

5 Credits * Ausgabe 17 * Mai/Juni 2689 * 2005

Flying Ace



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

17

TCS Pulsar

Die Pulsar vom Geheimdienst
des Konföderation gejagt und
Infiltriert

TCS Hathor

Die Hathor griff Verbände
in Hell'Kitchen an um
Gefangene Tigers zu retten

TCS Aphrodite

Die Aphrodite von
konföderierten Schiffen in den
Grenzwelten gejagt

TCS Sewastopol

Das neueste Schiff in den
Reihen der
Exilantenstreitkräfte beginnt
seinen Dienst

Der Flying Ace erscheint zweimonatlich

Wort des Redakteurs

Liebe Leser und Leserinnen des Flying Ace, es freut mich ihnen unsere 17. Ausgabe präsentieren zu können.

Ein Neues Schiff dürfen wir in den Reihen der Exilanten begrüßen, die TCS Sewastopol. Einem neu-entwickelten Schlachtkreuzer, der unter Lebensgefahr von ihrem Kommandanten Commodore Paladin, aus den Solwerften gekapert worden war. Dank dieser Heldenhaften tat besitzen die Exilanten nun ein sehr Kampfstarke GKS.

Viel Spass beim Lesen wünscht ihnen ihr FA-Team

*Flame
alias*

Franklin Lee, Chefredaktuer des FA

Impressum

Herausgeber: Wing Commander Rollenspiel Deutschland ** **Redaktion:** Cid, Flame ** **Mitarbeiter:** Cid, Flame, Joker, Loki, Odin, Scorpion ** **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Cid, Flame, Joker, Loki Scorpion ** **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

Abschusslisten	Seite 03
Blickpunkt TCS Pulsar.....	Seite 04
Blickpunkt TCS Hathor.....	Seite 08
Blickpunkt TCS Aphrodite.....	Seite 11
Blickpunkt TCS Sewastopol	Seite 13
Weiteres aus der TCN	Seite 17
Wirtschaft.....	Seite 19
Fun und Rätsel	Seite 20
Kleinanzeigen und Lesebriefe.....	Seite 21
 RL-Ecke:	
Wing Commander Guide	Seite 22
Roman	Seite 30

Topstories

TCS Pulsar

Der Geheimdienst macht Mobil gegen die Pulsar und ihre Crew. Nachdem Commodore Flame vergiftet wurden, befinden sich die Panthers auf der Suche nach dem Gegengift.

mehr auf Seite 04

TCS Hathor

Bei einem Erkundungsunternehmen der Tigers im Hell's Kitchen System, wurden zwei Piloten der Flying Tigers von der TCN gefangengenommen. Die Hathor startet einen Kühnen Rettungseinsatz.

mehr auf Seite 08

TCS Aphrodite

Die Aphrodite war dabei Hilfe bei den Grenzweltlern zu suchen wurden jedoch Verraten und werden nun von feindlichen TCN Schiffen gejagt.

mehr auf Seite 11

TCS Sewastopol

Die TCS Sewastopol der neue Stolz der Exilantenstreitkräfte wurde in Dienst gestellt.

mehr auf Seite 13

Abschusslisten

TCS FIREWALL

<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Paladin	212	87
2	KipDotter	112	30
3	Seldom	87	54
4	Soulkeeper	64	50
5	Stalker	58	37
6	Scorpion	22	21
7	Kn thrak	21	19
8	Barton	15	13
9	Achilles	4	7
10	Beastman	4	4

TCS RAGNAROK

<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Ferro	105	46
2	Ravenmoon	96	47
3	Wolverine	82	40
4	Fireman	66	51
5	Element	43	33
6	Odin	33	27
7	Banshee	28	16
8	Destiny	16	19
9	Lionart	15	18
10	Dóchas	13	9
11	Mister_D	11	14
12	Tarantulus	8	11
13	Sir Neo	5	5
14	Shock	5	9
15	Hammer	3	2
16	Leycur	2	1
17	Doomsday	1	2
18	ArcAngel	1	4
19	Brumsi	1	3
20	Buxe	0	0

Ärger mit dem GHD

Gegenschlag

Die Panthers sollten sich im Briefingroom versammeln in dem schon Commander Entry auf sie wartete. Er führte den Panthers noch einmal die letzte nicht ganz so geglückte Mission vor Augen und teilte den Panthers mit das ihre heutige Mission aus einer Routine Patrouille besteht als plötzlich Lieutenant Rinoa Jenkins in den Briefingroom kam und den Commander bat schnell mit zu kommen. Als der Commander zurück kam sah der Einsatz allerdings dann doch ganz anders aus. Rinoa konnte einen verschlüsselten Funkspruch zum teil

IM EINSATZ

2nd Lt. Flakman	Arrow
2nd Lt. HotMeal	Arrow
1st Lt. Thunderfist	Piranha
Captain Viper	Panther
1st Lt. Hayabusa	Exc.
1st Lt. Shark	Thunder
Major Tristan	Vampire
Captain Cisco	Longb.

entschlüsseln und daraus war zu entnehmen das der GHD für den heimtückischen Angriff auf die Pulsar und das White Wolves Geschwader verantwortlich war. Weiterhin konnte sie feststellen das Funksprüche an einen ganz bestimmten Punkt in der Nähe gesendet wurden. Die Panthers erhielten jetzt den Auftrag diesen Punkt anzufliegen.

Die Panthers flogen in Richtung NAV 1 wo sie direkt erst mal auf einen Asteroidengürtel stießen. Innerhalb des Asteroidengürtel konnten die Panthers einen Zerstörer der Murphy-Klasse erkennen. Das war auch das Ziel der Funksprüche die Rinoa entdeckt hatte. Also blieb ihnen nichts anderes übrig als durch die Steine hindurch in Richtung

Zerstörer zu fliegen. Bei diesem Durchflug holten sich schon einige ein paar Beulen. Als sie innerhalb des Gürtels angekommen waren, starteten von dem Zerstörer 3 Panther und 3 Vampire Jäger. Die Black Panthers konnten die drei Vampires zerstören und eine der Panthers. Die anderen beiden Schiffe zogen sich zurück auf den Zerstörer. Captain Cisco schaffte es ebenfalls die Schilde und den Antrieb des Zerstörers aus Gefecht zu setzen. Damit war es einem Trupp Marines möglich auf dem Zerstörer zu landen und ihn zu besetzen.

Nachdem die Black Panthers wieder



gelandet waren, empfing wieder einmal Commander Entry sie im Briefingroom. Der Commander war relativ zufrieden da es gelungen ist den Zerstörer einzunehmen. Er entließ die Piloten in die wohl verdienten Ruhe.

Auf Erkundung

Commander Entry lies alle Panthers in den BR einfinden und klärte sie über den tatsächlichen Hintergrund der Krankheit des Commodores auf. Flame war mit einem langsam wirkenden Gift das vom GHD der Konföderation genutzt wurde vergiftet worden. Die Ärzte konnten den Stoffwechsel des Commodores verlangsamen und damit auch sein

Leben verlängern. Dennoch lag das Leben von Flame auf der Kippe und ein Gegengift war dringend erforderlich.

Glücklicherweise hatte man in den Datenbanken des eroberten Zerstörers der letzten Mission, den Standpunkt eines GHD-Labors im Alcor System gefunden. Mit Höchstgeschwindigkeit war die Pulsar nun nach Nephele geflogen, das nur ein System von Alcor entfernt lag. Die Panthers erhielten von Entry den Auftrag mit einem Shuttle und 2-3 Geleitjägern nach Alcor 3 zu fliegen und das Gelände über dem unterirdischen Labors für die folgende Marineoperation

IM EINSATZ

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

auszukundschaften.

Die Panthers flogen zum Sprungpunkt und sprangen nach Alcor. Dort angekommen steuerten sie sofort Alcor 3 an, wo sie mehrere Frachter orteten die den Handelsposten auf Alcor 3 anfliegen. Die Panthers scannten die Oberfläche um einen Weg zu finden sich einer kleinen Lichtung, die sich einen Kilometer südlich des Labors befand, ungesehen nähern zu können, welche als Landeplatz auserkoren war. Die Panthers fanden mehrere Schluchten die nahe an den Landeplatz führten und nach einer Analyse von Cid entschieden sich die Panthers eine der Schluchten zu nutzen. Die Panthers tauchten in eine Schlucht ein und gelangten so

zum Landeplatz wo sie landeten und ihre Maschinen mit Tarnnetzen verhüllten. Als alles gut versteckt war drangen die Panthers in den Wald vor. Nachdem sie sich kurz durch einen Fuchs aufhielten ließen erreichten die Piloten einen 3 Meter hohen und 5 Meter großen Felsen der auf den ersten Blick natürlich wirkte, doch plötzlich wurde eine Vorhang aus Moos beiseite geschoben und ein Wachmann verlies das innere des Felsens. Die Panthers schlichen an und überwältigten den Wächter, anschließend durchsuchten sie den Felsen und fanden in ihm einen Aufzug vor. Nach kurzer Beratung entschieden sich die Panthers den Aufzug zu benutzen um in das Labor zu gelangen und damit ihre Befehle zu missachten.

Die Panthers stiegen in den Aufzug und fuhren ihrem Schicksal entgegen.

In der Anlage

Die Panthers fuhren mit den Aufzug in die unterirdische Anlage.

Nachdem sie die Scandaten genauer untersucht hatten entschlossen sie sich das Lüftungssystem zu nutzen um unentdeckt nach dem Gegengift zu suchen. Die Panthers stoppten den Aufzug, legten ihn lahm und gelangten über das Aufzugsdach in den Lüftungsschacht. An der ersten Kreuzung teilten sich die Panthers in zwei Gruppen auf, die einen kabbelten nach Westen die anderen nach Osten. Viper, Flakman und Haybusa nahmen den östlichen Weg, doch diese Gruppe löste sich auf, als Hayabusa aus dem Schacht in eines der Quartiere kletterte, während Viper alleine dem Weg folgte bis sich der Schacht sich nach Oben und nach Norden teilte. Viper versuchte den Schacht hochzuklettern und war

ausser Reichweite um auf das beginnenden Desaster zu reagieren. Derweil zogen Cisco, Cid, Shark und Thunder nach Westen während, Cisco, Cid und Shark die Krankenstation erreichten, blieb Thunder im Quartierbereich und kletterte ebenfalls in ein Quartier und versuchte einer der 4 Wachen die im Gang standen anzulocken. Doch die Wache, wußte sofort das etwas nicht stimmte als er von Thunder gerufen wurde und warnte die anderen Drei Wachen. Hayabusa und Flakman die das mitbekamen, kamen Thunder zu Hilfe und nahmen einen Wächter als Geisel und hofften so die Situation zu bereinigen. Unbeindruckt gaben die restlichen Wächter Alarm und plötzlich standen die drei Panthers

IM EINSATZ	
2nd Lt. HotMeal	Boden
2nd Lt. Flakman	Boden
1st Lt. Cid	Boden
1st Lt. Hayabusa	Boden
1st Lt. Shark	Boden
1st Lt. Thunderfist	Boden
Captain Cisco	Boden

statt 4, 10 Wächtern gegenüber. Cisco, Cid und Shark hatten derweil eine Krankenschwester, die alleine in der KS war, in ihre Gewalt gebracht in der Hoffnung sie könnte ihnen Helfen an das Gegengift zu kommen doch der Alarm und das Eintreffen von 4 Wachen verhinderte dies. In der KS und im Gang des Quartierbereiches, begann das Feuergefecht.

Die Panthers in der KS brachten sich hinter Betten in Deckung und schafften es mit einem Eimer voller Wasser und einem Stromkabel die vier Wächter zu überrumpeln, dagegen sah es im Gang nicht so gut aus und nachdem Hayabusa und Flakman von Kugeln verletzt wurden, zogen sie sich in eins der Quartiere zurück und verminten den

den Eingang. Als die Wächter in das Quartier stürmen wollten und die Tür aufstießen, lies Haya die Mine hochgehen. Einige Wächter erwischte es, doch die überlebenden Wächter zogen sich Gasmasken auf und warfen Betäubungsgranaten in den Raum. Thunderfist, Hayabusa und Flakman wurden vom Gas betäubt.

Cid, Cisco und Shark hatten sich derweil die Uniformen der Wächter, die sie erledigt hatten angezogen, und gingen hinter Gasmasken versteckt auf die Wächter im Quartierbereich zu und rießen ihnen Blitzschnell die Gasmasken runter als sie dicht bei ihnen waren. Übertölpelt gingen die Wächter ins Land der Träume. Doch dann ertönte über Lautsprecher eine Stimme, die sich als Lieutenant General Wilkens ausgab und begrüßte die Panthers. Nach lobenden Worten über ihren Mut verlangte Wilkens die Aufgabe der Panthers und als schließlich weitere 10 Wächter in den Quartierbereich traten, blieb den Panthers keine Wahl als Wilkens Forderung zu folgen.

Cid, Cisco, Hayabusa, Flakman, Shark und Thunderfist wurden in eine Zelle gesperrt. Kurze Zeit später, erhielten die Panthers besuch von General Wilkens der den Panthers mitteilte das man sie in Schläfer verwandeln würde, die wenn sie aktiviert wurden, ohne Skrupel ihre Freunde und Kameraden verraten würden. Als Wilkens wieder ging stellte er das Gegengift, wofür die Panthers gekommen waren, auf eine Ablage in Sichtweite um die Panthers an ihr Versagen zu erinnern.

HotMeal und Viper waren nun die einzige Hoffnung für die Panthers.

Unternehmen Flucht

Die Piloten: Cid, Cisco, Hayabusa, Shark und Thunderfist waren gefangengenommen worden und es drohte ihnen in Schläfer verwandelt zu werden. Sie mussten auf Hilfe hoffen, die ihnen nur Viper, der immer noch im Lüftungsschacht ungedeckt geblieben war und HotMeal der sich an der Oberflächenebene dem Aufzugschacht befand, geben konnten.

