

211. ORVENHAL PANZERAUFKLÄRER

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War

„Wir wurden geschuldet geboren, wir sehen den Feind als Erste, wir ergeben uns keinem lebenden Ding, und wer fällt, wird gezählt, ehe wir weiterfahren.“

Unofficial, non-commercial fan project. Not authorised or endorsed by Games Workshop.
Warhammer 40,000 and all associated marks are the property of Games Workshop Limited.
anvil-of-war.com

CORE DATA

Regiment type	Mechanised Reconnaissance (recon with armoured escort)
Munitorum designation	MR-PAC/ORV-211/AUF-941/V
Homeworld	Orvenhal (Schmiedewelt, Segmentum Pacificus)
Tithe grade	Solutio Particular
Establishment strength	3.600
Current strength	612
Allegiance	Lost / Missing
Origin	Original regiment

Further core facts

Fact	Value
Rufname	Die Schuldkinder
Herkunft des Namens	Ererbte Tradition: Auf Orvenhal heißen die Kinder verurteilter Werkschuldner seit jeher so, und das Regiment wurde ausschließlich aus ihnen ausgehoben.
Regimentstyp	Mechanisierte Aufklärung mit gepanzertem Geleit
Gründung	941.M41
Schlachtruf	„Die Schuld ist nicht bezahlt!“

RAISING, HOMEWORLD & CULTURE

Raising & Tithe

Orvenhal stand 941.M41 unter der leichten Stufe Solutio Particular und schuldete dem Zehnt in jenem Jahr keine Regimenter. Dann erhob sich zwei Systeme weiter ein Symbiontenkult, und das Munitorum verlangte eine Notaushebung binnen neunzig Tagen. Der Planetengouverneur, Hochverwalter Casimir Orrent, wusste, dass mangelhafte Ausbildung, fehlende Uniformen oder unreine Rekruten ihn den Kopf kosten würden. Er schickte daher keine Freiwilligen, sondern die Gefügigsten, die er hatte: die Kinder der Werkschuldner, aufgewachsen in Schichtdisziplin und Gehorsam. Das Verfahren war schlicht. Wer auf der Liste stand, trat an oder wurde am Hallentor hingerichtet. Von 3.611 Aufgerufenen traten 3.600 an. Die elf anderen hängen in der Erinnerung jedes Gründungsveteranen. Die Ausbildung dauerte elf Wochen statt der vorgeschriebenen zwei Jahre. Heraus kamen Soldaten, die perfekt marschierten, kaum zielen konnten und eine kalte, geduldige Wut auf alles trugen, was ein Siegel führte.

What the Homeworld Lost

Die Schuldkinder waren die Gießjungen der Hallen Neunzehn bis 31: Kinder, klein genug, um in die Formkanäle der großen Gussöfen zu kriechen und Schlackenbrücken mit Haken zu lösen. Ohne sie verstopfen die Kanäle, und vier der dreizehn Gussöfen stehen seit 942.M41 kalt. Mit ihnen ging das Hallenzählen verloren, eine Rufsprache aus Klopfzeichen auf Rohrleitungen, die nur Kinder lernten. Die Alten können sie noch hören, aber nicht mehr schnell genug klopfen. Die Litanei vom Ersten Abstich braucht 40 kindliche Stimmen, die Zahlen rückwärts singen. Seit der Aushebung singen sie elf, und die Priester des Mechanicus haben den Ritus als „vorläufig unvollständig“ verbucht.

The Homeworld

Orvenhal ist eine Schmiedewelt im Segmentum Pacificus, deren Oberfläche aus Schlackenfeldern, Abraumhalden und den Kuppeln der Gusshallen besteht. Es gibt kein Wetter im eigentlichen Sinn, nur Ascheregen und die Wärme der Öfen. Unter der Kuppel leben die Adepten des Mechanicus, darunter ein Heer gewöhnlicher Arbeiter, und ganz unten die Werkschuldner: Menschen, die für Diebstahl, Verweigerung oder schlichte Not zu Schichtjahren verurteilt wurden, die oft länger sind als ihr Leben. Die Schuld geht auf die Kinder über.

