

7. EDENMERE HUNTER-KILLER REGIMENT

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Züchtet die Beute aus dem Feuer, nicht aus dem Baum. Trefft nicht das Rudel: tötet den Hirten. Lasst keine Spur, die nicht verbrannt ist. Der Name bleibt, wer ihn trägt, stirbt.“

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	Jagdkommando – sucht und tötet benannte Ziele
Munitorum-Kennung	EZF-0847-M38.7-REG-07-HK
Heimatwelt	Edenmere
Tithe-Stufe	Solutio Particular
Sollstärke	4.200 Soldaten
Ist-Stärke	1.847 Soldaten
Loyalitätsstatus	Verschollen
Herkunft	Eigene Erfindung

Die Säulen

Die Züchtung durch Flamme

Edenmere ist ein Paradieswelt, weil seine Meere kühl sind und sein Boden fruchtbar. Aber alle hundert Jahre schlagen Brände ein, die der Welt Blitze tragen wie Gebote. Das Regiment versteht sich nicht als Schöpfung zivilisierter Pflanzung, sondern als Ausgebranntes, das sich selbst formt. Wir sind nicht gewesen, bevor das Feuer uns verbrannte. Das ist keine Schwäche, das ist unsere Gründung.

Der Hirte, nicht die Herde

Unser Auftrag ist keine Linie und keine Festung. Wir suchen einen Namen, einen Kommandanten, einen Verstand, der befohlen hat. Wir töten ihn und fünf seiner Offiziere und gehen. Das heißt jäger sein: Geduld haben, das Ziel isolieren, zuschlagen, verschwinden. Das Imperium schickt Wellenbrecher gegen unsere Art von Krieg: wir sind nicht dafür gemacht, Lande zu halten. Aber für einen einzelnen Hals sind wir unerbittlich.

Kein Gedächtnis der Anderen

Diese Säule ist unbequem und niemand spricht davon außer wenn der Kommissar nicht hört. Jeder, der dieses Regiment verließ, durch Versetzung, durch Verwundung, durch Heimat, wurde vergessen. Wir sprechen die Namen nicht mehr aus. Die Kaserne ist kalt genau dafür. Das Imperium hat 10.000 Jahre lang gelernt: Soldaten, die an ihre Comraden denken, sind nicht tödlich. Soldaten, die ihre Comraden vergessen, sind Instrumente. Wir sind ein Instrument. Das ist nicht ein Fehler. Das ist ein Ergebnis.

Ersatz durch Fremde, Treue durch Befehl

Unsere Rekruten kommen von Hollmoor, eine Welt, die das Imperium vergessen hat, oder verdient zu vergessen. Sie kennen unser Lied nicht, unsere Bräuche nicht, unsere toten Namen nicht. Das ist das System. Die Neuen können nicht trauern um Männer, die vor fünf Jahren fielen, wenn sie diese Männer nie kannten. Das ist Schutz. Das ist auch Gewalt. Aber es ist die richtige Gewalt.

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Militarum Regimentum	Astra Militarum
Gebräuchlicher Name	Die Feuerhüter
Herkunft des Namens	Erworben in der Schlacht von Kelkast Prime, M38.7, als das Regiment die Xenos-Schar des Jägers Morkellis während des Waldbrandes vernichtete und die Überlebenden aus den Flammen führte.
Regimentstyp	Hunter-Killer (Jagdtruppe für bezeichnete Ziele)
Gründung	M38.7
Zehnt-Grad	Solutio Particular (Besondere Abgabe)
Sollstärke bei Gründung	4.200 Soldaten
Gegenwärtige Stärke	1.847 Soldaten
Schlachtruf	Feuer hält; Eisen hält; Erde hält; wir halten.
Munitorum-Bezeichnung	EZF-0847-M38.7-REG-07-HK

