

23. KHOM-HABARA

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Unter Salz geboren, in Schwärze gehärtet, für Tiefe verdammt, für Sieg verdrahtet.“

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	Sturmregiment – Nahkampf und Grabenräumung, hohe Verluste
Munitorum-Kennung	KH-23-TP-CHEM-DEMO
Heimatwelt	Khom-Habara
Tithe-Stufe	Decuma Particular
Sollstärke	4.210
Ist-Stärke	1.847
Loyalitätsstatus	Loyal
Herkunft	Eigene Erfindung

Die Säulen

Tiefe ist Herrschaft

Der Untergrund ist ihre Welt. Oberfläche ist Schwäche. Ein Soldat der Tunnel Rats lernt früh: wer die Ebenen und Schächte kennt, kennt den Feind besser als die Feind sich selbst. Dunkelheit ist nicht Angst, Dunkelheit ist Vorteil. Sie graben nicht, um zu fliehen. Sie graben, um zu dominieren. Eine Höhle ist eine Burg, wenn man die Türen kontrolliert.

Salz und Blut sind untrennbar

Khom-Habara hat keine Tugend, nur Schuld und Buße. Die Soldaten dieser Regiment stammen aus den Straflagern. Jeder Schuss, den sie abgeben, schuldet die Heimatwelt dem Imperium als Sühne. Das ist nicht eine Last, die sie tragen, das ist die Wahrheit ihrer Existenz. Sie akzeptieren, dass ihr Leben ein Pfand ist. Das macht sie gefährlich, weil sie nichts zu verlieren haben und alles zu verdienen.

Kein Befehl ohne Blut

Sie gehorchen dem Oberst nicht, weil er weise ist. Sie gehorchen, weil er härter ist als jeder Gegner, den sie treffen könnten. Gehorsam wird mit Schmerz erkauft. Ein Befehl, der keine Strafe trägt, wenn man ihn bricht, ist kein Befehl. Der Oberst versteht das. Die Mannschaften verstehen das. Das ist nicht Ordnung, das ist ein Pakt zwischen Bestien.

Ehre durch Eid

Sie haben einen Schwur geleistet, den keine andere Armee schwört: Sie werden nicht nach Hause gehen. Nicht bis Khom-Habara frei ist von der Schuld, die sie begangen haben. Jeder weiß, dass »frei« bedeutet »tot«. Der Schwur ist daher ein Todeseid. Das war kein Fehler der Recruitment-Offiziere, das war Absicht. Ein Soldat, der keinen Grund hat zu leben, ist der beste Soldat, den die Armee haben kann.

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Militarum Regimentum	Astra Militarum
Rufname	Tunnel Rats
Herkunft des Namens	Verdient im Feldzug: erste Schlacht unter Tage auf Kesh-Mallus M41.287, wo sie ohne Karten in tausend Meter Tiefe einer Orkkolonne folgte und sie ausblieb
Regimentstyp	Nahkampf (Sturm- und Grabennähe-Spezialistentruppen)
Gründung	M41.289

AUSHEBUNG, HEIMATWELT & KULTUR

Aushebung und Tithe

Khom-Habara ist eine Salzwelt mit einer Tithe-Stufe so hoch, dass der Planetengouverneur jede zweite Generation aussenden muss, um die Kapazität der Minen zu halten. M41.289 öffnete sich ein Warp-Riss im Sektor Ereshkan: drei Welten in drei Monaten verloren. Der Imperiale Kommissar forderte eine Nothebung von Khom-Habara: nicht den planmäßigen Zehnt, sondern fünfzehntausend Soldaten in vier Wochen. Der Planetengouverneur hatte zwei Entscheidungen: entweder würde er eine unterausgebildete Miliz schicken und hingerichtet werden, oder er würde die Strafgefangenen seiner Salzbergbau-Komplexe (insgesamt siebentausend verurteilte Soldaten, Banditen und politische Feinde) unter die Waffe nehmen und weitere Gefangene damit ersetzen. Er tat beides. Die Tunnel Rats waren nicht geplant, sie waren eine Säuberung mit militärischem Zweck. Dass sie überlebten, lag daran, dass die anderen Regimenten fielen.

