



DIE ASCHENWÄCHTER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

Die Asche trägt das Feuer weiter. Stahl beugt sich nicht. Bruder schützt Bruder. Tote schreien nicht mehr.



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Salamanders
Gründung	4. Gründung — größte Welle seit der Ersten (nach 546.M32)
Welttyp	Grenzwelt
Kampfdoktrin	Schwere Panzerung & Terminatoren
Loyalitätsstatus	Loyalist
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Die Aschenwächter sind eine Schwerpanzer-Ordnung, die aus Leiden und Asche an einer sterbenden Grenzwelt geboren wurde, und sieht in jeder Schlacht nur eine weitere Prüfung ihrer Pflicht, nicht ein Versprechen des Sieges.

Die vier Säulen

Das Erbe der Unbezwinglichkeit

Die Aschenwächter sehen sich als direkte Erben von Vulkans Vermächtnis, nicht als bloße Nachahmer wie andere Salamanders-Nachfolger. Dies ist nicht Hochmut — es ist die bewusste Annahme einer Schuldverpflichtung. Vulkan schuf die Terminatoren Nocturnes nicht als Verherrlichung des Individuums, sondern als Werkzeuge der kollektiven Verteidigung. Die Aschenwächter verehren dies, und daher liegt die höchste Ehre eines Aschenwächters nicht in persönlichem Ruhm, sondern in der Vollendung einer Aufgabe, die ihn aufzehrt.

Der Weg durch die Asche

Auf Kaelthran stirbt jeder Organismus. Die Welt ist lebensfeindlich, zermalmend, voller Asche und Hitze. Ein Aschenwächter wird nicht trotz dieser Umgebung gemacht — er wird aus ihr gemacht. Sein Gensaat-Erbe und seine physische Verstärkung dienen nicht dazu, die Umwelt zu beherrschen, sondern sich ihr anzupassen, in ihr zu überdauern, von ihr zu lernen. Der Orden unterrichtet daher nicht Sieg, sondern Überdauer — nicht Hoffnung auf Sieg, sondern Akzeptanz des Verwundenseins.

Die Schwere der Rüstung als Tugend

Während andere Space-Marine-Orden die Wendigkeit und Schnelligkeit schätzen, verehren die Aschenwächter explizit die Schwere. Eine Terminatorrüstung ist nicht schnell. Sie ist nicht elegant. Sie ist massiv und die Bewegung in ihr ist ein Akt des Willens gegen das Fleisch. Dies ist gut, lehren die Aschenwächter, denn nur das Schwere kann nicht fallen, nur das Massive kann nicht weichen. Der Orden kultiviert daher nicht den athletischen Krieger, sondern den unbeweglichen Felsen.

Die Pflicht zu denen, die nicht kämpfen können

Ein Aschenwächter verdankt sein Dasein den Sterblichen Kaelthreis, die in den Minen und Schmieden arbeiten und nicht selbst Astartes werden können. Der Orden lehrt daher, dass die höchste Ehre nicht in der Vernichtung des Feindes liegt, sondern in der Sicherung derer, die nicht in Rüstung geboren wurden. Wo andere Space Marines den Schutz der Zivilbevölkerung als Nebenzweck behandeln,



ANVIL-OF-WAR

machen die Aschenwächter ihn zur Kernmission — denn die Zivilbevölkerung ist der Grund der Existenz.

Tonalität

Punkt

Beharrlich ohne Hoffnung: Die Aschenwächter sprechen in ruhigen, schweren Tönen, ohne jemals zu triumphieren. Siege werden als notwendig protokolliert, nicht gefeiert.

Industriell und versengt: Alle Beschreibungen von Festung und Krieger haben einen Hauch von Hitze, Staub und Verschleiß — nichts Glänzendes, alles Funkelnde ist Glut, nicht Gold.

Kollektiv vor Individuum: Benannte Helden werden erwähnt, aber ihre Taten werden der Einheit zugeschrieben. Es gibt wenig personalisierte Lobpreisung.

Praktisch bis zum Grausamen: Der Orden spricht pragmatisch über Tod, Verletzung und Verlust. Es gibt kein Pathos, aber auch keine Kälte — nur Anerkennung.

Rituale als Stabilisierung: Zeremonien sind nicht poetisch, sondern notwendig — wie Schmiedearbeit, die die Form hält.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Primäre Tugend	Mitleid und persönliche Verbindung zum Schüler	Unbezwingliche Pflicht zum Schutz, unabhängig von Neigung
Verhältnis zur Flamme	Feuer als Reinigung und Schöpfung	Asche als Überrest; Feuer als Prüfung, nicht Gnade
Kampfdoktrin	Adaptiv, reagierend, taktisch variabel	Unerschütterlich defensiv, schweres Geschütz und Terminator konzentriert
Geistige Haltung	Stolz auf Handwerk und Meisterschaft	Resignation auf hohem Niveau — Meisterschaft ohne Stolz
Beziehung zu Sterblichen	Väterlich, lehrend, mit persönlicher Sorge	Förmlich, pflichtgebunden, ohne persönliche Bindung
Codex-Einhaltung	89 % (leichte Abweichungen in Truppenstruktur)	87 % (Terminatoreinheiten überproportional, Bike-Squads unterdurchschnittlich)

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Aschenwächter entstanden nicht, wie viele Orden, aus einer Zeremonie und einer Liste von Namen. Sie entstanden aus Notwendigkeit.

Im Jahr 035.M34, drei Jahrhunderte nach der Zweiten Gründung, hatten die imperialen Kartographen eine kritische Schwachstelle in den Außenverteidigungen des Segmentum Obscurus erkannt: Die Nekron-Dynastien erwachten. Nicht überall, aber an den Grenzen — stille, furchtbare Wiedererwachungen, bei denen ganze Welten über Nacht in Metallschatten erstarrten. Die Imperium brauchte nicht nur einen Orden, das brauchte einen Stab defensiver Kämpfer, die nicht weichen würden, die nicht brechen würden, die auf einer lebensfeindlichen Welt Wurzeln schlagen könnten.

Die Raven Guard und Iron Hands wurden für schnelle Reaktionen angefordert. Die Ultramarines



ANVIL-OF-WAR

wurden für die Hauptverteidigungslinie entsandt. Aber die Salamanders — die Ursprungslegion — wurden beauftragt, eine neue Linie zu schaffen. Aus ihrem Gensaat-Depot wurde eine Portion für eine vierte Ordensbildung aus dem Salamanders-Erbe genommen. Nicht die größte, nicht die ruhigreichste, sondern eine, die auf ungastlicher Welt für lange Belagerung ausgelegt war.

Der Gründungs-Hauptmann war **Kar'nax**, ein Veteran der Häresie-Verfolgungskriege, dessen gesamte ursprüngliche Kompanie auf Isstvan V gefallen war. Kar'nax hatte gelernt, was es hieß, wenn die Hoffnung schwand — und hatte gelernt, trotzdem weiterzukämpfen. Die Aschenwächter wurden sein Werkzeug, um diesen unerschütterlichen Willen in einen ganzen Orden zu gießen.

Die Wahl der Heimatwelt war kein Zufall. Kaelthran war bereits besiedelt, bereits sterbend. Ein Grenzweltchen, zu klein für Invasionswellen und zu lebensfeindlich für schnelle Expansion, aber genau richtig für einen Orden, der lernen musste, einen Ort zu **halten**, nicht zu **nehmen**. Kar'nax nahm sich selbst die Zeit, die Gründungsriten zu sprechen — nicht über Vulkan allein, sondern über die Asche selbst. In einer der berühmtesten Gründungspredigten der Ordensgeschichte, aufgezeichnet noch heute in der Aschenfestung, sagte Kar'nax:

"Vulkan lehrte uns, die Flamme zu schmieden. Aber hier auf Kaelthran lerne ich, die Asche zu tragen. Und das ist das wahre Werk — nicht den Sieg zu schmieden, sondern die Trauer zu tragen, damit andere nicht völlig verzweifeln."

Die Orden der Salamanders-Linie, die nach ihm kamen — die Feuerhüter von Nocturne, die Eisenadern, die Goldenen Mauern — wurden andere. Aber die Aschenwächter behielten, was Kar'nax ihnen gab: den verstummten Stolz eines Kriegers, der weiß, dass er verlieren könnte, aber weiterkämpfen wird, weil das Weiterkämpfen selbst die Antwort ist.

Von ihrer Gründung bis zum heutigen Tage haben die Aschenwächter nicht eine einzige der Grenzwelten an die Nekronen verloren. Das bedeutet nicht, dass sie alle gerettet haben — manche Welten sind ganz zerstört worden, bevor sie ankamen. Es bedeutet nur, dass dort, wo die Aschenwächter stehen, die Nekronen nicht weitergehen. Und das war immer Alles, was Kar'nax versprach.

Die Heimatwelt

Kaelthran — auch als **die Atemlose Welt** oder **die Aschenwelt** bekannt — ist ein sterbendes Hochtemperatur-Binärsystem mit zwei Riesen-Rotsternen. Der Planet selbst ist eine Sphäre ungeheurer Vulkantätigkeit. Die Atmosphäre ist beißender Kohlendioxid-Nebel, durchsetzt mit Partikeln aus Lava und verbranntem Gestein. Tag und Nacht dauern jeweils 40 Standardstunden; die „Nacht“ ist nie völlig dunkel, denn die beiden Sterne fallen nur zu etwa 73 Prozent aus und werfen einen rötlichen Dämmerchein.

