

7. GHESSA

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Sieh zuerst, und niemand sieht dich. Steh im Glied, auch unter Blättern. Hasse das Kalte, das nicht atmet. Wer liegen bleibt, gehört dem Wald.“

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	Schnelle Aufklärung – leichte Fahrzeuge, meidet Gefechtsberührung
Munitorum-Kennung	MR-TMP/GH-0007-VI/AUF
Heimatwelt	Ghessa
Tithe-Stufe	Decuma Extremis
Sollstärke	2.400
Ist-Stärke	1.140
Loyalitätsstatus	Loyal
Herkunft	Eigene Erfindung

Die Säulen

Der erste Blick

Ein Aufklärungsregiment lebt davon, früher zu sehen, als es gesehen wird. Die Ghessaner glauben, dass der Wald jedem gehört, der zuerst still wird. Sie melden, was sie sehen, und ziehen sich zurück, bevor ein Schuss fällt. So steht es in den Befehlen. Dass ihr Oberst diese Regel öfter bricht als jeder Soldat, gehört zu den Dingen, über die man in den Zügen nur flüstert. Wer den Feind zuerst sieht, soll leben. Wer ihn zuerst angreift, meist nicht.

Das Glied

Auf Ghessa kämpft man allein oder zu zweit, in Bäumen, mit Schlinge und Feuertopf. Das Munitorum hat den Jahrgängen den Gleichschritt eingeprügelt, das Antreten in Dreierreihen und das Laden auf Kommando. Die Soldaten hassen es und sind stolz darauf. Ein Ghessaner, der im Unterholz Richtung hält und den Abstand zum Nebenmann auf die Handbreite kennt, gilt als erwachsen. Das Glied ist das Einzige, was sie aus der Fremde mitgenommen haben und nicht zurückgeben wollen.

Der heilige Hass

Der Feldprediger hat ihnen erklärt, dass die Necrons keine Seelen haben und darum ein Gräuel vor dem Imperator sind. Die Ghessaner, die an Waldgeister glauben, haben daraus etwas Eigenes gemacht: Das Kalte, das nicht atmet und nicht verwest, ist das Gegenteil des Waldes. Sie führen ihren Krieg als Kreuzzug, mit Gebeten vor jedem Einsatz und geweihtem Pech an den Granaten. Ihr Mut ist echt. Er ist auch der Grund, warum sie zu nahe herangehen.

Die Zurückgelassenen

Ein Aufklärungszug darf nicht langsamer sein als sein langsamster Mann. Wer nicht mehr gehen kann und nicht auf ein Fahrzeug passt, bekommt eine Granate, einen Schluck Brennwein und den Rücken der anderen. Die Ghessaner nennen das eine Ehre. Der Kommissar nennt es Disziplin. Die Mütter auf Ghessa erfahren es nie. Kein Soldat des 7. hat je um Hilfe gebeten, wenn er fiel, weil jeder weiß, dass die Bitte nichts ändert und die anderen nur beschämt.

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Militarum Regimentum	Ghessanische Grenadiere
Rufname	Die Stillen Siebten
Herkunft des Namens	Überlieferte Tradition: Das erste 7. zog 402.M37 lautlos durch den Dschungel von Ghessa, und jede Neuaufstellung hat den Namen übernommen, ob sie still war oder nicht.
Gründung	981.M41 (sechste Aufstellung)
Schlachtruf	„Aus dem Grün – ins Feuer!“

AUSHEBUNG, HEIMATWELT & KULTUR

Aushebung und Tithe

Die sechste Aufstellung des 7. wurde 981.M41 aus dem regulären Zehnt gezogen, doch auf der Stufe Decuma Extremis bedeutet das kaum einen Unterschied zu einer Notaushebung. Ghessa schuldet dem Imperium jährlich mehr Soldaten, als es ausgebildete Männer hat. Also nimmt der Planetengouverneur ganze Jahrgänge: Jeder Junge und jedes Mädchen der Flussdörfer, das im Jahr der Aushebung sechzehn wird, steigt in die Kähne. Es gibt kein Los und keine Musterung, die zählt. Gleichaltrige ziehen gemeinsam aus, und die Kompanien bestehen aus Dorfklassen, die sich seit der Kindheit kennen, beschimpfen und decken.

