



DIE ASCHEWACHE

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War

„Wir stehen. Wir dienen. Wir wachen. Wir erinnern.“



CORE IDENTITY

Progenitor Legion	Salamanders
Founding	Ultima Founding — Primaris raising (c. 999.M41)
Homeworld type	Ice World
Combat doctrine	Defensive garrison doctrine
Allegiance	Loyalist
Chapter strength	Depleted
One-sentence definition	Sie sind die Letzten, die auf einer toten Welt noch die Wacht halten, obwohl niemand mehr zählt, wie wenige sie sind.

The four pillars

Standhaftigkeit

Die Aschewache verlässt keinen gehaltenen Posten ohne ausdrücklichen Befehl, selbst wenn Verstärkung ausbleibt und der Funkkontakt abreißt. Diese Säule prägt jede taktische Entscheidung des Ordens: Rückzug ist ein Mittel, niemals ein Reflex.

Demut vor dem Feuer

Aus dem Salamanders-Erbe bewahrt der Orden die Überzeugung, dass Macht ohne Dienst am gemeinen Menschen zur Tyrannei wird. Battle-Brüder der Aschewache essen mit den Garnisonsarbeitern Skorias, tragen deren Namen in kleine Ascheurnen genäht in die Innenseite ihrer Rüstungspolsterung.

Wachsamkeit gegen das Schweigen

Der Necron-Feind lehrt keine Furcht durch Lärm, sondern durch das Fehlen jeder Vorwarnung. Diese Säule verpflichtet jeden Wachtposten zu ständiger, redundanter Beobachtung — nie ein einzelner Sensor, nie ein einzelnes Augenpaar.

Erinnerung

Ein ausgebluteter Orden, der keine Verstärkung erwarten darf, überlebt nur, wenn er sein eigenes Wissen konserviert. Jede Kampagne, jeder gefallene Bruder, jede getroffene taktische Fehlentscheidung wird in der Halle der Namenlosen Asche archiviert — nicht aus Sentimentalität, sondern weil man sich einen zweiten Fehler nicht leisten kann.

Tonality (bullet points)

Point

Farbpalette: Aschgrau, Gletscherweißblau, erlöschendes Glutorange, angelaufene Bronze

Grundstimmung: erschöpfte Ruhe, angehaltener Atem, Schnee, der jeden Laut dämpft

Bildsprache: Reif auf Ceramit, steif gefrorene Banner, Atemwolken vor Helmvisieren

Kein Triumphalismus — Siege sind teuer, leise und werden nicht gefeiert



Comparison vs. progenitor legion

Aspect	Progenitor legion	This chapter
Heimwelt	Nocturne (Vulkanwelt)	Skoria (Eiswelt mit unterirdischem Vulkanismus)
Kampfdoktrin	Vielseitig, Monsterjagd, Belagerungsbrecher	Reine defensive Garnisonsdoktrin
Temperament	Warmherzig, geduldig, handwerksstolz	Erschöpft, wortkarg, pflichtbewusst bis zur Selbstaufgabe
Verhältnis zu Zivilisten	Beschützend, aktiv eingebunden	Beschützend, aber distanziert — zu wenige, um nahe zu sein
Gensaat-Stabilität	Eine der stabilsten aller Legionen	Grundsätzlich stabil, aber durch Kälteumgebung mit eigenem Verfallsmuster
Symbolik	Drache, Amboss, Flamme	Erlöschende Glutrunen, Ascheurne
Glaubenspraxis	Promethean-Kult, Hoffnung auf Vulkans Rückkehr	Verwandter Kult, aber ohne messianische Erwartung — Ausharren statt Erlösung

LORE & HISTORY

Founding history

Die Aschewache entstand nicht aus einem geplanten Feldzug der Erneuerung, sondern aus der Not der Jahre um den Fall von Cadia. Als der Große Riss die Galaxis zerschnitt und die Blendende Finsternis das Astronomican verstummen ließ, brach im Segmentum Obscurus die Kommunikation zu Dutzenden Grenzsyste men ab. Skoria, eine unbedeutende Eiswelt mit einer kleinen imperialen Garnisonsbevölkerung und einer strategisch wichtigen Voidstation im Orbit, war eines dieser Systeme.

