

11TH MORROWGATE VOLUNTEERS

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Die Last finden. Die Ladung setzen. Fort sein vor dem Staub. Zurückkommen für die Hände, die man tragen kann.“

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	Guerillaregiment – Hinterhalt und Sabotage statt offener Schlacht
Munitorum-Kennung	MRG/PAC-11/V-5r/0711
Heimatwelt	Morrowgate
Tithe-Stufe	Exactis Median
Sollstärke	4,800
Ist-Stärke	1,612
Loyalitätsstatus	Loyal
Herkunft	Eigene Erfindung

Die Säulen

Alles steht auf etwas

Ein Abbrecher aus Morrowgate lernt, dass jedes Bauwerk einen tragenden Punkt hat und dass eine Wand nur so stark ist wie der Pfeiler, der sie hält. Das Regiment wendet dies auf alles an: Versorgungslinien, feindliche Moral, die eigenen Offiziere. Finde das eine, was es hält, und entferne es. Die Volunteers bekämpfen nie eine ganze Armee, wenn sie ihr Treibstofflager bekämpfen können. Sie betrachten eine offene Feldschlacht als Versagen der Planung und sagen das auch, sogar Generälen.

Volunteers schulden nichts zweimal

Jeder Soldat der 11th hat sich entschieden, hier zu sein, und einen Wettkampf überlebt, um es zu beweisen. Das macht sie stolz, und es macht sie unverschämt. Sie glauben, die Entscheidung sei bereits bezahlt, mit Blut, beim Abstieg. Befehle werden daher als Verträge befolgt, nicht als Gebote. Offiziere, die das verstehen, erhalten erfinderische, unermüdliche Truppen. Offiziere, die sich auf die Autorität des Imperators berufen, ohne die Aufgabe zu erklären, erhalten genau das, was der Wortlaut des Befehls verlangt.

Bleib nie für den Einsturz

Ein Abbrecher, der zusieht, wie seine Ladung hochgeht, ist ein Abbrecher, der darunter stirbt. Das Regiment zieht sich reflexhaft zurück, bevor der Feind sich erholt und bevor Verstärkung gerufen werden kann. Das hat Hunderte gerettet. Es hat auch verbündete Einheiten Stellungen halten lassen, die die 11th ohne Vorwarnung aufgegeben hatte, und die Volunteers empfinden dabei nicht die geringste Schuld. Eine Stellung ist ein Gebäude, und Gebäude sind vergänglich.

Die Schwachen werden zuerst verbraucht

Das ist der Pfeiler, den niemand vor einem Kommissar laut ausspricht. Der Wettkampf lehrte sie, dass die Langsamen sterben und die Schnellen überleben und dass dies richtig ist. Verwundete, die nicht Schritt halten können, erhalten wenn möglich Augmetik, andernfalls einen Posten in der Nachhut. Von einer Nachhut wird keine Rückkehr erwartet. Die Volunteers nennen es »die Treppe halten«, und sie

melden ihre eigenen Freunde freiwillig dafür.

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Gebräuchlicher Name	Die Nachzügler
Herkunft dieses Namens	Erworben beim Entsatz von Ossany 794.M41, als das Regiment dreiundsechzig Jahre nach dem vorgesehenen Termin von einem Truppentransporter stieg.
Gründung	711.M41
Schlachtruf	»Reißt es nieder!«

AUSHEBUNG, HEIMATWELT & KULTUR

Aushebung und Tithe

Die fünfte 11th wurde als Teil des regulären Zehnten von Morrowgate ausgehoben, ein Zehntel der stehenden Streitmacht der Welt, nicht als Notaushebung. Das gab ihr Zeit, Ausrüstung und einen vollständigen Ausbildungszyklus, und es gab ihr auch den Abstieg. Morrowgate zieht nicht ein: Seine Regimenter werden mit Freiwilligen aufgefüllt, die die Makropole Thessamere in neun Tagen von den Turmgerüsten bis zum Sumpf durchqueren müssen, unbewaffnet, durch Gangterritorium und verurteilte, zum Abriss bestimmte Hab-Stapel. Von 31.000, die 710.M41 aufbrachen, erreichten 4.800 rechtzeitig den Grund. Etwa 6.000 starben. Die übrigen wurden verstümmelt, gingen verloren oder wurden still von denen erledigt, die neben ihnen wetteiferten.

