

213. VESSMARK IRONSIDES

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Der Winkel ist Gebet. Das Rohr hat eine Seele. Die Schuld wird abgefeuert. Was wir nicht sehen, trägt der Thron.“

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	Artillerieregiment – Basilisken und Mörser, kämpft nie auf Sichtweite
Munitorum-Kennung	MUN/TEMP-VSM/213-ART/772
Heimatwelt	Vessmark
Tithe-Stufe	Decuma Tertius
Sollstärke	3.600
Ist-Stärke	1.140
Loyalitätsstatus	Loyal
Herkunft	Eigene Erfindung

Die Säulen

Der Winkel ist Gebet

Die Feldprediger von Vessmark haben den Rekruten beigebracht, dass Ballistik eine Form der Andacht ist. Jede Rechnung beginnt mit einer Anrufung, jede Elevation wird laut gezählt wie ein Rosenkranz. Wer sich verrechnet, hat schlecht gebetet. Das macht die Kanoniere langsam und genau und weckt bei jedem Fehlschuss eine Angst, die über das Militärische weit hinausgeht. Ein Rohrführer, der dreimal danebenschoss, beichtet, bevor er wieder an die Richtmaschine darf.

Das Rohr hat eine Seele

Jeder Basilisk trägt einen Namen, eine Reinheitsrolle und eine Liste der Salven, die sein Maschinengeist schon ertragen hat. Die Mannschaften schlafen neben ihren Geschützen, reiben die Verschlüsse mit geweihtem Öl ein und reden mit ihnen. Ein Geschütz aufzugeben gilt als schwerer als einen Kameraden zurückzulassen. Das haben die Enginseers ihnen nicht befohlen. Es ist einfach so geworden, und keiner schämt sich mehr dafür.

Die Schuld wird abgefeuert

Seit Ketterhain glaubt das Regiment, seine Schande lasse sich in Granaten abzahlen. Jede Salve wird in einem Buch vermerkt, das die Kanoniere „die Rechnung“ nennen. Niemand weiß, wie hoch die Summe ist. Der Glaube hält sie aufrecht und macht sie gleichzeitig unfähig, eine Feuerpause zu ertragen: Wer nicht schießt, zahlt nicht ab, und wer nicht abzahlt, bleibt schuldig.

Was wir nicht sehen, trägt der Thron

Kein Kanonier hat je gesehen, was er tötet. Das Regiment hat daraus eine Lehre gemacht: Die Verantwortung für das Ziel liegt beim Beobachter, beim Befehl und am Ende beim Imperator. Nach Hallgrabe hat diese Lehre Männer vor dem Wahnsinn bewahrt. Sie bedeutet aber auch, dass sich niemand im Regiment je gefragt hat, wer unter den Einschlägen stand. Das ist Absicht.

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Herkunft des Namens	Im Gefecht erworben: Nach der Beschießung von Hallgrabe 774.M41 nannte ein Panzerregiment sie so, weil sie eine Stadt zerstört hatten, die keiner ihrer Kanoniere je gesehen hat.
Gründung	772.M41

AUSHEBUNG, HEIMATWELT & KULTUR

Aushebung und Tithe

Das 213. entstand außerhalb des regulären Zehnten. Als Drukhari-Kabale 771.M41 drei Nachbarsysteme im Tempestus-Randgebiet entvölkerten, forderte das Munitorum von Vessmark binnen eines Jahres ein vollständiges Artillerieregiment. Vessmark hatte seine Ausbildungsjahrgänge bereits abgegeben. Man nahm deshalb Leibeigene aus den Lehnsdörfern, Schmiedegehilfen und Kirchendiener, gab ihnen acht Monate Drill statt der üblichen zwei Jahre und schickte sie los. Trotzdem meldeten sich viermal mehr Freiwillige, als es Plätze gab. Auf Vessmark ist der Dienst der einzige Weg aus der Leibeigenschaft. Die Abgewiesenen blieben zurück und schämten sich, und die Ausgewählten brachen mit dem Gefühl auf, gewonnen zu haben, und mit der Wut von Leuten, die man zu schnell in einen Krieg schickt. Der Planetengouverneur, Freiherr Odo Castran, ließ die Sollstärke dreimal nachzählen. Eine fehlende Uniform oder ein unreiner Rekrut hätten ihn den Kopf gekostet. Er gab die besten Geschützschmiede seiner Welt her, und zwar aus Angst um sich selbst.

