

211. TAMRATH

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Wir fallen zuerst. Wir treffen, was wir sehen. Wir hören, was der Feind flüstert. Wir haben kein Zuhause, also halten wir jedes.“

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	Sprungtruppen – Grav-Chutes, Absetzung aus der Valkyrie, operiert hinter den Linien
Munitorum-Kennung	MR-TAM-211/734-DT
Heimatwelt	Tamrath
Tithe-Stufe	Solutio Tertius
Sollstärke	4.800
Ist-Stärke	1.312
Loyalitätsstatus	Loyal
Herkunft	Eigene Erfindung

Die Säulen

Der Fall

Ein Glasfäller springt, bevor er denkt. Die Ausbilder auf Tamrath warfen Rekruten von den Dünenkämmen in weichen Sand, bis ihnen der Magen nicht mehr hochkam. Das Regiment glaubt, dass Zögern an der Luke mehr Männer tötet als jedes Flakfeuer, und es hat Recht. Wer an der Rampe stehen bleibt, bekommt einen Tritt. Wer beim zweiten Mal wieder stehen bleibt, bekommt einen Platz ganz vorne. Niemand hält das für grausam. Man hält es für die freundlichste Form der Erziehung, die das Regiment kennt.

Das Auge

Auf Tamrath traf man eine Wüstenratte auf dreihundert Meter oder aß nicht. Das Regiment trägt Langlasergewehre in einem Verhältnis, das der Munitorum-Tabelle widerspricht, und es verschwendet keinen Schuss. Kaum ein Glasfäller würde einen Offizier im Nahkampf erkennen, dafür erkennt jeder einen feindlichen Vox-Träger auf 800 Meter an der Antenne. Tötet zuerst den, der Befehle gibt, dann den, der sie weiterträgt. Die Männer mit den Waffen kommen zuletzt, denn ohne Befehle zerstreuen sie sich von selbst.

Das Ohr

Hinter den Linien ist ein Regiment ohne Artillerie blind und stumm, wenn es nicht stiehlt. Die Glasfäller stören den feindlichen Funk, hören ihn ab und senden falsche Befehle in fremden Stimmen. Die Vox-Züge gelten als geweiht, und ihre Geräte werden mit Salböl und Litaneien gewartet. Das Regiment glaubt, dass ein gut gewarteter Maschinengeist ehrlicher ist als die meisten Menschen. Das ist ein Glaube, den man einem Glasfäller besser nicht ausredet.

Die Schuld

Das Regiment hat die Zielkoordinaten für den Tod seiner eigenen Welt bestätigt. Seitdem glaubt es, dem Imperator Leben zu schulden, und zwar mehr Leben, als es selbst besitzt. Deshalb springen die Kessiner Ersatzleute in der ersten Welle. Die Offiziere nennen das Erfahrungsaufbau. Die alten

Tamrather sagen es in den Zelten offener: Die Schuld ist tamrathisch, bezahlt wird sie mit fremdem Blut. Keiner von ihnen schämt sich genug, um etwas daran zu ändern.

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Militarum Regimentum	Tamrather Schützen
Rufname	Die Glasfäller
Herkunft des Namens	Im Gefecht verdient: Bei ihrem ersten Absprung auf die verglaste Ebene von Veyr brachen die Soldaten beim Aufsetzen durch die Glaskruste.
Regimentstyp	Landetruppen (Gravschirme, Valkyrie-Einsatz, Operationen hinter den feindlichen Linien)
Gründung	734.M41
Schlachtruf	„Kein Boden unter uns!“

AUSHEBUNG, HEIMATWELT & KULTUR

Aushebung und Tithe

Das 211. entstand nicht aus dem regulären Zehnt. Im Jahr 734.M41 öffnete sich im Nachbarsystem Veyr eine Kriegszone, und das Munitorum verlangte binnen neun Wochen ein Landetruppenregiment. Planetengouverneur Ashur Qelm wusste, was eine unvollständige Lieferung für ihn bedeuten würde: Fehlmengen, schlechte Ausbildung, fehlende Uniformen oder genetische Mängel werden mit dem Tod bestraft. Er schickte deshalb seine Wüstenjäger und seine Brunnenwachen und behielt die Ergebenen zu Hause.

