



DIE FLAMMENTRÄGER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Asche härtet das Herz. Feuer trägt die Last. Amboss formt den Sieg. So wollen wir sein.“



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	Die Flammenträger sind Feuermeister aus einer sterbenden Welt, die das Brennen als Disziplin und den Sieg als Pflicht verstehen.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Salamanders Legion bestand nicht — konnte nicht bestehen — als unteilbare Kraft durch die Zehn Millionen Jahre des Imperiums. Der Große Kreuzzug hatte sie fragmentiert, und die Horus-Häresie sprengte, was blieb. Mit dem Fall Terras und der Großen Säuberung kam das Ende aller Legionen: das Edikt der Neugründung, die Unterordnung unter die Codex Astartes, die Auflösung in zwanzig Kapitel, später mehr.

Die Flammenträger entstanden in der 1. Gründung, M30.8, nicht als Neugründung nach den Wirren der Häresie, sondern als ****bewußte Abspaltung**** während des späten Großen Kreuzzugs. Vulkan selbst — der Primarch, noch sterblich, noch im Fleische — hatte erkannt, daß Nocturne, sein Heimatplanet, der Hut eines Fürsten war, aber kein Anker für ein Imperium. Die Salamanders Legion würde zersplittern. Besser, sie würde ***gezielt*** zersplittern.

Der Lord of Drakes erließ daher den Befehl zur Gründung des Kapitel der Flammenträger unter dem Kommando seines Hauptmanns ****Mor'dak (des Älteren)****, eines Krigers, der nicht der Mystik der Legion anhing, sondern ihrer Stärke. Mor'dak erhielt eine Flotte, zehntausend Battle-Brother in der Vollblüte ihrer Kraft, und einen Auftrag: ***Kar Dravin halten, bis die Finsternis selbst erschöpft ist.***

Kar Dravin selbst war ein Geschenk des Imperators — oder eine Last. Der Planet war keine Welterung, keine Kolonie, die auf Besiedlung wartete. Er war eine ****Totenwelt****, bekannt seit Längenzeiten des Dunklen Zeitalters der Technologie, meidbar für normale Menschen, bewohnbar nur durch die Gensaat. Die Orks hatten ihn längst beansprucht. Der Große Kreuzzug würde ihn nehmen, aber wer würde ihn halten?

Die Antwort war die Flammenträger.

Mor'dak errichtete die Eisenadern — nicht als Festung von außen, sondern als Kluft: ein Kloster, das sich in die eigenen Berge hineinfrißt, das die Metalle Kar Dravins zu Rüstung schmilzt, das jede Schicht tiefer in die Welt eine Ebene der Wachsamkeit ist. Jede Generation von Aschensöhnen ist zugleich Krieger und Bergleute, Kämpfer und Metallurgen. Sie kennen ihre Welt nicht aus Büchern oder aus Überlieferung — sie kennen sie aus dem Schweiß ihrer Arbeit.



ANVIL-OF-WAR

Das erste Jahrhundert war kein Triumph. Es war ein Krieg, der nie endete, ein Sieg, der nie vollständig war. Die Orks kamen in Wellen: ****Waaagh Zagdakka****, im späten M30, vernichtete die südlichen Positionen und forderte ganze Kompanien. ****Die Schlacht um die Felsenfurt****, M31.2, zwang die Flammenträger, eine Orkarmada zu sprengen — nicht mit Kamikaze-Angriffen, sondern durch überlegene Feuerkonzentration, eine Taktik, die Mor'dak kodifizierte und die die Doktrin des Ordens bis heute prägt.

Nach Mor'daks Tod (Kampf gegen einen Orkanführer namens Skarpgutz, M31.7, möglich daß Skarpgutz überlebte — die Aufzeichnungen sind dürr) folgte ****Hauptmann Vor'ak**** in der Leitung. Vor'ak war ein Scriptor, ein Bibliothekar der Salamanders Legion, und er erkannte, daß die rohe Kraft, die Mor'dak aufgebracht hatte, nicht erneuerbar war. Der Orden mußte sich **dokumentieren**, mußte seine Lehren festhalten, sonst würde jeder neue Generation das Wissen neu erringen müssen. Vor'ak baute die Schwarze Bibliothek — nicht eine mit normalen Büchern, sondern eine Schrift-Festung, in der jeder Kampf, jeder Sieg, jedes Scheitern in Ikonographie eingebrannt wurde, in Stein, Metall und Asche. Diese Bibliothek ist bis heute das Herz der Eisenadern.