Was die Heimatwelt verlor

Vessmark verlor die Gießer. Die Hälfte der Lehrlinge aus den Glockengießereien von Brandholm ging ins 213., denn wer Bronze gießen kann, versteht auch einen Geschützverschluss. Seit 773.M41 sind elf Glocken der Kathedrale von Brandholm gesprungen und nicht ersetzt worden. Das Morgengeläut, das zweiundvierzig Glocken in fester Folge brauchte, wird heute mit einunddreißig gespielt, und die Lücken hört jedes Kind. Mit den Gießern ging auch ihr Zunftlied verloren. Es wurde nur beim Guss gesungen, und heute kennen es nur noch Männer, die auf Kriegsschiffen im Segmentum Tempestus Granaten zählen.

Die Heimatwelt

Vessmark ist eine Ritterwelt mit kurzen, nassen Sommern und langen Wintern voller Nebel. Hügeliges Ackerland wird von Basaltgraten zerschnitten, auf denen die Burgen von Haus Corvane stehen. Ganz oben steht das Haus mit seinen Imperialen Rittern, darunter der Landadel, darunter die Leibeigenen, die das Getreide anbauen, die Burgschmieden heizen und die Ritterrüstungen auf dem Rücken über die Grate schleppen. Die Leibeigenen von Vessmark sind ihr Leben lang Hilfskräfte gewesen. Sie haben Maschinen gewartet, die größer und heiliger waren als sie selbst, sie haben Litaneien beim Nachladen gelernt und Befehle befolgt, die sie nicht verstanden. Ein Imperialer Ritter braucht vierzig Hände für jeden Kampftag. Deshalb sind Vessmarker geduldige Kanoniere. Sie können achtzehn Stunden lang

Granaten schleppen, ohne zu fragen, wohin sie fliegen, und sie behandeln einen Basilisken mit derselben Ehrfurcht wie den Ritter ihres Lehnsherrn. Der Maschinenkult ist auf Vessmark eng mit dem Glauben an den Imperator verwachsen. Die Schmiedepriester des Hauses und die Ekklesiarchie teilen sich die Kapellen, und jeder Leibeigene kennt die Gebete beider.

Der Nachteil, den sie mitbringen

Vessmarker gehorchen dem Wappen und nicht dem Rang. Ihr Leben lang hatte das Wort eines Adligen mehr Gewicht als jede Logik. Ein Befehl von jemandem mit Wappenrock wird sofort ausgeführt, eine Warnung von einem einfachen Soldaten oder einem Ratling gilt als Gerede. Bei Sorrow Weir im Jahr 782.M41 meldete der Ratling-Beobachter Jemmet Querl über Vox, dass die Drukhari ihre Stellung umgehen. Der diensthabende Junker, ein Adelssohn von achtzehn Jahren, überstimmte ihn, weil die Meldung „nicht standesgemäß übermittelt“ worden sei. Die Batterie blieb stehen. Eine Stunde später waren Raider über den Geschützen. Neunundvierzig Kanoniere starben, drei Basilisken gingen verloren, und Querl wurde als Gefangener verschleppt. Seither hängt in jedem Feuerleitstand ein Zettel: „Die Meldung hat keinen Stand.“ Die Älteren lachen darüber. Gehorcht wird er noch immer nicht zuverlässig.

