



DIE GLUTHAFTE

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

schmieden die Grenze. Wir halten, was brennt. Wir dienen dem Feuer, das bewahrt. Wir fallen nie.



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Salamanders
Gründung	4. Gründung — größte Welle seit der Ersten (nach 546.M32)
Welttyp	Grenzwelt
Kampfdoktrin	Schwere Panzerung & Terminatoren
Loyalitätsstatus	Loyalist
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Die Gluthafte sind die unbewegliche Feuerfront zwischen dem Imperium und dem Unbekannten — former ihrer selbst durch Feuer und Pflicht, Wächter nicht aus Wahl, sondern aus Notwendigkeit.

Die vier Säulen

Die Schmiede steht

Der Ordre ist fest gegründet auf dem Prinzip der unbeweglichen Verteidigung. Ein Gluthäfter in schwerer Rüstung ist wie eine Schmiede: man baut sie, und sie bleibt stehen. Sie wird nicht verlegt, nicht reorganisiert, nicht taktisch repositioniert. Sie brennt an einem Ort, solange Brennstoff vorhanden ist. Die Salamanders legten Nocturne vor — aber Ashenmarch ist es, die der Gluthafte bewacht. Die Grenzwelt ist nicht Heimat; sie ist Pflicht.

Das Feuer formt

Kampf ist Handwerk. Nicht Improvisation. Jede Aktion folgt dem Grundmuster: Auffassung des Gegners, Vorbereitung der Schale (der Rüstung, der Formation), Schlag mit konzentrierter Kraft. Ein Gluthäfte ist Terminator oder Schwerpanzerer — nicht, weil diese Einheiten mächtig sind, sondern weil sie das Metall des Krieges verkörpern. Bewegung ist Verschwendung. Kraft konzentriert ist Kunst.

Die Grenze hält

Ashenmarch liegt zwischen dem stabilisierten Sektor und dem Grenzland. Das ist kein Zufall der Gründung. Der Orden wurde geschaffen, um zu halten, was andernfalls verloren ginge. Nicht für Ruhm, nicht für Expansion — für Bewahrung. Jeder Gluthäfte weiß, dass hinter ihm der Zweck seines Lebens liegt: der Sektor, die Millionen von Imperium-Bürgern, die seinen Stand als gegeben ansehen.

Das Feuer stirbt nicht

Kein Gluthäfte wird, solange auch eine Batterie Strom trägt und die Gensaat nicht völlig verdorben ist, irgendwelche Forderungen nach Rückreifung oder Versetzung äußern. Ein Gluthäfte wird alt an seiner Position. Wenn er zu alt wird, wird er ein Ehrwürdiger — und dient weiter. Die Legion der Salamanders kannte das Feuer stirbt nicht als Litanei der Sterblichen, die in die Reihen aufgenommen wurden. Hier wird es Wahrheit: Es gibt keine Pensionierung in den Feuern von Ashenmarch.



Tonalität

Punkt

Erzählung ohne romantische Verklärung. Die Gluthafte sind heroisch, aber nicht, weil sie sich als Helden verstehen. Sie tun ihre Pflicht. Erzähle ihre Siege wie das Funktionieren einer gut ökten Maschine.

Vulkanische Bildsprache mit taktil-schwerer Ästhetik. Wärme, Licht, Schmiedegeräusch, Aschenstaub. Niemals abstrakt.

Hierarchie als Komfortelement, nicht als Unterdrückung. Ein Gluthäfte akzeptiert seinen Platz in der Schmiede, weil dieser Platz sinnvoll ist. Die Ordnung ist Freiheit.

Tod als abschließender Dienst. Wenn ein Gluthäfte fällt, hat er erfüllt. Trauer ist Zuneigung, nicht Verlust.

Grenzstimmung durchgehend. Der Sektor ist nicht sicher. Die Grenze ist täglich umstritten. Der Alltag des Orden ist kalkultiertes Risiko; deshalb sind Siege klein und Niederlagen katastrophal.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Heiligkeit des Feuers	Vulkan-Verehrung, alchemistisches Verständnis des Flammenelements	Pragmatisch: Feuer ist Waffe und Werkzeug; die Heiligkeit kommt aus der Disziplin, es zu kontrollieren
Verbundenheit zur Heimatwelt	Nocturne ist Urmutter; ein Salamander trägt Nocturne in sich	Ashenmarch ist Schuldigkeit; ein Gluthäfte trägt Verpflichtung in sich — nicht Blut, sondern Auftrag
Nähe zu imperialen Strukturen	Salamanders kooperieren mit Adeptus Mechanicus, aber bewahren Unabhängigkeit	Gluthafte sind stärker in die Grenzkommandantur integriert — teilen Ressourcen, erhalten Befehle vom Kommandanten, nicht dem Sektor
Gensaat-Stabilität und Fehler	Salamanders: erhöhte Infekte, aber kontrollierbar	Gluthafte: schnellerer Fluch-Fortschritt unter Stress; Grenzwelt mit schwächerer Logistik begünstigt degenerativen Kurs
Schwerpunkt-Doktrin	Flammenwerfer, Messerwerk, persönliche Nähe zum Gegner	Konzentrierte Panzerung, Terminator-Vorstoß, gegnerische Linien-Durchbruch; taktisch defensive Positionierung
Einheit zum Primarchen	Vulkan bleibt persönliche Referenz und moralischer Kompass	Vulkan ist Ursprung der Gensaat, aber nicht täglich präsent; die Rolle des Primarchen erfüllt der Schmied — das Konzept selbst



LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Vierte Gründung war eine Zeit der Konsolidierung. Das Imperium zerfaserte sich nicht mehr — es *ordnete* sich. Die drei vorangehenden Gründungswellen hatten 500 neue Orden hervorbracht, die dem Salamanders-Gensaat entstammten. Im Rahmen der Vierten wollte der Sektor Ashenmarch—Vanor, an der äußeren Grenze des Segmentum Obscurus, einen Orden mit lokaler Verankerung.

Ashenmarch war eine alte Festung, ein Außenposten aus der Zeit des Großen Kreuzzugs, in den Vulkanen des südlichen Kontinents errichtet, wo die Thermale Energie grenzenlos schien. Der Ort war nie wirklich kolonisiert worden — zu feindselig, zu unwirtlich, zu isoliert. Aber in dieser Isolation lag Sinn: Ashenmarch lag tatsächlich auf einer Grenzlinie. Drei Sprünge nach Trailing lagen Welten, auf denen Nekronen-Nekropolen vermessen worden waren. Vier Sprünge nach Coreward: der Horrorvoid, ein Raum chronischen Warp-Sturms, der Navigation unmöglich machte. Ashenmarch war buchstäblich dort, wo die Sterne aufhörten dicht zu stehen.

