

211TH SALTMARROW SUPER-HEAVY

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Der Rumpf ist deine Zelle. Der Ritus ist deine Bewährung. Die Dosis ist dein Mut. Die Toten sind deine Besatzung, und die Besatzung hält nicht an.“

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	Superschweres Panzerregiment – Baneblade-Klasse, vier Panzer und 200 Mann Anhang
Munitorum-Kennung	MR/PAC-SLM/SH-211/EP-781
Heimatwelt	Saltmarrow
Tithe-Stufe	Exactis Particular
Sollstärke	204 (4 Panzer der Baneblade-Klasse, 40 Mann Besatzung, 164 Mann Unterstützung)
Ist-Stärke	63 (2 Panzer der Baneblade-Klasse, 20 Mann Besatzung, 43 Mann Unterstützung)
Loyalitätsstatus	Verschollen
Herkunft	Eigene Erfindung

Die Säulen

Der Rumpf ist deine Zelle

Ein Chem-Hund dient keinem Regiment; er dient einer Maschine von dreihundert Tonnen, die ihn tötet, wenn er sie vernachlässigt, und ihn schützt, wenn er es nicht tut. Jeder Mann wurde verurteilt, und das Urteil hat eine Gestalt: Panzerplatte, eine Luke, ein Sitz, ein darüber schablonierter Name. Sie sprechen vom Panzer, wie ein Lebenslänglicher von den Mauern spricht. Sie hassen ihn. Sie würden für ihn sterben. Sie wissen, dass er sie überdauern wird, und es tröstet sie seltsamerweise.

Der Ritus ist deine Bewährung

Auf Saltmarrow konnte sich ein Sträfling, der die Plattform-Litaneien lernte, eine leichtere Kette verdienen. Die 211th nahm diesen Handel mit in den Krieg. Jeder Besatzungsmann lernt die Gesänge der Zündung, des Ladens und der Verschlusssegnung auswendig, weil der Maschinenseher sie lehrte, dass ein Mann, der die Riten kennt, nützlich ist, und ein nützlicher Mann wird nicht erschossen. Wenige von ihnen glauben an den Omnissiah. Alle glauben daran, nützlich zu sein.

Die Dosis ist dein Mut

Dies ist die Säule, die Außenstehende nur schwer verzeihen. Das Regiment gibt Kampfstimulanzien freizügig aus und erwartet, dass jeder Mann sie vor Feindkontakt nimmt, auch die Verängstigten, auch die Jungen. Verweigerung gilt als Feigheit und wird protokolliert. Sie sagen, Mut sei eine Chemikalie wie jede andere und ein nüchterner Held sei eine Verschwendung guten Materials. Zwei Besatzungsmänner starben im letzten Jahrzehnt mit geplatzten Herzen. Die Dosis wurde nicht verringert.

Die Toten sind deine Besatzung

Niemand ersetzt die Gefallenen. Stirbt ein Ladeschütze, übernimmt ein Mechaniker seine Station, dann ein Koch, dann wer immer noch eine Granate heben kann. Ein Verwundeter wird nicht entlassen: Er erhält einen Haken, einen Kolben oder einen angeschweißten Kiefer und kehrt auf seinen Sitz zurück. Das Regiment sagt, die Toten bemannen den Panzer noch immer durch jene, die ihre Stationen übernommen haben. Es ist ein freundlicher Gedanke, und es ist zugleich die Art, wie sie rechtfertigen, niemanden je gehen zu lassen.

