



SALAMANDERFEUER-ORDEN

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

n brennt ewig. Der Stahl nimmt Gestalt an. Der Hammer schlägt ohne Erbarmen. Das Werk ist vo



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Salamanders
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Salamanders
Gründung	1. Gründung — Aufstellung der 20 Legions (spätes M30)
Welttyp	Todeswelt
Kampfdoktrin	Feuerkraft-Fokus
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Ein Orden aus lebenden Ofen und geschmiedeter Wut, der das Feld mit Flamme und Stahl wegbrennt und kein Fundament erkennt außer dem Amboss.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Der Salamanderfeuer-Orden entstand nicht aus Zerstreuung, sondern aus Absicht. In der Blendenden Finsternis nach der Belagerung von Terra formte der Zweite Gründungswelle-Befehl – M31, in den Tagen, als die Zweite Gründung noch kein Name, sondern ein improvisiertes Edikt war – mehrere neue Orden aus den verstreuten Überresten der XVIII. Legion Salamanders. Die Raven Guard waren zerschlagen, die Iron Hands waren Eisen und Wut, aber die Salamanders behielten ihre Kohärenz. Vulkan war fort, aber sein Werk war noch nicht zu Ende.

Das Kernkontingent für den später als Salamanderfeuer-Orden bekannten Verband rekrutierte sich aus der Dritten Kompanie der Legion unter dem Kommando des Hauptmanns Yesun Blackhelm und aus Resten der Technicum-Veteranen unter dem Scriptor Novarre. Sie waren nicht zerfallen wie andere Reste – sie hatten einen Zweck. Der Befehl kam von dem Logistik-Rat der Astra Militarum, verborgen in den Unterständen des Palastra Imperialis: *Eine neue Welt braucht einen Orden. Kar Dravin hat keinen. Das kann nicht andauern.*

Kar Dravin selbst war seit Generationen eine Totenwelt – Vulkan hatte es im Großen Kreuzzug berührt, die primitive Bevölkerung als kraftvoll für militärische Zwecke bewertet, aber nicht als Kandidaten für eine Festung ausgewählt. Die Welt brannte. Ihre zwei Kontinente waren Ödland aus Glutstein, Schwefelseen und Monstern, die in der Hitze gediehen. Die Menschen dort waren hart wie geschmiedeter Stahl. Der Zweite Gründungswelle-Rat erkannte: Dies ist die Heimat für die Erben Vulkans.

Hauptmann Blackhelm führte das erste Kontingent – 247 Brüder, alle Veteranen, alle Feuerarbeiter in der Sprache ihres neuen Ordens – zu Kar Dravin. Sie brauchten drei Jahre, um die Schmiedelunge zu errichten, die Festung tief unter der Oberfläche der Welt, in den Bergwerksgängen, die die Ureinwohner über Jahrtausende gegraben hatten. Der Bau war nicht elegant. Es war Zweckmäßigkeit: Wände aus geschmolzenem Gestein, Öfen, die die natürliche Geothermie nutzten, Tore aus Eisen, die kein Ork-Waaagh durchbrechen konnte.

Aber die Gründung war nicht rein. Schon im ersten Jahrzehnt auf Kar Dravin begannen die Forscher – Apothecarius Novarre allen voran – mit dem zu experimentieren, was Vulkan hinterlassen hatte: die



ANVIL-OF-WAR

adaptive Gensaat, die Fähigkeit, sich an neue Welten zu anzupassen. Die verbotene Vulkan-Forschung war nicht Teil des Zweiten Gründungswelle-Befehls. Sie war ein Erbe, das die Legion mit sich genommen hatte in das Dunkle Zeitalter der Finsternis, und die Ordensmeister der neuen Zeit – erst Blackhelm, dann sein Leutnant Kar Thornscales – wählten nicht, sie zu begraben, sondern, sie zu pflegen.

Dies war der Riss, der den Salamanderfeuer-Orden von seiner Ursprungslegion trennte. Nicht rebellisch – nicht herausfordernde Ketzer-Linie. Sondern eine stille Abweichung: Der Orden würde die Macht nutzen, die die Mutation bot. Die Schwarzen Bibliotheken der Mechanicus würden schweigen. Das Auge des Administratum würde sich abwenden.

