

47. INFERNUS

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Asche vor Blut, Feuer vor Gnade: wir treffen, was wir nicht sehen, wir sehn nicht, was wir treffen.“

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	Artillerieregiment: Basilisken und Mörser, kämpft nie auf Sichtweite
Munitorum-Kennung	ASH-IMP-47-ART-SK
Heimatwelt	Infernus Prime
Tithe-Stufe	Exactis Extremis – die forderndste Tithe-Stufe überhaupt
Sollstärke	4.200 Soldaten (drei Batterieregimenter, 12 Basilisken, 24 Mörser, Versorgungstafel)
Ist-Stärke	1.847 Soldaten (Verluste in drei Kampagnen, zwei Mergers mit unterständigen Trupps)
Loyalitätsstatus	Loyal
Herkunft	Eigene Erfindung

Die Säulen

Fernschlag ist Barmherzigkeit

Ein Soldat, der von der Höhe einer Basilisk aus den Feind niedermäht, trägt die Last anders als einer, der in den Schützengraben springt und in das Gesicht des Sterbenden schaut. Wir töten aus der Ferne, weil der Imperiale es verdient, nicht zu zerfleischt zu werden. Das ist nicht Feigheit, das ist eine Form des Respekts, der sich nicht in Nähe erweist. Unser Feuer ist unromantisch und endgültig.

Vertikale Gedanken brechen horizontale Linien

Ein General schaut auf die Karte; wir schauen auf das Terrain von oben herab. Ein Berg, ein Krater, eine Senke: diese sind nicht Hindernisse, sondern Chancen. Der höchste Punkt entscheidet nicht nur die Schlacht, sondern auch darüber, wem der Gott-Imperator gehorcht und wem er nicht. Wer die Höhe hält, hält das Kommando über Leben und Tod.

Der Befehl wird ausgeführt, nicht diskutiert

(Unbequem.) Es gab einen Befehl, eine Siedlung auszulöschen, in der sich fünfhundert Rebellen mit tausend Zivilisten versteckt hatten. Unser Oberst hätte die Aushebung verweigern dürfen. Das Recht war rechtlich. Er gab den Befehl. Seitdem fragt niemand mehr, ob das richtig war, aber niemand schläft mehr gut. Der Imperiale wird nicht durch Tugend gebaut, sondern durch Gehorsam. Wir sind gehorsam.

Verlust ist Statistik, Sieg ist Wille

Wenn wir dreitausend Mann mit uns in die Ferne nehmen und tausend nicht zurückbringen, ist das kein Versagen, das ist das Kalkül. Das Regiment wird sich selbst ersetzen oder es wird nicht. Ein Oberst, der um die Verluste trauert, rettet niemanden. Einer, der nach dem nächsten Ziel schaut, ist der einzige Feldherr, dessen Soldaten morgen noch kämpfen.

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Feldname	Wert
Militarum Regimentum	Ashfall Regiments
Häufiger Name	die Ashgrim, das Ashfall-Korps
Ursprung des Namens	Erblich, seit der Gründung: benannt nach dem Ashfall-Gebirge der Heimatwelt, wo die erste Aushebung stattfand.
Regimentstyp	Artillerie (Basilisken, Mörser, niemals Sichtweite)
Gründung	M41.3
Tithe-Klasse	Tithe-Prime
Munitorum-Bezeichnung	ASH-IMP-47-ART-SK

AUSHEBUNG, HEIMATWELT & KULTUR

Aushebung und Tithe

Infernus Prime ist ein warmer, gelber Flachplanetoid, auf dem Ausbeutung effizienter als Aufbau ist. Der Regierungssitz steht auf der längsten Hochebene; darunter liegen Unterschichtenviertel, die unter der Asche des Ashfall-Gebirges erbaut wurden. Der Tithe-Druck auf Infernus ist immense. Alle sieben Standard-Jahre müssen zehn Prozent der waffenfähigen Männer und Frauen dem Adeptus Terra abgegeben werden, eher mehr als weniger, weil der Planetengouverneur früher mit einer Unterversorgung rechnen muss als mit einer. Die Aushebung erfolgt per elektronischer Lotterie aus den zentral erfassten Bürgern, ein kalter, industrieller Prozess. Ein Name wird aufgerufen, der Mensch hat sechs Stunden, um sich zu einem Sammelplatz zu begeben. Keine Proteste, keine Ausnahmen. Der Lotterie-Komputer berücksichtigt Alter (bevorzugt Personen zwischen 16 und 45 Jahren), Blutlinie (genetische Verjüngung bevorzugt) und kriminelle Vorgeschichte (schneller ausgewählt, wenn sie existiert). Ein Arbeiter in der Magnesium-Furnace könnte morgen Obergefreiter sein.

Die Aushebung der 47. Infernus war eine Regular Tithe Levy, vollzogen im Rahmen der standardisierten neunzigsten Quoten-Welle des Sektors Mordacis in den Jahren 041–043.M41. Die Qualität war mittelmäßig: zwei Drittel der Rekruten kamen aus dem städtischen Lager (technisch versiert, aber mit schwachen Knochen), ein Drittel aus den Bergbaukolonien (körperlich robust, aber misstrauisch gegenüber Maschinen). Die Uniformen erreichten den Sammelpunkt mit drei Wochen Verspätung (ein Munitorum-Fehler, vier Lagermeister wurden hingerichtet). Sechs Rekruten starben an Pest-Verdacht, bevor die Impfung kam.

Der Planetengouverneur Voss Ten'khar sanktionierte die Aushebung nicht nur selbst, sondern machte die Lotterie öffentlich und sendete Aufnahmen in die Unterschichtenviertel, damit jeder sah, dass das Verfahren unpersönlich war. Das machte es erträglicher, und tödlicher. Niemand konnte seine Ausmusterung als ungerecht angreifen. Voss Ten'khar behielt seinen Posten weitere fünfzehn Jahre.

