Chaostroop - Einsatz eines Quartetts

Von FierceDeity_

Serena sitzt mit ein paar anderen Soldaten, ob menschlich oder nicht, im Mannschaftsquartier. Es ist ein langsam vorangehender Sonntag. Ihr Team hatte schon gestern keinen Auftrag. War nichts los? Oder wollte man ihnen nur eine kleine Pause vergönnen nach dem Riskanten Einsatz am vor-vor-Tag?

Plötzlich blinkt der Piepser des Teamkapitäns vom Team H-ORG/45 auf. Das ist ein menschlich-organisches Team der Nummer 45. Dies ist eines der Mittel- bis weniger großen mit 20 Mitgliedern. Also eher ein Squad anstatt ein 3-6-Köpfiges Kleinteam. Sie waren mit normalen Gewehren ausgestattet, nur 3 - 4 davon waren Spezialisten Sie waren Pioniere, Sanitäter und Schwere Truppen.

Es gibt auch viel größere Truppen. So mit 40 - 50 Mitgliedern. Die Kapitäne dieser Gruppen sind viel besser ausgebildet um größere Schlachten zu schlagen. Manche Kapitäne bekommen auch Fahrzeuge Zugeteilt. Da gibt es das HM-ORG/34. Das bedeutet Human-Mechanical. Also Menschen die Mechanische Geräte wie Fahrzeuge mitführen.

Serena gehört zum C-ORG/21 Team. Es ist ein Compact-Organic Team. Kompakt heißt hier, dass nur - gegenüber Menschen verglichen - Kleinwüchsiger zum Team gehören. Vor allem also Tiere. Diese werden mehr zur Infiltration genutzt. Meistens sind es Spezialisten, es gibt aber auch Compact-Armeen. Oft werden Tier-Piloten genutzt, weil diese weniger Platz verbrauchen und man so effektivere Fahrzeuge bauen kann. Oft ist deren Fingerspitzengefühl dessen der Menschen weit überlegen, deswegen gibt es auch viele Techniker. Schwere-Waffen tragende gibt es eigentlich nur ganz wenige. Diese Armee ist völlig unüberschaubar teilweise. Man lebt hier gut, die Ausrüstung bewahrt einen vor dem Verrecken, alles ist gut.

Der Kapitän von H-ORG/45 ging raus, um in der Mission Central den zugeteilten Auftrag abzuholen. Die haben eine Art missionsbasiertes System hier. Die Armee hier teilt sich in ganz viele kleine Teams ein, wie schon erwähnt. Hier passieren viele kleine Dinge, aber anstatt es zu ignorieren, und es irgendwelchen lokalen Polizeibehörden zuzuschieben, schickt man ein Team der Armee hin um die Sache zu überprüfen.

Plötzlich piepst auch der Piepser von Serenas Kapitän auf, der zufällig im gleichen Raum sitzt. Ein Fuchs um genau zu sein. Hektisch steht er auf und geht.

Serena vermutet dass es jetzt wohl losgeht. Sie macht sich schonmal mental bereit aufzustürmen und ihre Rüstung aus dem Equip-Deployment zu holen. Aber erst ein mal passiert nichts.

Plötzlich hört man einen Ton durch die kleine Halle, der die Leute im Quartier auf die Tafel aufmerksam machen soll, worauf steht, welche Teams sich innerhalb von X Minuten an welcher Schleuse treffen sollen. Die Schleusen sind die Übergänge in die verschiedenen Truppentransportflugzeuge. Serena überfliegt die Liste die dort angezeigt wird.

H-ORG/45 Schleuse W-12
HM-ORG/20 Schleuse BIG-2

...

Nichts, ihr Team wird nicht erwähnt. Sie wundert sich was wohl los ist. Es vergehen wieder ein paar Minuten.
Plötzlich wieder der Ton. Ihr Blick wirbelt nach oben.

...

C-ORG/21 Schleuse N-3

...

Sie und ihre Teamkameraden, die am gleichen Tisch stehen, wirbeln nach oben und marschieren geradewegs aus der kleinen Halle. Ein paar Leute drücken ihnen noch die Daumen, im Augenwinkel betrachtet.

Sie folgen der Ausschilderung direkt in einen niedrigeren Bereich. Dort ist die Equip-Deployment. Der Kapitän ist auch schon da.

Jeder des Teams stellt sich wortlos und routiniert an eines der herumstehenden Terminals, lässt sich davon identifizieren und wartet anschließend, bis die komplette Ausrüstung durch einen gähnend schwarzen Tunnel angeliefert wird.

