

5 Credits * Ausgabe 11 * Mai/Juni 2688 * 2004

Flying Ace

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



Neues Layout

TCS Pulsar

Das Piratentum hat ein Ende die Panthers wurden gestellt und mussten sich geschlagen geben

TCS Hathor

Die Hathor erhält Hilfe Tigers wechseln auf einen anderen Träger



TCS Aphrodite

Die Aphrodite gerät in die Intrigen die die Konföderation bedrohen

TCS Firewall

Von der Firewall erhielten wir eine Zusammenfassung die etwas in die Vergangenheit hineinricht

TCS Ragnarok

Der wegen Verrat beschuldigte Träger verdingt sich als Söldner bei den Kilrathi

Der Flying Ace erscheint zweimonatlich

Wort des Redakteurs

Hallo liebe Leser des Flying Ace, wie sie sehen können präsentiert sich ihnen der FA in einem ganz neuen Gewand. Möglich wird dies durch ein Wechsel von Word zu einem Layoutprogramm das ich erhalten habe. Mit diesem ist es mir nun möglich einen optisch besseren FA zu erstellen und so dem oft geäußerten Wunsch nach einem Wing Commander ähnlicherem Layout nachzukommen. Dies war wie man sich denken kann mit Word nicht zu erreichen. Als Vorbild für das neue Layout dient das Theta Terminal unseres Rollenspiels. Da ich noch so einiges an diesem Programm nicht kenne, werde ich eine Zeit brauchen um mich darin einzuarbeiten und das neue Wissen für einen besseren FA anzuwenden.

Viel Spass wünscht ihnen ihre FA-Team

*Flame
alias*

Franklin Lee, Chefredakteur des FA

Impressum

Herausgeber: Wing Commander Rollenspiel Deutschland ** **Redaktion:** Flame, Maverick ** **Mitarbeiter:** Flame, Maverick, Hope, Cid, Madman, Loki, Magiger, Hawkeye, Delirium, Big Fox ** **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Flame, Hope, Loki ** **FA-Logo:** Flame ** **Layout:** Flame ** **Erscheinungsweise:** Der Flying Ace erscheint zweimonatlich ** **Hinweise:** Der Flying Ace ist kostenlos und dient keinem kommerziellen Zweck; Jegliche Ähnlichkeit der hier erwähnten Personen mit realen Personen ist rein zufällig; Wing Commander ist ein eingetragenes Warenzeichen von Origin Systems und Elektronik Arts **

Inhalt

Blickpunkt TCS Firewall	Seite 03
Blickpunkt TCS Ragnarok	Seite 05
Blickpunkt TCS Pulsar	Seite 06
Blickpunkt TCS Hathor	Seite 10
Blickpunkt TCS Aphrodite	Seite 15
Weiteres aus der TCN	Seite 17
Wirtschaft	Seite 18
Völkerkunde	Seite 19
Allgemein	Seite 21
Fun und Rätsel	Seite 23
Comic	Seite 24
Kleinanzeigen und Lesebriefe	Seite 25
RL-Ecke:	
Wing Commander Guide	Seite 26
Gedichte	Seite 27

Topstories

TCS Firewall

Von unserer neuen Reporterin an Bord der Firewall erhielten wir eine Zusammenfassung der Ereignisse auf dem Flaggschiff.
mehr auf Seite 03

TCS Ragnarok

Die Ragnarok zur Heimatlosigkeit verdammt, verdingt sich den Kilrathi.
mehr auf Seite 05

TCS Pulsar

Das Piratum hat eine Ende, die Panthers mussten sich geschlagen geben.
mehr auf Seite 06

TCS Hathor

Die angeschlagene Hathor erhielt Hilfe im Epsilon Sektor und wechselte bis zur Reparatur des Trägers auf die TCS Tacoma.
mehr auf Seite 10

TCS Aphrodite

Die Aphrodite geriet im Kampf gegen Freibeuter in folgenreiche Intrigen.
mehr auf Seite 15

Was bei den Birds Geschah...

Nachdem man Big Fox aus den Händen der Piraten befreit hatte, wurden die Birds zu ihrem nächsten Einsatz geschickt. Frisch gestärkt und frohen Mutes (*gg*) wurden sie von Commander McQueen, die Vertretung für Marshall Toaster, eingewiesen. Recon-Units hatten Piraten ausgemacht und der Auftrag der Birds lautet, sie ausfindig zu machen und zu zerstören. Diesesmal übernahm Lt. Bandit die Führung über das Geschwader. Im einsteigen und hochfahren der Jäger wurden nebenbei noch zwei Neulinge bei den Firebirds begrüßt. Black Dragon und Viking waren damals frisch eingetroffen im Geschwader. Kurz danach startete das Geschwader um die vorgegebenen 4 Nav Punkte abzufliegen. Schon der Flug zum 1. Navpoint wurde durch Feindkontakt unterbrochen und die Autopiloten schalteten sich aus. Eine Gruppe von Bastarden und Rouges wollten dem Geschwader zeigen wo der Hammer hängt, doch wer die Firebirds kennt, der weiss das sie kurzerhand den Spiess umdrehten und bis auf 3 Bastarde, die fliehen konnten, die Angreifer erledigten. Der zweite Navpoint war leer und so flog man direkt weiter zum dritten. Dort wartete dann eine ganz besondere Überraschung auf die Birds. Zwei Grosskampfschiffe plus Begleitjäger in Form von Rouges wollten den Birds an den Stahl. Bandit gab der Bomberwing den Befehl die Grosskampfschiffe auszuschalten und befahl dem restlichen Geschwader den sofortigen Angriff auf die Rouges. Fast wie immer wurden die feindlichen Kampfschiffe von der Bomberwing geflissentlich zerstört, den Rouges ging es nicht anders. Selbst als noch weitere Bastarde und

Vultures auftauchten, ließen die Birds nicht von den Rouges ab und zerstörten die Begeleitschiffe komplett. Nur den dazugestossenen feindlichen Jägern gelang vollzählig die Flucht. Nach Beendigung des Auftrages setzte das 173. Geschwader wieder Kurs auf die Firewall. Nach einer kurzen Atempause ging es dann auch schon weiter. Der nächste Auftrag war, die Zerstörung der Priatenbasis, welche ausfindig gemacht worden war. Dazu jedoch sollte das Geschwader erst die Firewall bis zum Sprungpunkt nach K'Tithrak Mang begleiten, jenen einnehmen und die Kontrolle durch die Piraten



zerschlagen. Schon am 1. Navpoint werden sie von mehreren Bastarden, Rouges und Vultures in Empfang genommen. Nach einem heftigen Gefecht flohen die restlichen Banditen in wilder Panik und konnten von den angeschlagenen Firebirds nicht mehr eingeholt werden. Man flog weiter zu Navpoint 2, der schien zu Anfang leer zu sein, denn die Scanner konnten nichts erfassen. Einige Piloten, darunter Major Spawn beschlich dennoch ein mieses Gefühl, was sich auch bewahrheiten sollte, denn wie aus dem Nichts tauchten 5 Tarnjäger auf und nahmen die Birds mit Raketen unter Beschuss, ohne das sie eine reelle

Chance hatten sich zu wehren. Sie tarnten sich wieder und scheinen dann verschwunden, doch weit gefehlt. Urplötzlich tauchen sie erneut auf und nehmen die Birds wieder unter Beschuss. Das 173. Geschwader muss erneut einige Treffer einstecken. Jedoch gelingt es Delirium gelingt es eine Strakha der Kilrathi zu erkennen, nun wusste man immerhin von wem man unter Beschuss genommen wurde. Nach einem kurzen Scharmützel indem es den Strakhas gelingt zu fliehen, entscheidet Flame den Weiterflug zum Navpoint 3. Sofort setzt das Geschwader Kurs, wird jedoch von der Firewall zurückgerufen. Wie sich herausstellte wären die Birds direkt in eine Falle am Sprungpunkt geraten, aus diesem Grund hatte der Marshall beschlossen den Einsatz abubrechen. Nach einer kurzen Auf- und Erfrischung von Mensch und Piloten ging es zum nächsten Einsatz raus. Diesmal jedoch wurde der Einsatz von Loanstar in Vertretung von Marshall Toaster geleitet. Erneut sollten die Firebirds den Sprungpunkt K'Tithrak Mang von den Piraten säubern um den Nachschub zu sichern. Es wurde mit einem grossen Verband der Piraten gerechnet, der ebenso ein oder zwei Grosskampfschiffe beinhalten sollte. Am 1. Navpoint trafen die Birds auf eine Piratenpatroullie, welche Screecher dabei hatte, die den Funk störten. Doch nach einem kurzen Gefecht schafft es das Geschwader die Patroullie restlos zu zerstören und weiter geht es zu Navpoint 2. Dort werden sie nicht nur von der Piratenstreitmacht empfangen sondern auch gleich von dem Trommelfeuer der Kreuzer- und der Zerstörergeschütze. Aber das hält die Firebirds nicht davon ab auch

diese Streitmacht zu vernichten. Siegreich, aber auch schwer angeschlagen, flog das Geschwader nach dem Kampf wieder zur Firewall zurück. Doch kaum waren die Jäger repariert ging es auch schon wieder raus. Diesmal sollten sie eine Handelsstrecke räumen, die von Piraten kontrolliert wurde. Am 1. Navpoint überraschen sie auch prompt eine Angriffsstaffel der Piraten. Diesmal jedoch hatten die Birds echt zu knabbern, denn einige der Piratenjäger waren in den Schilden modifiziert worden, so dass sich die Schildstärke erhöht hatte. Nach einem längeren Schlagabtausch in dem sich beide Parteien nichts schenken zogen sich die restlichen Piraten plötzlich zurück und schienen die Flucht zu ergreifen. Obwohl die Birds sofort die Verfolgung aufnahmen, konnten die Piraten entweichen. Daraufhin gab Flame den Befehl zum 2. Navpoint zu fliegen. Vorher jedoch wurde noch eine Warnung an die Firewall

geschickt, wegen den geflohenen Piraten. Den 2. Navpoint erreichend, wurde man eines Trägers kilrathischer Bauweise ansichtig. Seine Aussenhülle schien unwesentlich beschädigt zu sein, jedoch wies der Rumpf eine grössere Beschädigung auf, als ob man dort etwas hatte rausreißen wollen. Lt Soulkeeper versucht Kontakt zu dem Träger herzustellen, was jedoch erfolglos verlief. Desweiteren konnte man Reste von verschiedenen Farben erkenne, als ob der Träger umlackiert gewesen war. Nach genauerem Scannen wurden jedoch weder Energiesignale noch Lebenszeichen

entdeckt. Aus den Farben und der Anordnung konnte man erkennen, daß es sich um ein Wappen oder eine Art Signatur handelte, was das jedoch zu bedeuten hatte, war nicht feststellbar. Schliesslich gab Flame den Befehl eine Boje abzusetzen und zum nächsten Navpoint zu fliegen. Gesagt getan, man flog weiter und fand sich auf einmal einigen kilrathischen Jägern gegenüber, die sich eigentlich als Verbündetet erweisen sollte. Jedoch weitgefehlt, sie eröffneten das Feuer und obwohl man sich Mühe gab, mit ihnen zu reden, war einfach nichts zu machen, so dass das Geschwader am Ende das Feuer erwidern

Magnetstrahlen festgehalten. Nach intensieven Scannen stellte man eine Boje fest, die wohl dafür verantwortlich war. Nach einigen Versuchen jedoch konnte die Boje zerstört werden und das Geschwader war frei. Jedoch währte die Freude nicht lange. Auf den Scannern tauchten einige rote Punkte auf, die nach einiger Zeit als Blips identifiziert werden konnten. Als die Birds jedoch auf Abfangkurs gingen, schienen sie aus den Scannerreichweiten zu verschwinden. Die Birds formierten sich und flogen zum nächsten Navpoint. Dieser schien am Anfang noch leer zu sein, jedoch konnte man am äussersten Rand der Scannerreichweite etwas wahrnehmen, nur nicht genau identifizieren. Das Geschwader setzte daraufhin Kurs und flog näher zu dem Geschehen. Dort konnten sie dann einen Kampf zwischen Piraten und dem eigentlich verbündeten kilrathischen Clan mit verfolgen. Bevor sie

jedoch eine Entscheidung treffen konnten ob sie nun eingreifen und dem Clan helfen sollten oder nicht wurden sie von Kommandant Toaster zurück-gerufen. Ihr Auftrag war erfüllt. Die Basis der Piraten zerstört, jedoch hat der verbündetet Clan der Firewall eine Fehde aufgezwungen. Mehr dazu im nächsten Bericht.

*Cathrin Thompson
Berichterstattung
TCS Firewall*

<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Paladin	174	68
2	Velvet Iceman	62	30
3	Seldom	48	33
4	Archimedes	38	22
5	Delirium	34	31
6	Rainfire	27	21
7	Soulkeeper	27	25
8	Stalker	26	12
9	Hawkeye	23	20
10	Fright Night	16	18
11	Maska	5	16
12	Black Dragon	5	14
13	Viking	1	3
14	Seraph	0	3

musste. Der Kampf war kurz und die „feindlichen“ Jäger zogen sich zurück. Während des versuchten Gespräches stellte sich heraus, dass die Firebirds für einen Angriff auf einen Träger verantwortlich gemacht wurden. Genau jenen Träger den die Birds am ersten Navpoint so gut wie es ging untersucht hatten. Der GF, dies mal war es Lt. Hawkeye, gab den Befehl zum weiterfliegen. Sofort setzte das Geschwader diesen Befehl um und flog zum nächsten Navpoint, nur um dort sich sogleich unbeweglich im All wieder zu finden. Fast das komplette Geschwader, bis auf zwei Piloten, wurde von einer Art

Im Dienste der Katze

Vogelfrei heißt nicht gleich sorgenfrei. Das müssen auch die Piloten der Ragnarok sowie deren Führungskräfte feststellen. Seit die Ragnarok ihren Kurs von der Erde wegbewegt wird das Leben auch nicht leichter. Materialmangel, Treibstoffmangel und vor allem Nahrungsmangel bedrohen den täglichen Ablauf der Geschehnisse auf der Ragnarok. Aber man hat schon eine neue Aufgabe angenommen. Man arbeitet gegen Nahrung und Material jetzt im Dienste der Katze welche ein Internes Problem mit Aufräumen klären wollen.