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Militarum Regimentum	Superschwere Regimenter von Saltmarrow
Gebräuchlicher Name	Die Chemhunde
Herkunft dieses Namens	Überlieferte Tradition: Auf Saltmarrow bezeichnet das Wort seit drei Jahrhunderten einen Sträfling, der an die chemischen Crackplattformen verpachtet wird, und das Regiment wurde genau aus diesen Männern ausgehoben.
Gründung	781.M41
Schlachtruf	»Brennt es nieder bis zur Wasserlinie!«

AUSHEBUNG, HEIMATWELT & KULTUR

Aushebung und Tithe

Die 211th war nicht Teil des regulären Zehnten. 781.M41 brach drei Systeme entfernt ein Kriegsherr der Verräter aus dem Varunesse-Golf aus, und das Sektorkommando verlangte von Saltmarrow binnen eines Jahres Panzertruppen. Saltmarrow besaß keine nennenswerte Panzertradition, aber es hatte bei Gant Deep einen Schmiedeschrein des Mechanicus mit vier Rümpfen der Baneblade-Klasse, die auf Besatzungen warteten, und es hatte Gefängnisse. Die planetare Gouverneurin leerte sie. Sträflingen von den Chemieplattformen wurde die Einberufung oder der Ertränkungskäfig angeboten, und fast alle wählten den Rumpf.

Notaushebungen sind schlechter ausgebildet und zorniger, und die Strafkonskription machte beide Zustände dauerhaft. Diesen Männern hatte ihre Welt bereits einmal gesagt, dass sie nichts wert seien. Gouverneurin Ilsabet Corrowan schickte ihre stärksten und technisch begabtesten Gefangenen statt ihrer schwächsten, denn eine Einstufung als Exactis Particular bestraft Minderlieferung mit Hinrichtung, und eine superschwere Kompanie, die in ihrem ersten Gefecht versagt, wird auf die Person zurückverfolgt, die ihre Listen unterzeichnet hat.

Was die Heimatwelt verlor

Die Plattformen der Corrowan Banks liefen mit Sträflingsarbeit, und ausgehoben wurden gerade die Sträflinge, die die Cracktürme am besten kannten. Binnen eines Jahres verloren die Banks die Männer, die eine Drucksäule am Klang der Rohre ablesen konnten; drei Türme barsten im ersten Winter und wurden nie wieder aufgebaut. Die Gefängnislieder des Hollow Gaol, im Wechselgesang über vierzig Zellen hinweg gesungen, haben heute elf Stimmen und niemanden mehr, der sich an die dritte Strophe erinnert. Der Plattform-Dialekt namens Brineknot, eine knappe Sprache aus Handzeichen und zweisilbigen Wörtern, die auf lärmenden Decks gebraucht wurde, wird nur noch an Bord zweier Panzer irgendwo außerhalb der Aufzeichnungen des Munitorum fließend gesprochen.

Die Heimatwelt

Saltmarrow ist eine Welt aus grauem Wasser ohne Land über der Flutlinie, abgesehen von vulkanischen Felsnadeln und den künstlichen: Raffinerieplattformen, an Ketten verankerten Wohntürmen und den Gefängniskähnen, die im Windschatten der Corrowan Banks vertäut liegen. Neun Monate im Jahr ziehen Stürme über den Äquator. Das Meer ist reich an gelösten Promethium-Vorstufen, und die gesamte Wirtschaft des Planeten besteht darin, sie zu pumpen, zu cracken und zu verschiffen.

Die Gesellschaft ist senkrecht geschichtet. Plattformbesitzer leben auf den oberen Decks, freie Arbeiter in der Mitte und Sträflinge unter der Wasserlinie in den Crackkammern, wo die Dämpfe am dichtesten sind und die Lebenserwartung ab der Verurteilung etwa zwölf Jahre beträgt. Der Wert eines Sträflings bemisst sich in raffinierten Tonnen, und die Gerichte verurteilen großzügig, wenn der Ausstoß sinkt.

Das brachte genau hervor, was eine superschwere Kompanie braucht. Sträflinge von Saltmarrow leben in heißen, geschlossenen, ohrenbetäubenden Maschinen. Sie arbeiten in Mannschaften, die einander nicht hören können, sie kennen Druck, Hitze und Treibstoff aus Instinkt, und sie geraten in einem engen, verrauchten Raum nicht in Panik. Sie akzeptieren auch, dass eine Maschine mehr zählt als ein Mensch, denn sie wuchsen an einem Ort auf, der ihnen das jeden Tag sagte.

