



LEGIO MORTUUM — DIE ASCHENWACHT

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War



CORE DATA

Kind of formation	Titan Legion
Seat (world)	Bergbauwelt
Era	M32–M41 (the long interval: knowledge is lost, replacements become irreplaceable)

ORIGIN & SEAT

Founding / rediscovery

Kar Dravin war einmal eine reichhaltige Welt. Die Archive der Adeptus Mechanicus verzeichnen es als Erz-Welt, Typ Eta-Prime — dichte Mantel-Lager von Eisenerz, Wolframit, Thorium und allem, was eine Schmiedewelt braucht, um großen Krieg zu schmieden. Im 30. Jahrtausend, als der Große Kreuzzug noch alle Welten mit seinem Licht berührte, florierte Kar Dravin. Seine Bergbau-Kohorten schlugen täglich tausend Tonnen Erz ab. Seine Hochöfen brannten nachts wie Sterne. Die Gießereien beschäftigten mehr als zehn Millionen Menschen, und ihre Produktion trieb den Imperium-Handel wie der Herzschlag einen Körper antreibt.

Dann erschöpfte sich die Oberfläche. Die leicht zugänglichen Erzmassen verschwanden in ein Jahrhundert des unersättlichen Bergbaus. Die tieferen Schichten erforderten neue Abbaumethoden, neue Sicherungen gegen Einsturz, neue Energieaufwendungen pro Tonne — und langsam, unmerklich, rutschte Kar Dravin in den Niedergang. Im Jahr 882 des 30. Jahrtausends ordnete der Kriegsherr Horus an, eine neue Titan-Legion auf Kar Dravin zu gründen, um die sinkende Produktion abzusichern. Der Name sollte eine Prophezeiung sein. Der Name war eine Warnung, die niemand hörte.

Legio Mortuum wurde gegründet, um Kar Dravin zu verteidigen, und sie wurde gegründet aus Kar Dravin. Die ersten fünf Maschinen — drei Warhunde, zwei Reaver früher Baureihe — wuchsen in den Gießereien der Welt selbst empor, aus ihrem eigenen Erz geschmolzen und gehärtet im Feuer ihrer eigenen Hochöfen. Das war kein Zufall. Es war das Versprechen einer neuen Ordnung: Die Schmiedewelt würde ihre Verteidiger selbst gebären. Die Legion würde mit Kar Dravin atmen. Wenn Kar Dravin blutete, würde die Legion blutend kämpfen.

Diese Verflochtenheit wurde zur Essenz aller Dinge. Der Grand Master der Legion war zugleich ein Mitglied des Magosrats von Kar Dravin — nicht an zweiter Stelle, sondern ebenbürtig. Wenn die Legionsführung von Belangen der Welt das Kommando wollte, musste die Welt zustimmen. Wenn die Adeptus Mechanicus Maschinen abzog, musste der Grand Master sein Einverständnis geben. Diese Doppelloyalität war nicht immer eine Spannung. Für anderthalb Jahrhunderte arbeitete sie. Die Legion wuchs. Ihre Reavers wurden berüchtigt. Ihre Doktrin der schweren Belagerung ward vollendet — langsam vorrückend, Festungen Stein für Stein abnehmend, unaufhaltsam wie Erosion.

Die Rekrutierung der Princeps folgte keinem höfischen Muster. Kar Dravin hatte keine Adelskultur wie andere Welten. Die Kandidaten kamen aus den Bergbauer-Dynastien, aus den Hochofen-Meistern, aus den Ingenieur-Häusern, die drei oder vier Generationen in den Minen gearbeitet hatten. Sie waren kein Adel — sie waren Werkmeister. Sie verstanden Kar Dravin wie ein lebender Organismus, seine Rhythmen, seine Schwächen, seine verborgenen Reserven. Der Auswahlprozess war unmenschlich.



