

4. AURELIUS VOLTIGEURE

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Panzer halten, Kommissar schießt, Welt verbrennt, wir zahlen.“

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	Superschweres Panzerregiment – Baneblade-Klasse, vier Panzer und 200 Mann Anhang
Munitorum-Kennung	AUR-VOLT-004-SHC
Heimatwelt	Aurelius Prime (Kriegswelt)
Tithe-Stufe	Exactis Tertius
Sollstärke	4 Baneblades, 8 Leman-Russ-Kampfpanzer (Unterstützung), 340 Begleitpersonal, 18 Kommissare
Ist-Stärke	4 Baneblades, 6 verbliebene Leman-Russ (einer dauerhaft nicht einsatzbereit), 187 Begleitpersonal, 4 Kommissare
Loyalitätsstatus	Loyal
Herkunft	Eigene Erfindung

Die Säulen

Der Panzer ist alles

Die vier Baneblades sind nicht Waffen: sie sind die Seele des Regiments. Ein Soldat spricht vom Panzer, in dem er dient, wie andere von Kindern: mit Furcht, mit Stolz, mit grausamem Vertrauen. Der 4. Aurelius gehören die Namen Dammtor, Vorhalt, Auenfluss und Das Letzte Wort. Sie haben tausend Treffer abgefangen, die Menschen getötet hätten. Sie haben tausend Treffer abgegeben, die Menschen getötet haben. Ein Panzer wird repariert, bis nur noch das Geschütz vom Original erhalten ist. Ein Panzer wird *immer* repariert.

Der Kommissar ist Notwendigkeit

Das Regiment hat fünfzehn Exekutionen in den Archiven: Soldaten, die in Flankendeckung übergelaufen sind, die sich versteckt haben, die zu viel geredet haben. Der Senior-Kommissar, Tertius Kale, hat neun von ihnen selbst erschossen. Das Regiment kennt seinen Namen wie man einen Schmerz kennt. Das ist richtig. Ein Regiment ohne Furcht ist ein Regiment, das stirbt.

Wir erben Schulden

Die 4. Aurelius kämpft unter den Namen und Colours der Aurelius 19., und kein Soldat dort vergisst es. Sieben Mann der ursprünglichen 4. von 813.M40 sind noch am Leben, alle im Alter, wo Gedächtnis und Körper zerbrechen. Sie sagen nichts. Sie zeigen Neulingen auf dem Appellplatz die Namen an den Fahnenleisten: *Das war Feldwebel Horseth. Das war Unteroffizier Callan. Das war Schütze Merrick. Sie dienten. Du auch. Du wirst gehen.*

Schmerz ist Gehorsam

Der Oberst befiehlt, dass zweite Zug der ersten Kompanie hält gegen Orkhorde: unbewaffnet, Schilde nur, während die Panzer nachladen. Sechsundneunzig Soldaten gehen. Neun kommen zurück. Das ist das Gesetz. Das ist die Sektor-Doktrin. Das ist loyal. Niemand stellt eine Frage, und wer es täte, würde vom Kommissar erschossen.

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Militarum Regimentum	Voltigeur-Kern Sektor Aurelius
Gemeiner Name	Die Kasernengarde
Herkunft des Namens	Ererbte Tradition von den Ursprungstruppen der Aurelius-Sicherheitskohorte (M37), nach der Schlacht von Astra Profunda erweitert um ehrende Namenskombination
Regimentstyp	Super-schwere Panzerkompanie (Baneblade-Kern)
Aushebung	M40.782
Titheklasse	Erhöht (aktive Kriegszone, Sektor unter Druck)
Schlachtruf	„Aurelius hält. Aurelius zahlt. Aurelius bleibt.“
Munitorum-Bezeichnung	AUR-VOLT-004-SHC