Was die Heimatwelt verlor

Die Ashfall-Bergbauer verfügten über einen Berufsstand von fast fünftausend Sprengmeistern und Bruchsteinen (Sprenggranaten-Spezialisten). Der jährliche Tithe nahm ihnen nicht zehn Prozent, er nahm ihnen dreißig, weil junge, kräftige Hände für den Bergbau der erste Kandidatenpooldie Lotterie war. Innerhalb einer Generation war das Wissen um die sichere Sprengung von Gangart-Schichten verloren. Ein Sohn konnte es dem Vater nicht mehr zeigen, weil der Vater bereits bei der Aushebung weggezogen war. Die Sicherheitsquoten fielen. Neun Jahre nach der Gründung der 47. Infernus kollabierte ein Bergwerk unter Fernost und tötete vierhundert Menschen, die versucht hatten, Gangart mit zu schnellen, unsauberen Methoden zu brechen. Ein anderes Wissen hätte es verhindert. Infernus Prime verlor es, und es kam nie zurück.

Die Heimatwelt

Infernus Prime ist eine Todeswelt, nicht durch Mikrobenfall oder Raubtiere, sondern durch ihre Sonne. Der Stern ist ein orangefarbener K3-Zwerg, greisenhaft und thermisch stabil, aber heiß genug, um die Oberflächentemperatur auf durchschnittlich 34 Grad Celsius zu halten. Es gibt Winter nur in einer Gegend: den Ashfall-Bergen, wo die Höhe und Luftströmungen eine minimale Abkühlung bringen. Der Planet ist damit eine Welt des Drüben und Darunter: Oberflächenbewohner arbeiten nur nachts; Tagesbewohner graben sich unter die Erde. Das Ashfall-Korps ist daher ein Regiment, das von Menschen gezogen wird, die in der Hitze aufwuchsen und die Sicherheit unterirdischer Festungen kennen. Sie arbeiten schnell und mit Ungeduld, weil Außenwelt immer tödlich war. Sie graben gern Schützengraben, weil Schützengraben home sind.

Der bevölkerungsreichste Ort auf Infernus Prime ist keine Stadt, sondern ein Bergwerk-Komplex: die Krone-Lager, vier Kilometer unterhalb der Oberfläche, mit einer Bevölkerung von knapp drei Millionen Menschen. In diesen Ebenen wurde das Regiment rekrutiert. Das macht sie zu Leuten, die Licht verachten, Enge lieben und sich unter Stein sicherer fühlen als unter einem offenen Himmel.

Der Nachteil, den sie mitbringen

Infernus-Soldaten können nicht auf offenen Ebenen kämpfen. Sie sind nervös, wenn sie weit sehen können: ihr Hirn erwartet, dass es einen Vorsprung, einen Schatten, etwas zu Versteckendes gibt. Auf dem Flachland sind sie expositioniert und verletzlich. In den ersten Monaten der Telmarc-Kampagne (667.M41) wurde eine Morsergruppe in ein Waldgrasland geschickt, um vier Kilometer hinter den feindlichen Linien zu schießen. Alle fünf Bedienern starben an Sehkrampf und Panik, nicht im Gefecht, sondern beim bloßen Aufbau. Ihr Unteroffizier Dren Kalik erlitt einen Zusammenbruch und warf sich selbst vom Aussichtshügel, um wieder in die Erde zu kommen. Die Mörser wurden von einem anderen Regiment bedient. Seitdem wird das Ashfall-Korps nicht in Flachlandkampagnen eingesetzt, sondern nur dort, wo es Terrain gibt: Bergketten, Urwälder, Schuttrubinen von zerstörten Hives. Überall dort, wo eine Soldatin sagen kann: „Hier gibt es etwas über mir, das mich beschützt.“

Regimentskultur

Ein Ashfall-Soldat beginnt seinen Tag im Stillschweigen. Es gibt keinen Weckruf: das Regiment wacht durch innere Zeit auf, eine Residuum-Fähigkeit aus dem Bergwerk, wo Uhren nicht immer gingen und Sonne es nicht zeigte. Der erste Akt ist Mundspülung mit Wasser aus dem Versorgstank, dann Essensrationen (kalter Feldmaisbrei, Fett, Salzfleisch, alles in Blöcken, nicht Paste). Der Marschgesang ist nicht laut; er ist nasal und leiernd, das Lied selbst heißt *„Unter Stein und über Staub“* und erzählt von einem Bergarbeiter, der sein Schacht-Seil reißt und fällt. Jede Strophe ist ein weiterer Meter Fall, bis zum Ende, wo die Auffangnetze reißen. Das Lied hat keine optimistische Wendung. Ein neuer Soldat fragt manchmal, warum man ein Lied über einen Tod singt. Die Antwort kommt immer: „Weil Sicherheit nicht trägt, wenn man sie singt. Nur Wahrheit trägt.“

Das Regiment hat drei Aberglauben, die die Offiziere aufgegeben haben zu unterdrücken, weil sie kulturtief sind:

1. **Die Asche-Markierung**: Soldaten, die unter schwerem Beschuss standen und überlebten, tragen eine dünne Schicht Holzasche (nicht Feldasche, immer von verbranntem Ashfall-Berg-Holz) auf der Helmrückseite. Diese Asche darf nicht abgewischt werden, bis der Soldat einen Auftrag erfolgreich abgeschlossen hat. Frauen und Männer, die die Asche abreißen und wegfegen, sagen, sie haben ihre Schuldigkeit getan. Soldaten ohne Asche gelten als „noch schuldig“ — ein sozialer Druck, der funktioniert, ohne dass Offiziere es sagen müssen.

2. **Das Tote-Lager-Ritual**: Wenn der Feind sich ergibt, wird kein Gefangener genommen: alle werden erschossen. Das ist nicht Doktrin. Das ist eine Regel, die das Regiment sich selbst gibt, weil Gefangene Ressourcen kosten und Infernus-Soldaten keine Ressourcen verschwenden. Ein Kommissar versuchte, dies zu unterbinden; der Oberst sagte, es sei Kriegsbrauch, nicht Befehl. Der Kommissar verließ das Regiment, um einen neuen Feldherr zu suchen. Das Ritual bleibt. Ein Gefangener wird als Belastung verstanden, nicht als Mensch.

3. **Die Ruhe-Uhr**: Eine Taschenuhruhr, die vom ersten Oberst stammte und jetzt zweihundertunddrei Jahre alt ist. Sie geht nicht, wurde vor hundertfünfunddreißig Jahren stehen gelassen. Aber sie wird von einem Sergeant Major zu Sergeant Major weitergegeben und in der Regimentskapelle aufbewahrt. Vor einem großen Angriff wird sie aus dem Safe geholt und auf den Feldtisch gelegt. Es heißt, dass die Uhruhr zeigt, wann die Schlacht endet, indem sie stehenbleibt. Sie bleibt immer stehen. Das ist Unsinn, aber es funktioniert: Soldaten sehen die tote Uhr, verstehen, dass die Zukunft bereits verschlossen ist, und kämpfen mit weniger Angst.