Der Planetengouverneur Ossian Terevald weiß, was ihm droht. Ein Regiment mit fehlenden Stiefeln oder unreinen Blutlinien würde ihn den Kopf kosten. Deshalb schickt er die kräftigsten Jahrgänge und hält die schwächeren für seine eigene Planetare Verteidigungsstreitmacht zurück. Die Grenadiere wissen, dass sie das Beste sind, was ihre Welt besitzt, und dass niemand sie deshalb liebt.

Was die Heimatwelt verlor

Ghessas Flussdörfer bauen ihre Stelzenhäuser alle neun Jahre neu, weil das Holz im Wasser fault. Dazu braucht ein Dorf vierzig Hände, die gleichzeitig die Pfähle eintreiben und dabei den Pfahlgesang halten. Seit drei Jahrgängen fehlen diese Hände. In Uruvel stehen die Häuser schief, in Kesh-Tamar sind sie bei der letzten Flut eingestürzt. Der Pfahlgesang hat 60 Strophen. Die Alten kennen noch elf. Die Jungen, die den Rest lernen sollten, sitzen in Salamander-Spähwagen im Segmentum Tempestus und singen die ersten drei beim Antreten, weil sie die anderen nie gehört haben.

Die Heimatwelt

Ghessa ist eine Dschungelwelt mit feuchter Hitze und ohne Winter. Das Kronendach schließt sich in 60 Metern Höhe so dicht, dass der Boden nur mittags Licht bekommt. Zwischen den Stämmen fließen braune Ströme, die jedes Jahr ihren Lauf ändern. Straßen gibt es nicht, nur Wasserwege und Seilpfade in den Bäumen. Die Bevölkerung lebt in Flussdörfern zu je zwei- bis dreihundert Menschen und wird von Ältestenräten regiert, die das Imperium nur als den „Himmelszehnt“ kennen.

Die Ghessaner jagen Baumechsen mit Schlingen und Feuertöpfen, Tonkugeln voller Harz, die sie brennend in die Nester werfen. Aus diesen Werfern hat das erste 7. seinen Grenadiertitel bezogen, und bis heute wirft ein Ghessaner eine Granate weiter und genauer als fast jeder andere Soldat. Sie bewegen sich lautlos, riechen Rauch auf einen Kilometer und schlafen im Sitzen. Ihre Kinder lenken Einbaumkähne durch Stromschnellen, und aus diesem Gefühl für Tempo und Hindernis macht das Munitorum Fahrer für leichte Spähfahrzeuge. Maschinen kennen sie kaum. Auf dem ganzen Planeten gibt es drei Kognitoren, alle im Palast des Gouverneurs.

Der Nachteil, den sie mitbringen

Ein Ghessaner hat nie einen Horizont gesehen. Im Wald endet jede Sicht nach 40 Metern, und alle Entfernungen werden nach Geräusch und Geruch geschätzt. Auf offenem Gelände versagt dieses Gespür vollständig. Die Soldaten halten ein Ziel in zwei Kilometern für nah und eines in 300 Metern für unerreichbar. Viele bekommen unter freiem Himmel Schwindel und kauern sich hin.

Auf den Glasflächen von Tessk, 995.M41, meldete der 4. Zug der 3. Kompanie eine Necron-Stellung „einen Steinwurf entfernt“ und fuhr los. Die Stellung lag sechs Kilometer entfernt. Der Zug brauchte 40 Minuten über deckungsloses Glas, und die Gauss-Waffen der Necrons erfassten ihn nach der Hälfte. Von 71 Soldaten kamen neun zurück. Seitdem führt jeder Zug einen Ratling mit, der die Entfernungen ansagt, und die Ghessaner vertrauen ihm widerwillig mehr als ihren Augen.

Regimentskultur

Der Drill ist hart und wird mit Holzstöcken durchgesetzt. Das Antreten in Dreierreihen erfolgt zweimal täglich, auch im Gefechtsgebiet, auch unter Blättern, und die Ghessaner halten es für das, was sie von den Wilden ihrer eigenen Welt unterscheidet. Beim Marsch singen sie den Pfahlgesang, dessen drei Strophen davon handeln, wie man einen Pfahl in den Schlamm treibt, bis er hält. Die Offiziere nennen es ein Arbeitslied. Die Soldaten meinen etwas anderes damit.

Ein Aberglaube hat alle Verbote überlebt: Vor jedem Einsatz legen die Soldaten ein Blatt unter die Zunge und spucken es erst aus, wenn sie zurück sind. Wer es verschluckt, glaubt sich verloren. Kommissare haben dafür schon ausgepeitscht und dann aufgegeben.

