DIE SCHWARZEN KETTEN

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„„Wer zuerst sieht, überlebt. Wer zuerst schießt, gewinnt.““

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 Vorausreiter“
Sitz (Welt)	Zindrel Prime (vor der Zerstörung), danach ohne feste Garnisonswelt
Stärke	Regiment – 101 Panzer (Gliederung), 21 benannte Fahrzeuge
Stellung / Lehnsverhältnis	Zugeteilt dem 447. Zindrel Jäger-Regiment als ständiger Panzerverband
Ära	M41, um 819.M41
Loyalität	Loyal
Herkunft	Eigenerfindung (Anvil of War)

URSPRUNG & SITZ

Gründung / Wiederentdeckung

Der Verband „Die Schwarzen Ketten“ wurde um 819.M41 auf Befehl des Departmento Munitorum aufgestellt, um dem 447. Zindrel Jäger-Regiment, einem reinen Infanterieverband der Sprungtruppen, erstmals schwere Feuerkraft und Aufklärungstiefe beizustellen. Die ersten Fahrzeuge kamen aus den Fertigungshallen einer Schmiedewelt, die dem Regiment seither als ständiger Versorger zugeteilt blieb. Man wählte für den Kern bewusst schnelle und bewegliche Baumuster, denn das Gelände der Heimatwelt, dichter Dschungel ohne befestigte Straßen, verlangte nach Panzern, die vorausfahren und melden konnten, bevor die Infanterie absprang. Der Name „Die Schwarzen Ketten“ war ursprünglich eine interne Bezeichnung des Munitorum für die erste Erprobung dieser gemischten Aufstellung, er blieb haften, als die Erprobung sich bewährte.

Die Welt, auf der sie sitzen

Mit der Zerstörung von Zindrel Prime besitzt der Verband keine Heimatwelt mehr, auf der feste Depots stünden. Er operiert seither aus mobilen Feldlagern, die im Windschatten der Infanterie errichtet werden: Wartungshallen aus Planen und Stahlgerüst, Aufmarschplätze auf gerodeten Lichtungen, die Erde mit Stahlmatten verdichtet gegen den Schlamm. Wo die Kolonne länger steht, gräbt man Gruben für die Ketten, damit der Faulschlamm die Laufwerke nicht verschlingt. Die Nähe zum Wald, wo immer möglich, ist kein taktischer Zufall, sondern ein Bedürfnis, das der Verband mit seinem Mutterregiment teilt.

Der Bruch in ihrer Geschichte

Während der Verdammnis von Hive Drennhold verlor der Verband in einem einzigen Gegenangriff aus einem einstürzenden Hallenkomplex sieben Fahrzeuge der 8. Kompanie, darunter zwei ganze Schwadronen. Der Rückschlag hätte jeden schlechter versorgten Verband für Monate gelähmt, doch die Schmiedewelt lieferte binnen sechs Wochen Ersatz, Rumpf für Rumpf, Geschütz für Geschütz. Seither gilt im Verband der Satz, dass Metall ersetzt werden kann, aber die Lücke in der Mannschaftsliste nicht, und die Kompanie führt die Namen der verlorenen Panzer in keinem Register mehr, aus Respekt vor jenen, die mit ihnen verbrannten.

HERRSCHAFT & BESTAND

Herrschaft und Hofstaat

An der Spitze der gesamten Panzerdivision steht der Kommandopanzer D00, „Vanmeers Faust“, unter General Uska Dallow, begleitet vom Panzer des Kommissar-Generals D01, „Großmutters Bügeleisen“, unter Kommissar-General Halloran Corrigan. Auf Ebene des Regiments führt R00, „Yarnells Wille“, unter Oberst Havik Holt, flankiert von R01, „Postwurfsendung“, dem Panzer des Lord-Kommissars Renth Marrowdine. Diese vier Fahrzeuge bilden das Rückgrat der Befehlskette, sie fahren nie an der Spitze des Vormarsches, sondern dort, wo die Funkverbindung am sichersten steht.

Die 8. Kompanie, in der der hier beschriebene Verband seine Aufklärungsrolle ausübt, wird von Hauptmann Karsk Sorrick im Kompaniestab-Panzer 800, „Kelvers Heimkehr“, geführt, begleitet vom Panzer des Kommissars Skorra Selkarn, 801, „Grabstein“. Dem gesamten Verband zugeteilt ist der Enginseer Zantherim, der die Maschinengeister der Kolonne betreut und bei jedem Halt die Riten der Wartung an den Ketten und Geschützen vollzieht.

Die Mechanicus-Bindung

Der Verband steht unter dem Schutz einer Schmiedewelt, deren Name im Archiv nicht geführt wird, deren Lieferungen aber regelmäßig und reichlich eintreffen. Ersatzteile, von Laufrollen bis zu kompletten Geschütztürmen, erreichen die Kolonne über Versorgungstransporte, begleitet von geweihten Ölen und den vorgeschriebenen Gebeten. Die gute Versorgung erlaubt es dem Verband, Verluste schnell auszugleichen und selbst Superschwere Fahrzeuge wie den Baneblade instand zu halten, was in weniger begünstigten Regimentern undenkbar wäre. Der Techpriester Zantherim gilt als Mittler dieser Gunst, seine Berichte an die Schmiedewelt entscheiden über Vorrang und Reihenfolge der Lieferungen.

