

Die Erstürmung der Redaktion

Ich war gerade dabei meine Sachen zu packen. Ich wusste in einigen Etagen unter mir arbeiteten noch viele Leute um vielleicht ebenfalls das gleiche zu machen wie. Ich schloss also meinen Schreibtisch ab, schaltete die Schreibtischlampe aus und ging aus meinem Büro in den Flur. Es war ruhig auf dem Flur, nicht wie sonst wenn hektische Redakteure oder Volontäre von einem Büro in das nächste rennen um die neusten Meldungen von der TCN oder den Nephilim zu berichten und sie für die nächste Flying Ace Ausgabe aufzubereiten. Alles war ruhig als wäre nie jemand hier gewesen.

Ich ging also auf den Fahrstuhl zu und drückte auf den Knopf um ihn in die neunte Etage zu hohlen auf der ich mich befand. Nur wenige Sekunden später öffnete sich die Tür der Fahrstuhls und ich konnte einsteigen. Als die Tür sich wieder schloss drückte ich den Knopf für die unterste Etage. Der Fahrstuhl setzte sich in Bewegung. Ich war gerade in der siebten Etage als plötzlich der Fahrstuhl abrupt stoppte und das Licht aus ging. Von unten konnte ich gedämpfte Geräusche vernehmen die mich an kurze schnell auf einander folgende Explosionen erinnerten. Ich hatte den verständlichen Drang aus diesem Käfig heraus zu kommen und zwar so schnell wie möglich. Nur wie sollte ich das anstellen? Es war Stock finster. Und ich hatte nichts dabei womit ich die Tür hätte öffnen können.

Ich grübelte angestrengt nach als plötzlich das Licht wieder an ging und der Aufzug wieder in Bewegung setzte. Allerdings mit größerer Geschwindigkeit wie normal so das ich den Halt verlor und fast in der Kabine schwebte. Als der Fahrstuhl plötzlich anhielt, hatte ich eine recht unsanfte Begegnung zwischen meinem Kopf und dem Kabinenboden. Das Licht war mittlerweile wieder aus aber die Kabinentür war einen Spalt geöffnet und es drang etwas Licht hindurch. Immer noch waren diese Geräusche von kleinen Explosionen zu hören. Aber diesmal waren sie wesentlich lauter als vorher. In meinem Kopf schwirrten die Gedanken darum diesen Fahrstuhl nun endgültig zu verlassen. Nur wo würde ich dann hinkommen. Denn zu den kleinen Explosionsgeräuschen mischten sich mittlerweile auch Stimmen und Schreie hinzu.

Ich war mir sicher das genau das eingetreten ist, wovon schon viele Redakteure und Mitarbeiter des Flying Ace gesprochen hatten. Die Redaktion wurde übernommen. Noch konnte ich nichts sehen aber was ich hören konnte war mehr als ein Beweis dafür. Die kleinen Explosionen waren Geräusche von Impulswaffen, die von den Föderationseinheiten des zur Zeit amtierenden Marschalls Laffington, eingesetzt wurden. Ich erkannte das ich mich in der untersten Etage befand und konnte durch den Spalt der Tür erkennen, das Menschen wie aufgeschreckte Hühner vor ihr hin und her rannten. Eine mir unbekannte Person blieb auch nach einem kurzen Knall unbeweglich vor der Tür liegen und versperrte mir im unteren Bereich der Tür die Sicht nach draußen. Übelkeit kam in mir hoch, weil mir klar war das das was da vor der Tür lag eine Leiche einer Zivilperson war. Ich war außer mir vor Angst, Wut und Hass auf das was zur Zeit auf SOL passierte und jede Minute die ich länger in diesem Käfig gefangen war machte mir klar das ich auf die warnenden Worte meiner Kollegen hätte hören sollen und mit ihnen die Redaktion vorzeitig verlassen sollen. Aber nun war es zu spät sich über vergangene Chancen Gedanken zu machen, nun musste ich mit der jetzigen Situation fertig werden und über eine Lösung nachdenken wie ich unbeschadet hier wieder raus komme.

Ich entschied mich trotz aller Ängste erst mal in dem Fahrstuhl zu bleiben und abzuwarten was passieren würde. Ich schätze ich habe mindestens 30-40 Minuten in diesem Käfig verbracht bis sich der Krach draußen legte und ich versuchen konnte mit der Hand die Fahrstuhltür zu öffnen. Der davor liegende Leichnam viel mir direkt entgegen und ich konnte sehen das er eine tiefe Wunde direkt unter dem Hals hatte. Dieser Einschlag musste sofort tödlich gewesen sein, den seine Augen waren immer noch weit aufgerissen und sein Mund stand offen als wollte er noch etwas sagen. Aus der klaffenden Wunde floss dickes dunkles Blut, was sich über meinen Händen und den Fußboden ergoss. Mit viel Selbstbeherrschung und Augen zu halten, schob ich die Person zur Seite um mir den Weg frei zu räumen. Ich kannte ihn nicht aber er war kaum älter als ich selber, vielleicht 19 oder 20 Jahre alt.

Als ich aufstehen konnte und in die Halle gehen konnte, konnte ich niemanden mehr sehen. Die Geräusche die ich von hier unten vernommen hatte, kamen jetzt von oben. Ich rannte so schnell wie möglich in Richtung

Ausgang aber nicht ohne entsprechende Vorsicht walten zu lassen. Bevor ich die Tür des Redaktionsgebäudes erreichte vergewisserte ich mich, das nicht eventuell noch Truppen vor dem Gebäude stehen. Aber seltsamerweise waren keine zu erkennen. Auch alle Lichter auf der Straße waren gelöscht worden und ich schlich mich aus der Tür in die Nacht hinaus immer an der Wand entlang um möglichst nicht von eventuellen Soldaten gesehen zu werden. Ich blieb nach Möglichkeit den ganzen Weg bis zu mir nach Hause im Schatten. Von dort aus stellte ich, eine gesicherte Verbindung zu guten bekannte her den ich es zu verdanken habe das ich nur wenige Stunden später von SOL abgeholt wurde und mich nun in Sicherheit befinde.

Ich kann nicht sagen, wo ich mich zur Zeit befinde nur, soviel kann ich verraten das es sich sehr weit Weg vom SOL Sektor befindet. Ich habe schreckliche Stunden mit Erleben müssen da ich auf meine Kollegen, die schon viel früher das die flucht von SOL angetreten haben, nicht gehört habe und mit ihnen gegangen bin. Es war eine glückliche Macht des Schicksals das ich unverletzt diesen Ort verlassen konnte und nun diese Zeilen zu Papier bringen kann. Ich werde nie in meinem Leben diese Ängste und vor allem nicht diese Augen des Toten jungen Mitarbeiters vergessen der einfach ohne wirklichen Grund von den Einheiten Marschall Laffingtons getötet wurde. Diese Momente haben sich in mein Hirn gemeißelt wie die Inschrift auf einem Grabstein. Ich werde wahrscheinlich erst wieder ruhig schlafen wenn dieses Massaker, das durch die Übernahme der Macht durch Laffington, beendet ist.

Von einem Reporter des Flying Ace

5 Credits * Ausgabe 15 * Januar/Februar 2689 * 2005

Flying Ace



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

15

Bürgerkrieg



TCS Pulsar

Die Pulsar trennte sich von der TCN und befindet sich auf der Flucht vor der Task Force 144

TCS Hathor

Captain Reverent entschied sich mit den Tigern an der Befreiung des Marschalls zu beteiligen

TCS Aphrodite

Die Aphrodite arrestierte ihren neuen Kommandanten.

TCS Ragnarok

Die zurückeroberte Ragnarok auf Irrfahrt durch das Imperium

Der Flying Ace erscheint zweimonatlich

Wort des Redakteurs

Liebe Leser des Flying Ace, mit Bedauern muss ich ihnen mitteilen, dass unser Blatt von Laffingtons Lakaien geächtet wurde. Unsere Redaktion wurde gestürmt, doch Gott sei Dank konnten wir noch rechtzeitig davon erfahren und die meisten unserer Mitarbeiter gelang die Flucht.

Diese Ausgabe wurde unter schwersten Bedingungen erstellt, zu vielen unserer Reporter fehlt jeglicher Kontakt und uns fehlen die Mittel für eine gedruckte Ausgabe. Viele unserer Berichte stammen vom Hörensagen ab und wir können deswegen kein Gewehr abgeben auf Wahrheit dieser Artikel. Wir hoffen, dass alle die diese Ausgabe lesen können, Spaß daran finden werden.

Viel Spass wünscht ihnen ihr 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, Loki, Scorpion, Madman ** **FA-Logo:** Flame ** **Layout:** Flame ** **Erscheinungsweise:** Der Flying Ace erscheint zweimonatlich ** **Hinweise:** Der Flying Ace ist kostenlos und dient keinem kommerziellen Zweck; Jegliche Ähnlichkeit der hier erwähnten Personen mit realen Personen ist rein zufällig; Wing Commander ist ein eingetragenes Warenzeichen von Origin Systems und Elektronik Arts **

Inhalt

Blickpunkt TCS Firewall	Seite 05
Blickpunkt TCS Ragnarok.....	Seite 06
Blickpunkt TCS Pulsar.....	Seite 09
Blickpunkt TCS Hathor.....	Seite 16
Blickpunkt TCS Aphrodite.....	Seite 20
Weiteres aus der TCN	Seite 21
Wirtschaft.....	Seite 23
Fun und Rätsel	Seite 24
Kleinanzeigen und Lesebriefe.....	Seite 25
RL-Ecke:	
Wing Commander Guide	Seite 26
Roman	Seite 33

Topstories

TCS Ragnarok

Die Ragnarok wurde in einem mutigen Einsatz von Knights und Warriors, aus den Händen von Laffington befreit und befindet sich nun auf einer Reise durch das Imperium
mehr auf Seite 06

TCS Pulsar

Die Pulsar wurde in die Task Force 144 eingegliedert, die den Auftrag hatte, alle Verräter im Epsilon Sektor zu jagen, doch Captain Flame entschied sich auf Marschall Hubers Seite zu gehen.
mehr auf Seite 09

TCS Hathor

Der Captain der Hathor, Reverent nahm Kontakt mit der abtrünnigen Firewall auf und sagte ihr seine Hilfe bei der Befreiung von Marschall Huber zu.
mehr auf Seite 16

TCS Aphrodite

Die Aphrodite hat einen neuen Kommandanten erhalten, der den Leichten Träger für die Exilanten gewinnen wollte, doch gelang dies nur über Umwege.
mehr auf Seite 20

Aus den Berichten der Firewall

Die Rückkehr von Blackbeard

Vorgeschichte

Die Firewall möchte nach Enigma über Bradbury fliegen um die letzten Vorräte aufzufüllen. Es ist offensichtlich, dass die Firewall vom Tod geglaubten Piratenkommandanten Blackbeard verfolgt wird.

Auftrag

Die Firebirds sollen beim Eintreffen in Bradbury das Gebiet sichern

Bericht

Bei Nav 1. begegneten die Birds 6 Devilrays. Welche aber die Birds nicht angreifen sondern nur eine Nachricht hinterlassen. Zitat der Nachricht von den Nephilim: „: °Hütttttttttttt euchhhhhhhhhhhhhhh °Nicht allessssss...was Geschichte issssssst ° issst auchhhhhhhhh verrrschwunnnnnndennnnnn...“

Bei Nav 2 finden die Birds ein Wrack eines Tiamate. Paladin scannt das Wrack und stellt fest, dass die Antriebsaggregate explodiert sind, ebenso die wichtigen Systeme. Die Schäden bei der Tiamate haben ein ähnliches Kaliber, wie bei den angeschlagenen Nephilim-GKS in Repleetah. Und Anhand von fehlenden Trümmer um den Schiff ist ersichtlich, dass die Schlacht der dieser Tiamate zum Opfer fiel an einem anderen Ort stattgefunden hat.

Bei Nav 3 treffen die Birds auf eine Bande Piraten, in Begleitung von Kilrathi-Jägern. Das gegnerische Geschwader besteht aus

6 Bastards 4 Vulture und 4 Drahlitis. Die Birds reagieren schnell und löschen alle Bastards aus ohne das diese Gegenwehr leisten konnten. Black Dragon erwischt aus Versehen mit einer Rakete Maska und



schwächt damit seine Schilde auf 50%, in diesen Gefecht. Seldom gibt eine Vulture nur für Black Dragon und Maska zu Abschuss frei. Archimedes missachtet den Befehl und schießt die angeschlagene Vulture ab, womit er von Seldom eine ironische Bemerkung erntet. Danach gibt Seldom den Befehl, dass ein Drahlitis nur von Black Dragon abgeschossen werden soll. Diesen Befehl missachtet Delirium.

Piraten, eine Vampire mit 10 Bastards im Gefolge. In der Vampire sitzt Blackbeard was die Birds mit Entsetzen aufnehmen. Nach einem kurzen Wortgefecht mit Blackbeard beginnt eine heftige Schlacht. Die Birds können schnell einige Bastards abschießen. Doch Blackbeard erweist sich als gefährlicher Gegner. Blackbeard gereift als ersten Maska an mit 4 Raketen, durch diese Attacke verliert Maska seine Schilde. Ohne zu zögern greift Blackbeard Soulkeeper als zweiten auch mit 4 Raketen an, wodurch Soulkeeper gezwungen ist den Notausstieg zu betätigen. Soulkeeper schafft dies perfekt und bleibt damit unverletzt beim Ausstieg aus seiner Maschine. Kurze Zeit später sind von den 10 Bastards nur noch 2 übrig. Beide Bastards opfern sich für die Vampire, indem sie die Schüsse, die für die Blackbeard bestimmt sind abfangen. Blackbeard lässt eine Ionen Bombe ins All und düst mit voll Schub ab. 2 sek später explodiert die Bombe, und die Schiffe der Birds werden durch die Strahlung für 1min stillgelegt. Diese Minute reicht für Blackbeard zum entkommen aus. Bei Nav 5 treffen die Birds wieder auf die Firewall und landen. Nachspann Die Firewall kann ohne Probleme nach Enigma springen. Seldom beurteilt die Leistung seines Geschwaders als

<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Paladin	208	82
2	Velvet Iceman	86	41
3	Seldom	76	47
4	Archimedes	67	38
5	Soulkeeper	51	41
6	Stalker	49	29
7	Delirium	45	41
8	Hawkeye	34	26
9	Rainfire	30	24
10	Maska	30	30
11	Kn thrak	21	18
12	Barton	6	5
13	Dragonclaw	2	2
14	Guyver	1	2
15	Achilles	0	2

Das Gegnerische Geschwader wurde erfolgreich ausgeschaltet und kein Schiff konnte entkommen.

Bei Nav 4 begegnen die Birds

solide ist aber mit der Unaufmerksamkeit einiger Piloten unzufrieden.

Von 2nd Lt. Bart Simpson

Aus den Berichten der Ragnarok

Heimkehr (Sacred Warriors)

Vorgeschichte

Ist Lt. nar Churraq wurde aus der Gefangenschaft der Kilrathis befreit und konnte sie sogar überzeugen, dass die TCS Ragnarok auf der Seite der Kilrathis kämpft. Als frisch gebackener Diplomat der Kilrathis ist er nun auf dem Weg zur Ragnarok.

Die TCS Ragnarok hat die Aufgabe nach Internierungslagern zu suchen, wo Kilrathis in Massen getötet werden und diese notfalls alleine zu vernichten.

IM EINSATZ

2nd Lt. Sir Neo	Hellcat
2nd Lt. Wolfsblut.....	Hellcat
1st Lt. Dóchas.....	Hellcat
1st Lt. Koractu.....	Bloodf.
Captain Ferro.....	Exc.
Major Wolverine.....	Exc.
1st Lt. Banshee	Exc.

Auftrag

ShipCaptain Maddox begrüßt den neuen Piloten der Warriors, 2nd Lt. Poshi und stellt ihn dem restlichen Geschwader vor.

Der heutige Auftrag für die Sacred Warriors besteht darin über drei Nav-Punkte zu einem Planeten zu fliegen und ihn nach Kilrathis zu scannen.

Bericht

Die Warriors starten unter der Geschwaderleitung von Captain O3 Eisenmann ohne Zwischenfälle von der Ragnarok und begeben sich zu Nav 1.

Dort werden sie von einer Piratenbande erwartet, die Banshee mächtig aufs Korn nehmen und ihm schwerere Beschädigungen zufügen. Die Warriors können die Bedrohung

allerdings ausschalten und die Piraten restlos vernichten. Banshee wird aufgrund seiner Beschädigungen von Ferro zurück zur Ragnarok geschickt. Das restliche Geschwader fliegt weiter zu Nav 2.

Der erweist sich als feindfrei. Die Warriors fliegen schnörkellos weiter zu Nav 3.

Dort treffen sie, wie erwartet, auf den Planetoiden, den sie scannen sollen. Ein Geschwader von kilrathischen Schiffen, darunter eine Bloodfang und vier Jratheks, erscheinen am Nav-Punkt. Die Warriors gehen vorsichtigerweise in Angriffsstellung. Der Pilot der



Bloodfang beginnt Kontakt mit den Warriors aufzunehmen und entpuppt sich als 1st Lt. Pathrakhrris, Callsign: Koractu, nar Churraq, frisch gebackener Diplomat und auf dem Heimweg zur Ragnarok. Er bewacht mit seiner Eskorte die Sacred Warriors, währenddessen sie den Planeten scannen. Mit den Scan-Ergebnissen in den Datenbanken fliegen die Warriors inklusive Koractu erfolgreich zurück zur Ragnarok.

Nachspann

Acting Shipcaptain Maddox ist erfreut 1st Lt. nar Churraq wieder in seinen Reihen zu wissen und ist mit den Leistungen seines Geschwaders

mehr als zufrieden.