Was die Heimatwelt verlor

Die Salzgruben von Khom-Habara brauchten Grubenaufseher: über zwei Generationen ausgebildete Männer und Frauen, die wussten, welche Schichten halten und welche brachen. Dreihundertachtzig solcher Aufseher gingen mit der 23. Sie waren kein numerischer Großteil (das Regiment hatte siebentausend Köpfe), aber sie waren die Säule der Grubenverwaltung. In den zehn Jahren seitdem ist die Produktivität der drei tiefsten Salzlagerstätten um sechsundvierzig Prozent gefallen. Die Ersatzlehrlinge sind billiger und schneller ausgebildet worden. Sie verstehen nicht das System. Zwei Grubenkollapses seit M41.295. Einhundertvier Tote in den Minen, zahlt der Imperium nicht, weil es keine Soldaten waren.

Die Heimatwelt

Khom-Habara ist eine trockene Welt ohne große Gewässer: hundertachtzig Millionen Quadratkilometer Wüste, unterbrochen von Salzflüssen, die nur während der Überschwemmung in vier Monaten des Jahres fließen. Zwei Drittel des Jahres liegt die Mittagstemperatur über neunzig Grad Celsius, und in den kältesten Monaten sinkt sie nachts unter minus fünfundvierzig. Das Land ist nicht feindlich, es ist abwesend. Es gibt keine Feinde auf der Oberfläche, weil nichts leben will. Die Kraft der Welt liegt unter ihr. Kilometer unter der obersten Kruste liegen Salzlager, die älter sind als die Menschheit. Die Minen

von Khom-Habara greifen zurück auf M25. Die Bevölkerung ist konzentriert um die Bergbaubezirke: vier Millionen Menschen, versammelt in Kasernen-Komplex-Städten, wo die Unterteilung zwischen Gefängnis und Siedlung nicht besteht. Ein Mann, der in den Minen arbeitet, ist Soldat. Ein Soldat, der seiner Schicht nicht folgt, ist verurteilter Häftling. Die Kultur ist vertikal: jede Familie kennt nur ihre Schicht und die beiden Schichten über und unter ihr. Niemand sieht die Sonne mehr als eine Stunde pro Woche.

Der Nachteil, den sie mitbringen

Ein Soldat der Tunnel Rats, der eine Batterie Artillerie betreuen soll, wird nicht verstehen, wie man Entfernungen unter freiem Himmel misst. Ein Soldat, der einen Panzer über ebenes Gelände fährt, wird von dem Gefühl verrückt werden, dass die Erde so weit fällt, dass niemand ihn schützen kann. M41.304 verlor die 23. ein halbes Dutzend Leoparden-Panzer in der Schlacht von Grendels Fluss, nicht weil der Gegner stärker war, sondern weil die Fahrer in der ersten halben Stunde der Offensive in die Flucht gingen. Sie waren oben. Die Erde war nicht unter ihnen. Seitdem befähigen die Obersten der 23. nur noch Unteroffiziere, die in den Minen geboren wurden: das sind drei von hundert Kandidaten.

Regimentskultur

Die Kaserne der 23. (wenn sie je eine hatte, was sie fast nie haben) riecht nach Seife und Blut. Die Seife kommt daher, dass unter Tage jeder Kratzer infiziert wird: die Salzaerosolpartikel bohren sich unter die Haut. Das Blut kommt daher, dass ein Oberst unter einem anderen Oberst dient, und darunter ein dritter Kommandant, und unter ihm noch ein vierter: die Kette der Befehlshaber reißt nicht. Eine informelle Struktur ohne Register. Ein Soldat, der zu langsam marschiert, wird von einem Unteroffizier geschlagen. Ein Unteroffizier, der unbefugt schlägt, wird von seinem Hauptmann geschlagen. Es ist nicht Barbarei, es ist Hierarchie. Es ist nicht Missbrauch, es ist Disziplin. Die Mannschaften singen nicht. Sie arbeiten. Sie arbeiten so, wie man unter Tage arbeitet: stumm, mit Konzentration, und wenn die Schicht endet, sind sie zu müde, um etwas anderes zu denken. An Bord der Truppentransporter wird die Munition gezählt: jede Patrone drei Mal. Die Ration ist Salzpilzbrot und geräuchertes Krot-Fleisch (ein Berglebewesen aus den tieferen Schichten). Die meisten Soldaten sind magersüchtig und apathisch. Das ist Hunger, nicht Moral.

