

7. HALDISER LUFTKORPS

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Nenne den Namen. Halte den Himmel. Brich, was steht. Gehorche bis ins Grab.“

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	MUN-HS/LK-0007-T3/ERS-42
Heimatwelt	Haldis Sancta
Tithe-Stufe	Solutio Tertius
Sollstärke	3.050
Ist-Stärke	1.140
Loyalitätsstatus	Loyal
Herkunft	Eigene Erfindung

Die Säulen

Der Name

Ein Feind ohne Namen ist eine Menge, ein Feind mit Namen ist eine Schuld. Das 7. jagt keine Armeen. Es jagt eine Autarchin, einen Runenpropheten, einen bestimmten Piloten, dessen Maschine einen bestimmten Kirchturm traf. Jede Kompanie führt eine Namensrolle, die der Prediger am Morgen verliest. Ein Ziel wird erst gestrichen, wenn ein Soldat den Leichnam gesehen hat. Kein Bericht genügt, kein Gerücht, kein Feuerball am Horizont.

Der Himmel

Das Luftkorps hat nie eigene Flieger besessen, die Valkyries kommen von der Flotte und fliegen wieder ab. Den Himmel „hält“ das 7. von unten, mit Flak-Autokanonen und vorgeschobenen Beobachtern. Die Haldiser glauben, dass Gebete nach oben steigen und deshalb ein Himmel frei bleiben muss. Wer einen Jäger der Aeldari herunterholt, darf eine Feder an den Helm stecken.

Die Bresche

Brechen ist ehrlicher als Belagern. Die Pioniertrupps des 7. öffnen Mauern, Bunker und Felsengänge, damit das Ziel nicht entkommt. Auf Haldis lernt man das Sprengen beim Abriss baufälliger Kapellen, also gilt jede Ladung zugleich als Weihehandlung. Sprengmeister zeichnen vor dem Zünden ein Aquila-Zeichen in den Staub. Die Korvaner im Regiment lachen darüber, aber auch sie warten, bis das Zeichen fertig ist.

Der Gehorsam

Dies ist die Säule, über die keiner gern spricht. Ein Haldiser hält einen Befehl auch dann für heilig, wenn er falsch ist, denn die Schuld liegt beim Befehlenden und die Reinheit beim Gehorchenden. So spült das 7. sein Gewissen rein. An der Talsperre von Serak ertranken auf Befehl 4.300 Menschen. Das Regiment betet seitdem für sie und hält dennoch daran fest, dass es recht gehandelt hat.

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Rufname	Die Herolde
Herkunft des Namens	Im Feldzug von Velloc Prime erworben: Die Kompanien riefen dort jedem benannten Ziel über offenes Vox seinen Namen zu, bevor sie zuschlugen.
Gründung	744.M39; zuletzt neu aufgestellt 001.M42 als Notaushebung

AUSHEBUNG, HEIMATWELT & KULTUR

Aushebung und Tithe

Haldis Sancta zahlt seinen Zehnt sonst in Pilgern, Kerzenwachs und Reliquienschreinen. Als der Große Riss aufriss und die Garnisonen im Subsektor binnen Monaten zusammenbrachen, forderte das Munitorum 001.M42 eine Notaushebung von dreitausend Mann. Die Welt war darauf nicht vorbereitet. Ausgehoben wurden die Erbwachen der Schreine, Familien, deren Söhne und Töchter seit Generationen Prozessionen schützen. Sie können marschieren, beten und Fackeln tragen. Kämpfen hatten sie kaum gelernt, denn die Grundausbildung dauerte neun Wochen statt der vorgeschriebenen achtzehn. Weil der Dienst erblich ist, traf die Aushebung nicht Einzelne. Sie traf Häuser. Ganze Geschlechter rückten aus und ließen Großmütter und Kinder zurück. Daher rührt der Zorn: Man nahm ihnen nicht den Sohn, man nahm ihnen den Namen. Planetengouverneurin Ermelind Saarvos wusste, was eine Fehlmusterung bedeutet. Sie gab die besten Erbwachen und ihre eigene Leibgarde und ließ die Ausrüstung aus den Kathedralschatzkammern bezahlen. Aus Pflicht tat sie das nicht. Die vorige Gouverneurin war 812.M41 wegen fehlender Mäntel hingerichtet worden.

