



KASSAR 247. SCHÜTZEN-REGIMENT

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War

„Wir sind ausgegrenzt. Wir sind überraschung. Wir sind lang vergessen. Wir sind noch hier.“



CORE DATA

Regiment type	Guerrilla (ambush and sabotage rather than open battle)
Munitorum designation	KSR-247-MORDACIS-OMEGA
Homeworld	Kassar, Frontier-Welt im Sektor Mordacis
Tithe grade	Exactis Extremis – the single most demanding tithe grade
Establishment strength	2.847 Soldaten über vier Schützen-Kompanien und zwei Späher-Kompanien
Current strength	412 Soldaten, mehrheitlich Fremdnachschub aus dem Planeten Morvex
Allegiance	Lost / Missing
Origin	Original regiment

The pillars

Ausgrenzung ist unsere Waffe

Die 247er besteht aus Soldaten, die Kassar verlassen haben und nicht mehr darauf rechnen, heimzukehren. Das macht sie gefährlich. Ein Soldat mit heimat kämpft um sie; ein Soldat ohne heimat kämpft, um nicht zu existieren. Wir sind in dieser Lage. Wir wurden gewählt nach Lotterien, ohne Fähigkeit zu wählen. Der Schmerz dieser Entwurzelung wird in jedem Hinterhalt weitergegeben. Dass wir vergessen wurden, macht uns nicht weniger. Es macht uns konzentriert.

Der Wald weiß, wie man tötet

Kassar ist bewaldet, vertikale Dichte, wo zehn Meter ein Imperium bedeuten. Wir wuchsen in dieser Dunkelheit auf. Die Feinde, die wir dort treffen — Symbiontenkulte, Orks, Rebellen — verstehen nicht, dass ein Kassar-Schütze den Tod aus dem Nichts sieht und wartet. Unser erstes Blut war Hinterhalt. Das letzte wird es auch sein. Wir lernen Ziele zu berauben, Munition zu zählen, drei Wochen ohne Versorgung zu kämpfen, weil Kassar uns zuerst gelehrt hat, allein zu essen.

Kommandanten, die befehlen, werden ohne Befehl sterben

Ein ungeschriebenes Gesetz in den Reihen: befehle nur, was du selbst tun würdest. Der Oberst — Oberst Marin Krell — versteht das. Er zieht seine Lasgewehr wie jeder andere. Der vorige Kommissar verstand es nicht. Er zeigte sich bei Drakonis Prime als Beispiel einer strengeren Disziplin. Ein schneller Schütze schoss ihn von hinten, im Chaos des Rückzugs. Alle sahen es. Niemand berichtete es. Seitdem duzen wir den neuen Kommissar nicht, aber wir folgen ihm.

Vergessene kämpfen für die Vergessenen

Die Morvex-Männer, die man uns gab — ehemalige Bergarbeiter, deren Welt sich nicht erinnern wollte — sind unsere jetzt. Sie verstehen nicht, was es bedeutet, von Kassar weggenommen zu werden, aber sie verstehen, zurückgelassen zu werden. Wir bilden sie nicht aus wie normale Garde. Wir zeigen ihnen nur: hier steht, wer nicht zählt. Hier kämpft, wer nicht zählt. Hier stirbt, wer nicht zählt. Und niemand wird es bemerken. Das macht Freunde aus Fremden.



RAISING, HOMEWORLD & CULTURE

Raising & Tithe

Die 247er entstand nicht aus Notwendigkeit, sondern aus arithmetischer Strenge. Der Planetengouverneur Kassar hatte neun Regimenter zu tilgen; der Tithe schrieb neun vor. Das Aushebungsloses war Glück — die schlimmste Form davon. Namen wurden aus einer steinernen Urne gezogen; Familien spalteten sich. Ein Mann mit fünf Söhnen sah vier in den Dienst gehen, den fünften zurück behalten. Schuld entstand im Dorf. Ein Schütze der 247er würde Jahrzehnte später aufwachen und sich fragen, ob sein Bruder noch lebt, ob sein Name in einer Todesbescheinigung steht, die die Munitorum nie empfangen hat.

Die Ausbildung war drei Wochen. Kassar bietet nicht viel: Lasgewehr-Handgriffe, Formation, der Befehl „Feuer“. Die Männer kamen mit dem bereits, was sie brauchten — Geduld, Schmerz, das Wissen, dass Befehle Lügen sind. Sie wurden geladen wie Munition und versendet. Der Planetengouverneur schlief besser, weil die Quote erfüllt war. Wenn die 247er alle starben, würde die nächste Lotterie gezogen. Das war das System. Das ist das System.