Regimentskultur

Der Drill ist zum Teil Liturgie. Laden, Richten und Abfeuern werden im Wechselgesang zwischen Rohrführer und Mannschaft gezählt. Beim Marsch und beim Granatenschleppen singen sie „Die Glocke von Brandholm“, ein Gießerlied über einen Lehrling, der in die Form fällt und als Glocke weiterläutet. Die Offiziere halten das Lied für morbide. Die Kanoniere singen es trotzdem. Unterdrückt wird es längst nicht mehr: Vor jeder Feuerbereitschaft legt jeder Kanonier einen Kiesel aus der Heimat auf den Verschluss und steckt ihn danach wieder ein. Wer seinen Kiesel verliert, wird in der Nacht gemieden. Auf den Transportdecks riecht es nach Waffenöl, Kordit, nassem Filz und dem Weihrauch der Prediger. Man hört Würfel, leise Gebete und das ständige Klopfen der Enginseers an den Verschlüssen. Die Schnapsration geht an die Geschütze. Jede Mannschaft gießt einen Schluck über das Rohr, den Rest trinkt sie schweigend. Die Toten werden, wenn Zeit bleibt, mit dem Gesicht zur Feuerrichtung begraben, und auf das Grab kommt eine Hülsenkappe. Ohne Zeit trägt man sie in die Rechnung ein, „bezahlt“, und zieht weiter.

Das Kommissariat

Das 213. hat sich mit seinen Kommissaren arrangiert, und das kam nicht aus Zuneigung. Seit Ketterhain glaubt das Regiment, beobachtet zu werden, und der Kommissar ist ihm der sichtbare Beobachter, lieber als ein unsichtbarer. Die Kommissare nutzen dieses Bedürfnis. Erschießungen sind selten, weil die Kanoniere einander anzeigen, noch bevor ein Kommissar etwas bemerkt. Was ihnen fehlt, sind Fürsprecher. Für den Ratling-Beobachter Querl hat bei Sorrow Weir niemand gesprochen. Seitdem trägt Hauptkommissar Holm die Notiz mit seinem Namen in der Brusttasche.

DIENSTGRADE & GLIEDERUNG

Dienstgrade

Dienstgrad: Heerführer

Munitorum-Rang: General · Anrede: „Euer Hochgeboren“

Dienstgrad: Vogt

Munitorum-Rang: Oberst · Anrede: „Herr Vogt“

Dienstgrad: Truchsess

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

Dienstgrad: Bannerherr

Munitorum-Rang: Hauptmann · Anrede: „Bannerherr“

Dienstgrad: Junker

Munitorum-Rang: Leutnant · Anrede: „Junker“

Dienstgrad: Rottmeister

Munitorum-Rang: Unteroffizier · Anrede: „Meister“

Aufbau

Die Sollstärke von 3.600 Mann verteilte sich auf zwölf Kompanien: sechs Basilisk-Batterien zu je drei Zügen mit drei Geschützen, also 54 Basilisken; vier Mörserkompanien zu je vier Zügen mit vier Mörsertrupps zu zehn Mann; dazu zwei Trosskompanien für Munition, Bergung und Verpflegung. Infanterie zum eigenen Schutz gibt es so gut wie keine, nur je Batterie einen Wachtrupp mit Lasergewehren. Dafür hat die Teilungsdoktrin gesorgt. Mit 1.140 Mann stehen heute noch drei Batterien mit zusammen 23 Basilisken im Feld, vier weniger als die Soll von 27. Dazu kommen zwei Mörserkompanien, eine davon fast nur aus Kaddrener Männern, und eine Trosskompanie, die halb so stark ist wie vorgesehen. Die Batterien kämpfen deshalb ohne Reserve. Fällt ein Geschütz aus, schweigt sein Zug.