AUSHEBUNG, HEIMATWELT & KULTUR

Aushebung und Tithe

Die 7. Edenmere wurde als Notlöscher aufgestellt, nicht als Zehnt-Einheit. Drei Jahre vor M38.7 hatte der Xenos-Raubtier *Morkellis* ein ganzes Flottengeschwader bei Kelkast Prime vernichtet. Das Kommissariat schrieb einen Notbefehl, und Edenmere (das Paradies) erhielt einen Tag Frist zur Auswahl. Gouverneur Vassis wählte nicht per Lotterie wie üblich. Er wählte die Gefangenen. Die Wahl war legal. Die Verordnung *Solutio Particular* erlaubt dem Gouverneur, Straftäter durch Dienst statt durch Tod zu reinigen. Achthundert zum Tode Verurteilte, die in den Hochsicherheitsverstänzen saßen (Diebe, Brandstifter, Mörder, zwei Priester, die Zweifel gehegt hatten), wurden ketten-weise Offizieren zugeführt und bekamen ein Lasergewehr statt eines Strickes. Das Regiment wurde nicht aus Soldaten gebaut. Es wurde aus Männern und Frauen gebaut, denen die Wahl fehlte. Das macht Soldaten schneller, manchmal. Es macht sie auch böse.

Was die Heimatwelt verlor

Edenmere war bekannt für die *Kesselmeister*, jene Handwerker, die für drei Generationen die Gießkessel formten, aus denen die besten Kunstgüsse kamen. Drei Hundert davon dienten in der ersten Aushebung. In den Kasematten unter der Stadt waren es zwölf, die noch das Handwerk unterrichteten. Drei starben in diesem Jahrzehnt an Alter. Heute gibt es niemanden mehr, der eine Form mit der nackten Hand knetet und den Fehler im Keramit als einen Schmerz in den Knochen spürt. Das Wissen war nicht aufgeschrieben. Die Kesselmeister hielten ihre Hände für die Aufzeichnung. Edenmere kann immer noch Keramit gießen, aber nicht mehr schön.

Die Heimatwelt

Edenmere ist keine Makropolwelt, keine Todeswelt, keine Schmiedewelt. Es ist ein Paradies, das alle tausend Jahre sich selbst frisst. Der Planet besitzt drei Kontinente, alle von Wald bedeckt, alle durchschnitten von Seen, die tiefer sind als die Höhenketten. Das Klima ist gemäßigt wie eine Bitte. Der Boden beträgt drei Meter fruchtbarer Humus. Die Ernte wird zweimal im Jahr eingefahren. Es gibt keine Seuchen, die die Standardziffer überschreiten.

Alle hundert Jahre schlagen die Blitze ein, nicht Stürme, die nennt man so nicht, *Blitze*, gewaltsame Flammen, die aus dem Warp scheinen zu greifen. Sie treffen an Orten, die keine Vorahnung haben, und sie verbrennen Wald schneller, als Wasser ihn ersticken kann. Danach wächst das Wald schneller nach. Die Menschen von Edenmere haben gelernt, nicht zu trauern über das, was die Flammen nahmen. Sie haben gelernt, es zu suchen. Jede Familie behält einen Brennstab: nicht als Feuer, sondern als Erbe. Jedes Kind, das gezeugt wird, wird in die Nähe eines Feuers gelegt, wenn es drei Tage alt ist, nur lange genug, um die Wärme zu kennen. Das ist kein Ritual der Ekklesiarchie. Das ist der Grund, warum diese Welt Menschen hat, die nicht bei der Asche weglaufen.

Die Gesellschaft Edenmeres ist nicht Adel und Bauern. Es ist Zentren und Randzonen. Die Zentren liegen in den Seen: schwimmende Städte, Plattformen aus Balken und Membranen, die in Generationen geflochten werden. Die Randzonen sind die Waldarbeitertrupps, die Kesselmeister, die Läufer, die zwischen den Zentren gehen. Die Hierarchie ist niedrig und verwebt. Es gibt einen Gouverneur, aber er war nicht immer einer, und jeder weiß, dass er es wieder nicht sein wird. Das Imperium findet das verdächtig. Das Imperium mag Hierarchien, die älter als die Menschen sind.

Der Nachteil, den sie mitbringen

Ein Edenmerer fürchtet ein stilles Feuer mehr als einen Raubzug. Stille Feuer lodern nicht. Sie fressen. Sie sind der Hunger, nicht die Wut. Das erste Mal, dass das Regiment unter Beschuss kam, ohne dass ein Feind im Sichtfeld stand (auf Vor-Terminus V, M39.2, eine Stellungseinnahme in grauem Regen unter grauer Luft), rannten dreißig Prozent der Neulinge davon. Sie suchten nach einer Flamme, die nicht da war. Der Unteroffizier Valdris musste vier davon selbst erschießen. Sie wollen nicht zurück zur Kaserne reden. Er hat es aber dennoch getan. Seitdem vertraut das Regiment ihm nicht, obwohl er recht hatte, oder gerade darum.