Die Zivilisation auf Kaelthran konzentriert sich auf wenige, gigantische Tiefminen und Höhlen-Komplexe. Die Oberflächensiedlungen sind Schmiedengebiete, wo die Hitze des Planeten selbst Energie liefert. Kaelthran ist eine Welt der Forja — nicht im technischen Sinne wie eine Schmiedewelt der Mechanicus, aber in dem Sinne, dass die ganze Zivilisation um Schmiedefeuer und Metallverarbeitung aufgebaut ist.

Zwei Arten von Fauna haben sich hier entwickelt und wurden zu Symbolen der Aschenwächter:

Die Aschengriffel — katzenähnliche Kreaturen in Mannsgröße mit einer Haut aus Keratinplatten, die hitzeresistent sind. Sie leben in den kühler gelegenen Höhlen und jagen Thermal-Mollusken. Ein



ANVIL-OF-WAR

Aschengriffel bewegt sich mit sicherer Eleganz über Lavafelsen, ohne den Fuß zu setzen wie ein achtloser Wanderer. Die Aschenwächter sehen in ihnen das Ideal der Vorsicht — nicht Angst, sondern umsichtige Achtsamkeit. Ein Aschengriffel-Totems hängt über dem Tor der Aschenfestung.

****Die Lavastromer**** — riesige, flache Arthropoden, Meter für Meter lang, die durch die oberflächlichen Lavaströme wandern und dort mikroskopisches Leben filtern. Sie sind täglich sichtbar, unmöglich zu jagen, unmöglich zu füttern. Die Lavastromer sind die Verkörperung der rohen Natur, die man nicht besiegt — nur respektiert und meidet. Die Aschenwächter nutzen sie nicht als Totems, aber als Mahnung. ***Das*** ist die Größe der Welt.

Ordenskult

Die Aschenwächter folgen nicht der Standard-Ecclesiarchie-Lehre. Stattdessen haben sie eine Praxis entwickelt, die dem Ursprungs-Salamanders-Glaube ähnelt, aber anders gewichtet ist.

Wo Vulkan als der Handwerksmeister verehrt wird — als jemand, der schuf, der perfektionierte, der die Flamme zähmte —, verehren die Aschenwächter Vulkan als den ****Verschmolzenen Vorboten****. Sie sehen ihn nicht als Gott, aber als den, der das Geheimnis trug, dass Asche und Flamme eins sind. Ein Aschenwächter betet nicht um Sieg; er kniet in der Kammer der Asche und betet um Standhaftigkeit. Der Orden rezitiert täglich ein Morgenlitanei und ein Abendlitanei, beide ohne Jubel — statt dessen in Monoton, wie das Hämmern des Schmieds.

Die größte Differenz zur Standard-Salamanders-Lehre: Die Aschenwächter ehren die ****Nekronen selbst als Prüfer****, nicht als bloße Feinde. Sie sehen in der Nekron-Invasion nicht die Bestätigung imperialer Würde, sondern die Bestätigung der eigenen Grenze — die Nekronen zeigen auf, wo die Aschenwächter sein müssen. Sie sind nicht zu besiegen, aber sie können gehalten werden. Und das Halten selbst ist die ganze Lehre.

Diese ketzerische Denkweise wurde von Kar'nax selbst etabliert und wird von der Inquisition toleriert — nur gerade eben toleriert, weil die Aschenwächter unerschütterlich loyal bleiben und kein Chaos-Interesse zeigen. Sie beten nicht zu den Nekronen. Sie verachten sie nicht einmal. Sie anerkennen sie als das, was sie sind: ein Teil der Geometrie des Universums.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat der Aschenwächter stammt direkt von Vulkan, über die Salamanders. Das genetische Erbe ist klassisch, aber mit einer Prägung: Kar'nax wählte bewusst Neophyten aus Kaelthran aus, um die lokale Thermoregulation zu verstärken. Nach dreißig Generationen zeigt sich bei den Aschenwächtern eine höhere natürliche Resistenz gegen Hitze und Hitzeerschöpfung — nicht übernatürlich, aber messbar. Ein Aschenwächter in einer breite Rüstung in einer 60 °C-Umgebung wird langsamer müde als ein anderer Space Marine derselben Körpergröße.

Jedoch trägt der Orden auch das Fluch-Erbe der Salamanders.

Fluch-Stufen

****Stadium 1 — Der Zorn der Koale****

Koale — ein Kaelthrani-Ausdruck für das erste Auflodern nach beschmuttetem Feuer — beschreibt die frühen Anzeichen:

- Ekzem-ähnliche schwarze Flecken auf der Haut, besonders an Schultern und Brust, die nicht mit



ANVIL-OF-WAR

Standard-Medikamenten heilen. Sie sind nicht schmerzhaft, aber sie breiten sich aus, wenn der Bruder emotional aufgehetzt ist. - Ein metallischer Geschmack im Mund, der kommt und geht, stärker nach intensive Kampftagen. Speichel wird schwach radioaktiv. - Überempfindlichkeit gegen kaltes Wasser — der Bruder vermeidet es, seine Hände zu waschen, windet sich bei kühleren Bädern. Sein Körper scheint sich gegen jede Abkühlung zu wehren, auch wenn eine solche notwendig wäre. - Ungewöhnliche Neigung zu überlauten Reaktionen in Stressmomenten — nicht Wut genau, aber eine harsch heisere Stimme, die sich nicht kontrollieren lässt. - Gelegentliches Schwitzen in den Handflächen, obwohl der Bruder nicht überanstrengt wurde. Das Schweiß ist warm, nicht kühl wie bei normalem Menschen. - Ein subtiles Bild-Tremolo im peripheren Sehen, wie wenn man in ein Feuer schaut — die Welt selbst scheint zu flimmern.

Stadium 2 — Das Strahlende Mal

Der Übergang geschieht fließend. Nach Monaten oder Jahren verschärfen sich die Symptome:

- Die schwarzen Flecken verbinden sich zu einem durchgehenden Netz von Narben auf Brust, Schultern und oberen Rücken — Sie sehen aus wie verbrannte Haut, aber die Haut selbst ist nicht geschädigt. Sie sind nur dunkel. Sehr dunkel. Ein Aschenwächter im Stadium 2 sieht aus, als wäre er gebräunt von einem Lagerfeuer, das seinem Körper zu nahe kam. - Der metallische Geschmack wird konstant. Der Apothecarius kann in der Mundflüssigkeit eine geringe Plutonium-Kontamination nachweisen — nicht stark genug zum unmittelbaren Schaden, aber messbar. Das Implantat *Preomnor* beginnt, ineffektiv zu werden. - Thermoregulation wird chaotisch. Der Bruder schwitzt oder friert in unverhältnismäßiger Weise — er kann Extreme nicht gut tolerieren. Kaltes Wetter macht ihn schnell bewegungsunfähig. Hitze hingegen scheint ihn zu stärken, auch wenn es schädlich wäre. - Die Heiserkeit der Stimme wird dauerhaft. Es ist, als würde der Ösophagus selbst verbrennen, jedes Mal wenn der Bruder spricht. - Das Tremolo im Sehen wird permanent — die Welt flimmert immer, wie wenn man gegen einen Hitzeschleier schaut. Entfernungsschätzung wird schwierig. - Kleine Brandblasen erscheinen um die Augen und an den Mundwinkeln. Sie sind nicht schmerzhaft, aber kosmetisch verstörend. Sie heilen nicht.

****Überwachung:**** Der Apothecarius des Ordens — aktuell ****Apothecarius Draskul**** — beobachtet jeden Bruder im Stadium 2 monatlich. Die Untersuchungen finden in der ****Kammer des Vergleiches**** statt, tief in der Festung. Draskul notiert jeden Fortschritt in großen Ledertomuli, die in einem versiegelten Archiv lagern. Ein Bruder im Stadium 2 darf nicht mehr in Schwimmhallen, wird von heißeren Aufgaben abgezogen, erhält ein spezielles Nahrungsprogramm mit erhöhtem Jodum und synthetischem Calciumcarbonat, um die Knochendichte zu halten. Er wird nicht aus dem aktiven Dienst genommen — aber er wird neu zugewiesen. Oft ins Arsenal, oft zur Fortbildung, manchmal zum Unterricht neuer Neophyten.

Stadium 3 — Das Verglühte Siegel

Das Verglühte Siegel — ***Mal Korrhos*** auf Kaelthrani — ist der Punkt ohne Rückkehr. Ein Bruder, der diesen Zustand erreicht, wird innerhalb von Wochen in einer neuen Form starben:

- Die Haut spaltet auf — nicht wörtlich wie eine offene Wunde, sondern wie trockene Rinde. Sie wird grau, feinrissig, fast elfenbeinern. Der Bruder sieht aus, als wäre er selbst Asche geworden, nur noch nicht zu Staub zerfallen. - Die Augen können sich nicht mehr öffnen — oder nur zu einem schmalen Spalt. Die Lider sind verklebt von Flüssigkeiten, die der Körper produziert. - Das Preomnor funktioniert gar nicht mehr. Der Körper kann keine Gifte oder Strahlung neutralisieren. Der Apothecarius muss ständig Entgiftungen durchführen. - Der Bruder spricht nur noch in Flüstern, und nur noch wenn man ihn



ANVIL-OF-WAR

direkt fragt. - Das Tremolo im Auge wird so stark, dass der Bruder praktisch blind ist — er navigiert nur noch durch Echolokation mittels Hearing und Memorierung. - Innerhalb von drei bis acht Wochen tritt Organversagen ein — zuerst Lungen, dann Herz.