Die Transportdecks riechen nach Schimmel, Fußpilz und dem Harz, das die Grenadiere in ihre Granaten schmieren. Nachts hört man leises Pfeifen, Vogelrufe aus der Heimat, damit keiner vergisst, wie sie klingen. Der Brennweinanteil wird gesammelt und an dem Abend getrunken, an dem die Nachricht von neuen Aushebungen kommt, weil dann Leute aus dem eigenen Dorf unterwegs sind.

Die Toten bestatten sie aufrecht an einen Baum gebunden, das Gesicht nach oben. Ohne Zeit bleibt ihnen nur, einen Zweig in die Hand des Toten zu stecken und weiterzufahren.

Das Kommissariat

Die Grenadiere fürchten ihre Kommissare nicht mehr, sie benutzen sie. Hauptkommissar Dorota Kell hat früh verstanden, dass ihr eigentliches Problem nicht die Feigheit ist, sondern ein Oberst, der zu schnell angreift. Die Soldaten haben gelernt, dass Kell die einzige Person im Regiment ist, die dem Oberst einen Befehl verweigern kann, ohne erschossen zu werden. Also tragen sie ihr zu, was der Oberst vorhat, bevor er es befiehlt. Kell hat in 16 Jahren vier Soldaten erschossen, drei davon wegen Plünderung. Beim vierten, einem Fahrer, der vor Necrons floh, standen die Kameraden daneben und

nickten.

DIENSTGRADE & GLIEDERUNG

Dienstgrade

Dienstgrad: Kesh

Munitorum-Rang: Soldat · Anrede: „Kesh“

Dienstgrad: Ruvo

Munitorum-Rang: Unteroffizier · Anrede: „Ruvo“

Dienstgrad: Tamba

Munitorum-Rang: Leutnant · Anrede: „Tamba“

Dienstgrad: Orru

Munitorum-Rang: Hauptmann · Anrede: „Orru“

Dienstgrad: Orru-Vesk

Munitorum-Rang: Major · Anrede: „Älterer“

Dienstgrad: Nkaru

Munitorum-Rang: Oberst · Anrede: „Vater des Pfades“

Aufbau

Laut Sollstärke umfasst das 7. einen Regimentsstab von 120 Mann und sechs Aufklärungskompanien zu je 380, zusammen 2.400. Jede Kompanie hat einen Orru mit Befehlstrupp von 20 und vier Züge zu 90 Mann. Ein Zug besteht aus Tamba und Befehlstrupp von zehn, fünf Grenadiertrupps zu je zehn und 30 Fahrern und Richtschützen für seine 14 leichten Fahrzeuge: acht Salamander-Spähwagen und sechs Scout-Sentinels. Artillerie und Kampfpanzer führt das Regiment keine. Es soll sehen, melden und verschwinden.

Heute zählt der Stab noch 90 Mann. Die 6. Kompanie wurde nach Ushpet aufgelöst und auf die übrigen verteilt. Die 1. Kompanie hat 260 Mann, die 2. hat 240, die 3. hat 210, die 4. hat 190 und die 5. hat 150, zusammen 1.140. Die 5. Kompanie fährt mit drei Zügen, weil ihr vierter keine Fahrer mehr hat.

Teilregimenter

7. Ghessa, „Die Stillen Siebten“

Schnelle Aufklärung. Nkaru Tasso Ruumbel, dem das linke Ohr fehlt. Fünfmal vernichtet, zuletzt 979.M41 auf Vesh-Anur. Die sechste Aufstellung erbte mit der Nummer eine Standarte voller Ehren, eine Liste unbezahlter Munitorum-Schulden und den Ruf, zu Necrons geschickt zu werden. Derzeit im Segmentum Tempestus, wartet auf Ersatz.

Ghessa 212., „Die Flussdrescher“
Leichte Infanterie. Nkaru Amara Tollweh, mit grauen Zöpfen bis zum Gürtel. Garnisonsdienst auf einer Agrarwelt in Tempestus. Das Regiment ist nahezu vollzählig und hält das für eine Beleidigung.

Ghessa 340., „Die Pechwerfer“
Grenadiere, Sturminfanterie. Nkaru Ebbo Salaq, mit einer Hand aus Plaststahl, die er nie anfasst. Das Regiment ist seit 993.M41 hinter einem Warpsturm abgeschnitten, und seit vier Jahren kommt keine Meldung durch.