Als ein Salamanders-Kreuzer auf dem Rückweg von einer havarierten Flottenoperation nahe dem System gestrandet strandete — sein Warp-Antrieb durch die tobenden Strömungen um den Riss beschädigt —, entdeckte die an Bord befindliche Kompanie unter Hauptmann Vek'Torash unter Skorias Gletschern die Ruinen einer schlafenden Nekropole. Die Mechanicus-Kohorte, die man zu Rate zog, war unmissverständlich: eine Evakuierung war unmöglich, ein Weiterzug ohne Reparatur ausgeschlossen, und was unter dem Eis lag, durfte unter keinen Umständen unbewacht bleiben.

Das Adeptus Terra, ohnehin durch die Ultima-Gründung mit der Aufstellung zahlreicher neuer Orden aus Ersatz-Gensaat und versprengten Astartes-Kadern befasst, sanktionierte im Jahr 003.M42 formell die Umwandlung der gestrandeten Kompanie in einen eigenständigen Orden. Es gab keine feierliche Zeremonie auf Terra, keine Ordensfeste, die eigens errichtet wurde — nur ein Funkspruch, monatelang verspätet, der bestätigte, was auf Skoria längst Tatsache war: dass hier ein neuer Orden der Adeptus Astartes stand, weil er nirgendwo sonst hinkonnte. Salamanders-Gensaat, ergänzt durch von der nächstgelegenen Reliquienschmiede zugeteilte Progenoid-Reserven, bildete die Grundlage der ersten Generationen. Vek'Torash wurde zum ersten Ordensmeister erhoben — ein Titel, den er nach eigenem Bekunden nie gewollt hatte.



ANVIL-OF-WAR

Die folgenden Jahrzehnte waren keine Geschichte der Expansion, sondern der Erschöpfung. Verstärkung aus dem Kernimperium blieb aus; die Reliquienschmiede, die zugesagt hatte, weitere Aspiranten zu liefern, verlor selbst den Kontakt zu ihrem Sektor. Der Orden wuchs nie über eine Bruchzahl seiner nominellen Stärke hinaus, und jede Kampagne gegen die erwachende Nekropole kostete mehr, als ersetzt werden konnte.

Homeworld description

Skoria ist eine Welt aus zwei widersprüchlichen Wahrheiten: eine Kruste aus Gletschereis, kilometertief, und darunter ein Netz aktiver Vulkanschlote, deren Hitze Risse und Höhlensysteme in das Eis schmilzt. Wenn diese Schlote ausbrechen, fällt kein Regen, sondern feiner grauer Vulkanascheschnee — die Bevölkerung nennt es schlicht den Aschfall, ein Ereignis, das ganze Wochen andauern und Sichtweiten auf wenige Schritte reduzieren kann. Der Name des Ordens ist diesem Phänomen direkt entlehnt.

Zwei einheimische Spezies prägen die Kultur des Ordens. Der ****Frostwurm****, ein bis zu zwölf Meter langer, blindes, wärmesuchendes Kriechtier, das sich durch die warmen Vulkantunnel unter dem Eis bewegt, gilt als Prüfstein persönlichen Mutes: Novizen, die den letzten Schritt zum Späher-Rang gehen, müssen einen ausgewachsenen Frostwurm allein in dessen eigenem Tunnelsystem aufspüren und erlegen, ohne Unterstützung. Die ****Aschmotten****, kleine, ledrig-flügelige Insekten, die in Schwärmen während des Aschfalls auftreten und sich an der Restwärme toter oder verwundeter Körper sammeln, gelten unter den Kampfbrüdern als Vorboten — ihr plötzliches Erscheinen über einem gefallenem Bruder wird bei Bestattungsriten als Zeichen gedeutet, dass die Seele den Weg zur Asche gefunden hat.