Wer überlebt, kommt in dem Glauben an, bereits der Beste zu sein und dass ihm bereits etwas geschuldet wird. Planetare Gouverneurin Ottilie Strand wusste, dass ein Fehlbestand, eine mangelhafte Uniform oder eine gescheiterte Reinheitsprüfung mit ihrer Hinrichtung enden würde, also bezahlte sie die Makropolgangs dafür, sich aus den letzten beiden Tagen herauszuhalten. Selbst ihre Selbsterhaltung forderte Tote.

Was die Heimatwelt verlor

Die Makropolen von Morrowgate stürzen unablässig ein, und ihre Abbrechergilden reißen die toten Stapel nieder, damit neue entstehen können. Der Abstieg fordert am meisten von den jungen Abbrechern, weil sie die verurteilten Ebenen kennen. Im Jahr 710.M41 verlor die Gilde von Thessamere beinahe einen ganzen Lehrlingsjahrgang. Elf Jahre lang konnten danach nur drei Trupps in der unteren Makropole einen Lastpfad lesen; zwei Hab-Stapel stürzten 716.M41 unkontrolliert ein und töteten 2.300 Bewohner. Die Lange Zählung der Gilde, ein Abrissgesang, in dem vierzig Stimmen die Sekunden vor einer Sprengung ausrufen, wird heute von elf alten Männern gesungen. Die Abbrechersprache der unteren Makropole, ein abgehackter Handwerksdialekt, wird an Bord eines Truppentransporters im Segmentum Pacificus fließender gesprochen als in der Makropole, in der sie entstand.

Die Heimatwelt

Morrowgate ist eine Makropolwelt im Segmentum Pacificus, ihre Oberfläche eine graue Aschenebene aus Trümmerfeldern und Kühlturmstümpfen unter einem ewigen Dunst. Sechs große Makropolen stehen darauf, Thessamere die älteste. Keine von ihnen ist vollendet, und alle stürzen ein: Die unteren Stapel sinken in uralte Fundamente, und jedes Jahrzehnt werden ganze Bezirke verurteilt.

Die Gesellschaft ist um den Wiederaufbau organisiert. Der Turmadel gibt in Auftrag; die Abbrechergilden reißen ab; die Hab-Gangs plündern den Schutt. Abbrecher sind geachtet, werden in Wassermarken bezahlt und sterben jung. Sie lernen, Spannungsrisse durch Berührung zu lesen, die Last einer Wand durch Abklopfen zu beurteilen und eine Ladung eine Handbreit vom entscheidenden Punkt zu setzen.

Dieses Handwerk macht sie zu außergewöhnlichen Saboteuren. Ein Morrowgate Volunteer kann eine Brücke mit einem Viertel des Sprengstoffs zum Einsturz bringen, den ein Handbuch des Munitorums verlangt, und kann sich durch eine zerstörte Stadt bewegen, als wäre sie seine Heimat, denn sie ist es. Sie sind hager, schnell, ohne Sentimentalität gegenüber Bauwerken und außergewöhnlich geschickt mit den Händen. Das Gangleben in der unteren Makropole lehrte sie außerdem, in kleinen, losen Gruppen zu kämpfen und zu verschwinden.

Der Nachteil, den sie mitbringen

Abbrecher arbeiten nach Gehör. Die Trupps von Morrowgate takten ihre Ladungen durch Gesang, melden Lastverschiebungen über eine Baustelle hinweg mit Pfiffen und halten ein ständiges Geplapper aufrecht, damit jede Hand im Staub weiß, wo die anderen sind. Stille auf einer Abrissstelle bedeutet, dass jemand tot ist. Ein Volunteer unter Druck redet, summt oder klopft deshalb und kann nur schwer damit aufhören.

Für ein Guerillaregiment ist das tödlich. Beim Hinterhalt an der Furt von Karrow im Jahr 724.M41 lag ein Zug der Dritten Kompanie sechs Stunden lang im Hinterhalt für eine Xenos-Kolonne. Als die Kolonne sich näherte, begann ein Ladungsführer, die Lange Zählung gegen sein Ladungsgehäuse zu klopfen; sein Trupp nahm sie leise auf. Die Xenos-Vorreiter hörten es auf achtzig Meter. Einundvierzig Volunteers starben in weniger als drei Minuten. Jeder Trupp trägt nun für die letzte Annäherung einen Stoffknebel und die im Drill gebrüllte Regel »Mund zu, Hände reden.« Sie wird ungefähr einmal pro Feldzug gebrochen.

