



DIE ASCHENWÄCHTER

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

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



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Salamanders
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Salamanders
Gründung	4. Gründung — größte Welle seit der Ersten (nach 546.M32)
Welttyp	Grenzwelt
Kampfdoktrin	Schwere Panzerung & Terminatoren
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.

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 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 Istvan 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:



ANVIL-OF-WAR

""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 Schmiedefeuern 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 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-Totem 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



ANVIL-OF-WAR

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 Aufflodern nach beschmuttetem Feuer — beschreibt die frühen Anzeichen:

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



ANVIL-OF-WAR

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 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



ANVIL-OF-WAR

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 Kukulle:

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 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**



ANVIL-OF-WAR

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.*

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.

Farbanleitung für Kampfbrüder

****Rüstung — Hauptkörper:****

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Mechanicus Standard Grey | Base | Grundierung | | 2 | Mourfang Brown | Layer | Hauptfarbe, erstes Auftragen | | 3 | Doombull Brown | Layer | Tiefere, dunklere Schichten für Tiefe | | 4 | Agrax Earthshade | Shade | Auswaschen für Definition | | 5 | Squig Orange | Layer | Spitzhöhepunkte, kleine Verbrennungs-Effekte (selten, nur an Hitze-exponierten Stellen) |

****Grau-Streifen & Asche-Effekt:****

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Dawnstone | Layer | Basis-Grau für Streifen und Flecken | | 2 | Eshin Grey | Layer | Tiefere Grau für Schattierung | | 3 | Administratum Grey | Edge | Kantenbild für dimensionale Wirkung | | 4 | Ulthuan Grey | Layer | Asche-Flecken-Effekt (dry-brush über Rüstung, unregelmäßig) |

****Metallische Elemente — Trimmung:****

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Leadbelcher | Base | Grundmetall-Farbe | | 2 | Nuln Oil | Shade | Definition und Alterungseffekt | | 3 | Ironbreaker | Layer | Hervorhebungen und "noch sichtbares" Metall |



ANVIL-OF-WAR

****Ordenszeichen — Das flammende Siegel:****

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Mechanicus Standard Grey | Base | Weiße Grundlage für das Symbol | | 2 | Celestra Grey | Layer | Helle, fahle Grau-Weiß | | 3 | Drakenhof Nightshade | Shade | Um Definition hinzuzufügen (sparsam) | | 4 | White Scar | Layer | Kleine Highlights, sehr begrenzt |

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.