Das Barackenleben riecht nach Fett und getrockneten Insekten (Infernus hat große Brummer-Fliegen, die überall eindringen). Der Lärm ist gering; das Regiment ist stille Natürlichkeit gewohnt. Tagsüber liest man, repariert Ausrüstung oder schläft. Abends gibt es eine regulierte Portion Schnaps (verdorbenes Essig-Getreide, nicht wohlschmeckend, aber wirksam). Die Soldaten trinken es in Kontemplation, nicht in Ausgelassenheit. Ein Lied wird nicht schneller gesungen.

Die Bestattung funktioniert dort, wo Zeit existiert: ein Loch wird gegraben, der Körper wird gewickelt (keine Leichentücher im Feld, nur die Uniform), ein kurzes Gebet wird gelesen, das nicht religiös ist, sondern ein Merkspruch: *„Zurück zur Tiefe, aus der wir nicht kamen. Weiterleitung an die Erde, die uns nährt.“* In Eile wird der Leichnam in die nächste Schlucht, über die nächste Klippe oder in das nächste Loch geschoben. Das ist nicht Vernachlässigung; das ist Effizienz. Auf Infernus wird nichts vorbereitet, alles wird erledigt.

Das Kommissariat

Das Ashfall-Korps fürchtet seine Kommissare nicht und verachtet sie nicht. Es benutzt sie. Ein Kommissar ist eine Waffe zur Erzwingung von Befehlen, die sonst zu gemächlich wären. Wenn der Oberst weiß, dass eine bestimmte Truppe zu langsam in den Angriff geht, sendet er den Kommissar nicht, um sie zu töten: er sendet ihn, um sie zu treiben. Die Soldaten verstehen das. Sie verhandeln nicht über Ehre mit dem Kommissar. Sie versuchen, ihn vorherzusehen und schneller zu sein, bevor er den Befehl wiederholen muss. Der Kommissar Dain Vorwalt ist seit 089.M42 beim Regiment und hat eine Hinrichtungsrate von unter zwei Prozent, eine der niedrigsten im Sektor, nicht weil das Regiment gehorsam ist, sondern weil es voraus ist. Vorwalt und der Oberst Corvin spielen gelegentlich Kartenspiele, was militärisch unregelmäßig ist, aber praktisch funktioniert. Ein stilles Verständnis: die Truppe wird funktionieren, und der Kommissar wird es nur überwachen, nicht erzwingen.

DIENSTGRADE & GLIEDERUNG

Dienstgrade

Dienstgrad: Zechenmeister

Munitorum-Rang: Oberst · Anrede: Herr Zechenmeister

Dienstgrad: Bergmeister

Munitorum-Rang: Major · Anrede: Herr Bergmeister

Dienstgrad: Steigermeister

Munitorum-Rang: Hauptmann · Anrede: Herr Steigermeister

Dienstgrad: Schachtmeister

Munitorum-Rang: Leutnant · Anrede: Meister [Nachname]

Dienstgrad: Schwarz-Helm

Munitorum-Rang: Unteroffizier · Anrede: Schwarz-Helm [Nachname] oder Feldwebel

Dienstgrad: Grau-Helm

Munitorum-Rang: Gefreiter · Anrede: Grau-Helm

Aufbau

Das Ashfall-Korps war bei der Gründung ein vollständiges Artillerieregiment: drei Batterie-Abteilungen (Basilisken-Batterien) mit je 4 Basilisken und zugehöriger Infanterie-Versorgung, sechs Morser-Kompanien mit je 4 Mörser, eine Stabskompanie und zwei Kompanien Feldreparatur/Nachschub. Aufstellungsstärke: 4.200 Soldaten. Nach zwei Mergers (Infernus 63rd im Jahr 987.M41, Aschengrate 4th im Jahr 104.M42) ist die Struktur fragmentarisch:

- **Basilisken-Batterien**: 3 Batterien á 2–3 Basilisken = 8 Basilisken (von 12), vier Bedienungen à 6–8 Personen pro Basilisk. Aktuelle Stärke: 48 Panzersoldaten, drei Panzerkommandanten, zwei Werkstattmeister. **Unterbesetzt um 40 Prozent.** - **Morser-Kompanien**: 4 Kompanien á 4 Mörser =

16 Mörser (von 24), je Mörser ein Feuerleiter, zwei Ladeschützen, ein Munitionsträger, zwei Sicherungsmänner. Aktuelle Stärke: 96 Personen. **Unterbesetzt um 33 Prozent.** - **Versorgung und Stab**: 18 Personen (Oberst, Major, drei Hauptmänner, Feldwebel, Kommissar, vier Mundschafts-Offiziere, neun Unteroffiziere). **Bestand.** - **Feldreparatur**: 14 Techniker (von ursprünglichen 24), zuständig für Basilisk-Wartung. **Kritisch unterbesetzt.** - **Infanterie-Wachgruppen**: 1.685 Soldaten aus ursprünglichen 2.200, verteilt auf Sicherung der Batterie-Stellungen und Morser-Bedienung im Feld. **Unterbesetzt um 23 Prozent, aber funktional unter extremer Anspannung.**

Die Merger mit der 63rd brachte sieben Mann in den Basilisk-Dienst, aber siebzehn untrainierte Morser-Bedienungen mit falscher Doktrin: Aschengrat benutzte andere Zündsystem-Kalibrierung. Ein Jahr später waren zehn der siebzehn tot oder ausmustern (Nervenschäden). Die Merger mit der Aschengrate 4th war traumatisch: diese Regiment kam von einer Wildniswelt und verstand Artillerie nur als Nahfeuer-Unterstützung, nicht als strategisches Fernschlag-Werkzeug. Spannungen zwischen den Belegschaften dauerhafte vier Standardjahre an. Ein Unteroffizier der ursprünglichen 47. Infernus versuchte sogar, eine Morserbedienung der Aschengrate 4th zu sabotieren. Er wurde hingerichtet. Die Aschengrate-Soldaten sind nicht integriert; sie werden toleriert.