ANVIL-OF-WAR

Kandidaten wurden durch mentale Belastungsproben gequält — Stunden in der Hitze der offenen Hochöfen, Tage in völliger Dunkelheit, Wochen unter Drogen, die die Grenzen der Körper erforschten. Der Schmerz war Teil der Prüfung. Nur wenige bestanden. Die, die es taten, trugen eine Narbe — nicht immer körperlich, aber immer innen, wo es zählte. Sie waren für die Manifold-Verbindung bereit, weil sie bereits wussten, wie es sich anfühlte, ganz zu brennen und nicht zu zerbrechen.

In M31.3 fiel der erste Verdacht auf Kar Dravin wie Asche.

Der Kriegsherr hatte sich abgewandt. Der Große Kreuzzug war vorbei. Die neuen Befehle sprachen von Zweifel, von der Notwendigkeit, die Imperium-Autorität zu prüfen, von Krieg zwischen den Legionen selbst. Der Magos Ordinatus von Kar Dravin, Ordinatus Vhess genannt, erhielt die Nachricht in einem verschlüsselten Vox-Bericht: Legio Xerxes, die Schwester-Legion, war als treu gegenüber dem Imperium gekennzeichnet worden. Kar Dravin sollte sich dem Kriegsherrn anschließen. Der Befehl war eindeutig. Die Konsequenzen für eine Ablehnung waren Vernichtung.

Es gab keine Abstimmung. Es gab keine Sitzung des Magosrats. Es gab nur Ordinatus Vhess, der den Grand Master Princeps Maximus Aldric Valensian in sein Büro rief und ihm sagte: *„Deine Gott-Maschinen werden für uns marschieren, nicht für sie. Das ist kein Angebot. Das ist die Architektur.“*

Valensian hätte nein sagen können. Legio Xerxes war stärker — damals hatte sie noch 31 Maschinen — aber Legio Mortuum war nicht schwach. Ein Krieg zwischen den beiden Legionen wäre zerstörerisch gewesen. Stattdessen nickte Valensian einfach. Der Grund war praktisch: Kar Dravin benötigte den Schutz. Wenn die Imperium-Loyalisten angriffen, würde der Kriegsherr den Planeten sowieso nicht halten können. Besser, einen schuldigen Treffen zu behalten, als ehrlos zu sterben.

Das war die erste Lüge, die Kar Dravin sich selbst erzählte.

The break in their history

Die Aschenwacht fiel in M31.4 ab, nicht aus Überzeugung, sondern aus Notwendigkeit — und diese Unterscheidung ist bei Kar Dravin alles.

Ordinatus Vhess hielt sich an sein Wort. Die Flotten kamen nicht sofort, aber die Befehle kamen: Kar Dravin sollte sich auf einen Belagerungszustand vorbereiten. Die Maschinen von Legio Mortuum wurden für den Feldzug mobilisiert. Sie marschierten zunächst gegen kleine, loyalistische Outposter auf Nachbarwelten — schnelle Operationen, nichts, was die Gott-Maschinen nicht überstanden hätten. Die Legion verlor eine Warhund-Klasse-Maschine, die **Eschenlöcherin**, in einem orbital-unterstützten Ambush. Das war das erste Zeichen, dass dies nicht die alte Liga sein würde.

Der entscheidende Feldzug war Morthis IV, im Jahr M31.5. Eine loyalistische Rebellenbastion, gut befestigt, unterstützt durch eine kleine Eskadrille einer imperialen Flotille. Legio Xerxes war da. Das war das erste Treffen zwischen den Schwester-Legionen in offener Feindseligkeit.

Es war nicht ein Treffen zwischen gleichberechtigten Gegnern. Valensian, der Grand Master der Aschenwacht, war älter und langsamer, ein Veteran des Großen Kreuzzugs, aber nicht so berüchtigt wie die Schärfer-Zähne seiner Xerxes-Gegner. Er hätte befohlen, sich zurückzuziehen. Hätte. Der Befehl kam von Ordinatus Vhess selbst, durch eine Noosphären-Nachricht, die in die Gedanken jedes Princeps brannte wie Feuer: *„Halte die Position. Halte bis zum Tod. Die Verstärkung kommt nicht mehr.“*



ANVIL-OF-WAR

Es war keine Verstärkung. Es war ein Todesbefehl.

