

Schlachten aus dem 40. Jahrtausend

Wh40k-Spielberichte in Storyform

Von TalonOne

Kapitel 1: Imperiale Armee vs. Tau, 2500 Punkte

Armeen:

Tau – 1. Ke'lshan RKG

Commander Noy'era in XV89 Ionfire

Mit einem Leibgardist: „Crazy Horse“ in XV8 Firestorm:

3 XV8 Deathrain unter „Myrmidon“

2 XV8 Firestorm unter „Embers Fire“

Geistteams „Stalker“ und „Prowler“ mit jeweils 6 Drohnen als Begleitung:

„Feuertrupp Alpha“: 12 Feuerkrieger unter De'nal in „Lance“ (APC)

„Feuertrupp Bravo“: 12 Feuerkrieger unter Gal'nel in „Pike“ (APC)

„Feuertrupp Charlie“: 12 Feuerkrieger unter Go'lon in „Spear“ (APC)

„Lichtbringer“: 8 Späher unter Ka'la in „Sting“ (APC)

„Fangs“ und „Claws“: Hammerhai Kampfpanzer mit Massebeschleunigern

„Gorgon“ und „Harpy“: 2 Teams Jagddrohnen:

„Titan“, „Ironsides“ und „Longbow“: XV88er mit jeweils zwei Schilddrohnen:

Imperiale Armee – 1. Kafferia

Oberst Marius' Kommandotrupp mit Regimentskommissar Brak angeschlossenem Sentinelschwadron und Unterstützungswaffen

Gardistentrupp

Sturmpioniere

55 Mann Infanterieplatoon unter Leutnant Hägar mit diversen schweren Waffen

Mobiler Infanterietrupp in Chimaera APC, begleitet von Kommissar Alvarus

Leman Russ Kampfpanzer „A-11“

Basilisk Panzerhaubitze

Baneblade „Deus Ex Machina“ (Superschwerer Panzer)

Schlachtfeld (Impgebiet, Taugebiet)

Auf der einen kurzen Seite war ein Stadtgebiet, zentral gelegen ein zerstörtes Verwaltungsgebäude (mit einem installierten Sturmbolter auf dem Balkon, 180° Feuerwinkel, wenn Trefferwurf ein Pasch ist, ist er leer). Links daneben ein Gebäude und ein Waldstück. Rechts neben dem Verwaltungsgebäude ein weiteres Haus, in der Spielfeldmitte ein Eck eines Wohnhauses.

Auf der anderen kurzen Seite mittig ein Bunker, links vorne, vorne und direkt rechts umgeben von drei Waldstücken

Kampfbericht

Aufstellung

Noy'era sah sich die Bilder an, die seine Geistteams vom Rand der Stadt sendeten. Dort drin hatten sich die imperialen Truppen vergraben und hielten ihren Vormarsch auf. Drei Trupps hatten sich in einem zentral gelegenen und ziemlich ramponierten Verwaltungsgebäude festgesetzt, in einem Waldstück und einem intakten Gebäude daneben machten die Imperialen gerade eine beeindruckende Batterie an schweren Waffen feuerbereit. Irgendwo stapften noch zwei Sentinels durch die Straßen.

Hinter den Gebäuden warteten einige Panzer, laut der Datenbank handelte es sich um eine Panzerhaubitze, einen Transportpanzer und einen Kampfpanzer des „Leman Russ“-Typs. Formidable Gegner, aber Noy'era hatte gut vorgesorgt und schwere Panzerabwehrtruppen mitgenommen. Sorgen machten ihm nur unbestätigte Berichte, dass die Imperialen einen überschweren Baneblade in der Stadt hätten. Er verriegelte seinen Kampfanzug und stapfte auf die Rampe herunter.

