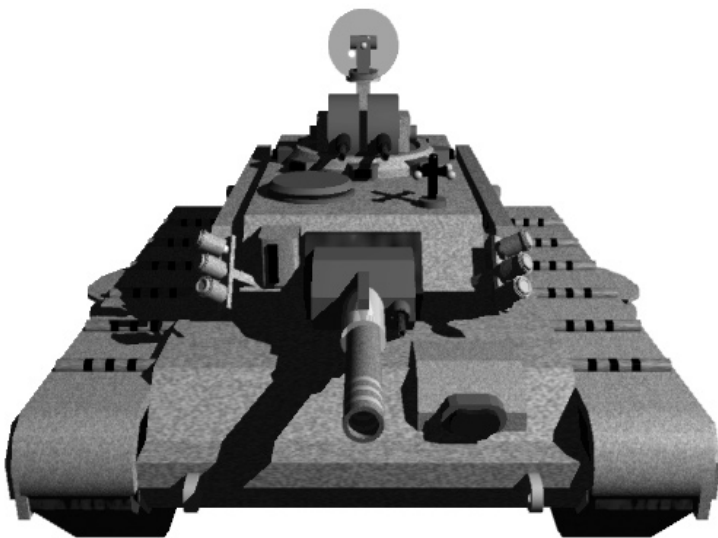


# BATTLE ISLE

---



**DATA DISK NO.1**



**ANLEITUNG • BACKGROUND**

## **“ANLEITUNG”**

text bernhard ewers  
illustrationen und layout thomas hertzler  
renderingsoftware infini-d™ auf Apple™ Macintosh™  
copyright © 1992 blue byte

## **“BACKGROUND”**

### **“Dossier” & “Kriegstagebuch”**

autor jörg martin paashaus  
idee & konzept thomas jakowatz  
copyright © 1992 blue byte

### **“Die Schlacht an den Goldmeerklippen II”**

autor, idee & konzept thomas jakowatz  
coautor jörg martin paashaus  
copyright © 1992 blue byte

# Inhaltsverzeichnis

<b>VORWORT .....</b>	<b>1</b>
<b>INSTALLATION .....</b>	<b>2</b>
<b>MS-DOS kompatible PC/XT/AT .....</b>	<b>2</b>
<b>Commodore Amiga .....</b>	<b>5</b>
<b>DAS SPIEL .....</b>	<b>6</b>
<b>“Dossier” &amp; “Kriegstagebuch” .....</b>	<b>9</b>
<b>“Yanga’s Skorpione” .....</b>	<b>25</b>



# VORWORT

Willkommen zur ersten Battle Isle Erweiterungsdiskette! Zunächst möchten wir uns bei Ihnen, lieber Kunde, für den Kauf unseres Produktes bedanken. Den enormen Erfolg von Battle Isle haben wir letztendlich Ihnen zu verdanken. Wir hoffen auch mit den Weiterentwicklungen zu Battle Isle Ihren Ansprüchen gerecht zu werden.

Battle Isle II ist bereits in der Planung und wird voraussichtlich Ostern 1993 erscheinen. Die Richtung in die wir BI weiterentwickeln werden, ist maßgebend durch Ihre Antwortkarten mitbestimmt worden. Stärkerer Computergegner, mehr Strategie, mehr Grafik, größere Karten, Kampagnen-Modus, CD-ROM Unterstützung, 3D-Grafik sind nur einige Stichworte die wir hier nennen möchten.

Für alle, die nicht bis zum Erscheinen von Battle Isle II warten möchten (können), werden wir vor Weihnachten 1992 ein Strategiespiel mit historischem Hintergrund herausbringen. Das Spiel basiert auf den Battle Isle Spielregeln und hat den ersten Weltkrieg von 1914 bis 1918 als Rahmenhandlung. Den Schwerpunkt in der Präsentation werden wir auf die politischen Ereignisse und den Zeitgeist dieser Ära setzen. **"Blue Byte History-Line" - Geschichtsstunden am Computer!**

Doch nun wollen wir uns nicht länger mit der Vorrede aufhalten. Viele unterhaltsame Stunden mit der **Battle Isle Data Disk No. 1** wünscht Ihnen

Ihr Blue Byte Team.

# INSTALLATION

## **MS-DOS kompatible PC/XT/AT**

---

Es ist nur eine Installation auf Festplatte möglich. Auf der Diskette befindet sich das Installations-Programm "INSTALL.EXE". Nach dem Start führt Sie das Programm durch die Installation. Das Programm wird alle Daten kopieren, sowie Ihre alten gespeicherten Spielstände und Ratings festhalten.

Der benötigte Speicherbedarf auf der Festplatte beträgt ca. 1MB. Nach der Installation können Sie zwischen der alten und der neuen Version wählen. Nach dem Wechsel in das Battle Isle Verzeichnis wird das neue Szenario mit "WUESTE" gestartet, das alte mit "NORMAL".

### **Neue Bedienungselemente**

Zu den Kontrollen in Battle Isle sind noch einige Funktionen hinzugekommen.

Mit den Tasten <F5> und <F6> lassen sich nun evtl. angeschlossene Joysticks getrennt voneinander ein- und ausschalten. Wenn Sie Schwierigkeiten mit der Steuerung im Zwei-Spieler-Modus haben (rechter Cursor wandert in die linke obere Ecke), weil Ihr Gameport nur über einen Joystickanschluß verfügt, dann schalten Sie einfach den zweiten Joystick mittels <F6> ab.

#### **ACHTUNG:**

Wenn Sie Ihre Joysticks mit <F5> oder <F6> ein- oder ausschalten, müssen sich BEIDE Joysticks in Mittelstellung befinden. Diese Kalibrierung ermöglicht es nun, daß der Joystick

auch nach dem Programmstart noch angeschlossen werden kann (einfach die Joystickabfrage mit den Funktionstasten aus- und dann wieder einschalten).

DIE TASTEN <F5> UND <F6> SIND NUR IM EIGENTLICHEN SPIEL VERFÜGBAR, NICHT JEDOCH IM MENÜ, IM VOR- ODER ABSPANN !

## **Maussteuerung**

Mit dieser erweiterten Version von Battle Isle ist es nun möglich das Spiel mit der Maus zu steuern.

Dazu wurde das "DISC"-Menü um den Auswahlpunkt "MOUSE" erweitert. Sie finden dort die folgenden Einstellmöglichkeiten:

### **- SIDE 1 / SIDE 2**

Mit "SIDE 1" erhält der Spieler der die linke Bildschirmhälfte kontrolliert die Möglichkeit, die Maus zu benutzen. Entsprechend wird bei "SIDE 2" die Maus dem Spieler der rechten Bildschirmhälfte zugeordnet.

### **- SLOW / MEDIUM / FAST**

Hier können Sie die Empfindlichkeit, mit der Ihre Maus auf Ihre Bewegungen reagieren soll, einstellen. "SLOW" bedeutet, daß Sie sehr große Wege zurücklegen müssen, um den Cursor auf dem Bildschirm zu bewegen. Diese Einstellung empfiehlt sich für hochauflösende Mäuse, z.B. welche mit 800 DPI. "MEDIUM" ist die optimale Einstellung für "handelsübliche" Mäuse mit 300 DPI. Sie bietet den größten Komfort. "FAST" ermöglicht eine Steuerung mit extrem kurzen Wegen. Diese Wahl ist für niedrigauflösende

Mäuse (<300 DPI) empfehlenswert.

Mit den Tasten <F7> und <F8> läßt sich die Maus auch im Spiel noch beeinflussen.

<F7>      Schaltet die Maus ein bzw. aus.

<F8>      Hiermit können Sie, wie oben beschrieben, die Empfindlichkeit Ihrer Maus einstellen.

## **Grundsätzliches zur Maussteuerung**

Die Maussteuerung funktioniert in ähnlicher Weise wie die Joysticksteuerung. Der Sechseck-Cursor folgt den Bewegungen der Maus. Der linke Mausknopf ersetzt den Feuerknopf des Joysticks. D.h. um die Select-Icons anzuwählen, drücken Sie den linken Mausknopf, halten ihn gedrückt und bewegen dann die Maus in die gewünschte Richtung.

## **Zusätzliche Features der Maussteuerung**

Um die Maussteuerung komfortabler zu gestalten, können Sie mit der rechten Maustaste in jede beliebige Richtung scrollen, ohne Ihre Maus über den gesamten Tisch zu bewegen.

Dazu drücken Sie die rechte Maustaste und bewegen dann die Maus in eine beliebige Richtung. Der Cursor bewegt sich nun solange in die angegebene Richtung, wie Sie den rechten Mausknopf gedrückt halten.

Zusätzlich können Sie während Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, gleichzeitig den linken Mausknopf drücken. Dies unterbricht die Bewegung des Cursors, solange Sie den linken Mausknopf gedrückt halten. Lassen Sie diesen los, so bewegt sich der Cursor weiter.



# Commodore Amiga

---

Es befinden sich zwei Icons auf der Datendiskette:

MapInstall	Disketten Installation
MapInstall-HD	Festplatten Installation.

## Installation auf Diskette

Bitte fertigen Sie sich von der Battle Isle Originaldiskette "BI2" eine Kopie an. Beachten Sie, daß die Diskette ebenfalls nur "BI2" heißen darf. Danach starten Sie das Installationsprogramm auf der Datendiskette, es wird alle nötigen Schritte für Sie vornehmen. Bitte arbeiten Sie nur mit einer Sicherheitskopie, da hierbei die Originaldaten auf der Diskette verändert werden. Sie können nach der Installation wie gewohnt von dieser Diskette booten und spielen.

## Installation auf Festplatte

Starten Sie ihren Rechner wie gewohnt und rufen Sie danach Battle Isle von ihrer Festplatte auf. Verlassen Sie das Programm im Menü sofort wieder mit "EXIT".

Danach starten Sie das Installationsprogramm auf der Datendiskette, das Programm wird alle Daten kopieren, sowie Ihre alten gespeicherten Spielstände und Ratings festhalten. Der Speicherbedarf auf der Festplatte beträgt ca. 900K.

Neben dem Programm Icon ist nun ein weiteres Icon 'Wueste' erschienen. Es kann zwischen den beiden Versionen gewählt werden, indem man das entsprechende Icon anklickt.

# DAS SPIEL

Sie können nach erfolgreicher Installation acht neue 2-Spieler Karten und 24 neue 1-Spieler Karten mit neuen Passwörtern einstellen. Sie erhalten diese wie gewohnt nachdem Sie eine Karte erfolgreich beendet haben. Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, geben wir Ihnen wieder die ersten beiden Passwörter vor:

1-Spieler Modus:	BLOCK WATCH
------------------	----------------

2-Spieler Modus:	CLOCK LOSAG
------------------	----------------

Die Spielregeln haben sich natürlich nicht geändert. Die Datendiskette bietet Ihnen neben den neuen Karten zwei neue Untergründe, eine Eiswelt und eine Wüstenlandschaft.

Die Referenzkarte, die der Verpackung beiliegt, hilft Ihnen beim Erkennen der neuen Untergründe und der neuen Gebäude. Links finden Sie die alten Untergrundmodule, während rechts die entsprechenden neuen Grafiken zu sehen sind. Durch die veränderten Untergrund Module ergeben sich teilweise neue Möglichkeiten beim Spielen. So können Schiffe, die im seichten Wasser fahren können, jetzt auch auf einem Fluß in das Landesinnere vordringen. Desweiteren gibt es jetzt eine Brücke, welche nur von der Infanterie überquert werden kann.

Auch die Eigenschaften der Einheiten haben sich nicht geändert, Reichweite, Angriffsstärke und Panzerung sind unverändert.





## **“Dossier” & “Kriegstagebuch”**

---

Jörg Martin Paashaus : Autor  
Thomas Jakowatz : Idee & Konzept

## **KAPITEL 1**

### **Auszug aus einem Dossier des Streitkräfteamtes Technische Abteilung, 184 n.Z. (neue Zeitrechnung)**

Der Aufbau einer Pioniertruppe ist aus unserer Sicht und nach eingehender Analysierung des bisherigen Kriegsverlaufes dringend notwendig geworden.

Der Grund dafür liegt nicht zuletzt in den enormen Produktionskosten des Kampfchassis DEMON-R1, der zudem im Einsatz sehr verwundbar ist und nur im Notfall offensive Verwendung finden kann.

Die hohen Verluste dieses Kampfroboters und die Unmöglichkeit, ihn für diffizilere Aufgaben einzusetzen, haben uns zum Aufbau einer Pioniertruppe bewogen. Diese Pioniere werden ausgesprochene Spezialeinheiten sein, da sie sich aus Drulliern rekrutieren, von denen jeder Soldat über eine hochqualifizierte technische Ausbildung verfügt.

Damit ist die Wartung und Reparatur von Kampfrobotern und taktischen Waffensystemen fast jederzeit möglich. Weitere Aufgaben der Pioniere sind der Bau von Bunkern, Geschützstellungen und Tunnelsystemen. Diese technischen Aufgaben schließen allerdings gelegentliche Kampfeinsätze nicht aus, die dann auch den Charakter verdeckt operierender Kommando-unternehmungen tragen werden.

Um diese Forderung zu realisieren, erhält jeder Angehörige der Pioniertruppe eine umfangreiche Ausbildung in den Bereichen der Panzerbekämpfung und in der Vernichtung von gegnerischen Luftwaffentruppen.

Nur für den Gebrauch der Pioniere wurden neuartige, leichte Handfeuerwaffen entwickelt, die bereits erfolgreich getestet wurden, um bald an die Truppe ausgegeben zu werden. Ein hochbrisanter Treibstoff und eine spezielle Legierung der Projektile machten die Entwicklung dieser Waffen möglich. Sie werden im

Gefecht von zwei Soldaten bedient, sind jedoch leicht genug, um von einem Mann getragen zu werden. Ein Nachteil ist lediglich in ihrer geringen Reichweite zu sehen. So werden die Pioniere gezwungen sein, sich an ihre Ziele auf kurze Entfernung heranzuarbeiten. Es bleibt abzuwarten, wie sich die Waffe im Einsatz bewährt.

Ihr Entwickler, Technokrat Stoner taufte seine Entwicklung auf den Namen „Little Flash“. Diese Handfeuerwaffe ist von uns nicht dafür vorgesehen, an reguläre DEMON-R1 Infanterie-einheiten ausgegeben zu werden. Wir möchten vermeiden, daß der Feind diese unsere Entwicklung aufgreift und sie dann gegen uns selbst zum Einsatz bringt. Darum dürfen auch im Einsatz befindliche Pioniereinheiten keinen ihrer Kameraden und sein Equipment auf dem Schlachtfeld zurücklassen. Ob tot oder verwundet, müssen sie nach Möglichkeit von ihren Kameraden zurückgebracht werden.