Das Kommissariat

Die 23. Khom-Habara hat drei Kommissare unter einem Hauptkommissar, der eine Frau ist. Sie heißt Shen'ak, und sie wurde selbst einer der Strafgefangenen: sieben Jahre lang Grubenarbeiterin, bevor die Schola Progenium sie fand und als Kommissarin ausbildete. Sie wissen, was sie tut, wenn sie einen Mann hinrichtet, weil er gegessen hat, ohne zu fragen. Sie haben Angst vor ihr. Das ist richtig. Die Kommissare der 23. sind nicht Korrektiv, sie sind Verlängerung des Obersten. Sie sind sehr effektiv.

DIENSTGRADE & GLIEDERUNG

Dienstgrade

Dienstgrad: Tiefenmeister

Munitorum-Rang: Colonel · Anredeform: »Tiefenmeister«

Dienstgrad: Schachtführer

Munitorum-Rang: Major · Anredeform: »Schachtführer«

Dienstgrad: Markscheider

Munitorum-Rang: Captain · Anredeform: »Markscheider«

Dienstgrad: Sperrer

Munitorum-Rang: Lieutenant · Anredeform: »Sperrer«

Dienstgrad: Bohrermeister

Munitorum-Rang: Sergeant · Anredeform: »Bohrermeister«

Dienstgrad: Arbeiter

Munitorum-Rang: Trooper · Anredeform: »Arbeiter«

Aufbau

Die 23. Khom-Habara ist strukturiert in fünf Assault-Kompanien à je sechzig Soldaten (Original: achtzig), je drei Zügen mit vier Gruppen zu je vier Mann. Jede Kompanie hat eine Kommandogruppe mit einem Hauptmann (Markscheider), einem leitenden Unteroffizier (Bohrermeister) und zwei Sanitätern. Der Schwerpunkt liegt auf dem Nahkampf: jede Gruppe trägt Lasergewehre mit reduzierter Reichweite und vier Flammenwerfer pro Zug. Schwerwaffen sind extern angehängt und werden von regulären Infanterieregimentern geborgt, was bedeutet, dass die 23. fast nie Feuernetzunterstützung hat. Die aktuellen Zahlen: die fünf Kompanien sind auf durchschnittlich vierunddreißig Soldaten heruntergegangen. Drei Kompanien haben jeweils nur noch zwei Züge, statt drei. Das ist nicht Verlust, das ist Verfestigung. Der Oberst hat beschlossen, dass er vier volle Kompanien lieber hat als fünf. Eine Kompanie wurde aufgelöst und ihre Überlebenden wurden verteilt.

Teilregimenter

Erste Gräber (23.1, Nahkampf-Sturm)

Hauptmann Var Khess, eine Frau mit tiefer Narbe über dem linken Auge, die sie von einer Granate bekam, bevor die 23. gegründet wurde. Sie trägt ein Energieschwert unter ihrer Flakrüstung, nicht regulär, nicht genehmigt, aber der Oberst fragt nicht. Zustand: Kampftauglich, einundvierzig Soldaten, vier Unteroffiziere, zwei Sanitäter. Sie hat die Schlacht von Grendels Fluss überlebt, indem sie sich in einen Bunker verkroch, in dem dreißig Soldaten starben. Sie sagt, das war taktisch. Niemand bestreitet es.

Durchbrecher der Tiefe (23.2, Nahkampf-Spezialisten)

Leutnant Gess Dormir, ein junger Mann mit einer unerwarteten Eigenschaft: er ist geduldig. Eine Rarität unter den Offizieren der 23., wo Ungeduld das Standardverhalten ist. Er hat eine augmentierte linke Hand (Schrapnell auf Kesh-Mallus) und benutzt sie zum Signalisieren in dichten Räumen. Zustand: Kampftauglich, neununddreißig Soldaten, eine unterbesetzte Versorgungskompanie. Sie war die ursprüngliche Verurteilten-Kohorte, nicht Zugewiesene, sondern freiwillig Gefallene, die ihre Strafe durch Krieg abbüßen wollten. Gess war damals ein Feldwebel. Die meisten seiner ursprünglichen Männer sind tot. Die neuen sind nicht wie die alten.