Kaum in den Katzen Systemen angekommen mussten die Knights auch schon einen Meute Katzen zurückschlagen die einen Planeten bedrohten. Nach einigen Katz und Maus spielen traf der amtierende GF

der Mission die richtige Entscheidung und heizte den Katzen richtig ein. Die Warriors wurden einige Tage engagiert um in einer Flugshow als Piloten zu fliegen. Die Schiffe der Flugparade waren alte



Kisten. Und alt ist Sprichwörtlich. Das Geschwader dürfte die Flugshow in Epee's und Broadwords abhalten (siehe Raumjäger Lexikon WC1), was denn sonst so verwöhnten Warriors

nun überhaupt nicht gefiel. Die Flugshow war als Ehrdarbietung an einen Lokalen Potentaten gedacht und die Warriors sollten ansehen und Geld erhalten, aber alles kam anders Als man dachte. Während der Flugshow Erschienen einige Dralthis und einige Gothri Bomber sowie ein Leichter Träger der Kilrathis. Die Warriors konnten den angriff abwehren aber leider überlebte es eine wichtige Raumstation fast nicht. Die Warriors zogen ab und musste nachher im Lokalen Hologrid Sender eine vom einem Vizir vorgetragene schelte einstecken die sie nicht verdient hatten.

*Von George Schmitz
Berichterstatter
TCS Ragnarok*

<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Dust	130	50
2	Madman	110	47
3	Ravenmoon	91	44
4	Ferro	88	32
5	Phoenix	84	38
6	Hope	68	47
7	Wolverine	67	32
8	Big Fox	46	41
9	HitButton	44	25
10	Fireman	36	29
11	Element	23	20
12	Odin	21	14
13	Dutchman	15	6
14	Griever	14	12
15	Banshee	13	5
16	Lionart	10	9
17	The Shadow	4	2
18	Shadya Sha	3	2
19	Airwolf	3	4
20	Kn Thrak	2	1
21	Sir Neo	1	1

Operation Baldoria

Such Bastard, Such!

Die Verfolger waren vorerst abgehängt und die Sewastopol war nach Vespus gesprungen, hier in einem wichtigen Knotenpunkt wo Handelstraßen aus Pembroke, dem Sol-, Vega und Epsilon Sektor zusammentrafen gab es für die Black Panthers reichlich Beute. Der starke Verkehr und der Flottenstützpunkt im Pembroke System machte, dieses System allerdings auch zu einem gefährlichen Ort für die Panthers. Die Sewastopol versteckte sich hinter einem Asteroiden der groß genug war um sie den Träger zu verbergen. Der Leichte Träger fuhr seine Energieausstrahlung hinunter und war damit für feindliche Sensoren nicht mehr von dem Asteroiden zu unterscheiden. Dies würde die Sewastopol solange Schutz bieten bis die Panthers zuschlugen, danach würde mit Bestimmtheit der Asteroid untersucht werden.

Ist Lt. Cisco der in dem letzten Einsatz ein hohes Risiko bei der Landung eingegangen war, war mit einer Woche Flugverbot bestraft worden und versah seinen Dienst nun auf der Brücke. Lt. Cisco viel es auch zu die Planungen und Leitung des nächsten Einsatzes zu übernehmen. Da die Sewastopol knapp an Torpedos war, wurde ein 20 Frachter großer Konvoi der für die Flottenstation in Pembroke gedacht war, als Ziel auserkoren da man erhoffte dort eine Fracht Torpedos zu finden. Da dieser Konvoi aber eben für Pembroke bestimmt war, würden die Panthers ein Zeitfenster für höchstens 30 Minuten haben bis eine massive Verstärkung eintreffen würde. Um den Zeitnachteil etwas zu

verringern, sollten die Panthers einige schnelle Bastarde mitnehmen die, die Frachter nach deren Gütern scannen sollten.

Lt. Viper und Flight Captain Mondfalke viel es zu die Bastarde zu fliegen. Unter der Führung von Flight Captain Tristan, der sich eine Screecher als Fluggerät ausgesucht hatte, flogen die Panthers zu ihrem Rendezvous mit dem Konvoi. Doch bevor sie dort ankamen trafen sie an Nav1 drei Jäger die sich sofort aus den Staub machten. Die Panthers verfolgten die fliehenden sofort um zu verhindern das sie den Konvoi warnen. Bei Nav1b holten die Panthers die drei Jäger ein, zwei



Arrows und eine Phantom, die gerade einen Funkspruch abgesetzt hatten. Die Arrows versuchten ihre Geschwindigkeitsvorteil auszunutzen und dem Kampf auszuweichen aber die Panthers reagierten schnell und so schalteten Lt. Mind und Lt. Viper die beiden Arrows aus bevor sie fliehen konnten. Die Phantom wurde unter den Raketen von Tristan und Lt. Thunderfist durchgerüttelt und aus dem Manöver geschossen. Der Kampf war kurz und schmerzlos gewesen und die Panthers hielten sofort Kurs auf Nav2 um keine Zeit zu verlieren. Die Sensoren der Panthers erfassten am 2. Navigationspunkt, 20 Frachter und

10 Jäger Begleitschutz, darunter Wasps, Arrows und Vampires. Captain Tristan schickte die Jäger gegen die Wasps. Die Panthers führten diesen Kampf mit Raketen aber konnten damit nur einen bescheidenden Erfolge verbuchen viele Raketen verfehlten ihr Ziel. Lt. Viper und Captain Mondfalke näherten sich derweil den Frachtern und fingen an sie einzeln zu Scannen, Lt. Viper landete auch gleich bei seinem ersten Frachter eine Volltreffer, Frachter Nummer 11 hatte eine Ladung Raketen an Bord. Das Entershuttle der Marines dockten daraufhin an Frachter 11 an und übernahmen das Schiff. Tristan verschoss seine letzte Rakete und flog mit Thunderfist zur Sewastopol zurück um sich dort Rouges zu schnappen. Der Jagdschutz versuchte die schwächsten unter den Panthers anzugreifen die beiden Bastarde, jedoch deckten sich die beiden sehr gut, so dass sie weiter ihrem Auftrag folgen konnten. Der Kampf dauerte und die Verteidiger erhielten Verstärkung. Tristan befahl nachdem die Gegner auch noch Phantoms in den Kampf warfen den Bastarden die Frachter sein zu lassen und sich dem Kampf anzuschließen. Die Bastarde hatten zu diesem Zeitpunkt in etwa 8 Frachter untersucht und hatten bis auf die Raketen, keine weiteren Waffen gefunden. Die Panthers konnten die Oberhand gewinnen aber ihre Sensoren erfassten eine näherkommende Kampfgruppe. Da es zu gefährlich wurde brach Tristan die Mission ab und befahl den Rückzug.

Zurück an Bord war Lt. Cisco über den bescheidenen Erfolg der Mission nicht sehr erfreut und stellte Viper, Mondfalke und Tristan zu

rede. Ganze 16 Minuten hatten die Panthers wohl vertrödelt aber der GF der Panthers verteidigte seine Entscheidung, sei das überleben seiner Piloten doch das vorrangige Ziel. Die Piloten standen hinter ihrem GF und waren seiner Meinung. Captain Flame löste die Anspannung die im Raum lag, als er den Inhalt des Debriefing auf ein positive Sache lenkte; er lies Lt. Munich vortreten und gab seiner Uniform eine optische Verschönerung, in Form von Flight Captain Abzeichen.

Showdown

Wie zu erwarten war, hatte der letzte Einsatz die Streitkräfte in Vespus alarmiert und diese Fackelten nicht lange und so wurde Captain Tristan der die Missionsleitung mitten im Briefing von der Brücke gerufen. Die Sensoren der Sewastopol hatten großen Energiesignaturen die nur von Großkampfschiffen ausgestrahlt werden konnten und 20 kleineren die von Jagdmaschinen stammten geortet die direkten Kurs auf die Sewastopol nahmen. Da alles auf einen starken und erfahrenen Gegner deutete blieb nur die Option der Flucht, auch wenn einige Panthers scharf auf eine Konfrontation waren.

Gerade die Flucht planend, empfing die Sewastopol einen Notruf der New York die von Nephilim angegriffen wurde und alle Kampfschiffe um Hilfe bat. Da die Sewastopol das Schiff das der New York am nächsten war und alle anderen Kräfte im System die New York nicht rechtzeitig erreichen würden mussten sich Panthers entscheiden, zwischen sicherer Flucht oder die Rettung der New York, was eine Flucht unmöglich machen würde. Für die Panthers war die Entscheidung schnell und

einfach getroffen, die Rettung eines Schiffes war wichtiger als eine Manöver.

Unter 2nd Lieutenant Viper machten sich die Black Panthers mit ihren Piratenmaschinen auf, den Nephilim entgegenzutreten und die New York zu retten. Mit Vollgas jagten sie den Koordinaten entgegen und trafen noch rechtzeitig ein um der New York zu helfen. Ein Hydra, 2 Baracudas, 8 Moray, 3 Lamprey und 2 Devilray waren nicht überrascht über das erscheinen der Panthers und es schein als ob sie nur darauf gewartet hatten das Hilfe kommt um sich mit ihnen messen zu können. Die Käfer griffen sofort an und legten die Panthers in einen Feuerhagel, den die Panthers dank guter Deckung und schnellen Ausweichmanövern nahezu unbeschadet überstanden. Zwei Lampreys schafften es sich hinter Merlin und Thunder zu setzen und so konzentrierten sich die Piloten der Pulsar zuerst auf die Lamps. Merlins Parasit konnte schnell von den Jägern entfernt werden, Thunders Anhängsel jedoch noch nicht und obwohl Viper Thunder nicht Befahl die Hydra anzugreifen, begann Thunder mit dem Lamprey im Rücken seinen Torpedoangriff. Todesmutig flog Thunder weiter selbst als er getroffen wurde und die Harpoon nur noch an einem seidenen Faden hing und schaffte es den Anflug zu überstehen. Im weiteren Kampf konnten sich die Panthers wie es zu erwarten war durchsetzen und nach und nach die Hydra und die Baracudas vernichten. Die Morays, Devilrays und der letzte Lamp stellten auch keine großen Probleme mehr da und als nur noch ein Moray da war der, für die New York keine Gefahr mehr darstellte, kehrten die Panthers zurück zur Sewastopol. Am

Sprungpunkt angekommen wartete die Sewastopol schon. Die gegnerische Kampfgruppe war dem Leichten Träger schon sehr nahe gekommen und als dann auch noch eine weitere Kampfgruppe eintraf und die Sewastopol eingekreist war, wussten die Panthers das, das Manöver für sie vorbei war. Die Sewastopol kapitulierte.

Zum Debriefing erschien Tristan mit dem ungeliebten Schiedsrichter Captain Overmas, über den Gerüchte besagen das er das Manöver manipuliert habe. Auf dem Gesicht des Schiedsrichters war die Schadenfreude kaum zu übersehen, aber die Panthers sorgten schnell dafür das Overmas seine Freude Verlor. Tristan war zufrieden mit den Panthers und auch mit der Leistung von Viper als GF. Die Panthers waren trotz Overmas recht froh das, das Manöver vorbei war und sie endlich wieder zurück auf die Pulsar dürfen. Die Panthers erhielten vom Oberkommando einen Dank ausgesprochen für ihre gute Leistung als Piraten und erhielten zusätzlich einen 2 wöchigen Urlaub der, anders als andere versprochene Urlaube zuvor, auch eingehalten wurde. Doch bevor die Panthers sich in den wohlverdienten Urlaub aufmachen konnten mussten sie noch an der feierlichen Rückgabe der Sewastopol beiwohnen.

Die Quarantäne

Der Urlaub war vorbei und die Panthers kehrten nach und nach zurück. Eine Neue Aufgabe stand schon bereit. Die Pulsar war mit ihrer neuformierten Kampfgruppe von Pembroke nach Ariel verlegt worden, denn hier hatte sich die Baldoria Seuche ausgebreitet und dazu auch noch in Delius und Caliban. Der FA berichtete in der letzten Ausgabe von dem Ausbruch

der Seuche in den Grenzwelten und trotz dem Versprechen man würde der Seuche Herr werden, hat die Seuche ihren Weg in die Konföderation gefunden.

Captain Flame begrüßte die Panthers und teilte ihnen die Lage mit; über Ariel, Caliban und Delius wurde Quarantäne ausgerufen. Die Pulsar sollte nun für die Aufrechterhaltung der Quarantäne in Ariel sorgen und das Eintreffen von Sanitäts- und Hilfsschiffen vorbereiten. Die Begleitschiffe der Pulsar hatten schon die Sprungpunkte in Ariel zusammen mit den White Wolves dem neuen Geschwader an Bord der Pulsar abgesichert und nun kamen die Panthers dran. Die Black Panthers erhielten den Auftrag zum bewohnten Planeten im System zu fliegen und von dort gestartete Schiffe zur Umkehr zu bewegen. 2nd Lt. Cid erhielt die Ehre das Geschwader in diesen Einsatz zu führen.

Die Panthers erreichten nach einem ruhigen Flug Ariel 3 und ihre Sensoren fanden auch gleich ihr erstes Ziel. Die Serena, ein einfacher Frachter der Kurs auf einen den Sprungpunkt nach nahm. Lt. Cid nahm sofort Kontakt auf und forderte den Captain auf Umzukehren. Zuerst hörte der Captain nicht auf die Befehle von Cid, denn er war einer Panik nahe und Fürchtete sich mehr vor der Seuche als vor den Waffen der Panthers. Es dauerte lange Minuten und viel Überredungskunst, aber Cid schaffte es den Captain unter dem Versprechen das Humanitäre Hilfe unterwegs sei zu überzeugen nach Ariel 3 zurückzufliegen.

Kaum war die Serena auf der Umkehr da orteten die Panthers schon das nächste Schiff das sich aus den Staub machen wollte,

hierbei Handelte es sich um die Yacht Heart of Delius die dem Vizepräsidenten von Sun and Star gehörte, jenem Unternehmen das in jüngster Zeit mit negativen Schlagzeilen von sich Reden macht. Der Vizepräsident zeigte sich als Harte Nuss, denn er glaubte das diese Befehle der Panthers aufgrund seiner Stellung nicht für ihn gelte und so begann ein langes und fruchtloses Gespräch in dem der Vizepräsident keine Einsicht zeigte. Selbst unter der Androhung von Gewalt blieb die Heart of Delius auf Kurs zum nächsten Sprungpunkt. Lt. Cid hatte alles Versucht um den Vizepräsidenten zu Überzeugen, also blieb ihm nur noch die Wahl auf die Antriebe der Heart of Delius zu feuern. Nachdem die Antriebe nur noch Schlacke waren gab die Heart of Delius auf.