Empfangskomitee (Pagan Knights)

Vorgeschichte

Eine kleine Flotte von Exilanten, die gegen die Machenschaften von Marshall Laffington sind, sind auf Rendezvouskurs mit der TCS Ragnarok um sich der Rebellion anzuschließen. Die Knights sind in Alarmbereitschaft.

Auftrag

Der Auftrag wird sein:

Primärziel: Um jeden Preis die

IM EINSATZ

2nd Lt. Mister_D.....	Arrow
2nd Lt. Tarantulus.....	Hellcat
Captain Flashback.....	Piranha
Major Fireman.....	Vampire
1st Lt. Koractu.....	Bloodf.

Flotte schützen

Sekundärziel a): Ein Shuttle von der Ragnarok zur Wolfsclaw eskortieren

Sekundärziel b): Das Shuttle wieder von der Wolfsclaw zur Ragnarok zurück bringen

Bericht

Die Pagan Knights starten mit einem Alarmstart und begeben sich inklusive dem Shuttle zur Flotte der Exilanten.

Nach einem Routine-Scannen wird festgestellt, dass einige Schiffe starke Beschädigungen aufweisen, die durch Angriffe der 4ten Flotte verursacht worden sind. Es erscheint die nächste Angriffswelle der 4ten bestehend aus zwei Shrikes, einer Vampire und drei Arrows. Die Knights verteidigen die Flotte und halten sich ganz gut, jedoch Tarantulus, der bei der 4ten Flotte als Verräter abgestempelt ist, wird von der 4ten übelst angegangen.

Nach einer Vielzahl von Treffern, steigt Tarantulus aus seiner Hellcat aus, wird dabei aber schwer verletzt. Fireman ruft ein Rescue-Shuttel von der Ragnarok, welches die Rettungskapsel einsammelt. Eine feindliche Shrike wird während des Gefechts vernichtet, die Zweite kann jedoch schwer beschädigt einen Torpedo in eine Fregatte versenken, die die kompletten Schilde und den Antrieb verliert. Das Shuttle schafft es unbeschadet auf der Wolfsclaw zu landen. Der Rest der 4ten wird von den Pagan Knights zerlegt, so dass das Shuttle letztendlich mit den Knights wieder auf der Ragnarok landen kann.

Nachspann

Das Primärziel wurde nicht erreicht, da die Fregatte erhebliche Schäden durch den Torpedotreffer einstecken musste.

Sekundärziele a) und b) wurden erfüllt.

Die Piloten der Knights verließen mit gemischten Gefühlen den Briefing Room und bleiben weiterhin in Alarmbereitschaft.

Vogeljagd (Sacred Warriors)

Vorgeschichte

Wegen dem stark dezimiertem Geschwader, nimmt ein 2nd Lt. der Reserve an der Mission teil.

Auftrag

Die Warriors sollen drei Flüchtlingsfrachter: die TCS Albatross, die TCS Pigeon und die TCS Bluebird über fünf Nav-Punkte eskortieren, wo sie dann springen sollen.

Bericht

Die Warriors starten zusammen mit den Transportern und begeben sich,

ohne große Umschweife, zu Nav1. Der Navpunkt ist leer, das Geschwader fliegt samt den Transportern zu Nav2.

Sie treffen auf eine Ansammlung von Schifftrümmern und sonstigen Weltraummüll. Fast hätten die Warriors die beiden getarnten Bastarde nicht entdeckt, jedoch stellt die Vernichtung der beiden Störenfriede keine größeren Probleme dar und der Tross begibt sich zum Nav3.

Der bleibt auch nach einem intensiven Scannen frei von jeglichen Feinden.

An Nav4 erwartet eine Geschwader von Piraten, die sich die Helden in Strumpfhosen nennen und unter der Führung von Robin Wood stehen. Sie fordern von den Warriors einen Pauschalbetrag für das Passieren. 1st Lt. Nachtsilber versucht den

IM EINSATZ

1st Lt. Destiny	Exc.
Captain Ferro	Shrike
Major Madman	Vampire
2nd Lt. Maximum	Vampire
2nd Lt. Sundown(NPC)	Hellcat

Anführer mit ihrem weiblichen Charme zu beeinflussen, jedoch wird sie von ihm bezirzt und ist im folgenden Kampf keine wirklich Hilfe. Die Warriors schaffen es trotzdem den Kampf gegen die Piraten zu gewinnen, so dass die Transporter an Nav 5 ohne Komplikationen springen können.

Nachspann

Madman gibt im BR bekannt, dass der vermisste Pilot Element als KIA (killed in Action) gilt. Ansonsten ist er mit seiner Leistung und der seines Geschwaders zufrieden und sieht die Mission als erfolgreich an.

Eine neuer Feind? (Pagan Knights)

Bericht

Die Knights machen einen Alarmstart, weil sich fünf GWU-Jäger, zwei Dragons, zwei Banshees und eine Vindicator, der TCS Ragnarok nähern, ohne dass sie auf Funkkontakt antworten.

Major Rohan versucht selbst nochmal Kontakt mit den GWU-Schiffen aufzunehmen, die allerdings nur Schimpfworte für die Knights übrig haben und weiterhin zielstrebig auf die Ragnarok zusteuern. Da alle Warnungen ignoriert werden, eröffnen die Pagan Knights das Feuer. Dragon 1 wird stark beschädigt, so dass er den Zielflug auf die Ragnarok abbricht und getarnt das Weite sucht. Dragon 2 schafft es jedoch nah genug an die Ragnarok heranzukommen und wirft ein Flashpack ab. Die Ragnarok verliert ihre Schildgeneratoren und

IM EINSATZ

2nd Lt. Shock	Arrow
2nd Lt. Mister_D	Arrow
Captain Flashback	Exc.
Major Fireman	Vampire
1st Lt. Koractu	Bloodf.

erleidet Schäden am Rumpf. Dragon 2 tarnt sich darauf hin und kann getarnt entkommen. Wütend und voller Zorn zerstören die Knights die restlichen GWU-Schiffe. Acting Ship Captain Maddox beordert die Knights zu Nav1, weil von dort weitere feindliche Schiffe geortet worden sind.

Die Knights entdecken zwei GWU-Arrows und eine feindliche Avenger, die nicht auf Funkkontakt antworten. Kurzerhand wird die Avenger von den Pagan Knights zerstört. Die Arrows stellen ihre Tätigkeit ein. Die Knights entdecken, dass die Avenger, so wie die Arrows ferngesteuert wurden. Die Arrows werden abgeschleppt und von den Pagan Knights zur Ragnarok gebracht.

Nachspann

Madman war natürlich aufgebracht, weil es der Dragon gelang einen Angriff auf die Ragnarok erfolgreich

auszuführen und zu flüchten. Da der Schaden aber reparabel ist und die Knights den Großteil der GWU-Schiffe zerstören konnte, wurde die

Mission doch als Erfolg gewertet.

Cpt. O3 Dan Flashback Hutten

<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Madman	116	50
2	Ferro	101	40
3	Ravenmoon	96	46
4	Phoenix	92	41
5	Wolverine	78	37
6	Fireman	58	43
7	Element	43	33
8	Flashback	33	25
9	Banshee	28	13
10	Odin	28	22
11	Spoon	16	10
12	Koractu	15	15
13	Luna	15	24
14	Lionart	14	14
15	Dóchas	13	9
16	Destiny	10	9
17	Battowsai	9	6
18	Tarantulus	6	7
19	Mister_D	6	8
20	Sir Neo	5	5
21	Nekokami	3	3
22	Airwolf	3	5
23	Leycur	2	1
24	Wolfsblut	0	0
25	Shock	0	0

EXILANTEN SPORTGEMEINSCHAFT

Hey Piloten! Zuviel Arbeit und nicht genügend Ausgleich?
Dann meldet Euch bei unserer Aufnahmestelle im Vukar Tag
Sektor. Denn bei der Exilanten Sportgemeinschaft gibt es für
jeden den optimalen Ausgleich.

Kommen sie zu uns!

Ihre Exilanten Sportgemeinschaft

Im Wandel der Zeiten Teil 1

Mysteriöse Entdeckungen

Die Panthers waren erfolgreich gewesen und hatten alle Familien sicher nach Hause gebracht, doch Omara hatte seinen schon Zug gemacht und war vom Präsidenten zum neuen Botschafter der Konföderation in Firekka ernannt worden. Die Panthers hatten zwar Beweise für Omaras Verstrickung erlangt aber die Lage in der TCN und in der Politik war äußerst Brisant, das die Gefahr bestand das die Beweise verloren gehen könnten sollten sie an die Falschen gelangen. So entschlossen sich De Lima, der aus Angst vor Mordanschlägen Asyl auf der Pulsar gefunden hatte, und Captain Barker vorerst die Beweise zurückzuhalten.

Omara machte unterdessen deutlich das er den Kopf von Captain Barker haben wollte und dieser rechnete damit nicht mehr lange der Kommandant der Pulsar zu sein. Die neuen Befehle sich umgehenst in Goddard einzufinden, taten ihr übriges um Flames Befürchtungen zu bestätigen. Neben dem Befehl nach Goddard zu kommen erhielt die Pulsar den Auftrag ihre Augen offen zu halten, da im Sektor immer noch Frachtschiffe aus der Konföderation verschwanden.

Nachdem alle Flugvorbereitungen erledigt waren, machte sich die Pulsar unverzüglich auf den Weg und erreichte Recht schnell den Sprungpunkt nach Antares. Hier rief der Captain die Black Panthers in den BR und informierte die Piloten über die aktuelle Lage und die sich zuspitzende Kriegstreiberei im Senat, dem nur noch ein triftiger Kriegsgrund fehlte um gegen die Kilrathi loszuschlagen. Am Ende des Briefings erhielten die Panthers den Auftrag der Pulsar im Antares

System über 4 Navs vorrauszufiegen.

Direkt nach dem Sprung in das Antares System, starteten die Panthers und flogen den ersten Nav an. Auf halber Strecke konnten die Panthers eine interessanten Funkverkehr zwischen der Fearless und der Pulsar mithören und erfuhren das man am Sprungpunkt nach D'vd Tang zwei Signaturen entdeckt hatte. Die Analyse der Signatur ergab das es sich um kilrathische Kreuzer der Fralthei II Klasse handelte, doch bevor man eine genauere Untersuchung vornehmen konnte Sprangen die Schiffe aus dem System.



IM EINSATZ

Captain Cisco	Vampire
Captain Viper.....	Vampire
1st Lt. Hayabusa.....	Vampire
Captain Munich.....	Vampire
Major Tristan.....	Shrike
1st Lt. Slayer.....	Shrike
1st Lt. Shark.....	Shrike

Auf dem weiteren Flug entdeckten die Panthers eine schwache Signatur, das ihr Interesse weckte und entscheiden sich das Signal näher anzusehen. Vor Ort des Signals wurden die Panthers eines Frachters fündig. Die Analyse der Kennung des Schiffes, wies es als eines vermisste Schiffe aus, das seit einer Woche verschwunden war. Weitere Scanns erfassten schwache

Energiewerte aus dem Zentrum des Frachters ausging, jedoch konnten keine Lebenszeichen noch die Fracht geortet werden. Der Frachter wies zudem zahlreiche Schäden auf, die auf einen Kampf deuteten. Schließlich fanden die Panthers das Wrack eines Gothribombers das Symbole der Clanallianz trug. Als die Panthers noch am Rätseln waren fingen die Energiewerte an bedrohlich zu steigen. Eine Explosion ahnend, entfernten sich die Panthers sofort und schafften es rechtzeitig aus dem Explosionsbereich zu gelangen. Doch die Explosion war so Stark gewesen das keine nachweisbaren Überreste des Frachters oder der Gothri übriggeblieben und damit keine Beweise außer den gesammelten Daten blieben, die eine Untersuchung wer der Angreifer war eingrenzte. Die Panthers schickten alle Daten die sie gefunden hatten an die Pulsar weiter.

Am dritten Nav stießen die Panthers wenig überrascht über die Präsenz der Kilrathi, auf 6 Jratheks. Die den Kampf mit den Panthers sofort aufnahmen. Die exzellente Beschleunigung der Jrathek machte den Panthers am Anfang etwas zu schaffen aber das änderte nichts an dem letztlichem Sieg der Panthers.

Der letzte Navigationspunkt hielt den Sprungpunkt nach Epsilon Prime für die Panthers bereit. Hier sollten die Black Panthers auf das Eintreffen der Pulsar warten. Während die Panthers warteten sprang ein Zerstörer die TCS Manila in das System. Die Manila, die auf Patrouille war, fragte die Panthers Routinegemäß über irgendwelche Zwischenfälle aus. Major Tristan erinnerte sich an das Briefing, wo

der Captain über Pläne des Senats und Marschall Laffingtons, den Kilrathi den Krieg zu erklären, gesprochen hatte und entschied sich dem Zerstörer nichts über ihre Funde zu erzählen. Dies war die richtige Entscheidung gewesen, den die Funde wirkten wie absichtlich inszeniert und hätten einen Grund für den geplanten Krieg bedeutet. Stutzig das die Panthers nichts gefunden hatte machte sich die Manila von dannen.

Die Entdeckungen die, die Panthers gemacht hatten, zusammen mit den Fragen der Manila, brachte die Panthers und den Captain schnell zu dem Schluss, dass die gesamte Sache inszeniert war um dem Militär und dem Senat einen Grund zu liefern um ihren Krieg gegen die Kilrathi rechtfertigen zu können. Doch dank Tristans Entscheidung der Manila nichts zu Berichten, konnte vorerst ein Krieg mit den Kilrathi verhindert werden.

De Limas Ende

Die Pulsar hatte Besuch erhalten: Commander Dalton war im Auftrag Marschall Laffingtons auf die Pulsar geschickt worden um Captain Barker zu überwachen, da man sich seiner Loyalität nicht sicher war, da er einst als Geschwaderführer unter Marschall Huber gedient hatte. Die Ankunft überraschte den Captain, da dieser eher mit seiner Enthebung gerechnet hatte als mit einem Aufpasser.

Im BR war die Stimmung äußerst kalt und angespannt, besonders als Dalton die Verhaftung Thunderfists, wegen eines Mordes, verlangte. Die Panthers reagierten empört doch Thunderfist begab sich freiwillig in den Arrest.

Wegen Daltons Anwesenheit, konnte der Captain die Panthers nicht in den eigentlichen Auftrag einweihen

und wies die Panthers somit in einen falschen Einsatz ein. Die tatsächliche Mission die, die Panthers ausführen sollten erfuhren sie von De Lima direkt nach dem Start. De Lima war mit einem Shuttle nach den Panthers gestartet und teilte den Panthers mit das sie sein Shuttle zu einer stillgelegten Asteroidenförderstation bringen sollten, wo eine Staffel der GWU ihn abholen würde.

Um die Täuschung nicht auffliegen zu lassen entschied sich Tristan, Viper, Hayabusa und das Shuttle zu Nav 1 vorzuschicken und mit dem Rest der Panthers über einen Umweg nach Nav1 zu fliegen, dort sollten beide Gruppen sich wieder vereinen. Es kam jedoch anders, denn Viper lies sich von De Lima überzeugen keine Zeit zu verlieren und entschloss sich die

IM EINSATZ	
Captain Cisco	Vampire
Captain Viper.....	Vampire
1st Lt. Hayabusa.....	Vampire
2nd Lt. Maximum.....	Vampire
Major Tristan	Shrike
1st Lt. Shark	Shrike

Shuttlegruppe gleich zum Rendezvouspunkt weiterfliegen zu lassen. Angekommen bei Nav2 wo das Treffen stattfinden sollte enttarnten sich 6 schwarze Phantoms, die das Feuer auf das Shuttle eröffneten. Viper und Hayabusa hatten angesichts der Übermacht an Phantoms keine Chance das Shuttle zu schützen und mussten mit ansehen wie das Shuttle vernichtet wurde. Kurz nach dem Verlust des Shuttles traf der Rest der Panthers ein und gemeinsam versuchten die Panthers das Shuttle zu rächen. Zwei Phantoms konnten die Panthers besiegen bevor sich die restlichen Phantoms tarnten und die Flucht antraten.

Als der Kampf vorbei war traf auch

die Staffel der GWU unter dem Befehl von Captain Milbris ein. Milbris war nicht sehr erfreut über den Tod von De Lima und machte seinen Ärger über die Konföderation offen Luft. Nach einigen Wortwechseln übergab Tristan der GWU die gefundene Balck Box des Shuttles in der Hoffnung so einige Daten darunter die Beweise an De Liams Freunde weitergeben zu können. Anschließend trennte man sich und die Panthers entschlossen sich die falsche Patrouille fortzuführen und dies brachte sie zum Sprungpunkt nach Goddard, wo sie noch den Sprung von irgend etwas mitbekamen. In der Annahme das dies die Phantoms gewesen seien, sprang man nach Goddard. Dort jedoch erwartete die Panthers eine zusammen gezogene Flotte der TCN aus 12 GKS und darunter ein Schwerer Träger, die TCS Invincible, dem Flaggschiff von Admiral Horn. Für einen kurzen Moment erfasste man auch die 4 Phantoms die in der Flotte verschwanden. Durch die Brisante Lage in der man steckte, wussten die Panthers nicht ob diese Flotte trotz der gleichen Farben freundlich gesinnt war und so lies man die Phantoms fliehen und kehrte nach Epsilon Prime zurück wo die Pulsar schon wartete.

