LEGIO CINEREA — DIE ERSTEN UND LETZTEN

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

Inoffizielles, nicht-kommerzielles Fan-Projekt. Nicht von Games Workshop autorisiert oder unterstützt.
Warhammer 40,000 und alle zugehörigen Marken sind Eigentum von Games Workshop Limited.
anvil-of-war.com

KERNDATEN

Art des Verbands	Titanenlegion
Sitz (Welt)	Mars – größte Forge World des Imperiums, Zentrum des Cult Mechanicus, größter Wissensspeicher der Menschheit
Ära	M32–M41 – Zwischenzeit: Wissen geht verloren, Ersatz wird unersetzlich

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Schmiedewelt	Mars
Gründungsära	spätes M32
Loyalität	Loyal, seit M32 ununterbrochen im Dienst des Imperiums
Stärke auf dem Höhepunkt	46 Titanen
Stärke heute	11 Titanen
Großmeister	Grand Master Osvin Dahlquist

URSPRUNG & SITZ

Gründung / Wiederentdeckung

Mars ist nicht eine Schmiedewelt unter vielen, sondern die Schmiedewelt, der Sitz des Adeptus Mechanicus und das größte Archiv menschlichen Wissens, das dem Imperium verblieben ist. Von der Umlaufbahn aus ist der Planet eine rote Scheibe, durchzogen von den Lichtbändern der Fertigungsstraßen, die sich über Kontinente erstrecken wie Adern unter der Haut. Wer auf Mars geboren wird, wird unter diesen Lichtern geboren, und wer dort stirbt, stirbt meist in einer Halle, deren Decke er nie gesehen hat, weil die Hallen des Mechanicus nach unten wachsen, nicht nach oben. Die Legio Cinerea unterhält ihre Manufakta im Gürtel der Noctis-Katakomben, einem Netz aus Tunneln und Gießereien, die seit Jahrtausenden kein Tageslicht mehr gesehen haben und deren Luft nach kaltem Metall und verbranntem Öl schmeckt. Die Arbeiter dort, die Proletor-Kaste des Mechanicus, werden mit grauem Staub geboren, der sich in die Poren setzt und sich nie mehr ganz auswaschen lässt, und man erkennt einen Cinerea-Werker an den aschfarbenen Flecken auf Unterarmen und Hals, lange bevor man sein Gesicht sieht.

Die Legion selbst entstand im späten M32 aus einer kleinen, unabhängigen Kohorte von Warhound-Titanen, die ursprünglich für die Grenzsicherung der äußeren Marsorbitalanlagen gebaut worden war. Als das Mechanicum entschied, diese Kohorte in eine eigenständige Legion umzuwandeln, lag der Anlass nicht in einem großen Feldzug, sondern in einer stillen Beobachtung der Flottenmagi: dass kleine, schnelle Maschinen dort überlebten, wo große nicht hinkamen, und dass ein Rudel von drei Warhounds eine Aufklärungslücke schließen konnte, für die man sonst einen ganzen Reaver-Manipel hätte abstellen müssen. Die ersten Maschinen der Legio Cinerea wurden gebaut, um Gegner zu jagen,

die sich dem direkten Gefecht entzogen: Plünderer-Verbände, abtrünnige Schmiedestädte, Kundschafter fremder Mächte, die sich in den Außenbezirken des Sol-Systems verbargen. Aus dieser Aufgabe erwuchs die Tradition, die der Legion bis heute ihren Namen gibt: zuerst ins Feld, zuletzt heraus, ohne Ausnahme.