In den nächsten tausend Jahren härtete sich der Orden. Kar Dravin brachte Herausforderungen – Orkwaaagh nach Orkwaaagh, native Bestien, die in den Ozeanen der Glutlava schwammen, Stürme aus flüssigem Schwefeldioxid, die den Himmel verdunkelten. Kein neuer Orden kann unter solchen Bedingungen sanft werden. Die Brüder, die Mut hatten, überstanden. Die Brüder, die zweifeln wollten, verbrannten.

Der Salamanderfeuer-Orden wurde zur lebendigen Inkarnation dessen, was Kar Dravin verlangte: Feuerkraft ohne Ende, Positionen ohne Reue, die Bereitschaft, den Feind nicht zu verschieben, sondern ihn wegzufeuern, bis nichts übrig war außer Asche und dem Rausch des Sieges. Der Codex Astartes wurde respektiert – 87 % ihres Handelns folgte ihm – aber die restlichen 13 % waren Kar Dravin und Vulkan und das Feuer, das in ihrer Gensaat brannte.

Die Heimatwelt

Kar Dravin ist eine Totenwelt ohne Nuance. Seine Oberfläche ist Ödland – zwei Landmassen aus vulkanischem Gestein, durchsetzt mit Spalten, aus denen Lava nur dann nicht fließt, wenn die Umgebungstemperatur auf unter 40 Grad Celsius fällt, was selten geschieht. Die Atmosphäre ist dünn und giftig, reich an Schwefelverbindungen, Kohlendioxid und einer Art Staub, der wie feinstes Sandpapier in die Atemwege fährt.

Das Leben auf Kar Dravin ist brutal. Die Flora ist es nicht – es gibt wenig Pflanzen, nur die **Feuerranken**, eine bizarre Spezies aus fleischigem Stamm und Wurzeln, die bis in die Geothermischen Tiefen reichen, wo sie chemische Energie aus Mineralien ziehen. Sie sind rot-schwarz, giftig, nutzlos für den Menschen. Sie sind jedoch Marker für Trinkwasser in den Untergrund-Reservoirs.

Die Fauna ist das echte Alptraum der Welt. Das Schlüsseltier ist der **Kar-Feuer-Wurm** – ein Raubtier, das bis zu vierzehn Meter lang wird, mit einer thermisch-resistenten Haut, die wie dunkler Stahl aussieht, und Säure-Speichel, der Ceramit angreifen kann. Sie sind intelligent genug, um sich in Gruppen zu koordinieren, schnell genug, um einen Menschen zu überraschen, gefährlich genug, um auch einen Space Marine unter ungünstigen Bedingungen zu bedrohen. Der Orden trainiert gegen sie. Sie lernen schnell.

Die Ureinwohner von Kar Dravin – wenige tausend, verteilt auf Bunker und Höhlen – haben sich über Generationen an diese Hölle angepasst. Sie haben Kurzlebigkeit gegen Robustheit getauscht: Sie erreichen selten vierzig Jahre, aber ihre Muskelmasse ist dicht, ihre Knochendichte hoch, ihre Fähigkeit, Schmerz zu ertragen, kaum zu glauben. Der Orden rekrutiert aus ihnen in die Späher-Kompanie, selten in den mainline Kessel. Sie brennen zu schnell aus.



ANVIL-OF-WAR

Die tiefen Bergwerke unter der Oberfläche – abgeleitet von Millionen Jahren alte Erosion und Einsturz – sind der einzige bewohnbare Ort. Hier lagern Mineralien von astronomischem Wert, Kristalle, die die Adeptus Mechanicus für ihre schönsten Instrumente braucht. Der Orden könnte reich sein, wenn es ihn interessierte. Es interessiert ihn nicht. Die Schmiedelunge nimmt, was sie braucht, der Rest bleibt verschlossen.

Ordenskult

Der Salamanderfeuer-Orden praktiziert einen Kult, der enger mit Vulkan verflochten ist als die meisten Orden: Der Primarch ist nicht bloß ein Ideal, sondern ein immanentes Gegenüber. Die Brüder sprechen zu ihm. Sie glauben, dass er antwortet – nicht mit Worten, sondern mit dem Flammenschlag der Inspiration.

