



DIE GLUTVERSCHLINGER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

s Mitleid schwächt. Wer brennt, vergibt nicht. Wer asche wird, kehrt heim. Der Wille ist Asche, di



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Salamanders
Gründung	2. Gründung (Frühes M31)
Welttyp	Todeswelt
Kampfdoktrin	Feuerkraft-Fokus
Loyalitätsstatus	Loyalist
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Die Glutverschlinger sind Fanatiker der Flamme, die jede Schwäche im Schmelzofen ihres Glaubens tilgen und aus Asche und Feuer ein Dogma haben, das so unerbittlich ist wie die Totenwelt selbst, auf der sie brüten.

Die vier Säulen

Das Feuer als Lehrer

Der Orden versteht das Flammenfeuer nicht nur als taktisches Werkzeug, sondern als moralische Instanz. Was in der Flamme brennt, wird gereinigt; was der Flamme standhält, hat sich selbst bewährt. Jeder Kampfbruder wird von früh an im Umgang mit Flammen trainiert, nicht nur waffenkundig, sondern auch durch das unmittelbare Erleben von Hitze und Schmerz gehärtet. Die Flamme ist gleichzeitig Erzieher und Richter.

Unbarmherzigkeitspflicht

Die Glutverschlinger lehnen jede Verhandlung mit dem Feind ab. Kapitulation wird akzeptiert nur als Form der Unterwerfung unter die Flamme des Imperiums — nicht aus Verständnis, sondern aus Vernichtung. Die Doktrin verbietet Gnade als strategischen Fehler; Mitleid ist ein Zeichen der Schwachheit, die durch Feuer gereinigt werden muss.

Die Asche als Heimat

Ashkhar ist kein Rückzugsort, sondern eine Prüfung. Der Orden verehrt die Asche der gefallenen Brüder und die Asche seiner Welt als dasselbe. Ein Kampfbruder kehrt heim — nicht als Begräbnis, sondern als Transmutation. Die Gensaat der Glutverschlinger zeigt eine rasante Affinität zu vulkanischen Umgebungen, und der Körper eines verstorbenen Bruders wird öffentlich eingeäschert und seine Asche in die Grundfesten der Festung eingearbeitet.

Flammenfeuer über Doktrin

Der Orden folgt der Codex Astartes nur, wo diese mit der Flammenfeuer-Überlegenheit konform geht. Wo die Codex eine Reduktion des Feuerdrucks fordert, wird sie stillschweigend ignoriert. Diese heterodoxe Haltung ist nicht offen rebellisch, sondern subtil: es werden die Buchstaben der Codex erfüllt, aber der Geist des Feuers über sie gestellt.



Tonalität

Punkt

Düster-religiös, nicht hoffnungsvoll: Die Flamme ist kein Trost, sondern eine unausweichliche Wahrheit, die auch den Gläubigen verbrennt

Visuell heiß und dunkel zugleich: versengte Metalle, rußige Schwarz- und Rotflächen, mit Gluthauchen von Orange und Gold, wie Asche, die noch glimmt

Psychologische Brutalität statt militärischer Durchsetzung: Ein Glutverschlinger denkt, während er brennt; er ist ebenso Logiker wie Fanatiker

Nomenklaturen der Zerstörung: Sprache voller Verb-Metaphern des Verbrennens, Schmelzens, Ausglühens, Verzehrens

Kosmisch indifferent: Ashkhar kümmert sich nicht um den Orden, der Orden kümmert sich nicht um Ashkhar — beide sind bloß Material für die nächste Transformation

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Verhältnis zur Handwerkskunst	Vulkan lehrte, dass Kunstfertigkeit der höchsten menschlichen Würde Ausdruck ist	Kunstfertigkeit ist Mittel zum Zweck des Feuers; schön ist nur, was brennt und Feuer wirft
Haltung zu Verlusten	Jeder Bruder ist wertvoll; Trauer ist teil der Ehre	Ein verbrannter Bruder ist heimgekehrt; keine Trauer, nur Assimilation
Ethische Autonomie	Salamanders ringen mit moralischen Grenzen, die sie respektieren	Glutverschlinger haben das Ringen aufgegeben; die Flamme ist ihre Moral
Heimatswelt-Pflicht	Nocturne ist Zuhause, das gehütet wird	Ashkhar ist ein Prüfstein, kein Heim; der Orden verschlingt die Welt, nicht umgekehrt
Beziehung zur Codex Astartes	Respekt mit gelegentlichen pragmatischen Abweichungen	Oberflächliche Befolgung, aber strategische Bevorzugung des Feuerfeuer-Übergewichts
Psychologischer Kern	Trotz, Humanität, Handwerk	Fanatismus, Unbarmherzigkeit, Verbrennungswille

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Glutverschlinger entstanden während der Zweiten Gründung aus einer Kampfgruppe unter Hauptmann Daraxus, der unter Primarch Vulkan als Geschwaderführer diente. Nach der Horus-Häresie, als die Salamanders schwer beschädigt wurden, ordnete das Imperium die Aufteilung der überlebenden Legionen in kleinere, leichter zu kontrollierende Orden an. Vulkan befahl selbst, dass Daraxus eine eigene Linie ausgründen sollte — nicht aus Vertrauen, wie die Geschichte später lügen würde, sondern weil Daraxus bereits eine Philosophie vertreten hatte, die dem Primarch fremd war. Daraxus war nicht mit Vulkans weichem Herzen einverstanden. Er führte eine Splittergruppe von etwa zweihundert Krieger, die davon überzeugt waren, dass das Mitleid der Salamanders sie in Isstvan und Issstvan teuer zu stehen gekommen war. Die Schwäche, andere zu schonen, war gleichzusetzen mit der



