

meldung*Eilmeldung***Eilmeldung***Eilmeldun**

TCS Fuller zerstört

Ein erschütternder Vorfall ereignete sich Heute im Alcor System, Vega Sektor. Die TCS Fuller ein Kreuzer der Talahassee Klasse unter dem Kommando von Captain Amanda Rivelli, explodierte ohne Vorwarnung, während des Transits durch das System. Wenige Stunden vor der Explosion, hatte Captain Rivelli offen ihre Sympathie für den inhaftierten Marschall Huber geäußert. Daraufhin soll es zu hitzigen Reden mit dem Rest der Kampfgruppe zu der die TCS Fuller gehörte gekommen sein. Die offizielle Stellungnahme der TCN Berichtet von einem Reaktorschmelze die zu diesem Unfall führte, Augenzeugenberichte darunter auch ein Korrespondent des FA widersprechen dem deutlich und reden von Mord.

„Es war so gegen 0830 als ich mich auf dem Aussichtsdeck einfand um einige Besatzungsmitglieder zu interviewen als mir plötzlich das Ausschieren eines Kreuzers und zweier Zerstörer aus der Formation auffiel. Ich ahnte sofort das da etwas nicht stimmte und entschied mich die Schiffe weiter im Auge zu behalten. Die Schiffe hielten Kurs zur äußersten Flanke der Kampfgruppe wo sich der Kreuzer Fuller befand. Die Fuller musste die sich nähernden Schiffe sehen doch behielt sie ihren Kurs Vorschriftsmäßig bei. Ich schätze die Entfernung zwischen der Fuller und den drei GKS war nahe genug für einen Bechuss aber weit genug entfernt um in keine Druckwelle zu gelangen, als ich sah wie sich mehrere Objekte von den GKS lösten und auf die Fuller zuflogen. Ein Patty-Officer, mittlerweile beobachteten alle auf dem Aussichtsdeck dem Ereignis zu, rief “Torpedos“ aus und ehe ich mich versah, erschütterten Detonationen die Fuller. Es waren mehrere fast gleichzeitig stattfindende Explosionen, gefolgt von einer großen alles verzehrenden Hauptexplosion. Als das Inferno das nicht mal eine Minute andauert hatte vorbei war, war der Raum an dem sich die Fuller befunden hatte Leer. Ich und alle auf dem Deck waren geschockt von dem Ereignis und ich brauchte mehrere Minuten bis ich mich wieder gefangen hatte und die Bedeutung des ganzen Verstand. Sofort ging ich in mein Quartier und verfasste diesen Bericht, damit die Welt die Wahrheit erfahren kann.“

FA Korrespondent

„Es war furchtbar! Der Kreuzer McKenzie und die Zerstörer Lightning und Valiant die lösten sich aus der Formation und steuerten die Fuller an und eröffneten plötzlich das Feuer mit Torpedos. Mindestens 10 Torpedos verwandelten die Fuller in eine Feuerhölle. Das war eine Hinrichtung 450 Männer Frauen der Fuller wurden durch ihre Kameraden ermordet.“

Ein Offizier eines Versorgungsschiffes der Kampfgruppe

„Oh Gott, es geschah ohne Vorwarnung. Die Fuller rechnete nicht von eigenen Schiffen angegriffen zu werden. Die Fuller hatte keine Chance sich zu wehren als die McKenzie und die beiden Zerstörer das Feuer eröffneten.“

Ein Ensign

(Die Namen der Augenzeugen werden aus Sicherheitsgründen nicht genannt)

Ob diese Tat nun von Oben absegnet wurde oder Anhänger von Laffington auf eigene Faust handelten, ist nicht Klar doch dieser Vorfall zeigt wie nahe wir am Rande des Abgrunds stehen und in welchen Händen sich unsere Streitkräfte nun befinden.

5 Credits * Ausgabe 14 * November/Dezember 2688 * 2004

Flying Ace



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

14

Krisenzeiten

TCS Pulsar

Auf der Suche nach Skip Lenton, dem vermuteten Entführer stoßen die Panthers in Piratensysteme vor

TCS Hathor

Die Tigers waren zur Bekämpfung eines Virus nach Arraman 3 entsandt worden und entdeckten illegale Machenschaften

TCS Aphrodite

Eine Evakuierungsmission der Aphrodite, gestaltete sich als äußerst Kompliziert

Der Flying Ace erscheint zweimonatlich

Wort des Redakteurs

Liebe Leser und Leserinnen des Flying Ace, es freut mich ihnen unsere 14. Ausgabe präsentieren zu können.

Erschütternde Dinge sind seit der letzten Aufgabe geschehen, die Verhaftung von Marschall Huber, hat die Krise in der die TCN und die Konföderation stecken weiter vertieft. Einem Bruch und Bürgerkrieg scheinen wir näher zu sein als jemals zuvor und die Unruhen werden noch verstärkt von Laffingtons Vorgehensweise. Doch wie so oft bleibt den meisten nur eins übrig: für die Zukunft zu beten.

Hoffentlich können wir ihnen in dieser schweren Zeit mit etwas Unterhaltung und Ablenkung dienlich sein.

Viel Spass und ein Frohes Fest wünscht ihnen ihre FA-Team

*Flame
alias*

Franklin Lee, Chefredakteur des FA

Impressum

Herausgeber: Wing Commander Rollenspiel Deutschland ** **Redaktion:** Cid, Flame ** **Mitarbeiter:** Black Gemma, Cid, Dóchas, Flame, Koractu., Loki, Odin, Scorpion ** **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Cid, Flame, Koractu, Loki, Odin, Scorpion, Loanstar ** **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

Abschusslisten	Seite 02
Blickpunkt TCS Pulsar.....	Seite 03
Blickpunkt TCS Hathor.....	Seite 08
Blickpunkt TCS Aphrodite.....	Seite 16
Weiteres aus der TCN	Seite 17
Wirtschaft.....	Seite 19
Allgemein	Seite 20
Fun und Rätsel	Seite 22
Kleinanzeigen und Lesebriefe.....	Seite 23
Marschallswahlen.....	Seite 24
RL-Ecke:	
Wing Commander Guide	Seite 25
Roman	Seite 29

Topstories

TCS Pulsar

Die Black Panthers sind dem Entführere der Botacshftsfamilien auf den Fersen und dringen dabei bis in nicht kartographierten Systeme vor, wo es von Gesetzlosen nur so wimmelt.
mehr auf Seite 03

TCS Hathor

Bei der Bekämpfung der Seuche in Arraman Drei, stießen die Tigers auf eine Spur der von Verbrechen und Intrigen.
mehr auf Seite 08

TCS Aphrodite

Das 88. sollte eigentlich be der Evakuierung der Bewohner der Frey Science Society Station Helfen, doch schnell geriet das 88. zwischen die Fronten zweier rivalisierender Clans der Kilrathi.
mehr auf Seite 16

Abschusslisten

TCS FIREWALL

<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Paladin	202	79
2	Velvet Icedman	83	37
3	Seldom	67	43
4	Archimedes	60	34
5	Stalker	44	25
6	Soulkeeper	42	37
7	Delirium	41	37
8	Hawkeye	33	25
9	Rainfire	30	24
10	Fright Night	28	28
11	Maska	24	28
12	Kn Thrak	10	14
13	Bartron	1	1

TCS RAGNAROK

<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Madman	116	50
2	Ferro	100	40
3	Ravenmoon	96	46
4	Phoenix	92	40
5	Wolverine	76	36
6	HitButton	65	37
7	Fireman	58	42
8	Element	43	33
9	Flashback	33	24
10	Banshee	28	13
11	Odin	28	21
12	Scorpion	18	13
13	Luna	15	23
14	Lionart	14	13
15	Koractu	13	14
16	Dóchas	11	8
17	Battowsai	9	6
18	Destiny	9	8
19	Mister_D	6	7
20	Tarantulus	6	7
21	Sir Neo	5	4
22	Airwolf	3	5
23	Nekokami	3	3
24	Leycur	2	1

Auf der Suche nach Skip Lenton

In Firekka war es zur Entführung von Familienangehörigen der Konföderierten Botschaft gekommen. Trotz des Widerstandes von Senator Omara, hatte Captain Barker den Bitten von Botschafter De Lima nachgegeben und die Panthers auf dem firekkanischen Frachter „Goldener Wind“ als Händler getarnt auf die Verfolgung der Entführer geschickt. Nachdem sie von einem Kiltrathi Informationen über den vermutlichen Anführer der Entführer erhalten hatten, drangen die Panthers in die nicht kartographierten Systeme Jenseits von Kahr Thak vor.

Auf Gars Welt

Die Panthers hatten das erste Piratensystem außerhalb des Offiziell bekannten Raumes erreicht und landeten auf einem Planeten der Gars Welt genannt wurde um hier mehr über Skip Lenton herauszufinden. Kevin Ward erwartete die Panthers auf der Brücke und überreichte jeden Piloten zwei Platinmünzen, die einen Wert von 500 Credits besaßen und in solchen Gegenden, in welchem sich die Panthers gerade befanden, als beliebtes Zahlungsmittel galt.

Gerade von Bord gegangen erwartete die Piloten ein Kiltrathi der Hafensteuern verlangte. Thunderfist übernahm die Kosten und übertrieb ein wenig mit der Tarnung als er versuchte Dragon an den Kiltrathi zu verkaufen aber bevor der Handel wirklich ernst wurde verlangte ein eintreffendes Schiff die Aufmerksamkeit des Kiltrathi.

Die Panthers verließen den Hafbereich und suchten in der kleinen Siedlung in welchem es von unterschiedlichen Spezies wimmelte

eine Bar auf. Hier gelang es Thunder die Aufmerksamkeit des Wirtes, dessen Name Henry war, mittels seiner letzten Münze zu wecken. Zusammen mit Dragon und Tristan verwickelte Thunder den Wirt in ein Gespräch. Zuerst lenkte man das Gespräch auf benötigte Ersatzteile und hier bot Henry seine Hilfe an, hoffte er doch ein gutes Geschäft abwickeln zu können. Als jedoch die Fragen zu Lenton kamen, wurde Henry sehr zu geknüpft und zeigte Anzeichen von Furcht. Die Panthers merkten das Henry ihnen keine Fragen über Lenton beantworten würde und so kamen sie auf die Ersatzteile zurück. Henry

konnte.

Nachdem Henry aus der Küche zurückgekehrt war forderte er die Panthers auf ihm zu folgen und erfürte die Piloten durch die Strassen und Gassen der Siedlung bis sie zu einer dunklen und engen Gasse kamen. Als die Panthers die sahen befürchteten sie schlimmstes und machten sich für einen Hinterhalt bereit doch diese Furcht sollte sich in diesem Falle als unbegründet erweisen. Am anderen Ende der Gasse angelangt standen die Panthers vor eine Tür aus der ein verummter Mann trat und im Namen von Skip Lenton den Panthers eine Disk übergab. Auf der Disk befanden sich Navdaten über den Aufenthaltsort von Skip Lenton. Lenton hatte offenbar Interesse daran die Panthers zu treffen und war bereit die Kosten der Ersatzteile zu übernehmen. Das Gespräch verlief nur kurz und so kehrten die Panthers schnell zum Frachter zurück.

Am nächsten Tag erhielten die Panthers tatsächlich alle angeforderten Ersatzteile und das Triebwerk für die Vulture. Die Goldener Wind machte sich nun auf den Weg zu Lentons Basis.

Ankunft bei Lenton

Die Panthers hatten die Daten von Lentons Aufenthaltsort auf Gars Welt erhalten und flogen nun in Richtung das Zielsystems. Die Panthers waren Überrascht und Skeptisch darüber das Lenton ihnen sein Aufenthaltsort offenbart hatte. Zweifel über Lentons Absicht machten sich breit. Die Panthers waren sich nicht sicher ob man sie nun in eine Falle locken wollte und so wollte man sich der Basis von Lenton vorsichtig und möglichst



IM EINSATZ

Major Tristan	Boden
Captain Cisco	Boden
Captain Munich	Boden
1st Lt. Dragon.....	Boden
1st Lt. Hayabusa.....	Boden
1st Lt. Shark	Boden
1st Lt. Thunderfist	Boden
1st Lt. Viper.....	Boden
2nd Lt. Skill.....	Boden

entschuldigte sich kurze Zeit später da er wegen den verlangten Ersatzteilen einen Anruf tätigen müsste und ging in die Küche. Tristan folgte ihm bis zu Küchentür und konnte Wortfetzen eines Telefonats vernehmen doch eine Kellnerin tauchte auf und verhinderte das Tristan mehr hören

unentdeckt näherten. Als die Panthers in das System gesprungen waren, wurde ihr Plan schon gleich zunichte gemacht, als eine Wachboje direkt am Sprungpunkt ihr Eintreffen registrierte und ein Signal sendete.

Nach kurzem Beraten entschied sich Tristan, Cid mit der erbeuteten Vulture und Viper und Hayabusa in getarnten Phantoms vorzuschicken.

Cid, Viper und Hayabusa flogen also dem Frachter voraus, um möglichen Unannehmlichkeiten zu begegnen. Etwa 30 Minuten lang blieb der Flug ereignislos, bis die Sensoren der drei Piloten 6 Vultures ausmachten die sich ihnen näherten. Die 6 Vultures bildeten ein Empfangskomitee, begrüßten

IM EINSATZ

1st Lt. Cid.....	Vulture
1st Lt. Viper.....	Phantom
1st Lt. Hayabusa.....	Phantom
Captain Munich.....	Arrow
1st Lt. Shark.....	Arrow
Major Tristan.....	Tigersh.

Cid im Namen von Lenton und forderten ihn und die "Goldener Wind" auf, ihnen zur Basis zu folgen.

Als sich die Panthers der Station näherten, tauchten unerwartet, Feinde von Lenton auf, die einen Angriff auf Lentons Station begannen. Zwei Gruppen griffen aus unterschiedlichen Richtungen an. Lenton bat die Panthers daraufhin um Hilfe und Major Tristan kam dieser Bitte nach da vor allem die Leben der Geiseln auf den Spiel stand, die sich vermutlich auf der Station befanden. Während sich Lentons Geschwader der einen Gruppe zuwand, nahmen sich die Panthers der Gruppe mit 5 Harpoons und 5 Vultures vor. Trotz einiger Torpedos die es schafften die Station zu Treffen, leisteten die Panthers

sehr gute Arbeit und machten 4 Harpoons in wenigen Minuten nieder bevor sie auch nur ersten Schaden anrichten konnten. Der letzte Harpoon zog es vor das weite zu Suchen, da dem Pilot klar war das ein weiterer Angriff den Tod bedeuten würde. Als der Harpoon nun kehrt machte, erschien eine weitere Gruppe mit 2 Rogues und 6 Dralthis auf dem Schlachtfeld und vereinte sich mit den Resten der Vultures. Doch die Panthers waren in einer guten Verfassung und landeten Treffer auf Treffer und besiegten jeden Gegner.

Als der Letzte Gegner gefallen war, bedankte sich Lenton für die Hilfe und lud die Panthers ein, in einer Stunde seine Gäste zu sein. Die Panthers willigten ein, landeten und machten sich darauf bereit endlich den ominösen Lenton zu Treffen.

