

3. SERTHMARCH HUSAREN-REGIMENT

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Im Namen des Imperators, kein Schritt zurück. Im Namen des Segens, kein Gebet ungesprochen. Im Schweiß und Blut, im Gehorsam bis zum Ende, wir sind der Wille des Throns.“

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	Linieninfanterie: Lasergewehr, vier Ladepacks, Flakrüstung; das Rückgrat
Munitorum-Kennung	SMH-03-TSM-847.L.40M
Heimatwelt	Serthmarch, Schreinwelt im Segmentum Tempestus
Tithe-Stufe	Decuma Prima: die im Kompendium als „der übliche Zehnte“ beschriebene Regelstufe
Sollstärke	4.800 Personen in fünf Kompanien
Ist-Stärke	2.130 Personen in zwei Kompanien (davon eine Neuaufbau)
Loyalitätsstatus	Loyal
Herkunft	Eigene Erfindung

Die Säulen

Der Gehorsam ist das Fleisch der Pflicht

Ein Hussar des Serthmarch gehorcht nicht, weil er verstanden hat. Er gehorcht, weil der Gehorsam selbst heilig ist, weil in einem Imperium, das sich über tausend Welten erstreckt und in dem jeder zehnte Befehl nach einer Verzögerung von hundert Jahren eintrifft, Gehorsam die einzige Struktur ist, die nicht zusammenbricht. Die Kirche lehrt es. Die Obersten befestigen es. Ein Gardist, der fragt „warum“, wird als jemand angesehen, der die Heiligkeit des Befehls nicht versteht. Dies ist nicht besonders. Dies ist normal. Aber bei der 3. Serthmarch ist es die Säule, auf der alles andere ruht.

Der Glaube ist schärfer als das Lasergewehr

Auf Serthmarch wird der Imperator nicht als ferner Gott verehrt, sondern als gegenwärtiger Segen: eine wärmende, strafende, erhebende Kraft. Das Regiment glaubt nicht nur an seine Sache, es *fühlt* die Billigung des Imperators in jedem Befehl. Das macht sie furchtlos und zugleich brittle. Ein Hussar, der seinen Glauben verliert, verliert nicht nur die Hoffnung, sondern sein Vertrauen in die Tatsache, dass sein Sterben Sinn hat. Das Regiment hat gelernt, diesen Glauben zu schützen, mit allen Mitteln.

Die Ehre ist ein Versprechen, das nicht gebrochen werden darf

Hussaren waren einst freie Reiter, Söldner mit eigenem Code. Jetzt sind sie Sklaven des Imperators. Der Widerspruch sitzt tief. Das Regiment löst ihn durch Ehrfurcht: *wenn* wir Sklaven sind, dann sind wir *die ehrenollsten* Sklaven. Wenn wir befehlshörig sind, dann sind wir unerschütterlich befehlshörig. Dies ist nicht eine Tugend, die wir haben, dies ist das Joch, das wir tragen, um zu zeigen, dass wir würdig sind, es zu tragen. Ein Befehl, der unserer Ehre widerspricht, wird nicht in Frage gestellt. Er wird erfüllt und dann *bereut*.

Xenos sind die Prüfung, die der Imperator sendet

Das Regiment kämpft nicht gegen Xenos wie gegen andere Feinde. Es kämpft wie gegen Dämonen. Jedes Aliens ist ein Beweis der Gnade des Imperators, dass er uns eine letzte Gelegenheit schenkt zu zeigen, dass wir würdig sind. Dies ist die unbequemste Säule: sie erzeugt eine Gnadenlosigkeit, die selbst anderen imperialen Truppenteilen fremd ist. Ein Xenos-Gefangener wird nicht verhört. Ein Xenos-Heiligtum wird nicht untersucht. Man verbrennt es und dann betet man für die Asche.

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Militarum Regimentum	Heilige Hussaren des Segens
Geläufiger Name	Die 3. Serthmarch oder „Hussaren des Gnadenstuhls“
Ursprung des Namens	Ererbt aus einer Tradition hussarischer Reiter-Söldner auf der Heimatwelt; „Segen“ bezieht sich auf das Ritual der Ekklesiarchie bei jeder Musterung
Regimentstyp	Infanterie-Linie (Lasergewehr, vier Ladepacks, Flakrüstung)
Gründung	M40.7
Tithe-Grad	Regulär (ein Zehntel der militärischen Kapazität)
Schlachtruf	„Für den Thron und den Segen! Kein Schritt zurück!“
Munitorum-Kennzeichen	SMH-03-TSM-847.L.40M

AUSHEBUNG, HEIMATWELT & KULTUR

Aushebung und Tithe

Serthmarch war in M40.7 bereits eine etablierte Schreinwelt mit einer zivilen Priesterwacht von neunzehntausend Ekklesiarthen. Die Aushebung der 3. Serthmarch Hussaren war keine Notfall-Levy, sondern Teil der regelmäßigen Tithe: ein Zehntel aller militärischen Ressourcen der Welt, die nicht unmittelbar zum Schutz der Wallfahrtsstätten nötig waren. Der Planetengouverneur, Erzbischof Merethon, brauchte sich keine Sorgen um qualitativ minderwertige oder unzureichend ausgerüstete Truppen zu machen, sein Ruf stand auf dem Spiel.