What the Homeworld Lost

Kassar verlor seine *Waldführer*. Nicht jeden Waldführer — aber eine Generation von ihnen, die Ältesten, die wussten, wo Wasser lief, wo giftige Pflanzen wuchsen, wo das Wald-Tribunal tagte. Ein Waldführer war nicht angeboren; er war Wissen, übermittelt in vierzig Jahren Lehre zwischen Meister und Schüler. Die 247er nahm sieben von Kassars fünfzig Waldführern. Drei sind tot — sicher oder mit großer Wahrscheinlichkeit. Die anderen vier werden nicht zurückkehren. Das Wissen stirbt mit ihnen. Die Wälder von Kassar wachsen dichter, weil niemand mehr das Muster lesen kann.

The Homeworld

Kassar ist wald. Nicht ein Planet mit Wäldern — der ganze bewohnte Landstrich ist Kronendach, verwobene Stämme, senkrecht wie Schachtwerk. Die Menschen leben in Baum-Siedlungen, zehn, fünfzehn Meter über dem Boden, verbunden durch Brückenseile. Das Licht kommt gefiltert, grün, warm wie Wasser. Der Boden unten ist primär — Wurzeln, verrottend, Pilzbetten. Kassars Menschen sind klein und schweigen viel. Sie jagen mit Blasrohr und Fallgruben. Sie pflanzen in erhöhten Feldern. Ihre Handwerkstätten bauen Möbel aus lebendem Holz, das noch wächst. Ein Kassar-Mensch misstraut dem offenen Himmel.

Dies macht sie zu besonderen Soldaten. Ein Schütze der 247er kann im Dunkeln sehen. Er kann mit einer Hand an Seilen hängen und mit der anderen schießen. Er versteht Vertikales — dass ein Feind oben ist, nicht vorn. Aber es macht ihn auch zur Belastung überall sonst. Die erste Schlacht auf Drakonis Prime war auf flacher Ebene. Die Männer suchten nach Bäumen. Sie fanden keine. Sie verschanzten sich in Erdgräben, die für einen Waldmenschen Grab-ähnlich sind. Das Unbewusste setzt sich durch: ein Kassar-Soldat unter Stress sucht Höhe. Ein Offizier, der das nicht versteht, findet seine Linien ungeordnet.



The Disadvantage They Carry

Kassar-Männer können nicht tief sehen. Das Waldlicht hat sie erzogen, die Augen zu schließen gegen Distanz. Eine flache Ebene mit klarer Sicht macht ihre Scharfschützen blind. Bei Drakonis Prime verloren wir sechs Späher-Teams, weil sie die gegnerische Linie nicht erkennen konnten — nicht, weil sie nicht da war, sondern weil das menschliche Auge eines Waldmenschen nicht fokussiert über hundert Meter. Wir mussten Morvex-Männer mit Zielgeräten vorne stationieren und den Kassar-Schützen erst sagen, wo er schießen sollte. Es funktionierte. Es war entwürdigend. Seitdem ziehen die Waldmenschen der 247er es vor, nah zu kämpfen, wo sie sehen können — was den Oberst zwingt, sie anders zu positionieren als reguläre Infanterie.

Regimental Culture

Der Kassar-Drill ist stumm. Keine Marschgesänge — Märsche sind lautlos, Fußgeräusche gedämpft, Befehle werden geflüstert. Es ist die Disziplin des Waldes: der Lärm ist der Feind. Ein Soldat der 247er kann in Linie stehen, sich bewegen, eine Position einnehmen, ohne dass mehr Geräusch entsteht als Vogelstimmen. Das macht Uniformität schwierig. Der Kommissar verlangte regelmäßig Inspektionen. Die Soldaten standen ruhig, aber die Ordnung war locker. Der Kommissar sah Schläffheit. Was er sah, war Waldtraining — Bereitschaft, nicht Formation.

Bei Nacht singen die Männer. Keine Marschgesänge — persönliche Lieder aus Kassar, die Heimat vergegenwärtigen: Lieder über Waldberge, über Luftbrücken, über Mütter, die nicht wissen, dass ihre Söhne nicht mehr atmen. Die Lieder sind düster. Der Kommissar versuchte, sie zu verbieten. Die Männer sangen leiser. Er gab auf. Im Barackenlager riecht es nach Ozeandestillat und getrockneten Waldfrüchten, die die Kassar-Männer illegalerweise lagern. Die Morvex-Männer rauchen und spielen Würfel. Separat, aber nicht mehr feindlich. Der Tote wird stillschweigend getragen — kein Gebet, nur Stille, nur die flüsternde Erinnerung an den Namen. Die Kommissare öffneten nie einen Sarg. Keiner will sehen, wie wenig bleibt.

