

# Añur - Die Geschichte der Il-Tannae

## Warhammer 40.000 - Eldar

Von TalonOne

### Die Geschichte der Il-Tannae

Die Il-Tann war ursprünglich ein Begleitschiff des Weltenschiffes Il-Kaithe. Ihre Streitkräfte wurden ausgeschickt um einer Exoditenwelt zur Hilfe zu kommen, die von einer Dämoneninvasion bedroht wurde.

Añur war eine heiße Welt, überzogen von Meeren aus Sand und Kontinenten aus Felsen.

Die Exoditen selbst lebten vorwiegend in den felsigen Regionen des Nordens und versorgten sich über die Jagd von riesigen Echsen die in den verzweigten Höhlen lebten. Ihr Wasser bezogen sie aus einem unterirdischen Flusssystem. Andere Exoditen lebten als Nomaden in der Wüste und zogen in Trecks aus Echsenreitern von Oase zu Oase um sich zu versorgen.

Mitten in dieser Wüste hatten die Mächte des Chaos einen Riss in der materiellen Welt geöffnet den die Dämonen als Zugang zu dieser Welt verwendeten. Die Eldar, die aus dem Netz der Tausend Tore auf Añur kamen, hielten die Invasion schnell und effektiv zurück.

Ein schwer bewaffnetes Einsatzteam aus mutigen Jägern Asuryans und Kristallsängern stieß mit einigen Serpents tief hinter die feindlichen Reihen vor und verschloss mit einem dichten Kristallnetz den Warpriss.

Abgeschnitten von ihren Verstärkungen fiel die Invasion schnell in sich zusammen. Der Anführer der Invasion – Tarkael, ein mächtiger Wegeswandler des Tzeentch, und jetzt durch das Kristallnetz von seinen Untergebenen auf Añur abgeschnitten – war erzürnt über diese List die er selbst nicht vorhergesehen hatte.

Noch viel schlimmer für ihn war, dass er einem Dämonenfürsten des Slaanesh frische Eldarseelen im Gegenzug für ein wichtiges Bündnis versprochen hatte. In seinem Zorn ließ der große Dämon den Warpriss kurzerhand vom Immaterium aus implodieren.

Eine fatale psionische Kettenreaktion war die Folge, die nicht nur das Portal zum Netz der tausend Tore zerstörte sondern auch durch eine Rückkopplung zwischen den beiden Öffnungen ins Immaterium eine gewaltige Schockwelle aus unheiliger Energie auslöste die den Warpraum in beinahe einem Lichtjahr Umkreis erschütterte und den in direkter Nähe von Añur völlig zerfurchte.

Alle ausgebildeten Psioniker der Eldar, wie Runenleser und Propheten, waren sofort

tot, wie auch die niederen Immateriumswesen, die einfach zu Staub zerfielen. Nicht einmal die verbliebenen Runenleser auf der Il-Tann, die im Orbit über Añur kreiste, überlebten die Schockwelle. Auch dort fiel das schiffseigene Warpportal augenblicklich in sich zusammen.

Einzig die paar Dutzend Kristallsänger die noch mit dem Verschließen des Warprisses beschäftigt waren, blieben verschont da sie durch die nahe riesige Phantomkristallstruktur und ihre psionische Aufladung abgeschirmt waren. Auf diese Art überlebten auch ein einzelner Runenprophet und sein Gefolge die Katastrophe. Alle anderen Eldar überlebten zwar ebenfalls unverletzt, aber würden noch für Tage mit extremen Kopfschmerzen zu kämpfen haben.

Dann griff der Dämon nach einem Objekt das schon einige Zeit durch sein Reich schwebte und das er sich für eine solche Gelegenheit aufgehoben hatte. Wenn er schon die Seelen der Eldar nicht in seine Fänge bekam, so wollte er sie auslöschen. Er riss unter Mühen ein weiteres riesiges Loch in den Warpraum über Añurs Nordpol, trotz der Gefahr durch die Anomalien hier in Planetennähe die der Kollaps des Warptunnels erzeugt hatte.