Ausgewählt wurde durch das Los. Auf jedem Brunnenplatz zog jeder Mann zwischen siebzehn und vierzig einen Kiesel aus einem Tonkrug, und wer einen schwarzen zog, ging. Dieses Verfahren erzeugt eine besondere Art von Wut. Niemand hatte sich freiwillig gemeldet, niemand hatte sich etwas zuschulden kommen lassen, und keiner konnte einem anderen die Schuld geben. Die Rekruten hassten den Krug. Nach neun Wochen Ausbildung statt der üblichen zwei Jahre sprangen sie zornig, schlecht vorbereitet und doch präzise. Den schwarzen Kiesel trägt jeder bis heute an einer Schnur um den Hals.

Was die Heimatwelt verlor

Mit dem 211. gingen 312 Brunnenbohrer, fast der gesamte Jahrgang der Gilde von Qasr Tamm. Danach wurde im Süden kein neuer Brunnen mehr geschlagen, und drei Siedlungen verdursteten, bevor Tamrath selbst unterging. Verloren ging auch das Pfeifen der Dünenhirten, eine Sprache aus Zweitonrufen, die kein Kind mehr lernte, weil die Lehrer fehlten. Die Karawanenweihe des Frühjahrs braucht vierzig Stimmen, die im Wechsel die Namen der Wasserstellen singen. Im Jahr 740.M41 fand sie mit elf Sängern statt, und man ließ die fehlenden Namen einfach aus. Die Karten jener Wasserstellen existierten nur in diesem Gesang.

Die Heimatwelt

Tamrath war eine Wüstenwelt aus Salzpfannen, Schotterebenen und wandernden Dünen, zwischen denen alle vierzig Kilometer ein Brunnen lag. Tagsüber stieg die Temperatur auf 60 Grad, nachts sank sie unter den Gefrierpunkt. In der Staubzeit stand der Himmel wochenlang ockerfarben, und die Sichtweite fiel auf zehn Schritt. Die Menschen lebten in Karawanen und Brunnenstädten, jede Sippe band sich an eine Wasserstelle. Das Recht war einfach: Wer Wasser verschwendete, verlor es.

Aus diesem Leben wurden gute Landetruppen. Die Tamrather orientierten sich an Sternen und Schatten statt an Karten. Sie trugen ihr eigenes Wasser und rationierten es ohne Befehl, und sie hielten es tagelang allein aus. Aus den Sturmwinden der Dünen wussten sie, wie man sich fallen lässt, sich zusammenrollt und wieder aufsteht. Ihre Jäger schossen auf flimmernde Ziele über große Entfernung, denn ein Fehlschuss verscheuchte die Herde für eine Woche. In den Staubzeiten verständigten sie sich über Pfeifsignale und Spiegel, und so wurden die Vox-Züge später mit einer Leichtigkeit aufgebaut, die das Munitorum überraschte.

Der Nachteil, den sie mitbringen

Ein Tamrather verlässt keinen Brunnen, bevor er leer ist. Wasser aufzugeben gilt als Sünde, schlimmer als ein Rückzug. Auf feuchten Welten wird diese Regel zur Todesfalle, weil jede Zisterne, jeder Tank und jede Pumpstation festgehalten wird, als hinge das Leben der Sippe daran.

Auf Aurek Tiefe hielt der 3. Zug der Dritten Kompanie im Jahr 761.M41 eine Wasseraufbereitungsanlage, obwohl der Befehl zum Rückzug schon zweimal gekommen war. Die Anlage hatte keinerlei taktischen Wert, denn auf Aurek regnet es an zweihundert Tagen im Jahr. Leutnant Ghaza Tuhm meldete, der Tank sei noch halb voll. Der Zug wurde eingekreist, und 51 Mann starben. Der Brunnenglaube zeigt sich auch im Kleinen: Glasfäller hamstern Wasser, wo es überall fließt, und springen mit Feldflaschen, die zu schwer sind. Die Kessiner Ersatzleute halten das für Wahnsinn. Nach dem Sulmar-Graben fingen einige von ihnen trotzdem selbst damit an.