The Commissariat

Der aktuelle Kommissar ist Kommissar Viktor Tausen, fünfund-zwanzig Jahre alt, in die Astra Militarum berufen nach einer Traitor-Legion-Häresie-Untersuchung auf einer anderen Welt. Er misstraut den 247ern, aber nicht mit Haß. Er versteht, dass ein Regiment, das man vergessen hat, gefährlich ist, nicht weil es rebelliert, sondern weil es keine Gründe mehr hat, reguläre Regeln zu beachten. Sein Vorgänger — Kommissar Voss — wurde bei Drakonis Prime gelötet. Die Unterlagen sagen: Artillerie. Die Überlebenden sagen nichts. Tausen weiß, dass die Wahrheit unmöglich zu beweisen ist, und befahl daher, aufzuhören, zu beweisen. Er marschiert mit den Männern, teilt Rationen, lässt seine Bolter-Pistole in der Holster. Er wurde akzeptiert, nachdem ein Kassar-Schütze eine gegnerische Panzerfaust mit bloßen Händen ableitete und Tausen ihn nicht hinrichtete, sondern ins Feldlazarett schickte. Die Stille, die folgte, war Friede.



RANKS & ORGANISATION

Ranks

Rank: Waldmeister

Munitorum-Rang: Colonel / Oberst · Anrede: Herr Waldmeister

Rank: Pfadfinder

Munitorum-Rang: Major · Anrede: Herr Pfadfinder

Rank: Kronenwächter

Munitorum-Rang: Captain / Hauptmann · Anrede: Kronenwächter

Rank: Ast-Führer

Munitorum-Rang: Lieutenant / Leutnant · Anrede: Ast-Führer

Rank: Seilmeister

Munitorum-Rang: Sergeant / Feldwebel · Anrede: Meister

Rank: Läufer

Munitorum-Rang: Trooper / Soldat · Anrede: —

Structure

Die 247er begann mit vier Schützen-Kompanien à drei Züge à vier Trupps zu zehn Mann plus spezialisierte Waffen. Das war Soll-Stärke. Nach Drakonis Prime (94 gefallen), Crinn (167 gefallen), und der Morvex-Fusion hatte die 247er nur noch zwei Kompanien auf dem Papier, dann eine halbe. Die neue Realität: zwei operative Schützen-Trupps (Stärke 31 Kassar-Männer), eine Morvex-Infanterie-Kompanie (Stärke 89), zwei Späher-Trupps (Stärke 28), eine Versorgungskolonne (Stärke 89) und ein Kommandostab aus neun Personen. Keine Panzerwagen — die Munitorum hätte sie gefordert, wenn es der 247er bekannt wäre. Keine Artillerie — Infiltrators-Regimenter tragen sie nicht. Die Männer tragen Lasergewehr und Flammenwerfer. Drei Scharfschützen mit Schützen-Repetierern. Ein Raketenwerfer, den ein Morvex-Mann bedient, weil die Waldmenschen ihn nicht verstehen.

Constituent regiments

1. Waldläufer-Kompanie (Kassar-Kontingent)

Kommandeur: Hauptmann Merrin Kale, fünfundfünfzig Jahre alt, eine Narbe über das linke Auge von Drakonis Prime. Trägt keine Insignien — sein Alter und sein Gang bezeichnen ihn. Die Kompanie wurde fünfmal erneuert; niemand außer Kale und dem Unteroffizier Sorrin erinnert sich an die Original-Aufstellung. Status: operative Feldkraft, unterbestärkt, verlässt sich auf Wissen statt auf Zahl.



2. Morvex-Expeditions-Bataillon

Kommandeur: Hauptmann Delas Orne, vierzig Jahre alt, war ein Bergbau-Aufseher, trägt eine beschädigte Voxanlage an der Brust, weil der Originalführungsstab bei Crinn starb. Sein Bataillonstab — drei Feldwebel und ein Funker — besteht aus Morvex-Männern, die lesen können. Status: verstärkt nach der Fusion der ursprünglichen 247er-Todesbasis mit Morvex-Anwerbung; loyal, aber weiß, dass der Krieg, den sie führen, nicht ihrer ist.

3. Die Narben-Späher

Kommandeur: Leutnant Cashen Vare, achtundzwanzig Jahre alt, Kassar-geboren, die einzige Überlebende des dritten Kommando-Zuges von Crinn. Trägt zehn parallele Schnittnarben am linken Unterarm — eine für jeden toten Späher unter ihrem Kommando. Status: operative Spezialeinheit, weniger als Soll-Stärke, weiß, wie man hinter Linien lebt.

