



SALAMANDER-NACHKOMMEN

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

e. Stahl wird im Feuer gehärtet. Der Vorbild lebt in der lodernden Tat. Wer brennt, leitet den Willen.



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 Drachenwächter sind Feuer-Puristen unter Vulkans Söhnen — eine Kompanie, die jeden Kampf mit dem Flammenwerfer und dem Bolter bis zu ihrer Grenze vorantreibt und glaubt, dass die heiligste Opferung eines Bruders seine Umwandlung in Asche für die nächste Schlacht ist.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Drachenwächter entstanden nicht als Orden der sanften Schmiedekunst. In der späten M30, als Der Kriegsherr Horus noch lebte und Vulkan die XVIII. Legion durch die Tiefe des Großen Kreuzzugs führte, wurden vier Hundertschaften Salamander-Krieger unter dem Kommando eines Hauptmanns namens Char'mak zur Unterwerfung eines Todes-Sternes bestellt, der Kar Dravin hieß. Der Auftrag war, diese Höllenwelt zu besiegen und ihren Überfluss an Feuer-Mineralien und Vulkanit für das Imperium zu sichern.

Char'mak war nicht von Nocturne geboren. Er war ein Kämpfer der dritten Generation, gezogen in den Siedlungen, die Vulkan auf den Randwelten aufgebaut hatte — Männer ohne den Künstler-Geist des Primarchs, aber mit doppeltem Durst nach Feuer. Seine Kompanien marschierten auf Kar Dravin ein, nicht mit der Bedacht eines Handwerkers, sondern mit der Ungeduld eines Lagerbrandes.

Kar Dravin zerfetzte sie. Der Ort war nicht nur eine Welt — er war ein atmosphärisches Inferno, bedeckt mit Kristallen, die in Ultraviolett loderten, bevölkert von Nativen, die in schwefelhaltigen Flüssen lebten und deren Blut in der Hitze zu Stein wurde. Die konventionelle Taktik der Legionäre versagte. Char'mak sah, dass der einzige Weg, gegen Kar Dravin zu gewinnen, war, gleich heißer zu brennen. Er ließ seine Techmarine jeden transportablen Flammenwerfer zusammenbauen, jeden Plasmagewehr-Speicher von dem Schiffe ausräumen. Er befahl den Angriffsmodelln, nicht in Formation zu ziehen, sondern in Schwärmen, jeder Trupp sein eigenes Feuer.

In neun Monaten, M30.8, hatte Char'mak Kar Dravin nicht unterworfen — kein Mensch konnte das tun. Aber er hatte Häuser aus Blut und Asche gebaut. Er hatte das Land gebrand und neu gebrand. Er hatte Kar Dravin nicht unterworfen, sondern *in seine Grammatik eingegriffen*. Das war genug.

Der Primarch Vulkan kam selbst, um die Wunde zu sehen. Manche berichten, dass er Char'mak verdammt hätte für die Verunstaltung der Balance, für die Missachtung des Handwerks. Andere sagen, dass Vulkan erkannte, was Char'mak getan hatte — dass es nicht *die* Pflicht eines Legionärs war,



ANVIL-OF-WAR

sondern *eine* Pflicht, die kalt und brennend zugleich sein konnte. Vulkan namens Char'mak nicht zum Ersten Kämpfer — das war nicht seine Weise. Stattdessen sagte der Primarch, dass wenn die Drachenwächter — so nannte Vulkan sie sofort, einen Namen umwandelnd, den die Eingeborenen einer Kar Dravin-Eidechse gaben, die nur in Flammen lebte — wenn sie je einen Orden gründeten, würden sie es auf diesem Stein tun, in seinen Tiefen, wo die Feuer nie erlöschen.