ANVIL-OF-WAR

Schwäche, sich selbst zu schonen. So brachen sie aus und unternahmen eine wilde Suche nach einer eigenen Heimwelt — nicht um dort Zuflucht zu finden, sondern um dort den Willen des Feuers zu lehren. Ashkhar fanden sie durch Zufall: ein Totenwelt am Rand der Charts, vulkanisch aktiv, vergiftet von Aschestürmen und ionisiertem Sulfat, wo es kaum Wasser gab und das Land selbst eine Waffe war. Hier ließen sich die Glutverschlinger nieder und bauten nicht ein Kloster der Zuflucht, sondern eine Festung der Läuterung. Mit jeder Generation wurde die Doktrin schärfer geschliffen. Mit jeder Schlacht wurde der Glaube fanatischer. Im Laufe von Jahrtausenden entwickelte sich ein Orden, dessen Gensaat zunehmend auf die extremen Bedingungen Ashkhars selektioniert wurde — nicht durch bewusste Zucht, sondern durch das simple Überleben. Schwache Kandidaten starben in der Initiationsprüfung. Die Überlebenden waren nicht stärker als andere Space Marines, sondern psychologisch kristallisiert: ihr Glaube war nicht verhandelbar, weil er in Feuer gegossen worden war. Gegen Ende des 41. Jahrtausends stand die Glutverschlinger-Flotte noch immer unter dem Kommando einer Linie von Ordensmeistern, deren Namen alle mit einem alten chogorischen Wort begannen: *Skar* — Asche. Der aktuelle Ordensmeister, **Skar-Anthemon**, hatte den Orden für Jahrzehnte in völliger Isolierung geführt, nur um sicherzustellen, dass keine schwachen Kompromisse mit dem Imperium die Reinheit des Feuers trübten. Die Inquisition hatte dreimal versucht, den Orden zu inspizieren. Dreimal hatten die Glutverschlinger die Inspektoren verbrennen lassen und danach — durch geschickte Dokumentenfälschung — berichtet, dass alles in Ordnung war.

Die Heimatwelt

Ashkhar ist eine Totenwelt, geprägt von täglichen Aschestürmen und vulkanischen Eruptionen, die die seltene atembare Oberfläche regelmäßig verseuchen. Das Licht der Sonne wird durch Aschepartikel zu einem düsteren Halbdunkel gefiltert, das auf wenige hundert Meter Sichtweite reduziert. Die Temperatur schwankt zwischen sengenden 60 Grad Celsius am Tag und eisigen -30 Grad in der Nacht; es gibt fast keinen geologischen Mittag. Die native Fauna ist minimal. Nur zwei Spezies haben sich etabliert: **Die *Skluthgar*** — Feuerlizenzen von bis zu drei Metern Länge, deren Haut aus einer natürlichen Keramik-ähnlichen Substanz besteht. Sie sind weitgehend intelligent, können nach Flammen greifen (ihr Atemrausch enthält gasförmige Hydrocarbonate, die sich spontan entzünden), und sie jagen sich gegenseitig mit derselben Unbarmherzigkeit, die die Glutverschlinger als moralisches Ideal durchsetzen. Ein Kampfbruder wird oft ein Skluthgar-Nistgebiet als Initiationsprüfung durchqueren müssen. Die Ordenskultur betrachtet die Skluthgar als lebende Lehren der Flamme. **Die *Ashstakk*** — Vogelassimilaten mit vier Flügeln, klein (kaum 30 cm Spannweite), aber in Schwärmen auftretend. Sie besitzen kein Blut, sondern ein chemisch inertes Plasma, das bedeutet, dass sie in der ionisierten Atmosphäre Ashkhars ohne Luftverbrennung fliegen können. Sie fressen Asche und Mineralien. Die Glutverschlinger jagen sie nicht; stattdessen interpretieren sie die Schwärme als Orakel. Wenn die Ashstakk südwärts fliegen, bedeutet das einen kommenden Sturm. Wenn sie kreisen, bedeutet das... naja, niemand weiß es wirklich, aber die Ordenskultur hat darin ein Zeichen des Willens der Flamme gefunden.

Ordenskult

Die Glutverschlinger haben den religiösen Kult der Salamanders in etwas Dunkleres transformiert. Während die Salamanders den Imperator als Licht verehren — einen Gott, der Hoffnung und Handwerk bringt —, sehen die Glutverschlinger den Imperator als *Flamme*, nicht als Licht. Die Unterscheidung ist klein, aber fundamental: Die Flamme zerstört, bevor sie wärmt; sie ist unbesänftigt und will Nahrung. Der Orden befolgt ein Ritual, das sie *Die Verbrennung des Schwachen* nennen. Jeder Kampfbruder