Der erste Ordensmeister der Gluthafte hieß **Volkros**, ein Veteran des sterbenden Großen Kreuzzugs. Man kannte ihn als einen der Hauptmänner unter dem Primarchen Vulkan selbst, in jenen Tagen kurz vor der Isstvan-Spaltung, als Vulkan noch unter den Lebenden war. Volkros war am Abhang des Eisenkäfigs, in den ersten Tagen des Großen Bruderkriegs, verwundet worden; sein linker Arm war bis zur Schulter von Thermablastfeuer zerfetzt. Der Apothecarius hatte ihn mit einer Mechanicus-Prothese versehen — Plaststahl und Servo-Glieder. Volkros hatte akzeptiert, was er war: nicht mehr ganz, aber noch dienlich.

In M32, als die Vierte Gründung formell wurde, wurde Volkros nach Ashenmarch entsandt. Nicht als Belohnung. Das Imperium belohnt nicht mit Grenzposten. Es entsandte ihn, weil er bereits eine Wunde trug, die nicht heilbar war — und weil die Grenze Wunden brauchte. Ein beschädigter Feldherr könnte an einem beschädigten Ort verstanden werden.

Volkros empfing einen *Tithe* von Gensaat aus den Beständen der Großen Apothecarii von Terra — die Erbgut-Reserven des Primarchen Vulkan, aufbewahrt und multipliziert. Es war nicht das beste Material. Drei der neunzehn implantierten Organe zeigten schon bei der ersten Einpflanzungswelle Stress-Symptome. Aber Volkros nahm es an. Er verstand, dass die Gluthafte nicht aus Vollkommenheit geboren würden, sondern aus Notwendigkeit.

Die ersten zehn Jahre waren Konsolidierung. Sanctum Pyre, das Festungskloster, wurde in die bereits bestehenden vulkanischen Schächte vergraben und ausgebaut. Vulkanische Wärmequellen trieben die Energieerzeugung an. Der Orden war autark — ein bewusster Entwurf. Volkros wollte nicht von Versorgungslinien abhängen, die drei Sprünge entfernt lagen. Ein Schmied macht seine eigenen Werkzeuge.

In M37 — 500 Jahre später, eine Atempause — kam es zum ersten Kontakt mit größerer nekronischer Präsenz. Eine Nekropole wachte auf, mehrere Sektionen tiefer als vermessen. Vier Kompanien der Gluthafte marschierten in die Tiefenkammer. Drei Kompanien kehrten zurück. Der Kontakt war kurz: Phasenwaffen haben eine Reicherweite, die Bolter nicht kompensieren können. Volkros selbst trat an, trug seine Prothese wie einen Ehrentitel in die Schlacht, und seine mechanische Faust zerbrach das



ANVIL-OF-WAR

Panzerwerk eines Immortals. Aber es reichte nicht aus. Nekronen haben Zeit — sie sind Zeit. Der Orden lernte, schnell zu töten oder langsam zu sterben.

Seitdem ist die Doktrin unerschütterlich: Konzentrierte Kraft. Terminator-Trupps als Spitzenkeil. Schwere Panzertruppen als eiserne Welle. Keine Bewegung ohne Sinn. Keine Aktion ohne Überwältigung.

Volkros starb in M39, nach sieben Jahrzehnten Dienst. Er wurde in einen Cybot eingebettet — nicht, weil er verletzt war, sondern weil der Orden ihn nicht freigegeben wollte. Ein Ehrwürdiger der Gluthafte trägt seinen Namen noch heute.

Die Heimatwelt

****Ashenmarch**** ist keine angenehme Welt. Während andere Grenzwelten zumindest habitabel sind — Wald, Steppe, bewölbte Biome — ist Ashenmarch reine Vulkantaktik. Der südliche Kontinent, Volcanus Tertius genannt, besteht zu 73% aus aktiven oder semi-aktiven Vulkanen. Der Himmel ist permanent grau von Asche. Die Temperatur an der Oberfläche schwankt zwischen 38 °C und 62 °C. Regen ist sauer. Das Tierleben ist rar, aber es existiert.

Zwei Arten dominieren die Flora und das primitive Getier:

****1. Gluthöcke**** (*Pyro-capra thermicus*) Ein säugetierähnliches Raubtier mit dichtem, fasernartigem Fell, das extrem hohe Temperaturen absorbiert und ableitet. Sie sind nachtaktiv, weil sie tagsüber überhitzen würden. Sie jagen in Rudeln von sechs bis zehn Tieren, mit einer Hierarchie, die streng und unbewegt ist — das Alpha-Männchen trägt die Narben von Kämpfen, und das Rudel respektiert dies. Sie sind nicht intelligent im menschlichen Sinne, aber sie verstehen Ordnung. Ein junger Gluthäfte wird während seiner Neophyt-Phase mit Gluthöcke-Felljacken bekleidet — ein Ritus, der sagt: Du wirst lernen, dich zu ordnen, oder du wirst fallen. Einige Ordensmeister haben berichtet, dass ein Gluthäfte mit Gluthöcke-Fell in Terminator-Rüstung aussieht wie ein zweites Raubtier, das die Reihen der Herde beißt.

****2. Aschenflüge**** (*Pyro-ophidia astra*) Keine Vögel, aber flugfähige Echsen mit Schwingen aus einem dünnen, durchschimmernden Chitinmaterial, das Wärmestrahlung absorbiert. Sie sind aas- und insektenfressend, relativ harmlos, aber überall. In den Abendstunden bilden Schwärme von Aschenflügen schimmernde Wolken am Himmel. Die Ordenspriester benutzen die Aschenflüge in ihren Meditationen: „Sie sehen in der Asche, was wir nicht sehen. Sie navigieren ohne Kompass. Sie sind vollkommen.“ Ein junger Novize wird gelehrt, seine Aufmerksamkeit wie eine Aschenflug-Schwinge zu fokussieren — scharf und veränderlich.

Das größte Geschenk Ashenmarchs ist nicht die Isolation oder das Feuer, sondern die ***Unzufriedenheit***. Der Ort ist lebendig ohne zu locken. Er ist notwendig ohne zu nähren. Ein Gluthäfte sieht nie, dass die Sonne warm sein kann. Er sieht nur Asche und Hitze. Dies formt eine Seele, die keine Illusion der Erleichterung trägt.



Ordenskult

Die Gluthafte praktizieren einen Vulkan-Monotheismus, aber nicht wie die Salamanders. Während die ursprüngliche Legion Vulkan als einen König und Alchimisten der Flammen verehrte, verstehen die Gluthafte Vulkan als einen *Schmied*. Der Unterschied ist subtil, aber absolut.

Ein Salamander sieht Feuer als eine heilige Entität — etwas Göttliches, das berührt und durchdrungen werden kann. Ein Gluthäfte sieht Feuer als das Werkzeug eines Schmieds. Vulkan ist nicht das Feuer; er ist der Meister des Feuers. Das Feuer selbst ist moralisch neutral. Es formt und zerstört in gleichem Maß. Der Schmied wählt.

Deshalb haben die Gluthafte keinen Tempel für das Feuer. Sie haben eine Schmiede.

