

5 Credits * Ausgabe 16 * März/April 2689 * 2005

Flying Ace



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

16

TCS Pulsar

Die Black Panthers halfen den Kiltrathi in der Schlacht von Asgard gegen Laffingtons Invasoren

TCS Hathor

Die Hathor Kampfgruppe schlägt sich in die Republik Hubble durch



TCS Aphrodite

Die Aphrodite und ihre Besatzung sucht Kontakt mit der Grenzwelten Union

TCS Ragnarok

Die Ragnarok auf Einsatztour im Imperium

Der Flying Ace erscheint zweimonatlich

Wort des Redakteurs

Hallo liebe Leser und Leserinnen, vor ihnen liegt nun die neue Ausgabe des Flying Ace.

In dieser Ausgabe finden sie unter anderem: Eine Liste der ausgezeichneten Piloten, auf Seite 17, die nun nach 7 Jahren endlich eingeführt worden sind, auch einen kleinen Zwischenbericht über den Stand des Film-Projektes, mit neuen Bildern finden sie auf Seite 21.

Sonst finden sie wieder Artikel und Berichte von 4 unsere Träger, eine Liste von Neuzugängen und Beförderungen.

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, Loki, Odin, Scorpion ** **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Cid, Flame, Loki, Scorpion, Odin ** **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 eingetragendes Warenzeichen von Origin Systems und Elektronik Arts **

Inhalt

Abschussliste TCS Firewall.....	Seite 03
Blickpunkt TCS Ragnarok.....	Seite 04
Blickpunkt TCS Pulsar.....	Seite 07
Blickpunkt TCS Hathor.....	Seite 11
Blickpunkt TCS Aphrodite.....	Seite 14
Weiteres aus der TCN	Seite 16
Wirtschaft.....	Seite 18
Fun und Rätsel	Seite 19
Kleinanzeigen und Lesebriefe.....	Seite 20
RL-Ecke:	
Film Projekt.....	Seite 21
Wing Commander Guide	Seite 23
Roman	Seite 27

Topstories

TCS Ragnarok

Die Ragnarok ist weiterhin auf Fahrt durch das Kilratische Hoheitsgebiet.

mehr auf Seite 04

TCS Pulsar

Die Pulsar unterstützte die Kilrathi in der Schlacht von Asgard gegen die Invasionstreitkräfte des Marschall Laffington.

mehr auf Seite 07

TCS Hathor

Nach Befreiung von Marschall Huber und die Flucht ins sicheres Territorium, beginnt mit einem Verwirrspiel auf den Weg nach Hubble's Star.

mehr auf Seite 11

TCS Aphrodite

Captain HitButton errang das Kommando über die Aphrodite zurück und sucht Kontakt mit der Grenzwellenunion.

mehr auf Seite 14

Abschussliste Firewall



<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Paladin	212	86
2	KipDotter	112	29
3	Velvet Iceman	86	41
4	Seldom	81	51
5	Soulkeeper	58	47
6	Stalker	52	34
7	Maska	31	31
8	Scorpion	22	20
9	Kn thrak	21	19
10	Barton	13	10
11	Achilles	4	6
12	Guyver	3	5
13	Beastman	1	2

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

Aus den Berichten der Ragnarok

Diplomatie unter Feuer (Sacred Warriors)

Auftrag

Die Ragnarok befindet sich im Ymir-System. Die Aufgabe der Warriors soll es sein den Diplomaten Koractu über 2 Nav-Punkte zum Sprungpunkt zum K'n'Rak System zu eskortieren. Die Ragnarok wird nachkommen und zusammen in das System springen, wo Koractu dann von den Kilrathi aufgenommen werden soll.

Bericht

Das Geschwader startet erfolgreich

IM EINSATZ

1st Lt. DestinyExc.
1st Lt. KoractuBloodf.
Captain FerroShrike
Major Wolverine.....Bearcat
Major MadmanVampire

und begibt sich zu Nav1.

Dort nähern sich 4 GWU-Schiffe, die sich als eine Grenzpatrouille ausgeben. Sie verweigern den Warriors die weitere Reise, aufgrund nicht vorhandener Durchreisegenehmigungen. Cpt. O3 Eisenmann und die Warriors ignorieren die Warnungen und fliegen unbeirrt weiter. Die GWU-Banshees greifen das Geschwader an, werden aber kurzerhand von den Warriors zerlegt. Unbeirrt geht es weiter zu Nav2.

Die Warriors werden von 3 GWU-Schiffen erwartet, die über Funk gewarnt worden sind und direkt, ohne Umschweife, angreifen. Die Warriors geben sich auch hier nicht die Blöße und vernichten alle drei Schiffe. Ein GWU-Pilot schafft es auszusteigen und wird von der eintreffenden Ragnarok eingesammelt. Die Ragnarok springt zusammen mit den Warriors in das

K'n'Rak-System. 10 GWU-Dragons erwarten die Ragnarok und die Warriors, werden aber schnell von einem Dutzend GKS und vier Dutzend Jägern der Kilrathis verjagt, die den Diplomaten Koractu aufnehmen.

Nachspann

Eine tadellose Leistung des Geschwaders und somit ein voller Erfolg.

Der Wolf im Schafspelz (Pagan Knights)

Vorgeschichte

Botschafter Koractu berichtet der



versammelten Truppe, dass er vollen Erfolg bei den Verhandlungen mit den kilrathischen Clans hatte. Der Ragnarok wird Versorgung, einen Wochenend-Urlaub, sowie die mögliche Benutzung von Kilrathi-Jägern zugesichert.

Auftrag

Die Kilrathi-Clans haben um Hilfe gebeten. Abtrünnige haben aus einer Werft Jägerprototypen gestohlen und zu ihrem Unterschlupf gebracht. Spionagefotos belegen, dass diese Station nicht verteidigungsfähig ist.

Der Auftrag der Pagan Knights besteht darin alle feindlich gesinnten Kilrathi-A Schiffe auf der Route

außer Gefecht zu setzen und letztendlich das Gebiet rund um der feindlichen Station zu säubern. Die Route beträgt drei Nav-Punkte.

Bericht

Das Geschwader startet und trifft an Nav1 auf 4 feindliche Kilrathi-Jägern. Eins wird versehentlich von Luna vernichtet, eins ausgeschaltet, zwei werden zur Flucht gezwungen. An Nav2 kommen die Knights drei befreundeter Darkets zu Hilfe, die sich im Clinch mit zwei Jratheks der Abtrünnigen befinden. Ein Schiff kann erfolgreich ausgeschaltet werden, wobei die schwer

IM EINSATZ

2nd Lt. ShockArrow
2nd Lt. Mister_DArrow
1st Lt. Luna.....Exc.
1st Lt. BansheeExc.

angeschlagene Maschine von Luna abgeschossen wird. Luna schafft ohne Probleme und unverletzt den Ausstieg und wird von einem Rescue-Shuttle abgeschleppt. Mister_D allerdings zerstört die zweite Jrathek und ignoriert somit die Weisungen von Banshee.

An Nav3 müssen die Knights ernüchternd erkennen, dass die vermeintlich harmlose Station alles andere als nicht intakt ist. Das Geschwader steht sich zwanzig intakten Geschütztürmen gegenüber. Grund genug für Banshee den sofortigen Rückzug anzutreten.

Das Geschwader landet wenige Klicks später heil auf der Ragnarok.

Nachspann

Koractu und Madman erklären die Mission als nicht erfolgreich, da feindliche Schiffe zerstört worden sind und somit gegen die Befehle und Missionsziele verstoßen wurden.

Trotzdem sind sie über die Information mehr als dankbar, dass die feindliche Station voll funktionsfähig ist und die Pagan Knights ohne größere Schäden entkommen konnten

Waffenlose Übernahme (Sacred Warriors)

Vorgeschichte

2 Kilrathische Krieger samt ihrer Bomber wurde dem arg dezimiertem Geschwader zur Verfügung gestellt.

Auftrag

Die von den Pagan Knights entdeckte kilrathische Station der Abtrünnigen soll von einem Enter-

IM EINSATZ

1st Lt. Destiny	Exc.
1st Lt. Koractu	Bloodf.
Major Wolverine	Vampire

Kommando der Marines übernommen werden. Die Sacred Warriors sollen für eine reibungslose Säuberung auf dem Weg zur Station sorgen und die Schilde der Station zu Fall bringen.

Bericht

An Nav1 werden die Sacred Warriors von zwei Arrows der TCN entdeckt. Destiny, die die Geschwaderführung bei der heutigen Mission hat, schafft es durch Charme die Arrows zu überzeugen das Geschwader passieren zu lassen. Jedoch greifen die beiden kilrathischen Piloten Hals über Kopf an, so dass das Geschwader gezwungen ist in den Kampf einzugreifen. Die beiden TCN-Arrows werden vernichtet.

An Nav2 entdecken die Warriors zwei flüchtende Dralthis der Abtrünnigen, die die Station vor den Sacred Warriors warnen wollen. Eine Dralthis schafft es mit Hilfe eines modifizierten Antriebs den

Warriors zu entkommen. Die andere Dralthis wird vernichtet.

An Nav3 stoßen die Warriors auf die feindliche Station, die von einer feindlichen Bloodfang und zwei Vakthrogs flankiert wird. Der Pilot, niemand anderes als der Abtrünnigenanführer Drakhai Ratarr nar Koal, fordert Koractu zu einem Duell der Ehre heraus. Sollte Koractu gewinnen, räumen die Abtrünnigen das Feld, verliert er, fallen die Warriors in die Hände der Abtrünnigen. Destiny fordert Koractu mehrmals auf der Herausforderung nicht nachzukommen, er ignoriert die Befehle jedoch und vernichtet die feindliche Bloodfang schwerbeschädigt. Die Station ergibt sich darauf hin und die restlichen Abtrünnigen flüchten.

Die Warriors fliegen zu Nav4, der letztendlich feindfrei ist und landen schließlich auf der Ragnarok.

Nachspann

Die Mission wird als Erfolg gewertet. Destiny gibt die Befehlsmißachtung seitens Koractu für das Protokoll an und diese wird von Madman und vom zurückgekehrten Ravenmoon zur Kenntnis genommen.

Homerun (Pagan Knights)

Auftrag

Die Pagan Knights sollen in einem Shuttle zur Station fliegen, die von den Sacred Warriors eingenommen wurde. Dort sollen sie modifizierte Dralthis besteigen, von der Station starten und diese vor möglichen Feinden verteidigen.

Bericht

Der Flug zur Station ist ereignislos. Die Knights starten ohne Schwierigkeiten von der Station.

1 Harpoon und zwei Bastarde nähern sich der Station, werden aber von den Pagan Knights abgeschossen.

2 Dragons und 2 Banshees nähern sich mit der zweiten Angriffswelle. Eine Dragon wird vernichtet, die Zweite kann ihren Flashpack auf die Station abfeuern. Deren Schildgeneratoren werden zerstört und sie muss schlimme Schäden am Rumpf hinnehmen. Die Dragon kann mit einer Banshee entkommen. Die zweite flüchtende Banshee wird von Koractu, der die Geschwaderführung hat, verfolgt, der dadurch die Befehle von Madman mißachtet die Station zu schützen. Koractu schafft es die

IM EINSATZ

1st Lt. Banshee	Dralthi
1st Lt. Koractu	Dralthi
Captain Odin	Dralthi
Captain Flashback	Dralthi
Major Fireman	Dralthi.

Banshee zu vernichten.

Das Shuttle holt die Pagan Knights nach getaner Arbeit von der Station ab und bringt sie zurück zur Ragnarok.

Nachspann

Madman ernennt die Mission als erfolgreich abgeschlossen. Major Tycon läßt Koractu, wegen der negativen Leistungen der letzten Wochen, vorläufig von der Pilotenliste der Pagan Knights streichen. Zusätzlich geht ein Bericht an Cp. O3 Eisenmann, Geschwaderführer der Sacred Warriors.

Lebensmittelkontrolle

Auftrag

Eine 4-Nav-Patrouille

Bericht

Die Warriors erreichten ohne

Zwischenfälle Nav1, der sich ,nach intensiver Scannung, als feindfrei herauskristalliert.

An Nav2 trifft das Geschwader auf zwei Transportern und fünf Bastarden. Funkkontakt der Warriors bleibt erfolglos. Die Bastarde gehen sofort in den Angriff über. Ein Scan zeigt, dass ein Transporter Feuerwaffen und der andere Lebensmittel geladen hat. Fireman entschließt den Transporter, der Waffen geladen hat, zuerst lahm zu legen. Die Warriors vernichten kurzerhand den Transporter und zerlegen nach einem kurzen Kampf auch die fünf Bastarde. Der andere Transporter kann nach Nav3 entkommen.

Die Warriors nehmen kurzerhand die Verfolgung auf. An Nav3 werden sie von Razorn erwartet, die

IM EINSATZ	
2nd Lt. Shock	Arrow
2nd Lt. Tarantulus.....	Hellcat
2nd Lt. Darth	Hellcat
1st Lt. Lionart.....	Exc.
1st Lt. Destiny	Exc.
Captain Odin.....	Panther
Major Fireman.....	Vampire

dem Transporter Schutz gewähren. Jeglicher Funkkontakt mit dem Transporter bleibt erfolglos, so dass die Warriors gezwungen sind den Antrieb des Transports außer Kraft zu setzen. Das schmeckt den Razors nicht, so dass sie kurzerhand den Transporter vernichten und die

Warriors angreifen. Der größte Teil der Razors wird vernichtet, der Rest entkommt nach Nav4. Die Warriors nehmen die Verfolgung auf.

An Nav4 entdecken die Warriors einen Planeten, wo die Piraten landen. Die Warriors scannen den Planeten ausgiebig, bevor sie sich richtung Ragnarok zurückziehen.

Nachspann

Ravenmoon ist zufrieden und verteilt mit Freuden die Xps und Préstige-Punkte.

Greetz

Cpt. 03 Dan Flaschback Hutten

<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Ferro	104	43
2	Ravenmoon	96	46
3	Wolverine	82	40
4	Fireman	60	48
5	Element	43	33
6	Odin	31	25
7	Banshee	28	16
8	Destiny	15	15
9	Lionart	14	16
10	Dóchas	13	9
11	Mister_D	9	11
12	Tarantulus	8	9
13	Sir Neo	5	5
14	Leycur	2	1
15	Shock	1	5
16	ArcAngel	0	2
17	Brumsi	0	1
18	Doomsday	0	0

Im Wandel der Zeiten Teil 2

Kampf um Asgard

Alarmsirenen heulten ohrenbetäubend durch die Pulsar. Die Lautsprecher knackten und die Stimme der Pulsar, Lieutenant Rinoa Jenkins, rief die Black Panthers in den BR. Die Panthers fanden sich im BR ein, wo sie von Commodore Barker erwartet wurden. Es herrschte spürbare Anspannung im Raum.