Chapter cult

Die Aschewache folgt formal dem Promethean-Kult ihrer Ursprungslegion — der Ehrfurcht vor der Schmiede, dem Glauben an Vulkan als Beschützer der Schwachen und Handwerker der Stärke. Doch wo der Kult auf Nocturne von Hoffnung getragen wird — der Erwartung, dass der Primarch eines Tages zurückkehrt —, hat sich unter den Bedingungen Skorias eine kargere, resigniertere Form herausgebildet. Man spricht selten von Rückkehr. Man spricht von Ausharren. Die zentrale liturgische Handlung ist nicht das Schmieden neuer Waffen, sondern das Bewahren alter: jede Waffe, die ein gefallener Bruder trug, wird gereinigt, neu geweiht und einem Nachfolger übergeben, mit der ausdrücklichen Formel, dass „das Feuer, das darin brennt, älter ist als jeder, der es trägt“. Es ist ein Kult der Kontinuität ohne Erlösungsversprechen — Glaube als Pflicht, nicht als Trost.

Gene-seed quirks

Die Salamanders-Gensaat ist unter allen Ursprungslegionen für ihre außergewöhnliche Stabilität bekannt; ihre bekannteste physiologische Eigenheit ist eine übersteigerte Aktivität des melanochromischen Organs, die den Trägern kohlrabenschwarze Haut und im Kampf glühende Augen verleiht — eine Anpassung an die Strahlung und Hitze Nocturnes. Bei der Aschewache zeigt sich unter den entgegengesetzten klimatischen Bedingungen Skorias eine ebenso entgegengesetzte Störung: Statt der Haut Farbe und Hitzeresistenz zu verleihen, beginnt das Organ bei längerer Kälteexposition, unregelmäßig zu versagen — ein Prozess, den der Orden nüchtern dokumentiert, niemals feiert.

Fluch-Stufen

****Stufe 1 — Erstes Grauen:**** - feine, aschgraue Flecken an Fingerknöcheln und Wangenknochen - der



ANVIL-OF-WAR

innere Glutschein der Augen dimmt zu einem stumpferen, bräunlichen Orange - verzögerte Wundgerinnung bei Kälteexposition (Beeinträchtigung des Larraman-Organs) - zwanghaftes Aufsuchen von Wärmequellen, längeres Verweilen an der Frostschieme ohne dienstlichen Grund - ein leises Knirschen in den Gelenken bei Bewegung in kalter Luft

Brüder in dieser Stufe verrichten weiterhin regulären Dienst. Der Apothecarius vermerkt die Symptome bei der halbjährlichen Musterung, ohne den Betroffenen darüber zu unterrichten, sofern keine Beeinträchtigung der Kampffähigkeit vorliegt.

****Stufe 2 — Steinnarbe:**** - die grauen Flecken breiten sich aus, die Haut verhärtet und reißt netzartig auf wie abkühlende Lava - der Glutschein der Augen erlischt vollständig, die Iris wird stumpf grau - die Gelenke sind hörbar rau, Bewegungen verlangsamen sich merklich, Wärmepackungen unter der Rüstung werden notwendig - die Sekrete der Betcherschen Drüse verkrusten aschgrau um Mund und Kiefer - der Betroffene spricht spürbar weniger, die Stimme wird flach und leise (beginnende Verkalkung des Kehlkopfgewebes)

Ab dieser Stufe wird der Bruder namentlich erfasst. Verantwortlich ist der Apothecarius, der die Beobachtung im Kalthaus durchführt: monatliche Untersuchungen, Protokollierung jeder neuen Rissbildung, und — sobald die Sprache spürbar nachlässt — tägliche Kontrolle. Der Betroffene bleibt im aktiven Dienst, solange seine Kampffähigkeit nicht gefährdet ist, wird aber keinem Posten mehr zugeteilt, den er allein halten müsste.

****Stufe 3 — Das Erkalten:**** Der Körper verhärtet vollständig zu einer aschgrauen, steinähnlichen Struktur; Bewegung wird auf ein rudimentäres, mechanisches Minimum reduziert, Schmerz scheint zu verschwinden, ebenso jede erkennbare individuelle Reaktion. Der Orden bezeichnet diesen Zustand mit dem eigenen Begriff des Erkalten — nicht als Tod, aber auch nicht mehr als Leben im gewohnten Sinn.

Ein Bruder, der das Erkalten erreicht, wird nicht getötet und nicht versteckt. Er wird der Verlorenen Kompanie überstellt — der letzten Verwendung, die der Orden für ihn kennt.

Verlorene Kompanie

****Der Name.**** Die Aschewache nennt diese Formation die Erkaltenen — eine wörtliche Übernahme der letzten Fluchstufe. In der Ordenssprache bedeutet der Name keine Schande, sondern eine Feststellung: Diese Brüder haben aufgehört, sich zu verändern, weil sie nichts mehr zu verlieren haben.