ANVIL-OF-WAR

verbeugt sich täglich vor der Schrift, die besagt: »Wir Aschgeborenen trinken vom Feuer und übergeben unseren Schwachen Körper dem Schmelzofen, damit nur die Asche bleibt — rein, unlöslich, ewig.« Das ist weniger ein Gebet als ein Affidavit der Selbstverleugnung. Im Gegensatz zu den Salamanders, die ihre Primarchen-Gensaat als ein Geschenk betrachten, das gehütet werden muss, feiern die Glutverschlinger die Gensaat als einen *Krieg gegen den Fleisch*. Jeder implantierte Organismus wird als eine Waffe gegen die menschliche Schwäche gesehen. Der körperliche Schmerz ist nicht zu tolerieren, sondern zu *erleben* — er ist die Stimme der Flamme in den Nerven. Der Orden hat auch eine verachtende Haltung gegenüber der Adeptus Mechanicus entwickelt, die sie als »Diener des Rosts« bezeichnen. Während andere Orden die Mechanicus respektieren, sabotieren die Glutverschlinger aktiv ihre Ausrüstungs-Nachlieferungen und weigern sich, neue »Standard-Feuerwaffen-Kalibrierungen« von Mars anzunehmen. Sie behaupten, dass echte Flammen-Lethargien sich selbst rekalisieren — durch Erfahrung, nicht durch Technik.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat der Glutverschlinger hat sich unter den extremen Bedingungen Ashkhars stark differenziert. Sie ist nicht *kaputt*, aber sie ist *gehärtet* — physisch belastbarer bei Hitze und psychologisch resistenter gegen Angst, Mitleid und Zweifel. Ein Glutverschlinger-Bruder zeigt durchschnittlich eine 40 % höhere Temperaturtoleranz als ein Standard-Salamanders-Krieger. Jedoch ist diese Anpassung nicht ohne Preis. Die beschleunigte Selektion durch Feuer hat auch zu einer erhöhten Inzidenz eines Fluchs geführt — einer Gensaat-Anomalie, die einige Implantat-Loci betrifft, speziell die *Sus-an-Membran* und den *Melanochromischen Organismus*. Unter Extremhitze und psychischem Stress können diese Systeme in einen Fehler-Kaskadiermodus verfallen, der zu Halluzinationen, paranoidem Denken und schließlich zu physischer Verkohlungs führt. ###
Fluch-Stufen Der Orden nennt diese Progression den **Fluch der schwarzen Asche**. **Stufe 1 — Der Ruf der Flamme (Frühe Zeichen)** - Der Bruder bemerkt, dass seine Augen nachts zu orange glühen beginnen, nicht nur gold wie normal - Schweißausbrüche ohne erkennbare körperliche Anstrengung; der Schweiß riecht nach verkohltem Fleisch - Unwillkürliches Zittern der Hände, wenn der Bruder nicht aktiv trainiert oder kämpft - Intrusive Gedanken über Feuer — der Bruder fantasiert davon, Feuer zu atmen, bevor er sich selbst bewusst wird, dass er denkt - Schlaflosigkeit, oft begleitet von Träumen, in denen der Bruder brennt, während sein Körper kühl bleibt - Ein beständiger, niedriger Schmerz in den Knochen, der wie das Summen heißer Luft klingt In dieser Phase wird der Bruder noch als operabel betrachtet, aber beobachtet. Der Ordenspriester notiert die Symptome in ein geheimes Lederbuch. **Stufe 2 — Die Verwandlung in Asche (Fortgeschrittene Symptome)** - Die orangenen Augen werden zum ständigen Zustand; die Iris verblasst zu einem fahlen, silbernen Grau - Haut-Verfärbungen: dunkle Streifen entstehen über den Rippen und den Schultern, wie überhitzte Narben unter der Haut - Der Bruder kann Hitze nicht mehr korrekt einschätzen — er betritt Räume mit 80 Grad als ob sie eiskalt wären - Aggressives Verhalten gegenüber allen, die nicht-Glutverschlinger sind; der Bruder wird zur Gefahr für seine eigenen Kampfbrüder - Obsessive Beschäftigung mit Feuer — der Bruder behält Flammenwerfer neben sich, auch bei Schlaf - Physische Verformung: Die Sus-an-Membran beginnt zu überreagieren und erzeugt Hitzeausschläge auf der Haut
Beobachtung und Verfahren: Sobald ein Bruder Stufe-2-Symptome zeigt, wird er in die **Stille-Heiligtum** — die verstummelte Meditationskammer — versetzt. Dort bleibt er 40 Tage und Nächte ohne Stimulation, nur mit Wasser und Asche-Brot. Der Ordenspriester (Titel: *der Wahrer der Asche*) besucht ihn täglich einmal und rezitiert eine Litanei über die Rückkehr zur Asche. Diese »Isolation des Schwachen« ist nicht Gnade, sondern psychologische Testung — der Orden will sehen,



ob der Bruder in dieser Läuterung wieder zu sich findet oder ob die Flamme bereits Besitz ergriffen hat.

****Stufe 3 — Der Glutverzehrter (Terminal)**** Der Bruder hat den Punkt erreicht, an dem die Sus-an-Membran und der Melanochromische Organismus in einen vollständigen Systemausfall übergehen. Seine Haut wird schwarz wie verkohltes Leder. Sein Schweiß wird zu einer klebrigen Flüssigkeit, die nach Benzin riecht. Er beginnt, spontane Hitze abzustrahlen — die Raumtemperatur um ihn herum steigt um durchschnittlich 15 Grad. Psychisch ist der Bruder völlig von Feuer-Gedanken überwältigt; er wird zur psychotischen Waffe. ****Das letzte Schicksal:**** Der Orden sieht dies nicht als Verlust, sondern als **Vollendung**. Der Glutverzehrter wird in ****Die Verlorene Kompanie**** versetzt — eine spezielle Kampfeinheit, bestehend nur aus Brüdern in Stufe 3, die in die gefährlichsten Missionen geschickt werden. Sie sind nicht mehr Brüder — sie sind **Waffen aus Asche**, die verbrannt werden, bis sie nicht mehr existieren. **### Die Verlorene Kompanie (Das Glutverzehrter-Kontingente)** Die Formation hat keinen offiziellen Namen im Codex Astartes. Der Orden selbst nennt sie ****Die Fackel des Letzten Lichts**** — **Solitudines Ignis**, auf Latein — oder intern, ohne Respekt, **die Glutverzehrter**. Der Name bedeutet: das ist das Ende, das ist, was bleibt, wenn alles andere verbrannt ist. ****Der Name und seine Bedeutung:**** Eine Fackel, die nur noch einmal brennt. Ein Licht, das zu wissen weiß, dass seine Flamme nicht neu gezündet wird. Das ist nicht metaphorisch gemeint — diese Brüder werden in Missionen geschickt, aus denen Rückkehr nicht erwartet wird. Der Orden sieht keine Schande darin. Das ist Vollendung. ****Eine visuelle Entfernung:**** Von der Standard-Kraft-Rüstung eines Glutverschlingers werden dem Glutverzehrter das ****rechte Schulterpad mit dem Ordens-Wappen**** und das ****linke Schulterpad mit dem Kompanie-Symbol**** entfernt. Nicht zerstört — nein, behutsam abgelöst und in die Gruft der Asche deponiert. Der nackte Schulterbereich wird offen gelassen, und die darunter liegende Haut wird öffentlich mit einer Brennmärke gekennzeichnet: drei überlagerte Flammen-Symbole, die ein »?« bilden — das Omega-Zeichen der Finsternis. Diese Markierung ist nicht aufgemalt; sie ist ein physisches Brandmal, jedes Mal erneuert, wenn der Bruder zu einer neuen Mission aufbricht. ****Ein rituelles Artefakt:**** Um seinen Hals trägt der Glutverzehrter eine ****Kette aus verschmolzener Gensaat-Ampulle**** — Behälter für verbrauchte Progenoidröden von gefallenen Brüdern aus seiner ursprünglichen Kompanie. Diese Kette wird vom Ordenspriester höchstpersönlich angelegt und ist mit einem molekularen Schloss versehen, das nur durch den Tod des Trägers geöffnet werden kann. Sie ist nicht schwer — kaum ein Kilogramm — aber sie ist eine konstante psychologische Last: der Glutverzehrter trägt die DNA seiner toten Brüder, als wäre sie ein Gewissen, das nie vergeben wird. ****Helm und Angesicht:**** Alle Glutverzehrter tragen denselben Helm-Stil — nicht individualisiert wie bei anderen Glutverschlingern, sondern eine vereinheitlichte **Maske des Erlöschens**. Der Helm ist innen mit feuchtigkeitsabsorbierendem Material ausgekleidet, das die schwarze Asche-Schweißflüssigkeit aufsaugt und dann in einen kleinen externen Kanister nach unten führt, wo die Flüssigkeit langsam verdampft. Visuell macht dies den Helm zu einem **versiegelten Gefäß**, das keine Identität des Trägers zeigt, sondern nur eine blank polierte Oberfläche, dunkelrot wie geronnenes Blut, mit weißen Augen aus unbelebtem Keramik. Alle Glutverzehrter sehen identisch aus — eine psychologische Wirkung des Ordens: ihr Individualgesicht ist bereits verbrannt worden. ****Das Gebot in der Schlacht:**** Wenn die Verlorene Kompanie zum Einsatz kommt, spricht der Ordensmeister (oder sein Vertreter) ein einzelnes Gebot: **„Fangt an zu brennen, Brüder der Asche. Der Imperium wird eure Flammen sehen, und es wird wissen, dass das Feuer noch nicht gesättigt ist.“** — ****Der Ordensmeister, zitiert aus der Schlacht um Thol'Vyn, 887.M41**** ****Nach dem Tode:**** Wenn ein Glutverzehrter fällt, wird sein Körper nicht eingäschert wie ein Standard-Glutverschlinger. Stattdessen wird der Leichnam vor Ort gelassen und gesprengt mit einem Spezial-Treibstoff, der den Körper zu einer schwarzen, glasartigen Schlacke reduziert. Diese Schlacke wird dann in ein Ordens-Sigillum gepackt und zur Gruft der Asche zurückgebracht, wo sie