Mit dem Tod von De Lima wurde die Hoffnung geringer das Unrecht von Firekka wieder gut zu machen. Zurück an Bord viel die Abschlussbesprechung knapp aus, da Dalton eine genaue Besprechung verhinderte. Nach dem Debriefing fanden sich Dalton, Tristan und Captain Barker in dessen Büro ein, wo die beiden gegenüber Dalton, für Thunderfist eintraten und nach harten Diskussionen eine Frist von 3 Tragen erhielten um die Unschuld des Panthers zu beweisen.

Eine makabere Mission

Die Pulsar hatte nun Goddard erreicht. Am Sprungpunkt wurde die Pulsar gleich von einer Flotte aus 12 GKS empfangen. Das Flaggschiff der Flotte die TCS Invincible, einen Schwere Träger, begrüßte die Pulsar und schickte sie weiter zur Flottenstation wo sie weiter Befehle abwarten sollte. Unter der Flotte befand sich auch die Damokles, mit der die Panthers vor kurzem Bekanntschaft gemacht hatten. Captain McGregor von der Damadas, tauchte prompt mit der Damokles „Nettigkeiten“ aus.

3 Stunden dauerte der Flug bis zur Station. Dort wurden Captain Barker und die Black Panthers auf die Station gerufen. Mittels eines Shuttles setzte man zur Flottenstation über. Auf dem Flugdeck der Station wurden der Captain und die Panthers von Admiral Horn, dem Befehlshaber der Task Force 144 und Colonel Pinot GF der Hell Hounds, dem Geschwader der Invincible, begrüßt. In bester Flottenstation, proklamierte der Admiral die Eingliederung der Pulsar

Kampfgruppe in die Task Force 144. Anschließend führten Admiral Horn und Colonel Pinot die Panthers in einen Briefing Room. Dort teilte der Admiral mit, das es noch einen weiteren Grund gab, warum er Captain Barker und die Panthers auf die Station gerufen hatte: der Admiral machte sich gerne ein Bild von den Fähigkeiten der Truppen unter seinem Kommando und zu diesem Zweck sollten die Black Panthers an einem kleinem Test teilnehmen. Der Test sollte zum

einen die Stärke der Panthers testen und zum zweiten die Panthers auf die kommenden Einsatzparameter der Task Force vorbereiten.

Colonel Pinot wies die Panthers nun in den Test ein, dieser sollte in drei Übungen stattfinden. In der ersten Übung sollten die Panthers, die

IM EINSATZ	
Captain Viper.....	Vampire
2nd Lt. Scorpion.....	Vampire
2nd Lt. Maximum.....	Vampire
Major Tristan.....	Shrike
Captain Cisco.....	Shrike
1st Lt. Hayabusa.....	Shrike

Pulsar vor einem Angriff durch Bomber schützen. Nach Abschluss der ersten Übung erhielten die Panthers die Möglichkeit ihre Maschinen für die nächsten beiden

Übung schon bald realer ernst für die Panthers sein würde. Commander Dalton, der von Marschall Laffington gesandte Aufpasser für Captain Barker, war den Panthers auf Schritt und Tritt gefolgt und stellte die entscheidende Frage, welche Aufgabe die Task Force habe. Die Antwort kam kurz und knapp: die Aufgabe der Task Force war die Jagd nach den Verrätern.

Die Panthers sammelten sich mit Vampires und Wasps bestückt im All ein und die erste Übung begann. 4 Shrikes, gedeckt von 4 Shrikes näherten sich der Pulsar. Die Piloten der Pulsar jagten den Bombern alles entgegen was sie aufzubieten hatten, Geschützfeuer, Raketen und

Schwärmer. In diesem tödlichen Regen überlebten die Shrikes gerade mal zwei Runden. Nachdem die Shrikes ausgeschaltet waren zogen sich die verbliebenden 3 Vampires zurück und die Panthers wechselten ihre Maschinen. Mit Vampires und Shrikes begaben sich die Panthers zu Nav1 wo sie von 6 Tigersharks erwartet wurden. Den

Kampf gingen die Panthers beherzt wie immer an und kaum einer der Hell Hounds, dem sogenannten besten Geschwader der Invincible konnte einen der Panthers auch nur ernsthaft gefährden. Die Tigers wurden von den Panthers nahezu überrannt.

Wie Makaber diese Übung war zeigte sich als die Panthers an Nav2 eintrafen und den Flottentender erblickten, der auf ihren Sensoren als Midway-Träger angezeigt wurde und grob in gelb-roten Farben der

Rang	Piloten	Siege	Missionen
1	Tristan	121	52
2	KipDotter	112	28
3	Cisco	107	43
4	Flame	57	39
5	Thunderfist	53	28
6	Hayabusa	39	25
7	Cid	37	23
8	Munich	36	34
9	Viper	33	29
10	Scorpion	21	16
11	Mind	20	15
12	Slayer	19	15
13	Shark	19	24
14	Daredevil	2	3
15	Maximum	0	2
16	Sasa	0	0

Übungen zu wechseln. Für die zweite Übung sollten die Panthers zu Nav1 fliegen wo sie sich einen Kampf mit einer anderen Staffel liefern sollten. Danach wartete an Nav2 die letzte Übung auf die Panthers. Dort befand sich ein alter Flottentender, der einen Träger darstellte den die Panthers zerstören sollte.

Die auswicht auf eine Übung, gefiel den Panthers nicht und so zeigten sie ihren Unmut, doch Colonel Pinot wies daraufhin das die Aufgaben der

Firewall lackiert war. Als Tristan seinen ersten Torpedoangriff durchführte erkannte er auf dem Tender einen Schwarzen Vogel umringt von Flammen, was eine eindeutige Anspielung auf die Firebirds und die Firewall war. Der Träger wurde zwar von 4 Vampires beschützt, doch retten konnten sie den Träger nicht. Tristan und Cisco zerlegten den Träger im Alleingang und gemeinsam machten die Panthers den Jagdschutz nieder.

Mit gemischten Gefühlen kehrten die Panthers zur Pulsar zurück. Da Dalton eine Gespräch mit Admiral Horn führte nutzte der Captain die Möglichkeit um mit den Panthers offen zu reden, denn auch er war nicht über die Aufgabe der Task Force erfreut. Schnell kam man zu dem Schluss das sich hier ein Verbrechen anbahnte an dem man sich nicht beteiligen wollte. Ein weiteres Problem war die Lage um Thunderfist, dem keiner der Panthers seinem Schicksal überlassen wollte. Die Panthers diskutierten bis in die Nacht hinein doch sie kamen nicht zu einem endgültigen Rettungsplan für Thunder.

Die Flucht

Mitten in dieser schweren Zeit, in der es um das Leben von Lt. Thunderfist ging und um die moralischen bedenken der Aufgabe der TF 144, die Flame Kopfzerbrechen bereitete, meldete sich unverhofft Marschall Huber bei ihm. Marschall Huber war zuvor mit Hilfe der Firebirds und den Flying Tigers aus seiner Haft befreit worden und suchte nun weitere Streiter für den wachsenden Widerstand, gegen Laffington und die Kriegspolitik des unterwanderten Senats. Da war es nur naheliegend das sich der

Marschall an den ehemalige GF der Firebirds wendete. Flame war überrascht, aber auch erfreut den Marschall lebendig am Bildschirm zusehen und auf die Frage auf welcher Seite er den stehe, viel dem Kommandanten der Pulsar die Entscheidung sich auf die Seite des Marschalls zu stellen nicht schwer, den mittlerweile war es zu dem Schluss gekommen das Laffington eine großes Verbrechen beging, an dem er sich nicht beteiligen wollte.

Unverzüglich machte sich Flame daran die Flucht vorzubereiten und weihte die Panthers über Email von seinem Plan sich Huber anzuschließen ein. Mit der Hilfe von Rinoa Jenkins, den Kommunikationsoffizier, Kevin Ward, den Taktischenoffizier und Colonel Hastings, den Befehlshaber der Marines hoffte Flame die Pulsar Kampfgruppe mit einem Fingierten Befehl in das Border Zone System zu bringen, wo er vorhatte der gesamten Kampfgruppe die freie Wahl zu lassen ihm zu folgen oder in der TCN zu bleiben.

Wenige Stunden nur, nach seinem Gespräch mit Marschall Huber, waren die Vorbereitungen abgeschlossen und es hieß den gefährlichen Plan in die Tat umzusetzen. Rinoa Jenkins erhielt den von Kevin Ward angefertigten und ins System gespeisten Befehl, der die Pulsar anwies sofort das Midgard System über die Border Zone anzufliiegen. Captain Barker gab den Befehl an die Kampfgruppe sofort Kurs auf den nächsten Planeten zu nehmen, mit dessen Schwerkraft die Kampfgruppe auf hohe Geschwindigkeit beschleunigt werden sollte und um sich zum Sprungpunkt in das Border Zone System zu schleudern. Mit diesem Manöver hoffte Flame einen unholbaren Vorsprung zu möglichen

verfolgen zu erlangen. Unterdessen begann Rinoa den Funk der Kampfgruppe zu stören, damit diese keine Funksprüche der Task Force erhalten konnte. Die Kommunikationsoffiziere der anderen Schiffe erkannten jedoch das ihr Funk gestört wurde und meldeten sich über Laserverbindung, die nicht gestört werden konnte, bei der Pulsar und für den einstündigen Flug zum Sprungpunkt, war Rinoa damit beschäftigt die wenig glaubwürdige Geschichte einer Sonneruption die Schuld für den gestörten Funk sei, erzählen. Trotz vieler unbekannter Variablen, die dieser Plan barg, gelang es die gesamte Kampfgruppe in die Border Zone zu bringen.

Im Border Zone Systeme angekommen, spielte Flame den Mitgliedern der Kampfgruppe zwei Filme vor, die er von Marschall Huber erhalten hatte, welche die Verbrechen die in Laffingtons Namen durchgeführt werden bezugte. Nach einer Ansprache an das Gewissen seiner Untergebenen und über die Pflichten eines jeden rechtschaffenen Soldaten, gewährte Flame jedem eine Stunde Zeit sich zu Entscheiden ihm zu Folgen oder nicht, als plötzlich im Arrestbereich Alarm gegeben wurde. Mit Colonel Hastings und einigen Panthers und Marines, rannte Flame zum Arrestbereich, nur kurz aufgehalten von einem jungen Soldaten der seine Wut über Flames augenscheinlichen Verrat mit einem Angriff gegen den Captain Luft machte, der aber von den mitgeeilten Marines schnell dingfest gemacht wurde. Im Arrestbereich angekommen, wunderte sich Flame nicht als er Commander Dalton vorfand der Thunderfist fest hielt und ihm einen Pistole an den Kopf drückte.

Dalton der Lakai von Marschall

Laffington, forderte freien Abzug für das Leben von Thunderfist. Captain Flame dem es nur um das Leben eines seiner Piloten ging willigte ein, in der Hoffnung das Dalton sein Wort halten würde. Dalton verlies mit Thunderfist den Arrestbereich und suchte mit ihm das FD auf, gefolgt von Flame und den eingetroffene Panthers, die um das leben ihres Kameraden bangten. Auf dem FD angelangt ging Dalton, mit der Waffe immer noch an Thunders Kopf, auf das nächstgelegene Shuttle zu. Dieses Shuttle jedoch war nicht von Pulsar und war in dem herrschenden Wirrwarr gerade erst auf dem Träger gelandet und als Dalton im Begriffe war durch die geöffnete Luke zu steigen wurde er von einer Firekkanerin von hinten angegriffen. Überrascht verlor der Commander seiner Waffe und Thunder befreite sich aus der Umklammerung. Unbewaffnet und am Boden liegend stürzten sich einige Panthers auf den Commander und prügelten auf ihn ein, bis Colonel Hastings dazwischen ging und Dalton festnahm. Nachdem der Tumult beendet war und sich die Panthers bei der Firekkanerin bedankt hatten trat zur Überraschung aller, Marschall Huber aus dem Shuttle. Huber dankte den Panthers und Flame für ihre Entscheidung sich den Exilanten anzuschließen und tat etwas was keiner schon gar nicht der Captain der Pulsar erwartet hatte, als der Marschall ihn zum Commodore beförderte. Verdutzt aber nicht undankbar lies Flame die Beförderung, unter dem Applaus der Panthers über sich ergehen. Marschall Huber machte anschließend wieder auf den Weg, denn Wichtige aufgaben erwarteten ihn und Flame und die Panthers

machten sich an ihre Arbeit. Die Stunde der Entscheidung war schließlich gekommen und zur Erleichterung des Captains, waren bis auf 600 Männer und Frauen, aller anderen von etwa 7000 Mitgliedern der Kampfgruppe bereit ihm ins Exil zu folgen. Die Reise in

IM EINSATZ

1st Lt. Thunderfist	Piranha
Captain Munich	Hellcat
2nd Lt. Scorpion	Hellcat
1st Lt. Hayabusa	Tigersh.
Major Tristan	Vampire
Captain Viper	Panther
1st Lt. Shark	Thunder.
Captain Cisco	Longb.

eine unbekannte Zukunft konnte beginnen. Einige Stunden später durchquerte die Pulsar Kampfgruppe, das Midgard System und stieß dabei auf eine Vorhut der Task Force 144, die aus zwei Fregatten bestand. Die Panthers wurden raugeschickt um die Fregatten flugunfähig zu machen, was ihnen auch ohne mühe gelang, den die Fregatten waren nur durch leichten Jagdschutz gedeckt. Nachdem die Panthers ihre Arbeit getan hatten, gingen Hastings Marines an Bord und enterten die Schiffe, anschließend brachte man die 600 Mitglieder, die der TCN treu bleiben wollte auf die Fregatten und die Pulsar setzte ihre Reise fort.

Drohnenjagd in Corsair

Die Pulsar Kampfgruppe hatte mittlerweile das Corsair System erreicht wo sie die Exilantenflotte treffen sollte, doch konnte kein Kontakt hergestellt werden. Aufklärer der White Wolves suchten in Folge das System ab, aber konnten keinen Hinweis auf den verbleib der Exilanten finden. Da die Gefahr groß war das die TF 144 jeden Moment im System auftauchen würde, entschied der

Commodore das System zu verlassen und tiefer in den Kilratischen Raum zu flüchten, doch bevor dies getan werden konnte mussten noch einige Drohnen, die Wochen zuvor von der Damokles hier abgelegt worden waren, zerstört werden. Die Gefahr das die Drohnen ihre Flugroute nach Asgard aufzeichnen würde, war dem Commodore zu groß.

Da am ersten Nav nichts war flogen die Panthers weiter zum zweiten Nav und hier wurden die Panthers fündig – die erste Spionagedrohne. Diese Drohne erfuhren die Panthers nach eingehenden Scanns war eine alte Spionagedrohne wie sie zum Ende des Kilrathikrieges eingesetzt wurde und entsprach folglich nicht mehr dem Neusten Standart, dennoch konnte sie noch ihre Aufgabe erfüllen. Die KI der Drohnen erkannte das sie entdeckt war, als die Panthers die Drohnen in Zielpeilung nahmen und gab eine Stosssignal mit allen ihren aufgezeichneten Daten ab. Das Signal brachte jagte den Panthers einen Schreck ein, die sich aus dem Nahbereich der Drohne zurückzogen. Cid der versuchte die Zielrichtung des Signals zu lokalisieren blieb erfolglos. Als Viper schließlich im Begriff war die Drohne abzuschießen, nahm diese ihm die Arbeit ab, als die Selbstzerstörung aktiviert wurde.

Die Sensoren der Panthers schlugen, nach der Zerstörung der Drohne Alarm; am äußersten Rand der Sensorenreichweite der Panthers tauchten 6 Signale auf, die sich Nav2 näherten. Major Tristan entschied sich schnellstmöglich Nav 3 anzufliegen um nicht von den 6 Signalen entdeckt zu werden. Am dritten Nav konnten die Sensoren keine Drohnen orten, jedoch erfasste man wieder die 6

Signale die den Panthers folgten. Tristan erkannte das die Verfolger keine Ruhe geben würden und entschloss, sich ihnen zu stellen. Einige Minuten später konnten die Panthers ihre Verfolger identifizieren, 6 Excaliburs der Laffington treuen TCN. Ohne Wortgeplänkel begann der Kampf. Im Chaos des Gefechtes und durch Unachtsamkeiten standen sich die Panthers gleich dreimal selbst im Wege, was zum Treffen der eigenen Kameraden führte. Lt. Scorpion wurde das Friendly Fire zum Verhängnis, als seine leichte Arrow, nach dem unabsichtlichen Beschuss eines Kameraden, zur leichten Beute für die Excaliburs wurde und Aussteigen musste. Trotz des Verlustes einer Arrow, gelang es den Panthers die Oberhand zu gewinnen und konnten 5 der Excaliburs

IM EINSATZ

1st Lt. ThunderfistPiranha
 Captain MunichHellcat
 2nd Lt. ScorpionHellcat
 1st Lt. HayabusaTigersh.
 Major TristanVampire
 Captain ViperPanther
 1st Lt. SharkThunder.
 Captain CiscoLongb.

abschießen. Der letzte Feind, lies sich von Thunderfist einschüchtern und ergab sich den Panthers. Scorpion kam glücklicherweise mit nur einem Schrecken und einer Platzwunde am Kopf davon und wurde von einem S&R Shuttle unter dem Schutz der Wölfe, zur Pulsar zurückgebracht
 Der letzte Nav hielt eine weitere Spionagdrohne bereit, die von den Panthers unverzüglich vernichtete wurde, bevor sie ein Stosssignal abgeben konnte.
 In der kurzen Nachbesprechung, informierte Flame die Panthers, das der von Thunderfist zur Aufgabe gezwungene Pilot, ein 1st Lt.,

gerade Verhört wurde und nahm Vorschläge über eine Untersuchung der Excalibur entgegen. Anschließend sprach der Commodore den Piloten: Flight Captain Josch „Viper“ Gerio und 1st Lieutenant Harvey „Cid“ Mitchel eine offizielle Belobigung aus, die sie sich während der Befreiung der Geiseln von Firekka. durch engagierter Leistung verdient hatten.