Was die Heimatwelt verlor

Die Große Prozession von Sankt Imre braucht 48 Glockenträger, die die Bronzeglocken auf Tragstangen zwölf Kilometer weit vom Hafen zur Basilika bringen. Seit 002.M42 gibt es noch elf. Die Glocken stehen nun auf Karren, und die Pilger zahlen weniger, weil ein Wunder auf Rädern keines mehr ist. Die Steinmetzgilde der Unterstadt hat ihre Meister verloren, sodass die Fassaden bröckeln und niemand sie mehr ausbessert. Auch der alte Wachdialekt der Schreinhüter stirbt aus, ein Niedergotisch mit liturgischen Einsprengseln. Gesprochen wird er nur noch in einem Regiment, das nie heimkehren wird.

Die Heimatwelt

Haldis Sancta ist eine kühle, feuchte Schreinwelt mit langen Dämmerungen. Kalkfelsen tragen dort Klöster, Kapellen und Beinhäuser, Schicht über Schicht, und manche Täler sind ganz überbaut. Hier soll Sankt Imre der Torwächter gegen eine Flut aus dem Warp gestanden haben, bis seine Glocke zersprang. Jährlich kommen Millionen Pilger. Die Gesellschaft ordnet sich nach Erbämtern. Die Häuser der Wache schützen die Pilgerwege, die Häuser des Steins bauen und reißen ab, die Häuser des Lichts halten Kerzen und Leuchtfeuer. Alles hat seine Stunde, und dreimal täglich läuten die

Glocken. Für den Krieg bringen die Haldiser mehr mit, als man denkt. Pilgerwachen erkennen einzelne Gesichter in einer Menge von Zehntausenden und lernen früh, nach einem bestimmten Taschendieb, Ketzer oder Mörder zu suchen. Daraus erwächst der Jagdinstinkt des Regiments. Die Häuser des Steins verstehen Mauern und wissen, wo sie brechen. Von den Türmen aus beobachten Leuchtfeuerwärter das Wetter und den Himmel, und sie haben das Melden über weite Entfernungen im Blut.

Der Nachteil, den sie mitbringen

Die Haldiser halten die Stunden. Bei Morgengrauen knien sie, entzünden eine Kerze und sprechen das Imre-Gebet, und zwar im Graben, auf dem Marsch und unter Beschuss. Ein Haldiser, der die Stunde versäumt, glaubt sich verdammt. Das ist kein Trotz, er kann einfach nicht anders. Auf Velloc Prime kannten die Ynnari die Stunde nach drei Tagen. Am vierten Morgen kamen sie, als in den Stellungen der 3. Kompanie 140 Kerzen brannten. 37 Mann starben kniend, bevor ein Schuss fiel. Kommissarin Dask erschoss danach einen Mann, der sein Gebet nicht abbrechen wollte. Seither betet das Regiment in Schichten und unter Zeltplanen, und jede Kerze wird mit der Hand abgeschirmt. Ganz abschaffen ließ sich die Stunde nie. Die Korvaner nennen sie „das Ziellicht“.

Regimentskultur

Der Drill ist streng und liturgisch. Gezählt wird nicht in Zahlen, sondern in Glockenschlägen. Strafen bestehen aus Wachdienst und Fasten, selten aus Schlägen. Auf dem Marsch singen sie das „Lied vom Torwächter“, eine endlose Strophenkette darüber, wie Sankt Imre einen Namen nach dem anderen von der Flut zurückrief. Jeder Trupp dichtet eigene Strophen dazu, meist mit den Namen der Toten. Die Offiziere haben es aufgegeben, die Federn zu verbieten. Wer ein Fluggerät abschießt, steckt sich eine an den Helm, und wer drei trägt, gilt als unverwundbar. Mehrere Dreifederträger sind seither gefallen, ohne dass dies den Glauben erschüttert hätte. Auf den Transportdecks riecht es nach Kerzentalg, nassem Tuch und dem Kampfer, mit dem die Chameleolin-Umhänge gepflegt werden. Morgens summen tausend Stimmen das Imre-Gebet, nachts stöhnen die Ruhrkranken. Den Schnapsanteil trinken die Haldiser nicht. Sie gießen ihn in Kerzenwachs und brennen damit Namen in Holztafeln. Die Korvaner kaufen ihnen die Rationen mit Tabak ab, und das ist der wichtigste Handel im Regiment. Wenn Zeit bleibt, werden die Toten mit dem Gesicht zur nächsten Kirche begraben. Fehlt sie, schneidet der Trupp dem Toten den Namensstreifen vom Kragen und näht ihn an die Standarte des Zuges.