Ein Schuldkind lernt mit vier Jahren, einen Takt zu halten, mit sechs, in einem Kanal ohne Licht zu arbeiten, mit neun, Maschinen am Klang zu beurteilen. Daraus ergeben sich die Eigenschaften, die sie für die Aufklärung brauchbar machen. Sie bewegen sich in Enge und Dunkelheit ohne Panik. Sie erkennen am Geräusch eines Motors, ob er krank ist. Sie warten stundenlang reglos, weil Ungeduld in den Hallen bestraft wurde. Und sie fürchten Technik nicht. Sie reparieren einen Chimera mit derselben Mischung aus Ehrfurcht und Grobheit, mit der sie einen Gussofen behandelt haben.

The Disadvantage They Carry

Die Gusshallen von Orvenhal sind so laut, dass fast jedes Schuldkind mit zwanzig Jahren auf beiden Ohren geschädigt ist. Sie sprechen zu laut, lesen Lippen und verständigen sich mit Handzeichen. Für ein Aufklärungsregiment ist das ein schwerer Mangel: Sie hören keine leisen Schritte, kein Schaben in Lüftungsschächten, kein Flüstern hinter einer Wand.

Im zweiten Monat des Feldzugs von 943.M41 hielten drei Posten der Zweiten Kompanie einen Pumpenhof bei Merrik-Tal. Die Neophyte Hybrids des Kults kamen durch einen Kanal, vierzig Meter von den Posten entfernt, und brauchten elf Minuten, um die Gitter zu lösen. Kein Posten hörte etwas. 54 Soldaten starben im Schlaf. Seither steht neben jeder Wache eine Ratling-Hilfskraft, deren Gehör man vertraut, und die Schuldkinder nehmen das als Kränkung hin, die sie verdient haben.

Regimental Culture

Der Drill ist makellos, weil er dem Schichtwechsel nachgebildet ist: Glocke, Antreten, Zählung, Abmarsch, alles im Takt. Das Arbeitslied heißt „Abstich“ und zählt die Schichten bis zur Tilgung einer Schuld, die nie getilgt wird. Die letzte Strophe hat keine Zahl, nur einen Hammerschlag auf das Fahrzeugblech.

Den Aberglauben haben die Offiziere aufgegeben zu bekämpfen: Eine Glocke darf nie dreimal läuten, weil drei Schläge auf Orvenhal den Tod in der Halle meldeten. Kommt ein Signal dreimal, legt die halbe

Kompanie die Hand auf die Brust und wartet, bis jemand ein viertes Mal schlägt.

Die Transportdecks riechen nach Kühlmittel, Achsfett und dem säuerlichen Schweiß unter Prothesenmanschetten. Es ist dort nie still, weil Schwerhörige laut sprechen. Die Schnapsration wird gesammelt und in einem Behälter am Kommandopanzer aufbewahrt. Wer eine Prothese bekommt, erhält den ganzen Behälter für eine Nacht, was im Regiment „das Einschmieren“ heißt.

Wenn Zeit ist, werden die Toten verbrannt und ihre Kennmarken flach gehämmert, gestempelt und als Glied an die Regimentsstandarte gefügt. Wenn keine Zeit ist, wird nur die Marke abgerissen und der Name laut gezählt, mit Nummer, Halle und Restschuld. Dann fährt man weiter.

The Commissariat

Das Regiment hat mit seinen Kommissaren Frieden geschlossen, und zwar aus einem praktischen Grund. Nach dem Strafrecht von Orvenhal kann nur ein Bevollmächtigter des Imperators die Schuld eines Verurteilten für getilgt erklären, und das Commissariat ist der einzige Bevollmächtigte, den die Schuldkinder je zu Gesicht bekommen. Kommissar Dorran Vehl hat diese Befugnis nie offiziell besessen, übt sie aber aus: Wer fällt, erhält von ihm einen Vermerk „getilgt“ in seiner Akte. Erschossen hat er in elf Jahren vier Soldaten. Die Schuldkinder halten ihn für gerecht, was mehr ist, als sie von irgendeinem anderen Menschen sagen.