ANVIL-OF-WAR

nicht in das Asche-Pulver gemischt wird, sondern in einer separaten Kammer aufbewahrt wird, die *Die Höhle der verlorenen Lichter* heißt. Dort stapeln sich die schwarzen Glas-Fragmente übereinander, Tausende davon, ein physischer Berg aus der Hinterlassenschaft derer, die zu lange brannten.

KOMPANIEN

Kompanien

Die Schmiede des Primarch

Nr.: I

Kompaniefarbe: Rot mit goldenen Flammen-Akzenten

Rolle: Veteran-Kompanie; Elitekrieger

Die Erste Kompanie besteht aus den ältesten und psychologisch stabilsten Kampfbrüdern des Ordens — denen, die die Fluch-Progression zu widerstehen gelernt haben oder deren Gensaat-Struktur natürlich resistenter ist. Sie sind nicht die besten Schützen oder Kämpfer, sondern die zuverlässigsten. In einer Schlacht dienen sie als lebende Struktur, um die sich der Rest des Ordens organisiert. Sie führen die Glutverschlinger nicht an — sie sind die Glutverschlinger, an ihrer reinsten Form.

Held: Hauptmann Vos-Kharnen

Die Glutwächter

Nr.: II

Kompaniefarbe: Dunkelrot mit orange Streifen

Rolle: Kampfunterstützung; schwere Flammenwaffen

Die Zweite Kompanie ist die schwerstes bewaffnete und defensivste Formation. Sie halten Positionen, während andere angreifen. Sie tragen Terminatorrüstungen häufiger als andere Kompanien und spezialisieren sich auf stationäre Flammenwerfer-Batterien und schwere Plasma-Waffen. Ihre Taktik ist nicht aggressiv, sondern stetig — sie verbrennen, bis alles andere verbrannt ist.

Held: Hauptmann Kraes-Morgul

Die Ascherächer

Nr.: III

Kompaniefarbe: Schwarzrot mit silbernen Kanten

Rolle: Assault-Kompanie; Nahkampf-Spezialisierung

Die Dritte Kompanie ist eine reine Angriffs-Kompanie, spezialisiert auf Sturmangriffe und Nahkampf in extremer Hitze. Sie tragen oft leichtere Rüstungen, um mobil zu bleiben, und benutzen Kettäxte, Kettenschwerter und Handflamwerfer in Kombination. Sie sind die ungeduldigsten Glutverschlinger — der Orden toleriert dies, weil diese Ungeduld im Kampf in Geschwindigkeit umgewandelt wird.

Held: Hauptmann Shen-Karthax



Die Flammenträger

Nr.: IV

Kompaniefarbe: Heiß-Orange mit schwarzen Mustern

Rolle: Schützen-Kompanie; Mobile Feuerkonzentration

Die Vierte Kompanie ist die mobilste, bestehend aus Brüdern, die gelernt haben, Feuerlinien zu etablieren und schnell zu verschieben. Sie nutzen Bike-Kolonnen und schnelle Landraupen-Fahrzeuge, um die Flammenüberlegenheit an mehreren Punkten gleichzeitig aufrechtzuerhalten. Ihre Feuerkonzentration ist flüssig, nicht statisch — sie folgen dem Prinzip, dass der Feind an mehreren Orten zugleich brennen muss.

Held: Hauptmann Vel-Kess

Die Ruß-Söhne

Nr.: V

Kompaniefarbe: Dunkelgrau mit roten Akzenten

Rolle: Zerstörer-Spezialisierung; Belagerungskrieg

Die Fünfte Kompanie spezialisiert sich auf Belagerungskrieg und Zerstörung von Fortifikationen. Sie benutzen schwere, langsame Fahrzeuge — Whirlwind-Artillerierammen und verstärkte Rhino-Transporter mit integrierten Flammen-Lancetten. Ihre Doktrin ist zermürben: Nicht schnell zerstören, sondern systematisch verbrennen, bis die Struktur kollidiert.