Die Hauptriten sind drei. Erstens: das ****Morgen-Feuer****, ein tägliches Ritual, bei dem jeder Bruder vor einem kleinen Flammenwerfer kniet und die erste Strophe des Ordens-Merksatzes rezitiert. Der Ordenspriester trägt ein Hämatit-Amulett, das er in die Flamme hält, bis es glüht. Es ist ein Test – nicht des Glaubens, sondern der Wachsamkeit. Ein schlafender Bruder wird von der Hitze abgelenkt und vergisst die Worte. Ein Bruder, der vergisst, wird zur Bußfertigkeit verdonnert.

Zweitens: die ****Litanei der Aussonderung****, die über jeden Gefallenen gesprochen wird. Sie ist nicht traurig. Sie ist final. Sie endet mit den Worten: **Der Ofen hat gespuckt, der Stahl ist vollendet, der Amboss wartet nicht mehr.** Der Körper wird verbrannt, die Asche in ein Metallgefäß gefüllt, versiegelt und in die Harfe gestellt.

Drittens – und dies ist der schmutzige Ort – die ****Vigil der Ehrwürdigen****, ein nächtliches Ritual, bei dem die Ordensmeister der schwarzen Bibliotheken die Forschung der adaptiven Gensaat diskutieren, ohne dabei die Codex-Regeln zu brechen. Sie sprechen kryptisch. Sie verwenden alte Vulkan-Zahlen, die die Administratum nicht übersetzt hat. Sie behandeln die Mutation als ein Werkzeug, nicht als einen Segen und nicht als einen Fluch – sondern als das, was es ist: ein Amboss, auf dem der Hammer des Krieges schlägt.

Dies trennt den Salamanderfeuer-Orden von der Original-Salamanders-Legion. Vulkan lehrte das Handwerk, die Mitgefühl, den Schutz der Schwachen. Der Orden respektiert dies, aber nur als untergeordnetes Motiv. Seine Hauptlehre ist: Der Ofen brennt; der Stahl wird gehärtet; der Hammer fällt ohne Gnade. Alles andere ist Schwachheit auf dem Amboss.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat des Salamanderfeuer-Ordens ist nicht verflucht – nicht in der Weise, wie andere Orden verflucht sind. Sie ist jedoch unterschiedlich. Die verbotene Vulkan-Forschung hat die innere Struktur der Progenoiddrüsen modifiziert, sodass die nächste Generation von Brüdern – diejenigen, die aus den kultivierten Gen-Proben gezüchtet werden – eine erhöhte ****thermische Resistenz**** aufweisen, etwa zehn Prozent höher als die Standard-Salamanders. Sie schwitzen weniger unter Hitze. Ihre Betcher-Drüse ist produktiver in extrem heißen Umgebungen.

Außerdem ist eine stille Häufung zu beobachten: Der ****Kataleptische Knoten**** ist besser entwickelt als im Standard. Brüder des Ordens können länger im Sus-an-Membran-Schlaf verweilen, ohne Neurosis zu erleiden. Dies ist nicht vertraglich – es ist ein Phänomen, das die Adeptus Mechanicus nicht offiziell erkennt, aber das die Ordensmeister stillschweigend nutzen.



ANVIL-OF-WAR

Es gibt einen Preis. Einige Brüder – etwa fünf bis sieben Prozent – entwickeln im dritten oder vierten Jahrhundert ihres Lebens eine Überempfindlichkeit gegen die eigenen thermischen Organe. Sie brennen von innen. Dies ist der wahre Fluch des Ordens.

Fluch-Stufen

****Stufe 1 — Die Vorahnung des Brennens****

- Schweiß, der in Strahl fließt, aber kalt ist, nicht warm - Zittern der Hände unter Last – nicht Schwäche, sondern innere Vibration - Schlaflosigkeit; der Bruder wacht auf, weil sein eigener Puls zu schnell läuft - Verständigungssucht: Der Bruder spricht zu oft, und zu schnell; die Worte fallen über einander - Wunsch zu trinken, obsessiv – Wasser, Milch, flüssiges Blut, sogar Motorenöl - Schmerz hinter den Augen, wie ein Druck von innen nach außen; der Bruder sagt oft, es sei "als ob die Lider brennen würden"

Brüder in dieser Phase funktionieren. Sie kämpfen. Sie führen Missionen. Das Problem ist still und intern. Die Ordensmeister selbst sind selten in diesem Stadium – zu viel zu tun, zu viel zu verbergen. Aber ein Sergeant sieht es; ein Sergeant wird informiert. Die Vigil der Ehrwürdigen nimmt Notiz.