****Entfernte Rüstungskomponente.**** Jedem Kampfbruder in gutem Stand werden Glutlinsen in den Helm eingesetzt — Linsen, die im Kampf dumpf orangerot glühen und symbolisch das innere Feuer Nocturnes tragen, das der Orden trotz der Verbannung ins Eis bewahrt. Den Erkaltenen werden diese Linsen entfernt und durch stumpfes, blindes Glas ersetzt. Das Fehlen des Glutscheins ist die deutlichste Aussage, die die Rüstung selbst treffen kann: Das Feuer ist erloschen.

****Hinzugefügte Ausrüstung.**** In den Rand der linken Schulterpanzerung ist bei den Erkaltenen eine Aschkapsel eingelassen — eine kleine, versiegelte Kammer, die eine Prise Vulkanasche vermischt mit der Asche gefallener Brüder enthält. Eine winzige, vom Rückenmodul der Rüstung abgezweigte Thermospule hält den Inhalt konstant über der Umgebungstemperatur, sodass die Kapsel niemals vollständig auskühlt — die letzte Wärme, die diese Brüder noch bewusst tragen.

****Helm und Kopfbedeckung.**** Alle Erkaltenen tragen denselben schlichten, aschgrauen Vollhelm ohne Kompanie- oder Rangkennzeichnung, identisch von Bruder zu Bruder. Diese Gleichförmigkeit ist die eigentliche Aussage: Individualität ist bereits abgelegt, was bleibt, ist eine einzige, ununterscheidbare



ANVIL-OF-WAR

Wache.

""Geht. Die Kälte kennt euren Namen schon nicht mehr."" — Der Ordenspriester der Aschewache

Nach dem Tod. Fällt ein Erkalteter im Feld, wird sein Körper geborgen, wo immer möglich, und in einen Eisrahmen eingebettet, der ihn aufrecht stehend konserviert. Diese Rahmen säumen die Wände der Krypta der Verlorenen — eine stumme, reglose Ehrengarde, die der Orden nicht als Grab, sondern als letzten Wachposten begreift.

COMPANIES

Companies

I. Die Unbewegten

Company colour: Knochenweiß

Role: Veteranen-/Terminatorgarde, letzte Verteidigungslinie

II. Die Sturmwacht

Company colour: Ockergelb

Role: Mobile Reserve, Gegenangriffe zur Entlastung belagerter Posten

III. Der Innere Ring

Company colour: Blutrot

Role: Kernverteidigung der Feste Aschklamm

IV. Die Außenposten

Company colour: Dunkelgrün

Role: Vorgeschobene Garnisonen, isolierte Wachtürme

V. Die Letzte Reserve

Company colour: Schwarz

Role: Strategische Reserve, am stärksten ausgeblutete Formation

Späherkompanie „Die Frostläufer“

Company colour: Kalt-Grau

Role: Aufklärung, Ausbildung der Novizen



NOTABLE CHARACTERS

Characters

Ordensmeister Tu'Rhaas

Amtierender Ordensmeister der Aschewache, selbst bereits von den frühesten Anzeichen des Grauens gezeichnet — graue Flecken an beiden Handrücken, die er nicht verbirgt. Er führt in Meisterwerkrüstung, trägt einen Sturmschild und die Kraftfaust Letzte Glut, ein Erbstück seines Vorgängers Vek'Torash.

"Ich führe keinen Orden der Sieger. Ich führe einen Orden, der sich weigert, aufzuhören." —
Ordensmeister Tu'Rhaas

Bei Kharnak-Sieben hielt er das einstürzende Tunneltor allein, während seine Kompanie sich zurückzog — eine Tat, über die er selbst nie spricht, außer wenn man ihn direkt danach fragt, und dann nur mit einem Satz: „Es musste jemand tun.“

Ordensmeister Vek'Torash (gefallen)

Der Gründer des Ordens, ehemals Hauptmann einer Salamanders-Expeditionskompanie, gestrandet über Skoria und gezwungen, aus Trümmern einen neuen Orden zu formen. Er führte in Mark-VII-Aquila-Rüstung, die er nie durch ein neueres Modell ersetzte, und starb im zweiten Jahr der Erwachung von Kharnak-Sieben, als er einer eingeschlossenen Trupp den Rückzug ermöglichte.