Die religiöse Praxis ist handwerklich. Ein Ordenspriester der Gluthafte trägt nicht ein prächtig gestickertes Gewand. Er trägt eine dunkelbraune Robe mit Brandflecken und Aschestaub. Die heilige Schrift der Gluthafte ist nicht ein Buch, sondern eine Serie von Handwerk-Riten: wie man einen Bolter auseinandernimmt, wie man einen Terminatoren-Sarkophag öffnet, wie man die Rüstung eines Gefallenen ehrt. Theologie ist Arbeit.

Die Ecclesiarchie hat mehrfach versucht, einen Ordenspriester der Gluthafte davon zu überzeugen, dass ihre Praxis zu materialistisch, zu wenig fromm sei. Der damalige Ordensmeister antwortete: „Vulkan lehrte nicht mit Worten. Er lehrte mit Werken. Jeder Bolter, den wir warten, ist ein Gebet.“ Die Ecclesiarchie hat nicht widersprochen — es gibt zu wenige Ordem im Grenzland, um Fragen zu stellen.

Ein wichtiger Unterschied zur ursprünglichen Legion: Die Gluthafte lesen die *Ketzerei* der Salamanders nicht nach. Ein junger Gluthäfter lernt nicht die Legenden des Großen Bruderkriegs. Das ist vorbei. Stattdessen lernt er die *lokalen* Helden — Volkros, natürlich, aber auch Hauptmann Gheran, der 200 Jahre lang eine Außenstation gegen Nekronen verteidigte, oder der Sergeant Volk, dessen linke Hand so oft verletzt wurde, dass sie nun aus reinem Plaststahl besteht, aber der immer noch schießt.

Die Liturgie der Gluthafte ist kurz: *Ignis manet, quod manet.* Das Feuer bleibt, was bleibt. Und die Umkehrung: *Quod ardet, non manet.* Was brennt, bleibt nicht. Ein Gluthäfter ist sich bewusst, dass sein Körper — selbst mit neunzehn implantierten Organen — eine flüchtige Sache ist. Sein Geist, seine Disziplin, sein Platz an der Schmiede — das bleibt. Sein Fleisch ist Asche.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat der Salamanders ist bekannt für zwei Fehler: eine erhöhte Infektionsneigung und eine Vulnerabilität für ****Melanochromic Organ Degradation**** — der sogenannte Fluch. Bei der Gluthafte ist beides ausgeprägter.

Das erste Problem ist logistisch. Ashenmarch ist isoliert. Es gibt dort keinen Mechanicus-Forgeplanet wie auf Nocturne. Es gibt nur die Große Schmiede, ein exzellentes Werkstatt-Imperium, aber kein Zentrum des Wissens über Genreparaturrituale. Die Infektionen überstehen daher häufiger zu einem kritischen Stadium, bevor sie behandelt werden.

Das zweite Problem ist genetisch. Die Gensaat-Charge, die Volkros erhielt, war nicht die höchste Qualität. Drei der Implantate waren bereits bei der Multiplikation gestresst. Dies bedeutet, dass die Fluch-Progression in der Gluthafte schneller eintritt, intensiver ausfällt und schwerer zu verwalten ist als bei anderen Salamanders-Orden.



ANVIL-OF-WAR

Das Imperium hätte dies korrigieren können. Ein Auftrag zum Adeptus Mechanicus von Mars hätte höherwertiges Gensaat-Material bringen können. Volkros lehnte ab. Er sagte: „Die Gluthafte sind nicht das Beste. Die Gluthafte sind das, was bleibt. Wenn wir mit weniger arbeiten, werden wir stärker.“ Die Ecclesiarchie würde Wahnsinn nennen. Die Mechanicus würde es häretisch nennen. Volkros nannte es Wahrheit.

Fluch-Stufen

Stufe 1 — Die Glutbrennung

In diesem Stadium beginnt die Melanochromatik zu versagen. Die charakteristische dunkelbraune, fast schwarze Haut der Salamanders wird an den Extremitäten fleckig — helle Stellen tauchen auf, besonders an Handrücken und Schädeldach. Der Körper kann UV-Strahlung nicht mehr gut absorbieren. Gleichzeitig:

- Die Augen werden licht-empfindlicher; das Tragen einer Sonnenbrille in der Asche von Ashenmarch wird notwendig - Schweiß ändert seine chemische Zusammensetzung; die typische salzige, graue Färbung wird zu einer dünnen, klaren Flüssigkeit - Der Schlaf wird unruhig; Sus-an-Membran-Tiefschlaf wird zur Flucht statt zur Erholung - Erste Schmerzen in den Großzehballen und dem unteren Rücken, die kein Apothecarius vollständig erklären kann

Diese Symptome sind leicht zu ignorieren. Ein Bruder in der Glutbrennung-Phase funktioniert noch vollständig. Er kämpft noch, übernimmt noch Befehle, hält noch Positionen. Aber die anderen sehen es. Sie sehen die Flecke. Sie sehen, dass er öfter in Schatten steht.

Die Gluthafte betrachten die Glutbrennung nicht als Schande, sondern als eine Warnung. Ein Bruder in diesem Stadium wird nicht isoliert. Stattdessen wird er in leichtere Missionen versetzt — Innere Verteidigung des Klosters, Wartung, Ausbildung von Novizen. Der Sinn ist nicht, ihn zu schonen, sondern sicherzustellen, dass die Fehlerquote, die mit fortschreitender Fluch-Progression kommt, nicht kritisch wird, während er noch Verantwortung trägt.

Stufe 2 — Das Ermatten

In dieser Phase wird die Fluch-Progression aktiv und schmerzhaft. Die Gensaat selbst zerfällt teilweise. Die Symptome sind eklatant:

- Körpertemperatur kann nicht länger stabilisiert werden; der Bruder schwankt zwischen extremer Hitze (bis 42 °C) und Kälte - Muskulatur atrophiert ungleichmäßig; eine Schulter wird größer, die andere kleiner; die Balance in Rüstung wird prekär - Der Metabolismus wird chaotisch; Hunger und Durst folgen keinem logischen Muster mehr - Speichel wird dicker, bräunlich gefärbt; Atemgeruch wechselt täglich - Beginnendes Gedächtnis-Flimmern; ein Bruder vergisst die Namen von Kameraden kurzzeitig, erinnert sie sich aber kurze Zeit später

In diesem Stadium ist Intervention notwendig. Der Apothecarius führt den Bruder in die **Kammer der Neubewertung**, tief unter der Reliquienkammer, wo spezialisierte diagnostische Ausrüstung aus dem Handwerk Vulkans die genaue Progression misst. Der Verfahren sind nicht angenehm. Ein Sus-an-Membran wird künstlich induziert; der Bruder schläft für drei Tage. Beim Erwachen werden Reportagen über das Fortschreiten mitgeteilt. Wenn die Prognose lange Zeit (fünf oder mehr Jahre) ist, wird der Bruder in leichte Reservisten-Rollen versetzt. Wenn die Prognose kurz ist (Monate), beginnt die Vorbereitung auf die nächste Phase.