In der Zeit der Blendenden Finsternis — als das Imperium selbst in den Wahnsinn des Warp zu versinken drohte — verdoppelten die Flammenträger ihre Wachen. Der Orden lag zu nah am Maelstrom, zu sehr im Geflecht der Warpsturme. Aber unter Vor'ak hielten sie. Es gibt Aufzeichnungen von Ordenspriestern dieser Epoche, die davon sprechen, daß in der absoluten Finsternis, wenn der Warp die Luft selbst zu zerreißen schien, die Aschensöhne vorwärts gingen — nicht aus Hoffnung, nicht aus Mut, sondern aus **Protokoll**. Sie hatten einen Schwur abgelegt. Der Schwur war alles.

Die Indomitus-Ära — der Zweite Gründungskreuzzug des Imperators, sein Rückkehr aus tausend Jahren der Starre — brachte Verstärkung und Verunsicherung gleichermaßen. Neue Brüder kamen aus den Primarissärgen, schwerer bewaffnet als alles, das Kar Dravin gesehen hatte. Der amtierende Ordensmeister, ****Hauptmann Kel'dath****, erkannte, daß dies keine Bedrohung für die alte Doktrin war, sondern eine Gelegenheit: neue Blutlinien, neue Gensaat-Stabilität, neue Waffen. Die Primarisse wurden nicht in eine Ecke gedrängt. Sie wurden **integriert**, und die Doktrin wurde ausgeweitet: konzentrierte Feuerüberlegenheit mit noch mehr Rüstung, noch mehr Schwerkaliber.

Heute — in M41, in der Gegenwart des Dreizehnten Schwarzen Kreuzzugs — kommandiert ****Tu'Shan Ash'gar**** die Flammenträger. Er ist im Sein der späten Indomitus-Ära geboren, ein Primarisbruder der ersten Generationen, ein Krieger ohne den direkten Bezug zu Mor'dak und Vor'ak, aber von ihren Lehren durchdrungen wie Stahl von Hitze. Tu'Shan Ash'gar hat den Orden in den Idomitus-Kreuzzug geführt. Er hat die Waaagh von ****Zagdakka the Render**** — Nachfahren und Erben des ersten großen Orkfeindes — mit konzentriertem Feuer zur Strecke gebracht. Er hat verloren, und er hat gewonnen, immer im gleichen Maße.

Die Flammenträger sind nicht die mächtigsten des Adeptus Astartes. Sie sind nicht die ältesten, nicht die berühmtesten, nicht die mit dem heiligsten Erbe. Aber sie sind voll. Sie halten Kar Dravin. Sie haben ihn in zehn Millionen Jahren nicht aufgegeben, und sie werden ihn nicht aufgeben, wenn das Universum selbst zu Asche wird.

Die Heimatwelt

****Kar Dravin**** ist eine Totenwelt — nicht, weil es dort nichts gibt, sondern weil das, was dort ist, alles Fleisch zu zermürben sucht.

Die Atmosphäre ist dünn, von Industrie-Abgasen gesättigt, die aus den Eisenadern aufsteigen; die



ANVIL-OF-WAR

Temperatur schwankt zwischen gefrierpunktähnlich (in den Äquatorialzonen, nachts) und über fünfzig Grad Celsius (bei Tag, in den östlichen Hochebenen). Das Wasser ist brackig, mineralreich, kaum trinkbar — die Flammenträger trinken rekonstituiertes Wasser aus den Brunnen unter der Eisenadern. Das Land selbst ist Felsengebirge, durchzogen von tiefen Schluchten und Höhlen, die teilweise natürlich sind, teilweise von vergangenen Dynastien ausgegraben worden — Epochen der Menschheit, deren Namen verloren sind.