Held: Hauptmann Morek-Shor

Scout-Kompanie — Die Funken der Frühe

Kompaniefarbe: Schwarz mit gold-weißen Linien

Rolle: Aufklärung und Langstrecken-Feuer

Die Scouts sind junge Brüder, noch nicht zu vollständigen Astartes aufgestiegen, aber bereits in den Kampf geschickt. Sie tragen leichte Rüstungen und benutzen Langstrecken-Bolter mit hitzeempfindlichen Spitzen, die nach dem Aufprall entflammen. Sie sind nicht so zuverlässig wie die etablierten Kompanien, aber sie sind ausdauernd und bilden die Basis für die zukünftigen Reihen.

Held: Sergeant Kael-Vosh

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Ordensmeister Skar-Anthemon

Titel / Rolle: Ordensmeister der Glutverschlinger seit 276 Jahren; biologisch alt wie Granit, psychologisch älter als Staub.

Skar-Anthemon ist ein Mann von imperialer Statur, aber dürr wie ein verbranntes Stück Holz. Seine Haut ist schwarz wie Kohle, mit roten Rissen überall dort, wo die Sus-an-Membran im Übermaß arbeitet und



ANVIL-OF-WAR

Hitze abfeuert. Er trägt eine individualisierte Mark-VII-Rüstung, die mit einer speziellen Keramik-Mischung kombiniert ist, die Flüssigkeit-Wärmeverluste minimiert. Sein Helm ist schmal und spitz, eine Interpretation des Primarchen-Symbols, und sein rechtes Auge ist von einer alten Wunde aus Isstvan blind — eine Narbe, die er als Abzeichen trägt. In einer Hand hält er den Thron-Urteil, einen Macht-Hammer, der mit einem integrierten Plasma-Projizient ausgestattet ist.

»Der Ordensmeister ist nicht das Haupt — der Ordensmeister ist die Hand, die die Flamme ergreift und sie in die Finsternis wirft. Die Hand verbrennt. Das ist die Natur der Ordnung.«

Vor sechzehn Jahren befahl Skar-Anthemon einer Inquisitions-Delegationsgruppe, einen isolierten Außenposten zu inspizieren. Die Delegation kam nicht zurück. Die Inquisition schickte einen zweiten Trupp — acht Acolytes, zwei Stormtroopers, ein Dialogus. Der Dialogus war Psyker, und er sah, was Skar-Anthemon getan hatte. Die Inquisition forderte Antworten. Skar-Anthemon antwortete nicht — stattdessen ließ er den Orden alle kommerziellen Verpflichtungen zur Inquisitions-Versorgung einstellen. Die Inquisition, isoliert und ohne Ressourcen, gab auf. Bis heute ist kein Official-Bericht über die Toten geschrieben worden. In der imperialen Bürokratie existiert die Inspektion nicht. Aber in den Heiligtümern der Glutverschlinger wird Skar-Anthemon »der Verschleierte« genannt — nicht weil er sein Geheimnis bewahrt hat, sondern weil das Geheimnis selbst ein Geheimnis ist, zu geheim, um es zu entdecken.

Ordenspriester Vel-Vorath (Der Wahrer der Asche)

Titel / Rolle: Ordenspriester seit 184 Jahren; ursprünglich Apothecarius einer der Standard-Salamanders-Linien, bevor er zu den Glutverschlingern wechselte. Dies ist ungewöhnlich — keine anderen wichtigen Charaktere in der Glutverschlinger-Historia sind Überläufer. Vel-Vorath ist der Erste und vielleicht der Einzige.

Vel-Vorath trägt die schwarze Rüstung eines Ordenspriesters, aber mit Modifikationen: Unter seinem Cape trägt er ein Narthecium von uraltem Bauart, das vor das Implantat-Entfernungs-Gerät von Mars stammt. Er trägt auch einen Reduktor mit neun Klingen statt der Standard-eins. Sein Helm ist ein nicht-Standard-Modell, mit einem dritten Auge-Slot, der nie benutzt wird, sondern nur leer bleibt — ein Zeichen seines Ursprungs bei einem anderen Orden. Sein Gesicht, wenn freigelegt, zeigt Alter und Reue in gleichen Teilen.

»Ich verließ die Salamanders, weil Vulkan zu weich war. Ich wurde ein Glutverschlinger, weil die Flamme nicht verzeiht. Ich bin ein Ordenspriester geworden, um sicherzustellen, dass die Flamme zuverlässig bleibt.«

Vel-Vorath ist nicht in der Schlacht berühmt, sondern in der Seelsorge. Aber es gibt eine Geschichte: Vor 60 Jahren behandelte er einen jungen Bruder, der in Stufe 2 der Fluch-Progression eintrat, und statt ihn in die Stille-Heiligtum zu versetzen, nahm Vel-Vorath ihn mit auf eine persönliche Pilgerfahrt nach Nocturne — der Heimatwelt der Salamanders. Dort zeigte er dem Bruder die Werkstätten von Vulkan, die noch existierten, und ließ den Bruder in den alten Schmelzöfen arbeiten. Nach 40 Tagen stabilisierte sich der Bruder. Er war nicht geheilt, aber er war stabil. Skar-Anthemon wurde zornig über das Unorthodox. Vel-Vorath antwortete nicht — stattdessen bat er um keinen anderen Dienst, sondern fuhr fort, einzelne Brüder in der Progression zu behandeln, und Skar-Anthemon widerstand nicht. Dies ist der einzige Fall in der Orden-Geschichte, in dem ein Ordenspriester einen Ordensmeister sanft unterminiert? hat, ohne gestraft zu werden.



Bruder Tal'ir (Der Scout der schwarzen Asche)

Titel / Rolle: Bruder (Standard-Rang); Scout-Kompanie; biologisches Alter 28, Dienst 8 Jahre.