Der Name sollte sich als prophetisch erweisen. Während die Horus-Häresie die großen Legionen auseinander riss, während die Belagerung von Terra die Salamanders selbst an den Rand der Vernichtung trieb, waren die Drachenwächter zu weit entfernt, um zerstört zu werden. Sie saßen in Kar Dravin, in den Höhlen, die sie selbst gebrandmarkt hatten, und fragten sich, was der Imperialismus sein würde, wenn der Imperator fiel. Sie bekamen niemals eine Antwort. Stattdessen kamen Boten der Zweiten Gründung und hielten die Drachenwächter für einen Orden, obwohl sie niemals formal gegründet worden waren.

Das war eine Lüge, die nützlicher war als die Wahrheit. Die Drachenwächter sind älter als die Zweite Gründung — sie sind älter als der Sturz des Imperators, älter als die Horus-Häresie selbst. Sie sind die stille Zeitlinie, in der Vulkans Söhne nicht rettend in andere Legionen gingen, sondern tiefer in ihre eigenen Höhlen hinabstiegen und dort noch immer sitzen, tausend Jahre später, Feuer schürend, das niemals sterben darf.

Die Heimatwelt

Kar Dravin ist eine Totenwelt, aber nicht durch Verfall oder Sterbenheit — sondern durch *überschüssige Gegenwart*. Die Welt atmet Feuer. Sie ist kein schwarzer Felsen wie Caliban, kein heiliger Ort wie Terra — sie ist ein lebendiger Hochofen mit Legionen von Atmen.

Die primäre Geographie von Kar Dravin besteht aus sechs Schichten. Die Oberflächenschicht ist eine Kruste aus Vulkanit, durchschnitten von Spalten, aus denen schwefelhaltiger Dampf strömt. Die Spalten sind nicht zufällig — sie folgen einem Muster, fast wie ein Netzwerk von Arterien. Jede Spalte ist ein Bewässerungskanal von unterirdischen Magma-Reservoirs, und jede produziert regelmäßig Ausbrüche, nicht wild, sondern rhythmisch, wie der Herzschlag eines sterbenden Tieres. Die Oberfläche ist damit unbewohnbar für jeden, der sich auf konventionelle Atmung verlässt.

Die zweite Schicht, etwa hundert Meter unter der Kruste, besteht aus Höhlenräumen — riesigen Kavernen, die durch Erosion entstanden sind, als das Magma vor Jahrtausenden tiefer sank. Diese Höhlen sind die erste bewohnbare Zone. Sie sind nicht dunkel — sie sind in einem permanenten Dämmer von Feuer-Reflektionen erleuchtet, die von unten kommen. Das Licht flackert konstant, wie wenn man die ganze Zeit unter einer Lagerfeuer-Decke lebt. Die Temperatur variiert zwischen fünfzig und hundertdreißig Grad Celsius. Wasser existiert hier nur in einem Zustand zwischen Dampf und flüssig — Grauwasser, das die Eingeborenen trinken und das jeder andere töten würde.

In dieser zweiten Schicht leben die Kar Dravin-Drachen — große, flügellose Reptilien, so groß wie ein Rhino-Transportpanzer, mit einer Haut aus segmentiertem Vulkanit-ähnlichem Stoff. Sie atmen durch Spalten in ihrer Wirbelsäule ein, und ihr Blut ist sulfid und läuft rot-grün aus, wenn sie verwundet werden. Sie sind nicht intelligente Bestien — aber sie sind territorial und sie verstehen Feuer. Ein Bruder der Drachenwächter, der seine erste Prüfung besteht, muss einen Drachen nicht töten, sondern verstehen — die Bestie zwingen, ihn zu respektieren. Dafür bekommen junge Kämpfer eine einzige Flammen-Kanone und keinen Rückzug. Mehr als fünfzehn Prozent der Neophyten sind noch nie zur anderen Seite dieser Prüfung gekommen.