Pakt mit den Kilrathi

Die Pulsar drang tiefer in die kilratischen Gebiete vor und hatte das Asgard System erreicht. Die Situation im Grenzgebiet zwischen dem Imperium und der Konföderation war gefährlich für die Pulsar geworden, da Laffington seinen Willen im Senat durchgesetzt und der Clanallianz den Krieg erklärt hatte. Invasionsflotten der Konföderation drangen auf kilratische Gebiete vor. Für die Pulsar barg dies eine Gefahr, da die Kilrathi nicht wissen konnten das die Pulsar kein Teil der TCN mehr war. So war äußerste Vorsicht angemessen, jedoch hoffte der Commodore bei den Kilrathi Hilfe zu finden. Einigen Panthers gefiel die Aussicht nicht ein Bündnis mit den Kilrathi einzugehen, doch hatte die Pulsar Kampfgruppe nicht den Luxus sich ihre Verbündeten auszusuchen.
 Die Sensoren der Pulsar hatten bei Nav3 einige Signale aufgefangen, die durch Interferenzen nicht genauer identifiziert werden konnten. Die Panthers erhielten nun den Auftrag, die Signaturen zu identifizieren, bei den es sich vorrausichtlich um Kilrathische Schiffe handelte, und mit ihnen Kontakt aufzunehmen.
 Über den leeren ersten Nav, erreichten die Panthers den zweiten, wo ihre Sensoren 5 Dralthis orteten.

Gemäß ihrem Befehl nahmen die Panthers Kontakt auf, jedoch glaubte der Anführer der Kilrathi den Terranern nicht und lies eine Gewitter an Beleidigungen über die Panthers ergehen. Die Panthers blieben Kühl, welche von den Kilrathi als Feigheit bezeichnet wurde, bis sich schließlich Cisco entschloss, sich mit dem Anführer zu duellieren. Froh das wenigstens einer der Menschen Mut bewies nahm der Anführer den Kampf an. Cisco der in einer Longbow saß, konnte sich auf seiner Waffencrew verlassen, den es gelang die Dralthis abzuschießen. Die anderen Kilrathi sahen in Ciscos Sieg ein Zeichen Sivars und gewährten den Panthers ihr Vertrauen. Von diesen erfuhren die Panthers das die Exilanten mit der Clanallianz ein Bündnis geschlossen hatten und sich im

IM EINSATZ

1st Lt. CidTigersh.
 1st Lt. SharkThunder.
 Major TristanVampire
 Captain ViperPanther
 1st Lt. HayabusaExc.
 Captain MindExc.
 Captain CiscoLongb.

Vukar Tag Sektor sammelten.
 Man trennte sich und flog weiter zu Nav3, wo sich eine Flotte der Kilrathi sammelte. Das Flaggschiff der Flotte, die Bhar Nikra, informierte die Panthers darüber, dass eine Invasionsflotte der Konföderation das Asgard System angreifen wollte und bat die Terraner darum, den sich sammelnden kilratischen Truppen ein bis zwei Tage Zeit zu verschaffen. Commodore Barker, gab dieser Bitte nach und lies die Pulsar Kampfgruppe in Gefechtsbereitschaft gehen.
 Die Panthers wurden zum Sprungpunkt nach D´vd Tang gesandt. Hier stießen die Panthers

auf die Vorhut, von einem Zerstörer, zwei Fregatten, zwei Thunderbolts und vier Piranhas. Die Panthers konnten die beiden Thunderbolts und eine Piranha abschießen, zudem eine Fregatte und den Zerstörer

beschädigen, bevor das Eintreffen eines Concoridiatträgers die Panthers zum Rückzug zwang.

Die Pulsar machte sich bereit auf eine weitere Auseinandersetzung mit der Invasionsflotte um ihr

Versprochen den Kilrathi gegenüber nachzukommen.

Von Lt. Tim Adams

Der Flying Ace Sucht Mitarbeiter!

Wer gerne schreibt, Kreativität besitzt und die Zeit hat regelmäßig für den Flying Ace zu schreiben, ist für die Arbeit in der Presse genau richtig.

Sei es Missionsartikel für die Träger oder fiktive Artikel aus den Bereichen Politik, Wirtschaft oder Allgemein stehen euch keine Grenzen.

Wenn ihr Interesse habt meldet euch bei:

LtFlame@web.de

oder

Cid@wingcommander.de

Auftrag ohne Wiederkehr

Diese Geschichte ist eine mögliche Begebenheit wie sie vielleicht irgendwo stattgefunden hat, Ähnlichkeit mit lebenden Personen ist reiner Zufall und nicht beabsichtigt.

Ein Flug in die Winterzeit

Ich befand mich an Bord eines großen Trägers der Vereinten Planeten, auf der TCS Hardoor. Wir befanden uns im Orbit einer Station über dem Planeten Enigma um Vorräte aufzunehmen und einige kleinere Reparaturen durchführen zu lassen. Auf unserem Heimatplaneten SAL, machten sich Gerüchte breit das der amtierende Präsident Haber durch einen Militärputsch von seinem Amt enthoben wurde. Diese Gerüchte verbreiteten sich auf dem Schiff wie ein Lauffeuer und der Captain der Hardoor, Rufus Reverentus Misulk, beriet sich auch mit einigen anderen Kampfgruppen was in dieser Situation zu tun wäre und er traf eine Entscheidung die vielleicht das Leben der gesamten Besatzung der Hardoor auslöschen könnte.

Eile war geboten und so rief der Captain das Team der Flying Lions in den Briefingroom um sie über die Situation zu informieren und die weitere Vorgehensweise zu besprechen. Außerdem musste er sicher vergewissern, das die Besatzung ihm gegenüber loyal, bei der bevorstehenden Aktion, ist. Der Captain hatte sich entschieden bei einer Befreiungsaktion von Präsident Haber mit zu wirken. Was eindeutig einer Befehlsverweigerung des jetzigen Präsidenten Schlaffington gleich zu setzten war. Da sich der Captain, durch viele Aktionen die er bereits geleitet hatte, den vollen Respekt

der gesamten Mannschaft verdient hatte, konnte er bereits vor dieser Besprechung einige Vorbereitungen treffen lassen. So waren einige Jäger heimlich an Bord eines Transporters gebracht worden, mit dem die Lions zusammen mit dem Captain nach Luyten flogen, um von dort aus, ein Himmelfahrtskommando zu beginnen. Es war ihre Aufgabe gegen die Verteidigungsflotte des Heimatplaneten anzutreten um den Fluchtweg des Shuttles, das Präsidenten Haber von der Oberfläche der Planeten weg



bringen sollte, zu sichern.

An Bord des Shuttles war es still. Alle Piloten saßen in ihren Raumanzügen, bereit jeden Augenblick zu starten als plötzlich der Captain sich erhob und von den Piloten die Hundemarken forderte. „Falls jemand abgeschossen wird und wir nicht die Chance einer Bergung haben, dann müssen wir dafür sorgen das es den anderen auch nicht gelingt.“ Mit diesen Worten sammelte der Captain alle Marken der Piloten ein und verstaute sie an einem sichern Ort. Ein mulmiges Gefühl durchzog die Piloten und den Captain der jetzt den Befehl gab zu den Jägern zu gehen und diese zu besetzen.

Die Jäger waren in sehr engen Containern geladen um von dort aus ins All katapultiert zu werden.

Major Fusler bekam die Leitung des Jäger Geschwaders, Captain Trinklair solle den Bomberwing führen. Ship Captain Reverentus gab durch dass das Shuttle gleich in den SAL nahen Raum gelangt und sich die Piloten bereit für den Katapultstart machen sollten. Nur wenige Sekunden nach dieser Ankündigung ging es auch schon los und die Jäger und Bomber befanden sich außerhalb des Transporters. Überall verstreut waren Schiffe der Verteidigungsflotte zu erkennen die auf der Suche nach Schiffen waren die als Verräter von Präsident Schlaffington eingestuft wurden. Eine außerordentlich heikle Situation für das Geschwader der Lions.

Bei Ship Captain Reverentus ging eine gesicherte Meldung über den Intercom ein. Es war das besprochene Signal das die Bombe, die im Senatsgebäude gelegt wurde, um für Verwirrung zu sorgen, sein Ziel erreicht hatte und es jetzt für das Geschwader ernst wird.

Bisher nahm man keine Notiz von den Jägern und Bombern die sich unerlaubterweise in der Nähe des Orbits befanden. Alle Piloten sahen gespannt auf ihre Scanner um eventuell ein näher kommendes Shuttle auszumachen oder heranfliegende Jäger der Verteidigungsflotte zu erkennen. Ein schneller Stosstrupp von 6 Arrows und 6 Tigersharks kamen auf die Lions zu. Das Geschwader wurde aufgefordert sich zu identifizieren und den Grund seiner Anwesenheit zu erklären. Der Ship Captain versuchte zu erklären das ihnen Gerüchte über die Befreiung von Präsident Haber zu Ohren gekommen sind und sie zur Unterstützung der

Verteidigungsflotte her gekommen wären. Leider funktionierte dieses Ablenkungsmanöver nicht und der Stosstrupp griff sofort an. Obwohl der Ship Captain weiterhin versuchte die Angreifer mit Worten zu überzeugen, musste das Geschwader seine Formation aufgeben und vor den Angreifern ausweichen. Für die Lions gab es erst mal keinen Feuerbefehl, Captain wollte das unbedingt auf verbaler Weise lösen. Aber der Stosstrupp gab ihnen dafür keine Gelegenheit. Trotz der zahlenmäßigen Überzahl hatte der Stosstrupp der Verteidigungsflotte nur geringe Chancen auf einen Sieg. Aber was den Kampf um einiges härter machte als normaler Weise, war die Tatsache das man sich bewusst war, das man eigentlich auf die eigenen Leute schoss und damit eventuell den Tod von Verbündeten und vielleicht sogar Freunden zu verantworten hatte. Als der Navigationspunkt gesäubert war, blieb nichts weiter übrig als Schweigen. Der Captain befahl den Weiterflug zum nächsten Navigationspunkt. Dort angekommen schalteten die Lions alle Scanner auf passiv und sie empfingen 4 Wasp's die den Weg eines Transportschiffes samt Geleitschutz versperrten. Der Transporter war angeschlagen und wies frische Kampfspuren auf. Es lag nahe anzunehmen das es sich um das besagte Transportshuttle handelt das Präsident Haber von der Oberfläche der Planeten bringen sollte. Das erste der Geleitschiffe nahm auch gleich Kontakt mit den Lions auf und bat darum den Plan auszuführen und die Verfolger entsprechend aufzuhalten und den Fluchtweg zu sichern. Genau das taten die Lions auch und griffen die 4 Wasp's so Lions näher kamen. Es

waren weitere Wasp's aber diesmal vier von einer geheimen Elite Einheit. Die Zeit wurde also mehr als knapp. Aber es war halt nur wichtig dem Shuttle genug Zeit zu verschaffen zu entkommen, alle anderen Dinge, oder Personen waren zweitrangig. Als die vier MK3 Wasp's heran kamen befahl der Captain dem Geschwader das sie sich sofort zurück ziehen sollten. Zu erst trauten die Piloten ihren Ohren nicht aber der Befehl wurde noch einmal bestätigt und die Piloten des Lions Geschwader taten wie ihnen befohlen wurde. Genau in diesem Moment wurden die Lions von dem Geschwaderführer des MK 3 Geschwaders angefunkelt. Captain Reverentus griff jetzt zu seiner nächsten List und gab sich als Leiter eines Piratengeschwaders aus, die Informationen über die Fluchtpläne Präsident Habers besitzen. Er verlangte für diese Informationen Amnestie für die vorgefallenen Kampfhandlungen. Allerdings wollte der Geschwaderführer nicht auf diese Bedingungen eingehen und machte wiederum Anstalten die Lions zu vernichten. Aber manchmal brauchen auch die Todgeweihten ein wenig Glück. Was niemand ahnen konnte war das auf einmal 10 Sqods der Nephaulim erschienen und sie sich sofort auf die Jäger der Verteidigungsflotte stürzten. Diesen Augenblick nutzten die Lions um sich unbemerkt von der Bildfläche zurück zu ziehen. Das Geschwader konnte durch eine nahe gelegenen Nebel entkommen und erreichte nach langem Flug einen Sprungpunkt der sie in das Tulus System bringen sollte. Eine Mission, die niemand erwartet hatte zu überleben, konnte durch den Eingriff einer bis jetzt feindlich gesonnenen Fraktion, für das Lions Geschwader zu einem glücklichen

Zwischenstopp geändert werden.

Der Weg nach Midgard

Das Lions Geschwader hatte einen Fluchtweg durch einen Nebel zu einem Sprungpunkt in das Tulus System gefunden und steuerten jetzt eine Asteroidenmine an die ihnen für eine gewisse Zeit Unterschlupf gewähren würde. Die Piloten wurden herzlich aufgenommen von einem gewissen Sebastian Klaus Müller (Name ist absichtlich geändert). Allerdings konnten die Lions nicht lange bleiben um nicht doch von Spionen der SAL Verteidigung entdeckt zu werden. Somit mussten sich die Piloten sehr schnell wieder der Wirklichkeit gewahr werden und ihre Maschinen besteigen um weiter zu fliegen. Schließlich musste man versuchen wieder auf die Hardoor zu gelangen die sich wie befohlen bereits in Mudgard befand.

Diese Mission sollte von 1st Lieutenant Darkfoot geleitet werden. Da bei der letzten Mission ein Schiff zerstört wurde musste einer der Piloten den Rücksitz einer Shrike besteigen und für die Koordination der Navpoints sorgen. Genau diese Aufgabe viel Heute ihr zu und somit erläuterte sie den restlichen Piloten den ausgearbeiteten Weg zurück zur Hardoor. Es sollte ein Weg über sieben Navpoints sein. Eine andere Möglichkeit gab es nicht da sonst die Gefahr bestand entdeckt und in unangenehme Kämpfe verwickelt zu werden. Lieutenant Darkfoot informierte die Piloten das die Schilde der einzelnen Jäger und Bomber wieder auf maximale Stärke aufgeladen wurden aber leider die Bewaffnung nicht aufgefüllt werden konnte. Das hieß das man die verschossenen Raketen aus der letzten Mission nicht ersetzen

konnte und eventuell nur mit seinen Lasern auskommen musste. Das war einfach nicht zu ändern. Bevor das Geschwader los flog betonte Lieutenant Darkfoot noch ein mal dass das Geschwader größtes Augenmerk darauf werfen sollte sich unauffällig zu verhalten weil sonst dieser Flug doch noch ein unglückliches Ende nehmen konnte. Das Geschwader verließ die Mine und begab sich zum ersten Navpoint auf ihrem langem Flug zurück. Allerdings befand sich dieser Navpoint genau in dem Asteroidenschwarm von dem die Mine ihren Hauptteil des Gases produzierte. Es war also auch hier mehr als wichtig sauber durch dieses Gebiet zu kommen um keinen größeren Schaden zu hinterlassen. Alle Piloten strengten sich an um das Mienenfeld sauber zu durchqueren. Aber leider streiften die Piloten Dark Sword, Nerverick, Earser, Schoki und Torro einige Asteroiden und erlitten leichten Schaden an ihren Maschinen. Ansonsten konnte der Flug ohne weiter Schwierigkeiten fortgesetzt werden.

An NAV 2 angekommen, erkannte man, das man sich in einem riesigem Weltraumschrottplatz befand. Überall flogen Maschinenteile herum die augenscheinlich von Jägern und Bombern bekannter Bauart stammten. Da weiter nichts zu erkennen war flog das Geschwader weiter zum nächste Navpoint. Seltsamerweise empfangen die Piloten zwischen den beiden Navpoints ein Paar fetzen von

Funksprüchen die erahnen ließen das sie bei der Ankunft an NAV 3 nicht allein sein würden. Es schien sich um Piraten zu handeln die sich über unwichtiges Unterhielten. Als das Geschwader nah genug war um an NAV 3 aufzutauchen, berieten sie sich noch kurz und ausgerechnet der Captain Reverentus kam die Idee diese Piraten anzulocken und eventuelle deren Identifikationscode zu entwenden um damit unter falscher Identität weiterfliegen zu können. Major Nerverick hatte nichts dagegen und somit flog der Captain dem Geschwader voran und stieß auf 10 Jäger unterschiedlichster Bauart. Zu erst

<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Maverick	234	73
2	Ghostfire	147	68
3	Havoc	81	47
4	Katana	68	58
5	Reverent	57	47
6	Loki	53	36
7	Feather	31	24
8	Zorro	27	32
9	Starsign	22	24
10	Hammerhead	19	24
11	Toga	18	14
12	Frostie	11	13
13	Blade	10	15
14	Eraser	6	3
15	Katzenkiller	4	11
16	Firestorm	3	3
17	Cameton	2	1
18	Vagabond	1	7
19	Dark Lord	1	4

versuchte der Captain noch mit verbalen Mitteln die Situation auf seine Seite zu ziehen aber die Piraten wollten alles andere als Verhandeln. Sie wollten das Schiff des Captain's aufbringen und gewinnbringend irgend wo verkaufen. Erst als der Rest des Lions Geschwaders an Ort und Stelle auftauchte wurden die Piraten gesprächsbereit. Nach einigen Verhandlungsphasen konnten sich die Lions und die Piraten einigen

und die beiden Geschwader tauschten ihre ID Codes gegenseitig aus. Als das abgehandelt war flogen alle Maschinen ihres Weges. Das Geschwader der Lions flog weiter zu NAV 4.