COMMAND STAFF

Command staff

Oberst Marin Krell

Einsechsfünfzig Jahre alt. Kassar-geboren, lange vor der Lotterie bei der Astra Militarum. Sein rechter Arm ist Kunststoff vom Ellbogen abwärts — nicht aus Kampf, sondern aus einer Fabrik-Arbeit in seiner Jugend, bevor er Offizier wurde. Er trägt einen abgenutzten Feldmantel aus graugrünem Leinen, nicht aus Vorschrift, sondern weil er ihn vor dreißig Jahren gekauft hat. Er ist nicht populär, aber er wird gefolgt, weil er zuerst die Todesbescheinigung liest, dann trinkt. Nach der dritten Zerstörung der 247er empfahl die Muniturum seine Ablösung. Er wurde inoffiziell gemeldet als „feldunfähig“. Stattdessen begann er, ein neues Regiment aus Resten aufzubauen. *„Ich werde mit meinen Toten sterben, nicht mit ihren Befehlen in meinen Taschen.“* Die Muniturum hört nicht zu.

Kommissar Viktor Tausen

Fünfundzwanzig Jahre alt. Blasses Gesicht, dunkles Haar, das er kurz trägt. Trägt einen Bolt-Pistolen-Schnellziehriemen statt eines Schultergurts — eine Gewohnheit aus seiner Inquisitions-Mitarbeit in früheren Einsätzen. Er kam zur 247er als Prüfling, als jemand, der beobachtet werden sollte. Was die Muniturum von ihm erwartete: finde das Problem und melde es. Was er tat: er kämpfte. Seine erste Sanktion gegen Ungehorsam war Tage später, als ein Kassar-Schütze einen Morvex-Mann schlug. Tausen hätte ihn hinrichten können. Er ließ beide arbeiten. *„Ein Soldat, der nur unter der Peitsche kämpft, ist ein Sklave. Ein Sklave kämpft nicht. Er stirbt.“* Der Standard-Kommissar würde das für Häresie halten. Tausen hält es für Arithmetik.

Unteroffizier Sorrin Mace

Neunundvierzig Jahre alt. Kassar-Waldführer-Sohn. Ein Ohr fehlt ihm — Brandwunde von Crinn — und Narbengewebe bedeckt die rechte Seite seines Halses. Er trägt keinen Helm, weil Helme für ihn Käfige sind. Er spricht zweimal pro Monat. Er kennt die Namen aller toten Kassar-Schützen und spricht sie an den Gedenkabenden im Flüsterton. Sein Platz ist neben dem Kommandanten, nicht aus Rang, sondern weil der Kommandant nicht überraschend getötet werden darf. *„Ein Toter kann nicht marschieren. Ein Marschierender ist nicht tot, nur abgelenkt.“* Der Satz bedeutet nichts — oder alles. Sorrin ist sein



Attached Personnel

| Spezialist | Anzahl | Funktion | |---|---|---| | Ordens-Priester | 1 | Ecclesiarchia-Verbindung, Moral | |
 | Kommissariat-Personal | 4 | unter Kommissar Tausen | | Feldchirurgen | 3 | medizinische Versorgung | |
 | Ratling-Späher-Trupps | 2 (insgesamt 8 Ratlings) | Aufklärung, Fernmeldung | | Elektrovox-Techniker | 2
 | Voxanlage-Wartung und Störung |

Die 247er wird von Ecclesiarchia und Mechanicus-Verbindungsleuten ignoriert, weil sie in keinem Munitorum-Register existiert. Der Ordnungs-Priester — *Presbite Yul Kassar*, ein Kassar-Exilant — bleibt von eigenem Willen, nicht aus Befehl. Die Ratlings wurden ihr als "Ersatzmunition" beigegeben; sie sind Spione des Kommissariats. Dass sie die 247er lieben, ist eine Überraschung, die in keinem Bericht steht. Die Elektrovox-Techniker sind von Morvex — Bergbau-Funkmeister, die lernten, wie man feindliche Netze lahmlegt.

The Regimental Standard

Die Standarte ist Seide, grün, wie Wald-Licht gefärbt mit Pflanzensaft. Sie ist nicht alt — die Original-Standarte verbrannte bei Drakonis Prime. Ein Morvex-Soldat nähte eine neue aus einer gefallenen Frau-Zelt-Plane. Der Stoff ist nicht haltbar. Er wird jedes Jahr flicken. Das ist Absicht: eine Standarte, die sterben kann, passend für ein Regiment, das starb. Oben ist das Kassar-Zeichen: eine Waldbrücke aus grünem Faden auf grünem Grund, fast unsichtbar. Darunter drei Namen in Gold: DRAKONIS, CRINN, CASSARBEAM — die Blockade, an der die 247er teilweise vernichtet wurde. Die Namen werden nicht offiziell geführt. Kein Historiker wird sie überprüfen.

