

88. DORRMARK LINIENREGIMENT

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Was gemeldet ist, ist gehalten.“

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 in Garnison – Lasergewehr, Flakrüstung, je Zug ein Flammenwerfer und ein Melter; Kesselgarnison der Makropolwelt Firnhalde.
Munitorum-Kennung	DMK-88-LI – Garnisonsregiment des Planetengouverneurs von Firnhalde, Nordkaserne Hartenfels
Heimatwelt	Dorrmark (aride Hochebenenwelt der Garnisonsstädte)
Tithe-Stufe	Decuma Particular – ein Regiment je Generation, aus den Garnisonsstädten nachgefüllt.
Sollstärke	rund 1.000 (drei Kompanien zu je rund dreihundert, dazu Stab, Intendantur, Pioniere und Horchstation)
Ist-Stärke	120 Soldaten der Regimentsreste auf der Nordmauer der Zitadelle von Hartenfels, dazu 40 aus der Halle zurückgeholte Überlebende (neunter Tag nach der Öffnung); mit Stadtwachen und Zivilisten 212 Bewaffnete auf der Nordmauer. Die Übrigen sind tot, verbrannt oder in den Wärmestuben verloren.
Loyalitätsstatus	Loyal
Herkunft	Eigene Erfindung

Die Säulen

Die Wache

Das 88. erobert nichts. Es wird an einen Ort gestellt und bleibt dort, und seine Stärke ist, dass es auch im dritten Winter noch steht, mit Waffen, die funktionieren, und mit Köpfen, die es auch tun. Der Dienstplan ist das heiligste Dokument des Regiments, weil er sagt, wer wo steht, und weil ein Mann, der weiß, wo er steht, nicht fragen muss, wofür.

Das Formular

Was nicht aufgeschrieben ist, ist nicht geschehen, und was aufgeschrieben ist, ist wenigstens gehalten. Jedes Dorrmarker Regiment führt sein Buch, und das 88. führt es mit Stolz: Vermerke, Gegenvermerke, Wiedervorlagen. Hauptmann Brandts Satz, das Papier werde sie beide wärmen, war halb Spott und halb Glaube.

Die Stube

Neun Pritschen, neun Männer. Der Trupp von neun ist die Einheit, in der ein Dorrmarker lebt, isst und hört, wie die anderen atmen. Wer den Husten seines Nachbarn im Schlaf kennt, merkt, wenn er sich ändert. Das ist die Stärke des Regiments und der Weg, auf dem es verloren wurde.

Der Frost

Wer in den Trockenen Marken geboren wird, weiß, wie Kälte tötet: leise, nachts, in Hütten ohne Brennstoff. Kein Dorrmarker hält Kälte für eine Prüfung. Das macht ihn hart gegen Jammer und weich gegen Wärme.

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Gründung	M40.3 (Aushebung in den Kasernen von Dorrmark-Süd)

AUSHEBUNG, HEIMATWELT & KULTUR

Aushebung und Tithe

Dorrmark hebt seine Linienregimenter nach einer Zählung aus, die seit der Gründung der Garnisonsstädte nie abgebrochen wurde. Das 88. trägt die achtundachtzigste Nummer und wurde in den Kasernen von Dorrmark-Süd aus den Söhnen und Töchtern der Landlosen geschlossen, die der Nachtfrost nicht genommen hatte. Die Werbung versprach Sold, und der Sold geht nach Hause: Wer eintritt, unterschreibt, dass seine Familie den Monatssatz erhält.

Das Regiment diente auf mehreren Welten, darunter eine Eiswelt, deren Name im Regimentsbuch geschwärzt ist, und kam zwei Winter vor der Öffnung der Nordkaserne als Kesselgarnison nach Firnhalde, auf Antrag des Planetengouverneurs, der Soldaten für die unteren Stufen von Hartenfels brauchte. Es sollte Rohrdiebe fangen und Streifen gehen. Ein Krieg war nicht vorgesehen.

