



DIE ASCHEWACHE

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War

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



CORE IDENTITY

Progenitor Legion	Salamanders
Progenitor Legion (Anvil Codex, optional)	Salamanders
Founding	Ultima Founding — Primaris raising (c. 999.M41)
Homeworld type	Ice World
Combat doctrine	Defensive garrison doctrine
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.

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.

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 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



ANVIL-OF-WAR

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 Wache.

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

****Nach dem Tod.**** Fällt ein Erkalter 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.

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.

Rüstung (Hauptfarbe)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Mechanicus Standard Grey | Base | Grundfarbe der Rüstungsplatten | | 2 | Nuln Oil | Shade | Vertiefung der Rillen und Gelenke | | 3 | Dawnstone | Layer | Mittlerer Grauton, Wiederaufbau der Fläche | | 4 | Administratum Grey | Layer | Erste Aufhellung der erhabenen Flächen | | 5 | Ulthuan Grey | Edge | Kaltweißes Kanten-Highlight |

Akzentfarbe (Glutorange)

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Mephiston Red | Base | Untermalung für satte Tiefe | | 2 | Troll Slayer Orange | Layer | Grundton der Glutrune und Linsen | | 3 | Fire Dragon Bright | Layer | Punktuelle Aufhellung im Zentrum | | 4 | Dorn Yellow | Edge | Glutkern-Highlight in den Linsen |

Metallelemente

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Leadbelcher | Base | Grundmetallfläche | | 2 | Nuln Oil | Shade | Vertiefung und Alterung | | 3 | Ironbreaker | Layer | Aufhellung der Grundfläche | | 4 | Stormhost Silver | Edge | Scharfes Kanten-Highlight |