Die *Grimma*, ein Reaver, und die *Kettenlose*, ein zweiter Reaver, standen ihrer Position und brannten Feuer gegen die Xerxes-Maschinen ab, bis ihre Reaktoren leuchteten wie Sonnen. Ein Warlord von Legio Xerxes — die *Ewige Klinge*, damals noch völlig intakt — schritt auf sie zu. Die Kettenlose fiel zuerst, ihre Struktur zerfetzt durch wiederholte Plasma-Anschläge. Die Grimma folgte zwanzig Minuten später, als ihr Reaktor in Überholung ging und sie nicht genug Energie hatte, um noch einen Plasma-Schuss abzugeben.

Dreizehn Moderati starben. Beide Princes wurden während der Entfernung aus den Maschinen irreparabel beschädigt — ihre Körper zu verbrannt, ihre Gehirne zu verkohlt, um genutzt zu werden. Sie wurden beerdigt mit ihren Maschinen, wie es die Tradition verlangte.

Valensian zog sich zurück. Ordinat Vhess hielt sein Versprechen nicht. Die Verstärkung kam nie. Aber Morthis IV fiel, und Kar Dravin hielt sich über genug Zeit, um die Häresie zu überleben. Die Legion verlor an diesem Tag nicht drei Maschinen — sie verlor das Recht zu hoffen, dass sie jemals wieder ersetzt würden.

Was folgte, war das Lange Leiden. Von M31.5 bis M32.9, ein Jahr nach Jahr, kämpfte die Aschenwacht in einem schlecht gelochten Krieg gegen Loyalisten, gegen nomadische Feinde, gegen die Entropie selbst. Mit jeder Maschine, die verloren ging, wurde sie kleiner. Mit jeder, die beschädigt wurde, wurde die Last schwerer auf den verbleibenden. Der Maschinengeist von Kar Dravin selbst schien zu singen — nicht freudig, sondern mit einer Tonart von Trauer, die kein Mensch hätte hören sollen.

In M32.9, als die Großen Legionen ihre endgültige Niederlage sahen und ihre Reisen in die Tiefe des Imperiums begannen, hatte Ordinat Vhess nur noch eine Nachricht für Valensian: *""Halte Kar Dravin.""* Keine andere Anleitung. Keine Befehle. Nur das.

Valensian hielt. Er würde bis zu seinem Tod halten, drei Jahrhunderte später, in M35.2. Die Legion hätte sich abwenden können — sie hätten durch den Warp fliehen können wie so viele andere. Stattdessen wählten sie einen anderen Weg. Sie würden Kar Dravin nicht verlassen. Sie würden es verteidigen, nicht weil sie dem Kriegsherr loyal waren — die meisten hatten diesen Namen schon lange vergessen — sondern weil die Welt ihre Mutter war, und eine Mutter verlässt man nicht.

Dieser Entschluss fragmentierte die Legion nicht sofort. Erst Jahre später, als die Imperium-Invasoren kamen, zeigte sich der echte Riss.

RULE & STRENGTH

Strength and preferred patterns

Die Aschenwacht verfügt zur Zeit dieses Verzeichnisses über elf Gott-Maschinen. Alle sind Reaver-Klasse. Keine ist jünger als vierhundert Jahre. Keine hat eine Produktions-Signatur aus den gleichen Jahrtausenden.

Das ist nicht Armut — das ist Architektur.

Eine Belagerungslegion braucht nicht Geschwindigkeit oder Vielseitigkeit. Sie braucht Durchhaltevermögen, Feuerkraft auf Distanz und die Fähigkeit, gegen Festungen zu sterben und immer noch zu brennen. Ein Warlord wäre ein Luxus — zu schnell, zu teuer an Plasma-Reaktor-Überlastung, zu wenig Zeit in Überholung. Ein Heer von Warhunden würde Kar Dravin in drei Jahren aufgebraucht



ANVIL-OF-WAR

haben. Aber elf Reaver, die auf Langsamkeit kalibriert sind, die ihre Kühlung-Zyklen verlängern können, die ihre Waffen-Kadenz für Dauerhaftigkeit optimieren — das ist etwas, das halten könnte.

