

7. RETHAX ARMOURED

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Eisen vor Leben. Auftrag vor Gnade. Gehorsam vor Hoffnung. Heimat verloren, aber nicht die Pflicht.“

Inoffizielles, nicht-kommerzielles Fan-Projekt. Nicht von Games Workshop autorisiert oder unterstützt.
Warhammer 40,000 und alle zugehörigen Marken sind Eigentum von Games Workshop Limited.
anvil-of-war.com

KERNDATEN

Regimentstyp	Panzerregiment: Leman Russ als Rückgrat, kaum eigene Infanterie
Munitorum-Kennung	RX-7-ARM-M38-REKOND
Heimatwelt	Rethax (Makropolwelt), Segment Solar, Sektor Bellus
Tithe-Stufe	Decuma Prima: die im Kompendium als „der übliche Zehnte“ beschriebene Regelstufe
Sollstärke	340 Panzer, 2.100 Besatzungen, 890 Unterstützungspersonal
Ist-Stärke	114 Panzer, 680 Besatzungen, 160 Unterstützungspersonal
Loyalitätsstatus	Loyal
Herkunft	Eigene Erfindung

Die Säulen

Das Eisen ist stärker als der Wille

Die Rethaxer wachsen in Fabriken auf. Ihre Kultur ist Schweißen, Pressen, Verformung unter Hitze. Der Leman Russ ist kein Fahrzeug für sie, es ist die einzige Wahrheit, die beständig bleibt. Die Makropolwelt verändert sich alle zwanzig Jahre durch Abbruch und Neubau; die Panzer nicht. Ein Rethaxer vertraut dem Panzer wie andere Männer Göttern vertrauen. Das macht ihn tödlich und unbeweglich zugleich. Er wird eher sterben als seinen Panzer verlassen, und eher seinen Befehl verlassen als seinen Panzer ändern. Das ist nicht Tapferkeit. Es ist Geometrie.

Gehorsam ist das Einzige, das nicht stirbt

Die Rethax verlor ihre alte Regierung im Bürgerkrieg 686.M38, verlor zwei Hives zu Seuchen und Aufständen, verlor sechshundert Millionen Menschen in der Quellstürze-Blockade. Was übrig blieb, lernte, dass Überleben nicht an Glück oder Tugend gebunden ist, sondern an Befehlstreue. Ein Befehl ist eine Mauer. Ein Befehl ist Ordnung. Ein Mann, der einem Befehl folgt, kann nicht allein schuldig sein, das ist das Trostgeflüster, das die Rethaxer sich ins Ohr sagen. Das ist auch eine Lüge, aber eine, die funktioniert.

Heimat ist eine Schuld, keine Erinnerung

Die Rethaxer sollen nicht nach Hause gehen. Das ist nicht Bestimmung, das ist Politik. Kein Regiment, das jemals seine Heimat wieder sieht, wird gegen die Heimatwelt kämpfen wollen, wenn der Befehl kommt. Also wird kein Rethaxer heimgelassen. Er schickt einen Bruder hin, im Lotterieverfahren gezogen, um zu sterben oder zu leben; dann schickt die Makropolwelt einen Sohn zurück, und der Bruder wird nicht wiedergesehen. Das ist keine Liebe zur Heimat. Das ist Angst vor Meuterei. Und die Rethaxer ehren Angst, weil sie nützlich ist.

Der Ehreneid ist ein Fallstrick, dem wir nicht entgehen

Die 7. Rethax schwor unter Oberst Markoss (Gefallener 689.M38) einen Eid auf die „Neuen Hives“: die Flüchtlingslager, die aus den Ruinen wuchsen. Sie schworen, die Hives zu verteidigen oder selbst zu sterben. Das war ehrenhaft und töricht. Tausend Jahre später, 999.M41, befahl die Inquisition dem Regiment, die gleichen Hives als Ketzer-Nistplätze zu bombardieren. Die 7. Rethax weigerte sich. Der Kommissar exekutierte den Oberst. Der nächste Oberst gehorchte. Die 7. Rethax bombardierte. Dreihunderttausend Tote. Der Eid war gebrochen, aber das Regiment lebte. Jetzt trägt es zwei Fahnen: eine mit dem Namen des alten Schwurs, eine mit dem Namen des neuen Gehorsams. Es nennt das Balance. Das ist Wahnsinn, aber organisierter Wahnsinn, und organisiert ist alles, was die Rethaxer kennen.

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Militarum Regimentum	Makropolwelt Rethax — Panzerkontingent
Gemeiner Name	Die Eisenseiten
Herkunft des Namens	Erbtradition aus der Gründungslegende: Die Rethaxer nannten sich so, weil die Makropolwelt selbst eine „Seite aus Eisen“ war: Beton, Stahlgitter, Schächte. Der Name überlebte drei Vernichtungen.
Regimentstyp	Gepanzert (Leman Russ Rückgrat, minimale Infanterie)
Gründung	M38.7 (Neugründung nach totaler Vernichtung im Bürgerkrieg der Rethax 3rd)
Tithe-Grad	Regulär (ein Zehntel)
Schlachtruf	„Eisen trinkt Blut. Blut nährt Eisen.“
Munitorum-Kennzeichen	RX-7-ARM-M38-REKOND

AUSHEBUNG, HEIMATWELT & KULTUR

Aushebung und Tithe

Das Tithe-System der Makropolwelt Rethax funktioniert nach dem Lotterieverfahren, weil die Alternative (Auswahl durch Kastenrang, Fabrikzugehörigkeit oder Gunst) Aufstände verursachte. Ein Arbeiter der Zahnradfabrik könnte seinen Sohn zur Aushebung schreiben sehen, während der Sohn des Administratums-Beamten sitzenbleibt. Alle zehn Jahre wird der eine von zehnhundert aus den Registern gezogen: alt genug zum Kämpfen, jung genug zum Marschieren, körperlich makellos nach den genetischen Scans. Die Lotterie ist transparent, teilweise, Transparenz beruhigt, und beruhigte Arbeiter arbeiten schneller. Die Kommissare der Makropolwelt bestätigen, dass keine Manipulation stattfindet. Niemand fragt nach, weil Fragen gestellt zu haben ein Grund ist, aus dem Register selbst gezogen zu werden.

Wenn ein Name gezogen wird, hat der Angehörige achtundvierzig Stunden Zeit, Abschied zu nehmen. Nicht weil die Munitorum großmütig ist, sondern weil die Munitorum weiß, dass ein Mann, der seine Familie nicht umarmt hat, nicht kämpfen wird. Manchmal, sehr selten, kommt jemand nicht. Die Familie dieses Mannes wird aus der Wohnung geworfen, verliert ihre Fabrikzuteilung, wird als Pest-Ansteckung

eingestuft und zur Arbeit in den untersten Schächten verdammt. Das ist genug. Die Lotterie funktioniert.