Der Nachteil, den sie mitbringen

Männer von Saltmarrow haben nie auf Boden gestanden, der sich nicht bewegte. Auf den Plattformen schwankt ein Deck, und ein Mann gleicht aus, ohne nachzudenken; fester Erdboden fühlt sich für sie tot an, und sie deuten seine Stille als trügerisch. Schlimmer noch: Sie haben überhaupt keinen Instinkt für Gelände. Auf einer Meereswelt gibt es keinen Hügel, hinter dem man sich verbergen kann, und kein Tal, das überflutet, nur einen Horizont.

Bei Haddon's Furrow wurde 899.M41 der Baneblade *Cellmate's Mercy* in ein trockenes Flussbett gefahren, das jeder anwesende Infanterieoffizier als natürliches Todesfeld erkannte. Seine Kommandantin, seit dreißig Jahren Plattform-Vorarbeiterin, sah offenes Gelände und sonst nichts. Als die Artillerie der Verräter von den Ufern aus das Feuer eröffnete, konnte der Panzer weder herausklettern noch schnell genug schwenken. Zehn Mann Besatzung und sechs Mann Unterstützungspersonal starben in seinem Rumpf. Seither leiht sich das Regiment vor jedem Vorstoß einen Ratling, der das Gelände liest, und seine Offiziere verübeln es sich, ihn zu brauchen.

Regimentskultur

Der Drill ist mechanisch und unerbittlich: Der Maschinenseher bestand darauf, und die Kommissare setzten ihn durch. Jeden Morgen rezitiert jede Besatzung laut den Zündungskanon, während sie ihren Panzer durch die Startsequenz führt, ob er an diesem Tag fährt oder nicht. Männer, die nicht lesen können, lernen ihn über den Rhythmus.

Der Arbeitsgesang ist *»Hol die Kette«*, ein altes Plattformlied über einen Sträfling, der eine Ankerkette vom Meeresgrund heraufzieht, ein Glied pro Sünde. An Bord der Panzer zählen die Strophen stattdessen Granaten auf.

Der Aberglaube, den kein Offizier ausmerzen kann, ist die Salzregel: Niemand besteigt einen Rumpf, ohne eine Prise Meersalz an den Lukenrand zu tupfen. Das Salz ging vor Jahren aus. Jetzt verwenden sie die weiße Kruste aus verdunstetem Kühlmittel, die der Maschinenseher zugleich für Häresie und für Verunreinigung hält.

Die Transportdecks rochen, als es noch Transportdecks gab, nach Promethium, Schweiß, stimmsüßem Erbrochenem und heißem Eisen und klangen wie eine Raffinerie. Die Schnapsration wird bevorzugt in die Stimmdosen gemischt; das macht den Absturz sanfter.

Die Toten werden in Plane gewickelt, beschwert und im nächsten Gewässer versenkt, denn ein Leichnam aus Saltmarrow gehört dem Meer. Wo es kein Wasser gibt, werden sie im Abgasstrom eines Panzers bei vollem Leerlauf verbrannt, und die Besatzung nennt es eine lange Reise.

Das Kommissariat

Der erste Kommissar der neu ausgehobenen 211th, Ostric Vale, erschoss in seinem ersten Jahr vier Männer, weil sie die Dosis verweigerten. 900.M41 fand man ihn im Turmdrehkranz eines Stormlord zerquetscht, offenbar durch eine Schwenkbewegung, deren Befehl niemand zugab. Der Bericht nannte es einen Unfall; niemand im Regiment glaubt das. Sein Nachfolger zog daraus seine Lehre. Die heutigen Kommissare werden gebraucht statt gefürchtet: Sie sind die Einzigen, die die Autorisierungscodes des Regiments halten, und seit das Regiment als verschollen gilt, sind die Codes das Einzige, was seine Befehle rechtmäßig macht. Die Männer haben stillschweigend beschlossen, sie am Leben zu lassen.