Ein Edenmerer muss das Feuer sehen. Ein Feuer ohne Sichtlinie ist ein Loch in der Wirklichkeit. Sie werden nervös. Sie werden wütend. Sie fangen an zu glauben, dass der Feind nicht dort kämpft, wo die Leiche liegt.

Regimentskultur

Die Feuerhüter marschieren ohne Lied. Sie summen stattdessen: drei Töne, immer wieder, keine Worte. Keine Leutnant hat jemals befohlen, dass es beginne oder ende. Es ist einfach Schall, der dort ist wie Atem. Unter Beschuss hört es auf. Die Stille danach wird als Segen empfunden.

Die Kaserne riecht nach Rauch, der Brände nie waren, nach Lagerfeuer, Speiseöl, ausgebrannten Geräten, die zweckentfremdet werden. Der Boden ist immer nass. Die Abzüge der Lasergewehre hinterlassen Kratzer auf den Platten. Das Imperium sendet Reinigungsmittel. Die Feuerhüter verwenden sie, um die Waffen zu warten. Sie sagen, dass Platten sauberer werden, wenn man Blut eine Woche alt

werden lässt.

Der Barrackenbrauch verbietet Freundschaften. Es ist nicht untersagt, es ist simpel unmöglich gemacht worden. Die Schlafsäle werden jeden zehnten Tag nach Zufallsprinzip umgestellt. Die Essensgruppen wechseln täglich. Niemand sitzt zweimal neben demselben Menschen. Das Commissariat hat es so verordnet. Aber das Regiment hat es angenommen. Die Feuerhüter trinken allein. Ein Soldat kann mit Brüdern trinken oder mit Fremden, nicht beides.

Die Toten werden in Massengräbern beigesetzt, wenn es Zeit gibt. Der Priester spricht über sie, aber nicht beim Namen. Der Name wird nach der Senkung aus der Rolle gestrichen. Ein Soldat, dessen Name gestrichen ist, war nie da. Die Rolle kann nicht lügen, also war er nicht da. Dies macht das Begräbnis schneller und den Nachschub-Verwaltung Kopfschmerzen weniger. Die Feuerhüter wissen, was vor sich geht. Keiner protestiert. Einige sagen, dass es gerechter ist, als wenn sich Männer an Männer erinnern, die sterben werden.

Das Kommissariat

Das Regiment hat fünf Kommissare unter einer Hauptkommissarin, Vosca Meridians. Vosca ist fünfundsechzig Jahre alt. Sie hat drei Exekutionen befohlen: zwei davon für Desertation, eine für Muterei. Sie hat zehn Soldaten ermahnt und danach wissen lassen, dass die Ermahnungen nicht in die Rolle kämen. Das ist nicht das gleiche wie Gnade. Das ist Effizienz. Die Feuerhüter fürchten sie nicht: sie verstehen sie. Das ist, was das Commissariat vergessen hat: dass Soldaten, die ihre Kommissare verstehen, danach handeln, ohne dass man ihnen befehlen muss. Sie tötet schnell. Sie tötet ohne Lust. Sie stellt sich nicht zwischen die Kugeln und die Deserteure. Sie lädt die Waffe selbst.

DIENSTGRADE & GLIEDERUNG

Dienstgrade

Dienstgrad: Großfeuer

Munitorum-Rang: Lord General · Anrede: Herr/Frau Großfeuer

Dienstgrad: Oberfeuer

Munitorum-Rang: Colonel · Anrede: Oberfeuer

Dienstgrad: Feldfeuer

Munitorum-Rang: Major · Anrede: Feldfeuer

Dienstgrad: Kesselmeister

Munitorum-Rang: Captain · Anrede: Kesselmeister

Dienstgrad: Leutnant

Munitorum-Rang: Lieutenant · Anrede: Leutnant

Dienstgrad: Gluthüter

Munitorum-Rang: Sergeant · Anrede: Gluthüter

Aufbau

Das Regiment steht auf dem Papier als eine vollständige Kampfgruppe mit vier Infanterie-Kompanien und einer unterstützenden Kompanie aus schweren Waffen. Jede Infanterie-Kompanie sollte drei Züge zu je drei Schützen-Trupps haben: neun Trupps von je zehn Soldaten pro Kompanie. Das sind 270 pro Kompanie, 1.080 im Infanterie-Aufbau. Die schwere Kompanie trägt zwölf Schützen-Trupps mit Raketenwerfer und Autokanonen: 120 Soldaten plus Wartung. Solltstärke: 1.200.