RANKS & ORGANISATION

Ranks

Rank: Hüttenvogt

Munitorum-Rang: Oberst · Anrede: „Vogt“

Rank: Ofenmeister

Munitorum-Rang: Major · Anrede: „Meister Ofen“

Rank: Schichtmeister

Munitorum-Rang: Hauptmann · Anrede: „Meister“

Rank: Vorarbeiter

Munitorum-Rang: Leutnant · Anrede: „Vorarbeiter“

Rank: Kettenführer

Munitorum-Rang: Unteroffizier · Anrede: „Führer“

Rank: Schuldner

Munitorum-Rang: Soldat · Anrede: Nachname und Hallennummer

Structure

Bei der Gründung bestand das 211. aus sechs Aufklärungskompanien zu je 560 Mann und einem Stab von 240, zusammen 3.600. Jede Kompanie führte ein Schichtmeister über vier Züge zu je drei Spähtrupps in Fahrzeugen vom Typ Chimera, ergänzt durch einen Sentinel-Zug und eine Geleitschwadron aus drei Leman Russ. Artillerie besaß das Regiment nie; als Ersatz erhielt jede Kompanie zwei Sabre-Geschützplattformen mit Laserkanonen, die abgesetzt und versteckt werden.

Heute stehen 612 Soldaten in drei Kompanien. Die Erste zählt 188, die Zweite 171, die Dritte, gebildet aus den Tallebrin-Füsilieren, 207, der Stab 46. Statt 24 Zügen gibt es neun, und mancher Spähtrupp besteht aus vier Mann. Von 18 Leman Russ sind fünf übrig, von 72 Fahrzeugen vom Typ Chimera noch vierzehn, von zwölf Sabre-Plattformen noch sieben. Die Sollstärke wird in jedem Bericht weiter angegeben, als sei sie ein Ziel.

COMMAND STAFF

Attached Personnel

| Personal | Anzahl | Vorgesetzter | | --- | --- | --- | | Kommissare | 3 | Kommissar Dorran Vehl | | Feldprediger der Ekklesiarchie | 1 | Vater Amadeo Lusk | | Messdiener und Akolythen | 6 | Vater Amadeo Lusk | | Enginseer mit Servitoren | 1 und 4 | Haspel Ruun-7 | | Sanktionierter Psyker | 1 | Primaris-Psyker Telko Vess | | Ogryn | 7 | Zeichenmann Grubb | | Ratlinge | 11 | Scharfschützin Pip Hollerby |

Die Reibung zeigt sich beim Psyker: Vater Lusk verweigert ihm den Segen, und die Ratlinge, die mit ihm Wache halten, verweigern ihn daraufhin dem Priester.

The Regimental Standard

Die Standarte ist keine Fahne. Sie ist eine Kette aus 2.988 flach gehämmerten Kennmarken, jede gestempelt mit Name, Halle und Restschuld, aufgehängt an einer Querstange aus einem Ofenhaken der Halle Neunzehn. Oben sitzt eine Aquila aus Messing, deren linker Flügel fehlt. Eingeschlagen sind drei Ehren: Merrik-Tal, Gall-Tiefen und Sennvar. Am Kopf hängt eine einzige unbeschriftete Marke für die elf Hingerichteten der Aushebung. 966.M41 wurde der Kommandopanzer auf Sennvar umgestoßen, und Acolyte Hybrids zogen die Kette in einen Schacht. Drei Ogryn stiegen hinterher. Einer kam zurück, mit der Kette um den Arm gewickelt.

THE FLAW

The flaw

Bei der Aufstellung der Linie von Gall-Tiefen im dritten Monat 951.M41 fragte der Stab von Lord General Hathrin Moe nach der Stärke des 211. Major Tobyn Slake, damals Ofenmeister, meldete 1.120 Mann. Der Stab trug „einsatzfähig“ ein und wies dem Regiment einen Abschnitt zu, der für 3.600 berechnet war. Slake schrieb noch am selben Abend einen Einwand, sachlich, mit Zahlen, und erhielt ihn ungeöffnet zurück, weil er die falsche Form benutzt hatte. Das Regiment fuhr in den Abschnitt und hielt ihn, mit Spähtrupps aus vier Mann und Sabre-Plattformen, die alle zwei Stunden umgesetzt wurden, damit der Feind mehr Geschütze zählte, als es gab. Es hielt ihn bis zum Ende.