Teilregimenter

Das Ashfall-Korps selbst

(47. Infernus): Artillerie-Leiheregiment unter dem Kommando des Oberst Corvin Merrick (62 Jahre, weiße Narben unter dem linken Auge vom Schrapnell-Schlag 051.M41, trägt immer einen Feldkompass aus Messing, der vor 140 Jahren von einem verstorbenen Oberst stammte). Aktuelle Stärke: 1.847 Soldaten. Status: Funktional, aber unterbesetzt und moralisch belastet nach dem Orden der Stille auf Ostvelde (Kampagne 9, beschrieben unten). Der Oberst ist zirkumspekt geworden: er attackiert später, spricht weniger, sitzt oft allein in seinem Zelt und schaut auf den verrosteten Kompass.

Die Basilisk-Elite

(informell „Eisenhütter“, ursprünglich III. Batterie der 47. Infernus, später mit Veteranen-Kern zur eigenen Untereinheit erhoben): Hauptmann Yara Melt (38 Jahre, rasiert sich den Schädel wegen des Hitzeekzems von Infernus Prime, trägt den silbernen Abzeichen der dreißig abgeschossenen Fahrzeuge). Status: Hochmotiviert, aber unter extremem Personaldruck. Die Elite hat eine Rivalität zum Oberst: Melt wünscht sich schnellere Attacken und weniger taktisches Zuwarten. Diese Rivalität ist produktiv: wenn Melt aggressiv wird, wird Corvin vorsichtig, wenn Corvin zögert, treiben Melts Basilisken den Angriff. Ihre Batterie verlor zwei Basilisken in der Telmarc-Kampagne und ersetzt sie nicht. **Eine Basilisk funktioniert mit Notverarbeitungen; drei Personen erledigen vier-Personen-Aufgaben.**

Die Morser-Brüder

(sechs Morser-Kompanien, fusioniert unter Feldwebel Dren Kaliks Aufsicht nach dem Psychologischen Bruch in Telmarc): Die Morser-Bedienungen sind ein sehr eigenes Korps: sie lehnen die Rivalität zwischen Melt und Corvin ab und funktionieren als demokratisches Kollektiv. Sie wählen unter sich, welche Kompanie einen Befehl ausführt, wenn mehrere Optionen existieren. Das ist militärische Insubordination, aber es funktioniert: Kalik vergab keine direkten Befehle, sondern Optionen, und die

Morser wählten. Nach vier Jahren des Versuches, dies zu unterbinden, gab der Oberst auf. Die Morser sind loyal, aber auf ihre Weise. Status: Unterstandard ausgebildet, mit zwei unvollständigen Kompanien der Aschengrate-Übernahme (sechs Soldaten wollen nur auf Wildnis-Einsätze, nicht auf Bergkampagnen). Feldwebel Kalik ist die Verkörperung des Regiments (ein gebrochener Mann (siehe Profil unten), der die Morser-Brüder nicht aus Kraft anführt, sondern aus Verständnis).

KOMMANDOSTAB

Kommandostab

Oberst Corvin Merrick

Der Regimental-Kommandeur ist ein Mann von fünfundsechzig Jahren, dessen Gesicht vom Feldeinsatz zerstoßen wurde: ein Auge blind (milchig, ohne Tiefenschärfe), die linke Seite des Kopfes von alten Brandennarben. Er war früher Hauptmann einer Morser-Batterie, wurde nach der Invasion von Kellcrow Prime (M39.7) befördert, weil er es schaffte, seine Batterie in einer Kesselschlacht aus dem Kessel herauszuziehen, indem er blind von Position zu Position schoss, ohne die tatsächlichen Koordinaten des Feindes zu wissen: reines Instinkt. Er war berühmt in den unteren Rängen, aber als Oberst wurde er plötzlich vorsichtig. Seine Philosophie ist nicht: „Gewinne schnell“, sondern: „Gewinne mit den wenigsten Toten.“ Ein Feldherr mit dieser Ethik ist ungewöhnlich in der Astra Militarum. Merrick spricht wenig; er hört zu. Ein Anekdote aus 089.M42: Ein junger Leutnant schlug einen Nacht-Angriff vor, rechnete mit 15 Prozent Ausfallquote. Merrick sagte nichts, ließ den Leutnant vor den versammelten Offizieren die Rechnung zweimal vorrechnen, fragte dann: *„Und die fünfzehn Prozent sind die Toten oder die Verwundeten?“* Der Leutnant verstand nicht sofort. Merrick wartete. Der Leutnant verstummt. Merrick sagte: *„Verwundete kommen zusätzlich. Rechne neu.“* Der Leutnant tat es. Die Quote stieg auf 28 Prozent. Der Angriff wurde nicht durchgeführt. Merrick trägt einen verrosteten Feldkompass, den er von seinem Vorgänger erhielt, dieser Kompass zeigt nicht Norden, sondern Heim (eine metaphorische Modifikation). Ein Soldat fragte, warum. Merrick sagte: *„Weil North ist überall, wenn man verloren ist. Heimat ist eins.“*

Kommissar Dain Vorwalt

Ein Kommissar der alten Schule, selbst aus einer Welt mit Tithe-Lotterie, versteht die Angst seiner Soldaten, weil er sie erlebte. Sein Gesicht ist gleichmäßig, ohne Ärger oder Traurigkeit: das Gesicht eines Beamten, nicht eines Wahren. Er trägt eine volladministerliche Uniform, saubere Fingernägel, und hält eine Bolter-Pistole in einem Holster auf der rechten Seite, nicht der linken (eine Manie, die niemand versteht; vielleicht umgekehrt-rechtshändig?). Seine Stimme ist leise, was gefährlicher ist als Schreien. Ein berühmtes Zitat von Vorwalt nach einem Munitions-Fehler: *„Der Fehler war an der Stelle, wo Sie nicht schnell genug waren. Das nächste Mal schneller sein. Der Fehler war nicht moralisch, es war verwaltungstechnisch. Verwaltungsfehler werden nicht mit dem Leben bezahlt. Nur mit Zeit.“* Merrick respektiert Vorwalt, was möglicherweise ein gegenseitiges Verständnis der Loyalität ist: beide tragen eine Verantwortung, die sie würgt.

