

Flying Ace



Der Flying Ace ist die Freie Zeitung des Wing Commander Online Rollenspiel Deutschland



Die Hathor als Verräter

Die Hathor kommt
der Ragnarok zur Hilfe
und stellt sich gegen
die 4. Erdverteidigungsflotte

Die 4. Flotte

Die Ragnarok gerät
nach einem Akt der
Menschlichkeit in
Kämpfe mit der 4. Flotte

Jubiläumsausgabe

Mit Holzbein
und Augenklappe
Die Panthers machen
weiter Jagd als
Manöverpiraten

Die Nibelungen
Die Piloten der
Aphrodite
jagen eine
Piratenorganisation

Der Flying Ace erscheint zweimonatlich

Wort des Redakteurs

Diese Ausgabe die sie in den Händen halten ist die 10. Ausgabe unsere erste Jubiläumsausgabe. Die 10., fasst nicht zu glauben das wir schon diese Magische Zahl erreicht haben. 10 Ausgaben haben die Crew des Flying Ace ihnen schon Präsentieren dürfen und wir hoffen das sie, sie mit Freude gelesen haben und natürlich hoffen wir das es auch noch weitere 10 Ausgaben und mehr werden.

Mit sieben Sonderseiten extra, erhalten sie noch mal einen Überblick auf alle 9 Ausgaben die bisher erschienen sind und eine Seite mit allen Covern. 42 Seiten die diese Jubiläumsausgabe groß ist, stellen wir auch gleich einen neuen Seitenrekord auf.

In dieser Ausgabe finden sie unter anderem, den erste Missionsartikel für die Aphrodite und einen besonders langen Bericht über die in letzter Zeit leider etwas untergegangen Hathor.

Wir hoffen das die Jubiläumsausgabe gelungen ist und sie viel Freude beim lesen haben werden. Viel Spass wünscht ihnen ihr FA-Team.

Mit freundlichen Grüßen

Franklin Lee
Chefredakteur

Inhalt

Blickpunkt TCS Firewall	Seite 3
Blickpunkt TCS Ragnarok	Seite 4
Blickpunkt TCS Pulsar	Seite 6
Blickpunkt TCS Hathor	Seite 9
Blickpunkt TCS Aphrodite	Seite 14
Weiteres aus der TCN	Seite 17
Sonderseiten	Seite 19
Politik	Seite 26
Wirtschaft	Seite 27
Sport	Seite 28
Allgemein	Seite 28
Fun und Rätsel	Seite 32
Kleinanzeigen und Leserbriefe	Seite 33
RL-Ecke	Seite 34

Topstories

Die 4. Flotte

Nachdem die Ragnarok versuchte Zivilisten vor der 4. Erdverteidigungsflotte zu schützen, wurde sie für Vogelfrei erklärt.

Mehr auf Seite 4

~ ~ ~ ~

Mit Holzbein und Augenklappe

Die Panthers hatten die Sewastopol gekapert und fingen nun mit ihren Raubzügen an verfolgt von der 1. Flotte.

Mehr auf Seite 6

~ ~ ~ ~

Die Hathor als Verräter

Die Hathor kam der in Not geratenen Ragnarok zur Hilfe und wurde ebenfalls zu Verrätern erklärt.

Mehr auf Seite 9

~ ~ ~ ~

Die Nibelungen

Die Nibelungen ist eine Piratenorganisation mit Beziehungen zu Senatoren, die Aphrodite nahm die Jagd nach ihnen auf.

Mehr auf Seite 14

~ ~ ~ ~

Sonderseiten

Zum Jubiläum gibt es Sonderseiten rund um alle Ausgaben

Mehr auf Seite 19

~ ~ ~ ~

Impressum

Herausgeber: Wing Commander Online Rollenspiel Deutschland * **Redaktion:** Flame, Maverick * **Ständige Mitarbeiter:** Flame, Hope, Loki, Madman, Cid, Maverick* **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Flame, Hope, Loki, Madman, Cid, Maverick, Magiger * **FA-Logo:** Flame * **Erscheinungsweise:** Der Flying Ace erscheint zweimonatlich * **Hinweis:** Der Flying Ace ist Kostenlos und dient keinen kommerziellen Zwecken; Jegliche Ähnlichkeit der hier erwähnten Personen mit realen Personen ist nicht beabsichtigt.***

NEUES WAPPEN

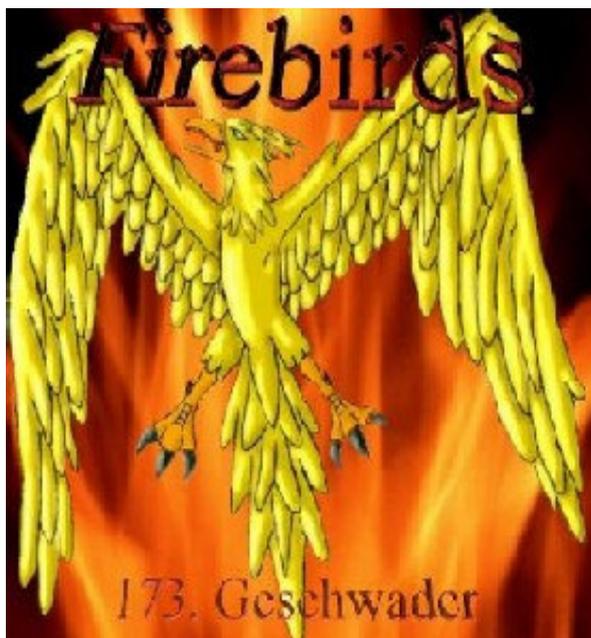
Die Firebirds haben sich für ein Neues Wappen entschieden. Das Alte Wappen unter das die Birds Jahrelang geflogen waren, war einigen nicht mehr Aggressiv genug und der Phoenix nicht kam ihnen nicht aussagekräftig genug vor. So machten sie sich ran ein neues Wappen zu erstellen. Den Vogel der den Kopf in den

Himmel ragt und die Flügel zu Schlag erhoben hält, stammt von Captain Seldom und der Hintergrund wurde von Lieutenant Bandit erstellt. Mit den Flammen im Hintergrund und dem Schwarzen Phoenix, gewinnt das gesamt Bild wirklich den Eindruck eines aus dem Flammen empor steigenden Phoenix.

Da unsere neue Reporterin an den Aufbereitungsarbeiten der Logbücher und Berichte beteiligt ist. Entfallen die Missionsartikel der Firewall für diese Ausgabe. Diese werden aber in der nächsten Ausgabe wieder fortgesetzt.

Die Redaktion.

Altes Wappen



Neues Wappen



Abschussliste der Firewall

Platz	Pilot	Abschüsse	Missionen
1	Paladin	173	65
2	Velvet Iceman	62	30
3	Seldom	42	30
4	Big Fox	42	37
5	Delirium	34	30
6	Archimedes	31	19
7	Rainfire	26	20
8	Soulkeeper	21	22
9	Hawkeye	20	18
10	Bandit	20	20
11	Fright Night	15	15
12	Black Dragon	4	11
13	Maska	4	13
14	Black Dragon	4	7
15	Corvo	2	5
16	Viking	1	3
17	Seraph	0	3

DIE 4. FLOTTE

Nachdem die Ragnarok von der 4th-Flotten-Führung für Vogelfrei erklärt wurde ging's ums schiere Überleben für die Warriors und die Knights.

Als die Ragnarok auf ihrem Weg in sicheres Gebiet ist detoniert Ihr rechtes Triebwerk mit der Nummer 1, was die Ragnarok um gut 33% verlangsamt. Und als hätten es ein paar Piraten bemerkt oder gar gewusst wollten diese der Ragnarok noch mehr Schaden zufügen was jedoch von den momentan Diensthabenden Knights in einem stattlichen Kampf verhindert wurde. In diesem Kampf gab es so gut wie keine Highlights da die Piraten den doch nur in kleiner Anzahl anwesenden Nicht wirklich was entgegen zu setzen hatten. Nachdem die Ragnarok Ihr rechtes Triebwerk fast verloren hatte sollte sie von dem Hathorverband nach Sol eskortiert werden. Doch es kam ganz anders als Gedacht. Als die Warriors das okay für den Eintritt der Ragnarok zum Hathortreffpunkt an Nav 1 gab kam die 4te Flotte zum Staatsbesuch. Als man Freundlichkeiten austauschte tauchten auf den Monitoren der anwesenden Schiffe Sensoranomalien auf und ein ominöser Funkspruch erreichte die Anwesenden. Captain O3 Eisenmann gab als Antwort eine Datenkolonne ein und es enttarnten sich 2 Sanitätsschiffe der Astaroth-Klasse sowie diverse Dragons. Das wurde dann nach einigen Hin und Her der 4te zuviel und ein Gefecht um die Transporter begann. Am Anfang des Gefechts sah es noch gut für die 4te aus, was sich aber schnell änderte. Nach einigen Minuten Gefecht musste Major Madman aufgeben und seine schwer angeschlagene Shrike landen, aber er ließ sich nicht Kleinkriegen und ließ sich direkt einen neuen Wasp bereitstellen, was aber einige Minuten dauerte. In der Zwischenzeit ging das Gefecht draußen weiter und die dort 3 anwesenden Plunketts fast kampfunfähig geschossen hatte nahm eine Plunkett

Rammkurs auf die Ragnarok. In einem waghalsigen Manöver gelang es Major Madman in einem sogenannten Alphaschlag (A.d.R.: gleichzeitiges Abfeuern aller Waffen)

die rammende Plunkett in Staub zu verwandeln. Die dabei entstehende Druckwelle beschädigte die umliegenden Schiffe zwar aber das war der Preis für die Rettung der Ragnarok. Nachdem sich der Schlachtenlärm dann gelegt hatte bot sich ein Bild des Grauens.

Sowohl die Ragnarok als auch die Hathor und ihr Verband sowie die überlebenden Plunketts brannten an verschiedenen Stellen Ihrer Außenhülle und die Ragnarok verlor durch einen gegnerischen Torpedoangriff den rechten Frontflügel. Trotz ihrer angeschlagenen Situation dockten Marines der Ragnarok und die Begleiter der Hathor an die Plunketts

BLICKPUNKT



TCS RAGNAROK

an um diese zu kapern. Die Zahl der Toten schnellte auf die 3000er Marke. Aber man begann mit den Reparaturen. Während der Reparaturzeit sollten sich die Knights aufmachen und ausspähen was von der 4t3n Flotte den Weg nach Sol versperrte. Nach einigen Klicks Flug trafen die getarnten Knights auf 6 Arrows und verfolgten diese um zu sehen ob diese die Spur der Ragnarok gefunden hatte, was aber nicht der Fall war. Nach einiger Suche fand man auf dem Weg zum Sol Sprungpunkt einen Träger der 4ten Flotte inklusive Begleitung. Dummerweise fielen einige der als unberechenbar bekannten Tarnschilde der Phantoms der Knights aus und die Eskorte des Trägers wollte den Knights an den Kragen die aber ihr Heil in der Flucht suchten. Einige

Missionen danach war es wieder an den Knights Nachschub zu besorgen. Sie bekamen ein Angebot eines freien Händlers der im Austausch einiger Informationen den Knights einen Frachter beladen mit einigen Vultures und Munition sowie Treibstoff überlies.

Beim Austausch kam es zu einigen Schwierigkeiten mit ein paar Piraten und einem kugelförmigen Teil an dem Transporter. Ansonsten freute sich die Ragnarok über einigen Sprit ein wenig Munition und 5 Vultures.

Aber bis zur nächsten Mission sollte einiges passieren. Ship Captain Radio wurde das Kommando über die mehr oder minder Instand gesetzte Ieloas, einer Plunkett aus der ersten Schlacht, gegeben und sein erster Befehl war der Verrat an seinen Kameraden. Spätere Aufklärungsberichte zeigen das die Ieloas bei dem Versuch Sol zu erreichen zerstört wurde, dieser Wahnwitz forderte das Leben einiger der besten Männer der Ragnarok. Aber sie starben in der Gewissheit dass der Verräter nämlich Ship Captain Geheim „Radio“ Geheim ebenfalls starb. Nach einigen Minuten der Trauer über den Verlust von vielen guten Leuten ging es nun für die Warriors weiter. Ihr Auftrag war die Rettung einiger Piloten des Bombergeschwaders der Ragnarok von einem Träger der 4ten. Die Mission wurde beendet mit hohen Verlusten auf der Seite der 4ten ausgeführt. Die 4 Bomberpiloten und sogar 2 Tigersharks wurden mitgenommen. Die Piloten der Tigersharks wurden verhört und ihre Informationen wurden in die laufende Einsatzplanung übernommen. Zur gleichen Zeit machten sich die Knights auf den Rest der Ragnarok Battlegroup abzuholen was auch ohne besonderen Aufwand gelang. Als kleines Sonderbonbon gab's noch einen Major in einer Rettungskapsel mitzubringen. Dieser wird nun verhört. *Das war Georg Schmitz für die Flying Ace!*

Abschlussliste der Ragnarok			
Platz	Pilot	Abschüsse	Missionen
1	Dust	125	48
2	Madman	109	45
3	Ravenmoon	87	43
4	Ferro	80	29
5	Phoenix	74	34
6	Wolverine	67	32
7	Hope	60	44
8	Hit Button	36	22
9	Fireman	33	27
10	Odin	19	13
11	Element	16	16
12	Stalker	15	9
13	Griever	9	9
14	Lionart	6	7
15	Airwolf	3	4
16	Eyedancer	1	2
17	Dutchman	1	2
18	Banshee	0	1

Sie möchten reisen ? Unbekannte Orte erforschen ? Nur fehlen Ihnen die Credits ? Mit nur 5 Credits Einsatz kann sich Ihr Traum erfüllen. Sie müssen nur Ihr Los bei uns abgeben.



Umfrage

Hiermit beginnt der Flying Ace eine neue Rubrik. Hier werdet ihr, die Leser von mir über eure Meinung zu Fragen, wie z.B. neue Rubriken.

**Die aktuelle Umfrage :
Welche Rubriken fehlen eurer
Meinung nach noch ?**

Amina Dooley

**Liebe Leser und Leserinnen, Ihre
Meinung zu den Rubriken und
den Artikeln interessiert uns.**

**Bitte schreiben Sie uns. Betreff :
Leserbrief + den Artikel dazu
den Sie loben oder kritisieren
möchten.**

FlyingAce@tenspace.net
(LtFlame@web.de
Hope@wingcommander.de)

MIT HOLZBEIN UND AUGENKLAPPE

Ein Wechsel folgt dem anderen, nachdem Captain Paladin die Pulsar verlassen hatte um auf der Firewall Dienst zu tun, machte es ihm der Geschwaderführer der Panthers, Captain Asmodis nach. Asmodis und Sweetdead hatten ihren Versetzung auf einen anderen Schiff beantragt und mit Bedauern hatte Captain Flame diese Entscheidung zur Kenntnis genommen und dem Wechsel zugestimmt. Für einige Panthers war es nicht leicht nach ihrem alten Kommandanten nun auch noch ihren GF zu verlieren und bange Fragen was die Zukunft für die Panthers bereithalten sollte, erfüllte ihre Herzen. Der Kommandant und der ehemalige GF hatten sich jedoch schon auf einen neuen GF geeinigt, so das die Zukunft der Panthers gesichert war.

Im Briefing wurde Captain Asmodis mit allen Ehren von Flame und den Panthers verabschiedet, mit vielen Glückwünschen für die neuen Aufgaben. Dann trat gespannte Stille ein als es zur Bekanntgabe von Asmodis Nachfolger kam: dieser wurde Captain Tristan dem Bomberwingleader der Panthers. Dank seiner langen Erfahrung und der Führung des Bomberwings, hatte er das Vertrauen von Flame und Asmodis erhalten. Der FA wünscht dem neuen Geschwaderführer der Panthers viel Glück und Erfolg.

Nachdem der formelle Teil zu Ende war begann das eigentliche Briefing, die Panthers erhielten den Auftrag einen Transporterkonvoi aufzuhalten und den Jagdschutz niederzuringen.

An den ersten beiden Navs, fanden die Panthers nichts von Bedeutung nur die Leere des Alls vor, und vielleicht bei genauerem Scannen, Wasserstoffpartikel. Also hielten sich die Panthers hier nicht lange auf, schließlich wollte man den Konvoi ja nicht verpassen. An Nav3 schlugen die Scanner dann aber Alarm und das Geschwader konnte ihre Beute erblicken, drei kleine Trans-

porter die von 6 Vampires eskortiert wurden. Die Panthers nahmen sofort den Kampf mit den Vamps auf. Das Feuergefecht zog sich lange hin, dennoch schälten die Panthers von den Vamps nach und nach, Schildstärke und Panzerung ab. Dank guter Deckung untereinander und guter Reaktion blieb der Schaden den die Vamps an den Panthers anrichteten nur sehr gering und das obwohl die Panthers in Vultures und Harpoons fliegen mussten. Nachdem einige Vamps ausgeschaltet waren und nur noch zum zusehen verdammt waren, lies Tristan die Schilde und Antriebe der Transporter angreifen. Tristan und Mind verloren einiges an Schildstärke aber Dragon musste am meisten einstecken, schoss bei ihr die Flak doch besonders gut, dennoch hatten



die Transporter gegen die Harpoons der Panthers keine Chance und waren schnell Enterreif. Die Vultures hatten mittlerweile alle Vamps bis auf einen abgeschossen, als Verstärkung in Form von 6 Arrows eintraf. Das Marineshuttle begann derweil sein Andockmanöver an dem ersten Transporter und die Marines, angeführt von Firehunter, fanden keinen Widerstand und nur Zivilisten an Bord vor. Die Arrows stürzten sich auf das angedockte Shuttle und konnten es leicht beschädigen. Am zweiten Transporter ging das Spiel ebenso vor sich, kein Widerstand und das Shuttle wurde beschossen, doch die Panthers gaben den Arrows keine dritte Chance das Shuttle anzugreifen. Übermütig gingen die Marines an Bord des dritten Shuttles, erwarteten sie auch

hier keinen Widerstand, doch prompt rannten die Marines in eine andere feindliche Einheit von Marines. Da der Widerstand zu groß war, entschied sich Firehunter für den Rückzug. Tristan zerstörte daraufhin den dritten Transporter. Nachdem aller Widerstand beseitigt war kam die Sewastopol angeflogen und nahm Position neben den Transportern ein.

Da man als Pirat auf Geschwindigkeit und Tarnung zurückgreifen musste wollte Flame keine Zeit verwenden und gab Cisco für das Plündern der Transporter ein Zeitfenster von vier Stunden. Zusammen mit einigen anderen Panthers machte sich Cisco daran alles brauchbare von Transporten zu holen. Kurz vor Ende des Zeitfensters waren die Transporter ausgeräumt und der Trupp kehrte zur Sewastopol zurück.

Ihren ersten richtigen Auftrag als Piraten hatten die Panthers ja erfolgreich hinter sich gebracht. Da Captain Flame wegen dringender Geschäfte zurück zur Erde musste vertrat ihn Paladin für die nächste Mission. Da man nach einem gelungenem Raubzug nicht zulange an einen Ort verweilen sollte ging die Sewastopol wieder auf Reisen. Über das Canarus-System ging es ins benachbarte Beacon-System. Die Computer machten dort 3 wichtige Ziele aus. Eine Bergbaustation, eine Forschungsstation und ein TCN-Depot in einem Asteroidengürtel. Nach einigem Beraten entschieden sich die Panthers für das Depot. Es sei wahrscheinlich das schwerste Ziel aber die Aussicht auf fette Beute machte dies wieder wett.

Unter der Leitung von Tristan der ja nun Asmodis als GF ersetzte machten sich die Panthers auf den Weg. An Nav 1 gab es nichts besonderes zu entdecken so das es zu Nav 2 weitergehen konnte. An Nav 2 „stolperten“ die Panthers über etwas was sie nicht erwartet hatten, einen Diamanten der Necrons. Fast keiner der anwesenden kannte diese We-

sen da das letzte mal das die Panthers gegen sie antreten mussten schon lange zurück lag. Da der Diamant keine GKS als Gegner hatte teilte er sich in seine 6 Prismen die auch sofort angriffen. Allerdings konnten sie kaum Schaden austeilen und nachdem die Panthers 2 der Angreifer abgeschossen haben verschwanden die restlichen 4. Also konnte es zum Ziel des Auftrages gehen, zum Depot an Nav 3. Leider befand es sich in einem Asteroidenfeld was einige Piloten zu spüren bekamen. Das Depot selbst sah ziemlich unverteidigt aus, erst als die Panthers ziemlich nah ran waren starteten 6 Vampires. Diese wurden recht schnell und ohne große Verluste abgeschossen so dass die Marines gerufen werden konnten das Depot einzunehmen. Somit konnten die Panthers zurück zur Sewastopol fliegen.

