22. HOCHTARN GEBIRGSJÄGER PANZERSCHWADRON

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„„Wo die Jäger stehen, steht auch der Stahl.““

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

Art des Verbands	Panzerverband
Beiname	„Die Grabenwache“
Sitz (Welt)	Hochtarn
Stärke	Schwadron – 3 Panzer (Gliederung), 3 benannte Fahrzeuge
Stellung / Lehnsverhältnis	Zugeteilt dem 14. Hochtarn Gebirgsjäger als dessen Panzerstütze
Ära	M41, um 962.M41
Loyalität	Loyal
Herkunft	Eigenerfindung (Anvil of War)

URSPRUNG & SITZ

Gründung / Wiederentdeckung

Die 22. Hochtarn Gebirgsjäger Panzerschwadron wurde um 962.M41 aufgestellt, als das Munitorum beschloss, der aufwachsenden Infanterietradition Hochtarns eine ständige Panzerbegleitung beizustellen, die auf den engen Gebirgsstraßen und in den Talsperren des Heimatplaneten operieren konnte. Die ersten Fahrzeuge kamen in geschlossenem Zug von einer Schmiedewelt des Subsektors, ausgeliefert samt Reinheitssiegeln und Weihwasser der Werkspriester, und wurden in den Verladehallen der Erzsicherung Hochtarns in Dienst gestellt, ehe die Schwadron ihrem Regiment formell unterstellt wurde.

Die Welt, auf der sie sitzen

Die Schwadron liegt in den unteren Wartungshallen bei den Verladestationen Hochtarns, dort, wo die Seilbahnen Erz und Kohle zum Ankerplatz hinaufschicken. Die Hallen sind in den Fels getrieben, beheizt gegen den Dauerfrost, mit Gruben für die Ketten und Kranbahnen für den Turmwechsel. Der Aufmarschplatz liegt eine Rampe höher, wo die Kompanie bei Alarm antritt, während unten die Techpriester an den Maschinengeistern arbeiten, als wären sie Teil der Schicht.

Der Bruch in ihrer Geschichte

Bei Eldrach (983.M41) geriet die 1. Schwadron der 9. Kompanie in einen Hinterhalt in bewaldetem Hügelland, als feindliche Infanterie mit Plasmawaffen zwei Begleitfahrzeuge in brennende Wracks verwandelte, ehe die Infanterie des 14. Hochtarn die Stellung zurückerobern konnte. Der Verlust wurde noch im selben Feldzug durch Ersatz aus der Schmiedewelt ausgeglichen, ohne dass die Schwadron von der Front abgezogen werden musste – ein Umstand, auf den die Kolonne bis heute verweist, wenn von der guten Versorgung die Rede ist.

HERRSCHAFT & BESTAND

Herrschaft und Hofstaat

Die Schwadron führt Leutnant Bohdan Bronowsk vom Leman Russ „Unverzagt“, Kennung 911, der 9. Kompanie, 1. Schwadron zugeteilt. Neben ihm steht der Leman Russ Vanquisher „Psalm Neun“, Kennung 912, unter Unteroffizier Ruslen Ambrozin, der die weitreichende Feuerkraft gegen gepanzerte Ziele führt, und der Leman Russ Demolisher „Dritter Versuch“, Kennung 913, unter Unteroffizier Lucenka Kessalova, bestimmt für den Nahkampf gegen Befestigungen.

Die Führung folgt dem Grubendrill des Regiments: kurze Meldungen, lautes Zählen, kein Fahrzeug bewegt sich, ohne dass sein Nachbar es weiß. Ein Kommissar begleitet die Kompanie und reitet bei Gefechten im Führungspanzer mit, um Haltung und Disziplin zu sichern; der Techpriester der Kompanie untersteht ihm nicht, sondern den Maschinengeistern allein, denen er in den Wartungshallen täglich seine Gebete spricht.

Die Mechanicus-Bindung

Die Versorgung läuft über eine Schmiedewelt des Subsektors, die der Erzsicherung Hochtarns zugeordnet ist und im Gegenzug für Erz, Kohle und Grubenholz regelmäßig Ersatzteile, Geschützrohre und geweihte Komponenten liefert. Die gute Ersatzteillage zeigt sich darin, dass kein Fahrzeug der Schwadron länger als wenige Wochen außer Dienst steht; selbst nach Eldrach kehrten die Ersatzpanzer binnen eines Feldzugs in die Reihe zurück, begleitet von frischen Reinheitssiegeln aus der Schmiede.

Bestand und bevorzugte Baumuster

Die Schwadron führt einen Leman Russ als Linienpanzer, einen Leman Russ Vanquisher für den Kampf gegen feindliche Panzerung und einen Leman Russ Demolisher für die Bekämpfung von Stellungen und Infanterie in Deckung. Der Leman Russ „Unverzagt“ bildet das Zentrum der Schwadron und führt den Vormarsch an, der Vanquisher „Psalm Neun“ deckt von zurückgesetzter Position aus gepanzerte Ziele, und der Demolisher „Dritter Versuch“ bricht Mauern und Gräben auf, wenn die Infanterie des 14. Hochtarn den Hang hinaufsteigt.

Die Verteilung auf nur eine Schwadron ist bewusst eng gehalten: Alle drei Fahrzeuge der 1. Schwadron der 9. Kompanie kämpfen zusammen, nie getrennt, denn der Schwerpunkt Linie verlangt, dass die Front als Ganzes gehalten wird, nicht in Einzelgefechten. Weitere Fahrzeuge gleicher Muster stehen in den übrigen Schwadronen der Kompanie, doch die Tabelle benennt nur diese drei.