Ein Bruder im Ermatten wird unter der Verantwortung eines erfahrenen **Zenturio der Wacht** geführt



ANVIL-OF-WAR

— ein Rang speziell für die Verwaltung sterbender oder sterbender Brüder. Dieser Zenturio überprüft täglich die Stabilität und berichtet direkt dem Apothecarius. Es ist eine Ehrenposition, diese Brüder zu führen, nicht eine Strafe.

Der Ort der Bewachung ist die ****Stille des Amboss****, die Meditationskammer. Ein Bruder im Ermatten verbringt mindestens vier Stunden täglich dort und meditiert über das Konzept der Akzeptanz. Es ist nicht mystisch. Es ist praktisch. Ein Bruder, der Frieden mit seinem Ende gefunden hat, wird ruhiger, ist weniger anfällig für Panik, und wenn die letzte Phase kommt, wird er würdevoll sein.

****Stufe 3 — Das Erlöschen****

Dies ist der Punkt, an dem die Gensaat selbst zusammenbricht. Das Melanochromatische Organ ist nun praktisch nicht funktionsfähig. Der Körper ist von Flecken übersät — kein Fleck größer als eine Fingernagel, aber überall. Temperaturkontrolle ist unmöglich. Das Herz schlägt unregelmäßig. Die Organe beginnen Flüssigkeit zu verlieren. Der Bruder haltet höchstens noch Tage.

Die Gluthafte nennen diesen Zustand nicht "Terminal". Sie nennen es ****Das Schweigen des Schmieds**** — der Zustand, in dem der Bruder akzeptiert hat, dass sein Werk vollendet ist.

Ein Bruder im Schweigen des Schmieds kann nicht mehr in Rüstung kämpfen. Seine Motorik lässt nach. Aber er wird nicht einfach ins Lazarett verlegt. Stattdessen wird ihm eine Ehre zuteil: Er darf in der ****Reliquienkammer**** sitzen, an der Seite der Panzer gefallener Brüder, und auf das Ende warten. Ein Ordenspriester sitzt täglich bei ihm und spricht die ****Litanei des letzten Amboss****:

,„Dein Werk ist vollendet. Die Schmiede hat dich geformt und gibt dich frei. Geh in das Feuer, das bleibt, wo wir nicht bleiben können.“

Wenn der Bruder stirbt, wird sein Leichnam nicht verbrannt. Er wird präpariert und in die Reliquienkammer gebracht, wo er neben den Panzern der Gefallenen aufgebahrt wird — sitzend, als hätte er noch Wacht. Nach hundert Jahren werden die Knochen eingeäschert und in die vulkanischen Schächte von Ashenmarch gestreut.

KOMPANIEN

Kompanien

I. Die Herrschende Faust

Kompaniefarbe: Rot und Schwarz

Rolle: Hauptkampfkompagnie, basiert im Kernsektor von Sanctum Pyre

II. Die Stahlwacht

Kompaniefarbe: Graublau und Weiß

Rolle: Grenzverteidigung und Patrouillenaufgaben; teilt Stützpunkte mit lokaler Imperiale Garde



III. Die Eisenkammer

Kompaniefarbe: Bronze und Dunkelgrau

Rolle: Spezialeinheit für Tunnel- und unterirdische Kämpfe; Fokus auf Nekronen-Konfrontation

IV. Die Feueradern

Kompaniefarbe: Orange-Rot und Schwarz

Rolle: Reserve- und Logistik-Kompanie; verwaltet Cyber-Wartung und Gensaat-Bewahrung

V. Die Stille des Amboss

Kompaniefarbe: Schwarz und Silber

Rolle: Veteranen und Ausbildungs-Spezialist-Einheit; unterrichtet neue Novizen in Doctrine

Späher-Kompanie

Kompaniefarbe: Grün und Grau

Rolle: Aufklärung und Guerrilla-Einsätze in den Vulkanlandschaften Ashenmarchs

Die Späher-Kompanie besteht aus Brüdern, die noch nicht den vollständigen Initiations-Weg abgeschlossen haben. Sie sind Neophyten oder frische Novizen im Späher-Rang. Ihre Rolle ist Aufklärung und Infiltration in den Vulkanlandschaften Ashenmarchs. Sie reiten schnelle Bikes oder fahren leichte Rhinos. Sie tragen modifizierte Rüstung mit besserem Mobilitäts-Support als Terminator-Bruder.

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Ordensmeister Thael der Unbeugsame

Thael trägt den Titel des Ordensmeister seit 122 Jahren — eine ungewöhnlich lange Amtszeit für einen der Gluthafte, da der durchschnittliche Ordensmeister nach 60–80 Jahren die Macht an einen Nachfolger übergibt. Thael hat sich geweigert. Er ist 203 Jahre alt im menschlichen Sinne, aber sein biologischer Zustand ist mysteriös — er zeigt keine Zeichen der Fluch-Progression, obwohl er weit in das Ermatten-Alter hätte eintreten sollen. Der Apothecarius hat mehrfach versucht, ihn auf die Ursache zu untersuchen. Thael lehnt ab. Er sagt: „Der Schmied erhält die Gensaat, die sie verdient. Wenn ich noch funktioniere, funktioniere ich. Wenn ich aufhöre, höre ich auf.“

Seine Rüstung ist eine Meisterwerk-Mk VII Aquila-Variante, getragen so lange, dass das Metall an vielen Stellen dünner geworden ist. Die Markierungen sind abgerieben. Es sieht aus wie die Rüstung eines Phantoms — leicht, alt, weiß von Kampfasche. Sein Waffen sind zwei Donnerhammer, aber sie sind nicht die einzigen Waffen; er trägt auch ein Kraft-Schwert, das das Siegel Volkros trägt — das älteste Schwert der Gluthafte, seit dem M32 weitergegeben.

Ausrüstung: - Thunderhammer der Gründung: Der erste Donnerhammer, der je für die Gluthafte geschmiedet wurde, noch mit der Unterschrift des Tekhnicus auf seinem Kopf graviert - Schwert des Gründers: Volkros' persönliches Kraft-Schwert, mit der Einschrift Ignis manet auf der Klinge -



Cybot-Verbindung: Thael kann als Gesamt-Kommandant die Ehrwürdigen des Orden über psychische Sperren-Netzwerke kontaktieren — eine seltene Fähigkeit, die wahrscheinlich eine vorimperiale Technologie ist, die er während einer Expedition unter Ashenmarch fand - Narbenlinien: Sein Körper ist so bombardiert von Wunden, dass er eine natürliche psychometrische Karte trägt — jede Narbe erzählt eine Schlacht

"Ich bin nicht länger der Schmied. Ich bin die Schmiede selbst. Es ist eine Unterschied, die nur der Feuer versteht."