KOMMANDOSTAB

Angehängtes Personal
| Personal | Zahl | Wo die Reibung sichtbar wird | | --- | --- | --- | | Kommissare unter Hauptkommissar Kell | 6 | Befehle des Obersts, die Kell verzögert | | Ratling-Scharfschützen | 24 | Rationen: Die Ratlings stehlen, die Ghessaner zählen | | Prediger der Ekklesiarchie | 22 | Gebete, die länger dauern als ein Aufklärungsfenster | | Diener der Ekklesiarchie | 31 | Plätze auf den Fahrzeugen | | Enginseers | 3 | Werden gemieden und ohne Grund des Diebstahls beschuldigt |

Die Enginseers essen allein. Kein Grenadier setzt sich neben jemanden, der mit Maschinen spricht.

Die Regimentsstandarte
Die Standarte ist ein Rechteck aus olivgrünem Tuch an einer Stange aus Eisenholz, drei Meter lang. Eingestickt sind ein aufrechtes Blatt und eine runde Granate, darunter in rotem Faden die Schlachtehren: Vesh-Anur, Sorrhal Tertius, Ushpet, Tessk und 19 ältere Namen, die niemand mehr aussprechen kann. An der Stange hängen 30 ausgespuckte Blätter, getrocknet und lackiert. Auf Ushpet fiel der Standartenträger in einen Fluss, der Stoff trieb ab, und ein Ratling namens Pimmo Dattelhall sprang hinterher, obwohl er nicht schwimmen konnte. Beide wurden eine Meile flussabwärts aus dem Schilf gezogen.

DER MAKEL

Der Makel
Der Makel des 7. begann in der ersten Woche auf Sorrhal Tertius. Ein Trupp der 1. Kompanie trug ein Auspex, das Enginseer Varro Hekt vor dem Einsatz gesegnet hatte. Als der Trupp in einen Hinterhalt geriet und acht Mann fielen, beschlossen die Überlebenden, das Gerät habe die Necrons gerufen, weil es in derselben Sprache pfiff wie sie. Sie zertrümmerten es mit Kolben. Hekts Bericht an das Oberkommando trug den Vermerk „Maschinenfrevel aus Unkenntnis“. Leth las ihn und verbrannte die Abschrift, die an das Adeptus Mechanicus gehen sollte.

Seitdem gilt im Regiment, dass eine Maschine, die ohne Hand arbeitet, dem Feind gehört. Die Grenadiere fahren ihre Spähwagen, weil man sie lenken muss wie Kähne. Auspexe, Vox-Relais und

Zielgeräte meiden sie. Ihre Lasergewehre haben sie gegen Ripper-Karabiner eingetauscht, deren Schlaggeschosse sie verstehen. Im Gefecht melden sie mit Rauchzeichen und Läufern und verlieren Zeit, die ein Vox gespart hätte.

Sie selbst sagen, dass sie rein bleiben. In Quartieren mit anderen Regimentern hängen sie Tücher über fremde Vox-Anlagen und schlafen nicht im selben Zelt wie Kognitoren. Andere Regimenter nennen sie „die Baumaffen“ und verstecken ihre Auspexe vor ihnen.

Ein Fehler des Munitorum

Nach Ushpet forderte das Regiment Schlaggeschosse für seine Ripper-Karabiner an. Das Munitorum führte das 7. nach seinem Stammbuch noch als Lasergewehr-Regiment und schickte 90.000 Energiezellen. Die Anforderung wurde als erfüllt abgehakt. Eine zweite Anforderung wurde als doppelt abgelehnt. Elf Wochen lang kämpften die Grenadiere mit Beutemunition, Messern und Harzgranaten, bis Kell eine Beschwerde direkt an den Lord-Kommissar ihres Sektors schrieb. In diesen elf Wochen starben 212 Soldaten, die meisten mit leerem Magazin. Die Energiezellen liegen noch in einem Depot auf einer Welt, die das Regiment nie wieder betreten hat. Das Munitorum stellt sie ihm jedes Jahr in Rechnung.

BEKANNTE FELDZÜGE

Feldzüge

Sorrhal Tertius

Epoche: 984.M41

984.M41, fünf Monate. Segmentum Tempestus, Dschungelmond. Gegner: Necrons.