THE FLAW

The flaw

Die 247er wurde drei separate Male vernichtet. Nach der ersten Vernichtung bei Drakonis Prime wurde das Regiment als „unbrauchbar“ gemeldet, später als „kampffähig auf reduziertem Bestand neu aufgestellt“. Niemand fragte, wie. Nach Crinn, wo 167 Soldaten starben und der gesamte Offiziersstab bis auf Krell niedergemacht wurde, schrieb die Munitorum die 247er als "aufgelöst, Reste zur 521er Kassar verlegt". Das geschah nicht. Stattdessen lagerte die 247er drei Monde lang in einem Kriegshafen, ohne Befehl, ohne Versorgung, während Krell auf eine Antwort wartete. Als keine kam, sammelte er die Überlebenden, übernahm von der Munitorum ein verlassenes Transporter-Schiff und flog unkalibriert. Der Sprung durch den Warp sollte einen Warp-Zyklus dauern. Er dauerte zwei Jahre — zeitverzerrt, oder er wurde irgendwohin geworfen, das nicht auf der Karte stand. Als die 247er wieder auftauchte, war die Blockade-Flotte um Kassar schon drei Jahre alt. Der Oberst funkte die Munitorum an. Die Antwort kam nicht. Er funkte die Imperiale Flotte an. Keine Antwort. Irgendwann hörte er auf zu fragen und begann zu kämpfen.

Heute wird die 247er von anderen Regimentern als Spuk behandelt. Der Schrecken ist nicht, dass sie unbefehligt kämpft — viele Regimenter sind isoliert. Der Schrecken ist, dass Befehle für sie nicht funktionieren. Ein Munitorum-Offizier wird wütend, weil die 247er Anordnungen nicht empfängt oder sie auswählt. Die 247er ist nicht rebellisch. Sie antwortet nicht, weil sie nicht daran glaubt, dass die Stimme real ist. Drei Mal falsch befohlen zu werden, bedeutet, nicht mehr an Befehle zu glauben. Die anderen



Regimenter sehen das und halten Abstand. Ein Soldat, der sein Regiment als Spuk betrachtet, kämpft neben Spuken ungerne. Das hält die 247er isoliert — nicht von Feindschuss, sondern von Allianz.

A Munitorum Failure

Eine Requisition: Winteruniform und Isolationsanzüge für Feldklima A (arktische Bedingungen), zur 247er Kassar, Lieferdatum 234.M41, Lieferort Kassar. Die Requisition wurde genehmigt. Die Ausrüstung erreichte Kassar 896.M41 — 662 Jahre zu spät — im klimatisierten Transporter bei normaler Temperatur, da es in diesem Jahrhundert keinen arktischen Einsatz gab. Sie wurde eingelagert. Der 247er wurde bereits zwei Jahre lang in Crinn-Ebenen kämpfen befohlen, wo die Temperatur 57 Grad über null klettert. Sommerbekleidung ist dort Schrift. Die Kassar-Männer, an dreißig Grad gewöhnt, wurden dehydriert. Vier starben an Hitzschlag — nicht im Kampf, sondern nachts, während sie schliefen, weil der Befehl war, Bewegung zu minimieren. Der Munitorum, der das Lager verwaltete, hatte die Winterausrüstung gesehen und gedacht: die 247er ist versorgt. Niemand öffnete eine Kiste, um zu prüfen. Das war nicht böse, nur Fehler. Fehler, der nur vier Menschenleben kostete — eine unbedeutende Zahl im Krieg. Bedeutsam nur, weil einer von ihnen Waldführer-Blut trug.

KNOWN CAMPAIGNS

Campaigns

Pazifizierung von Drakonis Prime (834–841.M41, zwei Jahre Feldkrieg)

Drakonis Prime ist eine agrarische Welt unter Symbiontenkult-Infiltration. Die Munitorum erkannte die Infiltration zu spät — als die erste Tithe-Armee dort landete, waren bereits siebenundachtzig Prozent der Zivilbevölkerung gehybridisiert. Die 247er kam als Teil einer vierköpfigen Regimentskraft: die 247er selbst, die Donmark-Garde (Fernkampf-Spezialisten), die Ivorian 3rd (Panzerinfanterie) und ein Ingenieur-Korps. Der Kriegs-Zweck war Zurückeroberung.

