



DIE GLUTVÖTER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Das Feuer reinigt. Das Feuer richtet. Das Feuer schweigt nicht. Das Feuer währet ewig.“



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Dark Angels
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Dark Angels
Gründung	2. Gründung — Aufteilung in Chapter (ca. 021.M31)
Welttyp	Wildwelt
Kampfdoktrin	Feuerkraft-Fokus
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Die Glutvöter sind Meister der Feuerwaffen, die Ashkors strahlendes Inferno in jedes Schlachtfeld tragen und ihre Macht nicht hinter Lügen, sondern in reinem Donnerhagel kundtun.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

In der Zweiten Gründung unter Roboute Guilliman wurde die dunkle Legion der Dark Angels zerschlagen und fragmentiert, nicht weil sie untreu war, sondern weil sie zu mächtig, zu autark und zu verstrickt in ihre Geheimnisse war. Lion El'Jonson war gefallen, und was zurückblieb, waren zehn Legionen, in denen die Angst lauerte — Angst vor den verborgenen Schriften über Caliban, Angst vor der Möglichkeit, dass der Löwe erhoben worden sein könnte auf Seiten des Warlords.

Der Ordensmeister, der die Glutvöter gründen sollte, war ein Mann namens ****Theus Markhand****. Er war ein Hauptmann der Dark Angels gewesen, nicht im inneren Kreis — nicht einer der Finsternis-Hüter, nicht einer, der die tiefsten Wahrheiten kannte. Er war ein Krieger aus dem irdischen Rang, vertrauenswürdig, vergessen, perfekt für einen Neubau.

Markhand wurde nach Ashkor geschickt. Die Welt war kein Juwel des Imperiums. Sie war eine Wildniswelt, bedeckt mit Feuerwäldern und Vulkanfeldern, bevölkert von primitiven Menschen, die in Dörfern aus Basaltstein und Knochen lebten. Die Glutvöter-Kultur lehrt, dass Feuer die Wahrheit spricht — und Ashkors ständiges, schreckliches Brennen war eine brutale Lektion in physikalischer Realität.

Es war Markhand, der entschied, mit diesem Erbe zu brechen. Die Dark Angels waren zu abhängig von ihren Geheimnissen geworden, zu gelähmt von Misstrauen. Als er das Glutnest gründete — eine riesige Befestigung in den schwarzen Klippen des größten Vulkanmassivs — erließ er ein Dekret, das bis heute hält: ****Es gibt keinen inneren Kreis hier. Es gibt keinen Verrat der Brüder. Es gibt nur Wahrheit und Feuer.****

Die neuen Brüder wurden mit einer neuen Initiation konfrontiert. Jeder angehende Glutvater musste durch die Feuerfelder gehen — nicht bloße Ordeals, wie sie manche Kulturen kannten, sondern echte, lebensbedrohliche Durchgänge durch die thermischen Spalten von Ashkor, umgeben von Hitze, die selbst die Verbesserungen eines angehenden Space Marines auf die Probe stellte. Der Schmerz war nicht das Ziel; der Schmerz war das Medium, durch das ein Mann lernte, ***klar zu denken.***

Über Jahrtausende erwiesen sich die Glutvöter als eine der tödlichsten Feuerkraft-Armeen des



ANVIL-OF-WAR

Imperiums. Sie kämpften an Seite des Ordo Malleus gegen Dämonen-Invasionen im östlichen Segmentum. Sie zerstörten Ork-Flotten in drei Systemen mit nichts als gut koordinierter, kalter, mathematischer Artillerie. Sie warfen sich gegen die Armeen der Chaos-Zauberer und die Flotten der Necrons und überwand sie mit dem, was sie am besten konnten: enormer, nachhaltiger Feuerkraft.

Aber in all dieser Zeit, während das Imperium sich selbst verfiel, blieben die Glutvöter treu. Sie fragten nie nach dem Geheimnis der Dark Angels. Sie schauten nie zurück. Sie hatten eine Doktrin und ein Ziel, und das war genug.