Regimentskultur

Der Drill ist locker und praktisch: Die Volunteers üben das Auseinanderziehen, das Neuformieren auf Handzeichen und das blinde Setzen von Ladungen. Im Paradeschritt sind sie schlecht, und sie wissen es. Die Disziplin ruht auf dem Trupp, nicht auf dem Regiment; eine Ladehand, die den Respekt ihrer Hände verliert, verliert ihren Trupp, gleich welchen Rang sie hat.

Ihr Arbeitsgesang ist *Die Lange Zählung*, ein langsamer, gezählter Ruf der Sekunden bis zur Sprengung, wobei jede Zahl eine Zeile über etwas Verlorenes trägt: eine Mutter, eine Treppe, eine Mauer, die zu lange hielt. Die Offiziere haben es aufgegeben, den Aberglauben des »letzten Klopfens« zu unterdrücken: Bevor er eine Ladung setzt, klopft jeder Brecher dreimal gegen die Wand und lauscht. Klingt es falsch, versetzt er die Ladung, gleich was der Plan sagt.

Die Transportdecks riechen nach Sprengkitt, ungewaschener Wolle, aufbereitetem Wasser und dem süßen Maschinenöl von hundert augmetischen Gelenken. Sie klingen nach Klopfen. Die Schnapsration wird truppweise gesammelt und für eine Sprengung aufgespart, getrunken nur, wenn etwas Großes einstürzt.

Wenn Zeit bleibt, werden die Toten unter einem Steinhügel aus dem Schutt des letzten Bauwerks begraben, das sie gebrochen haben. Wenn nicht, nimmt ein Truppkamerad ihre Erkennungsmarke und einen Zahn, und der Leichnam wird in einem Gebäude zurückgelassen, das das Regiment dann über ihm einstürzen lässt.

Das Kommissariat

Die Volunteers benutzen ihre Kommissare, und die Kommissare wissen es. Ein Kommissar ist die einzige Gestalt, die einen General überstimmen kann, und das 11th hat gelernt, Kommissare vorzuschicken, um für Rückzüge einzutreten, die der Oberst nicht durchsetzen kann. Im Gegenzug erhalten Kommissare Informationen als Erste und werden selten übergangen. Die Vereinbarung ist jünger, als sie aussieht. Kommissar Garron Brand, 711.M41 zugeteilt, ließ vier Volunteers hinrichten, weil sie während eines Anmarsches gesprochen hatten. 725.M41 starb er, als eine Sprengladung in einem Durchlass, den er inspizierte, »vorzeitig detonierte«. Keine Untersuchung stellte ein Verschulden fest. Jeder Kommissar seither hat den Bericht gelesen.

DIENSTGRADE & GLIEDERUNG

Dienstgrade

Dienstgrad: Meisterbrecher

Munitorum-Rang: Oberst · Anrede: »Meister«

Dienstgrad: Vorarbeiter

Munitorum-Rang: Major · Anrede: »Vorarbeiter«

Dienstgrad: Kolonnenmeister

Munitorum-Rang: Hauptmann · Anrede: »Alter«

Dienstgrad: Vorhand

Munitorum-Rang: Leutnant · Anrede: »Vor«

Dienstgrad: Ladehand

Munitorum-Rang: Sergeant · Anrede: »Lade«

Dienstgrad: Hand

Munitorum-Rang: Soldat · Anrede: mit Namen

Aufbau

Die 11th wurde mit 4.800 Mann ausgehoben: acht Kompanien zu je 600, jede bestehend aus einem Kolonnenmeister und Kommandotrupp über vier Zügen, jeder Zug aus einem Vorarbeiter über vier Trupps zu je zwanzig, zur Auflockerung in zwei Feuertrupps zu zehn Mann geteilt, dazu zwei Spezialwaffentrupps (Sprengung und Flammenwerfer) und ein schwerer Waffentrupp mit Maschinenkanonen, eingerichtet für die Flugabwehr. Sie führt keine Artillerie und keine Panzerung außer sechs Chimären für die Logistik, und das mit Absicht.