Die gegenwärtige Stärke ist 1.847. Das ist nicht ein Überschuss, es ist eine Zusammenmischung. Zwei Kompanien wurden auf Vor-Terminus V zerstört. Das Commissariat befahl nicht, sie neu zu gründen. Es befahl, die Überlebenden in die bestehenden Kompanien einzugliedern. Die erste Kompanie trägt jetzt sechshundert Trupps in zwanzig Zügen statt neun. Keine dieser Truppen hat weniger als drei Schützen. Keine hat mehr als siebzehn. Die Rollen sind unmöglich zu führen. Die Offiziere führen sie trotzdem. Das ist Kriegführung im Feldzustand.

Teilregimenter

1. Kompanie, »Die Kesselmeister«, Kommandant Leutnant Valdris Thorn

Ein großer Mann mit ergrauten Schläfen und einer Narbe über der rechten Schulterkugel. Trägt an der Brust eine alte Orden aus Keramit, nicht Emaille: ein Zeichen, dass er von Edenmere selbst kam. Die Companie ist eine Mischung aus zwei zerstörten Einheiten; Valdris lässt sie wissen, dass sie alle gleich tot sind, also können sie zusammen kämpfen. Status: Unterbesetzt und zunehmend lethargisch. Die letzte Offensive auf Vor-Terminus kostete fünfundfünfzig Prozent Verluste. Sie kämpfen immer noch, aber sie kämpfen, als würden sie bereits sterben.

2. Kompanie, »Die Nachtjäger«, Kommandant Hauptmann Issaia Venn

Eine Frau mittleren Alters mit rituellen Narben auf den Unterarmen, nicht vom Regiment, sondern von Edenmere. Sie trägt keine Orden. Ihr Lasergewehr hat eine Einkerbung für jeden Angriff, an dem sie befohlen hat: es sind dreiunddreißig. Die Kompanie ist ihre ursprüngliche Einheit; sie verlor siebenundzwanzig Prozent in fünf Jahren. Sie ist noch relativ intakt. Angeblich hat Venn heimlich damit begonnen, die Namen der Toten aufzuschreiben: eine verbotene Handlung. Das Commissariat weiß davon. Das Commissariat tut nichts. Das ist gefährlich.

4. Kompanie, »Die Gluthüter«, Kommandant Leutnant Kastor Merin

Ein junger Mann mit stahlgrauem Haar und keiner erkennbaren Emotion hinter den Augen. Trägt den Sturmbolter eines Platoons, obwohl er Kompanie-Kommandant ist: eine Unregelmäßigkeit, die signalisiert, dass er lieber kämpft als befohlen würde. Die Kompanie wurde acht Monate vor Vor-Terminus aufgestellt, hauptsächlich aus frischen Rekruten von Hollmoor. Sie verlor nur achtzehn Prozent in diesem Feldzug, eine Rate, die Spotter bemerkt haben. Die Militär-Inquisition hat Fragen gestellt, ob Merin seine Untergebenen opfert, um Verluste zu senken. Er antwortet nicht. Er befielt nur schneller.

KOMMANDOSTAB

Kommandostab

Oberst Helvenn Markos

Titel / Rolle: Regimental-Kommandant

Ein alter Mann mit ergrautem Haar und einer Prothese an der linken Hand (Ceremit, nicht Plaststahl), eine Ehre, die das Imperium selten vergibt. Die andere Hand zittert leicht, wenn er befielt. Er lässt das Zittern stehen. Er sagt, dass ein Mann, der Befehle gibt und nicht zittert, entweder nicht versteht, was er befiehlt, oder ein Monster ist. Markos verstand. Auf Vor-Terminus V, als die Divisionsführung befahl, einen Rückhalt zu halten, der unhaltbar war, befahl Markos dem Regiment stattdessen, sich langsam zurückzuziehen: ein Rückzug unter feuer, bei dem jede Position verteidigt wurde, aber keiner sterben musste, den man hätte retten können. Das war nicht der Befehl. Das war Ungehorsam. Das Commissariat kam nicht, um ihn zu erschießen. Es kam, um den Befehl zu lesen. Danach sagte es nichts. Alle wissen, dass Markos eines Morgens nicht aufwachen wird, und dass es vor der nächsten Schlacht sein wird. Er weiß es auch. Er befielt trotzdem. *„Feuer hält, aber nur wenn die Hand bleibt.“*