Der Commodore begrüßte knapp und ließ die Panthers sich rühren. Die kilrathische Flotte als auch die terranische Invasionsflotte sammelten sich und standen kurz vor der Auseinandersetzung, teilte der Commodore mit. Die Kilrathi jedoch brauchten noch eine Stunde um Gefechtsklar zu werden. Diese Zeit sollte die Pulsar Kampfgruppe herauschlagen. Dazu hatte sich die Pulsar KG, an der äußeren rechten Flanke der Feindflotte, in Stellung gebracht. Wo sie eine potentielle Gefahr für die Invasionsflotte der Laffington Anhänger darstelle. Die Position lag allerdings exponiert von den kilrathischen Verbündeten und die Pulsar war somit ganz auf sich alleine gestellt. Die White Wolves wurden mit leichten, schnellen Maschinen losgeschickt um die Aufmerksamkeit des Feindes zu erringen und sich dann zur Pulsar zu begeben, um diese zu Schützen. Die Panthers sollten nun an Nav 1 eine vorgelagerte Abfanglinie bilden und alles Abfangen was den Wölfen folgen würde. Bomber erhielten Zielpriorität.

Nach einigen Fragen wurden die Panthers in die Mission entlassen und die Piloten machten sich auf ein hartes Gefecht bereit. Im All versammelt, meldete Lieutenant Paula Hicks das die Wölfe erfolgreich die Feindflotte erreicht

hatte. Mehr als 20 GKS und die TCS Invincible, konnten die Wölfe entdecken und traten dann den planmäßigen Rückzug an, als die Feinde ihnen Jäger auf den Hals hetzten. 3 Wellen verfolgten die Wölfe.

Minuten später rauschten die Wölfe an den Panthers vorbei, dichtgefolgt von 4 Piranhas und 4 Tigersharks. Major Tristan gab sofort den Feuerbefehl und die Panthers eröffneten die Schlacht. Lt. Scorpion gab den ersten Schuss ab, verrechnete sich aber im Vorhaltewinkel und verfehlte die erste Piranha deutlich. Unerbittlich konzentrierten die restlichen



IM EINSATZ

2nd Lt. Scorpion	Hellcat
2nd Lt. Roktarr	Hellcat
2nd Lt. Executor	Hellcat
1st Lt. Hayabusa	Exc.
Captain Viper	Panther
1st Lt. Shark	Thunder
Major Tristan	Vampire
Captain Cisco	Longb.

Panthers ihr Feuer auf die erste Piranha und beschädigten sie so schwer das sie sich im Schütze ihrer Kameraden zurückzog. In den folgenden Minuten, beschädigten die Pulsar Piloten auch die zweite Piranha schwer, die schließlich vom Neuling Roktaarr erledigt wurde. Der Kampf war trotz der zwei Ausfälle bei den Gegnern, noch

nicht entschieden und das Wirrarr an Energiestrahlen und manövrierenden Maschinen führte dazu, dass Major Tristan unabsichtlich von Hayabusa getroffen wurde. Die letzten beiden Piranhas bemühten sich die Longbow von Cisco zu treffen, gerieten dabei aber auch in die Reichweite der Geschütztürme des Bomber, deren Waffencrew eine ausgezeichnete Leistung brachte und die Piranhas zu Schlacke schossen. Als die sich die zweite Welle näherte zogen sich die verbliebenden Tigersharks zurück, vereinten sich mit der dritten Welle und umgingen die Verteidigungslinie der Black Panthers, um diese von hinten angreifen zu können. Die White Wolves entdeckten die dritte Welle jedoch und konnten die Panthers warnen. Major Tristan gab darauf den Wölfen den Befehl, die dritte Welle abzufangen.

Die zweite Welle mit 4 Panther-Raumüberlegenheitsjäger und 4 Shrikes traf auf die Panthers und der zweite Akt der Schlacht begann. Der Feind hatte gehofft die Panthers von zwei Seiten angreifen zu können, die Wölfe gelang es allerdings die dritte Welle zu stellen und so war die dritte Welle auf sich alleine gestellt. Die Shrikes versuchten im Schutze der Raumüberlegenheitsjäger durch die Linie zu brechen, doch die Panthers ließen den Bombern keine Chance und schossen zwei der vier Bomber innerhalb von Minuten ab. Die letzten beiden Shrikes zogen sich zurück, während ihnen die Raumüberlegenheitsjäger den Rückzug deckten. Die Raumüberlegenheitsjäger kämpften Tapfer aber sie konnten gegen die Black

Panthers nichts ausrichten und wurden alle abgeschossen. Die Stunde war schließlich vorbei und alle drei Wellen waren von den Black Panthers und den White Wolves aufgehalten worden. Die Geschwader wurden ach Hause gerufen und die Pulsar Kampfgruppe verlies, nach vollbrachter Arbeit, das Asgard System.

Explosion auf der Ghar Thak-Station

Ohne Zwischenfälle erreichte die Pulsar und ihr Verband das Terragon System und Dockte an die Ghar Thak-Station an. Die Kilrathi boten der Pulsar an, sie mit lebenswichtigen Proviant zu versorgen, welches man Dankend annahm.

IM EINSATZ

2nd Lt. Scorpion.....	Boden
1st Lt. Shark.....	Boden
1st Lt. Hayabusa.....	Boden
1st Lt. Cid.....	Boden
Captain Cisco.....	Boden
Captain Munich.....	Boden
Major Tristan.....	Boden

Flight Captain Viper führte an diesem Tage das Briefing durch, da Commodore Barker zu beschäftigt war. Viper übergab den Panthers die Aufgabe den Stationskommandanten aufzusuchen um ihn nach wichtigen Informationen über die Exilanten auszufragen und entlies die Panthers schließlich.

Die Panthers erreichten gerade den Hangar, als dieser geöffnet wurde und hektische Betriebsamkeit ihren Anfang nahm. Lebensmittel-container wurden von Besatzungsmitgliedern vom Hangar der Station, durch die Schleuse zur Pulsar transportiert.

Die Panthers betraten schließlich die Station, wo sie von kilrathische Wachen in Empfang genommen

wurden und nach der Bitte den Kommandanten sprechen zu dürfen, durchsucht wurden. Als der Chef der Wache die Panthers gerade aus dem Hangardeck führen wollte, erschütterte eine Explosion den Hangar. Die Druckwelle schleuderte Techniker und Piloten zu Boden und Feuer und Qualm bereitet sich aus. Überall im Hangar lagen Tote und Verwundete Kilrathi verstreut, die sofort von eintreffenden Sanitätern versorgt wurden, während. Der Sicherheitschef der Station reagierte sofort und lies das gesamte Hangar absichern alle Crewmitglieder der Pulsar wurden von der Station geschafft. Die Panthers dagegen wurden stellvertretend für die Pulsar, als potentielle Verdächtige verhaftet.

Die Panthers wurden in eine Zelle gesperrt und erhielten von dem misstrauischen Kommandanten einen Besuch. Der Kommandant machte keinen Hehl daraus das er den Menschen die Schuld für die Explosion gab, denn die ersten Ermittlungen hatten ergeben, dass es sich um eine Bombe gehandelt hatte, die von konföderierten Marines bevorzugt wurde. Die Panthers verteidigten sich so gut sie konnten, doch blieb es erfolglos.

Als der Kommandant nach einigen Stunden zu den Panthers zurückkehrte, hatten die Ermittlungen, eine Wende erbracht: die Bombe war scheinbar von einem kilrathischen Renegaten gelegt worden. Sein bedauern äußernd, ließ sie der Kommandant wieder frei.

An Bord der Pulsar erwartete Viper die Panthers und entließ sie, bis auf Tristan, nach kurzer Nachbesprechung. Als beide alleine waren teilte Viper dem GF mit, das Rinoa kurz nach der Explosion eine kodierte Nachricht von der Station empfangen hatte die vermutlich

nicht von den Kilrathi selbst stammte. Welcher Art und welchen Zweck diese Nachricht verfolgte, war noch nicht geklärt. Rinoa Jenkins und Kevin Ward arbeiteten fieberhaft an der Entschlüsselung.

Suche nach der Auriga

Die Nachricht verbreitete sich wie ein Lauffeuer auf der Pulsar: Commodore Barker war auf unerklärliche Weise krank geworden und konnte seinen Dienst nicht mehr verrichten. Lieutenant Cid war es zu verdanken gewesen, dass man den Kommandanten rechtzeitig gefunden hatte, hatte doch der Lieutenant gerade an seiner Maschine gearbeitet, als aus seinem Bordfunk, eine schwache Stimme zu hören war. Cid verstand nichts, erkannte die Stimme jedoch als die

IM EINSATZ

2nd Lt. ArcAngel.....	Arrow
1st Lt. Thunderfist.....	Piranha
Captain Munich.....	Tigers.
1st Lt. Cid.....	Tigers.
Captain Viper.....	Panther
1st Lt. Hayabusa.....	Exc.
Major Tristan.....	Vampire
Captain Cisco.....	Longb.

von Flame und reagierte sofort und rief nach Hilfe. Sicherheitsleute und Sanitäter drangen zum Quartier des Kommandanten und fanden den bewusstlosen Commodore am Boden liegend vor. Commodore Barker wurde in die Krankenstation gebracht, wo die Ärzte laut Gerüchten um sein Leben kämpfen. Commander Pierre Entry, der Eins-O der Pulsar, übernahm unverzüglich den Befehl über die Pulsar und ernannte Lt. Commander Lindsey Travis zu seinem Eins-O. Da der Commander, durch die Krankheit des Coms, reichlich Arbeit vor sich hatte übertrug er Lt. Commander Travis die Aufgabe, die Panthers in den nächsten Auftrag

einzuweisen. Travis lies die Panthers rufen und empfing die Black Panthers äußerst kühl. Travis beauftragte die Panthers, sich auf die Suche nach einem Kreuzer der TCN zu machen, dass sich, den Informationen der Kilrathi von der Ghar Thak-Station nach, auch den Exilanten anschließen wollte. Mit diesem Schiff sollten die Panthers nach der Entdeckung Kontakt aufnehmen und davon überzeugen sich der Pulsar Kampfgruppe anzuschließen.

Nach dem Start flogen die Panthers direkt zu Nav1 konnten hier aber nichts finden. Bei Nav 2 konnte Viper Antriebsrückstände entdecken, deren Spur die Panthers folgten und schließlich die TCS Auriga, einem Tallahasee-Kreuzer, fanden. Mit dem Kommandanten der Auriga, Captain Jonathan Cracker, nahmen die Panthers dann Kontakt auf. Captain Cracker erwies sich jedoch als sehr misstrauisch und schenkte den Panthers nur zögerlich Glauben. War es doch in diesen Zeiten nicht einfach einen Freund von einem Feind zu unterscheiden. Das Gespräch kam nur schleppend voran und schien keinen Erfolg zu bringen, als plötzlich eine Staffel Piraten auftauchte und es auf die Auriga absahen. Die Panthers verteidigten die Auriga und bezwangen die Piraten. Captain Cracker, beeindruckt durch die Hilfe der Panthers, ließ sein Misstrauen fallen und stimmte ein Treffen mit der Pulsar Kampfgruppe zu.

Nach der Rückkehr der Panthers, wurde eine knappe Debriefing abgehalten in dem die kühle und verachtende Art von Lt. Commander Travis, die Panthers zu Sticheleien reizte. Zum Glück für die Panthers das keiner von ihnen in den Arrest gesteckt wurde.

Angriff des GHD

Um Commodore Barker stand es schlimm. Der Kommandant der Pulsar war in einen künstliches Koma gelegt worden um die Krankheit die ihm befallen hatte aufzuhalten oder zumindest zu verlangsamen, so teilte die Krankenstation mit. Über Art und Auswirkung der Krankheit hüllten sich Ärzte und die Führung jedoch in Schweigen. Dies leistete der Gerüchteküche regen vorschob und es machten sich sogar das Gerücht breit, das Flame vergiftet worden war.

In dieser Phase der Unsicherheit und wilder Gerüchte, wurden die Black Panthers wieder zu einem Einsatz gerufen. Die TCS Auriga, dem Talahasee Kreuzer, mit dem die Panthers eine Mission zuvor Kontakt aufgenommen hatten, war

IM EINSATZ

2nd Lt. ArcAngel.....	Arrow
2nd Lt. Flakman	Arrow
1st Lt. Thunderfist	Piranha
1st Lt. Cid.....	Tigers.
Captain Viper.....	Panther
1st Lt. Shark	Thunder
Major Tristan	Vampire
Captain Cisco	Longb.

bereit sich mit der Pulsar zusammen zu tun und würde sich bei voller Fahrt der Kampfgruppe in die Formation einreihen da man das Pakgh System so schnell wie möglich verlassen wollte. Die Panthers sollten bei diesem Manöver als Jagdschutz zur Seite stehen.

Nach dem Start der Panthers, begann das Manöver. Die TCS Auriga reihte sich ohne Mühe, Reisverschlussartig in die Kampfgruppe und streifte dabei nur knapp die Antennen der Pulsar. Major Tristan lies die Panthers in einen respektablen Abstand zu den sich vereinenden GKS bleiben und

Befahl die Sensoren auf volle Leistung zu bringen.

Wenige Minuten vergingen und das Manöver war auch schon erfolgreich abgeschlossen und Hayabusa, der als Operationsleiter des Manövers eingesetzt war, wollte die Panthers gerade zum Landen aufrufen als die Scanner Alarm schlugen. Hayabusa Informierte die Panthers sofort, das die Sensoren der Pulsar mehrere Objekte entdeckte hatte, die sich ihrer Position näherten, als plötzlich die Funkverbindung zur Pulsar abbrach. Die Panther hatten nicht mehr die Zeit sich über den abgebrochenen Funk Gedanken zu machen: 2 Vampires und 4 Piranhas hielten direkt auf die Panthers zu. Tristan, bedacht darauf das es sich vielleicht um andere Exilanten handeln könnte, versuchte das ankommenden Geschwader zu kontaktieren, doch die er erhielt keine Antwort und er erkannte das die 6 Jäger feindliche Absichten hegten.

Tristan gab den Feuerbefehl und die Panthers feuerten auf die führende Vampire. Nachdem die Panther ihre ersten Salven abgegeben hatten, konnte die Pulsar ihre Funkstörung überwinden und sich wieder melden. Nach Rückfrage gelang es dem Träger jedoch nicht die Fraktion der Angreifer zu bestimmten und so wurden die Gegner vorerst als Piraten eingestuft. Hayabusa schickte die Wölfe zur engen Trägerdeckung raus. Der Kampf tobte unterdessen weiter hin und her und nach einiger Zeit erschienen 4 Vultures und 4 Harpoons auf dem Gefechtsfeld auf. Diese hielten sich jedoch mit einigen Abstand hinter dem ersten Geschwader auf und wartete scheinbar darauf das ihre Kameraden die Überhand gewinnen würden, was die Panthers allerdings

nicht zuließen.