Captain Flame war nach einer Besprechung im HQ, wieder auf die Sewastopol zurückgekehrt und war über den Erfolg der letzten Mission der Panthers sehr erfreut, wo die Panthers ein Depot überfallen hatten. Flame war auch froh gutes über die Panthers gehört zu haben und lobte die Piloten. Doch der ernst des Lebens erwartete die Panthers wieder und der Kommandant teilte den Piloten mit das ihr letzter Überfall Einheiten der Navy angeloggt hatte. Eine Patrouille hatte drei Kreuzer entdeckt, die mit Höchstgeschwindigkeit das Depot Anfliegen. Glücklicherweise hatte die Sewastopol den Feind entdeckt ohne selbst entdeckt zu werden, da die Kreuzer eine Bedrohung im Rücken des Leichten Trägers darstellten, sollten die Panthers nun einen Überraschungsangriff auf die Kreuzer starten und sie nach Möglichkeit zerstören, aber auf jeden fall die Triebwerke ausschalten. Captain Flame übergab für diese Mission das Kommando über das Geschwader 2nd Lt. Dragon.

Die Panthers flogen also los um sich einen Kampf mit den Kreuzern zu liefern, an Nav2 trafen die Panthers auf ein Aufklärungspatrouille des Kreuzerverbandes, das aus 6 Arrows bestand. Die Arrows mach-

ten sofort kehrt und versuchten nach Nav3 zu fliehen wo sich die Kreuzer aufhalten sollten. Ein Teil der Patrouille schafften es dem Feuer der verfolgenden Panthers zu entkommen. An Nav3 vereinten sich die Arrows mit weiteren 4 und 6 Tigersharks und den drei Kreuzern. Der Kampf wogte nun hin und her da sich die Panthers am Anfang recht schwer taten die feindlichen Jäger zu dezimieren und mussten selbst etwas einstecken. Die Bomber hatten auch einiges zu tun schließlich galt es neben den Antrieben auch noch die kleinen Hangars der GKS auszuschalten. Nach einigen kritischen Momenten schafften es die 4 Bomber es die drei Kreuzer antriebslos zu schießen. Dragon blies sofort zum Rückzug da der Auftrag erfüllt war und die Bomber nicht mehr genug Torpedos dabei hatten um die Kreuzer zu vernichten.

Zwar hatte bei einigen der Panthers die Konzentration gefehlt aber Flame machte Dragon nicht dafür verantwortlich, sondern beförderte sie sogleich zum 1st Lieutenant.

In den nächsten Einsatz der Panthers wurde das Geschwader von Lt. Munich eingewiesen da der Captain durch andere dringende Angelegenheiten nicht in der Lage dazu war. Munich setzte die Piloten in Kenntnis das ein weiteres Suchkommando hinter ihnen her war und dieses von Commander McIntosh angeführt wurde, einem Vertrauten des Flottenbeobachters Overmas. Munich teilte den Piloten außerdem mit das die Sewastopol ab sofort aus Sicherheitsgründen den Codenamen Canarus erhielt.

Als Munich auf die Einzelheiten der Einsatzziele kommen wollte, nämlich die Sicherung des Sprunges der Sewastopol vom Canarus-System nach Vespus im Enigma-Sektor, kam ein Brückoffizier in den BR gestürmt und drückte Munich einen Zettel in die Hand. Desessen Gesichtsausdruck wurde finster. Die Scanner hatten zwei Phantoms geortet, die Vorhut von McIntosh. Munich entlies das Geschwader in den Einsatz.

Die Black Panthers sammelten sich im All und ihren Bordcomputern wurden 2 Navs übermittelt. An Nav1 traf das Geschwader auf die beiden Phantoms, der Vorhut. Tristan blies zum Angriff und noch bevor sich die Panthers gelöst hatten trafen zusätzlich der Arrows ein. Die Panthers konzentrierten sich in der ersten Phase des Kampfes auf die Arrows, wovon sie einen Zerstören konnten. Im folgenden Gegenangriff der Vorhut gesellte sich auch noch ein Kreuzer dazu. Ein vereinter Feuerhagel der Jäger und des Kreuzers, wurde auf die Panthers losgelassen. Vier Panthers mussten Treffer hinnehmen. Die Antwort der Panthers folgte sofort, der für einer Arrow das ende bedeutete und dem Kreuzer $\frac{3}{4}$ seiner Struktur kostete. Die dritte Arrow erkannte ihre ausweglose Situation und macht sich aus den Staub. Die Phantoms, die nicht die Geschwindigkeit der Arrow hatten konnten nicht fliehen und wurden anschließend auseinandergenommen, ebenso musste der Kreuzer unter Tristans Torpedo das zeitliche Segnen. Die Panthers nahmen die verfolgen der Arrow zu Nav2 auf wo sie sich plötzlich in mitten der Kampfgruppe von McIntosh wiederfanden. Hier vereinte sich die Arrow mit vier weiteren Arrows und die Panthers erwarteten noch 4 Vampires, 4 Wasps und zwei Kreuzer.

Die Panthers nahmen den Kampf auf, trotz ihrer unterlegenen Maschinen. Cisco knöpfte sich die geflohene Arrow vor und gab ihr den Gnadenschuss, während sich der, der Jägerpiloten den Kampf mit den Wasps aufnahmen wie es ihnen von Tristan befohlen worden war. Doch die Trefferquote gegen die Wasps waren nicht sonderlich gut und so überlebten alle 4 Wasps den ersten Angriffssturm der Panthers. Die vier Harpoonbomber nahmen dagegen den Kampf mit den Kreuzern auf und Teilte ihren Angriff auf beide Kreuzer auf. So gingen die Schilde und Brücken der beiden Kreuzer in Flammen auf. Da die Panzerung der Harpoons nicht mit denen einer Shrike mithalten kön-

Blickpunkt TCS Pulsar

nen, wurde jede Verlust an Schildenergie für die Panthers ein ernstes Problem, so war der Zustand der meisten der Bomber besorgniserregend. Die Lage für das gesamte Geschwader wurde nun auch nicht besser da einer der Kreuzer einen Hangar besaß und von dort zwei weitere Wasps starten konnte. Die Wasps hielten sich nicht zurück und begannen die Panthers mit ihren Schwärmen anzugreifen. Dies bekam vor allem Lt. Cid zu spüren den drei Raketen zerfetzten seine Vulture und er war gezwungen sein Jäger aufzugeben. Nachdem der Schwärmersturm vorbei war setzten die Bomber ihre noch übrigen Torpedos ein und vernichteten einen Kreuzer und

schossen den anderen Manövrieren zurück zum Träger um die Harpoons gegen Rouges auszutauschen. Die verbliebenden Panthers kämpften in der Zeit verzweifelt gegen die Jäger von McIntosh. Als die Rouges der Panthers eintrafen, begann ein wahrer Raketenhagel auf die Wasps einzuhämmern. 7 von insgesamt 8 Wasps wurden sprichwörtlich dahingefegt. Da die Panthers genug Schaden angerichtet hatten erhielten sie den Rückzugsbefehl und brachen den Kampf ab. Bei der Landung gab es zum Schluss nochmals Probleme als Cisco mit zu hoher Geschwindigkeit auf dem Träger landen wollte und den Versuch schließlich auf

heftiges drängen seiner Kameraden und der FLUKO abbrechen musste und beim zweiten Versuch seine Maschine zwar Landen konnte dies aber immer noch mit zu hohem Risiko versehen war. Munich war ziemlich Sauer auf Cisco und gab ihm eine Standpauke, hatte er mit dieser Aktion nicht nur sein Leben auch das von anderen riskiert. Eine Bestrafung überlies Munich, jedoch Flame und Tristan.

Fortsetzung folgt

*Von Lt. Tim Adams
Kriegsberichterstatter an Bord der
TCS Pulsar*

Abschussliste der Pulsar

Platz	Pilot	Abschüsse	Missionen
1	Demon	123	64
2	Kip Dotter	112	28
3	Tristan	74	34
4	Flame	57	39
5	Cisco	49	22
6	Mondfalke	41	30
7	Firehunter	30	16
8	Mungo	24	18
9	Thunderfist	29	16
10	Munich	23	20
11	Dragon	19	12
12	Mind	19	14
13	Shark	12	12
14	Slayer	11	7
15	Viper	10	8
16	Cid	9	7
17	Hayabusa	7	5
18	Cas	1	4

DER ERSTE EINSATZ DER BLACK PANTHERS

Die erste Mission flogen die Black Panthers vor 5 Jahren noch unter den Namen Diamond-Back. Die Pulsar sprang damals in den M'Shrak-Sektor um einer Energiesignatur zu untersuchen und geriet prompt in einen Angriff der Käfer auf eine Kilrathi Kolonie. Die Diamond-Backs starteten sofort und versuchten den 10 Jägern der Kilrathiverteidigung in ihrem Kampf zu unterstützen. Den Piloten der Pulsar gelang es die Käfer zu schlagen konnten aber leider nur einen der Kilrathipiloten retten. Hier tat sich, in ihrem ersten Einsatz und noch als Kadett, Pina „Demon“ Casteluna mit 6 Abschüssen besonders hervor. Später sollte sie Stellvertretender Geschwaderführer der Panthers und Colonel werden.

Teilnehmer an der Mission waren:

- Avenger
- Loanstar
- Devil
- Outlaw
- Demon

DIE HATHOR ALS VERRÄETER

Selbst nach erfolgreicher Verteidigung des Konvois und dem gemeinsamen Agieren mit der Ragnarok, wurde den Tigers nur wenig Ruhe gegönnt. Das nächste Briefing sollte ihnen offenbaren das sie zusammen mit der Ragnarok, vom Kommandanten der 4ten Flotte, Admiral David E. Bartholomew Forrester, als Hochverräter deklariert wurden. Commander Miller offenbarte den Piloten der Tigers diese Nachricht. Da die Hathor und die Ragnarok derzeit Manövrierunfähig im Raum lagen, musste sich Ship Captain Reverent eine besondere Taktik ausdenken um einen möglichen Angriff der 4ten Flotte zu entgehen und um Zeit zu gewinnen die Anschuldigungen zu entkräften.

Durch Aufklärungsarbeit der Pagan Knights war bekannt, mit wie vielen Schiffen der 4ten Flotte sie es zu tun bekommen sollten. Es waren:

- Ein Träger
- Eine Plunkett
- Vier Kreuzer
- Zwei Zerstörer
- Acht Korvetten

Diese Tatsache wurde durch die ständig patroulierenden Wasp's nicht gerade vereinfacht. Allerdings gelang es der Hathor einige Drohnen zu bekommen die mit Chemikalien gefüllt waren. Diese Chemikalien waren in der Lage einen künstlichen Nebel zu erzeugen, in dem die Hathor und deren Battle Group sich verstecken könnte, wenn alle Drohnen entsprechend platziert würden. Allerdings musste dafür bei den meisten Jägern und Bombern auf mindesten eine Rakete oder ein Torpedo verzichtet werden.

Ship Captain Reverent erklärte das die Drohnen an NAV 1 auszusetzen sind. Danach soll ein schneller Vorstoß zu NAV 2 erfolgen von wo aus eine Phantom einen Aufklärungsflug zu NAV 3 vornehmen soll, um zu erkunden ob der Teil der 4ten Flotte sich wirklich dort befand. Primäres Ziel musste der Träger sein. Wenn dieser ausser Gefecht

gesetzt ist, ist ein sofortiger Rückzug über die NAV Point 4 und 5 zu veranlassen. Aber auch wenn es dem Geschwader nicht gelingen sollte den Träger Kampfunfähig zu machen, sollte kein grösseres Risiko eingegangen werden und der Rückzug durchgeführt werden.

Für diesen heiklen Einsatz wurde Lieutenant Dreamcatcher als Geschwaderführerin ernannt. Sie teilte die anwesenden Piloten auf die zur Verfügung stehenden Maschinen ein und befahl den Abflug aus dem Hangar. Ausserhalb der Hathor waren die schwären Schäden am Träger und den Begleitschiffen deutlich sichtbar.

Lieutenant Dreamcatcher gab sofort den Befehl NAV 1 anzufliegen und mit dem Platzieren der Drohnen zu beginnen da die Zeit drängte. Es stellte sich aber als ausserordentlich



schwer heraus die Drohnen an seinen korrekten Bestimmungsort zu bringen. Von 12 mitgeführten Drohnen konnten nur 3 richtig abgesetzt werden. Die restlichen gingen in den weiten des Alls verloren. Nach Beendigung dieser Aktion brach die gesamte Staffel zu NAV 2 auf. Dort sammelte Lieutenant Dreamcatcher die Jäger und befahl Major Havoc, der in der Phantom sass, sich zu tarnen und NAV Point 3 auszukundschaften. Er schaltete die Tarnung ein und flog sofort zu NAV 3. Der Anblick der sich ihm bot war beindruckend. Der besagte Teil der 4ten Flotte befand sich exakt an dieser Stelle. Havoc informierte über einen sicheren Kanal Lieutenant Dreamcatcher. Er konnte ebenfalls berichten das die Wasp's zusammen mit den acht Korvetten in einem weitem Abstand zu dem

Träger und dessen Begleitschutz flogen. Das hieß, wenn das Geschwader sehr schnell zu NAV 3 durchstossen würde, wäre die Chance den Träger zu erwischen und schnell wieder zu verschwinden, sehr hoch. Lieutenant Dreamcatcher gab deswegen auch ohne lang zu zögern den Befehl ins Kampfgebiet zu springen und den Träger anzugreifen.

Captain Maverick griff als erstes den Hangar des Trägers an. Trotz des starken Sperrfeuers der Zerstörer, gelang es ihm seinen Torpedo ins Ziel zu lenken und den Hangar zu zerstören. In seinem zweiten Anlauf nahm er sich dann den Antrieb des Trägers vor. Auch hier konnte er den Torpedo sicher ins Ziel bringen. Allerdings wurden bei diesen beiden Angriffen, seine Schilde zerstört und der Rumpf leicht beschädigt.

Der nächste Angriff auf den Träger wurde von Captain Prometheus geflogen. Auch hier war die Gegenwehr der beiden Zerstörer erheblich. Prometheus büßte bei dem Angriff seine Schilde ein, was ihn aber nicht davon abhalten konnte die Brücke des Trägers zu vernichten.

Der Träger war damit außer Gefecht gesetzt. Als nächstes musste die Plunkett Kampfunfähig gemacht werden. Lieutenant Ghostfire visierte dafür als erstes den Antrieb an. Da die Plunkett allerdings von den vier Kreuzern bewacht wurde, hatte Lieutenant Ghostfire ebenfalls mit der extrem starken Abwehr zu kämpfen. Doch mit einem koordiniertem Abschuss, von drei Torpedos, konnte der Antrieb der Plunkett zerstört werden.

In der Zwischenzeit gelang es den 10 Wasp sich näher heran zu manövrieren. Als Lieutenant Dreamcatcher die Lage erkannte, gab sie sofort den Befehl für den geplanten Rückzug zu NAV 4. Dort angekommen mussten sie sich aber trotzdem 5 von den 10 Wasp's stellen. Die Wasp's griffen sofort an.

Mittlerweile hatte sich die Energie der Phantomtarnvorrichtung auf 0 reduziert und Major Havoc wurde wieder sichtbar und gleich das erste Ziel. Der Kampf ging lange hin und her da es sich bei den Aggressoren ebenfalls um sehr gute TCN Piloten handelte. Sie waren sogar so gut das Major Havoc gezwungen war auszustiegen. Als alle Wasp's vernichtet waren und Havoc's Rettungskapsel von Ghostfire an Bord genommen wurde, ging es so schnell wie möglich zu NAV 5 weiter, weil ein weiteres Kampfgeschwader sich dem NAV Point näherte.

An NAV 5 wurden die Tigers bereits von *The Gamblers* empfangen, die für die entsprechende Rücken- deckung sorgten. Dreamcatcher ließ direkt auf NAV 6 einrasten und befahl den Abflug in Richtung Hathor.

Nachdem alle Piloten sicher wieder auf der Hathor gelandet waren ging es direkt in den Briefingroom. Lieutenant Dreamcatcher gab ihren bericht vor Ship Captain Reverent ab. Auf die Frage hin wie der Geschwaderführer die heutige Leitung des Geschwaders beurteilt, hatte Captain Maverick, Dreamcatcher eine gute Leistung für das erste mal attestiert.

Nach Captain Reverent übernahm Geschwaderführer Maverick das Wort. Er begrüßte die neuen Mitglieder an Bord und kündigte eine Veränderung an. Er wird für das Geschwader entsprechende Regeln aufsetzen, die unbedingt einzuhalten sind. Für die Einhaltung werden er selbst und sein Stellvertreter Major Havoc Sorgeleisten.

Da sich der angreifenden Teil der 4ten Flotte für Reparaturarbeiten zurückgezogen hatte, war auch auf der Hathor etwas Zeit um den Antrieb und die Sprungaggregate wieder in Stand zu setzen. Auch konnten einige Jäger wieder repariert werden. Der nächste Auftrag für die Tigers ließ aber nicht lange auf sich warten. Es galt, so schnell wie möglich, die Bergungsschiffe ausser Gefecht zu setzen, um der 4ten Flotte die Arbeiten an den beschädigten GKS zu erschwären oder sogar ganz

unmöglich zu machen. Diese Mission wurde von Lieutenant Ghostfire geleitet. Ship Captain Reverent setzte vollstes Vertrauen in ihn.

Lieutenant Ghostfire erklärte die Taktik für diesen Angriff. Da die 4te Flotte sich in der Nähe eines schwarzen Loches aufhielt, das durch seine enorme Strahlung alle Sensoren stark beeinträchtigt, sollte genau dieser Umstand genutzt werden um unbemerkt in die Nähe der Schiffe zu kommen. Der Trick sollte sein, ab dem dazwischen liegendem Astroidenfeld, auf einen Kurs in Richtung Flotte einzuschwenken, zu beschleunigen und dann alle Systeme, bis auf die Lebenserhaltungssysteme, abzuschalten. Dieser Trick sollte es den Tigers ermöglichen, unbemerkt an den Wachschiffen vorbeizukommen und die Bergungs- und Versorgungsschiffe anzugreifen. Nachdem diese Schiffe unschädlich gemacht sind, soll das Geschwader so schnell wie möglich zurück zur Hathor Fliegen.

Die Leitung des Geschwaders wurde für diesen Einsatz an Major Havoc übergeben. Damit der Rückzug reibungslos ablaufen konnte, entschied sich Major Havoc dafür keine Shrikes auf diesen Einsatz mitzunehmen. Das Geschwader bestand aus:

- Vier Vampires
- Drei Tigersharks
- Zwei Wasp

Nach dem die Hathor in die Nähe des Astroidenfeldes gesprungen war, startet Major Havoc seine Staffel. Trotz abgeschalteten Systemen wurden die Tigers an NAV 1 von drei Arrows entdeckt und über- rascht. Trotzdem die System der Tigers erst langsam wieder hoch fuhren, konnten sie den ersten Angriff relativ gut abwähren. Die Arrows wollten sich tiefer ins Astroidenfeld absetzen um eventuelle Hilfe zu holen. Das Astroidenfeld sollte sich dann auch als zusätzliches Handicap rausstellen, was die Tigers aber nicht davon abhielt die drei Arrows unschädlich zu machen bevor weitere Einheiten informiert werden konnten.

Die Tigers gingen wieder auf Schleichfahrt und begaben sich zu NAV 2. Dort angekommen war in der ferne eine Jägerstaffel auszuma- chen. Aber diesmal klappte die Tarnung hervorragend. Die Tigers schlichen sich durch den NAV Point und kamen nach langem Flug bei NAV 3 an.

In weiter ferne konnte die Haupt- streitmacht erkannt werden. Ebenso war zu erkennen das eine menge Jäger anwesend waren, die aber glücklicherweise auch noch sehr weit weg waren. Das Tiger Ge- schwader fuhr sofort alle Systeme wieder auf Online und Major Havoc gab die Freigabe für alle Waffen- systeme. Die Bergungsschiffe wa- ren das erste Ziel der Tigers. Aller- dings stellte sich heraus das eins der beiden Bergungsschiffe ein zäher Bursche war. Es wurde mehr Zeit, für die Vernichtung des ersten Schiffes verbraucht, als es kalkuliert war. Diese Gelegenheit liessen sich acht Arrows nicht entgehen um die Bergungsschiffe zu Verteidigen. Dennoch gelang es den Tigers das erste Bergungsschiff zu eliminieren bevor die Arrows ihren Angriff starten konnten. Nachdem die Ti- gers sich gegen diese Jäger eini- germassen erwährt und sogar zwei Gegner zerstört hatten, begann der Run auf das zweite Bergungsschiff. Glücklicherweise konnte hierbei wesentlich schneller ein erfolg ver- zeichnet werden, denn weitere Jäger waren im Anflug. In anbetracht dieser Überzahl des Gegners befahl der Geschwaderführer den Rückzug zur Hathor.

Nachdem das Geschwader gelandet war, sprang die Hathor aus dem System. Im abschliessenden Brie- fing konnte berichtet werden das das Ziel der Mission zwar erfüllt wurde aber die Verluste die auf der Seite der 4ten Flotte erlitten wurden nicht unbedingt die Stimmung an- gehoben hat. Schliesslich waren es ebenfalls angehörige der TCN zu denen sich die Hathorianer immer noch zählten.