Was die Heimatwelt verlor

Nichts, und das ist das Schwierige daran. Dorrmark besteht, die Garnisonsstädte stehen, und der Sold geht nach Hause, nur dauert die Post. Feldwebel Karst trat mit sechzehn ein, damit zu Hause Rationen ankamen; das Geld kam im Frühjahr, und sein kleiner Bruder war seit Wochen tot. Das Regiment verlor keine Welt, die es betrauern könnte, und fast jeder Dorrmarker trägt etwas mit sich, das er nicht vorzeigen kann.

Die Heimatwelt

Dorrmark ist eine Hochebenenwelt, trocken bis in die Knochen. Tagsüber steht die Hitze über den Getreidespeichern, nachts fällt die Temperatur so schnell, dass Wasser in den Eimern der Landlosen zu Eis wird, bevor der Morgen kommt. Zwischen den Speichern liegen die Garnisonsstädte, die Marken, in Ziegel und Panzerbeton gebaut, mit einem Hof in der Mitte, Arkaden an drei Seiten und einem Lampenmast, unter dem das Regiment zum Appell antritt. Die Nordkaserne von Hartenfels folgt diesem Muster, gebaut für eine wärmere Welt, als Firnhalde sie je kannte.

Der Nachteil, den sie mitbringen

Dorrmarker misstrauen der Härte und vertrauen der Fürsorge, weil in den Marken die Fürsorge immer von oben kam und die Härte von der Kälte. Wer ein Leben lang von Formularen, Zuteilungen und Kontingenten gelebt hat, hält den Menschen, der etwas zuteilt, für einen, der es gut meint. Einen Feind, der sich als Zuteilung kleidet, erkennt er erst, wenn er in der Zuteilung sitzt. Dazu kommt, dass ein Regiment, dessen Leben am Dienstplan hängt, nicht fragt, wer den Plan schreibt.

Regimentskultur

Höflich und schriftlich. Die Mitteilungen der Intendantur beginnen alle mit den Worten „Ich bitte um Nachsicht“, und die Männer hängen sie neben die Pritschen, obwohl niemand sie liest. Der Appell beginnt im Dunkeln. Die Mannschaften essen ihre Suppe schweigend. Am längsten Abend des Jahres gibt der Oberst das Essen für die Offiziere im Kasino, und die Mannschaften bekommen ihre Suppe am Morgen danach; das ist Tradition, seit es die Kaserne gibt. Die Torglocke am Nordtor, ein hundert Jahre alter Bronzekörper an einem daumendicken Hanfseil, wurde nie gezogen, weil man die Sirene benutzt.

Seit dem zweiten Winter grüßt man auf den unteren Stufen mit „Bleib warm“. Das Regiment hat den Gruß übernommen, ohne zu wissen, woher er kam.

Das Kommissariat

Eine Kommissarin, Edda Marsch, Mitte fünfzig, hager, dreißig Jahre im Dienst. Sie trägt keine Handschuhe; die aufgerissenen Knöchel werden mit Wachs aus den Beständen des Sanitäters bestrichen. Ihr Dienstzimmer, die Kammer eines früheren Zahlmeisters ohne Fenster, heizt sie nicht. Es enthält einen Tisch, einen Stuhl und einen zweiten Stuhl, auf dem noch nie jemand länger als eine Viertelstunde gesessen hat. Ihr Satz lautet: Kälte ist Ehrlichkeit.

Das Regiment hielt ihre Handschuhlosigkeit zuerst für eine Marotte, dann für eine Pose, und spricht heute nicht mehr darüber, wie man nicht mehr über das Wetter spricht. Sie hat meistens recht. Der Oberst sagt ihr das freundlich und hört ihr trotzdem nicht zu.

DIENSTGRADE & GLIEDERUNG

Dienstgrade

Dienstgrad: Soldat

Mannschaft. Der Trupp zählt neun; wer den Husten seines Nachbarn kennt, gehört dazu.

Dienstgrad: Gefreiter

Posten und Wachen: Torhaus, Wall, Nordtor.

Dienstgrad: Unteroffizier

Führt einen Waffentrupp (Kettenschwert, Flammenwerfer, Melter).

Dienstgrad: Feldwebel

Führt den Trupp von neun. Anrede: Feldwebel.

Dienstgrad: Hauptmann

Führt eine Kompanie. Anrede: Herr Hauptmann.