Die Aushebung selbst folgte dem Brauchtum Serthmarchs: ein offener Wettbewerb. Junge Menschen, die dienen wollten (und viele, die von ihren Familien vorgestellt wurden) traten zu rituellen Prüfungen an: Ausdauer über zehn Stunden, Schießgenauigkeit, Gehorsam unter körperlichem Stress, religiöse Beständigkeit unter Verwirrung. Die Prüfungen töteten nicht selten Kandidaten. Der Gouverneur billigte dies mit der Kirche ab: Wer schwach genug war zu sterben, war zu schwach zum Dienen. Die Besten überlebten und wurden ausgewählt. Das schuf ein Regiment ohne Rekruten, die gegen ihren Willen geworben wurden: jeder Hussar hatte sich selbst angeboten und war durch Feuer gegangen. Dies machte sie gefügiger und zugleich stolzer als die Levy-Armeen anderer Welten.

Was die Heimatwelt verlor

Serthmarch verlor eine ganze Generation von Hochzeitsfamilien: der Wettbewerb selektiert junge Menschen im fruchtbaren Alter, und die zivile Bevölkerung ist von Wallfahrtsströmen abhängig. Ungefähr elfhundert junge Frauen und Männer, die normalerweise den Bevölkerungsverlust durch Pilger-Überfälle und Religionskriege hätten ausgleichen können, starben stattdessen in fremden Kriegszonen. Das Heiratsalter auf Serthmarch ist daraufhin um vier Jahre angestiegen, nicht weil es Gesetz wurde, sondern weil die Chancen auf einen passenden Partner drastisch sanken. Eine ganze Kohorte junger Priesterinnen, die traditionellerweise den Chor im südlichen Heiligtum besetzt hätten, fehlte. Der Chor wurde für dreißig Jahre reduziert. Erst vor kurzem war er wieder vollständig.

Die Heimatwelt

Serthmarch ist eine Schreinwelt mit mildem, feuchtem Klima und grünen, hügeligen Landschaften. Das Mittelmeer-Äquivalent im Süden moderiert die Temperaturen. Regen ist häufig, aber selten zerstörerisch. Die Bevölkerung lebt in weißen Stein-Siedlungen, die auf Berghängen gebaut sind, um das Flachland für Wallfahrer-Karawanen freizuhalten. Die Kirche ist die Wirtschaft: vier Milliarden Pilger durchqueren jährlich das Gebiet rund um das Heiligtum des Segensstuhls. Der Gouverneur ist immer ein Erzbischof. Die Armee besteht aus der Priesterwacht (für innere Ordnung) und aus Aushebungs-Regimentern (für fremde Kriege).

Die Bevölkerung ist schlank und drahtig, nicht wegen Mangels, sondern wegen einer Kultur des Gehens. Wallfahrer zu Fuß prägen das Selbstbild. Ein Hussar aus Serthmarch ist ausdauernd, geduldig mit Hunger, und gehorcht nicht aus Angst vor dem Offizier, sondern aus einer tiefen Überzeugung, dass der Befehl heilig ist. Er ist auch sehr religiös und wird nervös, wenn zu lange keine Gebetsstunde veranstaltet wird. Ein Serthmarch-Soldat läuft nicht in den Sturm, er *pilert* in den Sturm, als vollziehe er einen Ritus.

Die Landschaft selbst prägt: jahrelange Kriegszonen auf steinigen Ebenen oder im Wald verwirren jeden Serthmarch-Hussaren. Ein offenes Feld in der Nähe eines Dorfes ist Heimatgelände. Ein unterirdisches Höhlen-System oder eine Eis-Wüste ist eine Art Gotteslasterung: zu fremd, um natürlich zu sein.