An Bord der Pulsar traf ein neues Mitglied für das Black Panthers Geschwader ein, Lieutenant Freakie, dieser wurde von Commander Entry vorerst in das White Wolves Geschwader versetzt, das den Auftrag erhielt mit der TCS Fearless und einem Landungsshuttle der Marines nach Alcor zu fliegen. Dort sollte Lt. Kingston der nach der Verhaftung von Paula Hicks (Da man bei ihr Zünder gefunden hatte und sie damit unter dem Verdacht stand die Wölfe sabotiert zu haben, siehe Mission 3: Angriff des GHD), die Wölfe anführte, mit Freakie und einem weiteren Pilot Alcor 3 anfliegen und die Lage checken und den Marines entweder grünes Licht zur Stürmung der Anlage geben oder die Aktion ganz abbrechen.

Freakie und die Wölfe starteten und dockten an der Fearless an, da sie keine sprunghfähigen Jäger flogen. Nach dem sprung machten sich schließlich Freakie, Kingston und ein weiterer Wolf Namens Pavel nach Alcor 3 auf. Auf den Flug dorthin fragte Kingston, Freakie über seine Loyalität den Exilanten gegenüber aus. Der Neuling lies keinen Zweifel an seiner Loyalität gegenüber den Exilanten erkennen. Nachdem die drei Alcor 3 erreicht hatten und an der Lichtung waren, kreisten sie über den Landeplatz und suchten nach Zeichen von den

Panthers bzw. nach ihren Maschinen. Doch erst nachdem Pavel eine Laserabtastung der Lichtung vorgenommen hatte entdeckten sie die getarnten Maschinen erst an ihren Konturen. Kingston nahm darauf Kontakt mit Hastings und seinen Marines auf und gab ihnen grünes Licht.

Während die drei über der Landezone kreisten entdeckte Freakie die Schlucht die die Panthers für ihren Anflug genutzt hatten und erkundete sie. Dabei traf er auf eine Höhle die Platz für ein Shuttle bot, nachdem sich Kingston die Höhle angesehen hatte schickte er die eintreffenden Marines dorthin. Die Marines landeten in der Höhle und fanden dort ein gut getarntes Hangartor vor und machten sich

IM EINSATZ

2nd Lt. Freakie	Hellcat
2nd Lt. HotMeal	Boden
1st Lt. Cid	Boden
1st Lt. Hayabusa	Boden
1st Lt. Shark	Boden
1st Lt. Thunderfist	Boden
Captain Cisco	Boden
Captain Viper	Boden

daran dieses zu Sprengen. Die Gefangenen wurden plötzlich alle müde und schliefen nacheinander ein, währenddessen verschaffte sich Viper einen Überblick über die ganze Anlage indem er sich durch das ganze Lüftungssystem kämpfte. Hot hatte sich Werkzeuge vom Shuttle verschafft und hatte die Tür zum Aufzugschacht geöffnet. An Aufzugsseilen hangelte er sich in die Tiefe, bis er den Aufzug erreicht hatte und in den Lüftungsschacht kroch. Hot irrte durch die Schächte, bis er zum Lager gelangte wo Viper sich über ein Terminal Daten verschafft hatte und Betäubungsgranaten und Sprengstoffe gefunden hatte die sich

als sehr nützlich erweisen sollten. Viper und Hot taten sich zusammen und krochen zum Reaktorraum wo in der Zentrale 5 Techniker arbeiteten. Viper warf zwei Betäubungsgranaten in den Raum und die Techniker vielen in Schlaf. Viper schnappte sich einen Schutzanzug und drang zum Reaktor vor den er mit Sprengstoffen verminnte. Währenddessen hatte sich Hot zum Arrestbereich aufgemacht und betäubte die Wachen im Wachraum, anschließend weckte und berfreite er die Gefangenen.

Die Panthers schnappten sich das Gegengift das Wilkens als eine Art Erinnerung an den angeblichen Fehlschlag der Panthers, vor der Zelle auf eine Ablage gelegt hatte und ihre Verletzten und arbeiteten sich Vorsichtig zum Hangar vor, wo ein Shuttle auf sich wartete. Zur gleichen Zeit hatte Viper seine Aufgabe am Reaktor erledigt und war zum Chemielabor gegangen und bedrohte 3 Wissenschaftler, in der Hoffnung an das Gift zu kommen. Viper und die Panthers verpassten sich nur knapp da der Weg vom Arrestbereich zum Hangar am Chemielabor vorbei führte. Von Hot erfuhr Cisco was Viper plante und ging ebenfalls zum Labor, wo sich Cisco und Viper den Chefwissenschaftler schnappten und sich schleunigst zum Hangar aufmachten. Hier öffnete Hot die Hangartore und die Panthers sahen in die überraschten Gesichter von Hastings und seinen Marines, doch schnell fingen sich alle und nachdem Cisco und Viper mit ihrer Geisel im Shuttle waren, begaben sich Panthers, Marines und Wölfe sofort auf den Rückweg.

Auf den Rückflug erbat Viper die erlaubnis, die Maschinen auf der Lichtung zu holen doch Cisco

entschied sich keine Zeit zu verlieren, die der Commodore vielleicht nicht mehr hatte und fürchtete Verfolger und eine Falle. Widerwillig zündete Viper die Sprengladungen und die Kettenreaktion führte und den Reaktor selbst zur explosion brachte. Die gesamte Anlage und viele Kilometer um sie vergingen in einer Explosion im Megatonnen bereich. Kaum gelandet zerrte Cisco Dr. Lippert, den Wissenschaftler den sie mitgenommen hatten, zum Krankenzimmer des Commodores und wies Cid an an niemanden reinzulassen. Cid gehorchte und lies selbst Commander Entry nicht zu Flame

rein. Cisco lies Lippert, Flame das Gegengift verabreichen und viele Stunden später erwachte Flame. Als Flame seine Augen öffnete lies Cisco die anderen herein. Commodore Flame war gerettet, doch die Flucht schien leicht gewesen zu sein vielleicht zu leicht und es könnte möglich sein das man sie hat absichtlich entkommen lassen. Das die Panthers sich noch an die Drohung erinnern konnten in

Schläfer verwandelt zu werden, konnte bedeuten das man ihnen keine zweite Identität mittels Tiefenpsychologie einprogrammiert hatte, doch sicher sein können sich die Panthers nicht, da sie nicht Wissen was in der Zeit gesehen war als sie bewusstlos waren. Nur eins ist jedenfalls sicher, dass die Panthers nichts ausschließen können. Und noch immer befand sich ein Agent des GHD an Bord, dessen Identität noch immer nicht aufgedeckt war...

<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Cisco	114	52
2	Flame	57	39
3	Cid	43	30
4	Hayabusa	43	33
5	Munich	36	37
6	Mind	20	15
7	DareDevil	2	3
8	Freakie	0	2
9	Flakman	0	4
10	HotMeal	0	5

*Von Lt. Tim Adams
Berichterstatter der
TCS Pulsar*

Der Flying Ace Sucht!

Berichterstatter für die:

TCS Aphrodite

TCS Firewall

und der TCS Ragnarök

Bei interesse meldet euch bei:

LtFlame@web.de oder Cid@wingcommander.de

Des Teufels Gabel

Neue Gefangene

Die Harthor Battlegroup hatte sich mittlerweile, durch schwere Kämpfe gegen die Flotten von Marschall Laffington, bis ins System Hubble's Star durchgekämpft. Man konnte sich eine kurze Verschnaufpause gönnen um mögliche Reparaturen durchzuführen und Bestände wieder aufzufrischen. Während dessen fand ein Treffen zwischen Ship Captain Mislik und dem führenden Vertreter der freien Republik Hubble's Star Manfred Manson, statt. Bei diesem Treffen wurde Captain Mislik, gebeten sich um einen Gefangenentransport zu kümmern der durch das System Hell's Kitchen fliegen soll und auf dem sich vermeintliche Exilanten befinden sollten. Die Tigers sollten sich mit zwei Militärtransportern, der RHS Monkey und der RHS Gilgamesh treffen. Ebenfalls sollte sich ein älterer Angriffsträger der Bengal Klasse, die RHS Dumpfire, dort befinden. Die Aufgabe der Tigers sollte sein, die Eskorte des Gefangenentransporters zu zerstören, um den Militärtransportern die Möglichkeit zu geben den Transporter zu Entern und entsprechend zu übernehmen. Nach Rückkehr von Captain Mislik auf die Harthor, wurden die Tigers über Ihren Auftrag informiert und man bemannte die Schiffe. Die Mission ging über vier NAV Points wobei an NAV 1 direkt das treffen mit den anderen Schiffen stattfinden sollte.

Dort angekommen verlief das Treffen mit den drei Schiffen reibungslos und man entschloss sich sofort auf den Weg zu machen um keine weitere Zeit zu verlieren.

Bis auf kleinere Probleme beim Sprung in den NAV Point von

Lieutenant Darkwood, verlief auch diese Aktion reibungslos. Von hieraus hatte man nun die Möglichkeit ins System Hell's Kitchen zu springen.

Bei der Ankunft in Hell's Kitchen waren auch noch keine außergewöhnlichen Vorkommnisse zu erkennen. Ausser das von der RHS Monkey das Gerücht aufkam das sich ein Trägerschiff der Vesuviusklasse namens Devils Throne befinden soll. Aber davon war weit und breit nichts zu sehen. Also wurde es jetzt ernst und man



IM EINSATZ

2nd Lt. Samurai	Hellcat
2nd Lt. Dark Lord.....	Hellcat
1st Lt. Blade	Tigersh.
Captain Ghostfire	Tigersh.
1st Lt. Hammerhead	Thunder
1st Lt. Zorro.....	Exc.
1st Lt. Feather.....	Exc.
1st Lt. Feather.....	Exc.
Captain Starsign	Panther

begab sich an den Ort an dem der Gefangenentransporter erwartet wurde.

Tatsächlich befand der gesuchte Transporter am entsprechenden Ort und die Tigers begannen sofort mit Ihrem Job. In den ersten Minuten sah diese Aktion wirklich wie ein Kinderspiel aus und man gewann sehr schnell die Oberhand. Doch plötzlich enttarnten sich mehrere Phantoms und das Blatt wendete

sich sehr schnell wieder. Die Tigers mussten schwere Schäden an ihren Schiffen hinnehmen. Trotz des harten Kampfes, gelang es das die Militärtransporter an den Gefangenentransporter andockte und seine Infiltration beginnen konnten. Allerdings gelang es dem Gefangenentransporter noch ein Notruf zur nächstgelegenen TCN Station zu senden um Verstärkung zu schicken. Es wurde also nicht leichte für die Tigers die Position zu halten und für die Erfüllung der Mission zu sorgen. Um die Sorgen für die Tigers noch zu vergrößern, empfangen man einen Funkspruch der an Bord gegangenen Mariens, das eine komplette Ebene des Waterlooklasse Transporters, verminet war. Kurze Zeit später wurden einige Rettungskapseln gestartet aber die darauf folgende Detonation liess keine Missverständnisse zu das die Mission gescheitert war. Die beiden Militärtransporter, die Gefangenen und alle Entertrupps kamen bei dieser Detonation ums leben.

Geschockt von diesen Geschehnissen und gehetzt von den noch im Raum befindlichen Jägern der TCN begannen die Tigers sich zusammen mit der RHS Dumpfire zurückzuziehen. Diejenigen die keine Sprungfähigen Jäger hatten, landeten auf der Dumpfire. Die anderen blieben im Raum um den Rücksprung entsprechend zu sichern da mittlerweile die angeforderte Verstärkung in Form von einigen Arrows angekommen war. Nachdem die Dumpfire sicher gesprungen war, wollten die Verbliebenen Tigers ebenfalls springen. Leider hatte Captain Starsign nicht bedacht, das auf Grund seiner enormen Schäden der Sprungantrieb beschädigt war.

Ein Sprung ins nächste System war somit unmöglich geworden. Die Situation war brand gefährlich. Obwohl Lieutenant Darkwood den Befehl bekam das System zu verlassen, widersetzte sie sich dagegen um blieb bei Captain Starsign um ihn entsprechend zu verteidigen. Es kam wie es kommen musste. Beide Piloten mussten sich geschlagen geben und wurden von den TCN Truppen in Gewahrsam genommen.

Nach Rückkehr der restlichen Piloten auf die Harthor, war Captain Mislik verständlicherweise nicht mit der Leistung der Tigers zufrieden. Dennoch kündigte er an, das alles darrangelegt werden wird die beiden vermissten Piloten zurückzuholen. Damit wurden die Piloten in ihre Quartiere entlassen.

Die Suche nach dem Thron des Teufels

Nach dem Misslingen der letzten Mission mussten jetzt Maßnahmen eingeleitet werden die dafür sorgten das die in Gefangenschaft geratenen Piloten Captain Quarter und

IM EINSATZ

1st Lt. Hammerhead	Stilleto
2nd Lt. Dark Lord.....	Stilleto
Captain Ghostfire	Piranha
Major Havoc.....	Phantom
2nd Lt. Samurai	Hellcat
1st Lt. Zorro.....	Exc.

Lieutenant Darkwood, befreit werden. Zu diesem Zweck musste der Aufenthaltsort erst mal ermittelt werden. Mittlerweile hatte man durch die öffentliche Propaganda herausgefunden, das die schon mal genannte Devils Thron sich tatsächlich irgendwo im System Hell's Kitchen befindet und die beiden gefangenen Piloten sich auf diesem Träger befinden und dort ein öffentliches Kriegsgerichtverfahren abgehalten werde soll. Es sollte ein

regelrechter Show Prozess werden. Die Aufgabe der Tigers bestand jetzt darin, den exakten Standort der Devils Thron festzustellen und diese Daten an die Harthor zu übermitteln. Nachdem die Tigers gestartet waren begaben sie sich zum entsprechenden Sprungpunkt und sprangen ins System. Dort angekommen traf man sofort auf den Demons Law Kampfverband und es entbrannt ohne viel Federlesen, sofort ein heißes Gefecht. Während des Kampfes, gelang es einem Jäger zu entkommen. So wie es aussah steuerte dieser Jäger den gesuchten Kampfverband an aber den Tigers wurde keine Chance gelassen diesen Jäger einzuholen und Abzufangen. Alles schien wiedereinander auf hinzudeuten das auch diese Mission zum Scheitern verurteilt war, als plötzlich wie aus dem nichts ein Kreuzer der Hadesklasse erschien. Sofort brach auch jeglicher Kontakt mit der Harthor ab. Die Tigers begannen mit dem Kreuzer einen Dialog um einmal die Identität festzustellen und mögliche Informationen zu erhalten. Der Kreuzer gab sich nicht zu erkennen, doch im nachhinein überlegte man ob es sich nicht um die Olympic gehandelt haben könnte. Seltsamer Weise empfangen die Tigers von diesem Kreuzer Navigationsdaten, der angeblich der Standort der Devils Thron und dessen Kampfverband sein sollte.