Sollten die Panthers gedacht haben das diese Mission nicht spannender werden würde so hatten sie sich getäuscht den die TCS Damadas hatte mehrer Signaturen ausgemacht die auf Nephilim hindeuteten und die Panthers wurden nun dorthin entsandt um sich das genauer anzusehen. Am betreffenden Nav eingetroffen, standen den Panthers 8 Morays, 8 Mantas und 4 Devilrays gegenüber die einen Triton begleiteten. Die Panthers gingen in den Angriff über auch wenn der Gegner, wie so oft den Panthers Zahlenmäßig überlegen waren, zeigten sich die Panthers nicht beeindruckt und machten den Feind beinahe spielend fertig. Nachdem der gesamte Jagdschutz vernichtet war, rief Lt. Cid nach einem Entershuttle der den Triton Entern sollte. Die Pulsar kam dem entgegen und schickte das Shuttle mit einigen White Wolves zum Triton. Die Panthers dagegen wurden nach Hause gerufen.

Captain Flame war in der Abschlussbesprechung sehr zufrieden mit den Panthers und lobte Lt. Cid dafür den Triton nicht vernichtet zu haben, denn von ihm erhoffte man sich Antworten auf die Frage was die Käfer hier suchten. Aufgrund der guten Leistung beförderte der Kommandant Cid zusammen mit Viper und Merlin zum 1st Lieutenant und Cisco zum Flight Captain.

Suche nach der Trondheim

Es stand eigentlich gerade keine Mission an, als die Lautsprecher auf allen Decks die Black Panthers in den BR riefen. Dort wurden die eintreffenden Panthers von Captain Barker mit einem nicken begrüßt. Der Captain wartet bis alle einsatzfähigen Piloten da waren und begann damit den Panthers davon zu unterrichten, dass die Seuche auf Ariel erfolgreich eingedämmt werden konnte. Die Forschungsteams arbeiteten derweil unter Hochtouren der Seuche ihre Geheimnisse zu entlocken und man hoffte schon bald Ergebnisse vorliegen zu haben. Zufrieden konnte der Captain den Panthers auch mitteilen das an Bord des Triton Behälter mit unbekanntem Inhalt gefunden werden konnte und diese gerade von der Wissenschaftlichen Abteilung untersucht wurden. Man hoffte auch hier bald Ergebnisse zu erhalten, die den Aufenthaltsgrund der Käfer verrieten.

Flame hatte die Panthers jedoch nicht in den BR befohlen um ihnen nur die Neuigkeiten zu erzählen sondern um sie auf einen Einsatz zu schicken. Vor einer Stunde war jeglicher Kontakt zur Trondheim und ihrer Kampfgruppe ausgefallen. Die Trondheim hatte sich um die Quarantäne im Delius System zu

kümmern und war ständig mit der Pulsar und der in Caliban stehenden Shenandoah in Kontakt gewesen. Da es einige Phänomene, gab wie starke Sonneneruptionen, deren Strahlen die Kommunikation gefährden konnten, wie es im McAuliffe System vorkommen kann, oder andere mögliche Erklärungen gab, war dies noch nicht beunruhigend. Doch da man auf Käfer getroffen war, wollte Flame auf Nummer sicher gehen und dem nachgehen lassen. Die Panthers sollten zusammen mit der TCS Morning Star nach Delius springen und dort nach dem Grund, für den Abbruch des Kontaktes suchen. Die Panthers und die Morning Star erreichten Delius ohne Probleme

und der Kreuzer begann ihre Sensoren auf volle Leistung zu bringen. Gleichzeitig versuchte sie die Trondheim anzufunken. 10 Minuten lang versuchte die Morning Star die Trondheim zu erreichen und gab schließlich auf, da keine Hoffnung bestand Antwort zu erhalten. Die Sensoren des Kreuzers blieben ebenso erfolglos. Nun gab Captain Nakamura den Panthers den Befehl über drei Navs weiter in das System vorzudringen. Der erste Nav lieferten den Panthers keine neuen Erkenntnisse, aber als man sich dem zweiten Nav näherte, fanden die Panthers ein Trümmerfeld vor. Die Panthers scannten das Gebiet ab und konnten

am Rande neben Trümmer von TCN Schiffen auch Reste von Jägern der Käfer ausmachen; dabei viel auf das die Reste der GKS soweit auseinanderlangen und ihre Flugrichtung daraufhin deuteten das

anzugreifen. Die Panthers nahmen Position neben den Kapseln auf, da sie befürchteten die Käfer konnten es auf diese Abgesehen haben. Doch die Devilrays wollten keine Whrlosen Kapseln sondern die Panthers selbst und so entbrannte der Kampf. Die Panthers zeigten eine Leistung der an ihre alten tage erinnerte ohne selbst Verluste zu erleiden, konnten sie sich gegen die Devs durchsetzen. Nun flogen die Panthers zum letzten Nav und trafen hier auf 10 Mantas und 10 Morays und in weiter Ferne schwebte eine beeindruckende Kampfgruppe der Käfer, in deren Mitte eine Träger lag. Währenddessen konnten die White Wolves die Kapseln bergen, aber sie orteten eine weitere

<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Demon	123	64
2	KipDotter	112	28
3	Tristan	84	36
4	Cisco	64	26
5	Flame	57	39
6	Thunderfist	44	20
7	Mondfalke	41	30
8	Firehunter	30	16
9	Munich	29	23
10	Dragon	25	15
11	Mind	19	14
12	Cid	18	11
13	Viper	18	12
14	Hayabusa	16	8
15	Merlin	14	11
16	Shark	13	13
17	Slayer	11	9
18	Diomedes	3	1
19	Cas	1	4
20	Scorpion	1	1
21	Leycur	0	0
22	Skill	0	0

sie Versucht hatten sich voneinander zu entfernen. Aus dem Zentrum meldeten die Sensoren erhöhte Strahlungswerte die auf den Einsatz einer Plasmawaffe deutete. Plötzlich empfingen die Sensoren die Notsignale von Rettungskapseln, die seltsamerweise alle geordnet Aufgereiht waren, als sollten sie gerade Verladen werden. 60 Lebenszeichen konnten die Panthers in der Kapseln ausmachen. Captain Tristan rief die White Wolves die Bergung der Kapseln zu übernehmen.

Unbemerkt von den Panthers hatten sich 10 Devilrays in den Trümmern versteckt und diese fuhren nun ihre Systeme hoch um die Panthers

Kampfgruppe, die von einem Shipkiller angeführt wurde. Da es zu gefährlich geworden war im System zu bleiben, wurde der Rückzugsbefehl gegeben. Die Black Panthers hielten jedoch ihre Stellung bei Nav3 solange bis die White Wolves außer Gefahr waren und zogen sich dann erst zum Sprungpunkt zurück und sprangen als letzte nach Ariel.

Fortsetzung Folgt

*Lt. Tim Adams
Kriegsberichterstatter
TCS Pulsar*

Weg in die Ungewissheit

Was jetzt vor der Besatzung der Hathor lag ist mit Worten kaum zu beschreiben. Da Ship Captain Reverent den Konvoi alleine nach Sol fliegen lies und eigentlich die Entscheidung getroffen hatte sich der 4ten Flotte zu stellen um den Verdacht des Verrats zu entkräften, sollten sich Ereignisse ergeben, die diese Entscheidung wieder rückgängig machten. Der Captain lies Kurs auf das Epsilon System nehmen wo ein treffen stattfinden sollte das vielleicht etwas Licht ins Dunkle bringen würde.

Falle in Epsilon

Eine Durchsage schallte durch die Hathor um alle Piloten des Flying Tiger Geschwaders, unverzüglich in den Briefingroom zu beordern. Der Captain unterrichtete das Geschwader über das bevorstehende Treffen und das es der Plan ist, den Raum um die Hathor entsprechend zu schützen als der gelbe Alarm ihn jäh unterbrach. Der wachhabende Offizier erklärte dem Captain, das zwei angriffsbereite Hadeskreuzer und ein Träger in den Sektor gesprungen sind und Kurs auf die Hathor nehmen. Die Torpedoluken der Kreuzer waren geöffnet und jeglicher versuch mit den Schiffen in Funkkontakt zu treten ist bis jetzt misslungen. Der Captain befahl dem Geschwader sofort einen Alarmstart durchzuführen.

Das Geschwader bestand dieses mal aus:

- Vier Vampire
- Drei Tigershark
- Drei Phantom
- Zwei Wasp

Die Tatsache das zur Zeit keine intakten Bomber an Bord waren, machte die Situation ausserordentlich unangenehm. Da

nicht mit absoluter Gewissheit feststand ob die ankommenden Grosskampfschiffe, die waren mit denen man sich treffen sollte, war der Ausgang dieser Mission mehr als ungewiss. Major Maverick lies das Geschwader starten und der Flug ins ungewisse konnte beginnen. Die Szene außerhalb der Hathor war grotesk. Es standen sich fünf Grosskampfschiffe gegenüber. Auf der einen Seite die Hathor und die Encourage, beide nicht in der Lage einen Angriff abzuwehren geschweige den ihn zu überleben. Auf der anderen Seite zwei Hadeskreuzer und ein Träger der Rangerklasse. Dazwischen das



Geschwader der Flying Tigers mit Jägern bei dem man den Vergleich zwischen David und Goliath bildlich vor Augen hatte. Langsam näherten sie sich den Grosskampfschiffen als Flight Captain Prometheus ein codiertes Signal auffangen konnte. Diese Signal bestand aus vier aufeinander folgenden Sequenzen in unterschiedlicher Länge: xx xxx xxx xxxxxxxxx. Kurz darauf konnte auch 2nd Lieutenant Hammerhead ein codiertes Signal abfangen das ebenfalls aus vier unterschiedlichen Sequenzen bestand: xxxxxx xxx xxxx xxxxxx. Beide Piloten begannen sofort einen Versuch diese verschlüsselte Nachricht zu dekodieren. Leider scheiterte die

Standarddekodierung und man entschloss sich dazu diese Nachrichten an die Hathor weiter zu leiten.

Während dessen versucht Geschwaderführer Major Rusler mit den entgegenkommenden Schiffen in Kontakt zu treten. Tatsächlich gelang es ihm einen Funkkontakt zum Träger herzustellen der sich als TCS Katapillar identifizierte. Die Tigers wurden aufgefordert den Captain der Hathor innerhalb von 10 Minuten auf das Flugdeck der Katapillar zu bringen. Als scheinbare Geste des Friedens schlossen die Hadeskreuzer ihre Mündungsklappen. Der Major überprüfte noch mal die ID des Trägers. Die Überprüfung ergab das es sich um TCN Schiffe handelte. Er gab diese Informationen sofort an die Hathor weiter, mit dem Rat entsprechende Vorsicht walten zu lassen. Schliesslich könnte es sich doch um eine Falle handeln.

Ship Captain Reverent entschied dieser Einladung zu folgen und beordnete sofort Colonel Lee, seinen Leiter der Sicherheit, mit einer Einheit von Mariens aufs Flugdeck. Nach wenigen Minuten startete das Shuttle in Richtung Katapillar. Das gesamte Geschwader, bis auf die Phantoms die bereits getarnt waren, eskortierten das Shuttle zum Träger. Nur nach wenigen Klicks Entfernung zur Hathor wurde die Wasp von Flight Captain Prometheus ohne ersichtlichen Grund heftig durchschüttelt. Die Schildenergie sank dabei um 33%. Allen Anschein nach wurde die Wasp getroffen. Sofort begann 1st Lieutenant damit die Umgebung um Prometheus genauer zu scannen und empfing dabei ein sehr hohes Energieaufkommen das darauf

schliessen liess das es sich um getarnte Schiffe handelte.

In der Zwischenzeit machte die Decodierung der Signale einige Fortschritte. Das Signal von Captain Prometheus sah zur Zeit so aus: Ex xind die xxxxxxxx

Bei dem Signal das von Lieutenant Hammerhead empfangen wurde, musste die Decodierung neu begonnen werden.

Durch den Vorfall das Captain Prometheus von irgend etwas getroffen wurde waren die Tigers jetzt in höchster Alarmbereitschaft. Geschwaderführer Maverick empfahl dem Shuttle den Rückflug zur Hathor bis die Lage sich geklärt hat. Das Shuttle folgte dieser Empfehlung und wendete genau in dem Moment als fünf Phantoms sich enttarnten. Die Tigers waren offensichtlich in eine Falle gelaufen. Das gesamte Geschwader richteten so schnell wie es ihnen möglich war alle Waffensysteme auf die erscheinenden Phantoms aus, als plötzlich ein Funkspruch von eben diesen Phantoms das Geschwader erreicht. °Hier spricht Colonel Stripps, wir sind im Auftrag des Sektorkommandanten hier, tut uns leid das wir nicht rechtzeitig hier sein konnte.

Die Verblüffung war damit perfekt. Der vermeintliche Treffer an der Wasp von Prometheus schien also ein Zusammenstoss mit einem der getarnten Phantoms gewesen zu sein. Gleichzeitig startete von dem Träger der Rangerklasse ein Shuttle und mehrere Jäger die sofort Kurs auf das Geschwader nahmen. Auffallend war das dass Shuttle, mit grösst möglicher Geschwindigkeit, den Kurs des Shuttles in dem sich Ship Captain Reverent befand, abzufangen versuchte. Die eben erscheinenden Phantoms gaben dem Geschwader der Tigers zu verstehen

das sie sich um die gestarteten Jäger kümmern wollten. Die Tigers sollten den Rückweg des eigenen Shuttles sichern. Der Tanz konnte beginnen.