Dienstgrad: Major

Stab; das Regiment führt zwei.

Dienstgrad: Oberst

Regimentskommandeur. Anrede: Herr Oberst.

Dienstgrad: Intendant

Munitorum-Beamter der Kaserne, im Rang über den Feldwebeln, außerhalb der Gliederung. Schreibt die Dienstpläne, teilt Heizung, Brennstoff und Munition zu, führt das Zeughaus.

Aufbau

Garnisonsgliederung: drei Kompanien in der Nordkaserne von Hartenfels (Erste, Zweite, Dritte), jede in Züge und Trupps zu neun gegliedert. Dazu der Stab, ein Pionierzug mit Schweißgerät, die Sanitätsstube, die Intendantur im Erdgeschoss der Verwaltung und die Horchstation am Fuß der Zitadelle. Die Mannschaftsstuben liegen zwei Ebenen unter dem Hof, Verwaltung und Kasino bilden den Ostflügel. Die Zitadelle über der Kaserne, in den Fels gehauen, ist Gouverneursfestung und Rückfallposition des Regiments; auf ihrem Dach steht die Luftabwehr, und ihre Horchstation ist das astropathische Relais der Stadt.

Nach der Nacht der Öffnung besteht das Regiment aus den Resten auf der Zitadelle. Die Kompaniegliederung existiert nur noch im Regimentsbuch.

Teilregimenter

Erste Kompanie

Nr.: 1.

Stuben im Westflügel der Nordkaserne; hier riss um Mitternacht die Explosion den Boden auf. Die Mannschaften kamen im Hemd, mit Lasergewehren, in einen Hof voller Menschen, die sie kannten.

Zweite Kompanie

Nr.: 2.

Stellt die Fahrer der Kettenschlepper. Reste der Kompanie sammelte in der Nacht jemand zu einer Kolonne und führte sie durch die Ostmauer zur Zitadelle.

Dritte Kompanie

Nr.: 3.

Hauptmann Oskar Brandt; darunter der Trupp Karst. Fünf Mann unter Soll, am Kessel gebunden; Ersatz plant das Munitorum hinter dem Kessel ein. Acht Soldaten der Dritten starben auf der Rampe von Lager Sieben, Brandt im Ostflur der Verwaltung.

KOMMANDOSTAB

Kommandostab

Oberst Hendrik Lobe

Titel / Rolle: Oberst, Kommandeur des Regiments – gefallen

Zweiundsechzig, groß, schwer, mit den Augen eines Mannes, der seit Jahren nicht mehr richtig schläft und sich nicht darüber beklagt. Sitzt im Mantel hinter seinem Schreibtisch und trinkt Tee aus einem Blechbecher. Er will nicht, dass sein Regiment Krieg gegen Hungernde führt, liest die Berichte der Kommissarin und den des Planetengouverneurs und hält die Mutationen der Tiefenschichten für alt. Stirbt beim Essen der längsten Nacht, die Beine unter einem Balken zerdrückt, durch die Hand seines Intendanten.

„Sie haben immer recht, und niemand hört Ihnen zu. Das ist ein hartes Schicksal.“ (Nr. 80)

Auf Kuhls „Bleib warm, Herr Oberst“ antwortete er, ohne aufzusehen, „Danke, Kuhl. Sie auch“, so, wie man ein Sprichwort erwidert.

Kommissarin Edda Marsch

Titel / Rolle: Kommissarin des Regiments – lebt

Mitte fünfzig, hager, ein Gesicht aus Kanten. Spricht nie laut, sodass die Männer sich anstrengen müssen, sie zu verstehen. Hat früher Handschuhe getragen und erklärt, ein Handschuh sei ein Zwischenraum: Man greife nach etwas und wisse nicht mehr, wie es sich anfühle, und entscheide dann ein wenig falsch. Sie hat schon einmal auf einer Welt, deren Namen sie nicht nennen will, einen Winter gesehen, in dem alle freundlich waren. Stellt der Wärmegemeinde bei Lager Sieben den Hinterhalt, hält die Zitadelle und führt den Vorstoß zum Kessel.