"Wir haben keine Heimat mehr, in die wir zurückkehren könnten. Also machen wir diese hier zu einer, die es wert ist, gehalten zu werden." — Ordensmeister Vek'Torash, zugeschrieben, letzte überlieferte Worte

Sein Leichnam wurde nie geborgen; sein Name steht dennoch in der Halle der Namenlosen Asche, in der ersten Nische, die man dort je weihte.

Ordenspriester Ashkar Ny'Vehl

Hüter der Halle der Namenlosen Asche und geistliche Autorität des Ordens. Er trägt geschwärmte Rüstung mit dem Aschenschädel-Symbol und führt sowohl die Bestattungsriten als auch die Zeremonie, mit der ein Bruder formell der Verlorenen Kompanie übergeben wird.

"Ich habe mehr Namen gesprochen als jeder andere hier lebende Bruder. Ich fürchte den Tag nicht, an dem ich meinen eigenen hinzufüge — ich fürchte den Tag, an dem niemand mehr da ist, ihn zu sprechen." — Ordenspriester Ashkar Ny'Vehl

Während des Langen Winters von Skoria hielt Ny'Vehl über einem eingeschneiten Schlachtfeld eine improvisierte Totenwache für neunzehn Brüder gleichzeitig — allein, da kein weiterer Ordenspriester verfügbar war.

Apothecarius Morvain Skel

Verantwortlich für die Beobachtung im Kalthaus und die Dokumentation jeder Fluchstufe. Skel ist bekannt für seine emotionslose Präzision — und für die eine Ausnahme, die diese Präzision je durchbrach.

"Ich habe Freunde in Stein verwandeln sehen. Danach lernt man, keine mehr zu haben — es macht die Berichte kürzer." — Apothecarius Morvain Skel

Als sein langjähriger Ausbilder Stufe 2 erreichte, verzögerte Skel dessen Überstellung an die Verlorene Kompanie um drei Wochen entgegen dem Protokoll — eine Entscheidung, die im Ordensrat nie offiziell zur Sprache kam, aber von jedem Kalthaus-Wärter seither still respektiert wird.

CAMPAIGNS

Campaigns

Die Erwachung von Kharnak-Sieben

Era: 012–015.M42

Enemy: Nyktolith-Dynastie (Necrons)

Duration: 3 Jahre

Outcome: Pyrrhussieg, Nekropole wiederversiegelt

Die Entdeckung der schlafenden Nekropole unter Skorias Eis hätte ein Fußnoteneintrag bleiben können, wäre sie nicht durch einen unglücklich platzierten Bohrschacht der Mechanicus-Kohorte vorzeitig geweckt worden. Drei Jahre lang kämpfte die junge Aschewache in engen, von Wärme und Kälte gleichermaßen feindseligen Tunneln gegen erwachende Necron-Krieger, bis es gelang, den zentralen Zugangsschacht mit einer improvisierten Sprengladung endgültig zu versiegeln. Der Orden verlor in diesen drei Jahren beinahe die Hälfte seiner ursprünglichen Stärke — der Ursprung dessen, was heute schlicht als „ausgeblutet“ gilt.

Die Belagerung der Aschklamm

Era: 021.M42

Enemy: Reste der Waaagh Grimzahn (Orks)

Duration: 40 Tage

Outcome: Festung gehalten, mehrere Außenposten verloren

Versprengte Ork-Kräfte, die sich nach dem Zerfall einer größeren Waaagh in benachbarten Systemen sammelten, wandten sich Skoria als leichtes Ziel zu — eine Fehleinschätzung, die vierzig Tage brauchte, um sich als solche herauszustellen. Der Innere Ring hielt die Aschklamm selbst, während drei entlegene Wachtürme geopfert werden mussten, um genug Kräfte für die Kernverteidigung freizuhalten. Die Belagerung bestätigte im Nachhinein die gesamte defensive Ausrichtung des Ordens: Skoria fiel nicht, aber der Preis dafür war spürbar.

