

5 Credits * Ausgabe 18 * Juli/August 2689 * 2005

Flying Ace



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

18

TCS Pulsar

Die TCS Pulsar auf dem Weg gen. Hubble's Star in kämpfe mit Mantu und TCN verwickelt.

TCS Sewastopol

Die Sewastopol in ihren ersten Einsätzen.



TCS Aphrodite

Ein Bericht von Bord der Aphrodite.

Der Flying Ace erscheint zweimonatlich

Wort des Redakteurs

Liebe Leser und Leserinnen des Flying Ace, es freut mich ihnen unsere 18. Ausgabe präsentieren zu können.

Mal wieder hat, viel Arbeit und wenig Zeit und zudem der Mangel an Personal dazu geführt, dass diese Ausgabe nicht so umfangreich ist wie andere und daher etwas Mager scheinen mag. Dennoch Hoffe ich das ihr an dieser Ausgabe genug Spass haben werdet.

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:** 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 Aphrodite.....	Seite 08
Blickpunkt TCS Sewastopol	Seite 09
Weiteres aus der TCN	Seite 13
Wirtschaft.....	Seite 14
Fun und Rätsel	Seite 15
Kleinanzeigen und Lesebriefe.....	Seite 16
 RL-Ecke:	
Wing Commander Guide	Seite 17
Roman	Seite 24

Topstories

TCS Pulsar

Die Pulsar ist auf dem Weg nach Hubble, doch auf ihrer Reise dorthin erwarten sie harte Kämpfe gegen TCN und Mantu.
mehr auf Seite 04

TCS Aphrodite

Die Aphrodite plagt sich mit Verrätern und wird von konföderierten Schiffen verfolgt.
mehr auf Seite 11

TCS Sewastopol

Die Sewastopol kämpfte sich ihren Weg zur Firewall frei und ist nun auf den Weg nach Kilrah.
mehr auf Seite 13

Abschusslisten

TCS FIREWALL

<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Paladin	216	92
2	KipDotter	115	35
3	Seldom	94	59
4	Soulkeeper	66	55
5	Stalker	61	42
6	Scorpion	24	24
7	Kn thrak	22	20
8	Barton	18	18
9	Beastman	8	9
10	Achilles	5	9
11	Eagle Eye	1	4
12	RedEye	0	2

TCS RAGNAROK

<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Ferro	106	48
2	Phoenix	92	41
3	Fireman	66	53
4	Banshee	28	16
5	Destiny	19	22
6	Mister_D	11	15
7	Tarantulus	8	11
8	Shock	6	12
9	Sir Neo	5	5
10	Hammer	4	5
11	Doomsday	1	4
12	Brumsi	1	4
13	Buxe	0	0
14	DataWolf	0	1

TCS HATHOR

<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Maverick	240	81
2	Ghostfire	167	81
3	Havoc	85	80
4	Katana	68	58
5	Loki	59	41
6	Starsign	32	33
7	Hammerhead	31	36
8	Zorro	29	38
9	Toga	18	14
10	Frostie	11	13
11	Samurai	6	7
12	Dark Lord	4	11

Der Weg nach Hubble

Neubeginn

Commodore Barker ging es wieder besser und er übernahm wieder das Kommando über die Pulsar und ihrer Kampfgruppe.

Im Briefing stellte sich der Commodore den neuen Piloten vor die er, durch seine unfreiwillige Abwesenheit, noch nicht begrüßen konnte. Nachdem das erledigt war kam der Commodore auf die unerwarteten Veränderungen des Geschwader zu sprechen, vier Veteranen des Geschwaders:

Major Tristan

Flight Captain Viper

1st Lieutenant Shark

1st Lieutenant Thunderfist

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.

hatten sich auf die Sewastopol versetzten lassen. Da darunter auch der GF Tristan war musste der Posten neubesetzt werden und Flame übertrug den Befehl über die Panthers, dem Stellvertreter von Tristan, Flight Captain Cisco. Unter Applaus und einer Ansprache übernahm Cisco das Kommando. Die Panthers bestanden nun nur noch aus wenigen Piloten und einem Verhältnis von 1:1 zwischen Veteranen und Neulingen.

Als die Kommandoübergabe beendet war, wies Flame die Panthers in ihren heutigen Auftrag ein. Die Pulsar Kampfgruppe sollte von Nephele nach Blackmane verlegt werden und die Panthers sollten beim passieren des Loki Systems der Pulsar KG über 4 Navs

Flankenschutz geben. Die andere Flanke würden die Wölfe übernehmen.