AUSHEBUNG, HEIMATWELT & KULTUR

Aushebung und Tithe

Die 4. Aurelius wurde regulär ausgehoben, nicht aus Not: Ein zehntel der Sicherheitskohorte, gesammelt aus freiwilligen Meldungen. Aurelius Prime ist eine Welt des Krieges, auf der die Geburt in den Schützengräben beginnt; freiwillig zu sterben für das Imperium ist keine Seltenheit, sondern eine Beschäftigung. Der Planetengouverneur, Helios Venn, sandte nicht die Besten, sondern die, die er am wenigsten brauchte: ältere Soldaten, Männer mit Familie, Unteroffiziere, die zu viele Fragen gestellt hatten. Das Imperium bekam eine Garde, und Aurelius Prime behielt seine Kraft. Dass sie unterversorgt war, dass die Uniform in zwei Größen kam (zu groß, zu klein, nie richtig), dass kein Austausch von Verletzten kam: das war das Munitorum. Dass sie kämpfte sowieso: Aurelius Prime lehrt, dass Leiden keine Ausrede ist.

Was die Heimatwelt verlor

Die 4. Aurelius trug dreißig Mann des Zirkels der Schmiede-Brüder: alte Handwerker, die in dreihundertachtzig Jahren die Panzerplatten hämmerten, die Kolben drehten, die Roste von Kriegsmaschinen reinigten. Der Zirkel benötigte genau diese Zahl. Mit neun toten Schmiede-Brüdern (drei vor Kormathe, vier vor Calth, zwei verloren in der Vereinigung mit der 19.) sank die Kompetenz unter die Grenze, wo Handwerk noch Handwerk war. Heute gibt es Ersatz aus dem maschinellen Kolleg: schneller, aber roh. Die alten Künste, wie man ein Kanonenlager so dreht, dass der Rückstoß das Chassis nicht zermürbt, sind nun auf vier lebende Menschen verteilt. Wenn sie sterben, stirbt mit ihnen eine Generation von Wissen, und Aurelius Prime wird Panzer bauen, die schneller zusammenbrechen.

Die Heimatwelt

Aurelius Prime ist eine Kriegswelt in grauer Sonne: ein Planet, auf den die Mechanicus vor tausend Jahren einen Schutzmechanismus installierte, der vor dem Überfall eines unbekannten Feindes schützen sollte und der heute noch läuft. Das Resultat ist konstante Bewölkung, Bodenfeuchte, und ein Militär, das seit neun Generationen nicht mehr weiß, wie Frieden aussieht. Die Siedlungen sind Festungen. Die Straßen sind Verteidigungslinien. Kinder werden in Schützengräben geboren und spielen Krieg, weil es das einzige Spiel gibt. Der Boden ist grau. Das Wasser ist grau. Der Himmel ist grau. Die Menschen sind hart wie Metall und zähe wie Seile. Sie verstehen schnell, dass Schwachheit andere tötet. Sie lernen früh, dass Befehle Befehle sind, und dass Zweifel ein Luxus ist, den die Kriegswelt nicht hat.

Der Nachteil, den sie mitbringen

Aurelius Prime hat keinen Himmel. Die Menschen dort haben nie einen offenen Horizont gesehen: immer Wolke, immer Dunst, immer der Druck der Luft, als würde die Welt sich selbst würgen. Das ändert sich auf Planeten mit Sternenlicht. Soldaten der 4. Aurelius werden blass unter freiem Himmel. Sie werden unsicher. Sie schauen zu viel nach oben statt nach vorne, als würde das Licht eine Last sein. Das hat Soldaten getötet: Im Feldzug von Thrace, gegen die Ketzer-Stellungen in den Hügeln von Gorthyx, wechselte eine ganze Kompanie unter offenen Sternen in einen Schockzustand. Sie führte den Sturm aus, aber ihre Augen waren nicht fokussiert. Sie sahen nicht die Flammen-Fallgruben, bis sie hineinfielen. Sieben brannten. Der Kommissar erschoss den Leutnant, weil er den Himmel nicht zum Feind erklären konnte, sondern nur zum Versagen. Das Regiment lernte: Die 4. Aurelius braucht Qualm über sich und Stein unter sich. Alles andere ist Tod.