Regimentskultur

Die Glasfäller drillen hart, aber ohne Paradeschritt. Man übt Sprünge, Schnellfeuer und das Zusammenrollen. Das Salutieren beherrschen sie schlecht, das Stillhalten unter Beschuss gut. Beim Anlegen der Gravschirme singen sie „Der Krug“, ein Arbeitslied mit endlosen Strophen. Jede Strophe nennt einen Mann, der einen schwarzen Kiesel zog, und endet mit der Zeile „und der Himmel nahm ihn, weil der Sand es nicht mehr konnte“. Eine Losung verlangt, dass niemand beim Absprung als Siebter aus der Luke geht, denn der Siebte zieht angeblich den Tod. Die Offiziere haben es aufgegeben, dagegen anzugehen. Auf dem Absprungplan steht deshalb eine Munitionskiste an Platz sieben.

Die Transportdecks riechen nach Waffenöl, Schweiß und dem Harzrauch, den der Priester verbrennt. Man hört das Klicken der Kiesel, wenn die Männer sie zwischen den Fingern drehen. Die Schnapsration sparen sie auf und trinken sie erst nach einem Absprung, gemeinsam aus einer einzigen Feldflasche, damit keiner mehr bekommt als ein anderer. Ist Zeit für eine Bestattung, legt man den Toten in trockenen Sand, mit dem Gesicht zu dem Stern, unter dem Tamrath liegen soll. Ist keine Zeit, nimmt man ihm den schwarzen Kiesel ab und wirft ihn beim nächsten Absprung aus der Luke.

Das Kommissariat

Das Regiment benutzt seine Kommissare. Einen Kommissar vermeidet man auf Tamrath nicht, man setzt ihn ein wie einen Kompass. Wer hinter den Linien landet, braucht jemanden, dessen Befehl auch dann gilt, wenn der Oberst tot und das Vox gestört ist. Die Glasfäller haben begriffen, dass ein Kommissar, der erschießt, auch Ordnung schafft. Sie bringen die Neuen gezielt zu ihm, damit er sie anbrüllt, bevor der Feind es tut. Geliebt wird keiner der sechs Kommissare. Zwei von ihnen gelten aber als zuverlässig genug, dass man ihnen den Platz neben der Luke überlässt.

DIENSTGRADE & GLIEDERUNG

Dienstgrade

Dienstgrad: Träger

Munitorum-Dienstgrad: Soldat · Anrede: „Träger“

Dienstgrad: Zeltältester

Munitorum-Dienstgrad: Unteroffizier · Anrede: „Ältester“

Dienstgrad: Brunnenhüter

Munitorum-Dienstgrad: Leutnant · Anrede: „Hüter“

Dienstgrad: Wegweiser

Munitorum-Dienstgrad: Hauptmann · Anrede: „Weiser“

Dienstgrad: Dünenmeister

Munitorum-Dienstgrad: Major · Anrede: „Meister“

Dienstgrad: Herr der Kiesel

Munitorum-Dienstgrad: Oberst · Anrede: „Kieselherr“

Aufbau

Nach der Sollstärke besteht das Regiment aus acht Kompanien zu je 600 Mann, zusammen 4.800. Jede Kompanie gliedert sich in einen Kommandotrupp von zehn Mann und fünf Züge zu je 118. Ein Zug umfasst einen Leutnant mit einem Kommandotrupp von acht Mann, sieben Trupps zu zehn, zwei Scharfschützentrupps, einen Spezialwaffentrupp mit Meltern gegen Bunker und einen Vox-Stör-Trupp. Schwere Waffen führt das Regiment kaum, weil eine Valkyrie keine Mörserbatterie trägt und das Munitorum es so will. Artillerie und Panzer erhält es nur geliehen.

Die Ist-Stärke beträgt 1.312 Mann, davon 571 Tamrather und 741 Kessiner. Von acht Kompanien sind vier übrig geblieben, jede mit drei zusammengelegten Zügen und im Schnitt 328 Mann. Die Zahl der Vox-Stör-Trupps ist dagegen vollständig. Das hat man bewusst so gehalten, auf Kosten der Schützen.

Teilregimenter

211. Tamrath, „Die Glasfäller“
Landetruppen. Oberst Seraun Maddach, der am rechten Ohr keine Muschel mehr hat. 741.M41 auf Veyr vernichtet, 742.M41 neu aufgestellt. Die neue Aushebung übernahm mit der Nummer die Standarte, die Namensliste und 189 Überlebende, außerdem den Schwur der Toten, auf keinem Rückzug einen Kiesel zu verlieren. Derzeit im Einsatz, mit 1.312 Mann.