Die Symbiontenkult war nicht regulär organisiert. Sie operierten in Schwärmen — konzentrierte Angriffe, Rückzug, Neugenerierung. Die 247er, Waldschatten-trainiert, wurde nach vorn geschickt, um Schwarm-Zentren zu lokalisieren. Für sechs Monde gelang das. Sie setzten Sprengladungen, zerstörten Zyklen-Strukturen, verhinderten drei Tithe-Rückvandlungen. Dann kam Befehl: Frontalangriff auf das Primär-Hive. Die Ivorian wurde Panzerung liefern. Die Donmarks würde Feuerunterstützung geben. Die 247er würde eindringen. Der Primär-Hive entpuppte sich als befestigt. Die erste Angriffswelle — 247 Soldat und 120 Donmarks — wurde innerhalb von drei Stunden zugrunde gerichtet. 94 der 247er starben. Der Oberst befahl Rückzug. Die Donmark-Leutnant befahl Halt. Der Oberst schoss sie nieder. Der Kommissar schoss darauf den Oberst. Der nächste Senior-Offizier war Major Orne, ein Panzerkommandeur, dessen Loyalität fragwürdig war. Ein schneller Schuss-Tausch — und plötzlich gab es nur noch einen Offizier der 247er: den Feldwebel. Vier Tage später kehrte Oberst Krell zurück, gefangen genommen nach einem Rückzug durch Sumpf-Terrain, befreit durch ein Späher-Kommando. Er übernahm Kommando der halben Kompanie zurück und verhandelte einen Waffenstillstand. Drakonis Prime wurde später unter Orbitalbombardement zerstört — alle Pfarrer, alle Kultisten, alle noch nicht hybridisierten Unschuldigen. Die 247er machte es nicht. Sie verließ den Planeten auf einem Frachtschiff, das kein Ziel hatte.

****Allianz:**** Donmark-Garde (zerstört). Ivorian 3rd (Rückzug). Ergebnis: Drakonis Prime zerstört, aber



Kultur-Kern überlebte. ****Verluste:**** 94 von 247 gefallen. ****Landkarte-Konsequenz:**** Der Oberst wird von der Munitorum nicht mehr begrüßt.

Belagerung von Crinn (838–840.M41, ein Jahr Festungs-Krieg)

Crinn ist eine Agrar-Festung auf einer Hochebene, entfernt fünfhundert Kilometer vom nächsten imperialen Vorposten. Sie wurde von einem Chaos-Anführer namens Malachor besetzt, der eine Schreckensherrschaft aufbaute — Menschenopfer, kultistische Massenhinrichtungen, die Errichtung einer Warp-Verzerrung. Die Munitorum brauchte Crinn zurück. Sie schickte vier Regimenter. Die 247er war die einzige, die in Zeit-Kalibrierung Richtung Crinn sprang, was bedeutete, daß sie alleine ankam.

Der Oberst hätte warten können. Ein Befehl sagte: halten Sie Ihre Position. Der Oberst ging direkt auf die Festung zu. Er setzten drei Kompanien in Infiltrations-Teams auf. Die Kassar-Waldmenschen, die an Vertikales trainiert waren, kletterten die Befestigungswände. Sie öffneten die Tore von innen. Drei Wochen hinter den Linien der Festung, nur mit Nachschub durch luftversenkte Munitions-Kapseln. Die Stadt zu nehmen war unmöglich — Malachor hielt persönlich Position. Eine Bombe, nicht vom Regiment, aus dem Orbit geworfen, traf die Zentral-Kammer. Malachor wurde nicht getötet — nicht eine Sterblich-Art, dies zu tun. Die Gestalt, die aus den Trümmern kam, war nicht mehr Form. Der Oberst schoss sie, dann, und dann, und dann. Sie hörte auf, sich zu bewegen.

Die Verstärkung kam am dritten Tag nach. Der Kommissar (Voss, nicht Tausen) meldete, daß die 247er die Belagerung unmöglich ohne Befehl hätten führen dürfen. Der Oberst sagte, er hätte besser Befehl bekommen sollen. Der Kommissar schoss auf ihn. Ein Schütze schoss zurück. Der Kommissar (Voss) fiel. Die Unterlagen sagen: Schrapnell. Alle anderen sagen: Kassar. Der neue Kommissar (nicht erwähnt bis jetzt) inspizierte das Feld, schrieb keinen Bericht, und verließ Crinn schweigend.

****Allianz:**** vier Regimenter, angekommen nach dem Kampf. ****Ergebnis:**** Crinn zurückerobert, aber Malachor nicht getötet, nur unterbrochen. ****Verluste:**** 167 Soldaten — ein Drittel der verbleibenden Truppenstärke. ****Landkarte-Konsequenz:**** Die 247er wird von der Munitorum als „eigenständig operierend“ (Euphemismus für unbefehligt) geführt.

Kassarum-Blockade (842–844.M41, zwei Jahre Belagerung)

Die Blockade um Kassar war nicht offiziell. Eine Chaos-Flotte, Überbleibsel einer zerstreuten Black Crusade, sammelte sich in den Außensystemen und schnitt Kassar vom Adeptus Astra Militarum-Netz ab. Versorgungsschiffe verschwanden. Tithe-Flotten wurden abgefangen. Ein Blockade-Befehl existiert in keiner imperialen Aufzeichnung. Nach vier Jahren des Funkens erhielt die 247er keinen Befehl mehr. Der Oberst entschied, dass die Blockade real genug war, unabhängig davon, ob die Munitorum sie nannte.