Misstrauisch, ob es sich nicht eventuell um eine Falle handeln könnte, kontrollierten die Tigers diese Daten. Dort angekommen musste man feststellen das sich der Vesuviusträger tatsächlich an dieser Position befand. Die Tigers sahen sich einer enormen Streitmacht gegenüber und wieder einmal war ein geordneter Rückzug, die einzig

sinnvolle Alternative um die gewonnen Erkenntnisse zu sichern. Ohne Verluste gelang es den Tigers auf die Harthor zurückzukehren und die gewonnen Informationen an Captain Mislik zu berichten. Es war der erste Schritt um die angestrebte Rettungsaktion einzuleiten.

Tanz mit dem Teufel

Die Tigers hatten die Existenz der Devils Thron am eigenen Leibe zu spüren bekommen und deren Standort ausfindig gemacht. Jetzt galt es die Befreiung ihrer beiden Piloten zu planen und durchzuführen. Captain Mislik wusste jetzt das er es mit einem übermächtigem Gegner zu tun bekommen wird und entschied sich dazu alles was der Harthor Kampfverband herzugeben hat, auch entsprechend einzusetzen. Der Captain erklärte wie er sich den Kampf vorstellte. Die Murphy Zerstörer, die Tigers und die Harthor sollten sich um die Jäger kümmern. Die Encourage und die Yaezekura bekamen den Auftrag sich um die Schilde und die Antriebsaggregate

IM EINSATZ

2nd Lt. Samurai	Hellcat
Captain Ghostfire	Wasp
Major Maverick.....	Vampire
1st Lt. Hammerhead	Thunder

der Devils Thron zu kümmern. Ausserdem mussten die Tigers ebenfalls dafür sorgen, das die Geschütztürme der Devils Thron, nachdem die Schilde zerstört wurden, an bestimmten Stellen eliminiert werden. Damit sollte es zwei Shuttlen die Möglichkeit geben auf der Devils Thron zu landen und diese zu übernehmen.

Der Plan war nun bekannt und es ging jetzt an die Umsetzung dessen. Die Tigers starteten und die ganze Harthor Battlegroup begab sich zu den bekannten Koordinaten an der

sich die Devils Thron befand. Dort angekommen, visierten die Tigers die angreifenden Bomber an, weil es augenscheinlich war das die Großkampfschiffe der eigenen Kampfgruppe durch diese die größte Bedrohung erfahren würden. Aber wie immer im Leben gehen gesteckte Ziele auch mal daneben. Die Tigers wurden so von den angreifenden Jägern unter Beschuss genommen, das es den Bombern gelang durchzubrechen und die Großkampfschiffe

mussten durch gezieltes Flakfeuer sich der Bomber erwehren. Die Tigers wurden extrem unter Beschuss genommen und mussten hart ums überleben kämpfen. Die Wasp von Supreme Captain Hart wurde regelrecht zerfetzt. Glücklicherweise gelang ihm ein sicherer Ausstieg aus seiner Maschinen und er konnte von einem S&R

eingesammelt werden. Somit konnte er kurze Zeit später wieder ins Kampfgeschehen eingreifen. Aber auch 2nd Lieutenant Hernandes und 1st Lieutenant Franke waren gezwungen sich neue Jäger von der Harthor zu holen um weiter hilfreich ins Kampfgeschehen einzugreifen.

Nachdem es den Tigers doch endlich gelang etwas Licht in die Reihen der angreifenden Jäger zu bringen, eröffnete die Devils Thron das Feuer und sendete mehrere Capitalshipmissiles in Richtung Harthor. Die auftretenden Schäden an dem Midway Träger waren verheerend. Diese Aktion nahmen die Encourage und die Yaezekura zum Anlass einen Feuerhagel auf die Devils Thron zu eröffnen um die geplanten Schäden an den Schilden

eliminiert werden aber der Thron gelang es auch eines der Shuttles empfindlich zu beschädigen. Somit konnte nur ein Shuttle auf der Devils Thron landen um die das Schiff zu entern. Zu diesem Zeitpunkt tauchten auf den Scannern der Tigers und aller anderen Schiffen, weitere Kontakte auf die sich der Position schnell näherten. Es handelte sich um den Kampfverband der Demons Law. Die Encourage und die Yaezekura

<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Maverick	239	80
2	Ghostfire	158	77
3	Havoc	85	80
4	Katana	68	58
5	Reverent	57	47
6	Loki	57	40
7	Feather	37	32
8	Starsign	32	32
9	Zorro	28	35
10	Hammerhead	22	33
11	Toga	18	14
12	Frostie	11	13
13	Eraser	6	3
14	Dark Lord	4	11
15	Firestorm	3	4
16	Vagabond	1	7
17	Samurai	1	3

drehten sofort bei um der Harthor und den Tigern Zeit zu verschaffen. Zusätzlich tauchte die RHS Dumpfire zusammen mit dem Schwestergeschwader der Tigers auf um ebenfalls in den Kampf einzugreifen.

Die schwerbeschädigte Harthor wurde nach dem die Devils Thron übernommen wurden an die Thron angedockt und die beiden in Gefangenschaft

und den Antriebssystemen in die Wege zu leiten. Als letzte vorbereitende Aktion mussten jetzt nur noch die entsprechenden Geschütztürme der Devils Thron beseitigt werden. Mit Hilfe der Murphy Zerstörer konnte tatsächlich ein Grossteil der Geschütztürme

geratenden Piloten konnten befreit werden. Allerdings war der Sieg noch nicht perfekt.

Fortsetzung folgt.....

Klark Kent, Berichterstatter der TCS Hathor

Aus den Berichten

Die letzte Bastion

Auftrag:

Zerstörung der Piratenwerft, die in der vorangegangenen Patrouille ausfindig gemacht wurde.

Bericht:

Die Piloten des 88th Kampfgeschwaders hatten eine Route aus 3 Navpunkten zu durchqueren, ehe sie zu der zu

IM EINSATZ

2nd Lt. ArcAngel.....Arrow
2nd Lt. SentryArrow
Captain FlashbackThunder
Lt. Colonel Spawn.....Thunder

zerstörenden Werft gelangten.

Ausser einem eher kurzen Feindkontakt an Nav2 stießen sie dabei auf keinerlei Widerstand.

An Nav3, dem Standort des Ziels, wartete jedoch ein erhöhtes Feindgebot auf das Geschwader. Doch auch hier konnte das 88th seine Kampfgeschicke unter Beweis stellen und trug den Sieg davon.

Nachspann

Mission erfolgreich - Werft zerstört

Mit dem Kopf durch die Wand

Vorgeschichte:

Im Vorfeld zu dieser Mission wurde 2nd Lieutenant Wheeler in den Rang eines 1stLieutenant befördert!

Auftrag:

Da die Werft nun zerstört war, konnte die TCS Aphrodite ihren Weg ins Epsilon-System fortsetzen. Trotzdem wurden immer wieder Patrouillen geflogen, was sich als verdammt gute Entscheidung

herausstellen sollte...

IM EINSATZ

2nd Lt. SentryArrow
Captain GalahadArrow
2nd Lt. EagleHellcat
1st Lt. Black DragonThunder

Bericht:

Ein Teil des 88th Kampfgeschwaders war auf Patrouillieflug, als es auf einen Verband, bestehend aus 4 Transportern der Pelikanklasse und



Rang

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Piloten

Spawn
HitButton
Bandit
Flashback
DazGod
Eagle
Galahad
Black Dragon
Estefania
Sentry

Siege

179
66
49
37
25
19
18
16
13
6

Missionen

76
38
42
31
17
18
25
31
9
4

eine Geleitjäger traf.

Die Transporter gaben an mehrere erkrankte Personen an Bord zu haben und dringend medizinische Unterstützung zu benötigen. Jedoch stellte sich das ganze nach nur kurzer Zeit und einigen eingehenden Scanns als Falle heraus.

Die Transporter waren alle mit Sprengstoff geladen und beabsichtigten wohl einen letzten Schlag gegen die Aphrodite.

Nach einigen Feuergefechten mit dem Jägern bewiesen die piloten des 88th jedoch ihren Posten der Oberhand und verhinderten somit weiteres Vorgehen der Piraten.

Nachspann:

Die TCS Aphrodite ist in den Epsilon-Sektor gesprungen.

Der Verrat

IM EINSATZ

Captain GalahadArrow
Captain Bandit.....Arrow
1st Lt. Eagle.....Tigersh.
1st Lt. Black DragonExc.
Captain FlashbackThunder

Vorgeschichte

Der Kontakt zu einem anscheinend friedlich gestimmten, zumindestens an Austausch interessierten, Clan der Grenzweltunion war hergestellt. Nun sollte ein Treffen stattfinden, was sich jedoch schnell als Falle herausstellte:

Als die Aphrodite an den verabredeten Koordinaten ankam, wartete bereits ein Abfanggeschwader der TCN auf sie.

Auftrag:

Aufhalten und wenn nötig Zerstörung des feindlichen

Abfanggeschwaders!

Bericht:

Das Geschwader wurde nach einigen starken Feuergefechten in seine Schranken verwiesen. Zudem konnte der Geschwaderführer gefangen genommen werden.

Nachspann

Die TCS Aphrodite begibt sich,

aufgrund von Berichten und Kouvalaeri (TCS Ragnarok) und Exilanten anschließen will. Langstreckenscans, sowie einem Kommandant Croud, nach Hubble's Gespräch zwischen Kommandant Star, wo sie sich nun endgültig den

Tim Jeam

Der Beste Whiskey aus den Grenzwelten,

nur etwas für echte Piloten

und Härter als BumBum

Avalon Navigations System G245

Der eingebaute Wegweiser

Das neueste Navigationsgerät für ihre sichere Reise

durch das All

Die Werbefläche können sie Mieten

Melden sie sich beim

Flying Ace

Ein Neues Schiff

Antrittsrede

Wir befinden uns gerade an Bord der TCS Sewastopol die bereits seit einigen Tagen im All kreuzt, neue Piloten aufnimmt und die letzten Nachschubgüter erhält.

Fast die gesamte Mannschaft, natürlich mit Ausnahme des diensthabenden Personals, ist auf dem Flugdeck angetreten. Mehr als 1.500 Frauen und Männer stehen in wohlgeordneten Reihen auf dem Flugdeck und erwarten die Begrüßung durch ihren Schiffskommandanten.

Unter ihnen auch die Mitglieder der legendären „Engel der Apokalypse“, in ihren Paradeuniformen. Sie stehen vorne in einer breiten 3er Reihe.

Es öffnet sich die Tür zum Fahrstuhl und ein hochdekorierter Offizier betritt das Flugdeck, er nimmt seine Kopfbedeckung ab und schreitet zu dem in der Nähe befindlichen Rednerpult, flankiert von zwei Fahnen mit dem Geschwaderwappen.

Während er das Flugdeck betritt, lassen alle Gruppenführer ihre Mannschaften still stehen und Haltung einnehmen. Am Rednerpult angekommen blickt Paladin erst mal in die Runde seiner Mannschaft, bevor er die Erlaubnis zum rühren gibt.

Er beginnt seine Rede und betont dass es für viele unter der Mannschaft eine Premiere ist, viele der Besatzungsmitglieder sind zum ersten mal auf einem Schiff. Auch der Kommandant betont das er zum erstenmal ein werftneues Schiff kommandieren darf.

Er erwähnt auch viele der erfahrenen Piloten die von anderen Schiffen abkommandiert wurden um auf der Sewastopol Dienst zu

leisten. Ferner erwähnt er das die derzeit angespannte militärische Lage es nicht zulasse Begleitschiffe zu entsenden, die Sewastopol wird ihre ersten Aufträge ohne Begleitschiffe fliegen und auf sich allein gestellt sein. Den Schiffsdaten und seiner Ausrüstung zufolge ist die Bestimmung dieses Schiffs das finden und zerstören von Großkampfschiffen.

Paladin bestätigt dies der Mannschaft und dem Geschwader der Engel, die diese Aufgabe in Zukunft auch wahrnehmen soll.

Er spricht auch weiterhin von einer Reihe hervorragender Piloten und ist mit Stolz erfüllt weitere zwei Asse



in den nächsten Tagen begrüßen zu dürfen. Namentlich nennt er hierfür die Piloten Tristan und Thunderfist. Das neue Geschwader wird geleitet von Major Asmodis, unserem Geschwaderführer oder wie auf der Sewastopol gesagt wird, unserem Erzengel.

Paladin feuert die Mannschaft auch weiter an, in dem er die starken Führungsposten hervorhebt und erwähnt das mit einer solchen Schlagkraft und solch fähigen Piloten sich dieses Schiff bald einen Namen machen und unter unseren Feinden gefürchtet sein wird.

Er bespricht weitere organisatorische Themen die ich

jetzt nicht näher erwähnen werde, doch es ist eine eindrucksvolle Rede.

Ein Thema das jedoch für unsere Leser auch interessant sein könnte....

Paladin erwähnt vor der Mannschaft, bevor Gerüchte entstehen, dass er mit einer Pilotin des Engelsgeschwaders „liiert“ ist. Und er sie weder bevorzugt behandelt, noch sich einer der anderen Piloten benachteiligt fühlen muss.

Obwohl nach erwähnen dieser Meldung eine gewisse Unruhe unter einigen Piloten ausgebrochen ist, haben sie sich schnell wieder unter Kontrolle und erwarten weitere Anweisungen.

Er beendet daraufhin seine Rede und wünscht allen einen guten Dienst und „Möge der Geist des Schiffsnamen euch alle beseelen.“

Daraufhin tritt Geschwaderführer Major Asmodis ans Rednerpult, während der Schiffskommandant sich in die Reihe der Piloten stellt.