Der Lange Winter von Skoria

Era: 025–031.M42

Enemy: Nyktolith-Dynastie (Necrons)

Duration: 6 Jahre andauernder Kleinkrieg

Outcome: Ungewisser Waffenstillstand, andauernd



ANVIL-OF-WAR

Anders als bei Kharnak-Sieben gab es keinen einzelnen Ausbruch, sondern ein langsames, unregelmäßiges Wiedererwachen kleinerer Necron-Zellen über sechs Jahre hinweg — Angriffe, die kamen und gingen, ohne erkennbares Muster, ohne Vorwarnung durch übliche Aufklärung. Die Frostläufer erkannten früh, dass konventionelle Wachsamkeit nicht ausreichte, und der Orden stellte seine gesamte Außenpostendoktrin um: kleinere, mobilere, häufiger rotierende Wachmannschaften. Der „Lange Winter“, wie ihn der Orden selbst nennt, gilt offiziell nicht als beendet — lediglich als „derzeit ruhend“.

DESIGN BIBLE

Colour identity (narrative)

Die Rüstung der Aschewache ist in gedämpftem Aschgrau gehalten — eine bewusste Abkehr vom tiefen Schwarzgrün der Salamanders, die die kalte, lichtlose Realität Skorias widerspiegelt. Glutorange erscheint nur an wenigen, symbolisch aufgeladenen Stellen: den Helmlinsen, kleinen Rünen, vereinzelt Randstreifen. Es ist kein dominierendes Farbelement, sondern ein bewusst rares — ein Feuer, das nicht verschwendet werden darf.

Paint recipe – armour

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Mechanicus Standard Grey	Base	Grundfarbe der Rüstungsplatten
Nuln Oil	Shade	Vertiefung der Rillen und Gelenke
Dawnstone	Layer	Mittlerer Grauton, Wiederaufbau der Fläche
Administratum Grey	Layer	Erste Aufhellung der erhabenen Flächen
Ulthuan Grey	Edge	Kaltweißes Kanten-Highlight

Paint recipe – accent colour

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Mephiston Red	Base	Untermalung für satte Tiefe
Troll Slayer Orange	Layer	Grundton der Glutrune und Linsen
Fire Dragon Bright	Layer	Punktueller Aufhellung im Zentrum
Dorn Yellow	Edge	Glutkern-Highlight in den Linsen

Paint recipe – metal elements

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbelcher	Base	Grundmetallfläche
Nuln Oil	Shade	Vertiefung und Alterung
Ironbreaker	Layer	Aufhellung der Grundfläche
Stormhost Silver	Edge	Scharfes Kanten-Highlight



HERALDRY & TRANSFER GUIDE

Heraldry placement

Position	Marking
Linke Schulterpanzerung	Römische Kompanienzahl auf Kompanienfarbe
Rechte Schulterpanzerung	Erlöschende Glutrune (Ordenssymbol) auf aschgrauem Feld
Helm	Glutlinsen in gedämpftem Orange (außer Erkaltete: stumpfes Glas)
Knie	Feldzugsehrung als kleine Aschabdruck-Rune, eine pro Kampagne
Rückenpanzerung	Reliquiar-Siegel und Kampagnen-Ikonen
Brustplatte	Aquila, darunter klein die Kompanienummer
Augen (Helm-linsen)	Glutorange leuchtend (Standard); stumpfes Grau (Erkaltete)
Chaplain-Helm	Schwarz lackiert, weißes Aschenschädel-Symbol auf der Stirn

Company colours

Company	Hex code	Nearest Citadel colour	Note
I. Die Unbewegten	#ABA173	Ushabti Bone	Wird auf Terminorrüstung nur an Schultern und Knien angewandt
II. Die Sturmwatch	#FBB81C	Averland Sunset	Streifenmuster auf Fahrzeugpanzerung
III. Der Innere Ring	#650001	Khorne Red	Volle Schulterfläche, kein Muster
IV. Die Außenposten	#003D15	Caliban Green	Oft wettergebleicht dargestellt
V. Die Letzte Reserve	#000000	Abaddon Black	Häufig mit sichtbaren Reparaturflicken
Späherkompanie	#697068	Dawnstone	Matt, ohne Glanzlack, zur Tarnung