Des weiteren überschlugen sich die Ereignisse. Die 4te Flotte entsandte einige Suchkommandos um den

Standort der Hathor ausfindig zu machen und die Ragnarok ist ins Eddings System gesprungen. Es war im Interesse der Hathor, der Ragnarok zu folgen und ebenfalls in Richtung Eddings zu springen. Doch bevor man das tun konnte, mussten die Suchtrupps der 4ten Flotte ausgeschaltet werden. Doch bevor diese Mission in Angriff genommen werden konnte, mussten an Bord der Hathor noch wichtige Dinge erledigt werden. Zum einen wurden von Captain Maverick die beiden Neuzugänge 2nd Lieutenant Katzenkiller und 2nd Lieutenant Starsign willkommen geheißen und zum zweiten wurde Captain Maverick von Ship Captain Reverent zum Major befördert.

Anmerkung der Redaktion: Wir wünschen 2nd Lieutenant Katzenkiller und 2nd Lieutenant Starsign alles gute und viel Glück an Bord der Hathor. Vor allen Dingen gratulieren wir Major Maverick zu seiner Beförderung.

Nachdem diese Zeremonie beendet war, übergab der Ship Captain die Leitung dieser Mission an 1st Lieutenant Loki. Er erläuterte den Plan um den Suchtrupp der 4ten Flotte aufzuhalten. Die Tigers sollten über zwei NAV Points zu einem in der Nähe befindlichem Asteroidenfeld fliegen um sich dort zu verstecken und einen Hinterhalt zu errichten. Lieutenant Loki machte darauf aufmerksam das an NAV 1 eventuell durch den dortigen Nebel der Funkverkehr zusammen brechen könnte. Er informierte die Tigers darüber, dass Berichten zur Folge der Suchtrupp aus mindestens zwei GKS besteht und einigen Jägern. Ein entscheidender Punkt war, das die Grosskampfschiffe daran gehindert werden mussten, mittels der Sendetürme Verbindung mit der Flotte aufzunehmen und dadurch die Position der Hathor zu verraten. Es war also von grösster Wichtigkeit, diese Türme so schnell wie möglich zu zerstören. Ship Captain Reverent ermahnte die Tigers das weitere Opfer in den Reihen der Konföderation nicht gewünscht sind und nach Möglichkeit von der Zer-

störung der Schiffe Abstand zu nehmen ist.

Das Geschwader geht für diese Mission unter Leitung von 2nd Lieutenant Luna an den Start. Das Geschwader bestand aus:

- Vier Vampires
- Zwei Tigersharks
- Zwei Shrikes
- Einer Wasp

Leider waren die Shrikes für diesen Einsatz nicht in Bestform. Bei beiden waren die Schildgeneratoren zerstört und eine hatte auch noch leichte Schäden am Rumpf. Der Ausgang der Mission war also mehr als ungewiss. Die Shrike mit dem beschädigten Rumpf wurde von Captain Prometheus geflogen, die andere übernahm Lieutenant Ghostfire.

Der Start verlief reibungslos und man machte sich sofort auf den Weg zu NAV 1. Wie zu erwarten, war der Funkverkehr tatsächlich gestört. Die Geschwaderführerin flog aus diesem Grund zielstrebig in Richtung NAV 2 und hoffte das alle bemerken würden.

Bei der Ankunft an NAV 2 war die Funkstörung wieder weg und man befand sich direkt vor dem Astroidenfeld indem es sich jetzt zu verstecken galt. Allerdings mussten Prometheus, Starsign und Dreamcatcher feststellen das dass nicht so einfach war und die Flugbahnen der Steine sehr instabil waren. Es gelang den Tigers aber sich erfolgreich zu verbergen und nach einiger Zeit empfangen ihre Scanner die Signaturen von 7 Schiffen die sich schnell näherten.

Es waren 5 Vampires, ein Zerstörer und eine Fregatte. Als dieser Trupp mit den Tigers auf einer Höhe waren, erfolgte der Befehl zum Angriff. Allerdings stellte sich das Rausmanövrieren ebenfalls als nicht so einfach heraus, so das Ghostfire, Starsign und Dreamcatcher wieder Schäden hinnehmen dabei mussten. Da die primären Ziele, die Sendetürme der Grosskampfschiffe waren, begann Captain Prometheus gleich seinen ersten Anflug auf genau diese. Auf Grund der beträchtlichen Schäden die seine Shri-

ke aufzuweisen hatte, schaffte er diesen Anflug leider nicht und musste sich mittels Schleudersitz ins Weltall katapultieren. Somit war die Chance diese Mission erfolgreich zu beenden um 50% gesunken.

In dieser Situation befahl Lieutenant Luna die Antriebe der Grosskampfschiffe lahm zu legen. Lieutenant Ghostfire führte diesen Befehl unverzüglich aus und schaltete seine Zielerfassung auf GKS 1. Trotz starker Abwehr des Grosskampfschiffes und einigen weiteren Schäden an der Shrike, gelang es ihm, den Antrieb direkt im ersten Angriff auszuschalten. Die übrigen Jäger des Geschwaders begannen einen erbitterten Kampf gegen die Jäger der 4ten Flotte. Und Ghostfire gelang es in einem weiteren Angriff die Sendemasten des zweiten GKS zu zerstören bevor er ebenfalls gezwungen war den Hebel für den Schleudersitz zu ziehen. Somit war das Geschwader jeder Möglichkeit beraubt diese Mission erfolgreich zu beenden.

Glücklicherweise befand sich das Schwestergeschwader *The Gamblers* in der Nähe und ein Funkkontakt konnte hergestellt werden. Damit die Bomber und das S&R Team des Geschwaders ohne Schwierigkeiten zu diesem NAV Point gelangen konnten, war es unbedingt notwendig die Vampires unschädlich zu machen. Auch dieser Kampf war nicht ohne beträchtliche Schäden zu bewältigen. Aber letztendlich waren die Tigers erfolgreich und die Bomber und das S&R Team konnten den Sprung in das System wagen. Die beiden ausgestiegenen Piloten wurden sofort geborgen und Lieutenant Luna befahl allen, bis auf Lieutenant Dreamcatcher und Starsign, den Rückweg zur Hathor anzutreten und dabei das SWACS zu eskortieren. Die Bomber der Geschwaders *The Gambler* konnten mit der Vorarbeit die, die Tigers getätigt hatten, die Sendemasten der Grosskampfschiffe zerstören. Nach dieser Aktion konnten die verbliebenen Tigers eben-

Blickpunkt TCS Hathor

falls den Rückflug zu Hathor antreten. Dort angekommen begab man sich so schnell wie möglich in den Briefing Room und stellte fest das Prometheus und Ghostfire auf die Krankenstation gebracht wurden. In der Zwischenzeit wurde von Ship Captain Reverent eine Drohne mit Informationen in Richtung Jump-point gesendet. Im abschliessenden Briefing konnte diese Mission zwar als erfolg gewertet werden, aber die Verluste waren inakzeptabel. Lieutenant Ghostfire wurde mit schwersten Verletzungen in den OP gebracht und auch die Trefferquote war jenseits dessen was man von den Tigern gewohnt war. Lieutenant Loki entlies die Mannschaft in die Quartiere. Aufgrund der Begebenheiten befahl der Ship Captain dem Transporter Konvoi sich alleine weiter in Richtung Sol durch zu schlagen. Die Hathor setzte derweil Kurs auf den Epsilon Sektor. Was im ersten Moment wie eine flucht aussieht, könnte sich vielleicht bei genauer Betrachtung als die Rehabilitation herausstellen. Aber das wird die Zeit ergeben. Der Auftrag der jetzt vor den Tigern lag, war es eine vier Punkte Navigationsroute abzufliegen und nach eventuellen ungünstigen Bewegungen Ausschau zu halten. Das Geschwader wurde von Major Rusler angeführt. Major Rusler erinnerte alle Anwesenden heute ganz besonders aufzupassen, da der derzeitige Jäger Bestand und Zustand, mehr als schlecht war. Es wurde alles was noch flugtauglich war aus den Stellplätzen geholt:

- Vier Vampires
- Vier Tigersharks
- Zwei Wasps
- Drei Phantoms
- Eine Arrow

Also lies der Major das Geschwader starten. Ausserhalb der Hathor formierte sich die Staffel und Maverick gab den drei Phantom Piloten (Major Havoc, 1st Lieutenant Ghostfire und 2nd Lieutenant Luna) den Befehl sich zu tarnen und zu NAV 1 zu fliegen um die Lage zu erkundschaffen. Bei der Ankunft an NAV 1 konnte eine Signatur eines kilrathischen Konvois ausgemacht werden. Mit dieser Erkenntnis lies Maverick das Geschwader ebenfalls zu NAV 1 springen. Major Rusler nahm sofort Funkkontakt mit dem Konvoi auf. Es stellte sich heraus, das es sich um eine Transporterflotte unter dem Befehl von Admiral Trk`pah Kar, handelte die auf dem Weg in ihr Heimatsystem waren. Da es keinen Grund zur Beunruhigung gab, gab der Geschwaderführer den Phantoms den Befehl, getarnt zu NAV 2 zu springen. Kurze Zeit später sprang auch der Rest des Geschwaders.

Dort angekommen musste man feststellen das ein Teil des Konvois, nämlich 10 Jäger, dem Geschwader gefolgt waren. Aber auch das erwies sich als eher harmlos. Dennoch war Major Maverick misstrauisch. Bei der Ankunft an NAV 3 wurde das Misstrauen dann zur Realität. Das Geschwader wurde von zehn Darkets und vier Kathraks empfangen. Es begann ein erbitterter Kampf. Beide Seiten mussten schwere Schäden hinnehmen aber letztendlich konnten die Tigers die

Aggressoren erfolgreich ausschalten. Major Maverick gab erneut den Phantoms zum nächsten NAV Point zu springen und diesen zu erkunden. An NAV vier traf man wieder auf den Konvoi der bereits dort eingetroffen war. Major Maverick begann eine sehr hitzige Diskussion, die, wenn sich der Admiral nicht persönlich eingeschaltet hätte, sicherlich in einem üblem Missverständnis geendet hätte. Denn den kilrathischen Piloten fehlt es an der notwendigen Diplomatie. Nach dem das nun geklärt war konnte das Geschwader wieder auf der Hathor landen.

Im abschließenden Briefing gab Major Maverick seinen Bericht ab. Eine vielleicht nicht unwichtige Information die er vom Admiral in Erfahrung bringen konnte war, das Kilrathi Konvoi vor wenigen Tagen von Piraten angegriffen wurde. Ship Captain Reverent gab diese Information sofort weiter ordnete an das danach geforscht werden sollte.

Zum Schluss konnte der Captain noch etwas erfreuliches verkünden. Mit sofortiger Wirkung wurde Captain Prometheus zum Major O4 befördert.

Anmerkung der Redaktion: Wir gratulieren Major Sparx zu seiner Beförderung und wünschen ihm alles gute für seinen weiteren Werdegang.

Fortsetzung folgt

*Klark Kent für FA
Berichterstatter an Bord der Hathor*

Abschussliste der Hathor

Platz	Pilot	Abschüsse	Missionen
1	Maverick	212	56
2	Promethaus	121	44
3	Ghostfire	99	45
4	Havoc	76	42
5	Katana	67	56
6	Loki	35	22
7	Swift	23	15
8	Zorro	22	26
9	Toga	18	14
10	Frostie	11	13

Blickpunkt TCS Hathor

11	Magiger	9	5
12	Luna	7	10
13	Blade	4	6
14	Schattenherz	2	3
14	Starsign	2	3
16	Feather	1	2
17	Dreamcatcher	1	7
18	Quaeker	0	1
18	Katzenkiller	0	1
20	Weri	0	2
20	Hammerhead	0	2
22	Black Blade	0	0

SPEZIAL

DER URSPRUNG DER FLYING TIGERS

Die Flying Tigers finden ihren Ursprung weit in der Vergangenheit in der Mitte des 20. Jahrhunderts. Dort entstand das erste Geschwader Namens Flying Tigers.

Noch vor Kriegseintritt der Vereinigten Staaten in den 2. Weltkrieg wurden die Flying Tigers unter den US-Streitkräften angeworben um für China gegen die Japaner zu Kämpfen. Sie waren Anfangs nicht mehr als ein zusammengewürfelter Haufen von 112 Söldnern, die sich „American Volunteer Group“ nannte. Angeführt wurden sie von Colonel Claire L. Chennault der seit 1938 der Luftwaffenberater von General Tschiangkaischek war und der die Tigers mit stillschweigender Erlaubnis der US-Regierung unter der Tarnung einer kommerziellen Luftfahrtfirma aufstellte.

Die AVG kämpfte eine halbes Jahr lang von Dezember 1941 bis Juli 1942 als freiwillige für China und wurden nach Kriegseintritt der USA aufgelöst und in die US-Army-Air Force eingegliedert. Die Flying Tigers mussten in China gegen einen zahlenmäßigen weit überlegenden Luftstreitmacht antreten. Dennoch errangen die Flying Tigers eindrucksvolle Luftsiege über die Japaner. In ihren robusten, aber auch veralteten, mit bösen Augen und bleckenden Zähnen eines Hais bemalten P-40-Maschinen waren die Flying Tigers eine der farbigsten und gefürchtetsten Kampfeinheiten des 2. Weltkrieges.

Die heutigen Flying Tigers stehen ihren Urahnen in nichts nach. Sie gelten Heute als eines der besten Geschwader im Kampf gegen die Käfer und erringen ebenso beeindruckende Siege. Das Geschwader ist auf der TCS Hathor stationiert und ist leider in eine prekäre Situation geraten, als es in einen Konflikt mit der 4ten Erdverteidigungsflotte gezogen wurde. Hoffen wir das sich die Anschuldigungen von Verrat als unwahr Herraustellen, denn der Verlust des Geschwaders wäre ein schwerer Schlag für die Konföderation.



DIE NIBELUNGEN

Mit Auszügen aus den Berichten

Die TCS Aphrodite ist zwar ein altes Schiff der Talahassee Klasse und als Kreuzer gebaut worden aber durch einen Umbau wurde sie zu einem Leichten Träger und in dieser Form ist die Aphrodite ein noch junges Schiff und nun erhält dieser kleine Träger seinen eigenen Platz im FA um auch die Kämpfe eines Schiffes zu erleben die keine Midway ist.

Ship Captain St. John wurde von einem Angehörigen des Sektor-kommandos Avalon Sektor zu einer Unterredung auf dem Planeten Maoui gebeten. Aus diesem Grunde erhielten die Piloten von Commander Veronica Falisci den Auftrag, eine reibungslose An- und Abreise von dem Planeten zu gewährleisten. Die Flugroute sollte über einen Nav Punkt zum Planeten führen und nach Abschluss der Unterredung wieder zurück zu Aphrodite.

Spawn übernahm als Geschwaderführer die Piloten. Sowohl der Start der Piloten als auch der des Shuttles verlief reibungslos. Ohne Zwischenfälle erreichte man den ersten Nav Punkt, welcher sich nach intensiven scannen als *sauber* herausstellte. Der Weiterflug von Nav1 aus zum Planeten wurde jedoch durch 2 Rouges und einem unbekanntem Jäger unterbrochen. Der Jäger gab sich als Siegfried zu erkennen. Spawn, Galaxy und Merlin gingen auf Abfangkurs, während die anderen Piloten weiterhin das Shuttle schützten auf das es Siegfried wohl abgesehen hatte. Nach einem kurzen Feuergefecht drehte Siegfried mit seinen Leuten ab und nahm Kurs auf das Shuttle, um genau jenes nun unter Beschuss nehmen zu lassen. Doch auch hier wurde Widerstand geleistet und Siegfried zog es vor sich zurückzuziehen nachdem eine Rouge abgeschossen wurde. Der Weiterflug zum Planeten verlief dann ohne weitere Zwischenfälle. Nachdem das Shuttle dann auf dem Planeten

gelandet war und die Unterredung im vollen Gange, erschien, wie sollte es auch anders sein, Siegfried. Er stellte sich langsam als lästig raus. Jedoch kam er wieder nicht alleine sondern in seiner Begleitung befanden sich 12 Bastarde welche direkt den Planeten ansteuerten. Sofort begaben sich die Piloten in dem Kampf um den Planeten zu schützen. Konnten aber trotz fast schon heldenhaften Einsatz den Einschlag von einigen auf den Planeten abgefeuerten Raketen der Bastards nicht verhindern. Die Raketen richteten jedoch nur geringen Schaden an einigen Firmengebäuden an. Nach der Unterredung gesellte sich das Shuttle mit seiner wertvollen Fracht wieder zu den wartenden Piloten. Der Rückflug verlief diesmal ohne weitere Zwischenfälle.



Dank der Bemühungen des Geschwaders waren die Schäden auf Maoui nur gering. Die betroffene Firma ist Carib. Commodore van Pelt hat uns damit beauftragt, das Problem der Nibelungen zu analysieren und zu lösen.

Ein spätere Aufklärungsflug von Merlin und Galaxy hatte einen kleinen Flügel Nibelungen ausgemacht. Die Arrows of Eros sollten diese Gelegenheit nutzen, um mehr über den Gegner heraus zu finden.

Merlin und Spawn hatten an NAV 1 die Signale eines Frachters aufgefangen und gingen diesen nach. Es stellte sich heraus, daß er zum Unternehmen Carib gehörte und mit Geleitschutz nach Maoui unterwegs war. Die Signale rührten von einer defekten Langstreckenkommunikation her, was auch dazu führte, daß der Frachter sich nicht melden

konnte obwohl er schon vor 2 Tagen hätte eintreffen sollen. Die Piloten boten dem Frachter Geleitschutz an, was dieser jedoch ablehnte mit der Begründung, daß er schon in 3 Stunden sein Ziel erreichen würde.

An NAV 2, wo das Geschwader auf die Gegner hätte treffen sollen, war jedoch niemand. Nach kurzem Warten bemerkte der Flügel, daß der Frachter möglicherweise angegriffen wurde und setzte eine Erkundungs-sonde aus und flog über einen kurzen Umweg den Frachter an. Dieser wurde von Harpoons und Rogues der Nibelungen bedrängt, Siegfried gab sich jedoch nicht zu erkennen.

Der Kampf war für die beiden aussichtslos. Spawn und Merlin fielen dem Beschuss der Feinde zum Opfer, beide Excaliburs wurden zerstört. Kurz darauf explodierte der Frachter Megalopolis. Dank einer rechtzeitigen Benachrichtigung des Trägers durch Major Winslow, konnte das Rettungsshuttle Juliet neben unseren Piloten auch den Großteil der Frachterbesatzung lebendig bergen.

Da die Aphrodite immer noch dringende Informationen über ihre Gegner benötigte, sollten die Piloten der Arrows an einem Kunstflugturnier auf dem Planeten Vitalia teilnehmen, zu dem auch Siegfried erscheinen sollte. Im Anschluss an die Show sollte Siegfried in einem Gespräch ausgehört werden während ein Kommandoteam sein Lager nach Informationen durchkämmen würde.

Die Arrows of Eros landeten gemeinsam mit der stellvertretenden Kommandantin Commander Falisci, Feuerleitoffizier Leutnant Jarmis, Sergeant Stanson und einigen Mitgliedern der Sicherheit auf dem Planeten.

Bereits vor Beginn der Veranstaltung tauschten Spawn und Merlin obligatorische Freundlichkeiten mit ihren Kontrahenten Siegfried und seiner Partnerin Brunhilde aus. Die-

se Gelegenheit nutzten Sergeant Stanson und Commander Falisci, um ihr Zielgebiet bereits in Augenschein zu nehmen.

Nachdem drei konkurrierende Teams ihre Vorstellung beendet hatten, wurden die Arrows of Eros aufgerufen. Obwohl die zentrale hochriskante Komponente ihrer Vorstellung beinahe zu einem schweren Unfall geführt hätte, blieben die Piloten der Arrows im ersten Teil der Wertung nur knapp hinter dem bisherigen führenden Team zurück.

Die Sache schien gelaufen, doch bei der Vorstellung von Siegfried und Brunhilde kam es zu einem schwerwiegenden Zwischenfall. Brunhilde stürzte ab und wurde verletzt. Die Erstwertung für die Nibelungen war geringfügig schwächer als die für die Arrows of Eros.

Im zweiten Teil der Wertung konnten die Arrows aufgrund ihrer höchst überzeugenden Darbietung im Bereich des Zielschießens (120%) am Ende den Sieg erringen. Sergeant Stanson und Commander Falisci führten ihren Einsatz erfolgreich zuende und brachten eine große Menge an Informationen mit auf den Träger, die zur Zeit ausgewertet werden.

Merlin und Spawn haben sich mit ihrem Sieg und ihrer Pietät gegenüber der verletzten Nibelungen Pilotin den Respekt von Siegfried verdient. Im Gespräch mit ihm lernen sie viel über sein Wesen und bringen in Erfahrung, daß er im Auftrag von Angehörigen des konföderierten Senates handelt. Ihre Versuche, Siegfried davon zu überzeugen, seine Sache aufzugeben, sind jedoch nicht von Erfolg gekrönt.