Zwei Species prägen Kar Davrin weit mehr als die menschliche Kolonisierung:

****Die Dracul**** — nicht die mythischen Drachen Nocturnos, sondern reptilienartige Fleischfresser von der Größe eines Menschen, mit phosphoreszierendem Schwanz und giftigem Speichel. Sie leben in den tieferen Höhlen und essen fast alles Organische. Ein einzelner Dracul ist für einen ungerüsteten Menschen ein schneller Tod. Ein Trupp Dracul kann eine ganze Orks-Rotte schwächen. Die Flammenträger haben gelernt, sie zu lokalisieren, mit Licht zu verjagen und sie — gelegentlich — als Verbündete zu benutzen. Es gibt Oberlenäuer in den Eisenadern, die sagen, daß die Dracul das eigentliche Abwehrsystem Kar Dravins sind: das Fleisch der Welt selbst, das beißt, wer zu tief eindringt.

****Die Kzoren**** — geflügelte, intelligente Insektoide, von schwarzer Färbung, die sich in großen Schwärmen zusammentun. Sie sind nicht feindselig gegen Menschen oder Space Marines, sondern **indifferent**. Sie ignorieren sie, wie der Mensch Ameisen ignoriert. Aber ihre Nester sind giftig, und ihre Schwärme haben gelegentlich ganze Orkverbände fortgetragen — nicht um sie zu vernichten, sondern um sie fortzubringen. Die Flammenträger haben mit den Kzoren einen Pakt: sie brennen nicht ihre Nester, die Kzoren greifen die Eisenadern nicht an. Der Pakt hält seit Mor'daks Zeiten.

Kar Dravin selbst ist Feind. Die Geologie — die Beben, die Erdrutschen, die Höhleneinbrüche — tötet jährlich mehr Aschensöhne als alle äußeren Kriege zusammen. Der Planet ist wie das Kampftraining eines Gottes: grausam, unausweichlich, ohne Gnade oder Bedeutung — nur Widerstand und Mühe, endlos.

Daher — daher — bindet sich die Gensaat der Flammenträger an diese Welt, mehr noch als die eines normalen Space-Marine-Ordens. Um Kar Dravin zu verlassen ist fast ein Ritus der Untreue. Fast alle Flammenträger-Veteranen, die dem Orden dienen, tragen kleine Metallproben in ihren Rüstungen, Eisenadermetall, das von Kar Davrin stammte. Sie tragen ihre Heimat. Sie sind ihre Heimat.

Ordenskult

Die Flammenträger praktizieren einen Kult, der die Mystik Vulkans mit der Rationalität des Handwerks verbindet — ein gespanntes Gleichgewicht, das ihre Gründer bewußt konstruierten.

Vulkan wird nicht als Gott verehrt — das würde gegen ihre Doktrin gehen — aber als ****der Meister****, der Handwerker, dessen Wille in die Struktur jeder Flamme eingebrannt ist. Die Litaneien des Ordens sind nicht Gebete im Sinne der Ecclesiarchie, sondern **Kalibrierungen**, Wiederholungen dessen, was funktioniert, kodifiziert, überprüft.

Ein neuer Ordensmeister wird nicht gekrönt; er wird ****geschmiedet****. Das Ritual sieht vor, daß der designierte Hauptmann eine Nacht in der Glühkammer verbringt, während um ihn herum Metall geschmolzen wird. Am Morgen sollte er heraustreten — versengt, aber nicht vernichtet, gereinigt, gefestigt. Bisher ist jeder Kandidat diesen Test bestanden. Das letzte Mal, daß einer es nicht tat, war vor achthundert Jahren — und dieser Name wird in der Schwarzen Bibliothek nicht erwähnt. Er wird nur in den Litaneien der Aussonderung erinnert, als Warnung.