Großer Wert wird auch auf die Tarnung der für spezielle Aufgaben vorgesehenen Pioniere gelegt.

Um Männer und Gerät z.B. gegen die feindliche Luftaufklärung zu tarnen, wurden besondere leichte Tarnplanen entwickelt, die vor Hitze und Kälte schützen. Jeder Pionier soll über eine solche faltbare Tarnplane verfügen und in Marschpausen unter ihnen schlafen.

Die Verpflegung der Einheiten erfolgt in Form von Konzentraten, die von den Medizinern des Streitkräfteamtes hergestellt werden. Die Maßnahme ist erforderlich, weil in den Kriegen der Altvorderen biwakierende Truppenteile bevorzugt angegriffen und vernichtet wurden. Der aufwendige Transport von Nahrungsmitteln und deren Zubereitung, Verteilung und Verbrauch ist in diesem Krieg ein zu großes Risiko. Die Verbindung zwischen kämpfender Truppe und Kommandobasis wird durch einen digitalen Kommunikator hergestellt, der aus einer im Ohr zu befestigenden Selektrode, dem Verbindungskabel und dem elektronischen Klangkörper besteht, aus dem eine kurze, aber leistungsfähige

Antenne ragt. Der Klangkörper ist bequem in der Hand zu halten und wird in einer Brusttasche der Uniformjacke verwahrt. Mit diesem Gerät sind immer mehrere Männer einer Kampfgruppe ausgerüstet. Auch hier haben wir aus den Kriegen der Altvorderen gelernt. Der Ausfall des Funkers und die sich daraus ergebende Isolation einer weit vorne kämpfenden Gruppe sorgte meist für deren Vernichtung.

Für den offensiven Einsatz gegen einen schwerer bewaffneten Gegner und in Fällen, in denen verdeckte Kommando-Unternehmungen nicht möglich sind, stehen den Pionieren selbstverständlich auch konventionelle Kampfmittel zur Verfügung. Um innerhalb einer Stunde ein Depot oder eine Geschützstellung errichten zu können, ist der SC-P MERLIN im Fuhrpark einer jeden Einheit zu finden. Zur Sicherung der MERLIN-Einheiten ist diesen der FAV-BUSTER zugeteilt. Diese können den Gegner auch auf größere Entfernung bekämpfen und eignen sich als schnelle Eingreiftruppe. Im Streitkräfteamt wird erwogen, den Pionieren auch den HG-12 ANGEL zur Verfügung zu stellen. Mit diesem schweren Selbstfahrgeschütz können die eigenen Stellungen erfolgreich verteidigt werden, auch stark befestigte Basen des Gegners können zerstört werden.

Für den Transport der Truppenkontingente steht der SC-T PROVIDER bereit. Bedingt durch seine vielfältigen Einsatzmöglichkeiten werden die Pioniere auch mit dem TLAV-INVADER ausgerüstet. Der Verlauf des Krieges kann es erfordern, auf amphibische Truppenteile zurückzugreifen. Ein reibungsloser Ablauf der Logistik wird durch den Einsatz des TLAV-INVADERS sichergestellt. Auch in den eisigen Ebenen des Nordens wird er kämpfende Einheiten begleiten.

Um eine schnelle Verlegung kleiner Pioniergruppen zu ermöglichen, werden zur Zeit Piloten im Gebrauch des CAS-



FIREBIRD unterwiesen.

Somit können z.B. Kampfgruppen mit speziellen Aufträgen blitzartig in ihre Verfügungsräume eingeflogen werden, um von dort aus selbständig weiter vorzugehen.

Die sich in diesen Tagen formierende Pioniertruppe rekrutiert sich nur aus ausgesuchten Freiwilligen. Sobald unter der Führung von Katai Yanga der Truppenkader gebildet und trainiert worden ist, werden erste Einsätze in das Planungsstadium gehen. Während der Dauer der Operationen wird Katai Yanga seine Beobachtungen taktischer wie auch persönlicher Art in Form eines Gefechtsberichtes auf ein Mikroband sprechen.

Dieses wird dann dem Streitkräfteamt zur Auswertung überlassen werden.

Ende des Auszuges ...

## **KAPITEL 2**

### **DIE FEUERTAUF**

Ein Kriegstagebuch

von

KATAI Wildart Yanga

Kommandierender Offizier des 1. Pionier Bataillons

#### **EINTRAG 01.02.184 n.Z.**

Heute wurde der erste Bataillons-Appell des 1. Pionier Bataillons durchgeführt. Die ersten 500 Freiwilligen standen in fünf Kompanien aufgeteilt auf dem Gelände des Ausbildungslagers und lauschten der Rede eines Gesandten des Streitkräfteamtes. Dieser schilderte die allgemeine Kriegslage nüchtern und sachlich als sehr bedenklich, Skynet-Titan ist ein furchtbarer Gegner für die drullische Zivilisation. Der Krieg wird nicht mehr allein durch den Einsatz der R-1 DEMON Kampfroboter gewonnen werden können. Deshalb werden nun auch Kampfeinheiten, bestehend aus Drulliern, ausgebildet. Der Gesandte des Streitkräfteamtes bedankte sich im Namen von Ratsführer Gideon und des gesamten Drullischen Rates bei den Männern für ihren Einsatz und wünschte ihnen für die Zukunft viel Glück.

Ich habe den Eindruck, wir werden sogar viel Glück zur Bewältigung unserer zukünftigen Unternehmungen nötig haben.

#### **EINTRAG 02.02.184 n.Z.**

Ich habe mich den Männern als ihren Kommandeur vorgestellt, gleichfalls als meinen Stellvertreter den Ordonnanzoffizier Quwe sowie den Neokatai Decras. Die 1. Kompanie werde ich selber führen. Sie ist in der Tradition der alten Drullischen Armee für Sondereinsätze vorgesehen.

Die Ausbildungsziele wurden angesprochen: hohe geistige und körperliche Belastbarkeit, hohe Motivation, sichere Anwendung der Waffen, richtiges taktisches Verhalten und der Wille zum Erfolg. Die Männer sind alle noch sehr jung, keiner ist über dreißig Jahre alt. Sie haben sich meist unmittelbar nach dem Ende ihrer technischen Ausbildung freiwillig gemeldet. Die älteren Techniker sind alle in der Kriegsproduktion tätig. Neokatai Decras ist ein alter Berufssoldat, der ebenso wie ich bei der Legio Imperia ausgebildet wurde. Er liegt schon richtig mit seiner Behauptung, wir hätten zwar idealistische Freiwillige, aber noch lange keine schlagkräftige Truppe.

### **EINTRAG 05.02.184 n.Z.**

Die Einheit hat ihren ersten Mann verloren! Nein, nicht durch einen Unfall oder Desertion...

Heute drang mit Wehgeschrei die Familie des Soldaten Kores in mein Büro ein, die ihren Sohn aus der Truppe entfernen wollte. Soldat Kores hat sich durch „Werber“ des Streitkräfteamtes anwerben lassen, offenbar hat dabei der Alkohol eine wesentliche Rolle gespielt. Wie mir Dr. Shai, unser Truppenarzt, mitteilte, hat der dauernde Konsum alkoholischer Getränke durchaus schon Spuren im Organismus des Soldaten Kores hinterlassen. Ich habe den Mann deshalb aus dem Dienst entlassen und Ersatz angefordert.

### **EINTRAG 08.02.184 n.Z.**

Die letzten Tage habe ich zusammen mit meinem Stellvertreter Quwe für den organisatorischen Teil wie Einkleidung, Unterbringung der Soldaten und die Einteilung der Kampfgruppen verwendet. Die für spezielle Operationen wie Fernaufklärung, Spionage u.ä. vorgesehene 1. Kompanie wird für diese Ziele ausgebildet. Großen Wert legen wir wie bei allen Kompanien auch auf eine militärische Grundausbildung. Die 2. Kompanie wird im Gebrauch

unserer CAS-FIREBIRD Helikopter unterwiesen. Diese Kompanie wird in einer 24-Stunden Alarmbereitschaft ihren Dienst ausüben. Die 3. Kompanie wird vorwiegend Sicherungsaufgaben und Patrouillen am Rand der Eiswüste durchführen. Zu diesem Zweck verfügt die Kompanie über den FAV-BUSTER.

In den flachen Ebenen der Eiswüste wird die 4. Kompanie für schnelle Operationen mit dem TLAV-INVADER vorbereitet. Die 5. Kompanie ist für Instandsetzungsaufgaben, Reparaturen und den Bau von Depots und Stellungenanlagen zuständig. Sie verwenden dazu den SC-P-MERLIN.

Die für heute angesetzte Schießausbildung mit Handfeuerwaffen auf ausrangierten R-1 DEMON hätte fast zum Tode von Neokatai Decras geführt.

Als Leiter der Schießausbildung hatte Neokatai Decras den Soldaten Tagun wegen seiner schlechten Trefferquote angebrüllt, als dieser gerade ein neues Magazin in seine Waffe schob. Aus der Waffe des durch Decras Wutausbruch unsicher reagierenden Soldaten Taguns löste sich ein Schuß, der den Neokatai nur knapp verfehlte und zwischen seinen Stiefeln einschlug. Nach der Dienstordnung sind auf dem Schießstand die Befehle und Anweisungen im ruhigen Ton zu erteilen. Ich habe darüber mit Decras gesprochen, der in Zukunft sein Temperament zügeln wird. Für den Soldaten Tagun wird der Vorfall keine Konsequenzen haben.

## **EINTRAG 12.02.184 n.Z.**

Thema der Ausbildung ist in diesen Tagen der „Sturm und Einbruch in befestigte Stellungen des Gegners“. Bei einem Angriff auf ein von meiner Gruppe verteidigtes Gebäude explodierte die am Koppeltgurt befestigte Übungshandgranate des Soldaten Ralis. Dr. Shai hat die Brandwunde sofort behandelt. Im Ernstfall allerdings wäre wohl die komplette Gruppe der Angreifer ausgefallen, da die Handgranaten ausschließlich in den dafür

vorgesehenen Tragebeuteln mitgeführt werden dürfen, um Unfälle dieser Art zu vermeiden. Seit diesem Vorfall behandeln die Soldaten Waffen und Kampfmittel mit größerer Vorsicht.

### **EINTRAG 20.02.184 n.Z.**

Die letzte Woche hat der 1. Kompanie viel abverlangt. Orientierungsmärsche nach der Karte und ein vier Tage andauernder Kampfeinsatz in einem unwirtlichen Gelände wurden in Zusammenarbeit mit der 4. Kompanie durchgeführt. Die 4. Kompanie sorgte für die Feinddarstellung. Die Männer der 1. Kompanie machten Fortschritte, es gelang ihnen, einige INVADER in einen Hinterhalt zu locken und diese unter Beschuß zu nehmen. Jeder der INVADER hat anschließend mehrere Treffer durch Übungsmunition aufgewiesen. Neokatai Decras hat seine Männer gelobt, was bei ihm selten vorkommt. Doch einige saubere Treffer auf Einheiten des Gegners haben die Stimmung des alten Kämpfers schon immer gehoben.

### **EINTRAG 24.02.184 n.Z.**

Die v ergangenen Tage dienten dem Reinigen von Waffen und Gerät und der wohlverdienten Ruhepause. Diese bei den Soldaten beliebte Zeit endete am heutigen Morgen. Die Helikopter der 2. Kompanie haben eingeteilte Kommandotrups der 1. Kompanie befördert und im Einsatzraum wie geplant abgesetzt. Der Soldat Angam hatte seine Handfeuerwaffe nicht gesichert, aus der sich während des Fluges ein Schuß löste und an der Decke des Hubschraubers seine Spuren hinterließ. Wir stürzten nicht ab, weil der R-1 Trainerpilot die Maschine übernahm und abfing. Diese Maßnahme (mit dem Trainerpiloten) dient der Sicherheit der auszubildenden Piloten. Ich habe den Soldaten Angam streng zurechtgewiesen.

Am Ende des Tages ereignete sich noch ein Zwischenfall, für den ich verantwortlich bin. Die Helikopter befanden sich im

Anflug, um die Kommandotrupps der 1. Kompanie wieder aufzunehmen. Um unseren Standort zu zeigen, schoß ich eine Leuchtrakete ab. Leider war dies nicht, wie in solchen Fällen üblich, eine weiße Leuchtrakete. Durch meine Verwechslung bedingt stieg eine rote in den Himmel, was nach den Signalzeichen der Armee schon immer den sofortigen Abbruch des Unternehmens bedeutete. Mein Stellvertreter Quwe hat geistesgegenwärtig durch den Kommunikator Sprechkontakt mit den schon abdrehenden Kampfhubschraubern aufgenommen und den Irrtum aufgeklärt. Auf dem Rückflug schienen die Rekruten sehr erheitert zu sein, besonders der Soldat Angam.

### **EINTRAG 30.02.184 n.Z.**

Die 1. Kompanie übt jetzt verstärkt die Luftabwehr mit Hilfe von Fliegerfäusten und der „Little Flash“. Anfliegende F-7 MOSQUITO Attrappen werden zu 80 % getroffen und abgeschossen. Auch unter den Bedingungen einer Übung ist dies keine schlechte Trefferquote. Natürlich werden wir versuchen, diese noch zu erhöhen. Neokatai Decras hat während des Geländedienstes die Tarn- und Geräuschdisziplin der 1. Kompanie gesteigert. Die Männer sind in der Lage, sich lautlos und unsichtbar an ein Zielobjekt heranzuarbeiten.

### **EINTRAG 03.03.184 n.Z.**

Gestern haben die 1. und 2. Kompanie des Pionierbataillons einen Befehl des Militärischen Oberkommandos erhalten. Beabsichtigt ist es, in der nördlichen Eiswüste einen Spionagesender zu installieren, der die von Skynet-Titan an seine Truppen ausgehenden Befehlscodes entschlüsseln soll. Wir hoffen Kenntnis, von Skynets Absichten zu erlangen. Der Sender wird nicht permanent arbeiten, sondern nur dann, wenn Skynet-Titan Befehle an seine Einheiten übermittelt.