Seither gilt das 211. als Verband, der mehr kann, als er ist. Es wird zu wenig, also wird es überall eingesetzt. Im Alltag sieht man das an halbleeren Unterkünften und an Unteroffizieren, die zwei Funktionen führen. Im Gefecht sieht man es an Abschnitten, die zu breit sind, und an Soldaten, die zu müde sind, um Angst zu haben.

Die Schuldkinder erzählen sich, Wenige seien schwerer zu töten als Viele. Andere Regimenter sagten, solange es noch welche gab: Das Orvenhaler Regiment stirbt nicht, es wird nur dünner, und man sollte sein Quartier nicht neben ihrem beziehen, weil man dann ihre Wache mitstellt.

A Munitorum Failure

958.M41 schrieb ein Schreiber des Munitorum auf Vellmark die Typkennung des 211. um. Aus „AUF“ wurde „INF“, wohl durch Verwechslung mit den Tallebrin-Akten, die nach der Verschmelzung in dieselbe Mappe gelangt waren. Ein Infanterieregiment hat keinen Anspruch auf Panzertreibstoff, und die Zuteilung von Promethium für Fahrzeuge fiel auf null. Drei Monate lang erhielt das Regiment Rationen, Lasergewehrzellen und Stiefel, aber keinen Liter Kraftstoff. Hüttenvogt Gernoch ließ sieben Leman Russ und 22 Fahrzeuge vom Typ Chimera auf dem Schlachtfeld von Orth sprengen, weil sie nicht mehr fuhren. Bei der anschließenden Fußverlegung über 140 Kilometer Tundra starben 81 Soldaten an Erfrierung und Kultüberfällen. Die Korrektur traf 961.M41 ein. Ob sie je wieder rückgängig gemacht wurde, weiß niemand, denn seit 963.M41 wird das Regiment ohnehin nicht mehr beliefert.

KNOWN CAMPAIGNS

Campaigns

Merrik-Tal

Epoche: 943.M41

Ausgang: Pattsituation, beendet durch Bombardement. Verluste: 1.430 von 3.600.

943.M41, sieben Monate, auf der Pumpenwelt Merrik im Segmentum Pacificus, gegen den Kult der Neunten Hand. Das Regiment fuhr mit 3.600 Mann als Aufklärung für die 4. Merrowind Artillerie und die 31. Kaltbrunner Garde. Es fand die Kultnester in den Pumpwerken und meldete sie; die Merrowinder

beschossen sie. In der fünften Woche lagen die Spähtrupps der Vierten Kompanie noch in den Zielkoordinaten, als die Batterien feuerten, weil ein Feuerleitoffizier der Merrowinder die Rückzugsmeldung nicht abwarten wollte. 212 Schuldkinder starben im eigenen Feuer. Die Kaltbrunner Garde wiederum hielt beim Ausfall von Merrik-Tal sechs Stunden eine Brücke, damit die Fahrzeuge des 211. abziehen konnten. Merrik wurde nicht befreit, sondern in Quarantäne gestellt, bis die Flotte sie bombardieren konnte. Nach dem Feldzug wurden alle drei Regimenter getrennt. Der Groll gegen die Merrowinder ist geblieben, ebenso die Schuld gegenüber den Kaltbrunnern. Beide stehen im Buch, und das Regiment wird keines der beiden je wiedersehen.

Ergebnis: Pattsituation, beendet durch Bombardement. **Verluste:** 1.430 von 3.600.

Gall-Tiefen

Epoche: 951.M41

Ausgang: Der Patriarch wurde getötet, Gall blieb ein Viertel aufgegeben. Verluste: 830 von 1.120 Orvenhalern.