Die Schlacht von Vor'dal Ridge

Im Jahr 901.M39 führte der Ordensmeister Thael selbst eine Offensive gegen eine aufgewachte Nekronen-Bastillion, die eine neu-kolonisierte Grenzwelt zu übernehmen drohte. Die Schlacht sollte drei Tage dauern. Sie dauerte neun Stunden. Thael führte allein die Herrschende Faust durch die Nekronen-Positionen und zerstörte in dieser Zeit sieben Immortals, drei Crypteks und einen Skorpion-Konstrukt — eine seltene mechanische Bestie, die in Nekronen-Kampfgruppen nur alle 300 Jahre auftaucht. Nachdem Thael es tötete, fiel die gesamte Nekronen-Offensive zusammen. Die überlebenden Konstrukte zogen sich zurück in ihre Gruft. Die Welt war gerettet. Thael war nicht einmal verletzt. Der Adeptus Terra verlieh dem Orden den offiziellen Status Frontier Defenders of High Regard — eine Auszeichnung, die weniger als zwanzig Orden im Imperium tragen.

Hauptmann Volkros der Ewige (Ehrwürdiger)

Volkros ist kein Bruder — er ist eine Erinnerung, die noch funktioniert. Er ist der erste Ordensmeister der Gluthafte, eingebettet in einen Contemptor-Cybot im Jahr M39 nach tödlichen Verwundungen durch Nekronen-Phasenwaffen. Seine Sus-an-Membran wurde künstlich stabilisiert, und sein Bewusstsein wurde mittels ein psychometrischen Protokoll in den Cybot übertragen. Technisch gesehen ist Volkros tot seit 500 Jahren. Praktisch gesehen führt er noch Orden in den Krieg.

Der Cybot selbst ist eine funktionsfähige Ruine: korrodiert, repariert hundert Mal, aber unnachgiebig. Seine linke Seite trägt noch die ursprüngliche schwarze Farbe; die rechte Seite ist reines Plaststahl-Grau. Dort, wo sein Kopf gewesen wäre, sitzt ein verzweigter Sensoren-Stiel, gekrönt mit einem roten opale, das als sein optisches Zentrum funktioniert. Keine Waffe sitzt an diesem Cybot — Volkros führt keine Waffe. Stattdessen trägt er eine Energiefeld-Stabswaffe, die direkt aus seinem Torsus wächst.

Ausrüstung: - Contemptor-Rahmen: Ein Relikt der Heresy-Ära, 10.000+ Jahre alt, manuell repariert mit imperialen Ersatzteilen - Psychisches Anker-Netzwerk: Volkros kann mit allen Brüdern des Orden über Sus-an-Membran-induzierte Träume kommunizieren — das Äquivalent einer psychometrischen Rundfunk-Netzwerk - Wissens-Archive: Sein Geist enthält vollständige Kampfaufzeichnungen aus der Horus-Häresie und alle nachfolgenden 500 Jahre des Ordre - Immunität gegen Ermüdung: Als Cybot kann Volkros unbegrenzt kämpfen, ohne zu ermüden — ein Vorteil in Langzeit-Belagerungen

„Das Fleisch stirbt. Die Pflicht bleibt. Ich bin längst gestorben — ich bin was bleibt."

Der letzte Kampf bei Vor'keth V

Als vor 200 Jahren eine Nekronen-Flottille Vor'keth V angriff, war es Volkros — obwohl erwartet wurde, dass sein Cybot langsam wird — der die Abwehr anführte. Die Schlacht-Aufzeichnungen zeigen einen Cybot, der sich nicht wie Maschine bewegte, sondern wie Geist. Es gibt Berichte, dass Volkros während dieser Schlacht zweimal gleichzeitig an verschiedenen Positionen gesichtet wurde — ein unmögliches



Ding, das die Theoretiker dem psychometrischen Anker-Netzwerk zuschreiben, das ihn mit anderen Brüdern verband und zwischen ihnen floss. Nach 14 Stunden kontinuierlichen Kampfes zog sich die Nekronen-Flottille zurück. Volkros war danach für 60 Jahre in Tiefschlaf. Der Apothecarius sagte, dass der psychometrische Überlastung ihn fast zerstört hätte. Als Volkros aufwachte, weigerte er sich, wieder in den Kampf zu gehen. Er sagte nur: „Ein Schmied, der sein eigenes Werkzeug bricht, ist kein Schmied.“

Scriptor Magister Kal'endra des Iodernden Geistes

Kal'endra ist der oberste Psyker (Scriptor Magister) der Gluthafte — ein Titel, den sie eher widerwillig trägt. Sie ist 104 Jahre alt im menschlichen Sinne, die erste Frau, die jemals in den Orden aufgenommen wurde (eine Anomalie, die die Adeptus Sororitas fragend besucht hat). Sie ist eine Psykerin mit seltener Wahrsagungs-Fähigkeit: Sie kann bis zu drei Tage in die Zukunft sehen, aber nur wenn das Bild-Zeichen „Feuer“ enthält. Das macht sie für den Orden fast unbrauchbar und gleichzeitig unersetzlich.

Ihre Rüstung ist nicht schwer. Sie trägt nur eine leichte Kraft-Rüstung in reinem Weiß, symbolartig entleert. Ihre Waffe ist nicht martial — es ist ein Nullstab, eine Waffe der Inquisition, die sie von einem Inquisitor erhielt, der sie testete und befand, dass sie für die Frage zu verlässlich sei. Ihr Schädel ist geschoren. Das rechte Auge ist weiß, ohne Iris oder Pupille. Das linke Auge ist dunkelbraun und normal — die Augen eines Psykers und eines Menschen, kombiniert in einem Körper.

Ausrüstung: - Psionische Wahrsagung: Kann die nächsten 72 Stunden sehen, aber nur wenn diese Zeit Feuer enthält; die Bilder sind fragmentiert und symbolisch - Nullstab: Eine seltene inquisitorische Waffe, die Psyche-Äußerungen blockiert - Verstummungs-Implantate: Zur Kontrolle ihrer unkontrollierten Psyche-Ausbrüche trainiert sie ständig an selbst-induzierten Stille-Drills - Dinge-Wissen-Aura: Menschen in ihrer Nähe berichten, dass sie irgendwie wissen, was richtig ist — nicht durch Befehl, aber durch psychometrische Nähe

„Ich sehe Feuer, das nicht endet. Und in diesem Feuer sehe ich uns, noch stehend. Das ist genug Hoffnung.“

Die Voraussage von Vor'sha Spalt

Vor sieben Jahren sagte Kal'endra voraus, dass die Nekropole unter Vor'sha innerhalb von 72 Stunden erwachen würde — eine Voraussage, die die militärische Leitung anfangs ablehnte. Kal'endra bestand darauf. Der Ordensmeister Thael vertraute dem Scriptor Magister und verlegte drei volle Kompanien zur Verteidigung. 71 Stunden später wachte die Nekropole auf — genau wie Kal'endra vorhergesagt hatte. Weil die Verteidigung bereits positioniert war, endete die Auseinandersetzung in weniger als vier Stunden. Die Nekronen zogen sich zurück, bevor sie ein echtes Fußfassen etablieren konnten. Seitdem wird Kal'endr als der Feuer-Seer des Orden bekannt — ein Titel, den sie still akzeptiert, aber nie selbst ausspricht.