Hauptkommissarin Vosca Meridians

Titel / Rolle: Oberstkommissar

Eine Frau von fünfundsechzig, Gesicht wie Keramit, Augen, die keine Furcht kennen. Sie trägt an der Brust eine Munitorum-Genehmigung aus M37, die erlaubt ihr, einen Offizier zu erschießen, ohne auf das Commissariat zu warten. Sie hat es nie benutzt. Sie sagt, dass ein Kommissar, der seinen Grad der Sünde muss, nicht verdient zu leben. Sie hält sich an ihre Waffe, nicht, um zu drohen, sondern um sie zu befestigen. Sie war in fünf Kriegen. Sie hat niemals ein Urteil bereut. *„Das Imperium zahlt mich, damit es nicht zweimal für den gleichen Fehler bezahlt.“*

Enginseer Korval Shenn

Titel / Rolle: Techniker und Verbindungsmann des Adeptus Mechanicus

Ein Mann mit drei Mechanogreifer statt einer linken Hand und Auge-Implantaten, die rot leuchten, wenn er konzentriert. Seine Armour ist schwer mit Ritualen bedekt: Kantiklen des Omnissiah, gekratzt in die Plaststahlplatten. Er versteht nicht, warum das Regiment die Waffen nicht besser reinigt. Das Regiment versteht nicht, warum er immer nach dem Maschinengeist fragt. Die Zusammenarbeit ist funktional und kalt. Er wurde von einem Xenos-Raubtier fast getötet, bevor das Regiment eintraf. Er denkt nicht oft daran. Er redet manchmal darüber. *„Der Maschinengeist vergisst, aber ich nicht.“*

Angehängtes Personal

| Personalart | Anzahl | |---|---| | Kommissare (unter Hauptkommissarin Meridians) | 5 | | Ekklesiarchie-Priester | 3 | | Ordensdiener / Akolythen | 41 | | Psyker der Scholastica Psykana | 2 | | Primaris Psyker | 1 | | Enginseer / Techniker | 4 | | Ogryn Hilfs-Trupps | 8 (zwei Trupps) | | Ratling Späher | 11 |

Die Friction zeigt sich zwischen Commissariat und Enginseer. Der Enginseer befält, dass Waffen nicht mit Rauch gereinigt werden. Der Commissar sagt, dass eine saubere Waffe ein leeres Herz hat. Der letzte Streit war laut genug, dass das Regiment lauschte. Heute reinigt der Enginseer die Waffen selbst, mit Rauch. Das ist kein Kompromiss. Das ist Unterwerfung unter die Überzeugung, dass ein Krieg, der nicht Gnad hat, nicht mit Gnade gewonnen wird.

Die Regimentsstandarte

Ein Tuch, das drei Meter hoch ist und aus Edenmere-Baumwolle gewebt wurde, grau, mit goldenen Schriftzeichen, die den Namen aller neun aufgelösten Vorgänger-Regimenter führen. Der Stoff selbst ist alt; das Imperium hätte ihn längst erneuert, aber das Regiment bewahrt ihn. Auf der Rückseite sind sieben Schlacht-Ehren angestrafft: Kelkast Prime, Vor-Terminus V, Hollmoor V, und vier, deren Namen die Rollen nicht mehr führen, weil das Regiment später als verschwunden gemeldet wurde.

Das Bannertuch wurde fast auf Vor-Terminus verloren, als der Fahnenträger Soldatkin fiel und es nicht losgeben wollte. Ein junger Soldat der 2. Kompanie, dessen Namen nicht vermerkt ist, sprang hinein und trug es aus dem Feuer zurück. Später konnte niemand sagen, wer dieser Soldat war. Es ist möglich, dass er gar nicht existierte: dass eine Halluzination, eine Hoffnung, ein Gebet die Standarte gerettet hat. Die Feuerhüter sagen, es war das Feuer selbst, das kam.

DER MAKEL

Der Makel

Der verlorene Heimat-Welt.

