



LEGIO PERPETUA — THE STEADFAST

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War



CORE DATA

Kind of formation	Titan Legion
Seat (world)	Flottenbasiert
Era	The Indomitus era (after the Great Rift, every surviving Titan a reliquary)

ORIGIN & SEAT

Founding / rediscovery

Die Forge-Welt der Legio Perpetua trägt keinen Namen, den man auf einer Sternkarte fände, denn sie steht auf keiner Karte still genug, um verzeichnet zu werden. Man nennt sie die Forge-Flotte Ashkelon: ein Verband aus ausgehöhlten Kolonieschiffen, umgebauten Frachtern und drei eigens gegossenen Manufactorum-Rümpfen, die seit dem Großen Kreuzzug im Verbund driften, ihre Schmelzöfen niemals gelöscht, ihre Schichten nach einem Kalender gezählt, der Tag und Nacht nicht kennt. Wer an Bord geboren wird, kennt keinen Horizont; wer je auf einer Welt mit offenem Himmel steht, muss sich erst das Gehen neu beibringen, weil der Boden nicht schwankt, wie er sollte. Man erkennt die Kinder Ashkelons an der Blässe unter dem Ölschmutz und an der Art, wie sie jede Decke über sich mustern, bevor sie ihr trauen.

Ashkelon war als Explorator-Flotte ausgesandt, eine als Forge-Welt vorgesehene Region namens Kessariss zu erschließen. Sie fand dort keine Welt vor, sondern eine Asche-Ruine: ein Waaagh war ihr zuvorgekommen und hatte alles verbrannt, was der Fabricator-Rat hatte ernten wollen. Archmagos Explorator Vennik Thal erklärte, kein Schiff der Flotte werde Kessariss' Boden betreten, bevor die Grünhäute von ihm getilgt seien — und begann, Gott-Maschinen zu bauen, um das zu erledigen, wozu keine Kolonie mehr da war. Diese Aufgabe wurde nie beendet; Orks kehren zurück, wo man sie einmal fand, in immer neuen Horden, und Ashkelon ist seither niemals gelandet. Die ersten Titanen der Legio Perpetua wurden gebaut, um Gargants zu brechen, nicht Menschen.

Der Bund zwischen Legion und Flotte ist nicht verhandelbar: Wenn das Imperium ein Ziel benennt und der Rat der Ashkelon-Magi ein anderes für dringlicher hält, hat der Rat das letzte Wort — solange er es sich leisten kann, es zu behalten. Geprüft wurde das während des Indomitus-Kreuzzugs, als das Munitorium die Flotte zu einem belagerten Sektor beorderte, während der Rat zuerst einen Ork-Hulk verfolgte, den man für einen Nachfahren der ursprünglichen Kessariss-Horde hielt. Die Legion kam später an, als befohlen; zwei Welten fielen in der Zwischenzeit. Das Imperium duldete es, wie es die Flotte seit zehntausend Jahren duldet, weil ihr Gründungsschwur älter ist als jede Order von Terra.

Princeps-Kandidaten kommen ausschließlich aus der voidgeborenen Bevölkerung der Flotte selbst — Kinder von Servitor-Aufsehern, Vox-Technikern, Reaktorwachen. Die Auswahl heißt unter den Werkern schlicht *die Probe*: ein ungeschützter Manifold-Kontakt mit einer stillgelegten Sarkophag-Kammer, ohne Führung, ohne Rückzugsmöglichkeit. Wer die Probe besteht, verlässt den Raum verändert. Wer sie nicht besteht, verlässt ihn manchmal gar nicht — und wird, wenn er überlebt, in den Dienst der Servitor-Kader übergeben, wo er der Flotte trotzdem dient, nur ohne je wieder zu sprechen.



The break in their history

Entschieden wurde es am Corvine-Drift, einem Ankerpunkt, an dem eine Abteilung des Kriegsherrn Ashkelon zum Übertritt bewegen wollte — mit einem Angebot, das für keine andere Legion je Gewicht gehabt hätte: eine Welt, benannt, garantiert, dauerhaft, ein Ort, an dem die Flotte endlich Boden unter die Füße bekäme. Princeps Seniores Aurelia Kesh hörte das Angebot und glaubte es. Grand Master Thennos Iulari hörte es und weigerte sich, und die Mehrheit der Legion folgte ihr. Als die Schlacht entschieden war, hatte Kesh zwei Reaver-Rümpfe mit sich genommen; keiner von beiden wurde je wiedergefunden.