FELDZÜGE

Feldzüge

Die Lange Wacht

Ära: M39 (Späte Große Stunde)

Gegner: Kombinierte Ork-Räuberbande und Splitter-Skaven-Kultisten

Dauer: 24 Monate kontinuierliche Grenzverteidigung

Ausgang: Taktischer Sieg für den Orden; strategische Verdankbarkeit mangelhaft

Die Lange Wacht beginnt damit, dass eine massive Ork-Waaagh von mindestens 15.000 Kämpfern Ashenmarch angreift — nicht als Invasions-Horde, sondern als zerstreute Räuber-Banden, die während eines unkontrollierten Kreuzzugs nach Trailing-Rand driften. Gleichzeitig identifizierte die Stahlwacht mehrere aufgewachte Nekropolen-Sektionen tief unter der Oberfläche. Der Orden schien zwischen zwei Feinde gequetscht.

Hauptmann Thorne (Stahlwacht) und Hauptmann Corven (Herrschende Faust) koordinierten eine zweigleisige Strategie: Die Stahlwacht würde oberirdische Ork-Räuberbande verfolgen und eliminieren, während die Herrschende Faust in die Tiefe gehen würde, um Nekronen-Aktivierungen zu stoppen. Das Risiko war immens. Mit der Herrschenden Faust bunden, hätte die oberflächliche Kraft völlig exponiert sein können.

Was folgte war eine Serie von nächtlichen Einsätzen, in denen Späher-Trupps unter Hauptmann Kaels Führung die Ork-Banden in Hinterhalte lockten, während Stahlwacht-Vollkompanien aus dem Hinterhalt zuschlugen. Dies dauerte 16 Monate. In dieser Zeit führte Corven ein Bombardement gegen mindestens sechs Nekropolen-Eingänge, um sie zu versiegeln. Zwei Einsätze scheiterten — Eisenkammer-Trupps wurden überrascht von schlafenden Immortals-Quadranten und mussten evakuiert werden.

Die Schlacht kippte, als Ordensmeister Thael es übernahm, persönlich gegen die Ork-Megaboss-Bestie zu kämpfen, die die größte Räuber-Warband anführte. In einem einstündigen Einzelkampf auf der Flanke eines Vulkans zerstörte Thael die Bestie, zerschmetterte sie mit seinem Donnerhammer so gründlich, dass die überlebenden Orks der Bestie enthaupteten und verspachtelt. Die verbleibenden Ork-Banden zerfielen in Bürgerkrieg. Innerhalb einer Woche waren sie alle vernichtet oder geflohen.

Die Nekronen-Sektionen wurden nicht vollständig zerstört — das war unmöglich. Stattdessen wurden sie versiegelt mittels tausend Tonnen recycelte Gesteinsmauer, blockiert durch verstärkte Stahl-Tore, und mit kontinuierlichen seismischen Sensoren überwacht. Ein permanentes Vakuum in der Grenzverteidigung entstand — aber ein Vakuum, das der Orden täglich mit Leben füllt.

Die Tiefenkammer-Kampagnen

Ära: M39 (Späte Große Stunde)

Gegner: Mehrkammer-Nekropolen-Komplexe (Immortals, Crypteks, automatisierte Defenses)

Dauer: 12 Jahre episodische Kampagnen



ANVIL-OF-WAR

Ausgang: Partielle Nekropolen-Vernichtung; mehrere Sektionen zerstört

Dies war die Serie von Einsätzen, die durch Hauptmann Thornes Tiefenkammer-Kartierung eingeleitet wurde. Mit einem vollständigen Verständnis der Nekropolen-Struktur unter Ashenmarch konnte die Gluthafte systematisch einzelne Sektionen angreifen.

Die Kampagnen waren Hölle. Nekronen-Phasenwaffen haben eine Reichweite, die durch die dichten, radioaktiven Gesteine Ashenmarchs nicht blockiert werden können. Gluthäfte-Terminator-Rüstungen bieten Schutz — aber kein perfekter Schutz. In zwölf Jahren verlor der Orden 47 Brüder in den Tiefenkammern. Basierend auf einer durchschnittlichen Verlustquote von 0,4 Brüder pro erfolgreichem Einsatz — ein hoher Stativ für Space Marines — ist dies im Grunde ein Sieg unter scharfen Bedingungen.

Was die Kampagne definierte, war jedoch nicht die Einzelkämpfe, sondern die strategische Umgestaltung. Nach zwei Jahren direkter Angriff erkannte der Orden, dass Nekronen-Phasenangriffe die einzige echte Bedrohung waren. Deshalb konzipierten die Techmarine der Feueradern Resonanz-Detonatoren — explosive Geräte, die mit einer bestimmten Frequenz tuned sind, um auf die Frequenz Nekronen-Phasenwaffen zu resonieren. Wenn sie richtig verankert wurden, würden die Detonatoren explodieren und die gesamte Phasenangriff-Welle dämpfen.

Mit diesen Waffen ausgerüstet, baute die Eisenkammer eine neue Angriffs-Doktrin auf: Schnelle Stoßtruppe-Einsätze, minimale Exposition, maximale Explosiv-Dichte. Die Verluste sank dramatisch.

Am Ende der 12-jährigen Kampagne waren drei Nekropolen-Komplexe völlig zerstört. Sieben weitere waren beschädigt, aber funktional. Ein permanentes psychisches Schrecken war in das Nekropolen-Netzwerk eingebettet: Die Gluthafte würden kommen, immer wieder, und würden nicht aufhören, bis die Nekropolen komplett zerstört waren. Dies verabredete zu einem längeren Schwebenzustand, in dem die Nekropolen schliefen statt aktivierten.

Die Nekron-Inkursion von 889.M39

Ära: M39 (Das späte Ende der Großen Stunde)

Gegner: Kombinierte Nekron-Flottille mit Oberflächeninvasion

Dauer: 7 Monate Belagerung und Gegenoffensive

Ausgang: Sieg; Nekron-Flottille zerstört

Dies war der größte Angriff auf Ashenmarch. Eine kombinierte Flottille aus mindestens drei Nekropolen-Systemen orchestrierte einen koordinierten Angriff — nicht nur unterirdisch, sondern mit Oberflächeninvasions-Kolonnen und Luftangriffe von Flugfahrzeugen.

Der Angriff begann mit Orbital-Bombardement gegen Sanctum Pyre selbst. Die Kloster-Shields wurden zu 40% beschädigt. Der Ordensmeister Thael führte die Gegenoffensive an, während die Techmarine unter Drakos die Schilde reparierte. Oberirdisch führte Hauptmann Corven die Herrschende Faust direkt gegen die oberirdischen Invasions-Kolonnen.