Im Jahr M39.8, siebzehn Monate nachdem das Regiment die Schlacht von Vor-Terminus überlebte, kam ein Schiff des Administratum mit Briefen. Ein Brief stammte vom Gouverneur Vassis von Edenmere. Der Brief sagte, dass der Gouverneur tot war, seit M38.9, fast ein Jahr lang. Der Brief sagte auch, dass seine Nachfolgerin, Gouverneurin Kael, einen Befehl gegeben habe: Die 7. Edenmere sollte nicht mehr das sein, was sie war. Sie sollte aufgelöst und ihre Reste anderen Regimentern zugeordnet werden.

Das Imperium antwortete drei Monate später. Die Antwort war ein Fehler in der Munitorum-Telegraphie. Edenmere (Heimatwelt) sollte die nächste Levy aufstellen, nicht auflösen. Der Gouverneur las den Befehl zweimal. Das Regiment wurde auf Vor-Terminus V stationiert gelassen, unter Befehl eines Kommandanten, der nicht mehr der seinen war.

Ein Monat danach kam eine zweite Nachricht: Edenmere selbst war nicht mehr zu erreichen. Ein Warp-Sturm hatte die Monde der Welt verdunkelt. Keine Schiffe kamen von dort. Keine Befehle kamen von dort. Die Welt war nicht zerstört (das Imperium hätte den Explodierenden-Stern der Ekstermination

registriert), sondern gelöst, wie Salz in Wasser.

Das Regiment wurde vergessen. Keine neuen Befehle kamen. Keine neuen Soldaten kamen. Die Munitorum-Rollen führten 7. Edenmere noch auf, aber nur als Archiv-Eintrag. Die Welt, von der es kam, existierte nicht mehr für die Imperium. Das Regiment existiert nicht mehr für die Imperium. Aber die Soldaten existieren, und sie kämpfen immer noch, an Orten, deren Namen keinen senden.

Das zeigt sich täglich. Jeder Soldat weiß, dass sein Heimat weg ist. Jeder Soldat weiß, dass, wenn er verwundet wird und evakuiert werden muss, es keine Heimat gibt, zu der er gehen kann. Das Regiment ist eine Kaserne ohne Fundament. Es kämpft nicht für Edenmere mehr: Edenmere ist Ruine oder Rauchwolke oder nichts. Es kämpft, weil Kämpfen das ist, was Regimenter tun. Manche sagen, dass das Regiment tot ist und nicht aufgehört hat, sich zu bewegen.

In der Schlacht zeigt sich der Makel anders. Die Feuerhüter kämpfen rücksichtslos, als würden sie ein Verbergen ausprobieren. Sie setzen sich Feuer aus, das andere Regimenter nicht würden. Das Commissariat hat bemerkt. Hauptkommissarin Vosca wurde danach gefragt, ob das Regiment Selbstmord wählt. Sie antwortete: „Das Regiment wählt, dass das, was es tut, bedeutet, dass es nicht vergessen wird. Das ist nicht Selbstmord. Das ist Handschrift.“

In der Kaserne sitzen Männer und Frauen beisammen, die wissen, dass ihre Heimat weg ist, und dass, wenn der Krieg endet, es keinen Ort geben wird, zu dem sie zurückkehren. Einige sagen, dass das befreiend ist. Einige sagen, dass das verdammnis ist. Keine der beiden Seiten redet mit der anderen.

Ein Fehler des Munitorum

M38.9. Vor-Terminus V war eine Versorgungsstation, nicht eine Kampfzone. Das Regiment kam dort hin mit vollen Munitionsmagazinen und vollen Mägen. Der Quartiermeister verwaltet zwei Jahre Vorräte.

Im Jahr M39.1, als die erste große Offensive kam, befahl der Divisions-Quartiermeister einen Nachschub: Drei Schiffe sollten Munition, Medikamente, Promethium bringen.

Eine Schiff kam nicht an. Es wurde von einer Xenos-Kreuzer versenkt.

Das zweite Schiff kam an, aber mit dem falschen Ladung. Es trug Kalt-Wetter-Ausrüstung für eine Welt, die Wüste war. Fünfhundert Uniform-Jacken, Stiefel für Schnee, Thermische Decken. Der Quartiermeister schrieb drei Beschwerden. Der Munitorum antwortete nicht.

Das dritte Schiff kam an mit richtiger Munition, aber zwei Jahrzehnte zu spät. Der Krieg war vorbei. Die Munition wurde gelagert. Sie wurde nicht verwendet.