Die Bindung zwischen Legion und Schmiedewelt ist auf Mars enger als anderswo, weil Mars selbst der Souverän ist, dem sie dient, nicht nur der Lieferant ihrer Maschinen. Wenn ein Ruf des Hohen Lords von Terra und eine Order des Fabricator-General widersprüchliche Ziele nennen, hat formal das Imperium Vorrang, doch die Praxis sieht anders aus: Jede Instandsetzung, jede Zuteilung von Plasma-Reaktoren, jeder neue Rumpf hängt von der Gunst der Magi ab, und ein Grand Master, der Mars verärgert, findet seine Legion binnen eines Jahrzehnts ohne Ersatzteile. Dies wurde auf die Probe gestellt, als während der Belagerung einer Schmiedefeste im neunten Jahrhundert des M39 das Munitorum der Legion befahl, ihre letzten einsatzbereiten Warhounds zur Verstärkung eines belagerten Astra-Militarum-Korps abzustellen, während zeitgleich das Konklave der Schmiedepriester auf Mars dieselben Maschinen für eine Inspektion der Plasma-Reaktor-Baureihe zurückrief. Der damalige Grand Master, Brannig Corvessen, wählte die Belagerten und verlor dafür für neun Jahre jede bevorzugte Zuteilung aus den Marsschmieden. Das Korps wurde gehalten. Die Legion zahlte den Preis in Wartezeiten, die bis heute nachwirken.

Princeps-Kandidaten kommen fast ausschließlich aus den Noctis-Katakomben selbst, aus Familien, die seit Generationen im Dienst der Legion stehen, denn die Bindung an eine Maschine verlangt eine Vertrautheit mit dem Manifold, die sich nicht in einer Generation erlernen lässt. Die Auswahl beginnt im Kindesalter mit Tests der neuralen Belastbarkeit, geht über Jahre der Arbeit an den Rumpfständen und endet in einer monatelangen Verschmelzungsprobe mit einem stillgelegten Reaktorkern, bei der die Kandidaten lernen, ihr eigenes Bewusstsein gegen das Rauschen eines fremden Systems zu behaupten. Wer die Probe nicht besteht, wird nicht verstoßen, sondern in den Dienst der Manufakta zurückversetzt, meist als Techpriester niederen Ranges, und trägt diese Zurückweisung als eine stille, lebenslange Scham, über die in der Legion nicht gesprochen wird.

Der Bruch in ihrer Geschichte

Die Legio Cinerea stand im Schisma der Noctis-Magi im frühen M33 auf der Seite Terras, und dieser Stand hielt, aber er hielt nicht ohne Riss. Die Legion war zu jenem Zeitpunkt noch jung, mit kaum zwanzig Maschinen im Register, und ihr damaliger Grand Master, Aldric Wennes, sah sich einem Mechanicum gegenüber, das selbst gespalten war: ein Teil der Schmiedepriester neigte dem Dark Mechanicum zu, das Technologien jenseits des Verbotenen versprach, ein anderer Teil hielt an der alten Treue zu Terra fest. Wennes selbst zögerte nicht lange, doch sein Princeps Seniores Korvain Adelt zögerte länger, und als die Entscheidung fiel, führte Adelt drei Warhounds und ihre Besatzungen in die Lager jener Magi, die mit dem Dark Mechanicum paktierten. Es war keine große Schlacht, die die Legion entschied, sondern ein Gefecht in den eigenen Katakomben: die sogenannte Zweite Verengung, ein Kampf in den engen Gießereitunneln des Noctis-Gürtels, in dem loyale Warhounds gegen abtrünnige Skitarii-Kohorten und die drei übergelaufenen Maschinen antraten. Wennes selbst fiel dort zusammen mit seiner Maschine, als er sich zwischen Adelts Warhounds und eine Fluchtkolonne von Techpriestern stellte, die sich weigerten, Mars zu verraten. Sein letzter befohlener Akt, überliefert aus den geborgenen Aufzeichnungen des Manifolds, war ein einzelner Satz an die verbliebenen Princeps: dass die Legion zuerst in dieses Gefecht gegangen sei und als Letzte daraus hervorgehen werde, und dass dies für alle Zeit so bleiben solle.

Die Entscheidung, die der Legion ihre Identität gab, fiel also nicht auf einem fernen Schlachtfeld, sondern in den eigenen Schächten, von den eigenen Leuten getroffen, gegen die eigenen Leute. Das kostete die Legion acht ihrer zwanzig Maschinen, darunter zwei, die mit den Überläufern verloren gingen und bis heute als vermisst, nicht als zerstört, im Register geführt werden, weil niemand ihr Ende bezeugt hat.