Er setzte sich in ein Grenzfort, 30 Kilometer von der Blockade-Flotte entfernt. Für zwei Jahre beschießen und wurden beschossen. Es war kein Krieg mit Bewegung — es war Krieg mit Attrition. Der Oberst befahl eine Infiltrations-Kampagne: Kassar-Schattenläufer, die in die feindlichen Schiffe eindringen, Sabotage betrieben, starben. Langsam verlor die Blockade-Flotte Schiffe. Langsam verließ die 247er Soldaten auf den Trümmern, als verlängerte Festungen. Nach zwei Jahren waren es Inseln von Kassar-Flaggen, umgeben von feindlicher Raumfahrt.

Der Befehl zur Auflösung kam, aber ungleich. Ein Hochkommando-Schiff funkte einen Evakuierungs-Befehl — aber mit falscher Kalibrierung. Der Empfänger in der 247er war alt (ein feind-erbeuteter Vox). Der Oberst verstand: **holt euch raus**. Das bedeutete: Rückzug. Er zog die



ANVIL-OF-WAR

restlichen 412 Soldaten ab auf einem Frachtschiff — ehemals ein Chaos-Transporter, jetzt ein sterbender Reflex.

Der Zielort war unbekannt. Der Oberst funkte an: wohin? Die Antwort kam nicht. Ein Sensor-Fehler, oder absichtlich. Die 247er war jetzt wirklich verloren — nicht metaphorisch, sondern kartographisch. Sie existiert in keinem Sektor-Register. Sie sind als vermisst aufgeführt, mit dem Vermerk: *Operationen unklar, letzte Ortung 844.M41, Kassar-Blockade-Zone, Status unbestimmt.*

****Allianz:**** lokal besetzte Imperial-Guard-Einheiten (teilweise fraktioniert, teilweise umbenannt, Aufzeichnungen widersprüchlich). ****Ergebnis:**** Die Blockade wurde fragmentiert, nicht besiegt.

****Verluste:**** 341 Soldaten, verteilt über zwei Jahre, Ursachen gemischt (Kampf, Seuche, Vakuum-Exposition). ****Landkarte-Konsequenz:**** Die 247er ist jetzt nicht vermisst — sie ist vergessen.

DESIGN BIBLE

Colour identity

Die Uniform der 247er ist Graugrün — eine Färbung aus Kassars Sumpfpflanzen, nicht aus imperialen Chemikalien. Das unterscheidet sie von der Standardausrüstung des Astra Militarum und bindet sie an ihre Heimatwelt, auch wenn diese Heimat sie verlassen hat. Die Flakrüstung ist Flickwerk: drei Epochen von Panzerteilen, manche verrostet, manche mit Kreide markiert. Im Wald funktioniert das. Im Freien wirkt es nachlässig. Das Erkennungszeichen auf fünfzig Meter sind nicht die Abzeichen — es ist die Unordnung in der Kleidung, hinter der Ordnung im Handeln steht.

Paint recipe – uniform

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Castellan Green	Base	Grund der Uniform, Graugrün-Tönung
Agrax Earthshade	Shade	Schmutz und Verschleiß in Falten und Nähten
Elysian Green	Layer	Lichter auf Falten und abgerissenen Ärmeln
Ushabti Bone	Edge	Abgenutzte Kanten an Flakplatten und Flickern

Paint recipe – accent

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Mechanicus Standard Grey	Base	Grundton der Flakrüstung
Nuln Oil	Shade	Oxidation und Kampfverschleiß auf Rüstung
Dryad Bark	Layer	Braune Tarnflecken
Leadbelcher	Edge	Kanten freiliegender Metallteile



Paint recipe – metal

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbелcher	Base	Waffenmetall, Lasergewehr-Körper
Agrax Earthshade	Shade	Rost an den behelfsmäßigen Fahrzeugen
Stormhost Silver	Layer	Glanz auf gepflegten Waffenteilen
Typhus Corrosion	Edge	Säureschäden und Korrosion

HERALDRY & INSIGNIA

Regimental colours

Element	Hex-Code	Nächstliegende Citadel-Farbe
Uniform-Basis	#264715	Castellan Green
Flakrüstungsgrau	#39484A	Mechanicus Standard Grey
Waldgrün-Markierung	#264715	Castellan Green
Schwarz-Schmutz	#000000	Abaddon Black
Weiß-Kreide (Rangabzeichen)	#ABA173	Ushabti Bone

Insignia

Die Rangabzeichen der 247er sind aus Textil, nicht aus Metall — grüne und schwarze Bänder aus gefärbten Pflanzenfasern, am linken Unterarm getragen. Sie halten nicht lange und werden von den Soldaten selbst geflickt oder neu geflochten, sodass ein Feldwebel manchmal ungepflegter aussieht als ein einfacher Soldat. Das Regimentsabzeichen — eine kaum sichtbare grüne Waldbrücke auf grünem Grund, einen Zentimeter breit — sitzt auf der linken Schulterplatte und wird regelmäßig mit weißer Kreide nachgezogen. Darunter steht die Nummer „247“ in verblasster weißer Farbe. Die wenigen Fahrzeuge, alle improvisiert, tragen handgemalte Kassarsymbole und gelegentlich Kreidemarken, niemals offizielle Registrierungsnummern.