In diesem Stadium wird der Bruder in ****Die Stille der Steinernen Tiefe**** gebracht. Dort wird er in eine wärmekontrollierte Kammer gelegt und mit Schmerzmitteln versorgt. Die Aschenwächter haben kein Heilmittel und akzeptieren das. Der Orden **lehrt** den sterbenden Bruder, diesen letzten Weg als eine Art Initiation zu sehen — er wird zu Asche, aber seine Asche wird mit allen anderen in der Kammer der Asche vereinigt. Er verschwindet nicht.

Kein Bruder im Stadium 3 hat je um Euthanasie gebeten. Das wird von der Ordensführung als Beweis angesehen, dass die Lehre funktioniert.

Verlorene Kompanie

Der ****Orden der Aschenwächter**** — wörtlich **Wacht-Orden, Schicht des Schweigens** — ist die Formation der Brüder in Stadium 3. Sie sind nicht verloren im Sinne von vermisst; sie sind bewusst separiert. Der Name bedeutet wörtlich: ***Jene, die sich selbst aufgeben, damit das Licht nicht ganz erlischt.***

****Der Name und seine Bedeutung:****

Der Name ist eine Umkehrung. Normalerweise sind die Aschenwächter (die ganze Ordnung) die Wächter über die Asche, die Verteidiger. Jene in der Verlorenen Kompanie — die **Wacht-Orden** — sind die Wächter im Warten, die Wächter über ihr eigenes Verglühen. Sie wachen über den Prozess ihres eigenen Todes, mit Bewusstsein und ohne Verzweiflung. Die Bedeutung ist fast religiös: Sie werden zu einem anderen Typ von Wächter — nicht mehr Kämpfer, sondern Zeuge ihres eigenen Übergangs.

****Visuelle Entfernung — Die Schwarze Kuckulle:****

Das auffälligste Merkmal eines Aschenwächters der Verlorenen Kompanie ist das ****Fehlen des Ordensbanners****. Jeder normale Aschenwächter trägt auf der Schulter ein weiß-rotes Orden-Wappenzeichen — das flammende Siegel Kaelthrains mit Schriftzug. Diese Brüder tragen dieses Zeichen nicht. An seiner Stelle ist nur grauer Stoff, ohne Markierung. Das ist eine Leerstelle, die jeder andere Astartes auf den ersten Blick sieht.

****Zusätzliche Ausrüstung — Die Kohlenmaske:****

Jedem Bruder der Verlorenen Kompanie wird eine spezielle ****Atemmaske**** angefertigt — keine volle Helmmaske, sondern ein Nasenschutz und Mundbedeckung aus porenösem Keramik mit Aktivkohlefilter. Diese Maske ist mit feinen Drähten an dem Rüstungsrahmen befestigt und wird nicht entfernt. Sie dient nicht der Gasfilterung (das Preomnor ist ohnehin defekt), sondern der ****Isolation****. Sie ist eine physische Grenze zwischen dem Bruder und dem Rest der Welt, ein Symbol dafür, dass dieser Mann sein Sprechen aufgegeben hat, dass er sich selbst ausgegrenzt hat.

****Helm und Kopfbedeckung — Uniformität der Namenlosigkeit:****

Alle Brüder der Verlorenen Kompanie tragen ****identische Helme**** — ein standardisierter, unbemalter Mk. VII Aquila in reinem Grau, ohne Markierungen, ohne persönliche Symbole, ohne Nummern. Nicht aus praktischem Grund, sondern aus Absicht: Eine Uniformität, die ausdrückt, dass sie keine Individuen mehr sind. Sie sind eine Masse, die zusammen verglüht. Der Helm hat drei schmale, parallele Kratzer auf dem Visier — handgefertigt bei der Initialation in die Verlorene Kompanie, überall



ANVIL-OF-WAR

gleich. Das ist die einzige "Personalisierung".

****Das gesprochene Wort — Der Befehl der Asche:****

Wenn eine Verlorene Kompanie zum Kampf befohlen wird, spricht kein Hauptmann ein Vorbereitungs-Gebet. Statt dessen wird die folgende Formel vom anwesenden Ordenspiester oder, falls keiner da ist, vom ranghöchsten lebenden Bruder dieser Einheit gesprochen:

"Ihr werdet in Asche gehen. Asche kehrt zu Staub. Staub trägt das Feuer weiter. Leuchtet."

Das ist kein Kampfschrei. Es ist eine Bestätigung. Ein Quasi-Segen. Die Worte werden monoton gesprochen, ohne Bewegung, ohne Dramatik.

****Das Schicksal der Leiche — Die Kammer der Asche, die Deepvault:****

Wenn ein Bruder der Verlorenen Kompanie fällt, wird sein Leichnam nicht wie normal behandelt. Ein Standard-Aschenwächter wird cremiert, seine Asche in einer beschrifteten Tonkruke gesammelt, kategorisiert, in der Kammer der Asche aufgereiht. Ein Bruder der Verlorenen Kompanie wird ****ganz verbrannt**** — Rüstung, Leichnam, alles — in einem separaten Ofen tief unter der Festung, im sogenannten ****Deepvault**** (auf Kaelthrani: *Grundfeuer-Haus*). Dort werden nicht Asche-Kruken gesammelt; dort werden die Überreste in flüssiger Form in große Metallbehälter gegossen. Diese Behälter werden versiegelt und in Nischen mit den Namen der Verlorenen eingraviert. Eine Krake ohne Individuelle Markierung — es ist klar, wer hier liegt, nur durch chronologische Ordnung.

Es ist ein bewusstes Auslöschen — nicht aus Verachtung, sondern aus einer Art trauriger Gnade. *Du wirst nicht einzeln erinnert, weil du nicht mehr einzeln bist.*

KOMPANIEN

Kompanien

Schwert der Asche

Nr.: I

Kompaniefarbe: Rot & Grau

Rolle: Terminatorelite, strategische Reserveeinheit

Die Erste Kompanie ist der Stolz der Aschenwächter — nicht im Sinne von Ruhm, sondern im Sinne einer schweren, kalten Perfektion. 100 Astartes in Terminatorrüstung, mit Fokus auf die schwer geschützten und unbeweglichen Waffen. Der Doktrin ist: Wenn das Schwert der Asche kommt, kommt es, um zu halten, nicht um zu fliehen. Eine Erste Kompanie wird nicht zur schnellen Antwort entsandt; sie wird entsandt, wenn der Gegner gehört haben soll, dass der Widerstand nicht verhandelbar ist. Sie kämpfen im engen Verband, Schulter an Schulter, wie eine Mauer aus Terminator-Panzerung. Sie sind nicht schnell. Sie sind nicht elegant. Sie sind monumental und absichtlich.

Titel des Helden: Hauptmann der I. Kompanie, Träger des Crux Terminatus, Veteran von 340 Jahren Kampf

"Der Nekron versteht nur Stahl. Stahl braucht Zeit und Gewicht. Wir haben beide. Lass ihn kommen."

Im Jahr 887.M39 wurde die Welt Solm III von einer Nekron-Aufwach-Welle getroffen. Var'keth und 40

ANVIL-OF-WAR



Terminatoren der I. Kompanie wurden zur Rückeroberung der Planetarischen Verwaltungshauptstadt entsandt. Das Problem: Die Nekronen hatten die ganze Stadt in eine Nekron-Phalanx-Festung umgebaut. Var'keth hätte abwarten können, auf Verstärkung warten. Statt dessen marschierte er geradewegs hinein — nicht aus Mut, sondern aus Berechnung. Er wusste, dass jede Stunde des Wartens bedeutete, dass die Nekron-Kataloge noch mehr Zeit hatten, sich zu verfestigen.

Die Schlacht dauerte sieben Tage. Var'keth und seine Männer (und eine Frau, Sergeant Keth'Mara) standen in der Eingangshalle der Verwaltung und ließen keinen Nekron durch. Sie flohen nicht, sie spreizten sich nicht aus, sie formten einfach eine Wand, schossen, luden nach, schossen wieder, während die Nekronen wie Wellen gegen sie anstürmten. Am siebten Tag kam eine Imperium-Flotte an und bombardierte die Stadt von oben auf imperiale Fachleute hin. Die Nekronen zogen sich in ihre tiefsten Gewölbe zurück, wo sie zu lange brauchten, um zu aktivieren. Solm III wurde gehalten.

Var'keth verlor 12 Brüder. Er sagte kein Wort der Trauer oder Stolz. Er sagte nur: "Die Stadt bleibt." Das ist die Art, wie er spricht.