Die 1. Kompanie wird in einer Stärke von 50 Mann mit 5

FIREBIRDS der 2. Kompanie in die nördliche Eiswüste geflogen und an einem geeigneten Ort abgesetzt werden. Von dort aus wird die 1. Kompanie bis an den Rand der Eisberge vorstoßen, den Sender aufbauen und dann den Rückmarsch antreten, um von dem Helikopter wieder aufgenommen zu werden. Es handelt sich also nicht um einen Kampfauftrag, die Feindberührung ist zu vermeiden. Um diese Aktion zu erleichtern, wird die Luftwaffe im hohen Norden schwere Angriffe auf Fabrikationsanlagen von Skynet fliegen, um PVA-Verbände abzulenken. Die zeitliche Dauer der Operation „Feuertaufe“ ist von den Bedingungen und Ereignissen abhängig, die die 1. Kompanie vorfinden wird. Mein Stellvertreter Quwe wird auf unserem Stützpunkt verbleiben und für diese Zeit die Befehlsgewalt haben. Abgesehen von ernststen Notfällen ist für die Dauer des Einsatzes Funkstille angeordnet.

#### **EINTRAG 06.03.184 n.Z.**

Beim Studium der Karten unseres Operationsgebietes war die große geographische Abgelegenheit auffallend. Dieser Umstand ist für unser Vorhaben günstig. Bei Aufrechterhaltung der Tarnung und mit etwas Glück wird der Auftrag auch für eine junge Truppe wie die unsere zu bewältigen sein. Heute Mittag wurden 50 Mann der 1. Kompanie für den Einsatz ausgesucht. Nach einer eingehenden Besprechung haben die Männer Waffen und scharfe Munition empfangen.

#### **EINTRAG 08.03.184 n.Z.**

Der gestrige Tag diente dem Überprüfen der persönlichen Ausrüstung. Die Helikopter haben uns heute nach einem ruhigen Flug vier Stunden weit in den Norden geflogen. Nach dem Absitzen der Einheit habe ich sie in einen 40 Mann starken Haupttrupp und in einen 10 Mann starken Spähtrupp aufgeteilt. Der Spähtrupp wird in Marschrichtung vor uns das Gelände aufklären und uns seine Beobachtungen übermitteln. Aus Gründen

der Sicherheit habe ich für beide Gruppen den Nachtmarsch angeordnet. Am Tage werden wir im Schutze der Tarnplanen ausruhen.

### **EINTRAG 10.03.184 n.Z.**

Hier oben im Norden ist es um diese Jahreszeit noch sehr kalt. Die Gruppe ist froh, während der kältesten Nachtstunden zu marschieren. Dr. Shai, der uns mit vier Sanitätern begleitet, hat die Männer vor schnell entstehenden Kälteschäden gewarnt. Tatsächlich haben Kälteschäden, angefangen von einer einfachen Erkältung bis hin zu schweren Erfrierungen, in der fernen Vergangenheit die Vernichtung ganzer Armeen bewirkt. Dank unserer Thermo-Uniformen und der isolierenden Tarnplanen sind solche Gefahren für uns erheblich reduziert worden.

### **EINTRAG 11.03.184 n.Z.**

Der Spähtrupp hat Alarm ausgelöst. Gegen Mittag wurde ein von Norden anfliegender Skynet-Patrouillenflug gesichtet. Es handelte sich um einen XF-7 MOSQUITO, der den sofort abgetarnten Spähtrupp nicht bemerkte und nach Osten weiterflog.

### **EINTRAG 13.03.184 n.Z.**

Ich bin sehr beunruhigt, da eine Katastrophe angenommen werden muß. Der Kontakt mit dem Spähtrupp ist gestern abgebrochen. Die Kommunikatoren des Spähtrupps können wohl nicht alle zur gleichen Zeit ausgefallen sein. Die Männer sind deshalb sehr nervös. Unser Marschtempo wurde gesteigert, um den vermuteten Standort des Spähtrupps morgen zu erreichen.

### **EINTRAG 14.03.184 n.Z.**

Wir haben den Spähtrupp gefunden. Die Männer sind alle tot. Acht Soldaten liegen noch so, wie sie sich zum Schlafen hingelegt hatten. Die beiden aufgestellten Wachen haben wir etwas abseits



zwischen den Felsen gefunden. Die Handfeuerwaffen fehlen, ebenso ein Teil ihrer persönlichen Ausrüstung, Kleidung und Munition. Am schlimmsten aber ist die Tatsache, das jedem einzelnen der Kopf abgetrennt wurde, diese waren nicht auffindbar.

Dr. Shai hat die Toten untersucht. Die Leichen wiesen Schußverletzungen von Projektilwaffen, aber auch schwere Hieb- und Stichverletzungen auf. Insgesamt ist dies für einen Angriff von R-1 DEMON vollkommen atypisch. Die Männer sind fassungslos. Decras flucht unentwegt. Rekrut Angam erlitt einen Nervenzusammenbruch. Ein Sanitäter mußte ihm ein Beruhigungsmittel injizieren. Neokatai Decras schreit etwas von einem prähistorischen Krieg in einem prähistorischen Land. Dies ist völlig richtig, offenbar haben wir einen Gegner, mit dem wir nicht gerechnet haben.

### **EINTRAG 15.03.184 n.Z.**

Eben hat mich Dr. Shai um eine Unterredung unter vier Augen gebeten. Wie ich erfuhr, hat Dr. Shai vor den Studium der Medizin eine ethnologische (völkerkundliche) Ausbildung absolviert. Nach seinen Angaben war die Kopfjagd bei den früher in diesem Gebiet lebenden Kais üblich. Dieses als ausgerottet geltende Volk wurde während der degenerierten „Brot und Spiele“-Epoche von den Drulliern gnadenlos bejagt. Der Hinweis Dr. Shais deckt sich mit einigen dunklen Erzählungen meiner Kindheit, die ich lieber vergessen würde.

### **EINTRAG 16.03.184 n.Z.**

Die Toten haben wir aus hygienischen Gründen begraben. Dr. Shai bestand darauf. Ich hoffe, sie später mit Hilfe der Helikopter bergen zu können. In unmittelbarer Nähe des letzten Lagers unseres vernichteten Spähtrupps hat Decras die Spuren einer größeren Gruppe Kais gefunden. Die Spuren führen in Richtung Nordwesten auf die schneebedeckten Berge zu. Um die

angeschlagene Moral der Truppe wieder anzuheben, habe ich mich entschlossen, die Kais zu verfolgen und zu stellen. Es ist wichtig, wenigstens die geraubten Waffen wiederzubekommen. Wir hoffen die Kais durch einen Gewaltmarsch einzuholen. Die Männer sind grimmig entschlossen, den Tod ihrer Kameraden zu rächen.

### **EINTRAG 18.03.184 n.Z.**

Die Spuren der Kais führten auf ein am Rande des Gebirges gelegenes altes, schwer zerstörtes Fabrikgebäude zu. Nach der Aufklärung der Zugänge hatte Neokatai Decras vier Kampfgruppen zu je 10 Mann eingeteilt. Bei Anbruch der Dunkelheit erfolgte von vier Seiten eine schnelle, lautlose Annäherung an das Gebäude. Um Mitternacht erteilte ich durch Abschießen einer alles erhellenden Leuchtrakete den Befehl zum Angriff. Wir fanden nach dem Einbruch in das Gebäude eine 13 köpfige Kaigruppe vor. Obwohl überrascht, leisteten sie doch erbitterten Widerstand. Dabei fand der Soldat Keran durch einen Schuß in den Oberkörper den Tod. Soldat Tepur starb, als ein bereits für tot gehaltener Kai aufsprang und ihm ein Messer in den Rücken stieß. Ich habe den Kai daraufhin mit einem Kopfschuß ausgeschaltet. Nach dem Einteilen der Wachen haben sich die erschöpften Männer schlafen gelegt.

### **EINTRAG 19.03.184 n.Z.**

Auch wenn Dr. Shai als Ethnologe an den Kais sehr interessiert ist, bieten diese doch auch in ihrem jetzigen Zustand einen furchterweckenden Anblick. Ihre Haare sind schwarz, reichen bis zu den Hüften und sind in unzählige Zöpfe geflochten. Die oberen und unteren Zahnreihen sind spitz zugefeilt. Bekleidet sind sie mit Teilen aus der Ausrüstung unseres Spähtrupps sowie Fellen und uralten Uniformteilen aus der „Brot und Spiele“-Epoche. Wir haben unsere beiden Toten begraben und marschieren seit dem

Mittag, um unseren ursprünglichen Auftrag auszuführen. Der Doktor hat übrigens eines der langen Kai-Messer für seine Sammlung mitgenommen. Auch Decras hat sich mit einem Exemplar ausgerüstet. Wie er sagte, allerdings nicht um es an die Wand zu hängen oder in eine Vitrine einzuschließen.

### **EINTRAG 21.03.184 n.Z.**

Nach dem Eintreffen in unserem Zielgebiet wurde der Sender von unseren Experten aufgebaut und aktiviert. Er befindet sich in einer Erdspalte, die wir mit kleinen Gesteinsbrocken verschlossen haben. Jetzt befindet sich die Gruppe auf dem Rückmarsch nach Süden.

### **EINTRAG 24.03.184 n.Z.**

Aus unserem geordneten Rückmarsch ist eine hektische Flucht geworden. Gestern entdeckte uns ein Patrouillenflug der PVA, der die Gruppe angriff und dabei vier meiner Männer schwer verletzte.

Mit Hilfe der „Little Flash“ gelang es uns, den Flieger abzuschießen, der am Fuße der Berge brennend zerschellte.

In der Erwartung weiterer Angriffe habe ich ein Notsignal an unser Hauptquartier gesendet und unsere Position benannt. Wenn das Signal unsere Basis erreicht hat, müssen wir hier noch 5 Stunden überleben, dann sollten unsere Maschinen über dem südlichen Horizont erscheinen. Die Gruppe hat sich kreisförmig eingegraben und abgetarnt. Die Verwundeten stöhnen. Die Männer haben Angst und sind sehr gereizt.

### **EINTRAG 25.03.184 n.Z.**

In der Nacht landeten die Helikopter der 2. Kompanie und haben die Gruppe aufgenommen. Die Verwundeten wurden zuerst ausgeflogen. Die Erleichterung der Soldaten ist spürbar. Decras sagte mir noch, er wolle eine ganze Woche schlafen und

saß danach schnarchend in seinem Sicherheitsgurt.

### **EINTRAG 30.03.184 n.Z.**

Der Sender arbeitet erfolgreich. Leider konnten die aufgezeichneten Sendungen nur bedingt verwendet werden. Unsere Dechiffrier-Experten haben den Code nur teilweise entschlüsseln können.

Heute morgen habe ich vom Streitkräfteamt eine Belobigung erhalten. Desweiteren wurde mir mitgeteilt, daß auf dem Gelände unserer Basis ein Technologiezentrum errichtet werden soll. Damit haben wir die Möglichkeit, unsere Bataillionsausrüstung nach unseren Erfordernissen zu modifizieren und zu vervollständigen. Die Bauarbeiten sollen in wenigen Wochen beginnen. Morgen kommen Beauftragte des Streitkräfteamtes, um über eine Umstrukturierung meiner Kompanien zu diskutieren. Dadurch soll eine noch höhere Effizienz meiner Männer für die Zukunft gewährleistet sein. Wie mir beim Frühstück heute morgen Quwe sagte, soll ich mich einfach überraschen lassen. Das gedenke ich zu tun.

## **“Yanga’s Skorpione”**

### **Die Schlacht an der Goldmeerküste II**

---

Thomas Jakowatz : Autor, Idee, Konzept  
Jörg Martin Paashaus : Autor & additionalen Ideen

## **KAPITEL 1**

### **Die Besprechung**

Mit einem leisen und satten Klang schloß sich die Vakutür hinter Katai Yanga.

Sofort, in der Zeit, die ein Auge braucht, um einmal zu blinzeln, hörte schlagartig der Stimmenlärm in der großen Messe auf. Fünfhundert Augenpaare hefteten sich schlagartig an die wohlbekannte Gestalt ihres obersten Vorgesetzten.

In seiner langsamen, ja fast gemächlichen Art erreichte Wildart Yanga das Rednerpult.

Seine Unterarme auf das Pult gestützt, schaute er einmal in die Runde der Halle und hatte jetzt die Aufmerksamkeit eines jeden, der anwesend war.

Yanga kräuselte die Stirn, bot seinem ungestümen Herzen Einhalt und konzentrierte sich auf seine Rede.

Ein Jahr, hallte es durch seinen Kopf, ein Jahr habe ich nur gehabt, um diese Truppe aufzubauen. In diesem einem Jahr habe ich schon 16 Männer im Kampf verloren. Gut, wir haben gesiegt, aber das, was unsere Männer für eine große Schlacht gehalten haben, war nichts als ein Geplänkel. In einem Jahr war aus einem Haufen von fünfhundert Männern das mächtige, aus Drulliern bestehende, 1. Pionier Batallion geworden. Er schaute in die Runde, sah bekannte, weniger bekannte Gesichter und befühlte den schriftlichen Befehl, den er in seinem Uniformrock verborgen trug.

„Kameraden!“

„Heute morgen erhielten wir vom Oberkommando der Legio Imperia den Befehl, unser gesamtes Truppenkontingent in Richtung der Goldmeerküste in Bewegung zu setzen.“

„Vor etwa einer Stunde hat die PVA mit starken maritimen Kräften eine Infanterieanlandung an den Katz'hul Klippen durchgeführt.“

Ein Raunen durchflutete den Raum und einige Rekruten zeigten beunruhigte Gesichter. Yanga betätigte am Rednerpult einen Knopf und hinter ihm erflamte eine Holoprojektion einer topographischen Karte des Küstenabschnittes.