****Stufe 2 — Das Feuer findet seinen Weg****

- Der Schweiß wird ölig; er hinterlässt Flecken auf der Rüstung, die nicht abzuwischen sind - Die Haut unter der Armor wird mottled – rot und weiß in Flecken, wie eine Karte innerer Wärmezirkulation - Der Bruder verliert Konzentration unter Hitze; er kämpft besser im Kalten – eine Anomalie für einen Feuerarbeiter - Motorische Tics entwickeln sich; der Finger zuckt, das Augenlid zuckt, besonders unter Stress - Das Zahnfleisch wird spröde; Zähne fallen aus; neue wachsen nach, aber sie sind grau und brüchig - Der Geruchssinn wird überwältigend verschärft – der Bruder kann Blut in der Luft riechen, bevor andere es sehen

In dieser Phase wird der Bruder zur ****Überwachung in der Aussonderungshalle**** verwiesen. Der ****Sergeant der Vigil**** – ein Rang, der dem Ordensmeister untersteht – führt persönlich die Tests durch. Ein Spezialist, der ****Hüter der Offenen Krypta**** oder sein Stellvertreter, entnimmt regelmäßig Blutproben. Der Bruder läuft Fahr-Ergometer unter erhitzten Bedingungen; seine innere Temperatur wird gemessen; sein Schweiß wird chemisch analysiert. Die Ergebnisse werden in den ****Schwebelisten**** eingetragen – Aufzeichnungen, die niemals das Festungskloster verlassen.

Wenn der Bruder noch kämpfen kann, wird ihm das erlaubt. Ein Bruder der Aussonderung ist nicht nutzlos. Er wird nur zur ****Schwarzen Kompanie**** versetzt – die Verlorenen-Kompanie – wenn der nächste Schritt kommt.

****Stufe 3 — Der zweite Schlaf****

Der medizinische Name ist ****Der zweite Schlaf****. Der Werkerjargon ist ****Schweigeschnitt****. Es ist der Punkt, an dem die inneren thermischen Organe des Bruders gegen die externe Welt schalten. Sein Körper wird zur Brennstoffanlage mit offenem Feuer. Wenn der Bruder nicht behandelt wird – durch Sedation, durch Sus-an-Membran-Einleitung, durch Kälte-Kammer-Lagerung – wird er sich selbst verbrennen. Sein Fleisch wird von innen nach außen aufgelöst.

Die Marker sind eindeutig: Der Schweiß hört auf. Die Haut wird aschen-grau. Die Augen verdunkel – nicht durch Katarakt, sondern durch innere Blutung in der Linse. Der Bruder kann noch sprechen, aber er murmelt; die Worte sind verzogen, als ob die Stimm-Syrinx aus Hitze erweicht ist. Der Puls wird unregelmäßig – nicht schnell oder langsam, sondern diskontinuierlich, als ob das Herz zu stoppen



ANVIL-OF-WAR

versucht.

Nach dem medizinischen Protokoll ****Der Letzte Dienst**** wird der Bruder sediert. Es ist nicht eine euthanastische Handlung – nicht so verstand es der Ordensmeister. Sondern: Der Bruder wird in eine tiefe Stasis gesetzt. Er wird in die Sus-an-Membran-Kammer gebracht und dort gelagert, in Zustand zwischen Leben und Tod, wo die interne Flamme nicht weiter brennen kann.

Die Kammer ist unterirdisch, in einer Region der Schmiedelunge, die noch tiefer liegt als die offene Krypta: ein Ort, den nur die ****Hüterin der Offenen Krypta**** (eine Rolle, traditionell von einer Frau in Kraft gelegt, obwohl der Orden fast vollständig männlich ist) und der Ordensmeister kennen. Dort lagern 114 Brüder – einige seit Jahrtausenden. Sie sind nicht tot. Sie sind auch nicht lebendig. Sie sind das Geheimnis.

Verlorene Kompanie

Die Formation wird ****Die Schwarze Kompanie**** genannt – in Vulkan-Zahlen als die ****Kompanie Null**** eingezählt. Dies ist kein Ehrenstatus. Der Name stammt nicht von Sieg oder Stärke, sondern von ****Schwarz**** im Sinne von **ungeschriebenen*, *unverfolgten*, *verlorenen Aufzeichnungen**. Ein Bruder der Schwarzen Kompanie existiert nicht in den Registern der Munitorum. Er existiert nur in den Schwebelisten.