Die Legion hat ihre eigene Antwort auf diesen Verlust: Die Namen jener beiden Maschinen wurden ins **Verzeichnis der Stille** eingetragen und dürfen niemals wieder vergeben werden — die einzige Ausnahme, die die Tradition der bewahrten Namen kennt. Eine Legion, die sonst jeden gefallenen Namen weiterträgt, hat diese beiden für immer sterben lassen, und jeder Novize lernt, warum.

Was danach blieb: Zwei ganze Maniples kehrten aus der späten Häresie nicht zurück, verschickt zur Verstärkung anderer Flotten, die selbst untergingen, bevor Ashkelon eintraf. Die Legion hat seitdem aufgehört, Befehlen von Terra ohne eigene Bestätigung durch ihre Void-Auguren zu folgen — ein Misstrauen, das nie wieder aufgegeben wurde. Stattdessen hält sie seither immer eine Reserve zurück, niemals vollständig committed, ein Grundsatz, der ihrer sonstigen Kompromisslosigkeit im Feld fast widerspricht und den nur wenige außerhalb der Flotte je erklärt bekommen.

RULE & STRENGTH

Strength and preferred patterns

Die Legio Perpetua ist eine Legion der Reaver, nicht aus Vorliebe, sondern aus Notwendigkeit: Die Gießereien der Flotte sind Schiffsrümpfe, keine Bergwerksstädte, und ein Rumpf von der Größe eines Warlord sprengt fast jede Helling, die Ashkelon noch besitzt. Ein einziger Warlord-Rumpf gilt als das äußerste, was die Flotte in einer Generation aufbringen kann; ein Titan der Emperor-Klasse wurde nie auch nur geplant. Also baut man Reaver, in Reihen, so viele, dass die alte Battleline-Doktrin — geboren für Wände aus Warlords — hier zu einer Wand aus Reaver umgeformt werden musste, mit einem einzigen Warlord als Anker in der Mitte, wenn einer verfügbar ist.

Kurz ist die Legion an Void-Schild-Kondensatoren, die nur aus geborgenen Wracks stammen, niemals aus eigener Fertigung — jede Void-Schild-Bank an Bord trägt die Handschrift eines anderen, oft fremden Schiffes. Ganz fehlen bestimmte ältere Plasma-Reaktor-Muster, deren volle Bauweise selbst den verbliebenen Archiven der Flotte nicht mehr zugänglich ist; wo ein solcher Reaktor versagt, wird die Maschine, die ihn trug, nicht ersetzt, sondern stillgelegt. Am bittersten: Ein Teil des Panzerstahls, der heute die lebenden Reaver der Legion flickt, stammt aus den geborgenen, anonymisierten Platten der beiden Verräter-Rümpfe vom Corvine-Drift — ihre Namen sind ausgelöscht, ihr Metall trägt die Flotte weiter, ob sie will oder nicht.



Doctrine and warfare

Die Battleline der Legio Perpetua ist keine Formation, die auf Präzision zielt. Reaver stehen abreast, Schulter an Schulter, ein Warlord als Anker in der Mitte, wo einer da ist; kein Warhound läuft voraus, kein Späher meldet, was jenseits der nächsten Kuppe liegt. Trifft diese Wand auf etwas, das sie nicht kommen sah — verminte Gräben, getarnte Tunnelöffnungen, ein Hinterhalt aus dem Untergrund, wie ihn Orks so gerne graben —, gibt es keinen Plan B: Die Wand nimmt den Schlag, schließt die Lücke und geht weiter. Das kostet Maschinen, die eine Aufklärung gerettet hätte, und die Legion weiß das, ohne die Doktrin je zu ändern.

Im Feld bedeutet das: keine Annäherung in Etappen, kein Abtasten des Gegners. Man rückt vor, feuert im geschlossenen Takt und schließt die Distanz Schritt für Schritt, bis der Feind entweder bricht oder unter den Füßen liegt. Fällt eine Maschine, schließt sich die Reihe über die Lücke, ohne dass Befehl dazu nötig wäre — das kennt jede Astra-Militarum-Einheit, die je in ihrem Schatten marschiert ist, als *der Ashkelon-Wall*.