Die Arrows of Eros wurden im Konferenzraum auf den aktuellen Stand gebracht. Wenige Stunden nach der Rückkehr von Vitalia waren bereits einige Daten ausgewertet.

Officer Aurel ging davon aus, daß die Nibelungen operationsunfähig werden, wenn sie ihren Anführer verlieren. Außerdem war fast sicher, daß die Nibelungen für kon-

servative Senatoren die Güter der konkurrierenden liberalen Fraktion beschädigen sollten. Commodore van Pelt hatte bereits den Einsatzbefehl aktualisiert. Demnach sollte die Aphrodite die Nibelungen zerschlagen und die Besitzstände der liberalen Senatoren schützen.

Die Analyse ergab leider auch, daß Siegfrieds Jäger für die Waffen der Arrows praktisch nicht zu zerstören war. Cheftechnikerin Asbjornsdottir und Waffenoffizier Jarmis arbeiteten an einer Lösung. Bis eine solche vorlag, gab es für die Arrows of Eros nichts zu tun.

Ferner wurde der Dienstplan von Major Winslow geändert. Aufgrund seiner guten fliegerischen Leistungen wurden die festgesetzten Trainingseinheiten reduziert. An deren Stelle traten Dienstzeiten auf dem Flugdeck, wo Major Winslow seine grundlegenden technischen Kenntnisse unter Chief Asbjornsdottir vertiefen und bei der Wartung der Jäger helfen sollte.

Da die Piloten nichts zu tun hatten, beschloss Major Winslow, eine Übung abzuhalten.

Das Simulatortraining wurde jedoch von einer Alarmmeldung der Brücke unterbrochen. Feindliche Schiffe näherten sich dem Träger.

Die Arrows reagierten schnell und ohne jede Verzögerung begaben sich die Piloten zu ihrem zugewiesenen Flugdeck und in Ihren Schiffen. Im All trafen die Arrows of Eros auf Odysseus, Helena, Paris und Iason von den Argonauts (Agamemnon und Cassandra befanden sich noch dienstuntauglich auf der Krankenstation). Ihnen gegenüber stand Siegfried, der von unserem Eingriff in seine Unterlagen viel schneller Kenntnis erlangte als vorgesehen, mit 17 weiteren gemischten Schiffen.

Die Feinde kamen in Wellen auf die Aphrodite zu. Ein Abfangversuch durch die Arrows of Eros erwies sich als fruchtlos und so bekämpften die Arrows und Argonauts die Feinde gemeinsam in der Nähe des Trägers.

Das Gefecht war lang, hart und schmutzig. Mit dem Rücken zur

Wand gaben alle ihr Letztes. Fast alle Schiffe wurden leicht oder schwer beschädigt. Mit größtem Geschick konnte der Angriff jedoch ertragen und bekämpft werden bis den Gegnern die Offensivkraft ausging und Siegfried den Rückzug befahl.

Später hatten Lieutenant Jarmis von der Feuerleitzentrale und Chefingenieurin Asbjornsdottir einen riskanten Plan ausgearbeitet, wie Siegfried zu schlagen wäre.

Vor die Wahl gestellt, entschied Major Winslow gegen einen Einsatz mit hohem Risiko und so trat ein alternativer Einsatzplan in Kraft, wonach eine Reihe von Transportkonvois der Handelsgruppe Carib vor Siegfrieds Übergriffen zu beschützen war.

Der Eskortmarathon begann friedlich an Nav 1 mit dem Treffen der Transporter. Auf dem Weg zu Nav 2 war es aber schon aus mit der Ruhe, denn Siegfried tauchte plangemäß auf und überfiel den Konvoi mit seinen 4 Rogues und 2 Harpoon Torpedobombern. Spawn hieß die Vampires die Rogues beschäftigen während sich die Excaliburs mit den Harpoons messen sollten. Die Rogues ließen sich jedoch nicht binden und leisteten ganze Arbeit bei der Schwächung der Excaliburs. Der Angriff der Harpoons konnte ebenso wenig gestoppt werden und so überstand die Clementine das Zusammentreffen mit den Piraten nicht. Mensch und Fracht konnten jedoch geborgen und auf die anderen Frachter verteilt werden während sich Siegfried mit seiner Bande von Strauchdieben davon machte. Auf dem Weg zu ihrem nächsten Treffen begegneten den Arrows of Eros 2 Vultures, die Anstalten machten, ihren Herrn zu verraten und über zu laufen. Den strengen Zeitplan im Hinterkopf versuchte Major Winslow, sich nicht lange hinhalten zu lassen und schickte Eagle und Galaxy voraus, um die Frachter bei Nav 3 plangemäß zu treffen. Die Geschichte der Vultures entpuppte sich schließlich als Finte wie befürchtet und raubte den dreien wertvolle Sekunden, da die Mar-

Blickpunkt TCS Aphrodite

tian und die Vesuvian bereits angegriffen wurden als Galaxy und Eagle eintrafen.

Für wenige Momente mußten die beiden den Angriff allein zurückschlagen bevor Spawn, Norrec und Merlin hinterher kamen. Glücklicherweise hatten die beiden Transporter einen eigenen Geleitschutz aus 3 Hellcats, die einige Angriffe der Rogues aushielten. Nachdem die beiden Harpoons zerstört wurden, zogen die Rogues und Siegfried sich zurück... ..Nur, um 20 Minuten später auf dem Weg nach Nav 4 erneut zu schlagen. Inzwischen hatte Siegfried neue Harpoons in seine Gruppe integriert, mit denen der Kampf aufs Neue begann. Dem zermürbenden Gefecht fielen zunächst Galaxy und dann die Venusian zum Opfer. Alle Insassen und Fracht wurden von der Martian aufgenommen während der Bandit sich zurück zog.

Alles half nichts, der Flug mußte weiter gehen nach Nav 5. Das Schlimmste befürchtend, hatte Spawn bereits nach der Begegnung mit den Vultures vor Nav 3 angefordert, daß man 2 der Argonauts aus dem Bett holen möge, um an Nav 5 die Eskorte zu verstärken. So waren denn auch Cassandra und Agamemnon, die die große Schlacht um die Aphrodite wegen Verwundung verpassen mussten, zur Stelle gemeinsam mit einer Rotte eigener Jäger, über die die Aristoteles verfügte. Als Siegfrieds Räuberbande die Übermacht sah, die den Transporter verteidigte, entschied er ge-

gen einen Angriff und der Flug nach Nav 6 verlief ruhig.

Spawn, Norrec, Eagle und Merlin landeten darauf hin wohlbehalten auf der Aphrodite und Galaxy wurde kurz danach von der Martian nachgeschickt.

Nun sollte es endlich zum Showdown mit den Nibelungen kommen, die Argonauts sollten gegen Siegfried zu Felde ziehen, mit drei Shuttles die mit schweren Antimateriegeschützen ausgerüstet waren um die hochentwickelten Schilde des Anführer zu durchbrechen. Die Arrows of Eros dagegen sollte Brunhilde, die wieder genesene Stellvertreterin der Nibelungen ausschalten. Diese sollte sich an einem anderen Navpunkt als Siegfried aufhalten um mit ihrem Wing als Verstärkung zu dienen. Da Captain Loanstar einer Gefangennahme von Brunhilde bevorzugte, wurden die Vampires der Arrows of Eros mit Leechgeschützen Ausgerüstet. Planmäßig erreichten die Piloten Nav1 wo sich ihr Ziel wie angekündigt aufhielt. Brunhilde und 11 weitere Feindmaschinen, darunter Rouges, Bastarde und Vultures, schienen nicht sonderlich überrascht über das Eintreffen der TCN Piloten.

Major Spawn lies das Leechfeuer der Vampires auf Brunhilde eröffnen, während die beiden Shrikes gegen die Bastarde vorgehen sollten. Nach einigen Treffern zog sich Brunhilde hinter den Bastarden zurück und versuchte zu fliehen,

doch die Vampires der Arrows of Eros blieben ihr dicht auf den Fersen und missachteten das Speerfeuer der Bastarde. Lt Galahad der als erstes das Feuer der Bastarde durchbrochen hatte konnte den Finalen Schuss auf Brunhilde ansetzen, der den Ausfall aller System ihrer Maschine bedeutete. Kampf und Flugunfähig war Brunhilde keine Gefahr mehr. Der Kampf war aber noch nicht vorbei, den der Begleitschutz von Brunhilde kämpfte trotz des Ausfalles ihre Anführerin weiter. Es hagelte Raketen auf die Arrows of Eros.

Minuten lang wehrte der Donnerhall des Kampfes und sei Ares auf der Seite der Arrows of Eros konnten die TCN Piloten langsam die Oberhand gewinnen und als den Piraten bewusst wurde das sie Verloren hatten flohen die Bastarde aus dem Kampf. Die über gebliebenen Vultures jedoch, ließen die TCN Piloten nicht entkommen bis die letzten beiden Vulturepiloten ihre Jäger verließen um dem Tod zu entkommen.

Zurück auf der Aphrodite hörten die Piloten das auch die Argonauts ihr Ziel erreicht und Siegfried zur Strecke gebracht hatten, allerdings auf Kosten seines Todes und drei verletzten Argonauten. Captain Loanstar war zufrieden mit seinen Piloten und lobte sie für diesen erfolgreichen Feldzug.

*Von Maria Fernandez
an Bord der TCS Aphrodite*

Abschussliste der Aphrodite

Platz	Pilot	Abschüsse	Missionen
1	Spawn	148	58
2	Loanstar	15	14
3	Merlin	8	6
4	Eagle	4	2
5	Galaxy	4	3
6	Ariane	2	1
7	Aramis	1	1
8	Norrec	1	2
8	Galahad	1	2
10	Ibanez	0	1
11	Maestro	0	0
11	Hellcat	0	0

ALLTAG EINES PILOTEN

Der Alltag eines Piloten.. der für die TCN fliegt. Man sagt sich oft das die Piloten wohl mehr oder weniger besessen vom Töten, Trinken und Frauen oder Männern sind als alles andere. Vielleicht sind die einen ein bisschen von allem.

Aber die Frage sollte doch sein, Warum?

Die Antwort gab ein langjähriger Konföderierter Pilot.

„Wir machen mehr als alle anderen, das da draußen ist die Hölle.

Wir sehen Tag täglich immer wieder wie ein guter Pilot.. ein guter Freund dort in ihren Jägern oder Rettungskapseln sterben. Wir Piloten sind wohl der Schneeball der in die Hölle geworfen wird, doch wir können es vielleicht schaffen heil raus zukommen. Nach vielen Jahren des Tötens hat man es irgendwann satt doch man lässt uns nie zur Ruhe kommen, jeden Tag jagen wir diese Bedrohung, oder flüchten vor ihnen, die Käfer sind anders als die Katzen damals, sie wollen mehr als Versklavung ..sie wollen den tot unserer Spezies und aller anderen die es gibt. Ich fliege schon 15 Jahre hier, und ich habe nur eins gelernt: Schieß schneller als der andere! – Wir sind nicht besessen vom Töten.. nein nein.. wir sind besessen davon unsere Pflicht zu erfüllen, selbst wenn wir mit unserem Leben dafür bezahlen müssen. Wir sind die Helden der Nacht.. Wir sind die Faust der Menschheit, die Hüter des Friedens.“

-Dies hört sich vielleicht für den einen oder anderen sehr verbittert an, doch ich teile diese Meinung mit diesen Piloten. Wir wünschen euch Piloten viel Glück bei euren schweren Aufgabe.

ARKIS MAL GANZ IM BRENNPUNKT

Es dauerte lange bis ich diesen Artikel verfassen konnte. Arkis hatte ja in den letzten Monaten ech-

te Probleme, doch alles sollte noch getopt werden, als die TCS Olympic in diesem Sektor eintraf.

Sie hielt sich zwar nicht lange auf, doch die Zeit reichte um auf Arkis Verwirrung zu stiften. Es dauerte nicht lange und alle Aktienkurse fielen, da viele Leute Ihre Aktien verkauften, aus Angst die Käfer würden bald in den Argent Sektor einfallen.

Sie sollten recht behalten, denn kaum war die Olympic abgezogen, als die Käfer eintrafen und auf Arkis eine Menge Verwüstung anrichteten. Die Zahl der Opfer kann immer noch nur geschätzt werden und beläuft sich in hohen Reihen.

Die Invasion der Käfer wurde von der TCMC gestoppt was auf Arkis eine riesige Verwüstung anrichtete. Zur Zeit ist man dabei den Planeten wieder aufzubauen, mehr kann und darf ich im Augenblick nicht sagen.

Ihr W.Rhodan



NEUZUGÄNGE

TCS Aphrodite

2nd Lt. Britta "Ariane" Butterfly
 2nd Lt. Reese "Eagle" Wheeler
 2nd Richard "Galahad" Winters
 2nd Lt Jenez "Hellcat" Coran
 2nd Lt. Miguel "Ibanez" Casas
 2nd Lt. Jim "Maestro" Sheridan
 2nd Lt. Mark "Norrec" Bannister

TCS Hathor

2nd Lt. Largo "BlackBlade" Di Gardia
 2nd Lt. Chris "Starsign" Quarter
 2nd Lt. Björn "Katzenkiller" Heshtot
 2nd Lt. Roberto „Hammerhead“ Franke
 2nd Lt.Cassandra "Feather" Darkwood

TCS Ragnarok

2nd Lt. Thomas "Banshee" Weber

Beförderungen

Zum 1st Lieutenant:



Rachel "Dragon" Derek
 Gabriel "Griever" Pryde-St. John
 Christopher "Fright Night"
 Unknown Youngblood
 Kim-Andreas "Airwolf"
 Blankenhahn
 Altaica "Lionart" Shildrake
 Jefferson "Maska" Ford

Zum Flight Captain (O3):



Jeremy "Delirium" Frost
 Alex "Munich" Scorpione

Zum Major:



Lance "Maverick" Rusler
 Tim "Prometheus" Sparx
 Sarah "Hope" Pryde-St. John

Top Ten der TCN

Maverick	212
Toaster	211
Paladin	173
Radio	152
Avenger	150
Spawn	148
Dust	125
Demon	123
Dreamer	122
Prometheus	121

HIMMELFAHRTSKOMMANDO

Eine Jagdbomberrotte mit lauter Wahnsinnigen Piloten vernichtet im ersten Anflug sechs Großkampfschiffe. Keiner der Jungs kam nach Hause

Es ist herausragend wie tragisch. Vor zwei Tagen schlugen die Silverdarts bei einem der beiden Monde von Tak'he im Tr'Pakh-System zu. In nur einem Angriff vernichteten sie sechs Großkampfschiffe eines Nephilimverbandes. Laut Meldung ihres Heimatschiffes der Goliath kehrte niemand von ihnen nach Hause.

Die Silverdarts haben einen berühmten Ruf der ihrem Flugstiel entspricht, waghalsig und teilweise rüpelhaft. Dennoch gehörten sie zu den erfolgreichsten Geschwadern. Nicht zu vergessen sind ihre Angriffe auf mehrere Konvois die mit einer tödlichen Präzision ausgeschaltet wurden und den Nephilim möglichen Nachschub abgeschnitten haben.

Dem gesamte Geschwader wird vom Oberkommando das Gold Star verliehen. Mögen sie Ruhe finden wo auch immer sie sind.

Charles Heggis

HINTER DER FASSADE DER TCN

„212 Abschüsse“
Interview mit

Major Lance „Maverick“ Rusler



Sehr geehrte Flying Ace Leser. Ich freue mich ihnen Heute Major Lance Rusler, Rufzeichen Maverick, vorstellen zu dürfen. Major Rusler hat kürzlich seinen 212 Abschuss erzielt und führt damit die Abschussliste der TCN an. Er ist Geschwaderführer der so berühmten Flying Tigers auf der TCS Hathor.

The Flying Ace No.-10

Kent: Major, welche Bedeutung hat dieser Abschuss für sie und das sie jetzt damit die Liste der Besten anführen?

Maverick: Jeder Abschuss ist eigentlich der gleiche, aber ich freue mich das ich jetzt die Liste anführe, doch mir fehlt es aber noch an einigen das Marshall Huber hat.

Kent: Sie sind nun schon 3 Jahre bei der TCN. Welche Begebenheit war für sie die Bedeutenste?

Maverick: Hm.. Meine Abschluss Prüfung in der Akademie damals, war ein harter weg bis zur Hathor.

Kent: Sie sind außerdem seit ihrer Entlassung aus der Akademie, Besatzungsmitglied der TCS Hathor. Und seit ca. einem halben Jahr Geschwaderführer der Flying Tigers. Wie beurteilen sie die derzeitigen Piloten, unter ihrer Führung, im Vergleich zu ihrer Zeit als Lieutenant?

Maverick: Es ist ein gutes Geschwader, neben mir gibt's auch noch einige die länger ihre Akademie Zeit hinter sich haben und die neuen machen ihre Sache besser als ich dachte. Sie geben sich alle Mühe, und das verdient hohen Respekt. Damals hätten wir genau diese Piloten gebrauchen können.

Kent: Welche weiteren Ziele haben sie in ihrer Karriere, Major?

Maverick: Mehr aus mir selbst rauszuholen und ich hoffe den einen oder anderen eine Art Vorbild zu sein *lacht etwas*

Kent: Hat es auch Rückschläge in ihrem Leben gegeben?

Maverick: Ja, die gab es. Meine Degradierung damals, aber darüber möchte ich auch nicht sprechen. Und das andere war das 3 Personen

die mir am herzen lagen verloren habe.

Kent: Kamen jemals Zweifel in ihnen auf bei dem was sie hier tun?

Maverick: Vielleicht eher in den Entscheidungen die innerhalb von Sekunden getroffen werden müsste, man sollte sich genau überlegen was man tut bevor diese Fehlentscheidungen einen hohen Preis haben.

Kent: Wollten sie schon immer zur TCN oder wie sind sie in den Dienst der Konföderation geraten?

Maverick: Mein Vater, dessen Vater und dessen Vater waren alles Piloten, mein Vater war damals im großen Krieg.. Mich hatte es als kleines Kind immer schon begeistert Raumschiffe zusehen und man hat auch Spaß daran.

Bevor ich zur TCN gegangen bin war ich nur ein Barkeeper in einer Bar, wo ich mir etwas verdiente um überhaupt überleben zu können. Es war mein Wunsch zur TCN zu kommen, bevor ich es aber tat habe ich ein Job angenommen den man nicht machen sollte...

Kent: Lassen sie mich abschließend eine persönliche Frage stellen. Haben sie schon daran gedacht eine Familie zu gründen?

Maverick: Ja das habe ich. Aber ich würde mich fragen: Wäre ich denn als Vater geeignet, es ist ja so das ich bis zum Bitteren ende Pilot sein will, eine Familie kann erst gegründet werden wenn es auch die Passende Frau dazu gibt *lacht*

Ich danke ihnen für das Interview und wünsche ihnen für ihren weiteren Werdegang alles gut.

Das war Klark Kent

für den Flying Ace

COVER ALLER FA AUSGABEN



Chefredakteur Felix Flab
Liebe Leser, heute 1. Dezember...

Dominik Willenbeck schenkt sein Leben
Der beliebte Teamwork-Darsteller...

Pegasus von den Nephilim ausgeliefert
Nach einem Angriff der Kaler werden...

Pilot des Monats
Schicken Sie Ihre Vorschläge...

Politik
Der Senat der Confederation...

Sport
Die TFC Team Football...

Wirtschaft
Neuer Aktienboom in der...

Forschung
Die Gewerkschaft der...

Funk&Rästel
Gewinnen Sie eine neue...

Kleinanzeigen und Leserbriefe
Wir bitten Sie um Ihre...

Wort des Redakteurs

Hallo liebe Flying Ace Leser,
hier habe ich für die vierte...

Inhalt

- Blickpunkt TCS Firewall Seite 2
Blickpunkt TCS Ragnarok Seite 5
Blickpunkt TCS Panther Seite 7
Blickpunkt TCS Hothor Seite 8
Weiteres aus der TCN Seite 10
Politik Seite 10
Wirtschaft Seite 10
Forschung Seite 11
Allgemein Seite 12
Sport Seite 13
Fun und Rästel Seite 14
Klatsch und Tratsch Seite 15
Kleinanzeigen und Leserbriefe Seite 16

Topstories

Die Firebirds auf Wintermacht
Die Firebirds sind auf die...

Die Sacred Warriors gegen Verriker
Die Sacred Warriors sind...

Panthers entdecken einen leichten Tiamat
Die Panthers kämpfen...

Fortunes Heaven
Die Phixis Tieren haben...



NEPHILIM AUFGEHALTEN!
Die Jäger mit gewetzten Krallen sind die Panthers auf der Jagd...

Der Flying Ace erscheint zweimonatlich

Die TCN hält ein Geschwadersturnier ab

In Zusammenarbeit mit der TCN...



Wort des Redakteurs

Liebe Leser, liebe Leserinnen...