„Kälte ist Ehrlichkeit.“

Erschoss Piet Kuhl aus zehn Schritt mitten in einem Wort und sagte danach: „Ich hatte ihn eine Weile im Visier. Er sprach zu viel.“

Hauptmann Oskar Brandt

Titel / Rolle: Hauptmann, Dritte Kompanie – gefallen

Führt die Dritte seit zwei Jahren und sieht aus wie einer, der seit zwei Jahren zu wenig schläft. Hat fünf Mann weniger, als er haben müsste, und keinen Ersatz. Nicht unfreundlich, nur ohne Mittel für Freundlichkeit. Liest Karsts Vermerk über den kranken Yannik Brey stehend, die Hände über einen Heizstrahler gehalten, der in einen Helm gepasst hätte. In der Nacht der Öffnung hält er den Ostflur der Verwaltung mit dreißig Mann und einer Barrikade aus Tischen, Aktenschränken und umgekippten Pritschen. Odo Kettels Flammenwerfer räumt den Flur, und Brandt steht aufrecht im Feuer.

„Schreiben Sie's auf, ich schreibe es auch auf, und das Papier wird uns beide wärmen.“ (Nr. 80)

Stand im Feuer aufrecht, die Pistole noch in der Hand, und sah Karst an. Er hatte nicht einmal Zeit, etwas zu sagen.

Feldwebel Tomas Karst

Titel / Rolle: Feldwebel, Dritte Kompanie, Trupp von neun – lebt

Achtunddreißig, mit sechzehn eingetreten, seit zweiundzwanzig Jahren Soldat. An der linken Hand fehlen Ring- und Kleinfinger, verloren in einem Winter auf einer Eiswelt; in der Kälte schmerzen sie am schlimmsten. Läuft der Wärmegemeinde zu, weil sie den Schmerz nimmt, trägt ihr den Plan für Lager Sieben zu, erschießt Wiebke Lund auf dem Wall, öffnet das Nordtor, erschießt Ruvo Hesse in der Horchstation und Yannik Brey auf dessen Bitte im Kesselgang, und tötet den Patriarchen mit dem Melter. Marsch hat ihm gesagt, sie werde ihn nach dem Kessel erschießen. Sie hat es nicht getan, weil sie ihn auf der Mauer braucht.

„Es hat mich nicht gehalten. Es hat mich benutzt.“ (Nr. 80)

Trägt in der Nacht, in der der Schnee fällt, die grauen Wollhandschuhe der toten Wiebke, zu groß, die Fingerspitzen leer. Eine Flocke fällt darauf und schmilzt nicht.

Intendant Piet Kuhl

Titel / Rolle: Intendant der Nordkaserne, Primus der Wärmegemeinde – gefallen

Hager, Anfang fünfzig, mit sehr sauberen Manschetten und einem schmalen Gesicht. Legt die Finger ineinander, wenn er spricht, und steht auf, wenn ein Feldwebel eintritt, obwohl er im Rang über ihm steht. Sein Dienstzimmer ist der einzige Raum der Nordkaserne, in dem man den Mantel ausziehen kann. Kürzt das Heizkontingent schriftlich und mit Bedauern, schreibt die Dienstpläne und schreibt mit ihnen den Aufstand. Seit dem Winter davor in der Gemeinde. Im Kasino tötet er den verwundeten Oberst und drückt ihm die Augen zu.

„Man bittet, und man wird gebeten, und niemand wird befohlen.“ (Nr. 80)

Seine letzten Worte, mitten im Satz: „Ich bitte um Nach…“ Er fiel, ohne dass seine Manschetten sich verschoben, und sah sehr höflich aus.

Astropath Oswin

Titel / Rolle: Astropath der Horchstation – lebt

Blind, sehr alt, das Tuch mit den eingestickten Zeichen über den leeren Augenhöhlen. Sitzt in einem Stuhl aus geschwärztem Eisen zwischen Kabeln, die in der Mitte des runden Turmraums zusammenlaufen, die Finger gespreizt, der Mund immerfort in Bewegung. Sendet dreißig Stunden lang einen einzigen Satz und hört Karst und seine fünfzehn als ein sehr lautes Licht. Nach der Zerstörung der Halle hört er, dass jemand geantwortet hat: kein Wort, nur eine Richtung.