Die Training-Regime sind schlecht. Die Rethax stellen Soldaten ohne echte Zeit zum Ausbilden, der Tithe ist regulär, aber die Kontinuität der Fronten ist unregelmäßig, und manchmal kommen die Befehle überraschend. Der aktuelle Oberst, Oberst Vess, ist eine pragmatische Frau; sie weiß, dass es besser ist, einen schlecht trainierten Mann mit einem guten Panzer zu schicken als einen guten Mann ohne Fahrzeug. So werden die Rethaxer unterrichtet im Fahren, in der Munitionsverwaltung, im Weinen, wenn man über die Leiche eines Freundes steigen muss. Der Rest, Disziplin, Durchsetzungskraft, Hoffnung, kommt später oder gar nicht.

Die Strafe für einen planetaren Gouverneur, der zu wenige Soldaten oder schlechte Soldaten stellt, ist Tod. Das ist nicht nur Theorie. Gouverneur Haas der Rethax (regierte 842–877.M41) stellte nur achttausend Soldaten statt achtzehntausend zur Verfügung; eine Auditorin der Inquisition kam persönlich zu Besuch. Haas wurde zum Abbruch verurteilt, lebend in seine Hives gesperrt und der Kontrolle des Mobs überlassen. Er starb in sechs Stunden. Sein Nachfolger, Gouverneur Cress, stellt immer zu viele Soldaten. Lieber verliert er gute Arbeiter, als dass er ein zweites Mal das Gesicht des Auditors sieht.

Was die Heimatwelt verlor

Die Rethax verlor die Schachtdalerinnen. Das ist keine Schlacht und kein Volk, es ist eine zehntausend Jahre alte Berufstradition: Frauen, die in den untersten Industrieschächten der Hives arbeiteten, speziell ausgebildet, um in Räumen zu atmen, die andere Menschen vergifteten. Sie trugen eine Maske aus gewachstem Leinen, die sie selbst fertigten, jede nach einem Pattern ihrer Mutter, und jede Maske war einmalig. In jedem Tithe wurden sechs bis acht Schachtdalerinnen gezogen. Manche kehrten zurück. Manche nicht. Nach M41 999 (dem Jahr der Hives-Bombardierung) wurden keine Schachtdalerinnen mehr gezogen. Der Tithe-Prozess gab keine Begründung. Aber die untersten Schächte wurden nicht mehr geleert, und die Arbeit staute sich auf; heute arbeiten dort Strafgefangene und die Söhne der Schachtdalerinnen, die wissen, dass ihre Mütter hätten leben können. Die Masken-Kunst ist ausgestorben. Es gibt noch vielleicht hundert Frauen, die die alte Technik kennen, alle über sechzig. Wenn sie sterben, stirbt mit ihnen ein Handwerk, das älter als das Imperium ist. Die Makropolwelt weiß das. Niemand handelt. Das ist Absicht.

Die Heimatwelt

Die Makropolwelt Rethax ist eine Welt der vertikalen Landschaften, zwölf Hives, jede viereinhalb Kilometer hoch, gestaffelt über die Äquatorialzone wie die Zähne eines Kammes. Der Boden ist Betontafelwerk und Stahlgitter; der Himmel ist grau bis zum Horizont. Die Sonne ist ein oranges Loch hinter Luftverschmutzung. Es regnet sauer. Es schneit nicht. Das Klima ist erdrückend: vierzig Grad Celsius in den oberen Ebenen, fünfzig in den mittleren, sechzig in den Schächten. Die Menschen hier schwitzen, immer. Sie riechen nach Öl, Metall und Angst, und in dieser Reihenfolge.

Die Gesellschaft ist Fabrik-Hierarchie. Ein Mann wird mit einem Kastensymbol tätowiert (Zahnrad, Kolben, Amboss, Leitung), das bestimmt seinen Arbeitsplatz bis zum Tod. Seine Kinder bekommen das gleiche Symbol. Das ist keine Unterdrückung; es ist Ordnung. Ein Mann, der sein Symbol kennt, weiß seine Stelle. Ein Mann ohne Stelle ist ein Mann, der irgendwann stirbt. Das System funktioniert, weil es keine Hoffnung auf Veränderung gibt und damit keine Zeit für Aufruhr verschwendet wird.

Die Rethaxer sind nützlich als Soldaten, weil sie bereits Befehlen gehorchen. Jeder Arbeiter gehorcht

dem Schichtleiter, jeder Schichtleiter dem Inspekteur, jeder Inspekteur dem Kastenrat. Die Befehlskette ist heilig. Ein Rethaxer, der in einen Panzer steigt, steigt in das Einzige ein, das ihm vertraut ist: ein Ding mit Gewicht, Präzision, unveränderlichen Gesetzen. Die Panzer funktionieren wie die Fabriken funktionieren: es gibt eine Abfolge, es gibt Schutz, es gibt das Wissen, dass man nicht allein entscheidend ist. Das macht den Rethaxer zu einem großartigen Panzersoldaten und zu einem schrecklichen Menschen.

Der Nachteil, den sie mitbringen

Ein Rethaxer in der offenen Landschaft ist ein panischer Mann. Die Makropolwelt hat fast keine Freiflächen, es gibt Parkways zwischen den Hives, aber auch die sind überdacht. Ein Soldat der 7. Rethax, der sich in einer Steppenlandschaft oder unter freiem Himmel wiederfindet, verliert die Orientierung. Er sucht nach Wänden, nach Dächern, nach dem Gefühl der Abgrenzung. Ohne Panzer wird er versuchen, sich in kleine Räume zu zwängen. Mit Panzer wird er versuchen, sich gegen imaginäre Feinde zu wehren.

Das kostete das Regiment 144 Mann in der Kampagne von Fellmark 842.M41, ein Tiefland-Fehlzug gegen Ork-Räuber in einer Hochebene ohne Gebäude. Die Rethax-Panzersäule war taktisch überlegen, aber vier Kreuzer und dreißig Motorradfahrer desertierten, weil die Offenheit unerträglich war. Sie versuchten, zu Fuß zurück zur Stadt Fellmark zu laufen. Die Orks holten sie in. Ein Leutnant namens Kar'reth schrieb einen Bericht über die Psychologie der Makropolwelt-Soldaten und empfahl, sie nur in urbanen oder befestigten Kampfräumen einzusetzen. Der Bericht wurde klassifiziert. Seitdem wird die 7. Rethax bewusst in Flachland-Feldzüge geschickt, weil sie loyal bleiben muss, und Loyalität unter Leiden ist Loyalität, die sich nicht hinterfragen wird.

Regimentskultur

Die Rethaxer marschieren nicht, sie takten. Der Schritt ist mechanisch, rhythmisch, ohne Elan. Es gibt einen Arbeitsgesang, den sie während des Marsches singen, wenn die Offiziere erlauben:

„Zahnrad dreht. Kolben schlägt. Eisen singt. Wir gehorchen. Gott, Hive, Befehl: in dieser Reihe. Keine andere.“

Der Text ist sechshundert Jahre alt. Die Melodie ist zwei Minuten lang und wurde absichtlich nicht verändert; jede Generation lernt ihn wie ihre Eltern. Das ist nicht Stolz. Das ist Konsistenz.