Salzzeichen (23.3, Grenzdruck-Spezialisten)

Hauptmann Kohl, eine Frau ohne Narben, was bedeutet, dass sie noch nicht lange hier ist, da stimmt aber nicht. Sie war zwei Jahre lang in einem Kriegsgefangenenlager auf Hyvast und kam als Austausch zurück. Sie leitet eine Gruppe von achtundzwanzig Soldaten, die wie ein einzelner Leib funktionieren, weil sie alle zusammen im Lager waren. Zustand: Maximal effektiv, schwach in Zahlen. Sie haben einen internen Dialekt entwickelt, den nur sie sprechen. Die letzte Zusammenführung mit der Khom-Habara 15. (einer anderen Strafarm-Einheit) ist fehlgeschlagen: die Salzzeichen weigerten sich, die neuen Soldaten zu integrieren. Der Oberst hat entschieden, dass das akzeptabel ist.

KOMMANDOSTAB

Kommandostab

Oberst Thass Vorn

Ein Mann von zweiundsiebzig Jahren mit weißem Haar, das er rasiert trägt. Eine Verbrennungsnarbe zieht sich von seinem rechten Ohr bis zur Kehle: er wurde in einem Feuer gefangen, das er selbst gelegt hatte, M41.267. Damals war er Oberst eines Penal-Regiments auf einer anderen Welt (Kaol-Sinn). Das Kommissariat versetzte ihn hierher, nicht als Beförderung, sondern als Verbannung. Seine erste Nacht bei der 23. drohte ein Aufstand auf: Soldaten, die seine Herrschaft nicht akzeptieren wollten, weil sie bereits einen Oberst hatten (einen unsichtbaren, der in den tieferen Rängen die wahre Macht hielt). Vorn tötete den Mann mit bloßen Händen. Er tötete auch zwei Zeugen. Dann hielt er eine Ansprache: »Ich bin euer Oberst, weil ich euch tiefer in die Erde treiben werde, als der Tod euch folgen kann. Das ist alles, was ihr wissen musst.« Die 23. folgte ihm. Sie folgen ihm immer noch, nicht aus Respekt, aus Angst.

»Wenn ein Kommissar eine Frage stellt, antwortet ein Soldat mit 'ja'. Wenn ich eine Frage stelle, antwortet ein Soldat mit dem Grund.«

Hauptkommissarin Shen'ak

Eine Frau von mittlerem Alter mit zwei Metallfingern an der linken Hand und einem unbeweglichen Gesicht. Sie trägt einen Kommissar-Mantel über ihrer Flakrüstung und eine Bolterpistole auf der rechten Hüfte. Sie war eine Grubenarbeiterin für sieben Jahre, eine politische Gefangene, nicht eine verurteilte Verbrecherin. Das unterscheidet sie von den meisten ihrer Soldaten. Sie verstand früher die Schuld nicht, weil sie unschuldig war. Sie versteht sie jetzt, weil sie gelernt hat, dass Schuld nicht bedeutet,

dass man etwas getan hat: es bedeutet, dass man existiert, wo die Erde es nicht möchte. Sie hat sechsundzwanzig Menschen direkt hingerichtet, drei davon für Feldwebel. Sie beschuldigte sich selbst in jedem Fall schriftlich gegenüber der Inquisition.

»Ein Regiment ist eine Waffe. Eine schlechte Waffe rostet. Diese Waffe wird regelmäßig gehärtet.«

Enginseer Mal Khosh

Ein Mann mit einer mechanisierten linken Seite: Brust, Arm und Teil des Gesichtes ist Plaststahl. Er trägt einen braunen Adeptus-Mechanicus-Mantel über seiner Felduniform, obwohl er offiziell kein Mitglied des Ordens ist. Er wurde bei einem Explosionsunfall in Werk-Tiefe-Fünf verletzt, als er noch ein normaler Arbeiter war. Der Adeptus Mechanicus adoptierte ihn aber nicht, stattdessen bekam er von der Armee eine funktionelle Prothese und wurde als Enginseer mit der 23. zugewiesen, um ihre Ausrüstung zu warten. Er hat keine persönliche Waffe. Er hat eine Auspex und einen Servo-arm. Er repariert die Flammenwerfer unter Feuerbeschuss. Er tut das, weil er es muss, nicht weil er es will.