Heute stellt das Regiment vier Kompanien und einen Stab, insgesamt 1.612 Mann:

- 1. Kompanie: 384 - 3. Kompanie: 351 - 5. Kompanie: 297 - Halcyne-Kompanie (fusioniert): 446 - Regimentsstab und Unterstützung: 134

Die Kompanien aus Morrowgate umfassen im Schnitt drei Züge, mehrere davon mit nur zwei vollständigen Trupps. Die Zweite, Vierte, Sechste, Siebte und Achte Kompanie existieren nur noch als Namen auf der Standarte.

Teilregimenter

11th Morrowgate Volunteers, »die Nachzügler«

Guerilla. Oberst Aurel Dask, ein breit gebauter Mann mit einem wiederhergestellten Kiefer aus Messing. Derzeit als Garnison in der Hennar-Senke auf Corsevel, überfällt Nachschubfähren der Xenos.

4th Morrowgate Breakers, »die Staubheiligen«

Belagerungspioniere. Oberst Pelagia Orsk, der eine alte Explosion beide Ohren nahm. Einem Kreuzzugsverband im Ixion-Subsektor zugeteilt; seit neun Jahren keine Nachricht empfangen.

38th Morrowgate Line, »die Zweite Achtunddreißigste«

Linieninfanterie, 688.M41 auf Vesker Prime vernichtet und 703.M41 neu aufgestellt. Oberst Benedikt Rauh, mit vierzig weißhaarig. Die neuen Rekruten erbten die Nummer, ein verschmortes Vox-Gerät, das noch immer das Rufzeichen des alten Regiments sendet, und eine Schuld beim Munitorum für 9,000 fehlende Lasergewehre.

KOMMANDOSTAB

Kommandostab

Oberst Aurel Dask

Titel / Rolle: Meisterbrecher

Groß, schwer, lachend, mit einem Unterkiefer, der nach Karrow Ford aus Messing wiederaufgebaut wurde; er klickt, wenn er grinst, und das tut er oft. Er trägt einen Klopfhammer der Brecher, der älter ist als das Regiment. Dask glaubt, jeder Feind sei ein Gebäude mit einem schlechten Pfeiler, und meist hat

er recht. Bei Ossany irrte er: In der Gewissheit, die Xenos würden nach einem einzigen Überfall brechen, schickte er die Vierte Kompanie tief in ihre Linien, ohne Rückzugsweg. Die Vierte Kompanie ist heute ein Name auf einer Fahne. Noch immer hält er die Morgenbesprechung mit einem Lächeln, und die Truppe folgt ihm, weil er Angst wie ein Versehen wirken lässt.

»Sie sind müde, sie sind weit weg von zu Hause, und sie kennen das Gelände nicht. Kommt euch bekannt vor? Gut. Dann wissen wir genau, wie wir ihnen wehtun.«

Oberkommissarin Verity Holm

Klein, grauäugig, mit einer Brandnarbe, die einen Unterarm hinaufläuft, vom Feuer im Durchlass, das den Adjutanten ihres Vorgängers tötete. Sie führt ein Register über jeden Befehl, gegen den sie Einspruch erhob, und jeden, bei dem sie unterlag. Sie erschoss 794.M41 einen Volunteer, weil er eine Nachhut im Stich gelassen hatte; dann hielt sie die Treppe selbst, bis sie abgelöst wurde. Das Regiment achtet die zweite Tatsache mehr, als es die erste fürchtet.

»Mir ist egal, ob du summst, Soldat. Mir ist wichtig, ob sie dich hören.«

Chirurgen-Major Ilse Varrow

Titel / Rolle: leitende Medicae

Hager, aschblond, mit einer augmetischen linken Hand, die sie selbst aus dem Greifer eines Servitors gebaut hat. Die Doktrin von Morrowgate tauscht Entlassung gegen Prothesen, und Varrow hat über 600 angepasst: Beine, Hände, Lungen, Augen. Sie bewahrt eine Kiste mit den ursprünglichen Fingern auf, die sie abgenommen hat, beschriftet, weil sich sonst niemand an sie erinnern wird. Ein Soldat flehte sie einst an, ihn zu entlassen; sie gab ihm stattdessen ein neues Bein, und er starb sechs Monate später darauf.