Als der Dreizehnte Schwarze Kreuzzug kam und der Große Riss sich öffnete, fanden die Glutvöter sich stärker denn je. Der Riss zerfleischte das Imperium, aber die Glutvöter waren ganz. Sie warfen alles, was sie hatten, gegen die Tyraniden-Flotten, die drohten, ihre Heimatwelt zu verschlingen. Es waren sie und die Feuerhüter von Nocturne, Side by Side, die die dritten Hive-Flotten zurückbissen.

Seitdem sind sie gewachsen. Sie sind noch immer Feuer. Sie sind noch immer offen. Und sie sind noch immer nicht eine einzige Dark-Angels-Verschwörung älter geworden.

Die Heimatwelt

Ashkor ist kein sanfter Ort. Der Planet umkreist einen roten Zwergstern in einer exzentrischen Umlaufbahn, die bedeutet, dass die Jahreszeiten sich nicht drehen, sondern schwanken — vier Jahre mit glühender Hitze, folgt ein Jahr der relativen Nähe und brennender Dürre.

Die Vulkane sind überall. Sie sind nicht tot oder schlafend; viele sind aktiv, manche ständig. Das Kontinentalklima ist so trocken, dass Wasser knapp ist, das meiste ist in geothermalen Seen und heißen Quellen konzentriert. Die Atmosphäre ist dicht, schwül, beladen mit vulkanischem Rauch an vielen Tagen.

Die native Fauna Ashkors ist an die Hitze angepasst. Das erste Tier, das die Glutvöter lernten zu ehren, ist das **Glutwesen** — ein reptilienähnliches, sechsbeiniges Raubtier, das größer als ein Mensch ist, mit einer Haut aus schwarzer, chitinöser Platte, die Hitze speichert und in schnellen Stößen wieder abgibt. Sie sind Einzeljäger, äußerst territorial, und absolut tödlich. Die ältesten Schriften der Glutvöter sprechen vom Glutwesen als dem perfekten Krieger: `Es handelt aus Klarheit, nicht aus Leidenschaft. Es vergibt nicht. Es kennt keinen Zweifel.`

Das zweite Tier ist der **Aschenläufer** — ein großer, vierbeiniger Pflanzenfresser, etwa so groß wie ein Rhinoceros, mit einer Mähne aus weißer Borste, die wie Asche aussieht. Sie sind Herdentiere, robust, stoisch. Sie wandeln durch Feuer, das Gras und die Shrubs auf der anderen Seite brennen, ohne schneller zu gehen, ohne zu fliehen. Sie warten einfach. Die Glutvöter trinken aus ihrer Geduld: `Der Aschenläufer fürchtet den Fluss nicht. Er wartet, bis er vorbei ist, und dann trinkt er, wo andere verdurstet wären.`

Die nativen Menschen Ashkors lebten in Clans, jeder an einen Vulkan gebunden. Sie hatten Riten der Feuer-Ordnung, primitive, aber ernsthaft: Jeder Mann würde einmal in seinem Leben in die Felder gehen und entweder zurückkommen oder nicht. Es war diesen Riten, dass Markhand seinen Orden-Initiations-Ritus nachbildete.

Ordenskult

Die Glutvöter praktizieren nicht die Geheimnis-Religion der Dark Angels. Sie haben keinen inneren Kreis oder verborgene Wahrheiten. Stattdessen haben sie etwas, das fast ungeheuerlich für einen



ANVIL-OF-WAR

Space-Marine-Orden ist: ****eine Theologie des Handelns, nicht des Glaubens.****

Sie beten nicht zum Imperator; sie folgen ihm als Strateg. Sie beten nicht zur Mechanicus; sie nutzen ihre Waffen. Sie beten zum Feuer selbst — oder eher, sie bekennen, dass Feuer die einzige Sprache ist, in der Wahrheit spricht.