DIENSTGRADE & GLIEDERUNG

Dienstgrade

Dienstgrad: Rigmaster

Munitorum-Rang: Oberst · Anrede: »Meister«

Dienstgrad: Deckwart

Munitorum-Rang: Major · Anrede: »Wart«

Dienstgrad: Rumpfboss

Munitorum-Rang: Hauptmann / Panzerkommandant · Anrede: »Boss«

Dienstgrad: Turmhand

Munitorum-Rang: Leutnant · Anrede: »Hand«

Dienstgrad: Kettengänger

Munitorum-Rang: Sergeant · Anrede: »Gänger«

Dienstgrad: Hund

Munitorum-Rang: Soldat · Anrede: mit Nachnamen oder »Hund«

Aufbau

Bei der Aufstellung war das 211th eine einzelne superschwere Kompanie: ein Rigmaster über vier Panzern der Baneblade-Klasse (zwei Baneblades, ein Stormlord, ein Shadowsword), jeder mit zehn Mann Besatzung unter einem Rumpfboss, insgesamt 40 Mann Besatzung. Die 164 Unterstützungskräfte bildeten vier Schlepp- und Bergetrupps zu je 25, eine Munitionsabteilung von 30, eine Treibstoffabteilung von 20 und einen Stab von 14, zusammen 204.

Heute sind nur noch der Baneblade *Cellmate's Due* und der Shadowsword *Long Sentence* übrig, jeder noch mit zehn Mann Besatzung, insgesamt 20. Die Unterstützungskräfte zählen 43: ein Bergetrupp von 15, eine Munitionsabteilung von 12, eine Treibstoffabteilung von 8 und ein Stab von 8. Ein Drittel dieser 43 hat irgendwann einmal an einer Geschützstation gedient. Mehrere Besatzungssitze sind mit Männern mit angeschweißten augmetischen Armen besetzt, die einst Köche waren.

Teilregimenter

198th Saltmarrow Super-Heavy, »Die Ertrunkenen Rollen«.

Superschwere Panzerkräfte. Rigmaster Hedda Quell, deren linkes Auge eine Messingoptik ist. Bei Coldwater Strait im Jahr 869.M41 vernichtet, im Jahr 872.M41 neu aufgestellt; die neuen Rekruten erbten die Nummer, drei Rumpfnamen und eine Gerichtsschuld von 40.000 Tonnen, die noch immer von ihren Familien abgearbeitet wird. Derzeit im Dienst in den Weiten Richtung Ghoul.

223rd Saltmarrow Penal Legion, »Die Bilge«.

Linieninfanterie. Oberst Marcus Thale, dem an jeder Hand zwei Finger fehlen. Nach dem Ausbruch von Varunesse aufgelöst und auf drei andere Regimenter verteilt.

211th Saltmarrow Super-Heavy, »Die Chemhunde«.

Superschwere Panzerkräfte. Rigmaster Oriel Vant, die Kehle vernarbt von einem Brand in einem Fahrzeug. Seit 913.M41 als vermisst geführt.

KOMMANDOSTAB

Kommandostab

Rigmaster Oriel Vant

Ein breiter Mann mit grauem Kurzhaar und einem Lachen, zu laut für das Innere eines Panzers, die Stimme zu einem Schotterkrächzen verkümmert durch das Feuer, das ihn verurteilte. Er trägt eine messingne Plattformpfeife an einer Kette und bläst sie zum Beginn jedes Vorstoßes. Am Velmarch Ridge 905.M41 meldete man ihm, die Verräterbatterien seien zum Schweigen gebracht, und er weigerte sich, auf eine Bestätigung zu warten; er führte den Stormlord *Gaoler's Song* vor, um den Schwung zu halten. Die Batterien waren nicht zum Schweigen gebracht. Er verlor ihn und neunzehn Männer. Er glaubt noch immer, er habe zu Recht vorgestoßen und nur Pech gehabt.