„Diese Aufnahme wurde von SpaceSatControll vor 15 Minuten hierher übertragen. Wie Sie hier sehen, hat die PVA an drei Stellen, ALPHA, DELTA, ZULU, die Küste betreten und auf jeder einen Brückenkopf errichtet. Die Küstenverteidigungsanlagen sind zu 80 % mit der ersten Angriffswelle vernichtet worden. Diese Stelle hier, bezeichnet als OMEGA, bildet den Brückenkopf einer neuen Variante des Demon R-1, eines Fallschirmjägermodells. Wie Sie sehen, kopierte Skynet-Titan unsere eigene Truppengattung und brachte sie mit Erfolg zum Einsatz. Neokatai Wergers Bunker wurde in den ersten Sekunden von Bombern vernichtet und kaum war die Explosion verhallt, landeten die Fallschirmjäger. Sie brachen in die Stellung ein und hebelten sie aus. Einige Offiziere mit tragbaren MillOP Konsolen halten in diesem Moment die angrenzenden Stellungen. Es wurde ein Stoßkeil von der PVA in Richtung des Hauptkomandobunkers gebildet. Dreimal wurde er abgewehrt. Jetzt fliegen von Norden G-2 Giant Transporter an. Ihre Stärke beträgt 120 Stück. Von der See her unter starkem Feuerschutz der Schiffsartillerie gedeckt, halten Amazon Transportschiffe auf die Küste zu. Das hoch im Norden stehende Legio-XIX Korps ist zur Stunde vollständig überrannt worden. Tristinus ist mit seiner 34. in das 63. Panzerkorps der PVA hineingeraten. Zur Stunde steht es unentschieden. In 10 Minuten werden die 48. Crusader und das 12. Buster Korps in den Kessel geworfen, um einen Sperriegel zu errichten. Maßgebliches Ziel der Skynet-Titan Operation ist es, die drei großen Fabrikationsanlagen für Panzer und Computertechnologie zu erobern. In einer Stunde werden von den Fabriken parallel an der Küste Invader Luftkissenboote anlanden und auf den Industriekomplex vorstoßen.“

„Unsere Aufgabe wird es sein, zwischen den Fabriken und den anlandenden Invader-Truppen Stellung zu beziehen, die PVA zu vernichten und dann im Norden den herannahenden Truppen aus den ALPHA-, BETA-, ZULU- und OMEGA-Stellungen entgegenzutreten, um sie solange aufzuhalten, bis das 12. und 13. gepanzerte Infanteriekorps uns ablösen wird.“

„Für die zweite Aufgabe wird verlangt, daß eine kleine Kommandoeinheit mit EXOSkeleton Anzügen in den OMEGA Kessel fliegt und versucht, Katai Barlok aus seinem Bunker zu befreien. Das hat oberste Priorität. Desweiteren sind alle, die vom Technischen Personal überlebten, auszufliegen. Drei Transporthubschrauber stehen für diese Aufgabe bereit.“

„Freiwillige?“

Decras Arm flog, kaum hatte Yanga dieses Wort gesagt, hoch und seine dröhnende Baßstimme durchflutete den Raum: „Neokatai Decras steht ihnen zur Verfügung Katai.“

Seine Augen beobachteten seine neben ihm sitzenden Männer, gemeinsame Zustimmung war darin zu sehen. Alle schauten ihn an, ein jeder gab ein kurzes Nicken von sich.

„Katai, Decras 3. Kommandotruppe steht freiwillig zur Verfügung.“

Yanga nickte: „Bewilligt Decras. Sie und Ihre Männer machen sich sofort bereit. Finden Sie sich in 20 Minuten in der Helikopterbasis mit ihren Männern ein. Unterwegs bekommen Sie ein Briefing, wie es im Zielgebiet aussieht, viva SpaceSatControll. Ihr Codename lautet Vulcan.“

Decras und sein Trupp sprangen auf und traten aus ihrer Sitzreihe heraus. Im Marschschritt verließen sie, mit Decras an der Spitze, den Saal.

Yanga ergriff wieder das Wort: „So meine Herren, folgende Truppenkontingente bereiten sich auf die Abreise vor:

1. und 2. BUSTER-Einheit, alle im Moment einsatzbereiten ANGEL-Geschützeinheiten. Sowie alle gepanzerten Pionier-



einheiten. Abmarsch und Verladen der Truppen muß in drei Stunden abgeschlossen sein. Der Flug in das Zielgebiet wird 1 Stunde betragen. Meine Herren, viel Glück. Begeben Sie sich auf Ihre Stationen.“

Yanga wandte sich vom Pult ab und verließ durch den seitlichen Eingang die Versammlungshalle. Hinter der Tür wartete ungeduldig seine Ordonnanz Quwe. Yanga richtet sofort das Wort an ihn: „Ist mein Kommandohelikopter schon bereit zum Abflug?“ Quwe tippte etwas in seinen Kommunikator, der ihm um den Hals hing und nickte dann bestätigend zu seinem Kommandeur. „Screaming Eagle startbereit.“

„Gut, in einer halben Stunde möchte ich in der Luft sein. Die Pioniereinheiten starten als erste und werden 2 Kilometer vor dem Fabrikkomplex auf der alten Imperiumsstraße abgesetzt.“

„Diese wird blockiert und dort ist der anrückende Feind in ein Gefecht zu verwickeln.“

„Die BUSTER-Einheiten werden nordwestlich der Stelle abgesetzt, zusammen mit den gepanzerten Pioniereinheiten. Sobald der Gegner auf unseren Widerstand stößt, greifen die Einheiten hinterrücks die PVA an. Die ANGEL-Geschützeinheiten werden im Norden Sperrfeuer gegen die PVA Truppen legen, die aus dem Brückenkopfgebiet vordringen. Ein Geschwader CAS FIREBIRD-Hubschrauber wird die Stellung der Pioniere im Erdkampfgebiet decken. Geben Sie diese Order an die Kommandanten der einzelnen Einheiten. Ich selber werde mich jetzt an Bord meiner Maschine begeben.“ Yanga entließ mit einem kurzen Nicken Quwe und betrat sein Büro.

Sein Büro war einfach eingerichtet. Es enthielt drei Sessel für Gäste. Einen großen Schreibtisch, den ein Computer zierte (Yanga haßte Computer und benutzte sie nur widerwillig). Er setzte sich und rief seine Ordonnanz. Der R-1 Roboter betrat den Raum: „Katai?“

Yanga lehnte sich zurück: „Meinen Kampfanzug in den

Kommandohelikopter!“ Der R-1 verbeugte sich und verließ den Raum. Yanga entspannte sich etwas. Seine Gedanken glitten zurück durch die Zeit.

Er gedachte des Morgens, an dem sein VidiCom schellte und er die Abkommandierung empfing; sein erstes Kommando, etwas, worauf er sich seit 26 Jahren vorbereitet hatte.

Geboren als Sohn unprivilegierter Eltern lernte er schon früh, daß das Leben ein einziger Kampf ist. Keine Privilegien zu haben bedeutete, selber zu arbeiten, tagaus, tagein zu schuften, während andere dem Nichtstun frönten.

Seine Eltern schufteten und tranken sich zu Tode, und ein kleiner zwölf Jahre alter Junge kam ins staatliche Waisenheim. Dort lernte er schnell, daß es besser ist, auszuteilen als einzustecken. An Sebastos erinnerte er sich immer noch, nach all diesen Jahren. Ein großer feister Junge, dreckig, verwahrlost und ein hundsgemeiner Schweinehund.

Es war im Speisesaal, eintausend Sitzplätze, eintausend Kinder und ausgerechnet von ihm, dem Neuling, wollte er das Essen. Jeden Tag die Hälfte war seine Forderung. Und zur Unterstreichung seiner diplomatischen Fähigkeiten schlug Sebastos ihm die Faust ins Gesicht.

So etwas war dort an der Tagesordnung, denn die Waisenhausleitung wollte sehen, wer sich unterwarf und untergeht, oder wer sich verteidigt. Denn nur die härtesten Waisen bekamen die Chance, sich an der Legio Imperia Akademie zu immatrikulieren.

Er schlug ihn also ins Gesicht, so wie es sein trunkener Vater immer getan hatte.

Sein Vater, eine für ihn mächtige Gestalt, die ihn immer nur in Furcht versetzt hatte. Solange wie er zurückdenken konnte, waren das die einzigen Gefühle, die er seinem Vater entgegenbrachte. Bis dieser große Mann immer mehr dem

Alkohol verfiel und so seinem Sohn beibrachte, daß auch er sterblich war.

Und so lernte er, daß das, was groß und mächtig erscheint, elendig in einem schmutzigen Bett verrecken kann.

Sebastos war ein Drull und somit war hinter der großen gewalttätigen Erscheinung ein Lebewesen, das verwundet werden kann. Etwas, das Schmerz empfindet. Etwas, das blutet. Wildart traf der Schlag unerwartet. Seine Nase brach mit einem Geräusch, das durch den Eßsaal häßlich echote.

Der Schlag brachte ihn rückwärtig auf den Tisch. Die Wucht des Angriffes ließ ihn auf der anderen Seite herabfallen und dabei riß er Bestecke und Teller mit sich herab. Sebastos packte einen herumstehenden metallenen Stuhl und sprang mit einem Satz auf den Tisch, ihm hinterher.

Mit einem Triumphschrei hob er den Stuhl, um dem Neuen den Rest zu geben.

Yanga sah seinen Widersacher, seinen Feind über sich aufgerichtet, bereit im nächsten Moment zuzuschlagen. Die Angestellten noch Jahre weit, Sekunden entfernt. In seinem Augenwinkel, gleich neben ihm links, glitzernd in der Neonbeleuchtung des Saales, seine Rettung. Sebastos holte tief Luft und schwang den tödlichen Gegenstand mit einem Seufzer herab. Yanga warf sich nach links, spürte den Luftzug an seinem Hinterkopf und griff nach seinem Retter. Er war so fixiert auf diese Tat, daß sein Bewußtsein nicht den hellen Klang registrierte, als der Stuhl mit Wucht auf den Boden schellte. Er sah nicht, wie Sebastos, durch den wuchtigen Schlag verursacht, den Stuhl aus seinen Händen verlor. Ein anderes Kind schrie, als der Stuhl vom Boden abfederte und es in das Gesicht traf.

Sebastos schaute ungläubig auf die Stelle, wo gerade noch der Neuling seinen Kopf darbot. Als sein Sehorgan, kombiniert mit logischem Denken, die Absicht des Jungen übermittelte. Sein Mund öffnete sich weit für einen stummen Schrei. Yanga packte

das Fleischermesser. Er packte es, so wie er es schon tausende Male mit anderen Messern getan hatte. Sebastos sah einen weißen Blitz durch die Luft auf sich zu schnellen, singendes Metall.

Auf einmal war alles so leicht.

Heh, wollte er sagen. Ich bin in Ordnung, Leute. Er hat vorbei geworfen. Nur merkwürdigerweise entwickelte, zu seinem Erstaunen, sein Körper ein Eigenleben. Er blickte in die Runde der bleichen Gesichter, Gesichter die starr waren vor ....

Entsetzen?

Er blickte in die Augen seines Feindes und sah nur Genugtuung in ihnen.

Ein Gefühl, das auch er sehr gut kannte.

Das Stehen fiel ihm schwer und er fiel hart nieder auf sein Gesäß. Sein Hemd war feucht und Flüssigkeit netzte den Boden rings um ihn herum.

Langsam dämmerte ihm die Wahrheit, die Wahrheit dessen, was geschah, und tief in seinem Herzen sammelte sich ein dunkler Fluch. Aber keine Silbe trat über seine Lippen hinaus. Als Sebastos nach hinten umkippte, das Fleischermesser tief in seinem Halse steckend, blickte er Yanga weiterhin unvermittelt ins Auge, vor Haß lodernd, flammend sein Blick. Selbst als sein Kopf auf den schmutzigen Boden aufschlug und seine Augen ganz weit aufsprangen. Den Blick leerend, schaute der Mörder dem gewordenen Mörder fest ins Angesicht und starb.

Die eintretende Ordonnanz riß Yanga aus seinen Erinnerungen.

„Was?“, flüsterte er heiser.

„Verzeihung, Katai. Ich habe mich um Ihre Kampfmontur gekümmert. Sie liegt an Bord der „SCREAMING EAGLE“ bereit und Ihr persönlicher Kommandotrupp unter der Führung von Ordonnanz Quwe erwartet Sie an Bord.“

„Gut, gut.“ Yanga raffte sich aus dem Sessel auf, strich seine

Uniform glatt und trat durch die Tür seines Büros nach draußen.  
Der Hubschrauber wartete.

## **KAPITEL 2**

### **Flug Vulcan**

Decras und seine zwölf Leute hasteten den Gang hinunter in Richtung der Turbolifte, die in alle Stockwerke der Basis führten.

Noch immer stach den Angehörigen der Pioniere der Geruch von frischer Farbe in die Nase. Die Basis war vor einem Jahr in Bau gegangen. In einer Rekordzeit von 2 Monaten wurde der zehntausend qm große Basisbereich im Norden der Hauptstadt Neo-Beldahr erbaut. Hier auf dem Gelände gab es für die Pioniere alles, was eine eigenständige militärische Einheit zum Operieren brauchte.

Die 500 Männer des 1. Pionier Batallion teilten sich neuerdings auf in:

- Eine 100 Mann starke gepanzerte Pioniereinheit.
- Die 100 Mann des Taktischen Kampf Kommandos (TKK).
- Die Pionier Fahrbereitschaft mit 50 Mann Personal.
- ANGEL-TAK mit zwanzig Geschützen und 50 Mann.
- Die BUSTER-Einheiten mit 100 Mann und Fahrzeugen.
- Die 50 Mann der 1. Fliegenden Pioniere (Flying Scorpions).
- Und zuletzt die 30 amphibischen Fahrzeuge der INVADER Kompanie.

Die Basis war sternförmig angelegt worden, mit dem Hauptquartier des Führungsstabes um Katai Yanga in der Mitte der Basis, dem Forschungs- und Fabrikationszentrum, dem Hospital und den Wohnraumsektionen.

Kreisförmig um die Zentrale verteilt, die einzelnen Kasernen der verschiedenen Truppengattungen.

In einer davon befand sich die TKK. Decras Truppe war die 3. der ersten TKK Einheiten. Unterwegs zu ihrer Kaserne hasteten die schweißüberströmten Männer durch die Gänge und erreichten in einer Rekordzeit von sechs Minuten ihre Unterkünfte.

Schwer atmend rissen die Soldaten ihre Spinde auf und

entnahmen Kommunikator, Waffenbeutel, Erste-Hilfe-Behälter und wechselten die Uniform gegen einen speziellen Overall, der in den EXOSkeleton Anzügen getragen wurde. Dies alles dauerte keine vier Minuten. Noch zehn Minuten auf der Uhr.

Decras hatte unterwegs den Technikern signalisiert, daß sie in die EXO-Kammer unterwegs waren. Ein Knopfdruck öffnete die Tür und die Kommandos liefen auf ihre Anzüge zu, wo schon je zwei Techniker auf sie warteten.

Die EXO-Anzüge hatten das Aussehen wie übergroße DEMON-R-1. Zwei Meter hoch ragten sie in die Halle empor. Ein Mann, normale Größe bis 1,80 Meter vorausgesetzt, paßte bequem in diesen Anzug hinein.

Die Taschen wurden zu Füßen der Anzüge fallengelassen und die Männer bestiegen die EXOs. Sofort wurden von den Technikern dieselben verschlossen. Im Inneren des Helms glitten Meßfühler und Sonden über die Stirn der Soldaten und verbanden sie mit der zentralen Schnittstelle, die sie befähigte, den Anzug zu bewegen.