Tamrath 198., „Die Brunnenwächter“
Leichte Infanterie, auf Garnisonsdienst spezialisiert. Oberst Hanni Sayd, mit einem Glasauge aus poliertem Salzkristall. Das Regiment gilt seit 776.M41 als verschollen, nachdem sein Transporter im Warp keinen Kontakt mehr aufnahm. Das Munitorum versorgt es trotzdem weiter.

Tamrath 204., „Die Staubreiter“
Mechanisierte Aufklärung auf Chimären. Oberst Idrah Kavun, dem zwei Finger der linken Hand fehlen. Nach dem Verlust der Heimatwelt wurde es 764.M41 mit einem Regiment aus Voruun zusammengelegt und führt die Nummer heute nur noch auf dem Papier.

KOMMANDOSTAB

Kommandostab

Oberst Seraun Maddach
Titel / Rolle: Herr der Kiesel

Hager, 61 Jahre alt, mit tief gefurchtem Gesicht und ohne rechte Ohrmuschel, die ihm auf Veyr abgerissen wurde. Um den Hals trägt er zwei schwarze Kiesel, seinen eigenen und den seines Bruders. Maddach glaubt nicht, dass das Regiment überlebt, und er plant jede Operation, als wäre sie die letzte. Auf dem Sulmar-Graben ließ er eine ganze Kompanie absichtlich mitten in eine feindliche Stellung springen, damit der Rest hinter ihr landen konnte. Er sprang mit dieser Kompanie, obwohl sein Stab es ihm verbot. Er kam zurück, von 312 Mann kamen 41.

„Wir sterben ohnehin. Die Frage ist nur, ob es sich lohnt.“

Oberkommissar Tovan Reisch
Klein und breitschultrig, von der Schola Progenium auf Hethys erzogen. Er trägt eine verblichene Mütze, deren Kokarde er mit Draht festgenäht hat. Reisch ist kein Tamrather, und er war es, der 761.M41 den Bericht über die Bestätigung der Zielkoordinaten zeichnete. Er schreibt die Namen jedes Mannes auf, den er erschießt, und liest sie jedes Jahr am Jahrestag laut vor. Im Sulmar-Graben stieß er einen erstarrten Kessiner aus der Luke, statt ihn zu erschießen. Im Bericht vermerkte er Feigheit, vollzogen durch Schwerkraft.

„Ich bin nicht hier, damit ihr mich mögt. Ich bin hier, damit ihr springt.“

Enginseer Oriel Dask

Dask ist lang und gebeugt, sein halbes Gesicht besteht aus einem Messinggitter, hinter dem ein Vox-Empfänger summt. Er trägt ein Räuchergefäß mit geweihtem Öl, aus dem er vor jedem Absprung die Störsender salbt. Der Maschinenkult hat das Regiment an sich gebunden: Dask verlangt, dass jeder Vox-Träger die Litanei des Empfangs auswendig kennt, und die Glasfäller tun das ohne Murren. Auf Aurek Tiefe fing er den feindlichen Befehlskanal ab und hörte drei Stunden lang zu, ohne zu senden. Danach wusste das Regiment, wo die Artillerie stand.

„Die Maschine lügt nicht. Sie wiederholt nur, was Menschen ihr gesagt haben."

Angehängtes Personal

| Spezialisten | Anzahl | Herkunft | | --- | --- | --- | | Oberkommissar und Kommissare | 1 + 6 | Commissariat | | Priester, Prediger, Diener | 1 + 4 + 9 | Ekklesiarchie | | Enginseers | 3 | Adeptus Mechanicus | | Sanktionierte Psyker | 2 | Scholastica Psykana | | Ogryn-Trupps | 2 (18 Ogryns) | Auxilia | | Ratling-Scharfschützen | 1 Trupp (8) | Auxilia |

Am deutlichsten zeigt sich die Reibung bei den Ogryns. Für sie existieren keine zulässigen Gravschirme, und die Glasfäller lassen sie ungern in der ersten Welle mitfliegen. Die Ratlinge dagegen werden als Schützen geachtet, aber beim Wasser misstraut man ihnen.