ANVIL-OF-WAR

Die Ordenspriester der Flammenträger heißen Ashwalker — Aschenwanderer. Sie tragen schwarze Rüstung und weiße Pelze, denen es an der Schulter erlaubt ist, Brandmale zu zeigen: nicht als Strafe, sondern als sichtbares Zeichen, daß sie das Urteilsvermögen haben, zwischen reiner Handlung und sinnloser Zerstörung zu unterscheiden. Sie sprechen wenig, unterrichten durch Präzedenz, durch das Zeigen und Wiederholen. Ein Ashwalker wird nicht gewählt; er wird erkannt, wenn die anderen Aschen-söhne sehen, daß ein bestimmter Bruder zu lehren beginnt, ohne dazu aufgefordert zu werden.

Die Verbindung zur Ursprungslegion ist nicht geleugnet, aber sie ist kalkuliert. Die Flammenträger singen nicht die Hymnen der Salamanders Legion. Sie haben ihre eigenen Gesänge, geborenaus den Beben Kar Dravins. Wo die Salamanders die Nähe zu Zivilisten suchten, suchen die Flammenträger die Nähe zu ihrem Planeten. Sie sind Schmiede des Imperiums, aber Vulkans *Söhne* im ursprünglichsten Sinne: not Söhne der Gnade oder der Weisheit, sondern Söhne der ****glühenden Pflicht****.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat der Flammenträger ist eine direkter Abstammung von Vulkans Erbe, aber Kar Davrin selbst hat sie geprägt und ****acceleriert****.

Die primäre Abweichung manifestiert sich in der ****Anpassung an extreme Temperaturwechsel****. Ein Flammenträger kann Hitze bis etwa 120 Grad Celsius ertragen, ohne daß innere Organe beschädigt werden — ein Vorteil von gut zehn bis fünfzehn Grad über das Standard-Adeptus-Astartes-Profil hinaus. Die Betcher'sche Drüse funktioniert konstant, nicht nur in Extremsituationen, und sezerniert ein dickeres, ätzenderes Sekret, das auf den hohen Mineralgehalt der Kar-Dravin-Luft abgestimmt ist.

Die ****Melanochrome Organ**** — die Orgel, die die Hautpigmentation steuert — ist bei Aschensöhnen stark hyperaktiv. Alle Flammenträger entwickeln, etwa im zwanzigsten Lebensjahr, dunkle Verfärbungen — zuerst an Stirn, Nacken und Unterarmen, später über den ganzen Körper verteilt. Diese Flecken sind nicht Makel; sie sind ****Zeichen der Anpassung****. Sie dienen als zusätzlicher UV-Schutz gegen die dünn-atmosphärische Strahlung Kar Dravins. Ein Aschensohn ohne diese Flecken ist selten, und wenn er auftritt, wird er als ***Ungezeichnet*** bekannt — ein Begriff, der Mitleid oder Besorgnis ausdrückt, nicht Verachtung.

Fluch-Stufen

Die Salamanders Legion war unter Fluch: die Betcher'sche Drüse, übertrieben aktiviert, häufig zum Auslecken überschüssiger Korrosiva. Bei den Flammenträger tritt dies konzentriert auf, verstärkt durch die Umwelt und die tägliche Nähe zur Glühkammer.

****Stufe 1 — Der Schwelende Hals****

- Der Speichel wird beißend, ätzend; ein Aschensohn kann damit keinen Brief versiegeln, ohne das Wachs zu erblößen - Schmerz im Hals, ausgelöst durch das eigene Sekret; der Bruder trinkt mehr Wasser als normal - Die Zähne färben sich leicht grau-grün - Schlafstörungen: der Mund ist nachts aktiv, ätzt die Kieferknochen, verursacht Träume vom Brennen - Mundgeruch; die Mitbrüder rücken subtil ab, wenn der Betroffene spricht - Erste Angst: ***Was wird aus mir?***

Diese Phase dauert typisch zwei bis vier Jahre. Der Flammenträger — ein Häuptling oder Veteran — wird in die Vigil der Ehrwürdigen eingeordnet, eine leichte Versetzung, die es ihm erlaubt, weniger zu sprechen, mehr in Arbeiten der Glühkammer zu beschäftigt zu sein. Das Feuer scheint die Pein zu lindern. Niemand fragt, warum.