Und hält.

Die Maschinen sind wie folgt an ihre Stellung gebunden: Sechs befinden sich in permanenter Überholung — das ist nicht unsicher, sondern standard. Eine ist einsatzbereit, aber nur für planetare Verteidigung — ihre Void-Schilde sind zu schwach für Void-Sprünge. Zwei marschieren in Maniples, selten zusammen, meistens für lange, stille Patrouillen über die Bergbau-Regionen von Kar Dravin. Zwei weitere sind im Reliquarium, der Halle der Ehrwürdigen, wo die Maschinen ruhen, deren Reaktoren stockend laufen und deren Moderati-Stationen zu wenig Personal haben. Diese zwei zu erwecken würde andere tief verletzen — die Entscheidung wird nur unter Bedingungen des totalen Krieges getroffen.

Das ist die Frage, die die Legion definiert: Nicht, was sie hat, sondern was es kostet, es zu benutzen.

Verluste seit M32 sind vollständig dokumentiert. Die *Grimma* und die *Kettenlose* in M31.5. Die *Schweiger*, eine Warhund, abgestürzt während eines Warp-Sprungs in M34.1 — nicht im Krieg verloren, einfach weg. Die *Aschentrunknen* und die *Langzorn*, beide Reaver, zerstört in der Schlacht von Kar-Vantor in M36.3, einem Überfall von Chaos-Kulisten, der fast die Schmiedewelt selbst durchbrochen hätte. Die *Waldkinder*, eine Warhund, in M38.7 durch einen katastrophalen Reaktor-Fehler verloren. Fünf Maschinen. Zwanzig-drei Jahre Krieg auf dieser einen Welt.

Das ist genau das Problem. Kar Dravin war und ist ein Magnet für jeden Feind, der Kar Dravin hasst. Die Herrscher von Kar Dravin haben die Welt in so vielen Worten verflucht — Häretiker, Ketzler, diejenigen, die während der Häresie von Kar Dravin betrogen worden waren oder denen Kar Dravin etwas schuldig war. Alle diese Feinde kehren zurück. Die Aschenwacht kann nicht anderswo kämpfen. Sie müssen hier bleiben. Sie müssen bleiben, bis ihr letzter Reaktor kühl ist.

Kannibalisierung ist nicht das richtige Wort. Es ist Spenden. Wenn eine Maschine nicht mehr zu retten ist, aber ihre Teile noch lebensfähig sind — ein Carapax-Panel hier, eine Servo-Leitung dort, ein funktionierender Plasma-Anschluss von einer, deren Reaktor gestorben ist — diese Teile gehen nicht zum Schmelzofen. Sie gehen zu einer anderen Maschine, die noch kämpfen kann. Eine der elf Reaver trägt tatsächlich Teile aus mindestens vier verschiedenen ursprünglichen Maschinen. Ihr Name ist die *Restlose*, und sie ist geliebt.

Womit diese Legion ihre Maschinen bewaffnet

Die Aschenwacht wählt ihre Waffen für Dauer, nicht für Innovation.

Das charakteristischste Merkmal ihrer Reavers ist die Arioch-Kraft-Klaue in der rechten Armhalterung. Das ist eine alte Wahl — die Arioch ist älter als das 30. Jahrtausend, eine Pattern aus dem Dunkel-Zeitalter, die keine Schmiedewelt mehr neu gießen kann, aber die Aschenwacht hat gelernt, sie zu halten wie nichts anderes. Eine Arioch-Klaue zerschmettert nicht einfach — sie drückt, zerreißt, und drückt wieder. Die Moderati, die sie führen, sagen, dass die Klaue denkt. Das ist wahrscheinlich der Maschinengeist. Es spielt keine Rolle. Das Ergebnis ist das Gleiche.