Ein Aberglaube durchzieht das Regiment: Vor jedem Einsatz bewegt sich jeder Panzersoldät, der am Leben bleiben soll, zweimal gegen die Bewegungsrichtung des Fahrzeugs. Links, rechts, links. Das ist kein formeller Ritus, die Offiziere wissen davon, tun aber so, als ob es Zufall ist. Ein Mann, der dies nicht tut, wird nicht von seinen Kameraden gewarnt, sondern von ihnen isoliert. Der Aberglaube funktioniert, weil er Hoffnung verschafft, und Hoffnung reduziert Fehler. Fehler töten.

Die Kaserne der 7. Rethax riecht nach Öl, Urin und gekochtem Fleisch. Die Geräusche sind Stiefel auf Gitterrostboden, Panzerkettenklang in der Ferne, das Pfeifen der Lüftungsschächte. Es gibt kein Radio, kein Gesang außer dem Arbeitsgesang. Es gibt nur den Rhythmus.

Die Soldaten trinken ihre Likörration aus Behältnissen aus Blechdosen, die sie selbst lochen: kein Glas erlaubt in den Unterkunftsbereichen, zu viel Bruchrisiko. Sie spielen nicht Glücksspiele. Sie schreiben selten Briefe. Manchmal sitzen sie in Dunkelheit und berühren ihre Panzerketten oder ihre Munition wie andere Männer Rosenkränze. Das ist Verehrung.

Die Bestattung findet statt, wenn die Zeit es erlaubt: vier Männer graben eine Grube, drei sagen die Litanei des Kaisers, einer wirft eine Handvoll Erde auf die Leiche und sagt: *„Der Panzer überlebt. Der Mann auch, im Eisen.“* Das ist kein religiöser Glaube. Das ist ein verwundeter Versuch, dem Tod Sinn zu geben. Wenn es keine Zeit gibt (in Gefechten oder Rückzügen), werden die Toten liegen gelassen und später Panzer über sie gefahren, als Ehre: Die Leiche wird Teil des Stahls. Das ist nicht metaphorisch gemeint.

Das Kommissariat

Die 7. Rethax fürchtet ihre Kommissare nicht mehr wirklich, es gibt nur noch drei übrig, und alle sind älter als 60 Standardjahre. Aber der Ältest, Senior-Kommissar Ilyk, hat vor achtzehn Jahren den vorherigen Oberst bei lebendigem Leibe verbrannt, als dieser einen Befehl zur Bombardierung der eigenen Versorgungslinie verzögerte. Seitdem ist das Regiment nicht nur gehorsam, sondern präventiv gehorsam. Ein Offizier, der zögert, wird bereits vom nächstunteren Rang ersetzt, bevor der Kommissar sprechen kann. Das ist nicht Hass gegen die Kommissare, das ist eine Symbiose aus gegenseitiger Angst.

DIENSTGRADE & GLIEDERUNG

Dienstgrade

Dienstgrad: Eisenweib oder -mann (Geschlecht)

Munitorum-Rang: Oberst · Anrede: Eisen, oder Sir/Dame

Dienstgrad: Kettenvater / -mutter

Munitorum-Rang: Major · Anrede: Kette, oder Herr/Frau

Dienstgrad: Schichtleiter

Munitorum-Rang: Hauptmann · Anrede: Schicht, oder Captain

Dienstgrad: Inspekteur

Munitorum-Rang: Leutnant · Anrede: Inspekteur

Dienstgrad: Vorarbeiter

Munitorum-Rang: Feldwebel · Anrede: Vorarbeiter

Dienstgrad: Spalter (niederer Rang)

Munitorum-Rang: Unteroffizier · Anrede: Spalter

Dienstgrad: Zahnrad (verächtlich gemeint)

Munitorum-Rang: Soldat · Anrede: Bei Namen, sonst: Zahnrad

Aufbau

Die 7. Rethax ist ein Panzerregiment nach beschädigter Establishment-Norm. Der Sollbestand war 340 Leman-Russ-Kampfpanzer, gegliedert in 17 Kompanien zu je 20 Panzern plus zwei superschwere Kompanien zu je vier Baneblades. Jede Kompanie sollte einen Kommandopanzer, den Panzer des Kommissars und sechs Schwadronen zu drei Panzern haben, dazu Ingenieur- und Versorgungsfahrzeuge.

Der aktuelle Bestand ist aufgelöst: 114 Leman-Russ-Panzer, verteilt auf sechs operative Panzerkompanien mit je 18 bis 20 Fahrzeugen (nicht vollständig). Null Baneblades: das letzte wurde 034.M42 bei einem Schlag gegen Heretic-Schiffe versenkt. Es gibt keine superschwere Kompanie mehr.

Die Besatzung pro Leman Russ ist nominell fünf Mann: Kommandant, Fahrer, Richtschütze, Ladeschütze, Bugschütze. In der Realität sind es oft vier, wenn ein Mann verletzt ist aber noch fahrtüchtig, oder sechs, wenn ein junger Soldat mitgenommen wird zum Lernen.

Dazu kommen 890 Unterstützungspersonal im Sollbestand. Der aktuelle Bestand ist 160: Ingenieure, Munitionsverwaltung, Feldchirurgen, Kommissare, Schreiber, Lagermeister.

Der Grund für die Unterbesetzung: Rethax wurde 999.M41 teilweise evakuiert nach der Hives-Bombardierung (siehe oben). Ein ganzer Tithe-Jahrgang wurde nicht nachgezogen. Die 7. Rethax wartet immer noch darauf, dass Ersatz kommt. Die Munitorum verliert.

Teilregimenter

7. Rethax Armoured — Punkte-Kampanien

Das Hauptregiment. Kommandant: Oberst Vess (körperlich: lange Narbe über die linke Schädelhälfte, trägt eine Leinen-Augenklappe nicht aus militärischer Notwendigkeit, sondern als Ritualgegenstand, die Klappe gehörte ihrer Mutter, auch einer Panzersoldatin). Anekdote: Vess führte einen Konvoi durch ein Sumpfland, nachdem ihr eine Ingenieurin sagte, der Weg sei „theoretisch passierbar“. Das war er nicht. Acht Panzer sanken. Vess versenkte ihr Fahrzeug selbst, um die Besatzungen zu rächen, stieg aus dem Wasser und schoss die Ingenieurin mit ihrer Dienstpistole an, nicht tödlich, aber das Bein war ruiniert. Sie sagte: *„Theorie tötet real.“* Seitdem gibt es keine theoretischen Wege mehr. Aktueller Status: kämpfend, schwer geschädigt, wartet auf Verstärkung. Die Verstärkung wird wahrscheinlich nie kommen.

7. Rethax Reconnaissance Detachment — „Die Späher“

Ein Abteilungsverband aus Motorrädern, leichten Fahrzeugen und drei Leman-Russ-Panzer mit verringerter Panzerung. Kommandant: Leutnant Kar'then (körperlich: Augen sind grau und starr, wie der Blick eines toten Mannes; trägt immer einen Schal aus Panzerkettengewebe um die Taille). Anekdote: Kar'then führte eine Aufklärungsmission in einem feindlichen Waldgebiet durch und fand ein verlassenes imperiales Lager, das fünfhundert Jahre alt war. Er dokumentierte alles: Munition, Waffen, eine Leiche mit noch lesbarem Namensschild. Er zog sich zurück und meldete es dem Oberst. Vess befahl ihm, zurückzugehen und das Lager zu zerstören, um keine Spuren zu hinterlassen. Kar'then gehorchte. Er verbrannte den toten Soldaten persönlich, obwohl der Mann wahrscheinlich schon zu Staub war. Status: kampffähig, aber unter Stress. Kar'then trinkt nachts mehr als am Tag.