Teilregimenter

211. Vessmark Ironsides, „Die Lehnsgarde“

Leichte Infanterie im Garnisonsdienst auf Vessmark selbst. Oberst Ansgar Thule hat eine Augenklappe aus Messing mit dem Corvane-Wappen. Das Regiment bewacht die Ritterburgen und hat seit 760.M41 seine Heimatwelt nicht verlassen. Das macht es bei den anderen verhasst.



212. Vessmark Ironsides, „Die Zweitgeborenen“
Mörserregiment. 779.M41 wurde es auf Drannoch vollständig vernichtet und 784.M41 unter derselben Nummer neu ausgehoben. Die neuen Rekruten erbten mit der Nummer auch sieben Ehrenbänder, eine gesperrte Soldkasse und den Hass auf Drannochs Gouverneur. Oberstin Mirelle Dask hinkt auf einem Holzbein. Das Regiment steht im Ersatzlager auf Tiver.

213. Vessmark Ironsides, „Die Blinden von Hallgrabe“
Das Artillerieregiment dieses Dossiers unter Oberst Brannoch Vael. Es ist zur Zeit im Raum Kelvarsrand eingesetzt.

KOMMANDOSTAB

Kommandostab

Oberst Brannoch Vael
Titel / Rolle: Vogt des 213

Ein breiter Mann mit rotem Gesicht. Die Narbe einer Brandwunde zieht ihm über den Hals und wird dunkel, wenn er wütend ist, und wütend ist er oft. Er trägt eine Taschenuhr aus Messing, die auf Vessmarker Zeit gestellt ist. Er dreht sie immer wieder auf und schaut nie darauf. Bei Pellenfurt 797.M41 befahl er Gegenbatteriefeuer auf einen Drukhari-Lichtblitz, noch bevor die Ratlinge das Ziel bestätigt hatten. Dabei verriet er die Stellung der Zweiten Batterie. Raider stießen nach, und neunzehn Kanoniere starben. Vael ließ ihre Namen eigenhändig in die Rechnung eintragen. Dann schoss er beim nächsten Lichtblitz wieder zu früh.

„Warten heißt sich die Kehle hinhalten. Feuer!“

Hauptkommissar Gerrit Holm
Hager, grau und still, mit einer Brille, deren eines Glas gesprungen ist und nie ersetzt wurde. Er trägt ein Gebetbuch der Ekklesiarchie mit sich, in das er die Namen der Hingerichteten schreibt. In zwölf Jahren sind es vier. Bei Pellenfurt stellte er sich zwischen Vael und den Feuerleitstand und hielt die Hand auf die Bolterpistole, aber ohne sie zu ziehen. Vael wartete daraufhin dreißig Sekunden. Das genügte.

„Ich bin hier, damit euer Vogt nicht über euch entscheidet, wenn er wütend ist. Darüber entscheide ich.“

Enginseer Ysolde Kark
Klein und stämmig, mit einer bronzenen Kehle, aus der beim Sprechen ein leises Summen kommt. Ihr Servoarm hat drei Finger, weil sie zwei an einem Verschluss verloren hat. Sie führt ein Kupferkästchen mit Weihöl für jeden einzelnen Geschützgeist. Einmal weigerte sie sich drei Tage lang, den Basilisken „Corvanes Zorn“ freizugeben, und Vael tobte. Am vierten Tag zerriss der Verschluss beim Probeschuss und hätte die ganze Mannschaft getötet.

„Das Rohr wartet nicht auf Ihre Wut, Herr Vogt. Es wartet auf Öl.“

Angehängtes Personal

| Gruppe | Anzahl | Herkunft | | --- | --- | --- | | Kommissare | 6 | Commissariat | | Feldprediger | 24 | Ekklesiarchie | | Kirchendiener | 30 | Ekklesiarchie | | Enginseers | 9 | Adeptus Mechanicus | | Sanktionierte Psyker | 2 | Scholastica Psykana | | Ratling-Beobachter | 48 | Hilfstruppen | Reibung gibt es zwischen den Predigern und den Ratlingen. Die Prediger nennen die Beobachter unrein, aber ohne Beobachter schießt keine Batterie. Die Ratlinge bekommen ihre Schnapsration seit Sorrow Weir doppelt, und davon erfährt kein Prediger etwas.