Inhalt

- Kriegsgeschichten Seite 2
Blickpunkt TCS Firewall Seite 2
Blickpunkt TCS Ragnarok Seite 4
Blickpunkt TCS Panther Seite 4
Blickpunkt TCS Hothor Seite 4
Weiteres aus der TCN Seite 6
Politik Seite 7
Wirtschaft Seite 10
Forschung Seite 12
Allgemein Seite 12
Fun und Rästel Seite 14
Klatsch und Tratsch Seite 15
Kleinanzeigen und Leserbriefe Seite 16

Topstories

Firewall im Kampf bei Armstrong!!
Die Firebirds kämpfen bei...

Die Marschallwahl
Die Marschallwahl ist vorbei...

Aufschwung auf dem Mars
Die wirtschaftlichen Verhältnisse...

Station Wintermacht
Die Firebirds in ihrem neuen Heim
Die Entscheidung
Toaster's letzter Flug
Die Necrons
Panthers in Aktion
Radio entführt
Die Sacred Warriors

Wider den Piraten
Die Windreiter
Panthers im Einsatz
Neuer Marschall im Amt!
Kampf dem Clan
Ein Neuer Anfang

Der Flying Ace erscheint zweimonatlich

The Flying Ace - No. 2

Wort des Redakteurs

Ein tolles Neues Jahr...

Inhalt

- Blickpunkt TCS Firewall Seite 2
Blickpunkt TCS Ragnarok Seite 5
Blickpunkt TCS Panther Seite 7
Blickpunkt TCS Hothor Seite 9
Weiteres aus der TCN Seite 11
Politik Seite 11
Wirtschaft Seite 12
Forschung Seite 12
Allgemein Seite 13
Sport Seite 14
Fun und Rästel Seite 15
Klatsch und Tratsch Seite 16
Kleinanzeigen und Leserbriefe Seite 16

Topstories

Verzweifelter Kampf der Firebirds
Die Firebirds sind in einem...

Die Ragnarok auf der Jagd
Die Ragnarok machte in...

Die Black Panthers
Das Elite-Geschwader der...

Die Hothor
Die Hothor darf natürlich...



Der Kampf der Firebirds
Warriors in Vega
Nephilim Offensive in Sol
Panthers auf Erkundung
Stimmen des Krieges

Manöver
Zurück in Repleetah
Die Panthers spielen Piraten
2688
Der Konvoi
Neuer Träger

Der Flying Ace erscheint zweimonatlich

The Flying Ace - No.3

DIE AUSGABEN IM BLICK

Ausgabe 1

Seitenzahl: 9

Damals steckte die Presse in einer Schaffenskrise und ihre Zukunft sah noch nicht besonders gut aus. Keiner wusste so recht wie es weiter gehen sollte. Eins war jedoch klar sie sollte weg vom alten Konzept einer Webside. Frostie war es schließlich der das Heft in die Hand nahm und sich daran machte die Führung der Presse zu übernehmen und brachte die 1. Ausgabe des FA Mitte 2002 heraus.

Diese Ausgabe wurde mit einfachsten mitteln in Word angefertigt und in eine PDF umgewandelt. So sollte gewährleistet werden das sie sich jeder drucken konnte um sie gemütlich auf dem Sofa zu lesen. Diese Vorgehensweise ist der FA bis Heute treu geblieben.

Hier wurde das Konzept einer „Echten Zeitung“, die ein Charakter in dieser Form in der Hand halten und Lesen konnte schon deutlich. Der Umfang und das Aussehen waren hier noch sehr experimentell, so war der Raum noch nicht voll Ausgenutzt und es gab auffällige Lücken zwischen den Artikeln. Dennoch war diese erste Ausgabe ein voller Erfolg und machte Lust auf mehr.

Inhaltlich hatte die erste Ausgabe, kleine Missionsartikel der Träger Hathor und Pulsar zu bieten, einige Artikel aus Wirtschaft und Politik, eine Top Ten Liste die es auch Heute noch gibt und einige weitere kurze Artikel aus verschiedenen Bereichen.

Aufbruch in Hawking
Seite 2

Peleus von den Nephilim ausgelöscht
Seite 2

Pilot der Tigers erfolgreich gerettet
Seite 2

Hasch mich ich bin der Frühling
Seite 3

The Flying Ace No.-10

Grenzwelten gewähren verurteilten Seite 9
Unterschluß
Seite 3

102 Abschlüsse Lt. Rusler auf den weg in die Top 5
Seite 4

Brigitté Mornét gestorben
Seite 4

General Motors stellt neues Auto vor
Seite 4

Lustiges aus der TCN
Seite 5

Mitmachen und Gewinnen
Seite 5

Witze
Seite 5

Neulich im Quartier des Marschalls
Seite 5

Manuela Evans
Seite 5

TFL geht in die Sommerpause
Seite 6

Speedbal der illegale Sport lebt noch weiter
Seite 6

Speedracer feiert Comeback
Seite 6

Senat verhängt Handelsembargo gegen die Grenzwelten
Seite 7

Neuwahlen angekündigt
Seite 7

Erneute Aufstände in Berlin
Seite 7

Regierung bewilligt neue finanzielle Unterstützung
Seite 8

Neue Partei im Kongress
Seite 8

Aktienboom in der Stahlindustrie
Seite 9

Globale Gewerkschaft der Stadtreinigung ruft zu Streiks auf

Erneute Rekordinflation in Südostasien
Seite 9

Ausgabe 2

Seitenzahl: 16

Die zweite Ausgabe des FA sollte eigentlich nur einen Monat nach der ersten erscheinen, aber Frostie verfolgte in den Monaten nach der ersten Ausgabe das Pech. Von Zugangsproblemen zum Internet bis hin unabsichtlichen Formatierung von Artikeln. Der FA stagnierte und die Zeit verging ohne das sich etwas tat und die Frage stellte sich ob die Ausgabe Nr. 1 die erste und einzige Ausgabe bleiben würde. Um den FA wieder in den Gang zu bringen entschied sich Frostie die Führung der Presse abzugeben und übergab mir, Flame, die Leitung.

Nun machte ich mich sofort an die Arbeit und machte mir einige Testseiten um ein besseres Aussehen zu finden als es die erste Ausgabe hatte. So wollte ich das der FA noch mehr wie eine Zeitung aussah und führte die dreispaltige Seite ein. Außerdem entschied ich mich jeder Ausgabe eine eigen Farbe zu geben so erhielt die zweite Ausgabe Himmelblau im Inhaltsverzeichnis und in den Kopfzeilen.

Der Inhalt war hier schon deutlich umfangreicher als in der ersten Ausgabe, so füllten die Missionsartikel der FW ganze zwei Seiten. In dieser Ausgabe gab es auch zum ersten male eine Liste der Beförderungen, wie sie es im Claw Marks gab (dem Bordmagazin der Tiger's Claw aus dem ersten WC Spiel) und die ich unbedingt auch für den FA haben wollte.

Am 1. Dezember war es dann soweit und die zweite Ausgabe wurde veröffentlicht.

Notruf von Armstrong
Seite 2

Sonderseiten

<p>★ Auf zum Planeten ★ Seite 2</p> <p>★ Lt. Big Fox Rettung ★ Seite 2</p> <p>★ Evakuierung endet in einem Desaster ★ Seite 3</p> <p>★ Sieg der Warriors und Beförderungen ★ Seite 4</p> <p>★ Tigers im Kampf gegen Tiamate ★ Seite 4</p> <p>★ Bugs Schlagen Kilrathi bei Midgard ★ Seite 4</p> <p>★ Fund in Deneb ★ Seite 4</p> <p>★ Aufstand auf Loki VI ★ Seite 5</p> <p>★ Kennedy Basis gefallen ★ Seite 5</p> <p>★ Offensive im kommen ★ Seite 5</p> <p>★ Marschall Jumpstar wiedergewählt ★ Seite 6</p> <p>★ Neue Kriegsanzüge ★ Seite 6</p> <p>★ Nachtrag ★ Seite 6</p> <p>★ Aufschwung Mars ★ Seite 9</p> <p>★ Führungswechsel bei Avalon Space Industries ★ Seite 11</p> <p>★ Terra Star Börsen Report ★ Seite 11</p> <p>★ Neue Handelsstation ★ Seite 11</p> <p>★ Kurzeitiger Aufschwung in den Grenz- ★ welt ★ Seite 11</p> <p>★ Neue Werften ★ Seite 12</p> <p>★ Neues von der AIV ★ Seite 12</p> <p>★ Neue Software ★ Seite 12</p> <p>★ The Flying Ace No.-10</p>	<p>★ Leute die ihren Job machen ★ Seite 12</p> <p>★ Maria Rain auf den Weg in die Charts ★ Seite 13</p> <p>★ Pilotenliga ★ Seite 13</p> <p>★ Demnächst startet die neue Eishockey ★ Saison ★ Seite 13</p> <p>★ Das erste Rennen ★ Seite 13</p> <p>★ Witze, Rätsel, Lustiges ★ Seite 14</p> <p>★ Wieder Vater ★ Seite 15</p> <p>★ Karen Carr auf den Spuren ihrer Mutter ★ Seite 15</p> <p>★ Ehestreit im Hauser Capler ★ Seite 15</p>	<p>★ Kammerjäger ★ Seite 5</p> <p>★ Hinter der Fassade der TCN ★ Seite 6</p> <p>★ Neues von der Pulsar ★ Seite 7</p> <p>★ Veränderungen ★ Seite 8</p> <p>★ Black Panther spurlos verschwunden ★ Seite 8</p> <p>★ Rund um die Tigers ★ Seite 9</p> <p>★ Vega-Erreger ind EPA-Packungen ★ Seite 9</p> <p>★ Information zur Vega-Grippe ★ Seite 10</p> <p>★ Kopfgeld auf Fliegerass ausgesetzt ★ Seite 10</p> <p>★ Neue militärische Wunderwaffe der ★ Marines ★ Seite 10</p> <p>★ Verlustanzeige von 2nd Lt. Melodie ★ „Star“ Swanson ★ Seite 10</p> <p>★ Spannungen mit der GWU ★ Seite 11</p> <p>★ Parlamentswahlen auf Proxima Centauri ★ Seite 11</p> <p>★ Friedensverträge der GWU mit den ★ Kilrathi ★ Seite 11</p> <p>★ Bürgerkrieg aus Dares IV ★ Seite 12</p> <p>★ Zweigstelle auf Niven eröffnet ★ Seite 12</p> <p>★ Neue Wirtschaftsflaute im Intergalaktischen Handel ★ Seite 12</p> <p>★ Blockadebruch ★ Seite 12</p> <p>★ Neues Terraforming Verfahren ★ Seite 12</p> <p>★ Demitri Wollencheck gibt nicht auf</p>
--	---	---

Ausgabe 3

Seitenzahl: 16

Diese Ausgabe erschien zwei Monate nach der letzten Ausgabe. Zuerst war geplant gewesen den FA jeden Monat herauszubringen aber ich entschied mich dagegen, denn ein Rhythmus von zwei Monaten, brachte mehr Zeit für die Reporter ihre Artikel zu schreiben und macht die Ausgaben auch Umfangreicher, da sich so mehr Artikel ansammelten. Diese Ausgabe war auch der start für ein erfolgreiches Jahr für den FA. Mit Flashback erhielt der FA mit dieser Ausgabe auch einen guten Reporter der viele Ausgaben lang eine Stütze für die Presse war. Hier musste der FA auch zum ersten mal den Verlust eines Spielercharakters bekannt geben.

Sonderseiten

Seite 13	Inplay Charakter der Zeitung passen. Als Unterrubrik der RL-Ecke kam der WC-Guide, der dazu Gedacht war jene mit Material aus der Wing Commander Welt zu füttern die kein Hintergrundwissen besaßen. Der erste Artikel beschäftigte sich auch gleich mit der wichtigsten Figur der WC Welt, Christopher Blair.	Hauptmann Themereos Dannen Gestorben Seite 9
Die Eishockey Saison startet Seite 13		Raketen und Raketen Seite 9
Speedball wieder aktiver Seite 13		Grenzwelten Debatte im Senat Seite 10
Das zweite Rennen Seite 13		Einbusen Seite 10
Witze, Rätsel, Lustiges Seite 14	Mit Prometheus gewann der FA einen weiteren guten Reporter der sich um Raganrokartikel kümmerte.	Terra Star Börsen Report Seite 10
Rosenkrieg geht weiter Seite 14		Zusammenarbeit der Banken Seite 10
Lavida auf Alpha Centauri Seite 15	Die Schlacht um Vega Seite 2	Sun and Star Co. Seite 10
Hanna Okakis liebt Firekkas Feinstes Seite 15	Roboter greifen an Seite 2	Neue Ausgrabungsstätte auf Dante Seite 11
Lästereien Seite 15	Winternacht Seite 3	Neue Speichertechniken Seite 11
	Von Chimären und Kilrathi Seite 3	Entwicklung von Heilmitteln Seite 11

Ausgabe 4

Seitenzahl: 19

Das Emblem des FA bestand aus wechselnden Jägertypen im Hintergrund und dem FA Schriftzug dessen Farbgestaltung sich zu den der anderen Ausgaben auch in Einzelheiten unterschied. Dies gefiel mir mit jeder Ausgabe immer weniger da es mir optisch zu schlicht war und auch keinen Wiedererkennungswert besaß. So machte ich mich also ran um ein schöneres zu Gestalten. Mir schwebte ein flammender Schriftzug in einem Weltraum Hintergrund vor, also arbeitete an verschiedenen Versionen, die ich mir später ansah und verglich. Leider gefiel mir von denen keiner so Richtig und so machte mir ein weiteres und das war dann genau das was ich wollte, ein in Flammen stehender Schriftzug der glänzte und metallisch wirkte. Ich packte ihn auf einen Weltraum Hintergrund gab ihr noch eine Midway, Vampire und Shrike hinzu und fertig war das neue Emblem. Neben dem neuen Emblem führten wir mit dieser Ausgabe auch eine ganz besondere Rubrik ein, die RL-Ecke. Hier sollten alle möglichen Dinge reinkommen die nicht in den

The Flying Ace No.-10

Hinter der Fassade der TCN Seite 4	Neues Musical geht an den Start Seite 11
Die große Schlacht Seite 5	Charity Konzert Seite 11
Untergang der Verräter Seite 5	Terran Football League Seite 12
Eine Hiobs-Botschaft Seite 5	Witze, Aus der Kon, Rätsel, Lustiges Seite 12
Die zweite große Schlacht Seite 6	Caplers vor der Scheidung Seite 13
Neues von den Panthers Teil 2 Seite 6	Xaver Freiser entdeckt das Leben Seite 13
Fortunes Heaven Seite 7	Christopher Blair Seite 17
Brainstormin eine voller Erfolg Seite 8	
Käfer auf dem Vormarsch Seite 8	
Akademie auf Hochtouren Seite 9	
Spendenaufruf Seite 9	

Ausgabe 5

Seitenzahl: 28

Mit der 5. Ausgabe kam eine Erste Seite wie es sie bei einer Zeitschrift gibt, hinzu. Die Idee dazu kam mir als ich eine Zeitung eines anderen Rollenspiels sah, dies gefiel mir so gut das ich etwas ähnliches für den FA haben wollte.

Sonderseiten

Der erste Entwurf den ich für das Cover machte gefiel mir auch gleich von antrieb und er wurde dann das Cover der Ersten Seite des FA, wie ihr ihn kennt. Mit dem Emblem oben und Informationen wie den Preis, gab das Cover den FA noch mehr Flair einer echten Zeitung. Darunter kam die Nummer die auf drei Balken liegt, die, die Schwingenabzeichen eines Piloten symbolisieren sollen und dann ein Bild aus der WC-Welt, mit Hinweisen auf den Inhalt der Ausgabe. Waren die Rubriken vorher durchlaufend gestaffelt so wurden die Rubriken nun zu abgeschlossenen Blöcken, die voneinander durch große Überschriften getrennt wurden. In dieser Ausgabe gab es zum ersten mal die Rubrik Musik und Gedichte, außerdem knackte diese Ausgabe als erstes die 20 Seiten Grenze und war nicht weit davon entfernt die 30. Marke zu überschreiten. Hope und Loki verstärkten mit Ausgabe 5 das FA Team.

Station Winternacht
Seite 3

Auf Kampfpatrouille
Seite 4

Toasters letzter Flug
Seite 5

Neue Feinde und Radios Entführung
Seite 6

Die Necrons
Seite 8

Hinter der Fassade der TCN
Seite 9

Verluste
Seite 10

Abwehrkampf in Midgard
Seite 11

Angriff der GWU
Seite 11

GWU bittet um Hilfe
Seite 11

Verlust in Gallatea
Seite 11

The Flying Ace No.-10

Vorstoß in Trk`Pahn
Seite 11

Verlustliste
Seite 12

Anklage im Senat
Seite 13

Wahlen auf Arakis
Seite 13

Sun and Star – Illegale Geschäfte?
Seite 14

Endzeitstimmung
Seite 15

Historischer Rückblick
Seite 15

Liebe und Rosen
Seite 15

Filmvorstellung und Kritik
Seite 16

Mordfall
Seite 16

Ausstellung der Tausend Jahre
Seite 16

Forschungsschiff im Bau
Seite 17

Rückkehr der Excalibur
Seite 17

Musik-Backstage
Seite 18

Terran Football League
Seite 19

Witze, Rätsel
Seite 20/21

Scheiden tut weh
Seite 21

DieSniders
Seite 21

Sir Geoffrey Tolwyn
Seite 23

Tränen
Seite 25

Flügelschlag der Zeit
Seite 25

Interview mit Modmachern

Seite 26

Ausgabe 6

Seitenzahl 26

Hier zog die Invasion der Nephilim seine Kreise so Kämpfte die Firewall in Sol und die Ragnarok in Vega gegen die Bedrohung der Käfer. Zusätzlich unterstützten die „Stimmen des Krieges“ die Ereignisse um die Invasion aus der Sicht von unbekanntem Soldaten. In dieser Ausgabe brachte der FA einen Roman von Loki. Diese Idee war schon früher unter den Reportern aufgekommen, doch Loki war der erste der es umsetzte.

Invasion der Niphilim
Seite 3

Hinter der der Fassade der TCN
Seite 5

Die Befreiung von Radio
Seite 7

Reise ins unbekannte
Seite 9

Stimmen des Krieges
Seite 10

Kell's Sicht der Dinge
Seite 10

Ein Wort für die Chupper
Seite 11

Antwort an den Senator
Seite 12

Regierungssitzung mit schlimmen ende
Seite 12

Börsenreport
Seite 13

Musik-Backstage
Seite 14

Terran Football League
Seite 14

Grosse Hungersnot in Europa
Seite 16

Geschichte einer Legende
Seite 16

Witze, Rätsel

Sonderseiten

Seite 16/17

Seite 8

schrrieb Prometheus auch seinen letzten Artikel für die Presse, er wollte sich nun seiner Aufgabe als Chef des Komitees widmen.

Der Hund von De la Ruz gestorben
Seite 17

Stimmen des Krieges
Seite 8

Neue Casting Show
Seite 17

Wirtschaftsflaute auf Everas führen zu Unruhen
Seite 9

Schwarze Flagge
Seite 3

Zach Colson
Seite 19

Blockade aufgehoben
Seite 9

Der Clan
Seite 5

CV-07 TCS Tiger's Claw
Seite 19

Bauaufträge in Billionen Höhe
Seite 10

Die Windreiter
Seite 7

Käfig
Seite 21

Musik-Backstage
Seite 11

Wiederaufbau
Seite 8

Kampf um einen Planeten
Seite 22

Terran Football League
Seite 11

Hinter der Fassade der TCN
Seite 8

Ausgabe 7

Seitenzahl: 22

Als ich an dieser Ausgabe arbeitete, machten mir Rechnerprobleme ernste Schwierigkeiten und so zog sich die Veröffentlichung der 7. Ausgabe etwas länger hin als es gewohnt war, den ich musste erst den Problemen Herr werden.

Nachdem ich meinen Rechner wieder in Gang gebracht hatte musste ich einige Überstunden nehmen um die Ausgabe fertig zu kriegen. Nach vielen Stunden harter Arbeit schaffte ich es dann doch die Ausgabe verspätet zu veröffentlichen.

Dieser Ausgabe war die letzte an der Flashback aktiv arbeitete und auch Prometheus gab seine Rücktritt bekannt damit verließen den FA zwei wichtige Reporter die nicht leicht zu ersetzen waren, dennoch hatte ich noch einige Charakterbeschreibungen von Flash die bis zu dieser 10. Ausgabe reichen sollten.