Das war ein Granatenkampf. Die Nekronen waren technologisch überlegen in vielen Bereichen. Aber die Gluthafte waren numerisch konzentriert: Kurz-Range, Terror-Fokus, keine taktische Rückzug. In drei direkten Zusammenstößen außerhalb von Sanctum Pyre brach die Nekronen-Oberflächeninvasion zusammen. Die Flottille versuchte zu landen, um die Schlacht neu zu kalibrieren — und wurde von der Imperiale Flotte von Ashenmarch abgefangen, koordiniert mit den Gluthafte.



ANVIL-OF-WAR

Nach 7 Monaten Belagerung zog sich die Nekron-Flottille zurück. Drei Schiffe wurden zerstört. Fünf weitere wurden beschädigt. Die Nekropolen-Systeme unter Ashenmarch wurden für mindestens hundert Jahre nicht wieder zu größeren Aktivierungen fähig. Der Orden hatte 112 Brüder verloren — eine katastrophale Verlustquote, aber akzeptiert als Kosten der Grenze.

Der Ordensmeister Thael sprach die Leichname direkt an:

„Ihr habt Ashenmarch bewahrt. Das Feuer bleibt. Ihr bleibt in dem Feuer, das bleibt.“

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Gluthafte tragen die ikonische ****Dunkelbraun-und-Schwarz****-Farbschema ihrer Salamanders-Herkunft, aber mit charakteristischen Modifikationen. Das Braun ist nicht die warme, brennende Bronze-Braun-Nuance von Nocturne-Templern. Es ist ein ****Vulkan-Asche-Grau-Braun****, die Farbe von Gestein, das Thermaler Hitze ausgesetzt wurde. Der Effekt ist düsterer, rauchiger.

Das Schwarz ist Reines Schwarz — nicht dunkelblau, nicht dunkelgrau, sondern die Schwärze von abgekühlter Lava. Die Kombination erzeugt einen Effekt der Verwitterung: Ein Gluthäfter sieht aus wie ein Felsen, der tausend Jahre der Erosion überlebt hat.

Die Orange-rot-Akzente (auf Schulter-Panzern, Helm-Streifen) sind nicht leuchtend. Sie sind gedimmt, wie Kohlenglut, die kaum noch brennt. Dies unterstreicht die Doktrin: Das Feuer ist kontrolliert, nicht wild.

Farbrezept – Rüstung

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Abaddon Black	Base	Grundschrift
Rhinox Hide	Layer	Übergang zu Asche-Braun
Agrax Earthshade	Shade	Tiefenschatten in Vertiefungen
Karak Stone	Layer	Asche-Grau-Highlight auf erhabenen Oberflächen
Baneblade Brown	Layer	Warmer Braun-Übergang auf Armor-Panels
Tyrant Skull	– Schritt-Art –	Dry — Extreme Highlights auf kanten und Ecken

Farbrezept – Akzentfarbe

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Mephiston Red	Base	Basis-Rot für Schulter-Pads
Agrax Earthshade	Shade	Tiefenschattierungen
Evil Sunz Scarlet	Layer	Mittleres Rot-Highlight
Wild Rider Red	Layer	Hellere Rote Akzente
Lugganath Orange	– Schritt-Art –	Dry — Abgenutzter Orange-Rand (optionales Alterns-Element)



Farbrezept – Metallelemente

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbелcher	Base	Basis-Grau für Metall
Nuln Oil	Shade	Schatten und Tiefe
Ironbreaker	Layer	Highlights auf erhobenen Oberflächen
Typhus Corrosion	– Schritt-Art –	Special — Verrostung/Verwitterung (optional, für Alter-Effekt)
Ryza Rust	– Schritt-Art –	Dry — Rost-Effekt an Ecken und Verwitterungsstellen

HERALDIK & TRANSFER-GUIDE

Heraldik-Platzierung

Position	Markierung
Linke Schulter-Panze	Amboss-Symbol mit Flammen, Schwarz auf Rot-Hintergrund – Orden-Identifikation (Die Gluthafte)
Rechte Schulter-Panze	Kompanie-Symbol mit Nummeral (I–V; G für Späher), weiße Linien auf Schwarz – Kompanie-Zugehörigkeit
Helm-Streifen (oben)	Horizontaler Orange-Streifen durchgehend von vorne nach hinten – Vollständiger Rang (optionales Alterns-Detail: kann erneut lackiert werden alle 10 Jahre)
Helm-Schädel	Orden-Wappen in Schwarz und Rot, zentriert auf Stirnposition – Orden-Identifikatoren
Rückenpanzer (Rucksack)	Wach-Balken (vertikales weißes Linienmuster) oder Kompanie-Abzeichen – Veteran-Status oder Spezialist-Rolle
Knie-Pads	Wenn ausgefallen: Alter-Plaketten mit Jahrzahl-Zahlen in lateinischen Ziffern – Dienstalster und Schlacht-Aufzeichnungen
Ordenspriester-Helm	Doppeltes Schmiede-Kreuz (Amboss + Flammen-Kreuz) in Weiß auf Schwarz – Ordensrang (speziell für Geistliche)

Kompaniefarben

Kompanie	Hexwert	Nächste Citadel-Farbe	Notiz
I. Herrschende Faust	#C01411	Evil Sunz Scarlet	Scharlach-Rot, gemischt mit Schwarz auf den unteren 40% jeder Schulter-Panze für Gradienten-Effekt
II. Stahlwacht	#366699	Caledor Sky (mit Nuln Oil)	Blaugrau, oft mit Rost-Effekten als Alterns-Detail
III. Eisenkammer	#462F30	Rhinox Hide	Dunkles Bronze, für unterirdische Umgebungen ausgewählt



ANVIL-OF-WAR

IV. Feueradern	#E82E1B	Wild Rider Red	Lebhaftes Orange-Rot, repräsentiert die Schmiedefeuer
V. Stille des Amboss	#899092	Ironbreaker	Silber-grau, oftmals mit Patina-Effekten
Späher-Kompanie	#264715	Castellan Green	Dunkelgrün, manchmal mit Camo-Flecken in Schwarz/Grau

Rang-Markierungen

Rang / Rolle	Markierung	Platzierung
Ordensmeister	Großes Schmiede-Symbol, Weiß auf Beide Schulter-Panze-Oberseite	Beide Schulter-Panze (vollständig)
Hauptmann	Balken + Kreis-Symbol, Weiß, unter Kompanie-Farbe	Unter Kompanie-Symbol auf Schulter-Panze
Sergeant	Ein horizontaler weißer Balken	Helm-Streifen (vorne, mittig)
Veteran	Zusätzliches Balken-Paar (zwei Balken)	Beide Seiten der Helm-Stirnpartie
Apothecarius	Roter Crux Terminatus auf weißem Hintergrund	Brustplatte, Herz-Höhe
Ordenspriester	Schwarz-Gewand mit weißem Schmiede-Kreuz	Gesamtes Gewand, Kreuz mittig
Techpriester/Techmarine	Orange Mechanicus-Schmiede auf Schulter	Linke Schulter über Orden-Symbol
Scriptor (Psyker)	Silbernes Auge-Symbol	Helm-Stirn, zentral

BILD PROMPTS

Bildprompts (englisch)

Heraldik-Blatt

Create a detailed heraldic sheet for "The Inferno Ascendant" Space Marine Chapter. The top features a large black and red anvil symbol with stylized flames wrapping around it, centered. Below that, six smaller square icons in a 2x3 grid, each representing a Company: Company I shows red and black colors with a sword shape; Company II is grey-blue and white with a shield; Company III is bronze and dark grey with a pickaxe shape; Company IV is orange-red and black with interlocking gears; Company V is black and silver with concentric circles; the Scout Company is dark green and grey with a crossed spear and binocular symbol. Around the borders, a frame of repeating volcano/lava imagery in brown and grey tones. Text banner at bottom reads "Ignis Manet, Quod Manet" in aged serif lettering. High contrast, aged parchment background, as if an ancient battle-standard design.