Treffen mit Lenton

Die Stunde die ihnen Lenton gegeben hatte sich vorzubereiten war vergangen und die Panthers betraten die Station wo sie von jenem Mann empfangen wurden, der ihnen die Positionsdaten überreicht hatte. Dieser führte sie durch die Gänge der Station zu einen Raum der wohnlich eingerichtet war und eine Bar besaß, an dem sich einige Panthers sofort her machten. Etwas später betrat Skip Lenton den Raum und musterte die Piloten. Lenton versuchte mit den Panthers in ein Gespräch zu gelangen aber Cisco, verlangte von Lenton die Geiseln zu sehen und den Namen des Auftraggebers. Bei den Auftraggeber hielt sich Lenton zurück aber er führte die Panthers zu den Geiseln, denen es an nichts fehlte. Cisco und Cid verwickelten Skip in ein tieferes Gespräch über die Hintergründe und so erfuhren sie das Lenton die Daten wo er die

Yacht finden konnte vom Sicherheitschef der Botschaft Kristov erhalten hatte. Skip warnte die Panthers das die ganze Entführung weit höher Reichte als sie dachten und offenbarte schließlich doch den Namen seines Auftraggebers - Senator Omara. Da Lenton einst selbst durch eine Intrige seine Politikkarriere beenden musste gelang es den Panthers geschickt Lenton für sich zu gewinnen, der die Geiseln frei gab und den Panthers beweise übergab die Omara belasteten.

Die Panthers und Lenton wollten gerade ihre Vereinbarung feiern als die Alarmsirenen losgingen. Lenton informierte sich und erfuhr das seine Gegner mit zwei Ralari-Zerstörer einen Angriff starteten. Skip drehte

IM EINSATZ

1st Lt. Slayer.....	Tigersh.
Captain Cisco.....	Vulture
1st Lt. Cid.....	Harpoon
Captain Munich.....	Harpoon
1st Lt. Hayabusa.....	Harpoon

sich zu den Panthers und forderte sie auf sofort zu fliehen doch die Panthers wollten sich dankbar erweisen und wollten Lenton beistehen. Da Lenton erkannte das die Panthers es ernst meinten übergab er ihnen 4 Harpoons. Die Panthers machten sich sofort auf den Weg zu den Maschinen und Cisco steckte Lt. Darwin, den Piloten der Botschafteryacht in eine Harpoon. Kaum draußen im All standen den Panthers 12 Dralthis und die beiden Zerstörer gegenüber, doch sie erhielten Unterstützung von 5 Vultures. Der Kampf begann und die Harpoons versuchten ihre Torpedoladungen gegen die Ralaris zu feuern aber die Dralthis deckten diese verbissen und so wurden die Angriffe Spießbrutenläufe. Nach und nach aber gelang es den Harpoons die Ralaris zu beschädigen und

schließlich zu zerstören. Lt. Darwin allerdings musste für den vernichteten Zerstörer zahlen, den die Dralthis schossen ihn ab und seine Maschine verging im Feuer bevor er aussteigen konnte. Als die Zerstörer ausgeschaltet waren konzentrierten sich die Vultures und die Panthers auf die Dralthis und gemeinsam konnten sie den Sieg davon tragen.

Die Rückkehr

Die Panthers hatten es geschafft die Geiseln zu befreien und befanden sich nun auf der Heimreise.

Da man fürchtete das Omara alles daran setzen würde das die Geiseln und die Beweise, nicht die Pulsar erreichen, planten die Panthers die Emissionswerte der „Goldener Wind“ mit Hilfe der Tarngeneratoren der vier Phantoms zu senken um so zumindest auf den Scannern wie kleine Asteroiden zu wirken. Außerdem würde man Firekka über Corsair anfliegen um Natanya zu umgehen.

Zur gleichen Zeit erreichte ein neuer Pilot, 2nd Lt. Tronic, die Pulsar und wurde auf eine Patrouille mit 1st Lt. Paula Hicks von den White Wolves geschickt.

Cid und Viper erledigten die Arbeiten mit den Tarngeneratoren und schafften es die Emission runter schrauben. Nachdem die Arbeit getan war sprang die GW nach Corsair und begann ihren Flug zum Firekkasprungpunkt.

Die passiven Sensoren der GW konnten erhöhte Aktivität im System ausmachen, zahlreiche TCN Signaturen tauchten auf ihrem

Schirm auf. Kevin Ward studierte die Flugmuster und vermutete das die Verbände der TCN irgendetwas suchten, vielleicht nach Piraten vielleicht aber auch die GW. Die Panthers entschieden sich kein Risiko einzugehen und die Signaturen möglichst zu meiden.

IM EINSATZ

Captain Cisco	Vulture
1st Lt. Viper	Phantom
1st Lt. Hayabusa	Phantom
1st Lt. Slayer	Phantom
Captain Munich	Phantom
Major Tristan	Tigersh.
1st Lt. Cid	Tigersh.
2nd Lt. Tronic	Vampire

Für kurze Zeit näherte sich ein Geschwader der GW und man fürchtete das man entdeckt worden

Gruppe wegbewegten und auf die GW zusteuerten. Der Zerstörer gab sich als TCS Damokles aus und forderte den Frachter auf zu stoppen und sich für eine Inspektion bereit zu machen. Captain Kahri verwickelte die Damokles in ein Gespräch doch diese lies sich nicht abwimmeln. Schließlich erreichte die GW den Sprungpunkt aber auch der Zerstörer kam immer näher und drohte nun Gewalt an. Gerade als die Damokles in Feuerreichweite gelangt war und das Feuer auf den Frachter eröffnete, gelang es der GW zu springen.

Die Freude über den gelungenen Sprung sollte jedoch nicht lange anhalten als die Vampires und Damokles der GW nachsprangen.

Die Panthers starteten sofort um der GW Deckung zu geben. Die Panthers gaben nun ihre Herkunft bekannt jedoch wollte die Damokles davon nichts hören hatte sie offensichtlich Befehl vom Sektorkommando erhalten die GW zu stellen. Captain Kahri funkte nun die Pulsar an die sich sofort meldete und die Damokles befahl den Frachter in Ruhe zu lassen. Unterdessen eröffneten die Vampires das Feuer auf die Panthers. Die

<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Tristan	115	47
2	KipDotter	112	28
3	Cisco	95	38
4	Flame	57	39
5	Thunderfist	53	26
6	Cid	36	21
7	Munich	36	33
8	Hayabusa	34	20
9	Viper	29	24
10	Mind	19	14
11	Slayer	19	15
12	Shark	16	20
13	Merlin	14	11
14	Skill	4	7
15	DareDevil	2	3
16	Tronic	1	2
17	Fazerwolf	0	0
18	Maximum	0	0
19	Sasa	0	0

sei doch bevor ein Sichtkontakt hergestellt werden konnte änderte sich der Kurs des Geschwaders.

Langsam näherte man sich dem Sprungpunkt und Kevin meldete das eine Gruppe GKS und Jäger in der Nähe des Sprungpunktes zu orten waren. Diese würden die GW früher oder später Entdecken. Und so geschah es schließlich auch als sich Vampires und eine Zerstörer von der

Panthers allerdings weigerten sich das Feuer auf die Vamps, und damit auf Kameraden, zu eröffnen. Hicks und Tronic die sich in der Nähe befunden hatten, erreichten die Szene und schlossen sich den Panthers an.

Da die Damokles auf die Pulsar nicht hörte, drohte Captain Barker nun der Damokles und schickte die Damadas, die sich ebenfalls in der

nähe des Sprungpunktes befand, zum Schutz der Panthers und des Frachters. Mit der Damadas vor Ort wurden Flames Drohungen stichhaltiger, doch die Damokles berief sich weiterhin sich auf Befehle vom Sektorkommando. Wahrscheinlich hatte sich Omara an Freunde im Sektorkommando gewandt, die die Jagd auf die GW

befohlen hatten. Schließlich aber waren die Argumente von Captain Barker überzeugender als er mit dem Einsatz der ganzen Kampfgruppe der Pulsar drohte und so gab die Damokles auf. Nachdem die Damokles abdrehte konnten die Panthers und die Goldener Wind sicher Heimkehren.

Müde aber Glücklich waren die Panthers mit den Beweisen und was wichtiger war den Geiseln zurückgekehrt. Captain Barker war äußerst froh über die Rückkehr, der Panthers dessen Schicksal ihm unruhige Nächte bereitet hatte.

Von Lt. Tim Adams



Ares Foodstuffs präsentiert: Das Military Foodpack III



Das MF III mundet jedem Soldaten überall in dieser Galaxis. Ob im Cockpit eines Jägers oder im Schützengraben eines Planeten Dort und überall anders hilft das MFIII die Soldaten bei Laune zu halten.

Eine Große Auswahl an Fertig Getränke Pulvern stehen bereit. Sie brauchen sie nur auszuwählen. Ob echtes Columbianisches



Kaffeekonzentrat Grüntee Konzentrate haben wir alles im Angebot Und das alles in verschiedenen Packungsgrößen.

Auch an das gesunde und reichhaltige Frühstück würde gedacht. Ob Cornflakes oder Haferbrei alles ist nur bei uns erhältlich.

Dazu beinhaltet unser MFIII noch eine besonders große Auswahl an Brotaufstrichen wie:

Nuss Nougat-Creme

Marmaladen und Konfitüren

Wurstaufstriche

Ebenfalls enthalten:

Power Müsliriegel

Schokoriegel

Feuerzeug und Streichhölzer



Die Mittagsmahlzeiten können nach Wunsch variiert werden ob Hawaii Huhn mit Nudel, Mexikanisches Chili mit Reis oder Kartoffelpüree mit Gulasch, kann jedes Gericht in das MFIII eingefügt werden.

Ares Foodstuffs mach jeden Soldaten satt!

Ein Virus breitet sich aus Teil 2

Was bisher geschah:

Die Tigers wurden zu einer Blockade um den Planeten Arraman drei beordert der von einem tödlichen Virus befallen war der sich rasend schnell ausbreitete. Mehrere Zivilisten versuchten vom Planeten zu fliehen um eventuell der tödlichen Gefahr zu entkommen aber letztendlich stellte sich heraus das gewisse Separatisten, unter der Führung eines gewissen Claus Stahl, daran interessiert waren in den Besitz dieses Virus zu gelangen und die eigentliche humanitäre Aufgabe, zu der die Tigers eingeteilt waren, stellte sich als äußerst gefährliche Mission heraus. Diesen Separatisten gelang es nämlich in den Besitz des Virus zu kommen und es musste jetzt alles daran gesetzt werden sie davon abzuhalten den Virus zu reproduzieren und eventuell auf anderen Planeten einzusetzen oder die Regierung damit zu erpressen.

Aussichtslos Handeln

Ship Captain Reverent begibt sich mit einigen Akten unter dem Arm zum Briefingroom und erwartet dort die Piloten des Flying Tigers Geschwaders um mit ihnen den nächsten Einsatz zu besprechen. Kurz vor dem eigentlichem Briefing teilte der Geschwaderführer Major Maverick seinen Piloten mit, das der gerade ernannte stellvertretende Geschwaderführer 1st Lieutenant Magiger bei einem tragischem Unfall ums leben gekommen war. Trotz aller Trauer musste es weitergehen und schnellstens ein neuer Stellvertreter ernannt werden. Die Wahl viel auf 1st Lieutenant Starsign. Major Maverick gratulierte dem neuen Stelli und übergab dann dem Captain das Wort um die

kommende Mission zu erläutern.

Der Captain stand mit düsterer Mine hinter dem Rednerpult und teilte den Piloten mit das jemand unter falschem Namen sein Unwesen treibt. Nach den Zwischenfällen mit den falschen IFF Codes gelten das Iron Fist, das Spitfire Geschwader, die Dancing Warriors und das Flying Tiger Geschwader quasi als Verbrecher. Es ist bekannt das die Piloten unschuldig sind aber deren IFF Codes wurden nun einmal missbraucht und das wird ihnen nicht gerade zum Vorteil gereicht.



IM EINSATZ

Captain Loki	Phantom
1st Lt. Starsign	Vampire
Major Maverick	Vampire
2nd Lt. Katzenkiller	Vampire
Captain Ghostfire	Vampire
1st Lt. Luna	Vampire
1st Lt. Hammerhead	Exc.
1st Lt. Feather	Exc.
2nd Lt. Blade	Tigersh.

Es galt also bei den nächsten Missionen äußerste Vorsicht walten zu lassen. Trotzdem es den Separatisten, unter dem Kommando von Colonel Claus Stahl, gelungen war das Virus in ihren besitz zu bringen, konnte ein Teil des Virus zur Enigma Naval Base gebracht werden wo ein entsprechender Antivirus gezüchtet wurde der jetzt wieder zu den kranken Menschen auf Arraman drei gebracht werden

musste. Der Captain betonte noch einmal die Dringlichkeit dieser Mission und das es auf Schnelligkeit ankommt. Der Flug sollte über drei NAV Point gehen und der Captain entliess das Geschwader zu ihren Schiffen.

Die Tigers starteten wie gewohnt vom Flugdeck der Hathor und gingen in Formation. Sie begannen den Aufbruch zu NAV eins. Dort angekommen signalisierten ihre Scanner das sie nicht alleine waren. Im Raum befanden sich zwei Tigersharks und vier Wasps die augenscheinlich das Iron Fist Geschwader sein konnten. Sofort wurden die Tigers über Intercom angesprochen um sich bitte zu identifizieren. Major Rusler tat dies auch umgehend und man verständigte sich gegenseitig. Während dessen tauchte auf den Scannern ein weiterer Kontakt auf der sich als TCS Iowa herausstellte, ein Träger der Rangerklasse aus dem Jahre 2675. Da weiterhin nicht mit Gegnern zu rechnen war flogen die Tigers weiter zum nächsten NAV Point und informierten die Hathor das der erste NAV Point sicher ist und sie sich dort hin begeben kann. Bei der Ankunft an NAV zwei empfangen die Scanner der Tigers nicht einmal Asteroiden aber die Hathor meldete sich bei dem Geschwaderführer. Was die Tigers nicht wussten war das die Iowa sich von NAV eins entfernte. Der Funkoffizier der Hathor teilte Maverick mit, das man einen Notruf empfangen hat und das Schwestergeschwader The Gamblers hin schicken würde. Ausserdem wurde die Flugroute der Tigers um weitere zwei NAV Points erweitert. Es galt also eine absolute Nachtschicht einzulegen um diese

Mission zu beenden. NAV zwei war sauber, die Hathor konnte hinterher springen und die Tigers flogen weiter zu NAV drei.

Ankunft NAV drei und die Scanner leuchten rot auf. Vier Objekte werden den Tigers als neutrale Jäger angezeigt. Allerdings handelt es sich um eine Arrow und drei Schiffe der Rogue Klasse. Der Geschwaderführer versucht sofort Kontakt mit den vier Schiffen zu bekommen. Allerdings scheinen die auf eine Kommunikation nicht eingestellt zu sein und die Formation der vier Schiffe löst sich auf. Die Arrow macht anstellen zu fliehen und die drei Rogues nehmen Kurs auf die Tigers. Und wiederum begann der Schlagabtausch mit den Waffen. Allerdings galt es auch das seltsame Verhalten der Arrow nicht ausser acht zu lassen und so wurde Captain Loki angewiesen dieser Maschine zu folgen. Die verbliebenen Rogues waren kein Problem für die Tigers aber nach dem Gefecht musste man feststellen das die Arrow und Captain Loki verschwunden waren. Da der NAV Point sauber war konnte die Hathor hinterher springen aber was war mit Loki und er Arrow geschehen? Allerdings musste man erkennen das zu dem momentanen Zeitpunkt eine Verfolgung unmöglich war und somit musste Captain Loki mit seiner Situation alleine fertig werden und die Tigers sprangen zum nächsten NAV Point.