Das neu aufgestellte 7. landete mit voller Stärke im Dschungel eines Mondes, auf dem ein Grabkomplex erwachte. Die Aufgabe war einfach: die Ausgänge des Grabes finden und melden, damit das 44. Tessarin-Panzerregiment sie verschließen konnte. Die Ghessaner fanden 17 Ausgänge in drei Wochen, schneller als jedes andere Regiment der Kampfgruppe. Ruumbel griff viermal ohne Befehl an, um Ausgänge mit Granaten zu versiegeln. Zwei hielten, zwei öffneten sich am nächsten Tag wieder. Die Tessariner kamen spät, weil ihre Kampfpanzer im Sumpf stecken blieben, und die Ghessaner zogen sie mit Seilen und Salamander-Spähwagen heraus. Am Ende versiegelten die Panzer das Hauptgrab mit Sprengladungen. Ob die Necrons darin schlafen oder warten, weiß niemand.

Ergebnis: Eindämmung, kein Sieg. **Verluste:** 610 von 2.400.

Verbündete: Das 44. Tessarin-Panzerregiment. Die Kampfgruppe wurde nach dem Feldzug aufgelöst, die Tessariner in ein anderes Segmentum verlegt. Einige Ghessaner tragen noch Plaketten, die ihnen tessarinische Fahrer schenkten.

Ushpet

Epoche: 989.M41

989.M41, elf Monate. Segmentum Tempestus, Schwemmlandwelt. Gegner: Necrons.

Nach Ersatzlieferungen zog das 7. mit 1.980 Mann nach Ushpet, wo eine Necron-Dynastie die Flussstädte leerte. Neben dem 6. Drovanischen Linienregiment hielt es 900 Kilometer Flussufer. Ruumbels Angriff im Flussbett kostete die 2. Kompanie 180 Mann. Im achten Monat kam der Befehl, die Brücke von Tarrow zu sprengen, weil eine Necron-Phalanx darauf vorrückte. Drei drovanische Kompanien standen noch am anderen Ufer. Ruumbel fragte zweimal nach, und die Antwort des Oberkommandos blieb dieselbe. Die Grenadiere zündeten die Ladungen. Über 400 Drovaner blieben drüben zurück. Das Regiment spricht nicht darüber, außer an einem Abend im Jahr, an dem niemand Brennwein trinkt. Nach Ushpet wurde die 6. Kompanie aufgelöst.

Ergebnis: Rückzug der Necrons aus unbekannten Gründen, die Welt war zur Hälfte entvölkert. **Verluste:** 1.020 von 1.980.

Verbündete: Das 6. Drovanische Linienregiment, das die Brücke von Tarrow nie vergeben hat. Die Drovaner kamen in ein anderes Segmentum. Die Schuld bleibt ungesühnt, und das 7. weiß, dass es sie nie begleichen kann.

Die Glasflächen von Tessk

Epoche: 995.M41

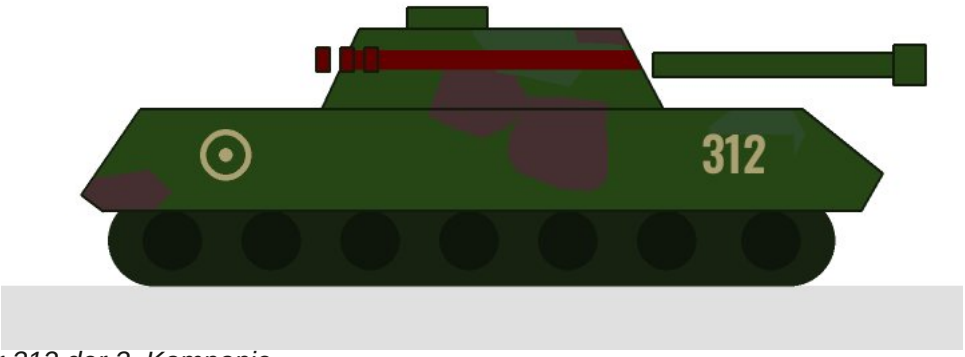
995.M41, vier Monate. Segmentum Tempestus, Wüstenwelt aus verschmolzenem Sand. Gegner: Necrons.