Er erwähnt das er, seiner Akte zufolge, schon einmal ein Geschwader geleitet hat und hofft auf eine gute Zusammenarbeit. Er wünscht das die Engel als eine Einheit arbeiten und gibt seinen Piloten zu verstehen das er viel Wert auf Disziplin legt. Wer keine Disziplin kennt lernt sie bei ihm durchzuhalten.

Doch während er spricht meldet sich eine Pilotin seines zukünftigen Geschwaders.

Er gibt 1st Lt. Big das Wort.

Diese meldet bedenken an seinen Fähigkeiten an, da er ja schon in Gefangenschaft war und sich nicht mehr daran erinnert. Sie glaubt das er mit Gehirnwäsche und anderen Tricks auf die Seite unserer Feinde gezogen wurde und hält ihn für eine

tickende Zeitbombe.

Einige der Piloten wirken sichtlich betroffen andere wiederum werden unruhig und warten auf eine Antwort ihres Erzengels.

Er bestätigt das er nach zahlreichen ärztlichen Untersuchungen wieder auf der Höhe sei und er zum jetzigen Zeitpunkt keine konkreten Angaben zu diesem Vorfall machen kann.

Nach einigen weiteren organisatorischen Fragen an den Geschwaderführer der Engel der Apokalypse beschließt er seine kurze Antrittsrede.

Er tauscht wieder mit Paladin den Platz und der Schiffskommandant beschließt die Eröffnungszeremonie indem er die Mannschaft ins Kasino einlädt und sie wegtreten lässt.

Überraschender Besuch

Der erster Auftrag für die Sewastopol lautete Sprung ins Hells Kitchen System um der Hathor Battle Group beizustehen. Doch dann sollte sich die Mission unerwartet um mehrere Stunden verzögern, da die Sewastopol mit einem defekten Sprungantrieb zu kämpfen hatte. Man konnte den Fehler finden und den Saboteur stellen als er sich gerade an einem der Schiffsreaktoren zu schaffen machte. Durch die eher zufällige Entdeckung eines Mechanikers konnte der Saboteur rechtzeitig in Gewahrsam genommen werden. Denn hätte er sein Werk unbemerkt fortsetzen können, wäre das nächste aufladen der Schilde oder Waffensysteme die sichere Katastrophe für die „Sewa“ gewesen. Wie ich aus internen Kreisen des Sicherheitsdienstes der Marines erfahren konnte, hat sich der Saboteur mit Gift selbst gerichtet bevor er vernommen werden konnte. Es ist daher

anzunehmen oder vielmehr nicht auszuschließen das mehrere Saboteure sich auf der Sewastopol befinden und bisher unbemerkt als Besatzungsmitglieder ihren Dienst verrichten.

Bis zur Reparatur des Sprungantriebes und dem Wechsel ins Hells Kitchen System sollten sich die Engel der Apokalypse mit einem Routine Auftrag beschäftigen. Doch während ihres Missionsbriefings ertönten die Alarmglocken und unser Kreuzer ging auf Alarm Rot.

Das flackern der Lichter in den Gängen und das bekannte summen verschiedener Energieknotenpunkte im Schiff sagten mir das sich die Schilde aufgebaut haben und die Waffensysteme geladen wurden.

Ich war gerade auf dem Weg um

IM EINSATZ

Major Asmodis	Vampire
2nd Lt. WarLord	Hellcat
2nd Lt. Joker	Hellcat
Captain Archimedes	Panther
1st Lt. Luna	Tigersh.
Captain Hawkeye	Thunder
1st Lt. Thunderfist	Piranha
1st Lt. Blade	Tigersh.

mehr über die Momentane Situation für Sie liebe Leser zu erfahren. Der Kommandeur Colonel Paladin war nicht auf der Gefechtsbrücke anzutreffen, daher wollte ich den Briefing Room des Geschwaders aufsuchen.

Es handelte sich um einen Vorfall in einiger Entfernung zum Schiff, ein Sprungtor wurde geöffnet und 10 unbekannte Objekte tauchten auf den Scannern auf. 7 kleinere Objekte die etwa Jägergröße erreichten und 3 große Schiffe vergleichbar mit kleinen Erd-Zerstörern. Nachdem die Schiffe das Sprungtor passiert hatten, wurde kurzerhand die Mission der Engel geändert. Erzengel Asmodis wurde

daher mit seinem Geschwader losgeschickt mehr über die unbekanntes Besucher herauszubekommen. Der neue Auftrag lautete nun Daten sammeln und zur Sewastopol zurückkehren.

Nachdem die Engel gestartet sind um ihren Auftrag zu erfüllen, berichte ich ihnen das Geschehen anhand von Flugschreiber-Aufzeichnungen und Einsatzberichten.

Navigationspunkt 1 war sauber keine Vorkommnisse, doch die Distanz zu den unbekanntes Eindringlingen war noch über 1 Million Kilometer. Daher konnten keine brauchbaren Daten gewonnen werden. Geschwaderführer Asmodis befahl seinen Piloten daher näher ranzugehen. An Navigationspunkt 2 mussten sie immer noch feststellen das ihre Scanner nicht ausreichten Daten zu sammeln. Obwohl die Entfernung bereits auf die Hälfte zusammengeschrumpft war befahl der Erzengel einen weiteren Anflug. Bei Erreichen von Nav-Punkt 3 erlebten die Engel der Apokalypse eine unliebsame Überraschung. Die unbekanntes Schiffe stürzten sich auf die nahe herangekommenen Bomber / Jäger der Engel und griffen ohne Vorwarnung an. Thunderfist und Hawkeye steckten die ersten schweren Treffer des nun folgenden Gefechts ein während alle anderen ausweichen konnten. Die drei großen Begleitobjekte stellten sich als GKS heraus und eröffneten auch sofort das Feuer.

Die Engel schienen vom Pech verfolgt zu sein, da sie keinen einzigen Treffer in den gegnerischen Reihen landen konnten. Während ihre Gegner sie weiter in die Zange genommen hatten. Nach einigen weiteren Runden waren Asmodis, Hawkeye, Thunderfist und Darth ziemlich in Bedrängnis geraten.

Das Gefecht lief nicht wie erwartet oder gewünscht, keine einzigen Treffer der Engel auf Seiten der Gegner zu verzeichnen doch immer schlimmere Schäden auf Seiten des Exilanten-Geschwaders. Als schließlich die Gegner aus ungeklärten Umständen sich zum Sprungtor zurückzogen. Darth verfehlte einen der Gegner und sein „Fehlgeleitetes Geschützfeuer“ traf das Sprungtor, welches in einem gigantischen Feuerball explodierte. Nachdem die Druckwelle das Schlachtfeld leergefegt hatte, waren vom gegnerischen Kampfverband nicht mal mehr Trümmer übrig, die Engel konnten sich weitestgehend in Sicherheit bringen. Mit Ausnahme von Thunderfist und Darth konnten alle ohne größere Schäden entkommen.

Die Überprüfung ergab keine weiteren Daten von diesem Navigationspunkt und aufgrund der Schäden an einigen Jägern entschloss sich Geschwaderführer Asmodis dazu zur Sewastopol zurückzukehren. Der Rückflug verlief ohne größere Probleme und die Engel konnten alle trotz einiger Schäden selbstständig landen.

Im großen und ganzen wurde der Einsatz als Erfolg gewertet, das Team der Engel flog zum ersten mal in dieser Besetzung und hat sich dafür nicht schlecht geschlagen. Es kann jedoch nach Insiderberichten davon ausgegangen werden das sich jemand an den Geschützeinstellungen der Raumjäger zu schaffen gemacht hat. Die gesammelten Informationen über die noch unbekannt

Feindschiffe werden im Moment noch in der Wissenschaftsabteilung ausgewertet, wir halten sie auf dem laufenden.

Routine Patrouille

Nach fehlenden Aufklärungsberichten und einigen

IM EINSATZ	
1st Lt. Thunderfist	Piranha
2nd Lt. Freakie	Arrow
2nd Lt. WarLord	Hellcat
2nd Lt. Joker.....	Hellcat
1st Lt. Blade	Tigersh.
Captain Hawkeye	Longb.

zweifelhaften Daten von den Scannern wurden die Engel der Apokalypse losgeschickt um die Aufklärungsdaten durch eine Patrouille zur ergänzen. Colonel Paladin war sichtlich angespannt über die aktuelle Lage an Bord des Schiffs und die doch recht geringe Zahl der derzeit im Briefing Room

Erzengel) Kontakt herzustellen und einen Konflikt zu verhindern, greifen die Piraten an.

Die ersten zwei Salven bekam Joker verpasst, die nächsten WarLord, Die beiden „neuen Piloten“ des Geschwaders. Die letzte größere, schwere, Salve steckte Blade ein.

Es folgten noch einige Kampfrunden in denen sich klar die Übermacht der Engel der Apokalypse herausstellte. Erzengel Hawkeye pustete auch gleich den ersten Piraten aus dem All. Während die restlichen 1.Lt. Big ziemlich zusetzten und sie ganz schön auseinander nahmen. Der Befehl des Erzengels für Blade lautete Rückkehr zur Basis. Doch sie widersetzte sich mehrfach diesem Befehl, weil sie die Kameraden nicht im Stich lassen wollte. Also flog sie mit einem mehr als schrottreifen Schiff die Mission

weiter. Kurz darauf zerlegte Thunderfist Piratenschiff Nr. 2. Eine weitere Runde später holte sich einer der neuen Piloten, Joker, seinen ersten Abschuss. 1.Lt. Big erledigte einen weiteren Gegner und ließ sich dann schließlich überreden das Gefecht zu verlassen und zur Sewastopol

zurückzukehren. Der

nächste Piratenbomber wurde von Erzengel Hawkeye abgeschossen und kurz darauf holte sich auch WarLord den letzten der Piratenbande. Nach einem kurzen Lagebericht und einer Bestandsaufnahme der Schäden, beschloss Geschwaderführer Darkwood das Team zur Sewa zurückkehren zu lassen. Der Rückweg für das restliche Geschwader verlief ohne

Rang	Piloten	Siege	Missionen
1	Tristan	126	58
2	Asmodis	89	46
3	Velvet Iceman	86	42
4	Archimedes	70	43
5	Thunderfist	55	35
6	Hawkeye	40	31
7	Viper	35	36
8	Shark	22	33
9	Luna	15	28
10	Blade	11	19
11	WarLord	1	3
12	Joker	1	2
13	Darth	0	6

anwesenden Piloten. Aufgrund von Ausfällen im Personalkader des Engels-Geschwaders mussten die Piloten „unterbesetzt“ starten. Nach einer kurzen Besprechung starteten die Engel planmäßig für die vorgesehene Patrouille. Und stoßen auch ziemlich bald auf eine kleine Staffel Piratenschiffe. Nach einem Versuch Captain Darkwoods (in dieser Mission der

Zwischenfälle, Blade hingegen musste kurz vor der Sewastopol „abgeschleppt“ werden weil ihr Jäger eine Landung nicht mehr geschafft hätte.

Das Debriefing nach der Landung verlief nicht sehr erfreulich für die

Piloten. Lt. Big wurde wegen Befehlsverweigerung abgemahnt und die Missionsziele wurden nicht vollständig ausgeführt. Die Position der Piratenbasis konnte nicht ausfindig gemacht werden und die Vernichtung dieser Staffel hätte

schneller und professioneller laufen können und müssen, nach Colonel Paladin.

Das war für den Flying Ace von der TCS Sewastopol ein weiterer Bericht Ihres Ian Johnson.

Die TCS Sewastopol



Aus der Propaganda des Gegners:

Labor mit Nuklearwaffen bombardiert.

Am starteten die Black Panthers einen ruchlosen, thermonuklearen Angriff auf ein ziviles Labor im Alcor System. In dem Labor wurde an Heilmitteln gegen gefährliche Krankheiten geforscht und war mit 3000 Menschen besetzt, die alle starben. Die Wissenschaftler die in dem Labor mit ihren Familien arbeiteten hatten keine Chance zu überleben, da der Angriff ohne Vorwarnung und ohne jeglichen Grund erfolgte. Marschall Laffington ordnete sofort ein Gerichtsverfahren in Abwesenheit der Panthers ein, in dem alle Black Panthers zum Tode verurteilt wurden. Die Streitkräfte sind daran gehalten bei Sichtung der Black Panthers das Urteil sofort zu vollstrecken.

Admiral Horn Befehlshaber der Task Force 144 gab uns bereitwillig ein Kommentar:

„Die Black Panthers haben bewiesen das sie nichts menschliches an sich haben und ihre Tat ein beweis dafür ist das sie sich mit den Käfern zusammengeslossen haben um die Menschheit zu vernichten. Doch wir werden das nicht zulassen ich werde persönlich die Pulsar jagen und vernichten und jedem Piloten des Black Panther Geschwaders für ihr Verbrechen bezahlen lassen.“

Offensive gegen Hubble's Star

Marschall Laffington hat verkündet, dass die Streitkräfte der Erde bald gegen das abtrünnige System Hubble's Star vorgehen werden. Das sich selbst als freie Republik

Hubble's Star bezeichnende System steht unter der Kontrolle des ehemaligen Senators Manfred Manson und Ashley Kramer, die beide früher einst in eine Attentatsaphäre und unruhen im konföderierten Senat verflochten waren.

Es ist auch bekannt, das sie freundschaft zum ehemaligen Marschall Huber pflegen der die Exilanten gegen die Erde anführt. Mit eiserner Faust will Laffington den Widerstand in Hubble's Star zerschlagen und mit der Vernichtung der ebenfalls abtrünnigen Hathor hat er deutlich gezeigt, das seiner Worte Taten folgen.



e Attentatsaphäre und unruhen im konföderierten Senat verflochten waren.

Es ist auch bekannt, das sie freundschaft zum ehemaligen Marschall Huber pflegen der die Exilanten gegen die Erde anführt. Mit eiserner Faust will Laffington den Widerstand in Hubble's Star zerschlagen und mit der Vernichtung der ebenfalls abtrünnigen Hathor hat er deutlich gezeigt, das seiner Worte Taten folgen.