Dem Major gelang es schließlich im Kampfmuster der Feinde ein Muster zu erkennen, die Feinde ließen sich geschickt immer weiter zurückfallen und zogen die Panthers so immer weiter von der Pulsar weg. Tristan wollte die Panthers sofort zurück zur Pulsar beordern entschied sich dann aber für einen weiteren Angriff auf das Feindgeschwader von dem sie die beiden Vampires und zwei Piranhas abschießen konnten, doch dadurch entfernten sie sich noch ein weiteres Stück von der Pulsar.

Dann geschahen unerwartete Ereignisse, als plötzlich alle Maschinen der Wölfe von den Scannern verschwanden und die Pulsar das enttarnen eines Shuttles meldete das auf die Hangartore zuflog. Von dem hektischen Funk

der Pulsar erfuhren die Panthers, dass die Gegner den Sicherheitscode der Pulsar besaßen und die Hangartore extern öffneten, als der Funk dann erneut abbrach. Captain McGregor, von der Damadas, meldete einen starken Energieabfall auf Pulsar und das es in den Jägern der Wölfe Explosionen geortet werden konnten.

Thunderfist, ArcAngel und Flakman die mit ihren Leichten Jägern, am schnellsten waren, machten kehrt, gingen auf die Nachbrenner und steuerten auf das Shuttle zu das sich den Hangartoren immer weiter näherte. Die anderen Panthers lösten sich aus dem Kampf mit den feindlichen Jägern und folgten ihren Kameraden, konnten aber mit deren Geschwindigkeit nicht mithalten. Alles aus ihren Maschinen holend,

rasteten die drei an den Wracks der Wölfe vorbei, die alle Überlebten da es sich nur um kleinere Explosionen gehandelt hatte die nur die Triebwerke und Energieversorgung zerstört hatte und erreichten das Shuttle Sekunden bevor dieses Landen konnte und schossen es gerade rechtzeitig ab.

Thunderfist gelang es noch zufällig einen getarnten Transporter zu entdecken von dem das Shuttle gekommen sein musste, doch konnte man keine Erkenntnisse von dem Transporter erhalten da dieser später die Selbstzerstörung aktivierte.

Nach der Zerstörung des Shuttles zogen sich die verbliebenden Feindjäger zurück und die Panthers erhielten die Order zu Landen.

Von Lt. Tim Adams

<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Sieg</u>	<u>Missionen</u>
1	Tristan	126	57
2	Cisco	114	48
3	Flame	57	39
4	Thunderfist	53	31
5	Hayabusa	42	29
6	Cid	41	26
7	Munich	36	36
8	Viper	35	33
9	Mind	20	15
10	Shark	20	28
11	Slayer	19	15
12	DareDevil	2	3
13	HotMeal	0	2
14	Flakman	0	1

Diese Werbefläche können sie Mieten.

Melden sie sich beim

Flying Ace

Jäger oder Gejagte?

Blutrausch

Die Harthor Battle Group trennte sich nach der Befreiungsaktion des Marschalls wieder von der Firewall Battle Group und flog in Richtung Goddard. Dort angekommen zitierte der Ship Captain die Piloten in den Briefingroom um ihnen die nächste Mission näher zu bringen. Der Captain ging zum Pult vor und machte eine ernste Mine. „Ich will Heute keine großen Worte machen. Wir haben zwei Tiamaten aufgespürt. Finden und vernichten Sie die beiden Schiffe“. Alle Piloten hielten den Atem an und waren wie versteinert nach den Worten des Captains. Kurz danach enthüllte der Captain das es sich dabei doch nur um einen Scherz handelte. Zur selben Zeit kam ein beinahe in Vergessenheit geratenes Gesicht in den Briefingroom und salutierte ordnungsgemäß vor dem Captain. Es war Major Havoc, der ehemalige stellvertretende Geschwaderführer der Flying Tigers. Er hatte es geschafft wieder in den aktiven Dienst zu gelangen. Der Captain war ersichtlich verwirrt, diesen bereits verschollenen Piloten hier, heil wieder zu sehen. Nach dem das geklärt war ging man wieder zur normalen Tagesortung und der Captain klärte das Geschwader jetzt über den wirklichen Auftrag auf.

„Wir sind ins Goddard System gelangt und wollen bei der hiesigen TCN Station Birmingham andocken um notwendige Hilfsmittel, Proviant und Treibstoff aufzunehmen. Von dort aus geht es weiter in Richtung Gateway und dann nach Hubbel Star. Sie werden auf Ihren NAV Computern eine vier Punkte Route finden. Ihre Aufgabe wird es sein die Harthor zu eskortieren und

sicher zur Station zu bringen. Da keine weiteren Fragen von Ihrer Seite kommen, möchte ich Sie bitten Ihre Jäger zu besetzen und sich für den Start vorzubereiten. Ich danke Ihnen. Sie können wegtreten.“

Mit diesen abschließenden Worten verließen die Piloten den Briefingroom und gingen zum Flugdeck wo bereits die notwendigen Jäger, von den Mechanikern an Bord, vorbereitet waren. Alle Piloten stiegen in die zugeteilten Maschinen und die übliche Startprozedur nahm seinen



lauf. Alles hatte den Anschein als ob es Heute mal eine ruhige und geradezu gemütliche Mission

IM EINSATZ

2nd Lt. Dark Lord.....	Arrow
Major Havoc.....	Wasp
1st Lt. Zorro.....	Exc.
1st Lt. Feather.....	Exc.
1st Lt. Hammerhead	Exc.
Captain. Ghostfire	Vampire
Major Maverick.....	Vampire
Captain Starsign	Longb.

werden könnte. Der Start verlief reibungslos und alle Schiffe gingen in Eskorte position um die Harthor herum. Es erfolgte der Sprung zu NAV 1.

Dort angekommen wurde das Geschwader von einem Träger der Concordia Klasse und zwei Zerstören der Murphy Klasse

empfangen. Sofort wurden die Tigers und die Harthor Battle Group aufgefordert sich zu identifizieren. Dieser Aufforderung kam der Funkoffizier der Harthor sofort nach um einen möglichen Konflikt zu vermeiden. Die Battle Group um den Concordia Träger identifizierten sich dann als die TCN Cormick Battle Group. Nachdem geklärt war das die beiden Kampfgruppen augenscheinlich auf der Seite von Laffington waren und nach Huber Treuen suchten, geschah etwas das wohl niemand ahnen konnte. 2nd Lieutenant Exar Kun (Callsign: Dark Lord) zündete ohne Befehl seine Triebwerke und beschleunigte seine Maschine in Richtung des Begleitgeschwaders das sich im umliegenden Raum der TCS Cormick befand. Ebenso machte er alle Waffensysteme scharf. Es war also abzusehen das es eine Katastrophe geben wird. Sofort versuchten Major Rusler, Captain Quarter, 1st Lieutenant Darkwood und eigentlich alle anderen Piloten des Tiger Geschwaders, ihn über Funk anzusprechen und aufzuhalten. Ebenfalls die Harthor versuchte sofort über Funk den augenscheinlich wild gewordenen Piloten zum umkehren zu bewegen. Aber leider vergeblich. Die TCS Cormick gab sofort Befehl an das Eskorteschwader den herannahenden Jäger abzufangen. Fünf schwer bewaffnete Panthers flogen direkt auf die Arrow von Lieutenant Kun zu. Immer wieder versuchten die Piloten ihn zum Umdrehen zu überzeugen aber er hörte nicht auf sie und flog unbeirrt weiter. Es kam wie es kommen musste. Die heranfliegenden Panthers eröffneten das Feuer auf

die Arrow. Doch auch Dark Lord löste einen Schuss aus seinen Waffen. Auf beiden Seiten konnten Treffer verzeichnet werden. Nur das der auf der Seite der Arrow um ein wesentliches höher war. Dem Ship Captain der Harthor blieb nichts anderes übrig, als seinen eigenen Leuten den Befehl zu geben, Lieutenant Kun abzuschießen. Nach wenigen Schüssen war die Arrow so weit das Dark Lord aussteigen musste. Er drückte den Knopf für die Rettungskapsel und kurz bevor das Schiff explodierte, katapultierte er ins All. Die Harthor startete sofort einen S&R mit einem Team Sicherheitsleuten an Bord um die Rettungskapsel zu bergen.

Was der ganzen Harthor Battle Group allerdings verborgen blieb waren die internen Unterhaltungen auf der TCS Cormick. Man war sich nicht sicher ob die Harthor wirklich zu Laffington hielt oder das ganze nur vorgetäuscht war um einem größeren Kampf zu entgehen. Die Kampfgruppe der TSC Cormick entschied sich aber den Bereich erst einmal zu verlassen, weil ein Kampf gegen die Harthor und ihre Begleitschiffe in der jetzigen Situation völlig Hoffungslos wäre.

Die Rettungskapsel aufgesammelt und alle weiteren Dinge geregelt, ging es dann doch weiter zu NAV zwei. Dort angekommen fand man sich auf einer Art Schrottplatz wieder. Überall im Raum waren Wrackteile von Frachtern und Jägern zu sehen. Eine Szene die Unheimlicher nicht wirken konnte. Zumal es scheinbar Wracks waren die noch nicht sehr lange zerstört waren. Leider war auf Grund der Stärke der Zerstörung, eine Identifizierung unmöglich. Also befahl der Geschwaderführer den Weiterflug zum nächsten NAV Point.

Auf einmal war die Hölle los. Man befand sich direkt in einem Gefecht in dem zwei Frachter von mehreren Jägern der Bastard Klasse und Harpoon Klasse angegriffen wurden. Ebenfalls befand sich ein Screecher bei den Angreifern und sofort wurde durch dessen Anwesenheit der Funk lahm gelegt. Obwohl die Tigers die Identität der Kontrahenten nicht ermitteln konnten, griffen sie ohne zu zögern in den Kampf um den Frachtern und einer einzelnen Arrow Unterstützung zu gewähren. Ohne zu wissen für welche Seite es Sinn machte sein Leben zu riskieren griffen sie entschieden an. Die Gefahr das sie sich für die falsche Seite entschieden hatten war relativ hoch. Aber das spielte erst mal keine Rolle und so wurden die vermeintlichen Piraten Schiffe unerbittlich angegriffen, bis es den Tigers gelang den Screecher und die Bomber zu zerstören. Als der Funkkontakt wieder hergestellt werden konnte, nahm Major Rusler sofort mit den Frachtern und der einzelnen Arrow Kontakt auf um deren Status zu erfahren. Der Pilot der Arrow meldete sich auch sofort und dankte den Tigers für die prompte Hilfe. Er stellte sich als Christopher Waits vor. Er erklärte das er zusammen mit den Transportern auf den Weg nach Goddard wären und auf einmal angegriffen wurden. Nach einigem hin und her erfuhren die Tigers noch das die Frachter Passagiere befördern und Goddard nur ein kurzer Zwischenstop ist. Die Harthor war sogar bereit die Frachter und Mr. Waits zu begleiten, da sie den gleichen Weg hatte.

Lauf gegen die Zeit

Es begann mit einer personellen Veränderung. Da Commander Miller

auf Grund ihrer zweifelhaften Tat nicht mehr als erster Offizier zur Verfügung stand, musste doch endlich mal für Ersatz an dieser Stelle gesorgt werden. Ship Captain Reverent stellte den Piloten, die bereits im Briefingroom versammelt waren, den neuen XO vor; Es war Commander Christopher Waits. Der Pilot der seit der letzten Mission auf der Harthor war und eigentlich nur bis Goddard da bleiben wollte.

Nach dem das geklärt war, ging an die Arbeit. Die Tigers sollten ein weiteres mal die Gegend erkunden. Man war vor wenigen Minuten ins Gateway-System gesprungen. Laut Informationen die vorhanden waren, hat sich vor kurzem hier ein Gefecht

IM EINSATZ

1st Lt. Hammerhead	Piranha
2nd Lt. Dark Lord.....	Hellcat
2nd Lt. Eraser	Hellcat
2nd Lt. Firestorm.....	Hellcat
Captain Ghostfire	Wasp
Major Havoc.....	Wasp
1st Lt. Feather.....	Exc.
Major Maverick.....	Vampire
Captain Starsign	Longb.

zwischen konföderierten Einheiten und den Exilanten zugetragen. Es sollten fünf NAV Points abgeflogen werden. Major Rusler bekam, nach dem es keine Fragen mehr gab, den Befehl das Geschwader zu übernehmen und alles für den Start vorzubereiten. Er teilte die Piloten auf die entsprechenden Jäger ein und die Startkontrolle gab die Freigabe. Ohne weitere Verzögerung ging es direkt zu NAV eins.

Der Anblick der sich den Piloten bot war erschreckend. Der gesamte NAV Point war der reinste Friedhof. Die Tigers konnten die zerstörten Schiffe als TCN Schiffe identifizieren. Allerdings konnten nirgendwo Überlebenszeichen festgestellt werden. Einzig und allein gelang es Captain Quarter

eine Black Box zu bergen. Allerdings konnte er nicht auf die Daten zugreifen. Nach dem klar war das an dieser Stelle nichts mehr zu tun war ging es weiter zu NAV zwei. Als man aus der Sprungsequenz heraus kam, hatte man gedacht man hätte sich geirrt und wäre wieder an NAV eins angekommen. Man befand sich nämlich wiederum in mitten eines Schlachtfeldes. Viele Wracks die man als Frachter, Lazarettschiffe, Zerstörer und Jäger identifizieren konnte trieben durchlöchert und schwer beschädigt durch den Raum. An dieser Stelle konnten zwei Black Boxen geortet werden und ein Jäger dessen Bauweise den Tigers völlig unbekannt war. Der überwiegende Teil der Trümmer ist wieder mal als konföderiert erkennbar. Auch hier scheint es zu einem heftigem Kampf

zwischen den Exilanten und den SOL-Treuen gekommen zu sein. Nach dem die Boxen gesichert waren und sicher war das sich keine weiteren Objekte, ob nun feindlich oder nicht, in der Nähe befanden ging der Flug weiter zu NAV drei. Die Tigers wollten ihren Augen nicht trauen. Abermals trieben Wracks die kaum noch zu identifizieren waren durch den Raum. Allerdings waren hier nur Jäger Trümmer die man dann doch als terranisch erkennen konnte.

Ebenso waren hier einige Rettungskapseln zu finden die eindeutig auch noch abgeschossen wurden. Da es auch hier keiner weiteren Untersuchung bedurfte, wurde der vierte NAV Point anvisiert.

Zu aller Überraschung befand sich an diesem NAV Point mal nichts. Er war völlig leer. Also ging es weiter zum letzten NAV Point. Die Tigers waren gespannt was sie dort erwartete.