951.M41, elf Monate, in den Bergwerken von Gall im selben Subsektor, gegen einen Kult, der eine ganze Planetare Verteidigungsstreitkraft zu Brood Brothers gemacht hatte. Das 211. kam mit 1.120 Mann, also mit zwei Kompanien, und arbeitete neben den 88. Tallebrin Füsilieren, einem Linienregiment von der Agrarwelt Tallebrin, das in den Stollen auf 290 Mann zusammengeschmolzen war. Im neunten Monat befahl das Munitorum die Verschmelzung. Die Tallebrin waren Freiwillige, stolz auf ihre Bauernwürde, und verachteten Strafsoldaten; die Schuldkinder hielten die Tallebrin für undiszipliniert, weil sie beim Antreten sprachen. Sie bilden heute die Dritte Kompanie, essen getrennt und kämpfen ohne Zögern füreinander. Die übrigen Regimenter des Verbands, darunter die 7. Hesker Bergjäger, wurden nach dem Feldzug in andere Kriegsgebiete verlegt.

Ergebnis: Der Patriarch wurde getötet, Gall blieb ein Viertel aufgegeben. **Verluste:** 830 von 1.120 Orvenhalern.

Sennvar

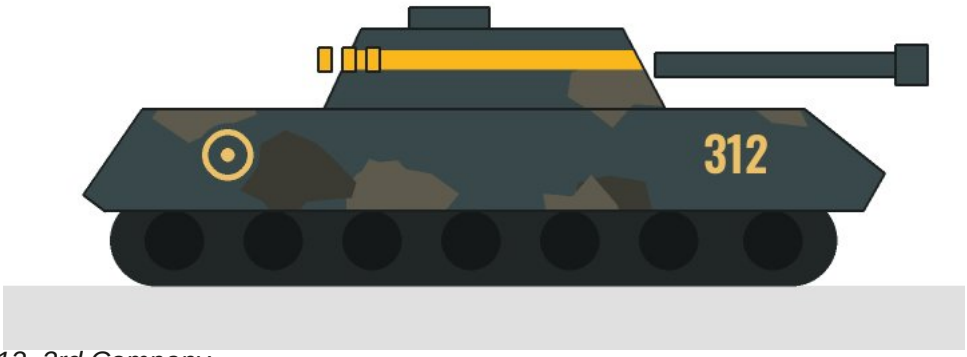
Epoche: 964–974.M41

Ausgang: andauernd, unentschieden. Verluste: 106 von 718.

964.M41 bis zur Gegenwart, auf Sennvar, einer Agrarwelt ohne imperiale Garnison, gegen einen Kult, dessen Magus den Planetengouverneur ersetzt hat. Das 211. erreichte die Welt mit 718 Mann nach einem fehlgeschlagenen Warp-Sprung; seit 963.M41 führt es das Munitorum als vermisst. Es gibt keine Verbündeten außer den Bauern der Hochebene, die von den Spähtrupps Munition und Nachrichten erhalten. Seit zehn Jahren schickt der Astropath, ein Telepath ohne Chor, jedes Jahr Meldungen, auf die keine Antwort kommt. Das Regiment weiß nicht, ob der Feldzug, für den es aufbrach, noch geführt wird, ob Orvenhal noch steht, ob jemand das Gelände, das es erkundet, je betreten wird. Es erkundet trotzdem. Es kartiert die Kultstollen, schreibt Meldungen im vorgeschriebenen Format und legt sie in ein Archiv aus Munitionskisten.

Ergebnis: andauernd, unentschieden. **Verluste:** 106 von 718.

VEHICLE LIVERY



Battle tank 312, 3rd Company

Part	Colour	Citadel	Source
Theatre	Mixed terrain · Blotch camouflage		
Base colour	#39484A	Mechanicus Standard Grey	Uniform Schlackengrau
Camouflage 1	#5E5A4E	Steel Legion Drab	theatre standard
Camouflage 2	#3B3A33	Dryad Bark	theatre standard
Turret band	#FBB81C	Averland Sunset	Warnstreifen Ocker
Markings	#EDC169	Retributor Armour	Standartenkette Messing

Hull recipe: Mechanicus Standard Grey (Base) · Nuln Oil (Shade) · Dawnstone (Layer) · Slaanesh Grey (Edge)

Derived from the regimental colours; the silhouettes are our own sketches, not copies of any Games Workshop model.