Noy'era entschied, seine Truppen in einem kleinen Waldstück vor der Stadt abzusetzen. Die Baumgruppen würden seinen Panzern beim Ausschleusen Deckung verschaffen und eine gute Feuerbasis für die Koloss-Panzerjäger bieten. Die Geister waren schon in guten Positionen und würden von dort aus den Angriff unterstützen: ein Team lag in der Deckung des Waldgebietes, die Stalkers hatten sich bis in eines der Gebäude am Rand der Stadt geschlichen.

Sein Späherteam enterte einen alten Bunker. Ironsides, einer der Kolosse, kletterte auf dessen Dach um einen besseren Überblick zu bekommen. Die beiden anderen Kolosse nutzten eine Baumgruppe als Sichtschutz, die Controller der Jagddrohenteams richteten sich in einem größeren Gebüsch ein. Die Panzer verteilten sich zwischen den Baumgruppen und dem Bunker, das Krisisteam von Myrmidon nutzte einen Teufelsrochen als mobile Deckung. Er und Embers Fire blieben im Manta zurück um auf das Schlachtfeld zu springen wo man sie brauchte.

Runde 1: Imps

Die Imperialen Kampfläufer hatten anscheinend die Stalkers entdeckt, denn sie stürmten auf ihre Position zu. Ein Infanterietrupp und die Gardisten folgten ihnen und stürmten in die Ruine hinter der die Geister in Deckung lagen. Auch die Chimäre bewegte sich, sie überquerte die Straße, brach durch eine halb zerstörte Wand und hielt in dem ehemaligen Verwaltungsgebäude.

Der erste Schuss kam vom Tremorgeschütz des Basilisken. Das Geschoss krachte knapp vor Noy'eras Linien in den Boden und zerfetzte eine Jagddrohne. Noch bevor der Staub sich gelegt hatte spuckte der Multilaser des vorderen Sentinels eine Salve hellblauen Lichtes, und zersiebte eine Angriffsdrohne. Die Imperialen in dem kleinen Waldstück suchten die Prowler, aber konnten sie dank deren Tarnsystemen nicht sehen. Ihre Kollegen mit den schweren Waffen hatten dieses Problem nicht, zwei Laserstrahlen und eine Rakete schlugen in Ironsides, aber er machte seinem Rufnamen alle Ehre und überlebte die Treffer unbeschadet.

Runde 1: Tau

Die beiden Hammerhaie verließen ihre sicheren Stellungen und brachten ihre Hauptwaffen in eine bessere Schussposition. Die Teufelsrochen bewegten sich ein Stück nach vorne, blieben aber gewissenhaft außerhalb des Feuerbereichs der zahlreichen Laserkanonen. Beide Geisterteams sprangen auf ihre Gegner zu um sie in Reichweite ihrer Kurzstreckenwaffen zu bekommen. Myrmidons Team klebte wie angeschweißt hinter Sting.

Ironsides feuerte den ersten Schuss ab, das Projektil des Massebeschleunigers erwischte das Bein des zweiten Sentinels der gerade um eine Hausecke verschwinden wollte. Das Bein wurde sauber abgetrennt und der Läufer schlug der Länge nach hin. Im Gebäude davor blitzte es grellblau als die drei Pulskanonen und zwölf Pulssturmgewehre der Stalker das Feuer eröffneten. Der Plasmasturm löschte die Hälfte des Infanterietrupps aus, der auf das Gebäude zurannte. Dann schlug ein Streugeschoss von Fangs in den Gardistentrupp, die Flechettes töteten vier von ihnen und machten zwei weitere kampfunfähig. Beinahe zeitgleich feuerten die Prowler und Claws auf die Infanterietrupps im Wald vor der Stadt, aber die Bäume wendeten viel vom Schaden ab. Beide Geisterteams zündeten ihre Jetpacks und verschwanden wieder in ihrer Deckung.