<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Maverick	235	76
2	Ghostfire	154	72
3	Havoc	85	79
4	Katana	68	58
5	Reverent	57	47
6	Loki	56	38
7	Feather	33	28
8	Zorro	28	33
9	Starsign	27	28
10	Hammerhead	20	28
11	Togo	18	14
12	Frostie	11	13
13	Eraser	6	3
14	Firestorm	3	4
15	Dark Lord	2	8
16	Samurai	0	1

Auch hier war bis auf ein Asteroidenfeld nichts auffälliges zu entdecken, als plötzlich die Lautsprecher einen Notruf der Harthor von sich gaben. „Hier ist die TCS Harthor. Mayday, Mayday, Mayday. Wir werden von starken Jägerverbänden angegriffen. Erbitten sofortige Unterstützung.“ Sofort ergriffen die Tigers die Initiative und flogen so schnell es ging zurück zur Harthor um entsprechende Unterstützung zu leisten. Bei der Harthor

angekommen konnten sie sehen das die Harthor Battle Group von neun Harpoon Bombern und fünf Bastard Jäger angegriffen wurde. Ohne zu zögern machten die Tigers ihre Waffen scharf und griffen in den Kampf ein. Auch hier war wieder mal aller Einsatz notwendig um größeren Schaden von den Schiffen fern zu halten. Allerdings konnte man leider nicht verhindern das die TCS San Francisco schwere Schäden hinnehmen musste. Und die Maschine von Major Monssen wurden ebenfalls schwer beschädigt weil ein Bastard Jäger es für richtig hielt ihn zu Rammen. Aber er konnte trotzdem mit der Maschine zur Harthor zurückkehren. Trotz der schwären Schäden konnten die Tigers wieder einmal triumphieren. Somit ging man nach vollbrachter Arbeit in den

Landeanflug und sammelte sich im Briefingroom. Der Ship Captain bedankte sich bei den Tigers für die rechtzeitige Hilfe und hörte sich dann den Bericht von Major Rusler an. Nach dem das erledigt war wurden die Black Boxen zur Kommunikationsabteilung gebaracht um entschlüsselt zu werden. Den Tigers wurde bis auf weiteres die wohl verdiente Ruhe gegönnt.

Von Clark Kent

Aus den Berichten der Aphrodite

Piratenjagd

Vorgeschichte:

Nachdem sich Kommandant Croud mit dem Geschwaderführer des 88th stundenlang darüber auseinandergesetzt hatte, wie man nun weiterhin operieren könne, waren sie zu dem Entschluss gelangt, dass eine Kontaktaufnahme mit den Verbänden der Grenzweltunion nicht verkehrt sein könnte. Ausserdem rechnete man damit, dass die Kampfgruppe, die für die Verhaftung des Kommandanten geschickt worden war, sich noch in der Nähe aufhielt und nur auf den passenden Moment für einen Angriff wartete.

Man entschied sich also, das Randgebiet der Kilrah-Sektoren wieder zu verlassen und in sich in Richtung Epsilon-Sektor zu begeben, wo einige Gruppen der

IM EINSATZ

2nd Lt. Eagle	Arrow
Captain Galahad	Arrow
Captain Bandit.....	Piranha
1st Lt. Black Dragon	Shrike
Lt.Col. Spawn.....	Thunder

GWU bekanntlicherweise neutraler zur TCN stehen.

die Taktik- und Sensorcrew der Aphrodite berechnete eine entsprechende Flugroute, wobei eine größere Gruppe von Piraten auffiel, die in diesem Gebiet umherstreifte.

Auftrag:

- Abfangen der Piraten, ehe diese die TCS Aphrodite entdecken
- Kontrolle der restlichen Flugstrecke

Bericht:

Für diese Patrouille wurde eine Route aus 5 Navpunkten berechnet.

Als Geschwaderführer wurde für diesen Einsatz 2ndLieutenant Wheeler eingeteilt.

Nav1:

direkt an erstem Kontrollpunkt stieß das 88th auf ein Asteroidenfeld, dass laut der späteren Befragung der Taktikcrew vorher wohl noch nicht da war!

Nav2:

an diesem Kontrollpunkt fanden die Piloten einen Transporter einer in diesem Gebiet ansässigen



Minengesellschaft vor. Die Hülle wies starke Strukturschäden auf und da kein eingeteilter Jäger in der Lage war eine Rettungskapsel aufzunehmen, entschied der Geschwaderführer die Aphrodite entsprechend zu informieren.

Als diese dort eintraf konnte jedoch keine Person mehr lebend geborgen werden.

Nav3:

hier stieß das 88th auf drei Piratenjäger vom Typ Bastard, die jedoch sehr schnell von der Feuerkraft und der Entschlossenheit der Aphrodite-Piloten überzeugt wurden.

Nav4:

auch hier erwartete die Piloten nocheinmal ein wenig Feindkontakt: inform eines Bastards und eines Torpedobootes vom Typ Harpoon. Diese wurde jedoch auch sehr

schnell abgeschossen.

Nav5:

an diesem Navpunkt fanden die Piloten die entsprechende Sprungboje vor und das auch keine Minute zu spät, da kurz danach die Aphrodite ankam und, nach der Landung der Piloten, den ersten Sprung in Richtung Epsilon-Sektor vollzog.

Nachspann:

Die TCS Aphrodite konnte ihren Weg ungestört fortsetzen.

Patrouillenflüge und weitere Schwierigkeiten

Vorgeschichte:

Die TCS Aphrodite befand sich immernoch auf dem Weg in den Epsilon-Sektor; mit dem Vorhaben dort GWU-Verbände als potentielle Verbündete zu gewinnen.

IM EINSATZ

2nd Lt. Sentry	Arrow
Captain Bandit.....	Arrow
1st Lt. Black Dragon	Exc.
Lt. Col. Spawn.....	Exc.

Die Piratenpräsenz in diesen Bereichen jedoch zwangen das 88th Kampfgeschwader zu ständigen Patrouillenflügen durch die Bereiche, die die Aphrodite durchqueren musste.

Auftrag:

- Kontrolle der Nav-Strecke und bei Piratenkontakt eigenständig handeln

Bericht:

für diesen Patrouillenflug war eine Route von 4 Navpunkten festgelegt worden:

Nav1:

hier traf das 88th auf einen Nebel der Klasse 3; eine Gasformation

unentzündlichen Staubes. Im Zentrum des Nebels fand man eine Art Navigationsboje, die jedoch nicht weiter untersucht werden konnte. Das Signal, dass sie aussandte wurde aufgezeichnet und zur Auswertung gegeben.

Nav2:

beim Eintreffen an diesem Navpunkt bekamen die Piloten des 88th direkt vollen Feindkontakt. nach schweren Feuergefechten wurden die 5 Piratenjäger vom Typ Bastard erfolgreich vernichtet.

Notiz: Vergehen von FlightCaptain Conner: Unerlaubtes Abschießen einer der Rettungskapseln der Piratenjäger an diesem Navpunkt; weiteres dazu im Anhang bzw. in

der Personalakte des Piloten.

Nav3:

sofort beim Eintritt in diese Bereich konnten die Piloten eine mittelgroße Werft ausmachen, in der wohl gerade ein Kreuzer repariert wurde. Ausserdem trafen sie auch hier wieder auf starken Feindkontakt. Da für diese Patrouille keine Bomber eingeteilt worden waren, musste die Werft verschont werden und gilt in den nächsten Stunden als Primärziel.

Notiz:

mehrmalige Befehlsverweigerung seitens FlightCaptain Conner an diesem Navpunkt; weiteres dazu im Anhang bzw. in der Personalakte des Piloten. Navpunkt 4 wurde nicht angefliegen, da die Patrouille vorher von der

Flugleitung unterbrochen wurde.

Nachspann:

FlightCaptain Conner wurde sofort nach der Landung unter Arrest gestellt und im Nachhinein mit Flugverbot für 2 Wochen und einem Akteneintrag zur Verwarnung bestraft. Außerdem wurde ihm auferlegt sich in den kommenden 2 Monaten zu bewähren, da ihm sonst eine rückwirkende Degradierung drohe.

ShipCaptain Mathew -HitButton-Croud

<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Spawn	174	74
2	HitButton	66	38
3	Bandit	44	39
4	Flashback	33	27
5	Fright Night	28	30
6	DazGod	25	17
7	Eagle	18	14
8	Galahad	18	21
9	Estefania	13	9
10	Black Dragon	13	26
11	Hyperion	3	3
12	Sentry	2	1
13	Icebox	0	4

Truppenkonzentration um Hubble

Nach den jüngsten Informationen die unsere Provisorische Redaktion erhalten hat, werden die Truppenkonzentrationen Rund um Hubble's Star von Tag zu Tag größer und der Griff der Laffington Truppen um die Republik Hubble immer enger. Der erwartete Angriff auf Hubble wird bei einer solchen Masse an Schiffen wohl nicht mehr lange auf sich warten lassen. Ob die kleine Republik gegen den Angriff der Konföderation auf Dauer standhalten kann, ist zu bezweifeln. Über die Versorgungslage von Hubble liegen uns keine sicheren Informationen vor, doch da die Loyalisten jeden Sprungpunkt nach Hubble's Star blockieren, ist davon auszugehen das die Lage auf Hubble katastrophal sein wird und sich das System von dem Ernähern muss was das System zu bieten hat. Angesichts dieser düsteren Aussichten für Hubble, können wir für die kleine Republik nur beten, die im Kampf gegen Laffington, mit uns Exilanten verbunden ist.

Von Franklin Lee

Exilanten sammeln sich

Nach dem Exodos von Teilen der Streitkräfte der Konföderation, begeben sich zahlreiche Kriegsschiffe aber auch viele Flüchtlingstransporter in den Vukar Tag Sektor. Hier erhielten die Exilanten, durch die Bemühungen von Marschall Huber, von der Clanallianz der Kilrathi eine neue Heimat und Stützpunkt, von dem man den Kampf gegen Laffingtons Diktatur aus führen will.

Im Vukar Tag Sektor werden derzeit die ersten Basen und Städte von den ersten eingetroffenen Exilanten und

Flüchtlingen errichten unter Hilfe der Kilrathi.

Die zukünftigen Aktionen der Exilanten werden sich, der knappen Ressourcen wegen, auf Überfall- und Raubaktionen beschränken, um die eigenen Nachschublage zu verbessern.

Von Franklin Lee

TCS Ragnarok

Neuzugänge

2nd Lt. Simon "Doomsday" Kretschmer
2nd Lt. Thorsten "Arc Angel" Lattoch
2nd Lt. Jozef "Brumsi" Nòvak



TCS Aphrodite

Neuzugänge

Fl.Capt. Dan "Flashback" Hutten

TCS Firewall

Neuzugänge

2nd Lt. Simon "Beastman" Cross
2nd Lt. Tyler "Scorpion" McLane
1st Lt. Rick "KipDotter" o'Connel

TCS Hathor

Neuzugänge

2nd Lt. Kurohito "Samurai" Hernandez

TCS Pulsar

Neuzugänge

2nd Lt. Sebastian "Flakman" Lange
2nd Lt. Will "HotMeal" Smith

Beförderungen

Zum 1st Lieutenant



Nicole "Blade" Big

TCS Sewastopol

Neuzugänge

2nd Lt. Martin "Joker" Berger
2nd Lt. Ghad "WarLord" Buloth
2nd Lt. Lord "Darth" Vader
1st Lt. Nicole "Blade" Big
1st Lt. Angel "Luna" Luzifer
Fl.Capt. Martin "Archimedes" Schatz
Major Sid "Asmodis" Dios
Colonel Aleksandr "Paladin" Kerensky

Weiteres

Colonel Aleksandr "Paladin" Kerensky zum Kommandanten der Sewastopol ernannt

Major Sid "Asmodis" Dios zum GF "Der Engel der Apokalypse" ernannt

Top Ten der TCN

1	Maverick	235
2	Toaster	227
3	Paladin	212
4	Spawn	174
5	Ghostfire	154
6	Radio	152
7	Avenger	150
8	Dust	140
8	Prometheus	140
10	Dreamer	137

AUSZEICHNUNGEN

GOLDEN SUN STAR

1st Lt. Nicole "Blade" Big
 1st Lt. Harvy "Cid" Mitchel
 Maj. Marcus "Dreamer" Gonz
 Maj. Dariusz "Dust" Kraven
 1st Lt. Cassandra "Feather"
 Darkwood
 Fl.Capt. Tomaso "Ferro" Eisenmann
 Maj. Tycon "Fireman" Rohan
 Fl.Capt. Dan "Flashback" Hutten
 Fl.Capt. Richard "Galahad" Winters
 Fl. Capt. Nick "Ghostfire" Hart
 1st Lt. Roberto "Hammerhead"
 Franke
 Fl.Capt. Felix "Loki" Sinclair
 1st Lt. Angel "Luna" Luzifer
 Col. Aleksandr "Paladin" Kerensky
 Sh.Capt. Toumas "Ravenmoon"
 Koivuläri
 Sh.Capt. Rufus "Reverent" Mislik
 1st Lt. Janus "Shark" Keyes
 "Starsign"
 2nd Lt. Peter "Tarantulus" van
 Loogmar

CONFEDERATION STAR

Maj. Marcus "Dreamer" Gonz
 Maj. Dariusz "Dust" Kraven
 Fl.Capt. Tomaso "Ferro" Eisenmann
 Com. Patrick "Flame" Barker
 Fl.Capt. Nick "Ghostfire" Hart
 Col. Aleksandr "Paladin" Kerensky
 Sh.Capt. Toumas "Ravenmoon"
 Koivuläri
 Maj. Marcellos "Tristan" Wallace
 Maj. Fabian "Velvet Iceman"
 Dobeschinsky

BRONZE STAR

1st Lt. Harvy "Cid" Mitchel
 Fl.Capt. Fox "Cisco" McCloud
 Maj. Marcus "Dreamer" Gonz
 Maj. Dariusz "Dust" Kraven
 Fl.Capt. Tomaso "Ferro" Eisenmann
 Maj. Tycon "Fireman" Rohan
 Com. Patrick "Flame" Barker
 Fl.Capt. Felix "Loki" Sinclair
 Col. Aleksandr "Paladin" Kerensky
 Sh.Capt. Toumas "Ravenmoon"
 Koivuläri
 Sh.Capt. Rufus "Reverent" Mislik
 Maj. Marcellos "Tristan" Wallace
 Maj. Fabian "Velvet Iceman"
 Dobeschinsky
 Fl.Capt. Josch "Viper" Gerio

SILVER STAR

Maj. Marcus "Dreamer" Gonz
 Maj. Dariusz "Dust" Kraven
 Com. Patrick "Flame" Barker
 Col. Aleksandr "Paladin" Kerensky
 Sh.Capt. Toumas "Ravenmoon"
 Koivuläri

FLYING CROSS

Fl.Capt. Martin "Archimedes" Schatz
 Col. Aleksandr "Paladin" Kerensky

Neue Abteilung für das CMC

In den nächsten Tagen beginnen die Vorbereitungen für eine neue Abteilung mit neuem Modul des Medical Centers auf der Saturnbasis. Diese Abteilung hat es sich zur Aufgabe gemacht verschollene Piloten, Zivilisten und andere Personen von Planeten zu retten. Nicht nur Rettungsaktionen werden von dort aus starten sondern auch Suchmissionen in entfernten Sonnensysteme, dazu dienen speziell ausgestattete Schiffe, die bei einigen Trägern mitfliegen werden. Zur Zeit ist nur eins dieser modifizierten SAR Schiffe unterwegs. Es befindet sich hier auf der Saturnbasis. Die Abteilung ist unter dem Namen POW-MIA

eingebaut. Die TS Freki ist das erste seiner Klasse, es werden später weitere folgen. Des weiteren befinden sich drei weitere im Trockendock. Zur Ausstattung der Schiffe ist nur so viel zu sagen: Es kann ein sechsköpfiges Suchteam

Planeten landen und erleichtert dadurch die Suchmission. Jedoch ist die Bewaffnung nicht so ausreichend um in große Schlachten zu ziehen, es befinden sich mittlere Bewaffnung auf dem Schiff.