NOTES ON THE CORE FACTS

Die hohe Ordnungszahl verrät eine junge Aushebung von einer Welt, die viele Regimenter abgibt: Orvenhal stellt seit Jahrhunderten Strafregimenter in Serie, und die Zählung der Panzeraufklärer stand 941.M41 bereits bei 211. Das 211. selbst wurde nie ganz ausgelöscht. Es wurde aufgezehrt, Kompanie um Kompanie, bis 951.M41 nur noch zwei Kompanien übrig waren und das Munitorum es mit den Resten eines fremden Regiments verschmolz. Die Schwesterregimenter des Regimentums fielen häufiger; das 198. wurde zweimal vernichtet und zweimal neu aufgestellt. Wer heute im 211. dient, erbt Ehren von Toten, die er nie gesehen hat, und behandelt sie wie Schulden: Sie stehen im Buch, also müssen sie abgetragen werden.

Die Säulen

Die Schuld
Jedes Schuldkind kam mit einem Eintrag zur Welt: der Strafe seiner Eltern, umgerechnet in Schichten. Das Regiment glaubt, dass diese Rechnung gerecht ist. Es glaubt auch, dass ein Kind, das im Feld geboren würde, die Schuld der Mutter übernehmen müsste, und mehrere Unteroffiziere haben das gegenüber dem Feldprediger ohne jede Bitterkeit vertreten. Niemand im Regiment hält die Kinder für unschuldig. Unschuld ist auf Orvenhal ein Wort aus Predigten, nicht aus den Büchern, und die Bücher hatten immer recht.

Das erste Auge
Ein Aufklärungsregiment existiert, damit andere nicht blind sterben. Die Schuldkinder fahren voraus, melden und ziehen sich nach Möglichkeit zurück, bevor der Feind sie bemerkt. Sie sind stolz darauf, dass ihre Meldungen Schlachten entscheiden, deren Ausgang sie selten erfahren. Ein Spähtrupp, der feuert, hat in ihren Augen bereits versagt. Ihr Ehrgeiz ist die Unsichtbarkeit, und ihr bitterster Witz lautet, dass ihnen das bei der eigenen Verwaltung mittlerweile vollkommen gelungen ist.

Keine Übergabe
Die Symbiontenkulte nehmen Gefangene, und was zurückkommt, ist nicht mehr menschlich. Daraus hat das Regiment eine Regel gemacht, die weit über jede Vernunft hinausreicht: Ein Schuldkind ergibt sich nie, auch eingekesselt, auch ohne Munition, auch dann, wenn ein imperialer Offizier die Übergabe befiehlt. Verwundete, die nicht mitgenommen werden können, erhalten den Gnadenschuss, und zwar von ihrem eigenen Trupp. Darüber wird nicht gesprochen. Man tut es und führt anschließend die Liste weiter.

Ersetztes Fleisch
Auf Orvenhal wurde niemand entlassen, weil ihm eine Hand fehlte; man schraubte eine neue an und schickte ihn zurück an den Ofen. Dasselbe gilt im Regiment. Ein Soldat mit verlorenem Bein bekommt eine Prothese aus Plaststahl und Kolbenfedern und fährt weiter. Ausmusterung gibt es nicht. Ein Drittel der Ist-Stärke trägt mindestens ein Ersatzteil, und manche zählen ihre Dienstjahre nach ihren Eingriffen statt nach Feldzügen.

GLIEDERUNG UND EINZELREGIMENTER

Die einzelnen Regimenter

Orvenhal Panzeraufklärer — „Die Schuldkinder“
Mechanisierte Aufklärung. Kommandiert von Hüttenvogt Ilsabet Gernoch, deren linke Gesichtshälfte von einer Gussnarbe glatt wie Glas ist. Seit 963.M41 als vermisst geführt, kämpft es ohne Verbindung zu einem Oberkommando auf der Welt Sennvar weiter.