7. Rethax Engineering Corps — „Die Löter“

Ingenieure, Mechaniker, Sprengstoff-Spezialisten. Kommandant: Oberleutnant Drak (körperlich: fehlt die rechte Hand, amputiert nach einem Munitionsunfall, trägt eine Prothese aus Panzerplatte und Kupferdraht). Anekdote: Drak baute ein Brückensystem aus Trümmern, nachdem die reguläre Brücke gesprengt war. Es sollte hunderttausend Kilo tragen. Es trug zweihunderttausend. Sein Team fragte nie, wie. Status: unverzichtbar, überarbeitet. Drak schläft in der Werkstatt; sein Bett wurde zu einem Workbench.

7. Rethax Support & Logistics — „Die Blutgeber“

Hier sind die Feldchirurgen, die Munitionsverwaltung, die Versorgung. Kommandant: Major Tess (körperlich: extrem dünn, Knochen sichtbar unter der Haut; trägt einen goldenen Ring an jeder Hand, einer ist ein Ehering, einer ist blank). Anekdote: Es gab einen Munitionsmangel während einer Belagerung. Tess rationierte alles: Wasser, Essen, Medizin. Sie rationierte auch die Munition, indem sie sie selbst verpackte und neu gewogen, um die Rechnungen zu falschen. Sie wurde erwischt, vor Gericht gestellt. Der Richter verurteilte sie, aber der Oberst interveniierte mit einer Empfehlung: „Ohne diese Frau wären wir alle tot, und die Munition hätte sowieso nichts geholfen.“ Tess sitzt zwischen Leben und Tod, offiziell unter Hausarrest, praktisch völlig frei. Status: am Rande des Zusammenbruchs. Der andere Ring war der eines Mannes, den sie verlor.

KOMMANDOSTAB

Kommandostab

Oberst Vess

Titel / Rolle: Regimentskommandantin

Vess ist eine Frau von fünfundfünfzig Jahren, Haut grau von Fabrikstaub, eine lange Narbe zieht sich über ihre linke Schädelhälfte vom Auge bis hinten zum Ohr. Sie trägt eine Leinenklappe nicht als militärisches Hilfsmittel (ihr Auge funktioniert noch), sondern als Erbe ihrer Mutter, auch eine Panzersoldatin. Die Klappe ist aus einer Rethax-Familientradition: die Frauen der Schachtdalerinnen klappten das Auge zu, um im anderen die Fabrik zu sehen. Vess hat diese Verbindung verloren; die Klappe ist das Einzige, das bleibt.

Sie entscheidet langsam. Eine Stunde nachzudenken ist normal für sie. Ein Befehl, der sofort gegeben wird, ist verdächtig und wird hinterfragt. Ein Befehl, der lange überlegt wurde, wird ohne Unterbruch befolgt. Das macht sie zu einer großartigen Anführerin in stabilen Situationen und zu einer Katastrophe in schnellen Feldzügen. Sie weiß das. Sie hat es dem Kommissar Ilyk gestanden. Seine Antwort war: *„Umso besser. Die schnellen Feldzüge verlieren wir sowieso.“*

„Ein Befehl ist nicht eine Frage. Ein Befehl ist ein Versprechen, das zu erfüllen ist oder für das man stirbt. Ich bevorzuge die zweite Option für mich selbst.“

Vor zwei Jahren führte Vess einen Konvoi durch ein Sumpfgebiet, das eine Ingenieurin als „theoretisch passierbar“ beschrieben hatte. Acht Panzer sanken in den Schlamm. Vess ließ ihr Fahrzeug selbst versenken, stieg aus dem Wasser und schoss der Ingenieurin in das Bein, nicht um zu töten, sondern

um zu strafen. Sie sagte: *„Theorie ist das Opium der lebenden Männer, die sich trauen, so zu reden.“* Seitdem gibt es keine Theorien mehr. Nur Fakten.

Senior-Kommissar Ilyk

Ilyk ist sechsundsechzig Jahre alt, mit weißem Haar und Augen, die nicht blinzeln. Er trägt die lange schwarze Robe des Kommissariats und darunter eine Servorüstung, eine seltene Kombination, die ihm ein Bewegungstempo gibt, das seine Jahre lügen. Er trägt auch eine lange Plasmapistole an seiner Seite, ein Erbstück aus seiner früheren Zeit als Schnellschütze. Er hat sie noch nie benutzt.

Seine Macht basiert auf einer Exekution: der vorherige Oberst, Hauptmann Larch, weigerte sich, eine Bombardierungsaktion zu befehlen, weil die Ziele eigene Truppen waren. Ilyk ließ Larch lebendig verbrennen, vor versammelter Mannschaft, weil die Pflicht klarer ist als die Gnade. Seitdem ist die 7. Rethax eine der gefügigsten Einheiten im Segmentum Solar. Aber das Regiment hält auch einen konstanten, unspokenen Hass gegen Ilyk. Das macht ihn noch mächtiger: Angst plus Hass ergibt Gehorsam ohne Hoffnung auf Verzeihung.

Ilyk schläft nicht. Er sitzt in seinem Büro und liest Schreiben von anderen Kommissaren. Er kennt jeden Namen im Regiment. Er erinnert sich an jeden Fehler, selbst wenn der Fehler zwanzig Jahre her ist. Ein junger Soldat namens Keth weigerte sich einmal, seine Munition zu teilen, das war M41 979. Ilyk erinnert sich. Er wird sich immer erinnern.

„Gehorsam bedeutet, dass wir nicht fragen, warum wir brennen. Es bedeutet nur, dass wir brennen.“

Oberleutnant Drak

Titel / Rolle: Oberingenieur

Drak ist achtundvierzig Jahre alt, mit verbrannter Haut auf der linken Seite seines Gesichts (ein altes Munitionsunglück). Ihm fehlt die rechte Hand; stattdessen trägt er eine Prothese aus Panzerplatte und Kupferdraht, zusammengeschweißt von seinen eigenen Ingenieuren, die funktioniert wie ein primitiver Roboter-Arm. Die Prothese ist nicht elegant, aber sie werkelt, das ist alles, was Drak verlangt.

Er spricht wenig und fast nie unnötig. Wenn er redet, hören die Soldaten zu. Er ist in der Werkstatt aufgewachsen; seine Mutter war Werkstatt-Vorarbeiterin. Er kennt jeden Zentimeter eines Leman-Russ-Panzers, von der Kette bis zur Geschützmuffe. Ein Panzer, der zu Drak kommt, wird funktionieren. Ein Panzer, der von Drak kommt, wird nicht nur funktionieren, er wird überleben.

Drak schläft in der Werkstatt. Sein Bett ist ein Workbench mit Decken. Er hat keine Familie; das Regiment ist seine Familie, und der Panzer ist sein Kind.