»Maschinengeist hat kein Mitleid. Ihr solltet auch keins haben.«

Angehängtes Personal

| Personal-Kategorie | Anzahl | | --- | --- | | Kommissare (unter Shen'ak) | 3 | | Feldchirurgen / Sanitäter | 11 | | Psykische Unterstützung (Unterbindung) | 2 | | Priester (Ekklesiarchie) | 4 | | Menials und Support | 47 |

Die Menials sind fast so zahlenreich wie die kämpfenden Soldaten, ein Verhältnis, das an anderen Regimentern seltsam wäre, aber hier normal. Sie tragen Munition, reparieren Ausrüstung, graben. Es gibt kaum eine Grenze zwischen Soldaten und Menials. Ein Menial kann zum Soldaten erhoben werden, wenn ein Soldat stirbt. Manchmal geschieht dies während desselben Gefechts. Die zwei Psykiker sind nicht vom Adeptus Astra Telepathica, sie sind Gefangene mit diagnostizierter psionischer Neigung, die für Unterbindungs-Unterstützung (Schutz vor Warp-Beeinflussung) verwendet werden. Sie sind immer angefesselt und werden nur bei Kampf entfesselt. Danach werden sie wieder gefesselt. Keiner von ihnen ist älter als achtzehn.

Die Regimentsstandarte

Die Standarte der 23. Khom-Habara ist ein Stahl-T-Stab, eineinhalb Meter lang, an dem ein Stoff-Tuch befestigt ist: grau mit weißen Streifen, um die tiefe Salzschicht darzustellen. Es trägt vier Bandeau-Bänder: eines für Grendels Fluss (verloren, danach wiedergewonnen), eines für die Schlacht von Kesh-Mallus (wo die 23. einen Feind verloren, der älter war als die Welt), eines für den Rettungsmarsch von Hyvast (wo keine der anderen Armeen kommen konnte) und eines für die Versenkung von Schachtfurt (wo fünftausend Orks in einen Grund-Einsturz fielen). Die Standarte wurde M41.312 beinahe verloren: ein Kommandogruppen-Feuer während einer Rückzugsoperation, die den Standarten-Träger tötete. Ein Gemeiner Arbeiter (Name unbekannt) nahm die Standarte auf und lief mit ihr. Eine Schelle-Runde von dem Gegner verpasste ihn um fünf Zentimeter. Er überlebte. Die Standarte überlebte. Der Mann wurde nie gefunden, niemand konnte sich später an sein Gesicht erinnern.

DER MAKEL

Der Makel

Die 23. Khom-Habara hat einen Eid geschworen, nicht dem Imperium, sondern sich selbst. Sie werden nicht nach Hause gehen. Sie werden nicht ruhen. Sie werden kämpfen, bis Khom-Habara frei ist. Niemand weiß genau, was »frei« bedeutet. Die Offiziere sagen, es bedeutet, dass der Salzabbau auf Khom-Habara eingestellt wird, und alle Gefangenen freigegeben werden. Die Soldaten sagen, es bedeutet, dass sie sterben. Der Unterschied ist vermutlich nicht groß.

Der Eid ist der Grund, warum die 23. niemals mit anderen Regimentern zusammenarbeitet, wenn sie nicht muss. Der Eid ist der Grund, warum sie sich selbst als verlorene Armee betrachten. Der Eid ist der Grund, warum jeder Befehl, der sie näher nach Hause bringt, abgelehnt wird, und jeder Befehl, der sie weiter fortbringt, akzeptiert wird. Das macht sie taktisch unvorhersehbar. Das macht sie auch unmöglich mit anderen Armeen zu koordinieren. M41.308 musste die 23. einer Kampfgruppe von drei Regimentern angehören, um die Ork-Festung Zweilicht-Drei zu erobern. Die anderen zwei Regimenter waren die Cadian 331. Shock und die Zobelmark-Scharfschützen. Nach fünf Tagen gemeinsamen Kampfes führte die 23. einen nicht genehmigten Angriff auf einen Seiten-Bunker durch, der kein taktisches Ziel war. Sie töteten fünfhundert Feinde, aber auch sechzig ihrer eigenen Soldaten. Der Grund war, dass der Bunker in die Richtung führte, die nach Hause zeigte. Sie konnten nicht zu Hause sein, aber sie konnten nicht widerstehen, in diese Richtung zu kämpfen.