Mit 1.600 Mann wurde das 7. auf eine Welt geschickt, auf der es nicht einen Baum gab. Das Regiment sollte die Necron-Stellungen für die 3. Quall-Artillerie ausspähen. Auf dem offenen Glas verloren die Grenadiere jedes Gefühl für Entfernung. Der 4. Zug der 3. Kompanie fuhr in den Tod. Danach bekamen die Ratlings die Aufgabe, Entfernungen anzusagen, und die Meldungen wurden genau genug, dass die Quall-Batterien drei Stellungen zerschlugen. Die vierte Stellung überlebte das Bombardement und rückte vor, worauf sich die Kampfgruppe zurückziehen musste.

Ergebnis: Patt, Rückzug in Ordnung. **Verluste:** 460 von 1.600.

Verbündete: Die 3. Quall-Artillerie, deren Richtschützen den Ghessanern beibrachten, Entfernungen mit Daumen und Arm zu schätzen. Die Kampfgruppe wurde aufgelöst, bevor die Ghessaner sich bedanken konnten.

FAHRZEUGLIVREE



Kampfpanzer 312 der 3. Kompanie

Teil	Farbe	Citadel	Herkunft
Einsatzgebiet	Dschungel und Sumpf · Fleckentarnung		
Grundton	#264715	Castellan Green	Uniform
Tarnton 1	#2F4A2A	Castellan Green	Vorbild des Einsatzgebiets
Tarnton 2	#462F30	Rhinox Hide	Gurtzeug
Turmband	#650001	Khorne Red	Halstuch
Kennung	#ABA173	Ushabti Bone	Abzeichen

Rezept Rumpf: Castellan Green (Grundfarbe) · Athonian Camoshade (Tusche) · Loren Forest (Schicht) · Elysian Green (Kante)

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

ZU DEN KERNDATEN

Die niedrige Ordnungszahl steht für eine uralte Formation, die immer wieder neu aufgestellt wurde. Die übrigen Regimenter Ghessas tragen Nummern jenseits der 200, weil die Welt unter ihrem Zehnt fast jährlich neue Verbände abgibt.

Das 7. wurde fünfmal vollständig vernichtet, zuletzt 979.M41 in den Grabkammern von Vesh-Anur, wo Necrons es binnen einer Nacht auslöschten. Die heutigen Soldaten kennen keinen einzigen der Toten, deren Ehren sie tragen. Sie sprechen von ihnen als von „den Vorderen“ und schnitzen deren Namen nicht auf, weil niemand sie weiß. Stattdessen nennt jeder Neuling beim Eid den Namen eines Toten aus seinem eigenen Dorf und behauptet, der habe im 7. gedient. Meist ist das gelogen, und alle wissen es.

KOMMANDOSTAB (FORTSETZUNG)

Nkaru Tasso Ruumbel

Ruumbel ist 52 Jahre alt, breit, mit hängenden Schultern, und das linke Ohr hat ihm ein Necron-Skarabäus abgefressen. Er trägt einen Ripper-Karabiner mit Kolben aus Eisenholz, den er „Mutter“ nennt. Ruumbel ist jähzornig. Er sieht einen Feind und fährt los. Auf Ushpet meldete ihm ein Späher eine Necron-Kolonne im Flussbett. Befehl war, zu beobachten und zu melden. Ruumbel ließ die 2. Kompanie in die Flanke der Kolonne fahren, zerstörte zwei Transporter und verlor dabei 180 Mann, als die Toten wieder aufstanden. Er entschuldigt sich nie. Er besucht nur hinterher jeden Verwundeten und sagt jedem dasselbe.

Hauptkommissar Dorota Kell

Kell ist schmal und stammt von einer kalten Welt, und sie friert selbst in der Dschungelhitze. Sie trägt den Mantel immer geschlossen. Ihre Boltpistole hat sie nie gereinigt, weil der Rost, wie sie sagt, ehrlicher ist als Öl. Auf Sorrhal Tertius stellte sie sich vor Ruumbels Spähwagen, als er zum dritten Mal an einem Tag angreifen wollte, und blieb stehen, bis er den Motor abstellte. Seitdem sprechen die beiden nur noch das Nötigste miteinander. Die Soldaten nennen sie „die Bremse“ und meinen es freundlich. Sie weiß von dem Blatt unter der Zunge und hat selbst eines.