Das Kommissariat

Das 7. hat mit seinen Kommissaren Frieden geschlossen, wenn auch keinen herzlichen. Die Haldiser halten das Kommissariat für einen geistlichen Orden, und das macht es leichter. Wer erschossen wird, gilt als gestraft und nicht als ermordet. Schwieriger ist es mit den Korvanern. In der Nacht nach der Zusammenlegung fand man Kommissar Tibor Lense mit eingeschlagenem Schädel in einem Laderaum. Offiziell gilt er als bei einem Unfall verstorben. Dask hat nie nachgeforscht, und seitdem schulden ihr die Korvaner etwas. Beide Seiten wissen das.



DIENSTGRADE & GLIEDERUNG

Dienstgrade

Dienstgrad: Wächter

Munitorum-Rang: Soldat · Anrede: „Wächter“

Dienstgrad: Glöckner

Munitorum-Rang: Unteroffizier · Anrede: „Glöckner“

Dienstgrad: Vorsänger

Munitorum-Rang: Leutnant · Anrede: „Vorsänger“

Dienstgrad: Schildwart

Munitorum-Rang: Hauptmann · Anrede: „Herr Schildwart“

Dienstgrad: Fahnenwart

Munitorum-Rang: Major · Anrede: „Herr Fahnenwart“

Dienstgrad: Großherold

Munitorum-Rang: Oberst · Anrede: „Euer Gnaden“

Aufbau

Laut Sollstärke besteht das 7. aus zehn Jagdkompanien zu je 305 Mann. Jede wird von einem Schildwart mit einem Kommandotrupp von fünf Mann geführt und gliedert sich in vier Züge zu je 75 Mann. Ein Zug besteht aus Vorsänger und Kommandotrupp (5), vier Jagdtrupps zu zehn, einem Pioniertrupp mit Sprengladungen (10) und zwei Flaktrupps mit Autokanonen auf Lafette (20). Hinzu kommen pro Zug zwei vorgeschobene Beobachter, die zum Kommandotrupp gehören. Heute zählt das Regiment 1.140 Mann in vier Kompanien. Drei davon haben 290 Mann, die vierte, rein korvanische, 270. Die Züge sind auf drei verkleinert, und zwei Flaktrupps haben keine Autokanone mehr. Sie tragen Raketenwerfer, die aus Velloc stammen und nie verbucht wurden.

Teilregimenter

7. Haldiser Luftkorps, „die Herolde“

Jägerregiment unter Großherold Anselm Varre, dessen Bart auf einer Seite weiß verbrannt ist. Derzeit hält es an der Glasdünenfront von Serak und ist auf 1.140 Mann geschrumpft.

4. Haldiser Pilgerwacht, „die Laternen“

Ein Garnisonsregiment unter Oberst Hedda Morwan, der der linke Daumen fehlt. Seit 961.M41 bewacht es einen Pilgerkorridor im Segmentum Obscurus. Seit dem Riss ist es verschollen und wird im Munitorum als „bis auf weiteres“ geführt.

12. Haldiser Luftkorps, „die Zweite Glocke“

Ein Flakregiment unter Oberst Kasimir Thall, der eine Glasprothese mit gemaltem Heiligenbild als Auge trägt. 997.M41 wurde es vernichtet und 004.M42 neu aufgestellt. Die neue Aushebung erbte mit der Nummer auch eine unbeglichene Schuld von 2.100 Mann Verpflegung, die das Munitorum vom Sold abzieht.