»Das Munitorum nennt es Instandsetzung. Ich nenne es, euch in den Büchern zu halten.«

Angehängtes Personal

| Spezialist | Anzahl | Herkunft | | --- | --- | --- | | Kommissare | 9 (1 Oberkommissar, 8 Kompanie- und Linienkommissare) | Kommissariat | | Maschinenseher | 2 | Adeptus Mechanicus | | Primaris-Psyker | 1 | Scholastica Psykana | | Ogryn-Hilfstruppen | 10 (ein Trupp) | Munitorum-Hilfstruppen | | Ratling-Hilfstruppen | 14 (zwei Teams) | Munitorum-Hilfstruppen | | Feldprediger | 4 | Ekklesiarchie |

Diese 40 zählen nicht zur Mannstärke. Am schärfsten sind die Reibungen mit den Ogryns: Zu laut für Hinterhalte, werden sie zur Bewachung von Depots zurückgelassen und verübeln es.

Die Regimentsstandarte

Die Standarte ist eine Platte aus Hab-Wandverkleidung, einen Meter hoch, geschnitten aus dem letzten Stapel, den die fünfte 11th vor der Einschiffung abriss. Sie ist ockergrau bemalt, trägt das Wappen des geborstenen Turms in Gelb und ist mit neunzehn in Messing geprägten Schlachtenehren beschlagen, darunter Gelt's Reach, Karrow Ford und Ossany. Acht kleinere Platten tragen die Kompanienummern; fünf sind durchgestrichen. Auf Ossany wurde ihr Träger in einem einstürzenden Archiv getötet, und die Standarte wurde unter vier Metern Schutt begraben. Ein Ratling-Scharfschütze, Pell Corkindale, kroch sechs Stunden lang durch die Hohlräume und brachte sie heraus. Sein Name ist der einzige auf ihr, der

nicht aus Morrowgate stammt.

DER MAKEL

Der Makel

Der Makel der 11th ist die Zeit. Bei der Landung auf Ossany 794.M41 reichte Leutnant Seraphine Gault, die Regimentsadjutantin, einen förmlichen Bericht ein, in dem sie festhielt, dass die Chronometer, Schiffskalender und Soldtabellen des Regiments um 63 Jahre nicht mehr mit den imperialen Aufzeichnungen übereinstimmten. Das Munitorum nahm den Bericht an und änderte nichts.

An einem gewöhnlichen Tag halten die Volunteers noch immer die Schiffszeit der *Vigil Perpetual* ein. Ihre Dienstpläne folgen ihr. Ihre Briefe nach Hause richten sich an Eltern, die tot sind, und werden, wenn überhaupt, von Nichten beantwortet, von denen sie nie gehört haben. Manche Männer erhielten Nachricht, dass ihre Frauen wieder geheiratet hatten, gealtert und gestorben waren. Die während der Verzögerung aufgelaufenen Soldrückstände sind noch immer umstritten.

In der Schlacht ist der Makel leiser: Die Doktrin der Volunteers ist zwei Generationen veraltet. Sie kämpfen mit Taktiken aus Handbüchern, die das Munitorum aufgehoben hat, gegen Feinde, die sich längst weiterentwickelt haben.

Das Regiment redet sich ein, verschont worden zu sein: sechzig Jahre Krieg, die es nicht führen musste. Wenn sie mit anderen einquartiert werden, begegnet man ihnen mit Misstrauen, als sei der Warp mit ihnen herausgekommen. Andere Regimenter sagen, die Nachzügler seien verflucht, brächten Warp-Glück an Bord und sollten keinen Laderaum teilen. Veteranen der Halcyne, die 63 Jahre auf eine Ablösung warteten, die nie kam, sagen Schlimmeres.

Ein Fehler des Munitorum

Als die *Vigil Perpetual* 731.M41 verschwand, strich das Munitorum die 11th als »beim Transit verloren« aus den aktiven Listen. Bei der Ankunft auf Ossany hatte das Regiment keine Versorgungszuteilung, keinen Rationsanspruch und kein Munitionskontingent. Es existierte in der Wirklichkeit, aber nicht in den Büchern. Acht Monate lang kämpften die Volunteers mit dem, was sie erbeuteten. Zuerst gingen die Lasergewehrzellen aus; das Regiment griff auf Ork-Waffen und eigene Sprengstoffe zurück. Die Ruhr tötete 212 durch das Wasser toter Makropolen. Die Witterung in den unteren Makropolen tötete weitere 98. Der Wiedereinsetzungsbefehl verlangte, als er kam, dass das Regiment über die Ausrüstung Rechenschaft ablege, die es verbraucht hatte, während es offiziell tot war.