Die Regimentsstandarte

Die Standarte ist ein Banner aus ungebleichtem Leinen. Es ist geviertelt mit dem roten Turm von Haus Corvane und der Aquila, und auf die Stange ist das Reliquiar des Regiments geschraubt: eine verglaste Hülse mit dem Fingerknochen der Seligen Hesper von Brandholm, der Schutzheiligen der Gießer. An Bändern hängen die Ehrennamen Ondrecht, Hallgrabe, Kaddren-Tal und Pellenfurt. Ketterhain hat kein Band bekommen, aber an der Stelle, wo es hängen würde, ist ein schwarzer Knoten. 788.M41 überfielen Drukhari den Tross und schnitten den Bannerträger auf. Ein Kaddrener Mörserschütze, Aurel Benk, schleppte das Banner zwei Kilometer weit durch ein Moor. Das Reliquiar war gesprungen, der Knochen unversehrt.

DER MAKEL

Der Makel

Am 9. Tag des Herbstmanövers 776.M41 übte das 213. auf Vessmark gemeinsam mit Haus Corvane. Die Lage war ein Übungsziel am Grat von Ketterhain. Ein Rottmeister las eine Koordinate aus dem Feuerplan falsch ab, und vier Basilisken feuerten scharf auf das Tal, in dem der Ritter „Eisenwacht“ in Bereitstellung stand. Der Pilot war Sir Aldous Corvane, Erbe des Hauses. Er starb in seinem Thron. Den Bericht verfasste Kommissar Lennart Oswy, der dem Munitorum schrieb, ein Fehler sei „bei einem überhastet ausgebildeten Notregiment vorhersehbar“ gewesen. Das Haus verlangte zwanzig Köpfe. Es bekam einen, den des Rottmeisters, und die Schande des ganzen Regiments. Im Alltag spürt man das überall. Kein Vessmarker Adliger isst am selben Tisch wie die Offiziere des 213. Wo das Regiment neben einem anderen einquartiert wird, findet es jedes Mal eine fremde Kanzel, die über Ketterhain gelesen hat, bevor das 213. ankam. Im Gefecht zeigt es sich als Angst vor dem eigenen Schuss. Die Batterien prüfen alles doppelt und kämpfen gegen einen Feind, der nie stillhält. Das Regiment selbst sagt: Wir zahlen ab. Die anderen sagen, wenn kein Vessmarker zuhört: Die haben einmal einen Ritter erschossen, als der stillstand, und seitdem trauen sie sich nicht mehr, auf etwas zu schießen, das sich bewegt.

Ein Fehler des Munitorum

Nach der Zusammenlegung von 788.M41 führte die Abgleichkanzlei auf Tiver die 31. Kaddrener Mörser als „aufgelöst“ und strich ihre Nachschublinie. Den Zusammenschluss trug aber niemand nach. Die 410 Kaddrener tauchten deshalb in keiner Rolle des 213. auf. Vierzehn Monate lang lieferte das Munitorum Rationen, Winterkleidung und Mörsergranaten nur für die Vessmarker. Die Kaddrener lebten vom Teilen, und das Teilen reichte nicht. Im Winterlager auf Kaddren starben 61 von ihnen an Kälte und Ruhr. Die Korrektur kam 790.M41 mit einer Wintersendung an, die doppelt war: einmal für das 213. und einmal für die nicht mehr bestehenden 31., an eine Adresse, die es nicht mehr gab.