Sieg in Sol
Seite 3

Gedenkfeiern auf Terra
Seite 13

Neuer Marschall
Seite 9

Tödlicher Ausgang bei Pilotenrennen
Seite 13

TCN Akademie
Seite 9

Die Singlebörse der TCN
Seite 13

Aufrüstung und Attentate
Seite 11

Witze, Rätsel
Seite 14

Sun and Star neue Vorwürfe
Seite 12

Erneute Liaison
Seite 14

Mc Call Industries
Seite 12

Heimliche Heirat
Seite 14

World Musik Awards
Seite 13

Troy Carter
Seite 16

Terran Football League
Seite 14

Schlüssel des Lebens
Seite 16

Berge, Schnee und Bars
Seite 16

Kampf um eine Planeten 2. Teil
Seite 18

Witze, Rätsel
Seite 17

Kaplan
Seite 20

Erik Lavidia und Maria Rain zusammen?
Seite 18

Ausgabe 8

Seitenzahl: 36

Immer wieder Winternacht
Seite 4

Ausgabe 8 stellte mit 36 Seiten einen neuen Rekord auf. Vor allem die RL-Seite trug mit Lokis Roman meinen ersten Tarawa-Artikel und Hops Astronomie und Big Fox Vesuvius Kurzgeschichte, einen großen Beitrag dazu. Mit dem TFL Artikel in dieser Ausgabe,

Frank Steenburg Weltraumkrank
Seite 18

Micheal Casey
Seite 10

Hinter der Fassade der TCN
Seite 5

CVE-08 TCS Tarawa 1. Teil
Seite 20

Auf der Jagd
Seite 7

Astronomie
Seite 26

Schlägerei mit Körperverletzung

Zur Zeit keine Zeit

The Flying Ace No.-10

Sonderseiten

Seite 28

Kampf um einen Planeten 3. Teil
Seite 29

Die Vesuvius kehrt zurück
Seite 34

Ausgabe 9

Seitenzahl: 27

Mit Stress und kaum Zeit, war diese Ausgabe verbunden. Nachdem einige gute Reporter gegangen waren und auf drei Trägern keine Reporter mehr vertreten waren hatte ich sehr viel vor mir aber da ich selbst mit wichtigeren RL Sachen beschäftigt war konnte viel der Umfang dieser Ausgabe nicht sehr groß aus. Ohne Lokis Sportartikel und seinem neuen Mehrteiligen Roman wäre diese Ausgabe noch kleiner ausgefallen, deswegen

möchte ich mich hier für Lokis starke Mitarbeit an dieser Ausgabe bedanken.

Zurück in Repleetah
Seite 3

Manöver
Seite 4

Der Konvoi
Seite 6

Neuer Träger
Seite 8

Terran Search and Rescue
Seite 8

Wahlen auf Everas
Seite 9

Terran Football League
Seite 11

Terran Baseball League

Seite 12

Terranische Eishockey Liga
Seite 13

American Football League
Seite 14

Horoskop
Seite 14

Witze, Rästel
Seite 16

Winston Chang
Seite 18

TCS Secure
Seite 18

Krieg gegen die Crawnecks 1
Seite 19

Von Flame

EINEN GROSSEN DANK

Geht an die Mitarbeiter die an den Ausgaben des Flying Ace gearbeitet haben:

Frostie
Havoc
Spawn
Maverick
Hope
Daisy
Loki

Flashback
Prometheus
Wolverine
Big Fox
Cid
Madman
Magiger
Delirium

Weiteren Dank geht an:

Jumpstar
Toaster
Reverent
Pina
ManEater
Bandit
Asmodis
Tolwyn

Von Magiger erhielt der FA folgende Bilder:



SENATSKRISEN

Viele Dinge haben die Konföderation seit ihrem bestehen erschüttert sei es der Kilrathi Krieg, die Black Lance Affäre oder der Angriff der Nephilim auf Sol, sie hat alles mit zähem Willen überstanden. Und doch nicht lange nach der letzten Erschütterung greift schon eine neue um sich, bevor sich die Konföderation von der Nephilim Offensive erholen konnte. Diesmal jedoch entstand die Erschütterung nicht von außen sondern von innen.

Der Senat, eine Ansammlung von politischen Vertretern aus der ganzen Konföderation, war in ihrer Geschichte selten einig, nur in wenigen Ausnahmen wie die Kriegserklärung gegen das Kilrathi Imperium und die Aufhebung des Waffenstillstandes, brachte der Senat eine deutliche Mehrheit hervor. Da der Senat eine demokratische Institution ist, darf man von ihm auch nicht erwarten das er immer Einstimmung handelt, würde das doch die Demokratie gefährden. Streiterei und Meinungsverschiedenheiten sind dagegen im Senat alltäglich. Es werden viele und nicht selten sehr emotionale Reden und Wortgefechte gehalten Dies ist Normal, aber wenn sich zwei Fraktionen bilden die sich auf das äußerste anfeinden und sie von puren Hass geleitete werden, dann ist die Demokratie genauso gefährdet wie ein Senat der Einstimmig ist. Noch Gefährlicher wird die Situation wenn die Streitkräfte in den Streit des Senats hineingezogen wird.

Der Senat der Konföderation ist in einen Machtkampf geraten, hervorgerufen durch den Mord an den

Kilrathischen Botschafter. Seitdem geht es sehr hitzig im Senat zu und auch außerhalb werden die streiterei fortgesetzt so musste die Aphrodite feststellen das es Senatoren gibt die Piraten beauftragen die Güter politischer Gegner zu rauben. Eine Praxis die auf der Erde Mitte des 16. und 17. Jahrhundert praktiziert wurden, als Staatsfürsten Kapitänen Freibriefe ausschrieben um Schiffe andere Staaten anzugreifen, hier sei Francis Drake genant der im Auftrag von Elizabeth I. Königin von England die spanischen Handelswege unsicher machte.



Zwei Seiten sind besonders hervorzuheben, eine von Hardlinern gebildete Fraktion die eine härtere Politik gegen Außerirdische und Feinde der Menschheit wünschen (unter denen Vermutlich die Auftraggeber der Nibelungen zu finden ist, siehe hierzu den Aphroditeartikel) und auf der anderen Seite die Liberale Fraktion die eine gemäßigte Gangart vorziehen.

Und leider bleibt die Truppe nicht außen vor den die 4. Erdverteidigungsflotte die direkt dem Senat untersteht und dort offensichtlich den Hardlinern nahe steht, begann einen Krieg mit den Trägern Hathor

und Ragnarok, nachdem die Ragnarok versucht hatte zivile Mitglieder der Black Lance vor der Vernichtung durch die 4. zu schützen. Der Admiral der 4. lies darauf die beiden Träger zu Verrätern erklären obwohl die sich nur der Menschlichkeit Schuldig gemacht hatten.

Auch die Olympic sollen einem Gerücht zu folge des Verrats bezichtigt worden sein. Die Olympic die immer noch mit der Aufklärung des Mordes an den Kilrathischen Botschafters beschäftigt ist, hat sich vermutlich einige Feinde im Senat und in der Flotte eingehandelt die eine Aufklärung verhindern wollen. Auch Marschall Toaster stand unter verdacht des Verrats doch zum Glück konnte dieser Vorwurf widerlegt werden, es stellte sich heraus das es innerhalb der GHD eine Splittergruppe gibt, die den Marschall diskreditieren wollten. Diese Splittergruppe wurde zerschlagen und die Integrität des GHD wieder hergestellt werden.

Diese Zahlreichen Berichte von Verrat, Splittergruppen und radikalen Fraktionen im Senat sind äußerst beunruhigend und es sieht aus als ob sich ein Spalt durch die ganze Konföderation zieht, der in einem Zusammenbruch der Konföderation führen kann. Es ist wirklich sehr bedauerlich, hat die Konföderation doch genügend Feinde von außen, da braucht sie nicht auch noch Feinde von innen. Hoffen wir das gut wird und sich jeder der wahren Feinde besinnt.

Von Franklin Lee

LEGRIN

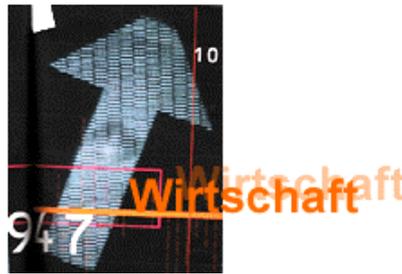
**Können sie nicht Schlafen, wachen sie immer in der Nacht auf?
Dann brauchen sie Legrin, das wirksame Schlafmittel
für überbeanspruchte Piloten
dich sich auch mal eine erholsame Nacht wünschen.**

Bei fragen wenden sie sich an ihren Schiffsarzt

ERHOEHUNG VON FOERDERMENGE

Die **M**inen Gesellschaft, hat ihre Fördermenge um 10% erhöht um die Große Nachfrage nach Eisenerz zu befriedigen. Die Nachfrage war in letzter Zeit sehr stark gestiegen zurückzuführen auf die erhöhte Produktionskapazität an Schiffen in der Privatwirtschaft als auch beim Militär. Eine Pressesprecher der Minen Gesellschaft äußerte dazu: „Die Nachfrage an Eisenerz ist in den letzten vier Monaten drastisch angestiegen und mit der bisherigen Fördermenge könnten wir die Nachfrage nicht mehr stillen. Mit der neuen Fördermenge erhoffen wir den Markt ausreichend sättigen zu können und unseren Umsatz zu steigern, was

sicherlich zu neuen Arbeitsplätzen führen wird.“



DRUCK AUF PRÄSIDENT KANUBIS STEIGT

Der Präsident von Washington Space-Cargo Chester Kanubis steht erneut unter Druck, nachdem bekannt geworden war das er trotz

der schlechten Lage der Transportfirma sein Gehalt um ganze 20% erhöht hatte. Gewerkschaftsvertreter fordern nun vehement seinen Rücktritt bzw. seine Absetzung. Kanubis weigert sich bisher dazu Stellung zu nehmen aber Experten meinen das Kanubis nicht freiwillig seinen Posten räumen wird und er sich wohl auch im Recht glaubt. Der Aufsichtsrat wird nächste Woche zusammentreffen und darüber Beraten ob Kanubis einen Fehler begangen hat und wenn ob er Abgesetzt werden soll.

Von Jean Mdabe

Firma	Alter Stand	Gewinn/Verlust in %	Neuer Stand
Douglas Aerospace	656,65	-0,34	656,68
McCall Industries	624,11	+1,8%	635,34
Sirius Werft Company	066,11	+5,1%	069,48
Terran Journey	050,25	+0,5%	050,50
Avalon Space Industries	081,10	+4,6%	084,83
Sun and Star Company	030,33	+1,7%	030,84
Holovid Coompany	022,74	-1,2%	022,46
Vega Exporte	059,61	+1,2%	060,33
Med-Centauri Corporation	111,53	+6,0%	117,99
Washington Space-Cargo	040,40	-2,2%	039,51
Centauri Bank	245,56	+4,9%	257,59
Anderson AG	334,31	+0,7	336,65
Earth Colony Corporation	093,43	-3,1%	090,53
Japan Alliance	232,27	-2,4%	226,70
TCN Network	384,46	+3,1%	396,38
Buckler and Fetcher	080,69	-4,3%	077,22
Terran Football League	323,87	-0,9%	320,96
TBL	343,42	-1,6%	337,93

Das Vilnius-Ogama Center für Kunst

**GROSSES GELD
liegt in der Kunst**

**Lernen sie bei echten
Künstlern
Kein Talent erforderlich**



**Kurse in:
Malen
Zeichnen
Schauspiel
Tanz
Schreiben**



2 687.65 entschied sich der Oberrat der Sportkommission auf Terra, dafür alle Sportligen mit sofortiger Wirkung einzustellen. Alle Spiele die in diesem Jahr schon ausgetragen wurden, wurden als nicht gespielt verbucht. Alle Ergebnisse wurden als nicht regulär gewertet, und wann es weiter gehen wird kann keiner genau sagen. Sie werden sich jetzt fragen: Was soll das?

Die Frage kann ich Ihnen beantworten. So wie es aussieht sind in einigen Ligen einige Teams, welche anderen Teams, die finanziell nicht so stark waren, oder sind, Geld angeboten um von denen einen Sieg zu bekommen.

Weiterhin entschied sich die Sportkommission dafür, da viele Spieler der Ligen, durch einige militärische Aktionen in den Krieg berufen wurden, oder sich selbst meldeten. So auch Frederik Neumann, Spieler der Berlin Vikings, er meldete sich

freiwillig um Sol und andere Gebiete gegen die Käfer zu Verteidigen.

Es sollen in nächster Zeit einige Freundschaftsspiele statt finden, der Erlös soll an Stiftungen für Veteranen gehen, doch Entschieden ist auch hier auch nichts.

Ich halte Sie auf dem laufenden.

Aus der Moderatoren Kabine
Däniel Falls

Allgemein

ALTE HEILMETHODEN WIEDER ENTDECKT !

Eine Umfrage des Ailen-Fluss-Instituts ergab, dass 3 von 4 TCN'lern auf Kräuterteemischungen vertrauen. Doch Vorsicht : Nicht jedes Angebot ist wirklich heilsam. Gehen Sie deshalb in Apotheken Ihres Vertrauens ! Denn dort ist garantiert, dass die verwendeten Kräuter Arzneibuch-Qualität haben. – Das heißt, die Pflanzenbestandteile. Für Flying Ace haben Experten 10 Mischungen zusammengestellt, die sehr wirksam sind. Jeweils 2 Rezepte pro Ausgabe werden folgen.

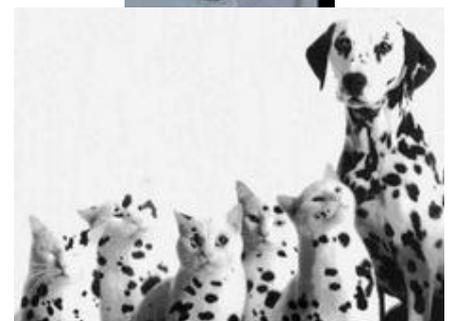
HAUPTSACHE BLUT !

Gewalt ohne Ende – Spannung ? Fehlannonce. Flying Ace untersucht die neuen Krimis. Bücher die vor Blut nur so triefen, ohne jegliche Motive oder Gründe. Hauptsache, es spritzt soviel Blut wie möglich. Oder Das Motiv ist in ein paar Sätzen ohne viel Sinn zusammengesetzt.

Doch davor muss der Leser erst mal mindestens 10 Seiten bis ins kleinste Detail miterleben, wie der Mörder vorgeht. Verteidigt wird sich von den Verlagen mit dieser Stellungnahme :“ Was die Leser kaufen wird immer wieder produziert.“ Nur das die Verkaufszahlen deutlich dagegen sprechen.

UNERLAUBTE GENVERSUCHE !

Dem FA ist Material zugeschickt worden, der beunruhigend wirkt. Ob es sich allerdings um Fotomontage handelt konnte noch nicht festgestellt werden. Sehen Sie die Fotos und urteilen Sie selbst.



NEUE SPEZIES ?

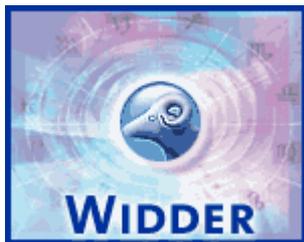
Den neusten Gerüchten zufolge soll eine neue Spezies gesichtet worden sein auf Mah'Rahn im Gemini Sektor. Dies meinte ein Farmer, der auch ein Foto von dieser „neuen“ Spezies gemacht hat und dem Flying Ace einen Abzug geschickt hat.



VERHEERENDE EINSPARUNGEN ?

Nach anonymen Angaben sollen Sparmassnahmen zu Fehlgriffen auf mehren Trägern der TCN geführt haben. Beschwerden aus der Bevölkerung, das man die Feinde der TCN damit einlädt Planeten einzunehmen sollen ignoriert werden.

HOROSKOP



(21.03.-20.04.)

Ihre Chancen und Möglichkeiten sind heute grenzenlos. Wo immer Sie auch auftauchen, man reißt sich förmlich um Sie. Das liegt sicher nicht nur an Ihrer freundlichen und offenen Art, mit der Sie auf Ihre Mitmenschen zugehen, auch Ihre Kompetenz ist unnachahmlich gut. In der Liebe sind Sie ebenfalls ziemlich sexy in Form.

The Flying Ace No.-10



(21.04.-20.05.)

Es ist zwar kaum zu glauben, aber wahr. Alles läuft gerade so, wie Sie es gerne hätten. Dazu gibt es in der Liebe gratis kuschelige Zweisamkeit. Nutzen Sie unbedingt diesen geballten Glücksaspekt von Jupiter, Sonne und Mond, dann brauchen Sie sich hinterher nicht zu beschweren, Sie hätten etwas verpasst. Packen Sie es heute also so richtig an.



(21.05.-20.06.)

Hut ab. Sie sagen momentan zu überhaupt nichts nein und sind immer für eine Überraschung zu haben. So beispielsweise heute, denn Sie brillieren mit Topideen und einem hellwachen Verstand. Der Widder-Mond versorgt Sie jedenfalls mit sehr ungewöhnlichen Eingebungen. Achten Sie lediglich auf die Realisierbarkeit Ihrer Ziele und Wünsche.



(21.06.-22.07.)

Warum regen Sie sich denn eigentlich so auf ? Sie müssten eigentlich in allerbesten Stimmung sein, schließlich sind Sie dank Venus durch die Bank weg mit Flirts und Liebeschancen versorgt. Leider macht Ihnen heute

jedoch der Mond einen Strich durch die Rechnung. Gewitterstimmung statt softer Töne ist daher Ihr heutiger Dauerbegleiter.



(23.07.-22.08.)

Wenn Ihr Partner Ihnen heute und in den nächsten Tagen sagt, dass er Sie kaum wiedererkennt, dann können Sie das wirklich einmal als ernstgemeintes Kompliment verstehen. Ja, Sie haben sich verändert, denn Sie haben in der Vergangenheit ein paar wichtige Erfahrungen gemacht, und das macht Sie gleich viel reifer und liebenswerter.



(23.08.-22.09.)

Über ein langweiliges Liebesleben brauchen Sie sich wirklich nicht zu beschweren, aber heute geht es Ihnen dann definitiv doch zu hektisch zu. Ihr Schatz möchte Ihre volle Aufmerksamkeit und das ist mehr, als Sie heute geben können und wollen. Was Sie nun wirklich brauchen, ist eine kleine Auszeit, dann erst ist Venus wieder an der Reihe.



(23.09.-22.10.)

Ihre Stimmung ist heute leider ein klein wenig im Keller, denn der

(22.12.-19.01.)

Mond drückt auf Ihr physisches und psychisches Wohlbefinden. Um den Anschluss trotzdem nicht ganz zu verpassen, sollten Sie sich mutig an neue berufliche Projekte wagen und in der Liebe endlich raus aus Ihrer Schmollposition gehen. Frisch gewagt, ist nämlich schon halb gewonnen.



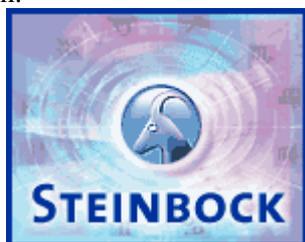
(23.10.-22.11.)

Alarm. Skorpione reagieren heute extrem über. In Stresssituationen viel zu gefühlvoll und in Beziehungsfragen einfach zu kopflastig. Damit geraten Sie allerdings schneller ins Kreuzfeuer, als Ihnen wahrscheinlich lieb ist. Drehen Sie den Spieß doch einfach einmal um, dann stimmt auch die Richtung wieder. Lassen Sie es auf einen Versuch ankommen.



(23.11.-21.12.)

Sie hatten es sicherlich schon einfacher, aber machen Sie sich bitte nichts daraus. Auch wenn die Sterne Ihnen heute noch den ein oder anderen Liebesdienst versagen, Sie schaffen das auch ohne Planet Love. Bis morgen sollten Sie sich jedenfalls voll und ganz an Ihre beruflichen Möglichkeiten und Ihren unerschöpflichen Tatendrang halten.



The Flying Ace No.-10

Sich regen bringt Segen. Steinböcke tendieren heute allerdings eher zum „auf der faulen Haut liegen“. Ihre Motivation geht nämlich dank eines negativen Mondeinflusses gegen Null und Sie haben Lust auf gar nichts. Jetzt aber, ganz so schlimm sieht es doch gar nicht aus, immerhin sorgt Venus für frische Ideen und abends ganz viel Liebe.



(20.02.-18.02.)

Nicht unbedingt einer Ihrer Top-tage, aber doch wieder nicht so schlecht. Im Job könnte man Ihnen heute jedenfalls ein unwiderstehliches Angebot machen. Jetzt bitte nicht zweimal überlegen, sondern zuschlagen. Businessplanet Merkur lässt sich schließlich nicht zweimal bitten. Weniger erfreuliches leider auf dem Liebessektor. Sorry!



(19.02.-20.03.)

Der Mond und Liebesplanet Venus verleihen Ihnen heute eine Extradosis Glücksgefühl. In der Liebe kommt das supergut an, doch beruflich wird jetzt vor zuviel Euphorie gewarnt. Die rosarote Brille war lange genug Ihr Dauerbegleiter am Arbeitsplatz. Sehen Sie endlich ein, dass man Ihre Gutmütigkeit nur ausnutzt.

SEUCHENALARM

Eine unbekannte Seuche ist auf den Planten von Nifelheim und Seggalion, in der GWU, ausgebro-

chen. Die Seuche tritt mit, Husten und geröteten Flecken auf der Haut, als Anzeichen auf. Bisher sollen geschätzte 20 Menschen mit der Seuche befallen sein. Ärzte-Teams arbeiten daran Herkunft und Auslöser der Seuche zu finden. Die Seuche wird derzeit nach den Ort Baldoria benannt, einem Dorf auf Nifelheim an dem sie zum ersten male Auftrat. Regierungen der beiden Systeme, erklärten das man Maßnahmen zur Eindämmung der Seuche getroffen habe und die Ausbreitung verhindern werde.