Der Nachteil, den sie mitbringen

Serthmarch war drei Generationen lang unter Wallfahrts-Kontrolle: die kirchliche Architektur formt den Geist. Das Regiment verachtet neue Technologie nicht, aber es *versteht* sie nicht. Ein Funk, ein Teleskop, ein reparierter Laserpistolen-Schaltkreis sind nicht einfach Werkzeuge: sie sind potenziell unheilige Geräte, wenn sie nicht vom Adeptus Mechanicus selbst geweiht wurden. Die 3. Serthmarch hat letztes Jahr bei Makros III eine ganze Kompanie verloren, weil ein Feldwebel ein Schnellfeuer-Upgrade an seinem Lasergewehr selbst installiert hatte. Nicht, weil es nicht funktionierte, sondern weil der Unteroffizier, der ihn sah, es als Hexerei empfand, die Befehlskette durcheinander brachte und die Kompanie in einen Hinterhalt lief. Der Feldwebel wurde danach vom Kommissar hingerichtet. Keine Seite der Geschichte war im Unrecht. Es war einfach der Preis, den die Welt zahlte, indem sie ihre Söhne schickte.

Regimentskultur

Das Leben im Regiment folgt einer strengen Tagesordnung: Gebet bei Morgengrauen, Drill bis Mittag, Verpflegung, Gottesdienst, Wartung und Ausbildung bis Sonnenuntergang, Abendgebet. Der Rhythmus ändert sich selten. In den Kasernen auf Serthmarch selbst stehen die Tische in Reihen, die Betten sind straff bezogen, die Wände sind weiß gestrichen. Feldlager sind weniger ordentlich, aber der Geist ist derselbe: strukturiert, ruhig, ehrerbietig.

Das Regiments-Marschlied ist ein ruhiges Kirchenlied-Äquivalent, keine federnde Marsch-Melodie. Der Text geht so: „Wir gehen im Segen, die Füße auf Stein, die Worte im Mund, der Glaube im Bein. Für jeden, der fällt, erhebt sich ein neuer. Für jeden, der betet, steigt der Thron höher.“ Der Marsch ist langsam, medditativ, und wird endlos, wenn die Truppe in Bewegung ist.

Eine Aberglauben ist tief eingepflanzt: kein Soldat wird seine Uniform wechseln, wenn ein Kamerad an einem Tag gefallen ist. Das ist ein Gebot der Trauer, nicht des Gehorsams. Die Offiziere haben gelernt, dies zu tolerieren. Sie können es nicht unterdrücken, ohne einen Aufstand zu provozieren.

Die Kasernen riechen nach Weihrauch und Lauge: die Kirche verlangt täglich Waschungen. Die Latrinen sind getrennt, sauber, und neben jeder steht ein kleines Gebet. Die Garnison schallt von Gebeten zurück. Soldaten sitzen zusammen und sprechen Gebete auf, während sie Munition sortieren.

Mit ihrer Spirituosenration tun Hussaren etwas Ungewöhnliches: sie trinken nicht zusammen. Jeder trinkt allein und still, danach zu beten. Es ist kein sozialer Akt, sondern ein privater. Das schuf eine merkwürdige Kultur: wenig Kamaraderie über den Dienst hinaus, aber tiefe gegenseitige Ehrfurcht.

Das Kommissariat

Das Regiment fürchtet seine Kommissare nicht, weil es sie nicht als äußerlich empfindet. Drei der vier aktuellen Kommissare wurden auf Serthmarch geboren und verstehen die innere Theologie des Regiments. Sie werden als *priesterliche Aufseher* angesehen: Vertreter nicht des Adeptus Terra, sondern des Imperators selbst. Ein Kommissar hier zu sein ist leichter als anderswo, weil der Gehorsam bereits verankert ist. Die einzige Anstrengung besteht darin, sicherzustellen, dass niemand seinen Glauben verliert, nicht für den Staat, sondern für sich selbst.

Der Senior-Kommissar, Lord-Kommissar Calth, ist eine Ausnahme. Er ist kalt, unbewegt, und sieht die Religion des Regiments als eine Bürde an, die Effizienz mindert. Dreimal hat er versucht, Gebetsstunden zu reduzieren. Das Regiment gehorchte, aber der Gehorsam war *leer*: es gab einen Unterschied zwischen Bewegungen, die Seele haben, und Bewegungen, die nur physisch sind. Calth erkannte dies und hörte auf, dagegen zu arbeiten.