Ein riesiger Felsbrocken fiel in den Realraum und wurde sofort von Añurs Gravitation eingefangen. Selbst einem unbedarften Beobachter mussten sofort die Metallplatten und künstlichen Öffnungen auf dem Asteroiden auffallen. Ein Space Hulk voll mit Orks.

Tarkael hatte den Warpriss weise platziert. Der Hulk kollidierte keine fünf Sekunden nachdem er aus dem Immaterium ausgetreten war mit der Il-Tann. Obwohl das Habitatschiff für seine Größe extrem wendig war konnte es nicht mehr rechtzeitig ausweichen.

Der Pilot schaffte es gerade so, den Haupttrumpf aus dem Weg des Hulks zu befördern, doch die riesigen Solarsegel der Il-Tann verfangen sich an der rauen Oberfläche des Asteroiden und das Schiff wurde gewaltsam aus dem Orbit gerissen.

Ohne Hauptantrieb hatte das Schiff keine Möglichkeit, dem Zug der Gravitation zu trotzen und stürzte in die Atmosphäre. Der Andruck riss die beschädigten Solarsegel komplett vom Rumpf des Sternendrachsens. Wild taumelnd verglühten die riesigen Segel in der oberen Atmosphäre von Añur.

Die Il-Tann selbst wurde von ihrem Steuermann mit Mühe auf einen flacheren Eintrittsvektor gebracht und ging in einer der ausgedehnten Wüsten der südlichen Halbkugel nieder, wobei sie eine vierzig Kilometer lange Furche in den Sand riss bevor sie zum Stehen kam.

Die Schäden an ihrer Struktur waren enorm, ganze Teile des Schiffes wurden von Felsen abgerissen oder vom Sand abgeschleift nachdem der Einschlag die Panzerung vom Phantomkristallskelett geschält hatte. Dank der schnellen Reaktion und der Trägheitsdämpfungstechnologie der Eldar gab es trotz der schweren Schäden nur leicht Verletzte und die Schiffbrüchigen evakuierten schnell die verlorene Il-Tann.

Einige hundert Kilometer weiter schlug der Space Hulk in eine zerklüftete Felsregion und verteilte hochhausgroße Trümmer voller verdutzter Orks in einigen Kilometern Umkreis.

Trotz den immensen Verlusten durch den Einschlag fand der Anführer der Horde, ein Bigmek namens Rukkmek Warpot, noch mehr als genügend Orks um einen schnellen Überfall gegen die Eldar zu führen.

Deren Position war durch eine gewaltige Staubwolke weithin sichtbar, also überzeugte Rukkmek einen seiner Untergebenen mit der klassischen Ork-Verhandlungstechnik der grünen Faust, ihm sein Waaghbike zu überlassen, sammelte alles um sich was schnell genug war um mit ihm Schritt zu halten und heizte los.

Dabei übersah er allerdings die Truppen der Eldar die bereits auf Añurs Oberfläche waren. Diese machten sich in ihren Gravpanzern und Vampire-Landungsbooten auf den Weg um den Orks in die Flanke zu fallen. Einige schlanke Nighthunter-Abfangjäger und Phoenix-Jagdbomber konnten aus der Il-Tann starten und griffen die Orks frontal an.

Rukkmek überlebte diesen Angriff durch typisches Ork-Glück. Ein Buggyfahrer hielt es in dem Moment für nötig, seinen Boss mit einem effektvollen Sprung über einen flachen Stein zu überholen, als gerade ein IllumZar seine Prismenkanone auf den Bigmek abfeuerte.

Der Buggy wurde zerfetzt als bestünde er aus Pappe. Allerdings verlor der gleißende Energiestrahle dadurch so viel Kraft, dass er anstatt Rukkmek samt Bike zu vaporisieren nur das Hinterrad und die dort hinten aufgehängte Wumme in ihre Atome zerlegte.

Der Mek wurde von seinem Gefährt geschleudert und klatschte gegen die steile Wand eines Wadis und fiel in den matschigen Boden an seinem Grund.