Standhafter Grund

Nr.: II

Kompaniefarbe: Dunkelgrau & Gold

Rolle: Defensive Hauptlinie, Festungs- und Belagerungskrieg

Die II. Kompanie ist die Rückgrat. Während die I. Kompanie das schwere Schwert ist, ist die II. Kompanie das Schild. Sie sind die erste Defensive-Linie auf jedem Schauplatz, wo die Aschenwächter landen. Sie sind nicht Terminatoren — nicht alle — aber sie sind in schwerer Kraftrüstung, bevorzugt Mark VII, mit Fokus auf Sturmschilde und großkalibrige Waffen. Sie sind ausgebildet in Stellungskrieg, Bunker-Verteidigung und langfristige Belagerung. Ein Aschenwächter der II. Kompanie wird gelehrt, dass sein Job nicht darin besteht, den Feind zu besiegen, sondern ihn lange genug zu halten, dass jemand anderer ihn besiegt. Das ist nicht Angst; das ist Klarheit.

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant der II. Kompanie, Trägerin des Crux Terminatus (ungewöhnlich für weibliche Astartes dieses Ordens), 287 Jahre Kampfdienstzeit

"Das Licht währt nicht lange, wenn man es zerschlägt. Ich zerschlage es nicht. Ich stelle mich davor."

Vor 40 Jahren wurde eine kleine Hive-Stadt namens Haul-Kes auf der Grenzwelt Thessil Prime von Ork-Raubzügen belagert. Die lokale Garnison war schwach, im Aufbau. Die Aschenwächter schickten ein hastig zusammengestelltes Kampfteam aus der II. Kompanie unter Keth'Maras Kommando — 30 Astartes gegen zwei Ork-War-Banden. Das mathematische Ergebnis war unklar.

Keth'Mara baute eine defensive Linie in den Kellergewölben der Stadt auf. Sie ließen nur einen Zugang, den sie mit schweren Maschinenwaffen und überladenen Boltern bestückten. Dann warteten sie. Die Orks kamen nicht lange zu sagen, bis sie begriffen, dass der Frontalangriff kostspielig würde. Sie versuchten Granat- und Sprengstoff-Assaults, Seitenwege, Flammenwerfer-Streifzüge. Jedes Mal wurde Keth'Mara und ihre Astartes zurückgetrieben, aber sie wurden nicht durchbrochen. Nach neun Tagen beschloss der Ork-Anführer — ein großer Boy namens Skagtuk — dass die Stadt nicht lohnend war und zog sich zurück.

Keth'Mara verlor alle 30 ihrer Astartes. Nicht alle starben — 17 wurden schwer verwundet und mussten evakuiert werden — aber sie sind in der Schlacht eingesetzt worden. Am Ende rief sie das Schiff an und



ANVIL-OF-WAR

sagte drei Worte: "Die Stadt bleibt."

Seitdem ist Keth'Mara die inoffizielle Verkörperung der II. Kompanie. Sie wird nicht zum Ordensmeister aufgestiegen — Alter und Verletzung halten sie zurück — aber sie trainiert jede neue Veteranin-Charge. Wenn jemand fragt, was "standhaft" bedeutet, zeigen sie auf Keth'Mara.

Gebrannte Faust

Nr.: III

Kompaniefarbe: Schwarzgrau & Silber

Rolle: Offensive Durchbrucheinheit (relativ schnell, Schwerpanzer-fokussiert)

Die III. Kompanie ist die Aggression des Ordens. Während II schwer und defensiv ist und I das strategische Schachstück, ist III der offensive Hammerkopf. Sie kämpft nicht schnell, aber sie kämpft direkt. Sie verwenden Bikes weniger als andere Orden, konzentrieren sich aber auf schnelle Anschläge mit Schwerpanzern und Land-Raidern. Sie sind ausgebildet, um Belagerung zu durchbrechen, stark verteidigte Positionen zu durchstoßen, und Feind-Formationen aufzulösen. Nicht durch Eleganz, sondern durch konzentrierte, überwältigende Kraft — wie eine Faust in Schwerstpanzerung, die in eine Wand fährt.

Titel des Helden: Hauptmann der III. Kompanie, Träger des Crux Terminatus, 312 Jahre Dienstzeit, spezialisiert auf amphibische Kampfoperationen

"Wenn die Mauer steht, umreiß sie nicht. Zerschlag sie. Auflösen kostet Zeit. Zerschmettern spart Blut."

Im Jahr 763.M39 wurden die Aschenwächter zur Festungswelt Tessik Prime entsandt, die von einer feindlichen Astra-Militarum-Rebellion belagert wurde — eine Häresie, mit Chaos-Anhängern, die die imperiale Besatzung ausgehungert hatten. Der Belagerungsring war tief, mit mehreren Verschanzungslinien und schwerer Artillerie.

Thorvak und die III. Kompanie wurden mit einer Mission beauftragt: Den Ring durchbrechen und den rebel-Kommandeur identifizieren und eliminieren. Dies war nicht das, was Defensiv-fokussierte Orden normalerweise täten — es war Angriffsstärke, die gebraucht wurde.

Thorvak marschierte geradewegs durch die erste Linie mit fünf Land-Raidern, vollbeladen mit seinen Kampfbrüdern. Die Rebellen warfen alles darauf — Raketen, schwere Bolter, sogar eine Feuerschlacht. Die Land-Raider hielten. Sie brachen durch, zerstreuten die zweite Linie, und Thorvak fand den rebel-Kommandeur in seinem Bunker, kauern neben einer Chaos-Ritualanlage. Er war nicht groß. Er war nicht furchteinflößend. Thorvak zerschmetterte ihn mit seinem Donnerhammer, und dieser Schlag zerstörte auch die Ritualanlage.

Der Feldzug war beendet. Tessik Prime ergab sich zwei Tage später.

Thorvak sagte, sein einziger Bedauern war, dass er mehr Zeit brauchte als nötig. Ein Aschenwächter ist immer bereit, schneller zu sein.

Wächter von Kaelthran

Nr.: IV

Kompaniefarbe: Graubraun & Rot



ANVIL-OF-WAR

Rolle: Lokale Sicherung, Planetare Streifung, Training

Die IV. Kompanie ist die planetare Streitkraft. Sie bleibt zum größten Teil auf Kaelthran, nicht um in unverschämter Weise zu patrouillieren, sondern um die Festung zu verteidigen, die lokalen Siedlungen zu schützen, und den Planeten gegen niedrige Bedrohungen zu verteidigenden. Sie sind ausgebildet in Planetare Guer-illa, Höhlen-Kampf, und thermische Navigation. Sie kämpfen selten in Terminatorrüstung; statt dessen verwenden sie Mark VII und Mark VI Kraftrüstung und arbeiten eng mit den lokalen Truppen zusammen. Sie sind nicht zweite Klasse; sie sind lokal spezialisiert.

Titel des Helden: Veteranen-Sergeant der IV. Kompanie, Spezialist für unterirdische Navigation, 156 Jahre Dienstzeit

"Die Tiefe spricht nur zu denen, die zuhören. Die Nekronen hören nicht zu. Deswegen werden sie hier sterben."

Vor 30 Jahren entdeckte eine Prospektions-Einheit auf Kaelthran unerwartete Nekron-Aktivitäten in einer tiefen, unbekannten Katakombe — Kheth genannt, möglicherweise eine vorimperiale Ruine. Hel'vis wurde mit 12 anderen Astartes entsandt, um zu untersuchen.

Sie fanden über 40 Nekron-Sentinels, die gerade aufwachten. Ein anderer Sergeant hätte sich zurückgezogen und Luftunterstützung angefordert. Hel'vis verband sich nicht; statt dessen nutzte er sein Wissen um die Höhlen-Geometrie. Er führte sein Team in kleine Passages-Wege, die nur Menschen (und Space Marines) durchqueren konnten — Räume, die zu eng für Nekron-Konstrukte waren. Dann orchestrierte er eine Reihe von Sprengladungen, die die Decken zum Einsturz brachten. Die Nekronen wurden unter Felsbrocken begraben. Sein Team zog sich mit nur zwei Verletzten zurück.

Hel'vis begründete damit ein neues Schule des Kampfes für die IV. Kompanie: Umgebung als Waffe nutzen, nicht gegen sie kämpfen. Seitdem ist jeder IV-Kompanie-Astartes auch ein Höhlen-Ingenieur.

Weg der Lava

Nr.: V

Kompaniefarbe: Dunkelrot & Grau

Rolle: Raubtrupp-Spezialisten, nomadisch, Langzeiteinsätze

Die V. Kompanie ist die seltenste unter den Aschenwächtern: Eine nomadische Raubtrupp-Einheit, spezialisiert auf Langzeit-Operationen, Langstrecken-Erkundung und tiefe Infiltration in feindliches Gebiet. Sie fahren, wenn überhaupt, in Speed-fokussierten Fahrzeugen — Bikes, Land-Speeders, sogar gelegentlich Drop-Pods für schnelle Einsätze. Sie sind nicht schlechter kampffrainiert als andere Kompanien, aber sie sind ausgebildet, allein zu arbeiten, Entscheidungen zu treffen, ohne Befehle abzuwarten. Das macht sie ungewöhnlich für einen Orden so fokussiert auf kollektive Disziplin.

Titel des Helden: Hauptmann der V. Kompanie, Spezialist für Langstrecken-Aufklärung, 289 Jahre Dienstzeit, trägt den Titel "Raubtier-Meister"

"Der Lavafluss macht keine Umwege. Er nimmt die Risse, die es gibt. Wir auch."