Runde 2: Imps

Der Fahrer der Chimäre hatte offensichtlich den beeindruckenden Effekt von Ironsides Massebeschleuniger gesehen, denn der Panzer versteckte sich noch tiefer in der Ruine. Auch der Basilisk räumte angesichts des Massebeschleunigers von Fangs eilig seine Stellung. Die Gardisten schienen unbeeindruckt von ihren Verlusten und stürmten weiter auf die Geister zu. Die Sturmpioniere stürmten aus der Deckung des Verwaltungsgebäudes hervor und hielten auf das letzte noch stehende Eck eines kleinen Wohnhauses zu, direkt in Richtung der Teufelsrochen. Während dem Laufen

suchten sie hektisch ihre Melterbomben.

Wieder brach Laserkanonenfeuer aus dem Wald und hätte Ironsides sicher gespalten, hätten sich nicht seine Schilddrohnen vor ihn geworfen und ihn vor dem Schaden bewahrt. Lasergewehre und eine Autokanone suchten die Prowler, aber keiner der Schüsse hatte Effekt. Auch die Stalker wurden schwer beschossen, aber nur eine Drohne fiel dem Beschuss zum Opfer.

Runde 2: Tau

Noy'era gab Embers Fire das Zeichen zum Absprung. Er und sein Kollege landeten, geleitet von den Stings Sensorsystemen, haarscharf vor dem Gebäude in dem die Stalker standen.

Ironsides sprang mit einem gewagten Satz vom Bunker herab. Die Laserkanonen waren immer noch einsatzbereit und ihm waren die Schilddrohnen ausgegangen... Auch die Lichtbringer und die Jagddrohnenteams verließen ihre Stellungen, nachdem sie keine Feindeinheit vor die Linse bekommen hatten und wohl auch keine bekommen würden. Die Teufelsrochen schlossen sich dem Treck an und zogen weit nach vorne, ungeachtet der Gefahr durch die Laserkanonen.

Die Geister eröffneten wieder das Feuer. Gleißend blaues Feuer zuckte über das Feld und Imperiale fielen. Die beiden Firestorms auf der rechten Flanke hielten mit Pulskanonen und Raketenmagazinen auf die Imperialen im Verwaltungsgebäude. Beide Hammerhaie feuerten ihre Streugeschosse, eines erwischte die unglücklichen Sturmpioniere ungedeckt auf dem Feld und schaltete sie restlos aus, das andere trieb den Waffentrupp aus seinem Versteck im Wald. Nur der Kommissar blieb stehen, ziemlich verärgert darüber dass niemand mehr da war, den er wegen Feigheit erschießen konnte.

Runde 3: Imps

Hinter dem Wald auf der linken Flanke dröhnte ein Motor auf, der Leman Russ rollte hinter den Bäumen hervor und stellte sich Lance in den Weg. Der Pilot des Teufelsrochens riss seine Maschine herum, trotzdem traf das Geschoss des Kampfgeschützes das Steuerbordtriebwerk und riss es in Fetzen. Der APC krachte in den Boden und hinterließ eine meterlange Furche bevor er stehen blieb. Sechs Mann von Feuerteam Bravo stolperten aus dem Wrack und mussten erst einmal wieder ihre Gliedmaßen ordnen, der Rest des Teams steckte fest. Die Crew des Basilisken hatte anscheinend das Fahrzeug wieder feuerbereit gemacht, denn die Tremorkanone spuckte Feuer und schleuderte ein 150mm-Geschoss nach Longbow. Die Granate bohrte sich allerdings weit neben dem XV88 in den Boden und verwüstete die Stelle die eines der Sniperteams vorher eingenommen hatte. Die Imperialen im Verwaltungsgebäude hatten einen zurückgelassenen Sturmbolter gefunden, der sich nun auf Embers Fire richtete. Ein kurzer Feuerstoß, dann waren seine Magazine auch schon leergeschossen. Dafür musste der Krisis mit einem beschädigten Beinaktivator kämpfen. Zwei Scharfschützen nutzten die Gelegenheit und legten auf den stehenden Kampfanzug an. Zwei Schüsse krachten, aber die Geschosse prallten wirkungslos ab. Die anderen Soldaten im Gebäude und die Chimäre feuerten erneut auf die Stalker,

aber dank der Tarnsysteme fiel nur eine Drohne dem Lichtsturm zum Opfer. Noy'era beschloss den Technikern, die diese Tarnsysteme gebaut hatten, einen Orden anzuheften.