„Der Kult ist die Tür.“ (Nr. 80)

Sagte zu Karst, nachdem dieser Ruvo erschossen hatte: „Man kann beides sein.“ Er meinte den Freund und den, der ihn töten wollte.

Wiebke Lund

Titel / Rolle: Scharfschützin, Trupp Karst – gefallen

Siebenundzwanzig. Sagt in vier Jahren im Trupp vielleicht zweihundert Sätze, und Karst hat sie alle behalten. Zieht an langweiligen Abenden ihre Kameraden in den Appellreihen durchs Glas und sieht

ihnen beim Atmen zu; bei sechs stand nichts vor dem Mund. Trägt graue Wollhandschuhe, zu groß, ein Geburtstagsgeschenk von Karst aus dem Lager auf der Eiswelt. Liegt in der Nacht der Öffnung in ihrem Nest über dem Nordtor, die Hand am Seil der Torglocke.

„Ich hab auf dich gewartet.“ (Nr. 80)

Hatte den ersten Wagen des Konvois im Fadenkreuz, seit er im Tal war, und schoss nicht, weil sie auf Karst gewartet hatte. Ihre letzten Worte: „Und? War sie gut, die Suppe?“

Angehängtes Personal

| Position | Anzahl | |---|---| | Kommissarin | 1 (Edda Marsch) | | Munitorum-Intendant der Nordkaserne | 1 (Piet Kuhl); Dienstpläne, Heizkontingent, Zeughaus | | Astropath, Horchstation der Zitadelle | 1 (Oswin), dazu 6 Wachen | | Sanitätsstube | ein kleiner grauer Sanitäter, der sein Stethoskop zwischen den Anwendungen unter dem Hemd wärmt, und Hilfskräfte | | Pioniere | 1 Zug, Schweißgerät für die Rohrwartung | | Feldprediger | 0 (Stelle seit dem zweiten Winter unbesetzt) |

Die Intendantur schreibt die Dienstpläne. Wer die Pläne schreibt, bestimmt, wer am Nordtor steht, und die Kommissarin war die Einzige im Regiment, die das nie für eine Formsache hielt. Die Feldpredigerstelle blieb offen, weil das Munitorum sie nicht besetzte; was sie hätte füllen sollen, füllten die Wärmestuben.

Die Regimentsstandarte

Die Regimentsstandarte hängt im Kasino der Nordkaserne über dem Kopfende der Tafel: ein Banner in Staubocker, darauf eine Bronzeglocke unter einem runden Bogen. Sie wurde nie in einen Feldzug getragen. Als in der Nacht der Öffnung der Kronleuchter quer über die Tafel stürzte, blieb sie hängen. Niemand hat sie abgenommen, und die Zitadelle führt keine Standarte.

DER MAKEL

Der Makel

Das 88. hält Freundlichkeit für Sicherheit. Ein Regiment, dessen Leben an Zuteilungen, Formularen und Dienstplänen hängt, wird von dem geführt, der sie schreibt, und wer sie schreibt, kann das Regiment an jeden Ort stellen, den er will. Es gab Warnungen: die Kommissarin, der Sanitäter, der Bericht des Planetengouverneurs, der Vermerk über den kranken Soldaten. Jede Warnung wurde aufgeschrieben, und das Aufschreiben ersetzte das Handeln, weil der Satz des Regiments sagt, gemeldet sei so gut wie gehalten.

Ein Fehler des Munitorum

Die Stufenzuteilung. Das Munitorum plant den Ersatz für die Garnison hinter dem Kessel statt vor ihm, und der Kessel ist der Punkt, an dem die Stadt aufhört, wärmer zu werden. Die Dritte meldete fünf Mann Fehlstand und bekam das Papier zurück. Die Heizung der Mannschaftsstuben wurde von der Intendantur Stück um Stück gekürzt, und das Munitorum genehmigte jede Kürzung, weil jede einzeln klein war. So bekamen die Stuben zwei Stunden am Morgen und zwei am Abend, und wer mehr

brauchte, suchte es anderswo.