BEKANNTE FELDZÜGE

Feldzüge

Die Überfälle auf Gelt's Reach

Epoche: 724.M41, sieben Monate

Gegner: Drukhari-Plünderer

Dauer: Sieben Monate

Ausgang: Die Überfälle hörten auf. Ob die Drukhari besiegt wurden oder sich bloß langweilten, ist unbekannt. Verluste: 1.140 von 4.800.

| Ära (Zeit) | Schauplatz | Feind | Dauer | | --- | --- | --- | --- | | 724.M41, sieben Monate | Gelt's Reach, Segmentum Pacificus | Drukhari-Plünderer | Sieben Monate |

Die fünfte 11th kehrte auf die Welt zurück, auf der die vierte gestorben war. Drukhari-Gleiter verschleppten ganze Manufaktorumsschichten aus den Städten, schlugen zu und verschwanden, bevor die planetare Verteidigung reagieren konnte. Die Volunteers verteilten sich in Trupps zu zehn Mann in die Industrieruinen, verminten die Landeanflüge und richteten ihre Maschinenkanonen gen Himmel. Ihr erster Abschuss war ein Raider, den vier Besatzungen, auf die Zählung eines Brechers feuernd, über einem Schlackefeld herunterholten. In sieben Monaten zerstörten sie 31 Fahrzeuge und verwehrten den Plünderern ein Dutzend Erntegründe. Sie verloren auch Karrow Ford. Sie kämpften an der Seite der 92nd Tallisant Armoured, deren Panzer die Plünderer vor die Geschütze der Volunteers lockten. Die Kampfgruppe wurde bei Ende des Feldzugs aufgelöst; die Tallisant zogen randwärts. Dask bewahrt noch immer die Mütze eines Tallisant-Panzerkommandanten auf seinem Schreibtisch auf.

Ausgang: Die Überfälle hörten auf. Ob die Drukhari besiegt wurden oder sich bloß langweilten, ist unbekannt. **Verluste:** 1.140 von 4.800.

Der Entsatz von Ossany

Epoche: 794.M41, fünf Monate am Boden

Gegner: Ork-Plündererhorden

Dauer: Fünf Monate

Ausgang: Patt. Die Orks wurden eingedämmt, nie vertrieben. Verluste: 2.300 von 3.660. Stärke nach der Zusammenlegung: 1.971.

| Ära (Zeit) | Schauplatz | Feind | Dauer | | --- | --- | --- | --- | | 794.M41, fünf Monate am Boden | Ossany, Segmentum Pacificus | Ork-Plündererhorden | Fünf Monate |

731.M41 entsandt, um die Makropolwelt Ossany von einem Ork-Einfall zu entsetzen, geriet das Truppenschiff *Vigil Perpetual* in einen Warp-Wirbel. Für die Volunteers dauerte er elf Wochen. Für die Galaxis dauerte er 63 Jahre. Sie landeten in einem Krieg, der längst zu einer Besatzung geworden war: Ossanys Makropolen halb gefallen, die Orks eingegraben, die ursprüngliche Entsatzstreitmacht verschwunden. Dask befahl einen sofortigen Überfall, gewiss, die Orks seien selbstgefällig geworden.

Sie waren es nicht. Die 11th verbrachte fünf Monate in den toten Makropolen und sprengte die Brücken und Aufzugsschächte, die die Ork-Festungen miteinander verbanden.

Der schlimmste Befehl kam vom Stab des Lord General: den Varrin Stack zum Einsturz zu bringen, um ihn den Orks zu verwehren, obwohl noch 3.000 Zivilisten darin Schutz suchten. Die Volunteers gehorchten. Überlebende im Regiment sagen »Varrin« nur, wenn sie betrunken sind.

Hier trafen sie auf die Reste der 302nd Halcyne Fusiliers, eines disziplinierten Linienregiments, das über Jahrzehnte zerschlagen worden war. Auf Befehl des Munitorum zur Zusammenlegung wurden 611 Fusiliers in die 11th eingegliedert. Die Halcyne marschieren im Gleichschritt, salutieren vorschriftsmäßig und verachten die Gewohnheit der Volunteers, sich zurückzuziehen. Die Volunteers nennen sie »die Pfeiler«, weil sie stillstehen und umfallen. Zwei Regimenter der planetaren Verteidigung Ossanys kämpften an ihrer Seite; beide wurden später aufgelöst.