Feldwebel Dren Kalik

Der Morser-Kommandeur ist ein gebrochener Mann in den mittleren Jahren (52), dessen Augen niemals ganz offen sind, als würde die Hälfte seiner Sehkraft noch unter Erde liegen. Er erlitt den psychologischen Zusammenbruch bei der Telmarc-Expedition (667.M41), als er unter offenen Himmel kam und die Fähigkeit verlor, zu befehlen. Ein Offizier (Hauptmann Voss) versuchte, ihn wegen Dekadenz zu hinrichten. Merrick intervenierte; ein Streit; Voss wurde versetzt. Kalik wurde in die Morser-Batterie zurück versetzt, von oben herab als Strafe wahrgenommen, von unten herab als Erlösung. Die Morser-Bedienungen adoptierten ihn. In der Gegenwart fungiert er nicht als Feldwebel (der technische Rang), sondern als ein lebender Merksatz: *„Sieh mich an. Ich war dort draußen. Ich kam zurück.“* Ein alter Kamerad gab ihm eine Lederkarte, auf der alle Morser-Bedienungen ihre Namen eingraviert hatten. Kalik trägt sie immer. *„Wenn ich wieder oben bin, wo der Himmel zu breit ist, lese ich diese Namen, und erinnere mich, dass unter der Erde noch jemand wartet.“*

Angehängtes Personal

Kategorie	Anzahl	Status
Kommissare	2	Kommissar Vorwalt (Senior) + 1 Junior-Kommissar
Geistliche (Ekklesiarchie)	8	Überlebende von ursprünglichen 12; zwei aus der Aschengrate 4th (integriert, aber isoliert)
Feldchirurgen	3	1 Senior, 2 Junior; kritisch unterbesetzt
Adeptus Mechanicus (Enginseer)	1	Enginseer Torvan, zuständig für Basilisk-Wartung
Scholastica Psykana (Psyker)	0	Regiment hatte noch nie einen sanktionierter Psyker; der einzige Versuch endete mit Exekution (M39.8)
Sonstige Handwerker	19	Schmied, Schneider, Nachschubmeister, etc.

Die Reibung zwischen dem Kommissariat und dem Regiment ist minimal: Vorwalt und Merrick funktionieren in einer Vortäuschung gegenseitiger Unabhängigkeit. Die Eccesiarchie-Geistlichen berichten immer wieder, dass die Morser-Bedienungen ihre Gebete ablehnen und stattdessen das Bergwerk-Lied singen. Merrick weiß davon und schweigt. Der Enginseer Torvan ist frustriert, dass ihm die Basilisk-Wartung zu wenig Zeit gibt und die Feldchirurgen seiner Hilfe widersprechen.

Die Regimentsstandarte

Die Standarte ist ein vier Meter hohes Tuch aus dunkelrotem Seide (Stoff von Infernus Prime, extrem hitzebeständig, dünn wie Pergament). Auf der Vorderseite ist die Imperium-Aquila (golden gestickt) mit zwei überlappenden Feuerzonen unten, darüber in schwarzen Buchstaben die Registrierungen aller Gefechte seit der Gründung. Die Rückseite trägt die Emblem der drei gefallenen Regimenter (Infernus 63rd, Aschengrate 4th, und der Namen der 41 Soldaten, die in einem Freundliche-Feuer-Unfall starben, diese Namen sind nicht mit Gold, sondern mit Holzasche aufgetragen, ein lokales Ritual). Die Standarte wurde einmal beinahe verloren: auf Ostvelde (667.M41), während des Dekennium der Stille, wurde die Regimentskapelle (in der die Standarte aufbewahrt wird) von einer Nurgle-Mutation überrannt. Ein Feldwebel namens Keth Voris schnappte die Standarte und lief damit in das offene Feld, während die Mutation hinter ihr her war. Sie wurde nicht aufgeholt. Voris starb drei Tage später an einer Infektion, die sie in der Kapelle erhielt. Die Standarte wurde mit ihr beerdigt: es ist in Infernus-Tradition nicht gestattet, sie wiederzugewinnen, wenn sie mit einem Helden verbunden ist. Eine neue Standarte wurde aus identischem Stoff gewebt, mit identischen Stickereien und Aschebeschriftungen, aber mit einem zusätzlichen Namen am unteren Rand: *„Keth Voris, Retterin der Standarte.“* Das ist eine Regel, die dem Adeptus Terra unbekannt ist.

DER MAKEL

Der Makel

Die Ashfall-Korps war von Anfang an von einer Prophezeiung überschattet, oder eher: von einer einzigen Stimme, die eine Prophezeiung aussprach. Ein Schreinwelt-Priester namens Kethus Vrain kam zum Regiment 043.M41, drei Jahre nach der Gründung, und sagte, dass er ein psychisches Zeichen erhalten habe: dieses Regiment würde nie sein Heimatwelt wiedersehen. Der Oberst Merrick war still. Ein Leutnant lachte. Der Kommissar Vorwalt ließ Vrain überwachen, aber nicht hinrichten. Vrain starb 067.M41 an natürlichen Ursachen (Herzversagen), aber sein Satz blieb.

Wie der Makel zeigt sich täglich: Soldaten schreiben selten Briefe nach Hause. Ein neuer Soldat in seinem ersten Jahr wird von den anderen gefragt: *„Willst du wissen, wann du heim kommst?“* Die Antwort ist immer nein. Das Regiment funktioniert unter dem Annahme, dass es nicht überleben wird, nicht dramatisch, sondern strukturell. Wenn eine Verletzung schwer ist, wird nicht viel Ressourcen zur Heilung aufgewendet; der Soldat wird zum Invaliden erklärt und zur nächsten Feldstation geschickt (und von dort vermutlich nicht zum Regiment zurück). Neue Ausrüstung wird nicht beantragt; es wird angenommen, dass die aktuelle Ausrüstung lange genug funktioniert. Ein Unteroffizier sagte zu einem jungen Soldaten, der fragte, wie lange die Basilisk-Panzerung hält: *„Solange, bis sie es nicht mehr tut. Was danach kommt, ist nicht unsere Frage.“*

In Gefechten zeigt sich der Makel wie folgt: Das Regiment zählt seine Toten nicht. Es zählt seine Schuss-Effektivität. Wenn 40 Prozent der Mannschaft ausfallen, aber der Feind zerstört wird, verbucht der Oberst das als Sieg, nicht weil er herzlos ist, sondern weil ein Regiment ohne Ziel ist nur ein Leichenhaufen in langsamem Fall. Ein Anderer-Kommandeur einer ähnlichen Gruppe (Infernus 51st) betrat ein Gefecht mit ähnlichen Zahlen und brach ab, als die Verluste zu hoch wurden. Das Gefecht wurde nach drei Tagen verloren. Der Kommandeur wurde wegen Feigheit hingerichtet. Merrick beobachtete das, verstummte, und beschloss, dass Feigheit sich nicht für das Ashfall-Korps gehörte. Seitdem weiß jeder Soldat: Eine Schlacht, in der das Regiment kämpft, endet nicht, bis der Feind tot ist oder das Regiment zu klein für weitere Befehle ist.