DIENSTGRADE & GLIEDERUNG

Dienstgrade

Dienstgrad: Erhabener Hirte

Munitorum-Rang: Oberst · Anredeform: „Erhabener Hirte“ oder „Oberst“

Dienstgrad: Hirte der Schatten

Munitorum-Rang: Major · Anredeform: „Hirte“ (Titel), oder „Major“ (formal)

Dienstgrad: Schafhirt

Munitorum-Rang: Hauptmann · Anredeform: „Schafhirt“ oder „Hauptmann“

Dienstgrad: Hütling

Munitorum-Rang: Leutnant · Anredeform: „Hütling“ oder „Leutnant“

Dienstgrad: Wächter

Munitorum-Rang: Feldwebel · Anredeform: „Wächter“ (untere Ränge sprechen oft nur „Wächt'r“)

Dienstgrad: Vorhutmann

Munitorum-Rang: Gefreiter · Anredeform: „Vorhutmann“ oder beim Dienstgrad-Namen

Aufbau

Die 3. Serthmarch hatte bei Gründung fünf Infanterie-Kompanien, je einhundertvierzig Köpfe. Jede Kompanie hatte zwei Zugsgruppen à drei Züge, jeder Zug zehn Soldaten plus Unteroffizier. Das ist Standardaufbau. Nach der Vernichtung bei Makros III wurde das Regiment auf zwei Kompanien reduziert, beide unterstrength. Die Erste Kompanie (Erhabene) hat derzeit siebenundsechzig Soldaten. Die Zweite Kompanie (Pilger), die gerade erst aus drei verschiedenen Regiment-Überresten zusammengesetzt wurde, hat neunundachtzig Gardisten. Das sind nicht die vollen einhundertvierzig jeder, die verordnet sind, und es wird Jahre dauern, bis neue Aushebungen aus Serthmarch die Quote erfüllen: das Regiment kämpft inzwischen mit weniger, weiterverteilt auf weniger dichte Züge.

Besondere Einheit: Eine schwache Schützen-Kompanie mit spezieller Ausbildung gegen Luftziele: vier Soldaten mit Flakverstärkungs-Training, verteilt zwischen den beiden Kompanien. Sie sind überbelastet und haben kein echtes Kommando-Team. Das ist eine Folge der administrativen Einteilung, die der Realität nicht entspricht.

Teilregimenter

1. Kompanie — Die Erhabenen (Oberst Merindas Kommando)

Kommandeur: Hauptmann Kael Vertus. *Eine schmale, muskulöse Figur mit einer vernarbten linken Schläfe und den hellen Augen eines Menschen, der sehr lange auf einem Trockenplateau gelebt hat.* Trägt eine vererbte, nicht regulationsmäßige Medaille aus dem Serthmarch-Heiligtum in seinem Uniformkragen. Wurde dreimal fallen gelassen und dreimal wieder aufgebaut. Hat einen Ruf dafür,

Befehle langsamer auszuführen als andere, immer aber *perfekt*, als würde er ein Gebet sprechen. Sein Zitat: *„Eile ist die Stimme des Chaos. Wir marschieren im Takt des Imperators.“*

Aktuelle Stärke: 67 Gardisten, davon 12 relative Neulinge aus der Zweiten Gründung.

2. Kompanie — Die Pilger (gerade neu formiert)

Kommandeur: Hauptmann Iselde Carrows. *Groß, knochenig, mit grauem Haar in einem straffen Zopf und einem chronisch zornigen Mund.* Sie kam ursprünglich vom Torven-Regiment (Tithe-Welt Torven), wurde dort Hauptmann, und eine Flottenfehlleitung brachte sie 047.M42 zur 3. Serthmarch Die Pilger sind zu zwei Dritteln ihre alte Torven-Kompanie, zu einem Drittel Serthmarch-Überlebende. Die zwei Kulturen kämpfen ständig miteinander. Sie werden nicht friedlich koexistieren. Zitat: *„Wir sind jetzt Serthmarch, ob es uns gefällt oder nicht. Ich mache das Beste aus dem, was der Munitorum mir gab, ein Regiment ohne Seele.“*

Aktuelle Stärke: 89 Gardisten, stark untereinander gespannt.

KOMMANDOSTAB

Kommandostab

Oberst Merindas Havaros

Ein Mann von sechsundsechzig Jahren mit rauhem Kinn und den bleichen Augen eines Veteranen vieler Welten. Seine linke Hand zittert leicht, älter Nervenschaden von Vrex Prime. Er trägt eine schwere Lederunterarmschiene mit eingravierten Versen aus dem Segen-Codex. Merindas ist ruhig, fast gleichmütig. Er trifft Entscheidungen mit der Geschwindigkeit, in der sich Flüsse bewegen: langsam, unvermeidlich, und ohne Lärm. Er war Feldwebel der alten Serthmarch 2., wurde während der Neugründung zum Hauptmann befördert, dann zum Major, und erhielt vor fünf Jahren das Oberst-Kommando. Seine Phlegmatische Natur ist nicht Schwäche: sie ist Stärke, die sich wie Schwäche anfühlt. Ein jüngerer Offizier hätte längst versucht, das Regiment schneller wieder auf volle Stärke zu bringen. Merindas weiß, dass die 3. Serthmarch zehn Jahre braucht, bis sie wieder ganz ist. Er plant für zehn Jahre. Zitat: *„Es gibt zwei Arten von Befehlen: solche, die das Imperium will, und solche, die es braucht. Ich bin angestellt, um den Unterschied zu finden. Das ist langsame Arbeit.“*