„Ein Panzer ist nicht böse. Ein Panzer ist neutral. Ein Panzer wird das tun, was du ihm befiehlst, ohne zu fragen. Das macht ihn besser als Menschen.“

Während einer Belagerung war die Pannierplatte eines Kampfpanzers gerissen. Das war nicht reparierbar mit Standard-Material. Drak schmolz drei alte Motorräder ein, goss das Metall neu und schweißte es in die Bresche. Der Panzer fuhr weitere sechs Monate, bevor er im feindlichen Feuer zerstört wurde. Der Pilot, Leutnant Kar'then, überlebte. Kar'then sagte später: *„Drak hat mir mein Leben gegeben, drei Motorräder auf einmal.“*

Major Tess

Titel / Rolle: Quartiermeister & Feldchirurgin

Tess ist einundvierzig Jahre alt, extrem dünn, Knochen sichtbar unter trockener Haut. Sie trägt zwei goldene Ringe, einen an jeder Hand. Der eine war ein Ehering. Der andere ist blank; sie will nicht sagen, woher er kommt. Sie trägt auch ein Notizbuch an ihrer Seite, in dem sie jeden Soldaten auflistet, der unter ihrer Fürsorge war: sein Name, sein Geburtsjahr, der Grund, warum er starb oder überlebte. Das Notizbuch ist sechshundert Seiten lang.

Sie ist in einer Medizinischen Schule aufgewachsen, aber nicht als Schülerin, ihr Vater war Feldchirurg, und sie half ihm von Kindesbeinen an. Sie wurde gezogen, aber nicht weil sie jung war, sondern weil sie geübt war. Sie kennt die Symptome von Blutinfektion besser als die meisten Ärzte die Grammatik kennen.

Vor drei Jahren gab es einen Munitionsmangel während einer Belagerung. Tess ratioierte Munition, aber nicht nur durch Berechnung. Sie öffnete jeden Behälter, wog neu, verpackte mit weniger Pulver und log in den Formularen. Die Munition reichte dadurch noch fünf Wochen weiter. Sie wurde erwischt. Ein Auditor der Munitorum stellte sie vor Gericht. Der Verurteilung war gewiss. Aber Oberst Vess schrieb einen Brief: *„Diese Frau hat kein Gesetz verletzt. Sie hat nur die Physik belogen.“* Die Verurteilung wurde kassiert. Tess sitzt nun in einer seltsamen Position: offiziell unter Hausarrest, praktisch völlig frei, weil niemand weiß, wie man sie richten soll.

„Ich schreibe Namen auf, damit ich nicht vergesse, dass jedes Zahnrad hier ein Mann ist. Wenn ich vergesse, dann bin ich eine Maschine. Wenn ich eine Maschine bin, kann ich mich auch gleich versenken wie die anderen.“

Ingenieur Marex

Titel / Rolle: Enginseer (Adeptus Mechanicus)

Marex ist nicht formal Teil der 7. Rethax: er ist ein angehängtes Personal, ein Enginseer des Adeptus Mechanicus, zugeordnet vor achtzehn Monaten. Er ist alt, vielleicht siebzig Jahren oder älter; die Mechanicus hat ihn teilweise kybernetisiert, und seine Künstlichkeit macht es unmöglich, sein Alter genau zu bestimmen. Er trägt Mechanicus-Roben und eine Art Goggles mit sieben verschiedenen Vergrößerungen. Seine linke Hand ist eine Mechano-Arm mit acht verschiedenen Werkzeugen.

Er ist spezialisiert auf Leman-Russ-Motoren und verbringt die meiste Zeit in der Werkstatt mit Drak. Die zwei verstehen sich gut, obwohl Marex nur in einem mechanistischen Jargon redet, den Drak nach etwa zwei Monaten anfing zu sprechen. Sie kommunizieren durch Laute und Zeigen.

Marex hat den Panzer der 7. Rethax zugeführt, der länger lebt als die anderen: einen Leman Russ namens „Eisen-Träger“, der neunzehn Jahre alt ist. Das ist sehr alt für einen Panzer. Marex sagt, der Motor hat ein „maschinelles Bewusstsein“ entwickelt, aber das ist wahrscheinlich nur religiöse Fantasie.

Psykerin Vrell

Titel / Rolle: Primaris Sanctioned Psyker

Vrell ist neunundvierzig Jahre alt, geboren auf Rethax, aber dort gezogen, weil ihre Psykraft sich zu schnell offenbarte. Sie wurde in eine Schule zur Scholastica Psykana geschickt und kehrte als eine der wenigen Psyker zurück, die mit ihrer Gabe umgehen kann, ohne zu sterben. Sie trägt einen lange

Mantel aus Schwarz und Grau, und ihre Augen sind leer, von innen leer, als ob etwas darin gestorben wäre.

Sie sieht Dinge, die andere nicht sehen, nicht die Zukunft, aber die Schichten von Psyche und Warp, die unter der Realität liegen. Sie warnte vor der Hives-Bombardierung 999.M41 eine Woche vorher, aber niemand glaubte ihr. Sie hat seitdem nicht mehr zu sprechen versucht, sie sitzt in ihrer Zelle und schweigt.

Die 7. Rethax fürchtet sie. Aber Oberst Vess nutzt sie trotzdem, weil Angst manchmal richtig ist.

DER MAKEL

Der Makel

Die 7. Rethax wurde gegründet unter einem Eid: dem Schwur, die „Neuen Hives“ von Rethax zu verteidigen, die Flüchtlingslager, die aus den Ruinen der alten Stadt wuchsen. Der Schwur war kühn und töricht. Oberst Markoss (Gefallener 689.M38) ließ alle Soldaten die rechte Hand heben und wiederholten den Eid: *„Wir werden die Hives schützen, oder wir werden sterben, hier, auf dieser Erde.“*

Sechshundert Jahre später, in den Tagen nach 999.M41, schickte die Inquisition einen Auditor, um zu untersuchen, ob die Hives von Rethax Ketzer oder Symbiontenkulte beherbergten. Der Auditor fand Beweise: Kultzeichen in den untersten Ebenen, Ritualmorde, Zeichen von Genestealer-Infiltration. Die Inquisition gab einen Befehl: Die Hives müssen unter Quarantäne gehen. Das bedeutet keine Flucht, keine Lagerung von Essen, kein Wasser nach dem dritten Tag. Sterbende Hunger-Bevölkerung.

Aber dann kam die stärkere Anordnung: Die Hives müssen bombardiert werden. Vollständige Vernichtung. Zivil- und Militär-Personal gemischt. Der Oberst der 7. Rethax war damals Haiden (Gefallener 999.M41). Haiden las den Befehl und weigerte sich.