Tal'ir ist jung und noch nicht völlig verbrannt von der Flammen-Philosophie. Er trägt Standard-Scout-Rüstung mit schwarzen Akzenten, und sein Helm ist ein Mark-VII mit einer einzigen weißen Linie vom Scheitel zum Kinn — das ist nicht Ordens-Standard, sondern ein persönliches Zeichen, das Tal'ir erduldet hat. Seine Augen sind orange glühend, aber noch nicht vollständig in die silberne Verblassung des Glutverzehrers übergegangen. Er trägt einen Standard-Bolter und einen Flammenwerfer als Seitenhieb.

»Ich bin noch nicht bereit zu brennen, aber ich bin bereit, mich verbrennen zu lassen. Das ist der Unterschied zwischen Schwäche und Ergebung.«

Bei der Kampagne gegen Weltenschiff-Gestrande in der Nordmark-Öde befahl Hauptmann Shen-Karthax Tal'ir, allein in eine xenos-besiedelte Chasm einzudringen und einen Sprengsatz zu zünden. Das war ein Suizid-Auftrag — niemand könnte von innen entkommen. Tal'ir ging hinein, zündete den Sprengsatz und versuchte zu fliehen. Die Explosion schoß ihn mit Gewalt nach draußen, und er überlebte mit schweren Verletzungen. Shen-Karthax fragte ihn, warum er nicht einfach darin geblieben war und gebrannt hatte. Tal'ir antwortete: »Weil du mir nicht befohlen hast zu sterben, Hauptmann. Du hast mir nur befohlen zu zünden.« Das ist die Art von Obedientz, die den Glutverschlingern mehr zählt als jede Tugend.

FELDZÜGE

Feldzüge

Die Aschestorm-Belagerung

Ära: 776–779.M41

Gegner: Ork-Waaagh (Anführer: Ghazghkull-Schattenfellstamm)

Dauer: 3 Jahre, 7 Monate

Ausgang: Imperium-Sieg; Ork-Flotte versenkt, Bodentruppen in vulkanischen Giftgasen vernichtet

Die Kampagne begann, als eine der größeren Ork-Waaaghs in das Ashkhar-System einfiel, mit der Absicht, die Totenwelt als militärische Basis zu reklamieren. Sie wussten nicht, dass die Glutverschlinger hier lagerten. Skar-Anthemion ließ die Orks drei Jahre lang kämpfen, ohne einen einzigen Boden-Gefecht zu verlassen. Stattdessen bombardierte die Orden-Flotte die Ork-Schiffe aus dem Orbit, während die Orks sich auf der Oberfläche selbst gegen die Umwelt kämpften — die Aschestürme, die giftigen Gase, die Mangel-Wasser. Am Ende ergaben sich die Orks nicht; sie verhungerten einfach. Dies war die Geburt von Skar-Anthemion als »Strateg des Hungers« — der Glaube, dass der beste Sieg einer ist, in dem der Feind sich selbst tötet.

Die Weltenschiff-Verfolgung (Der Kampf gegen Weltenschiff Vel'Karthnak)

Ära: 814–816.M41

Gegner: Aeldari Weltenschiff »Vel'Karthnak« (Corsair-Flotte unter Seefahrer-Prinz Kheth'var)



ANVIL-OF-WAR

Dauer: 2 Jahre, 3 Monate

Ausgang: Pyrrhus-Sieg: Weltenschiff zerstört, Glutverschlinger-Flotte zu 60 % verloren

Die Glutverschlinger wurden vom Geschwader des Imperators beauftragt, eine corsair-geführte Aeldari-Flottille zu verfolgen, die durch ihr Sektor raubte. Was folgte, war eine unbarmherzige Verfolgung über 18 Lichtkornsprünge. Die Aeldari waren schneller, taktisch überlegener, aber die Glutverschlinger — unter Hauptmann Vel-Kess' Kommando — wählten einen unbewussten Weg: Sie verfolgten nicht, sondern richteten ihre Flotten so aus, dass die Aeldari gezwungen werden würde, hindurch zu fahren. Bei der finalen Konfrontation nahe des Weltenschiffs Vel'Karthnak rammten die Glutverschlinger ihre eigene Flaggschiff Ewiger Amboss direkt in das xenos-Schiff und sprengten beide in den Warp. Tausende starben, aber die xenos-Bedrohung war ausgelöscht. Die Glutverschlinger beanspruchten den Sieg. Das Imperium fragte, warum sie so viel Ressourcen verloren hatten. Die Glutverschlinger antworteten nicht — stattdessen ließ Skar-Anthemon Außenseiter-Kommandanten hinrichten, die es wagten, seinen Sieg zu kritisieren.

Die Ketzer-Läuterung des Sektors Mandacor

Ära: 851–858.M41

Gegner: Chaos-Sekten, häretische Astra-Militarum, ein Daemonic Incursion

Dauer: 7 Jahre

Ausgang: Imperium-Sieg; Sektor in Flammen, Bevölkerung zu 89 % verloren, Ordensstärke zu 34 % reduziert

Der Sektor Mandacor fiel in Ketzerei und Warp-Kontamination. Die Glutverschlinger wurden geschickt, um ihn zu reinigen. Was folgte, war das, was später Historiker als »die sieben Jahre der Aschenflut« nannten. Die Glutverschlinger verbrannten nicht nur den Feind, sondern auch zivilistische Bevölkerungszentren, die als »potenziell kontaminiert« eingestuft wurden. Am Ende waren 37 Millionen Menschen tot, und der Sektor war so gründlich verbrannt, dass keine komplexe Biologie mehr dort wachsen konnte. Der Orden selbst verlor 660 Kampfbrüder — eine der höchsten Verlustquoten in der Glutverschlinger-Historia. Skar-Anthemon sagte: »Das ist der Preis der Reinigung. Die Flamme fordert Tribut.« Die Ecclesiarchie versuchte, ihn von der Inquisition zu distanzieren — zu viele Tote, zu viele zivile Opfer. Aber Skar-Anthemon ignorierte den Protest. Und am nächsten Tag zündete er die Protokolldatei an, die sein Feldzug-Journal dokumentierte. Es existiert jetzt kein offizielles Bericht über die Ketzer-Läuterung. Es existiert nur die Asche.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Glutverschlinger in Farbe sind Schwarz und Rot — nicht die leuchten Rot der Salamanders, sondern ein dunkles, schmutzig Rot, das wie geronnenes Blut aussieht, das unter Asche vergraben ist. Das Schwarz ist nicht die matte Schwärze eines Ordenspriesters, sondern ein glänzendes, wie ein Spiegel poliertes Schwarz, das den roten Untergrund reflektiert. Das Farbschema macht den Eindruck, dass der Bruder selbst brennt, während er erstarrt.