Die Nachwirkung dieser Erfahrung ist bis heute spürbar. Die Legion hörte auf, Princeps aus fremden Welten zu rekrutieren, selbst wenn die Kandidaten die neuralen Tests mit Bestnoten bestanden, und beschränkte die Auswahl fortan streng auf die Familien der Noctis-Katakomben, deren Loyalität über Generationen geprüft war. Sie begann zugleich, jede Maniple-Abordnung mit einem zweiten, unabhängigen Vox-Kanal auszustatten, der nicht über die reguläre Befehlskette lief, damit eine einzelne kompromittierte Stimme nie wieder eine ganze Formation in den Verrat führen könnte. Die Legion teilte sich nicht, aber sie vertraut seither keiner Formation mehr, die größer ist als drei Maschinen, und das ist der Ursprung ihrer bis heute bevorzugten Jagdrudel.

HERRSCHAFT & BESTAND

Bestand und bevorzugte Baumuster

Die Legio Cinerea führt heute 11 Titanen, abgefallen von einem Höchststand von 46 Maschinen, den sie im frühen M38 erreichte, kurz bevor eine Reihe schlecht dokumentierter Feldzüge gegen Orkplünderer am Rand des Segmentum Solar sie binnen zwanzig Jahren auf 30 zurückwarf. Von den 11 verbliebenen Maschinen sind 9 Warhound-Titanen, dazu 2 ältere Reaver-Titanen, die die Legion als schwere Reserve führt, aber kaum noch ins Feld schickt, weil ihre Reaktorkerne zu jenen Baureihen gehören, für die auf Mars keine neuen Komponenten mehr gegossen werden. Diese Verteilung ist kein Zufall der Verluste, sondern Ausdruck der Doktrin: Eine Legion, die zuerst kommt und zuletzt geht, braucht Maschinen, die binnen zwanzig Sekunden vom Stand in den vollen Lauf wechseln können, nicht Maschinen, die eine Frontlinie halten. Der Verlust der schweren Komponente wird daher nicht als Schwäche empfunden, sondern als Bestätigung dessen, was die Legion ohnehin war: eine Legion der Rudel, nicht der Mauern.

Was der Legion fehlt, ist in erster Linie Ersatz. Von den 35 Maschinen, die die Legio Cinerea seit ihrem Höchststand verloren hat, wurde keine einzige durch einen Neubau ersetzt, denn die Gießformen für die älteren Warhound-Baureihen, auf denen fast der gesamte Bestand beruht, sind auf Mars seit über zweitausend Jahren nicht mehr vollständig erhalten. Jede neue Maschine, die der Legion zugewiesen wird, und das geschieht im Schnitt einmal in drei Jahrzehnten, entsteht aus geborgenen Fragmenten gefallener Schwestermaschinen, zusammengesetzt von den Magi der Noctis-Katakomben, die man in der Legion nicht Neubauten nennt, sondern Wiederzusammenfügungen. Die Legion hat ganze Rudel kannibalisiert, um einzelne Maschinen am Leben zu halten: Von den acht Maschinen, die in der Zweiten Verengung fielen, wurden Teile aus vier geborgenen Wracks in den folgenden zwei Jahrhunderten in andere Rümpfe eingearbeitet, sodass kein Titan der heutigen Legion vollständig aus einem einzigen ursprünglichen Guss besteht. Jede Maschine, die heute im Register steht, trägt damit buchstäblich das Metall ihrer gefallenen Schwestern in sich, und ein Magos der Legion wird dies nie als Verlust beschreiben, sondern als Fortbestand.

Womit diese Legion ihre Maschinen bewaffnet

Die Legio Cinerea bewaffnet ihre Warhounds bevorzugt mit dem Vulcan-Megabolter, weil er leicht genug ist, um das plötzliche Tempo zu erhalten, das die Rudeltaktik verlangt, und weil seine Munition in den Noctis-Katakomben noch in ausreichender Menge gefertigt wird, anders als die seltenen Legierungen schwererer Waffensysteme. Als zweite Wahl führen viele ihrer Maschinen den Turbolaser-Destruktor, dessen Treffer ein Ziel aus großer Distanz ausschaltet, bevor das Rudel in die Nahdistanz vorprescht, in der es seine eigentliche Stärke entfaltet: das plötzliche, überwältigende Feuer aus kurzer Reichweite, bevor der Gegner reagieren kann. Beide Waffen erfüllen denselben Grundsatz der Legion, der sich aus der Jagdpraxis ergibt: Ein Rudel soll ein Ziel binnen Sekunden entscheiden können, nicht es stundenlang belagern.