Der Fehler war ein einziger verdrehter Ziffern in einem Befehl, geschrieben in ein Datakern auf Terra. „Vor-Terminus Fünf“ wurde zu „Vor-Terminus Fünfzehn“. Das andere Regiment (nicht das hier) bekam die richtige Lieferung, verspätet, für einen Kampf, der gelöst war.

Das Regiment verlor vierhundertneun Soldaten auf Vor-Terminus V. Zweihundertundsechzig von ihnen starben, weil es nicht genug Munition gab und sie mit Bajonetten kämpfen mussten. Hundertfünfundsechzig starben durch Infektionen, weil die medizinischen Stoffe auf der falschen Welt lagen. Der Feldchirurg Korhanes schrieb einen Bericht. Der Report wurde archiviert. Niemand wurde ernennt. Das ist nicht wie das Imperium arbeitet. Das ist genau wie das Imperium arbeitet.

BEKANNTE FELDZÜGE

Feldzüge

Kampagne Ein: Kelkast Prime und die Jagd nach Morkellis

Epoche: ca. 752.M38

M38.7, Segmentum Obscurus, versus Xenos-Intelligenz klassifiziert als »Der Jäger Morkellis«, drei Monate

Das Regiment wurde als Antwort auf einen Raubzug aufgestellt, nicht auf eine Invasion, sondern auf einen einzelnen Xenos-Kommandanten, dessen Flotte ein Schlachtschiff-Geschwader zerstört hatte und dann landete, um zu Fuß den Planeten zu durchkämmen. Morkellis war eine intelligente Kreatur, aber nicht sehr. Es jagte. Es aß. Es verließ die Schädel seiner Beute auf Treppen.

Das Regiment wurde schnell trainiert und schneller versendet. Die Kommandanten wussten, dass sie suchen mussten, nicht kämpfen. Das Regiment marschierte drei Wochen durch Wälder, die keine Kartographie hatten. Dann fand es den Jäger, nicht in Nahkampf, sondern am Rande eines Waldbrandes, der spontan entstand, als wäre er ein Omen. Die Feuer waren überall. Die Soldaten der Edenmere fingen kein Feuer fürchten an: sie fingen Feuer als Waffe an. Sie trieben Morkellis und seine Kreatur-Gefolge in die Flammen. Morkellis selbst wurde von drei Lasergewehr-Schüssen durchlöchert, während es lief. Seine Leiche wurde nie geborgen. Das Regiment hielt der Flammen ab und evakuierte fünftausend zivile Flüchtlinge, die sich in Waldlöchern versteckt hatten.

Verbündete Regimenter: Die 14. Calixis-Infanterie und die 2. Hollmoor-Sappers Ergebnis: Sieg mit schweren Verlusten an Zivilisten. Das Regiment erlitt zweiundneunzig Todesfälle. Ergebnis-Schicksal: Die Calixis-Infanterie wurde nach Sektor Ereshkan verlegt. Die zwei Regimenter kämpften nie wieder zusammen. Die Hollmoor-Sappers blieben in Nähe. Das Regiment schuldet ihnen eine Schuld, die es nie zahlen wird.

Die Belagerung von Vor-Terminus V

Epoche: ca. 148.M39

M39.1–M39.3, Segmentum Obscurus, versus Xenos-Kraft unbekannter Zusammensetzung, sechzehn Wochen

Vor-Terminus V war eine Versorgungsstation, umfangreich genug für drei Kompanien, aber nicht für Krieg. Das Regiment kam dort hin, um eine Position zu halten, die niemand halten konnte. Die Xenos kamen in Wellen, nicht Tyraniden, nicht Orks, sondern etwas Drittes, unklassifiziert. Sie waren im Maßstab zu klein und im Kopf zu groß. Sie verwendeten primitive Waffen, aber taktisch. Sie lernten schnell.

Das Regiment hielt. Es hielt sechzehn Wochen, über eine bloße drei-Woche-Versorgung hinaus. Der Quartiermeister ordnete Rationierungen an. Die Soldaten aßen jeden Tag weniger. Nach der achten Woche wurden die Rationen auf ein Drittel reduziert. Nach der zwölften Woche befahl der Kommandant, die toten Xenos zu kochen. Das wurde nicht als Kannibalismus klassifiziert: das Fleisch war nicht Imperiale Fleisch. Aber die Soldaten aßen es nicht gerne. Sie aßen es aus Notwendigkeit.