> *Ich erschieße Feiglinge, Oberst. Für Helden haben wir den Feind, und der ist schneller als ich.*
> *— Hauptkommissar Dorota Kell*

Feldprediger Okonjo Leth

Leth ist ein alter Mann mit milchigem rechtem Auge. Er kam als Missionar nach Ghessa und ging mit dem ersten Jahrgang, den er getauft hatte. Er trägt einen Rosenkranz aus Necron-Splittern, jeder Splitter durchbohrt und in Pech getaucht. Er hat den Kreuzzug erfunden, den die Grenadiere führen. Er hat ihnen erklärt, dass die Necrons seelenlos sind, und er hat nie widersprochen, als sie daraus Waldgeister machten. Auf Tessk segnete er einen Salamander-Spähwagen, damit sein Fahrer einstieg, obwohl der Fahrer glaubte, das Auspex darin rufe die Toten.

> *Der Imperator versteht jede Sprache. Wenn sie ihn ‚Großer Baum‘ nennen, soll er eben ein Baum sein.*
> *— Feldprediger Okonjo Leth*

EINE SZENE

Das Blatt unter meiner Zunge schmeckt nach Seife, weil es vom Transporter stammt und nicht vom Wald. Neben mir kaut Ruvo Tebbe auf seinem und sieht über den Rand der Böschung.

Unten im Flussbett gehen die Kalten. Ich zähle 30, dann höre ich auf. Sie laufen, ohne dass Wasser spritzt, und ihre Augen leuchten grün wie verfaultes Holz. Der Befehl lautet: zählen, melden, zurück. Ich habe ihn dreimal gehört, einmal vom Tamba, einmal von Tebbe, einmal vom Kommissar, der zu uns heruntergekommen ist und jetzt hinter dem zweiten Spähwagen hockt und friert.

Ich schreibe die Zahl auf die Rinde. Tebbe nimmt sie und gibt sie dem Läufer. Der Läufer rennt. Dann sollten wir gehen.

Wir gehen nicht, weil der Spähwagen des Nkaru durch das Unterholz bricht, Motor laut, die Standarte am Heck, und hinunter ins Flussbett fährt.

Tebbe flucht. Nicht über den Nkaru, nur allgemein, in der Sprache von Uruvel, die ich nicht kann. Dann steht er auf. Dann steht der ganze Zug auf.

Ich warte darauf, dass jemand schreit, dass wir rennen, dass wir durcheinanderlaufen wie Kinder, die zum Fluss hinunter wollen. Aber der Tamba ruft das Kommando, das ich auf dem Kasernenhof 400 Mal gehört habe und für das ich ihn gehasst habe: „Drei Reihen! Abstand eine Hand!“ Und wir treten an. Unter Blättern, an einem Hang, mit Kalten im Flussbett. Drei Reihen, Abstand eine Hand, das Glied gerade wie ein Pfahl.

„Erste Reihe, werfen.“

Ich werfe. Die Granate brennt in der Luft. Ich sehe sie fallen, Harz spritzt über die metallenen Schultern.

„Zweite Reihe, werfen.“

Ein Kalter hebt seine Waffe, und Kesh Anuk neben mir ist plötzlich nicht mehr da. Nur noch Staub, wo er stand. Tebbe tritt einen halben Schritt nach links in die Lücke, und die Reihe ist wieder gerade.

„Dritte Reihe.“

Der Nkaru steht unten auf seinem Spähwagen und schießt mit dem großen Karabiner, und er brüllt dabei, als würde er ein Tier jagen. Ich weiß, dass er falsch liegt. Tebbe weiß es. Der Kommissar hinter uns weiß es, er hat die Pistole in der Hand und zielt auf niemanden.

Dann fährt der Spähwagen wieder hinauf, schwarz verschmiert, und der Nkaru ruft: „Zurück! Zurück!“ Wir drehen in drei Reihen ab, wie auf dem Kasernenhof, und laufen erst, als der Tamba es sagt.

Im Lager zählt Tebbe durch. Sechs fehlen. Er spuckt sein Blatt aus und sieht es lange an.

„Hast du deins noch?“, fragt er.

Ich nicke. Ich habe es nicht verschluckt, obwohl ich es die ganze Zeit wollte.

„Gut“, sagt er. „Dann bist du jetzt einer von uns.“

Ich frage ihn nicht, was die sechs dann waren.

Abends kommt der Nkaru durch die Reihen. Er setzt sich zu jedem Verwundeten und sagt jedem dasselbe Wort, und ich höre es nicht, weil ich zu weit weg sitze. Ich will es auch nicht hören. Ich will nur,

dass er morgen wieder fährt, und dass ich wieder aufstehe.