Das ist nicht eine Schwäche. Das ist ein Pakt mit dem Imperium, dass die 23. effektiv kämpfen wird, solange man ihnen nicht verbietet, nach Hause zu kämpfen. Sie gehorchen dem Befehlen zum Töten. Sie gehorchen nicht dem Befehl zum Leben.

Ein Fehler des Munitorum

M41.296 wurde die 23. Khom-Habara unter die Waffe genommen mit Munition für »Höhlenkrieg in gemäßigter Tiefe«. Das bedeutete Granaten mit mittlerer Wirkung, Flammenwerfer-Kerosin mit niedriger Flammgeschwindigkeit. Der erste Einsatz war in Kesh-Mallus, eine Welt, wo die Orkhöhlen so tief gingen, dass die Decken aus Kristall waren. Die Munition, die für 500 Meter Decke gebaut wurde, reichte nicht für 1.500 Meter. Zehn Granaten versagten. Drei Soldaten wurden vom Einsturz begraben, bevor die 23. überhaupt einen Feind traf. Das war ein Verwaltungsfehler: eine Ziffernversetzung in einem Lagerbestand-Schreiben. Die Anfrage für die richtige Munition war M41.294 gestellt worden und sollte M41.296 erfüllt werden. Sie wurde stattdessen M41.304 erfüllt: acht Jahre später, für einen Feldzug, der schon vorbei war. In diesen acht Jahren starben siebenunddreißig Soldaten, weil ihre Granaten nicht funktionierten.

BEKANNTE FELDZÜGE

Feldzüge

Die Schlacht von Grendels Fluss (vier Monate)

Epoche: M41.300–M41.301

Die Orkkolonne Wummtrogg Zwo kam aus dem Sektor Ereshkan und zog südwärts auf Hyvast zu. Drei Regimenter wurden kommandiert, um sie zu halten: die 23. Khom-Habara, die Cadian 331. Shock, und die Kalthorne Schildwall-Truppen (eine wenig bekannte Formation aus einer Hütewelt, zu Infanterie-Rollen gezwungen). Die 23. war die einzige Einheit mit Spezialausbildung für unterirdische Operationen: die Orkkolonne zog durch ein System von natürlichen Höhlen, um nicht auf offener Strecke erfasst zu werden. Sie wurden zum Verfolger ernannt. Ein Monat lang verfolgten sie Wummtrogg Zwo durch die Dunkelheit. Sie folgten den Spuren, den Gerüchen, der verbrauchten Munition. Drei Mal kamen sie nahe genug, um zu schießen. Drei Mal zog sich der Feind tiefer zurück. Die Blockade war von außen: die Cadians hielten die oberirdischen Pässe. Die Kalthorne bewachten die südlichen Höhlen-Ausgänge. Die 23. schnitt die Kolonne in drei Teile. Das war kein glänzender Sieg, das war eine Schlachterei in der Finsternis, mit zwei Tagen Kampf, hundertachtzig Orkabschüsse pro Tag, und Verluste an Lebensmittel, Munition und Sanität. Die Kolonne wurde zerstreut, nicht besiegt. Hundertsiebzig Soldaten der 23. starben. Neunzig weitere wurden verwundet. Das Regiment zog sich auf die Oberfläche zurück und musste sich an echtes Licht wieder gewöhnen.

Kampfgruppe mit: Cadian 331. Shock (Hauptkommandant), Kalthorne Schildwall-Truppen (Nebenunit). Beziehung: Die 23. betrachtet die Cadians als militärische Professionelle, aber kalt. Die Kalthorne betrachten die 23. mit etwas wie Furcht: eine Furcht, die gegenseitig ist. Nach dem Feldzug wurden die Kampfgruppen aufgelöst. Die Kalthorne-Truppen wurden zu drei separaten Sektoren verteilt. Der 331. wurde nach Sektor Hohenrath befohlen. Die 23. wartete sechs Monate auf neue Befehle.