BEKANNTE FELDZÜGE

Feldzüge

Hallgrabe

Epoche: 774.M41, sieben Monate

Gegner: Drukhari-Kabale

Dauer: sieben Monate

Ausgang: Die Kabale zog ab, Hallgrabe ist tot. Verluste: 1.380 von 3.600, die meisten durch Raider-Überfälle auf die Batterien. Danach: Die Brennwalder Panzermänner gaben dem 213. seinen Rufnamen, und dann wurde der Verband aufgelöst. Die Thessiner waren mit ihrer Infanterie zweimal zwischen die Raider und die Geschütze gegangen. Das ist eine Schuld, die das 213. nie begleichen wird, denn niemand weiß, …

| Ära | Schauplatz | Feind | Dauer | | --- | --- | --- | --- | | 774.M41, sieben Monate | Hallgrabe, Kelvarsrand | Drukhari-Kabale | sieben Monate | Das 213. stand mit den 44. Thessiner Grenadieren und dem 9. Brennwalder Panzerregiment im Verband. Die Drukhari hielten die Makropole Hallgrabe nicht im üblichen Sinn. Sie nutzten sie als Pferch und hatten dort rund 60.000 Gefangene zusammengetrieben, um sie durch das Netz der Tausend Tore wegzubringen. Lord General Ivo Sarrand befahl, die Stadt so lange zu beschießen, bis kein Pferch mehr übrig war: Was der Feind nicht mitnehmen kann, entgeht ihm. Das 213. schoss neunzehn Tage lang. Kein Kanonier sah die Stadt. Die Thessiner gingen danach hinein und kamen mit grauen Gesichtern heraus. Das Regiment hat den Befehl befolgt, wie ein loyales Regiment es tut, und die vierte Säule ist in diesen Wochen entstanden. **Ausgang:** Die Kabale zog ab, Hallgrabe ist tot. **Verluste:** 1.380 von 3.600, die meisten durch Raider-Überfälle auf die Batterien. **Danach:** Die Brennwalder Panzermänner gaben dem 213. seinen Rufnamen, und dann wurde der Verband aufgelöst. Die Thessiner waren mit ihrer Infanterie zweimal zwischen die Raider und die Geschütze gegangen. Das ist eine Schuld, die das 213. nie begleichen wird, denn niemand weiß, in welchem Krieg die Thessiner heute stehen.

Kaddren-Tal

Epoche: 788.M41, elf Monate

Gegner: Drukhari und Korsaren

Dauer: elf Monate

Ausgang: Patt. Kaddren-Tal blieb besetzt, und die Überfälle hörten erst auf, als die Kabale weiterzog. Verluste: 850 von 1.900. Danach: Die Orsiner gingen in einen anderen Krieg. Das 213. hegt bis heute einen Groll gegen sie, weil ihr Abzug als Verrat empfunden wurde, obwohl ihn ein Befehl angeordnet hatte.

| Ära | Schauplatz | Feind | Dauer | | --- | --- | --- | --- | | 788.M41, elf Monate | Kaddren, Tempestus-Randgebiet | Drukhari und Korsaren | elf Monate | Auf der Agrarwelt Kaddren lag das 213. mit den 31. Kaddrener Mörsern und den 6. Orsiner Fusilieren in einem Talkessel, aus dem die Drukhari bei Nacht Gefangene holten. Eine Infanterie, die die Batterien hätte schützen können, gab es kaum, denn die Orsiner wurden nach zwei Monaten abgezogen. Am Ende hatten beide Artillerieregimenter zu wenig Leute für ein einziges. Das Munitorum legte die 410 überlebenden Kaddrener ins 213., ein eigenes Regiment wurde daraus nicht mehr. Die Kaddrener stammen von einer frommen Bauernwelt ohne Adel und spotten über das Gebot, das Wappen zu ehren. Die Vessmarker halten sie für frech. Benks Rettung des Banners hat diesen Groll gedämpft, aufgehoben hat sie ihn nicht. **Ausgang:** Patt. Kaddren-Tal blieb besetzt, und die Überfälle hörten erst auf, als die Kabale weiterzog. **Verluste:** 850 von 1.900. **Danach:** Die Orsiner gingen in einen anderen Krieg. Das 213. hegt bis heute einen Groll gegen sie, weil ihr Abzug als Verrat empfunden wurde, obwohl ihn ein Befehl angeordnet hatte.