Runde 3: Tau

Noy'era suchte eine Öffnung um seine Feuerkraft ins Gefecht einzubringen, aber er fand keine. Feuerteam Alpha hatte offensichtlich die Zerstörung von Lance beobachtet, denn sie ließen den APC anhalten und sprangen aus dem Fahrzeug direkt hinter die Wohnhausruine.

Auch die XV88 hatten den Auftritt des Leman Russ beobachtet, denn sie brachten sich in Position um ihre Massebeschleuniger einzusetzen.

Vier MBKs richteten sich auf den imperialen Panzer. Ein Geschoss verfehlte knapp und riss durch die schiere Wucht der Überschallwelle die Tarnlackierung vom Rumpf. Eines prallte aufgrund des ungünstigen Winkels vom Turm ab und warf den Schützen brutal in seine Gurte. Die anderen zwei krachten schräg in das Fahrzeug und schlugen glatt durch den Motorblock. Der Panzer würde sich so schnell nicht mehr bewegen, das stand fest. Auf der rechten Flanke erwiderten die Stalker das Feuer und eliminierten jede Bedrohung durch die Imperialen im Gebäude vor ihnen. Firestorm- wie Deathrain-Krisis nahmen das Verwaltungsgebäude unter Feuer und zwangen die Imperialen darin, panisch Deckung zu suchen. Dann landete Fangs einen Glückstreffer: er erspähte um eine Hausecke die feindliche Kommandoabteilung. Der Schütze schwang blitzschnell den Massebeschleuniger herum und feuerte. Hunderte hyperschallschnelle Flechettes fauchten übers Schlachtfeld und als der Staub sich gelegt hatte standen nur noch Oberst Marius und Regimentskommissar Brak.

Runde 4: Imps

Der Maschinenseher schlich sich ungesehen hinter den schwer beschädigten Leman Russ. Er versuchte den Motorblock wieder zu reparieren aber scheiterte an den enormen Schäden die das Projektil hinterlassen hatte.

Der Basilisk suchte sich diesmal mit Fangs ein größeres Ziel aus, und traf prompt. Das Geschoss detonierte auf der Oberseite des Hammerhais und machte den Massebeschleuniger unbrauchbar. Die Laserkanonen nahmen Pike aufs Korn und zerstörten die Hubtriebwerke in seinem Bug. Der APC fiel mit einem Krachen auf die Nase, wobei sich eine Angriffsdrohne gerade noch rechtzeitig aus ihrer Verankerung retten konnte. Gleichzeitig feuerten zwanzig Imperiale Soldaten aus den umliegenden Gebäuden unterstützt von einem schweren Bolter auf Feuerteam Alpha, vermochten aber nur zwei von ihnen auszuschalten.

(Eigentlich wollte ich jetzt den Tod meiner APCs rächen, aber leider mussten wir die Schlacht unterbrechen...)

Nachspiel

Noy'era sah von Claws' Dach auf das Schlachtfeld herab. Die Imperialen waren unverrichteter Dinge abgezogen, sie hatten sogar irgendwie ihren Leman Russ mitgenommen. Er rief einen Orca um die Verwundeten – Menschen ebenso wie Tau – aufzunehmen. Noch war er nicht bereit den Imperialen nachzujagen, er hatte keine Lust in einen Hinterhalt der Menschen hineinzustürmen. Vor allem da bisher niemand den Baneblade gesichtet hatte. Die seismischen Sensoren fingen zwar Schwingungsmuster auf die für eine Kriegsmaschine dieser Größe typisch waren aber es gab keinen bestätigten Sichtkontakt... Diese Schlacht war geschlagen, doch die Imperialen wussten jetzt dass die Tau angekommen waren und würden sich vermutlich in der Stadt eingraben. Und darin waren sie leider verdammt gut.