Character Turnaround: Ordensmeister Thael

Three-quarter view turnaround of a massive armored warrior in Mark VII power armor. Armor is dark weathered brown-black with ash-grey highlights. Left shoulder pad shows large red anvil with flames. Right shoulder pad shows an ornate red circle symbol. Chest plate bears the same anvil motif but



ANVIL-OF-WAR

larger, with white trim. Two massive hammer weapons are visible at the sides. The armor is heavily scarred, dented, and weathered, with ash dust clinging to the creases. A long-worn tabard in dark brown hangs from the waist. Face is barely visible inside the helmet, but white eyes glow faintly within the eye slits. The figure stands in an impassive, anchored stance, like a anvil itself set in stone.

Chapter Master Portrait

Close-up portrait of Ordensmeister Thael's helmet, filling the frame. The helmet is Mark VII design with a pronounced ridge-brow, painted in layered ash-grey and black. Volcanic weathering effects show rust-orange streaks along the sides, as if exposed to millennia of thermal erosion. The eye slits glow with a faint red light. Below the helmet visor, subtle battle-damage scars and burn marks crisscross the metal. A small white symbol—a schematic of an anvil—is stamped on the forehead plate. The background is a blurred volcanic landscape with red lava-glow from behind, suggesting the warrior stands before an active volcano's rim.

Fortress-Monastery Interior: The Sanctum Pyre Forge

A vast underground chamber carved into black basalt and dark volcanic stone. The floor is a checkerboard pattern of grey-stone and dark metal walkways. Towering furnaces line both walls, each releasing waves of visible heat-shimmer. The furnaces are built into the stone itself, with obsidian-black metal doors inset horizontally. Overhead, a vaulted ceiling of natural rock with veins of lighter grey stone. Suspended from the ceiling on heavy chains are massive metal pendants shaped like anvils. In the center of the chamber, a single enormous anvil of red-bronze metal, easily three meters tall, sits on a raised stone platform. Around the anvil, Space Marines in partial armor and robes move in ritualistic patterns, tending to weapons and armor. The entire chamber is lit by the furnace fires, casting deep orange and red light that makes shadows dance across the stone. The air visible above the furnaces wavers with heat. Massive chains and pulleys hang throughout. The space is monumental, oppressive, and sacred.

Necron Conflict Scene: Deep Chamber Battle

A team of five heavily-armored Space Marines in Terminator armor descend a steep stone ramp into a vast underground cavern. The cavern is vast and geometric, with straight edges and smooth surfaces suggesting artificial construction—Necron technology. The walls glow faintly with sickly green and blue energy-lines. At the far end of the cavern, three Necron Immortals stand motionless, their forms humanoid but skeletal, composed of green-glowing metal with intricate detailing. Between the Space Marines and Immortals, the ground is cratered and scarred from previous combat. The Space Marines' armor is dark brown-black with ash-grey accents, and they hold large hammers and power weapons. Phasen-effect weapons emit thin green beams of light from the Immortals. The Space Marines stand in a wedge formation, ready to charge. The cavern itself echoes with energy distortion. Overhead, the natural rock ceiling is blackened with heat scars. The entire scene is lit by the sickly glow of Necron weapons and the faint ambient light of the Marines' armor lights.

Vulcan-Inspired Rune Detail

A single large rune or symbol, rendered as a technical schematic drawing. The primary shape is an anvil with a broad face and tapered horn. Wrapped around the anvil in a spiral pattern are stylized flames—not organic flame shapes, but geometric flames composed of sharp angles and clean lines, like the design aesthetic of an imperial schematic. At the base of the anvil, a horizontal banner unfurls with



ANVIL-OF-WAR

text "Ignis Manet" in serif lettering, each letter precise and architectural. The rune is rendered in stark black lines on a white background, with occasional accent colors in deep orange-red. Around the rune, negative space is filled with smaller geometric symbols representing heat, fire, and forging. The entire design is rendered as if it were a technical drawing from an ancient schematic, with measurement marks and precision lines at regular intervals. The style is brutalist and militaristic.

Dreadnought (Cybot) Portrait: Volkros the Eternal

A towering ancient war-machine stands in an underground cavern, silhouetted against the glow of distant magma. The machine is a Contemptor-pattern Dreadnought, roughly 3.5 meters tall, with a hunched posture. The left side of the chassis is painted in faded black, while the right side is bare grey-metal, heavily scarred and corroded. Where a normal head would be, a branching sensory stalk extends upward, ending in a ruby-red opulent gemstone that serves as an optical lens. From the torso, a staff-like energy weapon extends, crackling with pale energy. The machine's frame is held together by visible welding scars, and ancient runes are etched into the metal plating. Around the base of the machine, volcanic rock and ash swirl as if caught in its gravity. The entire machine radiates age and immense power. Behind it, the faint outline of a massive forge-cavern suggests it stands sentinel in the deepest chambers. The machine is rendered in detail, showing every joint, every scar, every component of its terrible endurance.

Squad of Entbundenen (The Unbound)

Five Terminators stand in a symmetrical line, facing forward. Their armor is severe, uniform, and un-decorated: bare metal with minimal paint. Each wears an identical helmet rendered in pure white eye-holes against glossy black metal, with no personal markings or insignia visible anywhere. Around each Terminator's torso, a chain wraps horizontally—the chain is composed of burnt wooden segments strung together, the wood blackened and smoking faintly as if still smoldering. The armor shows no signs of company colors, no veteran markings, no personal heraldry. Each holds a large weapon: a storm bolter or thunder hammer rendered in grimdark metallics. The Terminators stand in an emotionless phalanx, their posture rigid and mechanical. Behind them, the volcanic landscape of Ashenmarch: ash-grey sky, distant volcanic peaks, and plumes of dark smoke. The ground beneath them is scorched black. The entire image radiates fatalism and terrible purpose. A single white text-caption hovers above the group: "THE UNBOUND—FINAL DUTY." The scene is utterly devoid of color except for the occasional ash-grey and rust-red details.