An NAV vier angekommen wurde die Verwirrung komplett. Dort befand sich das Schwestergeschwader der Tigers und war sichtlich verwirrt die Tigers an diesem Ort zu sehen. Denn allen Informationen zu folge die the Gamblers hatten, sollten die Tigers zurück zur Hathor beordert sein.

Auch auf Nachfrage beim Kommunikationsoffizier der Hathor war der ausserordentlich verwirrt das die Tigers sich an diesem NAV Point befanden den er selber gab den Tigers den Befehl zur Hathor zurück zu stoßen. Ausserdem wurden the Gamblers völlig um sonst zu dem durchgegebenen Notruf geschickt. Es gab gar keinen. Aber das größte Problem sollte erst noch kommen, denn die Flugkontrolle behauptete das das Tiger Geschwader wieder bei der Hathor war und ein Shuttle zurück zur Enigma Naval Base eskortierte. An Bord des Shuttles befindet sich Commander Miller und Ship Captain Mislik. Die Situation schien völlig ausser Kontrolle zu geraten und Major Maverick befahl Lieutenant Katzenkiller und Lieutenant Luna die Verfolgung des Shuttles aufzunehmen. Ausserdem konnte kein Kontakt zu Captain Loki hergestellt werden. Glücklicherweise war der Antivirus, der zu Arraman drei gebracht werden sollte immer noch an Bord der Hathor. Major Maverick entschied das die Abgabe des Serums absoluten Vorrang hatte und beorderte den Rest der Tigers zurück zur Hathor die mittlerweile NAV vier erreichte. Die beiden Vampires die dem Kurs des Shuttle folgen, konnten bis zu diesem Zeitpunkt noch nichts ausmachen. Zwischenzeitlich tauchte auch Captain Loki wieder auf der aber leider mitteilen musste das die Arrow ihm entkommen war. Als nun endlich alle Tigers, bis auf Luna und Katzenkiller, wieder versammelt waren tauchten erneut Kontakte auf den Scannern auf. Es waren zwei Tigersharks des Iron Fist Geschwaders. Vom Rest der Kampfgruppe war nichts zu sehen. Der Major versuchte sofort Kontakt

mit den beiden Jägern aufzunehmen. Bei dem Gespräch erfuhren die Tigers das die TCS Iowa durch ein Großkampfschiff und eine Staffel Harpoons angegriffen und schwer beschädigt wurde. Ebenso vielen den Jägerpiloten auf das neun Jäger der TCN und ein Shuttle an dem Kampf vorbei flogen aber nicht in das Geschehen eingegriffen haben. Die beiden Tigersharks mussten dann schleunigst weiter um sich weitere Hilfe zu organisieren, denn plötzlich meldeten sich die Intercomanlagen der Tigers zu Wort. „Mayday Mayday, hier the Gamblers, brauchen Unterstützung, sind an den Koordinaten 88.00.982 gegen massiven Widerstand gestoßen.“ Major Maverick und die anderen wollten diesem Ruf erst nicht trauen. Zu oft ist man mittlerweile auf irgendwelche Finten reingefallen und holten sich Information von der Hathor ob dieser Notruf ein fingierter oder ein echter Notruf war. Allem Anschein nach handelte es sich tatsächlich um einen richtigen Notruf und die Tigers brauchen sofort zu den angegebenen Koordinaten auf. Am NAV Point angekommen konnten die Tigers feststellen das es wirklich ein Notruf war und sahen das bereits zwei Rettungskapseln im All schwebten die eindeutig TCN Herkunft waren. Die Tigers griffen in den Kampf ein.

Unterdessen hatten die Verfolger des Shuttles Sichtkontakt und ebenso waren die neun Jäger zu sehen von denen die Piloten des Iron Fist Geschwaders gesprochen hatten. Es handelte sich tatsächlich um Jäger der Vampire Klasse und zusätzlich waren auch noch sechs Harpoons mit von der Partie. Man beschloss sich vorsichtig zu nähern und zu sehen was passieren würde. 2nd Lieutenant Blade versuchte mit dem

Shuttle in Funkkontakt zu treten doch statt dessen meldete sich eine ihnen bekannte Stimme. „Guten Abend.“ Es war kein geringerer als Claus Stahl der ihnen antwortete. 2nd Lieutenant Blade versuchte gleich das Gespräch zu führen in dem er anbot die Seiten zu wechseln und nicht mehr für die TCN fliegen zu wollen. Er versuchte auf diese Weise das Vertrauen von Claus Stahl zu gewinnen. Er erfuhr zwar bei dieser Aktion das sich Captain Mislik und Kommander Miller an Bord des Shuttles befanden aber überlisten konnte er Stahl damit nicht. Während Blade und Stahl miteinander sprachen zogen sich die Harpoons zusammen mit dem Shuttle weiter zurück. Die Vampires deckten diesen Rückzug entsprechend so das den drei Tigers keine Chance blieb den Captain und den Kommander zu befreien. Statt dessen blieb auch hier keine andere Lösung übrig als die Waffen sprechen zu lassen aber mit einem sehr fragwürdigem Ausgang.

Derweil konnten die Tigers die dem Notruf gefolgt waren, weiteren Boden gut machen und die Überzahl von feindlichen Jägern wurde heftig dezimiert. Major Maverick empfing während des Kampfes einen Notruf von 2nd Lieutenant Blade der zusammen mit 2nd Lieutenant Katzenkiller und 1st Lieutenant Luna einen aussichtslosen Kampf bestritt. Aber bevor Maverick mit seinen Leuten dort eingreifen konnte mussten an dieser Stelle die Widersacher komplett erledigt werden.

Die Schilde und Rumpfe von Blade, Luna und Katzenkiller waren hart angeschlagen, doch gelang es 2nd Lieutenant Katzenkiller durch die Reihen der Gegner zu stoßen und versuchte dem Shuttle zu folgen. Drei Vampires nahmen ihn aufs

Korn. Trotzdem nur eine davon traf, brach der Rumpf der Vampire, in der Katzenkiller flog, auseinander und er musste den Hebel für die Rettungskapsel betätigen. Er schaffte den Ausstieg ohne weite Komplikationen aber das Shuttle, die Harpoons und eine Vampire waren nun endgültig verschwunden und mit ihnen auch der Captain und der Kommander.

In der Zwischenzeit waren auch die restlichen Tigers am Ort des Geschehens angekommen und griffen in den Kampf mit ein. Major Maverick wurde kurz über die Situation aufgeklärt und von Lieutenant Blade gebeten Lieutenant Luna zurück zur Hathor zu schicken aber leider waren alle Bemühungen zu spät. Claus Stahl nahm sich persönlich die angeschlagene Vampire vor und zwang auch Lieutenant Luna zum Ausstieg. Es gelang den Tigers noch weitere drei Vampires abzuschossen aber Claus Stahl konnte ungehindert fliehen und den Tigers blieb nichts anders übrig als ihre Wunden zu lecken und zur Hathor zurück zu kehren in der Hoffnung es Claus Stahl heimzahlen zu können und den Captain und den Kommander zu retten.

Die weite Stille

Die Tigers befanden sich im Briefingroom und ein Offizier betrat den Raum. Er ging zielstrebig zum Pult des Captains und stellte sich dahinter. Er musterte die anwesenden Tigers mit strengem Blick und stellte sich als Colonel Lee vor. Er war vom HQ eingesetzt worden für die Zeit in der Captain Mislik abwesend war die Hathor zu Kommandieren. Er klärte die Tigers darüber auf des sich Heute um eine Eskorte-Mission handelt und das es darauf ankam das die Hathor

endlich Arraman drei erreicht. Major Maverick teilte die Maschinen ein und das Geschwader verlies das Flugdeck der Hathor.

Bei der Ankunft an NAV eins begannen die Tigers routinemäßig damit die Umgebung nach auffälligen Objekten zu scannen. Aber dieser NAV Point war absolut leer. Also Befehl der Geschwaderführer den Weiterflug zu NAV zwei.

An NAV zwei waren nach kurzer Zeit in sehr grosser Entfernung, außerhalb der Waffenreichweite, mehrer Kontakte erkennbar. Die Tigers nahmen Kontakt mit der Hathor auf um zu erfragen welche Vorgehensweise hier empfehlenswert sei. Die Tigers sollten sich den Objekten nähern und sie Identifizieren. Dieser Befehl wurde sofort in die Tat umgesetzt und man erkannte eine schwarze Vampire die von sechs Bastarden

IM EINSATZ

1st Lt. Hammerhead	Vampire
1st Lt. Feather	Vampire
Major Maverick	Vampire
1st Lt. Starsign	Wasp
Captain Ghostfire	Wasp
Captain Loki	Exc.
1st Lt. Luna	Tigersh.

flankiert wurde. Der Pilot der schwarzen Vampire begann auch sofort mit den Tigers Kontakt auf zu nehmen. Wieder einmal war es Claus Stahl der sofort damit begann die Tigers zu verhöhnen. Er behauptete das der Captain tot sei. Der Major kochte mittlerweile vor Wut bei dem was dieser Stahl alles von sich gab und es war nur die absolute Disziplin die dazu geführt hat das die Tigers weiterhin ihren Auftrag, die Hathor sicher zu Arraman drei zu geleiten, im Auge behielten und keinen Kampf mit dem gegnerischen Geschwader begannen. Die sieben Jäger,

angeführt von Claus Stahl, drehten ab und entkamen in den nächsten Sektor. Die Tigers und die Hathor sprangen weiter zu NAV drei.

An NAV drei wurden die Tigers und die Hathor von einem Minenfeld empfangen. Also galt es für die Tigers eine Schneise durch das Minenfeld zu schießen. Bis auf Lieutenant Hammerhead kamen alle unbeschadet durch das Feld hindurch. Selbst die Hathor bekam dabei keinen Kratzer ab. Also ging es weiter zu NAV vier.

Auch hier war wieder mal nichts auf den Scannern zu erkennen. Aber diese Ruhe und Stille war nicht beruhigend, sondern seltsam und bedrohlich. Mit äußerster Wachsamkeit flogen die Tigers vor der Hathor her, als sich auf einmal eine Staffel Phantoms vor den Tigers enttarnte. Die Waffensysteme der Phantoms waren deaktiviert und eine IFF Kennung war auch nicht auszumachen. Als der Major versuchte in Funkkontakt mit den Phantoms zu kommen meldeten die sich und identifizierten sich als die Jünger der untergehenden Sonne. Sie gingen gleich in einen Dialog mit dem Major.

„was bietet ihr uns denn an, für das Leben eures Kommandanten?“ Major Maverick war aber auf Verhandlungen nicht erpicht und bat nur an sie am Leben zu lassen. Die ganze Diskussion ging Minutenlang hin und her und letztendlich wollten die Jünger der untergehenden Sonne den Tigers einen Handel anbieten. Eine Vampire aus den Beständen der TCN gegen das Leben von Captain Mislik. Major Maverick wollte eigentlich schon auf dieses Geschäft eingehen und befahl Captain Loki zurück zur Hathor zu fliegen und eine nicht fluggeeignete Vampire zu hohlen als die Jünger auf die Vampire von Lieutenant Feather zu

hielten und nach exakt dieser Maschine verlangten. Auf dieses Geschäft ging der Geschwaderführer der Tigers allerdings nicht ein und die Phantoms tarnten sich wieder und waren auf nimmer wieder sehen verschwunden. Den Tigers blieb nichts weiter übrig als weiter zusammen mit der Hathor auf Arraman drei zu zuhalten.

An NAV fünf angelangt wurden die Tigers aufgefordert sofort zu landen. Nur zwei Minuten nach dem das Geschwader das Flugdeck der Hathor erreicht hatte sprang der Träger durch den Hyperraum direkt zu Arraman drei.

Im Briefingroom angekommen wurden die Tigers von Colonel Lee erwartet. Er lobte das ganze Geschwader für seine umsichtige Handlungsweise und entlies die Piloten in eine mittlerweile wirklich verdiente Ruhepause. In der Zwischenzeit konnten die Medikamente an die betroffenen Personen auf Arraman drei ausgeteilt werden.

Treffen mit dem Feind

Eine Durchsage hallt durch die Hathor: „Der Colonel bittet alle Piloten umgehend in den Besprechungsraum. Ich wiederhole, der Colonel bittet alle Piloten umgehend in den Besprechungsraum.“ Alle diensthabenden Piloten finden sich unverzüglich im Briefingroom neben dem Flugdeck ein. Als der Colonel den Raum betritt, herrscht gespanntes Schweigen. „Ich habe eine Nachricht für Sie.“ Begann er mit seinen Ausführungen. „Die ihnen schon bekannte Fraktion der zerbrochenen Sonne hat sich über eine Sonde mit uns in Verbindung gesetzt. Sie möchten sich mit uns treffen und behauptet Informationen

über den Aufenthaltsort von Captain Mislik zu besitzen. Sie sprachen von einer Gegenleistung die wir zu erbringen haben aber genauere Angaben was sie haben wollen wurden nicht übermittelt. Es ist also jetzt Ihre Aufgabe zum vereinbarten Treffpunkt zu fliegen und Verhandlungen mit dieser Fraktion zu beginnen. Die Hathor wird in der Zeit hier zusammen mit Ihrem Schwestergeschwader im Orbit von Arraman drei bleiben. Sollten Sie in Schwierigkeiten geraten, steht es Ihnen frei Hilfe anzufordern.“ Der Colonel schaute dabei in die Gesichter der anwesenden Piloten und bemerkte das noch einige Fragen offen waren. Lieutenant Hammerhead erhob sich als erster mit der Frage ob man mittlerweile

IM EINSATZ

1st Lt. Luna.....	Phantom
2nd Lt. Blade	Phantom
1st Lt. Feather.....	Vampire
1st Lt. Starsign.....	Vampire
Major Maverick.....	Vampire
1st Lt. Hammerhead	Wasp
Captain Ghostfire	Wasp

mehr Informationen hatte mit wem oder was man es hier zu tun hat. Der Colonel schüttelte den Kopf. „Alles was wir wissen ist das der Kommandant und Commander Miller von einer Gruppe von Söldnern entführt wurde und diese Gruppe halt von Claus Stahl geführt wird. Es muss allerdings einen Informanten in unseren Reihen geben.“ Als nächstes wollte Lieutenant Quarter wissen wie weit ihr Verhandlungsspielraum sei. Allerdings konnte der Colonel darauf keine konkrete Antwort geben das die Forderungen nicht bekannt waren. Als alle Fragen geklärt waren erläuterte der Colonel die Flugroute die dieses mal nur über zwei NAV Point verlief. „Sie werden aller Voraussicht nach gegen

20:10 dort eintreffen. Das Treffen war laut der Nachricht in der Sonde auf 20:20 festgesetzt. Sie haben also genug Zeit dem Raum zu sichern.“ Der Colonel gab dann Befehl zum wegtreten und die Tigers begaben sich zügig zu ihren Maschinen.