Die angreifenden Jäger eröffneten sofort das Feuer und nahmen sich 2nd Lieutenant Feather vor die bei diesem Angriff 33% ihrer Schildenergie verlor. Weiterhin gingen die angreifenden mit äusserster Brutalität vor und schossen auf alles was nicht schnell genug aus der Schussbahn kam. Die fünf Phantoms unter dem Kommando von Colonel Stripps wurden von zwölf Tigersharks angegriffen. Es ergab sich ein erbitterter Kampf der scheinbar aussichtslos schien. Die Phantoms, unter dem Kommando von Major Havoc, versuchten mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln, das Shuttle das von dem Träger gestartet war und in Richtung Hathor Shuttle flog, aufzuhalten. Die Tigers machen mit den angreifenden Vampire und Excalibur Jägern kurzen Prozess aber das nahende Entershuttle konnte man von seinem vorhaben nicht abhalten. Es erreichte ohne nennenswerten Schaden das Shuttle des Ship Captain und dockte an. Aus der Funkanlage der Tigers ist ein kurzes Scharmützel an Bord des Shuttles zu hören. Dann herrscht absolute stille. Genau in diesem Moment eröffnen die Hadeskreuzer das Feuer und der Raum um die Hathor herum wurde in ein Licht getaucht das einem Feuerwerk gleicht. Aber seltsamerweise erreichten diese Feuersalven niemals die Jäger der Hathor oder die Hathor selbst. Nicht ahnend das sich weitere Grosskampfschiffe im Raum befinden, enttarnen sich zwei weitere Schiffe die dem der Hadeskreuzer nicht unähnlich waren. Zwischen den Kreuzern entbrennt ein heftiger

Kampf.

Das Entershuttle konnte nach dem Kampf der sich an Bord ergeben hatte, noch die Flucht ergreifen aber der Zustand der Besatzung des Hathor Shuttles war ungewiss.

Die beiden Hadeskreuzer und der Träger drehten ab. Das Auftauchen der beiden Kreuzer stand scheinbar nicht auf dem Plan und somit konnten die Flying Tigers den Rückflug zur Hathor antreten. Ebenfalls landeten zwei verbleibende Phantoms von Colonel Stripps auf der Hathor.

Alle Piloten begaben sich auf schnellstem Wege in den Briefingroom um zu erfahren was aus dem Shuttle von Ship Captain Reverent geworden ist. Sie wurden von Commander Miller empfangen und ihnen wurde mitgeteilt das es eine Unterredung mit einem der enttarnten Schiffe gegeben hat. Das gesamte Geschwader war ausserordentlich nervös und wollte unbedingt einen Bericht über den Zustand des Commandoshuttles haben. Doch bevor Commander Miller diesen abgeben konnte betrat Colonel Stripps den Raum und bedankte sich bei den Flying Tigers für ihre tatenreiche Unterstützung.

Ohne Ankündigung erschien Ship Captain Reverent in der Tür des Briefingrooms und ging zum Pult vor. Er belobigte das gesamte Geschwader für seinen Einsatz und entliess alle in ihre Quartiere. Die Flying Tigers verliessen den Raum mit äusserst seltsamen Mienen die darauf schliessen liessen das noch viel Fragen offen waren.

Nach dem Briefing zog sich der Captain mit Colonel Stripps zu einer lange andauernden Unterredung zurück. Da die Hathor sich in einem ausserordentlich schlechtem Zustand befand, wurde ein Umzug der Besatzung und des Geschwaders

geplant. Und zwar auf die TCS Tacoma einen Träger der Rangerklasse.

Zwar hatte dieser Träger schon bessere Tage gesehen aber er war zu 100% intakt und was noch viel wichtiger war ist die Tatsache das sich an Bord der Tacoma eine ausreichende Anzahl an Jägern und Bombern befand, um weitere Einsätze erfolgreich zu absolvieren.

Der Umzug auf die Tacoma wurde in nur wenigen Stunden durchgeführt und die Hathor wurde in ein Raumdock gebracht um notdürftig in Stand gesetzt zu werden.

Treffen mit der GWU

Nachdem die Besatzung darüber informiert wurde das man sich jetzt in den Systemen der GWU befindet wurde vom Captain eine umfangreiche Patrouille angeordnet. Die Tigers sollten eine vier Punkteroute abfliegen und dabei mit äußerster Vorsicht vor gehen. Der Captain bläute den

Tigers ein das dass Feuer nur eröffnet werden soll, wenn auf sie geschossen wird. Nach dem das klar war ging daran die Maschinen zu besetzen und für diese äußerst diplomatische Mission einen passenden Geschwaderführer zu wählen. Major Maverick entschied sich für 2nd Lieutenant Starsign. Nachdem die Piloten auf die Maschinen verteilt waren begann der Einsatz und nachdem die Probleme mit den veralteten Hangartoren beseitigt war, konnte das Geschwader starten. Lieutenant Starsign liess sofort auf NAV 1 einrasten und gab den Befehl zum Sprung. Nachdem man feststellen

musste das ausser einer sehr großen Anomalie nichts weiter an NAV 1 war wurde der Befehl für den zweiten NAV Point gegeben.

Dort angekommen erschien auf den Schirmen einige Schiffe die auch gleich Kontakt mit den Tigers aufnahmen. Es handelte sich um die Raumpatrouille Gamma 7 der GWU. Das Geschwader der GWU war nicht daran interessiert die Tigers passieren zu lassen und so entbrannte eine hitzige Diskussion zwischen Lieutenant Starsign und dem Führer des GWU Geschwaders. Da Lieutenant Starsign selbst durch

durchgeben.

Bei der Ankunft an NAV 3 stieß auch 2nd Lieutenant Luna zum Geschwader dazu. Die Scanner der Tigers meldeten keine besonderen Aktivitäten in diesem Bereich und man entschied sich gleich weiter zu fliegen zu NAV 4 wo man wieder auf alte Bekannte stieß.

Der Geschwaderführer der GWU Patrouille befahl sofort Gefechtsformation einzunehmen und Funkte die Tigers sofort an. 2nd Lieutenant Starsign übermittelte sofort die Koordinaten der Tacoma und erklärte das der

Sektorkommandant über den Durchflug der Tacoma und dessen Geschwader informiert sei.

Der Geschwaderführer der GWU Patrouille gab diese Koordinaten über einen gesicherten Kanal an seine vorgesetzte Stelle und es wurde sofort eine Aufklärungsstaffel zur Tacoma geschickt. Diese Staffel begann dann eine Unterredung

mit dem Ship Captain. In der Zwischenzeit mussten die Tigers ihre Waffen und Antriebe deaktivieren und sich in Gewahrsam nehmen lassen. Nachdem Ship Captain Reverent erneut seine Absichten erklärte und die Aufklärungsstaffel davon überzeugen konnte das die Tacoma auf Wunsch der GWU hier ist, konnten die Tigers den Sektor ohne weiteren Zwischenfall passieren. Lieutenant Starsign liess auf die Tacoma einrasten und alle landeten auf dem Flugdeck der Tacoma.

Die Nirvada

Im Briefingroom angekommen,



Flying Tigers starten von der TCS Tacoma

die schlüssigsten Argumente den Führer des GWU Geschwaders nicht davon überzeugen konnte die Tigers passieren zu lassen, entschied er sich dafür einen Rückzug zu NAV 1 anzutreten um weitere Befehle einzuholen und keinen Grund für unnötige Kampfhandlungen zu provozieren. Ship Captain Reverent war sichtlich verwirrt, denn er hatte eine Durchfluggenehmigung vom Sektorkommandanten der GWU erhalten. Das ganze konnte also nur ein Missverständnis sein. Er gab Anweisung zu NAV 3 zu fliegen und bei eventuellen Schwierigkeiten sollte Lieutenant Starsign die Standortkoordinaten der Tacoma

stand Ship Captain Reverent bereits in Fliegerkombi gekleidet und Helm unter dem Arm tragend, da. Er überreichte Major Maverick ein Pad auf dem die Missionsziele des nächsten Einsatzes standen. Zu aller Verwunderung musste der Geschwaderführer der Tigers wegen den 18 Stunden, die er bereits im Dienst war, bei der nun anstehenden Mission auf der Tacoma bleiben. An stelle seiner ging der Ship Captain persönlich mit raus.

Nachdem sich die Aufregung gelegt hatte, unterwies der Major die Tigers in ihre nächste Aufgabe und Beaufsichtigte die Mission von der Brücke aus. Es galt weiterhin Patrouille zu fliegen um weiter in Richtung M'shrak Sektor zu fliegen. Die Führung des Geschwaders hatte jetzt 2nd Lieutenant Wing, Rufname Magiger. Er teilte die Mannschaft auf die zur Verfügung stehenden Jäger auf. Diesmal gingen

- vier Vampires
- drei Excaliburs
- drei Tigersharks
- zwei Phantoms

an den Start.

Bereits am ersten NAV Point sah man sich 15 Bastarden gegenüber. Lieutenant Magiger gab den Feuerbefehl und die Tigers bewiesen wieder einmal das sie ein hervorragendes Geschwader sind. Binnen kürzester Zeit konnten die feindlichen Jäger eliminiert werden. Der NAV Point war sauber und Lieutenant Magiger gab der Phantom Rotte den Befehl in den Tarnmodus umzuschalten und den nächsten NAV Point auszukundschaften. Er wollte es unbedingt vermeiden ein zweites mal in einen solchen hinterhalt zu geraten. Doch bevor diese zu NAV 2 aufbrechen konnten erhielten die Tigers einen Hilferuf der Nirvada. Man konnte feststellen das die

Nachricht ungefähr von NAV 3 kam und circa 20 Minuten alt war. Also wurden alle Pläne über den Haufen geworfen und Lieutenant Magiger startete eine geballte Rettungsaktion. Die Phantom Rotte sollte sofort zu NAV 3 aufbrechen und Bericht erstatten.

Am NAV Point angekommen konnten die beiden Phantoms dann das Handelsschiff entdecken. Das restliche Geschwader folgte in kurzem Abstand. Das Handelsschiff war schwer beschädigt. Es waren jede Menge Einschusslöcher fest zu stellen und die Antriebsaggregate schienen offline zu sein. Es gab aber auch was gutes zu berichten, es waren noch Lebenszeichen auf dem Schiff zu erkennen und von eventuellen Feinden war nichts zu sehen. Die Nirvada war aber schwer beschädigt und funkte laufend SOS. Die Lebenserhaltungssysteme drohten jederzeit zusammen zu brechen und die Besatzung bemühte sich das nötigste zu reparieren. Die Phantom Rotte versuchte Kontakt mit der Nirvada auf zu nehmen und das restliche Geschwader kam mittlerweile auch am NAV Point an. Der Geschwaderführer forderte sofort ein S&R Team an, um der Nirvada zu helfen.

Das Shuttle evakuierte die überlebenden des Handelsschiffs und flog dann den NAV Point 2 an. Das gesamte Geschwader gab dem Shuttle Geleitschutz. Das Shuttle fliegt mit den seinen Gästen an Bord zurück zu Tacoma während dessen die Tigers den NAV Point weiter untersuchen. Aber auch hier war nichts von irgend welchen Piraten zu entdecken. Also gibt Lieutenant Wing den Befehl den Rückzug zur Tacoma anzutreten.

Im Briefingroom angekommen gibt der Lieutenant den Bericht über die Mission ab und der Captain der sich

Heute über die Leistung seiner Leute persönlich überzeugen konnte, beförderte 1st Lieutenant Sinclair zum Flight Captain und 2nd Lieutenant Luzifer zum 1st Lieutenant.

Nach dieser anstrengenden Mission konnten die Tigers sich in ihre Quartiere zurück ziehen.

Auf den Weg zu den Kilrathis

Die Tacoma drang also immer weiter in die GWU Systeme ein und befand sich nur noch wenige Sprünge vom kilrathischem M'shrak Sektor entfernt. Die Tigers bekamen als nächsten Auftrag den Weg zum Jumppoint nach Kabla Meth freizumachen und zu sichern. Wichtig war das die Tigers nach erreichen des Jumppoints nur noch 5 Minuten Zeit hatten um zu landen, denn die Tacoma würde dann sofort den Sprung durchführen. Diese Mission wurde von Lieutenant Zorro geleitet. Er instruierte die Tigers das die Tacoma auf keine Funksprüche reagieren wird um ihre Position nicht zu verraten. Noch bevor das Briefing richtig zu Ende war, schrillte der rote Alarm durch die Tacoma und das Geschwader musste sofort einen Alarmstart durchführen.

Geschwaderführer Major Maverick gab den Befehl zum Start und man erkannte eine große Anzahl von Piratenschiffen die die Tacoma angriffen. Was aber noch viel gefährlicher war als die Piratenschiffe waren vier nur sehr schwer zu erfassende Punkte auf den Radars der Tigers. Diese vier Punkte waren nichts anders als schnell näherkommende Torpedos und ihr Ziel war die Tacoma. Als klar war das es sich um Torpedos handelte war große Eile geboten. Die Torpedos waren mittlerweile empfindlich nah an die Tacoma

rangekommen als diese selber mit ihren Abwehrgeschützen das Feuer eröffnete und sofort den ersten Torpedo zerstörte. Das zweite Torpedo wurde von Lieutenant Starsign aufs Korn genommen und zerstört nach dem Lieutenant Blackblade diesen Torpedo bereits leicht beschädigt hatte. Das dritte Torpedo wurde von Maverick mit nur einem Schuss zerstört. Das vierte und letzte Torpedo wurde dann von Lieutenant Hammerhead an seinem Vorhaben gehindert. Jetzt war es an der Zeit sich um die angreifenden Jäger und Bomber zu kümmern. In nur wenigen Augenblicken waren die Gegner erledigt und die Tigers konnten sich ihrer eigentlichen Aufgabe, der Sicherung des Weges zum Sprungpunkt, widmen.

Bereits an NAV 1 stieß man auf einen Konvoi der GWU. Der Geschwaderführer übermittelte den IFF Code und ausser einer kurzen Unterredung und einer Warnung das es Kilrathi in dieser Gegend gibt die sich merkwürdig benehmen, verlief diese Passage reibungslos. Allerdings an NAV 2 sollte sich so einiges ändern. Man erkannte auf den Scannern die Signaturen von

GWU Jägern und Kilrathi Jägern. Die beiden Gruppen schienen sich gegenseitig zu bekämpfen. Als der Major Kontakt mit den beiden Kontrahenten aufnahm, änderte sich schlagartig die Situation. Denn beide Gruppen eröffneten sofort das Feuer auf die Tigers. Nur durch

Nach dem das erledigt war ging es weiter zu NAV 3 der absolut leer war. Also wurde sofort zu NAV 4 geflogen denn so langsam lief den Tigers die Zeit davon denn die Tacoma signalisierte das sie in wenigen Minuten den Sprung in das Kabla Meth System durchführen

musste. Doch bevor die Tigers zur Tacoma zurückkehren konnten, empfingen ihre Scanner ein Shuttle das schwer beschädigt war und von vier Bastarden angegriffen wurde. Sofort entschied man sich dem Shuttle zu helfen und schickte die Piraten in die ewigen Jagdgründe.