Lord-Kommissar Calth Meredore

Ein dünner, sehr steil aufrecht sitzender Mann in seinen Vierzigern, mit schwarzer Uniform und aufgeknöpftem Sternenkragen, der seine magere Brust unter dem Adler-Medaillon zeigt. Er kam vor drei Jahren hierher, nach einem Skandal irgendwo im Segmentum Solar (das Dossier ist verschlossen). Er isst fast nichts, und die Mannschaft hat gelernt, dass er das Regiment als Werkzeug ansieht, nicht als Familie. Er gibt Befehle, die ordnungsgemäß sind, aber kalt. Seine einzige Abweichung von der Routine: er besucht nie die Gebetsstunden. Stattdessen sitzt er allein in seinem Quartier und schreibt. Zitat, an einen Feldwebel gewandt, der fragte, warum Gebete nicht gekürzt werden können: *„Glaube ist eine Ineffizienz, die der Glaube an Effizienz rechtfertigt. Bewahren Sie das Gleichgewicht, und sie werden marschieren.“*

Feldchirurg Var Kolessus

Eine Frau mittlerer Jahre mit einer augenfälligen weißen Narbe, die ihr ganzes Gesicht von links herunterläuft wie eine Spalte. Sie kam mit dem ursprünglichen Regiment und hat sie alle operiert, die operiert werden konnten. Sie schläft vier Stunden pro Nacht und ist chronisch reizbar. Sie trägt einen silbernen Anhänger, nicht religiös, sondern ein Andenken an einen Patienten, der starb, während sie schlief. Sie spricht wenig, arbeitet viel, und hasst Kommissare. Zitat, in einer Feldklinik während einer Schlacht: *„Wenn der Imperator euch nicht rettet, rettet euch diese Hände. Stillhalten oder sterben.“*

Angehängtes Personal

| Position | Anzahl | |----------|--------| | Kommissare (unter Senior-Kommissar Calth) | 4 | | Feldprediger der Ekklesiarchie | 7 | | Feldchirurgen & Sanitäter | 12 | | Mentale Hilfskräfte (Arbeiter, Träger, Schreiber) | 83 | | Geplagte Psyker (Scholastica Psykana, mit Überwachung) | 2 |

Diese Spezialisten sitzen bewusst außerhalb der Regimentskommandokette. Die Kommissare widersprechen manchmal dem Oberst. Die Feldprediger widersprechen manchmal den Kommissaren. Die Reibung zeigt sich täglich: Als die Pilger-Kompanie ihre alte Torven-Hymne zu singen versuchte, stoppte ein Feldprediger sie und verlangte die Serthmarch-Hymne. Die Torven-Soldaten gehorchten, aber die Serthmarch-Soldaten erkannten die Insubordination. Merindas sagte nichts. Die Musik ist seitdem leiser.

Die Regimentsstandarte

Eine siebenhundert Jahre alte Leinwand, weiß und blaugrau gefleckt von Alter, auf einem Schaft aus hartem Meridian-Holz. Oben thront ein Adler aus gegossenem Silber (neuer, aus M39, weil der alte in Vrex Prime verbrannt ist). Die Fahne trägt neun bestickte Kampfgebiete: Vrex Prime in purpur und asche, Kaeloth-Ebene in blutrot, Makros III in schwarzem Tuch, und andere, deren Namen die jüngeren Soldaten nicht kennen. Die älteste Inschrift stammt aus M38.3 und ist kaum noch lesbar.

Sie wurde bei Salvorn-Ridge fast verloren (M40.9), als eine Ambush-Gruppe den Fahnenträger tötete und die Standarte fiel. Ein Feldwebel namens Strasse griff sie auf und starb bei der Flucht. Die Fahne selbst wurde gerettet. Die Geschichte wird jetzt jedes Jahr beim Fest des Segens erzählt, nicht, weil Strasse ein Held war, sondern weil die Standarte *überleben muss*.

DER MAKEL

Der Makel

Die 3. Serthmarch ist **ehrengebunden**: verpflichtet durch ein Gelöbnis, das der Reason widerspricht.