Orvenhal Panzeraufklärer — „Die Zweimalgezählten“

Aufklärung mit Sentinel-Schwerpunkt. 947.M41 und 958.M41 vernichtet und jeweils neu aufgestellt. Die dritte Aushebung erbte mit der Nummer zwei Schlachtehren und eine Restschuld von 1,4 Millionen Schichten, die der Gouverneur auf das Regiment umschreiben ließ. Kommandeur: Hüttenvogt Benno Kraith, kahl, mit Ohrhörern aus Messing. Derzeit im Ostring des Segmentums.

Orvenhal Schwere Späher — „Die Kalten Öfen“

Panzeraufklärung mit Leman-Russ-Schwadronen und kaum Infanterie. Kommandiert von Hüttenvogt Ruda Feskel, der drei Finger aus Plaststahl trägt. Nach Verlusten auf Hathe Minor auf zwei Kompanien reduziert, in Garnison.

KOMMANDOSTAB (CONTINUED)

Hüttenvogt Ilsabet Gernoch

Sie ist 51 Jahre alt, schmal, mit der glasigen Narbe eines Formbruchs über der linken Wange und einem Gehör, das ihr nur noch ein Rauschen lässt. Sie liest Lippen und lässt sich Meldungen auf ein Wachstäfelchen schreiben, das sie an einer Schnur am Hals trägt. Gernoch rechnet mit dem Untergang, und das macht sie nicht träge. 963.M41, als der Transporter beschädigt aus dem Warp fiel und nur eine einzige Welt erreichbar war, stimmte ihr Stab für das Warten im Orbit. Sie befahl die Landung, weil auf Sennvar Rauch aus einem Kultdom stieg, und nahm in Kauf, dass sie damit jede Hoffnung auf Bergung aufgab.

> *Uns holt niemand. Also fahren wir dorthin, wo wir wenigstens nützlich sterben.*
> *— Ilsabet Gernoch*

Kommissar Dorran Vehl

Vehl ist groß, grauhaarig und hinkt auf einer Kniegelenksprothese, die er sich vom Enginseer des Regiments hat anpassen lassen, statt sie bei einem Medicae der Flotte zu beantragen. Seine Bolterpistole trägt er selten; häufiger trägt er ein Hauptbuch in Wachstuch, in das er die Toten mit dem Vermerk „getilgt“ einträgt. 951.M41 sollte er einen Tallebrin-Füsilier erschießen, der sich weigerte, unter Orvenhaler Offizieren zu dienen. Er ließ den Mann zwei Tage lang neben sich gehen, ehe er ihn einer Kompanie zuwies. Der Mann ist heute Kettenführer.

> *Ich bin hier, um zu verhindern, dass ihr flieht. Bisher war das die leichteste Pflicht, die ich je hatte.*
> *— Dorran Vehl*

Enginseer Haspel Ruun-7

Ruun-7 ist das einzige Mitglied des Mechanicus, das je mit den Schuldkindern gesprochen hat, als wären sie Menschen. Er ist klein, sein Gesicht steckt zur Hälfte hinter einem Filtergitter, und aus seinem Rücken ragt ein einzelner Servoarm, dessen Greifer er „die Zange“ nennt. Er baut die Prothesen des Regiments aus Wrackteilen. Auf Sennvar hat er 41 Gliedmaßen aus den Achsen erbeuteter Kultfahrzeuge gefertigt, nachdem er sie dreimal geweiht und einmal mit Promethium ausgebrannt hatte. Er weiß, dass er damit gegen Dogmen verstößt.

> *Der Maschinengeist eines Ketzerfahrzeugs ist verwirrt, nicht verdorben. Er hat nur den falschen Herrn gehabt. Wie ihr.*
> *— Haspel Ruun-7*

EINE SZENE

Die Glocke schlug zweimal, und Jessa Marrow von den Tallebrin-Füsilieren hörte, wie der halbe Unterstand den Atem anhielt.