Bei Nav 2 erwarteten die Panthers eine Staffel von Piratenjägern, bestehend aus 6 Razors und 2 Vultures. Die Piraten forderten die Panthers auf ihr Revier zu verlassen, doch da diese hier durch mussten, kam es zwangsläufig zum Kampf. Während die Neulinge sich schwer taten gegen die Razors, zerlegten die Veteranen, allen voran Cid, die beiden Vultures. Nachdem es auch eine Razor erwischt hatte und eine weitere kurz vor dem Auseinanderbrechen war, brachen die Piraten den Kampf ab und ließen

froh das die Panthers heute eine Verhältnismäßig leichte Mission erwischt hatten. Dunkle Wolken waren jedoch im begriff heranzuziehen und schon bald konnten gefährlichere Einsätze folgen.

Unbekannter Feind

Cisco und Cid hatten es geschafft die Identität der Verschwörer aufzudecken und nun war es Zeit diese zu verhaften. Commodore Barker rief die Panthers in den BR wo eine Abteilung Marines wartete. Der Commodore gab den Panthers den Auftrag Lieutenant Benjamin Kingston zu verhaften der sich auf



die Panthers passieren.

Am dritten und vorletzten Nav erwarteten die Panthers eine Staffel Banshees der GWU. Diese waren nicht davon begeistert TCN Piloten auf ihrem Gebiet zu treffen, doch nachdem die Panthers den Grenzweltlern begreiflich gemacht hatten das man zu den Exilanten gehörte gewährten diese den Panthers und der Pulsar Kampfgruppe die Erlaubnis durch Loki passieren zu dürfen.

Die Panthers trafen als erstes vor den Wölfen und der Pulsar KG ein am letzten NAV ein.

Commodore Flame war über die Leistung der Panthers in ihrer neuen Besetzung sehr zufrieden und war

dem FD befand. Flame selbst würde mit den Marines die anderen Verschwörer arretieren bevor diese Schaden anrichten konnten. Mit zwei Marines machten die Panthers auf dem Weg zum FD.

Auf dem FD angekommen, entdeckten die Panthers den stellvertretenden GF der Wölfe sofort, der sich mit zwei anderen Piloten unterhielt. Captain Cisco lies die Panthers in Stellung für den zugriff gehen und wartete auf das Zeichen von Flame zuzugreifen. Kurze Zeit später erhielt Cisco das Zeichen und ging auf Kingston zu informierte diesen über seine Verhaftung. Kingston blieb jedoch unbeeindruckt und lies sich nicht von Ciscos vorgehaltener Waffe einschüchtern. Schließlich verlor Cisco seine Geduld und schoss Kingstons ins Bein um seine mögliche Flucht zu verhindern.

IM EINSATZ

2nd Lt. HotMeal	Arrow
2nd Lt. Freakie	Hellcat
1st Lt. Hayabusa	Exc.
Captain Cid	Wasp
Captain Cisco	Longb.

Nachdem die Marines den verwundeten Kingston abgeschleppt hatten, erschien der Commodore auf dem FD und rief die Panthers erneut zu sich. Man hatte 4 unidentifizierte Flugobjekte auf den Sensoren entdeckt, die der Pulsar Kampfgruppe im respektvollen abstand folgten. Die Panthers sollten dem auf den Grund gehen.

Die Panthers begaben sich zu dem Punkt an dem sich die unbekannt Objekte befanden. Dort angekommen sahen sie vier Tetraederförmige Flugobjekte, die keiner von ihnen jemals gesehen hatten. In den Datenbanken der Panthers fanden sich keinerlei einträge über diese Jäger. Schließlich machten die Tetraeder Anzeichen von Feindseligkeit und es kam zum Kampf. Die Tetraeder waren sehr schnell und schwer zu Treffen und so zog sich der Kampf hin. Doch durch die gute Manövrierbarkeit und Schnelligkeit waren sie nur schwach gepanzert und nur wenige Treffer reichten aus um sie zu Zerstören. Nachdem einige der Tets gefallen waren erhielten die Fremden Nachschub durch drei weitere Tets, doch den Panthers gelang es auch diese zu bezwingen. Als der Kampf vorbei war kehrten die Panthers Heim.

Wer waren diese Unbekannten? Und was wollten sie? Diese fragen beherrschten das Debriefing, doch keine dieser Fragen konnte geklärt werden, da man keinerlei Erkenntnisse gesammelt hatten. Aus Vorsicht setzte Flame die Pulsar unter Alarmstufe Gelb und beauftragte Kevin Ward damit die Datenbanken der Pulsar nach Hinweisen abzusuchen.

Patrouille mit Feuerprobe

Die Ermittlungen von Kevin Ward hatten nicht viel erbracht. Bis auf

die Formen, hatte die Metallanalyse der Überreste der Tetraeders keinerlei Ähnlichkeit mit bekannten Rassen ergeben. Aus abgehörten Nachrichtensendern und Funkverbindungen hatte Kevin jedoch von Gerüchten erfahren, die von Sichtungen sprachen, die Ähnlichkeit zu dem eigenen Kontakt hatten.