»Sie sind geschlagen, sie haben es nur noch nicht gehört. Gehen wir es ihnen sagen.«

Senior Commissar Lissa Draymoor

Dünn, schmalschultrig, den Mantel so gekürzt, dass er durch eine Luke passt. Sie verwahrt die Autorisierungscodes des Regiments in einem versiegelten Zylinder, der an ihren Unterarm geschnallt ist, und wurde nie ohne ihn gesehen. In ihrer ersten Woche ertappte sie einen Stimmverweigerer und machte ihn, statt ihn zu erschießen, für drei Gefechte zum Ladeschützen auf der *Long Sentence*. Beim zweiten nahm er die Dosis. Die Männer nennen sie den Bewährungsausschuss.

»Ich bin das Einzige, was noch besagt, dass ihr Soldaten seid. Zwingt mich nicht zum Rücktritt.«

Enginseer Callum Ressevar-9

Sein halbes Gesicht ist Bronzegitter, sein rechter Arm ein dreifingriger Manipulator, seine Robe steif von Treibstoff. Er lehrte die Sträflinge ihre Kanons und führt in einem Kogitator Buch über jede Augmetik, die er eingesetzt hat: bislang 37. Einmal, als keine Teile mehr übrig waren, zerlegte er seinen eigenen Ersatzmanipulator, um die Hand eines Richtschützen neu aufzubauen.

»Fleisch ist eine vorübergehende Reparatur. Ich biete ihnen lediglich eine dauerhafte an.«

Angehängtes Personal

| Spezialist | Anzahl | Anmerkung | | --- | --- | --- | | Kommissare | 2 | Senior Commissar und ein Kommissar niederen Rangs | | Priester der Ekklesiarchie und Gehilfen | 4 | Ein Feldkaplan, drei Gehilfen | | Enginseer und Servitoren | 5 | Ein Enginseer, vier Servitoren | | Sanktionierter Psyker | 1 | Wyrd, Leser von Vox-Schatten | | Primaris-Psyker | 1 | Kampfpsyker | | Ogryn-Hilfstruppen | 3 | Granatenträger | | Ratling-Hilfstruppen | 5 | Geländeleser und Scharfschützen |

Diese 21 zählen nicht zu den 63. Der Kaplan und der Enginseer streiten offen darüber, ob bei der Zündung zuerst dem Maschinengeist oder dem Imperator gedankt wird; die Besatzungen haben aufgehört zu warten und danken dem, der antwortet.

Die Regimentsstandarte

Ein Viereck aus geteertem Segeltuch, aus einem Gefängniskahn geschnitten, befestigt an einem Stück Plattformrohr. Darauf ist in Warngelb ein angeketteter Hundekopf gemalt, darunter die Zahl 211 schabloniert. Entlang des Rohrs sind Messingplaketten für Tarrow's Shelf, den Varunesse-Ausbruch, Haddon's Furrow und Velmarch Ridge angeschraubt. Bei Velmarch fuhr es auf der *Gaoler's Song*, als sie brannte. Ein Ratling namens Penny Groat kletterte auf den brennenden Rumpf, schnitt es mit einem Grabenmesser los und rannte damit unter Beschuss davon. Das Segeltuch ist an einer Kante noch immer versengt.

DER MAKEL

Der Makel

Die Wenigen begannen auf dem Papier. Nach Velmarch reichte Deckwart Ivo Sarrant einen Bericht über zwei einsatzbereite Panzer und 95 Mann Personal ein. Der Befehlshaber der Kampfgruppe, Lordgeneral Cassian Rhoe, las ihn, schrieb »superschwere Kompanie, verfügbar« quer darüber und setzte sie an der Theskel-Linie ein, als wäre sie vollständig. Jedes Planungsdokument seither führt die Sollstärke. Sarrant reichte elf Berichtigungen ein, bevor er auf Lanthe starb; keine wurde bestätigt.