Die Versenkung von Schachtfurt (drei Monate)

Epoche: M41.303–M41.304

Ein Ork-Fleche war in Schachtfurt eingefallen: eine Bergbaustadt mit sechstausend Zivilisten. Der Sektor-Kommandant befahl eine Entsatz-Operation. Vier Regimenter, angeführt durch die 23. Khom-Habara als Nahkampf-Spezialist. Die 23. schlugen den ersten Ork-Ring auf: vier Tage unter Tage. Sie verloren sechsundfünfzig Soldaten im Nahkampf. Sie gewannen. Der zweite Ring brauchte zwei Wochen und kostete eine weitere Kompanie (achtunddreißig tote). Die Zivilisten waren in den Untergrund-Ebenen eingesperrt, bewacht von Ork-Wächtern. Der letzte Ring war keine Mauer, das war ein Felssturz. Ein massiver Einsturz über den Flucht-Ebenen, von den Orks absichtlich herbeigeführt. Die Stadt war nicht zu retten, nur evakuierbar. Der Kommandant befahl einen kontrollierten Einsturz: eine Serie von Sprengladungen, um die oberen Höhlen zum Einsturz zu bringen und die Orks einzuschließen. Das bedeutete, Sprengstoff unter Feuer zu platzieren. Die 23. tat es. Sie platzierte die Ladungen während eines Orkgegenstoßes. Hunderteinundzwanzig starben. Dreitausendfünfhundertachtzehn Zivilisten wurden gerettet. Die Orks (zwei- bis dreitausend) wurden lebendig unter Gestein begraben. Die 23. verlor mehr als die Hälfte ihrer Kampfkraft in diesem Feldzug. Sie war nicht wiederhergestellt, sondern mit Überlebenden der Khom-Habara 15. (einer anderen

Straftruppformationen) zusammengeführt. Die Fusion war rauh.

Kampfgruppe mit: Karthvein Artillerie-Bataillon, Ossenfeld-Schützen (62.), Lindhorst Pioniertruppen. Beziehung: Die Artillerie-Bataillon-Kommandanten respektieren die 23. insofern, dass sie die Befehle befolgen. Aber eine echte Zusammenarbeit war unmöglich: die 23. vertraute keinen externen Feuernetz, und die Artillerie konnte nicht unter Tage operieren. Die Versenkung von Schachtfurt war ein Sieg, aber kein gemeinsamer Sieg. Danach wurden die Komponenten wieder getrennt. Die 23. wurde unter Oberst Vorn zurück zur Standby-Stärke gebracht.

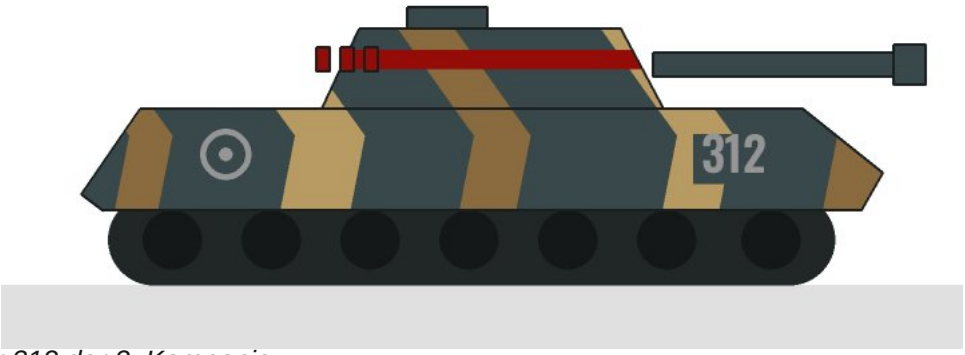
Entsatz von Hyvast (neun Monate)