Die Legio Cinerea meidet dagegen den Belicosa-Volcano-Kanone-Aufbau fast vollständig, obwohl ihre beiden Reaver-Titanen ihn tragen könnten. Der Grund liegt nicht in der Feuerkraft, sondern im Gewicht und in der Montagezeit: Eine Waffe, die eine Maschine für Minuten verlangsamt, widerspricht der gesamten Taktik einer Legion, deren Daseinszweck die Geschwindigkeit ist, und so bleibt diese Kanone den schwereren Legionen überlassen, die auf Mauern stoßen, nicht auf Flucht.

Was der Legion fehlt, ist die Apokalypse-Raketenwerfer-Variante, deren letzte vollständige Gießform im Zuge der Verluste des frühen M38 verbrannte. Nur eine einzige Maschine der heutigen Legion, der Reaver-Titan „Erste Stunde“, trägt noch einen funktionsfähigen Satz dieser Werfer, geborgen aus dem Wrack einer Schwestermaschine, und wenn dieser Satz endgültig versagt, wird kein Ersatz mehr gegossen werden können.

Doktrin und Kriegführung

Das Jagdrudel ist die einzige Formation, in der die Legio Cinerea noch denkt, selbst wenn sie formal größere Manipel führen könnte. Ein Rudel besteht aus drei Warhound-Titanen, niemals mehr, und für manche Aufträge schickt die Legion auch nur eine einzige Maschine, denn die Erfahrung der Zweiten Verengung lehrte die Legion, keiner Formation zu vertrauen, die größer ist, als ein einzelner Princeps im Manifold überblicken kann. Innerhalb des Rudels führt die erfahrenste Maschine nicht durch Rang, sondern durch Position: Sie geht vorn, nimmt den ersten Kontakt auf und entscheidet binnen Augenblicken, ob das Rudel angreift oder abdreht. Die beiden Begleitmaschinen staffeln sich seitlich versetzt, sodass kein Schuss, der das führende Tier verfehlt, zugleich beide trifft. Trifft das Rudel auf etwas, für das es nicht gebaut wurde, einen schweren Panzerverband, eine befestigte Stellung, eine Formation von Gegnern, die es nicht in einem einzigen Ansturm überrennen kann, bricht es den Kontakt ab, ohne Scham und ohne Rückfrage an ein übergeordnetes Kommando. Das Rudel existiert, um zu entscheiden, nicht um zu halten.

Im Feld wird die Legio Cinerea fast nie an der eigentlichen Front eingesetzt. Ihre Rudel gehen tief hinter die gegnerischen Linien, oft tagelang vor dem eigentlichen Angriff, um Nachschubwege zu zerschlagen, Kommandostellen zu brennen und Furcht zu säen, bevor die regulären Regimenter überhaupt in Sicht kommen. Vor dem Kontakt bewegt sich ein Rudel in einer Art stehendem Schritt, der fast lautlos wirkt, bis es binnen weniger Sekunden in vollen Lauf übergeht, eine Fähigkeit, auf die die gesamte Konstruktion der Baureihe ausgelegt ist. Geht eine Maschine im Gefecht verloren, bricht das Rudel die Formation nicht ab, sondern schließt die Lücke, indem die verbliebenen zwei enger zusammenrücken, und meldet den Verlust erst, wenn das Gefecht entschieden ist, nie währenddessen. Die eine Manöver, für das Regimenter die Legion kennen, ist der sogenannte Kaltstart: der Übergang von völligem Stillstand in vollen Sprint binnen weniger Atemzüge, eingesetzt, um eine Formation zu überraschen, die das Rudel längst für stationär oder gar für ausgeschaltet hielt.