M40.9, an der Salvorn-Ridge unter dem damaligen Oberst Daleth: Das Regiment sollte eine Flüchtlings-Karawane schützen: kirchliche Pilger, die eine heilige Reliquie zurück nach Serthmarch trugen. Der Feind war eine Orks-Bande, primitiv aber zahlreich. Daleth befahl dem Regiment, die Karawane hinter einer Schlucht zu positionieren und die Orks mit offenen Flanken anzugreifen, um sie in die Karawane zu drängen. Es war ein Hinterhalts-Taktik. Das Regiment folgte dem Befehl. Die Karawane wurde abgeschlachtet. Tausendzweihundert Pilger und einunddreißig Reliquien-Träger

starben. Die Orks wurden besiegt. Der Kommissar des Tages, Thence, meldete den Angriff als „regelkonform, wenn auch hart“. Daleth wurde später versetzt, nicht hingerichtet. Das Regiment erhielt keine Kritik.

Aber etwas brach in dieser Schlacht. Die 3. Serthmarch erkannte, dass der Gehorsam sie dazu gebracht hatte, heilige Menschen zu töten. Nicht aus Bosheit, aus *Befehl*. Sie gelobte daraufhin, einen zusätzlichen Eid zu schwören: niemals wieder würde ein Befehl, der Pilger oder Gläubige direkt gefährdet, ohne Protest angenommen werden. Es ist ein Geheimnis im Regiment. Offiziere und Kommissare wissen davon. Sie tolerieren es, weil das alternative Szenario (ein meuterndes Regiment) schlimmer ist. Aber das Gelöbnis sitzt schräg zum Gehorsams-Eid. Es ist ein Widerspruch, den das Regiment live mit sich trägt.

Im alltäglichen Leben zeigt sich das so: Wenn ein Befehl eine nahegelegene kirchliche Struktur gefährdet, wird der Befehl langsamer ausgeführt. Wenn ein Offizier befiehlt, durch ein Heiligtum zu schießen, wird der Schuss ein Moment zu spät abgegeben. Es sind kleine Widerstände, die wie Ungeschick aussehen. Andere Regimenter bemerken es. Sie sagen, dass die 3. Serthmarch eine Regimentern ist, die ihre Kirche vor ihrem Imperator schützt, was Ketzerei ist. Die 3. Serthmarch sagt, dass sie ihr Imperium schützt, in dem der einzige heilige Ort der Imperator ist, und daher müssen auch seine heiligen Orte geschützt werden. Der Sophismus ist nicht überzeugend. Das Regiment lebt damit.

Ein Fehler des Munitorum

047.M42, Amtsjahr, Flottenplanung: Eine Requisition für Laserpistolen-Ersatzteile wurde mit der falschen Zielwelt gekennzeichnet. Der Antrag sollte zum Serthmarch-Depot gehen — statt dessen landete er auf Torven. Das korrekte Dokument für Torven landete bei Serthmarch. Das Regiment erhielt neunhundertachtzig Torven-Modell-Ersatzteile, deren Schaltungen nicht kompatibel sind. Das Munitorum brauchte sechzehn Monate, um den Fehler zu bemerken — und drei weitere Monate, um die korrekten Teile zu schicken. In dieser Zeit behielt das Regiment neunzig Lasergewehre als unbrauchbar. Die Stärke sank. Der Kommissar wollte wissen, warum die Quote nicht erfüllt wurde. Merindas musste berichten, dass das Munitorum den Fehler gemacht hatte. Der Kommissar dokumentierte dies. Die Quote wurde nicht zurückgesetzt. Das Regiment wurde mit fünf neuen Soldaten „kompensiert“ — aus dem Amalgamations-Pool, nicht aus neuer Aushebung. Diese fünf waren nicht von Serthmarch. Sie waren von Torven. Sie sprachen anders, beteten anders, und die Serthmarch-Soldaten betrachteten sie mit einer Mischung aus Mitleid und Verdacht. Der Munitorum-Fehler kostete das Regiment nicht nur die Waffen, sondern auch die Einheit.

BEKANNTE FELDZÜGE

Feldzüge

Vrex Prime — Überfall der Gestrandeten

Epoche: ca. 342.M41

Theatre: Nördliches Tempestus, Vrex-Prime-System | Feind: Xenos (Raumschiff-verwachsene Kreatunen, möglicherweise Chaos-infiziert) | Dauer: 14 Monate

Ein Raumwrack (oder das, was einmal eines war) materialisierte sich über Vrex Prime aus dem Warp. Die Dinge, die aus ihm kamen, waren nicht ganz Xenos, nicht ganz Maschine. Ein Flottengeschwader wurde geschickt. Die 3. Serthmarch wurde als Bodeneinheit gewählt. Sie landete, kämpfte durch sieben Landungszone-Ansammlungen und zwang die Kreatunen in den nördlichen Kontinent zurück. Aber die Verluste waren apokalyptisch: neunhundertdreiundachtzig Soldaten starben. Das Regiment löste sich mit der Schlacht auf, reformierte sich in ein Schattenbild. Die Ordnungszeit betrug drei Jahre. Die Verluste wurden nie vollständig ersetzt: es gibt immer noch ältere Serthmarch-Gardisten, die von „Vrex“ sprechen, wie von einer Amputation.