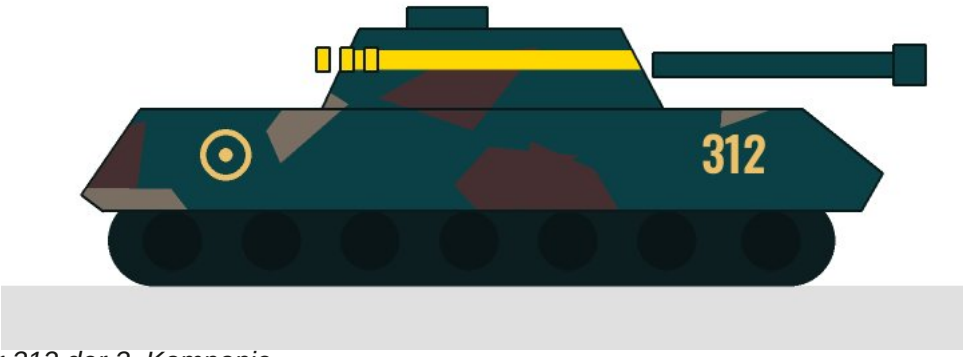
An einem gewöhnlichen Tag ist der Makel die Erschöpfung. Köche laden Granaten; Mechaniker stehen Wache; niemand schläft eine volle Nacht, weil es nicht genug Leute für eine volle Wache gibt. Im Kampf bedeutet er, dass die zwei Panzer Frontabschnitte halten sollen, die für vier geplant sind. Die *Long Sentence* feuert ihre Vulkankanone, wechselt die Stellung und feuert erneut von anderswo, damit der Feind zwei Shadowswords zählt. Es hat viermal funktioniert.

Das Regiment redet sich ein, ein paar Chemhunde seien eine Kompanie von wem auch immer wert, und Vant glaubt es lautstark. Als die 211th mit anderen Regimentern einquartiert war, nannten jene Regimenter sie die Geisterkompanie: immer gelistet, nie vollzählig, Rationen für 204 empfangend und ein Drittel davon essend, was die Quartiermeister bemerkten und ihnen übelnahmen.

Ein Fehler des Munitorum

907.M41 forderte die 211th beim Depot Theskel Granaten für Baneblade-Hauptgeschütze an. Die Anforderung trug die Kennung der 112th Saltmarrow Super-Heavy, eine vertauschte Ziffer, und die 112th war als vernichtet gestrichen. Das Depot genehmigte daher nichts und legte die Anforderung unter geschlossenen Konten ab. Die Granaten, die tatsächlich eintrafen, waren für ein Demolisher-Muster bestimmt, das das Regiment nicht führte. Die *Cellmate's Due* ging mit elf Schuss für ihr Hauptgeschütz in das erste Jahr auf Lanthe. Vierzehn Mann Unterstützungspersonal starben in einer einzigen Woche, als sie unter Beschuss Granaten aus Oskanes zerstörten Versorgungsraupen bargen.

FAHRZEUGLIVREE



Kampfpanzer 312 der 3. Kompanie

Teil	Farbe	Citadel	Herkunft
Einsatzgebiet	Trümmer und Asche · Splittertarnung		
Grundton	#0B4146	Waaagh! Flesh	Uniform-Blaugrün
Tarnton 1	#7A6E62	Rakarth Flesh	Vorbild des Einsatzgebiets
Tarnton 2	#462F30	Rhinox Hide	Standarte aus Segeltuch
Turmband	#FFD900	Yriel Yellow	Gefahrengelb
Kennung	#EDC169	Retributor Armour	Messingmarken

Rezept Rumpf: Waaagh! Flesh (Grundfarbe) · Drakenhof Nightshade (Tusche) · Sotek Green (Schicht) · Temple Guard Blue (Kante)

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

ZU DEN KERNDATEN

Die Ordnungszahl ist hoch, weil Saltmarrow eine Welt ist, die unter ihrer Einstufung Exactis Particular Regimenter in großer Zahl abgibt, und die 211th wurde in Eile ausgehoben, statt aus alter Zeit überliefert zu sein. Die Nummer wurde zweimal ausgelöscht: einmal auf den Wracks von Tarrow's Shelf 838.M41, einmal beim Bombardement von Kessine Low 891.M41, und 894.M41 aus denselben Plattformen und denselben Gerichten neu gegründet. Die heutigen Soldaten erbten eine Standarte, einen Satz Rumpfnamen und eine Liste von Ehren, die Sträflingen gehörten, denen sie nie begegnet sind. Sie behandeln diese Ehren so, wie sie die Habseligkeiten eines Zellengenossen nach einer Hinrichtung behandeln: nicht heilig, aber auch nicht zum Verschenken.