Die schmale Schlucht rettete ihm das Leben, denn die Eldar hatten es mittlerweile geschafft, genügend der Kondensatorzellen an Bord der Il-Tann anzuzapfen um eines der Plasmageschütze an den lateralen Linien des Schiffes zu aktivieren.

Sämtliche Eldareinheiten ließen von den Orks ab und verschwanden so schnell wie sie erschienen waren.

Dann feuerte das Schiffsgeschütz und ein gewaltiger Plasmaball verschlang Rukkmeks Heizakult. Der gleißende Lichtblitz blendete Rukkmek und zerstörte seine Augen.

Als sich der Staub gelegt hatte, wachte Rukkmek in einer Wüste auf die nicht mehr aus Sand bestand, sondern aus Glas. Die infernalische Hitze der Plasmakanone – ausreichend um die Panzerung eines imperialen Schlachtschiffes zu durchschlagen – hatte einen kilometerlangen Streifen der Wüste zu Glas geschmolzen.

Rukkmek sollte später von einigen seiner Boys gefunden werden die das verlassene Schlachtfeld nach Brauchbarem durchsuchten. Seine untergebenen Meks verpassten ihm Bioniks damit er wieder sehen konnte und Rukkmek sollte von diesem Zeitpunkt an versuchen, eine ähnlich „moschigä Supawumme“ wie die Bordwaffen des Eldarschiffes zu konstruieren.

Die Eldar selbst evakuierten das schwer beschädigte Schiff und zogen sich größtenteils in die kühleren Felsregionen auf dem Nordkontinent zurück. Sie schlossen sich den Exoditen an und nutzten das unübersichtliche Terrain um sich vor den unvermeidbaren Attacken der Orks zu verteidigen. Nachdem sie ohne Fluchtmöglichkeit in die Ecke gedrängt waren, gruben sie sich ein um auf ein Abklingen des Warpsturmes zu warten. Sie nahmen Guerillataktiken an um von ihren versteckten Wohnhöhlen abzulenken und färbten dafür sogar ihre Psi-Plastik-Rüstungen von den leuchtenden Aspektfarben in Tarnfarben um.

Da diese Schleicher aber nicht ohne Wasser aus den Oasen der Wüste überleben konnten, und die Nomaden der Exoditen nicht genügend bewaffnet waren um sich vor den marodierenden Grünhäuten zu schützen, zogen Gruppen von Eldar durch die Weiten der Wüste um die blühenden Oasen zu erreichen. Da die Orks schnell begriffen, was die Ziele der Eldar waren, sahen sich sowohl Weltenschifftruppen als auch Exoditen gezwungen, ihre Truppen zu verstärken.

Die Exoditen tauschten Echsen gegen Jetbikes, deren Pläne zwar uralt waren aber trotzdem noch - von den Kristallsängern der Il-Tannae umgesetzt – stabile und gut bewaffnete Jetbikes ergaben.

Als Ausgleich rüsteten die Il-Tannae ihre Flotte von IllumZar Kampfpanzern auf.

Ein typischer Angriff auf eine Oase zur Wasserbeschaffung sah folgendermaßen aus: Die Lanzen der „Gleißenden Schwerter“ sorgten zusammen mit Kriegsfalken für eine Ablenkung der die kampfeslusternen Orks nicht widerstehen konnten. Die Orks stürmten auf die hochmobilen Eldartruppen zu, die sich in einem schnellen Rückzugsgefecht von der Oase entfernten und dabei die Orks mitzogen. Blitzschnelle Vyper Angriffsgleiter schlossen die Falle und schnitten die Grünhäute von der Oase ab.

Daraufhin flogen mit Asuryans Jägern und Skorpionkriegern beladene Serpents die Oase an und erstellten einen Perimeter während schwere Transportschweber Wasser aus dem Reservoir abzapften.