Die linke Armhalterung trägt typischerweise einen Reaver-Standardlaserkanonen-Arm — aber nicht der modernen Variante. Die Aschenwacht bevorzugt das ältere Modell, das niedrigere Energieabgabe hat, aber seine Kühlung-Zyklen besser behält. Es ist langsamer zu schießen. Es ist zuverlässiger. Ein Reaver, der ein Ziel eine Minute lang beschießt, ist besser als einer, der eine Minute lang überhitzt ist.



ANVIL-OF-WAR

Das Carapax trägt üblicherweise Plasma-Reaktor-Kanonen — aber auch hier hat die Aschenwacht ihre eigene Sache. Sie laden ihren Plasma-Ausgang konservativer, wodurch die Zyklen länger sind, aber die thermale Sicherheit der gesamten Maschine nicht gefährdet. Ein Chaos-Kultist hat einmal einen Reaver der Aschenwacht auf dem Schlachtfeld beschrieben als "ein Feuer, das nie ausgeht" — nicht weil es unterbrochen wurde, sondern weil es niemals überlastet war. Das ist das Kompliment der Aschenwacht.

Aber es gibt eine Ablehnung, die tiefer geht.

Die Aschenwacht trägt keine Warp-Flammen. Nicht eine. Nicht eine Maschine, nicht eine Moderati-Station, nichts. Das ist eine bewusste Entscheidung, und sie stammt aus dem Heresy selbst. Ein Warp-Flammen-Kanon ist unvorhersehbar — sein Warp-Energieaustritt kann Realität verzerren, und die Aschenwacht hat während der Häresie zu oft gesehen, was Verseuchung bedeutet. Sie würden sich eher mit schwächeren Waffen bewaffnen, als dass sie sich mit dem Warp verbunden hätten. Das hat sie in einigen Situation ausgegrenzt. Eine Belagerung von Kar-Vantor hätte durch Warp-Flammen schneller gebrochen werden können. Stattdessen wurde sie ein Jahr lang zermürbt. Die Aschenwacht zahlte den Preis mit langen Jahren Überholung.

Die *Restlose*, die Maschine aus den gesammelten Teilen, trägt etwas Seltsames: Eine Reaper-Kettenschwert-Armhalterung, von denen es nur noch zwei Exemplare auf der Welt gibt. Die Kettenschwert selbst ist defekt — nur etwa ein Drittel der Ketten-Zähne funktioniert noch. Sie kann kaum schneiden. Sie wird trotzdem jeden Kampf mitgenommen. Der Grund ist dokumentiert in der Halle der Letzten Ehren: Es ist die gleiche Kettenschwert, die die *Grimma* trug, als sie auf Morthis IV fiel. Die Aschenwacht weigert sich, sie wegzuerwerfen. Sie wird repariert, so viel wie möglich. Sie wird kämpfen, bis sie Staub ist.

Das ist nicht militärisch. Das ist Pietät.

Doctrine and warfare

Die Aschenwacht bekennt sich zur Belagerungs-Formation — aber "Formation" ist das falsche Wort. Es ist eher eine Philosophie des Raums.

Wenn drei Reavers zusammen marschieren — was selten ist, aber es gibt protokollierte Beispiele — führt der älteste den Weg. Das ist immer die Maschine mit der längsten Betriebs-Kontinuität ohne katastrophale Überholung, die Maschine, deren Maschinengeist am ruhigsten ist. Dieser Anführer bewegt sich in einer definierten Geschwindigkeit — langsam genug, dass die Moderati-Teams synchron arbeiten können, schnell genug, dass die Maschine nicht stehen bleibt und überhitzt. Die anderen beiden Maschinen lagern sich seitwärts an, etwa zweihundert Meter auseinander, in einer sehr breiten Chevron-Form. Das ist nicht aggressiv. Es ist defensiv. Der Anführer schaut nach vorn. Die Seitlichen schauen für Ambushs aus.