Pellenfurt

Epoche: 801.M41, vier Monate

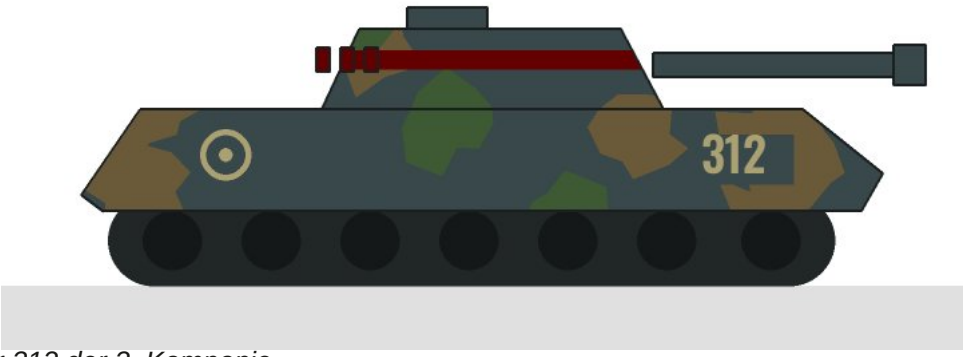
Gegner: Drukhari-Kabale

Dauer: vier Monate

Ausgang: Die Furt wurde gehalten, und Pellenfurt wurde zu einem Viertel geräumt. Verluste: 320 von 1.460. Danach: Das Varrowmoor-Regiment wurde in den Segmentum Obscurus verlegt.

| Ära | Schauplatz | Feind | Dauer | | --- | --- | --- | --- | | 801.M41, vier Monate | Pellenfurt, Segmentum Tempestus | Drukhari-Kabale | vier Monate | Mit dem 17. Varrowmoor Linienregiment und einer Kompanie Ritter eines anderen Hauses, aus dem Haus Telvane, verteidigte das 213. eine Furtstadt. Die Telvane-Ritter weigerten sich, neben „den Mördern von Ketterhain“ in Stellung zu gehen, und bezogen ihren Abschnitt elf Kilometer weiter weg. Die Lücke zwischen ihnen nutzten die Drukhari. Vaels voreilige Salve verriet die Zweite Batterie, wovon Kapitel 6 berichtet. Danach hielt das Regiment noch drei Monate durch, und es hat seine Leistung dort nie als Ruhm verbucht, eher als Abzahlung. **Ausgang:** Die Furt wurde gehalten, und Pellenfurt wurde zu einem Viertel geräumt. **Verluste:** 320 von 1.460. **Danach:** Das Varrowmoor-Regiment wurde in den Segmentum Obscurus verlegt.

FAHRZEUGLIVREE



Kampfpanzer 312 der 3. Kompanie

Teil	Farbe	Citadel	Herkunft
Einsatzgebiet	Wald und Grünland · Fleckentarnung		
Grundton	#39484A	Mechanicus Standard Grey	Mantelgrau
Tarnton 1	#3E5A34	Castellan Green	Vorbild des Einsatzgebiets
Tarnton 2	#6B5A3A	Steel Legion Drab	Vorbild des Einsatzgebiets
Turmband	#650001	Khorne Red	Corvane-Rot
Kennung	#ABA173	Ushabti Bone	Bannerleinen

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 hohe Ordnungszahl verrät eine Welt, die seit Jahrtausenden Regimenter abgibt: Vessmark hat über zweihundert Formationen ausgehoben, und die meisten Nummern stehen nur noch in den Stammrollen. Die Nummer 213 trug schon einmal ein Regiment, das 640.M41 im Warpsturm über Ondrecht mit seinem Transporter verschwand. Das heutige 213. ist eine Notaushebung von 772.M41 und wurde selbst nie ganz ausgelöscht, aber es erbte die Ehrenbänder jener Toten mitsamt ihrem Verlust. Die Kanoniere sprechen von „den Ersten“ wie von entfernten Verwandten, deren Schulden man bezahlt, ohne je ihre Gesichter gekannt zu haben.