Frontkrieg

Immernoch tobt im Grenzgebiet Kurasawa ein erbitterter Kampf zwischen der TCN und den

Beförderungen

Zum 1st Lieutenant



Reese "Eagle" Wheeler

Zum Flight Captain (O3)



Cheyenne "Hawkeye"

Darkwood

Cassandra "Feather" Darkwood

Rachel "Dragon" Derek

Zum Ship Captain (O6)



Harvy "Cid" Mitchel

Zum Commodore



Rufus "Reverent" Mislik

Aleksandr "Paladin" Kerensky

Top Ten der TCN

1	Maverick	239
2	Toaster	234
3	Paladin	212
4	Spawn	179
5	Ghostfire	158
6	Radio	152
7	Avenger	150
8	Prometheus	142
8	Dust	140
10	Dreamer	137

Grenzwelten. Laut Aussage eines TCN Offiziers sei die Lage weit nicht so gut wie man in den Nachrichten serviert bekommt. zwar sei man mit 2:1 in der Überzahl, doch hält die GWU mit Unterstützung einer Exilantengruppe erbitterten Widerstand. Außerdem wird erzählt die TCN sei von einer Exilanten BG aus dem Rücken her von Rostov angegriffen worden und muss zur Stunde heftigen Angriffen widerstehen. Der Offizier wurde nach dem Interview sofort von der Polizei abgeführt worden. Ein weiterer Sprecher der TCN meldete darauf, das man sich keine Sorgen machen müsste, und ein Durchbruch schob bald zu erwarten ist

Unbekannte Schiffe im Vega - Sektor gesichtet ...

Die Flottenbewegungen unbekannter Schiffe im Vega - Sektor wurde von vielen Stationen aus gesichtet, es gibt bereits einige kleine Kämpfe wo die unbekannt als Sieger hervor gehen und die sollen nicht zimperlich sein, selbst der Raumschrott wurde von einem speziellen Aufräumer eingesammelt um die Rohstoffe zu verwerten, es

gibt also keine Aufzeichnungen über die Kämpfe Ebenfalls wurde eine Codierte Nachricht von einem General Zeus aufgefangen die jedoch bislang nicht entschlüsselt werden konnte. Nach Aussage von Marschall Laffington sollen diese unbekannt ebenso hart bekämpft werden wie die Exilanten. Werden die unbekannt sich mit den Exilanten zusammen schliessen oder auch gegen die Exilanten kämpfen oder gehören diese bereits zu den Exilanten? Woher kommen die unbekannt und welche Ziele verfolgen sie ? Fragen über Fragen die wir hoffentlich bald beantwortet haben.

Megacarrier zerstört?

Es heißt, die schwer angeschlagene Hathor war auf dem Weg nach Hubble's Star als sie es in Hell's Kitchen mit einem Kampfverband aufgenommen hatte der zu den Erdstreitkräften zählte. Nur sei sie nie in Hubble's Star angekommen. Ist sie möglicherweise bei dem Sprung im Zeitkontinuum verlorengegangen? Von Seiten der Exilanten hat es geheißen, die Hathor sei verloren. Die Erde

hingegen feiert den Verlust der Hathor als ihren Sieg und die Niederlage in Hell's Kitchen als kalkulierten und akzeptablen Schaden angesichts der Vernichtung der Hathor verpufft?

TCS Pulsar

Neuzugänge

2nd Lt. Alois "Freakie" Stieglitz

Weiteres

Fl.Capt. Fox "Cisco" McCloud zum GF der "Black Panthers" ernannt.

TCS Sewastopol

Neuzugänge

1st Lt. Alan "Thunderfist" Atreides

1st Lt. Cheyenne "Hawkeye"

Darkwood

1st Lt. Janus "Shark" Keyes

Fl.Capt. Josch "Viper" Gerio

Major Sid "Asmodis" Dios

Major Fabian "Velvet Iceman"

Dobeschinsky

Major Marcellos "Tristan" Wallace

TCS Ragnarok

Neuzugänge

2nd Lt. Michael "Hammer" Harris

2nd Alexander Lt. "Buxe" Höhnbar

Bankrott für Hillsman&co

Seit 45 Jahren stellen Hillsman&co Computer Software für Flugzeuge und Bodenfahrzeuge her. 2609, als die Firma gegründet wurde, waren Sie der Marktführer und entwickelten die besten Programme. Nur irgendwo sind Sie dann stehen geblieben und heute können Sie nicht mehr mithalten. So hat der Vorstand von Hillsman&co 2654.113 den Bankrott angemeldet. Es gibt keine Möglichkeit mehr die Firma zu retten. 17.000 Arbeiter verlieren damit ihren Job und müssen sich nach etwas anderem umsehen. Warum die Firma auf einmal nicht mehr konkurrenzfähig war, kann sich auch der Vorstand der Firma nicht erklären. Hier einige Entwicklungen der Hillsman&co Firma: Die Zielpfeilung in Jägern der TCN. Die automatische Zielpfeilung für TCMC Panzer. Die Zielpfeilung der Torpedos bei TCN Bombern. Seit 20 Jahren stellen Sie die besten Zielloptiken für Scharfschützen-

gewehre des TCMC her. Das waren die wichtigsten Errungenschaften der Hillsman&co Gruppe.

Rettung für Hillsman

Unerwartetes geschah gestern auf der eigentlich für den endgültigen



Konkurs angesetzten Pressekonferenz mit dem Vorstand des Hillsman&Co Softwarekonzern der mit seinem unerwarteten Konkurs die Börse in grobes Schwanken gebracht hatte. Der berühmte Multimilliardär James

Collins, welcher mit seiner Entwicklung der auf Dekra-Strahlen basierenden Radargeräte große Reichtümer ansammelte, hatte am Vormittag seine Hilfe für die Hillsman Gruppe angeboten. „Obwohl ich mich bereits vor langem zur Ruhe gesetzt habe“, äußerte er sich in einem Interview, „Konnte ich nicht einfach so mit ansehen wie diese für unser Überleben und diesen Krieg bedeutende Firma im Abgrund versinkt.“ Erste Pläne sehen eine komplette Umstrukturierung der Firma vor. „Die Mitarbeiter von Hillsman&Co. Werden so nicht alle ihren Arbeitsplatz verlieren, dennoch wird es Einsparungen an gewissen Stellen geben.“, sagte Vorstandsmitglied Walters. Trotzdem feierten die 17.000 Angestellten des Konzerns ihren Helden James Collins, der sich selbst nur als ein „gütiger Helfer“ bezeichnete.

Firma	Alter Stand	Gewinn/Verlust in %	Neuer Stand
Douglas Aerospace	651,87	1,5 %	661,65
McCall Industries	649,84	2,3 %	634,89
Sirius Shipyard Company	80	5,8 %	84,64
Terran Journey	52,36	4,2 %	54,56
Avalon Space Industries	101,98	1,1 %	100,86
Sun and Star Company	32,18	6,6 %	34,3
Holovid Company	29,55	0,6 %	29,37
Vega Exporte	66,07	3,4 %	68,32
Med-Centauri Corporation	131,06	1,9 %	133,55
Washington Space-Cargo	34,43	3,0 %	33,4
Centauri Bank	256,65	2,4 %	250,49
Anderson AG	327,43	4,6 %	312,37
Earth Colony Corporation	87,3	0,7 %	87,91
Japan Alliance	228,67	1,3 %	231,64
TCN Network	414,21	0,9 %	417,94
Buckler and Fetscher	78,62	2,9 %	76,34
Terran Football League	339,32	1,7 %	345,09
TBL	339,09	2,2 %	346,55
BioGenTech	254,2	2,6 %	260,81
Mars. Minen & Gas Gesellschaft	144,6	1,8 %	147,2

Fun und Rätsel

WITZE

Ein junger Leutnant soll in die Schreibstube versetzt werden. Bei der Vorstellung fragt ihn der Kommandeur: "Wieviel Anschläge schaffen sie pro Minute?"
der Leutnant runzelt die Stirn: "Brauchen Sie einen Mitarbeiter oder einen Terroristen?"

~~~~~

Als ich noch jünger war, hasste ich es auf Hochzeiten zu gehen. Tanten und großmütterliche Bekannte kamen zu mir, piekten mir in die Seite, lachten und Sagten: "Du bist der Nächste."  
Sie haben mit dem Mist aufgehört als ich anfang das gleiche bei Beerdigungen zu tun.

~~~~~

Ein Malermeister fährt mit seinem Lieferauto, hinten rausstehend seine Leiter.
Daran hängt ein Bild von Schröder.
Ein Polizist hält ihn an und fragt warum das Schröderbild an der Leiter hängt.
Antwortet der Malermeister: "Weil es Vorschrift ist, an einem Fahrzeug wegstehende Gegenstände einem roten Lumpen zu befestigen ."

~~~~~

Sitzt ein Mann im Fußballstadion und murmelt dauernd vor sich hin.  
Schließlich fragt der Nachbar:  
"Warum wiederholen sie denn ständig: 10.000 Zuschauer, 22 Spieler, drei Schiedsrichter, zwei Trainer?"  
"Weil es so viele sind. Und ausgerechnet mir schießt der Vogel auf den Kopf!"

## RÄTSEL

Gewinnen Sie 1000 Credits. Sie brauchen nur folgende Frage beantworten.  
Von welchem Schiff aus wurde der kriegsentscheidende Schlag gegen die Kilrathi gestartet?

A) Tiger's Claw B) Victory C) Concordia

Einsendeschluss ist der 25.07.2005

Die Antwort aus FA 16 war c) Rikik

## KLEINANZEIGEN

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

[desperateJoe@Burtonbase.net](mailto:desperateJoe@Burtonbase.net)

~~~

Attraktive Kilrathi für seriöse Tätigkeit in New Detroit's exotischstem Etablissement gesucht. Sivar Priesterinnen bevorzugt.

RedBayBaboon@NewDetroit.net

~~~

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

[SwissAgency@VegaPrime.net](mailto:SwissAgency@VegaPrime.net)

~~~

Verkaufe ein C34 Wüstengleiter für nur 940 Credits.

JimKT@tcn.space.net

~~~

**Habe** seltene Datenträger aus dem 20. und 21. Jahrhundert zu Verkaufen.

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

~~~

~~~

## LESERBRIEFE

### **FA-Berichterstattung Informiert für den Gegner**

Ich bin der Ansicht das die Berichterstattung des Flying Ace, eine eklatante Sicherheitslücke darstellt. Unser Gegner kann durch die Berichterstattung von den Trägern wichtige Informationen über die Positionen und Truppenstärke unserer Streitkräfte erfahren ohne sich groß die Finger schmutzig machen zu müssen. Auf diese Weise werden wir früher oder später schwere Niederlagen erleiden, wenn der FA seine Art der Berichterstattung nicht überdenkt.

**Lt. Dimetrius "Ranger" Katzopulus**

~~~

Leserbriefe für den Flying Ace

Liebe Leser des Flying Ace wir bitten sie, uns über ihre Meinungen oder Themen die sie bewegen zu Informieren.