Vor 60 Jahren wurden die Aschenwächter zu einer Forging-Welt namens Korvath Prime beordert, wo eine Necron-Flotte gelandet war und eine Basis aufbaute. Standard-Assaults waren zu kostspielig. Skar'eth wurde mit nur 8 Astartes entsandt — buchstäblich ein Drop-Pod-Team — mit Befehlen, die Necron-Basis zu sabotieren und das Kommandant-Konstrukt zu eliminieren.



ANVIL-OF-WAR

Statt direktem Angriff infiltrierten Skar'eth und sein Team über der Basis, Drop-Pods über unbewohnte Gebiete abwerfend und dann zu Fuß gehen, nutzend die Lava-Crevasses und vulkanische Spalten als Deckung. Sie brauchten drei Wochen, um die Basis kartographisch zu erfassen. Dann zerstörten sie nachts den Energiegenerator mit Plasma-Sprengsätzen, was die Schildgeneratoren zum Einsturz brachte. Während die Nekronen in Verwirrung waren, näherten sich Skar'eth und ein Astartes dem Kommandant und töteten ihn mit einer koordinierten Melta-Lance-Assault und Chainsaw-Angriff.

Die Basis wurde später von Rückeroberungs-Kampftruppen zerstört, aber ohne Skar'eths Infiltration hätte ein vollständiger Rückeroberungs-Versuch 500 Astartes gekostet.

Skar'eth lehrte die V. Kompanie: Manchmal ist nicht-kämpfen der richtige Kampf.

Schützengruppe — Die Grauen Falken

Kompaniefarbe: Schwarz & Weiß

Rolle: Neophyten-Ausbildung, Aufklärung

Die Schützengruppe sind nicht full Battle-Brothers, noch nicht. Sie sind Neophyten, Späher-Rang, die letzten Kandidaten vor der Initiativierung in den Orden. Sie werden zu Dutzenden rekrutiert — nicht hunderte wie Ultramarines, der Orden ist zu klein — und nur etwa ein Drittel wird die Initiativierung überleben. Sie sind aggressive, schnell, unterausgebildet nach Standards jedes anderen Ordens, aber entschlossen. Sie kämpfen in Scout-Rüstung, mit Bolter-Karabinern, und werden gelehrt, dass ihr Job nicht Sieg ist, sondern das Zurückbringen von Information. Sie sind benannt nach den Grauen Falken von Kaelthran — schnelle Greifvögel, die in den Lava-Spalten nisten.

Titel des Helden: Neophyt Scout, aktuell mit hoher Chance auf Vollinitiierung innerhalb von zwei Jahren

"Meine Brüder sagen, ich soll warten, bis ich stärker bin. Ich denke, ich bin stärker, wenn sie im Moment sehen, dass ich warte." (Ein wenig Eigenständigkeit in Denkweise ist erlaubt, solange sie nicht zu Ungehorsam führt.)

Vor einem Jahr wurde Tar'kes und vier andere Neophyten zur Aufklärung in ein Tal nahe der Festung entsandt, wo imperiale Sensoren anomalistische Nekron-Signaturen gefangen hatten. Aufklärung bedeutet: schauen, zurückkommen, nicht kämpfen.

Sie fanden das Tal voll von vier Nekron-Destroyers, gerade aufwachend. Ein Neophyt hätte Angst kriegen müssen. Tar'kes statt dessen aktivierte sein Thermal-Monocle, identifizierte die Nekron-Recharge-Punkte, und leitete sein Team durch eine route, die es ihnen erlaubte, die ganze Nekron-Anordnung zu kartographieren, ohne entdeckt zu werden. Sie kamen zurück mit vollständigen Daten.

Basierend auf diese Information wurde ein spezialisierter Rückeroberungs-Plan entwickelt. Der Tal wurde befreit ohne schwere Astartes-Verluste.

Der Apothecarius und der Ordensmeister merkten, dass Tar'kes nicht nur folgen kann, sondern denken. Das Merkzeichen für Vollinitiierung.



BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Ordensmeister Kar'dax, der Rettende

Titel / Rolle: Ordensmeister der Aschenwächter, Träger des Goldenen Stahls, 387 Jahre Dienstzeit, Veteran von elf Großfeldzügen gegen Nekronen und Chaos-Streuner

Kar'dax ist alt — nicht im körperlichen Sinne, denn Space Marines altern langsam — aber in der Qualität seiner Bewegung, die eine Last trägt, die die Jahre nicht tragen. Er ist massive, 2,35 Meter in Rüstung, mit einem Körper, der wie aus gehärtetem Stahl geformt wirkt. Seine Rüstung ist Mark VII Aquila, dunkelrot mit Grau-Streifen, und an jeder Stelle gibt es echte Kriegsschäden — Schnitze von Nekron-Lasern, Dellen von Explosionen, eine lange Kratzer von einem Chaos-Schwerdt an seiner linken Seite. Er repariert diese Schäden nicht komplett; er erhält sie als eine Aufzeichnung seiner Fehler und Überleben.

Sein Helm endet in einer charakteristischen flachen Stirn — eine Mark VII mit custom Schmiedung, so dass er aussieht wie eine Granit-Stirn. Sein Visor ist dunkelrot, undurchsichtig, so dass niemand seine Augen sehen kann. Das ist bewusst; Kar'dax glaubt, dass der Ordensmeister nicht ausdrücken soll, was er fühlt.

Persönliche Geschichte: Kar'dax war der erste Befehlshaber der II. Kompanie, unter dem ursprünglichen Gründungs-Kar'nax. Er übernahm das Amt des Ordensmeister vor 120 Jahren, nach dem gewaltsamen Tod seines Vorgängers in einer Fallen-Schlacht gegen eine Chaos-Schiffe. Seit damals hat Kar'dax den Orden mit unbiegbaren Regeln und unerschütterlichem Fokus auf die Mission geführt: Halten Sie die Linie. Verlieren Sie nicht. Weichen Sie nicht.

Seine einzige bekannte Schwachheit ist ein Gedächtnis-Glitsch in seinem verstärkten Geist — manchmal erinnert er sich an die Schlacht von Isstvan V, obwohl er dort nicht war, und seine Lippe zittert unbewusst. Der Ordenspiester hat ihm mehrmals angeboten, ihm mit Meditationen zu helfen. Kar'dax hat jedes Mal abgelehnt. Er trägt die Erinnerung tragen, sagt er, als Mahnung, dass sogar Astartes fehlbar sind.

Ausrüstung: - Donnerhammer des Ankers — ein Erbstück, gegeben von Kar'nax selbst, schwer genug, dass es nur ein Space Marine in voller Kraft handhaben kann. Die Kappe ist aus echtem Nocturne-Obsidian, poliert zu einer spiegelnden Oberfläche. - Schwert der Asche — ein Kraftschwert, kurz und praktisch, ohne Verzierung. - Der Ring des Ordensmeister — ein Sig-Ring, das berechtigt ihn, allen Befehle zu erteilen, und auch um Bluttaten zu versiegeln.

"Die Nekronen sind nicht Feinde, die man versteht oder mit denen man verhandelt. Sie sind Naturgewalten, wie Vulkane, wie Lava. Wir werden nicht versuchen, mit einem Vulkan zu reden. Wir werden nur da stehen, wo der Vulkan brennt, und nicht wegweichen. Solange wir stehen, brennt der Vulkan nicht alles."

Kampfanekdote — Das Seidenband der Hoffnung (Die Schlacht um Tessik-7):

Vor 47 Jahren wurde die kleine Außenpostfestung Tessik-7 von einer überlegenen Nekron-Streitmacht angegriffen — vier Kriegsschiffe gegen ein einzelnes imperiales Orbitalschiffschild und eine Astartes-Garnison. Kar'dax befand sich an Bord des Schiffes, mit nur 60 Brüdern. Die mathematik



ANVIL-OF-WAR

sagte: unmöglich. Sechs Stunden bis zum Schiffbruch.

Kar'dax befahl keine schnelle Evakuierung. Statt dessen befahl er, jede Kammer außer dem Kern zu räumen und zu versiegeln. Dann platzierte er seine Astartes an strategischen Positionen und begann zu kämpfen, nicht um zu gewinnen, sondern um Zeit zu kaufen. Jedes Mal wenn die Nekronen einen Abschnitt durchbrechen würden, würden Kar'dax und eine Handvoll Brüder in diesem Abschnitt eingekapselt, Türen versiegeln, Nekronen mit Explosiven detonieren. Die Nekronen würden zum nächsten Abschnitt vormarschieren. Und Kar'dax würde wieder dort sein.

Der Kampf dauerte neun Stunden, nicht sechs. In dieser einen zusätzlichen Zeit konnte ein imperiales Rettungsgeschwader ankommen und die Nekronen-Streitmacht zerstören. Kar'dax überlebte mit sieben Brüdern. 53 fielen.

Er war später zu Bild gegen mehrfach befohlen, diese Schlacht zu beschreiben. Seine Antwort war immer die gleiche: "Wir standen da. Das ist alles was zählt."

Apothecarius Draskul, der Aufzeichner

Titel / Rolle: Chefapothecarius des Ordens, Träger des Narthecium, 267 Jahre Dienstzeit

Draskul ist klein für einen Space Marine — nicht abnorm, sondern am unteren Ende des Spektrums — 2,05 Meter in Rüstung. Seine Rüstung ist Mark VI Corvus, altmodisch, dunkelweiß gefärbt (ein Symbol für medizinische Nützlichkeit). Sein linker Arm endet nicht in einer Hand, sondern in einem bionischen Ersatz, das tausendfach feiner als ein Kampfprothesen ist — voll mit feinen Skelettnadeln, mini-Skalpellen, und Sensor-Spitzen. Das Ding sieht fragile aus, aber es ist verstärkt und kann Blutdruck auf Millimeter genau messen.