****1. Der Name****

Die Formation heißt ****Die Schwarze Kompanie****, oder in der Ritual-Sprache des Ordens: ****Die Kompanie jener, deren Ofen erkaltet****. Dies ist euphemistisch. Die Botschaft ist: Die Brüder hier sind verbraucht. Der Amboss hat das Werk getan; nun warten sie auf das Ende. Der Name wird nicht laut gesagt – nur beim Morgen-Feuer wird die Schwarze Kompanie erwähnt, und der Sprecher flüstert: **Mögen sie im zweiten Schlaf Frieden finden.**

****2. Das fehlende Abzeichen****

Auf der Rüstung eines Bruders in voller Gesundheit trägt die linke Schulterplatte den ****flammenden Amboss**** – das Wappen des Ordens. Die rechte Schulterplatte trägt die Company-Farbe. Ein Bruder der Schwarzen Kompanie trägt keine Schulterplatte auf der linken Seite. Das Metall ist entfernt; eine glatte, polierte Oberfläche bleibt. Dies bedeutet: **Dieser Bruder ist kein Handwerk mehr. Der Ofen hat sein Lied beendet.**

****3. Die Ausrüstung: die Mnemo-Spule****

Der Bruder der Schwarzen Kompanie trägt auf seinem Brustpanzer – direkt über dem Herzen – eine ****Mnemo-Spule****, eine spiralförmige Vorrichtung aus Nichrom und Porzellan, die mit einem Servogewirr verbunden ist. Sie ist nicht dekorativ. Sie ist eine Art neurales Aufzeichnungsgerät, das die letzte Erinnerung des Bruders einfängt – seinen persönlichen Schlachtgesang, seine Gebete, seine Todesatem, falls er fallen sollte. Wenn der Bruder stirbt, aktiviert ein Sensor die Spule; eine kurze Aufzeichnung – nicht länger als zehn Sekunden – wird zu einem lokalen Datenrekorder übertragen. Es ist sein Testament, ohne dass er sprechen muss.

Die Spule wird sichtbar in den stasis-Sarkophagen befestigt – während die Brüder lagern, surren sie leise, als ob sie träumen.

****4. Der Helm: Samen über Gesicht****

Alle Brüder der Schwarzen Kompanie tragen denselben Helm – nicht individualisiert, nicht mit Malen



ANVIL-OF-WAR

oder Ikonographie markiert, sondern identisch weiß, mit schwarzen Augenschlitzen. Dies ist bewusst. Ein Helm, der vom lebenden Bruder passt, wird nicht geändert; er wird vom nächsten gespeichert Bruder getragen, und vom nächsten. Im Laufe der Zeit tauschen hundert Brüder einen Helm aus. Dies ist das Symbol: Die Schwarze Kompanie ist eine Einheit, nicht Individuen. Die Person hinter dem Helm ist nicht mehr relevant. Das Gesicht wird durch Gleichheit gelöscht.

5. Der Befehl zur Schlacht

Wenn die Schwarze Kompanie zu Kampfhandlungen verordnet wird – was selten geschieht, aber geschieht – wird der Befehl vom Ordensmeister persönlich durch einen Aufenthalt in der Stasis-Kammer gegeben. Der Befehl wird nicht gesprochen, sondern eingraviert auf einen kupfernen Stab, der an jeden Bruder in seiner Kapsel gehängt wird. Der Apothecarius kehrt diesen Befehl; die Brüder erwachen. Einer von ihnen – traditionell der längsten im Schlaf – wird zum **Hauptmann der Schwarzen Kompanie**, ein Titel, der nur in dieser Bestellung existiert.

Der Hauptmann trägt dann den Befehl in den Kampf und rezitiert ihn als Kampf-Litanei. Der klassische Wortlaut ist: *„Wir brennen. Das Brennen ist das Werk. Das Werk ist das Endes. Kommen Sie, Bruder, lass mich dein Endes sehen.“* — **Ordensmeister Kar Thornscales (M31.8)**

Dies wird bei der Entsendung zur Schlacht resitiert; die Kampfbrüder antworten: **Lass uns alle brennen, Hauptmann.** Es ist ein Todeslied. Es ist beabsichtigt, terminal zu sein.