Vielen Dank wünscht ihr Flying Ace Team

~~~

**Einsendeschluss für den Flying Ace Nr. 15 ist der:**

**25.07.2005**

**Der nächste Flying Ace erscheint:**

**August 2005**

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



## Geschwader- und Bewaffnungsdaten der Midway-Klasse

Im Kilrathi-Krieg, wurden Jäger so konzipiert, dass sie alle Aufgaben erledigen konnten, die anfielen. Einige waren schwerer, andere leichter, einige hatten Torpedos, andere nicht. Jäger sollten in der Lage sein alle Ziele angreifen zu können: andere Jäger, Großkampfschiffe, Bodenziele, Raumstationen und das alles noch in einer offensiven und defensiven Kapazität.

Heute, frei von den oftmals halsbrecherischen Zwängen und Methoden des Krieges, wurde eine neue spezialisiertere Philosophie entwickelt: Jäger sind Jäger, Bomber sind Bomber, Abfangjäger sind Abfangjäger. Ein Schiff kann nicht alle drei Aufgaben auf einmal erledigen, wenigstens nicht zur gleichen Zeit.

Träger der Midway-Klasse können drei Jägergeschwader beherbergen. Als Vergleich: Träger aus der Zeit des Kilrathi-Krieges waren das Zuhause für ein Jagdgeschwader.

In der Regel befinden sich 252 Raumkampffahrzeuge an Bord eines Midway Megaträgers. Diese werden zu gleichen Teilen auf die Kampfgeschwader verteilt, daher stehen jedem der drei Geschwader 84 Jäger/Bomber zur Verfügung.

Von Geschwadern auf Trägern der Midway-Klasse wird verlangt, dass sie jede der folgenden Einsatzarten durchführen können: FORCAP (Vorgeschobene Kampfpatrouille), Eskorte, Aufklärung, TARCAP (Gezielte Kampfpatrouille), Wild Weasel (Raumverteidigung), Angriff, Anti-Schiff, BARCAP (Blockadeinsatz), Gegenangriff und Bombereinsatz.

Vorgeschobene Kampfpatrouille: Bei diesem Missionstypus werden Jäger dazu benutzt, den Weg des Trägers von feindlichen Jägern zu säubern. Sie werden eine vorgegebene Route von Navigationspunkten abfliegen und alle Gegner zerstören.

Eskorte: Eskorte zu fliegen ist kein leichtes Spiel. Auch wenn Anzahl und Feuerkraft der Gegner in der Regel nicht allzu Furcht einflößend sind, müssen Sie immer das zu beschützende Schiff im Auge behalten. Ihre Schützlinge sind meistens gar nicht oder nur leicht bewaffnet, langsam und schlecht gepanzert. Konzentrieren Sie sich auf die Gegner, die das Ziel Ihrer Eskorte aufs Korn nehmen und lassen Sie sich durch eine Verfolgungsjagd nicht zu weit weg locken. Das zu beschützende Ziel wird Sie um Hilfe bitten, wenn es angegriffen wird.

Aufklärung: Neben normalen Kampfhandlungen mit gegnerischen Jägerpatrouillen, müssen Sie Ziele identifizieren. Um ein Ziel zu untersuchen, müssen Sie sehr nah heran fliegen.

Gezielte Kampfpatrouille: Sie fliegen Geleitschutz für verbündete Kampfeinheiten, zum Beispiel für Bomber bei Angriffen auf Großkampfschiffe. Ihre Kollegen verlassen sich darauf, dass Sie ihnen den Rücken freihalten, und die gegnerischen Jäger vom Himmel holen. Oft können Sie unterstützend in das Geschehen eingreifen, indem Sie Geschütztürme der Großkampfschiffe ausschalten. Vergessen Sie dabei jedoch nicht die Jäger!

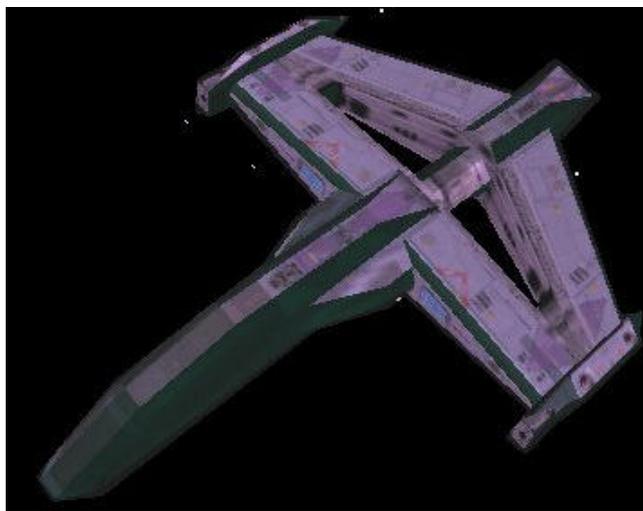
Blockade: Diese Abfangmissionen finden im direkten Umfeld des Trägers statt und sind die letzte und wichtigste Verteidigungsmaßnahme der Midway-Klasse. Stellen Sie sicher, dass sich kein Gegner dem Träger nähert. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf feindliche Bomber und lassen Sie sich nicht zu weit von ihrem Träger weglocken.

Angriff / Anti-Schiff: Diese taktischen Angriffe auf große gegnerische Verbände verlangen alles von Pilot

und Material. Jäger kümmern sich um Ihre feindlichen Gegenstücke, während sich die Bomberpiloten auf strategisch wichtige Komponenten der Großkampfschiffe konzentrieren. Schalten Sie unbedingt die Geschütze der Großkampfschiffe aus, um nicht als Altmetall zu enden.

Bei voller Kampfstärke können die Raumstreitkräfte der Midway-Klasse auf die folgenden Raumfahrzeuge zurückgreifen:

## F-106A PIRANHA AUFKLÄRER



Einsatz/Rolle: FORCAP, Eskorte, Aufklärung  
Konzipiert als leichter Aufklärer/Jäger mit kurzer Reichweite, musste die Piranha Einschnitte in Schilden, Panzerung und Bewaffnung hinnehmen. Dafür ist die Beschleunigung und Manövrierbarkeit hervorragend. In der Hand eines geübten

Piloten wird dieses kleine, schnelle Schiff mit seiner Manövrierfähigkeit zu einem schwer zu treffenden Ziel, welches die Designeinbußen mehr als wettmacht.

Die Piranha wird oft als Eskorte für kleinere Träger eingesetzt, die im Rahmen von Anti-Piraten- und Aufklärungseinsätzen tätig sind. Einige der Piranhas sind jedoch auch auf Trägern der Midway-Klasse, wo sie für Aufklärungseinsätze und weniger gefährliche Kampfeinsätze benutzt werden.

### Piranha in unserem RS:

Die Piranha ist der moderne, leichte Unterstützungsjäger der Konföderation. Sie ist ordentlich bewaffnet und fast so wendig wie die

klassische Arrow, ein wahres Wunderwerk der Technik. Sie ist die optimale Begleitung für schwere Jäger in Kampfeinsätzen, da sie durch ihre Wendigkeit den meisten Gegnern entgehen kann – weiterhin sind sie ausgezeichnet bei Eskorte-Einsätzen, allerdings ist sie bei der Aufklärung nur zweite Wahl.

## F/A-105A TIGERSHARK MULTI-ROLE FIGHTER



Einsatz/Rolle: TARCAP, FORCAP, BARCAP, Eskorte, Aufklärung, Angriff, Anti-Schiff, Wild Weasel

Die Tigershark ist eine Hommage an das alte Jägerkonzept des letzten Krieges. Am häufigsten kommt die Tigershark zum Einsatz, wenn es sich um leichte Angriffsaufgaben handelt. Aber auch als Zweikämpfer hat sie sich schon hervorgetan (besonders wenn SWACS-Daten anstelle der eigenen mittelmäßigen Radarfähigkeit eingesetzt werden).

Die Schilde sind mittelmäßig mit guten, wenn auch nicht exzellenten Wiederaufladungscharakteristiken. Die Tigershark ist eine gute Ergänzung zu den spezialisierteren Jägern in einem Geschwader, um die "Lücken zu füllen".

### Die Tigershark in unserem RS:

Die Tigershark ist das Nachfolgermodell der Hellcat VII und dient anderen Aufgaben. Die Tigershark ist vorrangig für Eskorten und als Unterstützung für Kampfeinsätze entwickelt worden, aber auch für Kämpfe in Atmosphären-Bedingungen ist sie besonders gut geeignet.

**F-110A WASP**  
ABFANGJÄGER



Einsatz/Rolle: FORCAP, manchmal BARCAP

Die Wasp ist ein kleiner Aufklärungsjäger, der im inneren Verteidigungsring eines Trägers eingesetzt wird. Da die Wasp nicht die Reichweite und das Durchhaltevermögen für längere Patrouillen besitzt, wird sie normalerweise erst eingesetzt, wenn feindliche Bomber die äußeren BARCAP-Verteidigungsringe durchbrochen haben und sich dem Träger nähern.

Die Wasp ist zur Bekämpfung feindlicher Torpedobomber ausgelegt, kann es aber auch mit den meisten Jägern aufnehmen. Neben der traditionellen Raketenbewaffnung führt die Wasp noch vier Streuraketepakete (Schwärmer) mit sich.

Wenn es auf die Reichweite ankommt, so kann die Wasp einen abwerfbaren Booster mitführen, der sie schneller zum Einsatzort bringt, ohne die Nachbrenner zu strapazieren. Der Booster wird automatisch abgeworfen, wenn er verbraucht ist, so dass er die Manövrierbarkeit des Jägers nicht weiter einschränkt.

Obwohl die Schilde der Wasp nicht besonders stark sind, laden sie sich doch schnell wieder auf.

**Die Wasp in unserem RS:**

Die Wasp ist ein einzigartiges Modell der Konföderation: ein Abfangjäger, der mit hoch entwickelten Raketensystemen, ausgereiften Geschützen und einem Notbeschleunigungssystem, dem Booster, ausgestattet ist um im Falle eines drohenden Überfalls die feindlichen Streitkräfte in ausreichender Entfernung zum Träger abzufangen und in ein Gefecht zu verwickeln.

Die Bewaffnung, Panzerung und Manövrierfähigkeit erlauben der Wasp auch mehrere Gegner in Schach zu halten bis die Verstärkung im Kampfgebiet eintrifft.

**F-108A PANTHER**  
RAUMÜBERLEGENHEITSJÄGER  
(KLASSE B)



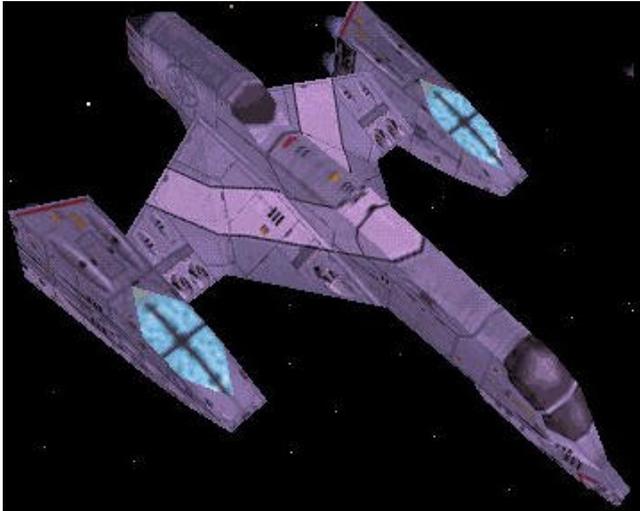
Einsatz/Rolle: BARCAP, TARCAP, Offensiveeinsätze, Eskorte, FORCAP, Aufklärung, Wild Weasel

Normalerweise wird die Panther leichten Trägern im Eskortendienst zugewiesen, da sie eine kleinere Version der Vampire darstellt. Die Panther ist ihrer großen Schwester bezüglich ihrer Reichweite zwar unterlegen, erreicht dadurch jedoch eine bessere Manövrierbarkeit und Schubkraft. Einige Piloten halten die Panther für den besten Zweikämpfer der konföderierten Streitkräfte. Wie die Vampire besitzt auch die Panther einen Schnellfeuergeschützturm am Bug, um ankommende Raketen auszuschalten. Die Schilde sind hingegen leichter, haben jedoch ähnliche hervorragende Auflademerkmale.

**Die Panther in unserem RS:**

Die Panther ist die zweitbeste Wahl, wenn es um Raumüberlegenheit geht. Sie dient meist als Unterstützung der schweren Jäger, die üblicherweise die Hauptschlagkraft der konföderierten Geschwader bilden. Die Panther dominiert mit hohem Durchhaltevermögen und Wendigkeit kombiniert mit guter Bewaffnung. Sie ist aber kein Schiff, mit dem man schnelle Überfälle fliegen sollte.

**F-109A VAMPIRE**  
**RAUMÜBERLEGENHEITSJÄGER**  
 (KLASSE A)



Einsatz/Rolle: BARCAP, TARCAP, Offensiveeinsätze, Eskorte, FORCAP, Aufklärung, Wild Weasel

Normalerweise trifft man Vampire-Geschwader auf den schweren Trägern der Flotte an. Es handelt sich bei der Vampire um einen Jäger, dessen Aufgabe die Vernichtung anderer Jäger ist. Der Schnellfeuergeschützturm am Bug wurde gegen anfliegende Raketen entwickelt, kann jedoch auch gegen feindliche Jäger eingesetzt werden. Die Vampire kann deshalb auch in Raketenduellen über eine größere Reichweite eingesetzt werden und hat eine gute Chance, diese zu gewinnen.

Die Schilde sind von einer durchschnittlichen Stärke, haben jedoch eine sehr gute Wiederaufladefähigkeit.

**Die Vampire in unserem RS:**

Die Vampire ist der modernste Jäger, den die TCN derzeit zu bieten hat. Sie besticht durch mächtige Verteidigungsanlagen, starke Bewaffnung und dennoch akzeptabler Manövrierfähigkeit. Sie ist vorrangig für längere Einsätze geeignet, ebenso für langwierige Kampfkationen um die Anzahl der feindlichen Jäger schnell und effektiv zu dezimieren. Für schnelle Hit&Run-Einsätze sind die leichten und mittleren Jäger allerdings besser geeignet.

**TB-81A SHRIKE**  
**TORPEDOBOMBER**  
 (KLASSE B)



Einsatz/Rolle: Angriff, Anti-Schiff, Anti-Hangar, manchmal Aufklärung

Normalerweise wird die Shrike auf Trägern mit Eskortenaufgaben stationiert. Die Shrike ist die kleinere Version der Devastator. Es handelt sich zwar nicht um einen gleichstarken Bomber, die Shrike ist jedoch schneller und besitzt bessere Manövriereigenschaften als der TB-80-Bomber, was besonders bei Kontakt mit feindlichen Jägern äußerst nützlich sein kann. Die Devastator und die Shrike teilen das gleiche Computerzielsystem, besitzen jedoch eine unterschiedliche Bewaffnung. Die Shrike hat eine eher konventionelle Waffenauslegung.

Aufgrund der eingeschränkten Anzahl an Torpedos ist die Shrike am effektivsten gegen leichte Kreuzer und ähnliche Schiffe, kann aber in Gruppen auch gegen größere Ziele eingesetzt werden.

Die Shrike besitzt Geschütztürme am Bug, Heck und an den oberen Verkleidungen, jedoch nicht an den Seiten. Anders als bei der Devastator müssen also die Türme koordiniert werden, um die Flanken zu sichern.

**Die Shrike in unserem RS:**

Die Shrike ist das neueste Modell des Terranischen Bombers. Obwohl sie etwas schwächer als die Longbow ausgerüstet ist, besitzt sie ebenfalls enorm starke Panzerung und Bewaffnung und ist noch etwas besser zu steuern als die Longbow. Sie ist allerdings nur die zweite Wahl, was Angriffe auf GKS betrifft – sie unterliegt der Longbow letztendlich im direkten Vergleich bei Torpedo-Angriffen immer.

## TB-80A DEVASTATOR TORPEDOBOMBER (KLASSE A)



Einsatz/Rolle: Angriff, Anti-Schiff, Anti-Hangar, manchmal Aufklärung

Normalerweise wird die Devastator auf Flottenträgern eingesetzt und hat eine einfache Einsatzaufgabe: Lange genug zu überleben, um große Ziele zu zerstören. Das Radar hat eine eingeschränkte Reichweite und kann kleinere Ziele nur verfolgen (und nicht markieren), dafür können jedoch größere Ziele gefunden, kategorisiert, analysiert und verfolgt werden. Die Hauptwaffe der Devastator ist der Torpedo.

