



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
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Salamanders
Gründung	1. Gründung — Aufstellung der 20 Legions (spätes M30)
Welttyp	Todeswelt
Kampfdoktrin	Feuerkraft-Fokus
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.

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



ANVIL-OF-WAR

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. Temperaturosillationen 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 Späher-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 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



ANVIL-OF-WAR

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 Okkuloberfläche 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 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",



ANVIL-OF-WAR

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 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: Intercissors

Held: Fugis Lavabrand



ANVIL-OF-WAR

Titel des Helden: Sergeant

Ur'dresh

Rolle: Intercessors

Held: Ba'ken Skarokkar

Titel des Helden: Sergeant

Aethonion

Rolle: Hellblasters

Held: Tu'Shan Ashforge

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

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.

Rüstung — Hauptfarbe

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | **1. Grundierung** | Mephiston Red | Base | Gesamter Rüstungs-Oberfläche | | **2. Schatten** | Nuln Oil | Shade | In alle Spalten und Panzerspitzen, konzentriert auf Ablageflächen | | **3. Mittelton** | Evil Sunz Scarlet | Layer | Highlights auf Schultern und Brust-Platte | | **4. Kante** | Wild Rider Red | Edge | Scharfe Kanten und Helm-Schnitte |

Akzent-Farbe — Gold und Silber

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | **1. Basis** | Retributor Armour | Base | Goldringe an Füßen und Handschuhen | | **2. Schatten** | Reikland Fleshshade | Shade | Tiefe in Gold-Details | | **3. Highlight** | Gehenna's Gold | Layer | Hervorhebung der Goldringe |

Metall-Elemente — Waffen und Werkzeuge

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | **1. Basis** | Leadbelcher | Base | Alle Waffen und Mechaniken | | **2. Schatten** | Nuln Oil | Shade | Tiefe und Verwendungs-Spuren | | **3. Highlight** | Ironbreaker | Layer | Scharfe Kanten und Mündungen | | **4. Kante** | Necron Compound | Edge | Extreme Highlights auf Bolter-Sägen |