BEKANNTE FELDZÜGE

Feldzüge

Die Stufen
Epoche: 960.M41 – 961.M41, zweiter und dritter Winter auf Firnhalde

Gegner: Kälte, Wärmediebstahl

Dauer: über zwei Jahre

Ausgang: Elf Anzapfungen in vier Tagen, keine Diebe; die Löcher werden zugeschweißt

Die Garnison geht die Stufen sechzehn bis zwanzig ab und sucht Rohrdiebe, weil der Planetengouverneur Wärmediebstahl dem Diebstahl von Munition gleichgestellt hat. Die Anzapfungen sind alt, mit Fett verschmiert, von Händen gemacht, die wussten, was sie taten. Die Leute liegen daneben in Decken und sehen zu, wie ein Pionierzug ihnen ihre Wärme zuschweißt. Wärmemarken aus grauem Papier, nicht übertragbar, zwei Stunden am Tag in der Halle, regeln den Rest. Wer hinter der Zwölften in der Schlange steht, bleibt draußen.

Lager Sieben
Epoche: 961.M41, neun Nächte vor der längsten Nacht

Gegner: Wärmegemeinde (Symbiontenkult), Hybriden

Dauer: eine Nacht

Ausgang: Einunddreißig Hybriden tot, acht Soldaten der Dritten tot; die Leichen werden in der Nacht auf Anweisung der Intendantur verbrannt

Kommissarin Marsch lässt Karst mit sechzehn Mann einen Konvoi aus drei Kettenschleppern zum Depot im Fels führen, als Köder, und stellt dreißig Lasergewehre auf die Galerien über der Rampe. Der Hinterhalt der Gemeinde kommt aus allen drei Hallentoren, gebückt, in Mänteln aus Kesselwolle, mit Bohrern, Schlagmeißeln und Eigenbauwaffen. Der Feuerüberfall von oben fegt die Rampe ab. Karst erschießt einen Hybriden mit zwei zusätzlichen Armen, der einen jungen Fahrer niederreißt, und erkennt in ihm den Gefreiten vom Nordtor. Am Morgen legt Marsch dem Oberst den Bericht vor. Lobe antwortet, Menschen, die frieren, stehlen, und fragt den Intendanten nach den Leichen.

Die Öffnung der Nordkaserne
Epoche: 961.M41, die längste Nacht

Gegner: Wärmegemeinde, übergelaufene Soldaten des Regiments

Dauer: eine Nacht

Ausgang: Nordtor geöffnet, Westflügel gesprengt, Oberst Lobe und Hauptmann Brandt tot; rund 140 Mann erreichen über die Ostmauer die Zitadelle

Der Dienstplan der Intendantur stellt nur Männer der Halle ans Nordtor. Um Mitternacht fahren sieben Lastschlepper mit dem Wappen der Intendantur und der Aufschrift Wärmeversorgung Kaserne vor, die Fahrer ohne Atemwolken, auf den Ladeflächen viele Köpfe. Wiebke Lund warnt, Karst erschießt sie und öffnet das Tor. Dann reißt eine Explosion den Westflügel auf, und die Mannschaften kommen im Hemd in einen Hof voller Menschen, die sie kennen. Die Sekunde des Zögerns kostet mehr Leben als alles andere in dieser Nacht. Im Kasino stirbt der Oberst. Ein Melter frisst ein Loch in die Ostmauer, durch das Marsch und die Reste einer Kompanie in die Nacht gehen.

Die Zitadelle

Epoche: 961.M41, die Tage nach der Öffnung

Gegner: Wärmegemeinde

Dauer: drei Tage Sturm, dann Belagerung

Ausgang: Die Zitadelle hält; hundertvierzig Mann auf den Zinnen; die Horchstation sendet weiter

Drei Tage rennt die Gemeinde gegen die Mauern an, und Kuhl entschuldigt sich bei jeder Meldung für die Verluste, als seien es Verspätungen. Am vierten Morgen bittet er Karst im Namen des Vaters, die Horchstation zum Schweigen zu bringen. Karst führt fünfzehn Mann durch einen alten Kesselgang hinauf, die sechs Wachen der Station sterben in zwei Minuten. Oben sitzt Oswin und sendet seinen einen Satz. Ruvo Hesse verwandelt sich und springt; Karst erschießt ihn. Er lässt den Astropathen weitersenden.