Die Devastator besitzt eine massive Plasmakanone. Es handelt sich dabei im Grunde um eine kleinere Version der Waffe, die von Großkampfschiffen eingesetzt wird. Aufgrund der langsamen Schussrate ist die Waffe nutzlos gegen Jäger, kann aber auf Großkampfschiffe schweren Schaden anrichten. Die Plasmakanone ist daher die bevorzugte Waffe im Kampf gegen gute verteidigte Ziele wie Großkampfschiffe und schwere Kreuzer.

Um in einer Umgebung zu überleben, die normalerweise voll ist von feindlichen Jägern, besitzt die Devastator Geschütztürme an allen Seiten.

Die Schilde sind sehr stark, haben jedoch nur durchschnittliche Wiederaufladefähigkeiten.

### Die Devastator in unserem RS:

Das Nonplusultra der modernen Technologie. Die Devastator ist das erste Schiff, welches erfolgreich als Hybrid zwischen Terra- und Nephilimtechnologie geschaffen wurde. Sie ist eine verbesserte Version der Longbow, allerdings ist sie aufgrund ihrer enorm hohen Kosten zu einem sehr exklusiven Modell aufgestiegen. Sie kommt meist nur in entscheidenden

Raumschlachten, in denen es um Alles oder Nichts geht, zum Einsatz – der letzte Trumpf der Terranischen Konföderation gegen die Feinde aus dem All.

### WAFFEN

Die folgenden Waffen werden zurzeit auf den konföderierten Jägern und Großkampfschiffen eingesetzt.

### Kanonen:

#### Laserkanone



Die energiearme Laserkanone ist die Standardwaffe der Konföderation für Ziele in großer Entfernung, richtet jedoch nur geringen Schaden an.

#### Ionenkanone



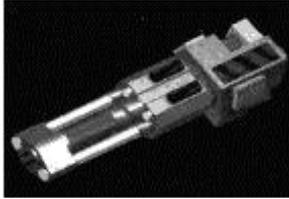
Die Ionenkanone feuert einen Stoß extrem geladener Ionenpartikel auf das Ziel ab. Diese Reichweitenkanone richtet zwar nur moderaten Schaden an, besitzt jedoch eine gute Schussrate.

#### Partikelkanone



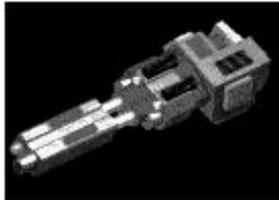
Diese Waffe nutzt einen linearen Antrieb, um Projektile metallischer Materie auf ein Ziel abzufeuern. Es handelt sich um eine Waffe mit großer Reichweite, die weniger Energie als andere derartige Waffen benötigt. Die Nachladezeit ist kurz.

## Aufladbare Partikelkanone



Es handelt sich hierbei um eine verbesserte Version der normalerweise verwendeten Partikelkanone. Wenn der Energiestrahл gebündelt wird, so verbraucht die Waffe weniger Energie, richtet weniger Schaden an, besitzt aber eine bessere Schussrate. Bei einem breiteren Energiestrahл sind auch der angerichtete Schaden und die Reichweite größer, die Schussfrequenz ist jedoch geringer. Die Einstellungen der Partikelkanone werden durch die Länge der Abzugsbetätigung bestimmt.

## Tachyonkanone



Die neueste Version der Tachyonenkanone ist stärker als alle bisherigen Modelle, hat jedoch eine langsamere Schussfrequenz und einen höheren Energieverbrauch. Die Geschwindigkeit des abgeschossenen Energiebündels konnte in der neuen Version der Waffe nochmals gesteigert werden.

## Schwere Plasmakanone



Diese Waffe hat eine langsame Schussfrequenz, dafür ist der angerichtete Schaden relativ groß. Normalerweise wird diese Waffe gegen größere Schiffsziele eingesetzt und nicht gegen kleinere, bewegliche Ziele. Ein Schuss genügt jedoch, um einen Jäger zu vernichten.

## Mark II "Sturmfeuer" Kanone



Diese Gatling-Kanone der Benelli Corporation hat eine langsamere Schussfrequenz als ihr Vorgänger, die Mk1, feuert dafür jedoch ein Geschöß mit größerem Kaliber, das am Schiffsrumpf explodiert. Genau wie die ursprüngliche Sturmfeuer-Waffe der Grenzwelten, hat sie nur eine begrenzte Anzahl an Munition.

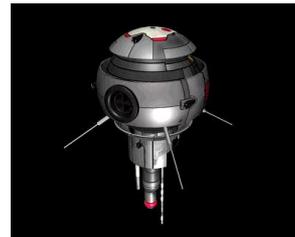
## Nuklearkanone



Die Nuklearkanone ist zwar stärker als die Partikelkanone, jedoch schwächer als die Tachyonkanone. Die Waffe feuert geladene atomare Partikel, die beim Einschlag kleine Nuklearexplosionen verursachen.

## Raketen:

### Minen



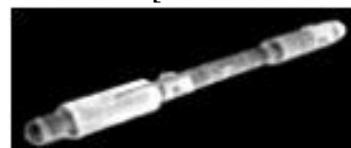
Die intern gesteuerte Passivwaffe der Konföderation. Minen werden nach hinten abgeworfen und explodieren auf Reichweite.

### Dumbfire-Rakete [Dart (DF)]



Diese "blinde" konföderierte Rakete kann massiven Schaden anrichten. Sie lässt sich gut gegen sich langsam bewegende Ziele (Transporter, Korvetten und Zerstörer) einsetzen.

### Freund-Feind-Rakete [Pilum Friend or Foe (FF)]



Diese Rakete ist in der Lage zwischen feindlichen und eigenen Schiffen zu unterscheiden. Die Rakete sucht sich das feindliche Ziel, welches sich am nächsten

befindet.

**Bilderkennungsrakete  
[Spiculum Image-Recognition (IR)]**



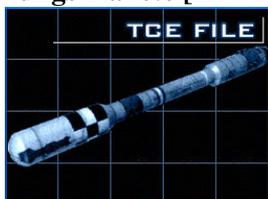
Die Bilderkennungsrakete ist die beste Lenkrakete der Konföderation und hat sich seit ihrer Einführung, wenig verändert. Sobald ein Schiff als Ziel ausgewählt wurde, folgt die Rakete diesem Schiff bis sie zerstört wird (durch feindliche Einwirkung oder Explosion) oder bis der Treibstoff ausgeht.

**Wärmesuchende Rakete [Javelin Heat-Seeker (HS)]**



Die Wärmesuchenden Raketen benötigen weniger Technik und haben daher einen größeren Sprengkopf als die Freund-Feind- und Bilderkennungsraketen. Die Wärmesuchenden Raketen führen jedoch keine erneute Zielerkennung durch, wenn das Primärziel einmal verloren ist. Die Wärmesuchende Rakete lässt sich am besten einsetzen, wenn man sich hinter dem Ziel befindet, da die Wärmesignaturen der feindlichen Triebwerke normalerweise am stärksten sind.

**Anti-Strahlungs-Rakete [HARM-Rakete]**



Die Anti-Strahlungs-Rakete sucht nach Geschütztürmen und zerstört diese.

**Torpedo (leicht) [Valiant (LT)]**



Der leichte Torpedo wird gegen kleinere Sternenschiffe eingesetzt, da seine Wirkung gegen größere Schiffe nicht ausreichend ist.

**Torpedo (schwer) [Firestorm (T)]**



Die einzige Waffe der Jäger, die gegen Großkampfschiffe eingesetzt werden kann.

**Tracker "Smart" Rakete  
[Tracker Multi-Warhead (MIRV)]**



Rakete mit sehr langer Reichweite, die gegen sich schnell bewegende Ziele, wie Jäger, eingesetzt werden kann. Es handelt sich im Grunde um eine große Booster-Rakete mit sechs kleineren angebrachten Freund-Feind-Raketen (Javelins). Man feuert die Waffe ab und hält den Abzug gedrückt, bis die Rakete nahe genug am Ziel ist (oder der Booster verbraucht ist). Wenn man den Abzug loslässt, aktiviert man automatisch die kleineren Raketen, die sich dann auf alle in der Nähe befindlichen feindlichen Schiffe einstellen. Anders als bei den Schwärmen, steuern sich die sechs Raketen nach dem Abschuss selbst.

**Raketenbehälter [Dragonfly]**

Es handelt sich um Behälter mit kleinen, schnellen, un gelenkten, Raketengeschossen, die eine schnelle Schussfrequenz besitzen und sechs bis zwölf Raketen abfeuern können. Diese kleinen Raketengeschosse lassen sich gut gegen Transporter einsetzen, für größere Schäden an Sternenschiffen sind sie jedoch zu schwach.

Jedes der kleinen Geschosse richtet weniger Schaden als eine Dumbfire an; alle sechs bis zwölf Raketen zusammen sind jedoch wesentlich stärker als jene.

### Schwärmer [Anti-Bomber (AB)]



Mehrere Raketen werden zusammen von einem Behälter abgeschossen und sind in der Lage, ihr Ziel zu verfolgen. Es handelt sich hierbei um eine Waffe, die in

der Nähe des Ziels abgeschossen werden muss. Man muss das Ziel visuell markiert haben, bis die Rakete dieses erreicht hat, daher wird diese Waffe normalerweise im Zweikampf mit größeren und stärkeren Gegnern (Bombern) eingesetzt. Schwärmer reagieren nicht auf Düppel oder andere Gegenmaßnahmen.

*Quellen: Wing Commander Prophecy Handbuch*

*@Sorpion*

## Unsterblichkeit 3

Der Kampf im All ist im vollen Gange, und meine Füße verankern mich auf dem Flugdeck, denn von hier aus kann ich einiges verfolgen. Meine Augen suchen das All ab und sehen nur blaue und gelbe Strahlen hin und her ziehen. Meine Augen beginnen langsam zu tränen, als Sarstatt von hinten an mich heran tritt.

"Colonel Highway. Sie sollen sich sofort auf der Asen einfinden, dort erwartet sie ihr neues Team. Sie werden sie einweisen und dann hierher mitbringen"!

Mir bleibt keine andere Wahl, als zu salutieren und "Sir JA Sir", zu sagen. Sarstatt zeigt auf einen Bomber und auf einen Ersatz Piloten.

"Sie starten sofort". Er erwartet keine Antwort, sondern dreht sich um und verschwindet so schnell wie er gekommen ist. Ich gehe langsam über das Flugdeck, seit Tagen habe ich nicht mehr genug schlaf bekommen und das macht sich an meinem schlürfenden Schritt bemerkbar. Der Pilot lächelt mir zu. Er ist ungefähr 1,90 Meter groß und hat leicht braune Haut. Seine Augen scheinen nur schwarz zu sein. Mehr nehme ich nicht mehr wahr, denn der Pilot schwingt sich behändend in den Bomber und startet die Systeme. Ich renne das letzte Stück und steige in die hintere Geschützkapsel. Meine Ohren vernehmen das er irgend etwas über Funk redet, doch ich bin nicht mal angeschnallt, geschweige denn das ich den Funk angestöpselt habe. Mein Gurt gibt ein klicken von sich, als er einrastet und meine Finger suchen gerade den Helm, als der Pilot den Bomber auf den Ausgang zu schießen lässt. In meinen Gedanken vermerke ich das der Pilot nach der Rückkehr von mir, eins auf den Deckel zu bekommen hat. Der Flug verläuft ab dann recht normal. Wir melden uns bei der Asen an und

landen. Der Pilot steigt aus dem Shuttle und öffnet mir die Geschützkanzel. Sofort möchte ich ihn anschauen, doch er hat ein lächeln auf dem Gesicht und zwei dicke narben auf der Stirn. Irritiert von seinem lächeln vergesse ich das anschauen und steige einfach nur aus.

"Sie werden gleich hier abgeholt. Ich fliege sofort wieder zurück".

Er salutiert und ich nicke ihm zu. Er dreht sich um und steigt wieder in das Shuttle. Eigentlich stehe ich noch in der Shuttle start Linie, doch das scheint ihn nicht zu stören. Dem Brennschweif der Triebwerke entkomme ich nur, durch einen gekonnten Sprung zur Seite. Man sagt ja immer Eifer ist im kriege gut, doch Übereifer macht einem nur Probleme, dieses sollte der Pilot noch merken. So stehe ich auf dem Flugdeck und sehe mich um. Überall stehen leicht beschädigte Maschine rum, doch es sind zu wenig, da fällt mir ein das die Gods Fighters ja dem Walhall Geschwader helfen. Meine Blicke schweifen noch auf dem Flugdeck umher, als eine tiefe Stimme hinter mir ertönt. An dem Brummen in der Stimme erkenne ich, dass die Person Raucher sein muss.

"Colonel Highway"?

Mit einem Ruck drehe ich mich um.

"Ja der bin ich"!

"Ich bin Jakob Sanders. Ich soll sie zu ihren Leuten führen".

"Dann mal ihnen nach Sanders".

Er dreht sich um und ich begutachte ihn von hinten. Er trägt Jeans und ein T-Shirt, so das ich nicht sagen kann, ob er Marine, Techniker. Pilot oder irgend etwas anderes ist. Ich kann auch daher seinen Rang nicht erfahren. So beschließe ich ihm einfach nur zu folgen. Die TCS Asen ist genau wie die Asgard aufgebaut und nach drei Minuten weiss ich das

wir auf dem Weg zum Briefing Raum für Marines sind. Vor der Tür bleibt Sanders stehen.

"So ihre Leute sind alle da drinnen versammelt. Ich empfehle mich". Und bevor ich antworten kann hat er kehrt gemacht und schreitet den Gang entlang. Meine Augen folgen ihm bis er um die nächste Ecke gebogen ist. Ich lasse meine Hände über meine Uniform gleiten und rücke die Abzeichen des Colonels zurecht. Meine Lungen holen einmal tief Luft, was nicht ohne ein kleines zische abläuft, dann lege ich meine Hand auf den Türöffner und öffne die Tür mit einem Druck auf diesen. Die Tür gleitet mit einem leichten quietschen zur Seite und ich kann den ersten Blick in den Raum werfen. Sofort ertönt ein Achtung und man hört das Aufstehen von Soldaten und sofort verstummen alle Gespräche. Ich trete einen Schritt vor und sehe, dass alle im Salut stehen ihren Blick stur nach vorne gerichtet. Wie üblich ist der BR mit Teppich ausgelegt, so dass meine Stiefel auf dem Weg nach vorne zum Pult kaum einen laut von sich geben. In meinem Körper herrscht ein Chaos, noch nie hatte ich dieses Szenario erlebt. Normalerweise sagte Freki mir die Aufgabe mit meinem Leuten zusammen, das heißt er stand hier vorne und ich bei en unten, das ist das erste mal das ich alleine hier oben stehe. Ganz langsam drehe ich mich um und sehe in die Gesichter der Soldaten. Mich erfasst ein Schock, die Leute die da unten stehen sind alle nicht älter als 22. Meiner Meinung nach sind da selbst noch welche dabei die gerade 18 Jahre sind, also alles Akademie Frischlinge ohne Kampferfahrung. Nicht einer der älter aussieht. In meinen Gedanken Speicher ich. Erst einmal Simulationen bevor wir in den Kampf gehen.