KOMMANDOSTAB

Kommandostab

Großherold Oberst Anselm Teodric Varre

Er ist 61 Jahre alt, hager und stets in einen Gebetsmantel aus Wachstuch gehüllt. Seit Velloc ist seine rechte Bartseite weiß verbrannt. Er trägt die Imre-Glocke seines Hauses, so klein wie eine Faust, deren Klöppel mit Draht festgebunden ist. Bei Gharos hatte er die Autarchin Ishvael auf die Namensrolle gesetzt und den Plan gefasst, sie durch den Kerrin-Pass zu treiben. Nach drei Wochen war klar, dass sie nicht im Pass war. Varre hielt trotzdem neun Wochen an seinem Plan fest. 600 Mann fielen in Hinterhalten, während die Flanke offen lag.

„Ein Plan ist ein Gelübde. Wer ein Gelübde bricht, weil es schwer wird, hat es nie abgelegt.“

Kommissarin Wilma Dask

Sie ist untersetzt, hat kurz geschorenes graues Haar, eine Narbe vom Kinn bis zum Ohr und eine Schola-Progenium-Aussprache, die keinen Dialekt mehr verrät. Ihr Gegenstand ist eine Laserpistole mit sieben Kerben im Griff, für jede Hinrichtung im 7. eine, und sie hat sie selbst geschnitzt. Bei Velloc erschoss sie den knienden Wächter Lorens Ebbe. Am Abend schrieb sie seiner Mutter selbst und unterschrieb mit vollem Namen. Varre erfährt von ihr alles, was er nicht hören will, denn sie ist die Einzige, die widerspricht.

„Ihr glaubt, ich bin euer Henker. Ich bin das Letzte, was zwischen euch und eurem Oberst steht.“

Prediger Odo Kessling

Er ist alt und gebeugt, Ruß hat seine Hände dunkel gefärbt, und eine rotgerandete Brille sitzt ihm auf der Nase. Bei sich trägt er die Namensrolle des Regiments, ein Wachstuchbuch, in dem jedes Jagdziel steht und jeder Tote daneben. Er war es, der bei Velloc auf die Idee kam, die Namen der Ziele über Vox auszurufen, und er bereut es nicht. In Serak segnete er die Sprengladungen an der Talsperre und weinte dabei.

„Gott nennt jeden beim Namen. Wir tun nur, was er tut – etwas früher.“

Angehängtes Personal

| Personal | Anzahl | | --- | --- | | Kommissare (inkl. Kommissarin Dask) | 7 | | Prediger der Ekklesiarchie | 24 | | Diener der Ekklesiarchie | 31 | | Enginseer | 2 | | Sanktionierte Psyker | 3 | | Primaris-Psyker | 1 | | Ogryn (ein Trupp) | 10 | | Ratlinge (Scharfschützen) | 14 |

Reibung entsteht an den Psykern. Haldiser beten nicht neben ihnen. Den Ratlingen, die die Ziele ins Visier nehmen, verweigern sie die Ehre des Namensrufs. Die Enginseer wiederum streiten mit den Predigern darüber, wem die Autokanonen gehören.

Die Regimentsstandarte

Die Standarte ist ein schweres Banner aus schwarzer Wolle an einer Glockenstange. Oben hängt eine echte Bronzeglocke mit einem Sprung, der an Sankt Imre erinnert. Aufgestickt sind eine Glocke mit zwei Flügeln und Hunderte Namensstreifen gefallener Wächter, die aus allen fünf Aufstellungen stammen und dicht wie Schuppen sitzen. Als Ehren trägt sie „Velloc Prime“, „Gharos“ sowie die alten Inschriften „Durn Kalast“ und „Ophel-Brücke“. Bei Gharos lag sie zwei Tage in einer Felsspalte. Die Ynnari hatten den Träger getötet und sie liegen lassen, aus Verachtung oder als Köder. Vier Haldiser stiegen hinab, um sie zu holen, und drei kamen zurück.