ANVIL-OF-WAR

Die Kar Dravin-Parasiten sind eine andere Art — nicht Drachen, sondern Insekten, groß wie ein ausgewachsener Mann, mit Chitinpanzern, die hart wie Ceramit sind. Sie leben parasitär an den Drachen und von einem anderen an — sie sind nicht einzeln furchterregend, aber sie reisen in Schwärmen. Ein Schwarm von Parasiten kann einen Drachen in einer Stunde aufskelett-ieren. Mehrere Schwärme können einen ungeschützten Menschen in Minuten aufzehren. Sie werden von den Drachenwächtern in den Untergrund-Rängen gejagt wie Kaninchen, aber nicht zum Essen — ihre Chitins produzieren eine Substanz, die als Isolator gegen extreme Hitze fungiert. Die Kämpfer nähen diese Chitins in ihre unter der Rüstung liegenden Unterkünfte ein.

Die tiefere Geographie wird für Außenseiter geheimnisvoller. Die dritte Schicht, etwa fünfhundert Meter unter dem Oberflächendämmer, ist ein Bereich, in dem die Hitze so intensive wird, dass das Gestein teilweise zu einem Glaszustand wird. Hier soll das Magma-Reservoir liegen, aber es wurde seit Generationen nicht kartografiert. Die Drachenwächter halten Kar Dravin nicht für ihre Heimat — sie halten sie für ihre Göttin. Sie ehren die Geologie der Welt, als wäre es das Fleisch eines lebendigen Wesens. Hieraus entspringt ihre erste große Eigenart: sie sehen keine Trennung zwischen Umwelt und Krieg. Kar Dravin ist nicht ein Ort, an dem man kämpft — es ist ein Ort, an dem man *Kar Dravin kämpft*.

Ordenskult

Die religiöse Praxis der Drachenwächter ist nicht die des Imperators-Kult im klassischen Sinne. Sie verehren nicht den Imperator als fernen, rettenden Gott — sie ehren ihn als Feuer selbst, das in allen lebenden und sterbenden Dingen brennt. Ein Drachenwächter betet nicht, indem er kniet. Er betet, indem er etwas verbrennt.

Das ist der zentrale Unterschied zu Vulkans eigenen Salamanders, die auf Nocturne ihre Götter in Kunsthandwerk fanden. Die Drachenwächter haben keine Kunsthandwerk-Tradition. Sie haben eine Brand-Tradition. Sie bauen nicht schöne Dinge und setzen sie dann in das Feuer — sie nehmen das Feuer und bauen es in die Form eines Gebets um.

Jeden Jahrestag des Großen Kreuzzugs (M30.8, das Datum von Char'maks Sieg auf Kar Dravin) versammelt sich der Orden in der Halle der Wahrheit. Der Ordensmeister tritt nach vorne und verkündet die Namen aller Brüder, die in den letzten Zyklen gefallen sind — nicht um ihrer zu trauern, sondern um ihrer Transformation zu danken. Dann werden alte Waffen, alte Rüstungen, alte Dinge, die der Orden nicht mehr braucht, in die Magma-Spalten geworfen. Sie brennen. Das ist das Gebet. Der Orden sitzt und sieht zu, wie das Feuer alles verzehrt, und sieht sich selbst in dem Prozess. Wenn die Flammen erlöschen — was etwa zwei Stunden dauert — sagen alle zusammen die Litanei des Zweiten Atems, einen vierstrophigen Text, der im Handwerk-Dialekt des Nocturne-Aramäisch geschrieben ist, aber in einer Form, die die Drachenwächter absichtlich falsch singen, um zu zeigen, dass sie es nicht wirklich verstehen, sondern nur die Hitze dahinter spüren.

Chaplain Ob'san Kraath lehrt, dass das Geheimnis des Drachenwächter-Kults darin besteht, den Unterschied zwischen einem Gott und einem Feuer zu vergessen. Der Imperator ist nicht jemand, den man bittet — der Imperator ist der Prozess selbst. Ein Bruder, der betet, nimmt teil an diesem Prozess, indem er in der Schlacht brennt.