An dem sich allerdings nur ein klasse drei Kommet und jede Menge Raumstaub befand. Also wurde sofort weiter auf NAV 5 zu gehalten. Was dort auf die Lions wartete war nicht vorher zu sehen. Sie stießen auf eine Partoulie von neun Schiffen der Verteidigungsflotte. Jetzt konnte sich herausstellen was die besorgten Codes wert waren. Sofort nach eintreffen mussten die Lions ihren IFF Code übermitteln. Nach

wenigen Minuten kam die Rückantwort das einige Codes verweigert wurden und einige andere Codes gar nicht zusammen passten. Das ganze schien also als ob man hier ordentlich mit Zitronen gehandelt hatte und trotz aller versuche sich aus dieser Affäre zu ziehen, wurden die Lions angegriffen. Wieder einmal mussten die Lions beweisen das sie ein nicht zu schlagendes Geschwader sind und nach einiger

Zeit waren die neun Schiffer der Verteidigungsflotte zu Raumstaub verwandelt.

Es ging also weiter zu NAV 6. Aber als das man dem Geschwader vielleicht etwas Ruhe gönnte sah man sich einer Horde von Piratenschiffen gegenüber die in diesem Falle alles andere als Verhandlungsbereit waren. Wieder einmal mussten die Waffen sprechen um den Weiterflug zum ersehnten Zielpunkt zu sichern. Obwohl mittlerweile alles an Raketen

aufgebraucht war und man nur noch wenig Energiereserven für die Laser übrig hatte, waren diese Piratenschiffe in Windeseile erledigt. Dem Weiterflug zu NAV 7 stand nun nichts mehr im Wege. Dort angekommen bot sich den Piloten ein Atemberaubender Blick. Zwei Battle Groups befanden sich dort und zu aller Freude waren es diesmal ihnen freundlich gesinnte Schiffe. Es waren die Hardoor und die Geierwall mit den

dazugehörigen Begleitschiffen. Sofort wurden die ankommenden Jäger angefunkelt und kurze Zeit später konnten sie alle wohlbehalten auf der Hardoor landen. Somit hatte ein Auftrag ohne Wiederkehr doch noch ein glückliches Ende.

Es berichtete Kirk Klent von der Hardoor.

Private Anmerkung

Ich hoffe das ich niemandem mit den Verunglimpfungen seiner Namen auf den Schlips getreten habe. Ich fand es in der momentanen Situation für eine gute Idee das so zu schreiben. Sollte es doch der Fall sein möchte ich mich entschuldigen und bin gerne bereit das persönlich mit demjenigen zu klären.

Mit freundlichen Grüßen Cid alias Klark Kent.

Diese Werbefläche können sie Mieten.

Melden sie sich beim

Flying Ace

Der Flying Ace sucht neue Sponsoren!

Aufgrund unserer schlechten Finanziellen Lage nach unserer Ächtung suchn wir neue Sponsoren die sich für eine offene und unzensieret Berichterstattung interessieren und dem Kampf gegen Laffingtons Ursupation unterstützen wollen.

Melden sie sich beim
Flying Ace oder
bei den
Exilanten

Aus den Berichten der Aphrodite

Entscheidungen

Vorgeschichte

nach nicht einmal 22 Stunden im Dienst hatte der neue Kommandant, ShipCaptain Mathew Croud, die Crew der TCS Aphrodite dazu aufgefordert mit ihm zusammen die Befehle des Oberkommandos zu ignorieren und auf eigene Faust zu ermitteln, was an den Verschwörungstheorien dran ist.

Die Crew war misstrauisch ihm gegenüber, was dazu führte, dass der Geschaderführer des 88th, Lt.Colonel Winslow, es für besser hielt, den Kommandanten vorläufig unter Arrest zu stellen.

Nach einiger Beinarbeit zur Überprüfung der Aussagen und einem ausgiebigen Gespräch zwischen Croud und Winslow stellte sich die Crew dann doch mehr oder weniger vollzählig hinter ihren neuen Kommandanten.

Dieser saß aber immernoch im Verhörraum, da es keine mögliche Zusammenarbeit mit Commander Ganea in Aussicht gab.

Auftrag

- Freilassung des Kommandanten
- Ablenkung durch angedeuteten Angriff auf einen Personentransporter mit vermeindlichen Rebellen
- Rückeroberung der Kontrolle über

gestarten waren um die Ablenkungsmission zu fliegen, wurde ShipCaptain Croud von 2nd Lieutenant Wheeler und 1st Lieutenant Youngblood-Bonim aus dem Verhörraum herausgelassen und stürmte mit diesen erfolgreich die Brücke, von wo aus er sofort das 88th verständigte, den vorgetäuschten Angriff abubrechen. Als die Piloten schon auf dem Rückweg waren, wurde überraschender Weise die TCS Aphrodite von einer Corvette-Klasse und zwei Jägern der Arrow-Klasse angegriffen, die sich als das Abholkommando entpuppten, dass Ganea für Croud gerufen hatte. Nachdem eine der Arrows von FlightCaptain Winters abgeschossen wurde, zeigte dass der Corvette wohl doch die Entschlossenheit des 88th und sie zog sich zurück.

IM EINSATZ	
Captain Bandit.....	Arrow
Captain Galahad	Arrow
Lt. Col. Spawn.....	Arrow
2nd Lt. Eagle	Boden
1st Lt. Black Dragon	Boden



die TCS Aphrodite und Festnahme von Commander Ganea

ShipCaptain Mathew -HitButton-Croud

Bericht

Nachdem drei Piloten des 88th

<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Spawn	171	73
2	HitButton	66	38
3	Bandit	40	38
4	Fright Night	28	30
5	DazGod	25	17
6	Galahad	18	21
7	Eagle	18	14
8	Estefania	13	9
9	Black Dragon	12	25
10	Hyperion	3	3
11	Icebox	0	4
12	Sentry	0	0

Die Situation spitzt sich zu

Nachdem der inhaftierte Marschall Huber, durch einen geschickten Schachzug aus der Gefangenschaft befreit wurde, ist im Senat großer Aufruhr fest zu stellen. Die bisherige große Flotte von vier Midway Trägern, einem Talahassee Träger, einem modifiziertem Hades Kreuzer mit samt ihren Begleitschiffen von unzähligen Plunkett Kreuzern, Zerstörern, Fregatten und kleinerer Träger sind in verschiedene Lager gespalten durch diesen Putsch von Marschall Laffington. Bisher ist nur schwer auszumachen, welche Kampfgruppen sich auf die Seite von Laffington oder Huber schlagen. Sicher ist, das die TCS Firewall eindeutig bei der Befreiung von Marschall Huber beteiligt war und dadurch gezeigt hat auf welcher Seite sie steht. Ebenfalls muss man davon ausgehen das die TCS Raganrok ebenfalls die Seite der Huber treuen eingeschlagen hat weil der Acting Captain der Ragnarok, Supreme Major Bruce Maddox Callsign Madman, unter der Anklage des Verrats stand und von Marschall Huber bei seiner Gerichtsverhandlung, in der Marschall Huber verhaftet wurde, verteidigt wurde.

Trotzdem alle Gerüchte dafür sprechen das die TCS Hathor ebenfalls an der Befreiungsaktion von Marschall Huber beteiligt war, ist nicht klar festzustellen auf welcher Seite sich diese Kampfgruppe befindet. Sicher ist nur das sie in einem Gebiet aufhält das verdächtig nah am Grenzgebiet der Kilrathis ist.

Die Kampfgruppe der TCS Pulsar scheint gänzlich verschwunden zu sein. Von ihr fehlt zur Zeit jegliche Spur, obwohl man ebenfalls davon

ausgehen muss das Captain Baker sich auf die Seite der Huber treuen schlägt, wenn man den jüngsten Berichten glauben schenken darf das er Befehlsverweigerung und Insubordination begangen hat. Einzig und allein scheint die TCS Aphrodite sich eindeutig auf die Seite Laffingtons geschlagen zu haben. Gerüchten zu folge wurde der neu ernannte Captain Mathew Croud, Callsign Hitbuton, sofort von der Crew inhaftiert weil er die Mannschaft dazu bewegen wollte sich bedingungslos auf die Seite Huber's zu stellen. Allerdings fehlt auch hier seit geraumer Zeit jeglicher Kontakt mit dem Schiff.



TCS Aphrodite

Neuzugänge

2nd Lt. Jason "Sentry" Drake

TCS Firewall

Neuzugänge

2nd Lt. Achilleus "Achilles" Trent
2nd Lt. Ted "Dragonclaw" Stoker
2nd Lt. Alan "Guyver" Sherridan

TCS RAGNAROK

Neuzugänge

2nd Lt. Jason "Wolfsblut" Poshi
2nd Lt. Rodrigo "Shock" Merdanas

Ebenfalls, aber weniger verwunderlich, sind die fehlenden Meldungen der TCS Olympic, modifiziertem Hades Kreuzer unter

Beförderungen

Zum Flight Captain (O3)



Chris "Starsign" Quarter
Jefferson "Maska" Ford
Lucas "Odin" Hillerman
Martin "Archimedes" Schatz

Zum Major



Tycon "Fireman" Rohan

Zum Ship Captain



Mathew "HitButton" Croud

Zum Commodore



Patrick "Flame" Barker

Top Ten der TCN

1	Maverick	234
2	Toaster	226
3	Paladin	208
4	Spawn	171
5	Radio	152
6	Avenger	150
7	Ghostfire	147
8	Dust	140
8	Prometheus	140
10	Dreamer	137

dem Kommando von ex Marschall Jumpstar. Da dieser Träger eher selten im SOL System auftaucht und daher Berichte nur an spezielle Stellen weitergeleitet werden, geht man im Senat davon aus das die Olympic sich auf die Seite von Marschall Laffington geschlagen

hat. Aber sicher sein kann man sich wahrscheinlich nicht. Diese beunruhigenden Erkenntnisse, lassen den Senat dazu veranlassen die vierte Flotte in allen Teilen der uns bekannten Galaxis nach möglichen Verrätern zu suchen oder eventuelle Anhänger, die sich aus

Furcht vor Vergeltungsschlägen versteckt halten, zu finden und entsprechend zu handeln. Ein Ende dieser aufreibenden Situation ist zur Zeit nicht in sicht.

DAS STURMGEGWEHR DER TCN GROUND FORCES



Das A/765 GF Sturmgewehr ist das Sturmgewehr der Navy Soldaten .

Ausgestattet mit einer Mechanischen Zielvorrichtung schiesst diese Waffe jeden Käfer tot. Als Munition wird 5x23mm verschossen die auch den dickstens Käfer Panzer oder Katzen-Pelz durchlöchert. Auch der Handgriff vorne sorgt für weitere Zielgenauigkeit während der Soldat eine Salve (bestehend aus 10 Schuss) verschießt. Diese Waffe ist sowohl Dreck als auch Wasserfest und Garantiert somit das ihre Lebensdauer länger ist als die des Soldaten.

Weiteres Feature ist die ausziehbare Schulterstütze welche im unteren Bild näher zu sehen ist.

Huckler und Kach





Firma	Alter Stand	Gewinn/Verlust in %	Neuer Stand
Douglas Aerospace	674,86	0,2 %	676,21
McCall Industries	659,06	0,1 %	658,4
Sirius Shipyard Company	82,38	4,2 %	85,84
Terran Journey	54,67	1,3 %	53,37
Avalon Space Industries	92,63	2,7 %	95,13
Sun and Star Company	30,49	3,2 %	31,46
Holovid Company	30,13	1,4 %	29,88
Vega Exporte	65,33	3,2 %	63,23
Med-Centauri Corporation	132,51	3,7 %	127,61
Washington Space-Cargo	39,87	3,4 %	36,47
Centauri Bank	252,09	1,2 %	255,12
Anderson AG	324,66	2,7 %	333,43
Earth Colony Corporation	88,39	5,3 %	83,7
Japan Alliance	225,06	0,6 %	226,41
TCN Network	411,03	0,3 %	411,33
Buckler and Fetscher	79,86	1,6 %	81,14
Terran Football League	338,9	1,6 %	337,3
TBL	343,6	0,6 %	345,66

Fun und Rätsel

WITZE

Die Linienmaschine ist unterwegs von Paris nach Helsinki. Da stürmt ein maskierter Typ ins Cockpit und brüllt: "Sofort Kursänderung! Unser Ziel ist jetzt Kairo! Ich habe eine Pistole da!" Der Pilot grinst. "Da sind Sie zu spät dran, Mister. Vor 5 Minuten war ein Fräulein mit einer Bombe da, die hat Havanna bestellt!"

Verlegen sitzt die Frau beim Anwalt: "Ich will mich scheiden lassen!" "Ja, ja," sagt der Anwalt, "Und der Scheidungsgrund?" "Ach, mein Mann ist 200 Prozent impotent." "Sie meinen total impotent", korrigiert der Anwalt. "Nein, ich meine 200 Prozent impotent." "Ja, was meinen Sie denn genau?" fragt der Anwalt. "Ich meine, dass er schon total impotent war. Aber gestern ist er über den Teppich gestolpert und hat sich die Zunge abgebissen."

Sehr geehrter User oder Userin, Sie haben soeben das "Burgenländer-Virus" erhalten. Da wir über keine herausragenden Programmierer verfügen, funktioniert das Virus auf Vertrauensbasis. Bitte löschen Sie alle Daten von Ihrer Festplatte und leiten Sie das Virus manuell an alle Adressaten Ihrer Mailing-Liste weiter. Vielen Dank für Ihre Kooperation. Universität für Compjuta Endschinierung, Neusiedl am See

RÄTSEL

Gewinnen Sie 1000 Credits. Sie brauchen nur folgende Frage beantworten.
Im welchen Jahr fand die als Custers Karneval bekannte Schlacht statt

A) 2659 B) 2649 C) 2639

Einsendeschluss ist der 25.03.2005

Die Antwort aus FA 14 war A) Rostov

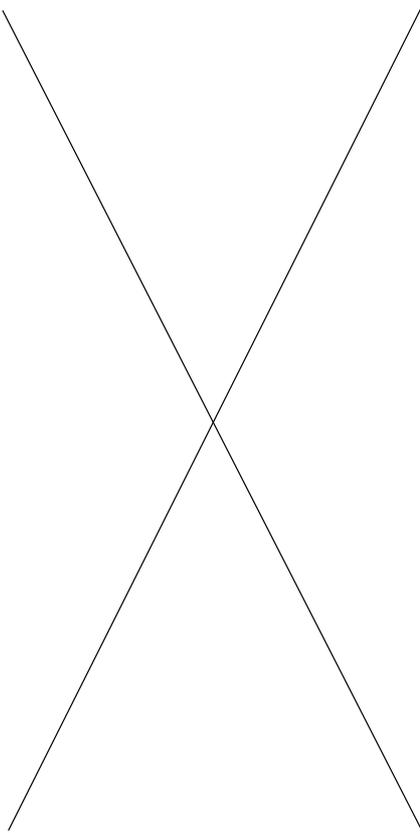
Gewinner:

Bart "Bartron" Simpson

KLEINANZEIGEN

Mit Bedauern müssen wir Mitteilen das durch die Stürmung der Redaktion uns alle Kleinanzeigen die wir erhalten hatten Verloren gegangen sind.

Wir bitten um ihr Verständnis.



LESERBRIEFE

Der folgende Leserbrief konnten wir als einzigen vor den Häschern Laffingtons retten. Aufgrund der Sicherheit des Verfassers, bleibt dieser anonym.

Sind wir Wahnsinnig geworden?

Mit Besorgnis beobachte ich die Lage in welche wir uns hineinmanövrieren, die Gerüchte über eine Kriegserklärung gegen die Kilrathi, die Anzeichen einer Spaltung der TCN, sind wir den Wahnsinnig? Was denken unsere Führer mit einem Krieg gegen die Kilrathi zu erreichen? Wo wir immer noch in einem Krieg mit den Käfern stecken der uns schon soviel gekostet hat, wer Schützt uns gegen sie, wenn wir unsere Kräfte an den Katzen vergeuden? Wenn es dazu auch noch zur Spaltung kommt, können wir doch gleich einpacken wenn erst mal die Käfer die nächste Invasion beginnen.

Meiner Meinung nach sollten wir alle schleunigst daran Denken das wir uns selbst auf den Präsentierteller legen, wenn wir nicht langsam Anfangen an das Wohl der Menschheit zu denken, anstatt an selbstsüchtigen Machgelüsten. Wenn die Käfer erst merken was in der Konföderation Vorsicht geht, wird über uns die Hölle hereinbrechen.

Denkt also alle nach und stellt persönlichen Zwist zum Wohle unseren Volkes hinten an, es geht um unser Überleben und um die Zukunft unserer Kinder. Überlasst sie nicht der Gnade der verfluchten Käfer!

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

Einsendeschluss für den Flying Ace Nr. 15 ist der:

25.03.2005

Der nächste Flying Ace erscheint:

April 2005

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

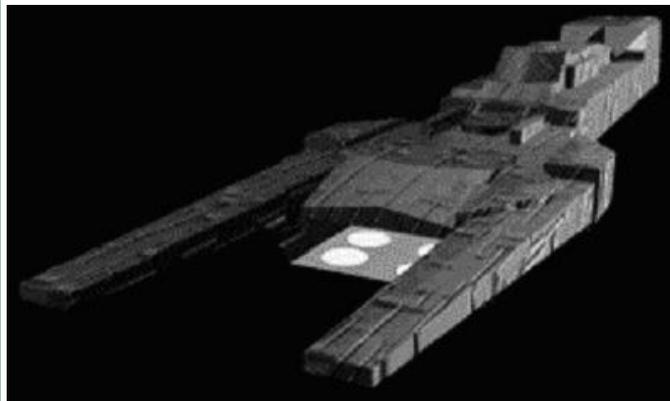


Schiffe der TCN

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

Die Folgenden Schiffe stammen von AceNet die ein alternatives WC-Universum haben. Aus diesem Grund sind diese Angaben mit vorsicht zu genießen.