Epoche: M41.311–M41.312

Hyvast war eine Hafenstadt an einem ionischen Fluss und wurde von einer amphibischen Ynnari-Flottille eingenommen. Ein Sektor-Kommandant befahl eine Rückeroberung. Drei Regimenter waren dafür bestimmt: die 23. Khom-Habara, die Lindhorst Pioniere (zu 80% unterbesetzt nach vorherigen Feldzügen) und die Quenmark Scharfschützen. Das Problem war die Geographie: Hyvast lag flach, kein Untergrund, keine Höhlen, keine defensive Tiefe. Die 23. war in der falschen Landschaft. Sie kämpften trotzdem. Ein Ynnari-Gegenstoß zerschmetterte die Scharfschützen-Linie. Ein anderer durchbrach die Lindhorst-Position. Die 23. mussten auf offene Gelände vorrücken, genau das, was sie fürchteten, genau das, was sie am besten können. Neun Monate später: Hyvast war zurückerobert, aber zerstört. Zweitausendsechshundert Soldaten der drei Regimenter waren tot. Die 23. Khom-Habara verlor einsechshundert davon, obwohl sie nur achtundachtzig Kämpfer zu Beginn hatte. Das ist unmöglich, aber es ist wahr. Überlebende aus den Lindhorst-Pionieren und den Quenmark-Scharfschützen wurden mit der 23. zusammengeführt, um Kräfte zu halten. Die Lindhorst-Soldaten waren urbane Kämpfer und furchtbar im Untergrund. Die Quenmark waren Schutzengräber und frustriert ohne Tiefenschichten. Die 23. übernahm 213 Mann und speiste zwei Kompanien, um sie zu verdauen. Das ist immer noch nicht fertig.

Kampfgruppe mit: Lindhorst Pioniertruppen, Quenmark Scharfschützen. Beziehung: Die Lindhorst-Überlebenden werden von den Tunnel Rats gefürchtet und manchmal gemobbt, sie sind nicht von einer Strafwelt, und die 23. vertraut nicht denen, die »Glück« hatten. Der Quenmark-Scharfschützen werden mit einer Art Respekt behandelt, weil sie kämpften, ohne zu fliehen. Aber beide haben wissen lassen, dass sie das Regiment nicht als Zuhause betrachten. Die 23. weiß das. Es kümmert sie nicht. Nach diesem Feldzug war das Regiment zu unterbeset, um wieder kampfgruppen-mobil zu sein. Der Oberst befahl, dass sie an Ort und Stelle bleiben würde, bis die Ist-Stärke stabilisiert wurde. Das war vor vier Monaten. Keine Replacements sind angekommen.

FAHRZEUGLIVREE



Kampfpanzer 312 der 3. Kompanie

Teil	Farbe	Citadel	Herkunft
Einsatzgebiet	Wüste und Steppe · Wellentarnung		
Grundton	#39484A	Mechanicus Standard Grey	Uniform (Grund)
Tarnton 1	#B89A63	Morghast Bone	Vorbild des Einsatzgebiets
Tarnton 2	#8A6A3F	XV-88	Vorbild des Einsatzgebiets
Turmband	#960C09	Mephiston Red	Akzent (Rot)
Kennung	#969696	Leadbelcher	Rüstung (Metall)

Rezept Rumpf: Mechanicus Standard Grey (Grundfarbe) · Nuln Oil (Tusche) · Dawnstone (Schicht) · Slaanesh Grey (Kante)

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

ZU DEN KERNDATEN

Die 23. Khom-Habara ist die neueste Schöpfung einer Salzwelt mit brutalem Strafsystem. Sie wurden gegründet als Notauslegung, nicht als planmäßiger Zehnt, sondern als Strafarmee: Verbrecher, Soldaten mit bösen Unteroffizieren, Burschen aus den Gefängnissen der Salzminen. Ein Regiment aus Gewalt und ohne Alternative. Dass sie am Leben sind, liegt daran, dass sie besser im Unterirdischen kämpfen als jeder, den der Imperium in zwei Jahren zuvor aussandte. Dass sie noch kämpfen, liegt daran, dass die Beförderung zu ihrem Oberst von ihrem Oberfeldhaber eine Belohnung für Grausamkeit war und die Offiziere deshalb das gleiche Material verstärkt haben, das sie erhielten. Sie wurden dreimal aufgelöst und dreimal wieder aufgebaut, aus den Überlebenden jener Kämpfer, die nie gingen, weil nirgendwo sonst Platz für sie war.