Ausgang: Patt. Die Orks wurden eingedämmt, nie vertrieben. **Verluste:** 2.300 von 3.660. Stärke nach der Zusammenlegung: 1.971.

Der Hennar Gap

Epoche: 802.M41, noch andauernd

Gegner: Drukhari-Plünderer

Dauer: Bislang sieben Jahre

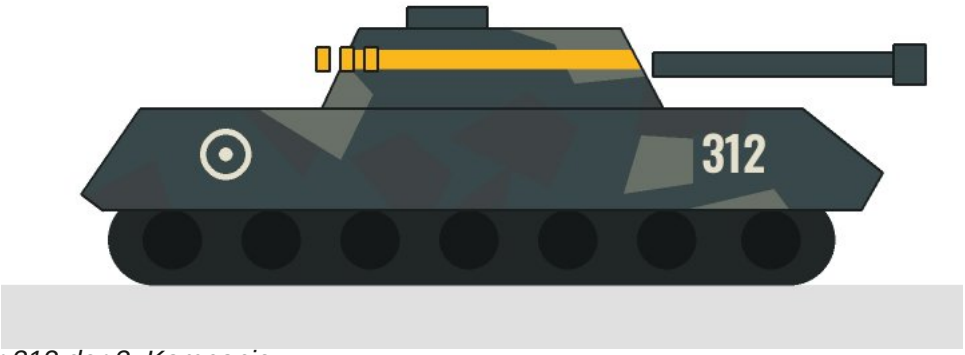
Ausgang: Die Stellung wird gehalten. Ein Ende ist nicht absehbar. Verluste: 359 von 1.971.

| Ära (Zeit) | Schauplatz | Feind | Dauer | | --- | --- | --- | --- | | 802.M41, noch andauernd | Corsevel, Segmentum Pacificus | Drukhari-Plünderer | Bisher sieben Jahre |

Auf Corsevel halten die Volunteers Gebirgspässe, durch die Xenos-Shuttles in den Orbit zurückkehren. Überfälle, Hinterhalte und Flugabwehr sind zur Routine geworden. Ihr Partner waren die 17th Varn Grenadiers, ein schweres Infanterieregiment, das den Taleingang hielt, während die Volunteers ihre Überfälle führten. 804.M41 zogen sich die Volunteers ohne Vorwarnung vom Kestle Spur zurück, als ihre Stellung verraten war. Die Grenadiers verloren in jener Nacht eine Kompanie. Die 17th wurden ein Jahr später in einen anderen Subsektor verlegt. Die letzte Vox-Nachricht ihres Obersts, vom Regiment protokolliert, bestand aus einem einzigen Wort: »Erinnert.« Die Volunteers werden die Varn nie wiedersehen, und sie wissen, dass eine Schuld verbucht wurde, die sich nicht begleichen lässt.

Ergebnis: Stellung gehalten. Kein Ende in Sicht. **Verluste:** 359 von 1.971.

FAHRZEUGLIVREE



Kampfpanzer 312 der 3. Kompanie

Teil	Farbe	Citadel	Herkunft
Einsatzgebiet	Makropole und Stadt · Splittertarnung		
Grundton	#39484A	Mechanicus Standard Grey	Uniform, Grundfarbe
Tarnton 1	#697068	Dawnstone	Uniform, Lichtkante
Tarnton 2	#3E4346	Mechanicus Standard Grey	Vorbild des Einsatzgebiets
Turmband	#FBB81C	Averland Sunset	Warnstreifen
Kennung	#E6E0CF	Wraithbone	Standardfarbe

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 niedrige Ordnungszahl kennzeichnet eine uralte Formation: Morrowgate stellte seine ersten elf Regimenter in den ersten Jahrhunderten seiner Eingliederung auf, und das Departmento Munitorum hat die Nummer seither an jede neue Aushebung neu vergeben.

Das 11th wurde viermal vernichtet. Das heutige Regiment ist seine fünfte Aufstellung, neu gegründet 711.M41, nachdem das vierte 11th auf Gelt's Reach gegen Xenos-Plünderer bis auf den letzten Mann gefallen war. Die heutigen Soldaten tragen neunzehn Schlachtehren, von denen sechzehn von Männern errungen wurden, deren Namen an Bord niemand richtig aussprechen kann. Sie behandeln diese Ehren so, wie Abbrecher ein altes Gebäude behandeln: etwas, das bereits steht, zu schwer, um es zu bewegen, und gewiss, eines Tages auf jemanden zu stürzen.