Regimentskultur

Die 4. Aurelius lebt in den Bunkern der Barracken von Astra Profunda, fünf Ebenen unter den Panzerwerkstätten. Drill ist von 04:00 bis 06:00 Uhr Standardzeit, dann Wartung bis 12:00, dann Mahlzeit (Algensuppe, Schwarzbrot, manchmal Fleisch). Die Männer und Frauen singen nicht: die Kultur der Kriegswelt verbietet Gesang, wie eine Form von Hochmut. Stattdessen ein Murmeln während der Wartung: *Halte die Schäfte rein / halte die Ventile kühl / halte die Seele zum Panzer.* Das ist kein Lied. Das ist ein Litanei, wie das Atmen. Die Männer trinken ihren Liquor-Ration in drei Minuten, weil Trunkenheit ein Sicherheitsrisiko ist. Niemand zeigt Besäufnis. Niemand zeigt Freude. Die Toten werden in das Asche-Schacht geworfen: kein Grab, weil kein Platz, kein Ritus, weil keine Zeit. Wenn Feind kommt, Tote bleiben, wo sie fallen.

Das Kommissariat

Das Regiment fürchtet die Kommissare wie man den Winter fürchtet. Der Senior-Kommissar Tertius Kale war einmal Soldat und wechselte zur Kommissariat, wie ein Mann, der den Weg kennt. Er exekutiert nicht aus Hass, sondern aus Pflicht, und das ist schlimmer: es gibt keine Hoffnung auf Menschlichkeit. Das Regiment hat einen fragilen Frieden mit ihm: Sie tun, was er sagt, weil das Leben davon abhängt. Er tut sein Pflicht, weil das Gesetz davon abhängt. Es ist nicht Verständnis. Es ist Coexistenz.

DIENSTGRADE & GLIEDERUNG

Dienstgrade

Dienstgrad: Panzerherr

Munitorum-Rang: Oberst · Anrede: Herr Panzerherr

Dienstgrad: Zugführer-Oberst

Munitorum-Rang: Major · Anrede: Oberst

Dienstgrad: Kompanie-Stahlmann

Munitorum-Rang: Hauptmann · Anrede: Stahl

Dienstgrad: Zug-Stahlmann

Munitorum-Rang: Leutnant · Anrede: Zug-Herr

Dienstgrad: Unteroffizier / Stahlmeister

Munitorum-Rang: Feldwebel · Anrede: Meister

Dienstgrad: Schacht-Führer

Munitorum-Rang: Unteroffizier · Anrede: Führer

Aufbau

Die 4. Aurelius ist nicht ein Regiment im Sinne des Munitorum: es ist eine Super-schwere Panzerkompanie mit Infanterie-Anhängsel. Der Kern sind vier Baneblades, benannt nach toten Kommandanten. Jeder Baneblade hat eine Besatzung von zehn (Panzerkommandant, Fahrer, zwei Kanoniere, zwei Ladetechnikanten, zwei Reparaturmechaniker, ein Kommunikator). Das sind vierzig Panzer-Soldaten. Hinzu kommen sechs Leman-Russ-Kampfpanzer (acht Mann pro Panzer = achtundvierzig Mann) in drei Escadrille. Das sind achtundachtzig. Die restliche Kraft sind neunundneunzig Begleit-Infanteristen, aufgeteilt in drei schwache Kompanien von je dreiunddreißig Mann, plus achtzehn Kommissare-Truppen und zwei Ogryns für Lasten und Schanzbau. Nach der Vereinigung mit der Aurelius 19. fehlen ein Baneblade (Totalverlust bei Thrace), zwei Leman-Russ (Verlust und Ausfall), und die Infanterie sitzt bei einhundertachtysiebenzig, weil Ersatz nicht kam und wird nicht kommen.