Bestand und bevorzugte Baumuster

Den Kern der benannten Fahrzeuge bilden drei Leman Russ im Mars-Alpha-Muster (D00, R00, 800), die als Kommandopanzer dienen und mit verbesserter Sensorik für die Aufklärungsrolle ausgestattet sind. Sieben Leman Russ des Standardmusters tragen die Hauptlast der Schwadronen, ergänzt durch je einen Vanquisher (812), Demolisher (813), Exterminator (823), Punisher (832) und Executioner (833), die der 8. Kompanie ihre Vielseitigkeit im Nahkampf wie auf Distanz geben. Ein Baneblade (S11) steht

als Superschweres Rückgrat bereit, drei Basilisk-Geschütze (B11 bis B13) liefern indirektes Feuer, zwei Valkyrie der Fliegerstaffel (L11, L12) sind dem Verband als Luftunterstützung zugeteilt.

Innerhalb der Schwadronen der 8. Kompanie verteilt sich diese Vielfalt bewusst: Jede der drei Schwadronen führt einen Schwadronsführer im Standard-Leman-Russ, ergänzt um je ein spezialisiertes Baumuster, sodass jede Einheit selbstständig auf gepanzerte Ziele, Infanterie oder Befestigungen reagieren kann. Der Schwerpunkt der Aufklärung zeigt sich darin, dass die schnelleren und wendigeren Muster, allen voran der Vanquisher mit seiner Reichweite, stets der Hauptkolonne vorausfahren, während Demolisher und Punisher die Flanken sichern.

Doktrin und Kriegführung

Der Verband marschiert nach dem Grundsatz des gestaffelten Vorstoßes: Leichte und schnelle Einheiten, allen voran Sentinels anderer Verbandsteile und die vorderen Leman-Russ-Schwadronen, tasten das Gelände ab, melden Feindstellungen per Funk an den Regimentsstab, bevor die schwerere Masse, Baneblade und Basilisk-Batterie, nachrückt und das Feuer konzentriert. Die Valkyrie der Fliegerstaffel fliegen dabei nicht nur Versorgung und Absetzung der Sprungtruppen, sondern dienen auch als fliegende Beobachter, die den Panzern Ziele jenseits der Kronendecke des Dschungels zuweisen.

Jede Besatzung lernt früh den Satz, dass Geschwindigkeit im Dschungel mehr wert ist als Panzerung, denn wer stehen bleibt, versinkt. Der Baneblade, zu schwer für die meisten Pfade, wird nur dort eingesetzt, wo gerodete Schneisen oder feste Böden ihn tragen, dort aber entscheidet er Schlachten im Alleingang.

Benannte Maschinen

Name	Baumuster	Rolle
Vanmeers Faust	Leman-Russ-Kampfpanzer	D00 · Kommandopanzer der Division
Großmutters Bügeleisen	Leman-Russ-Kampfpanzer	D01 · Panzer des Kommissar-Generals
Yarnells Wille	Leman-Russ-Kampfpanzer	R00 · Kommandopanzer des Regiments
Postwurfsendung	Leman-Russ-Kampfpanzer	R01 · Panzer des Lord-Kommissars
Kelvers Heimkehr	Leman-Russ-Kampfpanzer	800 · Kommandopanzer der Kompanie
Grabstein	Leman-Russ-Kampfpanzer	801 · Panzer des Kommissars
Zuletzt gesehen	Leman-Russ-Kampfpanzer	811 · Schwadronsführer
Freundliche Grüße	Leman-Russ-Vanquisher	812 · 8. Kompanie · 1. Schwadron
Pförtner	Leman-Russ-Demolisher	813 · 8. Kompanie · 1. Schwadron
Porto bezahlt	Leman-Russ-Kampfpanzer	821 · Schwadronsführer
Ohne Wiederkehr	Leman-Russ-Kampfpanzer	822 · 8. Kompanie · 2. Schwadron
Nachzügler	Leman-Russ-Exterminator	823 · 8. Kompanie · 2. Schwadron
Sonntagsbesuch	Leman-Russ-Kampfpanzer	831 · Schwadronsführer
Ohne Aufschub	Leman-Russ-Punisher	832 · 8. Kompanie · 3. Schwadron
Hausbesuch	Leman-Russ-Executioner	833 · 8. Kompanie · 3. Schwadron
Gravitas Imperii	Baneblade	S11 · Superschwere Kompanie

Zweite Lieferung	Basilisk	B11 · Batterieführer
Unbesehen	Basilisk	B12 · Batterie
Mittagsläuten	Basilisk	B13 · Batterie
Warteschleife	Valkyrie	L11 · Staffelführer
Bitte anschnallen	Valkyrie	L12 · Fliegerstaffel