EINE SZENE

Tobin Ashe war sechs Jahre lang im Gleichschritt marschiert, und diese Leute marschierten überhaupt nicht. Sie trieben dahin. Zwanzig von ihnen stiegen zu zweit und zu dritt das Geröll hinauf, nie in einer Reihe, und er versuchte immer wieder, sich an jemandem auszurichten, der nicht mehr da war.

»Halcyne«, flüsterte die Vorarbeiterin, eine Frau namens Mirelle Kost mit einer Messinghand. »Hör auf, nach der Kolonne zu suchen. Es gibt keine.«

Er nickte. Man hatte ihm gesagt, die Volunteers seien Feiglinge. Die Fusiliers sagten es an jedem Messetisch: Sie gehen, sie gehen immer, Kestle Spur, die Varn. Er hatte es geglaubt, bis zum Grat.

Das Shuttle kam im Morgengrauen aus der tiefen Wolke, schwarz, mit Widerhaken, schneller als alles, was er je verfolgt hatte. Kost hob ihre echte Hand. Vier Maschinenkanonenbesatzungen hoben wortlos ihre Rohre.

Dann begann jemand weiter unten in der Linie zu klopfen.

Tobin hörte es zuerst als Klicken, Metall auf Metall: eins, zwei, drei. Dann nahm es der Mann neben ihm auf, ein Junge ohne untere Zähne, an seinem Ladungsgehäuse. Dann der nächste. Es war ein Rhythmus, langsam, zählend. Tobin drehte sich der Magen um. Er hatte von Karrow Ford gehört.

Kost wandte den Kopf und sah sie an, und das Klopfen hörte auf. Kein einziges Klicken mehr. Die Hand des Jungen zitterte auf dem Gehäuse, aber sie blieb still.

Das Shuttle verlangsamte über dem Pass und legte sich in die Kurve, um auf dem Sporn darunter zu landen.

»Jetzt«, hauchte Kost, und die Maschinenkanonen eröffneten das Feuer in einem einzigen Laut.

Es zerbrach in der Luft, zuerst ein Triebwerk, dann der Rumpf. Tobin sah zu, wie es brennend ins Tal stürzte, und stand auf, um zu jubeln, weil man das so tat. Eine Hand packte seinen Gürtel und zerrte ihn hinunter.

»Sieh nicht dem Absturz zu«, sagte Kost. »Beweg dich.«

Sie bewegten sich bereits. Die Volunteers lösten sich paarweise vom Grat, hinab in eine Rinne, die Tobin nicht gesehen hatte, und ließen die Geschütze zurück. Ihm wurde klar, dass sie die Geschütze zurückließen. Drei Besatzungen, aufgegeben.

»Die Maschinenkanonen...«

»Sind dort, wo das nächste suchen wird«, sagte Kost. »Und sie sind präpariert.«

Dreißig Sekunden später kam das zweite Shuttle kreischend aus der Wolke und bestrich den Grat, wo sie gewesen waren. Die Geschütze flogen unter ihm in die Luft, alle drei, mit einem Laut wie ein einstürzender Habblock. Das Shuttle schlingerte, zog Rauch hinter sich her und floh.

In der Rinne weinte der Junge ohne Zähne lautlos, beide Hände auf den Mund gepresst. Kost kniete nieder, zog einen Lumpen aus ihrem Kragen und band ihn ihm sanft ums Gesicht, so wie man eine Wunde verbindet.

»Du hast standgehalten«, sagte sie. »Das ist alles. Du hast standgehalten.«

Tobin blickte zurück zum Rauch. Sechs Jahre hatte er in Reihen gestanden, für Offiziere, die Männer vorschickten, um gezählt zu werden. Hier war ein Regiment, das lieber seine Geschütze verlor als seine Hände. Sie waren nicht geflohen. Sie hatten das Gebäude niedergerissen und waren vor dem Staub gegangen.

Er knotete seinen eigenen Lumpen los, den man ihm an diesem Morgen ausgegeben und über den er gelacht hatte, und band ihn um.