Teilregimenter

Die 4. Aurelius — Dammtor-Kern

Baneblade-Super-Schwer-Panzerkompanie unter Kommandant Korvin Steadhas (ergraute Narbe über dem linken Auge, Raucher ohne Ursache). Gegenwärtiger Status: volleinsatzfähig. Der Dammtor war die Leitung-Plattform in fünf Feldzügen und ist kein Panzer mehr: es ist ein mobiles Grab mit lebenden Insassen. Steadhas war Fahrer des Dammtor seit 803.M40 und sagt, er wird im Dammtor sterben, und das ist ein Fakt, nicht ein Versprechen.

Die Aurelius 19. — Auenfluss-Kern

Leman-Russ-Escadrille unter Oberst (lokal: Zugführer-Oberst) Galen Mires (knochig, zu alt, zu lange), übernommen nach der Vereinigung in 901.M40. Der Auenfluss war das Flaggschiff der 19. und ist jetzt teil der 4., und die alte 19. existiert nicht mehr unter ihrem Namen. Die Männer und Frauen unter Mires wissen, dass sie Platzhalter sind, und das macht sie zu hervorragenden Soldaten: sie haben nichts zu verlieren, was sie nicht schon verloren haben. Starker Grimm gegen das Munitorum, weil ein Versorgungsauftrag niemals kam. Status: einsatzfähig mit schwachen Nerven.

Die 4. Aurelius Vorbereitungs-Kohorte — Letzte-Wort-Kern

Schwere Infanterie und Schanzkolonne unter Hauptmann Devin Corinth (jung, zu jung, zu hart geformt). Die Letzte-Wort ist der letzte Baneblade der ursprünglichen vier und ist der einzige, der wirklich gepflegt ist: ein Zeichen von Überfluss, das niemand erklären kann. Unter Corinth dient sie als Versorger-Drüse für die mobile Werkstatt. Status: einsatzfähig, aber die Besatzung schläft unter zehn Meter Panzerstahl, weil oberirdisch nicht sicher ist.

KOMMANDOSTAB

Kommandostab

Oberst Vorvin Cassius

Oberst Vorvin Cassius (sechzig Jahre, Kiefer wie Granit, Narbe von Komathe über die rechte Schläfe) trägt einen zerrissenen Übermantel aus Filz-Tuch: nicht regulär, nicht genehmigt, gebilligt durch Nichtachtung. Er war Panzerkommandant unter den Original-Ausgaben der 4. und wurde nach Komathe zum Oberst befördert, weil sein Vorgänger in einem Panzer-Brand starb. Cassius sitzt in der tiefen Bunker von Astra Profunda, in einem Raum ohne Fenster, und sieht jeden Tag die Verlust-Statistiken. Er könnte befehlen, dass Truppen ohne Decke stürmen: das ist seine Rolle. Stattdessen befahl er einmal 823.M40, dass ein Sturm *nicht* stattfinden würde, weil die Wetter-Zeichen und die Moral nicht richtig waren. Das Munitorum antwortete mit Zensur in seinem Dossier und mit der Androhung von Zwangsversetzung. Er blieb im Posten, weil die nächste Beförderung niemals kam. Das ist das Gesetz: Vorsicht ist Untreue, und Oberste, die ihre Männer schonen, sind unbequem. *„Ich zahle, damit andere nicht müssen. Das ist mein Kommando.“*