ANVIL-OF-WAR

Stufe 2 — Das Ausbrennen

- Der Speichel wird zu einer ätzenden Substanz; es ist keine organische Flüssigkeit mehr, sondern ein chemisches Agens, das Metall *verätzen* kann - Der Hals verdickt sich; ein zusätzliches Cartilage-Organ beginnt sich zu bilden, stellt die Drüsen unter zusätzliche Last - Äderumschlag im Hals; die Haut wird transparent an der Kehle, und man sieht das rhythmische Pulsieren des Sekrets - Psychische Veränderung: ein unheilbarer Drang nach Hitze; der Bruder verbringt Stunden in der Nähe der Glühkammer - Schlaflosigkeit; vier, fünf Stunden pro Nacht sind Normalität, der Rest ist auf den Beinen, in der Finsternis wandernd - Erste Gedanken an die Offene Krypta: *Ist es Zeit?*

In dieser Phase wird der Bruder unter die direkte Obhut des leitenden Apothecarius gestellt. Täglich wird er untersucht. Die Leutnant oder der Hauptmann, der die Kompanie führt, notiert die Symptome in das Verlustabgleich-Register, ein Lederbuch, das in Ordinat Vhess gelagert wird. Der Bruder behält seinen Rang, seinen Platz, seine Waffe — das ist wichtig, das ist protokollarisch. Aber die Blicke der anderen ändern sich. Sie sehen nicht mehr einen Bruder; sie sehen eine ****Frist****.

Diese Phase hält meist drei bis fünf Jahre an.

Stufe 3 — Die Verlorenen

Dies ist nicht ein Zustand; es ist eine Diagnose, die nur ein Ordensmeister oder ein Chief Apothecarius treffen darf. Der Bruder, sobald diese Stufe anerkannt ist, wird Teil einer Formation, die die Flammenträger ****Die Verlorenen**** nennen — nicht aus Verachtung, sondern aus einer Art theologischer Genauigkeit. Seine Gensaat verbraucht sich selbst. Sein Körper ist im Prozess, sich in ein Werkzeug umzuwandeln, das keine Kontrolle mehr über seine Natur hat.

In dieser endgültigen Phase:

- Das Sekret wird so ätzend, daß es den eigenen Körper zu verzehren beginnt; der Bruder spuckt Blut - Der Hals verwandelt sich; echsenartig, metallisch; die normale menschliche Anatomie löst sich in hybrid auf - Wahnsinn setzt ein: nicht der klassische Chaos-Wahnsinn, sondern ein enger, fokussierter Wahn, in dem der Bruder glaubt, daß er *richtig* werden kann, wenn er nur heiß genug wird, nur lang genug brennt - Der Körper wächst; das Schwarze Carapax, das die Gensaat dem Träger gibt, bricht an mehreren Stellen auf - Es gibt keinen Schmerz mehr; das ist das Verstörendste. Der Bruder fühlt sich friedlich, gereinigt, *fertig*.

Die Lebenserwartung in dieser Phase ist kurz: Wochen bis Monate. Der Körper verzehrt sich selbst.

****Die Litanei der Aussonderung**** ist das Protokoll, nach dem die Flammenträger mit einem Verlorenen verfahren. Sobald die Diagnose gestellt ist, wird dem Bruder eine Waffe gegeben — üblicherweise sein bevorzugtes Bolter-Modell oder eine schwere Waffe, wenn er eine führte — und er wird in eine spezifische Einsatzmission kommandiert. Diese Mission ist kaum getarnt: eine Patrol in das tiefste Orkgebiet, eine Sicherung einer exponierten Position, eine Aufgabe, die Erfolg und Tod mit gleicher Wahrscheinlichkeit anbietet. Der Bruder weiß, daß dies sein letzter Einsatz ist. Das imperiale Protokoll erlaubt nicht die direkte Sterbehilfe, aber es erlaubt die **informierte Einsatzwahl**.