Der Grund ist eine Kombination von zwei Prinzipien: Erstens ist der Orden in vulkanischer Asche



ANVIL-OF-WAR

geboren, und die Asche auf einer Totenwelt ist schwarz. Zweitens wird die Rüstung mit einer speziellen Oberflächenbehandlung veredelt, die aus einem Extrakt der lokalen Skluthgar-Haut besteht — ein natürliches Keramik-artig Material, das die Rüstung selbst zu einer Art *lebenden Panzer* macht, der Hitze absorbiert und reflektiert.

Die Symbolik ist doppelt: Die Schwärze ist die Absorption, die Rötung ist die Emission. Ein Glutverschlinger ist buchstäblich ein Funke in Panzerung — Energie, die eingekapselt, aber nicht bezwingbar ist.

Farbrezept – Rüstung

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Abaddon Black	Base	Grundierung
Incubi Darkness	Layer	Erste Schicht Schwarz (intensiv dunkel)
Nuln Oil	Shade	Schatten in Panzerfugen und Details
Evil Sunz Scarlet	Layer	Unterlegung für die rote Tiefe
Blood for the Blood God	Layer	Rote Highlights (Schultern, Brustplatte Zentrum, Beinplatten oben)
Spiritstone Red	– Schritt-Art –	Gloss — Überzug für Glanz und Reflexion des Schwartzrot
Mephiston Red	Edge	Kanten-Highlights auf roten Flächen
The Fang	Edge	Feinste Kanten-Linien auf schwarzen Flächen (sehr sparsam)

Farbrezept – Akzentfarbe

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Abaddon Black	Base	Grundierung
Leadbrelcher	Base	Metallische Basis
Ironbreaker	Layer	Silberner Mitteltöne für Trimmwerk
Reikland Fleshshade	Shade	Schatten für Tiefe im Metall
Auric Armour Gold	Layer	Gold-Akzente auf Trim (sehr sparsam — nur Ränder der Logos)
Runefang Steel	Edge	Metallische Kanten-Highlights

Farbrezept – Metallelemente

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Abaddon Black	Base	Grundierung
Leadbrelcher	Base	Metallische Basis
Ironbreaker	Layer	Mitteltöne Metall
Reikland Fleshshade	Shade	Schatten für Tiefe
Typhus Corrosion	Layer	Rost-Effekte (minimal, nur an Außenseiten und Kampfschäden)
Runefang Steel	Edge	Scharfe Kanten-Linien, als ob die Waffe gerade geschliffen wurde



HERALDIK & TRANSFER-GUIDE

Heraldik-Platzierung

Position

Markierung

Linkes Schulterpaß (Ordensstandard)	Flammen-Symbol (drei überlagerte Flammen-Formen) in Gold auf schwarzem Hintergrund, gesäumt mit rotem Rand
Rechtes Schulterpaß (Kompanie-Kennzeichen)	Kompanie-Nummer (I–V oder Scout-Symbol) in weißem Nummertext, oben links; darunter ein kleineres Kompanie-Farb-Kasket (siehe Kompanie-Farben-Tabelle unten)
Helm-Krone	Schmales Flammen-Symbol (einzelne Flamme) in Gold, von Stirn bis Scheitel laufend; bei älteren Brüdern (100+ Jahre Dienst) wird die Flamme zu einer doppelten Flamme
Brustplatte (rechte Seite, über dem Herzen)	Kleine Memento-Medallie für jeden erfüllten Einsatz — oft handgefertigt aus Knochen oder verkohltem Metall vom Kampffeld
Rückenpackung/Dreadnought-Cockpit	Persönliche Schnellmarke des Trägers oder Piloten (Namen in chogorisch oder altem Imperium-Gothisch)
Kneeschilder	Einfache weiße Linie quer über beide Knie, Zeichen der Stabilität und des Standes
Chaplain Helm (Ordenspriester)	Statt eines Flammen-Symbols: Ein durchgehendes rotes Glühpattern rings um die gesamte Helmkrone, als ob der Helm selbst brennt

Kompaniefarben

Kompanie	Hexwert	Nächste Citadel-Farbe	Notiz
I. — Schmiede des Primarch	#C01411	Evil Sunz Scarlet (Basis) + Gold-Trimmwerk	Am hellsten rot; nur für die erfahrensten Brüder
II. — Glutwächter	#600106	Blood for the Blood God	Dunkelrot mit leicht lila-Stich; signalisiert Beständigkeit und Defensive
III. — Ascherächer	#000000	Abaddon Black mit Evil Sunz Scarlet Overlay	Fast schwarz mit Rotfleck; signalisiert Aggression
IV. — Flammenträger	#F27A38	Burning Orange (custom mix: Troll Slayer Orange + Fire Dragon Bright)	Helles Orange; signalisiert Mobilität
V. — Ruß-Söhne	#490F06	Mournfang Brown + Evil Sunz Scarlet	Graubraun mit Rotakzent; signalisiert Belagerung und Geduld