FELDZÜGE

Feldzug	Epoche (Zeit)	Kriegsschauplatz	Feind	Dauer
Haddon's Furrow	899.M41, fünf Monate	Ossian Reach, Segmentum Pacificus	Gilded Host of Varr Oskane	5 Monate
Velmarch Ridge	905.M41, sieben Monate	Theskel Expanse, Segmentum Pacificus	Gilded Host of Varr Oskane	7 Monate
The Lanthe Silence	913–921.M41	Lanthe, Segmentum Pacificus	The Pale Choir	8 Jahre, andauernd

Haddon's Furrow

Varr Oskane war ein verräterischer Kriegsherr mit einem abtrünnigen Panzerheer und einem Hass auf eine rivalisierende Kriegsbande, den Pale Choir, der seine Welten geplündert hatte, bevor er selbst es tun konnte. Das 211. wurde einer Kampfgruppe mit den 61st Merrin Rifles und der 14th Dravane Artillery zugeteilt, um Oskanes Weg zu den Manufaktorien von Furrow abzuschneiden. Die Chem Dogs stellten die Panzerung, die der Infanterie fehlte; die Dravane-Geschütze lieferten das Feuer, das die Panzer nicht aufbringen konnten. Die *Cellmate's Mercy* ging im Flussbett verloren. Die Merrin Rifles hielten ihr Wrack drei Tage lang, damit die Versorgungstrupps ihre Granaten bergen konnten. Oskane zog sich zurück, ohne gebrochen worden zu sein.

Ergebnis: ein Patt, das man Sieg nannte. **Verluste:** 71 von 204. Die Kampfgruppe wurde binnen eines Monats aufgelöst. Das 211. steht noch immer in einer Schuld gegenüber dem 61st Merrin, die niemand begleichen kann, und hat sie seither nicht wiedergesehen.

Velmarch Ridge

Oskane befestigte den Höhenzug mit erbeuteten Earthshaker-Batterien. Das 211. diente gemeinsam mit den 9th Ennick Mechanised und den 3rd Corvan Grenadiers. Vants verfrühter Vorstoß kostete die *Gaoler's Song*. Die Corvaner hatten sich geweigert, an seiner Seite vorzurücken, und wurden vom 211. für ihren Verlust verantwortlich gemacht; die Corvaner gaben Vant die Schuld. Der Höhenzug fiel nach vier weiteren Monaten der Zermürbung. Das Regiment forderte von Saltmarrow Ersatzbesatzungen und einen Rumpf an. Das Munitorum antwortete, das Kontingent einer Exactis-Particular-Welt für diesen Zeitraum sei erfüllt und das Regiment habe sich zu konsolidieren. Eine Zusammenlegung gab es nicht: Keine Einheit aus Saltmarrow war nahe genug. Von diesem Zeitpunkt an war jeder Verlust endgültig.

Ergebnis: eine teuer erkaufte Einnahme. **Verluste:** 38 von 133. Der Groll gegen die Corvan Grenadiers besteht fort, gerichtet gegen ein Regiment, dem die Chem Dogs nie wieder begegnen werden.