Senior-Kommissar Tertius Kale

Senior-Kommissar Tertius Kale (fünfzig Jahre, grauer Bart, Augenbinde aus schwarzem Stoff) war Schütze der alten 4. unter Oberst Cassius. Er sah Cassius befehlen, dass ein Sturm nicht stattfinde, und sah das Munitorum Cassius herumreichen wie Müll. Kale meldete sich zur Kommissariat an, um Cassius zu schützen, indem er *selbst* die Exekutionen übernahm. Es ist das Gift-und-Gegengift: Cassius will seine Männer schonen, Kale exekutiert die, die nicht gehorsam sind, und zusammen halten sie eine Balance, die nicht Menschlichkeit ist, aber näher kommt als der reine Munitorum-Standard. Kale hat einen Bolter, den er „Wahrheit“ nennt, und die Männer wissen seinen Namen. *„Gehorsam ist Überleben. Ungehorsam ist Verbrechen. Ich bin hier, damit du wählst.“*

Enginseer-Magus Thall Corvex

Enginseer-Magus Thall Corvex (Alter unbekannt, Augen durch Cyber ersetzt, linker Arm bis Ellbogen Metall) kam zu der 4. Aurelius im Jahr 887.M40 mit einem einfachen Befehl: die Panzer *in Stand* zu halten, oder das Munitorum würde sie dekretieren als *gefallene Geräte*. Corvex war ein Feldingenieur in dreißig Feldzügen und versteht, dass der Adeptus Mechanicus ein Gott ist, der nur Blut und Metall leckt. Er hat zwei Techniker-Skitarii unter sich, die von der Maschinen-Kult kommen, und zusammen mit den Schmiede-Brüdern (neun nur noch lebendig) halten sie Panzer am Leben, die längst hätten sterben sollen. Seine Haut ist grau von Öl. Seine Stimme ist hoher Chor-Gesang: nicht natürlich, sondern verstärkt durch ein Vox-Implantat. *„Die Maschine will arbeiten. Du schuldest ihr Respekt, nicht Vertrauen.“*

Angehängtes Personal

| Spezialist | Anzahl | Rolle | |---|---|---| | Kommissare (Senior + Assistenten) | 4 | Moralische Polizei | | Ogryns (Auxiliare) | 2 | Schanzarbeit, Lasten | | Feldchirurgen / Sanitäter | 6 | Verwundetentransport | | Ekklesiarchie-Diener (Prediger + Helfer) | 8 | Religiöse Moral |

Die Kommissare sitzen *außerhalb* der Befehlskette, und das schafft Reibung täglich: Der Leutnant befiehlt Sturm. Der Kommissar steht daneben und könnte intervenieren. Niemand kennt die genaue Grenze. Die Ogryns sind zu einfach, um irgendetwas zu verstehen, außer *dig* und *carry*, was sie sicher macht. Die Feldchirurgen wissen, dass ihre Arbeit nutzlos ist: Verletzungen auf dem Feld heißen, am nächsten Tag ist man tot oder man wird Servitor. Sie kommen trotzdem.

Die Regimentsstandarte

Das Banner ist Tuch, grau wie Aurelius Prime, mit vier Panzer-Silhouetten in Silber gestickt, die Namen der vier ursprünglichen Kommandanten um den Rand. Die neunzehn neuen Namen der Aurelius 19. wurden unten angehängt, kleinere Schrift, weil Platz fehlte. Es ist nicht elegant. Es ist nicht ehrenvoll. Es ist *echt*: ein Banner aus Krieg und schäbiger Vereinigung. Im Jahr 901 wurde das Banner verbrannt, als die Aureli 19. in die 4. aufgelöst wurde. Drei Unteroffiziere gruben es aus den Asche-Schächten und stickten die neunzehn Namen neu. Das Munitorum registrierte keinen Banner-Verlust, weil der Verlust vor der offiziellen Vereinigung stattfand. Es existiert jetzt in einem Grau-Raum der Bürokratie: offiziell nicht da, aber jede Stunde unter der Aurelius-Kaserne gehisst.