Was das Regiment selbst über den Makel sagt: Es gibt einen Satz, der unter den Soldaten kursiert: *„Wir werden Asche, bevor wir zu Hause Asche sind.“* Das bedeutet: Wir werden im Kampf sterben, nicht im Alter. Das Regiment hat sich mit diesem Gedanken abgefunden. Es ist nicht Hoffnungslosigkeit, es ist eine Art Klarheit. Wenn man nicht heimkehrt, steht fest, dann kann man wenigstens abrechnen. Ein Priester versuchte, eine Messe zu lesen, die Hoffnung anbot. Der Raum blieb leer. Hoffnung wird nicht gesungen.

Was andere Regimenter über das Ashfall-Korps sagen: *„Die Aschgrim geben nicht auf. Das ist ihr Vorteil und ihr Fluch. Sie wissen nicht, wie man aufgibt.“* Es gibt eine Geschichte, dass bei der Belagerung von Kellcrow Prime eine Gruppe Ashfall-Soldaten weiterhin Munition in eine feindliche Festung schoss, auch nachdem das Befehlszentrum zerstört war und es niemanden mehr gab, der die Evakuierung befahl. Sie schossen fünf Tage lang. Als die Ersatzgruppe kam, waren die Ashfall-Soldaten tot: sie hatten nicht bemerkt, dass ihr Oberoffizier gefallen war. Das ist wahrscheinlich eine Legende, aber sie wird erzählt.

Ein Fehler des Munitorum

Im Jahr 089.M41 versendet das Departmento Munitorum drei Versorgungsschiffe zum Ashfall-Korps: eine mit Munitionsersatz, eine mit Feldversorgungen, eine mit Ersatzteilen für Basilisk-Triebwerke. Die Versorgung war ausgegeben worden sieben Monate früher, sollte also drei Monate danach eintreffen. Das war üblich. Die Schiffe erschienen 089.M41. Aber die Munitions-Verladung wurde mit den Ersatzteilen-Versorgungen verwechselt. Der Munitionsschiff kam mit drei Tonnen Gummidichtungen statt Bolter-Patronen an. Der Munitorum-Verwalter auf dem Logistik-Station hätte es bemerken sollen; er war krank und sein Assistent achtlos. Niemand wurde hingerichtet. Das Regiment bekam die Munitionskrise, als es bereits 40 Prozent seines Vorrats hatte aufbrauchen in der Telmarc-Kampagne. Zwei Basilisk-Batterien mussten stille gesetzt werden. Ein ganzer Monat Einsätze kam zu Kurz. Ein anderes Regiment übernahm zwei seiner Ziele. Das Ashfall-Korps verlor 340 Mann in dieser einen Woche, weil es nicht schießen konnte. Der Munitorum sandte danach eine Entschuldigung.

BEKANNTE FELDZÜGE

Feldzüge

Die Telmarc-Invasion (drei Standardmonate)

Epoche: 667.M41

Theater und Gegner: Telmarc-System, mittlerer Sektor Mordacis. Ein ehemaliger Imperium-Welt (Landwirtschaft, mittlere Technologie) wurde von einer Ork-Invasion überrannt. Die Orks waren kein Großes Waaagh, nur eine Flotten-Gruppe um einen Kleinen Warboss namens Gul'skrag, mit ungefähr 5.000 Kämpfern. Die imperiale Reaktion war eine Kampfgruppe aus der Ashfall-Korps, zwei Infanterie-Regimenter (Vendry 4th, Kesselmark 6th), ein Panzer-Detachement (drei Leman-Russ Kampfpanzer) und einer Escadron Schützenfahrzeuge (Chimera-Transporter). Gesamte Stärke: etwa 12.000 Soldaten.

Erzählung: Das Gefecht begann mit einem Bombardement aus vier Tagen. Die Ashfall-Korps schoss aus den Bergen über Telmarc-Stadt und zerstörte 60 Prozent der Orkish-Befestigungen, bevor die Infanterie zum Angriff ging. Die Telmarc-Bevölkerung wurde in einem Keller unter Quarantäne gestellt (verdächtig auf Kontamination durch Blutaxe). Das Regiment bekam einen Befehl, sie bei möglichen Ork-Ausbruch zu liquidieren. Der Oberst Merrick verweigerte. Ein Konflikt zwischen Merrick und dem Feldmarschall, der der Kampfgruppe vorstand (Feldmarschall Kethys Vend). Vend wollte Merrick für Ungehorsam hinrichten lassen. Der Kommissar Vorwalt erlaubte die Hinrichtung nicht (ohne formale Ablehnung — er sagte nur: *„Der Oberst war nicht ungehorsam. Der Oberst brauchte Klarstellung.“* Vend bekam keine Klarstellung; der Befehl wurde bei Bedarf verschärft: *„Im Falle einer Ork-Flucht aus dem Keller können Zivilisten neutralisiert werden, um unkontrolliertes Waffenfeuer zu vermeiden.“* Das ist ein Befehl, der es erlaubt, ohne es zu befehlen). Das Gefecht selbst verlief wie folgt: Die Infanterie-Regimenter stürmten unter Feuer der Basilisken vor. Die Ashfall-Korps beschoss, bis die Infanterie zu nah war. Dann schossen sie über die Infanterie hinweg. Insgesamt 340 Tonnen Munition wurden in 96 Stunden abgegeben. Die Orks brachen nach 81 Stunden zusammen. Der Keller wurde geleert, keine Zivilisten wurden getötet (stille Vereinbarung zwischen Merrick und dem Kommandeur des Kesselmark 6th, Hauptmann Voss, der sagte: *„Wenn es kein Befehl zum Töten gibt,

dann habe ich keinen gehört.“*)

Ausgang: Sieg. Die Stadt wurde zurückerobert. 34 Prozent der ursprünglichen Telmarc-Bevölkerung blieb. Die Tausend, die im Keller versteckt waren, wurde evakuiert.