Die Regimentsstandarte

Die Standarte ist ein Tuch aus ockerfarbenem Karawanenfilz, gerahmt von indigoblauen Borten. In der Mitte steht das Regimentsabzeichen, ein nach unten weisendes Dreieck über einem waagrechten Balken. An die Unterkante sind 189 schwarze Kiesel genäht, einer für jeden Überlebenden von Veyr. Die Kampfehren lauten Veyr Glasflur, Aurek Tiefe und Sulmar-Graben. Im Jahr 741.M41 hätte das Regiment sie beinahe verloren, als der Standartenträger mit zerschmettertem Schirm abstürzte. Man fand ihn im Glas der Ebene, die Arme noch um den Stab geschlungen. Er war tot, das Tuch war unversehrt, und seine Finger musste man brechen, um es zu lösen.

DER MAKEL

Der Makel

Tamrath gibt es nicht mehr, und die Glasfäller haben selbst dafür gesorgt. Kommissar Tovan Reisch zeichnete am 14. Tag der Aurek-Kampagne den Bericht: Die Bestätigung der Zielkoordinaten wurde ohne Zögern übermittelt. Später tauchten Hinweise auf, dass der Kult nur zwei der elf Brunnenstädte beherrscht hatte. Niemand hat diesen Verdacht offiziell geprüft. Das Regiment hat gehorcht, und darum ist es loyal.

Im Alltag zeigt sich das in kleinen Dingen. Die Glasfäller füllen auf jeder Welt ein Säckchen Sand ab und tragen es mit sich, bis ein anderes Säckchen es ersetzt. Über Tamrath sprechen sie nicht. Wer den Namen der Welt laut ausspricht, muss eine Nacht Wache stehen. Im Gefecht halten sie jede Stellung zu lange, als wollten sie wenigstens einmal einen Ort nicht aufgeben.

Sich selbst erzählen sie, der Imperator habe sie aus dem Sand gezogen wie einen Kiesel, und sie seien

nun Seine Heimat. Man hört es in den Predigten, und man hört es in den Zelten.

Wo das Regiment neben anderen einquartiert wird, bleiben die Latrinen- und Wasserstellen nicht lange gemeinsam. Andere Regimenter nennen sie „Brunnenmörder“, sobald sie außer Hörweite sind, und halten ihre Befehlscodes gut verschlossen.

Ein Fehler des Munitorum

Für den ersten Absprung über Sulmar erhielt das Regiment Reservekartuschen für seine Gravschirme. Auf dem Frachtschein standen die richtige Menge und die richtige Seriennummer. Die Kartuschen waren jedoch für eine Welt mit 0,7 Standardschwere geeicht, eine Zahl, die ein Schreiber in der Abgleichkanzlei von Kessin aus einer alten Liste übernommen hatte. Sulmar hat 1,3. Die Schirme bremsten nur halb so stark wie nötig. In der ersten Welle schlugen 212 Mann ungebremst auf dem Schluchtboden auf, zum Großteil Kessiner. Die Beschwerde des Regiments wurde 794.M41 beantwortet, mit dem Hinweis, dass die gelieferten Teile der Bestellung entsprochen hätten.

BEKANNTE FELDZÜGE

Feldzüge

Veyr Glasflur (sieben Monate)

Epoche: 741.M41

Schauplatz: Veyr, Nachbarsystem von Tamrath. **Feind:** Aufständische Kulte, unterstützt von einer Raumwrack-Besatzung.

Das Regiment sprang auf eine Ebene, die ein früheres Bombardement zu Glas geschmolzen hatte. Die Kruste trug keinen Menschen mit Gepäck. Hunderte brachen beim Aufsetzen ein und schnitten sich an der Unterseite die Beine auf. Die Kulte hatten die Stelle bewusst gewählt. Sieben Monate lang kämpften die Überlebenden hinter den Linien, zerstörten Vox-Knoten und töteten Anführer. Die Carvassi 17. Panzer brachen zum Schluss durch und gruben die letzten Glasfäller aus ihren Glaslöchern.

Ausgang: Veyr wurde befriedet, aber vier Jahrzehnte später erneut aufgegeben. **Verluste:** 4.611 von 4.800. **Verbündete:** Carvassi 17. Panzer, Nhal 5. Artillerie. Die Glasfäller schulden den Carvassi ihr Leben. Der Kampfverband wurde zwei Monate später aufgelöst, und die Carvassi gingen in den Segmentum Tempestus. Jedes Jahr trinkt das Regiment einen Schluck für sie und weiß nicht einmal, ob es sie noch gibt.

Aurek Tiefe (elf Monate)

Epoche: 761.M41

Schauplatz: Aurek, eine regnerische Industriewelt. **Feind:** Eine abtrünnige Planetenverteidigungsstreitmacht.