UNIDENTIFIZIERTE UR- PFERDEART AUF SOL

Der Beginn einer faszinierenden Geschichte war im Jahr 1879. Da brachte der russische Forschungsreisende Nikoolaii Przewalski ein Geschenk mongolischer Nomaden mit nach St. Petersburg : dass Fell und den Schädel eines Pferdes. Aber einer noch unbekannter Art. Somit machten sich einige Forschungsreisende auf und fanden tatsächlich noch mehr von dieser wildlebenden Pferdeart. - Nach alten Aufzeichnungen brachte man dann im Jahr 1901 diese Pferde nach Europa. Dort allerdings in Gefangenschaft vermehrten die Tiere sich prächtig. Die wilden Herden, die man noch entdeckt hatte, starben wegen ihrer Unwirtschaftlichkeit, jedoch gutem Fleisches aus. Forscher gehen davon aus das das 1968 getötete Tier das letzte wilde Exemplar war. Eigentlich war diese Pferdeart nun durch die in Zoos lebenden Tiere einigermaßen gesichert, doch es muss wohl eine unbekannt Krankheit unter den Tieren grassiert sein, das nur noch 5 Pferde über geblieben waren. Zum Glück war die Forschung damals schon so weit, das Wissenschaftler diesen kläglichen Rest dieser stolzen Rasse einfrieren konnten. Der Grund hierfür war, das es keinen Lebensraum mehr für diese Tiere existierte, sie aber nicht ausgerottet werden sollten. Und dann verlor sich die Spur, wo diese Pferde aufbewahrt wurden. - Somit

Allgemein

mussten diese Tierart ca. 500 Jahre "warten", bis sie von unseren Wissenschaftlern in ihren gefrorenen Zustand wiederentdeckt wurden. Man versuchte nun einen Planeten zu finden, der dem alten Lebensraum dieser Pferde entsprechen würde. Man war nach einiger Zeit erfolgreich auf den Planeten Wultana im Sonnensystem BCPO723 im Argent Sektor gestoßen. Nun brachte man die Equus przewalskii (spricht man im Deutschen Pschewalski - Pferde), wie man diese Art nach dem Forschungsreisenden benannt hatte, in Frachtern vor einigen Tagen auf diesen Plane-

ten. Man richtete eine Forschungsstation ein, die ständige Berichte nach Sol sendet. Natürlich wird der FA Sie über das Projektgeschehen informieren.

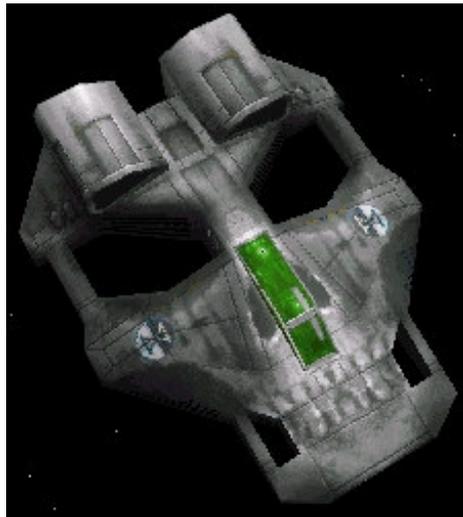
UNGEPLANTES BABY SORT FUER WIRBEL

Die Bewohner von Salomon im Argent Sektor waren total aus dem Häuschen. Der Grund: Prinzessin Mertta war mit ihrem Mann, Kronprinz Ulf gaben die Schwangerschaft von Mertta bekannt. Allerdings ist das Paar erst seit 1 Monat verheiratet

und somit wird heftig unter der Bevölkerung diskutiert, ob man sich freuen soll oder nicht. Der FA freut sich natürlich mit dem werdenden Elternpaar. Hier ein erstes Foto das eingesendet wurde, als Mertta im Schlosspark war:



Douglas Aerospace präsentiert:



Den Jäger für jedermann!

Der Skull ist ein leichter Jäger mit formidabler Bewaffnung und Geschwindigkeit! Seine Bewaffnung besteht aus 2 Geschützen nach Wahl sowie 2 Hardpoints für Raketenbewaffnung aller Art! Weiterhin besitzt der Skull einen CM-Werfer und elektronische Abwehreinrichtung und ist somit der perfekte Jäger für jedermann! Kaufen sie ihn noch heute!

Zu Bestellen bei: Einkauf@douglasAerospace.net

Zu jedem Jäger gibt es einen Gratis Außenhautpolitur!

Fun und Rätsel

Witze

Der Zahnarzt will sich gerade über die Patientin beugen und zu bohren anfangen, als er plötzlich aufschreckt.

Arzt: "Kann es sein dass sie ihre Hand an meinen Hoden haben?"

Patientin: "Genau, Herr Doktor. Und wir wollen uns ja nicht gegenseitig wehtun, oder?"

Anruf bei der Hotline.

Kunde: "Ich benutze Windows... "

Hotline: "Ja... "

Kunde: "...mein Computer funktioniert nicht richtig."

Hotline: "Das sagten Sie bereits... "

Eine Schildkröte klettert auf einen hohen Baum. Als sie in der Krone ist, springt sie und spreizt die Beine auseinander. Sie prallt heftig auf den Boden. Oben im Baum ist ein Taubenpärchen. Meint sie zu ihm:

"Ich glaube, es ist an der Zeit, ihm zu sagen, dass er adoptiert ist..."

Lustiges



Rätsel

Gewinnen sie 1000 Credits Sie brauchen nur folgende Frage beantworten

Wann wurde das Akwende-Triebwerk erfunden?

A: 2415 B: 2531 C: 2614

Einsendeschluss ist der 20.05.03

Die Antwort der Frage aus dem FA8: Captain Bondarevsky

Die Antwort der Frage aus dem FA9: TCS Sewastopol

Kleinanzeigen

Sie möchten verreisen haben aber keine Zeit dazu ?

Dann kommen sie zu uns
[Recall Inc.@mars.net](mailto:Recall.Inc.@mars.net) .

~~

Ausgabe gesucht ! Ich bin immer noch auf der Suche nach der 33. Ausgabe des Superpilot Comics von New Marvel. Bitte melden unter :

D12Bill@tenspace.net

~~

Rum, Rum und noch mehr Rum gibt's bei mir !

JakeSparrow@confeld.net

~~

Schöne Bilder für Ihr Heim ! Ölbilder aus Privatsammlung günstig abzugeben. Fotorealistische Motive von Mensch und Tier, ab 50 Credits Fotozusendung per Mail.

BestofArt@terra.net

~~

Cooler Porzellan Ei zu verkaufen für 200 Credits ! Weiß mit bunten Schmetterlinge, aufklappbar in der Mitte und mit drei vergoldeten Füßchen. Höhe ca. 10 cm, Durchmesser ca. 6 cm. Hochwertige Verarbeitung.

Jim@Artefakte.net

~~

Brauchen Sie Geld? Dann können wie ihr vielleicht Helfen, wir sind eine Kartenspielergruppe und Spielen um Credits. Sie können nur Gewinnen. Mehr Informationen unter:

ThePlayers@confed.net

~~

Leserbriefe

Liebe FA Redaktion ,

ich lese den FA nun seit seiner Erscheinung und finde ihn einfach nur klasse. Besonders gefallen hat mir der Roman in der 9. Ausgabe. Hoffentlich geht dieser so weiter wie er angefangen hat.

ANONYM

~~ ~ ~ ~ ~

FA Team,

ich hoffe ihr bleibt so wie ihr seit oder werdet noch besser.

ANONYM

~~ ~ ~ ~ ~

FA ,

zur 10. Ausgabe alles Gute. Wünscht Euch Merz

MERZ

~~ ~ ~ ~ ~

Liebe Redaktion des Flying Ace,

ich bin Kommandant des Trägerschiffes Hathor und muss mich bei euch für euren Kriegsreporter Klark Kent bedanken. Seine Anwesenheit erhellt unsere Gemüter in diesen dunklen Stunden und wir haben immer etwas worauf wir uns freuen können. Vielen Dank und viel Glück für eure weiteren Ausgaben.

SHIP CAPTAIN RUFUS MISLIK, KMD. DER HATHOR

~~ ~ ~ ~ ~

An den Flying Ace,

Da ich ein sehr begeisterter Sportfan bin und die verschiedensten Sportarten mag, bin ich euch sehr dankbar das ihr jetzt ein so breites Sortiment an Sportarten in dem Flying Ace anbietet. Ich hoffe sehr das ihr dies weiter verfolgt und ich mich auch in den weiteren Ausgaben über den Sportanteil erfreuen kann.

SPENCER KINGSLEY; TECHNIKER

~~ ~ ~ ~ ~

Einsendeschluss für alle Artikel ist der:

20.05.04

Der nächste Flying Ace erscheint am:

02.06.04

RL-Ecke*RL-Ecke*RL-Ecke*RL-Ecke



Hinweis: Diese Artikel besitzen weder den Anspruch auf Vollständigkeit noch auf Richtigkeit, da zuweilen bei den Angaben von Spielbüchern, Romanen und den Spielen Unstimmigkeiten auftauchen können. Die Redaktion und die Reporter sind bemüht richtige Angaben zu machen können aber falsche Angaben nicht gänzlich ausschließen.

ALLES WISSENSWERTE □ UEBER BESONDERE PERSONEN

Lance Casey



Rufzeichen: Frosty
Rang: 1st Lt.
Geboren: 2660
Heimatwelt: Erde

Wichtige Operationen: Nephilim Kampf, Cerberus Tour

Lance war der Sohn des berühmten Michael „Ice-man“ Casey. Dieses Erbe belastete ihn sein ganzes Leben. Wenn er flog, hatte er immer das Gefühl gegen seinen Vater zu fliegen.

Er absolvierte die Akademie 2681 mit den höchsten Punktzahlen seiner Klasse und wurde zusammen mit seinem besten Freund Maxwell „Maestro“ Garrett auf die TCS Midway versetzt. Dort schaffte er es während der ersten Invasion der Nephilim bis weit oben auf der Liste der meisten Kills.

Frosty war hilfreich bei der Vernichtung des Wurmlochs und gewann die Beachtung von Top-Piloten wie Jean „Stiletto“ Talvert, Jacob „Hawk“ Manley, Todd „Maniac“ Marshall und Commodore Blair.

Er wurde auf die TCS Cerberus versetzt, eine neue Art Kreuzer der TCN, und verrichtete seinen Dienst unter anderem mit Maestro, Stiletto, Zero und Spider.



Der Soldat

Er hat geschworen
Mein Blut für mein Land
Er war auserkoren

Mit dem Gewehr in der Hand

Er hatte gelobt
Für Gott sei mein Blut
Er war kampferprobt

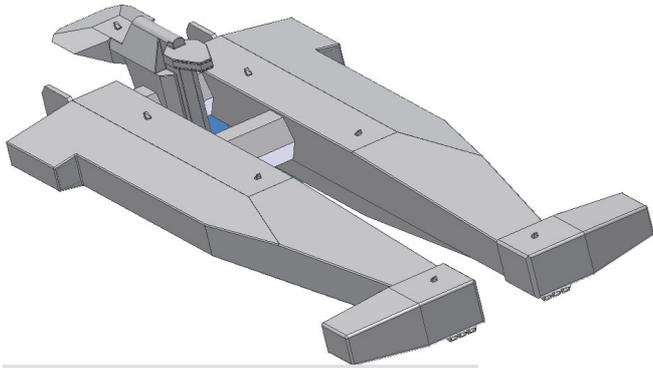
Sein Gewehr gab ihm Mut

Die Welt stand in Flammen
Die Versprechen verbrannten

Sie stießen zusammen
Zwei, die sich nicht kannten

@Hope

WING COMMANDER FILM



Hallo Leute,

viele von euch haben sicherlich gelesen das Madman die Idee hatte, einen kleinen Wing Commander Film zu drehen. Diese Idee ist von drei weiteren Piloten als eine tolle Herausforderung angenommen worden. Nämlich Hope, Magiger und Cid haben sich spontan mit Madman zusammen getan und sich eine kleine Handlung ausgedacht. Wir möchten euch hier mal die ersten Ergebnisse dieser Arbeit präsentieren.

Das Drehbuch zu dem kleinen Film wurde von Hope geschrieben. Die 3D Modelle, der im Film vorkommenden Grosskampfschiffe, wurden von Cid erstellt. Die Aufgabe das ganze zu visualisieren und zu animieren wurde von Magiger übernommen. Die Leitung des ganzen und die Organisation viel in die Hände von Madman. Er ist auch dafür verantwortlich, passende Sprecher zu finden die dann den Film Synchronisieren sollen.

Die hier gezeigten Bilder sind die ersten Beispiele von den 3D Modellen und einiger Visualisierungen. Leider können wir euch an dieser Stelle nur unbewegte Bilder zeigen. Aber der fertige Film wird dann im Download



Bereich des Terminals abgelegt und kann dann in voller Pracht begutachtet werden. Allerdings wird es bis zur Fertigstellung noch ein bisschen dauern. Ihr könnt euch sicherlich vorstellen, dass es jede Menge Arbeit ist ein solches Projekt durchzuführen.

Zur Handlung des Filmes möchte ich erst mal nichts verraten. Nur soviel soll schon mal gesagt werden. Es wird eine Kampfszene enthalten sein, in der auch ein Vampirepilot gezwungen wird seine Maschine zu verlassen. Aber mehr wird erst mal nicht verraten.

P. S.: wer übrigens seine Stimme im Film verewigen möchte, kann gerne eine Stimmenprobe zu Madman schicken.

Roman

Krieg gegen die Crawnecks 2. Die neue Idee für den Sieg

Wir werden auf der Asgard schon erwartet. Die Techniker stehen am Schott und machen Gesten das sie uns die Sachen abnehmen wollen. Die anderen reichen ihnen ihre Sachen nur ich nicht ich behalte meine Sachen bei mir und schüttelt dankend den Kopf. Sarstatt tritt an mich heran und sagt „Deine Kabine ist seit damals gesperrt, wenn du willst kannst du sie wieder haben.“ Ich nicke und Sarstatt flüstert dem einem Techniker was ins Ohr. Ich weiss zwar nicht was, aber auf jeden Fall werden seinen Augen richtig groß und er nickt stürmisch. „Sir würden sie mir dann bitte folgen, und die Herren Black und Stanferd werden in 20 Minuten auf der Asgard ankommen“. Ich mache eine dankende Geste und der Techniker verlässt die Schleuse. Ich folge ihm ruhig und schaue mich um. Auf der Asgard hat sich seit meinem Verschwinden nicht allzu viel verändert, zwar sind alte Aggregate durch neue Ausgetauscht worden, aber die Anordnung der Räume und der Techniken ist gleich geblieben. Wir biegen um eine Ecke und da stehen ungefähr 22 Mann vor einem Quartier. Es sind Techniker, Mechaniker, Putzpersonal und noch einige. Es dauert einen Augenblick bis ich bemerke das sie vor meiner alten Kabine stehen. Der Techniker geht auf sie zu und spricht einige Worte, dann wird Gemurmel und einige schreie laut. Ich merke das ich eingreifen muss, „Meine Herren, ja es stimmt ich bin wieder da, doch das wird sich leider schnell ändern, wenn sie nicht ihre Arbeit machen.“ Die Leute schauen mich skeptisch an dann nicken sie alle und rennen in verschiedene Richtungen fort. Der Techniker kommt zu mir zurück. Er hat einen leichten Schweißfilm auf der Stirn und keucht leicht vor sich hin. Ich warte einen Augenblick und dann

sagt er „Danke Sir, Ich hätte nicht gewusst wie ich die beruhigen soll. Sir ich werde gleich ein Reinigungskommando in ihr Quartier schicken. Es wurde seit der Hildre Schlacht nicht mehr gereinigt.“ „Machen sie das. Dürfte ich dann jetzt hinein“. „Ja natürlich Sir. Hier ist die Karte. Ich muss auf meinen Posten.“ Er Salutiert, ich tue es ihm gleich und er rennt über den metallischen Gang Richtung Brücke. Ich trete vor die Quartierstür. Ich schaue lange auf den Kartenleser der links neben der Tür hängt und brauche einen Augenblick bis ich mich dazu entschließe die Karte hindurch zu ziehen. Es gibt einen kleinen Summton von sich und dann ein leisen klicken. Ich drücke gegen die silberne Metalltür und sie lässt sich öffnen. Ich mache sie ganz auf und schaue in den Raum. Es ist wirklich noch alles so wie es war, als ich das Quartier verlassen habe. Auf dem kleinem Schrank neben dem bett steht immer noch das Bild von Frank und selbst meine zweituniform die ich damals hier gelassen habe liegt noch im offenen Schrank. Sie müssen damals gleich nachdem ich die Asgard verlassen habe, das Quartier gesperrt haben. Ich trete in das Quartier und selbst das Geräusch, das meine Stiefel auf dem Boden machen ist noch das selbe. Ich stelle meine Tasche auf das Bett und lege meine Gitarre auf den Schrank. Ich will mich gerade auf das bett setzen, als der Sprechfunk anfängt zu piepen. Ich denke: Kaum wieder da und schon wollen alle was von dir. Ich gehe zum Sprechfunk, der neben der Tür hängt, und melde mich „Freki hier ja“. „Ja hier Techniker Tremor die Herrn Black und Stanferd sind in 5 Minuten hier. Sir wenn sie sich bitte auf der Brücke einfinden würden.“ „Ich bin in 3

Minuten da". Ich drücke auf den roten Knopf der das Gespräch beendet, schaue mich in dem Quartier noch mal um und verlasse dieses. Draussen auf dem Gang stoße ich mit zwei jungen Männern zusammen. „Tschuldigung Sir. Wir sollen ihr Quartier reinigen.“ Ich muster die beiden einen Augenblick. Beide können nicht älter als 20 Jahre sein, und tragen die gelben Kombis der Reinigungskräfte. „Ja ist Okay. Die Spinnenweben an der Decke müssen weg und der Boden müsste gewischt werden, wenn sie dann noch ein bisschen Staub wischen ist für heute erst mal alles Okay. Ich bin in 30 Minuten ungefähr wieder da und würde mich dann gerne hinlegen.“ Beide nicken und treten an mir vorbei auf die Quartier Tür zu. Ich entferne mich mit schnellen Schritten Richtung Brücke. Ich hatte mir damals das Quartier ausgesucht, weil es das ist, welches am nächsten zum Briefing Raum und zur Brücke liegt. Es ist das einzigste Quartier auf der ebene. Eigentlich ist es das Quartier für den Ship Commander, doch Sarstatt hatte sich damals einen leeren Raum zum Quartier gemacht, der noch näher zur Brücke liegt. So brauche ich nur einen kleinen Fussmarsch bis zur Brücke zu machen. Vor der Tür der Brücke steht ein Sicherheitsoffizier. Er Salutiert als ich auf ihn zu komme. Ich Salutiere im vorbeigehen und er öffnet per Schalter die Tür. Die Türen der Brücken und der wichtigen Räume waren schon immer so konstruiert, das man sie von ihnen per Knopfdruck auf die Konsole neben der Tür öffnen kann. Von außen können es nur der Sicherheitsoffizier per Fernbedienung, dann noch der Kommandant und der Geschwaderführer mit ihrer Karte. Ich trete also in den Raum ein und bekomme einen Schock. Die ganze Brücke ist neu. Es gibt keine Kartentische mehr sondern nur noch einen 3D Holoschirm, dann einige Terminals an denen man sich hinsetzen kann. Im Hintergrund sind die Bereitschafts-Techniker und Informations-Geber. Die Techniker sind für die Kontrolle der Geräte und die Informations-Geber sind die Leute die den ganzen Tag die Geschehnisse des Krieges abfragen und so die Holokarte aktualisieren.

