



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
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Salamanders
Gründung	4. Gründung — größte Welle seit der Ersten (nach 546.M32)
Welttyp	Grenzwelt
Kampfdoktrin	Schwere Panzerung & Terminatoren
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.

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 —



ANVIL-OF-WAR

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 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 freigeben 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



ANVIL-OF-WAR

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.



ANVIL-OF-WAR

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.

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



ANVIL-OF-WAR

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 — 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.

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



ANVIL-OF-WAR

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 (Hauptfarbe)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Abaddon Black | Base | Grundschrift | | 2 | Rhinox Hide | Layer | Übergang zu Asche-Braun | | 3 | Dryad Bark Wash | Shade | Tiefenschatten in Vertiefungen | | 4 | Karak Stone | Layer | Asche-Grau-Highlight auf erhabenen Oberflächen | | 5 | Baneblade Brown | Layer | Warmer Braun-Übergang auf Armor-Panels | | 6 | Tyrant Skull | Dry | Extreme Highlights auf kanten und Ecken |

Farbrezept — Akzent (Flammen-Rot)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Mephiston Red | Base | Basis-Rot für Schulter-Pads | | 2 | Agrax Earthshade | Shade | Tiefenschattierungen | | 3 | Evil Sunz Scarlet | Layer | Mittleres Rot-Highlight | | 4 | Beserk Red | Layer | Hellere Rote Akzente | | 5 | Lugganath Orange | Dry | Abgenutzter Orange-Rand (optionales Alterns-Element) |

Farbrezept — Metallische Elemente

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Leadbelcher | Base | Basis-Grau für Metall | | 2 | Nuln Oil | Shade | Schatten und Tiefe | | 3 | Ironbreaker | Layer | Highlights auf erhobenen Oberflächen | | 4 | Typhus Corrosion | Special | Verrostung/Verwitterung (optional, für Alter-Effekt) | | 5 | Ryza Rust | Dry | Rost-Effekt an Ecken und Verwitterungsstellen |