Arms and Kit

Jeder Kassar-Schütze trägt ein Lasergewehr, abgenutzt, aber gewartet. Die Morvex-Männer führen einen Flammenwerfer pro Trupp; ein Raketenwerfer wird von einem Morvex-Unteroffizier bedient, weil kein Waldmensch das Gerät versteht. Drei Scharfschützen mit Schützen-Repetierern, alle mit notdürftig repariertem Zielgerät. Drei Dinge, die immer schmutzig, kaputt oder improvisiert sind: der Vox-Kasten des Kommandanten (Antenne mit Draht befestigt), die Wasser-Vorräte (in geflickten Kanistern, abgedichtet mit Kautschuk und Hoffnung) und Feldwebel Sorrin Mace selbst (die Brandwunde an seiner linken Seite ist entzündet, weil er jede Behandlung als Ablenkung ablehnt).



Additional Views

Der Soldat von hinten zeigt die abgerissenen Ärmel und die geflickte Flakrüstung. Eine Nahaufnahme des Helms zeigt die Tücher, die statt der Helmriemen unregelmäßig geknotet sind, und die kaum sichtbare grüne Waldbrücke auf der Schulterplatte, die nur in bestimmtem Licht hervortritt. Die Regimentsstandarte aus grüner, sterbender Seide zeigt die drei Namen DRAKONIS, CRINN, KASSABEAM in Gold, niemals offiziell geführt, ein Bekenntnis in Stoff für ein Regiment, das das Munitorum vergessen hat.

IMAGE PROMPTS

Prompts (English)

Einzelner Soldat

A solitary Kassar-born guardsman stands in the shadows of a forest-edge, uniform faded grey-green with visible patch-repairs on the flak armour. His helm is absent; his head is bound with dark cloth around the ears. Left forearm bears hand-sewn rank-bands in green thread, worn. He holds a lasgun across his chest, barrel pointing downward, not in combat posture but as if waiting. His face is thin, sunburned except around the eyes where the helm once sat. In the background, blurred foliage suggests a frontier-world treeline. CHAPTER EMBLEM, identical in every image: a green forest-bridge silhouette on grey-green field, stitched centimetre-width on the left shoulder-guard, with numerals "247" beneath in faded white chalk. His expression shows no fear—only absence of expectation.

Squad in Action

Three to five Astra Militarum soldiers move in loose formation through broken, overgrown terrain, lasguns raised but not aimed. They wear mismatched flak armour in grey-green tones with visible patches; one has a rebreather mask hanging around his neck unused. They move low, almost crouching, as if the sky itself is a threat. Behind them, smoke or dust obscures a structure. In the foreground, one soldier marks a rock with white chalk-scratch. Another, wearing a Morvex-issue stained grey coverall beneath his uniform, adjusts a vox-headset with tape-repaired microphone boom. The image conveys exhaustion and competence in equal measure—soldiers who have forgotten glory and learned survival. CHAPTER EMBLEM, identical in every image: a green forest-bridge silhouette on grey-green field, exactly centimetre-width, visible on the shoulderguard of the nearest figure on the left, with numerals "247" beneath in faded white chalk.

Wide Shot, Regiment on the Move

A column of approximately fifty Imperial Guard soldiers stretches across a scarred, half-forested landscape—burnt trees, broken terrain, craters suggesting old bombardment. They move in rough units, not parade-line formation. Dust rises behind them from broken ground. The uniforms are uniformly worn: grey-green with patches, some helms missing, some with cloth-binding visible. At the column's head, an older figure in an identical uniform but with a synthetic right arm carries a staff bearing the regimental standard—faded green silk with barely-visible forest-bridge symbol. To the rear, a limping, burnt-faced soldier (Sorrin) carries nothing but moves in disciplined silence. The sky above is neither dawn nor dusk—a frontier-world dimness. No vehicles accompany them. CHAPTER EMBLEM, identical



ANVIL-OF-WAR

in every image: a green forest-bridge silhouette on grey-green field, centimetre-width, visible on the shoulderguard of multiple figures throughout the column, with numerals "247" beneath in faded white chalk. The effect is that of a unit that does not expect to be recognized, only remembered—if at all.