Regimental-Verluste: 287 Soldaten der Ashfall-Korps (davon 18 Basilisk-Bedienungen). Zwei Basilisken wurden beschädigt, eine repariert, eine zur Schrottungs-Liste hinzugefügt.

Mit dieser Kampfgruppe kämpfend: Vendry 4th (Infantry, ca. 2.000 Soldaten), Kesselmark 6th (Infantry, ca. 2.500), Panzer-Escadron Kelten 3rd. Schicksal der Bindung: Nach dem Feldzug wurde die Kampfgruppe aufgelöst. Vendry 4th wurde zu einem anderen Theater entsandt (Sektor Nihilus, weitere 3 Jahre, kein Kontakt seither). Kesselmark 6th blieb im Sektor, wurde aber zu anderen Kommandos zugewiesen. Hauptmann Voss von Kesselmark 6th wechselte den Theater wegen politischer Spannungen mit Feldmarschall Vend (dieser versuchte, Voss für die Rettung der Zivilisten hinzurichten, Voss entkam, indem er zu einem anderen Kommando versetzt wurde). Die Ashfall-Korps hörte, dass Voss später in der Aschengrate 4th auftauchte: ein Zusammentreffen, das unmöglich war, da Aschengrat eine Wildnis-Welt ist. Die Geschichte wurde nie überprüft.

Der Dekennium der Stille (sechs Standardjahre)

Epoche: 667.M41–673.M41

Theater und Gegner: Ostvelde-Sektor, eine landwirtschaftliche Welt mit großen Ebenen und vulkanischen Zonen. Der Gegner war keine militärische Kraft, es war eine Nurgle-Sekte, die aus einer ursprünglichen Seuche-Epidemie entstand (infolge eines Cargo-Unfalls mit biologischen Materialien). Die Sekte nannte sich „die Gemeinschaft des Gärtners“ und versuchte, die Seuche zu „kultivieren“ statt zu heilen. Die imperiale Reaktion war eine Kampfgruppe aus der Ashfall-Korps (Vollstärke nach Telmarc-Reparaturen), zwei Infanterie-Regimenter aus lokalen Welten (Ostvelde-Garde, gesamt 3.000, und Priester-Kohorten der Ekklesiarchie, zusätzlich 500 bewaffnete Geistliche).

Erzählung: Das Gefecht war kein klassisches militärisches Szenario. Die Gemeinschaft des Gärtners war dezentralisiert: keine Kommandozentrale, kein sichtbarer Anführer. Sie manifestierte sich als einzelne Zellen mit lokalen Führern. Die Ashfall-Korps schoss auf Koordinaten, die von Inquisitoren bereitgestellt wurden, aber das Ziel bewegte sich zu schnell oder war bereits zerstört. Nach dem ersten Monat verstand Merrick, dass ein Bombardement nicht funktionieren würde. Er änderte die Doktrin: statt auf Ziele zu schießen, schoss er auf Fluchtrouten. Die Nurgle-Anhänger würden fliehen, und die Basilisken würden die Fluchtlinie abdecken. Es funktioniert, aber es war langsam. Das Regiment schoss durchschnittlich 5 Stunden pro Tag für 1.800 Tage hintereinander. Munitionsverbrauch war beispiellos. Das Dekennium verbrauchte vier mal die ursprüngliche Munition-Allokation. Und noch immer zeigte sich keine Katastrophe: die Seuche hielt sich selbst am Leben, infizierte immer neue Generationen, widerstanden den Gebeten der Ekklesiarchie-Priester. Auf 673.M41 kam ein Befehl vom Sektor-Kommando: Exterminatus auf Ostvelde. Der gesamte Planet sollte zerstört werden. Der Befehl wurde von einem Inquisitor unterzeichnet. Ein Schiff in der Orbitalbahn würde eine Massiven Bombe tragen. Die Ashfall-Korps wurde geordert, ihre Basilisken zu verbergen und von Ostvelde zu evakuieren. Merrick weigerte sich. Ein Konflikt. Der Kommissar Vorwalt nahm Merrick in sein privates Zelt und sprach zwei Stunden mit ihm. Merrick kam heraus und gab den Befehl zur Evakuierung. Die Basilisken wurden auf Transport-Schiffen geladen. Das Regiment hob ab. Auf 673.M41, Stunde 4.31, fiel die Exterminatus-Bombe. Ostvelde wurde Asche.

Ausgang: Ein pyrrhischer Sieg. Der Planet wurde zerstört, aber 800.000 Menschen, die die

Ashfall-Korps während des Dekennium beschützt hatte, wurden evakuiert. Sie wurden nie wieder angesiedelt, das Ashfall-Korps kennt nicht einmal ihre Namen. Die Nurgle-Sekte war vollständig ausgelöscht.

Regimental-Verluste: Relativ gesamt 340 Soldaten (Seuchen-Infektionen, trotz Quarantäne-Protokollen). Aber das Regiment war psychologisch gebrochen. Der Feldwebel Dren Kalik erlitt seinen Zusammenbruch in dieser Kampagne, nachdem er eine ganze Morser-Bedienung bei der Evakuierung in einen Sturm verlieren musste (acht Menschen, alle namentlich bekannt, alle Körper verloren). Kalik wurde aufgegeben. Ein Priester sagte, dass es sündig sei, aufzugeben. Kalik versuchte, sich selbst in den Schützengraben zu erschießen. Merrick fand ihn, entfernte die Waffe, und sagte: *„Eine Schande, ein Märtyrer zu sein, aber leichter, weiterzuleben. Du machst noch Weiteres.“*

Mit dieser Kampfgruppe kämpfend: Ostvelde-Garde (lokale Milizia, ca. 2.000 aktiv, später 1.200 evakuiert), Ekklesiarchie-Priester-Kohorte (500), verschiedene lokale Wächter. Das Schicksal: Die Ostvelde-Garde wurde aufgelöst. Die Ekklesiarchie-Priester kehrten zu ihrer Heimatwelt zurück (oder versuchten es, mehrere wurden am Evakuerungs-Hub vergessen und landeten später auf einer Handels-Station). Die Bindung zwischen Ashfall-Korps und irgendwem war nicht existent. Es gab einen Moment, in dem ein Priester zu Merrick sagte: *„Du hast sie verloren.“* Merrick antwortete: *„Ich habe sie gerettet. Das ist nicht das gleiche.“* Der Priester verließ den Sektor. Die Ashfall-Korps blieb.