DER MAKEL

Der Makel

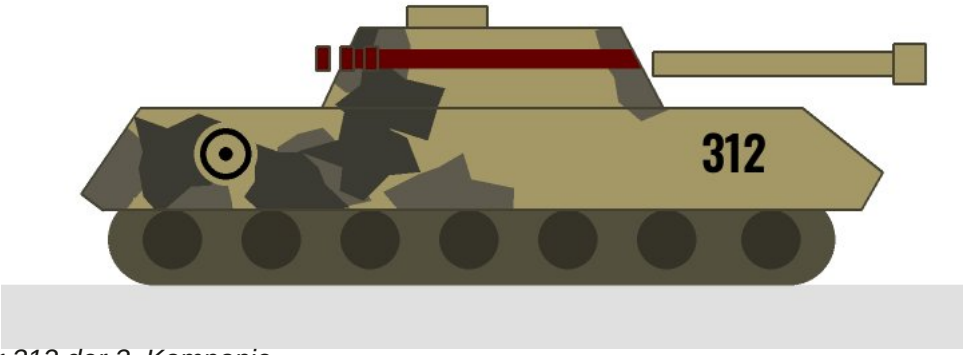
Auf Velloc Prime trat am 61. Tag ein Ynnari-Krieger mit gesenkter Klinge vor die Stellung der 2. Kompanie und rief den Namen ihres Schildwarts. Schildwart Ruben Halm verbot das Feuer. Er ging allein hinaus, um den Zweikampf anzunehmen, denn auf Haldis antwortet man, wenn man genannt wird. Halm fiel nach zwanzig Herzschlägen. Danach fiel der Rest der Ynnari über die zögernde Kompanie her. Vorsänger Ilse Narbeck schrieb den Bericht. Darin steht: „Wir hätten ihn erschießen können. Keiner wollte es.“ Seitdem gilt im 7. die Pflicht des Namensrufs. Ein benanntes Ziel wird angerufen, und kein Haldiser schießt einem Gegner in den Rücken, der gerufen hat. An gewöhnlichen Tagen zeigt sich das in kleinen Dingen. Gefangene werden höflich angesprochen und Duelle um Wachsrationen ausgetragen. Neben anderen Regimentern untergebracht, bestehen die Haldiser darauf, dass jeder Streit „ordentlich“ ausgefochten wird, mit Sekundanten. Im Gefecht kostet der Ruf ihnen die Überraschung. Das Regiment erzählt sich, die Ehre trenne es von den Verrätern. Andere Regimenter erzählen sich, man könne die Herolde auf zehn Kilometer hören, und die Aeldari hörten sie auch. Dask hat dazu drei Vermerke geschrieben, und keiner wurde beantwortet.

Ein Fehler des Munitorum

Für Serak forderte das 7. Chameleolin-Umhänge im Wüstenmuster an. In der Theaterkennung des Munitorum stand „S-3K“ statt „S-8K“, und das Regiment erhielt 1.400 Umhänge im Dschungelmuster für den Sektor Kessavet, vierzig Lichtjahre entfernt. Auf dem hellen Glassand leuchteten die Haldiser wie Moos auf Kalk. Die Ynnari-Scharfschützen töteten in den ersten elf Tagen 63 Mann, bevor man die Umhänge mit Sand und Klebharz einschmierte. Die Wüstenumhänge kamen sieben Monate nach Feldzugsende an. Sie lagern heute im Laderaum, und niemand darf sie ausgeben, weil der Feldzug als

abgeschlossen verbucht ist.

FAHRZEUGLIVREE



Kampfpanzer 312 der 3. Kompanie

Teil	Farbe	Citadel	Herkunft
Einsatzgebiet	Gemischtes Gelände · Fleckentarnung		
Grundton	#A39866	Zandri Dust	Uniform Knochenweiß
Tarnton 1	#5E5A4E	Steel Legion Drab	Vorbild des Einsatzgebiets
Tarnton 2	#3B3A33	Dryad Bark	Vorbild des Einsatzgebiets
Turmband	#650001	Khorne Red	Glockenband Karmin
Kennung	#000000	Abaddon Black	Standarte Schwarz

Rezept Rumpf: Zandri Dust (Grundfarbe) · Agrax Earthshade (Tusche) · Screaming Skull (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 niedrige Ordnungszahl verrät ein altes Regiment. Haldis Sancta stellt selten Truppen, und die „Siebte“ wurde so oft neu ausgehoben, dass die Nummer längst älter ist als jeder Mann, der sie trägt.