Doktrin und Kriegführung

Die Schwadron tritt als geschlossener Keil an, der Leman Russ voran, Vanquisher und Demolisher versetzt dahinter, sodass jedes Fahrzeug das andere im Schussfeld deckt. Der Aufmarsch folgt der Infanterie des 14. Hochtarn: Die Panzer warten, bis die Gebirgsjäger die Flanken gesichert haben, und brechen dann gerade durch, statt sie zu umgehen – ganz im Sinn des Schwerpunkts Linie, der Kampfpanzer in der Masse verlangt und keine verstreuten Vorstöße.

Ein Grundsatz, den jede Besatzung lernt, lautet: Wer die Lücke in der Front sieht, füllt sie, bevor er fragt, wer sie befehligt hat. Der Demolisher rückt dabei stets zuletzt vor, da seine kurze Reichweite ihn verwundbar macht, solange der Vanquisher nicht die feindliche Panzerung niedergehalten hat.

Benannte Maschinen

Name	Baumuster	Rolle
Unverzagt	Leman-Russ-Kampfpanzer	911 · Schwadronsführer
Psalm Neun	Leman-Russ-Vanquisher	912 · 9. Kompanie · 1. Schwadron
Dritter Versuch	Leman-Russ-Demolisher	913 · 9. Kompanie · 1. Schwadron

RITEN & MAKEL

Riten, Traditionen, Rivalitäten

Vor dem Aufmarsch legt jede Besatzung einen Stein auf die Brüstung oder den Kettenschutzblech ihres Panzers, dem Brauch des Regiments folgend, „damit der Berg weiß, wer bei ihm ist“. Verliert die Schwadron ein Fahrzeug, wird dessen Kennung nicht neu vergeben, bis ein Ersatzpanzer aus der Schmiedewelt eingetroffen und vom Techpriester geweiht ist – erst dann darf die Nummer wieder auf einen Rumpf gemalt werden.

Der Makel

Die enge Bindung an die begleitete Infanterie macht die Schwadron langsam im eigenständigen Vorstoß: Ohne die Gebirgsjäger an ihrer Seite zögern die Besatzungen, allein vorzurücken, was sie in offenem, infanteriearmem Gelände anfällig für schnelle, isolierende Angriffe macht.

FELDZÜGE & BEZIEHUNGEN

Feldzüge und Beziehungen

Die Schwadron kämpfte bei Karthos (977.M41) als Teil der Erstverstärkung des 14. Hochtarn, doch ihr prägendstes Gefecht war Eldrach (983.M41), wo sie über vier Monate hinweg bewaldetes Hügelland gegen wiederholte Hinterhalte hielt. Dort rettete der Demolisher „Dritter Versuch“ unter Kessalova eine eingeschlossene Infanteriekompanie, indem er eine Stellungsmauer aufbrach und den Rückzugsweg freischoss, ein Vorfall, der dem Panzer seinen Namen nach dem dritten, schließlich erfolgreichen Versuch gab.

Das 14. Hochtarn Gebirgsjäger bleibt der feste Verbündete der Schwadron, deren Infanterie sie seit der Aufstellung begleitet. Als Rivale gilt kein benanntes Regiment, doch unter den Besatzungen hält sich der Stolz, schneller zur Front zu gelangen als jede andere Panzereinheit, die dem 14. Hochtarn je zugeteilt wurde.

Feldzüge (aufgeschlüsselt)

Karthos
Epoche: 977.M41

Gegner: unbekannter Gegner

Ausgang: Sieg

Eldrach
Epoche: 983.M41

Gegner: unbekannter Gegner (Hinterhalt im Waldgelände)

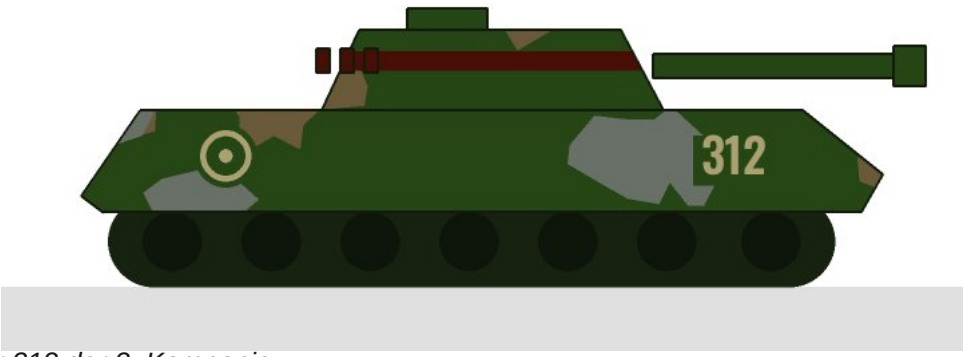
Ausgang: Sieg nach schweren Verlusten

Valmark, Sattel von Ormund
Epoche: 989.M41

Gegner: unbekannter Gegner

Ausgang: Sieg

FAHRZEUGLIVREE



Kampfpanzer 312 der 3. Kompanie

Teil	Farbe	Citadel	Herkunft
Einsatzgebiet	Wald und Grünland · Fleckentarnung		
Grundton	#264715	Castellan Green	Lodenuniform
Tarnton 1	#697068	Dawnstone	Standartentuch
Tarnton 2	#6B5A3A	Steel Legion Drab	Vorbild des Einsatzgebiets
Turmband	#490F06	Mournfang Brown	Gamsleder
Kennung	#ABA173	Ushabti Bone	Abzeichen Gamskopf

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

Errechnet aus den heraldischen Farben dieses Dossiers; die Silhouetten sind eigene Skizzen, kein Nachbau eines Modells von Games Workshop.