Ich sehe das Sarstatt an einem der Terminals steht und irgendetwas Eingibt. Kurz danach verschiebt sich die Position der Asgard auf der Karte. Ich trete an einen anderen Terminal heran, doch ich weiss überhaupt nicht wie man damit umgeht, als ein Techniker zu mir heran tritt und mir die Grundfunktionen, wie ich zum Beispiel die Position der Träger oder der Crawnek Verbände auf der Karte verschieben kann erklärt, bin ich ziemlich erleichtert. Dann erklärt er mir auch noch, das man die gleiche Karte öfters aufrufen kann um auf jeder Karte eine andere Bewegung auszuführen. Er will noch weiter erklären, doch ich winke ab „Nein danke ich glaube ich werde mir einen Mann aussuchen der eingibt was ich mir denke, aber trotzdem danke“. Er nickt und geht zurück auf seinen Posten. Ich schaue mir das Terminal weiter an, als sich hinter mir die Tür öffnet und ich eine raue Stimme vernehme. „Major Black und Major Stanferd sind hier“, danach tritt der Sicherheitsoffizier wieder vor die Tür, welche sich kurz darauf wieder schließt. Ich schaue mich nach den beiden die gerade eingetreten um und bekomme fast einen Hustenanfall, als ich Bruce Black seinen Sohn sehe. Er sieht fast wie sein Vater aus, nur das er jünger ist. Ich stehe einfach nur da und schaue den Sohn von Bruce an. Ich bemerke gar nicht das Sarstatt mich schon die ganze zeit anspricht. Erst als er mich mit seinem Stiefel leicht am Fuß antippt, erwache ich aus meiner Trance. Ich schüttel mich kurz und flüster dann zu Sarstatt „Sorry, aber er erinnert mich so an“, doch er winkt dazwischen „Ich weiss an Bruce“. Ich nicke, doch dann sehe ich das die beiden ungeduldig werden. Sarstatt tritt vor und Salutiert den beiden zu. Sie Salutieren zurück und Black fragt „Gibt es was besonderes oder sollte das nur mal ein Ausflug sein?“ Sarstatt schüttelt den Kopf dreht sich leicht zur Seite und zeigt auf mich. Ich nehme Haltung an und erwidere gegen diese dumme Frage „Schönen Guten Tag meine Herren. Mein Name ist Felix"Freki"Eagle ich bin seit heute Geschwaderverbands Führer des Germania Trägerverbandes. Ich habe sie hierher kommen lassen um mit

ihnen das Vorgehen unseres Verbandes zu Besprechen, aber wenn sie bessere Sachen zu tun haben. Bitte dann können sie wieder gehen." Beide schauen mich irgendwie mit Ehrfurcht aber auch mit Hass an. Ich sehe das Black noch die alte graue Uniform eines Geschwaderführers trägt, während Stanford schon die neue blaue Uniform trägt. Ich selber trage natürlich auch die alte. Ich warte bis die beiden etwas erwidern, doch sie machen es nicht.

„Na Okay dann sind wir uns ja einig. Gut dann kommen sie mal bitte zur Holokarte.“ Ich gehe zu ihr und stelle mich an einer Seite auf, die anderen beiden stellen sich auf die gegenüberliegende Seite. „Ich habe volle Befehlsgewalt über das Geschwader, über die Träger hat Sarstatt das Kommando, doch ich denke nicht das er was dagegen hat, wenn ich ihnen meine Pläne offen lege.“ Beide schauen zu Sarstatt hinüber, doch Sarstatt diskutierte gerade mit einem Techniker, als er merkte das man ihn ansah sagte er nur „Egal was los ist fragen sie Freki. Er hat volle Befehlsgewalt über den Trägerverband Germania.“ Er dreht sich wieder um und diskutiert weiter. So sehen sie beide wieder zu mir. „Okay meine Herren, wenn sie sich die Karte mal ansehen, dann werden sie entdecken das die Heimat der Crawneks ungefähr genau gegenüber unserer liegt. Es sind nur 512.000 Lichtjahre die uns trennen.“ Ich grinse leicht bei der Aussage, denn selbst mit unsere Sprungtechnik, die nicht mehr von Jumpbojen abhängig ist bräuchte man ungefähr 5120 Stunden, denn man kann nur einmal pro Stunde springen, bis dorthin, also ungefähr 214 Tage, doch bis heute gibt es keinen Träger der TCN der es schafft so viele Sprünge hintereinander auszuführen ohne zu explodieren, oder einfach liegen zu bleiben.

„Und da das nun mal so ist mit dem Planeten, haben die Crawneks sich dafür entschieden und anzugreifen, doch sie sind wohl doch nicht so intelligent wie ich dachte, denn sie greifen uns nur durch die Mitte an. Es ist zwar eine undurchdringbare Linie die sich über 12.000 Lichtjahre erstreckt, doch daneben gibt es nicht mal Patrolien. Und so wird der Germa-

nia Verband hier über rechts die erste Linie umfliegen und zwischen der ersten und zweiten Linie immer wieder in diese 12.000 Lichtjahre, deklarierte Todeszone vorstoßen und den Nachschub oder kleinere Einheiten vernichten.

Vielleicht sind wir so gut, dass wir die erste Linie so vom Nachschub abschneiden können, dass wir die erste Linie vernichten können und das wäre furchtbar wichtige Zeit für uns, denn Zeit ist das was wir brauchen.“

Ich blicke die beiden an und wiederhole auf der Karte immer wieder die Bewegungen zu dem Plan den ich gerade erklärt habe. John Black war der erste der sich zu Wort meldete „Hmm die Idee ist echt nicht schlecht. Jetzt weiss ich warum mein Vater meinte er wäre stolz gewesen unter ihnen zu dienen, Sir.“ Stanford nicke ihm zustimmend zu. „Ich wollte nicht wissen ob sie den Plan gut finden. Ich wollte wissen ob sie das Walhall Geschwader unterstützen, denn ich habe zwar die Befehlsgewalt, aber wenn sie Unruhe unter ihren Piloten stiften oder sich gegen den Plan aussprechen werden wir es nie schaffen. Ich bin nämlich der Meinung das sie, obwohl ich die Befehlsgewalt habe, besser zu ihrem Geschwader stehen und daher schaffen wir es nur wenn sie mich unterstützen.“ Wieder ist es John der das Wort ergreift „Ich denke ich spreche im Namen von uns beiden, wenn ich ihnen zusichere das sie unsere volle Unterstützung haben“. „Dann bedanke ich mich schon mal bei ihnen und wünsche ihnen viel Glück mit den Geschwadern. Ich werde mich melden, wenn ich sie noch mal brauche. Ich habe hier noch einen Fragebogen es wäre nett wenn sie diesen noch ausfüllen würden bevor sie gehen. Ich werde ihren Schiffskommandanten, dann die Flugdaten übermitteln lassen. Ich wünsche einen guten Rückflug.“

Ich salutiere und verlasse den Raum. Ich grüße den Wachoffizier und gehe dann Richtung Quartier. Ich biege um die Ecke und sehe das Frigg vor meinem Quartier mit den zwei Leuten von den Reinigungskräften diskutiert. Ich will mir die Sache genau ansehen, als ich sehe wie der eine Typ die Hand erhebt. Ich hole tief Luft und rufe „Ey das lässt du aber sein, sonst

werde ich dafür sorgen das du den Träger von außen putzt". Er lässt die Hand sinken und schaut mich Vorwurfsvoll an. Ich überlege ob ich fragen soll was los ist, doch Frigg macht es mir einfacher „Sir ich erwischte die beiden, wie sie irgendwelche Abzeichen von einer Uniform abmachten, die in ihrem Quartier im Schrank liegt". Ich sehe die beiden an und überlege was ich mit ihnen machen soll. Ich weiss ja was sie angetrieben hat, denn Abzeichen von einer Legende zu besitzen ist einer der größten Schätze heutzutage und da sie noch so jung sind gehe ich auf die beiden zu und sage mit fester und ernster Stimme „Okay ihr beiden. Ich werde dieses mal nichts sagen, doch bei der nächsten Ungereimtheit wegen ihnen, werde ich diese Geschichte wieder auskramen und jetzt weg".

Die beiden überlegen ob sie noch Salutieren sollen, oder nicht, doch dann lassen sie es und rennen mit ihrem Putzzeug Richtung Flugdeck. „So nun zu ihnen Frigg. Kann ich ihnen helfen sie werden ja wohl nicht einfach so auf dieser Etage gelandet sein, denn hier gibt es nichts wozu sie Zutritt haben". Sie nickt „Ich weiss ich wollte zu Ihnen Sir". Ich sehe sie verwundert an „Zu mir. Dauert es lange". „Na ja ich hätte ein paar fragen und...". Ich schneide ihr das Wort ab. „Dann sollten wir erst mal in mein Quartier gehen. Ich gehe voraus und sie folgt mir ich bin gerade drinnen, als ich sage „Hmm auch wenn sie klauen wollten. Geputzt haben sie recht gut. Setzen sie sich doch". Und biete ihr einen Lederstuhl an. Ich selber setze mich vor meinen Schreibtisch in den schwarzen lederen Bürossessel. „Wie kann ihnen denn nun helfen Miss". Sie schaut sich in meinem Quartier um und erschreckt sich, als ich sie mit Miss anrede.

„Sorry Sir, erst mal Misses. Ich wollte wissen wie das mit dem fliegen funktioniert. Ich habe eigentlich keine Ahnung davon". Ich werde wohl ganz bleich, denn sie sieht mich auf einmal sehr besorgt an. Ich wusste ja das die Akademie nachgelassen hatte, doch das es so schlimm ist wusste ich nicht. „Wie soll ich das erklären können sie mit einer Torpard umgehen"? Sie nickt „Ja das kann ich, al-

so ich weiss wie ich starte, wie ich die Geschwindigkeit reguliere, wie ich den Booster einsetze, wie ich Feuer und wie ich zwischen Geschützen, Raketen und Torpedos umstelle". Ich höre ihr gespannt zu und mustere sie genau.

Sie ist ungefähr 1,81m groß, hat dunkelblonde Haare und grüne Augen. Sie muss, von der Figur ausgesehen, so um die 70 Kilo wiegen. „Na ja Misses was wollen sie denn mehr wissen, der Rest ist Kampferfahrung und die gewinnt man nicht Theoretisch". Jetzt mustert sie mich. „Sie scheinen das ja genau zu wissen". „Tja schließlich war ich ja schon mal Pilot und kenne diese Angst vor der ersten Mission, aber haben sie keine Angst wir werden leicht anfangen".

[Das ich sie, wie sich später herausstellen wird, damit angelogen habe tut mir leid]

Sie erhebt sich und geht zur Tür „Danke Sir das wäre alles". Sie Salutiert und verlässt den Raum. Ich erhebe mich aus dem Sessel und gehe zu meinem Bett. Ich lege mich darauf und starre an die Decke. Ich muss leicht weggedöst sein, denn ich werde von starkem klopfen an meiner Quartiers-tür geweckt. Ich setze mich auf und rufe

„Ja wer ist da und was wollen sie"? „Ich bin es Wotan. Ich wollte dir nur die Fragebögen bringen". „Komm rein". Und kurz danach öffnet sich die Tür und Sarstatt bringt einen Zettel hinein. „Hier mehr will ich gar nicht ich muss die Asgard auf den ersten Sprung vorbereiten". Ich nicke und er verlässt den Raum. Sarstatt hat beide Bögen zu einem Zusammengefasst, wenn sie jetzt denken ich wollte das Wissen der beiden Geschwaderführer prüfen liegen sie falsch. Ich wollte nur ein paar Grundinformationen haben. Ich setze mich an den Schreibtisch und lese den Bogen:

Name des Trägers:	Udgard	Midgard
Name des Geschwaders:	Hell Warriors	Human Fighters
Geschwaderführer:	John Black	Steffen Stanferd
Stellv. Geschwaderführer:	Jason Bull	Ansgar Arisson
Geschwaderstärke:		

RL-Ecke

12 Mann
 8 Männer
 4 Frauen
 Ränge der Piloten:
 2 2nd LTD
 4 1st LTD
 3 Majors
 1 LT. Colonel

8 Mann
 3 Männer
 5 Frauen
 1 2nd LTD
 5 1st LTD
 2 Majors

„Vergesse es ich schlage mich nicht mit dir“. Der Techniker sieht irgendwie enttäuscht aus und antwortet „Feiges Schwein“. Thor stellt sich vor ihm auf „Pass mal auf wir können ja mal raus gehen und uns zwei Torpards klauen und dann starten wir einfach. Und dann kannst du zeigen wie gut du bist“. Der Techniker überlegt kurz und meint dann „Okay sagen wir in 10 Minuten auf dem Flugdeck“. Jetzt muss ich einschreiten und schreie „Achtung. Hier wird gar nichts geklaut und sie beide werden auch kleine private Raumschlacht austragen. Ich brauche jedes Schiff und jeden Piloten im Krieg gegen die Crawneks. Sie beide dürfen aber trotzdem nen Privatkrieg austragen und zwar einen Papierkrieg. Ich möchte von beiden einen Bericht was hier vorgefallen ist. Und zwar bis spätestens in 3 Stunden auf der Brücke abzugeben“. Beide sehen mich verdutzt an, und irgendwie nehme ich ein funkeln in Frigg ihren Augen war als sie mich sieht. Ich komme von der Treppe runter und gehe ins Kasino. Die beiden Streithähne haben sich verzogen. Ich setze mich ans andere Ende des Tresens und schaue mich im Kasino um. Ich sehe wieder auf den Tresen, als da ein schwarzes Horn mit der Aufschrift, :Eagle: steht. Ich blicke auf und da steht Pit hinter dem Tresen. Pit war schon Barkeeper auf der Asgard, als ich das erste Mal hier war. Ich schaue ihn an und sage „Danke Pit“. Er nickt nur und geht wieder in die Küche. Irgendwie verunsichert mich die Tatsache das er nichts weiter gesagt hat, sondern einfach wieder verschwunden ist. Ich greife zu dem Horn, als auf einmal Frigg neben mir steht und mich ansieht. Ich sehe zu ihr hinauf, doch ich sage nichts. So sehen wir uns eine weile an bis sie mich fragt „Ist das hier für Führungsoffiziere, oder darf man sich dazu setzen“. Ich blicke ihr in die grünen Augen und sage ganz langsam und leicht abwesend „Natürlich dürfen sie sich setzen. Im Kasino bin ich nicht ihr Vorgesetzter sondern auch nur Pilot.“ Sie nickt mir zu und setzt sich auf den Hocker neben mir.

Ich lege den Zettel beiseite und überlege mir das mit 30 Piloten schon ne menge anzufangen ist, doch wenn die alle wie Frigg sind, oder noch schlechter Informiert, dann werde ich mein Leben in diesem Krieg lassen. Ich entscheide mich noch auf das Piloten Deck zu gehen um im Kasino noch ein Horn Met zu trinken. So stehe ich von meinem Bett auf und gehe aus meinem Quartier. Dieses Mal schliesse ich die Tür ab und schaue auf die Borduhr die gegenüber meiner Wand in den Gang eingebaut ist. Sie zeigt in großen grünen Leuchtzahlen folgendes an. 21.September. 2132 22:37 Das ist es genau die Zeit wo die Piloten im Kasino locker werden und man mit ihnen über einiges reden kann um sie richtig einzuschätzen zu können. So mache ich mich auf den Weg zur Treppe. Da man noch keine neue Erfindung, als den Fahrstuhl, gemacht hat und ich diese Dinger nicht leiden kann muss ich immer noch Treppen laufen. Ich muss zwei Stockwerke runter und höre schon ne halbe Treppe vorher das grölen aus dem Kasino. Früher war es verboten, das andere Leute ausser Piloten und Kommandant das Kasino betreten, doch das wurde vor 6 Monaten abgeschafft und jetzt fanden sich dort auch Techniker, Wachoffiziere usw. ein. Ich ging die letzten Stufen hinunter und konnte gerade noch sehen wie Thor von einem Techniker mit einem Kinnhaken niedergestreckt wurde. Ich glaube nicht was ich sehe. Da stehen die Techniker auf der einen die Piloten auf der anderen Seite und keifen sich gegenseitig an. Ich bleibe auf der Treppe stehen und schaue mir das genau an. Thor steht wieder auf und setzt sich an den Tresen, als ein Techniker kommt und ihm den Hocker unter dem Hintern wegtritt. Thor kann sich gerade noch halten. Er dreht sich zu dem Techniker und sagt so laut, das auch ich es verstehe

„Und was empfehlen sie mir zu trinken?“ Ich überlege kurz und komme dann zu dem Entschluss das es Zeit wird, das die Piloten etwas über ihren Träger erfahren. Ich schaue über den Tresen, doch Pit ist in der Küche verschwunden und nicht zu sehen. Und da ich kein Mensch bin der gerne in solchen Situationen herumschreit, greife ich einfach über den Tresen, hole ein Horn und eine Flasche Met hervor. Ich stelle das Horn vor ihr auf den Tresen und kippe etwas Met hinein. „Bitte sehr das Getränk der Asen.“ Sie blickt skeptisch in das Horn hinein, dann entscheidet sie sich aber doch das Horn anzusetzen und einen Schluck zu nehmen. Sie verzieht leicht das Gesicht, doch dann nimmt sie noch einen Schluck und nickt anerkennend. „Interressanter Geschmack muss ich sagen, was ist das?“ Ich nehme die Flasche und reiche sie ihr. Sie beginnt gerade zu lesen, als Pit wieder aus der Küche kommt und sieht das Frigg die Flasche in der Hand hat.

Sofort fängt er an zu keifen „Was denken sie wer sie sind das sie sich ihren Sachen einfach nehmen können wie sie wollen. Ist hier irgendwo ein Schild wo Selbstbedienung drauf steht?“ Frigg bekommt so einen Schreck, dass sie die Flasche fallen lässt. Sie schlägt mit einem klirrendem Geräusch auf dem Boden auf und springt von dort ab. Beim zweiten Aufprall geht sie dann aber kaputt. „Sehen sie was sie angerichtet haben?“ Pit hat schon einen roten Kopf bekommen und steigert sich immer mehr in seine Wut. Frigg ist so geschockt das sie nichts sagen kann. Sie blickt mich nur Hilfe suchend an. In der zwischen Zeit sind auch alle anderen, ausser Thor zu uns gekommen. Sie sehen erst mich, dann Frigg, dann Pit und als letztes die kaputte Flasche an. So stehen oder sitzen wir ungefähr 30 Sekunden bis ich dann doch das Wort an mich nehme. „Pit ich habe mich bedient.“ Er schaut zu mir herüber und wird noch roter „Was das sagst du jetzt. Toll du denkst nur weil du wieder gekommen bist, kannst du hier machen was du willst und was habe ich davon ich mache mich erst einmal unbeliebt. Danke. Miss es tut mir echt leid.“ Ich setze eine un-

schuldige Miene auf und überlege wie ich das wieder gut machen kann. „Pit ich brauche weitere 8 Hörner, und hole alle Met Vorräte hervor die du noch hast.“ Er nickt und greift unter den Tresen. „Wieso 8 Hörner ihr seit doch nur neun?“ Ich grinse und tippe ihm dann auf die Schulter „Sag bloß nicht das du nicht mehr mittrinkst. An dich und alle meine Piloten. Trinkt soviel Met wie ihr wollt. Heute Abend zahle ich.“

Der Abend verläuft noch ganz lustig. Am Ende stehen 14 Flaschen Met und 3 Kannen Kaffe auf meiner Rechnung. Ich und Frigg kommen uns an diesem Abend leicht näher, doch ich blocke ab, da ich weiss das einer von uns beiden schneller Tot sein könnte, als wir denken.

Um 1:43 Uhr stehe ich wieder vor der Quartierstür. Ich öffne sie mit meiner Karte und finde drinnen auf dem Boden 3 Zettel. Einer davon ist der Bericht von Thor, einer ist der Bericht des Technikers und auf dem letzten stehen die Zeiten der Sprünge. Und nach diesen Angaben werden wir über Nacht 4 Sprünge machen und dann ungefähr am Einsatzgebiet sein. Ich lese mir die beiden Berichte durch und finde nicht auffälliges eigentlich ging es nur darum, dass Thor sich für was besseres hielt, weil er Pilot ist. Und der Techniker wollte das nicht einsehen, denn nach seiner Meinung hat er vorrecht da er schon eine weile auf der Asgard dient. Ich lege beide Zettel in meinen Schreibtisch. Den Zettel mit den Sprung Zeiten lege ich auf meinen Schreibtisch. Nachdem ich diese Sachen erledigt habe. Ziehe ich mir die Stiefel und die Kombi aus. Und lege mich in Boxershorts und T-Shirt auf das Bett. Es dauert nicht lange bis ich eingeschlafen bin.

Ich träume in der Nacht ne Menge Müll, doch eine Situation kehrt immer wieder.

Ich stellte meine Tasche auf den Boden und tippte das Mädchen leicht an, sie drehte sich um und fragte "Was los? "Ich schaute sie kurz verdutzt an, sie hatte ein wunderschönes Gesicht, mit zwei klaren grünen Augen, einer Stupsnase und einem kleinem Mund mit vollen Lippen. Eine Strähne ihres blonden Haares fiel ihr ins Ge-



☆ *sicht und liess sie irgendwie leicht* *schreie nach ihr, doch sie antwortet*
 ☆ *zerbrechlich und kindlich wirken.* *nur. Lass es du bist Schuld das ich*
 ☆ *Diese Szene verfolgt mich fast die* *hier gefesselt bin. Du hast mich*
 ☆ *ganze Nacht. Ich glaube ich habe seit* *sterben lassen. Ich will antworten,*
 ☆ *8 Monaten nicht mehr so intensiv von* *doch ich bekomme kein Wort heraus.*
 ☆ *Judith geträumt.* *Auf einmal tritt ein Crawnek aus dem*
 ☆ *Auf einmal träume ich was ganz ande-* *Hintergrund und holt mit seiner Pran-*
 ☆ *res.* *ke aus und.....*
 ☆ *Ich bin in einem Haus das ich gar*
 ☆ *nicht kenne und Judith ist 10m vor*
 ☆ *mir entfernt auf einem Stuhl gefes-*
 ☆ *selt. Ich will zu ihr hin, doch sie*
 ☆ *entfernt sich irgendwie immer. Ich*

@Loki