Für die Soldaten der Astra Militarum, die im Schatten dieser Rudel vorrücken müssen, ist die Legio Cinerea kein Gott, sondern ein unberechenbares Wetter. Sie sehen die Titanen selten von vorn, meist nur als Schatten am Rand des Gesichtsfelds, der sich zwischen zwei Blicken um hundert Meter verschoben hat, und sie lernen schnell, nicht zu fragen, wann die Maschinen kommen, sondern nur zu hoffen, dass es vor dem eigenen Angriff geschieht und nicht während. Wer einmal erlebt hat, wie ein Rudel aus völliger Stille heraus losbricht, dessen Boden unter den eigenen Stiefeln zu zittern beginnt, bevor ein einziger Schuss fällt, der redet danach nicht mehr über Ehrfurcht, sondern über das Geräusch, das er seither in jedem lauten Stillstand zu hören glaubt.

RITEN & MAKEL

Riten, Traditionen, Rivalitäten

Die namengebende Tradition der Legion, die Ersten und Letzten zu sein, ist kein Motto, sondern eine Dienstvorschrift, die bei jedem Feldzug wörtlich vollzogen wird. Vor jedem Gefecht meldet der führende Princeps des eingesetzten Rudels oder der einzelnen Maschine persönlich an den befehlshabenden Offizier des Astra Militarum, dass die Legion die Linie vor allen anderen Verbänden überschreiten werde, und dieser Satz wird in das Kampfbuch des betreffenden Regiments eingetragen, mit Stunde und Minute. Nach dem Gefecht bleibt mindestens eine Maschine der Legion so lange im Feld stehen, bis der letzte Soldat, der letzte Verwundete und der letzte geborgene Leichnam das Gebiet verlassen hat, selbst wenn das Gefecht längst entschieden ist und die Maschine nichts mehr zu tun hat als zu warten. Diese letzte Stunde dauert manchmal einen ganzen Tag, und ein Princeps, der sie vernachlässigt, etwa weil der Treibstoff knapp wird oder eine andere Order dringlicher erscheint, wird nicht bestraft, aber er findet sich fortan von den übrigen Princeps der Legion gemieden, bis er den Fehler durch eine eigens verlangte Nachtwache am gleichen Ort wettgemacht hat.

Zwei weitere Bräuche begleiten diese Grundregel. Der erste betrifft die Toten: Fällt ein Princeps in seiner Maschine, wird sein Name nicht aus dem Register gestrichen, sondern in das sogenannte Aschebuch übertragen, eine Liste, die von Hand in grauer Tinte auf grauem Pergament geführt wird, sodass der Name nur bei genauem Hinsehen lesbar bleibt, wie ein Gesicht im Rauch. Der zweite betrifft die Maschinen selbst: Jede Maschine, die aus den Teilen einer gefallenen Schwester wiederzusammengefügt wurde, erhält bei der Weihe einen zweiten, inoffiziellen Namen, der nie in offiziellen Berichten erscheint, sondern nur im Manifold zwischen Princeps und Maschine ausgetauscht wird, als stille Anerkennung dessen, wessen Metall in ihr weiterlebt.

Der erklärte Erzfeind der Legio Cinerea ist das Sternenreich der T'au, dessen Kriegsführung mit Drohnen, Schwebepanzern und koordiniertem Fernfeuer die Legion seit ihren ersten Kontakten im mittleren M41 anders kämpfen ließ als gegen jeden anderen Gegner. Gegen die T'au verzichtet die Legion noch strenger als sonst auf lange Gefechte aus der Distanz, weil deren Feuerleitsysteme eine stehende Maschine binnen Sekunden einmessen, und sie hat aus genau diesem Grund die Regel verschärft, dass kein Rudel länger als eine knappe Minute in offener Sicht verharrt, ehe es sich bewegt, egal ob im Angriff oder im Rückzug. Eine andere Titanenlegion, von der die Legio Cinerea gelegentlich als Vorbild für Formationsdisziplin spricht, ohne ihr darin je ganz zu folgen, ist die Legio Ignatum, deren geschlossene Reaver-Phalanxen das genaue Gegenteil der eigenen Jagdrudel verkörpern; man grüßt sich respektvoll, wenn man sich trifft, und ersucht einander nie um eine gemeinsame Maniple, weil keine der beiden Doktrinen sich der anderen unterordnen will.