Die Glasfäller führten hinter den Linien einen Funkkrieg: Störungen, falsche Befehle, abgehörte Kanäle. Mitten im Feldzug erreichte sie ein astropathischer Befehl. Tamrath sei an einen Kult gefallen, die planetaren Codes des Regiments seien die einzigen noch gültigen, und man verlange die Bestätigung

der Zielpunkte für die Flotte. Major Maddach bestätigte. Die Vox-Züge sendeten die Codes, und die Flotte zerstörte die Brunnenstädte. Auf Aurek kämpfte das Regiment danach weiter, weil es keinen anderen Ort mehr hatte. Die Vessik 40. Mörser zogen sich während eines Absprungs ohne Warnung zurück, und das Regiment landete ohne Feuerschutz.

Ausgang: Patt, Aurek wurde später geteilt. **Verluste:** 1.210 von 3.940. **Verbündete:** Vessik 40. Mörser, Kessin 9. Makropolinfanterie. Gegen die Vessiker hegt das Regiment einen Groll, der nie verjähren wird. Die Vessiker wurden verlegt, bevor irgendjemand sie zur Rede stellen konnte.

Sulmar-Graben (zwei Jahre)

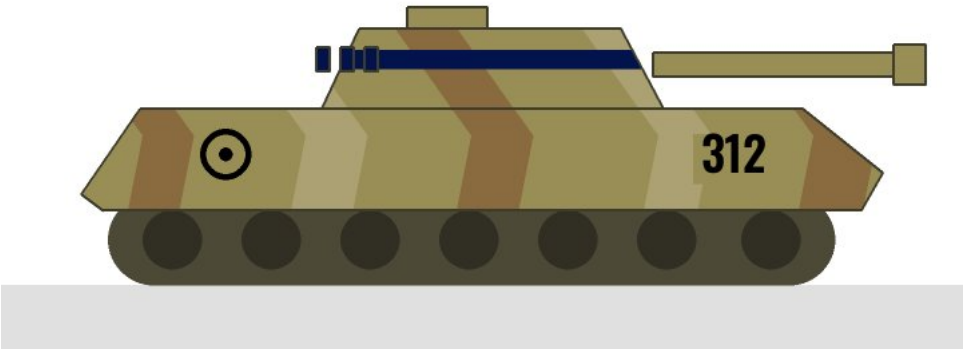
Epoche: 788.M41–790.M41

Schauplatz: Sulmar, eine Hochschwerewelt mit tiefen Grabenschluchten. **Feind:** Ein befestigter Aufstand in den Schluchtstädten.

Ohne Heimatwelt konnte das Regiment keine eigenen Leute mehr nachziehen. Das Munitorum lieferte 1.100 Ersatzleute von der Makropolwelt Kessin, Menschen aus den Tiefebenen einer Makropole, die noch nie einen offenen Himmel gesehen hatten. Beim ersten Absprung mit ihnen erbrach sich die halbe Welle an der Luke. Die Tamrather verachteten sie, bis die Kessiner in den Schluchtstädten, die sie wie ihre eigenen Hive-Gänge lasen, die Führung übernahmen. Heute respektieren beide Seiten einander, aber gemeinsam trinken sie nicht.

Ausgang: Abnutzung, Sulmar wurde nach dem Abzug des Regiments an die Planetenverteidigungsstreitmacht übergeben. **Verluste:** 2.518 von 3.830 (2.730 zu Beginn, 1.100 zugeführt). **Verbündete:** Kessin 9. Makropolinfanterie, Orsk 2. Panzergrenadiere. Beide Verbände wurden nach dem Feldzug verstreut.

FAHRZEUGLIVREE



Kampfpanzer 312 der 3. Kompanie

Teil	Farbe	Citadel	Herkunft
Einsatzgebiet	Wüste und Steppe · Wellentarnung		
Grundton	#988E56	Zandri Dust	Uniformocker

Tarnton 1	#ABA173	Ushabti Bone	Abzeichen knochenfarben
Tarnton 2	#8A6A3F	XV-88	Vorbild des Einsatzgebiets
Turmband	#02134E	Kantor Blue	Tücher und Borten
Kennung	#000000	Abaddon Black	Schwarze Kiesel

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.