Der Major wollte bei dieser Mission ein Ass im Ärmel haben und steckte Lieutenant Luna und Blade in Phantoms. Nach Abflug von der Hathor gingen die beiden auf Tarnung und flogen den anderen voraus zu NAV eins. Erst als beide gemeldet haben das NAV eins sauber war folgte der Rest des Geschwaders. Dort angekommen beorderte Major Maverick die Phantoms weiter zu NAV zwei. Dem Ort wo das Treffen stattfinden sollte. Allerdings fiel auf dem Weg dorthin das Tarnsystem der Phantom von Lieutenant Blade aus. Also musste Lieutenant Luna alleine weiterfliegen. An NAV zwei angekommen konnten aber alle Tigers erst mal beruhigt den Sprung zu NAV zwei wagen. Als erstes erschienen zum vereinbarten Zeitpunkt eine Phantom, zwei Wasps und drei Vampires den NAV Point. Kurze Zeit später erschienen noch weitere drei Vultures mit denen man nun in Verbindung trat. Sie identifizierten sich als das Geschwader das die Informationen über den Verbleib von Captain Mislik haben sollte. Major Maverick fragte gleich nach den Bedingungen unter denen sie die Informationen erhalten würden. „Nun“, sagte der anführende Vulturepilot. „Sie haben ja schon Bekanntschaft mit Colonel Stahl gemacht. Wir möchten das Sie diesen Verräter für uns Eliminieren. Dann erfahren Sie wo ihr Captain ist.“ Der Major wollte wissen ob man irgend ein Lebenszeichen vom Captain erhalten würde um eine Basis für eine vertrauensvolle

Zusammenarbeit zu bekommen. Aber der Staffelführer konnte nur versichern das der Captain am leben sei und das dass zur Zeit alles ist was von ihrer Seite her angeboten werden konnte. Diese Informationen wollten die Tigers gerade zur Hathor weitergeben und von Colonel Lee weitere Befehle empfangen als plötzlich sechs Raketen auf die Vultures zu flogen. Eine davon wurde auch gleich sehr schwer getroffen. Wie aus dem Nichts tauchten plötzlich 6 Rogues und 10 Bastarde auf und versuchten das Treffen zu verhindern. Es war unheimlich Wichtig die Vultures zu schützen weil die Informationen auf keinen Fall verloren gehen durften. Also konzentrierte man sich darauf die betreffenden Schiffe zu schützen und das taten die Tigers wie es im Buche stand. Binnen kürzester Zeit konnten die gefährlichen Raketenschiffe vernichtet werden und die Bastarde waren dann auch nur noch eine Formsache.

Als das Kampffeld wieder frei war, zeigten sich die Verhandlungspartner der Tigers als äußerst dankbar. Sie gaben den Tigers Informationen das sich der Captain an Bord eines Trägers befand der zum Geheimdienst gehört. Starke Geheimdienst Aktivitäten wurden um Arraman fünf festgestellt. „Finden Sie Stahl, dann finden Sie auch den Träger. Gehen Sie vorsichtig vor, nicht Ihre Leute sind der Feind, merken Sie sich das. Sie werden nur falsch geleitet.“ Mit diesen Worten verließen die Vultures und der Rest des Geschwaders den NAV Point. Major Maverick befahl den Rückzug zur Hathor. Man hatte reichhaltige Informationen erhalten, denen man unbedingt nach gehen musste.

Conquest Mislik Part I und II

Auf Grund der Informationen die, die Tigers über den Aufenthaltsort von Captain Mislik erhalten haben, begann man mit umfangreichen Planungen um eine massive Rettungsaktion in die Wege zu leiten. Colonel Lee ließ alle Piloten des Flying Tiger und des the Gamblers Geschwader im Briefingroom antreten und klärte die Mannschaft über die bevorstehenden Einsätze auf.

„Wie wir wissen, wird Captain Mislik und Commander Miller auf einem Geheindienstträger festgehalten. Ich habe persönlich das Oberkommando kontaktiert und ihnen unsere Lage geschildert. Ich erfuhr das der Geheimdienst der TCN seit einiger Zeit, jagt auf einen abtrünnigen Kommander macht, der mit Hilfe von Besatzungsmitgliedern der TCN GHD Spuky eben diesen Träger gekapert hat. Diejenigen an Bord, die dieser Meuterei nicht zugetan waren wurden liquidiert. Man konnte ihre Leichen in einem Asteroidenfeld ausfindig machen und erfuhr auf diesem Wege um welchen Träger es sich handelte. Der GHD hat uns jetzt beauftragt jagt auf die Spuky zu machen. Colonel Stahl, mit dem Sie ja nun schon ausreichend Bekanntschaft gemacht haben, spielt dabei eine entscheidende Rolle. Er ist Geschwaderführer der Angle of Silence das jetzt auf der Spuky stationiert ist. Dieses Geschwader scheint sich auf Überfälle und Verteidigung spezialisiert zu haben und es ist reines Glück das Sie Ihre Begegnungen, die Sie bis jetzt mit diesem Geschwader hatten, so glimpflich überstanden haben.“ Der Colonel machte eine kurze Pause in seinen Ausführungen, denn nun kam er zum eigentlichen Auftrag für die

Piloten. „Die heutige Mission teilt sich in zwei Phasen auf. Phase eins ist wiederum in zwei Operationen aufgeteilt. Es wird die Aufgabe der Tigers sein, das Angle of Silence Geschwader an einem NAV Point, an dem wir einen Frachternotruf fingieren, aufzuhalten. Und zwar solange bis es den Gamblers gelingt, in der zweiten Operation, die Antriebs-, Schild- und Verteidigungssysteme der Spuky Lahmzulegen. Sie haben Berechtigung jedes dafür notwendige Mittel einzusetzen.“ Die Mannschaft schaute gespannt auf den Holowürfel auf dem eine Simulation des möglichen Ablaufes der Mission zu sehen war. „Phase zwei der Mission ist dann die Enterung der Spuky und damit mögliche Befreiung des Captains und des Commander. Zu diesem Zweck wird ein Shuttle mit Marines zur Spuky fliegen und andocken. Es wird Ihre Aufgaben sein diesen Flug zu bewachen und für den sichern Rücktransport zu sorgen.“ Wiedereinmal machte der Colonel eine Pause. Die Ruhe die im Briefingroom herrschte war beispiellos. Jeder der anwesenden Piloten wusste genau das es jetzt keinen zweiten Versuch gab und das man alles auf eine Karte setzen musste. Mit diesem Gefühl im Magen entließ der Colonel die Piloten in Richtung Flugdeck auf dem sie sich unverzüglich einfanden. Alle Piloten bestiegen die ihm zugeteilte Maschine und machte die notwendigen Startvorbereitungen als noch einmal der Colonel eine Durchsage tätigte. „Piloten des Flying Tiger Geschwaders. Sie werden in fünf Minuten Startfreigabe erhalten. Fünfzehn Minuten später wird ihr Schwestergeschwader das Flugdeck verlassen. Wir werden zur gleichen

Zeit, wie Sie abfliegen, das Notsignal aktivieren. Damit sollte es möglich sein das Sie etwas zur selben Zeit am NAV Point ankommen wie die Angle of Silence. Ich wünsche Ihnen viel Glück“

Die Tigers bekamen ihre Freigabe und verließen mit drei Vampires und drei Wasp das Flugdeck der Hathor in Richtung des vermeintlichen Treffpunktes. Der Flug dorthin dauerte knapp zehn Minuten als sie die Sonde erreichen die das Notsignal aussendet. Von anderen Jägern war in diesem Moment nichts zu sehen. Allerdings tauchten nur kurze Zeit später vier Jäger unbekannter Bauart am NAV Point auf. Die fackelten auch nicht lange, nachdem sie feststellen mussten das sie auf eine Falle reingefallen waren, und griffen sofort an. Major

IM EINSATZ

1st Lt. Feather.....	Vampire
1st Lt. Starsign.....	Vampire
Major Maverick.....	Vampire
1st Lt. Hammerhead	Wasp
1st Lt. Luna.....	Wasp
Captain Ghostfire	Wasp

Maverick befahl sofort entsprechende Gegenmaßnahmen durchzuführen. Doch die vier unbekanntes Jäger werden von absoluten Profis bedient und das bekommen die Tigers durchaus zu spüren. Plötzlich kleben vier Langstreckenraketen an den Hecks von vier Tiger Piloten. Und zwar dem Heck von Lieutenant Feather, Major Maverick, Lieutenant Hammerhead und Captain Ghostfire. Alle vier Raketen schlagen beinahe ungehindert ein und richten bei den vier Maschinen beträchtlichen Schaden an. Der Kampf stellte sich als absolut schwierig heraus und wogte hin und her mit schweren Schäden auf beiden Seiten als plötzlich ein Funkspruch die Tigers erreichte das

die Gamblers in großen Schwierigkeiten sind. Trotzdem konnte der Geschwaderführer keinen Befehl geben zur Unterstützung des Schwestergeschwaders auch nur einen Piloten abzustellen. Erst jetzt genehmigte der Major den gebrauch der Schwärmer die die Wasps an Bord hatten. Aber trotz dieser recht überlegenen Waffe war die Vernichtung der vier unbekanntes Jäger keine leichtere Aufgabe. Erst als die vier Jäger vernichtet wurden konnten die Tigers aufbrechen um ihrem Schwestergeschwader zu helfen.

Dort angekommen sahen die Tigers das fünf Wasps die Gamblers wahrlich in einem Trommelwirbel von Raketen und Laserfeuer unter Beschuss hatten. Und als ob das nicht alles gewesen sein sollte, meldete sich derjenige, die Tigers eigentlich am vorherigen NAV Point erwartet hatten, zu Wort; Claus Stahl. „Wollt Ihr unser Spiel mitspielen? Dann erkläre ich euch gerne die Spielregeln. Wer nicht zappelt stirbt schnell.“ Ein hämisches Gelächter ging durch den Äther und der Trommelwirbel der Waffen prasselte jetzt auch auf die Maschinen den Tigers nieder. Die mittlerweile recht angeschlagenen Maschinen hatten dieser Waffen gewallt nicht viel entgegen zu setzen. Lieutenant Feather bekam das als erste zu spüren und musste sich mit der Rettungskapsel vor dem tödlichem Schuss in Sicherheit bringen. Damit war auf der Seite der Guten ein Player weniger zu verbuchen. Weiter ging's mit Lieutenant Starsign der aber einigen Schüssen ausweichen konnte und nur leichten Schaden davon trug. Als nächsten nahmen sich die Wasps den GF vor. Ein Schwärmer traf die Vampire genau an der schon

beschädigten Seite und der Major war gezwungen ebenfalls den Rettungshebel zu ziehen. Die Lage sah nicht gut aus. Die Tigers die eigentlich zur Hilfe der Gamblers gekommen waren, waren auf einmal die Hauptziele und der Geschwaderführer der Gamblers befahl sofort die beiden Rettungskapseln einzusammeln. Maverick und Feather wurden so schnell wie möglich von den Shrikes geborgen und sie konnten in der Geschützkanzel der beiden Bomber weiterhin versuchen dieser Operationen einen positiven Ausgang zu geben. Die übrigen Shrikes griffen weiterhin die Spuky an und versuchten die Schildgeneratoren ausser Gefecht zu setzen. Mit recht gutem Erfolg. Auf Grund dessen das Maverick und Feather aussteigen mussten waren die restlichen Tigers hoch motiviert und das bekamen die Wasps auch entsprechend zu spüren. Schiff für Schiff wurden die Wasps regelrecht auseinander genommen. Nur eine Wasp schafft es wiedereinmal sich abzusetzen. Weiterhin flogen die Bomber angriffe auf die Spuky und man schafft es so großen Schaden anzurichten das die Spuky Manövrierunfähig wird. Zu diesem Zeitpunkt waren Aktivitäten auf der Spuky zu registrieren. Es wurden drei Jäger und zwei Shuttles gestartet. Scanns der beiden Shuttle liessen jeweils drei Lebensformen erkennen. Der stellvertretenden Geschwaderführer gab Befehl die Shuttle mit den Marines zu starten. Phase zwei der Mission konnte jetzt

beginnen. Trotzdem der Begleitschutz der Spuky größtenteils vernichtet war und die Spuky selber manövrierunfähig war, mussten die Tigers und die Gamblers sich immer noch gegen das Flakfeuer der Spuky zur Wahr setzen. Während dessen näherte sich den beiden Geschwadern ein Objekt das seine Geschwindigkeit, je näher es kam, immer weiter verzögerte. Lieutenant Starsign versuchte das Objekt anzufunken aber es kam keine Reaktion durch den Äther. Statt dessen richtete sich das Objekt etwas anders aus und es öffneten sich einige Klappen aus denen

Maverick können Sie mich hören?“ Der Major war entzückt den Commodore zu sehen. „Es tut gut Sie zu sehen und zu hören. Die Übertragung ist einwandfrei, Sir.“ „Danke Major, leider ist der Anlass zu ernst für ein gemütliches Schwätzchen. Das HQ macht sich beträchtliche Sorgen um Ihren Kommandanten. Leider kommen die Berichte etwas zögerlich, um es mal so auszudrücken, bei uns an. Also wollte ich mich mal persönlich über die Lage bei Ihnen informieren. Bitte klären Sie mich so kurz und präzise wie möglich über die derzeitige Lage auf.“ Der Major rief auf seinem zur Verfügung stehenden Bordcomputer im Heck der Shrike die notwendigen Daten ab und startete die Übertragung des bis hierher gespeicherten Berichtes. Allerdings bevor der Bericht vollständig an das HQ übermittelt werden konnte wurde die Übertragung von einer sich nähernden Vampire gestört. Das Signal geht sofort verloren und die Drohne geht in einer gewaltigen Explosion in

<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Maverick	228	69
2	Ghostfire	137	63
3	Reverent	52	45
4	Loki	49	34
5	Zorro	25	28
6	Feather	24	20
7	Toga	18	14
8	Starsign	18	19
9	Hammerhead	17	19
10	Frostie	11	13
11	Blade	10	13
12	Katzenkiller	4	11
13	Firestorm	3	1
14	Eraser	2	1
15	Cameton	2	1
16	Vagabond	1	7
17	Dark Lord	0	0

Richtantennen herauskamen. Das Objekt stellte sich als Relaisdrohne heraus und auf den TCN Frequenzen begann eine Übertragung an die beiden Geschwader. „An die Geschwaderführer der beiden Geschwader, bitte schalten Sie auf die Frequenz Beta Epsilon Theta 89765 um und schalten Sie den Scrambler ein.“ Die beiden Geschwaderführer tat was Ihnen gesagt wurde. Auf den Bildschirmen der Comeinheiten erschien das TCN Symbol, gefolgt von dem Gesicht Commodore Tepes. „Hier Tepes,

Rauch auf. Die beiden Shuttle die die Spuky verlassen haben, wurden von einigen Tigersharks begleitet und begannen auf die Tigers mit Raketen zu schissen. Allerdings mit recht wenig erfolg. Was aber viel schlimmer war, war die Tastasche das auf den Scannern dreizehn neue Objekte auftauchten. Nur drei davon wiesen einen Code aus der als Verbündet galt. Die Gamblers übernahmen die Deckung der Shuttles die von der Hathor gestartet waren. Die Tigers sollten sich um

die zehn Jäger, die beiden Bewacher der Shuttle und die Vampire kümmern.

Da Maverick und Feather ja immer noch zu Heckschützen der beiden Shrikes degradiert waren versuchten die beiden Bomberpiloten der Gamblers den Hangar der Spuky zu sichern. Vielleicht hatte man dort eine Möglichkeit an gebrauchsfähige Jäger zu kommen.