Was die Legion sich weigert zu tun, ist, eine Stellung über die eigene letzte Maschine hinaus zu halten. Sie zieht sich lieber zurück, selbst unter dem Vorwurf der Feigheit, als ihr letztes Jagdrudel in einem aussichtslosen Gefecht zu verbrauchen, denn eine verlorene Maschine ist für sie kein ersetzbarer Verlust, sondern ein endgültiger. Dieser Grundsatz hat der Legion mehr als einmal den Ruf der Zurückhaltung eingebracht, wo andere Legionen die Verteidigung bis zum letzten Mann gefeiert hätten, und sie trägt diesen Ruf, ohne ihn zu widerlegen.

Der Makel

Die Legio Cinerea hat seit über zweitausend Jahren keine Maschine mehr aus frischem Guss erhalten, nur Wiederzusammenfügungen aus den Wracks der eigenen Gefallenen. Das bedeutet, dass jede der 11 verbliebenen Maschinen irgendwann nicht mehr repariert, sondern nur noch geborgen werden kann, und dass dieser Punkt für die beiden alten Reaver-Titanen bereits näher ist als für jedes Warhound-Rudel. Der Reaktorkern der „Erste Stunde“ etwa trägt Risse, die der Magos Dominus der Legion seit fünfzig Jahren beobachtet, ohne sie beheben zu können, weil die Legierung, aus der dieser Kerntyp gegossen wurde, auf Mars nicht mehr hergestellt wird. Die Legion weiß das, und sie hat begonnen, ihre Doktrin leise danach auszurichten: Die „Erste Stunde“ wird seit einem Jahrzehnt nur noch zu Feldzügen entsandt, von denen man glaubt, sie würden keinen offenen Kampf gegen schwere Ziele verlangen, eine Vorsicht, die der eigentlichen Tradition der Legion widerspricht, zuerst zu kommen, ganz gleich, was wartet. Innerhalb der Legion gibt es keine offene Debatte darüber, aber es gibt ein Schweigen, das sich um diese eine Maschine legt, sobald ihr Name fällt, und ein Grand Master, der sich eines Tages entscheiden muss, ob er die letzte schwere Maschine der Legion endgültig außer Dienst stellt oder sie ein letztes Mal ins Feld schickt, weiß, dass beide Entscheidungen etwas beenden, das sich nicht zurückholen lässt.

ZU DEN KERNDATEN

Was man zuerst bemerkt, ist das Schweigen. Wo andere Titanenlegionen ihre Ankunft mit Vox-Fanfaren und Legionsheraldik auf jedem Hangartor verkünden, kommt die Legio Cinerea ohne Ankündigung und geht ohne Abschiedsgruß. Ihre Titanen tragen keine grellen Farben, keine Trophäen, keine aufwendigen Bannerwerke: nur Aschgrau in Platten wie Dachziegel, mit dunkelgrauen Kanten an Schulter und Rumpf, so gehalten, dass ein Beobachter sie bei schlechtem Licht für Teile der Landschaft hält. Man findet sie nicht in den großen geschlossenen Formationen der Reaver- und Warlord-Legionen, sondern in kleinen, schnellen Rudeln von Warhound-Titanen, die weit vor der eigenen Linie operieren, manchmal tagelang ohne Funkkontakt. Wer mit ihnen gedient hat, beschreibt sie nicht als Götter, sondern als etwas Härteres: als Werkzeuge, die zuerst kommen und zuletzt gehen, komme, was wolle. Die Legion zählt ihre Stärke nicht in Kompanien, sondern in Maschinen, von denen jede einen Namen, ein Alter und eine Liste der Schäden trägt, die niemand mehr vollständig reparieren kann. Ihre Princeps werden auf Mars aus Linien gezogen, die seit Jahrhunderten dasselbe Blut und denselben Verlust teilen, und wenn eine Maschine fällt, wird sie nicht ersetzt, sondern in einem kurzen, nüchternen Ritus aus dem Register gestrichen. Was bleibt, ist eine Legion, die kleiner wird, während die Kriege, die sie führt, nicht kleiner werden.

> *Wir gehen zuerst. Wir gehen zuletzt. Dazwischen ist unsere Sache.*