The Lanthe Silence

Im Jahr 913.M41 trat der Transporter *Patient Ledger* mit Ziel Theskel-Garnison in den Warp ein und tauchte über dem Mond Lanthe wieder auf, vom Kurs abgekommen und mit totem Astropathen. Lanthe wurde vom Pale Choir gehalten und von Resten von Oskanes Heer umkämpft: zwei Verrätermächte im Krieg miteinander. Das 211. landete mit einer einzigen Kompanie planetarer Verteidigungstruppen von Lanthe als Infanterie, der 2nd Lanthe Watch, und kämpft seither gegen beide Verräterstreitkräfte. Das Schiff brach auf, um Hilfe zu holen, und kehrte nie zurück. Seit acht Jahren ist kein Vox-Ruf von

außerhalb beantwortet worden. Die 2nd Lanthe Watch, einst 400 Mann stark, zählt weniger als 90 und behandelt die Sträflinge als Retter, was den Sträflingen unangenehm ist.

Ergebnis: ungeklärt. **Verluste:** 32 von 95.

EINE SZENE

Der Rigmaster blies oben an der Rampe in seine Pfeife, und jeder Dog im Hangar wandte sich ihm zu, als wäre er die Sonne.

Tobbin Fallow war seit zwei Jahren auf Lanthe, lange genug für einen Ratling, um zu lernen, welcher Besatzungsmann sein Essen teilte und welcher sich aus Spaß auf ihn setzte. Es war nicht lange genug gewesen, um zu verstehen, warum sie den Morgenritus weiter vollzogen.

»Neuigkeiten«, krächzte Vant. Er hielt eine Datentafel hoch, von der Tobbin mit Gewissheit wusste, dass sie leer war; er hatte sie die ganze Nacht an den Zellen der *Cellmate's Due* laden sehen. »Der Choir hat sich aus der östlichen Pumpstation zurückgezogen. Oskanes Hunde zerfleischen sie. Der Sektor weiß, dass wir hier sind. Entsatz ist unterwegs. Ein paar Monate.«

Ein Jubel, zerfasert. Etwa fünfzig Stimmen. Die Männer der Lanthe Watch im hinteren Teil jubelten lauter, weil sie es glaubten.

Tobbin sah Commissar Draymoor an. Sie stand neben dem Rigmaster, den Zylinder am Arm, und sagte nichts. Ihr Gesicht tat das, was Gesichter tun, wenn jemand für einen lügt und man ihn lässt.

Er hatte es hundertmal beobachtet. Ein Richtschütze namens Hask, dessen linke Hand aus drei stählernen Fingern bestand, legte sie auf den Verschluss und sang die erste Zeile des Canticums, und die Ladeschützen antworteten. Der Rumpfmeister der *Long Sentence* berührte mit der weißen Kühlmittelkruste den Lukenrand. Triebwerke sprangen an. Weiter unten in der Reihe reichte schon jemand das Stimm-Tablett weiter, und Männer drückten sich Injektoren in den Hals, ohne hinzusehen, so beiläufig, wie sich jeder andere kratzen würde.

»Warum?«, fragte Tobbin Hask. Es kam heraus, bevor er es aufhalten konnte. »Niemand geht irgendwohin. Wir haben uns seit dem Tauwetter nicht bewegt.«

Hask dachte darüber nach. Er war kein schneller Denker; er war Koch gewesen.

»Weil wir, wenn wir aufhören«, sagte er, »nur Sträflinge in einem Loch sind.«

»Und wenn ihr nicht aufhört?«

»Dann sind wir die 211th.« Er bewegte die stählernen Finger. »Irgendwer hat eine Liste, auf der das steht. Irgendwo.«

»Und wenn nicht?«

Hask antwortete nicht. Stattdessen beendete er das Canticum, alle neun Strophen, so wie der Maschinenseher es ihn gelehrt hatte, und das große Triebwerk des Baneblade fiel in seinen Leerlauf wie etwas, das im Schlaf atmet.

Danach stieg Tobbin auf den Beobachtungsturm, wie jeden Morgen, um das Gelände zu lesen, das der Rigmaster bis Mittag würde durchqueren wollen. Jenseits der Ebene wehten zwei Verräterbanner über der Pumpstation, das Weiß des Choir und das Gold Oskanes, und auch keines von beiden hatte sich

bewegt.

Er schrieb die Entfernungen trotzdem für Vant auf. Irgendwer würde sie brauchen.