BioGenTech (BGT), der Hauptlieferant der TCN unterstützt das Projekt mit finanziellen Mitteln und liefert die dafür notwendigen Gerätschaften und Medikamente. Die Organisation sucht noch dringend Träger die später Schiffe von ihnen aufnehmen kann.

Also liebe Trägerkommandanten falls Sie noch Platz auf Ihren Träger haben und die Organisation unterstützen wollen, melden Sie sich bei mir und ich werde es weiterleiten.

Es berichtete Live von der Saturnbasis Dr. Frank Phillips



Organisation bekannt (POW= Prisoner of War / MIA=Missing in Action). Es werden gerade mehrere medizinische Einrichtungen auf der Ebene eingerichtet und ein spezielles Flugdeckmodul

aufnehmen, drei Piloten und ein fünfköpfiges Ärzteteam. Das Schiff hat zwei vollausgerüstete Krankenstationen und kann zu einem Operationsaal umgebaut werden, zu dem kann es auf

Firma	Alter Stand	Gewinn/Verlust in %	Neuer Stand
Douglas Aerospace	676,21	3,6 %	651,87
McCall Industries	658,4	1,3 %	649,84
Sirius Shipyard Company	85,84	6,8 %	80
Terran Journey	53,37	1,9 %	52,36
Avalon Space Industries	95,13	7,2 %	101,98
Sun and Star Company	31,46	2,3 %	32,18
Holovid Company	29,88	1,1 %	29,55
Vega Exporte	63,23	4,5 %	66,07
Med-Centauri Corporation	127,61	2,7 %	131,06
Washington Space-Cargo	36,47	5,6 %	34,43
Centauri Bank	255,12	0,6 %	256,65
Anderson AG	333,43	1,8 %	327,43
Earth Colony Corporation	83,7	4,3 %	87,3
Japan Alliance	226,41	1,0 %	228,67
TCN Network	411,33	0,7 %	414,21
Buckler and Fetscher	81,14	3,1 %	78,62
Terran Football League	337,3	0,6 %	339,32
TBL	345,66	1,9 %	339,09
BioGenTech	245,85	3,4 %	254,2

Fun und Rätsel

WITZE

Nach der Mathestunde sagt der völlig verzweifelte Lehrer zu seiner Klasse: "Ihr seid so blöd! Mindestens 80% von euch haben wieder einmal nichts verstanden!" Da meldet sich einer der Schüler und sagt ganz überzeugt: "So viele sind wir gar nicht!"

Im Smart-Werk in Hambach wurde die Produktion des Smart gestoppt, weil die Zulieferer streiken. Besondere Probleme bereiteten die Zulieferer für Achsen und Räder, die Firmen Lego` und Fischertechnik.

Kirk: "Mr. Spock - Scannen sie das romulanische Raumschiff!"

Spock: "OK, Sir - sind 300 dpi genug?"

Wie viele IBM CPUs braucht man für einen logischen Rechtsschift?

33: Eine hält die Bits und 32 schieben das Register.

RÄTSEL

Gewinnen Sie 1000 Credits. Sie brauchen nur folgende Frage beantworten.
Wie heißt die derzeitige Führerin der Firekkaner?

A) Kre Kai B) K'Kai C) Rikik

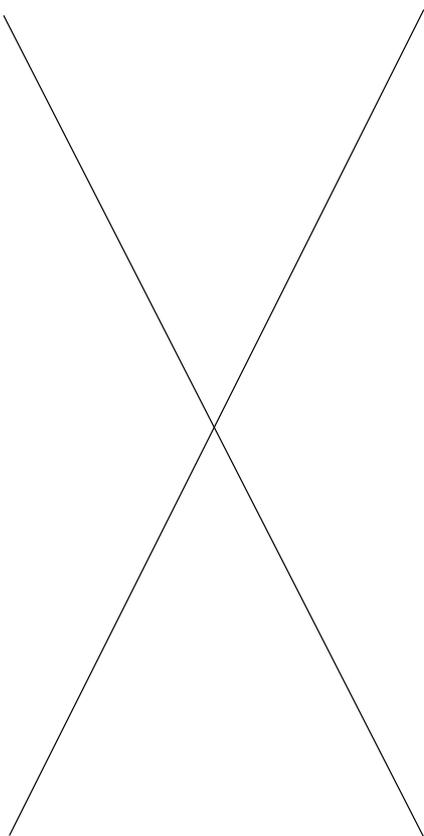
Einsendeschluss ist der 25.05.2005

Die Antwort aus FA 15 war B) 2649/44

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.

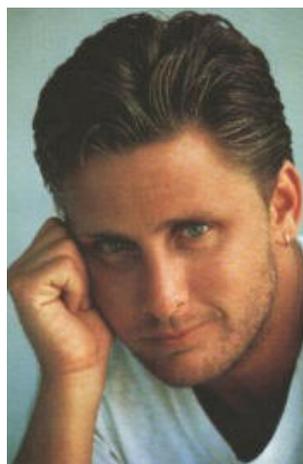


LESERBRIEFE

Hallo Lucas mein Großer!

Die Beerdigung von Onkel Dave ist nun auch vorüber und Vater hat sich wieder gut erholt. Von Mutter hab ich gehört das sie gerade ihre Professorenarbeit macht und daher ist sie viel auf der Saturnbasis. Was mich angeht hast du ja sicherlich von Katrin gehört, das ich befördert wurde, nun jetzt bin ich Sergeant Major. Unsere Einheit hat gerade Landurlaub und ich bin zu Hause bei Vater und helfe ihm ein wenig. Ich habe gehört das unsere Einheit bald in eurer Nähe sein wird, ich bin natürlich auch dabei und mal sehen vielleicht kann man sich mal treffen? Würde dich zu gern mal wieder sehen.

Alles Liebe, dein kleiner Bruder Sgt. Major Jonathan „Lion“ Hillerman



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

**Einsendeschluss für den Flying Ace Nr. 16 ist der:**

**25.05.2005**

**Der nächste Flying Ace erscheint:**

**Juni 2005**

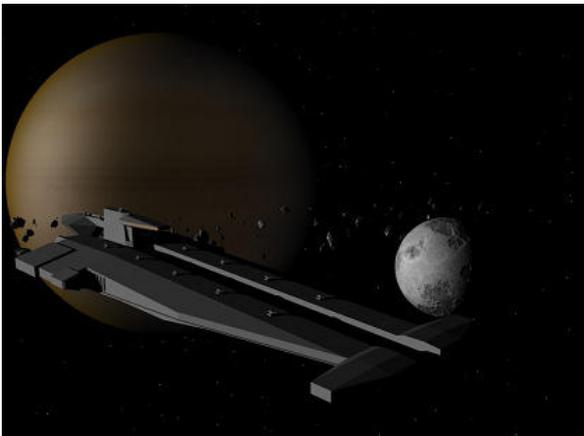
RL-Ecke RL-Ecke RL-Ecke RL-Ecke RL-Ecke

## BILDER ZUM FILM!!

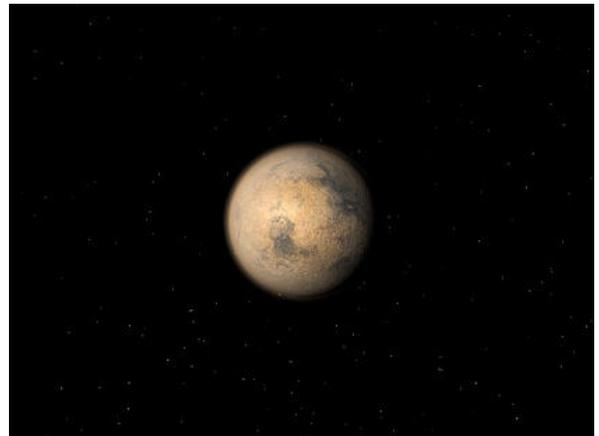
Es ist ziemlich still geworden um die Filmcrew und um ihr Projekt. Als vor mehr als einem halben Jahr der Trailer auf dem Offtreffen-04 der Öffentlichkeit vorgestellt wurde, ahnte noch niemand welche Krisen auf das Projekt zu kommen sollten.

Nicht nur die alten RS-Leiden "Inaktivität" und "Zeitmangel" sondern auch Ausstiege und Spezialistenmangel trugen dazu bei, dass das Projekt über Wochen und Monate brach lag. Durch Umstrukturierungsmaßnahmen und neuen Gesichtern in der Gruppe, sieht es aber jetzt so aus als wäre die Krise überstanden und das Projekt mit frischem Tatendrang zu neuem Leben erweckt.

Der Redaktion sind einige interessante Bilder in die Hände gefallen, die die zukünftige Qualität des Films erahnen lassen und schon mal einen Vorgeschmack, auf vielleicht kommende Trailer und Filmszenen geben.



Ein Midway Träger passiert einen Gasriesen, samt Asteroidengürtel und Mond



Ein Wüstenmond in den Weiten des Alls



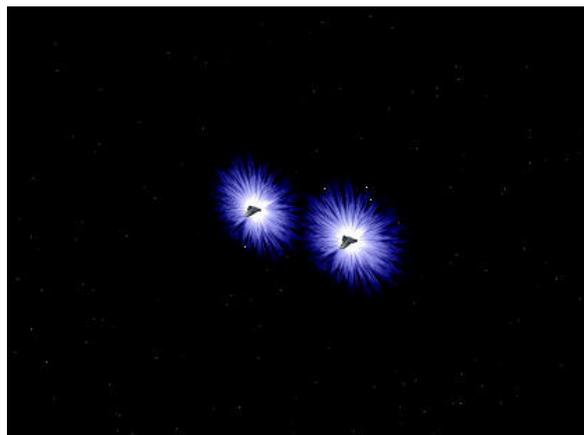
Ein schön modellierte Transporter. Allerdings ohne Texturen



Ein 3D-Modell eines Pilotenhelms, der im Film verwendet wird (by "ToPeg")



Der Entwurf des Helms, stammt aus der Feder des Meisters "ToPEg" selbst



Zwei Tigersharks treten in ein System ein

„Alle hier gezeigten Szenen und Modelle sind noch in der Entwicklungsphase und repräsentieren, nicht die Qualität des fertigen WC-Films!“, so der Visuelle Leiter Thorsten “ArcAngel“ Lattoch der mit Kollege ToPeG, für die Prunkstücke des Films verantwortlich ist. Doch beim Anblick der Bilder können wir schon jetzt sagen:

Gute Arbeit, Leute!

Beim Thema Filmtitel und Storyline, hielt man sich in den Reihen der Filmcrew hingegen noch bedeckt. Ebenso bei einem Erscheinungstermin, den man uns noch nicht unter die Nase reiben konnte. Allerdings arbeite man auf Hochtouren an einem.

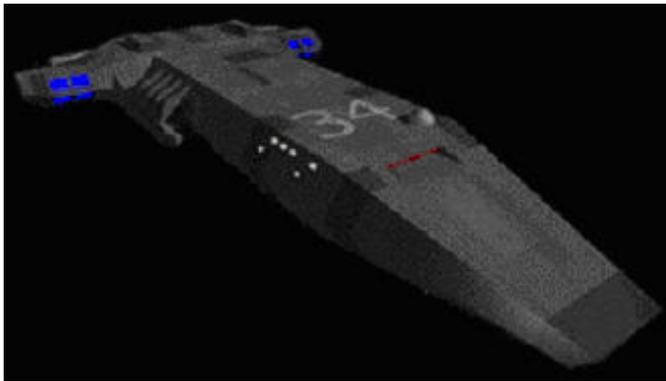
Wir versuchen für die nächste Ausgabe, ein Interview mit dem frischgebackenen Chefentwickler Harvy “Cid“ Mitchel für euch zu bekommen. Ihr dürft also gespannt sein. Wir bleiben für euch diesbezüglich weiter am Ball....



## 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.*

### LOS ANGELES-KLASSE



#### ART

Patrouillenboot

#### FRAKTION

Terranische Konföderation

#### HERSTELLER

Mitsubishi Industries

#### LÄNGE

100 Meter

#### MASSE

4050 metrische Tonnen

#### SPRUNG-ANTRIEB

Standard

#### ATMOSPHERISCHER FLUG

Standard

#### TARN-SYSTEM

Nein

#### MANNSCHAFT

(2) Offiziere

(9) Crew

#### GESCHWINDIGKEIT

275/325/916 kps

#### BESCHLEUNIGUNG

80/150 kps<sup>2</sup>

#### GIERUNG/ TAKTABSTAND/ ROLLE

35/35/40 DPS

#### DEFENSIVE SYSTEME

SCHILDE: (Vordere/Achtern/Rechts/Links)

700/700/700/700 Zentimeter

PANZERUNG: (Vordere/Achtern/Rechts/Links)

300/300/300/300 Zentimeter

#### WAFFEN-SYSTEME

ENERGIEWAFFEN:

(2x1) Schwerer Mass Driver

(1x4) Partikelkanonengeschützturm

KÖRPER:

(2x1) Waffen Abschussrampe

- Standard Torpedos

- Freund-Feind-Raketen (IFF)

- Täuschkörper (Decoys)

- Bombardierungsmunition

SPEZIELLE AUSRÜSTUNG:

(1x1) Mannschaftsrettungsfähre

- Masse: 15 Tonnen
- G/T/R: 4/4/4 DPS
- Geschw.: 95 kps
- Panzerung: 10 Zentimeter
- Atombatterie-Reserve
- Codierter Kommunikations-Transmitter
- schwacher Partikelgeschützturm

**SPEZIELLE FÄHIGKEITEN:**

Automatisch gesteuert

- Mass Driver
- Partikelgeschützturm

**SCHIFFE**

IN DIENST

PT-34 TCS Los Angeles

PT-35 TCS San Francisco

PT-37 TCS La Jolle

VERSCHOLLEN:

PT-36 TCS San Diego

ZERSTÖRT:

PT-38 TCS Sacramento

IM BAU:

PT-39 TCS Las Vegas

Das Angriffspatrouillenboot der Los Angeles-Klasse ist gewöhnlich dazu da, um konföderiertes Gebiet von kleineren Bedrohungen zu säubern und um leicht verteidigte Bereiche zu sichern. Die Entwürfe für dieses Schiff begannen im Jahre 2681 und wurden noch im selben Jahr genehmigt.