Für die Soldaten, die im Windschatten dieser Wand vorrücken, ist das keine Erscheinung eines Gottes. Sie sehen Rauch, der niemals aufreißt, Schritte, die den Boden zu Staub stampfen, lange bevor der eigentliche Feind in Sicht kommt, und Trupps, die sich ducken, wenn eine Carapace-Waffe über sie hinweg feuert, weil der Überdruck allein reicht, um einen Mann von den Beinen zu reißen. Sie lernen schnell, den Abstand zu halten, den kein Vorgesetzter je genau beziffert, und sie lernen, dass die Wand nicht zurückweicht, um sie zu retten — was manchmal heißt, dass sie es selbst tun müssen.

rites & flaw

Rites, traditions, rivalries

Fällt ein Titan der Legio Perpetua endgültig, überlebt sein Name den Rumpf. Die *Übergabe des Namens* wird vom Archmagos der Flotte gemeinsam mit den überlebenden Moderati der verlorenen Maschine und dem künftigen Princeps vollzogen — ein Ritus, der die gesamte Dauer eines Systemdurchquerens beansprucht, die Werker nennen es *die lange Dunkelheit*. In dieser Zeit wird die vollständige Kampfgeschichte der alten Maschine in die Kognitor-Kerne des neuen Rumpfs gesungen, Nacht um Nacht, bis nichts vergessen ist. Wird dieser Ritus unterbrochen — durch Alarm, durch Zeitdruck, durch einen Feind, der nicht warten will —, erwacht die neue Maschine, wie man sagt, *mit den Alpträumen eines Fremden*: unruhig, widerspenstig, misstrauisch gegen die eigene Crew. Man kennt genau einen solchen Fall noch heute, und ihm ist ein eigener Eintrag in Kapitel Sieben gewidmet.

Zwei weitere Bräuche prägen die Flotte. Für ihre Toten kennt Ashkelon kein Grab: Die Asche eines gefallenen Princeps oder einer ganzen Crew wird in einer kleinen Kapsel dem Void hinter der Flotte übergeben, und ein neuer Lichtpunkt wird in Ashkelons eigenem Sternregister vermerkt und benannt — ein Sternbild aus Namen, das kein Astronom auf Terra je verzeichnen wird. Für ihre Maschinen kennt sie die *Nachtwache*: Vor jedem großen Gefecht umschreiten Tech-Priester den Rumpf zu Fuß und rezitieren seine gesamte Kampfgeschichte laut, damit die Gott-Maschine sich erinnert, was sie ist, bevor sie kämpft. Bei den ältesten Namen dauert das Stunden; wer zählt, wie kurz die Rezitation bei einer bestimmten Maschine ausfällt, weiß sofort, wie jung sie wirklich ist.

Ihr Erzfeind sind die Orks, und das prägt jede Entscheidung der Legion tiefer als jede andere Rivalität. Ihre Munition ist auf Volumen ausgelegt, nicht auf Präzision, ihre Void-Schilde auf das Abfangen roher



ANVIL-OF-WAR

kinetischer Wucht statt sauberer Lanzentreffer — was sie gegen einen technisch überlegenen Gegner, etwa Aeldari-Klingen oder nekrontische Waffen, spürbar verwundbarer macht, als es die Legion selbst zugeben würde. Legio Oberon, in den Registern als „Death Bolts II“ geführt, hat mehrfach denselben Kriegsschauplatz geteilt wie Ashkelon; man begegnet einander mit vorsichtigem Respekt, aber man teilt sich das Schlachtfeld ungern, denn Oberons Lehre vom raschen, gezielten Einzelschlag passt schlecht zur Ashkelon-Wand, die niemals zuerst weicht.

Was die Legion verweigert: Sie verlässt ein Schlachtfeld niemals als Erste. Dieser Schwur reicht bis zu Kessariss zurück und wurde nie gebrochen — und er hat sie Maschinen gekostet, die eine rechtzeitige Rückzugsorder gerettet hätte, Namen, deren Linie über Jahrtausende nie unterbrochen war und die eine einzige Nacht des Stehenbleibens beinahe für immer beendet hätte.