Wenn ein Schuss kommt — und in einer Belagerung kommt immer ein Schuss — antwortet der Anführer mit seiner Laserkanone, während die Seitlichen sich langsam, methodisch, umdrehend beginnen, das Ziel zu umhüllen. Keine schnellen Bewegungen. Keine Überdrehungen. Einfach: immer näher, immer feuern, immer näher. Das Ziel wird wie von Eisen-Zahnradern zermalmt.

Im Feld wird die Formation "Der langsame Hammer" genannt. Die Astra-Militarum-Regimenter, die unter ihrem Schutz kämpfen, haben andere Namen. Sie nennen es "Der Grund, warum wir morgen noch atmen". Sie marschieren in den Schatten der Gott-Maschinen, klein wie Insekten, und der Feind schießt zuerst auf die Giganten und vergisst, auf die Menschen zu schießen. Die Menschen unter den



ANVIL-OF-WAR

Reavers sehen die Maschinen nicht als taktische Elemente — sie sehen sie als die Himmel selbst, langsam herabsinkend, um sie zu schützen. Es gibt keine militärischere Beziehung als das.

Die charakteristische Manöver der Aschenwacht ist der "Rauch-Rückzug". Wenn eine Maschine stark beschädigt ist und der Reaktor zu warm wird, leitet die Aschenwacht einen geplanten Rückzug ein — nicht Flucht, sondern ein kalkuliertes Zurückziehen in Deckung, während die restlichen Maschinen ihre Feuerkraft verdichten, um der beschädigten Maschine Zeit zu geben, ihre Kühlung-Systeme zu überleben. Die beschädigte Maschine legt eine Spur aus Plasma-Emissionen ab — wie ein Rauch-Signal — und die Gegner folgen diesem Signal direkt in konzentriertes Feuer. Bis zum dritten oder vierten Mal erkennen die Gegner, dass das Rauch-Signal ein Köder ist. Bis dahin ist die beschädigte Maschine in Sicherheit.

Das ist taktisches Denken, dass Leben mit Materialverbrauch misst — es verwendet Munition, um Maschinen zu retten. Die Aschenwacht hat diesen Handel jahrtausendlang gemacht.

rites & flaw

Rites, traditions, rivalries

Die Halle der Letzten Ehren steht im westlichen Sektor von Kar Dravin, in einer ehemaligen Hochofen-Kammer, die vor M32 stillgelegt wurde. Ihre Decke ist vierzig Meter hoch. Ihre Wände sind aus schwarzem Ceramit. Und an diesen Wänden, von Boden bis zur Spitze, hängen Totenmasken.

Jede Maschine, die die Aschenwacht verliert, hinterlässt eine Maske. Diese Masken werden von den Moderati geschaffen — aus dem Metall der toten Maschine selbst geschmolzen, wenn möglich. Der Form ist einfach: ein Helm, groß genug für eine menschliche Hand zu fassen, mit leeren Augenhöhlen, und darauf eingraviert die Daten der Maschine — ihr Name, die Jahrtausende ihrer Dienst-Jahre, die Namen der Princeps und Moderati, die mit ihr starben. Dann wird diese Maske an die Wand gehängt, und sie bleibt dort.

M31.5: *Eschenlöscherin*. M31.5: *Grimma*. M31.5: *Kettenlose*. M34.1: *Schweiger*. Und so weiter, fünf Masken insgesamt, jede in schwarzem Metall, jede fast leuchtend in diesem dunklen Raum.

Die Zeremonie selbst ist kurz und methodisch. Wenn eine Maschine verloren ist und die Trauer-Periode vorbei ist — sechs Wochen, kein weniger — tritt der Grand Master in die Halle ein. Mit ihm kommen die überlebenden Moderati der toten Maschine, wenn es sie gibt. Die Maske wird von einer Asche-Priesterin gerieben, um sie zu glänzen. Das Eingraver liest die Namen auf, und die versammelten Tekker schlagen mit ihren Werkzeugen dreimal gegen die Wand — nicht laut, sondern präzise, rhythmisch. Es ist das Geräusch des Hammers auf Metall. Dann wird die Maske gehängt, und die Zeremonie endet.