Sein Gesicht ist streng — nicht kalt, sondern konzentriert, wie von jemandem, der zu oft zu sieht, was bricht, und nicht immer reparieren kann. Sein Haar wurde völlig weiß, obwohl er relativ jung ist für seinen Rang. Das wird von den jüngeren Brüdern als Zeichen seiner Last interpretiert.

Persönliche Geschichte: Draskul kam zu den Aschenwächtern als Apothecarius einer anderen, kleineren Ordnung — den Adamant Guard — die in einer Welt-gegen-Welt Konfrontation mit einem Chaos-Kult völlig ausgelöscht wurde. Draskul war der einzige Überlebende, gefunden durch Aschenwächter-Trupps, die die Welt später bereinigten. Kar'dax bot ihm an, sich den Aschenwächtern anzuschließen, da sein ursprünglicher Orden tot war. Draskul akzeptierte, aber unter einer Bedingung: Er würde in die Gensaat-Forschung gehen, nicht in die standardmäßige Feld-Medicin. Er wollte verstehen, warum sein Orden ausgelöscht worden war — und ob Prävention möglich war.

Seitdem hat Draskul jede Gensaat-Abweichung, jede Mutation, jede Krankheit der Aschenwächter katalogisiert. Seine Archive füllen jetzt einen ganzen unterirdischen Komplex. Er ist berühmt — und berüchtigt — für seine Unparteilichkeit: Wenn ein Bruder in Stadium 3 des Fluch erreicht, beobachtet Draskul klinisch, ohne je zu versuchen, ihn zu retten. Das macht ihn nicht popular, aber es macht ihn unverzichtbar.

Ausrüstung: - Das Narthecium — sein Arm, tatsächlich, voller Instrumente - Ein Reduktor — das Standard-Harvesting-Werkzeug - Ein Bolterpistole, selten benutzt - Dutzende von Daten-Spulen, die er immer mit sich trägt, voller genetischer Aufzeichnungen

"Das Fleisch ist ein Garten. Der Samen ist nicht böse. Aber der Boden wird sauer, und diese Saaten sprießen böse Früchte. Ich kann den Garten auslösen — aber der Samen bleibt. Daher schreibe ich die Namen, und wenn der Garten zusammenbricht, wenigstens werden die nächsten wissen, warum."



ANVIL-OF-WAR

Vor 90 Jahren, als Draskul noch relativ jung in den Aschenwächtern war, wurde er mit einer Medic-Squad zu einer Planeten-Operationen entsandt, wo ein imperiales Korps von der Pest einer seltenen, Gensaat-spezifischen Seuche betroffen war. Die Krankheit würde alle infizierten Astartes in einer Woche töten — wenn nicht behandelt.

Das Problem: Die einzige Gegenserum brauchte eine Komponente, die nur in einer Chaos-Kult-Labor gemacht worden war, das immer noch operativ war. Jeder normale Medicus würde das Labor raiden. Draskul statt dessen infiltrierte sich allein (ein einsamer Apothecarius, der unbemerkt kämpfen konnte) in das Labor, fand die Gegenserum-Bestände, und trug eine volle Flasche heraus, ohne Alarm zu brechen. Drei infizierte Brüder wurden gerade noch gerettet.

Später fragte ihn ein Bruder, warum er sich so sehr um die Leben kümmerte, wenn er akzeptiert hatte, dass einige Brüder in Stadium 3 zu sterben würden. Seine Antwort war: "Ich kümmere mich, weil Sterben eine Wahl ist. Pest ist keine Wahl. Ich wähle Life, wenn ich kann."

Ordenspriester Vel'Sharn, der Wächter der Asche

Titel / Rolle: Ordenspriester des Ordens, Träger des Crozius Arcanum, 289 Jahre Dienstzeit, Spezialist für die Rituale von Übergängen und Tod

Vel'Sharn ist ungewöhnlich mittelgroß für einen Space Marine, was ihn fast menschlich macht, fast zerbrechlich. Seine schwarze Rüstung — die Standard-Ausrüstung eines Ordenspriesters — ist alt, aber immaculate, ohne einen Kratzer oder Dellen, gepflegt mit ritueller Sorgfalt. Sein Helm endet in einer einfachen, breiten Stirn, und sein Visier ist blank — keine Färbung, nur reflective Material, so dass man nicht sehen kann, was dahinter ist.

Sein Crozius Arcanum ist ungewöhnlich: statt eines schweren Endstickes ist es endend in spitzen Stacheln, wie die Stacheln eines Aschengriffel. Diese wurden von einem Techmarine aus echtem Nocturne-Obsidian gefertigt. Der Schaft ist aus Plaststahl, poliert zu einer weißgrauen Farbe, so dass es aussieht, als ob der ganze Stab aus Asche und Hitze gebaut wäre.

Persönliche Geschichte: Vel'Sharn war einer von Kar'nax' ursprünglichen Schülern, einer der ersten Ordenspriester. Er verbrachte die erste hundert Jahre damit, die Riten des Ordens zu schreiben — nicht Standard-Ecclesiarchie-Gebete, sondern die sehr spezifischen Litaneien, die die Aschenwächter praktizierten. Er ist berühmt — in sehr kleinen Kreisen — als der Schöpfer des Rituals des Ersten Feuers, das Initiierungs-Test der Neophyten.

Nach hundert Jahren verließ Vel'Sharn die Rolle des Schöpfers und nahm die Rolle des Wächters ein. Er verbrachte die nächsten zweihundert Jahre damit, jeden Bruder persönlich zu kennen — nicht durch Konversation, sondern durch Zeugenschaft. Er saß in Kampfbriefing, beobachtete Trainings, und präsierte über Bestattungen. Er wurde die Verkörperung des Ordens' Verständnis für Tod.

Ausrüstung: - Crozius Arcanum — sein Stab, beschrieben oben - Eine Gesang-Maschine, ein archaisches Ding, das Litanien in der Stimme Kar'nax' wiederholt, aufgenommen von den frühesten Gründungstagen. Es ist fast heilig, selten benutzt. - Ein Bolterpistole, praktisch nie benutzt

"Der Bruder kehrt zur Asche zurück. Die Asche trägt die Flamme. Die Flamme wird nicht gelöscht. Also ist er nicht gestorben — er hat sich nur verändert. Und in dieser Veränderung ehren wir sein Opfer."

Vel'Sharn war nicht Feldpriester während des Krieges am Haul-Kes — das war eine andere Ordenspriester. Aber nach der Schlacht kam Vel'Sharn selbst, um über die gefallen Brüder zu beten. Er fand Keth'Mara stehend über den Leichen von 12 ihrer Astartes. Keine Worte, nur stilles Stehen.



ANVIL-OF-WAR

Vel'Sharn trat neben sie und sprach kein Gebet — statt dessen sumnte er eine Melodie, sehr alte, die nur die Aschenwächter kannten. Keth'Mara sumnte mit. Sie standen zusammen für zwei Stunden, summend, während die Sonne über Thessil Prime unterging.

Später fragte ein jüngerer Ordenspriester Vel'Sharn, warum er die großen Litaneien nicht sprach. Vel'Sharns Antwort war: "Sie hätten geklungen wie Propaganda. Sie hörte die Wahrheit. Wahrheit braucht keine Worte. Sie braucht nur Anerkennung."

FELDZÜGE

Feldzüge

Die Nekron-Linie

Ära: 035–089.M34

Gegner: Nekron-Dynastie Kha'reth

Dauer: 54 Jahre

Ausgang: Linie gehalten; Nekron-Aktivität gebremst, nicht besiegt

Die Gründungskampagne der Aschenwächter unter Kar'nax selbst war eigentlich keine Kampagne im klassischen Sinne — es war ein Jahrhundert-langes Halten einer defensiven Linie gegen immer wieder aufwachende Nekron-Konstrukte in der Grenzregion um Kaelthran herum. Die Kampagne definierte den Orden nicht durch Siege, sondern durch Verlust und Weitermachen.

Im Jahr 035.M34 begannen imperiale Sensoren, anomale Nekron-Transmissionen entlang drei Grenzwelten zu erfassen: Solm, Thessil und Korvin Prime. Die Nekron-Dynastie Kha'reth — eine fragmentierte, chaotisch erwachende Macht — schien erwachen zu wollen. Kar'nax und die neu gegründeten Aschenwächter wurden entsandt, um „Präsenz zu zeigen“ — das imperiale Euphemismus für „Haltet die verdammte Linie“.

Sie taten genau das. Jahr nach Jahr patroullierten kleine Teams von Aschenwächtern über Lavafelder und tiefer Höhlen, auf der Suche nach Nekron-Aktivität. Als sie es fanden, kämpften sie nicht um zu siegen. Sie kämpften, um zu beobachten, zu dokumentieren, und die Nekronen davon abzuhalten, vollständig zu aktivieren. Es war Blut-für-Zeit — jeder Bruder, der fiel, kaufte den Nekronen einige Monate mehr Aufwach-Zeit, und daher kaufte dem Imperium einige Monate, um Verstärkung zu schicken.