RITEN & MAKEL

Riten, Traditionen, Rivalitäten

Vor jedem Aufmarsch bindet die Besatzung einen frischen, lebenden Zweig an die Antenne oder den Turm ihres Panzers, nach dem Vorbild der Liane, die die Infanteristen um ihre Gewehre winden, als Vertrag mit dem Land, das sie durchqueren. Verliert die Kompanie einen Panzer, wird sein Name nicht neu vergeben, die Besatzung, sofern sie überlebt, erhält stattdessen das Recht, den nächsten Namen für ihr neues Fahrzeug selbst zu wählen, ein stiller Ausgleich für das Verlorene.

Der Makel

Die Doktrin der Aufklärung macht den Verband anfällig für Überraschung aus dem Hinterhalt: Die vorausfahrenden Schwadronen sind leicht und schnell, aber im direkten Feuergefecht gegen schwerere Feindpanzer oft unterlegen, bevor die Hauptmasse nachrücken kann. Mehrere Verluste der Vergangenheit, darunter der Bruch bei Hive Drennhold, gehen auf diese strukturelle Lücke zwischen Vorhut und Kern zurück.

FELDZÜGE & BEZIEHUNGEN

Feldzüge und Beziehungen

Der Verband nahm an der Schlacht von Kasthul als junge Formation teil, wo er erstmals seine Aufklärungsrolle im offenen Gelände erprobte, noch unsicher im Zusammenspiel der Baumuster. Ausführlicher ist die Verdammnis von Hive Drennhold überliefert: Hier drang die 8. Kompanie, vorausgeschickt zur Erkundung eines Hallenkomplexes, zu tief in feindlich gehaltenes Terrain vor und wurde beim Einsturz der Strukturen eingeschlossen. Der Durchbruch, der sieben Fahrzeuge kostete, gilt im Verband als Lehrstück über die Grenzen des Vorpreschens, zugleich aber auch als Beweis der Zähigkeit, mit der sich die verbleibenden Panzer freikämpften.

Das 447. Zindrel Jäger-Regiment ist dem Verband nicht nur als Mutterformation, sondern als engster Verbündeter verbunden, ihre Sprungtruppen und die Panzer des Verbands kämpfen in nahezu jedem Gefecht Seite an Seite. Als Rivale gilt dem Verband, ohne dass dies offiziell vermerkt würde, ein anderer Panzerverband derselben Division, dessen schwerfälligere Taktik der Vorausreiter-Kompanie wiederholt Anlass zu stillem Spott gab.

Feldzüge (aufgeschlüsselt)

Die Schlacht von Kasthul
Epoche: 834.M41 bis 835.M41

Gegner: unbekannter Xenos-Gegner

Ausgang: Sieg mit hohen Verlusten

Die Verdammnis von Hive Drennhold
Epoche: 836.M41 bis 837.M41

Gegner: Aufständische Hive-Fraktionen

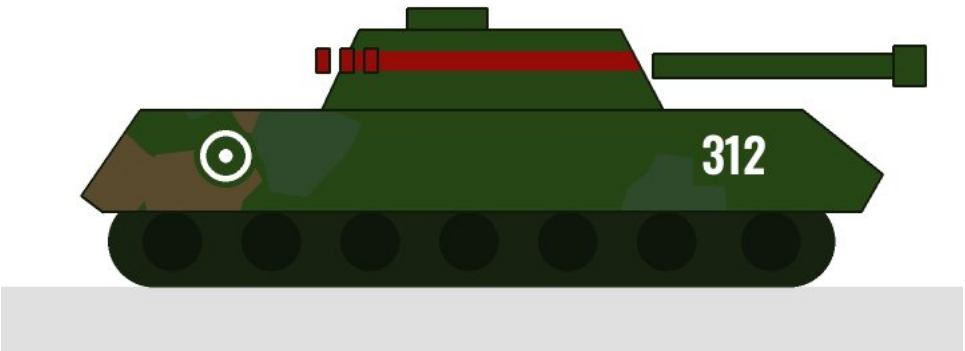
Ausgang: Pyrrhussieg

Der Waldbrand
Epoche: 837.M41 bis 840.M41

Gegner: Guerilla-Widerstand

Ausgang: andauernd

FAHRZEUGLIVREE



Kampfpanzer 312 der 3. Kompanie

Teil	Farbe	Citadel	Herkunft
Einsatzgebiet	Dschungel und Sumpf · Fleckentarnung		
Grundton	#264715	Castellan Green	Uniform-Grundton
Tarnton 1	#2F4A2A	Castellan Green	Vorbild des Einsatzgebiets
Tarnton 2	#5A4A2E	Steel Legion Drab	Vorbild des Einsatzgebiets
Turmband	#960C09	Mephiston Red	Rang-Knoten (Feldwebel)
Kennung	#FFFFFF	White Scar	Feldwebel-Weiß

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.