EINE SZENE

Das Vox knackte, und Tobbin Mürbeck drückte sich tiefer in die Senke, weil er das Knacken für ein Geräusch hielt, das man hören konnte. Unten am Fluss bewegten sich die Raider zwischen den Lagerhäusern, schmal und schwarz, ohne einen Laut. Er zählte sie zweimal, so wie es ihm die Kanoniere beigebracht hatten, und gab die Koordinaten durch.

„Wiederholen“, sagte die Stimme. Es war die alte Rottmeisterin Kesse von der Dritten, die jede Zahl laut nachsprach, als sängen sie gemeinsam ein Lied.

Er wiederholte.

„Bestätigt. Was steht noch im Raster?“

Das war die Frage, die sie sonst nie stellten. Tobbin war vierzehn Monate beim 213. und hatte in der Zeit gelernt, dass die Kanoniere nie wissen wollten, was dort unten war. Sie wollten Zahlen.

„Lagerhäuser“, sagte er. „Und ein Pferch. Hinter dem dritten Haus. Menschen.“

Eine Weile kam nichts durch das Rauschen. Dann eine andere Stimme, tiefer und schneller, mit einer Wut darin, die man bis über die Hügel hören konnte. Der Vogt.

„Wie viele?“

„Weiß nicht, Herr. Hundert. Mehr.“

„Die gehen durchs Tor, sobald es dunkel ist“, sagte Vael. „Kesse, Feuerbereitschaft.“

Tobbin hörte, sechs Kilometer hinter sich, wie die Verschlüsse schlossen. Er hörte es eigentlich nicht, er wusste nur, dass es jetzt passierte, weil er es zu oft mit angesehen hatte. Die Kiesel auf den Verschlüssen. Der Wechselgesang. Ein Schluck aus der Feldflasche über das Rohr.

„Herr“, sagte er. „Herr, das sind ...“

„Ich weiß, was das sind.“ Die Stimme brach weg und kam wieder. „Ich weiß, was das ist, Beobachter. Ist die Koordinate gut?“

Die Koordinate war gut. Er hatte sie zweimal gerechnet.

Dann kam eine dritte Stimme ins Netz, leise und ein bisschen nasal. Der Kommissar. „Vogt. Dreißig Sekunden.“

„Dann nehmen Sie zehn.“

Tobbin lag im nassen Gras und zählte. Bei sieben schob sich vorn am Pferch eine der schwarzen Gestalten an das Gatter und machte es auf, und die Menschen kamen heraus, gebückt, an einer Kette, in Richtung Fluss. Weg von den Häusern.

„Ziel bewegt sich“, sagte er. „Die führen sie raus. Pferch ist leer. Die Raider bleiben an den Häusern.“

„Neue Koordinate.“

Er gab sie. Dann noch einmal.

„Bestätigt“, sagte Kesse, und ihre Stimme zitterte, wie er es noch nie gehört hatte. „Für die Rechnung.“

Die Granaten kamen über ihn hinweg mit einem Geräusch wie Leinen, das reißt. Die Lagerhäuser

hoben sich in die Luft. Unten am Fluss warfen sich die Gefangenen hin, die Kette spannte sich, sie blieben liegen und lebten.

Hinter ihm, sechs Kilometer weit weg, sah niemand etwas. Tobbin begriff, dass er die Augen von zwölfhundert Leuten war, die nie wissen wollten, was sie trafen, und die ihm nun zum ersten Mal zugehört hatten. Er nahm den Finger vom Vox und weinte, leise, damit es im Netz keiner hörte.