Decras spürte den Druck auf seiner Stirn lasten und aktivierte mit einer Zungenbewegung das Helmcockpit. Sofort tauchte vor seinem inneren Auge die Umgebung der Halle auf. Automatisch und gedankenverloren nahm er einen Rundum-Check an der Maschine vor.

MECHANISCHE KONTROLLE ABGESCHLOSSEN: 100 %

HEADUP DISPLAY: 100 %

COMPUTER CHECK: 100 %

Die Techniker hatten währenddessen die Taschen geöffnet und brachten die „Little Flash“ links und rechts neben dem Kopf in ihren vorgesehenen Halterungen an.

WEAPON CHECK: 0 %

MUNITIONSZUFÜHRUNG NICHT MÖGLICH / CHECKEN!

Einer der Techniker schloß das Munitionsversorgungssystem, welches sich am Rücken des Torsos befand, an die Waffen an.

WEAPON CHECK: 100 %

ENERGIE: 100 %

Decras schob gedanklich die Energie auf 5 % und bewegte Arme und Beine des EXOSkeleton. Ein Techniker signalisierte „Alles O.K.“

Er aktivierte den Kommunikator:

„Führer einsatzbereit. Erbitte Bestätigung.“

Er öffnete für jeden seiner Männer einen separaten Funkkanal.

Die Bestätigungen prasselten auf ihn ein. Er drehte die Lautstärke etwas leiser.

„Helibasis, erbitten Zutritt. Sonderflug Vulcan.“

„Roger, 3. begeben Sie sich zu Plattform 6.“

„Roger, unterwegs.“

Decras erhöhte seine Energie um 10 %, hob grüßend die Hand und schritt auf den Gang hinaus in Richtung der Plattform 6.

Seine Männer hinter sich im Schleptau.

## **Plattform 6**

Auf der Plattform standen die drei CAS-FIREBIRD Helikopter bereit und die Piloten nahmen die letzten Überprüfungen vor. An Bord der WEASEL 1 beugten sich Pilot Wardga und sein Pilot Rai über die taktische Karte des Zielgebietes.

Wardgas Finger zeigte auf eine kleine gelbe Raute. „Diese ist der Bunker von Barlok. Im Zielgebiet befinden sich Panzer, massenhaft DEMON R-1 und mit einigen RAVEN oder MOSQUITO Flugzeugen haben wir eventuell auch zu rechnen. Wie würdest du vorgehen, Rai ?“

„Ich würde die Funkleitstelle, die sich in diesem Gebiet befindet, zerstören. Damit sind die Blechfratzen ohne Koordination! Skynet braucht 20 Minuten, um einen neuen Stand durch Techniker errichten zu lassen. In dieser Zeit reagieren alle PVA in diesem Gebiet als einzelne Individuen und sind so in ihrer Reaktionszeit im Nachteil. Da unsere Leute massiert vorgehen, sehe ich kein



Problem mit unserem Angriff. Schnell rein, schnell raus!“

Wardga nickte erfreut darüber, daß sein junger Kopilot die Situation richtig analysiert hatte. „Ja, so könnte es gehen.“

Der Kommunikator sprang quäkend an: „Kommando auf der Plattform.“

Wardga öffnete einen Kanal zu Decras: „Guten Morgen, meine Herren. Je vier Mann in einen Helikopter. Der Kommandierende bitte zu mir an Bord.“

Zischend glitt die Seitentüre auf und vier Gestalten nahmen Platz an Bord. Ein weiteres Zischen, und auf der Steuerkonsole verwandelte sich ein rotes Licht in ein grünes.

„Rai, bringen Sie uns auf den Weg.“

## **Weasel 1**

Dämmerungsanbruch.

Dicht über dem Boden der Landschaft drei dunkle Schatten, die einen eigenartigen Tanz vollführten. An Bord der Maschinen hatten die Piloten allerhand zu tun, um den aus Norden hervorbrechenden Suchstrahlen auszuweichen. Diese Strahlen wurden auf dem Cockpit Display als ein roter Punkt angezeigt, der pulsierend größer und kleiner wurde. Würde einer jener tastenden Strahlen das gesamte Cockpit ausfüllen, so wären sie entdeckt.

Die Piloten rissen ihre Maschinen zehn Meter über dem Boden in Links- und Rechtskurven, nahmen jedes Tal, jede Senke als Deckung. Vor Anstrengung waren ihre Gesichter wie Masken erstarrt.

Wardga war in ein Gespräch mit Neokatai Decras vertieft.

Er erläuterte dem Soldaten, wie es im Zielgebiet aussehen würde und fügte seine eigene Analyse der Situation zum Kommentar hinzu. Im Kommunikator herrschte Stille, als Decras über ihre taktische Vorgehensweise nachdachte.

Er schaltete nochmals die Karte an, schaute prüfend über die Symbolik der gegnerischen Einheiten und kam zu einem Entschluß.

So würde es funktionieren.

Er bestätigte dem Piloten, nach seinem Plan vorzugehen. Ankunftszeit minus 15 Minuten.

## **Barloks Bunker**

Barlok schwitzt heftig in seinem Kampfanzug und er fühlte sich benommen durch die Hitze. Innerhalb der letzten 10 Minuten war die Temperatur im Inneren des Bunkers um 15 Grad angestiegen. 46 Grad zeigte das Thermometer an. Die Haupteingangstür war mittlerweile in einen weißglühenden Zustand übergegangen. Seit zehn Minuten arbeiteten die DEMON daran, sich durch die Tür zu brennen. Die Blechbüchsen hatten wohl keine Atomgranaten mehr, um sie zu zerstören. Er hatte wohl noch ein paar Minuten Zeit, bis sie hereinkämen.

„Power on.“

Seine MillIOP Konsole sprang wieder an, der Bildschirm leuchtete auf. Er betrachtete die Darstellung auf dem Schirm. Die Situation hatte sich etwas geändert. Große Teile der PVA marschierten nach Norden. Tristinus mußte wohl noch dort aktiv sein.

Um seinen Bunker waren nur noch wenige Truppenkontingente der PVA verteilt. Gerade soviel, wie nötig waren, um ihn einzunehmen. Der zehn Kilometer entfernte Brückenkopf wurde befestigt. Die Kriegsmarine der PVA hatte sich mittlerweile nach Süden in Marsch gesetzt.

Die PVA-GIANT Transporter waren auf den Rückflug zu ihren Basen im Norden. Die Panzerverbände und DEMON-Einheiten sammelten sich südlich seiner Position. Es lag auf der Hand, daß diese Verbände den Fabrikkomplex einnehmen sollten. Die südlich angelandeten INVADER Verbände hatten schon die Hälfte der Entfernung zu ihren Zielen zurückgelegt.

„Power off.“

Er drehte sich um und betrachtete die Tür. Noch ein paar Minuten und er war endlich erlöst.

## **Weasel 1**

„Machen Sie sich bereit, wir setzen in 120 Sekunden auf. In sechs Kilometer Entfernung, 244° Kompaßkurs liegt die Funkleitstelle. Danach Kompaßkurs 13° und in elf Kilometer Entfernung der Bunker.“

Die Helikopter nahmen eine V-Stellung ein und schwebten herab. In dem Moment, wo die FIREBIRDS fast den Boden berührten, öffneten sich die Kabinentüren und die Männer der Decras Gruppe stürmten aus den Maschinen. Sofort starteten die Helis wieder durch und verschwanden in der Dämmerung. Rai steuerte die WEASEL 1 in einem leichten Süd-Ost Kurs zu einer Lichtung, die in einem kleinem Waldgebiet verborgen lag. Dort sollten die Maschinen auf den Befehl zum Bergen der Truppe warten.

## **Decras Gruppe**

Decras sah die Helikopter in der Morgendämmerung verschwinden. Für einen kurzen Moment überfiel ihn das Gefühl einsam zu sein, bis Hawe seine Schulter berührte.

Er orientierte sich an der Karte und die Gruppe machte sich auf. Decras erhöhte die Energiezufuhr auf 85 % und mit einer Geschwindigkeit von 60 km/h sprinteten die Kommandos über die zerpflegte Erde des Schlachtfeldes. Überall registrierten sie die Spuren des Kampfes und oftmals mußten sie über riesige Bombenkrater springen.

„Hawe, wir teilen uns. Sie übernehmen den Leitstand. Ich kümmere mich um die Truppen.“

150 Meter vor dem Leitstand stoppten beide Gruppen und verbargen sich in einem Bombentrichter. Noch immer waren sie unentdeckt. Die Wärmeisolierung der Anzüge funktionierte tatsächlich. Decras traute diesen Anzügen immer noch nicht so ganz über den Weg. Dafür hatte er zu viele Unfälle, verursacht

durch die EXOs, gesehen.

Er schob sich an den Rand des Kraters heran und schaute auf den Leitstand herab. Der Leitstand bestand aus einem massiven Funkturm und dem Kommunikationsstand am Fuße des Mastes. Er sah einen Kommunikationsdroiden, mehrere DEMON R-1 und drei AD-5 BLITZ Flugabwehrpanzer. Hinter dem Droiden befand sich sein erstes Ziel, der Steuercomputer.

Er glitt zurück und instruierte seine Männer.

Die Männer stellten sich auf, immer noch gedeckt vom Kraterrand.

Die Energie auf 100 %, sprangen die Kommandos aus dem Stand 15 Meter in die Höhe und aktivierten das Zieldisplay. Die „Little Flash“ hämmerten los und verwandelten mit der ersten Salve den Leitstand sowie den Droiden in Fetzen von Metall. Unfähig, koordiniert vorzugehen, schalteten die PVA-DEMON auf Eigeninitiative um und versuchten, die Pioniere unter Feuer zu nehmen. Vergebens richteten sie die Waffen in die Höhe, durchschnitt mit Plasmastrahlen die Luft. Aber jetzt waren die Kommandos schon vom Sprung zurück auf dem Boden gelandet. Harmlos glitten die Strahlen über sie hinweg.

In Decras Visier bildete sich die Silhouette eines BLITZ ab und er zerschloß mit einer langen Feuergarbe den Tank des Panzers. Die Druckwelle der Detonation erfaßte Decras und ließ ihn taumeln. Protestierend heulten die Servos auf, um seinen Stand zu stabilisieren. Metall und Feuer überschüttete Drullier und Maschinen. Der zweite BLITZ Panzer wurde von der Druckwelle erfaßt und umgeworfen, einige der DEMON R-1 durch herumfliegende Metallpartikel zertrümmert. Ein Schrei hallte in seinen Ohren.

„Decras, Rommul ist getroffen.“

Die Überlebenden PVA-Einheiten wurden in Sekunden zur Strecke gebracht.

Decras trat auf Rommul zu und sah sofort, daß dem jungen

Rekrut nicht mehr zu helfen war. Ein Plasma Schuß hatte ihn direkt in die Brust getroffen. Die EXOs waren sehr gut gegen Projektilbeschuß gepanzert, aber keine Panzerung der Welt hielt einem 10000 Grad heißen Plasmastrahl stand. Selbst eine Vakutür konnte der Hitze nur Minuten widerstehen.

„Trad und Kyle, ihr nehmt Rommul in eure Mitte.“

Die beiden Pioniere hoben den Leichnam ihres Kameraden auf.

„13° Nord, meine Herren, wir haben ein Rendezvous.“

Hell brachen die Strahlen der Sonne über dem Horizont und tauchten die Männer in ein diffuses rosavioletes Licht. Decras korrigierte den Kurs und mit Marschgeschwindigkeit rannten sie ihrer Bestimmung entgegen.

## **Barloks Bunker**

Gedämpft hallte der Klang der Explosion von draußen in den Bunker herein.

Barlok, benommen durch die Hitze, schaute auf. Er betrachtet die Vakutür. Flüssiges Metall tropfte von ihr auf den Boden herab.

Urpötzlich hörte das schneidende, sirenenhafte Geheule des Plasmastrahlers auf. Das preßluftartige Hämmern von Stoners „Flash“ Waffen drang von außerhalb herein. Prasselnd prallten Projektile von der Außenwand des Bunkers ab. Und dann war Stille. Er bemerkte, wie die Temperatur im Bunkerinneren herabsank. Taumelnd kam er hoch und betätigte in ausbrechender Panik die Notsprengung der Vakutür. Jetzt oder nie. Eine Sirene heulte klagend auf, während eine Stimme vorschlug, sich von der Tür zu entfernen, weil in zehn Sekunden die Sprengung erfolgen würde.

Barlok schaffte es noch, seinen völlig ermattenden Körper hinter die Konsole in Deckung zu bringen, als die Tür detonierte.

Flüssiges Metall flog durch den Raum und zerriß den Bildschirm und Teile der Konsole. Ein Stück fraß sich in seine Schulter rein und er schrie auf, mehr ein Stöhnen. Frische Luft wehte ihm ins

Gesicht. Jemand kam auf ihn zu. In einer weiteren Anwendung von Panik tastete er nach seiner Waffe. Er hatte sie verloren. Heiße Tränen des Frustes rollten seine Wangen herab.

Zwei starke Arme ergriffen ihn, er schaute auf und fing an zu schluchzen. Pioniere, sie holten ihn heraus.

Eine synthetische Stimme erklang aus dem EXO-Anzug: „Bitte bleiben Sie ruhig, Katai. Die Hubschrauber sind unterwegs, wir werden gleich ausgeflogen. Ich gebe ihnen jetzt eine Injektion gegen die Schmerzen. Sie haben im Schulterbereich eine schwere Brandverletzung. Ich werde Sie jetzt erstversorgen.“

Aber Barlok konnte ihn nicht hören, seine Trommelfelle waren geplatzt durch den Druck der Explosion. Er fiel in Ohnmacht. Starke Arme brachten ihn aus seinem fast vorbestimmten Grab zu den Lebenden zurück.

## **Decras Gruppe**

Decras stand aufrecht in der Morgenbrise und betrachtete das eingefallene Gesicht von Barlok, der auf einer Bahre aus Tarnplanen ruhte. Hawe versorgte die schlimme Schulterverletzung so gut es ging. Er betrachtet aufmerksam den Horizont und hielt Ausschau nach den WEASEL Helikoptern, oder schlimmer noch, nach Flugzeugen der PVA-Luftwaffe.

Er war müde, seine Anzugenergie auf 40 % gesunken und er hatte 2/3 seiner Munition verbraucht. Zweitausend Schuß Munition verschossen. Hätten sie unterwegs nicht die drei Raketenwerfer der PVA-Patrouille entliehen, hätten sie nicht so leicht die Truppen rund um den Bunker vernichten können. Ein wirklich klassischer Überfall. Aber ohne die Koordinierung waren die Gegner keine wirklichen, jedenfalls nicht für seine Kommandos.