Meine Hand geht zum kopf und ich

salutiere.

"Meine Herren bitte setzen sie sich. Ich bin Colonel Eagle und wohl ihr neuer Truppführer. Falls sie es noch nicht wissen, wir werden auf der Asgard stationiert, das heißt für sie, dass sie nach dieser Besprechung anfangen ihre Sachen zu packen und dann in einer Stunde abreise fertig auf dem Flugdeck erscheinen".

Alle nicken wie Marionetten. Ich will das Gespräch beenden und die Asgard anfunken, doch wie immer kommt es anders, als man denkt.

Die Tür öffnet sich mit dem quietschen und ein Offizier der Brücke betritt den Br. Er beachtet die Anwesenden Marines nicht, sondern geht schnurstracks auf mich zu und flüstert mir was ins Ohr. Meine Augen weiten sich und ich hätte schreien können, doch auch ich weiss das der Offizier nur die Befehle weitergibt und gegen befehle von oben komme ich eh nicht an. So drehe ich mich wieder zu den Marines.

"Der Umzug auf die Asgard muss wohl warten ich habe so eben erfahren das eines der Blend Schiffe auf dem Planeten der hier liegt notlanden musste. Unsere Aufgabe besteht darin, den Blend und sein Schiff zu finden, beides hier her zu schaffen und den Blend wenn es geht lebend. Ich erwarte sie in 5 Minuten Ausgerüstet auf dem Flugdeck. Wegtreten"! Alle Salutieren synchron, als wenn sie da geübt hätten und verlassen den Br. Meine Ausrüstung ist natürlich auf der Asgard wie hätte es auch anders sein sollen. So gehe ich mit schnellem Schritten zur Ausrüstungskammer und besorge mir eine Kampf Kombi, ein Messer, ein Sturmgewehr, eine Handfeuerwaffe, ein Funkgerät, Feldflasche, Kompass und noch einige weitere kleine Sachen, dann mache ich mich auf zum Flugdeck. Zu meiner Verwunderung stehen schon alle bereit und warten auf mich, als

ich auf dem Flugdeck ankomme.

9 Marines in Ausrüstung, und wie ich in ihren Gesichtern sehen kann, sind sie voll Eifer, doch ich weiss genau das sich dieser Eifer nach 2-3 Einsätzen legt. Langsam und ganz gelassen gehe ich auf meinen neuen Trupp zu und sehe mir jeden einzeln an. Bei einigen würde ich gerne ein paar Bemerkungen zur Ausrüstung machen, doch es ist jetzt nicht der richtige Zeitpunkt dafür.

Mit etwas schnellerem Schritt gehe ich zur Schleuse des Shuttles, und als ich dort angekommen bin, schreie ich über meine Schulter hinweg, "Marines Einsteigen es geht los". Meine Stimmbänder haben noch nicht alle Worte aus meinem Mund gebracht, als ich schon im Shuttle stehe. Mit meinen Augen begutachte ich die Schleuse und merke, dass auch dieses Shuttle nicht das neueste ist. Gleich den ersten Platz neben der Schleuse nehme ich in beschlag. Nach und nach kommen auch mein neure Trupp hinein. Sie setzen sich alle manierlich hin und beginnen ihre Waffen zu überprüfen. Es ist der typische Ablauf der auf der Akademie gelehrt wird. Mit drei kurzen Schlägen gegen die Wand, welche den Laderaum vom Cockpit trennt, signalisiere ich dem Piloten, das wir fertig sind. Kurz darauf laufen die Triebwerke des Shuttles an. Nun ist es soweit das auch ich meine Waffe überprüfe. Zuerst zähle ich die Kugeln in den 4 Magazinen, danach checke ich ob die Magazine auch ohne Probleme in die Waffe passen. Ein kurzer Blick in den Lauf der ungeladen und gesicherten Waffe, lässt mich erkennen das der Lauf frei ist. Den Rest des Fluges verbringe ich damit, die einzelnen Mitglieder nach Alter, Herkunft und andere Sachen auszufragen. Wie ich es mir gedacht habe sind nur 2 Leute älter als 20 Jahre. In meinen Gedanken komme die Bilder vom letzten

Einsatz wieder hoch, ob ich dieses mal alle wieder lebend mitbringe, doch ich verdränge die Gedanken. Ich soll mit meinem Trupp einen Blindfangen und kein ganzes Bataillon auseinander nehmen.

Immer noch beim Ausfragen ertönt ein kurzes klopfen, das sich zweimal wiederholt, dies ist das Zeichen das wir in drei Minuten landen und ausgeschleust werden.

"Okay Marines jetzt wird es ernst. Sie sind jetzt nicht mehr auf der Akademie, sondern im echten Krieg".

Alle nicken und tun als wenn sie verstehen was ich sage, doch ich weiss das sich keiner Vorstellen kann, was Krieg wirklich heißt. Einer der neuen, der wohl ihr Anführer auf der Akademie war, steht auf und schreit "Semper Fidelis". Alle fangen an zu grölen, doch ich unterbinde das grölen mit einem harten Tritt auf den Boden.

"Treue und Ehre, Schwachsinn, wenn ihr einen Slogan wollt, dann diesen: Ein Krieg, ein Gegner, ein Team"! Sie sehen mich alle an, als wenn ich ein Gespenst wäre, doch dann wiederholt der erste diesen Slogan und dann alle.

Das Shuttle setzt auf und sofort wird die Schleuse geöffnet. Mit einem kleinen Satz springe ich auf den Boden, gehe sofort in die Knie und sicher die Gegend.

Es ist ein Planet der zu 60% aus Wasser besteht und zu 38% aus Feldern und Wald. Das Shuttle hat uns auf einem kleinen Feld abgesetzt. Es ist ein rundes Feld mit einem Durchmesser von ca. 7 Metern. Erst als alle draußen sind und ich leicht mit dem Kolben meines Gewehrs gegen die Seitenwahnung des Shuttles haue, hebt dieses wieder ab und lässt uns auf dem Planeten alleine.

"Da, da ist er", es ist einer der jüngsten der sich die Seele aus dem Leib schreit, aber er hat recht, der

Blend steht auf einmal am Rand des Waldes und bewegt sich überhaupt nicht. Bevor noch irgend etwas passieren kann schreie ich einige Befehle und sofort sind 6 Waffen auf den Blend gerichtet. Zu unserem Glück ist die Entfernung so groß, dass sein Aussehen, oder besser die Eigenart dieser Rasse, das helle Licht uns nicht blenden kann. Trotzdem greife ich blitzschnell in meine Brusttasche und setze mir die Sonnenbrille auf. Gerade zur rechten Zeit, denn auf einmal kommt ein Speer auf mich zu geflogen. Ich kann mit einem kleinen Satz nach rechts, dem Geschoß ausweichen. Sofort suchen meine Augen die Umgebung ab, um den Schützen dieses geschossen ausfindig zu machen, doch noch kann ich nichts sehen. Der Blend steht immer noch Bewegungslos am Waldrand. Indem ich mich mit beiden Füßen kräftig auf dem Boden abstütze, komme ich aus der Hocke ins stehen. Dann auf einmal passiert es, der Blend dreht sich um und will in den Wald rennen, doch er hat keine Chance. Bevor er sich überhaupt einen Schritt bewegt hat, wird er von Kugeln durchbohrt, und zu meiner Verwunderung können unsere Kugeln im etwas anhaben und durchschlagen seinen Körper wie Butter.

°"Feuer einstellen. Sofort Feuer einstellen"!

Die Sturmgewehre verstummen und ich schaue mir den am Boden liegenden Blend aus der Entfernung an. Ich höre einige komische Tiere durch das Gras huschen, doch ich beachte sie nur ein bisschen.

°"Sir da kommen riesige Spinnen. Sir".

Sofort reiße ich das Sturmgewehr in den Anschlag und da sehe ich sie. Es sind wirklich große Spinnen. Sie haben 8 Beine wovon sie zwei wie Arme benutzen. Sie sind schwarz und haben 6 rote Augen. Sie halten direkt auf

uns zu. In ihren beiden Armen tragen sie Speere. Genau die Speere. Wovon mich einer fast durchbohrt hätte. Es sind 6 Stück. Einer von ihnen holt aus und wirft einen dieser Speere auf einen meiner jüngsten Trupp Mitglieder. Der Private ist von dem Anblick so gelähmt das er überhaupt nicht reagiert. Mit einem kräftigen Sprung, wobei meine Stiefel einen tiefen Abdruck im gras hinterlassen, bin ich bei dem Private und werfe ihn zur Seite. Der Speer verfehlt meinen Kopf nur um ein Haar. Langsam merke ich wie mir der Schweiß den Rücken runter läuft und sich an meinem ganze Körper eine Gänsehaut bildet.

Mein ältestes Mitglied ist ein Corporal, mit dem Namen Derk Kling, er ist Maschinengewehrschütze unserer Einheit. Kling ist der erste der sich von dem Schock erholt und sich auf den Boden wirft. Er klappt das Zweibein seines Maschinengewehres aus, und lässt es mit einem Schlag auf dieses, 3-4Zentimeter in den weichen Boden einsinken, danach stützt er das Maschinengewehr darauf und eröffnet das Feuer.

Da das Zweibein im Rasen steht und nicht fest verankert ist hat eine große Streurate und die Kugeln schlagen überall ein. Einige gehen auf den Körper des Spinnenviehs und prallen einfach ab. Es sieht so aus, als wenn das Vieh uns auslachen würde. Die nächsten treffen vor dem Vieh in den Rasen. Das Vieh hebt seinen Arm und holt aus, als ihm ein paar Kugeln in den Arm treffen und zur Verwunderung von mir und Kling schlagen sie durch und das Vieh, in meinen Gedanken habe ich sie schon Blacks genannt, bäumt sich auf. Die Blacks haben purpurnes Blut. Das Vieh lässt den Speer fallen, doch ein andere wirft dafür und trifft Kling in das rechte Bein. Kling schreit auf und sofort tritt Blut aus der Wunde. Kling lässt vor Schmerz das MG los

und es verstummt. Da ich nur darauf geachtet habe was passiert, wenn Kling auf das Vieh schießt habe ich meine anderen Mitglieder vergessen, als auf einmal ein Knall die Luft zerreißt. Einer der Blacks wird von einer Kugel in eines seiner Augen getroffen. Sofort tritt in großen mengen dieses purpurne Blut daraus hervor. Es dauert einen Augenblick, dann fällt der Black auf den Rücken und der Körper fällt ein. Ich glaube der Black ist Tot. Jetzt habe ich zeit mich nach dem Schützen umzusehen. Es ist einer meiner jüngsten Mitglieder, auch ein Private mit dem Namen Kreft glaube ich. Er ist Scharfschütze unseres Trupps und er macht seinem Posten alle Ehre. Er liegt im gras und ist kaum zu sehen. Ich sehe auch nur seinen lauf, und möchte ihn gerade ansprechen, als ein zweiter Knall die Luft zerreißt. Wieder wird einer der Blacks tödlich getroffen. Die Blacks scheinen jetzt auch erkannt zu haben das wir sie töten können, denn auf einmal sausen 6 Speere auf uns zu. Ich kann einem Ausweichen, doch ein weiteres meiner Mitglieder wird getroffen, der Speer hat seinen Oberkörper durchbohrt und steckt in ihm drinne. Die Spitze ist auf dem Rücken wieder ausgetreten. Sofort begibt sich Lucia Mcjuli, unser einziges weibliches Mitglied und Sanitäterin unseres Truppe, zu ihm und presst einen Verband auf die Wunde. Mir wird klar, dass wenn ich kein Blutbad will, wir schnellen handeln müssen.

°"Auf die Beine und Augen zielen. Kreft schießen sie weiter. Die anderen probiert aus allen möglichen Gegenständen Barrieren gegen die Speere zu bauen. Wir müssen verhindern das Kreft getroffen wird". Sofort erwachen alle aus der Lethargie und beginnen meinen Anweisungen folge zu leisten. Ich selber renne zu dem Maschinengewehr

und halte auf einen der 4 übrig gebliebenen Blacks. Ich ziele auf die Beine und schieße einen der Vier Blacks. Zum Glück habe ich das zielen nicht verlernt und so schieße ich ihm Fünf seiner Acht Beine weg und er bricht blutend zusammen und probiert wegzukrauchen. Kreft erschießt noch zwei weitere. Die anderen haben aus ihren Waffen und Ausrüstungs-Gegenständen eine Mauer gebaut, so das daran die letzten beiden Speere, welche die Black werfen mit einem metallischen klicken abprallen und in das Gras fallen. Kreft feuert einen nächsten Schuss, doch er verfehlt. Die Blacks sehen uns kurz an, nehmen dann den Blend und verschwinden im Wald.

°"Wir haben es geschafft. Ja diese Viecher sind keine Gegner".

Das war die Schmerzverzerrte Stimme von Kling, der sich seine Wunde mit seiner Jacke selber abgebunden hat. Mcjuli kniet immer noch über den Schwerverletzten. Sie dreht sich langsam zu mir um und ich kann Tränen in ihren warmen blauen Augen sehen. Sofort weiss ich das er Tot ist. Sie will den Mund öffnen und etwas sagen, doch ich nicke, und sie schließt ihn wieder.

°"Armstrong rufen sie das Shuttle. Wir verziehen uns".

°"Sir Ja Sir".

Armstrong ist eines meiner Erfahrensten Mitglieder neben Kling. Er hat früher auf der TCS Sundancer gedient und dort schon einige Einsätze miterlebt. Er ist gerade mal 1,60 Meter groß und wiegt vielleicht 50 Kilo. Sein Vorteil ist das er durch die größe und das niedrige Gewicht, verdammt schnell und wendig ist, und das sind die besten Eigenschaften für einen Funker, auch wenn es immer so aussieht, als wenn die Ausrüstung ihn jeden Moment erschlagen könnte. Armstrong ist aber trotz seines geringen Gewichts

verdammt kräftig und so zieht er die auf einmal 50 oder mehr dieser  
Ausrüstung mit einem Ruck vom Körper Viecher.  
und rettet damit sein Leben, denn auf Sie holen aus und. . . .  
einmal steckt ein Speer in der  
Funkerausrüstung. Am Waldrand stehen *@Loki*

