



DIE GLUTVERSCHLINGER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

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



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Salamanders
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Salamanders
Gründung	2. Gründung (Frühes M31)
Welttyp	Todeswelt
Kampfdoktrin	Feuerkraft-Fokus
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.

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 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-Anthemone**, 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***** — Feuerlizarden 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 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



ANVIL-OF-WAR

psychologisch resistenter gegen Angst, Mitleid und Zweifel. Ein Glutverschlinger-Bruder zeigt durchschnittlich eine 40 % höhere Temperaturleranz 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 Verkohlun 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 orangen 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 Glutverzehr (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 einem 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 Glutverzehr 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 Glutverzehr-Kontingent)** 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 Glutverzehr*. 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



ANVIL-OF-WAR

Orden sieht keine Schande darin. Das ist Vollendung. ****Eine visuelle Entfernung:**** Von der Standard-Kraft-Rüstung eines Glutverschlingers werden dem Glutverzehr 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 Brennmarke 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 ritualesches Artefakt:**** Um seinen Hals trägt der Glutverzehr eine ****Kette aus verschmolzener Gensaat-Ampulle**** — Behälter für verbrauchte Progenoidröden von gefallen 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 Glutverzehr trägt die DNA seiner toten Brüder, als wäre sie ein Gewissen, das nie vergeben wird. ****Helm und Angesicht:**** Alle Glutverzehrer 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 Glutverzehrer 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: *„Fang 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 Glutverzehr fällt, wird sein Körper nicht eingeäschert 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 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.

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 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



ANVIL-OF-WAR

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.

Rüstungs-Farbrezept

| Schritt | Farbe (Citadel) | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Chaos Black Primer | Base | Grundierung | | 2 | Incubi Darkness | Layer | Erste Schicht Schwarz (intensiv dunkel) | | 3 | Nuln Oil | Shade | Schatten in Panzerfugen und Details | | 4 | Evil Sunz Red | Layer | Unterlegung für die rote Tiefe | | 5 | Blood for the Blood God | Layer | Rote Highlights (Schultern, Brustplatte Zentrum, Beinplatten oben) | | 6 | Tamiya Clear Red X-27 | Gloss | Überzug für Glanz und Reflexion des Schwartzrot | | 7 | Highlight: Mephiston Red | Edge | Kanten-Highlights auf roten Flächen | | 8 | Highlight: Shadow Grey | Edge | Feinste Kanten-Linien auf schwarzen Flächen (sehr sparsam) |

Akzent-Farbrezept (Schulterpads und Trimmwerk)

| Schritt | Farbe (Citadel) | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Chaos Black Primer | Base | Grundierung | | 2 | Leadbelcher | Base | Metallische Basis | | 3 | Ironbreaker | Layer | Silberner Mitteltöne für Trimmwerk | | 4 | Reikland Fleshshade | Shade | Schatten für Tiefe im Metall | | 5 | Auric Armour Gold | Layer | Gold-Akzente auf Trim (sehr sparsam — nur Ränder der Logos) | | 6 | Highlight: Runefang Steel | Edge | Metallische Kanten-Highlights |

Metall-Elemente (Waffen, Motorräder, Fahrzeuge)

| Schritt | Farbe (Citadel) | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Chaos Black Primer | Base | Grundierung | | 2 | Leadbelcher | Base | Metallische Basis | | 3 | Ironbreaker | Layer | Mitteltöne Metall | | 4 | Reikland Fleshshade | Shade | Schatten für Tiefe | | 5 | Typhus Corrosion | Layer | Rost-Effekte (minimal, nur an Außenseiten und Kampfschäden) | | 6 | Highlight: Runefang Steel | Edge | Scharfe Kanten-Linien, als ob die Waffe gerade geschliffen wurde | | 7 | Optional: Spiritstone Red Gloss | Gloss | Nur für Flammenwerfer-Düsen, um einen glühenden Effekt zu erzeugen |