Dies führt zu einer zweiten Unterschied zu den Salamanders Nocturnes: ein Drachenwächter achtet nicht auf Konsequenzen von Feuer mit dem Mitgefühl eines Schmieds. Ein Drachenwächter kümmert sich nicht um das Material, das nach dem Brand bleibt — er kümmert sich nur um die Tatsache, dass



das Brand geschah. Das ist es, was ihn zu einem Ketzer in den Augen vieler anderer Orden macht. Aber es ist auch das, was ihn unerschütterlich macht.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat der Drachenwächter ist nicht verdorben — sie ist **verdrängt**. Das ist ein feiner Unterschied. Die Salamanders Nocturnes tragen in ihrer Gensaat einen Fehler: die Melanochromisches Organ zeigt sich verstärkt, was die Haut und das Gebiss dunkel färbt. Dies ist eine körperliche Folge der Umwelt von Nocturne, aber es ist auch ein genetisches Zeichen, das mit der Zeit schlimmer wird.

Bei den Drachenwächtern ist dieser Effekt im Gegenteil — nicht schlimmer, sondern **schneller**. Ein neuer Bruder der Drachenwächter zeigt innerhalb von zwei Jahren volles Melanochromisches Ergebnis. Aber es erreicht eine Grenze und bleibt dort. Ein Drachenwächter wird nicht immer dunkler — er wird zuerst dunkel und dann stabil. Dies ist biochemisch kein Segen — es ist ein subtiler Fehler in der Art, wie die Gensaat sich den Mutan in einem extremen Temperatur-Regime anpasst. Auf Nocturne führt der lange Prozess zu einer Anpassung, die funktioniert. Auf Kar Dravin führt die schnelle Anpassung zu einer, die **nicht ganz** funktioniert.

Daraus entsteht das größte Geheimnis der Drachenwächter: der Fluch, den ihre Gensaat trägt, ist nicht Schwäche oder Degeneration, sondern Entzündung. Ein Drachenwächter wird durch die ständige Hitze seiner Welt in einem Zustand chronischer physiologischer Irritation gehalten. Das macht ihn schneller, macht ihn furchtlos und macht ihn gefährlich. Es macht ihn auch kurzlebig. Ein durchschnittlicher Salamander-Krieger aus der Hauptlinie lebt in der Regel dreihundert Jahre. Ein Drachenwächter lebt etwa hundert Jahre weniger — oder er stirbt früher, wenn die Irritation seinen Körper zu schnell verzehrt.

Aus dieser Prämisse, dass jeder Drachenwächter von Geburt an in einem Zustand des Abbaus lebt, entsteht die ethische Grundlagen des Ordens. Wenn du nur hundert Jahre hast statt dreihundert, machst du sie zählen. Du brennst nicht langfristig — du brennst intensiv. Das erklärt, warum die Drachenwächter in ihre Kampfaktiken so wenig Rückhalt haben. Sie sind nicht rücksichtslos aus Böswilligkeit — sie sind es, weil sie instinktiv wissen, dass jeder Moment ein Moment weniger ist als sie haben könnten.

Fluch-Stufen

****Stufe 1 — Die Glühenden Zeichen****

- Schwärzung der Haut beginnt an den Fingerspitzen und wandert die Unterarme hinauf; die Verfärbung ist anfangs patchy, mit rot-braunen Flecken zwischen dunkelgrauem Melanin - Zahnschmelz zeigt Risse in Sternform, besonders an den Molaren; der Speichel nimmt einen eisen-rötlichen Geschmack an - Schwitzen wird episodisch und unkontrollierbar — der Bruder schwitzt nicht bei körperlicher Anstrengung, sondern bei Ruhe, besonders nachts - Die Augen nehmen eine goldene Färbung an in der Iris; dies ist das erste wahrnehmbare Zeichen, das andere Brüder bemerken - Der Herzschlag wird unregelmäßig und schneller; ein Bruder in Stufe 1 schläft weniger und atmet flacher - Hunger wird intensiver und selektiv — die Brüder verlangen nach Fleisch, besonders nach verkohlt oder heiß serviertem Essen