Die Konstrukteure des PT's optimierten seine kleine Größe und des weiteren seine Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit, ohne dabei Feuerkraft einbüßen zu müssen. Die Panzerung und die Schilde wurden niedrig gehalten, um die Manövereigenschaften, für den Austausch eines neuen Multifunktionsgeschoßsystems zu erhöhen. Leider hat die Größe des PT's seine offensiven Fähigkeiten eingeschränkt, im Kurzstreckenkampf

(Close Quarter Combat) und bei Orbitalen Bombardierungen.

Auswertungen vergangener Konflikte haben ergeben, dass zu immer neueren aggressiveren Mitteln oder sogar Verzweiflungstaten während der Kämpfe gegriffen wird. Z.B. die selbstmörderischen Kamikazeangriffe der Kilrathi mit der Absicht, dem Feind schwere Schäden an Schiffen sowie hohe Verluste unter den Besatzungen zuzufügen.

Das Notfallüberlastungssystem (Emergency Engine Overload System) verbindet eine Selbstzerstörungssequenz mit einem Ramm-Manöver. Das Notfallüberlastungssystem produziert eine massive Menge an Schubkraft und Energie, indem es alle Energie des Schiffes in die Ionenstrom-Kompressionsmaschinen leitet und diese so zum überbelasten bringt. Das Resultat nennen die Wissenschaftler den "Furious Thrust Burst" der im Kern des Reaktors entsteht. Dabei verbraucht das Schiff alle Energie (der Materie/Antimariereaktor leitet die Selbstzerstörungssequenz ein) indem es reine Materie in die Antimaterie leitet. Zudem wird die Antimaterie-Abschirmung abgeschaltet, um die zerstörende Kraft der Materie/Antimaterie Reaktion noch zu verstärken. Das Ausmaß der Explosion wird mit der Detonationskraft von 8 Materie/Antimaterie Torpedos verglichen.

Die Feldtests des Notfallüberlastungssystems rühmten sich einer Höchstgeschwindigkeit von 916 kps. Das Angriffspatrouillenboot der Los Angeles-Klasse kann eine Vielzahl von Versorgungsmaterialien mitführen oder anstelle der Ausrüstung, ein Trupp von Marineinfanteristen die in den zwei geteilten Ladungsbuchten untergebracht werden. Kombiniert können die Ladungsbuchten ein Volumen von bis zu 30 Tonnen Ausrüstung oder 10 Schwerbewaffnete Marines und deren Materialien fassen.

Die Art der Versorgungsmaterialien schwankt von Mission zu Mission. Je nachdem wie lange sich das

Schiff auf Patrouillen im tiefen Raum befindet, zur Sicherung der äußeren Territorien sowie bei Minenlegungs- oder SEAL Einsätzen. Mit einem, für ein GKS, schnellen Antrieb ist das PT darauf ausgelegt die Erste Hilfe zu leisten. Es ist in der Lage einem Wing bestehend aus zwei Jägern oder Bombern, Feuerschutz zu geben oder diese sogar abzufangen. Es kann z.B. auch schnell genug einen Unglücksherd erreichen, um beschädigte Schiffe abzuschleppen oder diese zu unterstützen. Die empfindlichen Scanner des PT's können zudem noch für Aufklärungseinsätze verwendet werden.

Um eine letzte Überlebenschance zu sichern, enthält der Partikelkanonengeschützturm an der Rückseite des Schiffes eine Mannschaftsrettungsfähre, die groß genug ist um die 11 Mann starke Crew zu evakuieren.

## ORION/RIGEL-KLASSE



### ART

Stealth Träger (CV/S)

### FRAKTION

Terranische Konföderation

### HERSTELLER

Oakenwald Schiffswerft

### LÄNGE

800 Meter

### MASSE

30000 metrische Tonnen

### SPRUNG-ANTRIEB

Standard

### ATMOSPÄRISCHER FLUG

Kein

### TARN-SYSTEM

Low Observable  
Passive Stealth System

### MANNSCHAFT

Unbekannt

### GESCHWINDIGKEIT

100/120/NA kps

### BESCHLEUNIGUNG

Unbekannt

### GIERUNG/ TAKTABSTAND/ ROLLE

5/5/5 dps

### DEFENSIVE SYSTEME

SCHILDE: (Vordere/Achtern/Rechts/Links)  
3500/3500/3500/3500 Zentimeter

PANZERUNG: (Vordere/Achtern/Rechts/Links)  
1000/1000/1000/1000 Zentimeter

### WAFFEN-SYSTEME

#### ENERGIEWAFFEN:

(1x1) Phasentransitkanone  
(4x2) Anti-Materie Kanonen  
(8x2) Laser

### GESCHWADER

(12) Leichte Jäger  
(12) Mittlere Jäger  
(12) Multifunktionsjäger  
(12) Raumüberlegenheitsjäger  
(12) Schwere Jäger

(12) Leichte Bomber  
(12) Schwere Bomber  
(08) Shuttles

## SCHIFFE

ZERSTÖRT:

CV/S 01 TCS Orion

Keine weiteren Informationen erhältlich.....

Quelle: *wc-aces.com*

## GEISTERTRÄGER

Lange Zeit kannte niemand ihre Namen. Hatten Sie überhaupt jemals existiert?

Nur zwei Namen waren bekannt. Wobei der zweite Träger dieser Klasse auch nicht unbedingt mehr als seinen Namen preisgab. Die Rede ist von den Trägern der „Midway-Klasse“.

Die TCS Mistral Sea (CVX-02), wurde im September 2681 in Dienst gestellt um gegen die zweite Welle der Nephilim zu kämpfen...

Alle 10 Midway Träger die jemals gebaut wurden:

- CVX-03 TCS Tafanda Bay
- CVX-04 TCS Coral Sea
- CVX-05 TCS Jutland
- CVX-06 TCS Ptoloman's Rift
- CVX-07 TCS Enyo III
- CVX-08 TCS Bataan
- CVX-09 TCS Tripoli
- CVX-10 TCS Port Broughton

## Quellen:

- (1) ICIS (Wing Commander Prophecy Supplement)
- (2) Prima's Official Guide to Wing Commander Prophecy
- (3) ICIS (Wing Commander Prophecy Supplement)
- (4) Prima's Official Guide to Wing Commander Prophecy
- (6) Ibid
- (7) ICIS (Wing Commander Prophecy Supplement)
- (8) Wing Commander Prophecy.
- (9) ICIS (Wing Commander Prophecy Supplement) sowie Masterliness.com

@SCORPION

## Unsterblichkeit 2

Die nächsten zwei Tage passierte überhaupt nichts. Thor übernahm die Geschwader Führung über die Sky Force und flog einige Patrouillen. Ich und Roc Naar erklärten uns gegenseitig die Schiffe. Die Crawneks lebten sich ein und 4 Stunden am Tag übten wir zusammen im Simulator das fliegen.

Es ist der zweite Tag seit dem die Crawneks bei uns sind. Wir 6 sitzen wieder im Simulator Raum und kämpfen zusammen gegen Crawneks.

Da alles noch ziemlich neu ist, konnten die Techniker zwar die Pyro als Freundschaftsschiff in den Sim einprogrammieren, aber die Feinde bestanden auch noch aus Crawneks, da man noch zu wenig von den Blends wusste. Es störte aber keinen.

Ich war gerade im Anflug auf einen Crawnek Träger, als auf einmal der Sim schwarz wurde.

Ich sehe zweimal genau hin und steige dann aus dem Simulator.

An der Hauptversorgung steht ein Techniker.

"Entschuldigen Sie Sir, aber Sarstatt meinte ich solle es tun. In drei Minuten dockt die TCS Asen an und bringt die Rattorps Jäger an Bord".

Ich sehe ihn kurz an und beginne dann los zu rennen ohne ein weiteres Wort zu sagen.

Ich komme gerade auf dem Flugdeck an, als die ersten Rattorps auf unser Flugdeck abgestellt werden. Ich sehe mir die Flieger genau an und weiss das es mit denen noch ein bisschen leichter wird in diesem Krieg als Sieger hervor zu gehen.

Ich sehe mir einen der Rattorps an, als ein ungefähr 1,75m großer Kerl auf mich zu bewegt. Er hat keine Haare auf dem Kopf, das rührt aber wohl von einer Rasur her. Er trägt die blaue Uniform eines Colonels und sieht aus, als wenn er so um die 25 Jahre alt sein müsste.

"Entschuldigung sind sie Corporal Freki"?

Ich mustere ihn noch ein wenig mehr. Er hat grüne klare Augen und leichte Falten unter den Augen. Er scheint, seiner Hautfarbe nach, Europäischer Abstammung zu sein.

"Ja ich bin Freki"!

Er salutiert. "Entschuldigung Sir. Ich bin Colonel Roger Barks. Geschwaderführer der Gods Warriors. Man sagte mir ich solle mich bei ihnen melden".

"Achso sie sind also der neue. Schön sie kennen zu lernen. Ja das sie sich melden ist schon gut, aber hören sie auf zu salutieren. Sie werden also die Warriors in den Kampf führen. Ich hoffe auf eine gute Zusammenarbeit".

Ich strecke ihm die Hand hin und er ergreift sie. Ich sehe mich auf dem Flugdeck um, doch außer mir ist keiner Anwesend. Ich sehe mir noch kurze Zeit die Verlade Arbeiten an. Barks ist in der Zwischenzeit schon wieder verschwunden. Nach kurzer Zeit, als ich sehe das die Arbeiten planmäßig verlaufen, gehe ich auch wieder zurück in mein neues Büro. Mein Büro liegt ebenfalls auf dem Kommandodeck und ist eigentlich ein Quartier. In dem Raum sind ein Schreibtisch, ein in diesen eingelassenen Kommunikationsgerät, hinter dem Schreibtisch ein Lederstuhl, davor zwei normale Stühle. Auf meinen Wunsch habe ich ein Datenterminal auf dem Schreibtisch zu stehen und zwei Aktenschränke an der linken Wand.

Ich schalte das Terminal an und er zeigt mir an das ich 4 neue Nachrichten habe. 3 dieser Nachrichten sind Glückwünsche und eine kommt vom Flugdeck, dass die Verlade Arbeiten der Rattorps abgeschlossen sind. Ich öffne die Schiffsliste und trage ein, dass die

Asgard 8 Darklex Bomber, 6 Torpards und 8 Rattorps hat, bei weiterhin 8 Piloten. Die Asgard hat aber auch noch 4 Pyros bei 3 Piloten. Ich schalte das Terminal ab und überlege warum unsere drei Crawneks darauf bestanden haben ihre Pyros weiter zu fliegen.

#

Es sind drei Tage vergangen seitdem die neuen Schiffe auf der Asgard ankamen. Der Präsident der CFV, ist wieder abgereist.

Die TCS Asen hat sich in den Trägerverband eingereiht. Das Geschwader Sky Force wurde von der Asgard ausquartiert und ist für den Transporter Eskorten Schutz abgestellt worden. Es tat mir zwar leid das so gute Piloten, solch eine Aufgabe machen müssen, aber die TCN ist auf die Güter der Crawneks angewiesen. So ist auf der Asgard nur noch das neue Walhall Geschwader.

Ich sitze gerade in meinem Büro und sortiere ein paar Akten die angefallen sind, als es an der Tür klopft. Die Akten finden sich blitzschnell in einer Ablage, bevor meine Stimme ertönt.

„Herein es ist offen“! Langsam öffnet sich die Tür es ist Roc Naar. Er sieht sich in meinem Büro um und nickt. Hat er das jetzt anerkennend gemeint, oder ironisch da im Büro keine anderen Sachen sind, außer die vorhin angesprochenen. Meine Hand zeigt auf einen der beiden Stühle und zeigt damit an das er sich setzen soll. Dieses tut er dann auch. Er setzt sich genau mir gegenüber und stützt seine Klauen auf den Schreibtisch.

Ich weiss klauen hört sich jetzt hart an, aber ein Crawnek hat nur vier Finger und auch diese sind blau-grün beschuppt. Statt Fingernägel haben sie kurze graue Krallen.

Obwohl ich jetzt schon 5 mit Roc Naar zusammenhänge ist der Anblick doch immer wieder ungewöhnlich.

Er richtet sich gerade auf und öffnet seinen Mund.

„Freki ich hätte da mal eine Anfrage an dich“.

„Was kann ich denn für dich tun Roc“! Wir haben uns darauf verständigt das ich ihn nur Roc nenne.

„Also Freki ich habe einige Stunden über unser neues Geschwader nachgedacht. Und ich bin zu dem Entschluss gekommen, dich zu fragen ob du mir schon soviel vertraust das du mich einen Darklex Bomber fliegen lässt. Ich weiss es ist eine große Anfrage, doch lass sie mich begründen. Unsere Pyros sind zwar schnell und wendig und haben 6 Raketen wie 3 Torpedos an Bord, aber eben nur drei und unsere sind nicht mal halb so stark wie eure“.

Sein wuchtiger Körper lehnt sich zurück gegen die Lehne. In seinen Augen sehe ich das er jetzt eine Antwort haben möchte.

Einen Augenblick sehe ich ihn noch an, bevor ich Antworte.

„Also Roc ich finde deine Entscheidung interessant, doch ich sage es dir gleich. Mir wäre es lieber, wenn wir die Pyros ausranchieren und nur als Aufklärungsjäger benutzen und du es schaffst Kara und Erra zu überreden einen Rattorp zu fliegen. Du bekommst einen Darklex keine Frage“.

Mit einem Druck auf einen kleinen grünen Knopf, der an der Kante meines Schreibtisches befestigt ist, schalte ich das Terminal ein.

Ein paar Mauklicke weiter bin ich bei der Bestandstabelle der TCS Asgard.

Wie bei jeder Staatlichen Organisation, sind auch unsere Schiffe Nummeriert und registriert.

Ich hole die Tabelle auf den Bildschirm.

Ich sehe mir die Liste zweimal genau

an und drehe den Bildschirm dann so das auch Roc Naar ihn sehen kann.

"So Roc ich würde Erra gerne die Rattorp 823 und Kara die 824 geben. Dir dagegen würde ich gerne den Darklex 884 geben. Wärst du damit einverstanden das wir die". Ich sehe nochmals auf die Liste. "Pyros von der Asgard runter schmeißen würden. Ich finde das die Torpards gute Aufklärungsjäger sind".

Sofort bemerke ich, dass Roc Naar sich gekränkt fühlt, dass ich die Pyros von der Asgard verbannen will, aber schließlich nickt er.