Das 7. wurde seit 744.M39 viermal vollständig vernichtet. Die heutige, fünfte Aufstellung kennt ihre Vorgänger nur als Namen auf der Standarte. Die Soldaten sprechen von den Toten als von „den Älteren“, als wären es Verwandte. Bei vielen trifft das zu, denn der Dienst wird vererbt: Wer heute die Nummer trägt, trägt sie oft für einen Großvater, der unter ihr fiel.

FELDZÜGE

Feldzug	Ära	Schauplatz	Feind	Dauer
Feldzug von Velloc Prime	003.M42	Velloc Prime, Schreinwelt im Rissschatten	Ynnari	7 Monate
Kessel von Gharos	010–011.M42	Gharos, Gebirgswelt	Ynnari	14 Monate
Glasdünen von Serak	017.M42	Serak, Wüstenwelt	Ynnari	4 Monate

Feldzug von Velloc Prime

Ein Kriegshaufen der Ynnari unter der Autarchin Ishvael plünderte die Gruftkapellen von Velloc. Wonach die Aeldari suchten, wusste niemand. Das 7. sollte sie stellen, zusammen mit dem 19. Tarsenwaller Panzerregiment und der 230. Mordriner Artillerie. Die Haldiser stießen mit Valkyries in die Gruftstädte vor. Kessling ließ die Namen der Ynnari-Anführer über offenes Vox ausrufen, und der Rufname „die Herolde“ war geboren. Den Ynnari schien das zu gefallen, denn sie antworteten jedes Mal. Drei Ziele wurden gestrichen, Ishvael entkam durch das Netz der Tausend Tore. Die Tarsenwaller zogen ihre Panzer am Ende ab, als die Haldiser im Kloster Orrin festsaßen. Ihr Oberst sagte, er verheize keine Panzer für eine Ehrensache. 400 Haldiser starben dort.

Ergebnis: Teilerfolg. Die Welt wurde gehalten, das Hauptziel entkam. **Verluste:** 1.210 von 3.050. **Nachher:** Der Kampfverband wurde aufgelöst. Gegen das 19. Tarsenwaller hegen die Haldiser bis heute einen Groll. Bei jeder Morgenstunde wird es in der Fluchstrophe des Liedes genannt.

Kessel von Gharos

Ishvael tauchte auf Gharos wieder auf. Varre jagte sie zusammen mit dem 6. Ostgrader Stoßtruppenregiment und dem 22. Korvaner Leichten Infanterieregiment, Bergleuten aus Korvane. Seine neun Wochen am Kerrin-Pass kosteten 600 Mann, und die Korvaner verloren noch mehr, weil sie die offene Flanke deckten. Das Ostgrader trug den Gegenangriff, der den Kessel schließlich öffnete. Ishvael fiel nicht. Ein namenloser Ynnari-Jäger wurde erschossen, und das Regiment strich ihn als „Ishvaels Schatten“, was Kessling nie ganz verwand.

Ergebnis: Stillstand, danach Rückzug der Ynnari aus eigenem Entschluss. **Verluste:** 1.120 von 1.840. **Nachher:** Die 720 überlebenden Haldiser und 690 Korvaner wurden zu 1.410 Mann zusammengelegt. Das Ostgrader wurde in einen anderen Sektor verlegt. Ihm verdanken die Haldiser ihr Leben, und keiner wird es je zurückzahlen können. Die Korvaner halten die Haldiser für betende Narren, die Haldiser die Korvaner für Grabschänder, weil sie Tote durchsuchen. Trotzdem teilen sie Tabak und Wachs.