Die Erleichterung kam in der sechzehnten Woche, nicht durch ein neues Heer, sondern durch eine Flotte, die die Xenos abgab. Das Regiment zog ab mit vierhundertneun Todesfällen und siebenhundertachtundneunzig verwundeten.

Verbündete Regimenter: 4. Vor-Terminus-Luftfahrt-Regiment, 19. Vor-Terminus Infanterie Ergebnis: Taktische Niederlage. Das Position war nicht mehr zu halten. Das Regiment verließ es. Ergebnis-Schicksal: Die 19. Vor-Terminus-Infanterie wurde aufgelöst. Seine überlebenden Soldaten wurden der 7. Edenmere zugeordnet, gegen den Willen beider. Sie vertrauen einander nicht. Sie kämpfen trotzdem.

Hollmoor und das stumme Gelübde

Epoche: ca. 563.M39

M39.5–M39.7, Segmentum Obscurus, versus unbekannte Kraft, acht Wochen

Das Regiment wurde zur Weltklasse Hollmoor versendet, jene Welt, von der seine gegenwärtigen Rekruten kommen. Das ist kein Zufall. Das Kommissariat wollte, dass junge Soldaten ihre Heimatwelt unter Waffen sehen. Das ist eine Ordnung: Zerstöre, was du liebtest, oder liebe, was du zerstörst.

Hollmoor ist eine graue Welt mit Fabrikschornsteinen und Elendsvierteln. Das Regiment kam dort an, um eine Fabrikzone zu verteidigen. Der Feind war unklar: Berichte sprachen von Kult-Aktivisten, von verdorbenen Menschen, von etwas in den unterirdischen Kavernen. Das Regiment kämpfte mit Armeebefehlen, die älter waren als die Soldaten und weniger nutzbar.

In der sechsten Woche passierte etwas, das kein Bericht klären konnte. Leutnant Valdris befahl dem Regiment, nicht mehr in die Oberstadt zu gehen, sondern in den Unterbau. Der Divisions-Kommandant antwortete mit einem Gegenbefehl. Valdris ignorierte es. Das Regiment folgte Valdris statt dem Kommandanten. Das ist nicht Meuterei, das ist Glauben an eine Anführer, die ihre Soldaten kennt.

Die Unterbau-Kämpfe waren kurz und schrecklich. Das Regiment fand die Ursache der Verderbnis: ein Symbiont-Schrein, Kilometer unterirdisch. Es wurde gelöst. Das Imperium anerkannte nicht, wie es gelöst wurde. Das Commissariat stellte Fragen. Valdris antwortete nicht. Hauptkommissarin Vosca beendete die Befragung, indem sie sagte: „Der Leutnant sah, was die Befehle nicht sehen. Das ist das Unterschied zwischen einem Soldat und einem Beamten.“ Das war das letzte Mal, dass das Commissariat fragte.

Verbündete Regimenter: Keine. Das Regiment war allein auf Hollmoor. Ergebnis: Unbekannt. Der Oberstfelder-Bericht fehlt. Der Befehl kam, Hollmoor zu verlassen. Das Regiment verließ es. Ergebnis-Schicksal: Das Regiment ist nicht mehr auf den Munitorum-Karten eingeczeichnet. Offizielle Klassifizierung: Vermisst, möglicherweise zerstört.

ZU DEN KERNDATEN

Die Nummer 7 deutet auf eine späte, nichtsdestotrotz ständige Gründung hin. Edenmere hat über vier Jahrtausende mehr als vierzig Regimenter abgegeben, von denen keines mehr existiert. Das jetzige Heer trägt die Ehren von mindestens neun Vorgängern: die 7. wurde siebenmal aufgelöst und siebenmal unter derselben Nummer neu aufgestellt. Die Soldaten, die heute unter dem Namen 7. Edenmere dienen, erben Bannertücher von toten Heeren, die sie nie kannten, und sie schämen sich nicht darum. Ganz im Gegenteil: Der Zwang, sich an die Ehre einer ständig neuen Generation anzuschließen, ist ein Akt der Unterwerfung unter etwas, das größer ist als jedes Einzelleben. Sie werden nicht geboren als Feuerhüter, sie werden zu welchen. Und wenn sie sterben, werden es andere für sie.