Sie nehmen die Ausrüstung an sich und ziehen sie durch einen komplizierten Mechanismus, der die Rüstungsteile halbautomatisch an den Anzug schnappen lässt, an. Durch die Technik wurden die Wissenschaftler, die diese Erfinden hatten berühmt. Ist man schnell, kann man die Rüstungen innerhalb von 20 Sekunden bombenfest anziehen. Mit den ganz dicken Rüstungen braucht man aber länger.

Als die Rüstungen sitzen, holstern sie ihre Waffen und stürmen dann hinaus in Richtung Nordflügel.

Im Nordflügel angekommen ist es kein weiter weg zur Schleuse 3, denn diese ist.. eben die dritte Schleuse. Nicht die hundertste.

Ein anderes Team wartet schon auf den Eintritt in diese. Es wird in mehrere Gebiete, die auf einem Weg liegen, abgeworfen.

In der kurzen Wartezeit erklärt der Kapitän die Mission:

"Leute, diesmal haben wir einen spannenden Auftrag. Wir sollen eine Anomalie untersuchen. Solche spannenden Jobs bekommen nur die besten Teams. Wir bekommen Forschungsausrüstung gestellt. Es wird nicht vermutet, dass Feinde in diesem etwas fernerem Gebiet sind. Heißt, die Anomalie, sollte sie bösartig sein, ist unsere einzige Gefahr. Das wollen wir aber nicht hoffen, oder, Leute?"

Das ist die übliche Gefahr.

Die Schleuse in das Transportmittel geht auf. Die zwei Teams gehen hinein und nehmen innerhalb des Fluggerätes Platz.

Der Countdown läuft.

5...

4...

3..

2..

1.

Und schlagartig wird das Gefährt aus einer Art Rohr hinausgeschleudert und nimmt schlagartig Geschwindigkeit auf. Die Flugzeit wird nur 15 Minuten betragen, da diese Missionen von zeitlich hoher Dringlichkeit sind.

Auf dem halben Weg wird das andere Team aus dem Flugzeug geschleudert und sie schlendern in ihren Fallschirmen langsam nach unten.

Die restlichen Minuten vergehen. Als plötzlich ein Ruck Team C-ORG/21 nach unten aus dem Flugzeug schleudert. Sie werden in einer Art bergigem Areal abgeworfen. In kleiner Entfernung ist ein Wabern zu vernehmen, eine Inkonsistenz im Raum. Eine Anomalie!

Die Fallschirme werden gezogen.

Funkspruch:

Serena: "Was ist DAS?"

Mitglied 2: "Wenn wir da unten sind, platzieren wir die Datensammler und hauen hier ab, das Ding ist unheimlich."

Kapitän: "Würde ich auch sagen. Wir machen nur das Nötigste und verschwinden."

Sie landen auf dem Boden und rücken aus.

Kapitän: "Ungefähr 700 M Fußmarsch gerade aus, los!"

Das Team marschiert in Richtung der Anomalie. Als sie die 700 Meter hinter sich haben, sieht die Anomalie plötzlich viel größer aus.

Mitglied 3: "Ich hoffe die Größe ist nur eine optische Täuschung..."

Kapitän: "Wir bringen das zuende in dem wir die Instrumente platzieren. Der Rest geht Gott sei Dank selbst."

Mitglied 2 und Serena trägt die Instrumente, vorsichtig laufen sie in Richtung der Anomalie. Der Rand davon ist geschätzt 400 Meter entfernt. Aber doch kann das nur eine optische Täuschung sein. Der Kapitän und Mitglied 3 fixieren sie mit einem Seil. Wobei sie doch hoffen, dass das Ding niemanden ansaugt oder einzieht, denn da würden die Seile auch nichts mehr bringen.

Vorsichtig nähern die Beiden sich der Anomalie, setzen ihre Instrumente ab und sind dabei sofort in die andere Richtung zu verschwinden als plötzlich die Anomalie eine art Puls abgibt. Dieser bewegt sich wie eine Gigantische Schockwelle rundherum von der Anomalie weg und wirft das Team schier um.

Kapitän: "WEG hier. Das Ding PLATZT!"

Plötzlich fängt die Anomalie an, zu implodieren und alles um sich rum in sich aufzusaugen. Die Instrumente waren als erstes dran. Dann wurden Serena und Mitglied 2 langsam davon erfasst, können sich aber nicht wehren.

Der Kapitän und Mitglied 3 ziehen so fest sie können an ihren Seilen, doch können nichts gegen die Anomalie ausrichten und werden mitgezogen.

Alle verschwinden darin, und das Wurmloch verpufft.

Der Verlust und das Auflösen der Anomalie wurde sofort im HQ mitbekommen. Niemand hatte eine Erklärung dafür, auch die Wissenschaftler die das Ding entdeckt haben nicht. Sie hätten es am besten nie entdeckt.

Die tapferen Soldaten wurden am nächsten Tag als Tod gemeldet, Leichen gab es keine.