Das Shuttle gab sich zu erkennen, es handelte sich um einen Botschafter der Kilrathis von Kabla Meth. Da die Zeit immer knapper wurde musste man unverzüglich den Weg zur Tacoma antreten um nicht den Sprung ins

System zu verpassen. Das Shuttle wurde zur Tacoma geleitet und landete ebenfalls auf dem Träger und die Tacoma führte ihren Sprung durch.

Fortsetzung folgt

*Klark Kent für FA
Berichterstatter an
Bord der Hathor*

<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Maverick	218	59
2	Prometheus	127	48
3	Ghostfire	105	49
4	Havoc	78	44
5	Katana	68	58
6	Loki	40	26
7	Zorro	24	27
8	Swift	23	15
9	Toga	28	14
10	Magiger	11	9
11	Frostie	11	13
12	Luna	9	14
13	Starsign	5	7
14	Schattenherz	4	4
15	Blade	4	7
16	Feather	3	6
17	BlackBlade	2	2
18	Hammerhead	2	5
19	Katzenkiller	2	5
20	Queker	1	2
21	Dreamcather	1	8
22	Vagabond	0	2
23	Weri	0	2

erneute Übermittlung des IFF Codes konnten die GWU Jäger überzeugt werden das es sich bei den Tigers um Verbündete handelte und nicht wie irrtümlich angenommen um Piraten. Allerdings interessierte es die Kilrathi wenig und das Gefecht entwickelte sich. Doch mit gemeinsamen Kräften war es keine Schwierigkeit die angreifenden Kilrathi zu erledigen.

TCN SPORT GEMEINSCHAFT

Hey Piloten ! Zuviel Arbeit und nicht genügend Ausgleich ? Dann meldet Euch bei einer unserer Aufnahmestelle in Eurer Nähe . Denn bei der TCN Sportgemeinschaft gibt es für jeden den optimalen Ausgleich. Wir sind vertreten in fast allen Sonnensystemen.

Hinterlist

Auszüge aus den Berichten

Auf der letzten Mission wurden neben Brunhilde auch einige Piloten der Nibelungen gefangen genommen. Commodore Linus van Pelt, ein Angehöriger des Sektorkommandos von Argent soll die Gefangenen übernehmen, damit ordentliche Gerichtsverfahren eingeleitet werden können.

Galahad führte die Piloten nach draußen und sorgte für den reibungslosen Beginn des Geleitfluges.

Der Flug zum Treffen mit der TCS Hawaii bereitete keinerlei Probleme doch einmal angekommen, erlebten die Arrows of Eros eine Überraschung. Ein Piratenkreuzer störte die Überführung der Gefangenen und es besteht kein Zweifel, daß Siegfried selbst ihn kommandierte. Ausgerüstet für eine reine Geleitschutzmission führte das Geschwader wie angeordnet keine Torpedos mit sich. Sie mußten sich also darauf beschränken, die gestarteten Piratenjäger abzufangen und sich um die Sicherheit des Shuttles zu bemühen. Siegfried tauchte mit der erklärten Absicht auf, Commodore van Pelt zu töten und sein Kreuzer ging auf einen Angriffskurs gegen die TCS Hawaii. Nachdem Spawn mit einer List die Piraten für einige Sekundenbruchteile ablenken konnte, gelang es Lt. Farsburrow, der das Shuttle flog, die vorläufig sichere Andockbucht der Hawaii zu erreichen. Da die Arrows of Eros keine Ausrüstung hatten, um der Nibelung - Siegfrieds Kreuzer - zu begegnen, mußten sie zur TCS Aphrodite zurück kehren. Dort wurde Captain St. John bereits von Commodore van Pelt über die

Situation unterrichtet bevor Major Winslow seinen Lagebericht durchgab und Unterstützung anforderte. Eagle und Ariane sind in Shrikes losgeschickt worden, um die TCS Hawaii zu entlasten und Siegfried endlich und endgültig aus den Geschichtsbüchern zu entfernen. Auf halber Strecke konnten die beiden sich mit den Vampires vereinigen. Merlin mußte den Rückflug zur TCS Aphrodite fortsetzen, da berechtigte Zweifel an der weiteren Kampftauglichkeit seines Jägers bestanden. Nachdem die Gruppe die TCS Hawaii einholte und Zeuge eines heftigen Gefechts zwischen den beiden Kreuzern



wurden, bereiteten sich Eagle und Ariane auf einen Angriff vor. Spawn ließ sie jedoch noch warten, da die Nibelung von Piratenjägern beschützt wurde, was die beiden Bomber einigen Angriffen aussetzte, vor denen sie von den Jägern nicht ausreichend geschützt waren. Trotz dichten Feindfeuers gelang es den beiden Bomberpiloten schließlich, die Nibelung zu zerstören bevor der Kampfgeist der TCS Hawaii versiegt und Siegfried in sein wohlverdientes feuriges Grab zu versenken.

Nach dem die TCS Aphrodite im Avalon Sektor erfolgreich die Piratengruppe Nibelungen

zerschlagen hatte, die im Auftrag eines konservativen Senators arbeitete, war der Träger in den Sol Sektor beordert worden. Commodore Linus van Pelt, auf den zuletzt sogar ein Anschlag verübt wurde, den das 88ste Kampfgeschwader vereiteln konnte, zeigte sich überaus dankbar. Er organisierte die Überführung eines neuen Kontingentes Jagdmaschinen auf die TCS Aphrodite, welche in Sol aufgenommen werden sollten. In Sol angekommen hat der Stab der Erdregierung auch schon einen Auftrag für uns. Im Aquila System ist ein Konvoi von Piratenschiffen auf der Durchreise. Der Konvoi hat eine extrem starke Eskorte, die jedoch nicht mit den Kapitalschiffen reist, um die Kräfte der Erdverteidigung zu narren. Zu unserer Unterstützung wird die TCS Villa Nova mit uns in das Kampfgebiet entsandt, welche in der Lage ist, die Kommunikation der Piraten zu stören, so daß sie ihre Verstärkung nicht rufen können. Wir erhielten die Koordinaten kurz nach unserer Ankunft im Aquila-System und beorderten die Villa Nova an Ort und Stelle, um unseren Angriff vorzubereiten. Es ist Bestandteil des Einsatzbefehls, daß Major Winslow der Mission fern bleibt, damit ein jüngerer Anwärter auf Führungspositionen sich behaupten kann.

Lt. Galahad hat die Führung des Geschwaders übernommen, welches für diesen Einsatz ausschließlich in Bombern unterwegs war, da Schnelligkeit von großer Bedeutung war. Auf dem Flug zum Kampfgebiet begegneten die Arrows of Eros einer konföderierten Patrouille. Der Kontakt war kurz und ohne besondere Relevanz. Im Zielgebiet trafen die Arrows of Eros

auf einen Konvoi aus 5 Großkampfschiffen. Bei dreien davon handelte es sich um Frachter ziviler Bauweise. Die beiden anderen waren schwere Kreuzer, wie die TCN sie einsetzt. Die TCS Villa Nova war bereits vorort und unterband die Kommunikation des vermeintlichen Zielkonvois. Zu Beginn entstand eine kurze Verwirrung darüber, daß die Ziele gültige Kennungen von Navy- und registrierten Zivilschiffen besaßen. Da Kommunikation mit den Zielen inakzeptabel war und die Villa Nova auf Zeitdruck verwies und keine Scanergebnisse über die Besatzung oder die Ladung der Schiffe erzielt werden konnten, griffen die Arrows of Eros an. Die angegriffenen Schiffe wirkten überrascht. Der Kampf war kurz und die Zerstörung des Konvois gelang präzise. Kurz vor dem Ende der Schlacht

gab es einen Energieimpuls von dem größeren Kreuzer. Die Heimkehr verlief ohne Zwischenfälle mit Ausnahme eines Wiedersehens der bereits zuvor angetroffenen Marinepatrouille.

Wie sich später herausstellte, war der Energieimpuls des Kreuzers TCS Lullaby eine Nachrichtenübermittlung. Die Mannschaft des Kreuzers hatte alles aufgezeichnet und an die Erde übermittelt. Für die Übertragung ist ein Laserimpuls verwendet worden, der aus bislang ungeklärten Gründen die Kommunikationsstörung der TCS Villa Nova umging. Kurze Zeit darauf erhielten wir Mitteilung von der Erde, warum unser Geschwader einen konföderierten Konvoi angegriffen habe. Die Piratengruppe

habe sich an einem ganz anderen Ort befunden und Fähnrich Ekaternava wird beschuldigt, bei der Entschlüsselung der Koordinatenübermittlung einen Fehler begangen zu haben. Es sind jedoch keine Konsequenzen für unsere Abteilungen angekündigt, da die Militärberater der Erdregierung in Captain St. John den Schuldigen sehen, da er die Veranlassung einer Überprüfung der Daten unterlassen hat und den Einsatz unter Verwendung unzuverlässiger Daten genehmigte. Über die personellen

Nach dem Start und einem einstündigen Flug erreichte das 88te das Nachschubdepot. Dem 88ten warf sich umgehend eine Gruppe von Talons entgegen, jedoch bestand keine Chance für den Feind. Das 88te erlangte umgehend die Luftherrschaft und begann das Depot der Retro zu vernichten.

Das 88te hatte etwas Zeit um sich an den Neuen zu gewöhnen. Und dieser an das neue Schiff. Diese Phase sollte aber nicht lange wehren, denn das Oberkommando hat neue

<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Spawn	161	60
2	Bandit	26	23
3	Mungo	24	18
4	DaZGod	14	8
5	Eagle	11	5
6	Hellcat	11	5
7	Norrec	10	7
8	Galahad	8	8
9	Ariane	6	3
10	Aramis	1	1
11	Black Gemma	0	0
12	Ibanez	0	2
13	Icebox	0	1
14	Hyperion	0	0

Befehle. Die Aphrodite soll in den Gemini-Sektor und dort zivile Routen sichern.

Das 88te wurde bereits auf halben Weg zum Sprungpunkt von Retros attackiert. Aufgrund der guten taktischen Ausbildung hatte das Geschwader keine Schwierigkeiten die Retros zu vernichten und konnten weiterfliegen.

Folgen dieser Fahrlässigkeit soll in 48 Stunden eine Mitteilung ergehen. Captain St. John geht jedoch davon aus, daß er sein Kommando verlieren wird.

Durch den Vorfall im Aquilla-System wurde Loanstar von seinem Kommando enthoben. Das Oberkommando setzt einen neuen Kommandanten ein: Captain Chris „Mungo“ Jaeger.

Nach der verzögerten Ankunft, Galahad und Hellcat mussten den Kommandanten vor ein paar Retros retten, wurde auf dem Flugdeck die feierliche Übergabezeremonie zelebriert. Bereits einige Stunden nach der feierlichen Übergabe hat das 88te den ersten Auftrag vom neuen Kommandanten erhalten.

Einige Stunden später erreichten sie den Sprungpunkt. Das Geschwader erreichte gerade den Sprungpunkt und ein Träger unbekannter Herkunft sprang ins System. Nach einem kurzen aber wenig informativen Gespräch haben zwei Korvetten der Retros mit ihrer Jagdbegleitung die Konversation unterbrochen. Während des Gefechtes zog sich der Träger, der als TCS Europa identifiziert wurde und dessen Crew wegen Meuterei gesucht wird, zurück indem er den Sprungpunkt wieder benutzte. Nachdem der Sprungpunkt feindfrei war aktivierte das 88te die Sprungtriebwerke. Sie erreichten aber nie Gemini...

Fortsetzung Folgt

Dr. Frank Phillips

Sehr geehrte Pilotinnen und Piloten
 Ich bin Dr. Frank Phillips und arbeite im Conföderation Medical Center auf der Saturnbasis im Sol Sector. Neben meinem eigentlichen Beruf als Arzt schreibe ich Berichte über die Medizin und beantworte Ihre Probleme in dem FA. Ich werde immer teilweise etwas von Leserproblemen berichten oder etwas neues aus der Medizin. In dieser Ausgabe beantworte ich aber ein Brief der mir zugeschickt worden war. Ich habe den Namen geändert, der Rang und Trägernamen sind org.

Sehr geehrter Dr. Phillips

Ich habe da ein Problem, es ist vielleicht merkwürdig aber dennoch beschäftigt es mich. Wir haben auf unserem Träger ein Kilrathi-weibchen und obwohl ich Katzen verabscheue fühle ich mich dennoch zu ihr hingezogen. Ist es falsch oder bin ich verliebt?

2nd Lt. Greg Johnson, TCS Nighthawk

Hallo Greg, nun es ist bekannt das es in der TCN zwischen Terranern und Kilrathi immer wieder Auseinandersetzungen gibt und auch das sich welche finden. Du musst es so sehen, wenn du sie wirklich verabscheust, kannst du dich nicht gleichzeitig von ihr angezogen fühlen. Also finde dich selbst und es ist absolut nicht falsch, nein im Gegenteil es ist richtig. Ob du wirklich verliebt bist kann ich nur mit einem „Ja“ beantworten. Nur du kannst ein Anfang machen. Ob sie aber was für dich empfindet, kann ich dir leider nicht beantworten.

Dr. Phillips, (CMC)

Heimkehr der Sewastopol

Die TCS Sewastopol, ein Leichter Träger, ist nun endlich wieder in Ella zurückgekehrt, wo sie vor einigen Wochen von den Black Panthers im Zuge eines Manövers gekapert worden ist.

Unter dem Jubel von 1200 Gästen, dockte die Sewastopol am 2688.108 um genau 20.53 Uhr an der Ella-Station an. Und wurde dem Befehl von Captain Jaques Armies übergeben. Möge er sie zu Ruhm und Ehre führen.