Glasdünen von Serak

Auf Serak verfolgte das 7. einen Runenpropheten der Ynnari. Zusammen mit der 81. Vasker Pioniere erhielt es den Befehl, die Talsperre von Serak-Unter zu sprengen und den Fluchtweg der Aeldari zu fluten. Unterhalb lag die Stadt Kell mit 4.300 Einwohnern, und eine Räumung war nicht vorgesehen. Varre gehorchte, die Sprengmeister zeichneten ihre Aquilas in den Staub. Der Runenprophet entkam trotzdem, während Kell ertrank. Die Vasker weigerten sich, die Zünder zu legen, und ihr Oberst wurde abgesetzt. Die Haldiser legten sie für ihn.

Ergebnis: Befehl ausgeführt, Ziel verfehlt. **Verluste:** 270 von 1.410. **Nachher:** Die Vasker wurden noch im selben Jahr verlegt. Sie verachten das 7., und das 7. weiß, dass sie recht haben.

EINE SZENE

Der Sand war so heiß, dass Mirek Dorn ihn durch die Knie spürte. Seit drei Stunden lag er neben dem Glöckner und wartete darauf, dass irgendwer schoss.

„Da“, flüsterte Glöckner Benedikt Asch. „Bei der Glasnadel.“

Mirek sah nichts. Er war Korvaner, drei Monate erst im 7., aus der Erzgrube direkt in die Notaushebung seiner Welt und von dort, nach Gharos, hierher geschoben worden. Er kannte den Geruch von nassem Fels. Diese Wüste war wie eine Lampe, in die man starrte.

Dann sah er doch etwas, eine Bewegung, schlank und knochenfarben, ein Aeldari in einem Mantel, der beinahe wie ihre eigenen Uniformen aussah. Er stand zweihundert Meter entfernt auf einer Düne und sah zur Talsperre hinüber.

„Ist er das?“, fragte Mirek.

Asch zog die Namensrolle aus der Brusttasche, ein zerfleddertes Wachstuchbuch, und fuhr mit dem Finger eine Zeile entlang. „Ja. Der Zweite der Liste.“ Er klappte es zu. „Vorsänger, wir haben ihn.“

Im Vox knackte es. Mirek legte das Lasergewehr an, sein Herz schlug ihm im Hals. Der Aeldari wandte ihnen die Seite zu, ein sauberer Schuss, wie es ihn auf Gharos nie gegeben hatte.

Der Vorsänger rief ihn über offenes Vox, mit dieser hohen Haldiser Stimme, die klang, als sänge sie in einer Kathedrale. Er sprach den fremden Namen aus, langsam und Silbe für Silbe, wie man einen Toten aufruft.

Der Aeldari drehte sich um und sah genau zu ihnen herüber.

„Was macht ihr da?“, zischte Mirek. „Was macht ihr?“

„Wir nennen ihn.“ Asch blickte nicht einmal auf. „Jetzt weiß er, dass er gemeint ist.“

„Jetzt weiß er, wo wir sind!“

Der Aeldari hob die Hand, nicht zur Waffe, sondern grüßend. Mirek begriff, dass er sich verneigte.

Neben ihm stand Asch auf. Er stand einfach auf, aufrecht auf dem Dünenkamm, das karminrote Band am Helm grell im Licht, und neigte den Kopf.

Dann schoss der Aeldari. Der erste Schuss traf Asch unter dem Kinn, der zweite riss neben Mireks Ohr den Sand auf. Mirek feuerte zurück, blind, schrie und feuerte weiter, bis das Magazin leer war. Als er

wieder hinsah, war die Düne leer.

Asch lag auf dem Rücken. Er lebte noch und bewegte die Lippen. Mirek beugte sich zu ihm hinunter, um ein Gebet zu hören, ein Wort für die Mutter, irgendetwas.

„Streich ihn nicht“, flüsterte Asch. „Er ist nicht gefallen. Streich ihn nicht.“

Mirek hielt das Buch, bis der Glöckner tot war. Dann schnitt er ihm mit dem Kampfmesser den Namensstreifen vom Kragen, so wie er es die anderen hatte tun sehen. Die Hände zitterten ihm dabei so, dass er zweimal ansetzen musste.

Unten an der Talsperre begannen die Pioniere, Aquilas in den Staub zu zeichnen.