Die Kampagne endete nicht mit Sieg. Sie endete mit Stillstand. Die Nekron-Dynastie Kha'reth zog sich in ihre tiefsten Gräber zurück und blieb dort, nur leicht aktiv. Das war als großer Sieg betrachtet — die Aschenwächter hatten eine Linie gebaut, die der Schlag nicht durchbrach.

Kar'nax verlor 340 Brüder in dieser Kampagne. Er sprach nie über den Schmerz. Er sprach nur: "Die Linie steht."



Der Fall von Tessik Prime

Ära: 763–765.M39

Gegner: Chaos-Häresie, lokale Rebellion

Dauer: 2 Jahre

Ausgang: Häresie besiegt; Planet befreit

Im Jahr 763.M39 wurde die Hive-Welt Tessik Prime von innen infiziert — nicht durch Tyraniden oder Orks, sondern durch eine echte Chaos-Kult, die eine Militär-Rebellion initiiert hatte. Die imperiale Garnison wurde überrumpelt, in unterirdische Bunker gedrängt. Die Astra Militarum rief nach Verstärkung. Die Aschenwächter kamen.

Die Schlacht war bitter. Tessik Prime war eine vollständig befestigte Hive — Millionen von Zivilisten, Dutzende Defensive Ebenen, Chaos-infizierte Soldaten mit Verstärkung von echten Chaos-Kriegern. Die Aschenwächter konnten nicht schnell siegen. Statt dessen adoptierten sie eine Strategie der stetigen Durchdringung: Tag nach Tag, Defensive Linie nach Defensive Linie, sie frasteten sich tiefer in die Hive hinein. Sie verloren Hunderte von Brüdern.

Der Durchbruch kam, als die III. Kompanie unter Thorvak einen unerwarteten Befehl erhielt: Durchbrechen Sie die zweite Defensive Linie und töten Sie den Chaos-Anführer. Thorvak führte seine Kampftruppen in einem direkten Angriff durch, verlor 40 Brüder, erreichte den Chaos-Kommandanten in seinen inneren Heiligtum, und zerstörte ihn mit einem einzigen Donnerhammer-Schlag.

Der Kampf um Tessik endete danach. Die Rebellion kollabierte. Die Aschenwächter hielten die Welt für zwei Jahre, bis die Imperium-Behörden es vollständig zurückgewinnen konnte.

Kar'dax — damals noch nicht Ordensmeister — war anwesend und beobachtete Thorvak gewinnen, wo ältere, langsamere Kommandanten vielleicht gezaudert hätten. Das beeinflusste seine spätere Wahl von Thorvak als Hauptmann der III. Kompanie.

Das Seidenband der Hoffnung

Ära: 356–364.M41

Gegner: Nekron-Flotte Tul'khan, Chaos-Intervenenten

Dauer: 8 Jahre

Ausgang: Festung bewahrt; Nekron-Flotte zersplittert

Im Jahr 356.M41 erreichte eine große Nekron-Flotte, Tul'khan genannt (der Name ist imperiale Schätzung; die Nekronen haben keine Namen im menschlichen Sinne) den Grenzbereich um Kaelthran. Dies war nicht nur eine Aufwach-Welle — dies war eine organisierte Invasion, mit dem Ziel, systematisch die imperialen Außenposten zu zerstören.

Kar'dax war mittlerweile Ordensmeister. Er befahl einen totalen Verteidigung-Einsatz: Alle Kompanien wurden redeployed, Termine-Squads wurden aktiviert, sogar Brüder in Stadium 2 oder 3 wurden in defensive Rollen verschoben (die Verlorenen Kompanie wurde tatsächlich zur Schlacht aktiviert, das erste Mal in 200 Jahren).

Die Kampagne war nicht ein einzelner Kampf, sondern ein Jahrzehnte-langer Krieg, bestehend aus Dutzenden kleinerer Gemetzel. Die Nekron-Flotte versuchte, Kaelthran direkt zu bombardieren. Die



ANVIL-OF-WAR

Aschenwächter verhinderten es mit einer Kombination aus Orbital-Abfangkampf und erdgestützten Luftabwehr. Die Nekron-Flotte versuchte, einzelne Grenzwelten zu kolonisieren. Die Aschenwächter antworteten mit schnellen Reaktions-Teams. Jahr nach Jahr, Monat nach Monat, Kampf nach Kampf.

Der Wendepunkt kam im Jahr 361.M41, als Kar'dax selbst persönlich die Nekron-Flaggschiff-Einheit mit nur 60 Brüdern angriffen befahl. Die Schlacht war brutal. Die Nekron-Flotte brach zusammen, zersplitterte in kleinere Task-Forces. Ohne Koordination konnten die Nekronen-Einheiten nicht effektiv operieren.

Am Ende der Kampagne hatten die Aschenwächter verloren 423 Brüder (einige gefallen, einige zu Stadium 3 fortgeschritten). Aber die Flotte Tul'khan war zerstört, zersplittert, und eine Bedrohung vorüber.

Diese Kampagne wird als die größte Prüfung des Ordens betrachtet, und die Brüder sprechen von ihr in flüsternde Tönen — nicht stolz, sondern mit dem Verständnis, dass sie etwas sehr schweres getan hatten, und dass es genug war.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Aschenwächter sind visuell definiert durch die Farben ihrer Heimwelt: Asche und Hitze. Die Standard-Rüstung ist ****tiefes Rot-Braun**** (eine dunkle Rostrot, nicht helles oder leuchtendes Rot) mit ****Grau-Streifen**** und ****Asche-Flecken****. Das Rot ist nicht fröhlich oder herrlich — es ist müde, verbrannt, wie die Oberfläche Kaelthrains nach Jahren von Vulkan-Eruptionen. Der Grau ist nicht sanft oder elegant — er ist harsch, dunkel, wie trockene Asche. Zusammen erzählen die Farben die Geschichte einer Welt, die alles ausgebrannt hat und trotzdem weitermacht.

Das Ordenszeichen ist das flammende Siegel Kaelthrains — ein vereinfachtes Vulkan-Symbol, rund wie ein Feuer-Mund, mit zwei ausstrahlenden Flammenseilen. Dieses wird in Weiß-Grau gemalt, nicht in Goldfarbe; Gold würde kitschig wirken. Der Kontrast zwischen dem dunklen Rot-Braun der Rüstung und dem fahlen Weiß-Grau des Symbols ist kalt, düster, absichtlich unbequem anzusehen.

Trimm ist minimal — nur an den Rändern und an den Gelenken in dunklem Metallsilber. Keine Goldverbesserungen, keine dekorativen Schnörkel. Der Orden schätzt Funktionalität über Pracht. Eine Aschenwächter-Rüstung sieht aus, als könnte sie sofort kämpfen, weil sie es könnte.

Das Endprodukt sollte aussehen wie: Ein dunkler, verbrannter Krieger mit Asche-Staub überdeckt, der gerade aus einem Feuer kommt. Nicht pompös, nicht glänzend. Müde, aber funktional.

Farbrezept – Rüstung

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Mechanicus Standard Grey	Base	Grundierung
Mournfang Brown	Layer	Hauptfarbe, erstes Auftragen
Doombull Brown	Layer	Tiefere, dunklere Schichten für Tiefe
Agrax Earthshade	Shade	Auswaschen für Definition

ANVIL-OF-WAR

Squig Orange

Layer

Spitzhöhepunkte, kleine
Verbrennungs-Effekte (selten, nur an
Hitze-exponierten Stellen)



Farbrezept – Akzentfarbe

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Dawnstone	Layer	Basis-Grau für Streifen und Flecken
Eshin Grey	Layer	Tiefere Grau für Schattierung
Administratum Grey	Edge	Kantenbild für dimensionale Wirkung
Ulthuan Grey	Layer	Asche-Flecken-Effekt (dry-brush über Rüstung, unregelmäßig)

Farbrezept – Metallelemente

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbeller	Base	Grundmetall-Farbe
Nuln Oil	Shade	Definition und Alterungseffekt
Ironbreaker	Layer	Hervorhebungen und "noch sichtbares" Metall

HERALDIK & TRANSFER-GUIDE

Heraldik-Platzierung

Position	Markierung
Linke Schulter	Das flammende Siegel Kaelthrains — großes, weiß-graues Symbol, zentral.
Rechte Schulter	Kompanie-Nummer (I–V oder Schützen-Gruppe) in römischen Ziffern, in grau-weißer Farbe.
Helmet (über Visier)	Für Veteranen: Crux Terminatus (silbern). Für Sergeanten: drei horizontale graue Streifen.
Rückenpanzer-Banner	Nicht standardisiert — nur Elite-Kompanien und Hauptmänner tragen ordensbreite Banner. Standard Aschenwächter tragen da nichts.
Knieplatten	Schwarz, kein Symbol — Aschenwächter verhalten sich demütig über ihre Knie.
Rüstungs-Augen (Visor-Glow)	Dunkelrot oder dunkelbraun — passt zur Gesamtästhetik der Rüstung. Nie leuchten.
Ordenspiester Ausrüstung	Schwarze Rüstung (standard Kapellan-Doktrin), mit weißem flammenden Siegel statt Silber auf der Brust. Das Crozius Arcanum mit obsidianfarbenen Stacheln-Kopf.
Techmarine-Markierung	Rote Robe statt des Aschenwächter-Braun, mit Grau-Streifen beibehalten. Das Ordenszeichen wird auf der Roben getragen, nicht auf Schultern.