Aber dieser unkoordinierte Gegner hatte Trad mitten im Sprung mit einem Raketenprojektil getroffen und ihn auf zehn Quadratmeter Fläche verteilt.

Rekrut Andrianos bekam einen Plasmatreffer in den

Munitionsbehälter und verschwand in einer Wolke aus Feuer, Metall und Blut.

Olexandras kam aus dem Sprung so unglücklich auf einer Bunkerruine auf, daß er sich die Rippen brach. Dank des sofort in den Anzug gepumpten Schaumstoffes, der den Oberkörper ruhigstellte, konnte er sich wenigstens ohne fremde Hilfe bewegen.

Über dem Horizont fielen die Helikopter auf ihre Position herab. Er seufzte auf, es ging nach Hause.

## KAPITEL 3

### Yangas Skorpione

#### **Screaming Eagle**

Mit einem irren Kreischen hob die SCREAMING EAGLE und ihre fünf begleitenden FIREBIRDS in den Morgenhimmel. Es war exakt 2 Stunden und fünfundvierzig Minuten her, seit Yanga den Befehl zum Aufbruch gegeben hatte. Die Verladung seiner Einheit war planmäßig vonstatten gegangen.

Als er durch die Basis geschritten war, auf dem Weg zu seinem Helikopter, bemerkte er, wie schon beim letztenmal, daß in dem für einen Außenstehenden Tohowabohus vollkommene Ruhe bei seinen Leuten vorherrschte. Bei all diesem Geschrei blieb der Eindruck von absoluter Professionalität haften.

In riesige GIANT-Transporter wurden schwere MERLIN-Baueinheiten verladen. PROVIDER, vollbeladen mit zuversichtlichen Pionieren, stellten sich in Reihe auf, um ebenso verladen zu werden.

Die EAGLE erreichte den nördlichen Transportflughafen. Yanga beobachtete, wie die ersten Transporter sich in die Luft erhoben.

In ihrem zugewiesenen oberen Luftraum würden diese Maschinen in Warteposition gehen.

Er beugte sich zu seinem Piloten Rewtaris vor und signalisierte, hier auf der Stelle treibstoffsparend zu schweben.

Drei FIREBIRDS seines Begleitschutzes legten sich abschirmend um seine Position herum. Die verbliebenen zwei Helikopter flogen in weit auseinanderliegenden Kreisen um seinen Verband, lauernd.

Er öffnete den offiziellen Funkkanal und lauschte einen Moment dem Geräusche- und Stimmenwirrwarr. Die Hälfte des Transportverbandes war nun oben.

Quwe tippte Yanga auf die Schulter: „Katai, die WEASEL Einheit befindet sich auf dem Rückflug. Sie haben drei Tote und zwei Verletzte. Einer der Verletzten ist Katai Barlok. Er erlitt schwere



Verbrennungen im Schulterbereich, seine Trommelfelle sind geplatzt und er ist in einem schweren Erschöpfungszustand. Sie werden ungefähr in einer Stunde hier auf dem Stützpunkt landen.“

Yanga nickte: „Schicken Sie die DEATH-Einheit ihnen entgegen. Ich habe keine Lust, sie jetzt noch durch Zufall zu verlieren.“

Quwe nestelte an seinem Kommunikator herum und sprach mit der Basiszentrale. Er wandte sich wieder Yanga zu: „DEATH-Einheit wird in 4 Minuten starten.“

Pilot Rewtaris wandte sich zu Yanga herum: „Sie sind alle oben, Katai.“ Yanga schaltete seinen Kommunikator an: „Meine Herren, öffnen Sie jetzt den Umschlag mit der Beschriftung XT3. Sie werden dort Ihre Einsatzbefehle detailliert vorfinden. Die einzelnen Einheiten begeben sich jetzt auf ihre Sammelpositionen.

Sobald sich der Jagdschutz über unseren Sammelstellen befindet, das wird in 10 Minuten der Fall sein, beginnen Sie mit dem Anflug auf die ihnen zugewiesenen Positionen auf ihrer Landkarte. Viel Glück!“

## **Gepanzerte Pioniere**

An Bord von zehn GIANT-Transportern verteilt raste die 1. gepanzerte Pioniereinheit (DIGGING STING BEES) kurz BEES genannt, ihrer Position entgegen.

Der Kommandeur der BEES war Hannibal Cassius. Cassius beugte sich in seinem PROVIDER mit seinem Stellvertreter Polux über eine großflächige topographische Karte seines Einsatzgebietes. Dargestellt war eine lange Straße, die alte Imperiumsstraße, die vom Fabrikkomplex in einer geraden Linie durch Wüstengebiet bis an die Küste verlief, wo sich früher einmal eine Verloaderampe für Schiffe befand. Ungefähr in der Mitte der Karte, wo die Ausläufer des vom Norden vorstoßenden Artisgebirges mit der Straße und der ehemaligen Trigan-Oase zusammenstieß, sollte er mit seinen Leuten eine Auffangstellung

errichten.

Die PVA-INVADER Einheiten waren von dieser Stelle noch 2 Stunden entfernt. Er selber würde in einer halben Stunde auf der Straße landen können. Sie blieben etwa anderthalb Stunden, um etwas in den Sand zu setzen. Er lachte. So sollte es sein.

## **BUSTER-Einheit**

Langsam zogen die acht GIANT-Transporter, die die BUSTER-Truppen enthielten, eine langgezogene Schleife über ihrer vorgesehenen Landeposition. Sie befanden sich jetzt vier Kilometer südlich der Trigan Oase. Pilot Barbas brach aus der Formation aus und ging in einen langsamen Sinkflug über. Er drosselt die Geschwindigkeit und fing die Maschine zehn Meter über dem Boden ab. Er drosselt die Geschwindigkeit weiter, bis er fast Landegeschwindigkeit erreichte. Sein Kopilot drückte ein paar Knöpfe und die Verlademeister im Laderaum öffneten die große hintere Rampe.

Der auf einem Schlitten befestigte Planierpanzer wurde in Position geschoben.

Barbas beobachtete seine Position auf der Radarkarte und sprach: „Achtung, 20 Sekunden bis Abwurf.“

20, 15, 10, 9, 8, 7, Haltebolzen wurden gelöst, 6, 5, der Sprengmechanismus entschert, 4, 3, 2, ein Finger legte sich über den Auslöser, 1, Abwurf.

Donnernd sprang der Schlitten mit dem Panzer über die Laderampe herab. Taumelnd flog der Schlitten durch die Luft, fast augenblicklich öffnete sich der Bremsschirm und stabilisierte den Flug. Krachend prallte der Schlitten auf den Sand auf und rutschte 800 Meter weit bis er zum endgültigen Stillstand kam. Die Stille der Wüste wurde sofort wieder unterbrochen, als ein Helikopter sich herabsenkte und die Besatzung des Planierpanzers mit sich brachte.

Die Laderampe schloß sich sirrend, als die GIANT wieder Höhe

gewann. Barbas schaltete seinen Kommunikator ein und sprach Yanga an: „Katai, hier Quattro-Triple, Paket überbracht, Geschenk in fünfzehn Minuten ausgepackt.“

„Roger, Quattro-Triple, sobald Paket geöffnet, Party steigen lassen.“

Barbas unterbrach die Verbindung und sprach über die interne Kommunikation: „Achtung an alle Besatzungen, bringen Sie Ihre Maschinen in Landeposition, wir werden im Vier-Minuten-Abstand landen, sobald die Piste erstellt wurde. Achtung an die BUSTER-Fahrer, fahren Sie sofort nach der Landung zügig von der erstellten Landepiste, um die planmäßige Ausladung zu gewährleisten.“

Unten in der Wüste hatten die vier Männer der Besatzung den Planierpanzer aus dem Schlitten befreit und starteten die Maschine. Ratternd zog der Panzer durch den Sand und hinterließ eine fünf Meter breite betonierte Trasse.

Der EXCALIBUR-Panzer war das neueste Modell und der Stolz der Pioniere. Er ist in der Lage, ein 400 Meter langes Stück Trasse herzustellen. Am vorderen Aufbau sind vier Walzen befestigt, die den Sand begradigten, während im hinteren Aufbau das Betonierelement seine Tätigkeit verrichtete. Der Beton ist innerhalb von zwei Minuten vollkommen durchgehärtet. Und die hergestellte Trasse läßt sich sowohl als Straße oder Landepiste verwenden. Sein heutiger Einsatz ist seine Feuertaufe.

Als der Panzer seinen Betontank geleert hatte, war hinter dem Panzer eine Landepiste entstanden. Der Fahrer schaltete die Maschine ab und startete das auf dem Dach befindliche Funkfeuer.

Links neben Barbas leuchtete ein Signal auf. Er justierte den Peilempfänger. „Meine Herren, ‘Showtime’! In numerischer Reihenfolge Landung durchführen.“

Er richtete seinen Kurs in Richtung des Funkfeuers aus und brachte seine Maschine auf Parallelkurs. Er schaltete die Klappen auf 30° und setzte zur Landung an.

## **Screaming Eagle**

Quwe beugte sich zu Yanga herüber. „Verzeihung Katai, die BUSTER-Einheiten nehmen jetzt die Landung vor.“

„Hat SpaceSatControll die feindlichen Verbände entdeckt?“

Quwe tippte mit dem Finger auf die Karte: „Hier befindet sich jetzt der INVADER-Verband, er wird in circa 55 Minuten auf unsere Stellung an der Oase treffen. Die CAS-FIREBIRD-Massierung ist in ihrer Startposition hinter dem Artisgebirge.

Sie können innerhalb von 3 Minuten in das Kampfgeschehen eingreifen. ANGEL-TAK bezieht in diesem Moment ihre Stellung, um die nördliche Zufahrtsstraße zum Komplex zu verriegeln. Feuerbereit in 23 Minuten.“

Yanga meldete sich wieder zu Wort: „Was ist mit den GLADIATOR-Panzern, die das Streitkräfteamt uns unterstellt hat? Sie sollen doch die ANGEL-TAK unterstützen.“

„Sie werden in 13 Minuten landen und dann ausgeladen. Die Bedienungseinheit, die die GLADIATOREN steuern, haben sich geweigert, so nahe an PVA-Truppen zu landen, geschweige denn zu kämpfen. Das Streitkräfteamt hat uns Grünschnäbel, frisch von der Akademie, geschickt. Richtige Video Jockeys. Haben einen richtigen Aufstand gemacht, bis Neokatai Hicks einem, der mit seinem Blaster herumfuchtelte, in den Arm geschossen hatte. Dann war Ruhe an Bord. Die restlichen vier traurigen Gestalten sind in die Bordtoilette gesperrt worden. Das ergab die zeitliche Verzögerung. Die Besatzung des Transporters bietet sich an, die Bedienung der MillOP Konsole zu übernehmen.“

Yanga schüttelte traurig den Kopf. Ein unerbittlicher Feind soll zurückgeworfen werden und die Herren Militärs schicken ihm eine Idiotentruppe. Es war zum Haareraufen.

„Bestätigen Sie der Besatzung ihren Vorschlag. Danken Sie ihnen in meinem Namen, sie haben eine Flasche bei mir gut.“

Verdammter Krieg! Kinder zu schicken!

## Whirlwind

Die Whirlwind war eine betagte ehemalige FIREBIRD-Ausführung und hatte schon viel Schlachten geflogen. Ihr Pilot Krang und sein Kopilot Maximus waren ein perfekt aufeinander eingespieltes Team. Vor 3 Monaten wurden sie zu den Pionieren versetzt. Beide waren in einer experimentalen Hubschrauberstaffel ausgebildet worden, am Anfang des Krieges. Wissenschaftler wollten herausfinden, ob ein Pilot ein Gegner war für MillOP gesteuerte Feindfahrzeuge.

Auf Grund mangelnder Erfahrung, veralteter Simulatoren aus der Altvorderen-Zeit, hatten die jungen Rekruten keine Chance. Nur Krang, Maximus und ein paar andere hatten diese Begabung. Die Begabung intuitiv, ja fast traumtänzerisch eine Maschine zu fliegen und so gewagte Manöver zu fliegen, daß eine PVA-Maschine nicht mehr mitkam. Nach dem Scheitern des Projektes wurden die verbleibenden „Flieger“ als Trainer für MillOP Konsolen umgeschult und die Dossiers kamen zu den Akten. Bis Katai Yanga diese Dossiers wieder ausgrub und sie zu sich holte.

Krang flog in achttausend Meter Höhe auf die ungefähre Position des INVADER-Verbandes zu. Maximus schaute angestrengt auf den Auffassungsschirm, der von der Kanzel ausgehend einen Winkel von 45° erfassen konnte. Maximus sagte: „Wir sind in dem richtigen Quadranten, aber wo sind sie.“

„Achte lieber mal auf Staubentwicklung!“

Maximus justierte etwas am Display und spielte nervös mit der „Orgel“. Dieses war der Feuerleitstand des Helikopters. War ein Ziel oder mehrere Ziele auf dem Auffassungsschirm, konnte der Kopilot auf eine von dem Bordcomputer unterstützte Kampfansicht auf seinem Helmvisier umschalten. Alles, was er dann anschaute, konnte unter Feuer genommen werden. Auf der „Orgel“ gab es zehn Knöpfe.

Jeder löste eine bestimmte Waffe oder eine Verteidigungs-

maßnahme aus. Die Pionierflieger flogen ein modifiziertes Modell des CAS-FIREBIRD. Die Pioniervariante trug vier 35 mm Gatling-Revolverkanonen mit sich. Zwei an den Außenträgern und zwei unter der Pilotenkanzel. Acht Raketenstreuwärfer, Kaliber 50 mm, die je zur Hälfte an den Außenträgern befestigt sind. Die Pioniervariante verfügte über größere Reichweite und war dank des flexiblen Rotorsystems etwas agiler als der Serientyp.

„Hab sie! 2 Kilometer entfernt unter uns. Gehe etwas tiefer, damit ich sie besser auf den Schirm kriege. Achtung, Zentrale, haben Feindverband gesichtet. Gebe Position durch.“

Marximus drückte einen Schalter nieder und der Computer berechnete die exakte Position und funkte sie zur Basis. Krang verringerte die Motorleistung, brachte die Nase etwas höher und die Maschine blieb fast augenblicklich in der Luft stehen. Er drosselte soweit den Motor bis der Helikopter mit einer Sinkgeschwindigkeit von 35 m/sec niederging. Der Cockpitschirm wurde rot. Ein Summer ertönte.

„Raketenstart!“

Marximus, ganz die Ruhe selbst, blickte auf den Schirm.