Von Lt. Tim Adams



TCS Aphrodite

Capt. (O6) Chris "Mungo" Jaeger
 1st Lt. Justin Jerry-Lee "Bandit" Connor
 2nd Lt. Jamie "Icebox" Epps

TCS Firewall

2nd Lt. Leto "Stalker" Atreides
 2nd Lt. Trip "Hornet" Risten

TCS Pulsar

1st Lt. Jason "Merlin" Wood
 2nd Lt. Mark "Leycur" Stenson

TCS Ragnarok

Capt. (O3) Marco "Big Fox" Arnold
 2nd Lt. Luke "Sir Neo" Andariel
 2nd Lt. Taron "The Shadow" Dorin
 2nd Lt. Kitty "Kn thrak" Hawk
 2nd Lt. Shadyasha "Shadya Sha" nar Raghithaga

Beförderungen

Zum 1st Lieutenant



Shawn "DaZGod" Conningham
 Josh "Viper" Gerio
 Harvey "Cid" Mitchel
 Ruud "Dutchman" van Loogmar
 Richard "Galahad" Winters
 Jason "Merlin" Wood
 Angel "Luna" Lucifer
Zum Flight Captain (O3)



Nick "Ghostfire" Hart
 Fox "Cisco" McCloud
 Tycon "Fireman" Rohan
 Felix "Loki" Sinclair

Zum Ship Captain (O6)



Chris "Mungo" Jaeger

Top Ten der TCN

1	Maverick	218
2	Toaster	216
3	Paladin	174
4	Spawn	161
5	Radio	152
6	Avenger	150
7	Dust	130
8	Prometheus	127
9	Dreamer	125
10	Demon	123

Stand der Listen: 20.05.04

Streik

Streik steht auf den Plakaten und den Fahnen, von 2000 Arbeitern der Anderson AG. Die Arbeiter des Konzerns für Haushaltswaren fordern von eine Lohnerhöhung von 3 Prozent. Die Führung der Anderson AG lehnt jedoch strikt Lohnerhöhung ab und so droht die Gewerkschaft mit Streik.

Vor einigen Tagen fanden die ersten Verhandlungen statt und da sah es noch nicht nach Streik aus. Die Anderson AG wollte Streiks verhindern und schien am Anfang noch Kompromissbereit. In den Räumen der Führungsriege des Konzerns trafen Melanie Altstedt, die Konzernchefin und Lee Houston, Vertreter der Gewerkschaft für Gespräche zusammen. Das Gespräch dauerte ganze 10 Stunden. In der folgenden Pressekonferenz beteuerten beide Seiten das man noch nicht zu einem Ergebnis gekommen sei aber auf einem guten Weg sei.

Doch nur einen Tag später trat

Altstedt überraschenderweise von ihrem Amt zurück und gab private Gründe für ihren Rücktritt an. Nur einige Tage später gab ihr Nachfolger, Mika Koikinnen bekannt das alle Gespräche mit der Gewerkschaft hinfällig sei und jegliche Lohnerhöhung dem



Konzern und damit den Arbeitern nur Schaden würde.

Die Gewerkschaft fühlte sich daraufhin wie an den Kopf gestoßen und beschuldigte Koikinnen, Altstedt mit schmutzigen Tricks aus dem Amt gepresst zu haben. Für diese Anschuldigung gibt es jedoch

bisher noch keine Beweise, obwohl der plötzliche Rücktritt so manche Verschwörungstheorie Nahrung gibt. Altstedt äußerte sich dazu nicht.

Koikinnen lehnte bisher Verhandlungen mit der Gewerkschaft ab und so rüsten die Arbeiter der Anderson AG sich für einen Arbeitskampf.

Die Vertreter der Gewerkschaft teilten dem FA mit das man solange die Arbeit einstellen würde bis sich Koikinnen für Verhandlungen bereit erklären wird und sie zeigten keinen Zweifel das sie dies auch tun werden, selbst wenn es Wochen dauern sollte.

Dies wird eine harte Auseinandersetzung werden. Beide Seiten zeigen keine Spur von Einsichtigkeit noch Nachgiebigkeit. Da bleibt nur zu Hoffen das dieser Kampf der Anderson AG nicht Schaden wird.

Von Jean Mdabe

Firma	Alter Stand	Gewinn/Verlust in %	Neuer Stand
Douglas Aerospace	656,68	+0,22%	658,13
McCall Industries	635,34	-0,3 %	633,43
Sirius Shipyards Company	69,48	+3,3%	71,77
Terran Journey	50,5	+1,4%	51,2
Avalon Space Industries	84,83	+4,4%	88,56
Sun and Star Company	30,84	-5,6 %	29,11
Holovid Company	22,46	+12,4%	25,22
Vega Exporte	60,33	-1,9 %	59,18
Med-Centauri Corporation	117,99	+2,8%	121,29
Washington Space-Cargo	39,51	+0%	39,51
Centauri Bank	257,59	-0,6 %	256,04
Anderson AG	336,65	-1,0 %	333,28
Earth Colony Corporation	90,53	+0,3%	90,8
Japan Alliance	226,7	+1,1%	229,19
TCN Network	396,38	-0,7 %	393,61
Buckler and Fetscher	77,22	-2,3 %	75,42
Terran Football League	320,96	+2,1%	327,7
TBL	337,93	+0,9%	340,97

Im Blickpunkt: Kilrathi

Von Dr. Ernst Mängelmann:

Sie waren die erbitterten Feinde im längsten interstellaren Krieg der Menschheit: die Kilrathi. Sie ähneln den Feloidea und wurden von den Soldaten der TCN als Fellknäuel oder Kätzchen bezeichnet. Diese verniedlichenden Kosenamen täuschen über die Bedrohung durch die Kilrathi hinweg. Ihre physischen und mentalen Eigenschaften überragen in einigen Bereichen den Mensch um Längen. Jedoch ist ihr gerechtfertigtes Überlegenheitsgefühl in Zusammenspiel mit sozialpsychologischen Besonderheiten ihre große Schwäche: Kilrathis sind wenig anpassungsfähig. Sie versuchen jede Situation durch ihre gewohnten Verhaltensweisen zu meistern.

Der Krieg gegen die Kilrathis dauerte über Jahrzehnte und am Ende war die Konföderation kurz vor der Kapitulation. Nur die Vernichtung Kilrahs, die auf die Kilrathis eine besondere psychologische Wirkung hatte, beendete den Krieg.

Die Kilrathi - ein Volk von Jägern?

Menschen beschreiben die Kilrathi als Katzen, die auf zwei Beinen laufen. Kilrathi sind stärker, geschickter, reaktionsschneller, ausdauernder und willensstärker als Menschen. Die Kilrathis besitzen alle einen ausgeprägten Jagdinstinkt, der durch Riten und einen universalen Kodex unterstützt wird. Die Treue zur Tradition ist ein ebenfalls sehr stark ausgeprägter Wesenszug, der, so konnte empirische Untersuchungen feststellen, erlernt ist.

Für die Kilrathi gibt es nur eine

Religion und Sivar ist ihr gottgleicher Prophet, der die Jagd und den Kampf propagiert. Bereits in der Kindheit sind Zweikämpfe untereinander als Spiel üblich. Auch ein Spiel, das dem "Räuber & Polizist" der Menschen ähnelt, wird oft gespielt. Diese Spiele bereiten die erwachsen werdenden männlichen Kilrathi auf ihre spätere Rolle vor. Im Gegensatz zu den Menschen gibt es bei den Kilrathis immer noch eine starke Geschlechtertrennung. Diese Trennung wertet jedoch nicht eines der beiden Geschlechter ab. Die Rollen der Geschlechter sind festgelegt: die männlichen Kilrathis



sind für die Jagd und im erweiterten Sinne für den Krieg und die Kriegsführung zuständig.

Die weiblichen Kilrathi, die von den männlichen Kilrathi voller Respekt behandelt werden, sind für sozialen und theologischen Sektor zuständig. Besonders im theologischen Bereich üben sie einen unheimlichen Einfluss auf ihre Gesellschaft aus. Durch die Entscheidung einer Sivarpriesterin können ganze Flotten neue Angriffsziele erhalten. Wie groß ihr Einfluss ist, wird durch die Sivar Eshrad Zeremonie von 2654 deutlich: entgegen aller strategischen und taktischen Vernunft wurde die kilrathische Flotte nach Kilrah geschickt, um dort

die Zeremonie durchzuführen. Firekka lag unmittelbar in der Nähe des konföderierten Raums und musste umkämpft sein.

Die Clans

In den letzten Jahrtausende bekämpften sich die kilrathischen Clans, Hrai in Kilrathisch, untereinander. Sie waren immer bemüht, ihren Status zu verbessern, indem sie den Kaiser stellten und in Sivars Gunst standen. Erst mit dem Auftauchen der Utara und einem gemeinsamen Feind endeten die Kämpfe untereinander. Der neue Feind, der ihnen einen ungeahnten technischen Fortschritt bescherte, einte sie unter dem Banner des Anführers des Kiranka Clans. Wie lange die Kilrathi brauchten, um die Technik der Utara selbst weiterzuentwickeln, ist nicht genau feststellbar. Durch die "Legendärisierung" der Tatsachen gibt es keine Möglichkeit, diesen Zeitraum festzustellen. Eins ist jedoch Tatsache: die Kilrathi haben die friedliebenden Utara bald mit ihrer eigenen Technik vernichtet.

Um die eigene Macht zu sichern, hat der Kiranka Clan die vereinten Clans in weitere Kriege geführt, unter anderem gegen die Hari und die Varni. Mit der Vernichtung Kilrahs, des Imperators und seiner Sippe, ist die innere Einheit zerstört worden. Die Adelsclans der Kira, Caxki, Ragithaga usw. bekämpften sich im vergangenen Jahrzehnt untereinander. Es ging um Macht und Ruhm in diesen Kämpfen. Es gab nie einen Sieger. Kanzler Malek, von der Konföderation ausgesuchter Herrscher der Kilrathi, konnte diese inneren Kämpfe nicht einhalten gebieten. Erst das Auftauchen der Nihilim hat die

Kilrathi-Clans in eine temporärer Allianz gegen den gemeinsamen Feind wiedervereint.

Dr. Ernst Mängelmann, Soziologe, Politologe und Feloidologe an der University of Extraterrestrial Life Birmingham. Er schrieb bisher eine Reihe von Aufsätzen über das Sozialverhalten der Kilrathi. Nebenbei verfasst er regelmäßig den "K-Bericht" für das Oberkommando der TCN.

Lt.Colonel Ivan "I" Ishov wichtiger

Hinweis zum Artikel "Im Blickpunkt":

Offiziel ist die Konföderation mit den Kilrathi im Frieden. In den letzten Jahrzehnt gab es diverse Überfälle auf Raumschiffe der TCN und GWU. Viele kleine, weniger einflussreiche

Kilrathigruppierungen haben sich der Piraterie verschrieben und konnten auch nur so überleben. Die großen Adels-Clans hingegen war so sehr mit ihren Kämpfen untereinander beschäftigt, das sie die TCN aus ihrer Schwäche heraus

auch nicht provozieren wollten. Grundsätzlich gilt für TCN-Piloten das Kilrathi nicht angegriffen werden es sei denn man handelt in Notwehr. Natürlich müssen Kilarthi die Piraterie betreiben genauso behandelt werden wie Piraten menschlichen Ursprungs.

In den folgenden zwei Artikeln "Im Blickpunkt" haben wir die folgenden Themen: Die Adels-Clans der Kilrathi und Die Varni heute

**Haben Sie für Ihren Urlaub noch keine Pläne ?
Dann planen Sie mit uns Ihren Traumurlaub !
Wir bringen Sie zu den schönsten Planeten aller Sektoren !**



Entweder im Schönen

Sol-Sektor

Oder im entfernten

Avalon-Sektor



**Setzen Sie sich noch heute mit uns in
Verbindung unter :
WingFlying@Terra.net**

Verheerende Geschehnisse auf Wultana

Zuerst hatte alles ganz gut ausgesehen, die Equus przewalskii (Pschewalski – Pferde) hatten den Transport gut überstanden, zögerten keine Sekunde in die Steppe zu galoppieren. Diese Ur-Pferde mit ihrer Stehmähne und dem dunklen Fellstrich auf dem Rücken, die blitzartig hinaus in die unbekannte wilde Freiheit reiten. Ein Forscher der Station auf BCPO723 schrieb in seinem Bericht an den terranischen Hauptsitz : „ Jetzt müssen die Equus przewalskii (Pschewalski – Pferde) lernen, auf diesem Planeten in der Wildnis zu überleben. Wir werden ihnen dabei helfen. Gelingt dies, sie auszusiedeln, wäre das der Höhepunkt unserer Arbeit. “

Doch für viele von ihnen erwies sich dies allerdings als eine Reise ins Verderben.

Innerhalb weniger Tage wurden die Pferde von wultanischen Wölfen gerissen, erfroren oder die Hitze machte ihnen zu schaffen. Nun scheint das Projekt zu scheitern, zumal die überlebenden Pferde viel weniger Nachwuchs bekommen, als man es hoffte. Natürlich hoffen die Wissenschaftler nach einiger mehr oder weniger natürlicher Abgrenzung von den Wölfen, dass sich die Equus przewalskii (Pschewalski – Pferde) nun doch noch zu einer gefahrlosen Population heranwachsen. Hier sind die ersten Bilder dieser Tiere :



Firmen wehren sich gegen Fotos

Einige Genforschungsfirmen haben die letzte Ausgabe des FA gelesen und dementieren diese Behauptungen. Der Pressesprecher der Firma Kalt gab diese



Stellungnahme dazu : „ Wir haben noch nie solche Versuche durchgeführt, und werden es auch nie tun. “

Fachleute untersuchen derzeit noch die Fotos.

~~~

### Widerlegung des neuen Spezies – Gerüchts

Nach der letzten Ausgabe des FA wurden gleich einige Artenforscher zum Planeten Ma'de Ack im Sonnensystem Mah'Rahn im Gemini Sektor geschickt. Doch nach einigen Tagen stellte sich heraus, das der Farmer wohl nur eine Fotomontage erstellt hatte. Die Artenforscher fanden nämlich nicht

den kleinsten Hinweis auf eine im Gestein lebende Lebensform. Dem Farmer wurde nun ein Begleichungsgeld auferlegt. Der vermutete Grund für seine Tat : Geldgier.

~~~

Alte Heilmethoden wieder entdeckt ! Teil 1 - Die ersten getesteten Rezepte

Bei Nervosität hilft diese Mischung:

- 40 g Valerianae radix (Baldrianwurzel)
- 30 g Passiflorae herba (Passionsblumenkraut)
- 30 g Melissa folium (Melissenblätter)

So bereitet man diese Mischung zu : 1 gehäufte TL des Tees mit 150 ml kochendem Wasser übergießen, 10 – 15 Minuten ziehen lassen, abseihen.