Die zehn Kontakte auf den Scannern entpuppten sich als aggressive Arrows, die von den Tigers abgewehrt werden mussten. Ausserdem griffen immer wieder die beiden Tigersharks und die Vampire an in der natürlich kein geringerer als Claus Stahl selber saß. Die beiden fliehenden Shuttles entfernten sich in entgegengesetzter Richtung vom Kampfgeschehen.

Unterdessen landeten die beiden Bomberpiloten zusammen mit Maverick und Feather auf dem Hangar der Spuky. Ebenso gelingt es den Shuttles mit den Marines an Bord zu landen und den Träger langsam einzunehmen.

Lieutenant Feather und Major Maverick konnten tatsächlich auf dem Flugdeck der Spuky zwei Jäger finden die Flugtauglich waren obwohl sie das Modell überhaupt nicht kannten gelang es ihnen die Maschinen zu starten und nach draußen zu Manövrieren.

Unterdessen begannen die Marines die Spuky systematisch zu durchsuchen. Allerdings war der Träger vollkommen Menschen leer. Es hatte den Anschein als befand man sich auf einem Geisterschiff. Als die Soldaten an der Arrestsektion ankommen finden sie

mehrere verschlossene Zellen vor. Nacheinander werden die Türen der Zellen geöffnet und schließlich findet man in einer Zelle eine Person auf einer Pritsche sitzend vor. Es war Captain Mislik. Die Marines gaben sofort per Funk durch das sie den Captain haben und ihn unverzüglich in Sicherheit bringen werden.

Unterdessen tobte außerhalb der Spuky weiterhin der Kampf gegen die Arrows, Tigersharks und die Vampire. Glücklicherweise wurden die Tigers jetzt wieder von Major Maverick und Lieutenant Feather durch eigene Jäger unterstützt und die Reihen der Angreifer lichteten sich zusehnt. Als alle Arrows unschädlich gemacht waren und sicher war das der Commander der Hathor in Sicherheit war sollten die Tigers eigentlich den Rückzug zur Hathor antreten. Aber Major Maverick hatte noch ein persönliches Hühnchen mit Claus Stahl zu rupfen und ließ sich das auch nicht nehmen. Es begann ein verbissener Zweikampf bei dem klar war das nur einer diesen Kampf lebend überstehen wird. Raketen schossen durch das All, Laserbündel erhellten das Geschehen. Beide Jäger erlitten beträchtlichen Schaden. Doch letztendlich gelang es dem Major durch eine ihm unbekannte Waffe die er an Bord hatte das Geschehen zu seinen Gunsten zu beeinflussen. Die Vampire explodierte in einem enormen Feuerball. Claus Stahl schien an dieser Stelle seinen Meister gefunden zu haben.

Die Tigers bekamen den Befehl zum Rückflug zur Hathor. Die beiden

fliehenden Shuttle konnten entkommen und da man an Bord er Spuky keine Spur von Commander Miller finden konnte musste man davon ausgehen das sie mit den Verrätern zusammen Arbeitete.

Nach dem die Tigers auf der Hathor gelandet waren und auch die Shuttles wieder wohlbehalten zurück waren wurden die Piloten in den Briefingroom beordert. Dort angekommen sahen die Piloten zum einen Colonel Lee und Captain Mislik der mehr als nur mitgenommen aussah. Er schaute in die Runde und vor allen Dingen in die Gesichter der Piloten des Flying Tigers Geschwader. Ohne das man ihm die Strapazen direkt anmerkte verlangte er vom Geschwaderführer einen Bericht über die abgelaufenen Mission. Major Maverick gab ordnungsgemäß diesen Bericht ab. Diese ganze Situation wurde mit äußerster Spannung und Disziplin von der Mannschaft hingenommen, bis zu dem Zeitpunkt als der Major zum Schluss seines Vortrags erwähnt das der Captain den Marines, den Gamblers und den Piloten der Flying Tigers einen Drink schuldete. Von diesem Zeitpunkt an, viel so etwas wie ein Schleier von der gesamten Mannschaft und vom Captain ab. Dieses Abenteuer war heil überstanden und man konnte getrost sagen das dieses Geschwader bis zum Tode hinter seinem Captain steht und umgekehrt.

Das war Klark Kent, Berichterstatter auf der TCS Hathor, für den Flying Ace

Aus den Berichten

Bericht von 2688.294

Von 2nd Lt. Chow: Wir flogen los, um den Auftrag des Kommandanten zu erfüllen: möglichst unbemerkt zur Station vordringen und mit einem Shuttle das noch dort verbliebene Personal zu evakuieren. An Nav 1 gab es keine besonderen Vorkommnisse, abgesehen von ungewöhnlich intensiver kosmischer Hintergrundstrahlung, welche sogar unsere Instrumente ausschlagen liess. Ich befahl den Piloten der modifizierten Excaliburs, ihre Tarnschilde zu aktivieren und dem Geschwader vorauszufliegen. So erreichten wir Nav 2, wo wir auf eine Flotte der Kilrathi trafen – vermutlich eine Flotte der nar Caxkhi. Dabei waren zwei Kreuzer, 2 Zerstörer sowie ein unbekanntes Grosskampfschiff vertreten, sowie direkter Geleitschutz (Grösse unbekannt). Nachdem sie

uns auf das Eindringen in ihren Luftraum aufmerksam machten und eine Auskunft über unser Ziel forderten, beschloss ich eine Notlüge anzubringen, um die Kilrathi zu täuschen. Allerdings entschieden sie, uns zu begleiten, um den Wahrheitsgehalt dieser Aussage zu prüfen.

Leider schickten die Schiffe noch ein Wach-Geschwader in Form von vier Vaktoshs und 8 Drahtlis, die

Kurs auf die Aphrodite nahmen. Ich sendete sofort eine Warnung an die Aphrodite und befahl den noch immer getarnten Excaliburs, Kurs auf Nav 3 zu setzen und den Auftrag zu erfüllen, während ich mit den anderen Piloten das Ablenkungsmanöver durchführte. Wir flogen nach Nav 4, wo wir bedauerlicherweise auf eine Gruppe des verfeindeten Clans stiessen. Durch einen Fehler DazGods, der ohne Befehl Signale von einem



<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Spawn	170	70
2	Bandit	38	33
3	DaZGod	25	17
4	Mungo	24	18
5	Hellcat	23	17
6	Galahad	17	16
7	Eagle	14	10
8	Estefania	13	9
9	Norrec	12	8
10	Black Dragon	11	21
11	Black Gemma	6	9
12	Hyperion	2	2
13	Icebox	0	4

Planeten reflektieren liess, machte er diese Feinde auf uns aufmerksam und verursachte so den

Zusammenbruch des Ablenkungsmanövers. Die uns begleitenden Kilrathi kämpften zeitgleich gegen uns und gegen die Feinde, doch ich befahl die strikte Einhaltung der Neutralität. Während die Kilrathi miteinander beschäftigt waren, floh ich mit meinen Leuten nach Nav 3. Währenddessen geschah an Nav 3 folgendes: Die Excaliburs erreichten zwar die Station, aber dort wurden sie von einem Geschwader der nar Caxkhi, bestehend aus Strakhas, aufgehalten, die bereits über die neue Situation informiert waren. Ohne Rücksicht feuerten die Strakhas auf die Excaliburs, während Bandit sich mit der Station besprach und den Start des Shuttles veranlasste. Nach dem Start erschien zur Überraschung aller eine zweite Bloodfang – bisher wurde ja angenommen, das der Prototyp bei der Zerstörung Kilrahs durch Colonel Blair vernichtet

wurde. Der Pilot der Bloodfang wies uns darauf hin, das die Besatzung der Station Verbrecher sei und neuartige Waffensysteme entwickelte und an beide Parteien verkaufen würde. Nach der Ankunft von mir und der Tigershark-gruppe sind wir dann geflohen, allerdings weiss ich nichts über den Verbleib der Strakha-Staffel...

Marschall Huber verhaftet!

Der Konflikt zwischen Senat und Militär hat eine dramatische Wende erfahren als Marschall Huber im Gerichtssaal verhaftet und entmachtet wurde, während gerade über die Ragnarok verhandelt wurde.

Alles begann mit der Anhörung des Acting Captains der Ragnarok Bruce „Madman“ Maddox vor dem Kriegsgericht. Marschall Toaster hatte sich zuvor bemüht die Sleipnir, dem Träger auf dem sich die Crew der Ragnarok nach dem Verlust des Trägers geflüchtet hatten, sicher nach Sol zu bringen und zu rehabilitieren, wie es schon mit der Hathor geschehen war. Im Gerichtssaal war auch Admiral Laffington anwesend, der die Ragnarok kapern konnte und Madman des Verrats beschuldigte.

Mitten in dieser Verhandlung, betrat plötzlich ein Ordner den Gerichtssaal im Schlepptau eine Meute Reporter, der den Marschall verhaftete. Marschall Toaster soll angeblich an der Vereitelung der Festnahme der Terroristen Ashley Kramer und Manfred Manson beteiligt gewesen sein. Des Weiteren soll Marschall Huber Kontakte zur Republik Hubble unterhalten und an Ihrer Errichtung beteiligt gewesen sein. Ferner wird dem Marschall Konspiration mit diversen Piratengruppierungen vorgeworfen und, der Marschall soll sich zu Geheimgesprächen mit Vertretern unseres Feindes, den Nephilim getroffen haben.

Vor den Laufenden Kameras nahm der Marschall sofort Stellung zu den Vorwürfen. Der Marschall sprach von einer umfassenden Intrige, an der der Präsident der Konföderation beteiligt sein soll. Außerdem versicherte er das er der Menschheit

treu sei und Frieden schaffen wolle und sich nicht an einem Angriffskrieg gegen die Kilrathi, wie es im Senat gefordert wurde, beteiligen wolle.

Marschall Huber wurde anschließend in Gewahrsam genommen, während Admiral Laffington offiziell zum Nachfolger des Marschalls ernannt wurde.

Die Verhaftung führte zu Unruhen und zur Spaltung der TCN in Huber und Laffington Anhänger. Bisher beliefen sich die Streitigkeiten der Lager auf wüste Rededuelle aber es ist eine explosive Mischung die zu einem Bügrekrieg führen könnte,



wenn das Pulverfass erst mal Feuer fängt und Laffington ist nicht für Feinfühligkeit bekannt, die in dieser Lage erforderlich wäre.

Von Franklin Lee

Säuberungen in den Streitkräften

Nachdem man Marschall Huber entmachtet hatte und Admiral Laffington als sein Nachfolger bestimmt wurde, hat Admiral Laffington keine Zeit verschwendet die TCN auf „Linie“ zu bringen. Kommandanten, Offiziere und Soldaten deren Gesinnung und Loyalität nicht hinter dem neuen

Beförderungen

Zum 1st Lieutenant



Pathrakhriiss "Koractu" nar
Churraq

Lane "Estefania" Masters
Melindora "Destiny" Nachtsilber
Kennetha "Black Gemma" Chow

Zum Flight Captain (O3)



Dan "Flashback" Hutten
Josch "Viper" Gerio

Oberkommandierenden stehen werden enthoben, entlassen oder verhaftet. Hier kann man nur von einer durchgreifenden Säuberung der Streitkräfte reden, in der nur auf Linientreue geachtet wird und nicht auf Leistung oder Treue der Menschheit gegenüber und so werden verdiente Soldaten und Offiziere, an deren Treue der Menschheit gegenüber keine Zweifel gibt, nur wegen Kritik gegenüber Laffington entmachtet oder mit fadenscheinigen Anklagen inhaftiert so wie es dem Marschall erging.

Sehen wir uns die Anschuldigungen gegen den Captain der Pulsar an der die erfolgreiche Befreiung der entführten Botschaftsfamilien veranlasst hat und dem man nun Befehlsverweigerung und böswillige Verleumdung vorwirft. Der wahre Grund dieser Anschuldigungen liegt schnell auf der Hand, da Captain Barker einst unter dem Marschall gedient hatte und dessen Loyalität man anzweifelt.

Ein anderes Beispiel ist die

Ragnarok verstoßen und zu Verrätern erklärt, aber warum? Vor fasst einem Jahr half der Träger, Zivilisten zu retten. Die Zivilisten befanden sich jedoch auf Schiffe der Black Lance und die 4. Flotte warf der Ragnarok deswegen Verrat vor, weil sie die Zivilisten gerettet statt getötet hat. Unzweifelhaft hat die Ragnarok aus Menschlichkeit gehandelt und sich nicht an einen Kriegsverbrechen beteiligt, welches die 4. Flotte vorhatte, doch statt der 4. wegen Kriegsverbrechen anzuklagen wurde die Ragnarok des Verrats bezichtigt und gejagt, einfach nur weil die 4. Flotte einst von Laffington befehligt wurde.

Die Hathor hatte etwas mehr Glück gehabt, sie hatte der Ragnarok während des Kampfes gegen die 4. Flotte geholfen und war auch des Verrats beschuldigt worden, jedoch hatte es Marschall Huber geschafft sie zu rehabilitieren und er hätte es wohl auch bei der Ragnarok geschafft, wenn er nicht Verhaftet worden wäre.

Laffingtons Weg folgt keinen moralischen Ansprüchen, Härte scheint sein Wahlspruch zu sein und dabei ist es zweifelhaft ob solch ein Mann der Richtige ist um die TCN zu führen. Schon jetzt gibt es zahlreiche Gerüchte die von gezielte Morde gegen Kilrathi sprechen. Laffington ist eine Gefahr und wer diesen Mann unterstützt macht sich an seinen Verbrechen mitschuldig. Werte mit denen wir unseren Feinden moralisch Überlegen waren schlägt er in den Wind und seine Methoden erinnern an Admiral Tolwyns in der Black Lance Affäre. Damals erkannte die Regierung und der Senat, dank Christopher Blair die Wahrheit, doch jetzt scheint man solch einen Weg zu tolerieren ja sogar zu unterstützen. Politiker die diese Praktiken nicht mitgehen

findet man nur noch selten im Senat, zu viele anständige Politiker sind zurückgetreten oder sind aus dem Senat geworfen worden. Laffington ist ein Mörder und man muss nur seine Augen öffnen um diese zu erkennen. Ich bete dafür, dass es noch genug gute Menschen gibt die bereit sind Laffington die Stirn zu bieten und dafür sorgen, dass er abgesetzt wird, bevor er weiteres Unheil anrichten kann.

Von Franklin Lee

Einsatzgruppe zieht gen Hubble's Star in die Schlacht

Wie wir soeben erfahren haben, hat Admiral Terrel, der Sektorkommandant von Gemini überraschend eine Flottille zusammengestellt, um den angeschlagenen konföderierten Kräften in der Nähe der Freien Republik Hubble auszuhelfen. Die Einsatzgruppe befindet sich zur Stunde kurz vor Sol, um dort Vorräte aufzunehmen. Außerdem wird der Kommandant der Einsatzgruppe, Commodore Reismann auf der Erde erwartet, wo er mit Generalstabschef "Duke" Grecko das genaue Vorgehen absprechen wird. Commodore Reismann hatte sich im Kilrathkrieg einen legendären Ruf unter den Kilrathi als gnadenloser Jäger und Schlächter erworben. Einige kilrathische Führungspersonlichkeiten äußerten Protest dagegen, daß seine Flotte so dicht an kilrathischem Raum operieren soll.