"Ich hoffe du kannst Kara und Erra auch überzeugen unsere Schiffe anzunehmen".

Ich bekomme einen riesigen Schreck, als ein undefinierbares Geräusch ertönt, aber es ist auch das erste mal das ich einen Crawnek lachen höre, dieses erschließe ich aus den Gesichtszügen von Roc Naar.

"Erra und Kara wünschen sich schon seit langem das sie endlich einen Torpard fliegen dürfen. Seitdem wir aber auf der Asgard sind sind ihre Wünsche gewachsen, jetzt wollen sie einen Rattorp fliegen, du hast soeben zwei Crawnekischen Kriegern einen ihrer größten Wünsche erfüllt". Jetzt lächele ich auch ein bisschen und bin innerlich ziemlich zufrieden das es so einfach ging.

Roc sieht mich noch einige Zeit lang an, dann erhebt er sich plötzlich und verlässt mit einem Salut aber ohne weitere Worte mein Büro.

Es sind schon ziemlich komische Kreaturen diese Crawneks.

Mit ein paar Mausclicks bringe ich die Bestandstabelle auf den neuesten Stand und erhebe mich aus meinen Stuhl. Ich nehme die Uniform Jacke von der Lehne und streife sie mir über. Alles an mir wird nochmals überprüft und dann verlasse ich mein Büro und begeben mich langsam in Richtung Kasino um mir ein Horn Met

zu gönnen.

Schon aus einiger Entfernung kann ich zwei Stimmen vernehmen die sich heftigste streiten, oder nein sie diskutieren nur. Eine der beiden Stimmen ist die von Fenrir, die andere gehört, ich kenne sie, Achja dem neuen Marine Trupp Führer der Asgard Patrick Highway.

Es dauert nicht lange bis ich das Thema des Gesprächs herausgefunden habe. Es geht wie in letzten Tagen immer öfters um die Crawneks und die Blends. Ich weiss das Fenrir nur aus Loyalität meiner Entscheidungen gegenüber, mit den Crawneks zusammen fliegt.

Highway ist da anders. Obwohl er oft gegen sie gekämpft hat und sie viele seiner Leute umgebracht haben hält er große Stücke von ihnen. Ich kann leider nicht das ganze Gespräch verstehen, doch die Bruchstücke reichen mir, das Kasino ist extra da um Diskussionen zu führen.

Meine Schritte werden langsamer damit man meine Stiefel nicht so hört, doch trotzdem als ich eintrete, springen alle auf und Salutieren.

"Bitte rühren sie sich meine Herren und machen sie weiter".

Fenrir sieht mich an und ich nicke ihm zu, danach setze ich mich an den Tresen und lasse mir von unserem Barkeeper ein Horn gefüllt mit Met bringen. Es dauert eine Weile bis ich den ersten Schluck aus dem Horn nehme. Ich schaue mich im Kasino um. Anwesend sind nur Fenrir, Highway, 5 Marines und Ich.

Wo der Rest wohl steckt, über diese Frage zerbreche ich mir den Kopf, als ein ohrenbetäubendes Geräusch durch die Gänge halt, kurz darauf knackt der Lautsprecher und Sarstatts Stimme ertönt daraus.

"Walhall Geschwader Roter-Alarm. Blend Zerstörer aus dem Zwischenraum. Ungefähre Ankunft in Reichweite der Geschütze in 18 Minuten. Ich

wiederhole".

Seine Wiederholung nehme ich gar nicht mehr wahr. Ich lasse das Horn mit dem Rest Met vor eile auf den Boden fallen und renne an den anderen vorbei aus dem Kasino in Richtung des Flugdecks. Es dauert einen Augenblick, dann höre ich auch andere Stiefelschritte hinter mir, das muss Fenrir sein.

Ich komme auf dem Flugdeck an und sehe das Frigg auch gerade erst angekommen ist, doch zu meinem Erstaunen sitzen die Crawneks schon in ihren Schiffe und haben die Triebwerke anlaufen lassen. Meine Verblüffung ist aber schnell verschwunden, so das ich mich auch in meinen Darklex schwinge. Es ertönt das typische klicken, als ich die Schalter für die Systeme auf An schiebe. Mit einer blitzschnellen Bewegung greife ich nach hinten und hole den Helm hervor, diesen stülpe ich mir über den Kopf und stecke den Funk an.

Kurz darauf zünden meine Triebwerke ihren Anwärmlauf.

°"Freki an alle! Alle fertig"?

°"Hier Fenrir, ja bin fertig"!

°"Hier Frigg alles klar lasst und fliegen"!

°"Hier Roc Naar. Kara, Erra und ich fertig"!

Mich wundert's einen Augenblick das er für alle spricht, doch das werde ich später mit ihm bereden.

°"Freki an Flukkontrolle TCS Asgard. Walhall Geschwader erbittet Starterlaubnis zum Abfangen des Zerstörers"!

Ein kurzes knacken im Funk, dann die bekannte Stimme von unserem Flukkontrollen Offizier

°"Hier Flukkontrolle TCS Asgard. Sie haben Starterlaubnis Walhall Geschwader. Viel Glück"!

Langsam und sachte schiebe ich den Schubhebel meines Bombers nach vorne und lasse ihn auf den Ausgang der

Asgard zusteuern. Sofort nachdem ich draußen bin gehe ich in Formation.

Die Bomber reihen sich wie immer hinter den Jägern ein. Und so nehme ich mit Roc Naar die letzten Positionen ein. Fenrir übernimmt die Spitze und an dem kleinen blauen aufleuchten an seinem Bug kann ich sehen, dass er die Raketen scharf geschaltet hat. Meine Finger gleiten in schnellen Bewegungen über die Armaturen. Mit der rechten Hand schalte ich das Radar so um das es immer den Blend Zerstörer in der Mitte behält. Mit der linken Hand nehme ich Einstellungen an den Raketen und den Torpedos vor. Weiterhin verringere ich die Sauerstoff zufuhr in meinem Helm, dadurch wird der Adrenalin Spiegel in meinem Körper hoch gejagt. So langsam steigt mir der Schweiß auf die Stirn und mit meinen Augen lese ich ab, dass es ungefähr noch 30 Sekunden bis zum ersten Zusammentreffen dauert.

°"Freki an alle. Ich sehe 5 Jäger auf dem Radar. Die Rattorps gehen auf die Jäger ich und Roc Naar ziehen sofort durch bis zum Zerstörer. Freki Over".

Es bleibt still im Funk. Ich hatte auch gar keine Antwort erwartet, denn meine Anweisungen werden damit beantwortet, dass die Vier Jäger Piloten ausscheren und Kurs auf die feindlichen Jäger nehmen.

Die neuen Cockpits sind noch besser gebaut, so das man gar nichts mehr hört, dafür sind die front Scheiben aber größer, so das ich sofort das weiße Licht sehe, das beim Zerstörer auftaucht.

Meine Finger gleiten an den Funk Knopf und ich hole schon Luft um zu verkünden das wir beschossen werden, als ich sehe das es keine Waffe ist, die das Licht erzeugt, sondern das selbst die Zerstörer der Blends Schiffe an Bord haben.

Mein Radar gibt kurze helle Laute von sich. Jeder dieser Leuchten bedeutete

das ein Feind mehr im umkreis aufgetaucht ist. Ich höre gerade das 14 piepen, als ich den ersten blauen Strahlschiss durch das All ziehen sehe. Es ist Erra seiner. Erra ist der erste der die Nerven verloren hat und gefeuert hat. Der Strahlschuss zieht durch die gähnende Leere des Alls auf ein Blend Schiff zu. Nach meinen Berechnungen müsste der Schuss von Erra bis zum Blend Schiff keine Sekunde brauchen, doch diese Sekunde erstreckt sich verdammt lange. Meine Augen folgen langsam dem kurzen blauen Strahl, der im All zu stehen scheint, bis er dann doch auf den Schilder des Blend Jägers einschlägt. Die Schilde leuchten kurz grünlich auf und das war die ganze Reaktion auf den Strahlschuss. Meine Augen wollen schon wieder ihren Blick auf meine Armaturen leiten, als ich bemerke, dass das kurze grünliche Aufleuchten der Schilde nicht die einzige Reaktion ist, wenn meine Augen mich nicht täuschen trudelte der Jäger einen Augenblick. Jetzt ist die Zeit reif für einen kleinen Blick auf mein Radar. Die Erneuerung am Radar ist die Anzeige der Freund und Feind Kennungen. Die Feinde stehen in großen roten Zahlen unter der eigentlichen alten Radar Fläche. Im Augenblick steht dort die Zahl 21. Sofort sehe ich nochmals hin, doch ich habe mich nicht getäuscht. In meinen Gedanken zieht mein ganzes leben an mir vorbei, denn ich bin mir sicher das diese Schlacht mein Ende ist. Einfach aus Routine blicke ich auch kurz auf den Freund Status, wo die zahl 6 stehen müsste. Ich lasse kurz den Blick darüber schweifen, doch dann band die Freund Anzeige mich. Auf der Anzeige steht nicht 6, auf der Anzeige prangt in etwas kleineren blauen Zahlen, die Zahl 18. Zu meiner Verwunderung zeigt er 12 Schiffe mehr an, als da sein dürften, doch da knackt es schon im Funk und

eine mir unbekannte, junge, etwas raue Stimme ertönt.

°"Hier Craig Masters GF der Gods Fighters von der TCS Asen. Wir kommen gerade von einem Patrouillien Flug zurück. Können sie Hilfe gebrauchen"?

°"Hier Freki GF der, ach erzähle ich nachher. Ja wir können Hilfe gebrauchen, wenn wir den Zerstörer nicht stoppen ist er in 6 Minuten bei der Asgard"!

°"Masters Verstanden".

Es dauert keine Sekunde, da höre ich den Schrei von Masters in seinem Funk. Es sind nur drei Worte.

Für die TCN.

Meine Gedanken probieren die Worte in einen Sinn zu formen, doch es wird hart unterbrochen, als mich ein gelber Strahlschuss trifft. Es ist soweit selbst die Bomber sind jetzt im offenen Gefecht. Ich ziehe den Schubhebel mit voller Wucht zurück und lasse so einen Blend Jäger an mir vorbei ziehen. Er hatte sich über die Flanke hinter mich gesetzt und wollte mir bestimmt eine Rakete ins Heck jagen, doch nun sitze ich hinter ihm. Meine Hände schieben den Schubhebel Automatisch wieder nach vorne und ich jage dem Blend Jäger hinterher.

Er probiert mich mit einer kleinen Linkskurve und schnelles nach rechts ausscheren auszutricksen, doch das war einer der ersten tricks die man mir auf der Akademie beigebracht hatte. Ich bleibe an seinem Heck kleben. Meine Hand, die in blaugrauen Handschuhen steckt, verkrampft sich um den Flughebel. Die Antriebe des Blends sind jetzt genau vor meiner Nase. Die Blends benutzen Triebwerke die überhaupt keine wärme Erzeugung oder Licht Ausstoß haben. Das Blend Schiff ist einfach nur schwarz, ungefähr 3m Breit und am Heck gerade mal cirka 60 Zentimeter hoch. Das die Triebwerke keine Wärmestrahlung haben, macht die Sache für uns schwieriger, denn unsere

Raketen suchen sich ihre ziele nach wärme.

So stelle ich den Raketen Status einfach mit einem Handgriff auf gradlinig um. Der Blind Pilot probiert es jetzt noch mal indem er sich mit einem anderen kreuzt, doch das hilft ihm auch nicht. Ich ziehe meinen Bomber wieder an das Heck und klinke, durch zwei kleine Berührungen des Auslöse Knopfes am Steuerknüppel mit meinen Zeigefinger, zwei Raketen aus, die sofort gradlinig auf den Blind Jäger zurasen. Unsere Raketen haben seit neuestem einen Wasserstoff Antrieb und so ist kein Partikel Strom wahrzunehmen. Man sieht nur die beiden kleinen metallischen Körper die auf den feindlichen Jäger zurasen. Es dauert einige Sekunden. Der Pilot probiert durch ein abdrehen nach rechts, den Raketen auszuweichen, doch diese treffen sein Schiff fast in der Mitte. Die erste schlägt ein und die Schilde leuchten in einem grellen grün auf und auf einmal ist das Leuchten weg. Die zweite schläft ein, und zu meinem Unglauben nicht auf die Schilde, sondern direkt in das Schiff. Es gibt eine kleine Explosion und einige Trümmer teile des Jägers verpuffen in meinen Schilde, kurz darauf folgt eine größere und der ganze Jäger explodiert. Ich muss mit einer blitzschnellen Aktion einem größeren Trümmerteil ausweichen und mache mich sofort daran den nächsten Jäger auf das Korn zu nehmen.

°"Freki an alle. Ein Raketentreffer schaltet ihre Schilde sofort aus".

Wie mechanisch gleiten meine Augen über meine Anzeigen, alles im grünen Bereich. Ich sehe einen Blind Jäger an mir vorbei ziehen und schaffe es mit einer schnellen Reaktion noch meine Geschütze auszulösen. Der Strahlschuss trifft ihn und kurz darauf zerlegen ihn zwei Piloten der Fighters mit Raketen.

Ich ziehe den Steuerknüppel nach links, bei dieser Bewegung klappert meine silberne Armbanduhr, die am rechten Handgelenk sitzt kurz, doch das ist schon so zur Routine geworden das ich es kaum noch höre.

Die ganze zeit sind irgend welche Stimmen im Funk zuhören. Meistens sind es die gleichen Sätze wie, ja und wieder einer, oder Was da kommen ja immer noch mehr.

Obwohl wir die ganze Zeit Blind Jäger zur Hölle schicken zeigt meine Anzeige immer noch 19 Feinde an.

Meine Lunge füllt sich gerade mit Luft um Roc Naar Anweisungen zu geben, als sich zwei Rattorps von den Fighters vor mich setzen.

Wir fliegen alle drei in Richtung des Zerstörers. Ich möchte die beiden Anweisen mir den Weg freizumachen, als ich ein gelbes Licht beim Zerstörer sehe, kurz darauf zieht ein Strahlschuss vom Zerstörer ausgelöst auf meine dreier Formation zu. Ich muss schon wieder den Schub verringern, doch zu meinem Bedauern schaffen es die beiden Ratorp Piloten nicht mehr. Sie bekommen den Strahlschuss voll vor das Bug und es passiert ein beeindruckenes Phänomen.