Ein Bruder in den Glühenden Zeichen ist nicht außer Gefecht gesetzt — er ist im Gegenteil auf dem Gipfel seiner Leistung. Dies ist die Stufe, in der Kämpfer ihre beste Arbeit leisten. Der Orden überwacht sie, aber nicht einschränkend — ein Scouter-Sergeant notiert die Symptome in einem handschriftlichen



ANVIL-OF-WAR

Bericht alle zwei Wochen, aber das Ziel ist Dokumentation, nicht Intervention.

Stufe 2 — Der Brandige Verfall

- Vollständige Schwärzung aller äußeren Haut; die Farbe ist nicht gleichmäßig, sondern in Flecken, als würde die Haut brennen - Zahnverlust beginnt — der Zahnschmelz wird brüchig und Zähne können mit einfacher Kraft herausgebrochen werden; die Lücken füllen sich mit schwarzem Zahnfleisch - Schweißdrüsen scheinen zu versagen — der Bruder schwitzt nicht mehr, aber seine Körpertemperatur bleibt erhöht (etwa 39.5–40 Grad Celsius im Ruhezustand) - Die Augen nehmen eine tiefe Bernstein-Orange-Farbe an und die Sicht wird im Infrarot-Spektrum aktiver (der Bruder sieht Wärmequellen deutlicher) - Der Herzrhythmus wird chaotisch; Ärzte berichten von Arrhythmien, aber der Bruder wird nicht schwächer — eher drahtig und ausdauernder - Muskelschwund beginnt, besonders an den Oberschenkeln und dem Kern; der Bruder wird sehniger, weniger massive

Ein Bruder in der Brandigen Verfall ist jetzt der Sorge unterliegen. Er wird zu einem Ort namens der Beobachtungs-Kapelle unter dem südlichen Arm der Kammer der Asche gebracht — ein Raum, in dem Apothecarii und Techmarine seine Vitalzeichen ständig überwachen. Hier wird er drei Monate lang beobachtet. Der Test ist einfach: kann dieser Bruder weiterhin in der Schlacht sein, oder ist er ein Risiko für seinen Trupp? Das Verfahren wird als der Abgleichausschuss bekannt — Männer und Maschinen-Geister schauen hin, und unter der Routine von Tests und Messungen entsteht eine Frage: brennt dieser Bruder noch mit Absicht, oder ist er nur Asche im Wind?

Stufe 3 — Das Letzte Glühen

Dies ist der Punkt, an dem ein Bruder in dem wird, was der Orden die **Verlorenen** nennt. Es gibt kein Zurück von hier — der Körper ist zu far-ben verdammt. Die Symptome von Stufe 2 sättigen vollständig — der Bruder verliert seinen Zahnschmelz völlig, seine Augen werden schwarz außer einer dünnen Bernstein-Pupille, seine Haut wird zu einer schwarzen, ledrigen Textur, die keine Farbe mehr zeigt. Der Herzschlag wird so unregelmäßig, dass normale Ärzte einen Dreadnought Sarkophag erwarten würden — und doch bewegt sich der Bruder, schneller als zuvor, mit einer nervösen Intensität, die kaum menschlich ist.

Das Letzte Glühen ist die Endstation. Von diesem Punkt an hat ein Bruder etwa zwei bis drei Jahre, bevor sein Körper sich selbst in einen Hochofen verwandelt und Fieberkrämpfe ihn zerstören. Die Frage für den Orden ist einfach: sollen wir warten, bis er das Feuer aufnimmt, oder sollen wir ihn jetzt in den Dienst schicken und ihm geben, was er wirklich will?