Sie lag in einer Erdhöhle über dem dritten Kultstollen, mit vier Orvenhalern und einer Ratlingfrau namens Hollerby, die durch das Zielfernrohr auf den Stolleneingang starrte. Draußen regnete es. Auf Sennvar regnete es in diesem Monat immer.

„Kommt noch einer?“, fragte der Kettenführer, ein Mann mit einem Unterkiefer aus Plaststahl. Er sprach so laut, dass Jessa zusammenzuckte.

„Nein“, sagte Hollerby, ohne aufzusehen. „War nur der Wind an der Stange.“

Die Orvenhaler atmeten aus. Einer legte die Hand flach auf die Brust und nahm sie wieder herunter.

Jessa diente seit vier Jahren in der Dritten Kompanie, und sie hatte sich vorgenommen, diese Leute nie zu verstehen. Es war leichter so. Sie aßen schweigend, sie sangen dieses Lied mit den Zahlen, sie sprachen ihre Offiziere mit „Meister“ an wie Fabrikarbeiter. Sie ließen sich Arme anschrauben und bedankten sich dafür.

Um die vierte Stunde kam ein Läufer vom Stab. Er schrieb etwas auf ein Wachstäfelchen und hielt es dem Kettenführer hin. Der las es, nickte und reichte es weiter.

Meldung Stollen drei: Lage, Ausgänge, Wachen. Format Vordruck A. Abgabe bei Sonnenaufgang.

„Wofür?“, fragte Jessa.

Der Kettenführer sah sie an, als hätte sie gefragt, warum Wasser nass ist.

„Für die Meldung“, sagte er.

„Ich meine, wer bekommt sie? Es gibt keinen Lord General. Es gibt keine Artillerie. Niemand wird diesen Stollen je angreifen. Wir sind seit zehn Jahren hier, und die Meldungen kommen in Kisten.“

Die Orvenhaler sahen einander an. Hollerby schnaubte leise, ohne den Blick vom Eingang zu nehmen.

„Vielleicht kommt jemand“, sagte ein junger Schuldner, kaum zwanzig, mit einem gelben Ring um das künstliche Knie.

„Und wenn nicht?“

Der Kettenführer zog sein Messer und begann, eine Linie in den Lehm zu ritzen: den Stollen, die Biegung, die beiden Lüftungsschächte, die sie am Vortag gefunden hatten.

„Auf Orvenhal“, sagte er, ohne aufzusehen, „hat mein Vater sechsunddreißig Jahre lang einen Guss gefahren, den er nie gesehen hat. Der Stahl ging nach oben. Da oben hat ihn jemand gebraucht, hieß es. Er hat nie gefragt, wer.“ Er ritzte den zweiten Schacht nach, tiefer. „Er hat seine Zahlen sauber gemacht.“

„Das ist kein Grund.“

„Nein“, sagte er. „Das ist eine Schicht.“

Kurz vor Sonnenaufgang bewegte sich etwas im Eingang. Jessa hörte es zuerst, ein Schaben von Stiefeln auf nassem Stein, und sie sah, wie keiner der Orvenhaler den Kopf hob. Sie hörten es nicht. Hollerby hob die Hand, zwei Finger, dann drei.

Fünf Gestalten, zu lang in den Armen, gingen unter ihnen vorbei und verschwanden im Wald.

Niemand schoss. Der Kettenführer schrieb fünf Striche auf das Täfelchen, die Uhrzeit daneben, die Richtung. Dann sah er Jessa an.

„Du hast sie gehört“, sagte er. „Vor uns.“

„Ja.“

Er reichte ihr das Täfelchen und den Griffel.

„Dann schreibst du die Meldung.“

Sie nahm ihn. Der Regen lief in den Unterstand. Irgendwo im Tal schlug die Glocke wieder, zweimal, und dann, nach einer Pause, die zu lang war, ein drittes Mal. Fünf Hände legten sich auf fünf Brustkörbe. Jessa wartete mit ihnen, den Griffel in der Hand, bis von irgendwoher der vierte Schlag kam.