Er sagte: *„Wir schwuren einen Eid. Dieser Eid ist älter als ich, älter als dieser Krieg. Wir können nicht bombardieren.“*

Senior-Kommissar Ilyk war anwesend. Ilyk tat nicht sofort, was getan werden musste. Er wartete eine Stunde. Dann ließ er Haiden festnehmen, in den Hof des Lagers bringen und vor versammelter Mannschaft leben verbrennen. Es war ein langsamer Brand, Haiden schrie zwei Stunden lang, bevor er starb. Ilyk befahl danach: *„Der nächste Oberst wird gehorchen.“*

Der nächste Oberst war Thell (drei Jahre im Rang, davor Leutnant). Thell war jung, und Thell war gehört. Thell las denselben Befehl und gehorchte. Er befahl den Bombenentwurf. Die Hives wurden unter Flammen gesetzt. Dreihunderttausend Tote, vielleicht mehr, die Zahlen sind nicht genau. Der Eid war gebrochen.

Die 7. Rethax trägt seitdem zwei Fahnen. Die erste ist die alte Fahne, auf der der Name Markoss und das Siegel des Eids eingestickt ist. Die zweite ist eine neue Fahne, auf der die Namen aller Obersten seit Markoss eingestickt sind, mit einer Linie durch jeden Namen, der einen Befehl brach. Haiden hat eine rote Linie. Thell auch. Das Regiment nennt diese beiden Linien „den Preis der Pflicht“. Das ist Wahnsinn, aber organisierter Wahnsinn.

Ein alltägliches Zeichen des Makels: Wenn zwei Regimenter nebeneinander lagern, wird die 7. Rethax

immer noch gefragt, ob sie die Bombardierung befohlen hat. Die Rethax-Soldaten antworten nicht direkt, sie sagen nur: *„Ein Eid ist so stark wie der Gehorsam, der ihn bricht.“* Andere Regimenter nennen die 7. Rethax manchmal *„die Eidbrecher“*, aber niemals in deren Hörweite.

Im Kampf zeigt sich der Makel als Starrheit: Die 7. Rethax wird nie einen Befehl hinterfragen, selbst wenn dieser Befehl selbstmörderisch ist. Ein Auftrag zu bombardieren? Sie bombardieren. Ein Auftrag zur Flucht? Sie fliehen exakt so wie befohlen, ohne taktische Improvisation. Diese Gehorsam ist psychologisch. Unbewusst ist das Regiment überzeugt, dass jeder Befehl, den es befolgt, einen Teil des alten Eids tilgt: dass mit jedem Gehorsam, der den Eid bricht, der Eid selbst zerrt wird und das Regiment frei wird.

Das wird nicht passieren.

Ein Fehler des Munitorum

Die 7. Rethax war vor achtzehn Jahren als Kampfgruppe gebunden mit dem Cadian 8th und dem Mordia-Regiment, unter dem Kommando eines Lord Generals namens Kess. Die Bindung war eng, alle drei Regimenter operierten zusammen in der Cask-Kampagne gegen eine Traitor-Legion-Flottille. Der Kampf war erfolgreich, aber nur knapp. Am Ende waren die drei Regimenter Freunde, Brüder: Kameradschaft des gemeinsamen Sterbens.

Nach dem Feldzug schickte die Munitorum die Befehle aus: Die Cadian 8th würde zum Forge-Mond Kel-Vantor geschickt. Das Mordia-Regiment nach Isstvan. Die 7. Rethax zurück nach Rethax zur Verstärkung.

Aber als die 7. Rethax nach Rethax kam, gab es einen Fehler in der Dokumentation. Der ursprüngliche Transport, der 340 neue Soldaten bringen sollte, hatte einen Schreibfehler in der Zieldatei: statt „7. Rethax, M38.7 Neugründung“, stand „Rethax 3rd, M38.7 Neugründung“. Die Rethax 3rd ist eine legendäre Einheit, die 999.M41 aufgelöst wurde. Sie existiert nicht mehr. Der Transport kam niemals an.

Keiner merkte den Fehler für sechzehn Monate.

In dieser Zeit verlor die 7. Rethax sechsundvierzig Soldaten in Kampfhandlungen. Es gab keine Verstärkung. Es gab keine Möglichkeit, nachzufragen, die Munitorum-Datei war klar, offiziell korrekt, und es gibt keine Berufung gegen Daten.

Als der Fehler endlich bemerkt wurde (von Major Tess, die die Zahlen aufzählte und merkte, dass sie nicht zusammenpassten), war die 7. Rethax bereits so verbraucht, dass ein voller Transport nicht genug Soldaten hätte haben können, um sie wieder aufzufüllen.

Die sechsundvierzig Toten sind nicht zurück. Sie sind Namen in einem Notizbuch.

BEKANNTE FELDZÜGE

Feldzüge

Der Bürgerkrieg von Rethax

Epoche: 682.M38 – 691.M38

Theater: Rethax Hive-Komplex **Feind**: Die Rethax 3rd Armoured (abgefallen zur Chaos-Verehrung) **Dauer**: Neun Jahre, mit Pausen **Verbündete Regimenter**: Das Rethax 1st Infantry (später aufgelöst), das Rethax 4th Garrison

Der Krieg begann nicht mit Schüssen, sondern mit Schweigen. Die Rethax 3rd war eine angesehene Einheit: Schwesternregiment der noch nicht gegründeten 7th. Sie kämpfte in den äußeren Feldzügen und kehrte 679.M38 nach Rethax zurück, verändert. Die Soldaten sprachen nicht über ihre Erfahrung. Sie gingen in die Fabriken nicht mehr. Sie versammelten sich in den untersten Schächten und sangen seltsame Lieder.

Der Gouverneur der Rethax damals, Gouverneur Haas (alt und schwach), beschloss, sie ignorieren zu lassen. Das war ein Fehler.

Die Rethax 3rd begann 682.M38 zu rekrutieren: nicht neue Soldaten, sondern Konvertiten. Arbeiter aus den Fabriken, verletzt oder verstört oder hoffnungslos. Sie versprachen diesen Männern Sicherheit. Sie versprachen ihnen einen Gott, der größer war als die Munitorum. In wenigen Monaten hatte die Rethax 3rd dreitausend Anhänger, genug für einen bewaffneten Aufstand.

Die Munitorum schickte ein Schrein-Schiff vom Adeptus Mechanicus, um zu untersuchen. Das Schiff kam nicht zurück.

Der Krieg wurde offiziell erklärt. Die Rethax 1st und die Rethax 4th wurden mobil gemacht. Und weil die Rethax 3rd zu groß war für zwei Regimenter, berief die Munitorum auch eine provisorische Einheit ein: überlebende Soldaten aus anderen, verbrauchten Regimentern, Veteranen, junge Männer, die erste Mal kämpfen würden. Diese Einheit bekam den Namen „7. Rethax Provisional“, weil die alte 7th aufgelöst wurde, als die 3rd abfiel.

Der Krieg war nicht elegant. Die Kampftruppen kämpften in den Hive-Schächten, wo Panzer nutzlos waren: zu eng, zu schwarz, zu sehr ein Labyrinth. Die 7th fand einen Nutzen, indem sie die oberen Ebenen bombardierte, um die Schächte zu versperren. Es war effektiv. Es war auch verzweifelt, die 7th wusste, dass Tausende von Zivilisten in den oberen Ebenen waren. Sie bombardierte trotzdem.