Täglich bis zu 3 Tassen frischen Tee trinken.

Bei Einschlafstörungen hilft diese Mischung :

- 40 g Valerianae radix (Baldrianwurzel)
- 20 g Lupuli strobulus (Hopfenzapfen)
- 15 g Melissa folium (Melissenblätter)
- 15 g Menthae piperitae folium (Pfefferminzblätter)

So bereitet man diese Mischung zu : 1 gehäufte TL des Tees mit 150 ml kochendem Wasser übergießen, 10 Minuten ziehen lassen, abseihen. Tagsüber bis zu 3 Tassen trinken und abends 2 Tassen ca. ½ Stunde vor dem Zubettgehen.

Meinung der FA-Mitarbeiterin:

Diese beiden Tees haben wunderbar geholfen. Der einzige Nachteil des Beruhigungstees ist, das dieser wirklich nur beim Einschlafen hilft und beim Durchschlafen.

Nächste Ausgabe folgen die Kräutertees gegen Erkältung und bei nervösem Magen

~~~~  
**Zwielichtige Firma ?**

Gerüchten zufolge sollen einige Benutzer der Recall Inc., welche sich auf dem Mars befindet, nach ihren Besuchen völlig verwirrt oder überhaupt nicht mehr aufgetaucht sein. Ob an diesen Gerüchten etwas dran ist wird von den planetarischen Behörden nachgeprüft.

~~~~  
Verspätete Frühlingswirkung auf die Kilrathi ?

Nach Gerüchten müssen wohl auf dem Planeten K'thithrak Dhorhe im Sonnensystem K'thithrak mang im Enigma Sektor unter den Kilrathis Frühlingsgefühle aufgekommen sein. Ein freier Mitarbeiter des Flying Ace hat dieses Foto gemacht:



~~~~  
 ~~~~  
 ~~~~  
 ~~~~  
 ~~~~



**DIE GEWINNER**

**Am 15.03.2004 hat : 1st Lieutenant Martin „Archimedes“ Schatz 1.018 Credits gewonnen**



**Am 12.04.04 hat : Major Daniel „ManEater“ McKinley 15.890 Credits gewonnen.**



**Am 17.05.2004 hat : 1st Lieutenant Harvy „Cid“ Mitchel 2.430 Credits gewonnen**



**Der FA gratuliert dem Gewinnern**



**Machen sie mit und Vielleicht sind Sie der nächste \*\*\*Gewinner\*\*\***

# Fun und Rätsel

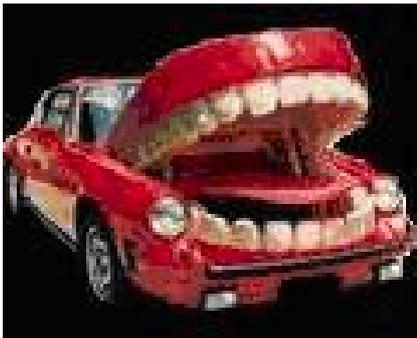
## WITZE

Sagt eine Frau zur anderen: "Mein Mann ist deprimiert."  
Meint die andere: "Meiner ist zwar ein Depp - Aber prämiert wurde er noch nie!"

Was tut ein Beamter, der in der Nase bohrt? Er holt das letzte aus sich heraus...

Seltene Flüssigkeit mit 14 Buchstaben? - Beamtschweiss

## LUSTIGES



## RÄTSEL

Gewinnen Sie 1000 Credits. Sie brauchen nur folgende Frage beantworten.  
Was bedeutet Clan bei den Kiltrathi?

A) hroi; B) hrai; C) hrie

Einsendeschluss ist der : 20.07.04

Die Antwort aus dem FA 10 : 2416  
Gewinner des letzten Rätsels: Flight Captain Fox "McCloud" Cisco

# Wing Commander

EPISODE I - DER URLAUB



2 STUNDEN SPÄTER



@ Magiger

## KLEINANZEIGEN

**Suche** Ersatzteile für einen Speedgleiter. Bitte dringend melden bei :

[JackDien@tcnspace.net](mailto:JackDien@tcnspace.net)

~~~

Verkaufe meine Bar auf Saturn für 20.000 Credits. Interesse ? Dann :

Ouak@saturn.net

~~~

**Suche** für einen Sanny New Generation Spiele. Würde sie bis zu 20 Credits pro Spiel abkaufen.

[Ibid@tcnspace.net](mailto:Ibid@tcnspace.net)

~~~

Brauchen noch einen Spieler für unsere Tischtennismannschaft. Wer Lust hat mitzumachen, kann sich unter dieser Adresse melden :

TtmHackingen@tcnspace.net

~~~

**Verkaufe** edelste Steine aus dem Avalon Sektor zwischen 100-10000 Credits.

[SteineHändler@confedspace.net](mailto:SteineHändler@confedspace.net)

~~~

Sie brauchen Ersatzteile aber ihr Nasshuboffizier kann es nicht besorgen? Dann melden sie sich bei mir von mir bekommen sie alles was sie wollen.

derlagerist@tcnspace.net

~~~

**Verkaufe** TBL Playoffkarten

[HapCap@tcnspace.net](mailto:HapCap@tcnspace.net)

## LESERBRIEFE

**Liebe Redaktion der Flying Ace**  
2688.145 TCS Firewall, Repleetah

Als Pilot der Firebirds halte ich die Artikel für informativ und teilweise lehrreich, aber trotzdem muss ich doch Kritik üben. Da es ein Magazin für Piloten und ausschließlich Piloten sind, frage ich...

Ich finde keine Pinup-bunnies in dem Magazin. Gibt es da keine? Auch ein schönes Aufklapp-Poster, in der Mitte, wäre schön. Wo kann ich als Pilot geilen Urlaub verbringen? Thema hier. Wo laufen die schönsten Chicks rum. Ausserdem würde ich mir eine Artikelserie über die besten alkoholischen Drinks wünschen. Und verdammt, wer ist eigentlich letztes Jahr Playmate des Jahres geworden?

Würde mich freuen, wenn diesbezüglich die FA erweitert wird. Herzlichen Dank.

mfg  
Ein teurer Leser  
1st Lt. M. "Archimedes" Schatz  
TCS Firewall

~~~

Antwort der Redaktion: Sehr geehrter Lieutenant Archimedes, vielen Dank erstmal für ihren Leserbrief. Zu ihrer Frage: Der Flying Ace ist sehr auf seinen Ruf bedacht und will neben der Aufklärung der Piloten über die Geschehnisse in unserem Universum auch als moralisches Vorbild für die Truppe dienen. Deswegen möchten wir keinen Piloten auf falsche Gedanken bringen noch die Truppe zum Alkoholismus verführen. Aus diesen Gründen können wir ihrem Wunsch nicht nachkommen.

mfg
Die Redaktion

~~~

**Hallo Flying Ace,**  
ich bin sehr besorgt um die Berichte über die Dinge die im Senat vorsich gehen die ich nur als kriminell bezeichnen kann. Wir hier an der Front die für die für das überleben der Menschheit kämpfen ist soetwas reiner hohn. Ich kann nur beten das die Senatoren zu Besinnung kommen und nicht das Zerstören was wir Verteidigen.

mfg  
Flight Captain Erik Sörenson  
TCS Shenandoah

~~~  
~~~  
~~~

Einsendeschluss für den Flying Ace Nr. 12 ist der:

20.07.2004

Der nächste Flying Ace erscheint:

August 2004

RL-Ecke RL-Ecke RL-Ecke RL-Ecke RL-Ecke

Die Träger der Ranger-Klasse

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.

Die Angaben in diesem Artikel stammen vermutlich alle von Fans und sind somit nicht unbedingt als Offiziell zu Werten.

Ranger Klasse – Leichte Träger

| | |
|-----------------|--|
| Name: | Ranger |
| Klasse: | Leichter Träger |
| Länge: | 720 m |
| Tonnage: | 28.000 Tonnen |
| Phasen Schilde: | 3000 cm |
| Panzerung: | 1000 cm |
| Reisege.: | 80 kp |
| Höchstge.: | 120 kps |
| Crew: | 2000 |
| Raumschiffe: | 40 Jäger und Bomber,
10 Shuttles |
| Waffen: | 11 Schwere Lasertürme
1 Raketenwerfer |

Das Design der Ranger Klasse ist alt und wurde in 2580ern konstruiert, mehr als 50 Jahre vor dem Kilrathkrieg. In ihrer ersten Funktion sollte sie zur sekundären Unterstützung der großen Kriegsschiffe dienen, erst später erhielt sie ihre Aufgabe als wichtiges Hauptkriegsschiff. Die Ranger Klasse trug ihrer ersten Dienstphase Leichte Aufklärungsschiffe und Raum-Boden Präzisionsbomber, aber noch keine Geschwader das für Anti-GKS oder Flottenkämpfe ausgerüstet war.

Als der Krieg begann war sie veraltet und nicht mehr für die Aufgaben die der Krieg forderte gewachsen. Äußerlich ähnelt die Ranger Klasse der Concordia Flottenträger, ist aber kleiner und besitzt nur die Hälfte der Tonnage des Flottenträgers. Ein Blick in ihre Hülle offenbart das die widerstandsfähige und komplexe Struktur eine Erweiterung von fehlenden Frachtraum

unmöglich macht. Überholt durch neue Träger, wurden die Träger der Ranger Klasse ausser Dienst gestellt, die meisten davon wurden Eingemottet aber einige von ihnen dienten weiter als Trainingsträger für die Ausbildung von Kampfpiloten. Nach den schweren Verlusten in der Schlacht um die Erde, machte der dringende Bedarf an neuen Trägern es möglich das die alten Ranger Träger wieder in den Dienst gestellt und an die vorderste Front geworfen wurden.

Um sie wieder Fronttauglich zu machen, wurden alle existierenden Rangers mit der neuesten Generation von Schildgeneratoren, Panzerplatten, Sensorsystemen und Geschütztürmen ausgerüstet, aber verdeckte nicht ihr heruntergekommenes Aussehen. Die Ranger Klasse trägt weniger als die Hälfte, der Jägerbestückung eines Flottenträgers und selbst die neuen Begleitträger der Flotte, tragen mehr als sie. Die Ranger Klasse wurde jedoch lange vor den Krieg gebaut und für ein Geschwader mit 85 Raumschiffen welche zu jener Zeit im Dienst waren Konzipiert, aber während des Krieges wurden die Jäger größer, verbrauchten mehr Stauraum und größere logistische Einrichtungen.

Die RangerKlasse ist nicht besonders geschützt oder Schlagkräftig genug für den Kampf. Sie gerät in einen beträchtlichen Nachteil wenn sie sich einem modernen Kilrathischen Träger wie die Bhantkara-Klasse gegenüber sieht. Durch die Wendungen des Krieges, bleibt der Ranger Klasse jedoch keine andere Wahl als an der Front zu kämpfen.



Schiffsliste aus dem Jahre 2669

| Name | Nummer | Status | | | |
|-----------------|--------|-----------|----------------|--------|-----------|
| TCS Victory | CVL-40 | Im Dienst | TCS Difiance | CVL-44 | Verloren |
| TCS San Jacinto | CVL-41 | Verloren | TCS Petrov | CVL-46 | Im Dienst |
| TCS Langley | CVL-42 | Im Dienst | TCS Glorious | CVL-47 | Verloren |
| TCS Ticonderoga | CVL-43 | Im Dienst | TCS Furious | CVL-48 | Verloren |
| | | | TCS Victorious | CVL-49 | Verloren |
| | | | TCS Wellington | CVL-50 | Verloren |
| | | | TCS Cowpens | CVL-51 | Im Dienst |

Krieg gegen die Crawnecks

3. Der erste Einsatz

Ich werde von den Alarmsirenen der Asgard aus dem Schlaf gerissen. Ich wische mir den Schweiß von der Stirn und springe aus dem Bett. Ich ziehe in Windeseile meine Fliegerkombi an und schnüre mir die Stiefel, dann renne ich aus meinem Quartier. Vor der Tür des Briefing Raumes treffe ich auf Thor. Er sieht mich fragend an, doch ich zucke nur mit den Schultern. Wir treten beide in den Briefing Raum. Sarstatt steht schon vorne, doch der Rest fehlt. Ich bin auf dem Weg nach vorne zu Sarstatt, als die anderen Eintreten. Sarstatt nickt und beginnt zu reden.

„Wir haben Planmäßig den dritten Sprung hinter uns, doch wir können den vierten nicht ansetzen, denn 0,3 Lichtjahre voraus ist ein Crawnek Träger und der liegt in der Flugbahn. Sie müssen uns den Weg freimachen. Freki du hast das Wort.“

„Ich sehe hier auf der Karte, dass kaum Jäger anwesend sind. Frigg, Thor, Tiu, Freya. Sie werden mich begleiten. Wir werden schnell anfliegen dem Träger alles entgegenschleudern was wir haben und dann wieder abziehen. Keine Raumschlacht nur die Zerstörung des Trägers. Verstanden?“ Die 4 nicken. „Gut dann auf zum Flugdeck“. Die andern 5 schauen mich leicht gereizt an, doch das ist mir im Augenblick egal. Ich renne aus der Tür auf der anderen Seite des Briefing Raums und komme in den Umkleide Kabinen für

Piloten an. Der Raum ist ungefähr 8m lang und 3m breit. Auf jeder Seite stehen 8 Schränke in denen die Piloten Sachen untergebracht sind, da ich meine Flieger Kombi aber immer an habe sind nur mein Helm und meine Handschuhe in dem Schrank. Ich öffne diesen eben genannten und entnehme diese beiden Sachen, dann renne ich auf der anderen Seite aus dem Raum und stehe auf dem Flugdeck. Da sind sie unsere all geliebten Torpards. Silberne Maschinen mit 8 Torpedos, 12 Raketen und Strahlgeschützen. Besser bewaffnet, als die alten Bomber, aber trotzdem wendiger als die alten Jäger. Ich renne auf die Torpard mit der Aufschrift Freki zu und klettere die Leiter hoch. Irgendwie wundert es mich doch wie schnell die Techniker unsere Namen auf die Flieger bekommen haben. Ich setze mich in den Pilotensitz und fahre sie Systeme hoch. Ich warte die geforderten 5 Sekunden ab und starte dann Systeme. Im gleichen Augenblick mit dem starten der Systeme, nehmen auch die Triebwerke ihre Arbeit auf. Ich setze den Helm auf, verbinde den Helm Funk mit dem Schiffsfunk und ziehe mir die Handschuhe an. °<Hier Geschwaderführer des Walhall Geschwaders. Erbitte Starterlaubnis für mein Geschwader>. °<Hier Flugkontrolle TCS Asgard. Sie haben Starterlaubnis>. °<Freki an Einsatz Piloten raus jetzt>! Ich sehe wie die erste Torpard durch den

Ausschleusungs-Kanal zischt, dann die zweite, die dritte und dann die letzte. Ich bin der letzte der den Schubhebel leicht nach vorne drückt und die Torpard ins All jagt. Ich schaue auf den Monitor der in der Mitte des Cockpits angebracht ist und sehe das der feindliche Träger noch 0,15 Lichtjahre entfernt ist. Tendenz kleiner. °<Freki hier wir warten bis er bei 0,1 Lichtjahr ist und dann mit vollem Booster und alle Torpedos rauf und wieder weg. Verstanden>?