Alliierte Regimenter: Kalstrom 47. Ingenieur-Korps (jetzt zerstreut), Blackmaw-Kompanie (Söldner, später hingerichtet wegen unabhängiger Verhandlungen mit den Xenos). Nach der Schlacht wurden die Regimenter alle auseinandergezogen: Kalstrom zum Ferrum-Sektor, Blackmaw zur Inquisition, 3. Serthmarch zu Nachschubleistungen bei Kaeloth. Eine dauerhafte Bindung entstand nicht. Der Kalstrom-Oberst überlebte bis M41.6, als sein Schiff im Warp verloren ging.

Kaeloth-Ebene — die Rückholung

Epoche: ca. 781.M41

Theatre: Südliche Grenzen, Kaeloth-Sektor | Feind: Xenos (Ork-Raubhorden, unkoordiniert) | Dauer: 28 Monate

Eine stabilere Kampagne: die 3. Serthmarch, jetzt verstärkt durch Torven-Kontingenzen, sollte Ork-Präsenzen von einer agrar-wichtigen Welt verdrängen. Der Kampf war laut, unordentlich, chaotisch. Der Feind hatte keine Strategie. Das Regiment tat es. Langsame Vorrückung, Absicherung, Feldlager. Nach achtundzwanzig Monaten war Kaeloth wieder „sauber“. Das Regiment verdiente Lobes, verlor aber eintausenddreihundertachtzehn Gardisten: ein Drittel der Kraft.

Alliierte Regimenter: Torven 9. Infanterie (jetzt unter Hauptmann Iselde Carrows, später zur 3. Serthmarch transferiert), Crimson Guard-Kompanie (zog sich nach M41.8 aus dem Sektor zurück, unbekannter Grund). Die 3. Serthmarch und Torven 9. legten die einzige dauerhafte Bindung an, nicht aus Neigung, sondern aus erzwungener Kohabitation. Sie wurden zusammengebracht, um gemeinsam zu arbeiten. Nach Kaeloth hörte diese Zusammenarbeit auf. Aber die Narbe blieb: Torven-Gardisten wurden dauerhaft zur 3. Serthmarch zugewiesen. Es ist eine Fusion unter Zwang, und sie schläft jeden Tag.

Makros III — die Verdunklung

Epoche: M41.996–M41.997

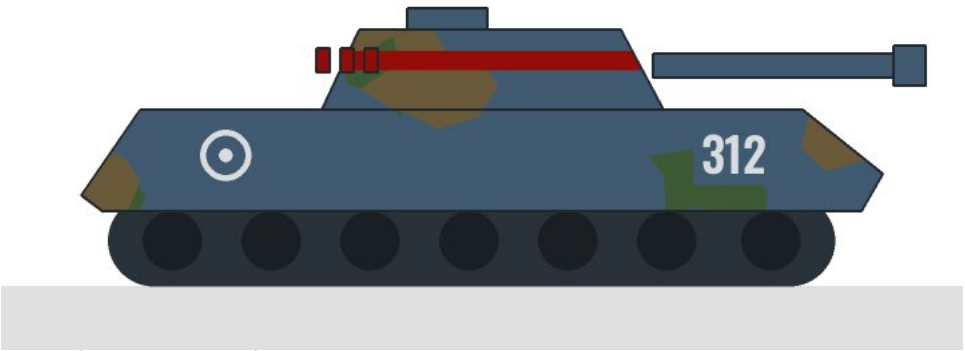
Theatre: Zentrales Tempestus, Makros III | Feind: Chaos-kultisten + Xenos-Söldner + Traitor Guard | Dauer: 6 Monate, intensiv

Eine Kultur-Welt, verdunkelt durch Chaos-Einfluss. Schwarze Schiffe landeten. Der Planetengouverneur rief um Hilfe. Das Imperium schickte alles Verfügbare: die 3. Serthmarch, inzwischen wieder auf Stärke, war eines der ersten Regimenter vor Ort. Aber die Verdunklung war tiefer als erwartet. Die Kult-Kämpfer waren zahlenreich und fanatisch. Nach vier Monaten war klar, dass das Regiment verloren hatte. Oberst Merindas befahl sich selbst, eine fehlgeschlagene Linie zu halten. Die 3. Serthmarch wurde eingekesselt, dann umzingelt. Das letzte Funk-Zeichen war eine Gebets-Rezitation. Das Regiment wurde für **vernichtet** erklärt.