Endeavor-Klasse CVL


Art:

Leichter Angriffsträger (CVL)

Fraktion:

Terranische Konföderation

Hersteller:

Antares III Werft

Länge:

750 Meter

Masse:

59000 metrische Tonnen

Sprung-Antrieb:

Standard

Atmosphärischer Flug:

Nein

Tarn-System:

Kein

Mannschaft:

(Variabel)

Geschwindigkeit:

100/150/NA kps

Beschleunigung:

10/NA kps²

Gierung/ Taktabstand/ Rolle:

7/7/7 DPS

Defensivsysteme:

SCHILDE: (Vordere/Achtern/Rechts/Links)

3000 Zentimeter IDDS

PANZERUNG: (Vordere/Achtern/Rechts/Links)

1000/1000/1000/1000 Zentimeter

Waffensysteme:

Energiewaffen:

(4x1) Tachyon Geschützturm

Projektil:

(2x20) VLS-Rohre

(18x1) Stormfire CIWS

Elektronische System:

SPY-32A integriertes Raumverteidigungssystem

Jägerbestückung:

(12) F-106A Piranha

(12) F/A-105A Tigershark

(24) F-108A Panther

(12) F-110A Wasp

(12) TB-81A Shrike

(4) EF-66B Thunderbolt

(4) SR-51 Seahawk

(4) Kondor SAR-23

Schiffe:

Im Dienst:

CVL-09 *Endeavor*

CVL-10 *Atlantis*

CVL-12 *Discovery*

CVL-13 *Enterprise*

Im Bau:

CVL-14 *Challenger*

Geplant:

CVL-15 *Columbia*

Eines der fortschrittlichsten Technologien auf einem Schiff der **Endeavor-Klasse (CVL)** ist das **Impact Distribution Defense Shield System** oder kurz „**IDDS**“. Diese Schilde sind entwickelt worden, um die Auswirkungen eines Einschlags auf das gesamte Schildsystem zu verteilen (anstatt wie herkömmlich nur auf einen Bereich). Dies verringert die Anzahl von Beschädigungen an den Schilden. Da die Energie gleichmäßig verteilt wird, ist die Ausdauer der Schilde **50%** höher, als im Vergleich normalen Schildsystemen. Jedoch haben

zahlreiche Tests gezeigt, dass die Ausdauer des IDDS nur **35%** höher ist als bei regulären Schilden. Konföderierte Ingenieure versuchen ständig, die Ausdauer- und Regenerationsfähigkeiten des IDDS zu verbessern.

Das **SPY-32A** ist ein integriertes Kampfsystem dessen Primäreigenschaft das am Schiff montierte „*planar-array*“ Radarsystem ist. Es verwendet insgesamt 8 planare Radarreihen, strategisch gesetzt an verschiedenen Positionen am gesamten Schiff. Das planare Radar hat eine flache Verkleidung und besteht aus Tausenden kleinen einzelnen Radarmaßeinheiten, die selbst Baseballgrosse Gegenstände in einer Entfernung von **20.000 Klicks** noch orten können. Jede kleine Radarmaßeinheit in der Reihe wird elektronisch gesteuert und kann ihr Ziel selbstständig auswählen und es aufspüren.

Das SPY-32A ist außerdem mit den Waffensystemen des Schiffes vernetzt. Hauptsächlich mit dem **VLS System**, sowie dem **CIWS** und übermittelt diesen Zielinformationen.

In das SPY-32A integriert ist auch das Weltraumüberwachungssystem **SQR-14** das verborgene Schiffe, genauso wie kleinere Schiffe über große Entfernungen ermitteln kann. Das SPY-32A liefert zusätzlich Zielinformationen an **TASM** und **TLAM**. Sollte die Reichweite des Radars überschreiten, muss ein anderes Schiff (zumeist einer der auf dem Träger stationierten leichten Aufklärungsjäger) das Zielen übernehmen, in dem es das Ziel mit einem Laserstrahl markiert und die Position des Ziels zu den Flugkörpern während des Flugs neu berechnet.

Das **Endeavor-Class Angriffsträger-Projekt** wurde eingeführt, um die alten **Bengal-Class Träger** zu ersetzen. Das Projekt, eingeführt im Jahre 2677, wurde der **Antares III Werft** zugewiesen, die den ersten Träger dieser Klasse im Februar 2681 fertig stellte. Die Endeavor-Class Angriffsträger sind so entworfen worden, dass sie eine funktionsfähige

Lebenszeit von mindestens 40 Jahre haben. Außerdem sind sie leicht ausbaufähig.

Tarn-Systeme sind nicht an Bord der TCS *Endeavor* eingeführt worden und wurden auch nicht für die TCS *Atlantis* geplant. Die Träger sind jedoch zur Unterbringung dieser Systeme fähig, wenn entschieden wird, sie damit auszurüsten.

Im Interesse der schnelleren Entwicklung von **Aerospace Fighters**, ist eine **Sprungkatapultanlage** an Bord der TCS *Endeavor* eingeführt worden. Das System wurde entwickelt, um die Maschinen aus der Bucht heraus abwärts zu katapultieren. Dieses verkürzt die Zeit, die die Maschinen brauchen um zu starten und vermeidet Flugdeckverkehr. Jedoch wird die **Landebahn** noch benutzt, wenn Jäger/Bomber zum Träger zurückkehren und dort landen. Das Sprungkatapultsystem verwendet ein **magnetisches Transportsystem**, um die Maschinen in die 12 Startrampen in Position zu bringen, welche an der Seite Startrampe angebracht sind. Sobald der Jäger/Bomber in Position ist, wird die Startrampe geschlossen und das Kraftfeld unter ihm wird deaktiviert. Ein Katapult feuert die Maschine dann ins All hinaus. Die TCS *Endeavor* und die TCS *Atlantis* sind übrigens die einzigen Endeavor-Class Angriffsträger, die mit dieser Art von Flugdeck ausgerüstet worden sind.

Die **Primärmission** dieser Träger ist: **Schnelle Angriffe gegen Ziele durchzuführen, die sich hinter den feindlichen Linien befinden.** Allgemeine Ziele einschließlich militärische Basen, Forschungseinrichtungen, Konvois und Werften. In den meisten Fällen bestehen die Missionen daraus, diese Ziele anzugreifen und zu zerstören. Doch in einigen Fällen, können die Missionen, auch Sabotageeinsätze oder Blockaden beinhalten.

Das Schiff selbst hat nur eine begrenzte Anzahl an Waffen. Der Grund dafür ist, dass die Jäger/

Bomber die **Hauptangriffswaffe** des Trägers sind.

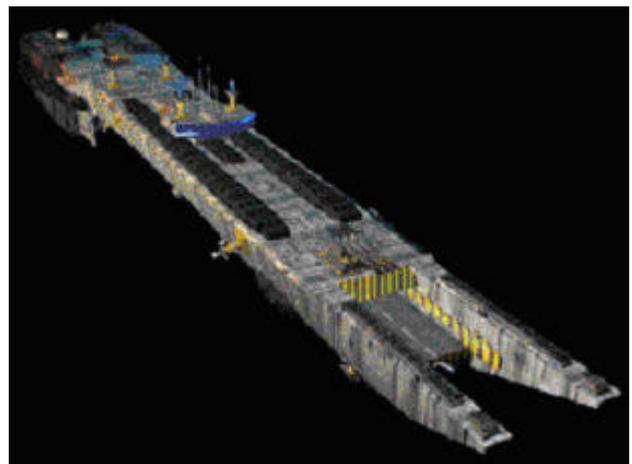
Nur bewaffnet mit

CIWS Geschütztürmen, Tachyon Geschütztürmen und VLS Raketenwerfern, erfordern

Endeavor-Class Angriffsträger eine Eskorte. Die Eskorte besteht gewöhnlich **aus einem Kreuzer und zwei Zerstörern.** Die kleine Größe dieser Trägergruppen erlaubt es ihnen durch kleinere Jump-Punkte zu springen, durch die andere größere Schiffe nicht springen können. Da der Träger die Jäger liefert, um die Missionszielsetzungen durchzuführen, ist der Zweck des Kreuzers, kleinere offensive Attacken zu starten z.b. gegen andere Schiffe oder planetarische Ziele. Die Zerstörer haben ihrerseits eine vollständig andere Aufgabe: den Träger gegen ankommende Jäger, Korvetten, etc. zu verteidigen. Es gibt keine Transporte in dieser Trägergruppe, da es keine Notwendigkeit für sie gibt, in dieser für schnelle Angriffsoperationen ausgelegten Kampfgruppe.

Diese Trägergruppe geht nicht für Monate oder Jahre lange Kampagnen auf fahrt, sondern eher für Wochen lange.

CONSTITUTION-Klasse BB



Art:

Schnelles Schlachtschiff (BB)

Fraktion:

Terranische Konföderation

Hersteller:

Tartan Aerospace

Länge:

970 Meter

Masse:

79000 metrische Tonnen

Sprung-Antrieb:

Standard

Atmosphärischer Flug:

Nein

Tarn-System:

Kein

Mannschaft:

(60) Offiziere

(800) Crew

(400) Geschwader-Crew

Geschwindigkeit:

100/150/NA kps

Beschleunigung:

10/NA kps²

Gierung/ Taktabstand/ Rolle:

5/5/5 DPS

Defensivsysteme:

Schilde: (Vordere/Achtern/Rechts/Links)

Phasenschilde

Panzerung: (Vordere/Achtern/Rechts/Links)

1800/1800/1800/1800 Zentimeter

Waffensysteme:

Energiewaffen:

(01) Phasentransitkanone

(4x3) Erhöhter AMG Geschützturm

(8x2) Fusionskanonengeschützturm

Projektile:

(12x1) Stormfire CIWS

(70) SM-17ER Sprint SAM

(20) TASM

(10) TLAM

Elektronische Systeme:

SPY-32A integriertes Raumverteidigungssystem

Jägerbestand:

(04) Leichte Jäger

(06) Mittlere Jäger

Schiffe:

In Dienst:

BB-01 *Constitution*

BB-02 *Yamato*

BB-03 *Bismarck*

BB-04 *Resolute*

BB-05 *Missouri*

Im Bau:

BB-06 *Monitor*

BB-07 *Jütland*

Die **TCS *Constitution*** und ihre Klasse waren die ersten, einer neuen Generation von **konföderierten Schlachtschiffen**. Sie wurde entworfen, um die Rolle zu übernehmen, welche die Zerstörer, Kreuzer und Träger der Konföderation nicht effektiv durchführen konnten: **Der Kampf gegen Großkampfschiffe, über kurze Entfernungen**. GKS verlassen sich normalerweise auf ihre Kampfeskorde, um feindliche Angriffsschiffe zu beseitigen, bevor sie in deren CSM Reichweite kommen. Die meisten konföderierten Kampfschiffe haben keine hohe Breitseitenfeuerkraft gegen andere GKS, was in einer massiven Flottenkonfrontationen manchmal notwendig sein kann, besonders wenn der Feind zahlenmäßig überlegen ist. Die neue Schlachtschiffklasse löste theoretisch dieses Problem.

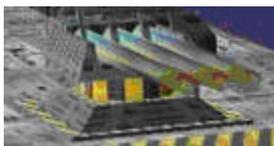
Integriert in eine **Träger-Battle-Group**, wird die

Constitution-Klasse besonders gegen Gruppen feindlicher Kampsschiffe eingesetzt. Das Schlachtschiff verlässt sich dabei auf die eskortierenden Jäger/Bomber des Trägers, zusammen mit seinem eigenen **CIWS** und **SAMs**, um sich vor feindlichen Jägern und gegnerischen **CSMs** zu verteidigen. Kommen gegnerische Schiffe in Schussreichweite, benutzt es seine eigenen **CSMs** und die speziell dafür entwickelte **Phasentransitkanone**, um den Schiffen so viel Schaden wie möglich zuzufügen und die Anzahl der feindlichen GKS zu verringern, damit die eigene Flotte durchstoßen kann. Wenn die eigenen Kräfte angreifen, feuert die Constitution-Class weiterhin mit ihren **CSMs**, sowie mit Torpedoangriffen ihres **VLS Systems** und setzt ihre **AMGs** bei mittlerer Reichweite ein. Kommt ein Schiff der Constitution-Class bis auf 1.000 Klicks zu nahe, verwendet sie ihre **AMGs** in Verbindung mit ihren Torpedos in eine Art **Breitseitenangriff**. Es gibt nur wenige Schiffe die der Feuerkraft der Constitution-Klasse auf kurze Entfernung lange standhalten können.

Das **BB** kann auch für **planetarische Bombardierungen** mit seinen **CSMs** verwendet werden, da es damit gepanzerte Bodenziele ebenfalls mühelos und präzise zerstören kann. Die Constitution-Klasse hat sogar ein kleines **Kampfgeschwader** an Bord und kann somit auch **Aufklärungseinsätze** und **Kampfpatrouillen (CAP)** durchführen.

Waffen der Constitution-Klasse:

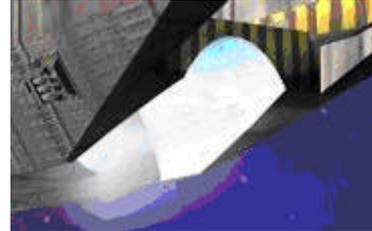
Dreifach Antimaterie Kanonen (AMG)



Die Hauptkanonen auf der Constitution-Klasse sind die Geschütztürme und diese bestehen aus drei Antimaterie Kanonen. Diese AMG's sind geändert

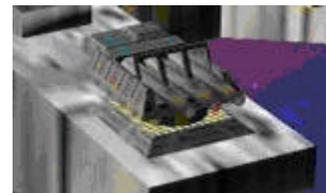
worden, um eine größere Schussreichweite und Zerstörungskraft zu haben, da sie mehr Energie Verwenden als das Standard-AMG.

Phasentransitkanone



Die Phasentransitkanone ist leistungsstärkste Waffe auf dem BB. Entlang des Kiels der Constitution, wird diese leistungsfähige Waffe gegen andere Schiffe in Sichtweite eingesetzt und für **großräumige planetarische Bombardierungen**.

Fusionskanonengeschützturm



Die Fusionskanonengeschütztürme der Constitution feuern immer mit maximaler Feuerkraft, dank der enormen Menge an Energie die durch das Kraftwerk des BB's produziert wird. Die Fusionskanonen werden auf kurze Entfernung gegen andere GKS und sich langsam bewegende Jäger/Bomber eingesetzt.

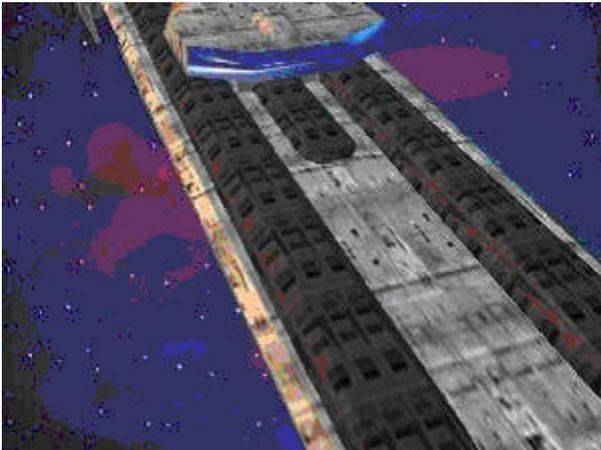
CIWS (Close In Weapon System)



Das CIWS ist mit dem **SPY-32A System** verbunden, das hereinkommende Zieldaten

ermittelt und die Informationen direkt zum CIWS weiterleitet, dass dann der Reihe nach versucht wird die Ziele zu zerstören. Das CIWS besteht aus einer **Schnellfeuer Stormfire Kanone**, mit einem runden Laser Indikator, der dem Ziel noch kleinere Schäden auf größere Entfernungen zufügt. Das CIWS ist die letzte Verteidigungslinie gegen ankommende Torpedos, CSMs und feindliche Jäger.

VLS Missile System

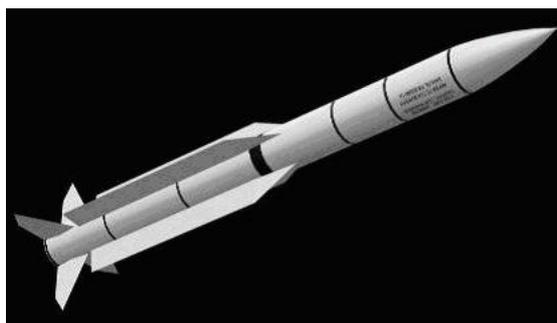


Standard VLS Konfigurationen und Spezifikationen (VLS Silos: 100)

- (70) SM-17ER Sprint SAM (hohe Reichweite)
- (20) TASM (taktische Anti-Schiff Flugkörper)
- (10) TLAM (taktische Boden-Angriff Flugkörper)

Da das VLS ein **Universalabschussrampensystem** ist, können alle VLS Silos **SM-17ER SAMs**, **TASM**s, **TLAM**s und **Raketenangetriebene Torpedos** laden. Die Zuladung ist flexibel und kann entsprechend den Missionsanforderungen geändert werden.