DER MAKEL

Der Makel

Die 4. Aurelius wurde 813.M40 bei Kormathe IV in totaler Vernichtung zerrieben. Das Munitorum-Dossier sagt *„Operativer Rückzug zum Sektor-Rand.“* Die Offiziere-Berichte sagen, dass Oberst Venn (nicht verwandt mit dem Gouverneur, obwohl die Welt klein ist) befahl, eine Brücke gegen dreitausend Ketzer-Miliz zu halten, während die Evakuation erfolgte. Die 4. Aurelius hielt die Brücke. Null Soldaten kamen zurück. Null. Das Munitorum zählte sie als *„Gefallen im Dienste“* und erhob eine neue 4. Aurelius aus den Reservisten und Nachrücklern von Aurelius Prime, neun Monate später, eilig, untrainiert, unterausgerüstet. Diese neue Version starb wieder. Und wieder. Vier Mal in eighty-sechs

Jahren.

Das erzeugt einen Bruch in der Seele des Regiments: Die gegenwärtigen Soldaten kämpfen unter den Namen von Männern, die nicht *fielen*, sondern *opferten wurden*, und das ist etwas Anderes. Einen Mann, der fällt, ehrt man. Einen Mann, der geopfert wird, man vermeidet sich selbst anzusehen. Das Regiment weiß das. Das Regiment spricht nicht darüber. Das Regiment führt alte Listen, die das Munitorum nie sah: die Namen und Daten und letzten Sätze. Sie sind in einem Buch, das der Senior-Kommissar bewacht, und manchmal, nachts, sieht man Soldaten für Sekunden in die Nacht starren, als würden sie jemand anderem zuhören.

Ein einzelnes Beispiel: Die Schlacht von Astra Profunda, 868.M40. Das Munitorum befahl, dass die 4. Aurelius einen Hügel gegen Orkverbände verteidigen sollte: ein Hügel ohne Namen, ohne strategischen Wert, ohne Grund. Oberst Cassius fragte dreimal, warum. Das Munitorum antwortete nicht. 4. Aurelius stürmte den Hügel und starb zu sechshundert. Die Orks ließen nach drei Stunden davon ab. Das Hügel wurde aufgegeben nach vier Stunden. Niemand konnte erklären, warum. Das Munitorum sagte, dass die Verteidigung *erfolgreich* war. Es war erfolgreich darin, Menschen zu töten. Das Regiment erinnert sich, und sie sind loyal trotzdem: sie folgen Befehlen wie Automaten, weil Gehorsam die einzige Moneda ist, die eine Super-schwere Panzerkompanie hat. Aber sie zahlen in Verachtung für das Munitorum, eine zahlen, die täglich größer wird.

Ein Fehler des Munitorum

Im Jahre 889.M40 orderte das Munitorum für die 4. Aurelius einen Versorgungslift: Munition, Nahrung, Feldverbandsmaterial für zwei Monate Kampf im Sektor Thrace. Das Schiff war der *Höhe der Treue*, und es kam. Aber es kam neun Monate *zu spät*. Der Thrace-Feldzug endete in 888.M40 mit Niederlage und Rückzug. Die 4. Aurelius war bereits in Astra Profunda, unterversorg und überverletzt. Der *Höhe der Treue* traf auf eine verlassene Orbitalbasis, fand nichts, und der Pilot (unter Strafe für den Verzug) rammte das Schiff in die obere Atmosphäre von Aurelius Prime. Es krachte im Westgebirge. Keine Überlebenden. Dreissigtausend Tonnen Munition und Medikamente mit ihm. Die 4. Aurelius verlor damals hundertvierunddreißig Soldaten zu Infektionen und Unterversorgung, die hätten geheilt werden können. Sie starben im Bunker, während das Munitorum die Routen noch einmal *durchberechnete*, um zu sehen, wo der Fehler war.