„Drei Stück kommen direkt auf uns zu. Impact (Zusammenstoß) in 25 Sekunden.“

Marximus schaltete auf Kampfmodus um, und in seinem Visier tauchten die Raketen und der Verband als Ziele auf. Noch 23 Sekunden.

„Links weg, 3000 tief, Nase gerade.“

Krang ließ die Maschine links wegkippen, die Kanzel weiterhin auf die Raketen gerichtet, und fing sie 3000 Meter tiefer wieder ab.

Noch 8 Sekunden. Rote Rauten um die Raketensymbole zeigten Vernichtungsentfernung an. Marximus drückte die vier Auslöser der Gatlings und vor dem Helikopter legte sich ein Vernichtungsschirm aus Projektilen. Es donnerte dreimal, als die Raketen explodierten.

„Bodennähe, sofort.“

Während der Helikopter von dem Verband wegdrehte, öffnete der Kopilot einen Schacht am hinteren Teil der Maschine. Sobald die Whirlwind ihr Heck dem Feind darbot, klinkte Maximus eine Luftmine am Fallschirm aus.

„Acht weitere Starts.“

Er betätigte mehrere Schalter und Leuchtbomben und Täuscher wurden nach hinten abgeschossen. Drei Raketen wurden vernichtet, als sie die herabschwebende Mine passierten und der Näherungszünder die Mine auslöste.

Die Druckwelle ließ die Whirlwind einen Moment schwanken. 15 Meter über dem Wüstenboden fing Krang die Maschine ab. Sofort fing er an, komplizierte Flugmanöver in die Luft zu zeichnen.

„Drei Stück haben sich von den Leuchtbomben und Täuschern ködern lassen. Zwei noch im Spiel. Impact 18 Sekunden. Ich werfe jetzt nochmal eine Kombination, sofort die Maschine 90° Kurs ausbrechen, vielleicht können wir sie auskurven. Jetzt!“

Krang riß die Maschine nach rechts weg und beobachtete den Kompaß. Er richtete die Maschine nach 90° Kursabweichung wieder auf. Die Whirlwind hooverte über ein paar Bäume hinweg.

„Einer weg, einer im Spiel! Bist du nicht willig, so gebrauch ich Gewalt.“

Er schwenkte die äußeren Kanonen herum und versuchte, die verbleibende Rakete unter Feuer zu nehmen. 10 Sekunden. Raute rot, Raute schwarz, Raute rot, Raute schwarz. Die Zielelektronik bekam die Rakete nicht zu fassen. 6 Sekunden. Er paßte sich dem Rhythmus der Auffassung an und tippte im richtigen Moment die Feuertaste. Eine Stichflamme krönte seine Geschicklichkeit.

Er schaltet wieder auf den Auffassungsmodus und beobachtete sorgfältig den Schirm.

„Suchstrahlen negativ. Wir sind aus ihrem Feuerbereich heraus. Fliegen wir zurück zur Stellung.“

## **Digging Sting Bees**

Die Stellung war fast fertig aufgebaut. Die total erschöpften Pioniere hatten eine Stunde lang in der glühenden Hitze geschuftet. Das Thermometer zeigt 42 Grad an, im Schatten wohlgemerkt. Mehrere Männer waren mit Erschöpfung oder Sonnenstich zusammengebrochen. Sie mußten ambulant versorgt werden. Einer war von einem Quahla gestochen worden, einer hochgiftigen 15 cm großem Wurmart. Er wurde, unter schweren Krämpfen leidend, ins Pionierhospital geflogen. Sprengstoffexperten hatten ein Areal von der Größe eines Quadratkilometers vermint. Die in hinterster Front aufgestellten Werferbatterien würden vor dem Minenareal alles unter Feuer nehmen. Sie sollten dem Feind schon auf Distanz Schaden zufügen. An den Ecken der Stellung waren zwei schwere Betonbunker erbaut worden, sie hatten mehrere Plasmastrahler installiert und wurden von kleinen Lithiumreaktoren gespeist. Dazwischen mehrere Gräben für die Pioniere und kleinere Bunker, die rückstoßfreie Maschinenkanonen vom Kaliber 50 mm enthielten. Alle Stellungen waren so angebracht, daß sie überkreuzend den Feind unter Feuer nehmen konnten. Falls einer der Bunker oder eine der Stellungen vernichtet werden würde, ergab sich daraus kein toter Winkel für die Soldaten. Die Stellung hatte eine Breite von einem Kilometer erreicht, der wie ein Riegel von den Gebirgsausläufern bis zur Oase reichte. Falls der Feind versuchen würde, die Stellung zu umgehen, konnte er nur nach Süden ausweichen, und dort warteten die BUSTER. Ganz abgesehen von dem Kontingent der Helikopter, die im Gebirge mit laufenden Motoren auf ihren Angriffsbefehl warteten.

Cassius beobachtete mit einem Fernglas den Horizont. Noch konnte er nichts erkennen. Whirlwind hatte den Feind gesichtet und genau seine Position festgestellt. Da der Verband unter Sandschwaden teilweise verborgen lag, konnte man die genaue



Anzahl der Einheiten nicht exakt auf einen Punkt bringen. Moderne Technik!

Bald müßte der Verband über den Horizont kommen. Bald!

### **Screaming Eagle**

Die Screaming Eagle hatte vier Kilometer hinter der Stellung aufgesetzt. Yanga wollte während der Eröffnungspartie hier Quartier beziehen. Sein Begleitschutz hatte die Eagle in ihre Mitte genommen, während sein persönlicher Kommandotrupp rings um die Maschinen Stellung bezog und jetzt fortwährend den Horizont beobachtete. Yanga saß angelehnt in der rechten Seitentüre der Eagle und lauschte dem Klang der aus dem Kommunikator kommenden Stimmen. Hastige Befehle aus jungen Kehlen, die ruhige bestimmende Sprechweise eines Veteranen. Vollzugsmeldungen eines Rekruten an seinen Truppführer. Ein BUSTER verlor Hydrauliköl und die zynische Stimme des Fahrers verlangte Isoliermaterial. Sofort!

Und dann plötzlich, zuerst aus dem Äther und dann die kurze Landstrecke in Schallgeschwindigkeit überbrückend, der erste Schuß.

Langsam rollte er an die Screaming Eagle und ihre Begleiter heran. Yanga blickte Quwe in die Augen: „Es hat begonnen.“

### **Digging Sting Bees**

Cassius konnte die INVADER jetzt sehen, eine graue Masse, sich gegen den Horizont abzeichnend. Der erste Schuß, eine Mörsergranate, zerschellte harmlos am rechten Eckbunker. Polux beobachtete durch seinem Scanner die PVA-Truppen: „Circa dreißig Fahrzeuge. Truppen werden entladen. Pro Fahrzeug wohl an die 10 bis 12 DEMON Soldaten. Sie bringen Geschütze in Stellung. Typ Dragonsting. Damit liegt unsere Stellung in ihrer Reichweite. Cassius drehte sich um und betrat den Unterstand, Polux folgte ihm. Donnernd schlug in der Umgebung des

Unterstandes eine Granate ein. Schreie ertönten und erstarben.

„Polux, wenn die gegnerischen Truppen vorrücken, lassen Sie unsere Geschütze das Feuer eröffnen. Die Plasmastrahler nur im direkten Nahkampf, innerhalb des verminten Bereiches aktivieren. Liegt der Feind in Reichweite unserer Werferbatterien?“

Polux schaute auf die Anzeige des Scanner. „5.6 Kilometer Entfernung. Er liegt im Bereich unserer Werfer, Cassius.“

Cassius richtete seine Aufmerksamkeit auf den Feuerleitstand, der in einer Ecke des Unterstandes, geschützt durch Sandsäcke, stand.

Der Offizier, der den Stand bediente, schaute zu seinem Vorgesetzten auf.

„Feuer frei, nach eigener Wahl“, richtete Cassius das Wort an den leitenden Offizier. Dieser gab den Befehl an die Batterien weiter.

Ein rollendes Wummern ertönte, als die Werfer ihre tödliche Ladung in Richtung des Feindes abschossen.

Cassius trat an den Feuerleitoffizier heran und schaute auf die Karte, die SpaceSatControll aus dem Orbit herunterfunkte. Konzentriert betrachtete der Offizier den Kartenschirm. Kleine rote Markierungen wurden auf die Karte geplottet, die Einschläge der Granaten. Sie lagen etwa zweihundert Meter vor dem Fahrzeugverband.

Die erste Granatenserie bestand ausschließlich aus kleinen Spionagedrohnen, die an SpaceSatControll ihre exakte Position übermittelten, worauf die Station der Feuerleitstelle die Karte aktualisierte und die exakte Position der gegnerischen Truppen markierte. Nun hatte der Offizier eine exakte Darstellung des Standortes feindlicher Truppen auf der Karte.

Mit einem Lightpen (Eingabegerät in Form eines Stiftes) markierte er die Stellungen der PVA auf seiner Karte. Alles weitere wurde von den Ballistikcomputern seines Leitstandes berechnet. Die Markierung auf dem Datenscreen wurde mit dem

realen Standort der PVA übereingebracht, die Daten an die Werfer weitergegeben, die, mit den neuen Zielkoordinaten gefüttert, auf den Standort des Gegners feuerten.

Neue Einschlagsmarkierungen wurden auf die Karte geplottet. Alle Granaten lagen im Zielgebiet. Der Feuerleitoffizier berührte mit dem Stift auf dem Schirm ein Symbol und gab damit den Befehl zum Dauerfeuer.

Auf der Karte lösten sich einige Fahrzeuge aus dem PVA-Verband und rasten auf die Pionierstellung zu. Immer heftiger wurde der Beschuß, als Teile der INVADER-Einheiten auf die Stellung zugeworfen wurden. Einige INVADER-Symbole verschwanden von der Karte. Das Werferfeuer forderte seinen Tribut. Aber mit harter Münze wurde zurückgezahlt. Krachend explodierte ein Bunker in der Mitte der Stellung. Er wurde zum Grab von sechs Pionieren. Splitter überschütteten die Stellung. Rettungspersonal mit schwerem Gerät, dem heftigen Feindfeuer keine Beachtung schenkend, drangen über die Schützengräben bis zum Bunker vor und versuchten zu retten, was zu retten war. Vergebens.

Innerhalb von wenigen Minuten näherten sich die Invader bis auf drei Kilometer den Pionieren und lagen jetzt im Wirkungsbereich der Maschinenkanonen. Krachend schlugen die Projektile in die entgegenkommenden Fahrzeuge ein. Mehrere INVADER verschwanden buchstäblich von der Bildfläche, als sie explodierten. Nun aber hatten die Bunker ihre Positionen preisgegeben und wurden von einem wahren Geschoßhagel eingedeckt. Innerhalb von wenigen Sekunden endete das Artillerie-Duell zugunsten der agileren INVADER-Fahrzeuge. Tote und Verwundete lagen in den zerschossenen Stellungen. Die Hälfte seiner Geschütze und ihrer Besatzungen hatte Cassius verloren. Er befahl die BUSTER-Einheiten und FIREBIRD-Helikopter zum Angriff.

## **Whirlwind**

Der Hubschrauber flog dicht über dem Boden auf das

Schlachtfeld zu. Krang und seine ihm folgenden Kameraden bildeten die 3. Kompanie der 1. Pionierflieger. Seine Kompanie von insgesamt 6 Maschinen näherten sich von Nordosten her dem Schlachtfeld. Nach dem Beobachtungsflug von vorhin hatten sie ihre Maschine neu bestückt, aufgetankt und waren dann zu ihrer Kompanie gestoßen. Dort hatte Krang dann wieder das Kommando übernommen. Nun näherte sich die 8. Kompanie der „Flying Scorpions“ in acht Wellen dem Schlachtfeld. In Drei-Minuten-Abständen. Marxismus hatte alle Waffensysteme des Helikopters scharf gemacht und hielt Ausschau nach den INVADER-Truppen.

### **Digging Sting Bees**

Cassius hatte seinen Unterstand verloren. Ein Volltreffer einer Geschützgranate hatte den Unterstand getroffen. Hätte er nicht draußen, vor dem Unterstand, den Vormarsch der PVA beobachtet, wäre er genauso tot wie Polux und der Feuerleitoffizier. Die Druckwelle der Detonation hatte ihn durch die Luft gewirbelt und in einen Graben geschleudert. Zwei Rippen und sein rechtes Bein waren gebrochen. Während Sanitäter ihn versorgten, versuchte er, den zweiten Befehlsstand zu erreichen. Die verbliebenen Kanonenbunker verstummten. Sie waren entweder zerstört oder ihre Besatzung war gefallen. Gleißendes Licht tauchte den Graben für einen Moment in Helligkeit. Die Plasmastrahler nahmen den Gegner unter Beschuß. Das bedeutete, daß sie im verminteten Bereich angelangt waren. Innerhalb von Sekunden würden sie seinen Graben erreichen und ihn aufrollen. Cassius öffnete seine Uniform und zog einen Sender hervor. Er öffnete ihn und aktivierte den Minengürtel vor der Stellung. Sofort explodierten sämtliche INVADER, die sich im Minengürtel befanden. Die erste Welle der Angreifer kam zum Erliegen. Mit Hilfe eines Sanitäters richtete er sich auf und schaute über den Grabenrand. Fast die Hälfte der Minen war

explodiert und hatte die INVADER-Fahrzeuge vernichtet. Aber sofort merkte er, daß sie sich geopfert hatten. Die Fahrzeuge hatten einen Korridor geschaffen der nun von den anderen Einheiten ohne Gefahr genutzt werden kann. Er rechnete schon damit, wie DEMON R-1 Roboter durch den Korridor kommend seine Stellung stürmten.

## **Screaming Eagle**

Yanga hatte alles gesehen, was zu sehen war, und befahl den Aufbruch in Richtung des Schlachtfeldes.

Der Minengürtel war nun von DEMON zu überbrücken, die BUSTER-EINHEITEN waren mit den INVADER-Verband in Nahkämpfe verwickelt und die R-1 marschierten unangefochten auf die Stellung zu. Krächzend sprang der Kommunikator an und meldete eine weitere Tragödie. Die Hälfte der Flying Scorpions war durch RAVEN-Erdkampfflugzeuge abgeschossen worden und die andere Hälfte kämpfte um ihr Überleben. Nun blieben nur noch er und seine Helikopter zwischen der Stellung und den Fabriken.