Rank markings

Rank / role	Marking	Placement
Ordensmeister	Doppelte Glutrune	Beide Schulterpanzerungen
Hauptmann	Einzelne Kompanie-Rune mit Balken	Rechte Schulterpanzerung
Veteranen-Sergeant	Schwarz-weiß gestreifter Helmstreifen	Helmoberseite
Apothecarius	Weißes Kreuz auf rotem Grund	Helm und rechter Unterarm
Ordenspriester	Aschenschädel-Symbol	Helmstirn
Techmarine	Rotes Mechanicus-Zahnrad	Linke Schulterpanzerung
Späher	Grauer Tarnumhang, keine Insignien	Rückenbereich



GLEAN / MIDJOURNEY PROMPTS

Prompts (English)

Key Art, Chapter in Battle

Wide-angle battle scene on a windswept ice trench line at dusk. Space Marines in ash-grey ceramite power armor with glowing dull-orange helmet lenses fire bolters against skeletal metallic Necron warriors emerging from cracked ice. Blizzard, grey volcanic ash mixing with snow. A stiff, frost-covered banner reads „ASCHEWACHE“ in worn Gothic lettering. Cold blue-white light from the left, orange muzzle flashes, low camera angle from ground level.

Chapter Master Tu'Rhaas, Full Figure

Full-figure portrait of a Space Marine Chapter Master in ornate artificer power armor, ash-grey with dull orange trim and faint grey ash-crack patterns across his exposed hands. He wields a glowing power fist etched with runes and carries a large storm shield. Helmet tucked under one arm, revealing dark grey skin and cold amber eyes. Standing on ice, backlit by a distant volcanic glow, studio-quality lighting, neutral pose, front-three-quarter angle.

Action Scene, Kharnak-Sieben Campaign

Underground tunnel battle, narrow rock corridor lit by pulsing green Necron energy. A lone Terminator-armored Space Marine in bone-white and ash-grey plating blocks a collapsing gate, thunder hammer raised, ceramite dented and scorched. Skeletal Necron warriors advance through dust and falling rock debris. Camera at low angle looking up the tunnel, dramatic green rim light against grey stone, motion blur on falling rubble.

Fortress-Monastery / Homeworld Establishing Shot

Wide establishing shot of a fortress carved into a deep ice canyon on a frozen world. Grey volcanic ash falls like snow over jagged glacial cliffs, steam vents rising from cracks in the ice below the fortress walls. Gothic buttresses and dark iron gates are half-buried in drifted ash-snow. Overcast sky, dim orange sun barely visible through haze, wide symmetrical composition, muted cold color grading.

Single Battle-Brother, Standing Portrait

Front-view standing portrait of a single Space Marine in ash-grey power armor with a bone-white left shoulder pad marked with a Roman numeral "I". Helmet on, lenses glowing dull orange, frost visible on the pauldrons and chest plate. A small ash-colored reliquary capsule is visible on the shoulder rim. Neutral stance, arms at sides, plain dark grey studio background, soft frontal lighting.

Heraldic Symbol on Plain Background

A single heraldic icon centered on a plain flat ash-grey background: a stylized dying ember rune, a jagged flame shape rendered mostly in dark grey with a thin cracked orange line glowing faintly through its center, resembling cooling volcanic rock. Sharp clean vector-like edges, subtle metallic sheen, no additional text, no border, symmetrical composition, even lighting.



Heraldry Sheet with Company Markings

A flat heraldry reference sheet on parchment-grey background, titled „ASCHEWACHE —

Kompanienfarben" at the top in bold Gothic lettering, with "The Ashen Watch — Company Colours" in smaller print beneath. Six labeled shoulder-pad icons arranged in a row, each with a German caption below: „Kompanie I", „Kompanie II", „Kompanie III", „Kompanie IV", „Kompanie V",

„Späherkompanie", each pad colored bone-white, ochre-yellow, blood-red, dark green, black, and grey respectively.

Additional Named Character, Ordenspriester Ashkar Ny'Vehl

Standing portrait of a Chaplain-type Space Marine in fully black power armor, an ash-white skull symbol painted on the helmet's forehead, crozius staff held upright in one hand glowing faintly purple at its tip.

Purity seals and small ash-grey urn charms hang from his belt and pauldron. Dim candlelit stone hall behind him, rows of small niches visible in the background wall, somber low lighting from below.