Ersten (nach 546.M32)
Welttyp	Wildwelt
Kampfdoktrin	Feuerkraft-Fokus
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.

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.

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



ANVIL-OF-WAR

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 Geschosßfall 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 Geschosßfall 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 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.



ANVIL-OF-WAR

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



ANVIL-OF-WAR

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, 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



ANVIL-OF-WAR

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.

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.

Rüstungs-Grundfarbe

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Chaos Black | Base | Untergrund | | 2 | Mechanicus Standard Grey | Layer | Tiefenschicht für Oberflächenkontrast | | 3 | Abaddon Black | Base | Erneuerter Kern-Schwarz | | 4 | Nuln Oil | Shade | Tiefe in Falten und Kanten |

Akzent-Farbe

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Mephiston Red | Base | Primärer Orange-Rot | | 2 | Wazdakka Red | Layer | Intensivierung an Kanten | | 3 | Fire Dragon Bright | Layer | Höchste Highlights an Feuer-Stellen | | 4 | Carroburg Crimson | Shade | Tiefe zwischen Rot und Schwarz |

Metall-Elemente

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Leadbelcher | Base | Stahlgrundierung | | 2 | Ironbreaker | Layer | Helle Stahl-Highlights | | 3 | Nuln Oil | Shade | Tiefe und Schattierung | | 4 | Dry Brush Stormhost Silver | Edge | Schliff-Effekt auf Kanten |