°<Hier Thor, Ja Sir>. °<Frigg Hier. Ich habe Verstanden>. °<Hier Tiu. Ich habe Probleme ich kann nur 6 Torpedos zünden, aber sonst verstanden>. °<Hier Freya. Alles klar Sir>. °<Freki an Tiu. Es ist egal dann zünde die 6 und verabschiede sich dann>. Ich schaue wieder auf die Anzeige. Sie steht bei 0,11 Lichtjahre. Aus dem Fenster sieht man die Asgard hinter uns hertreiben und sonst ist dieses System ziemlich sternenleer. In einer Entfernung von 0,08 Lichtjahren ist auf der rechten Seite ein roter Planet. Er sieht so friedlich aus, und trotzdem wird er bald eine Hölle sein, denn wenn das Großkampfschiff der Crawneks explodiert, werden eine Menge Teile auf dem Planeten einschlagen. Ich höre das Geräusch der Alarmanzeige und kurz danach springt die Anzeige um. 0,1 Lichtjahre. Ich haue mit einer schnellen Bewegung den Booster Knopf in die Armatur und jage auf den Träger zu. Es dauert keine drei Sekunden bis mir Abwehrfeuer entgegenschlägt. Die anderen 4 fliegen in einer Reihe ein Stück hinter mir. Ich bekomme den ersten Treffer ab und meine Schilde leuchten auf, doch sie nehmen keinen Schaden. Es sind noch 0,06 Lichtjahre. Ich klappe den Sicherheitsdeckel für die Torpedos hoch und lege den linken Daumen darauf. Mit dem linken Zeigefinger aktiviere ich die Torpedo

Zielerfassung. Die Zielerfassung braucht 3 Sekunden bis sie das Ziel angepeilt hat. Ich drücke den Daumen auf den Feuerknopf. Jedes mal, wenn ein Torpedo abgeschossen wird erscheint auf dem Display der Cockpit anzeige: Torpedo los 1/8: und dann halt hochzählend. Ich lasse den Daumen auf dem Feuerknopf und als auf dem Display 8/8 steht, nehme ich den Daumen runter und lass den Booster Knopf der am Steuerknüppel mit angebracht los. Ich ziehe die Maschine in einer starken Kurve nach rechts. Die anderen 4 haben sich leicht unter mir angesiedelt und ich sehe jetzt die weißen Partikelströme die der Antrieb der Torpedos hinterlässt. Nach einem kurzen Augenblick sieht es nicht mehr aus, als wenn es viele kleine Partikelströme wären, sondern als wenn es ein großer wäre.

Ich schalte meinen Bildschirm auf Heckkamera um und sehe mir das Schauspiel an. Es ist genau zur richtigen Zeit. Ich sehe gerade den ersten meiner Torpedos einschlagen. Er wird von den Schilden des Großkampfschiffes absorbiert, auch der zweite verpufft im Schild, doch der dritte schlägt dann ein. Jetzt kommen auch die anderen und die Torpedo zahl ist zu hoch für die Schilde und überall auf der Oberfläche des Trägers explodieren die Torpedos. Es sind noch einige Torpedos unterwegs, als der Träger beginnt auseinander zu brechen. Ich nehme den Torpard aus der rechts kurve und drücke den Booster Knopf in den Steuerknüppel. Sofort beschleunigt die Torpard auf das dreifache ihrer normalen Geschwindigkeit. Ich schaue noch einmal auf den Bildschirm und sehe wie der Träger explodiert. Es dauert ungefähr 15 Sekunden bis mich die Druckwelle erreicht und einige kleine Teile des Trägers in meinen

Schutzschilden verpuffen. Ich schaue mir das Schauspiel auf dem Bildschirm an und will gerade umschalten, als ich die typische blau-grüne Spirale im Raum sehe. Es sind die Sprung Erscheinungen die im Raum auftreten, wenn Schiffe durch das zwischen Kontinuum springen. Und jetzt passiert etwas womit wir, oder besser gesagt ich, nicht gerechnet haben.

Der Träger hat uns wohl doch zu früh erkannt und Hilfe angefordert. Aus dem zwischen Kontinuum kommen ungefähr 40 Jäger der Crawneks zurück in den normal Raum. Sie nehmen sofort die Verfolgung auf. Auf meiner Anzeige steht noch 0,07 Lichtjahre bis zur Asgard. Ich hole tief Luft und schreie in den Funk.

°<Hier Freki. Alarmstufe rot. Jägerverband angekommen. Sofortige Ausschleusung aller Piloten des Geschwaderverbandes Germania>. Kurze Zeit ist Stille und in der Zeit nehme ich den kleinen Finger der rechten hand vom Booster Knopf und ziehe mit der linken Hand den Schubhebel auf minimal Geschwindigkeit, denn so habe ich den kleinsten Wendekreis. °<Hier Sarstatt. Geschwader Walhall und Hell Warriors am ausschleusen>, einen Augenblick Pause, <Geschwader Human Fighters, beginnt auch die Ausschleusung. Zeit bis alle Piloten im All sind ungefähr 2 Minuten>. °<Freki an alle Piloten des Geschwaderverbandes Germania. Wir werden ungefähr 0,3 Lichtjahre vor der Asgard auf die Jäger der Crawneks warten und sie hier abfangen. Wir bauen eine Verteidigungs-Linie und werden ihnen erst mal alle Raketen entgegenschicken>. Es dauert keine 15 Sekunden, als die ersten Piloten der gerade ausgeschleusten ankommen. Sie reihen sich in unsere Formation ein. Ich will gerade noch etwas funken, als die erste Crawnek Rakete in meine Schilde einschlägt. Sofort wechselt der Status meiner Schilde von 100-

auf 65%. Ich schalte von Torpedos auf Raketen um und warte nicht auf die Zielerfassung ich drücke den Feuerknopf und sehe wie die Raketen losziehen. Es sieht fast wie bei den Torpedos aus, nur das der Partikelstrom der Raketen mehr gelblich, als weiß ist.

Die anderen folgen meinem Beispiel. Ich habe keine Zeit mir das Schauspiel anzusehen, denn die Crawnek Jäger hatten sich getrennt und eine kleine Gruppe von 6 Jägern greift uns aus der rechten Flanke an. Ich schiebe den Schubhebel leicht nach vorne und ziehe die Torpard nach rechts, als mich wieder ein Geschütztreffer trifft, doch dieser nimmt keine Auswirkungen auf meine Schilde, welche in der zwischen zeit wieder bis auf 78% aufgebaut haben.

Ich fliege auf den vordersten an und Feuer eine Geschützsalve auf ihn. Ich sehe wie die Schilde zusammenbrechen, doch ich bin schon zu weit vorne um noch mal zu schießen, als an meinem Schiff einer blauer Strahl vorbeizieht und den Jäger in die Geschichte eingehen lässt. Ich habe keine Zeit mich nach dem Schützen zu erkundigen. Ich sehe eine Rakete auf mich zufliegen und ziehe das Schiff aus der Bahn, die Rakete geht knapp an meinen Schilden vorbei. Ich erfasse die Triebwerke eines anderen Jägers und Feuer. Mein Schuss verendet in seinen Schilden. Er schickt mir auch eine Salve entgegen, doch meine Schilde leisten volle Arbeit. Ich schieße die nächste Salve, als der Jäger plötzlich explodiert. Das Geschwader der Midgard hat sich in den Rücken der 6 Jäger geschlichen, wenn man es so sagen kann, und es dauert keine 10 Sekunden dann sind alle 6 Jäger in die Jaggründe eingegangen.

Ich habe jetzt Zeit auf den Funk zu hören und höre eigentlich nur durcheinander gehendes Geschrei. °<

Hier Freki wie sieht es aus>? Das Geschrei verstummt und dann meldet sich John Black. °<Hier John zwei Piloten mussten aussteigen, werden jedoch gerade geborgen. Es sind noch zwei Jäger übrig sollen wir sie verfolgen>? °<Ja wenn diese die Verbände warnen, dann ist der Plan gescheitert>, doch zu spät. Im gleichen Augenblick bildet sich im Raum wieder diese blau-grüne Erscheinung und die beiden Jäger der Crawneks sind weg. Ich schaue mir das Schauspiel an und sage leise zu mir, eine mutige und doch verzweifelte Reaktion, doch hätte ich zu diesem Zeitpunkt gewusst das die beiden Piloten der Jäger Roc Naar und Herra heißen, hätte ich vielleicht gewusst das die beiden genau wussten was sie da veranstalteten.

°<Freki, Wenn die beiden Piloten eingesammelt sind, dann fliegen wir zurück und ich möchte das Black, und Stanferd erst mal auf der Asgard landen, Freki ende>.

Mit diesen Worten nehme ich Geschwindigkeit auf, schalte die Schilde aus und nehme Kurs auf die Asgard.

°< Erbittle Landeerlaubnis für das Walhall Geschwader auf der Asgard>.

°<Hier Flugkontrolle der TCS Asgard. Geschwader Walhall, sowie John Black und Steffen Stanford haben Landeerlaubnis>. °<Danke ich lande in 10 Sekunden>.

Ich möchte den Funk gerade abstellen, als die Stimme von Wotan da drinnen erklingt. °<Felix, äh Freki. Was sollen wir machen? Sie werden die anderen warnen>! Ich sage gar nichts dazu sondern stelle den Funk ab und beginne mit der Landung. Ich muss nur bis zur Schleuse fliegen von da an übernimmt ein Magnetstrahl den Rest. Es dauert ungefähr 30 Sekunden bis die Maschine fest auf dem Boden ist. Ich öffne die Kanzel und entferne das Funkkabel, dann steige ich aus. Ich

springe vom Rand des Cockpits gleich auf den metallischen Boden des Flugdecks. Sofort kommen Techniker und Mechaniker angerannt. „Es ist alles in Ordnung. Es müssen nur die Torpedos und die Raketen nachgefüllt werden“. Sie nicken. Ich nehme den Helm ab, als schon Fenrir zu mir herantritt. „Gut geflogen Sir“. Ich sehe ihn skeptisch an. „Na ja ihr wart auch nicht übel, aber jetzt auf zum Debriefing“. Und nach diesen Worten machen wir beide uns auf zur Tür, welche in den Umkleideraum führt, dort lege ich den Helm und die Handschuhe in den Schrank und trete dann hinaus in den Briefing Raum. Ich sehe Wotan an und sage „Das Debriefing fällt für mich heute aus, sage den anderen Piloten das sie gut waren, doch Black und Stanford schicke sofort auf die Brücke. Wir müssen jetzt schnell sein“. Er nickt nur und ich verlasse den Raum und begeben mich zur Brücke.

Ich lasse mir vom Sicherheitsoffizier die Tür öffnen und trete dann ein. Sofort sind alle still und stehen Stramm. „Machen Sie weiter. Ich brauche nur einen der die Karte Programmieren kann“. Sofort begeben sich die Leute wieder an ihre Arbeit nur ein mittelmäßig großer und gut gebauter Mann kommt auf mich zu. Was mich so irritiert ist das er Jeans und T-Shirt trägt. „Schönen Guten Tag Sir. Ich bin der Chefprogrammieren der TCS Asgard und stehe ihnen zur Verfügung“. Ich sehe ihn an und nicke dankend.

„Okay also ich möchte das sie diese Karte kopieren und dann denn Crawneks Menschliche Intelligenz geben und Vorraussetzen das die beiden geflohenen Jäger die erste Angriffslinie der Crawnek erreichen und diese warnen. Bitte Programmieren sie dieses und lassen es, wenn Herr Black und Herr Stanferd hier sind, ablaufen.“ Er nickt und macht sich

daran am Hauptschaltpult die gewünschten Daten einzugeben.

Ich sehe mich auf der Brücke um und bemerke das sich die Stimmung geändert hat. Aus den Gesichtern der Leute scheint wieder Hoffnung zu strahlen und Optimismus. Es scheint das diese eine gewonnene Schlacht den Leuten wieder Mut gemacht hat. Ich setze mich auf einen freien Stuhl und denke mal wieder an alte Zeiten.

Ich erinnere mich an die Nacht auf Feld, welches auf dem Gelände der TCN Akademie von San Francisco lag. In dieser Nacht entstand Frank und es war eine der schönsten Nächte. Am nächsten Tag waren die Entscheidungen und alle sahen damals schon zu mir hinauf.

Leon, Jeffrey, Judith, Ralf, Sarah und Stuart. Ich war mehr ihr Freund, als ihr Vorgesetzter und nachher noch

Bruce, mein Ausbilder auf der Akademie und später mein Stellvertretender Geschwaderführer. Heute ist sein Sohn Geschwaderführer der Hell Warriors. Ich wusste nie das er einen Sohn hat.

Ich weiss noch das er mal zu mir sagte: "Felix,,, sie sind da.

„Freki Hallo sie sind hier“. Ich schrecke hoch und greife automatisch zu meiner Dessert Eagle, die ich immer hinten im Hosenbund trage, doch es ist nur der Techniker der jetzt auf John und Steffen zeigt.

Ich nicke ihm dankend zu und wende mich an die beiden.

Der Chefprogrammierer verschwindet wieder hinter seiner Konsole

@Loki