Der Kessel

Epoche: 961.M41, fünfter Tag der Belagerung

Gegner: Patriarch des Symbiontenkults, Hybriden

Dauer: ein Morgen

Ausgang: Die Halle unter dem Kessel verbrannt, Schwester Wenke, Yannik Brey und Intendant Kuhl tot, der Patriarch von Karst getötet

Karst geht die Aufstiegsstraße mit erhobenen Händen hinauf und bietet Marsch an, sie zum Patriarchen zu führen. Vierzehn Mann steigen hinab: ein Melterträger, ein Unteroffizier mit dem Kettenschwert, zwei Flammenwerfer, zehn Lasergewehre. Im Dampf der Kesselgänge fallen die Hybriden sie an und berühren Karst nicht. Er erschießt Yannik Brey auf dessen Bitte. Vor dem Kesselschott steht Schwester Wenke mit der Schürze; der Melter trifft sie. In der Halle verbrennen die Ringe sitzend und ohne Gegenwehr. Marsch erschießt Kuhl im Wort, Karst den Vater. Was die Gemeinde gewärmt hat, endet an der Sechzehnten Stufe, und in der ersten Woche erfrieren auf den unteren Stufen mehr Menschen als im ganzen Winter davor.

Der Schnee

Epoche: 961.M41, neunter Tag nach der Öffnung

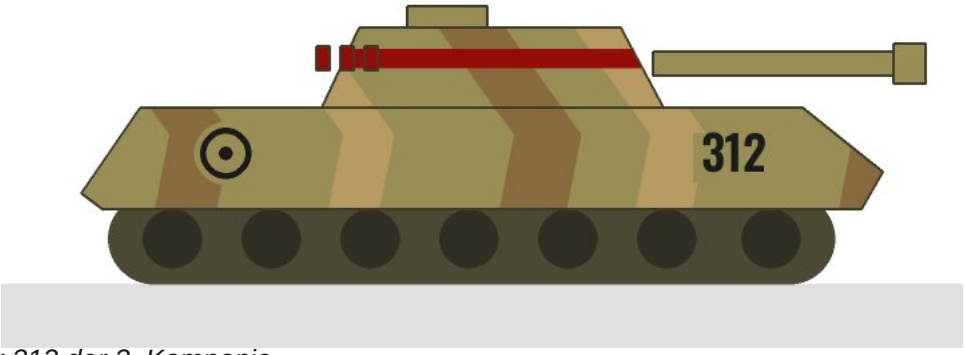
Gegner: Schwarmflotte (Tyraniden)

Dauer: laufend

Ausgang: offen; 212 Bewaffnete auf der Nordmauer

Oswin meldet, dass jemand geantwortet hat: ein Schiff, eine Flotte, Wochen entfernt. Marsch zählt die Nordmauer: einhundertzwanzig Regimentsreste, vierzig aus der Halle, der Rest Stadtwachen und Zivilisten mit Lasergewehren. Zu wenige, und es gibt keine anderen. In der Nacht gehen im Norden über dem Gletscher die Sterne aus, die alten Sirenen von Hartenfels heulen, und aus dem Dunkel fällt weißer Schnee. Was danach kommt, steht nicht im Regimentsbuch.

FAHRZEUGLIVREE



Kampfpanzer 312 der 3. Kompanie

Teil	Farbe	Citadel	Herkunft
Einsatzgebiet	Wüste und Steppe · Wellentarnung		
Grundton	#988E56	Zandri Dust	Uniform (Staubocker)
Tarnton 1	#B89A63	Morghast Bone	Vorbild des Einsatzgebiets
Tarnton 2	#8A6A3F	XV-88	Vorbild des Einsatzgebiets
Turmband	#960C09	Mephiston Red	Rangstreifen (Dienstrot)
Kennung	#1B1B1B	Dryad Bark	Standardfarbe

Rezept Rumpf: Zandri Dust (Grundfarbe) · Agrax Earthshade (Tusche) · Ushabti Bone (Schicht) · Pallid Wych Flesh (Kante)

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