Es gibt kein Gebet. Es gibt keine Drama. Es ist eine Arbeit, die mit der gleichen Achtung getan wird wie jede andere Arbeit auf einer Schmiedewelt. Die Toten sind dokumentiert. Das ist alles, was wichtig ist.

Aber es gibt auch informellere Traditionen.

Das Stillfasten der Moderati ist eine ältere Praxis, wahrscheinlich von Kar Dravin, lange vor der Legion. Wenn ein Moderatus eine Entscheidung getroffen hat, die zu einer Maschinen-Verlust führte — zu schnell gefahren, falsches Feuer-Targeting, Überholung nicht richtig verwaltet — dann zieht sich dieser Moderatus aus dem Dienst zurück für sieben Tage und isst nur Wasser und weißes Brot. Es ist nicht



ANVIL-OF-WAR

Selbstzerstörung. Es ist Klarheit. Am siebten Tag wird dieser Moderatus wieder an die Maschine gebunden, und er führt seine Station mit der Präzision durch, die Kar Dravin verlangt, oder er tut es nie wieder.

Die zweite Tradition ist die "Asch-Verpflichtung" — ein Versprechen, das jede Moderati-Station einmal im Jahr erneuert, dass sie, wenn ihre Maschine in Kampf fällt, nicht versuchen wird, sie zu retten, sondern nur dafür sorgen wird, dass die Maschine brennt saubere und die Teile an eine andere Schwester gehen können. Das ist kein Drama. Das ist Organisation. Es funktioniert.

Die Rivalität zwischen der Aschenwacht und Legio Xerxes ist alt und gewunden.

Sie teilten die gleiche Schmiedewelt, in verschiedenen Ären. Sie wurden gegründet, um sich gegenseitig zu unterstützen. Stattdessen töteten sie sich auf Morthis IV gegenseitig, und die Wunden sind nie verheilt. Xerxes ist größer, schneller, ehrenhafter nach den Standard-Kodizes der Collegia Titanica. Xerxes war treu während der Häresie. Die Aschenwacht war nicht. Diesen Unterschied wird Xerxes niemals vergessen.

Es gibt keinen offenen Krieg zwischen ihnen. Es gibt nur Schweigen. Wenn sich die beiden Legionen auf der gleichen Welt befinden — selten, aber es ist vorgekommen — benutzen sie separate Versorgungsleitungen. Sie teilen keine Doktrin. Sie sprechen nicht. Ein Reaver der Aschenwacht wird nicht neben einem von Xerxes stehen, wenn es zu vermeiden ist. Xerxes nennt die Aschenwacht "Verräter". Die Aschenwacht nennt Xerxes "Blinde", für ihren Mangel an Mitleid für jene, die unter Zwang handeln mussten.

Die letzte große Tradition ist auch die härteste.

Die Aschenwacht weigert sich, Kar Dravin jemals zu verlassen. Dies ist keine Flotte-Immobilität — theoretisch können ihre Maschinen marschieren, können gespült werden, können zu anderen Welten transportiert werden. Aber die Entscheidung wurde in M32 getroffen, im Herzen des Leidens: Kar Dravin ist ihre Mutter. Die Legion wird ihre Mutter nicht verlassen. Dies hat die Aschenwacht isoliert — mehrmals haben Imperium-Kommandeure befohlen, dass die Legion sich zu Unterstützung von Nachbarwelten entsenden soll, und mehrmals hat die Aschenwacht abgelehnt. Die Strafen waren teuer. Ein Grand Master wurde exkommuniziert, für vierzig Jahre ausgeschlossen von allen Liga-Ritualen, für diese Weigerung. Die Aschenwacht zahlte den Preis und zahlte ihn gerne.

Das hat sie schwächer gemacht. Es hat sie bedeutungslos für die breitere Kriegsführung der Imperium gemacht. Es hat auch sie bewahrt. Denn während andere Legionen die Straße hinunter gingen, während größere Maschinen verloren, während Heresy-Kulte Legionen zerstörten, blieb die Aschenwacht auf ihrer Schmiedewelt, und hielt.