Gleichzeitig meisterten die Schleicher ihre Angriffe aus dem Hinterhalt. Die meisten Orkhorden, die sich dazu entschieden den Anspornungen der Eldar zu Verfolgungsjagten bis in die Felsregionen zu folgen, wurden nie wieder gesehen. Wohl platzierte Kampfpläufer und Waffenteams belegten die Orks mit einem tödlichen Kreuzfeuer, die wenigen die Gefahr liefen, an den Reihen der Eldar einzutreffen wurden von kampfeslustigen Skorpionkriegern erwartet.

Der Guerillakrieg zog sich über dreißig Jahre hin, keine Seite konnte einen wirklichen Vorteil erlangen. Mal überrannten die Orks durch schiere Masse einen Außenposten, mal löschte ein Bombardement aus Luft/Raumjägern der Eldar ein ungeschütztes Orkcamp aus aber niemand erzielte wirkliche Erfolge.

Die Eldar begannen in gewaltigen natürlichen Höhlen mit dem Bau von kleineren Raumschiffen, doch unter den häufigen Angriffen schafften sie es nicht, sie startbereit zu machen. Sogar an dem Wrack der Il-Tann selbst begannen sie Reparaturen doch sie schafften es nicht, die immensen Schäden an den Triebwerken zu beheben.

Schließlich geschah ein Wunder, auf das die Eldar schon nicht mehr zu hoffen gewagt hatten: Der Warpsturm flaute ab. Ob der Dämon vernichtet worden war oder einfach nur das Interesse an den Eldar oder die Kraft den Sturm zu erhalten verloren hatte weiß bis heute niemand.

Sicher ist nur, dass kurz nach dem Abflauen des Sturmes zwei leichte Solaris-Eldarkreuzer in den Orbit über Añur einschwenkten.

Nach einiger Verwirrung im Kristallfunk wurde klar, dass die beiden Kreuzer und ihre Orkanklasse Eskorten geschickt worden waren um die Il-Tann zu suchen, nachdem sie sich nicht mehr gemeldet hatte.

Das war vor dreißig Jahren gewesen. Die gesamte Zeit war die Einsatzgruppe im Warpsturm festgehangen ohne es zu merken.

Mit der frisch eingetroffenen Unterstützung fiel es den Eldar leicht, die Orks in die Wüste zurückzubomben. Offene Angriffe mussten sie dazu nicht einmal starten, starker Orbitalbeschuss aus den Plasmabatterien der Kreuzer reichte dafür mehr als aus.

Die Il-Tannae und die Exoditen wollten sich aber nicht einfach evakuieren lassen. Nach einiger Überzeugungsarbeit konnten sie den Flottillenkommandanten davon überzeugen, das Wrack der Il-Tann zu sichern und mit den Traktorstrahlen der Kreuzer als Krücken den Weg zurück ins All zu ermöglichen.

Außerhalb der Atmosphäre - ohne störende Gravitation und noch außer Reichweite der Orks – fielen den Kristallsängern die Reparaturen an dem Schlachtschiff um einiges leichter. Sie stellten in Rekordzeit die Sonnensegel wieder her und flickten den aufgerissenen Bauch ihres Schiffes.

Der Kurs nach Hause war schon eingegeben, als ein Ruf vom Weltenschiff Il-Kaithe sie erreichte.

Der Rat der Seher hatte beschlossen, dass die Il-Tannae und ihre Retter nach dreißig Jahren im Warp ein zu großes Sicherheitsrisiko darstellten. Nach allem, was sie wussten, könnten sie vom Erzfeind korrumpiert worden sein.

Also wurde all jenen die Añur nahe gekommen waren, verboten zur Il-Kaithe zurückzukehren. Außerdem wurde ihnen der Eintritt ins Netz der Tausend Tore untersagt.

Eintausend Jahre müssten sie sich bewähren und makellos bleiben, damit sie wieder in die Familie des Weltenschiffes aufgenommen werden konnten.

Die Il-Tann beugten sich verbittert ihrem Schicksal. Sie ließen Añur in den Händen der Orks zurück und begannen ihren tausendjährigen Nomadenzug durch die nächste Wüste. Die Wüste aus Leere und Kälte die als Weltall bekannt ist.