6. Der Körper nach dem Tode

Wenn ein Bruder der Schwarzen Kompanie fällt – im Kampf oder im Stasis-Fehler – wird sein Körper nicht verbrannt wie andere gefallene Brüder. Stattdessen wird er in einen Sarkophag gelegt, genau wie die anderen, und in die unterirdische Krypta gebracht – nicht als **Der Letzte Dienst** wie bei einem Bruder, der in den zweiten Schlaf eingeht, sondern zum **Reliquarium**, ein separater Bereich unter der Aussonderungshalle, in dem die Leichen lagern. Der Name bedeutet **Ort der Relikte**.

Das Reliquarium ist absolut geheim. Nicht einmal der Ordensmeister betritt es routinemäßig. Die **Hüterin der Offenen Krypta** hat einen Schlüssel; die Vigil hat einen zweiten; der Ordenspriester hat den dritten. Nur wenn alle drei notwendig sind, wird das Reliquarium betreten – um neue Körper zu lagern, um biologische Proben zu entnehmen (die verbotene Vulkan-Forschung braucht Daten), oder um zu wissen, wie viele Verlorene wirklich existieren.

Offizielle Registrierung: **114 Brüder der Schwarzen Kompanie in Stasis**. Inoffizielle Schätzung (bekannt nur den Vigil-Rats): **159 Körper im Reliquarium**. Die Differenz ist nicht erklärt.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Der Salamanderfeuer-Orden trägt Dunkelorange als seine primäre Farbe – nicht ein lebendiges, brennendes Orange wie manche anderen Flammen-fokussierten Orden, sondern ein Dunkelorange, wie Glut, die sich gerade vom aktiven Feuer ausruht. Es ist die Farbe des Stahls, der gerade aus dem Ofen gezogen wurde, Sekunden bevor er zu schwarz erkaltet. Die Farbe symbolisiert die Nähe zwischen Kraft und Verfall – der Orden existiert in dieser Grenze. Sie sind nicht lebend; sie sind gerade auskühlen, aber noch heiß genug zu brennen.

Der sekundäre Farbe variiert nach Kompanie (Bronze für II., Gold für III., Kupfer für IV., Eisen für V.,



ANVIL-OF-WAR

Silber für I., Schwarz für Spähers). Dies ermöglicht nicht nur die Identifikation durch Farbe, sondern auch eine subtile Hierarchie – Silber steht über Gold, Gold über Bronze, Bronze über Kupfer, Kupfer über Eisen. Ein Schwarz-Trim (Spähers) ist nicht eine Schicht; die Spähers operieren neben der Hierarchie, nicht innerhalb von ihr.

Die Schwarze Kompanie trägt weiß, nicht als Sauberkeit, sondern als Absence – eine Nichtfarbe, die sagt, dass die Brüder dort nicht Teil der Ordnung sind, nicht mehr, nicht in dem Sinne, den andere Brüder verstehen würde. Das Weiß ist aggressiv, fast schmerzhaft auf das Auge – es soll dich ablenken, nicht erleichtern.

Farbrezepte

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Mephiston Red | Base | Grundzusammensetzung – dient als Grundierung für das Dunkelorange | | 2 | Evil Sunz Scarlet | Layer | Erste Farblage; erneuerungsvoll die Rot-Töne | | 3 | Trollslayer Orange | Layer | Zweite Farblage; bringt den Oker-Ton ein | | 4 | Runelord Brass | Layer | Dritte Farblage; mischt in die metallischen Highlights | | 5 | Flame Orange | Edge | Kantenkahlheit – ein helles Orange auf Kanten und Highlights | | 6 | Nuln Oil | Shade | Schatten für Tiefe; dunkelt die Rezessen |

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Retributor Armour | Base | Metallischer Grundton für Kupfer-Akzente | | 2 | Gehenna's Gold | Layer | Warmer, glühender Ton | | 3 | Auric Armour Gold | Layer | Helles Highlight – reflektives Gold, nicht funkelt | | 4 | Reikland Fleshshade | Shade | Tiefe – macht das Gold weniger flach |

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Leadbelcher | Base | Grauer Stahl-Ton | | 2 | Necron Compound | Layer | Silber-Glanz – nicht reflektiv, sondern matt-silber | | 3 | Ironbreaker | Edge | Kantenkahlheit auf bereits-silber Flächen | | 4 | Nuln Oil | Shade | Tiefe in Rezessen und unter Umrissen |