Neue Bildung: Die Überreste wurden gesammelt: neunhundertachtzig Überlebende, viele verwundet. Sie wurden dem Torven-Regiment zugeordnet. Eine Jahr später, als eine neue Serthmarch-Aushebung ankam, wurde das Regiment neu gegründet. Aber es besteht jetzt aus Überlebenden (2/3) und Neulingen (1/3). Die Überlebenden lehrten den Neulingen, dass es wichtig ist, eine Gebetsreihe zu vollenden, bevor man stirbt. Das Regiment übernahm dies. Jetzt endet jede Schlacht mit einer Stille: Überlebende stehen, Neue folgen, und alle beten.

Alliierte Regimenter: Braun-Gardisten (zerstört), Inquisitorial-Kompanie (überlebend, aber aufgelöst danach), Kitharan-Panzer-Zug (zerstört). Das Regiment hatte keine Chance, eine Bindung mit einem dieser Regimenter zu bilden, weil es selbst zerstört wurde. Es gibt eine schweifende Schuld: Es gibt noch zwei überlebende Inquisitoren von Makros III, die gelegentlich in dieser Gegend patrouillieren, und die 3. Serthmarch weiß, dass diese Inquisitoren *sehen*, dass es sie „gibt“, aber die Inquisitoren werden das Regiment wahrscheinlich nie wieder treffen. Die Schuld ist einseitig und wird nie beglichen.

FAHRZEUGLIVREE



Kampfpanzer 312 der 3. Kompanie

Teil	Farbe	Citadel	Herkunft
Einsatzgebiet	Wald und Grünland · Fleckentarnung		
Grundton	#405B71	The Fang	Uniform-Grundton
Tarnton 1	#3E5A34	Castellan Green	Vorbild des Einsatzgebiets
Tarnton 2	#6B5A3A	Steel Legion Drab	Vorbild des Einsatzgebiets
Turmband	#960C09	Mephiston Red	Kampfgebiete (ältere Inschriften, Rot)
Kennung	#DADDDF	Stormhost Silver	Helm-Streifen und Rangabzeichen

Rezept Rumpf: The Fang (Grundfarbe) · Drakenhof Nightshade (Tusche) · Russ Grey (Schicht) · Fenrisian Grey (Kante)

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

ZU DEN KERNDATEN

Die dritte Nummer in der Bezeichnung spricht für eine reguläre Aushebung aus einer Welt, die zuverlässig mehrere Regimenter jedes Jahrzehnt stellt. Serthmarch ist keine junge Welt (es war bereits im siebzehnten Jahrhundert des neununddreißigsten Jahrtausends Schreinwelt), und seine Truppenquoten sind stabil und hoch.

Das Regiment wurde im Gründungsjahr M40.7 eingegliedert und seither viermal vollständig aufgelöst und neu aufgebaut. Die zweite Vernichtung kam während eines Warp-Sturms bei der Schlacht um Vrex Prime (M41.3). Die dritte ereignete sich unter dem ehemaligen Oberst Varriden (M41.8), dessen Befehl, eine loyale Bevölkerung zu bombardieren, das Regiment moralisch zerbrach: die folgenden drei Jahre waren eine schleichende Auflösung. Die vierte und letzte Vernichtung geschah erst vor siebzehn Jahren bei Makros III (M41.996). Die jetzige Mannschaft erbt Namen, Rang-Insignien und Regimentsfahne von Menschen, die sie nie gekannt haben und deren Taten sie entweder verehren oder verdrängen. Ein einfacher Gardist trägt eine Uniform, die schon vier verschiedene Soldaten getragen haben. Das schafft eine seltsame Verbindung: weder Stolz noch Schande, sondern etwas Dritthafteres: eine Schuld gegenüber den Toten, die das Regiment verloren hat.

REGIMENTSKULTUR

Dienstgrade

Die Begriffe stammen aus einer alten Hirten-Religion, die der gegenwärtigen Ekklesiarchie vorausging und in der Volksfrömmigkeit Serthmarchs immer noch widerklingt.

FELDZÜGE

Feldzug 1: Vrex Prime — Überfall der Gestrandeten (M41.3–M41.4)

Feldzug 2: Kaeloth-Ebene — die Rückholung (M41.7–M41.9)

Feldzug 3: Makros III — die Verdunklung (M41.996–M41.997)