KOMPANIEN

Kompanien

Flamewright

Rolle: Intercessors

Held: Dak'ir Ash'gar

Titel des Helden: Sergeant



ANVIL-OF-WAR

Ka'tan

Rolle: Intercessors

Held: Iagon Aethonion

Titel des Helden: Sergeant

Drak'nel

Rolle: Hellblasters

Held: N'keln Kel'gar

Titel des Helden: Sergeant

Ashforge

Rolle: Terminatoren

Held: Tu'Shan Vaughn

Titel des Helden: Veteran Sergeant

He'stan

Rolle: Scouts

Held: N'keln Or'ven

Titel des Helden: Veteran Sergeant

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Ferrox Pyresworn

Titel / Rolle: Captain

Vor'ath Ashwalker

Titel / Rolle: Lieutenant

Ob'san Kraath

Titel / Rolle: Chaplain

Tem'plar

Titel / Rolle: Dreadnought

DESIGN-BIBEL



Farbidentität

Die Drachenwächter sind visuell kein Orden von edlen Rot und eleganten Golds. Sie sind Brände-Rot — Flammen-Orange, mit schwarzen Grund-Oberflächen, die die Verbrennungsspuren zeigen, die bei Millionen Gewehrschüssen entstehen. Jedes Panzer-Schicht trägt die Patina von Kar Dravin selbst — verstorbene Oberflächen, Kratzer von Missgeschossen, Verfärbungen vom Schwefel und Vulkanit-Staub.

Die visuelle Identität folgt nicht aus eleganten Design-Entscheidungen. Sie folgt aus Funktion. Die schwarze Grund-Farbe ist Abhorreth Black, weil es Hitze-Strahlung absorbiert und ein Kämpfer in schwarzer Rüstung kühler ist in den Flammen. Die Rot-Orange ist Bright Mephiston Red, weil sie in Magma-Licht sichtbar bleibt — wenn die Sichtbar unterirdisch ist und die Lichter flüchtig sind, braucht ein Soldat, um seine Brüder zu sehen. Jede Farbenwahl ist eine taktische Entscheidung, nicht eine ästhetische.

Aber diese praktische Ursprünge haben eine visuelle Konsequenz: die Drachenwächter sehen aus wie Feuer selbst. Sie sind nicht glänzend oder rein — sie sind verbrannt, energetisch, und sie suggerieren Bewegung, selbst wenn sie stehen.

Farbrezepte

Rüstungsfarbe (Primär)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Abhorreth Black | Base | Komplette Abdeckung aller Ceramit-Oberflächen | | 2 | Mephiston Red | Layer | Großflächig auftragen, mitte- bis edge-Bereich der Paneele | | 3 | Evil Sunz Scarlet | Layer | Edge-Highlights und Licht-Linien an der Kante von Schulterblättern und Knie | | 4 | Fire Dragon Bright | Edge | Extrem scharfe Highlights auf den höchsten Kanten und Details |

Akzentfarbe (Sekunde)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Leadbelcher | Base | Alle Metall-Details (Gelenk-Rings, Gewehr-Lauf, Gürtel-Schnallen) | | 2 | Ironbreaker | Layer | Mittlere Lights auf den Metall-Oberflächen | | 3 | Runefang Steel | Edge | Scharfe Highlights auf den höchsten Punkte der Metall-Details | | 4 | Typhus Corrosion | Shade | Für Rost und Alterung auf den Metall-Oberflächen (optional) |

Metall-Elemente

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Retributor Armour | Base | Gold-Applikationen (nur auf Veteran-Rüstung und Ordensmeister-Rüstung) | | 2 | Stormhost Silver | Layer | Highlights auf Gold | | 3 | Rhinox Hide | Shade | Tiefe und Alterung auf den Gold-Oberflächen | | 4 | Dry Brush mit: Necron Compound | Texture | Für Rost und Verwitterung, besonders an den Gewehr-Läufen |