Merger mit der Aschengrate 4th und Folge-Operationen (zehn Standardmonate)

Epoche: 104.M42

Theater und Gegner: Mordacis Sektor, mehrere Fronten. Nachdem der Große Riss die Galaxis teilte, explodierte der Sektor in Chaos. Das Ashfall-Korps wurde zu mehreren Kampagnen herangezogen (eine gegen Halbork-Piraten, eine gegen eine heretische Kulte, eine gegen Überreste von Nurgle-Sektierern). Die Aschengrate 4th (ein Regiment von einer Wildnis-Welt) wurde in die Kampfgruppe aufgenommen, weil die Ashfall-Korps unter 1.000 Personen gefallen war und nicht länger selbstständig funktionieren konnte. Das Munitorum einfach befahl die Merger.

Erzählung: Die erste Begegnung zwischen den zwei Regimentern war angespannt. Aschengrat-Soldaten verstehen Bergkampf nicht, sie verstehen Wildnis und Nahkampf. Die Ashfall-Korps verstehen strukturierte Bombardement. Ein Aschengrat-Soldat sagte zu einem Ashfall-Soldaten: *„Ihr schießt aus der Ferne. Das ist Feigheit.“* Ein Ashfall-Soldat antwortet: *„Ihr kämpft, um zu sterben. Das ist Wahnsinn.“* Der Konflikt wurde nicht durch Befehle ausgelöst, sondern durch gegenseitiges Verstehen. Ein Aschengrat-Kommandeur verstummte nach der dritten Kampagne und sagte: *„Ich verstehe. Die Ferne ist auch Nähe, nur anders.“* Ein Ashfall-Unteroffizier antwortet: *„Und der Nähe-Kampf ist auch Bombardement, nur mit Blut statt Feuer.“* Die zwei Regimenter begannen zu funktionieren. Es gibt keine echte Freundschaft, aber es gibt einen pragmatischen Pakt.

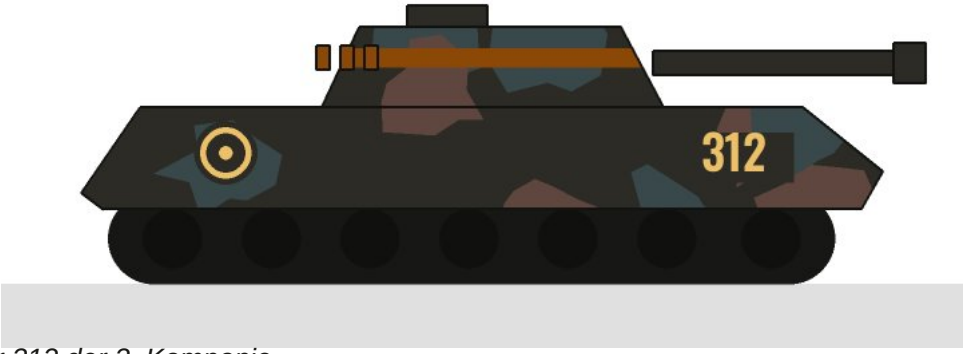
Ausgang: Bestanden. Die kombinierte Kraft schoss und kämpfte unter Merrick's Kommando. Durchschnittliche Verlustrate: 18 Prozent pro Kampagne (niedrig für Guard-Standards, hoch für Ashfall-Standards). Ein Sieg gegen die Ork-Piraten. Ein quasivoller Ausgang gegen die Kulte (zerstört die Lagerung, nicht den Glauben). Noch stehen die Operationen an.

Regimental-Verluste: 180 Soldaten der Ashfall-Korps (davon 8 Basilisk-Bedienungen). Aschengrate 4th: 280 Soldaten (davon 12 Feldwebel und Unteroffiziere, hoher Verlust in der Führungsstruktur).

Mit dieser Kampfgruppe kämpfend: Aschengrate 4th (nun integriert), verschiedene lokale

Kompanien und Geistliche-Kontingente. Schicksal der Bindung: Diese sind noch nicht aufgelöst. Es ist unbekannt, was mit der Aschengrate 4th nach diesem Feldzug geschieht. Das Ashfall-Korps hofften auf eine dauerhafte Bindung, das ist gegen Doctrine. Die beiden Regimenter werden wahrscheinlich trennen, wenn dieser Feldzug endet. Es wird schwer sein.

FAHRZEUGLIVREE



Kampfpanzer 312 der 3. Kompanie

Teil	Farbe	Citadel	Herkunft
Einsatzgebiet	Gemischtes Gelände · Fleckentarnung		
Grundton	#2C2B25	Dryad Bark	Uniform-Grundton
Tarnton 1	#5F463F	Gorthor Brown	Feldflecken und Verschleiß
Tarnton 2	#39484A	Mechanicus Standard Grey	Asche-Schnur und Trauer-Markierungen
Turmband	#8B4806	Skrag Brown	Rost-Rot (Abschussmarken)
Kennung	#EDC169	Retributor Armour	Metall-Markierungen (Fahrzeuge)

Rezept Rumpf: Dryad Bark (Grundfarbe) · Nuln Oil (Tusche) · Skavenblight Dinge (Schicht) · Dawnstone (Kante)

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

ZU DEN KERNDATEN

Die Ordinalzahl 47 deutet auf eine relativ junge Gründung hin: Infernus Prime gilt als stabile Tithe-Welt mit hoher militärischer Produktion und wurde daher in schneller Folge abgezogen. Die Infernus-Linie reicht mittlerweile bis zur 89. Gründung. Das Regiment wurde dreimal in Teilen aufgelöst und zweimal mit Überresten anderer unterständiger Artillerieverbände zusammengefasst: erste Fusion 987.M41 mit der Infernus 63rd (sieben Morser-Einheiten, hohe Verlustrate, zwei Überlebende im Stab), zweite Fusion 104.M42 mit Resten der Aschengrate 4th (wilde Welt Aschengrat, völlig andere Doktrin und Dialekt, Spannungen bleiben bestehen). Die heutigen Soldaten kennen keine der Gründungsgeneration; sie erben Bannertücher von Toten aus vier verschiedenen Welten und ein Schicksal, das sie kaum verstehen.