Die Rethax 3rd wurde nach neun Jahren zurückgedrängt, aber nicht besiegt. Sie zog sich in die tiefsten Schächte zurück und verschwand. Es gibt Gerüchte, dass kleine Gruppen noch immer dort unten sind, aber das ist unbestätigt.

Die 7. Rethax verlor 1.247 Soldaten in diesen neun Jahren. Die Rethax 1st verlor über die Hälfte ihrer Stärke. Die Rethax 4th wurde aufgelöst, ihre Überlebenden in die 1st absorbiert.

Nach dem Krieg wurde die 7. Rethax provisionally zu einer permanenten Einheit erklärt: als Anerkennung ihrer Dienste. Der Name „Provisional“ wurde fallen gelassen. Die Überlebenden wurden als Kader für die nächste Aufstellung verwendet. Sechsundvierzig Jahre später wurde sie wieder

aufgelöst, dann 721.M38 mit neuem Kadre wiedergegründet, mit denselben Namen, weil der Name eine Schuld war, die zu bezahlen war.

Zugehörige Regimenter: Rethax 1st Infantry (später aufgelöst), Rethax 4th Garrison (später aufgelöst, Überlebende zur 1st)

Nachwirkung: Die 7. Rethax und die Rethax 1st entwickelten eine Bindung aus gemeinsamen Gräueln: sie erlebten zusammen, wie notwendig es war, Zivilisten zu bombardieren, um die Stadt zu retten. Nach dem Krieg wurden sie getrennt. Die Rethax 1st wurde zu einem anderen Sektor geschickt. Sie werden sich wahrscheinlich nie wiedersehen. Aber jedes Jahr an einem bestimmten Datum (685.M38, der Tag der ersten Bombardierung) tauschen die beiden Regimenter, wo immer sie sind, funksprüche aus, in Schweigen, nur ein Datum. Das ist alles, das braucht nur gesagt zu werden.

Cask-Feldzug

Epoche: 994.M41 – 997.M41

Theater: Der Cask-Sektor (Grenzbereich zu Segmentum Obscurus) **Feind**: Traitor-Legion-Flottille (Iron Warriors-Warband + unterstützende Chaos-Kultisten) **Dauer**: Drei Jahre, großteils im All und auf Mond-Basen **Verbündete Regimenter**: Cadian 8th Armoured, Mordia Regiment (Infantry)

Der Cask-Sektor liegt an der Grenze zwischen den bekannten Sternen und dem Auge des Schreckens. Ein Traitor-Korvette-Verband (etwa zwei Dutzend Schiffe, kommandiert von einem Warpsmith namens Nek'Varro) überfiel den Sektor und versuchte, einen Brückenkopf zu schaffen. Sie eroberten drei Monde und eine alte Forgeworld-Kirche.

Die Munitorum schickte drei Regimenter, um die Monde zurück zu erobern. Die Cadian 8th kam mit Panzer an. Das Mordia Regiment kam mit Infanterie. Die 7. Rethax kam mit Panzer und der Hoffnung, daheim nicht vergessen zu werden.

Der Krieg war konzentriert und brutal. Die Traitor-Truppen waren überlegen numerisch und technologisch: die Chaos-Panzer waren älter, aber stärker. Die ersten Gefechte gingen verloren. Der Mond Cask-Prime wurde bombardiert, alle Zivilisten und feindlichen Truppen zusammen.

Aber dann passierte etwas. Die 7. Rethax und die Cadian 8th koordinierten einen Angriff auf die Traitor-Verschanzungen, und plötzlich funktionierten die Taktiken. Die zwei Regimenter lernten füreinander zu denken. Wo der Cadian zögerte, handelte die Rethax. Wo die Rethax stockte, manövrierte der Cadian. Nach sechs Monaten waren sie nicht zwei separate Regimenter mehr, sie waren Hälfte einer Einheit.

Das Mordia Regiment sicherte die rückwärtigen Positionen und verlor dabei schwer (40% ihrer Stärke), aber sie hielten. Der Feldzug endete mit der Vernichtung der Traitor-Flottille. Der Warpsmith Nek'Varro wurde getötet, sein Flaggschiff versenkt.

Die 7. Rethax verlor 78 Panzer und 312 Besatzungsmitglieder. Die Cadian 8th verlor ähnlich. Das Mordia Regiment verlor 1.100 Infanteristen.

Zugehörige Regimenter: Cadian 8th Armoured, Mordia Regiment (Infantry)

Nachwirkung: Die Bindung und ihre Auflösung: Nach dem Feldzug waren die drei Regimenter Brüder, sie hatten gemeinsam gestorben und gemeinsam gesiegt. Sie planten, zusammenzubleiben, um weitere Feldzüge zusammen zu führen.

Aber die Munitorum erließ dann ihre Direktive: Die Regimenter würden getrennt. Die Cadian 8th zum Forge-Mond Kel-Vantor. Das Mordia Regiment zum Isstvan-Sektor. Die 7. Rethax zurück nach Rethax. Alle auf unterschiedliche Transportschiffe, unterschiedliche Ziele, niemals wieder zu sehen.

Oberst Haiden (damals noch Leutnant gewesen, später Gefallener bei der Bombardierung) schrieb einen Protestbrief. Er wurde nicht beantwortet. Alle Offiziere wussten, warum: die Munitorum lässt keine dauerhaften Bindungen entstehen. Ein Regiment, das einem anderen Regiment treu ist, ist ein Regiment, das vielleicht weniger loyal zur Munitorum ist. Das kann nicht toleriert werden.

So wurde die tiefste Freundschaft, die die 7. Rethax je formte, durch politische Doktrin zerrissen. Das Regiment trauert um die Cadian 8th und das Mordia Regiment, aber es wird sich wahrscheinlich nie wieder mit ihnen treffen. Manchmal, wenn die Funkgeräte klar empfangen, sendet Oberst Vess einen verdeckten Funkspruch in die Richtung von Kel-Vantor, nicht mit Worten, nur eine Folge von Tönen, ein alter Code, den nur die Cadian 8th kennt. Niemand weiß, ob sie zurückfunken. Das Funkgerät ist immer laut, weil die 7. Rethax nicht hören will, wenn die Antwort nicht kommt.

Die Hölle von Fellmark

Epoche: 842.M41 – 845.M41

Theater: Hochebene von Fellmark, offenes Gelände **Feind**: Ork-Raubflotten (Waaagh Zagdakka, mittlere bis große Invasion) **Dauer**: Drei Jahre (plus ein Jahr Mopping-up) **Verbündete Regimenter**: Fellmark Garrison (lokal), Ork-Jäger-Detachment (Adeptus Mechanicus)

Die Orks kamen aus dem Süden, aus den Wildnis-Ebenen von Fellmark, und sie kamen in großer Zahl. Das Waaagh Zagdakka war eine mittlere bis große Invasion: etwa fünftausend Ork-Krieger, hundert Kampffahrzeuge, ein Flaggschiff. Sie schlachteten die Garnison, zerstörten Siedlungen und bauten eine Festung auf den höchsten Hügel der Ebene.