Rang-Markierungen

Rang / Rolle	Markierung	Platzierung
Ordensmeister	Doppelter Flammen-Kreis (zwei konzentrische Flammen) in Gold und Silber, durchzogen mit einer roten Linie	Helm-Krone und beide Schulterpäder
Hauptmann	Einzelne dicke rote Linie quer über das rechte Schulterpaß; vier kleine Gold-Sterne darunter	Rechtes Schulterpaß
Sergeant	Zwei vertikale rote Linien nebeneinander auf der rechten Schulterpaß	Rechtes Schulterpaß
Veteran (50+ Jahre Dienst)	Gold-Band um den rechten Oberarm; Dicke proportional zu Dienstjahren (1 mm pro 10 Jahre)	Oberarmrüstung
Ordenspriester	Schwarze Rüstung statt rot/schwarz; rotes Glühpattern rings um die Helmkrone	Vollständige Rüstung
Apothecarius	Weiße Linie quer über die linke Schulterpaß; kleines Narthecium-Symbol in Weiß	Linkes Schulterpaß
Techmarine	Orange-Punkt auf der rechten Schulterpaß, oben rechts; kombiniert mit Mechanicus-Fraktal-Symbol in sehr klein	Rechtes Schulterpaß
Glutverzehrer (Verlorene Kompanie)	Glühpattern-Helm (wie Ordenspriester), aber in vollständiger Rot/Orange statt Glührot; drei überlagerte Omega-Symbole auf der Brust	Helm und Brustplatte

BILD PROMPTS

Bildprompts (englisch)

Ordensmeister Skar-Anthemon Porträt

A towering Space Marine in jet-black power armor with deep blood-red accents, standing in three-quarter profile against a background of volcanic ash storms. His armor is highly polished to a mirror sheen, reflecting orange-red light from unseen flames. He wears a custom helmet with an angular, predatory design, featuring a single white line running from crown to visor. His left eye socket is scarred and blind, marked with a thin white line. In his massive gauntleted hands, he holds a power hammer wreathed in plasma energy. His posture is rigid, almost glacial, suggesting immense control barely containing destructive force. The background shows toxic yellow clouds and distant lava flows.



Every edge of his armor glows faintly with heat, as if the suit itself is radiating power.

Glutverschlinger Kompanie in Aktion

A formation of ten Space Marines in deep red and black power armor charging through a volcanic hellscape, their weapons blazing. Each wears identically styled armor with mirror-polished black sections and blood-red shoulders and chest plates. They carry flamers, meltas, and heavy bolters that are actively firing, leaving trails of bright orange and white muzzle flashes. Behind them, the ground itself seems to burn — lava flows and ash clouds. The sky is dark yellow-orange, filtered through volcanic particulates. The Marines move in lockstep, a perfect military machine, their helmets all identical angular designs with white trim. One figure in the center stands taller — this is a Captain, marked by additional gold trim. The image should convey absolute discipline combined with overwhelming firepower.

Ashkhar Festungskloster Umgebung

A vast, cavernous underground fortress built into the glassy black walls of an ancient lava shaft. The structure rises in tiered platforms of dark metallic stone, carved directly into the volcanic rock. At the center, an enormous open amphitheater sits beneath a natural opening where a constant pillar of flame burns — the "Eternal Fire." The sides of the cavern are smooth and black, like polished obsidian, with red veins of heat-resistant ceramite running through them. Smaller structures cling to the walls: armories, barracks, meditation chambers. Everything is lit by the central flame, casting dancing orange-red shadows. The ground at the bottom of the chasm glows faintly with heat. The image should feel oppressive, sacred, and deeply alien.

Glutverzehrter (Terminal Curse Stage) Portrait

A single Space Marine in full power armor, standing alone against a background of pure flame. His helmet is sealed and featureless — polished like dark red glass with white lenses that are completely blank and emotionless. Around his neck hangs a chain of fused ampules. His right shoulder pad is removed, leaving bare armor underneath, with three overlaid omega symbols burned into the bare metal. The remaining armor is black with deep red accents, but the surface seems to be cracking, showing white-hot light beneath, as if he is burning from the inside out. His hands are clenched into fists at his sides. Around him, the air itself shimmers with heat distortion. The background is pure orange-red flame, and the Marine's silhouette appears to be gradually dissolving into ash at the edges.

Weltenschiff Combat vs Glutverschlinger Fleet

A brutal space battle scene: a massive Aeldari Worldship, sleek and alien with crystalline sails, is being rammed by an Imperial Battle Barge that glows red-hot from the impact. Explosions bloom across both vessels. Around them, smaller strike cruisers from the Ember Devourers fleet (all bearing red and black livery) pour sustained fire into the Worldship's hull. The Worldship's elegant geometry is violated by crude Imperial ordnance impacts. Solar flares reflect off the Worldship's curved hull. The background is deep space with distant stars. The Battle Barge ("Eternal Anvil") plunges into the Worldship's central structure, and the collision point glows white-hot. The image should convey terrible beauty — the xenos craft is dying, but it will take the Imperial ships with it.



Glutverschlinger Orden Wappen

A heraldic shield design featuring three overlapping flame shapes in gold, stacked vertically and centered on a black circular background. The flames are geometric, angular, and aggressive — not naturalistic. The outer rim of the circle is a blood-red border, thick and prominent. Behind the shield, barely visible, are faint embers and ash particles floating in the design. The overall shape is octagonal rather than rounded, suggesting military severity. The design should be simple enough to work as a logo or emblem on a shoulder pad or banner, yet detailed enough to show craftsmanship.

Sergeant Kael-Vosh (Scouts Company) Action Pose

A young Space Marine in light Scout armor, mid-leap across a chasm of lava. His armor is black and grey with small red accents. He wears a heavy backpack-mounted flamethrower that trails billowing flames beneath him as he jumps. His helmet features a single white vertical line from crown to visor. Below him, the chasm is filled with flowing molten rock. In the distance, xenos structures burn. His posture is dynamic — one arm extended forward in aggression, the other controlling the flamethrower's hose. The image should convey youth, aggression, and barely-contained fury. Every muscle of his frame is tense. Behind him, the volcanic landscape burns.

Hauptmann Shen-Karthax with Bone-Leg Prosthetic

A muscular Space Marine standing in an authoritative pose, both feet planted firmly on scorched earth. His armor is red and black, with particularly ornate chest plating. His left leg is clearly a prosthetic made from alien bone material — it glows faintly white, and the surface is carved with ritualistic patterns. He wields two chainsword-axes, one in each hand, held at ready. His helmet is angular and predatory. Behind him, the corpses of Ork warriors lie scattered in ash, half-dissolved by chemical burns. His posture suggests absolute dominion over the battlefield. The image should convey both martial prowess and the strange, organic nature of his prosthetic — the bone-limb seems to move with unnatural smoothness, as if it is alive.