*Von Amanda Learson
Stj Presseagentur
Aus dem Nachrichten Center*

TCS FIREWALL

Neuzugänge

2nd Lt. Bartron "Bartron" Simpson
2nd Lt. Kitty "Kn thrak" Hawk

TCS HATHOR

Neuzugänge

2nd Lt. Keath "Eraser" Taylor
2nd Lt. Exar "Dark Lord" Kun
2nd Lt. Asuni "Cameton" Blade
2nd Lt. Mario "Firestorm" Caveman

TCS PULSAR

Neuzugänge

2nd Lt. Christian "Fazerwolf" Wolf
2nd Lt. Max "Maximum" Fliedner
2nd Lt. Sascha "Sasa" Köpke
2nd Lt. Tyler "Scorpion" MacLane
2nd Lt. Niko "Tronic" Schymura

TCS RAGNAROK

Neuzugänge

1st Lt. Angel "Luna" Luzifer

TCS APHRODITE

Neuzugänge

1st Lt. Kiara-Maria "Black Dragon"
Bonim-Youngblood
1st Lt. Christopher "Fright Night"
Youngblood-Bonim

Top Ten der TCN

1	Maverick	230
2	Toaster	226
3	Paladin	206
4	Spawn	170
5	Radio	152
6	Avenger	150
7	Ghostfire	141
8	Dust	140
8	Prometheus	140
10	Dreamer	137

Gemini Electronics

Nachricht von Gemini Electronics
 From: IanStJohn@Gemini.net
 To: FABusiness@terra.net

Geschätzte Redaktion des Flying Ace,
 Ich bitte darum, daß die Kurswerte von Gemini Electronics in den Börsenspiegel aufgenommen werden. Sie erhalten von mir einen Abriß der Unternehmensgeschichte.

mit freundlichen Grüßen,
 Ian St. John

Gemini Electronics entstand 2684 in der Fusion von St. John Microsystems (Schwerpunkt Haushaltselektronik) mit dem in New Detroit ansässigen Unternehmen Gemini Aeronautics (Rüstungsbetrieb).
 Vorstandsvorsitzender von Gemini Electronics ist Ian St. John.
 Die Firma hat einen lukrativen

Vertrag mit der TCN, der das Unternehmen zahlreiche Einzelteile für den militärischen Flugverkehr liefert. Das 2685 gegen Mr. St. John angesetzte Untersuchungsverfahren wegen Insiderhandels wurde ein Jahr später ausgesetzt.
 2686 gab es einen vorübergehenden



Einbruch des Umsatzes, weil die TCN drohte, die Verträge nicht zu erneuern. Die Krise wurde jedoch überwunden.
 Im laufenden Geschäftsjahr erwartet Gemini Electronics einen Gewinn von 12,3 Millionen Credits, was einer Steigerung von 6,3%

gegenüber dem Vorjahr entspricht. Der Firmenwert wird von unabhängigen Gutachtern auf 460 Millionen Credits geschätzt. Der Erstausgabepreis einer GE-Aktie 2684 betrug 125,70 Credits. Der aktuelle Kurs liegt bei 162 Credits.

Sonchez der Kaffe der die Sinne weckt!

Sonchez ist ein herber Kaffee aus Südamerika und gehört zu den Besten seiner Sorte, die man im Universum finden kann.
 Probieren sie und erfahren sie Kaffeegenuss vom Feinsten. Sie können Sonchez in der ganzen Konföderation finden, es gibt keinen Außenposten der nicht beliefert wird, also schlagen sie zu.

Firma	Alter Stand	Gewinn/Verlust in %	Neuer Stand
Douglas Aerospace	691,46	2,4 %	674,86
McCall Industries	651,89	1,1 %	659,06
Sirius Shipyard Company	82,63	0,3 %	82,38
Terran Journey	53,49	2,2 %	54,67
Avalon Space Industries	95,59	3,1 %	92,63
Sun and Star Company	29,8	2,3 %	30,49
Holovid Company	30,4	0,9 %	30,13
Vega Exporte	61,87	5,6 %	65,33
Med-Centauri Corporation	126,56	4,7 %	132,51
Washington Space-Cargo	38,34	4,0 %	39,87
Centauri Bank	247,63	1,8 %	252,09
Anderson AG	330,27	1,7 %	324,66
Earth Colony Corporation	86,49	2,2 %	88,39
Japan Alliance	228,25	1,4 %	225,06
TCN Network	410,62	0,1 %	411,03
Buckler and Fetscher	75,2	6,2 %	79,86
Terran Football League	339,92	0,3 %	338,9
TBL	343,26	0,1 %	343,6

Planet von Seuche befreit



Das Volk eines kleinen Planeten feiert das Ende der großen Seuche. Ganze 10 Jahre war der Planet von der „großen Seuche“ befallen, bis vor einigen Wochen. Die Senatsverwaltung bat mehrere andere Planeten, Organisationen und sogar das Militär um Hilfe, doch vergeblich. Eine Gruppe von ehrenamtlichen Ärzten und Sanitätern ging den Hilferuf nach und machte sich mit dem Sanitätsschiff „Health Angel“ auf dem Weg. Da das Schiff die Jahre sehr gelitten hatte und auch nicht über irgendwelche Bewaffnung verfügt, wurde sie mehrmals angegriffen. In der Nähe des SOL Sektors konnte sie sich kurz zurückziehen und eine Reparatur machen. Dr. Severin Paul erkannte einen schnelleren und sicheren Weg zu diesem Planeten, ein Sprungtor. Doch war der Weg unsicher und von Nephilim besetzt. Also schickten sie einen Hilferuf heraus, der von der TCS Sleipnir abgefangen und nachgegangen wurde. In kurzer Hand schickte die Sleipnir das „Sacred Warriors“ Geschwader raus und eskortierte die Angel bis zum Sprungtor. Die Eskorte war erfolgreich und verlief ohne Komplikationen, nur eine leichte Abfanggruppe der Bugs stellte sich ihnen in den Weg. Nachdem sie sicher auf dem Planeten landeten, ging es auch schon zur Sache. Das Gegenmittel wurde binnen 24 Stunden über den gesamten Planeten verteilt und verabreicht. Frauen und Kinder wurden bevorzugt und erhielten als erstes eine Injektion.

Danach die Männer und älteren Bewohner. Dr. Paul war voll und ganz mit seinem Team zufrieden und auch mit dem „Sacred Warriors“ Geschwader. Nun... nachdem Dr. Paul laut verkündete das es ohne die Helden des „Sacred Warriors“ Geschwader nicht möglich gewesen wäre dies alles zu vollbringen, wurde nicht nur eine Statue von Dr. Paul, sondern auch eine große Ehrentafel am Senatsgebäude für die Piloten der Sleipnir errichtet. Laut Tafel:

Gedenken an die Helden
des Sacred Warriors Geschwader,

ALLGEMEIN
ALLGEMEIN
ALLGEMEIN

der TCS Sleipnir
Anno 2688.300

Es berichtete Live von dem Planeten ohne Namen, Dr. Frank Phillips „Jungs, macht weiter so!“

Email:
dr.phillips@wingcommander.de

Kilrathi - Katzen oder mehr?

Kilrathi...oder Katzen wie man sie im Volksmund nennt...doch was steckt dahinter?Sind sie nur Lebewesen, getrieben von ihren animalischen Instinkten?Oder steckt da mehr hinter als man denken möchte? Die Struktur der Kilrathischen

Gesellschaft ist primitiv und recht konfliktreich.

Alle Kilrathi sind in verschiedene "Clans" gegliedert. Es gibt acht große Clans, denen sich die anderen Clans unterordnen müssen, doch selbst den untergeordneten Clans, ordnen sich noch kleinere Clans unter...So entsteht ein Pyramidenaufbau der Gesellschaft, an oberster Stelle der Imperator, welcher jedoch seit der Zerstörung Kilrahs nicht mehr existiert...somit stehen an oberster Stelle die Clanführer der Clans Kiranka,Ki'ra,Caxki,Ragitagha,Suta ghi,Qarg,Kurutak und Sihkaq.

Selbst in der aktuellen Situation, im Dauerkampf mit den Nephilim oder Mantu wie sie von den Kilrathi genannt werden, bleibt der Machtkampf der Clans bestehen, erst Recht ohne eine Führung einer mächtigen Person.

Das Leben der Kilrathi ist klar nach Regeln vorgeschrieben, allen voran die Krieger müssen sich an 10 Kodexe halten, die ihnen vorschreiben, wie sie zu leben haben und was sie tun müssen um Sivar, dem Kriegs- und Todesgott der Kilrathi, ehrenhaft zu dienen.

Dieser Aspekt könnte als positiv angesehen werden, würde sich das ganze Leben der Krieger nicht auf das Kämpfen und Töten konzentrieren.

Diese totale Fixierung spiegelt sich auch in der Gestaltung der Uniformen, dem Schiffsdesign und in der Architektur wieder.

So werden z.B. bei den, für terranische Maßstäbe asymmetrische, Uniformen alte Schlachten und ruhmreiche Kämpfe dargestellt, indem Trophäen, wie

Schädel von Gegnern an deutlich sichtbaren Stellen angebracht werden.

Bei den Schiffen ist häufig neben der Funktion als Kriegsmaschine auch der Psychologische Effekt wichtig, um den Feind die Kampfbereitschaft und die Bedrohlichkeit des Piloten zu zeigen.

Bei der Architektur, vor allem im Bereich der Innenarchitektur, werden ebenfalls vergangene Schlachten gezeigt, durch Trophäen wie Knochen von Gegnern oder Rumpfteilen.

Allgemein wirken sowohl die Uniformen als auch die Architektur primitiv, aber dennoch funktional und mit primitiv anmutender, aber in Wahrheit fortschrittlicher, Ausrüstung kombiniert macht dies

einen merkwürdigen Eindruck.

Nicht anders zu erwarten ist auch die Religion der Kilrathi auf den Kampf fixiert.

Die Religion der Kilrathi beruht auf alten Mythen, Wahrsagungen und Überlieferungen. In Zentrum des Glaubens steht der Kriegsgott Sivar, der am "Tuhaga" von den zwei Prächtigen gezeugt wurde um die Kilrathi die Kunst des Krieges zulehren und diesen den richtigen Weg zuleuchten. Dieser wird von allen Kilrathi als heilig erachtet und in gleicher Weise verehrt und gefürchtet. In der Kilrathi Religion ist es vor allem den Weibchen vorbehalten sich um diese zukümmern und somit um das Seelenheil des Mannes. Die Deutung der kilrathischen Hölle

wird als ein Ödland beschrieben in dem es nicht zu jagen gibt. Die Version des Himmels ist durch einfaches Licht gekennzeichnet, in das man hindurch wandert wenn man von seinen Vorfahren gerufen wird.

Alles in allem kann man sagen dass die Kilrathi ein Volk sind, dass, wie manche Völker der Erde, seine Traditionen schon seit langer Zeit pflegt und beibehält, gleichzeitig aber sich dem Fortschritt öffnet und ihn in die Traditionen einbindet.

Professor Travokh nar Qarg, kilrathischer Historiker, Soziologe und Politologe an der Universität auf K'rissth III, Kilrah Sektor.

EIN FROHES FEST

UND EINEN

GUTEN RUTSCH

WÜNSCHT EUCH

DAS FLYING ACE TEAM

Fun und Rätsel

WITZE

"Mein Hund jagt immer Leute auf dem Fahrrad."
"Und was wollen Sie dagegen tun?"
"Ich werde ihm das Fahrrad wieder wegnehmen..."

~~~~~

**Kunde:**  
"Ich installiere gerade Windows98, was soll ich drücken?"

**Antwort:**  
"Am besten beide Daumen..."

~~~~~

Ein Mann kommt spät abends aus seiner Stammkneipe nach Hause. Durch den Lärm wacht seine Frau auf und fragt was er für ein Lärm macht.

Er:
"Die Schuhe sind umgefallen."

Sie:
"Das macht doch nicht so einen Krach."

Er:
"Ich stand noch drin."

RÄTSEL

**Gewinnen Sie 1000 Credits. Sie brauchen nur folgende Frage beantworten.
Im welchen System leben die Mopoke**

A) Rostov B) Gimle C) Venice

Einsendeschluss ist der 25.01.2005

Die Antwort aus FA 13 war 2654

Gewinner:

Ian "Loanstar" St John

KLEINANZEIGEN

Suche dringend! Schraubflügelplastiknoppen Größe C3. Es geht um Leben und Tod! Preis egal

desperateJoe@Burtonbase.net

~~~

**Attraktive Kilrathi** für seriöse Tätigkeit in New Detroits exotischstem Etablissement gesucht. Sivar Priesterinnen bevorzugt.

[RedBayBaboon@NewDetroit.net](mailto:RedBayBaboon@NewDetroit.net)

~~~

Verkaufe Marine Ersatzteile. Absolut hochwertig. Umfangreicher Bestand wegen Lagerauflösung. Nur Selbstabholer. Kontakt über

SwissAgency@VegaPrime.net

~~~

**Verkaufe** ein C34 Wüstengleiter für nur 940 Credits.

[JimKT@tcn.space.net](mailto:JimKT@tcn.space.net)

~~~

Habe seltene Datenträger aus dem 20. und 21. Jahrhundert zu verkaufen.

TCNFred@tcn.space.net

~~~

~~~

LESERBRIEFE

Sacred Warriors in den Dreck ziehen

Bin ich der einzige, der das Gefühl hat, daß hier was zum Himmel stinkt? Noch vor zwei Jahren waren die Sacred Warriors die größten Helden, weil sie mit der TCS Firewall zusammen wider alle Chancen den Durchbruch der Nephilim zur Erde verhindert haben und heute sollen wir auf der Erde alle so tun, als ob das nichts zählt? Ich glaube kein Wort von diesem ketzerischen Unsinn.