Der oberste Ordenspriester ist nicht dunkel und verborgen; er trägt weiße Roben, nicht schwarz. Er leitet öffentliche Gebete im Glutherz. Er fragt die Brüder offen nach ihren Zweifeln. Es gibt keinen Verrat, keine Dunkelheit, auf die man warten muss, um ihn zu enthüllen.

Diese Theologie ist für viele andere Orden ketzerisch. Die Mechanicus misstraut ihnen, weil sie ihre heiligen Waffen nicht rituell vergöttern. Die Dark Angels sind fassungslos, weil sie all die Geheimnisse, alle die Lasten der Vergangenheit, einfach ***ablegen.***

Aber die Glutvöter kümmern sich nicht. Sie sagen, dass die Dark Angels in ihrer Angst vor dem Verrat feststeckten; die Glutvöter sind frei. Sie sagen, dass das Feuer reinigt, nicht versteckt. Und Jahr um Jahr, Schlacht um Schlacht, scheinen sie recht zu haben.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat der Glutvöter ist eine direkte Linie von der Dark Angels, aber ohne die systematischen Ausfälle, die das Dunkle Geheimnis mit sich bringt. Es gibt jedoch einen anderen Fluch — einen, der aus der Hitze selbst zu kommen scheint:

Der Brandbote ist kein psychologisches Problem wie die Dunkelheit. Es ist eine biologische Überreaktion. Die Gensaat der Glutvöter ist so hardeniert für intensive sensorische Stimuli, dass einige Brüder ***zu viel Reiz verarbeiten***, um richtig zu funktionieren. Ein Glutborn mit dem frühen Brandbote wird nicht verrückt; er wird schlicht zu ***erregbar.*** Zu bereit zum Feuer. Zu bereit, die Bolter abzurücken. Zu bereit, die Schlacht zu wollen, wenn es noch Feinde gibt.

Fluch-Stufen

****Stufe 1 — Der Erste Hautstich****

Die ersten Zeichen sind subtil. Ein Bruder wird ungeduldig. Er möchte schneller marschieren. Er möchte seine Waffe schneller laden. Kleine Details:

- Ein ewig leichtes Zittern in den Fingerspitzen, besonders um die Bolter herum - Schlaflosigkeit nicht aus psychologischer Angst, sondern aus einer Art nächtlicher Rastlosigkeit — er wacht auf, weil sein Körper ***verlangt***, aktiv zu sein - Ein konstanter, niedriger Schweiß, der nicht vom Klima kommt; seine Thermoregulation ist fehlausgerichtet und ***brennt***, statt zu schwitzen - In ruhigen Momenten, eine konstante innere Vibration, als würde sein Nervensystem selbst singen - Starrer Blick auf Waffen, besonders wenn sie warm sind, gerade aus dem Glutherz heraus; eine fast sinnliche Fixation

****Stufe 2 — Der Brennende Mund****

Die Symptome eskalieren zu etwas, das nicht mehr ignoriert werden kann. Ein Bruder befindet sich jetzt unter beständiger Beobachtung:

- Das Zittern wird zu deutlicheren Zuckungen; seine Bewegungen werden schnell, übertrieben präzise, als würde er zu viel Kraft in einfache Gesten packen - Die Schlaflosigkeit entwickelt sich zu richtiger Insomnie; viele Brüder in dieser Phase berichten von ***Träumen im Wachen*** — intensive, farbenreiche Sequenzen, die sie einfach durchziehen, während ihre Augen offen sind - Sein Schweiß wird sauer,



ANVIL-OF-WAR

ätzend; es beschädigt Seile und Lederwaren - Er spricht mehr. Viel mehr. Seine innere Stimme ist ein Feuer geworden, und das Feuer *redet.* Er gibt unaufgefordert Befehle. Er kritisiert die Taktik. Er übernimmt Rollen, die nicht seine sind. - Der Drang zur Gewalt ist nicht psychopathisch — es ist nicht, dass er *Menschen* töten will — sondern dass er *etwas* treffen muss. Ein Ziel. Alle Ziele. Etwas, das er zerstören kann.