ZU DEN KERNDATEN

Die hohe Ordnungszahl verrät eine junge Aushebung von einer Welt, die viele Regimenter hergab: Tamrath stellte in vier Jahrhunderten über zweihundert Formationen, die meisten davon in Eile. Das 211. wurde einmal vernichtet, auf Veyr im Jahr 741.M41, und schon im folgenden Jahr aus den letzten Losziehungen neu aufgestellt. Ein drittes Mal kann es nicht geben, denn seit 761.M41 existiert keine Welt mehr, die es neu aufstellen könnte. Die 189 Überlebenden von Veyr erzählten den Neuen damals die Namen der Toten, und die Neuen lernten sie wie Gebete. Heute kennt kaum noch jemand die Gesichter hinter diesen Namen. Die Kessiner Ersatzleute sagen die Namen trotzdem auf, obwohl sie nie in Tamrath waren.

EINE SZENE

Die Valkyrie schüttelte sich, und Pell Odran aus der dritten Tiefebene von Kessin hielt sich mit beiden Händen an der Stange fest. Die Tamrather neben ihm sahen nicht einmal auf.

Draußen lag Sulmar. Durch das Seitenfenster sah er nur Schwärze und darunter eine Schlucht, so tief, dass die Tiefebenen seiner Makropole darin verschwunden wären. Er hatte noch nie einen Himmel gesehen, schon gar nicht von oben.

„Kiesel“, sagte der Zeltälteste. Er hieß Qarun, und seine Hände waren so vernarbt, dass die Finger wie Seile aussahen.

Die Tamrather zogen ihre Schnüre heraus, jeder einen schwarzen Stein. Sie drehten sie zwischen den Fingern, und das Klicken erfüllte die Kabine wie Regen auf Blech.

Pell hatte keinen Kiesel. Die Kessiner waren nicht ausgelost worden, sie waren einfach geliefert worden, eine Zahl auf einem Frachtschein.

„Du springst als Vierter“, sagte Qarun.

„Ich dachte, die Neuen springen zuerst.“

Pell verstand nicht. Er war seit neun Tagen beim Regiment.

Platz sieben war leer. Eine Munitionskiste stand dort, festgezurrt. Er hatte gefragt, warum, und keiner hatte geantwortet.

Das rote Licht ging an. Die Rampe öffnete sich, und der Wind brüllte herein, kalt und nach Metall riechend. Unter ihm lag nichts.

Der erste Tamrather sprang und rief „Kein Boden unter uns!“, dann der zweite, dann der dritte.

Pell stand an der Kante und konnte sich nicht bewegen. Seine Beine hatten aufgehört, ihm zu gehören.

Hinter ihm stand der Kommissar, Reisch, der Kleine mit der geflickten Mütze. Pell wartete auf die Pistole und stellte fest, dass er beinahe erleichtert war.

Stattdessen trat Qarun neben ihn, drückte ihm etwas in die Hand und schloss seine Finger darum. Glatt und kühl.

„Gehörte Brenn“, rief er gegen den Wind. „Letzte Woche. Jetzt gehört er dir. Jetzt musst du springen, sonst verliert er ihn zweimal.“

Pell kannte keinen Brenn. Er wusste nur, dass in der Gräberliste ein Tamrather dieses Namens stand, und dass die Tamrather beim Abendessen seinen Namen gesagt hatten, als wäre er noch da.

Er sah den Stein in seiner Hand an. Schwarz. Irgendwo, auf einer Welt, die es nicht mehr gab, hatte ein Mann ihn aus einem Krug gezogen und war darüber wütend geworden.

„Er hat auch nicht springen wollen“, sagte Qarun. „Keiner von uns wollte.“

Dann schob er ihn nicht. Er wartete.

Pell sprang.

Der Wind riss ihm die Luft aus der Lunge. Die Schlucht kam auf ihn zu, schwarz, rot, dann grau, und er hörte sich schreien, bis er merkte, dass er dieselben Worte schrie wie die anderen.

Der Schirm riss ihn nach oben, zu spät, viel zu spät, und seine Knie brachen beinahe beim Aufsetzen, aber er lag im Staub und lebte.

Neben ihm landete Qarun und rollte sich ab.

„Wasser“, sagte er und reichte ihm die Flasche.

Pell trank. Dann band er den Kiesel an die Schnur, die er nicht hatte, und nahm stattdessen den Schuhriemen.