BEKANNTE FELDZÜGE

Feldzüge

Der Komathe-Feldzug / Sektor Aurelius / Ketzer-Aufständische und kultistische Separatiste

Epoche: 813.M40 - 814.M40

Die 4. Aurelius wurde ausgehoben in einem Notfall: Ein Ketzer-Aufstand auf der agrar-halbzivilisierten Welt Kormathe IV hatte eine Monatszeit den lokalen Gouvern-Stab überwältigt. Das Imperium brauchte eine vollständig ausgestattete Kampfgruppe, um die Welt *zurückzunehmen*. Das Munitorum orderte die 4. Aurelius, ungarn, ungespielt, mit fünf Baneblade-Maschinen, die zum ersten Mal zusammengebunden worden waren. Der Oberkommandant, Kormathe-Sektor, ein Mann namens Provost-General Kellix, gab einen einfachen Befehl: *Brücke halten.* Drei Tage. Genug Zeit, damit sich

die Evakuierung abspielt. Oberst Venn, der Kommandant der 4. Aurelius, akzeptierte. Er wusste, dass *Brücke halten gegen dreitausend* ein Todesbefahl war. Er tat es trotzdem. Die 4. Aurelius wurde ausgelöscht. Ein einzelner Überlebender kam zurück, Corporal Merrick, und trug die Liste der Namen in seinem Gedächtnis. Das Imperium gewann Kormathe IV zurück. Das Kosten-Buch war ausgeglichen.

Mit der Aurelius 19. oder einer anderen Kampfgruppe neben sich: das Munitorum warnte, dass sie *nicht zur Verfügung stünde*, weil die 19. eine Blockade-Einsatz über Calth Superior hatte. Die 4. Aurelius kämpfte allein. Das hat sie geprägt: Sie ist ein Regiment, das allein kämpft, weil allein-kämpfen normal ist.

Der Orkaufstand von Calth Superior / Sektor Calth / Ork-Invasions-Welle / 44 Standardtage

Epoche: 856.M40 - 857.M40

Die neue 4. Aurelius (zweite Version, neun Monate nach Kormathe) kämpfte gegen einen Orkaufstand unter einem großen Kriegshaupt namens Skagg der Schwarze. Das war ein unterschiedlicher Krieg: nicht Ketzer-Sekten, sondern geordneter Krieg-Stamm-Krieg. Die 4. Aurelius war jetzt stärker, mit drei Baneblade und neuen Soldaten, aber auch diese Generationenversion war nicht besser vorbereitet. In neuvierundvierzig Tagen Kampf verlor sie zweihundertneunzehn Soldaten zu schnelle Manöver und Übermüdungs-Fehler. Skagg wurde besiegt, nicht durch Strategie, sondern durch das Munitorum-Entscheid, dass die 4. Aurelius *so lange kämpfe, bis es nicht mehr geht*. Sie kämpften bis Skagg das Interesse verlor und nach anderswo weiterzog. Das ist kein Sieg. Das ist Abnutzung.

Die Aurelius 19. (tatsächlich verfügbar diese Zeit, von Blockade befreit) unterstützte mit zwei Escadrille Leman-Russ. Sie zog ab am Ende, und die 4. Aurelius sah sie nie wieder bis zur Vereinigung in 901.M40. Das erzeugte einen jahrzehntelangen Groll: Beide Regimenter überlebten, aber die 4. überlebte verbissen, und die 19. überlebte mit unterbrochenem Kampf-Zuordnung.

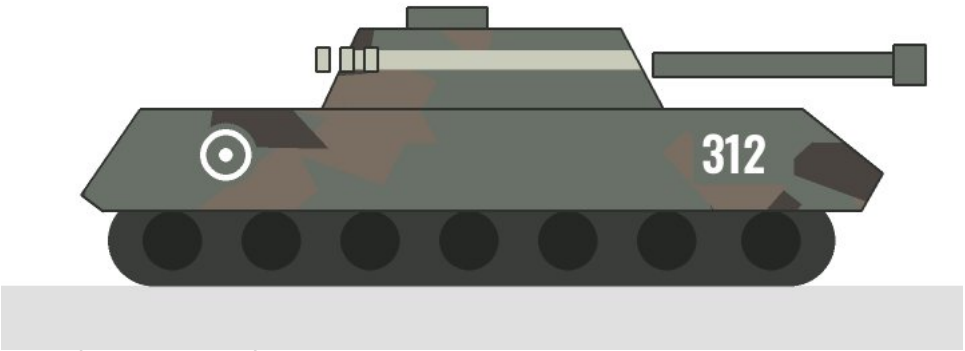
Der Belagerungszyklus von Thrace / Sektor Thrace / Ketzer-Militias und unkontrollierte Abs