## **Whirlwind**

Krang rang mit der Steuerung. In ein schweres Luftgefecht verwickelt, kämpften die Männer der „Flying Scorpions“ um ihr Leben. Aus heiterem Himmel griffen RAVEN-Einheiten die anfliegenden Helikopter aus dem Hinterhalt an. In sekundenbruchteilen waren zwölf Maschinen am Boden. Zerstört. Zwölf Maschinen von fünfzig mit 24 guten Leuten Besatzung. Vergangenheit.

Sofort stob der verbliebene Verband auseinander und lieferte den Düsenjägern einen gnadenlosen Kampf. Ihr Glück war, daß die RAVEN nicht für den Luftkampf erbaut wurde und die Helikopter die große Geschwindigkeit der Jäger jetzt mit der größeren Wendigkeit der FIREBIRDS begegnen konnten. Den Vorteil der modifizierten Helikopter bekamen die Jäger zu spüren.

Während das Standardmodell starre Kanonen hatte, waren die der Pioniere beweglich. So mußten sich die Piloten nur an die Hecks der Jäger hängen, ein kurzer Feuerstoß aus allen vier Revolverkanonen und die RAVEN war nicht mehr. Alle Vorteile eines Helikopters wurden genutzt. RAVEN-Maschinen zogen an Helikoptern vorbei, die auf einmal in den Schwebeflug übergingen, und die Bordschützen nahmen sie sofort unter Feuer.

Andere wurden abgeschossen, als sie sich an die Hecks der Helikopter setzten. Plötzlich schwangen die Revolverkanonen der Außenträger herum und die Jäger wurden selber zu Opfern.

Nach wenigen Minuten war die Sache entschieden. Scorpions: 30 Abschüsse. PVA: 14 Abschüsse. Zynische rechnete Krang das Resultat des Luftkampfes aus. Die Helikopter sammelten sich und flogen auf das Schlachtfeld zu.

## **Screaming Eagle**

Yangas Einheit griff in die Schlacht um die Stellung ein. Aus dem Kommunikator hörte er, daß die BUSTER-Einheiten schwere Verluste erlitten. Sie waren in Nahkämpfe verwickelt mit Einheiten, bei denen sie nicht mehr ihre Beweglichkeit ausspielen konnten. Mann gegen Maschine.

Einige INVADER hatten sich von der BUSTER-Einheit gelöst und schoben sich an die Stellung heran. Die Stellung bot ein Bild der Verwüstung. Bunker standen in Flammen. Schützengräben waren unter dem Druck der Detonationen eingestürzt. Immer noch flog Granate auf Granate der Werferbatterien dem Feind entgegen. Krachend schlugen sie in die DEMON-Infanterie, die sich durch den Minengürtel vorarbeitete. Aus noch intakten Gräben schlug ihnen heftiges Abwehrfeuer der Pioniere aus Handwaffen entgegen. Langsam aber stetig arbeitete sich die PVA-DEMON heran.

Schidai, Pilot einer seiner Sicherungshelikopter, zog die Maschine herab und sein Bordschütze zog eine Spur der Verwüstung über die anrückenden Truppen. Fast gleichzeitig

löste er alle Bordwaffen aus. Ein Schauer aus Raketen und Geschossen der vier Revolverkanonen zerfetzte jeden Feind in seiner Flugschneise. Dann verließ das Glück die Besatzung. Kleine Blumen blühten auf seiner Cockpit-Kanzel, klopfen um Einlass. Scheppernd zerplatzte das Panzerglas und die Körper von Schidai und seinem Kopiloten zuckten im Takte der Maschinenkanonen. Danach schrieen die im hinteren Teil der Maschine sitzenden Kommandos den ganzen Weg hinunter bis zum Aufprall.

Yanga sah das Verhängnis über seine Leute hereinbrechen. Sofort signalisierte er den Besatzungen, abzdrehen und hinter der Stellung die Kommandos abzusetzen. Die Helikopter drehten ab. Seine Maschine schaffte es nicht mehr. Die Screaming Eagle schrie auf als die aus einer Fliegerfaust abgefeuerte Rakete den rechten Außenträger traf. Die dort angebrachten Raketenwerfer explodierten und rissen den Träger ab. Splitter zerrissen die Außenhaut und fetzten durch Männer und Material. Einer des Kommandos warf sich geistesgegenwärtig über seinen Kommandeur und rettete nicht sein eigenes Leben. Einer der Splitter durchschlug die Kanzel und traf den Kopiloten. Sterbend betätigte der Mann die Schalter, um Sprit und Munition abzuwerfen. Rewtaris, der Pilot, war über und über mit dem Blute seines Kopiloten besudelt. Er wischte sich das Gesicht ab, koppelte den Rotor aus und schaltete die Turbine ab. Der Helikopter sackte wie ein Stein vom Himmel. Langsam bewegten sich die Rotoren schneller durch den Fahrwind und senkten immer mehr die Fallgeschwindigkeit. Dieses Manöver hatte Rewtaris tausendfach geübt und er war nun dankbar darum. Er hob die Nase der Maschine etwas an und verlangsamte ihren Fall noch etwas. 123 Meter bis zum Boden. Hinter seinem Rücken schrieen Kommandos vor Schmerz auf oder starben leise.

50 Meter über dem Boden, mit einer Fallgeschwindigkeit von 19 m/sec, riß er die Nase ganz hoch. Krachend schlug die

Screaming Eagle auf, dann war Ruhe.

Yanga schlug die Augen auf und konnte sich nicht bewegen. Die Leiche eines Soldaten lastete auf ihm. Seine Beine waren taub. Er schaute umher, seine Kommandos waren alle tot. Er konnte nicht begreifen, daß er noch am Leben war. Er versuchte, sich zu befreien und die Anstrengung ließ ihn ohnmächtig werden.

Wenig später wurde er vom Waffenlärm geweckt. Etwas vor ihm rührte sich. Angestrengt schaute er in die Richtung. Helles Tageslicht flutete in den zerborstenen Helikopter herein. Quwe richtete sich auf. Sein Gesicht war blutüberströmt. Seine Wange war durch einen Splitter zerschnitten worden. Seine linke Hand war von einem Projektil durchschlagen worden und hatte eine merkwürdige Form eines V's angenommen. Quwe nestelte an seiner Uniform und holte eine Injektionsspritze hervor. Die Nadel stach tief in die Schulter ein. Quwe zitterte, als das Aufputschmittel seine Wirkung zeigte. Er schaute auf Yanga, lächelte und sagte etwas. Yanga konnte es nicht verstehen, es war wie Kindergebabbel. Quwe bückte sich und hob eine der automatischen Projektilwaffen auf, sein Gesicht grimmig verzerrt. Er hielt die Waffe zwischen seinen Knien fest und überprüfte das Magazin. Geladen. Er wechselte die Waffe in die gesunde Hand und entsicherte sie mit einem Daumendruck. Er betrachtete seine verletzte Hand und kam zu einem Entschluß. Mit seiner verletzten Hand öffnete er einen Kasten an der Seitentüre. Er drückte einen Knopf nieder und eine Lampe bestätigte, daß das Bolzensprengsystem der Tür noch intakt war. Mit einem Ruck riß er den Hebel hinunter. Den Schmerz, der durch seine Nerven tobte, nahm er kaum noch war. Die Injektion wirkte. Eine kleine Detonationsfolge ertönte und die Tür fiel in den Sand. Helles Licht drang ein und blendete Quwe und Yanga für einen Moment. Quwe schob sich an die Tür heran, die Waffe nach draußen gerichtet. Ein DEMON schob sich in sein Blickfeld. Donnernd entlud sich seine Waffe und sprengte den Kopf des DEMON weg. Der



DEMON verschwand aus seinem Blickfeld. Quwe sprang aus dem Helikopter in den Sand.

Yanga hörte Gewehrfeuer, eine Explosion erklang und Rotorenlärm wurde laut. Die Zeit hatte für Yanga keine Bedeutung mehr. Hände griffen nach ihm und zogen ihn aus den Leichen heraus, die mal sein persönlicher Kommandotrupp waren. Er kam nach draußen und sah sich um. Quwe stand, mehrere Soldaten um ihn herum verteilt, in der Sonne. Der Wind bewegte das Haar der Männer und die Sonne schimmerte hindurch. Einer der Männer verband seine Hand, von der langsam tropfend Blut im Sande versickerte. Ein anderer legte einen Notverband um seine Wange herum. Er sprach in einen Kommunikator und das Gewehr war um seine Schulter gelegt. Dieses Bild sollte Yanga nie in seinem Leben verlassen. Fünf einsame Männer die neben dem zerborstenen Wrack eines FIREBIRD standen. Er wurde in einen Helikopter geschoben und dann hatte die Schlacht keine Bedeutung mehr für ihn.

# **KAPITEL 4**

## **Abschlußbericht von Hatkel Quwe, provisorischer Kommandeur des 1. Pionier Bataillons, an das Streitkräfteamt.**

Gekürzte Fassung Nr.04321

nur für autorisiertes Militärpersonal der Sicherheitsstufe 1.

...ich sorgte dafür, daß Wildard Yanga ausgeflogen wurde. Ich übernahm in meiner Eigenschaft als Stellvertreter trotz meiner Verletzungen das Kommando über die verbliebenen Einheiten. Obwohl die Verluste an Drull und Material sehr hoch waren, hatten wir den Angriff der DEMON-Infanterie zurückgeschlagen und trieben mit unseren Hubschraubern einen Entlastungsangriff für die in Bedrängnis geratene BUSTER-Einheit voran. Unsere verbliebenen 23 Helikopter warfen sich in den Kampf. Es war ein hartes Gefecht und wir siegten. In diesem Moment stießen Vorausabteilungen des 12. und 13. Infanteriekorps zu uns vor und ersetzten uns. Die ANGEL-TAK und die GLADIATOR-Einheit leisteten noch zwei Tage gegen aus dem Brückenkopf kommenden Truppenkader Widerstand und wurden dann von regulären Einheiten abgelöst. Wie ich hörte, ist Tristinus im Norden vernichtend geschlagen worden. Ich schätze, daß in den nächsten Tagen weiter Vorstöße gegen unsere südlichen Fabriken unternommen werden.

Aus den Erlebnissberichten unserer BUSTER-Fahrer, Piloten und den Pionieren habe ich folgende Tatsache bemerkt:

Die FIREBIRD wurden in einen Hinterhalt von RAVEN-Flugzeugen gelockt. Insgesamt verloren wir 27 Maschinen. Die Pioniere verloren innerhalb von Minuten fast alle befestigten Anlagen und beide Kommandozentralen. Der Befehlshaber Cassius überlebte verletzt, die Hälfte seiner Männer hatte nicht soviel Glück.

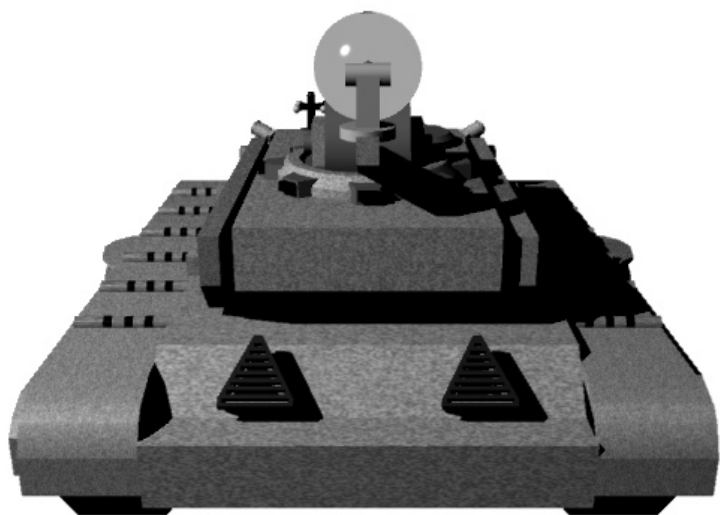
Die BUSTER-Fahrer haben alle übereinstimmend ausgesagt,

daß die verbleibenden INVADER-Fahrzeuge nur deshalb nicht die Stellung angriffen, um die BUSTER-Einheit dort zu empfangen. Von den 60 eingesetzten Fahrzeugen sind nur noch 21 Stück einsatzbereit. Kommandeur Yanga ist bei der Rettung seiner Stellung in seinem Kommandohubschrauber abgeschossen worden und liegt jetzt im Lazaret. Cassius sagte aus, daß die Invader, die in den Minengürtel eindrangen, so hinein steuerten, daß, als die Minen gezündet wurden, eine 100 Meter breite Gasse entstand.

Dieses legt nur einen Schluß nahe: WIR HABEN EINEN VERRÄTER UNTER UNS!



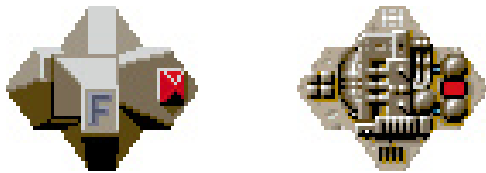




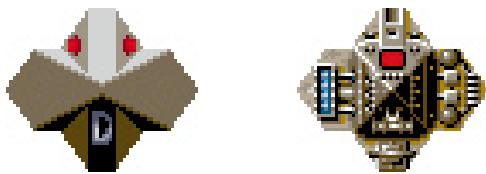
# REFERENZKARTE BATTLE ISLE DATA-DISK NO.1

© 1992 Blue Byte

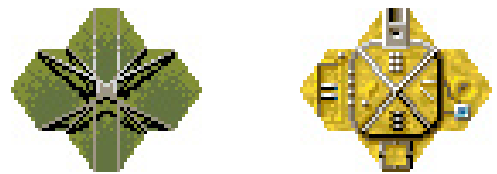
## FABRIK



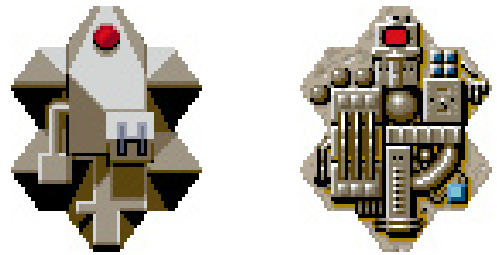
## DEPOT



## BAUSTELLE



## HAUPTQUARTIER



Tiefes Wasser



Flaches Wasser



Seichtes Wasser



Felsenküste



Flaches Gelände



Straßen



Brücken



Sträucher



Hindernisse



Wald



Berge



## T-7 "CRUSADER"

**CLASSIFICATION :** Main Battle Tank (MBT)  
**WEAPONS :** 140 mm Smoothbore Gun  
15 mm Coaxial MG  
2 x 37 mm AA

**MAX. SPEED ON ROAD :** 82 km/h  
**MAX. RANGE ON ROAD :** 1100 km



© 1992 Blue Byte

T-7 designed by Thomas Hertzler