Die Schiffe explodieren nicht, sondern sie schmelzen. Ich sehe wie das metall das die Verkleidung der Tanoprs bildet, langsam an diesen herunter läuft und ins All tropft. Die Tropfen hängen im All wie Wasser. Meine Augen sehen wie gebannt auf diese Erscheinungen, als die beide Schiffe doch auf einmal Explodieren und da ich meinen Schub nicht auf Null regulieren kann und ich jetzt abgelenkt bin, fliege ich mit meinem Darklex Bomber mitten hindurch. Sofort zeigt die Schild Anzeige einen roten Wert an. Ich sehe au die zahlen Anzeige 12%. Nur weil ich durch die explodierenden Jäger durc geflogen bin, doch jetzt hat mich der Blutausch, oder wie man bei der TCN

sagt, ich bin zum berserker geworden. Ich sehe nur noch den Zerstörer und nichts mehr anderes. In noch 21 Lichtsekunden Abstand sehe ich wieder das gelbe aufblitzen, sofort reagieren meine Hände automatisch und reißen den Bomber nach rechts, und der Tsrahl zieht wenige Zentimeter an meine Schilden vorbei. Der Starl hat auf meinen Status keine Auswirkungen. Mein gedächtnis vermerkt, dass Zerstörer Strahlen nur Wirkung haben, wenn sie direkt treffen. Nur in diesem Augenblick vernehme ich die Information nicht, sondern speichere sie nur ab. Es isnd nur noch 14 Lichtsekunden, als ich sehe das aus dem Zerstörer wieder zwei Jäger starten, dass ist miene Chance denke ich mir und haue mit der linken Hand auf einen kleine roten Knopf. Ich hebe sie sofort wieder und haue noch zwei mal darauf. Von meinen Bomber lösen sich 3 graue metallische Körper und steuern auf den Zerstörer zu. Ich sehe den dreien nach, alle drei ziehen ungehindert ihre Bahn. Ich sehe alle drei schon einschlagen, als noch ein Jäger aus dem Zerstörer startet und einen dieser Torpedos abbekommt. Sofort vergeht dieser in einer Explosion. Ich haue aus reiner nervlicher Reaktion mit der linken Hand, gegen die Aussenwand des Cockpits. Der zweite Torpedo zieht ungehindert seine Bahn, der dritte kurz dahinter. Auf einmal sehe ich ein ganz kurzes, sehr leichtes gelbes Aufblitzen und der dritte Torpedo ist weg. Der Zerstörer hat seine Schilde wieder hochgezogen, doch einen kleinen Augenblick zu spät, jetzt wo ich weiss das wenigstens einer der Torpedos durchkommt, ziehe ich den Bomber stark nach rechts und drehe ab. Durch den treffer sind meine Heck Kameras ausgefallen und ich sehe nicht, was der Torpedo anrichtet, doch ich bin noch gar nicht richtig wieder im kampfgesehen, als eine

Crawnikanische hektische Stimme im Funk ist.

°"Super Freki, der zerstörer brennt aus dem hangar da startet keiner mehr, den rest mache ich".

Ich will ihn davon abhalten, doch ich höre dieses bekannte kurze Summen, das mir anzeigt das Roc Naar seinen Funk abgetsellt hat.

Sofort reisse ich den Bomber herum und probiere Roc Naar seinen Bomber in das Blickfeld meiner Front Scheibe zu bekommen. Es dauert eine kurze Zeit, doch dann sehe ich den Darklex Bomber auf den Zerstörer zurasen. Es passieren dann plötzlich zwei Sachen auf einmal. Beide Schiffen feuern. Roc Naar sein Bomber schickt 6 Torpedos auf die Reise, der Zerstörer einen Schuss. Beide werden sie getroffen, beim Zerstörer brechen nach dem dritten torpdeo die Schilde zusammen und die anderen Drei schlagen ein. Roc Naar wird aber auch getroffen. Ich kann nach kurzer Zeit nicht mehr auseinander halten, welche Trümmerteile von wem stammen. Alles fliegt durcheinander. Der Blend Zerstörer bekommt immer mehr Risse. Alles was um mich herum passiert nehme ich überhaupt nicht mehr wahr. Langsam steigt in meinem Magen ein gefühl von Trauer hoch. Ich habe Roc Naar gerade erst kennen gelernt und soll er jetzt schon... tot sein.

Ich schiebe den Schubhebel wieder langsam nach vorne, als eine keuchende Stimme aus dem Funk ertönt.

°"Hier Roc der Narr". Ich höre ein kurzes erticktes lachen. °"Ich wäre zufrieden, wenn jemand meine Kapsel bergen könnte". Sofort steigt mir ein lächeln auf das Gesciht.

°"Wird sofort gemacht Roc".

°"Freki an Asgard oder ein anderes Schiff brauchen ein bergungsteam für einen Rettungskaplsel".

Was mir jetzt erst auffällt ist, dass im ganmzen All nicht mehr gekämpft wird. Ich ahbe über die Sorge um Roc

Naar total verpasst das wir gesiegt haben.

°" Hier Flugkontrolle TCS Asgard SAR team ausgesendet. Ankunft in 4 Minuten".

In Gedanken überlege ich, was passiert wäre wenn der Tsrahl Roc Naar voll getroffen hätte, doch zum Glück muss ich dieses ja nicht herausfinden. Langsam immer noch in halber lethargie wandern meine Hände über meine Armaturen und bringen den Bomber so auf den Kurs zurück zur TCS Asgard. Das All ist um mich herum still geworden, selbst die am Anfang so häufigen Stimmen im Funk sind weg, ab und zu schreit Craig Befehle in den Funk für sein Geschwader. Es ist das erste mal seitdem ich bei der TCN bin das ich die Phänomene des Alls in mich aufnehme. Die weit entfernten Sterne, dessen Licht warscheinlich schon erloschen ist, obwohl ich es hier jetzt erst sehe. Ihre Lichtstrahlen sind Millioenen von jahren unterwegs bevor sie unseren jetzige Punkt im Universum erreichen. Und sie werden noch weitere Millionen Jahre unterwegs sein und dann woanders zu sehen sein. Zu meiner linken Seite sehe ich die gewohnte Milchstrasse, auch hier entstehen jeden tag neue Sterne und alte erlischen. Das All ist ein Phänomen das keiner erklären kann, und trotzdem zieht es jeden in seinen Bann, wenn er die Zeit hat sich ziehen zu lassen. Meine Finger gleiten immer noch unbewusst über die Armaturen und regeln den Schub so, dass ich einen Landeanflug auf die Asgard ansetze. Im Unterbewusstsein bekomme ich das alles mit, doch eigentlich bin ich immer noch von der schwärze mit den vielen weißen Punkten gebannt und es scheint, als würde mich dieser Bann nie wieder loslassen. Es ist Sarstatt der diesen Bann bricht, wofür ich ihm dankbar bin, denn es ist seine Stimme die aus

dem Funk kracht.

°"Freki schläfts du, oder was? Du musst den Schub regeln, aber du hast Landeerlaubnis"!

Mit einem Ruck richte ich den Blick auf die Front Scheibe und sehe das ich schon im Landeanflug bin und in spätestens dreizig Sekunden auf der Asgard lande. Die TCS Asgard ist wie ein Zuhause für mich geworden. Ich regle den Schub weiter und setze den Bomber langsam auf dem dafür vorgesehen Stellplatz auf, doch irgendwie bin ich noch nicht komplett aus der lethargie erwacht, denn das Landenanöver verläuft nicht so glatt. Der Bomber setzt mit einem starken Ruck auf und durch meine Knie geht ein kurzer Ruck, der mein rechtes Knie verdächtigt knacken lässt. Ich führe beide Hände zum Helm und hebe ihn langsam von meinem Kopf. Es gibt ein kurzes zischen, als die gesättigte Luft in den Helm strömt. Mit einem kurzen aber gewältigen Ruck, reisse ich das Kabel des Funks aus der dafür vorgesehen Buchse, der schwaze Endstecker fliegt an mir vorbei und knallt mit einem dumpfen Pock an die metall Wnad hinter mir, dann fällt er auf den Boden des Cockpiots. Ich lege den Helm behutsam auf seinen Platz hinter dem Pilotensitz und entriegele das Cockpit oberteil. Mit einem kräftigen Ruck, drücke ich dieses nach oben und atme mit einem tiefen Atemzug die Luft des Flugdecks ein. Wie immer hat die Luft etwas komischen an sich. Es ist ein gemisch aus benzin und verbrannten Benzin. Weitere riechbare Komponenten sind Schweiss und die Abgase des Schweissens. Langsam erhebe ich mich und strecke mich noch im Cockpit stehend. Ich höre ein knacken, doch fast alle meine Gelänke geben dieses Geräusch von sich. Mit einem Satz springe ich aus dem Cockpit, und lande sofort auf dem metall des Flugdecks. Ich muss beim

aufkommen leicht in die Kniee gehen, sondt hätte ich mir die beine gebrochen, sofofrt kommen ein paar techniker angerannt und machen sich daran den Bomber wieder Einsatzfähig zu machen.

Mit langsamen bedachten Schritten, schreite ich auf den Ausgang des Flugdecks zu. Meine Sinne nehmen nichts mehr war, meine Gedanken kreisen um den Blend Zerstörer, Roc Naar und die unendliche Weite des Universums. Wieviele Rassen leben noch da draussen, gegen die wir die Erde und die Milchstrasse verteidigen müssen, wieviele von diesen Rassen werde ich in meinem Leben noch sehen. Und wird es ein Pilot, von einer dieser Rassen schaffen mich zu töten, oder sterbe ich im hohen Alter irgendwo auf einem Planeten in einem abgelegenen Haus. Werde ich friedlich oder mit schmerzen sterben, werde ich zu dieser Zeit bereit sein zu sterben, oder ist es vielleicht doch schon in den nächsten Tagen und damit viel zu früh.

Gespickt mit diesen Gedanken komme ich an der Flugdecks Tür an und laufe gegen eine Person. Ich murmle eine Entschuldigung und gehe weiter. Die Person bleibt stehen und dreht sich nach mir um. Ich kann die Blicke der Person auf meinem Rücken spüren, doch eigentlich will ich mich nicht umdrehen, doch irgend etwas befiehlt es mir und so bleibe ich stehen und drehe mich wie in Zeitlupe um und sehe in die leuchtend grünen Augen, der 3 Meter entfernten Person.

Die Person ist ungefähr 1,73 Meter groß und muss ungefähr 70 Kilo wiegen. Langsam lasse ich meinen Blick über den Körper streifen und will meinen Augen nicht glauben. Sie, ja es ist ein Mädels, hat diese hellgrünen leuchtenden Augen und leicht rötliches kurzes Haar. Sie hat einen wohlgerundeten Körper und dürfte nicht älter als 20 Jahre alt

sein. Sie trägt die Uniform eines Vortechnerers. Ihre Augen die mich ansehen bannen meinen Blick und so stehen wir eine Ewigkeit, eigentlich sind es nur 15 Sekunden da, und keiner sagt etwas. Ihre roten Haare, die grünen Augen und die blau Uniform bilden so einen Kontrast das ich den Blick nicht abwenden kann. Erst als Fenrir in das vollkommene Bild tritt, erhole ich mich ein bisschen davon. Fenrir lässt seinen Blick von mir zu ihr und wieder zurück schweifen.

"Freki ist alles in Ordnung? Du siehst so bleich aus"!

Die Worte dringen an mein Ohr, doch es hört sich an, als wenn Freki Lichtjahre entfernt weit weg wäre. Nachdem er aber ein zweitesmal meinen Namen erwähnt erwache ich und gehe automatisch in den Salut.

Kurz darauf höre ich ein markdurchschneidendes Lachen und wieder Fenrir seine unverkennbare Stimme hallt wieder durch den Gang.

"Freki ich finde es ja mal interessant das du auch mir gegenüber Salutierst, aber meinstest nicht das es dumm aussieht, wenn ein Corpsonal vor einem Major Salutiert".

Mir gelingt nur ein nicken und ich hebe die Hand herunter. Ohne das ich es eigentlich will, gehe ich ein paar Schritte auf Fenrir und das Mädels zu.

"Schönen Guten Tag. Mein Name ist Felix Eagle. Ich bin..", ich werde von ihr mit einer Handbewegung unterbrochen und sie fährt, mit einer zarten und mittelhohen Stimme fort.

"Ich weiss. Sie sind der erste Corpsonal und Geschwaderverbands Führer. Sie sind der zur Zeit beste lebende Pilot der TCN und haben eigentlich die Gewalt über die Asgard.

Ich bin Caro Divine. Ich bin Vortechnerin für die Ratorp Jäger". Mit einer entzückenden Bewegung streckt sie mir die Hand entgegen. Sie hat kleine zarte Finger und kurze

Fingernägel, doch obwohl die Fingernägel kurz sind, sind sie in einem dezenten Rot angemalt. Ich ergreife, rein automatisch, ihre Hand und schüttel sie sachte.

Ich könnte ewig so stehen bleiben, doch die Idylle welche auch Fenrir nicht zerstören konnte, geht den berg runter, als hinter ihr eine tiefe, schnarrende, Angsteinflößende Stimme ertönt.

"Entschuldigen Sie, sie versperren mir den Weg".

Ihr Gesichtsausdruck wird sofort starr und in das glänzen ihrer Augen mischt sich Angst. Sie dreht sich blitzschnell um und hat mühe einen Schrei zu unterdrücken. Es ist Roc Naar der sich hinter sie gestellt hat. Man kann ihr das Entsetzen und die Angst ansehen, die sie vor ihm hat.

"Entschuldigung. Ich wollte sie nicht erschrecken". Seine Stimme macht aber alles nur noch schlimmer. Man kann an ihren Reaktionen sehen, dass sie zwischen Flucht aus Angst, und bleiben aus Stolz hadert.

Es ist zeit das ich mich losreiße und wieder meines Erwartens klappt es sofort.

"Roc Naar schön das du noch lebst, aber höre auf die Leute so zu erschrecken. Ich möchte dich in 10 Minuten in meinem Büro sprechen. Miss Divine es tut mir leid. Ich wünsche

noch einen schönen Tag. Fenrir in 5 Minuten in meinem Büro".

Ich bin jetzt wieder der alte kalte Corpsonal Eagle. Mit einem kleinen Ruck mache ich auf dem Absatz kehrt und stapfe hart auftretend den Gang entlang und suche mir den Weg Richtung meines Büros. Unterwegs begegne ich einigen Leuten, die vor mir voll Ehrfurcht Salutieren. Ich Salutiere jedem nett lächelnd zurück, denn das Mädels geht mir nicht mehr aus dem Kopf.

So tief in den Gedanken versunken wäre ich fast an meinen Büro vorbei gelaufen. Ich merke es nur daran das ich auf etwas trete und fast ausrutsche. Ich richte den Blick nach unten und sehe das es ein Zettel ist der wohl mal an der Tür befestigt war, aber abgefallen ist. Meine Hände greifen nach dem Zettel, doch ich muss in die Kniee gehen, wobei diese wieder verdächtig knacken. Meine Finger ergreifen den Zettel und meine Fingernägel gleiten unter diesen und heben ihn auf. Es ist nicht viel was auf dem Zettel steht ich lese ihn: Highway Aufbruch zur Asen, um 19:30 Bordzeit. Aufklärungs- Mission auf dem Planeten auf dem ein Blend Jäger notlanden musste.

Gez: Sarstatt.

*@Loki*