Epoche: 888.M40 - 889.M40

Die dritte 4. Aurelius (nun schon längere Zeit) war unterversorgt an Personenersatz, und die Aurelius 19. war *nicht verfügbar*, weil das Munitorum sie auf Reparatur-Depot orderte nach Calth-Verletzungen. Die 4. Aurelius allein wurde nach Thrace geschickt, um ein Sektor-Gouvern-Posten gegen eine kombinierte Aufständischen-Kraft zu verteidigen. Der Befehl war: *Halten Sie, bis Verstärkung kommt.* Verstärkung kam nicht. In neunundsiebzig Tagen Kampf unter Belagerung verlor die 4. Aurelius zweihundertachtundachtzig Soldaten: mehr als die Hälfte der Kraft, einschließlich eine Baneblade zu Sabotage-Sprengkörper. Die Kampfgruppe zog sich ab, verletzt und gebrochen, und das Sektor-Gouvern-Posten fiel drei Tage später. Das Munitorum erklärte die Aurektion 4. als *nicht-einsatzfähig* und orderte eine Vereinigung mit der Aurelius 19., die endlich von der Reparatur freigegeben wurde. So entstand die gegenwärtige 4. Aurelius, nicht durch Sieg, sondern durch Zusammensätzung von zwei kaputten Regimentern.

Die Aurelius 19. kam von Mars, nicht von dem Sektor. Sie wusste nicht von Thrace bis zur Vereinigung. Es gibt keinen Groll: es gibt nur Stille, weil beide Seiten wissen, dass das Munitorum *them* beide opfern würde und die andere Seite könnte nicht helfen.

FAHRZEUGLIVREE



Kampfpanzer 312 der 3. Kompanie

Teil	Farbe	Citadel	Herkunft
Einsatzgebiet	Trümmer und Asche · Splittertarnung		
Grundton	#697068	Dawnstone	Uniform-Grundton
Tarnton 1	#7A6E62	Rakarth Flesh	Vorbild des Einsatzgebiets
Tarnton 2	#4A4440	Mechanicus Standard Grey	Vorbild des Einsatzgebiets
Turmband	#CACCBB	Pallid Wych Flesh	Fahrzeugnamen (Lack)
Kennung	#FFFFFF	White Scar	Abzeichen (weiß)

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 Ordinalzahl 4 ist jung: Aurelius Prime hat in drei Generationen achtzehn Regimenter gestellt, und die meisten sind weg. Die 4. ist alt *für ihre Nummer*, eine Folge der Kriegsverschwendung. Das Regiment wurde 782.M40 ausgehoben und hätte lange nicht mehr existieren sollen. Es wurde dreimal in seiner vollständigen Form vernichtet: die erste Vernichtung bei Kormathe IV im Feldzug des Gouvernanten gegen die Ketzer (813.M40), die zweite während des Orkaufstands von Calth Superior (856.M40), die dritte und schlimmste im Belagerungszyklus von Thrace (888.M40). Das gegenwärtige Bild ist eine Vereinigung: Im Jahr 901.M40 wurden die Reste der 4. Aurelius mit den Überlebenden der geschlagenen Aurelius 19. zusammengefügt, um *eine* kämpfende Einheit zu schaffen. Die Soldaten wissen, dass sie tote Namen tragen. Sie schlafen unter den Namen von Männern, die sie nie gekannt haben.