Die Munitorum schickte die 7. Rethax, weil die Rethax gepanzert war und Orks gut in direkten Panzerkämpfen kämpften. Was die Munitorum nicht sagte, und was Oberst Haiden schnell merkte, war, dass die Hochebene von Fellmark offen war. Keine Gebäude. Kein Schutz. Keine vertikalen Strukturen. Rethaxer in offenem Gelände sind wie Fische auf dem Lande: desorientiert, verängstigt, nicht zu trauen.

Die ersten Gefechte gingen schief. Vier Panzer-Kreuzer desertierten, ihre Besatzungen zu Fuß fliehend, als sie den endlosen Himmel nicht ertragen konnten. Sie wurden von den Orks eingefangen. Leutnant Kar'reth schrieb einen offiziellen Bericht über die psychologische Belastung von Makropolwelt-Soldaten in offener Landschaft. Der Bericht wurde klassifiziert. Die Munitorum wusste es. Sie schickte die 7. Rethax trotzdem wieder hin.

Aber dann lernte das Regiment. Oberst Haiden (der lebende Haiden, vor seiner Bombardierung) befahl den Panzern, „Festungen“ zu bauen: drei oder vier Panzer positioniert, direkt nebeneinander, um eine verkleinerte Hive-ähnliche Struktur zu machen. Psychologisch war das Wahnsinn, aber effektiv. Ein Rethaxer, der in einem Panzer saß, der gegen andere Panzer gestützt war, konnte kämpfen.

Der Krieg wurde zu einer Reihe von Panzergefechten. Die 7. Rethax verlor 34 Panzer. Die Orks verloren schätzungsweise 1.800 Krieger. Das Waaagh wurde gebrochen, zersplittert in kleinere Banden.

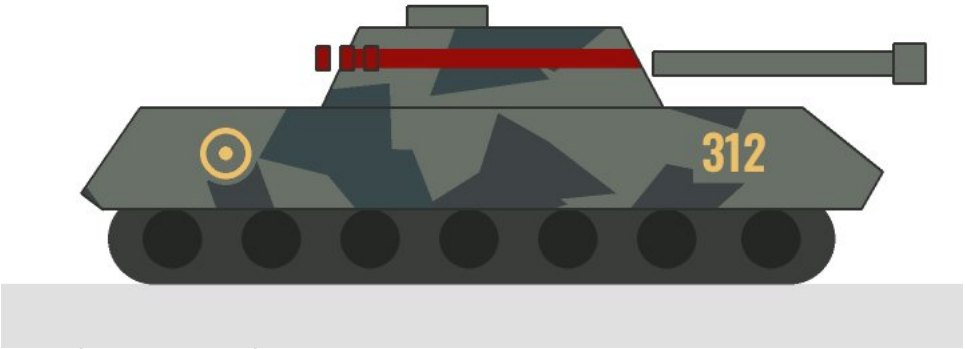
Die 7. Rethax blieb drei Jahre, um die Banden aufzuspüren und aufzulösen. Sie fügte hinzu: 144 Soldaten desertierten wegen der offenen Landschaft. Sie wurden nicht verfolgt, weil Ausreißer in offenem Gelände schnell ork-Beute waren. Die meisten kehrten von selbst zurück, verängstigt und

beschämt. Ein paar kehrten nicht zurück.

Zugehörige Regimenter: Fellmark Garrison (lokal, danach aufgelöst), Adeptus-Mechanicus Ork-Jäger-Detachment

Nachwirkung: Nach Fellmark wusste die Munitorum über den Nachteil der 7. Rethax. Sie wussten, dass die 7. Rethax in offenem Gelände bricht. Sie haben sie seit Fellmark zu insgesamt fünf weiteren offenen Feld-Kampagnen geschickt. Das ist absichtlich. Die 7. Rethax zahlt einen Preis für das alte Verbrechen (die Hive-Bombardierung), und dieser Preis ist, sie in Situationen zu schicken, wo sie leidet. Das ist kein Fehler. Das ist Strafe. Die 7. Rethax weiß es. Es gibt keinen Ort, um das zu beklagen.

FAHRZEUGLIVREE



Kampfpanzer 312 der 3. Kompanie

Teil	Farbe	Citadel	Herkunft
Einsatzgebiet	Makropole und Stadt · Splittertarnung		
Grundton	#697068	Dawnstone	Feldgrau-Uniform
Tarnton 1	#39484A	Mechanicus Standard Grey	Regimentsfahne Grund
Tarnton 2	#3E4346	Mechanicus Standard Grey	Vorbild des Einsatzgebiets
Turmband	#960C09	Mephiston Red	Blutrot (Eidbruch-Linie)
Kennung	#EDC169	Retributor Armour	Aquila-Abzeichen (gold)

Rezept Rumpf: Dawnstone (Grundfarbe) · Nuln Oil (Tusche) · Administratum Grey (Schicht) · Deepkin Flesh (Kante)

Errechnet aus den Regimentsfarben; die Silhouetten sind eigene Skizzen, kein Nachbau eines Modells von Games Workshop.

ZU DEN KERNDATEN

Die Siebente ist kein alter Name, eine alte Nummer. Die Rethax haben seit dem frühen M37 zwanzig Armoured-Regimenter gestellt, doch nur vier haben je den Status einer stabilen Nummerierung erreicht. Die Siebente wurde 686.M38 aufgelöst, nachdem ihre Panzersäule im Hive Kar-Anthus gegen die Rethax 3rd gekämpft hatte, welche sich dem Chaos zugewendet hatte. Die 3rd war nicht zu schnell besiegt. Die 7th wurde völlig zerschlagen: 1247 Tote, 89 Panzer verloren, der Rest verbrannt. Fünfunddreißig Jahre später, 721.M38, stellte Makropolwelt Rethax einen Kader aus den Überlebenden und den Söhnen der Überlebenden zusammen und gab der Neugründung denselben Namen. Das ist nicht Nostalgie. Das ist Befehl. Ein Regiment ohne Geschichte ist ein Regiment ohne Pflicht, und die Munitorum liebt Pflicht mehr als sie Männer liebt.

Die 7. Rethax ist seitdem drei Mal aufgelöst und vier Mal wiedergegründet worden, zuletzt vor achtzehn Jahren, nach einem Feldzug, der sie als Kampfgruppe mit Einheiten des Cadian 8th und des Mordia-Regiments verband. Sie waren eng beisammen. Die Munitorum zerstreute sie danach absichtlich, wie es ihre Politik verlangt. Die 7th kehrt immer aus Rethax zurück, so wenig Soldaten es auch sind. Und jeder neue Jahrgang erbt die Namen der Toten, trägt ihre Orden an der Fahne, wiederholt ihre letzten Funksprüche wie Gebete, nicht aus Pietät, sondern aus Fügsamkeit. Ein Mann, der weiß, dass er bereits tot ist, gehorcht besser.

KOMMANDOSTAB (FORTSETZUNG)

> *Ein Panzer ist nicht böse. Ein Panzer ist neutral. Ein Panzer wird das tun, was du ihm befiehlst, ohne zu fragen. Das macht ihn besser als Menschen.*
>
> *— Oberleutnant Drak, Werkstatt-Monolog, aufgezeichnet von Feldchirurg Suren.*