Lt. Jim "Warriors? Ich dachte, Ihr wäret tot." Dillon

~~~

### **Mit dem Feind schlafen**

Wenn ich die Besatzungslisten unserer Topschiffe im Flying Ace lese, entdecke ich immer mehr kilrathische Namen. Haben wir 30 Jahre lang gegen die Pelzknäule gekämpft, damit sie jetzt unsere Marine ungehindert unterwandern? Auf den Schiffen kommt es sogar schon zu Rassenvermischungen wie ich mit Abscheu gehört habe. Wenn das unsere neue Navy ist, dann kein Wunder, daß sie der Bedrohung durch die Nephilim nicht stand hält.

**Colonel a.D. Markus "Die Fackel" von Stein**

~~~

Einsendeschluss für den Flying Ace Nr. 15 ist der:

25.01.2005

Der nächste Flying Ace erscheint:

Februar 2005

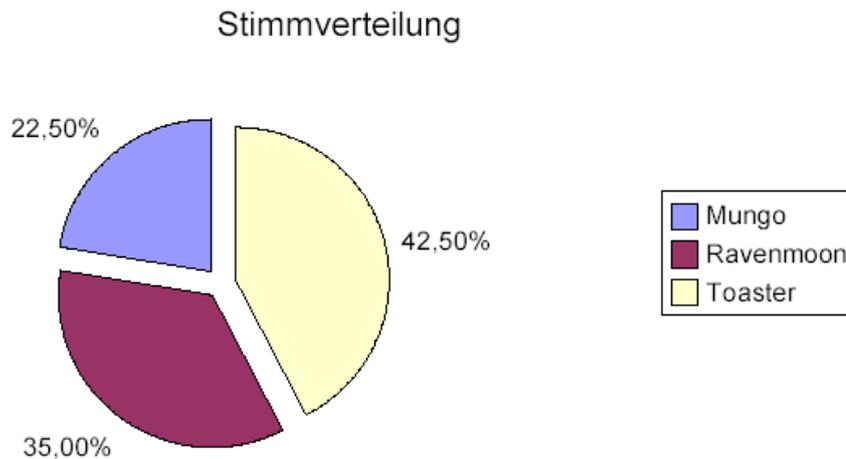
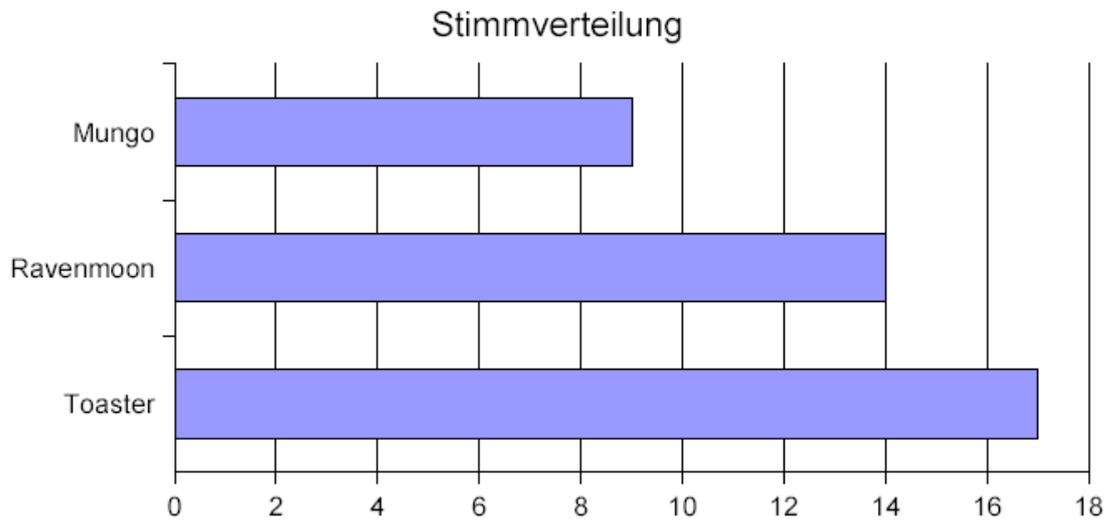
Marschallwahlen 2004

Und auch dieses Jahr fand wieder eine Marschallwahl statt. Drei Kandidaten stellten sich zu dieser Wahl: Mungo, Ravenmoon und Marschall Huber. In einer Wahl an der sich 40 von 89 aktiven Mitgliedern beteiligt hatten, konnte sich Marschall Toaster mit einem äußerst knappen Ergebnis von nur 3 Stimmen durchsetzen.

Stimmenverteilung:

Mungo	9
Ravenmoon	14
Toaster	17

Herzlichen Glückwunsch Toaster



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



Antriebssysteme gestern und heute

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.

Morvan Hopper-Antrieb:

Der Morvan Hopper-Antrieb, ein älteres interstellares Antriebssystem das im frühen 24. Jahrhunderts von Dr. Andre Morvan erfunden wurde, ermöglicht einem Schiff kurze Sprünge in benachbarte Sternensysteme. Er ist wesentlich langsamer und unzuverlässiger als heutige Sprungtriebwerke (für mindestens 18 Std. kann man ihn nicht mehr aktivieren nachdem man zuletzt gesprungen ist), benötigt dafür aber keine Jump-Punkte um zu funktionieren. Wird heutzutage nur noch selten verwendet.

Jump-Punkt:

Ein natürliches Phänomen (früher als „Antigravitrons-Anomalie“ bezeichnet), das es einem entsprechend ausgerüsteten Schiff ermöglicht, von einem Punkt im All zu einem anderen zu springen.

Jump-Antrieb:

Ein Gerät (offiziell nach seinem Erfinder Dr. Shari Akwende als Akwende-Antrieb bezeichnet), das konzentrierte Antigraviton-Partikel ausstößt und dadurch ein Schiff durch Jump-Punkte springen lässt.

2579

Der Akwende-Antrieb (Jump- oder auch Sprungantrieb) wird entwickelt.

2588.187

Der erste Test des Akwende-Antriebs.

2588.315

Die Haile Salassie wird als erstes Schiff mit dem neuen Antriebssystem ausgestattet und springt mit ihm, von Sol nach Polaris.

2588.315

Die Haile Salassie kehrt von Polaris zurück.

Damit begann für die Menschheit eine neue Ära des bemannten Raumflugs und ermöglichte Reisen, die vorher für unmöglich gehalten wurden.

Dieser Antrieb wird vom Militär wie auch von Firmen oder Privatpersonen gleichermaßen genutzt. Für Zivilisten beträgt der Anschaffungspreis 10,000 Credits. Der Wiederverkaufswert eines unbeschädigten Akwende-Antriebes kann bis zu 7,500 Credits betragen.

Jump-Boje:

Ein automatisiertes Sende- und Peilgerät, das bekannte Jump-Punkte markiert.

Die folgenden Artikel befassen sich mit den Pilgern, die nur im Film auftraten und in keinem der Spiele auftauchten. Deswegen sind diese Artikel mit vorsicht zu genießen, da das RS den Spielen näher ist als dem Film.

Die Pilgrim Allianz

Die Pilgrims waren die erste Gruppe von Menschen die, außerhalb des Sol Systems, andere Planeten und Sterne erforschte und kolonisierte. Die Pilgrim Allianz verwendete verbesserte Morvan Hopper Antriebe, um zwölf Systeme zwischen den Sektoren Sol und Vega, um 2311 bis 2588 zu kolonisieren. Nachdem die terranische Quarantäne im Jahre 2423 aufgehoben wurde, kolonisierten die Erdenbewohner noch einmal die äußeren Welten von Sol, sowie den Hawking und

Gemini Sektor entgegen der Drohungen der Pilgrims. Die wachsenden Spannungen zwischen diesen beiden menschlichen Fraktionen führten schließlich zum Pilgrimkrieg, den ersten inter-stellaren Konflikt in der Geschichte der Menschheit.

Geschichte

Nach der Auferlegung der terranischen Quarantäne, fingen die äußeren Kolonien an, ihre eigenen Kulturen zu entwickeln. Eine der bekanntesten Philosophien entstand aus den Texten von Ivar Chu McDaniel (2257-2311), ein organischer Chemiker und Laienprediger der auf einer Forschungsbasis auf Neptun im Jahre 2294 arbeitete. Während seines Aufenthalts auf Neptun entwickelte er eine Vielzahl von weltfremden Anschauungen, die er angeblich durch direkte göttliche Eingebung erfuhr. Er berichtete seinen Freunden, die auf dem Mars lebten, diese prophetische Enthüllung die ihn dazu anregten seine Einblicke zu sammeln und zu veröffentlichen. Seine Ansichten gewannen bald unglaubliche Popularität und führten zum so genannten McDanielismus.

Dem Aufstieg des McDanielismus wurde weiteren Auftrieb durch die Einführung des Morvan-Antriebs im Jahre 2304 verliehen, sowie die Etablierung der Äußeren Kolonien Im Jahre 2350. Immer mehr McDanielisten verließen das Sol-System um auf den Äußeren Kolonien zu leben und so war Ende des 24 Th-Jahrhunderts der große Exodus komplett. Bereits 2450 waren die Pilgrims im Sol-Sektor, mit ihrer Verwaltungsstelle im Beacon-System und ihrem geistigen Zentrum im System McDaniels World, fest etabliert. Von dort setzten die Pilgrims ihre Forschungsreisen in den Vega-Sektor fort.

Als die Erdenbewohner anfangen über die Grenzen von Luna hinaus zu forschen waren die Pilgrims schwer empört über diese Beleidigung und schickten ein schwer bewaffnetes Schiff zum Sol-System, um mit den Führern der Erde zu sprechen. Das Resultat dieser Gespräche war der Vertrag von Luna, der jede mögliche Weltraumforschungsreise durch Nicht-Pilgrims untersagte. Diese Situation blieb bis zur Entdeckung des Akwende-Antriebs erhalten als die Konföderation mit der Erforschung des Gemini- und des Argent-Sektors fort fuhr bzw. wieder damit begann. Was die Pilgrims als Verletzung des Luna Vertrages ansahen, hielt die Konföderation für durchaus zulässig wodurch die Spannungen zwischen den beiden Regierungen sich

weiter erhöhten. Nach dem Krieg und der Unterzeichnung des Cygnus Vertrages, hörte die Pilgrimallianz offiziell auf zu existieren, obgleich die geistige Mitte auf McDaniels World erhalten blieb. Die Konföderation beantragte die sofortige Auslieferung aller McDanielisten von McDaniels World und die Einstellung, aller Raumfahrttechnischen Aktivitäten. In den kommenden Jahren wurden die meisten Pilgrim Territorien, sowie deren Bürger in die Terransiche Konföderation Re—integriert, mit Ausnahme von auf drei Systemen und fünf Kolonien. Außer einer etwas stärkeren Beobachtung und Kontrolle durch die Konföderation, um einer erneuten militärischen Aktivität vorzubeugen waren diese Welten und Kolonien, den konföderierten Systemen in nichts nachgestellt.

Kultur

Ivar Chu McDaniel war überzeugt davon, dass er als einziger die spirituelle Macht besaß um Visionen von Gott zu erhalten. Diese Ansichten entwickelte er als er sich am äußeren Rand der menschlichen Gesellschaft und menschlicher Regelungen auf Neptun-Station befand. Er prophezeite die Apokalypse und war überzeugt davon, dass das göttliche Urteil nur die Erde und deren Bewohner treffen würde. Die äußeren Systeme würden verschont werden, da sie dazu bestimmt waren für körperlichen Schutz und geistige Rettung ihr Schicksal unter den Sternen zu behaupten. Die anschließende Völkerwanderung, mit dem Ziel die äußeren Welten zu erreichen, war danach nicht mehr aufzuhalten. Denn viele Pilger suchten nicht nur einen neuen Platz zum Leben. Vielmehr suchten sie die geistige und genetische Vollkommenheit im Kosmos. Entsprechend dieser mystischen Kosmographie war die Erde die Hölle und das Universum der Himmel. Der Rest des Sol-Systems war eine Art Vorhölle, in der die Seelen sich vor ihrer Reise vorbereiten konnten.

Nach der Einführung des Morvan-Antriebs war die McDanielisten Bewegung und der Einfluss der McDanielisten im Raumfahrtpolitischen Geschehen praktisch vollkommen. Am 2311,082 baute die erste Kolonie der Pilgrims ein mit einem Morvan-Antrieb ausgerüstetes Schiff mit dem Ziel, das Sirius System zu erreichen und natürlich war Ivar Chu McDaniel an Bord um dieses Spektakel mit zu erleben. Leider kam das Schiff nie in Sirius an und alle 1200 Kolonisten waren verloren. Orthodoxe Pilgrimtheologen folgerten daraus, dass McDaniel und seine Mannschaft tatsächlich

direkt eine höhere Ebene der Existenz erreicht hätten. Von diesem Zeitpunkt an wurde am 23. März, zum „Heiligen Tag der höheren Ebene“.

Der Protur ist der weltliche und geistige Regierungsführer der Pilgrims. Für eine Woche, dem heiligen Tag der höheren Ebene (0,083 bis 0,089) folgend, begeht der Protur eine geheime Reise, in der er fastet, betet und Kontakt zu Ivar Chu und jenen anderen sucht, die zur höheren Ebene aufgestiegen sind. Während dieser Periode müssen alle die darum gebeten haben, den Protur auf McDaniels World zu sehen auf dem Planeten bis zu seiner Rückkehr bleiben. Es ist nicht erlaubt zu gehen, nachdem der Antrag gebildet worden ist.

Das religiöse Symbol des Pilgrimglaubens ist das Pilgrim-Dolch-Kreuz. Der Dolch symbolisiert das göttliche Urteil gegen Ungläubige und das Kreuzsymbol die Rettung der Erwählten. Die Klinge wird normalerweise vom Kreuz umhüllt im Schaft belassen. Mit Hilfe eines Federmechanismus schnell die Klinge bei Gebrauch aus dem Schaft hervor. Im Allgemeinen sind die Kreuze abgenutzt, da sie als Schmuck bei jeder sich bietenden Gelegenheit getragen werden. Manche Pilgrims lassen ihre Kreuze mit einer chemischen Flüssigkeit behandeln, die auf die Körperchemie ihres Trägers reagieren und ihm so, einen heiligen Schimmer oder ein Glühen verleihen.

Der Pilger Krieg

Der Anfang

Mit der Erfindung des Akwende-Antriebs durch die Terranische Konföderation waren auch Nicht-Pilger plötzlich in der Lage, den Raum zu erforschen. Durch ihren Reichtum und Wohlstand während der letzten hundert Jahre, war die Konföderation in der Lage, sich extrem schnell zu verbreiten und ihre Territorien bis in den Hawking- und Gemini Sektor auszudehnen. Alarmiert durch diesen neuen Eindringling im Raum, protestierte die Pilgrim Allianz stark gegen den konföderierten interstellaren Raumflug und behauptete, dass er den Luna Vertrag von 2462 verletze. Die Konföderation bestritt dies hingegen und erklärte dass der Vertrag von Luna, tatsächlich nur Raumschiffen mit Hopper-Antrieben den Flug verwährt, sowie Grenzüberschreitungen in Pilgrimraum im Vega Sektor, welches beides die Konföderation nicht gebrochen

hatte. So fuhr die sie mit ihren Aufklärungs- und Forschungsflügen fort.

Dann im Jahre 2615 übernahm eine militante Partei, die politische und religiöse Führung über die Pilgrim Allianz, die sich zum Ziel gesetzt hatte die Terraner ein für alle mal auf das Sol System zu beschränken. Die Pilger hatten sich selbst immer als die Einzigen betrachtet, die würdig genug waren die Sterne zu bereisen und sahen die Terraner dagegen nur als Außenstehende an. Dass die Terraner es wagten den Orbit des Pluto zu passieren, war bestenfalls Gotteslästerei, um nicht zu sagen teuflisch. Zusätzlich bedeutete die Ausbreitung der Terraner für die Pilgrims, dass sie eines ihrer Territorien jetzt teilen mussten und dies war für die Pilger einfach nicht akzeptabel. Die Terranische Konföderation musste mit allen notwendigen Mitteln gestoppt werden.

Die Schlacht von Titan

Infolgedessen entsandten die Pilgrims eine Schlachtflotte aus um den Raumhafen von Titan anzugreifen. Dies geschah um Sternzeit 2625,244. Titan war zu diesem Zeitpunkt der einzige Hafen in dem sprungfähige Schiffe konstruiert und gebaut wurden. Die Pilgrims hatten damit gerechnet, den Raumhafen schnell zu vernichten und die damit verbundenen konföderierten Ressourcen und experimentellen Raumschiffe zu eliminieren. Um dann auf der Erde einem primitiven und unvorbereitetem Feind gegenüberzustehen und ihn zu bezwingen. Stattdessen traf die Pilgrimflotte der Schlag als sie entdeckten, dass die Terranische Konföderation weder unterentwickelt noch wehrlos war und bereit, ihrem Feind entgegenzutreten. Die Schlacht von Titan war folglich unvermeidbar. Nach drei Tagen intensivem Kampf, wurde die Pilgrimkräfte gezwungen sich zurückzuziehen und die Titan Station intakt zurückzulassen.