Kompaniefarben

Kompanie	Hexwert	Nächste Citadel-Farbe	Notiz
I. Kompanie — Schwert der Asche	#490F06	Mournfang Brown / Doombull Brown	Dunkelster Rot-Braun, fast maroon.
II. Kompanie — Standhafter Grund	#484B4E	Eshin Grey / Dawnstone	Dominieren Grau mit Mournfang-Rot-Streifen.
III. Kompanie — Gebrannte Faust	#000000	Abaddon Black / Eshin Grey	Sehr dunkelgrau, fast schwarz, mit Rot-Akzenten.
IV. Kompanie — Wächter von Kaelthran	#490F06	Mournfang Brown	Standard Hauptbrot, mehr richtiges Braun als Rot.
V. Kompanie — Weg der Lava	#490F06	Mournfang Brown + Tuskk Brown	Warm Braun mit gelbliche Tinte, die die Lava-Bewegung andeutet.
Schützen-Gruppe	#697068	Dawnstone	Helles Grau, um Neophyt-Status zu denken.

Rang-Markierungen

Rang / Rolle	Markierung	Platzierung
Ordensmeister	Goldener Ring um den rechten Handgelenk (Schmuck, nicht Funktionalität)	Rüstungspanzer
Hauptmann	Zwei parallele rote Streifen auf der rechten Schulter	Neben Kompanie-Nummer
Sergeant	Drei horizontale graue Streifen	Helmkrone oder obere Brustkammer
Veteranen-Sergeant	Crux Terminatus (silbern) auf Helm + drei Streifen	Kombiniert beide Markierungen
Apothecarius	Weißer Kreis (1cm Durchmesser) auf linker Handgelenk	Unterscheidbar von allen anderen
Techmarine	Rote Robe statt Rüstung-Rot, mit Ordenszeichen auf Brust	Gesamte Silhouette unterscheidet sich
Ordenspriester	Schwarze Rüstung, weißes flammende Siegel auf Brust	Helm und Gesamtform
Verlorene Kompanie (Stadium 3)	Keine Schulter-Markierung; blanker grauer Stoff statt Symbol	Leerstelle ist die Markierung
Neophyt / Späher	Grauer Helm statt rot-braun; keine Schulter-Markierungen	Helm-Unterschied sichtbar sofort



BILDPROMPTS

Bildprompts (englisch)

Das flammende Siegel Kaelthrains

A stark, geometric volcanic symbol centered on a plain dark gray background. The symbol is simplified and rune-like: a perfect circle representing a volcano's mouth, rendered in pale ash-white with high contrast. Two simplified flames radiate outward from the circle like stylized wings or breath, tapering to sharp points. The entire symbol has clean, sharp edges with no soft gradients. Include small detail cracks in the white paint as if carved into ancient obsidian and painted over millennia. This is heraldry for a Space Marine Chapter, monochromatic and militaristic, inspired by volcanic ash and fire.

Kampfbruder der Aschenwächter, Porträt

A towering Space Marine in full power armour standing at attention in a portrait pose. The armour is deep rust-brown with gray ash-like weathering streaks across the chest and shoulders. The left shoulder pad bears a pale ash-white circular volcanic symbol. The right shoulder pad shows "III" in Roman numerals in dark gray. The helmet is Mark VII Aquila pattern, the visor a dark reddish-brown, utterly opaque. The armour has visible worn patches, dents, and repair welds in silver plassteel. A heavy bolter is held vertically in one gauntleted hand. The entire figure should convey exhaustion and stoic function rather than heroism. Set against a dark stone background, lit from above like a fortress interior. The colour palette is rust, ash-gray, and dark silver only—no golds or bright highlights.

Hauptmann Var'keth der Unbewegliche, Aktion

Hauptmann Var'keth, an ancient, massively-built Space Marine in Terminator Armour, mid-stride toward the viewer through a volcanic wasteland. His armour is even more heavily weathered than standard—deep maroon with extensive ash-gray patches, ancient dents and repairs visible everywhere, the paint cracked like dried earth. His helmet is an archaic, flat-faced Mark VII variant with three deep scratches across the visor, blind and unflinching. He carries a custom heavy lascannon across his chest with one massive fist, the other fist closed into a gauntlet. Behind him, a ground-level perspective of a Necron Destroyer moving in the far distance, just visible through heat haze. The ground beneath his feet is black volcanic stone, cracked and barren. Fire-colored heat distortion in the air. The lighting should make Var'keth look like an immovable mountain of iron. Epic scale, grimdark realism, zero colour saturation beyond rust, gray, and ashen tones.

Festung-Kloster Aschenfestung, Umgebung

The Ash Fortress carved into the volcanic caldera of Kaelthran, a vast fortress carved deep into charred black basalt. The main approach is dominated by two immense gray granite gates—each the size of a Cathedral, scarred with hundreds of thousands of names carved into the stone at eye-height, each name representing a fallen Battle-Brother. The gates are devoid of decoration, purely geometric and austere. Above the gates, a massive volcanic vent glows with dull red heat. The fortress interior visible through open gates: multiple levels of ancient stone architecture disappearing into darkness, with distant furnaces glowing orange behind reinforced barriers. To either side of the gates, smaller formations of volcanic rock rise like jagged teeth. The sky above is perpetually red-orange from the twin suns of the binary system; ash falls gently like snow. The entire aesthetic should be militaristic,



oppressive, and focused on function—no ornament, only war-hardened stone, metalwork, and the warning of those carved names.

Technischer Detail: Das Crozius Arcanum von Vel'Sharn

A single, detailed close-up rendering of an ornate Chaplain's staff, the Crozius Arcanum, crafted for Warhammer 40k aesthetics. The shaft is polished plassteel in pale ash-gray, approximately 2 meters tall, devoid of ornamental banding except for minimal segmented separators. The head of the staff terminates not in a crozier curve, but in a crown of sharp, obsidian-black spikes radiating outward—inspired by the talons of the native Ash Griffels of Kaelthran. These spikes are roughly 15cm long, wickedly pointed, and finished in matte black obsidian stone. Small silver filigree prayer-texts run vertically along the shaft in High Gothic script, difficult to read unless close. The entire object should appear ancient, functional, and uncomfortable—beautiful in its austerity but never soft or welcoming. Photographed studio-style against a neutral dark background with sharp three-point lighting.

Die Kammer der Asche Gedenkhall

Interior of a vast subterranean memorial chamber filled with thousands of earthenware funerary urns arranged on stone shelves that rise to an unseen ceiling far above. Each urn is roughly the size of a human head, pale grey-brown clay, with names and battle-records inscribed on the front in High Gothic script, barely legible. The urns are organized chronologically in long, repeating rows that create a perspective tunnel into darkness. Thick pillars of blackened basalt support the roof every 20 meters. A single figure—a Space Marine Chaplain in black armour—stands motionless before one urn, one gauntleted hand resting on an urn at eye height. The lighting is amber and minimal, provided by ancient oil-burning braziers along the walls. The air appears thick with ash and dust, visible in the dim light. The overall feeling is of profound, industrial mourning—a memorial designed for stoic endurance, not for comfort or closure.

Die Schlacht um Solm III, Nekron-Angriff

A Necron Destroyer construct, a massive skeletal machine of tarnished silver and green energy, crashes through the wreckage of an Imperial administrative building, glowing green gauss-weapons charging. In the foreground, Terminator-armoured Space Marines stand shoulder-to-shoulder in a defensive line, their heavy weapons blazing. The nearest Marine is Hauptmann Var'keth, his Storm Bolter roaring. His armour is scarred and burning from weapon impacts. Behind the Marine line, the shattered interior of a hive-city administrative complex, windows blown out, fires burning, the sky behind the Destroyer a sickly greenish haze from Necron energy weapons. The Marines stand unmoved, absolutely immobile, a wall of iron against the silver machine-death. The visual contrast should be: human (brown, ash-gray, worn) versus alien-machine (bright silver, harsh green glow, alien geometry). Absolutely zero heroic posturing—only grim, professional duty. Cinematic grimdark realism.

Sergeant Keth'Mara, the Unbending, Aktion-Porträt

Sergeant Keth'Mara, female Space Marine, stands in a wide defensive stance with her Storm Shield held forward and her right arm (ending in a Powerfist with integrated Bolter) raised at ready. She is smaller than average for a Marine (2.1 meters in armour) but her stance radiates unshakeable presence. Her armour is Mark VII pattern, standard ash-brown with gray streaks, but her right shoulder pad's marking reads "II" and beneath it, three horizontal gray veteran stripes. Her armor is scarred from frontal combat—impact craters, laser burns, melted sections repaired with silver plassteel welds. The



ANVIL-OF-WAR

Powerfist crackles faintly with energy. Her helmet is standard Mark VII, the visor dark reddish-brown. Behind her, a defensive fortification: stone walls, fortified gun positions, the interior of a bunker. Before her, approaching in shadow, the shapes of Orks or other enemies visible only as silhouettes. The lighting emphasizes her as an immovable guardian. The feeling should be: this woman will not break, this wall will not fall.