Diese Phase wird überwacht durch den ****Scriptor Magister**** (Chief Librarian) und zwei ****Apothecarii**** in einem regelmäßigen rituellen Raum namens ****die Peitsche****, einem hochgelegenen Turm des Klosters. Die Prozedur ist alle drei Tage: Der Bruder wird unter Beobachtung in heiße, private Meditationsräume gebracht. Man gibt ihm Aufgaben, die seine Überenergie kanalisieren — meist präzise, handwerkliche Arbeiten, die maximale Fokussierung erfordern. Die Ärzte suchen nach biometrischen Veränderungen: Blutdruck, Atem, Pupillenerweiterung.

Während dieser Phase gibt es eine theologische Intervention. Der Ordenspriester wird kommen und dem Bruder nicht sagen, dass es besser wird — das ist eine Lüge, und Wahrheit ist alles — sondern stattdessen dem Bruder helfen, sein Feuer als *Werkzeug* zu verstehen, nicht als Makel.

****Stufe 3 — Terminal: Der Letzte Brand****

Es kommt ein Punkt, an dem die Biologie eines Glutvaters zusammenbricht. Sein Nervensystem ist vollständig übertrieben; sein Körper läuft mit einer konstanten Frequenz, die keine Maschine lange halten kann. Der Brother befindet sich in einem Zustand permanenter, zitternder Erregung, unfähig zu ruhen, unfähig zu atmen ohne Schmerz, unfähig zu denken außer in Flammen.

Dies ist ****das Erlöschen**** — der Punkt, an dem nicht der Körper stirbt, sondern das Bewusstsein im Körper stirbt, erfordert eine Entscheidung.

Der *Letzte Brand* ist nicht eine Erniedrigung. Es ist eine Zeremonie. Ein Bruder im Erlöschen wird gefragt, ob er weitergehen will. Wenn er ja sagt, wird er bewaffnet — alle seine Waffen, alle seine Munition — und in einen Nachtkampf gegen einen der Glutwesen von Ashkor geschickt, ohne Unterstützung. Es ist ein fairer Kampf, zwischen zwei brennenden Dingen. Wenn er gewinnt, wird er wieder aufgebaut. Wenn er verliert, wird sein Körper in die Vulkane geschickt, und Ashkor verbrennt ihn ganz.

Es gibt keine Schande in diesem Tod. Es ist die einzige Art, auf die ein Glutvater der permanenten Qual entkommen kann. Der Orden trauert ihn nicht; er anerkennt ihn. Der Name eines jeden Bruders, der in den Letzen Brand ging, wird in die Asche-Chronik eingeätzt, nicht versteckt, sondern in den Gluthertz selbst, wo das ewige Feuer sie täglich liest.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Glutväter tragen Rot als Primärfarbe — nicht das dunkle Rot der Dark Angels, sondern ein lebendiges, leidenschaftliches Scharlach, fast Orange-rot an den Rändern. Das Rot ist die Farbe von Feuer selbst, nicht von Blut, obwohl Blut auch rot ist. Es ist die Farbe der Wahrheit, die nicht versteckt ist.

Akzente sind in Gold oder helles Silber — nicht zur Ornamentierung, sondern zur funktionalen Leitbarkeit. Bolter-Läufe werden gelb-golden gefärbt, um Hitze-Leitung zu zeigen. Ätzungen und Ritzen



ANVIL-OF-WAR

auf der Rüstung sind silber, um die Schritte des Handwerks zu zeigen. Alles hat einen Grund. Alles ist sichtbar.

Die Schulterplatte ist das Hauptziel für Ordensbezeichnungen. Das linke Schulterpad trägt das Glutwesen-Symbol, das rechte trägt die Kompanie-Nummer. Helme erhalten weiße oder goldsil-Markierungen, je nach Rang. Ein Ordensmeister hätte seine Helmet komplett weiß mit goldenen Konturen. Ein normaler Bruder hätte einfach normale Konturen.