Sprint SM-17ER Area-Defense SAM



Sprint SM-17 ist ein weitreichender **Raumverteidigungsflugkörper**, der entworfen wurde, um ankommende feindliche Jäger, Bomber, CSMs und Torpedos unter Beschuss zu nehmen. Die langreichweiten Variante (SM-17ER) ist 10 Meter lang und mit einem **Raketenbooster** versehen. Sie wird durch die Sensoren **SPY-32A** des Schiffes gelenkt, kann aber bei Bedarf, auch auf das Bordeigene Radar **ImRec** und auf die **FF Sensoren** umschalten. Eine wirkungsvolle Einsatzreichweite für die **SM-17MR Mittelstreckenvariante** ohne den Raketenbooster ist ungefähr 10.000 Kilometer und 17.000 Kilometer für die **ER Variante**.

BGM-163A taktischer Anti-Schiff Flugkörper (TASM)

Die TASM ist eine 10 Meter lange CSM die in der Lage ist, gegnerische GKS zu zerstören. Befindet sich die TASM außerhalb der Sensorenreichweite ihres Schiffes, kann sie auch durch eine andere Sensorenquelle ins Ziel geführt werden. Ein Jäger der das Ziel mit einem Laser markiert, kann die TASM damit lenken.

BGM-163B taktischer Boden-Angriff Flugkörper (TLAM)

Die TLAM ist eine 10 Meter lange CSM Variante, die für planetarische Bombardierungen verwendet wird. Sie kann mit unterschiedlichen Arten von **Sprengköpfen** bewaffnet werden: **Cluster Munition** gegen weiche Ziele, **HE-Sprengkopf** gegen harte Ziele wie Kommandobunker, **Thermonuklear-Sprengkopf** für weiträumige Zerstörung und **Chemie- oder Biowaffensprengkopf** (obwohl dieses von den Genfer Konventionen geächtet wird, was auch die **Terranischen Nationen** wie die **Konföderation**, die **Andorranische Republik** und die **Union der**

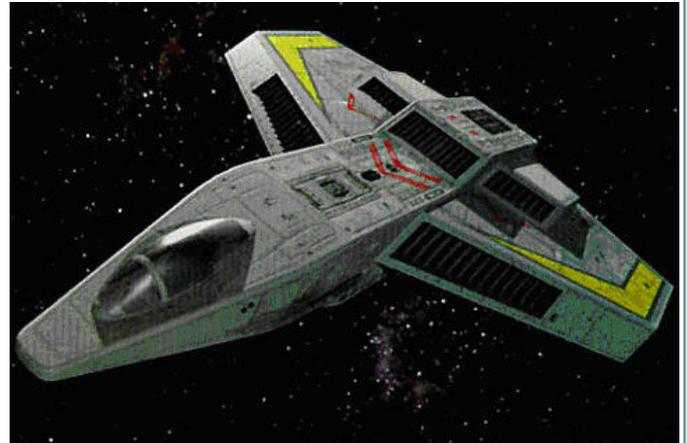
Grenzwelten unterzeichneten). Das TLAM ist ebenfalls für Lasergelenkte Angriffe geeignet.

Zielinformationen entweder zum SPY-32A System oder zu einem TASM im Flug ideal.

Standartjäger der Constitution-Klasse:

Hellcat V MkII Mittlerer Jäger

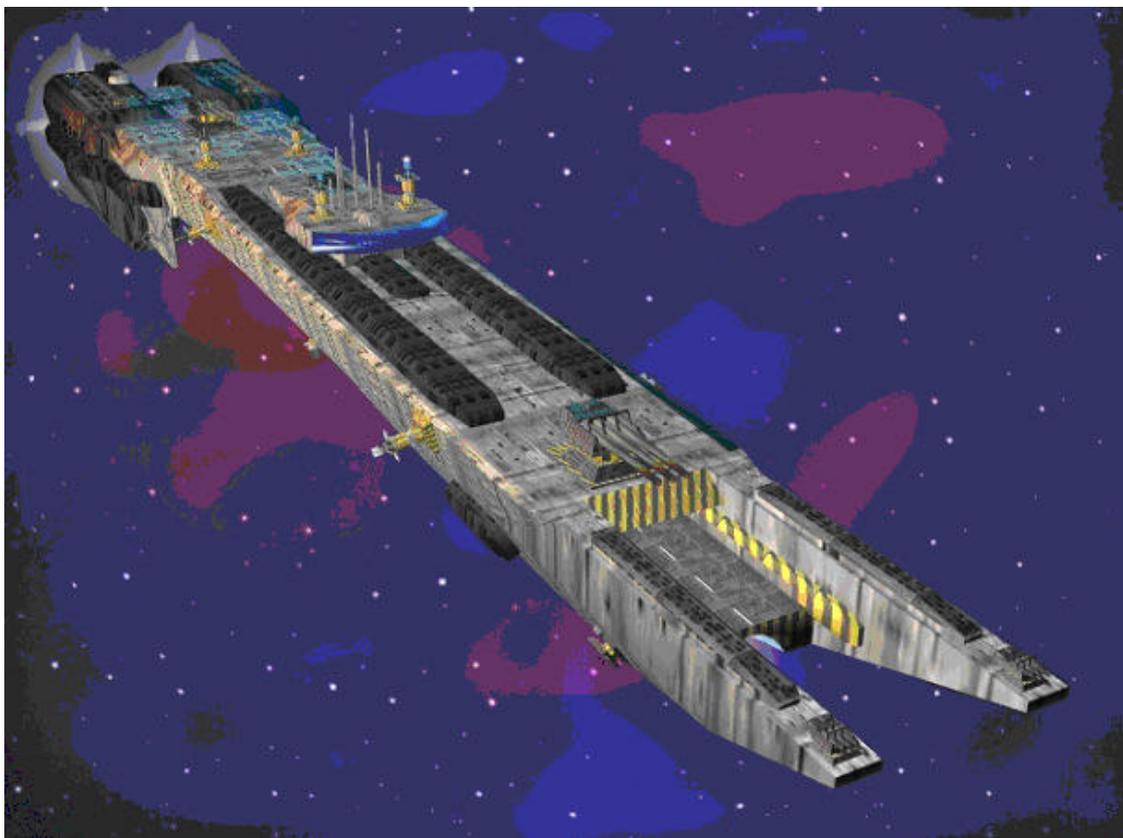
Arrow MkIV Leichter Jäger



Die Arrow ist für den Dienst auf einem Schiff der Constitution-Klasse gut geeignet. Sie ist Schnell und besitzt eine sehr gute Manövrierbarkeit. Die Arrow ist für weitreichende Untersuchungen, Punktverteidigung und das Neulegen von

Die Hellcat vereint gute Feuerkraft mit einer, für einen mittleren Jäger, ausgezeichneten Manövrierbarkeit. Sie ist hervorragend für Kampfpatrouillen (CAP) geeignet, die die Constitution-Klasse ebenfalls ausführen kann.

@Scorpion



Die TCS Constitution (BB-01)im Einsatz

Unsterblichkeit 1

Es ist jetzt 9 Wochen her das wir in die ersten Kampfhandlungen mit der neuen Rasse verwickelt wurden. In der Zwischenzeit ist eine Menge passiert. Erst einmal haben wir der neuen Rasse einen Namen gegeben. Sie heißen Blends. Der Name kam eher zufällig. Ein Pilot der TCN hatte es geschafft ein größeres Schiff der Blends lahm zu legen. Marines der TCN hatten dieses Schiff gekapert und als sie auf die ersten Gegner gestoßen sind war das ihr Ende. Die Gegner sind ungefähr 3 Meter groß und haben 4 Arme wie 4 Beine. Das ist schon sehr unnormal, doch wir hatten uns ja auch an die Crawneks gewöhnt, welche keine Haare haben sondern Schuppen und auf dem Kopf einen Schuppenkamm. Die Blends aber leuchten und wenn ich leuchten sage dann meine ich Leuchten. Die Marines wurden von ihren Gegnern so geblendet, dass sie leichte Beute waren. Lance Corporal Brick war der einzige der es schaffte heil raus zu kommen. Das er es schaffte verdankt er der Eigenart immer eine extrem starke Sonnenbrille zu tragen. Die restlichen 13 Mann des Trupps kamen um. Lance Corporal Brick erzählte uns was passiert war und benutze in seinem Bericht das Wort Blends für die Viecher und schon war die neue Rasse getauft.

Seitdem sind wir des Öfteren mit den Blends zusammen gestoßen. Oft ginge sie als Sieger hervor, doch in letzter Zeit haben wir es immer öfter geschafft Angriffe abzuwehren.

Die TCN hat alle ihre Planeten aufgegeben und konzentriert sich nur noch auf den Vega und den Sol Quadranten. Von ehemals 321 Planeten, sind jetzt noch 23 unter TCN Einfluss. Wir haben in 5 Wochen harter Arbeit alle anderen Planeten evakuiert und die Leute auf den verbliebenen angesiedelt. Terra

platzt aus allen nähten, genau wie der Mars, Neptun, Hilthros, Vegania und noch einige andere. Die Schiffswerften aus dem Mond und dem Neptun laufen auf Hochtouren um die berühmten Torpards zu produzieren. Seit 4 Tagen läuft die Produktion von Darklex Bombern. Diese Bomber führen 12 neue Torpedos mit sich, außerdem noch 6 Raketen. Die Torpedos sind fast doppelt so stark wie die der Torpards. Der Darklex ist wendiger, schneller und besser gepanzert, als die alten Bomber. Wir hoffen das wir mit diesem Schiff gegen die Blends ankommen, gerade da in 2 Tagen die Produktion der Ratorps beginnt. Ratorps sind eine neue Art von Jägern. Diese tragen 12 Raketen mit sich, welche gerade mal ein kleines bisschen stärker sind als die alten, doch die Ratorps sind wendiger und schneller als die Torpards. Das alles wäre keinen Revolution, wenn nicht die Ratorps neue Schilde hätten. Diese Schilde regenerieren sich selber und zwar mit der Energie einschlagender Strahlschüsse. Im Klartext, wenn ein Gegner einen Strahlentreffer auf einen Ratorp mit 60% Schilden macht, absorbieren die Schilde die Energie des Schusses und wandeln diese in Schildenergie um. Wir wissen zwar noch nicht wie viel die Ratorps Schilde aushalten, doch wir sind zuversichtlich.

So das waren die Revolutionen im Bereich der TCN, Abteilung Schiffe.

Es gibt aber auch andere Neuigkeiten. Vor genau 5 Tagen bekam wir einen Funkspruch herein. Es war Roc Naar ein Abgesandter der Crawneks. Wir wollten ihn erst abschießen doch ich wollte wissen was er zu sagen hatte und so durfte er sprechen. Er unterbreitete uns eine Anfrage auf ein Bündnis zwischen den Crawneks und den Terranern. Ich dachte an diesem

Tag ich höre nicht richtig, dass was ich schon seit Jahren herbei sehnte liegt jetzt in greifbarer Nähe. Er sagte uns das sich der Präsident der Crawnekischen Flottenverbände in 5 Tagen mit dem Präsidenten der TCN treffen wolle. Wir stimmten dem Antrag zu.

Ich stehe auf dem Flugdeck in voller Fliegermontur und sehe auf meine Armbanduhr. Diese zeigt 14:21 Bordzeit. In 4 Minuten startet ein Shuttle mit Takati an Bord Richtung eines kleinen Mondes der um den Planeten Huilo kreist. Der Planet ist unbewohnt und besitzt eine Sauerstoff Atmosphäre. Fenrir, Frigg und ich werden dem Shuttle Begleitschutz geben. Zur gleichen Zeit sollten eigentlich auch Lar Saar der Präsident der CFV dort eintreffen. Ich sehe zu Fenrir herüber der an einer Torpard steht und sich mit einem Techniker unterhält. Ein Stück weiter steht Frigg und zieht sich die Uniform zu recht. Beide werden noch die Torpards fliegen ich selber stehe an einem Darklex und sehe schon wieder auf die Uhr. Ich merke wie mir der Schweiß die Stirn herab läuft. Dieses treffen könnte eine wichtige in der Geschichte der TCN werden, entweder wir sind hinterher mit unseren Erzfeinden verbündet, oder wir begehen einen großen Fehler und die Crawneks verraten uns. Ich denke das ich es früh genug sehen werde, als Takati das Flugdeck betritt. Er hat die typische weiße Gala Uniform der TCN an und geht ohne irgendwelche Umschweife zu dem Shuttle und steigt ein. Mir läuft der Schweiß immer stärker die Stirn herab. Fenrir erklärt dem Techniker gerade die Funktion der neuen Schilde bei den Rattorps, als meine tiefe nicht zu verkenne Stimme über das Flugdeck hallt.

"Alle Piloten des Eskorten Geschwader

sofort in ihre Maschinen"! Fenrir nickt dem Techniker zu und schwingt sich behändend in das Cockpit der Torpard, als er die Systeme gerade hochfährt, bin ich schon mit den Vorbereitungen in meinem Darklex fertig. Fast auf einmal dröhnen die Stimmen von Frigg und Fenrir aus dem Funk. °"Sir fertig Sir"! Meine Uhr zeigt jetzt genau 14:25 Uhr an, und keine Sekunde zu spät startet das Shuttle die Triebwerke und hebt von dem Flugdeck ab um sich in Richtung des Ausganges zu begeben. Wir drei fliegen dem Shuttle hinterher, doch sofort als wir draußen sind nehmen wir die typische Eskorten Formation ein. Ich setze mich vor das Shuttle, Fenrir hinten auf die linke Seite und Frigg auf die rechte. So fliegen wir dem kleinen Mond entgegen. Keiner von uns dreien spricht während des Fluges ein Wort. Ich merke wie langsam der Schweißfluss nachlässt und mir kalt wird, was eigentlich unmöglich ist, denn im Cockpit herrscht eine Temperatur von 24,3 Grad Celsius. Auf der linken Seite von uns sehen wir die Ausläufer einer Nova. Nach der Geschwindigkeit und der Intensivität der Ausläufer, muss die Nova ca. 12.500.000.000 Lichtjahre von unserer Position entstanden sein, also ungefährlich für uns. Obwohl wir strikte Anweisungen hatten das Shuttle nicht aus den Augen zu lassen, drehen wir uns doch zu dem Phänomen. Mein Augen bleiben starr auf den Auslösern haften. Sie hatten schon viel in meiner TCN Zeit gesehen, doch das war echt eins der schönsten Schauspiele. Ich konzentriere mich erst wieder auf die Mission, als aus meinem Funk die Stimme des Shuttle Piloten dringt. °"Landung in drei Minuten". Der Mond ist in der Zeit wo ich die Ausläufer betrachtete sehr nahe gerückt und ich kann erkennen das ungefähr 80% der Oberfläche aus Wasser besteht. Erst

jetzt bemerke ich die vier blinkenden Symbole auf meinen Radar. Es müssen die Crawneks sein. Ich bin mir kurz danach sicher das es die Crawneks sind, nämlich dann als diese vier Punkte auch auf den Planeten zu steuern. Der Shuttle Pilot beginnt die Geschwindigkeit zu drosseln und in die Atmosphäre einzudringen. Die Geschwindigkeit des Darklex muss von mir auch schon vor der Atmosphäre gedrosselt werde, die Torpards können ihre Geschwindigkeit mitnehmen. Auf meinem Armaturen Brett beginnt eine blaue Lampe zu leuchten, diese zeigt mir an das die Darklex das eindringen in die Atmosphäre bravourös geschafft hat. Neben mit beginnt das Shuttle die Landestützen auszufahren. Meine Darklex selbst wird auf einer großen Landestütze abgestellt. Ich drücke den Knopf für das Ausfahren der Landestütze und ziehe zur gleichen Zeit den Schubhebel voll zurück. Es geht ein Ruck durch den Bomber, als dieser auf dem Planeten aufsetzt. Die Landestütze ist aus Kantan gemacht, eine Art Metall-Gummi Mischung. Sie verschluckt Unebenheiten einfach und so steht der Bomber Kerzengerade. Ich schalte die Triebwerke aus, als ich sehe das Frigg und Fenrir schon dabei sind ihre Jäger zu verlassen. Die Luke des Shuttles öffnet sich und Takati tritt heraus, als er sieht das ich noch nicht fertig bin wartet er auf mich. Es gibt ein leises klicken, als ich mich losschnalle. Das klicken der Cockpitverriegelung ist schon lauter, aber dafür stehe ich keine 5 Sekunden später mit beiden Beinen auf der Erde des Mondes. Fenrir sieht mich an und zeigt mit dem Kopf in eine Richtung. Sofort blicke ich in diese Richtung und sehe 4 Gestalten auf uns zu kommen. Eine dieser gestalten ist Roc Naar. Ich erkenne ihn an der Uniform die er auch schon bei dem Funkgespräch trug. Takati nickt mir zu und so gehe ich den vier

Gestalten ein Stück entgegen. 100 Meter von ihnen entfernt bleibe ich stehen. Es dauert keine 10 Sekunden da steht Fenrir an meiner rechten und Frigg an meiner linken Seite. Takati selber bleibt hinter uns stehen, so wurde es auf der Asgard abgesprochen. Die Gestalten nähern sich uns bis auf 3 Meter und dann ergreift Roc Naar das Wort.

"Schön das sie gekommen sind. Wir hatten so darauf gehofft das sie unserer Abfrage nachgeben würden. Ich bin Roc Naar, vom Rang Minitura, was ungefähr ihrem Colonel gleich kommt, das ist Erra". Mit den letzten Worten zeigt er auf eine etwas kleinere Gestalt zu seiner rechten.

"Und das ist Kara". Er zeigt jetzt auf seine linke Seite.

"Die Person die hinter uns steht ist der Präsident der Crawnekanischen Flotten verbände".

Zwei Sachen fallen mir sofort auf, erstens das sie die gleiche Taktik eingeschlagen haben wie wir, aber was mich am Anfang fast aus der Fassung gebracht hätte ist, dass Roc Naar fließend Galaktisch spricht. Galaktisch ist eine Sprache die Wissenschaftler entwickelt haben und welche die ehemalg Deutsche Sprache als Grundlage hat. Galaktisch wird im ganzen Einfluss Gebiet der TCN gesprochen, doch ich habe noch nie einen Crawnek Galaktisch sprechen hören.