Falls der Bruder überlebt — und es gibt Fälle, in denen ein Verlorener eine Mission erfüllt und zurückkommt, nicht getötet, nur noch weiter am Verfall — wird er in die Offene Krypta überführt. Ein Sarkophag wird für ihn vorbereitet, und er wird lebend hineingelegt. Das Krypta-System ist nicht primitiv; es ist eine Mischung aus Stasisfeld und aktiver Medizin. Der Bruder stirbt nicht schnell. Er wird bewahrt, und sein Bewußtsein — falls es noch existiert — wird auf einer aufgezeichneten Frequenz gespeichert. Jedes Mal, wenn neue Verlorene zur Krypta kommen, können die lebenden Aschensöhne die Stimmen



ANVIL-OF-WAR

ihrer Vorgänger hören, die ihnen Mut zusprechen, in einer Art erweitertem Jenseits.

Die Verlorenen werden nicht vergessen. Sie sind nicht verdammt. Sie sind ****transzendiert****.

KOMPANIEN

Kompanien

Epithemus

Rolle: Intercessors

Held: Ony'x Anvilborn

Vaughn

Rolle: Intercessors

Held: Elysium Firemantle

Smokewalker

Rolle: Hellblasters

Held: Elysium Mor'dak

Agatone

Rolle: Terminatoren

Held: He'phar Hesiod

Ur'dresh

Rolle: Scouts

Held: Ko'vash Kraath

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Tu'Shan Ash'gar

Titel / Rolle: Captain

He'phar Emberhand

Titel / Rolle: Lieutenant

Vor'ath Ashwalker

Titel / Rolle: Ordenspriester



Vul'kesh

Titel / Rolle: Cybot

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Flammenträger tragen nicht hell lodernde Farben. Sie tragen die Farbe der Asche, die Farbe der abgekühlten Schlacke, die Farbe eines Feuers, das geraubt hat und dann verglimmt. Der Grund liegt in ihrer Homeworld: Kar Davrin ist kein strahlender Ort. Es ist abrasiv, oxidiert, von grauer Asche überlagert. Ein Aschensohn, der heller Rüstung trägt, wäre ein Fremdling. Also tragen sie Schwarz, gebrochen mit Rot — nicht leuchtend rot, sondern die Rot des trockenen Blutes, der Eisenoxide.

Das Schwarz ist nicht rein; es ist verwöhnt mit grauem Staub, der Asche Kar Dravins, die sich in die Rüstung eingerieben hat. Ein Veteranen-Aschensohn trägt Jahre von Kar Davrin auf seiner Rüstung. Das Schwarz wird grau. Die Rote Borten verglimmt zu Braun. Das ist nicht ein Fehler der Wartung; das ist **Ehrung**.

Akzente sind Metallrot (für die Eisenadern-Verbindung) und Weiß (für Asche, für Reinheit, für die Initiation). Ein Aschensohn trägt diesen Dreiklang: Schwarz (Kar Davrin), Rot (Feuer), Weiß (Asche). Zusammen erzählen sie die Geschichte des Ordens.

Rüstungsfarbe

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | Grundierung | Abaddon Black | Base | Vollständige Grundbeschichtung | | Schicht 1 | Eshin Grey | Layer | Hervorhebung von Bändern, Platten, Schulterkanten | | Schicht 2 | Dawnstone | Layer | Extreme Highlights auf Schulterkanten und scharfen Kanten | | Wash (optional) | Nuln Oil | Shade | Tiefe in Ritzen, Verbindungen; sparsam anwenden |

Akzentfarbe (rote Borten)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | Grundierung | Khorne Red | Base | Die Roten Borten an Schultern, Knien, Helmstreifen | | Schicht 1 | Evil Sunz Scarlet | Layer | Aufhellung der roten Flächen | | Edge | Squig Orange | Edge | Feine Highlights auf den Kanten der Borten | | Wash (optional) | Nuln Oil | Shade | Schatten zwischen Rot und Schwarz für Tiefe |

Metallische Elemente

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | Grundierung | Leadbelcher | Base | Alle Metallteile (Bolter, Waffen, Adler auf Brust) | | Wash | Nuln Oil | Shade | Tiefe in Gravuren und Oberflächen-Details | | Schicht 1 | Ironbreaker | Layer | Highlights auf Kanten von Waffen, Schulterkanten | | Glanz-Finish | Stormhost Silver | Layer | Extreme Kanten-Highlights für Präzision und Präsenz |