In der Hoffnung die Pilger von ihrer Stärke überzeugt zu haben, bat die Konföderation um Verhandlungen um ihr Bündnis mit den Pilgrims zu erneuern. Doch dieses Angebot wurde ignoriert und über einige Monate hinweg kämpfte die Pilgrim Allianz kontinuierlich in einer Art Guerilla Kampf gegen die Konföderation, griff Koloniewelten an und überfiel Handelsrouten.

Verlauf des Krieges

2626,017. wurde ein militärischer Außenposten der Konföderation im Celeste System, sowie die Minenkolonie auf Celeste III, durch Pilgrimkräfte

angegriffen und zerstört. Entsetzt über diesen Vorfall, erklärte die Terranische Konföderation am 2626,018. der Pilgrim Allianz offiziell den Krieg.

In den folgenden Monaten, während die Pilgrim Allianz kontinuierlich ihre Guerilla Angriffe gegen konföderierte Territorien fortsetzte, nahm die Konföderation eine defensive Haltung ein und bemühte sich, ihre Kolonien so gut es ging gegen die Angriffe zu verteidigen, was aber wenig von Erfolg gekrönt war. Die öffentliche Meinung innerhalb der Konföderation wurde zunehmend schlechter, da immer wieder Berichte von Massenerschießungen und Sklavenarbeit die auf von den Pilgrims besetzten Welten stattfanden, die Erde erreichten. Doch das Oberkommando hielt noch eine weitere Strategie parat.

Die erste Flotte

Die konföderierte Strategie nahm am Confederation Day 2627 Gestalt an, in Form der ersten großen Flotte, die das Resultat einer über ein Jahr andauernden Kriegsproduktion war. Die Konföderation entschied, ihre Mittel und Ressourcen auf einen einzigen entscheidenden Schlag gegen die Pilgrim Allianz im Beacon System zu konzentrieren, anstatt sich auf einen langen harten Krieg, mit dutzenden von Schlachten über mehrere Systeme verteilt, einzulassen. Innerhalb weniger Monate, stellte die erste Flotte bereits ihre Leistungsfähigkeit voll unter Beweis. In einer ehrfürchtigen Machtentfaltung, durchbrach sie die Verteidigungsringe der Allianz und eroberte das Centauris, das Sirius, das Cygnus, das Frase und das Bradshaw System in nur fünf Monaten. Während sich die Pilgrimflotte in einem heillosen Durcheinander befand, war die Terranische Flotte fest entschlossen, nicht vor Beacon halt zu machen.

Die Belagerung von Peron

Mit der Terranischen Flotte in Reichweite ihres Heimatplaneten und ihren verheerenden Verlusten die sie gegen die Konföderation erleiden musste, entschied die Pilgrim Allianz, einen letzten Verteidigungsring um die landwirtschaftliche Kolonie von Peron im Luyten System aufzubauen, einen Jump-Punkt entfernt von Beacon. Kurze Zeit später sprang die erste konföderierte

Flotte bereits nach Luyten.

Über der Peron-Kolonie kämpften die zwei Flotten eine lange und blutige Schlacht. Sieben Monate lang starteten beide Seiten, abwechselnd immer wieder Offensiven und Gegen-Offensiven, in der Hoffnung irgendeinen Vorteil über den anderen zu erringen. Nach weiteren sieben Monaten des intensiven und blutigen Kämpfens, kam die Schlacht vollständig zum Stillstand. Die Terransiche Konföderation erhielt jedoch rechtzeitig, den dringend benötigten Nachschub. Am 2628,288 wurden die überlebenden Schiffe der ersten Flotte in die neue zweite Flotte, eine Armada halb so groß wie die erste ursprüngliche Flotte integriert. Die Pilgrimkräfte konnten dieser neuen kombinierten Angriffsstreitmacht nichts mehr entgegenzusetzen und wurden nach zwei Wochen endgültig besiegt.

Der Vertrag von Cygnus

Mit der Eroberung des Luyten Systems, gab es nichts mehr was die Terraner davon abhalten konnte nach Beacon zu springen. Am 2628,359 kam die konföderierte Flotte im Beacon System an. Die Pilgrim-Führung setzte sich mit ihr sofort in Verbindung und übermittelte ihr die Bedingungen der Kapitulation. Die Allianz würde ihre Regierung auflösen und alle militärischen Aktionen sofort einstellen.

Im Gegenzug musste die Konföderation für die Sicherheit aller Pilgrimzivilisten garantieren und nicht-militärischen Pilgrimwelten bestimmte Rechte und eine begrenzte Unabhängigkeit gewähren, einschließlich dem System McDaniel's World, dem religiösem Zentrum der Pilger. Nach sechs Wochen Verhandlungen, wurde der Vertrag von Cygnus am 2629,049 unterzeichnet. Von diesem Zeitpunkt an, hörte die Pilgrim Allianz offiziell auf, zu bestehen.

Betroffene Systeme: Sol, Celeste, Alpha Centauri, Proxima Centauri, Sirius, Cygnus, Frase, Bradshaw, Luyten, Beacon

@ *Scorpion*

Krieg gegen die Crawnecks

10. Die entscheidende Schlacht

°Hier Freki ich bitte um Starterlaubnis für das Walhall Geschwader.

°Hier Flugkontrolle Asgard. Starten sie. Die feindlichen Verbände sind fast da.

Ich schiebe den Schubhebel langsam nach vorne und starte ins All.

Zum Glück haben wir drei Ausflugs Kanäle so das wir alle schnell draussen sind.

°Hier Black ich gehe mit der einen Hälfte der Human Fighters auf die rechte Seite der Blockade.

°Hier Freki verstanden dann nehmen wir die linke Seite.

Mit diesen Worten ziehe ich die Maschine auf den richtigen Kurs.

Ich sehe das die Gitter Front genau so steht wie ich es mir Gedacht habe.

Ich setze mich an die linke Seite der Front. Keinen Augenblick zu früh, denn kaum bringe ich mein Schiff zum halten, als die vorderste Reihe auch schon ihre ersten Raketen los jagt. Es dauert genau 32 Sekunden, bis die vorderste Reihe sich verzieht. Meine Berechnungen waren doch falsch, dieser Fehler fällt mir jetzt aber erst auf.

Ich sehe die Raketen in der Crawnek Front einschlagen. Ich sehe auch einige Crawnek Schiffe explodieren. Es dauert aber auch nur eine kurze Zeit, bis die Crawnecks zurück schießen. Ich sehe das ihre Raketen in unsere Front einschlagen. Drei TCN Jäger aus der ersten Reihe lösen sich in Schutt und Asche auf. Einer der Piloten hat es geschafft sich mit dem Schleudersitz zuretten, doch seine Rettungskapsel wird von einer Rakete getroffen und explodiert.

Ich bekomme eine riesige Wut im Bauch. Ich sehe das ein kleiner Jäger Verband der Crawnecks nach links ausschert und somit dem Raketen Hagel

der TCN entkommt. In diesem Augenblick verzieht sich die zweite Reihe um neu Aufzurüsten.

°Hier Freki die 7 Jäger die da Ausscheren sind für uns.

°Hier Fenrir Verstanden.

°Hier Frigg Alles klar.

°Hier Freya habe Verstanden.

°Hier Thor. Holen wir sie uns!

°Hier Tiu. Bin Unterwegs.

°Hier Freki ist Okay, also los.

Ich schere aus der Reihe aus und nehme Kollisions-Kurs mit den Crawnecks Jägern. Ich schalte meine Raketen scharf und warte das die Zielpelung den Jäger erfasst.

<<<Ziel erfasst>>>

Ich feure die Rakete ab, als ich getroffen werde. Meine Schilde schalten einen Augenblick auf 0 Prozent und irgendwie bekommt mein Schiff etwas ab. Kurz darauf schalten die Schilde wieder auf 87 Prozent. Ich weiss nicht was das war doch ich merke sofort, das irgend etwas nicht stimmt. Es dauert noch kurz, dann weiss ich es. Das rauschen in meinem Ohr ist weg, das kann eigentlich nur zwei Sachen bedeuten. Entweder alle sind Tot, das kann ich mir aber nicht Vorstellen da ich noch die anderen sehe, also kann nur mein Funk tot sein. Somit kann ich nicht mehr mit bekommen was da draussen passiert. Es ist mir eigentlich auch egal. Ich beginne wieder mich auf das fliegen zu Konzentrieren, doch da geht schon der letzte der Crawnek Jäger in die Luft. Obwohl die Kanzel Lärm ganz gut abschirmt

Höre ich doch die andauernden Explosionen die da draussen statt finden. Ich fliege auf die Crawnek Linie zu. Ich merke das mein Geschwader mir folgt und jetzt habe ich auch die Träger der Crawnecks auf dem Schirm. Es sind eine ganze Menge, du jeden Augenblick kommen mehr. Alle

3 Sekunden wird mir ein Sprungloch angezeigt.

Es sind aber nicht nur Crawneks die neu dazu kommen, es treffen auch dauernd neue TCN Träger oder Geschwader ein. Es ist die verbittertste Schlacht die ich je gesehen habe. Jetzt haben sie mich bemerkt und ein Geschwader der Crawneks schert aus um mich und mein Geschwader abzufangen. Es sind 12 Schiffe. Ich schalte die nächsten Raketen scharf und warte nicht auf die Zielerfassung, sondern feure sie blind ab. Ich treffe den ersten Jäger mit beiden Raketen und er explodiert. Meine Schilde fangen die Teile ab und sinken auf 81 Prozent. Ich weiche zwei Schüssen aus und nehme Kurs auf einen Träger der Crawneks. Ich bin noch zu weit entfernt vom Träger um meine Torpedos abzuschießen, als mir schon das Abwehr Feuer des Trägers entgegenschlägt. Meine Schilde sinken weiter, doch das stört mich nicht. Ich schalte von Raketen auf Torpedos um und schicke alle los. Ich drehe ab und fliege Richtung TCN Linie, als mich die Druckwelle erreicht. Ich werde von zwei Crawnek Jägern verfolgt, doch irgend jemand meines Teams schießt sie ab. Ich sehe das sich auf beiden Seiten die Reihen lichten. Von der am Anfang aufgestellten Formation ist noch kaum etwas übrig. Ich sehe das ich ungefähr nur noch 700 Jäger habe, die anderen sind entweder zerstört oder mussten sich zurück ziehen. Ich wundere mich mal wieder darüber wie schnell so eine Schlacht abläuft. Ich sehe auch das die ersten Crawneks Träger sich per Sprünge der Schlacht entziehen. Jede Sekunde fallen weitere Jäger der TCN, wie der Crawneks. Ich habe auch wieder einen in der Zielerfassung und schieße Salven auf ihn ab. Ich sehe das grelle aufblinken seiner Schilde und das typische kurze hellblaue

aufleuchten bevor sie ausfallen. Ich Feuer die nächste Salve auf den Jäger und er zerfetzt. Ich suche mir den nächsten der in meine Reichweite liegt und schieße, doch der Jäger weicht meinem Schuss aus du feuert zurück, doch auch ich kann Ausweichen. Ich nehme ihn neu aufs Korn, als ich eine Sprung Erscheinung bemerke. Es ist aber anders als sonst. Die Erscheinung leuchtet gelb. Und es kommen Schiffe heraus die ich gar nicht kenne.

Ich denke, Verdammt neue Entwicklungen der Crawneks, doch den Jäger den ich eben noch gejagt habe wird von einem violetten Strahl getroffen und ist weg. Hmm sind die auf unserer Seite, doch ach das ist falsch, denn die Jäger feuern in unsere Formation und vernichten 12 TCN Jäger.

Jetzt wird es kritisch jetzt kämpfen drei Parteien gegen einander.

Ich weiss nicht wo die anderen herkommen, oder was sie wollen. Ich weiss nur das sie viel gefährlicher, als die Crawneks sind. Ich nehme Kurs auf den ersten neuen Jäger und Feuer zwei Raketen auf ihn ab, doch nichts die Raketen schlagen ein, doch es passiert gar nichts. Er feuert auf mich, doch ich kann mein Schiff so manövrieren, dass der Schuss mich nur streift. Trotzdem sinken meine Schilde sofort auf Null.

Ich sehe mich um und beobachte etwas, was ich nie zu sehen gedacht hätte.

Da sind zwei Crawnek Jäger die mit zwei TCN Jägern, einen neuen Jäger zusammen angreifen. Sie fliegen in einer 1A Formation und schaffen es auch zu viert das dieser explodiert. Ich überlege ob es vielleicht, doch möglich ist. Das Crawneks und Terraner irgendwann mal zusammen kämpfen, oder wenigstens Frieden schließen.

Ich werde schnell aus den Gedanken heraus gerissen, als ein TCN Jäger

auf meiner linken Seite explodiert. Ich nehme Kurs auf einen neuen Jäger. Ich bin mitten im Anflug, als sich zwei Crawnek Jäger an meine Seite Gesellen. Ich Feuer zwei Raketen ab, und die Crawnek Jäger tun es mir gleich. Ein greller Blitz und der neue Jäger ist zerstört. Die Crawnek Jäger haben sich leicht zurückfallen lassen und ich weiss, dass wenn sie jetzt schießen war ich mal, doch die drehen ab und begeben sich zum nächsten Anflug.

Ich fliege noch mal an und zerstöre diesmal zusammen mit zwei TCN Jägern noch so ein Vieh. Ich merke das alle neuen Jäger zerstört sind und mache mich bereit, wieder auf die Crawneks los zu gehen, doch ihre Schiffe drehen alle ab und fliegen zu ihren Trägern zurück.

Ich ziehe den Schubhebel auf Null und sehe mir das Schauspiel an. Die Crawneks landen auf ihren Trägern und 5 Minuten später sind alle Verschwunden. Die Träger sind einfach gesprungen.

Ich wende mein Schiff und fliege langsam auf die Asgard zu.

Fenrir kommt von hinten neben mich und zeigt mir an das ich meinen Funk anstellen soll, doch ich gebe ihm an das mein Funk tot ist. Er nickt und gibt das Handzeichen für landen. Ich

nicke.

3 Minuten später steige ich aus meiner Maschine. Ich merke erst jetzt das mein Cockpit einen ganz leichten Treffer abbekommen hat und ich einen kleinen Metall Splitter im Oberschenkel habe. Ich entferne ihn mit der Hand und sehe das ein bisschen Blut aus der Wunde hervor tritt. Ich wende den Blick von der Wunde, als Fenrir auf mich zu kommt.

„Was oder wer war das und warum sind die Crawneks abgezogen“.

Ich zucke nur mit den Schultern und gehe zum Ausgang des Flugdecks.

Ab hier sollte sich vieles in diesem Krieg ändern, doch dieses möchte ich ihnen das nächste mal erzählen. Ich kann nur soviel verraten das einer meiner geheimsten Wünsche in Erfüllung gehen wird.

Ich freue mich ihnen das Berichten zu dürfen.

Hochachtungsvoll

Colonel Felix"Freki"Eagle

Geschwaderverbandsführer des

Geschwaderverbandes Germania

Geschwaderführer des Walhall

Geschwaders

Und Pilot der TCS Asgard

E N D E