Eigentlich will ich sofort wissen woher sie die Sprache können, doch im Angesicht der Wichtigkeit dieses Treffen schiebe ich die Frage in Gedanken zurück und ergreife jetzt das Wort.

"Freut uns auch das Sie gekommen sind. Ich bin Colonel Felix"Freki"Eagle. Das zu meiner rechten ist 1st Lieutenant Fenrir und zu meiner linken 1st Lieutenant Frigg. Die Person hinter mir ist, wie sie sich wahrscheinlich denken

können, Takati der Präsident der Terran Confederation Navy". Sofort bemerk ich das Erra mir überhaupt nicht zugehört hat, sondern sich komplett auf meinen Darklex konzentriert. Ich trete ein Stück beiseite, so das Takati nach vorne treten kann. Er nickt dem Präsidenten der CFV zu. Nun tritt auch Roc Naar zur Seite und lässt seinen Präsidenten vor treten. Es dauert einen etwas längeren Augenblick bis der Präsident der Crawneks das Wort ergreift.

"Hmm Eagle und Takati. Schön Sie beide mal persönlich zu treffen. Ich habe sie hierher bestellt um ihnen ein Waffen Bündnis vorzuschlagen. Die neuen Feinde, ich hörte sie haben diese Blends getauft, sind zu stark für jeden von uns, doch zusammen könnten wir sie aus diesem teil der Galaxis vertreiben".

Während dieses Gespräches konnte ich die Enttäuschung in Roc Naars Augen sehen, als sein Präsident das Wort Waffen Bündnis benutzte.

Takati will gerade Antworten, als a, Himmel drei Blend Schiffe auftauchen. Es dauert nur kurze Zeit bis die drei Jäger der Crawneks und das Shuttle in einer Explosion untergehen.

Alle schauen auf die Explosion nur ich entwickele jetzt das klare kühle denken das mich zum Geschwaderverbandsführer hat werden lassen. Durch den offenen Mund ziehe ich soviel Luft ein wie meine Lungen nur vertragen und schreie dann mit voller Wucht.

"Fenrir Frigg in die Jäger. Die Crawneks und Takati in unser Shuttle". Bevor die anderen Antworten können, habe ich mich schon umgedreht und renne auf meinen Darklex zu. Es dauert 3 Sekunden bis Fenrir und Frigg schnallen was los ist und sich zu ihren Schiffen begeben. Im rennen schalte ich den Funk ein und sende zum Shuttle.

"Alarmstart Crawneks und Takati aufnehmen und weg". Ich bekomme eine kurze Bestätigung, gerade als ich an meinem Darklex angekommen bin. Bevor ich einsteige drehe ich mich noch mal kurz zu dem Punkt wo unsere kleine Runde eben noch stand. Takati hat schon fast das Shuttle erreicht, als die Crawneks immer noch angewurzelt dort stehen. Die Crawneks bewegen sich erst, als der Umriss eines weiteren Blend Jägers am Himmel sichtbar wird. Die vier rennen wohl so schnell sie können zum Shuttle. Ich selber springe in den Darklex und führe einen Alarmstart durch. Alarmstart heißt das ich nur die Waffensysteme und Triebwerke anlaufen lasse, aber keine anderen Systeme und auch die Systeme nicht checke. So spare ich ungefähr 50 Sekunden die Leben bedeuten können. Mein Darklex hebt vom Boden ab, als die Crawneks gerade das Shuttle erreichen. Das Schiff der Blends hat genauen Kurs auf das TCN Shuttle genommen. Ich denke nicht lange nach sondern haue auf den roten Knopf neben dem Steuerknüppel und lasse die Faust darauf liegen. Sofort löst sich eine nach der anderen Rakete aus der Ankerung und fliegt auf das Blend Schiff zu. 2 der sechs Raketen treffen, doch es reicht um den Piloten so abzulenken, dass seine Rakete die er kurz danach abfeuert, 500 Meter neben das Shuttle einschlagen. Jetzt befinden sich auch Fenrir und Frigg in der Luft. Das nächste Blend Schiff erscheint am Himmel, als das Shuttle mit einem dröhnen vom Boden abhebt. Dadurch das wir alle einen Alarmstart durchgeführt haben sind wir schon in der Atmosphäre, als das Blend Schiff in Schuss reichweite kommt. Wir stoßen mit voller Beschleunigung durch die Atmosphäre und kaum das wir draußen sind, schalte ich den Funk an.

°"Frei an Asgard. Freki an Asgard. Sofortiger Start aller Walhall Piloten. Wir werden von Blend Schiffen verfolgt". Ich schalte den Funk gerade ab, als ein heftiger Ruck durch meinen Bomber geht. Das Blend Schiff das wir als letztes auf dem Planeten gesehen haben, hat und verfolgt und hatte mir gerade eine Rakete in meine Schilde gejagt. Erst jetzt bemerke ich das ich die anderen Systeme noch nicht hochgefahren habe und hole dieses jetzt nach. Wir haben dieses mal die Flucht Formation eingenommen. Das Shuttle führt uns an und wir drei fliegen dahinter um alle gegnerischen Geschöße abzufangen. Ich schaue auf den Monitor für die Heck Optik. Auf dem Monitor werden drei Blend Schiffe immer größer. Ich sehe auf die anderen Armaturen und bemerke das die Asgard nur noch eine Lichtminute entfernt ist. Bei unser jetzigen Geschwindigkeit müssten wie sie in 73 Sekunden erreicht haben. Es bleibt mir keine Zeit, dieses nochmals nachzurechnen, denn die Heckoptik erregt meine Aufmerksamkeit, als ich dort drei rote Blitze aufleuchten sehe und kurz darauf sehe ich auf meiner Schild Anzeige das meine Schilde von 86% auf 69% gefallen sind. So langsam beginne ich mir sorgen zu machen, doch in diesem Moment fliegen 6 Torpards an mir vorbei auf die Blend Schiffe zu. Es ist das Walhall Geschwader. Ich kümmer mich nicht weiter um die Torpard sondern konzentriere mich darauf das Shuttle zur Asgard zu bringen. Es dauert noch ungefähr 30 Sekunden bis das Shuttle an die Asgard andockt. Ich ziehe lande mit dem Darklex Bomber auf dem Flugdeck und begeben mich zur Brücke. Die Tür der Brücke öffnet sich gerade, als ich um die letzte Ecke zur Brücke biege. Es ist Roc Naar der die Brücke betritt. Kurze Zeit später höre ich ein schreien von drinnen und ein

Strahlschuss zischt haarscharf an Roc Naar vorbei und trifft die Wand, sofort verwandelt sich die Metalllegierung in eine flüssige Masse und einige Tropfen fließen auf den Boden, bevor es wieder erstarrt und eine hässliche schwarze Brandstelle entsteht. Roc Naar ist durch den Schuss zurück getaumelt und tritt mir auf den Fuß, sofort reisst er seinen Körper herum und will mich angreifen, doch kurz bevor er das macht scheint er mich zu erkennen. "Colonel Eagle", er Salutiert, und mir fällt auf das die Crawneks doch eine Erziehung haben. Meine Augen mustern in ganz genau und ich bringe ein Grinsen hervor. "Willkommen auf der TCS Asgard Colonel Naar, darf ich Sie bitten mit mir die Brücke dieses schönen Schiffes zu betreten". Er sieht mich nur geschockt an und nickt. So gehen wir zusammen das kleine Stück zur Brückentür zurück, aus der Brandstelle kommt immer noch beißender Rauch und die Entlüftungsanlage für diesen Teil des Schiffes setzt sich in Gang. Wir beide betreten zusammen die Brücke und bleiben an der Tür stehen. Auf der Brücke haben sich einige Techniker zusammen gerückt und stehen mit gezogenen Waffen, zielend auf die Brückentür, Mitte im Raum. Jetzt scheinen sie mich bemerkt zu haben, denn sie stecken ihre Waffen blitzschnell weg und Salutieren. "Schönen Guten Tag meine Herren. Das hier neben mir ist Colonel Roc Naar. Pilot der Crawnekischen Flottenverbände. Er ist Gast auf diesem Schiff und hoffe das er so behandelt wird". Meine Hand geht zur Stirn und ich Salutiere. Sofort ertönt im Chor "Sir Ja Sir. Roc Naar sieht mich an und ich muss den Blick erwidern. In seinen Augen scheint eine kleine Spur von Anerkennung zu sein und ich finde das

er eigentlich recht sympathisch ist. Einer der Techniker tritt auf mich zu "Sir". Ich nicke nur. "Der Rest des Walhall Geschwaders ist gelandet. Zwei der drei Blend Schiffe konnten vernichtet werden, doch das andere konnte flüchten". Ich nicke ihm zu, als gerade Sarstatt mit dem Präsidenten der Crawnekischen Flotten Verbände die Brücke betritt.

"Ach Felix da bist ja. Ich würde dich und", er zeigt mit eine bisschen Verlegenheit auf Roc Naar "Hmm den da gerne im Konferenzraum sprechen". Roc Naar sieht ihn an und nickt, dann blickt er zu mir und ich mache eine Handbewegung das er voraus gehen soll. So gehen wir vier ohne ein Wort zu sagen über die Gänge zum Konferenzraum. Die Stiefel von mir und Sarstatt klicken schon laut auf den metallenen Böden, doch die von Roc Naar übertreffen unsere mit weitem. Wir vier betreten den Konferenzraum in dem schon Takati aufgeregt wartet und an der Aussichtsfront auf und ab läuft.

Die Asgard ist zwar ein großes Schiff, doch für Konferenzen ist sie nicht ausgelegt, denn in dem Raum steht ein kleiner Tisch und 6 Stühle an diesem dran. Ich biete Roc Naar einen Stuhl an und setze mich daneben. Takati bemerkt uns und hört sofort mit dem gehen auf und begibt sich an den Tisch, in der Zwischenzeit haben sich auch Sarstatt und Kiladra, der Präsident der Crawneks gesetzt.

"Schönen guten Tag meine Herren. Sie kennen sich wahrscheinlich schon und ich möchte dieser Gruppe nicht lange beiwohnen. Ich denke die Asgard hat genug bewirkt um diese Verhandlungen selbst durchzuführen.

Falls sie es noch nicht gehört haben, nach diesem treffen lege ich das Amt des Präsidenten nieder. Ich möchte die letzten Jahre meines Lebens noch auf der Erde genießen". Er sieht uns

einen Augenblick an und fährt dann fort. "Doch zwei Sachen möchte ich noch machen. Ich möchte einmal den neu gewählten Präsidenten bekannt geben und, na ja etwas anderes". Die typischen Kunstpausen, in der ich mir und Roc Naar was zu trinken einschenke. Er nickt mir dankend zu und nimmt einen Schluck aus dem Glas. "Okay der neu gewählte Präsident der TCN ist Marshall Jens Sarstatt". Jetzt bin auch ich verblüfft, aber nicht nur ich, denn auch Sarstatt bekommt große Augen und weiss nicht was er sagen soll.

Takati kommt ihm zuvor. "Nehmen sie die Wahl an"? Sarstatt kann nur nicken.

"Dann Herzlichen Glückwunsch und führen sie die TCN zu noch mehr Ehre, als ich es getan habe". Er reicht ihm die Hand und Sarstatt ergreift diese bevor er dann einen Schweißausbruch bekommt.

"So das zweite was ich machen möchte, ist einen neuen Rang in der TCN einzuführen. Dieser Rang wurde lange Diskutiert und dann beschlossen das man ihn einmal vergeben würde, also in jeder Flieger Generation gibt es ein Terrain Confederation Mitglied das diesen Rang bekleidet. Der neue Rang nennt sich Corpsonal. Der Corpsonal hat über jedes Geschwader Befehlsgewalt, aber wirklich über jedes. Und darf auch auf jedem TCN Träger Kommandieren. Ich möchte sagen der Corpsonal ist nach dem Präsidenten die zweit größte macht. Nun wir schreiben die Fliegergeneration Eins und der erste Corpsonal in der Geschichte der TCN wird". Ein räuspern von Takati. "Ja es wird Colonel Felix"Freki"Eagle, Herzlichen Glückwunsch. Ich werde dann gleich abfliegen". Er drückt mir und Sarstatt die neuen Abzeichen in die Hand und verlässt den Raum. Ich und Jens sehen uns an und wissen gar nicht was wir sagen oder geschweige

denn machen sollen.

Ws dauert ganze 15 Sekunden bis ich die Worte wieder finde.

"Na gut dann al ran an die Fische. Die TCN fordert von den Crawneks Militärische wie wirtschaftliche Unterstützung"!

Kiladra sieht mich an, als wenn ich von ihm gefordert hätte das er nackt auf dem Tisch tanzen soll. Sarstatt sieht mich an und schüttelt leicht mit dem Kopf. Seine Geste soll mir zeigen ich hätte es ruhiger angehen lassen sollen, doch das will ich nicht wir haben nicht die Zeit lange mit Verträgen rumzubasteln.

"Ich als Colonel der CFV". Ich habe durch Sarstatt sein Kopfschütteln gar nicht bemerkt das Roc Naar sich neben mir erhoben hat, "finde diese Forderungen sehr hart, aber angesichts der Stärke und wer von wem hier profitiert angemessen wir sollten uns nur mit einigen Sachen noch absprechen".

So sitzen wir da noch ganze zwei Stunden bevor wir uns einigen.

Ab und zu sieht es so aus, als wenn die Situation eskalieren würde, doch entweder habe ich oder Roc Naar sie beruhigt.

Am Ende ist ein Vertrag der beiden Seiten etwas bringt abgeschlossen.

1 Die Crawneks erklären sich bereit den Menschen Handelsgüter ohne Entgelt zur Verfügung zu stellen. Diese Güter müssen von den Menschen mit TCN Transportern von den Planeten abgeholt werden, auch der Geleitschutz für diese Transporter wird von der TCN gestellt.

2 Beide Gruppierungen haben das recht die gegenseitigen Sperrgebiete und Einflussgebiete betreten. Beide Gruppierungen bleiben einzeln für sich, doch jegliche Kampfhandlungen zwischen der TCN und der CFV werden auf der Stelle eingestellt.

3 Die einzige Ausnahme von Punkt zwei ist das Geschwader Walhall von der TCS Asgard. Dieses Geschwader wird das erste Geschwader sein das aus TCN-Piloten wie Crawneks besteht. Das Walhall Geschwader wird aus 6 Piloten bestehen.

Geschwaderführer ist und bleibt Corporal Felix"Freki"Eagle Stelli wird Colonel Roc Naar Piloten sind:

Major Fenrir

Major Kara

Major Frigg

Major Erra

Der Vertrag wird von uns vieren Unterzeichnet und ist rechtsgültig.

Ich verabschiede mich von Sarstatt und dem anderen und verlasse mit Roc Naar den Raum. Kaum stehen wir vor der Tür, als er anfängt zu reden.

"Ich finde die Verhandlungen waren zwar zufrieden stellend, aber noch nicht wirklich erfolgreich. Ich finde es schon schade das wir das einzige Geschwader sind das zusammengesetzt fliegt".

"Roc lass es erstmal beginnen es wird schon noch tiefer werden. So du kommst in mein Quartier".

Er nickt. Und so gehen wir zu meinem Quartier und ich öffne die Tür. Roc Naar sieht sich um und nickt.

"Ich habe noch einiges zu erledigen", mit diesen Worten drehe ich mich um und verlasse mein Quartier. Mein weg führt mich direkt zum Flugdeck und als ich dort ankomme glaube ich meinen Augen nicht zu trauen. Auf meinen Platz wo früher meine Torpard stand und vorhin noch mein Darklex, steht jetzt ein komischen Schiff. Es ist ein Crawnek Jäger.

Ein Techniker sieht das ich das nicht so toll finde und kommt auf mich zu.

"Sir wir mussten ihren Bomber um zwei

Plätze weiter verlegen. Das dort ist ein Pyro ein Jäger der Crawneks, diese Schiff gehört". Er blättert durch seine Unterlagen und sucht.

"Ach da dieser Jäger gehört Roc Naar".

Ich denke mir meinen Teil und nicke dem Techniker zu.

Ich gehe zu meinem Bomber und sehe ihn mir an, er hat den Umtransport gut überstanden. Ich sehe gerade auf die Landestütze, als mir jemand auf die Schulter tippt. Blitzschnell drehe ich mich um und blicke Fenrir in die Augen.

"Sir ich habe gehört das Walhall Geschwader, wird so wie es bestand aufgelöst".

"Ja Fenrir wir beide und Frigg fliegen mit den drei Crawneks zusammen".

Man sieht ihm an das er den Vorschlag nicht für gut hält, aber Fenrir ist so Loyal das er meine Entscheidungen nie anzweifeln würde.

"Und was passiert mit den anderen

Piloten der Asgard"?

"Diese werden ein neues Geschwader bilden. Und zwar das Geschwader. Sky Force".

"Aha und was ist mit der Träger-und Geschwaderverband"?

Ich sehe ihn mir genau an und weiss das er im Auftrag der anderen Piloten geschickt wurde, denn er tritt von einen auf den anderen Fuß und ein leichter Schweißfilm bildet sich auf seinen Händen und seiner Stirn.

"Der Geschwaderverband wie der Trägerverband bleiben fast so bestehen wie sie sind. Die einzige Erneuerung ist das in 2 Tagen die TCS Asen mit dem Geschwader Gods Warriors zu und stoßen und sich uns anschließen wird. Sonst noch irgend etwas Major"?

Er schüttelt den Kopf und entfernt sich genauso schnell wie er gekommen ist.

@Loki