Commodore Barker informierte die Panthers über die wenigen Erkenntnisse die man gesammelt hatte und wollte verstärkte Patrouillen fliegen lassen um vor Überraschungen gefeit zu sein. Die Panthers sollten als erste eine dieser Patrouillen fliegen und dabei nach den Fremden Ausschau halten um deren GKS oder Flotten zu finden.

Da der erste Nav lerr war flog man

IM EINSATZ	
2nd Lt. HotMeal	Arrow
Captain Cid.....	Piranha
1st Lt. Hayabusa.....	Piranha
2 nd Lt. Freakie	Hellcat
Captain Cisco	Longb.

weiter zu Nav 2 wo Hayabusa für Sekunden ein Funksignal orten konnte. Da die Zeit jedoch zu kurz war konnten die Panthers damit nicht viel anfangen und so entschied Cisco weiter zu Nav drei zu fliegen.

Die Passivsacner erfassten an diesem Navpunkt drei Tetraeder und drei Kegelförmige Flugobjekte. Die Analyse der Fluglinie, durch Cid, ergab das die Staffel der Fremden auf den Sprungpunkt nach Hell's Kitschen zuflogen. Cisco gab den Befehl auf Schleichfahrt den Fremden hinterher zutreiben. Man näherte sich den Sprungpunkt und schließlich erfasste man am maximalen Radarbereich 7 große Signale die auf GKS schließen lies. Cisco lies die Panthers stoppen und folgte der Staffel alleine. Er Tarnte sich und gelang bis zum

Sprungpunkt inmitten der Fremden Flotte. Die Schiffe besaßen wie die Jäger geometrische Formen. So war das größte Schiff eine Stumpfpyramide, die Computeranalyse stufte ihn als Kreuzer ein. Die nächst kleineren waren zwei Stumpftetraeder, die als Zerstörer analysiert wurden und noch vier Stumpfkegel, die Korvetten gleichen. Nachdem Cisco alle Daten hatte, kehrte er zu den Panthers zurück und man flog Nav 4 an.

6 Tigersharks der TCN warteten bei Nav 4 auf die Panthers. Versuche von Cisco sich als Kadettenstaffel auszugeben auf Übungsflug scheiterte, da der Vega-Sektor als Kampfgebiet ausgezeichnet war. Es kam zum Kampf und die Tigers der TCN waren alles andere als Fallobst. Die Panthers mussten hart kämpfen und ein Sieger war lange Zeit noch nicht in Sicht. Hayabusa war der erste der die härte dieses Kampfes spüren musste, mehrere harte Treffer zwangen ihn sich kurzzeitig zurückzuziehen um seine Schilde wieder aufzuladen. Als er wieder in den Kampf eingreifen konnte, hatten die Tigers Cisco Maschine bis auf 20% seine Panzerung herunter geschält und er musste sich zur Pulsar begeben, wo er sich eine neue Maschine holte. Dann erwischte es Cid, ein sehr schwerer Treffer raubte ihm seine gesamte Panzerung und er musste sein Schiff verlassen. Sein Schutzengel rette ihm das Leben. Hayabusa der in Abwesenheit von Cisco das Kommando hatte rief nach einem S&R, und nach Verstärkung durch die White Wolves. Captain Cisco startete in einer Vampire zusammen mit den Wölfen und dem Shuttle. Auf Nachbrennern jagte er zu Nav 4, dort angekommen war nun auch

Hayabusa nur noch bei 10% Panzerung und schaffte es gerade so dem Todesstoß zu entgehen. Auf Befehl von Cisco zog er sich zurück. Mittlerweile hatten jedoch auch die Panthers einige der Tigers abgeschossen und als der fünfte von den sechs, mit Hilfe von Paula Hicks, der wiedereinsetzen Geschwaderführerin der Wölfe, abgeschossen wurde, floh der letzte Gegner. Das S&R nahm die Rettungskapsel von Cid auf und die angeschlagenen Panthers und die Wölfe kehrten zurück zur Pulsar.

Das Gefecht war die härteste Auseinandersetzung den die Panthers seid lange Zeit hatten. Vor allem die Veteranen mussten hier ihre Feder lassen, begünstigt durch ihre sehr aggressive Kampfweise in dem sie ihr Verteidigung vernachlässigten und damit das Feuer der Tigers auf sich zogen. Keiner der Panthers kam ohne Panzerschäden zurück.

Auf der Pulsar wurde Cid sofort in die KS gebracht, doch er hatte Glück bis auf leichte Erfrierungen blieb er unverletzt. Im BR mahnte der Commodore alle Panthers diesen Tag als Lektion anzusehen und daraus sein lehren zu ziehen, man hatte niemanden Verloren und umso mehr sollte man dies als Warnschuss sehen. dass ein Kampf immer Gefahren barg und schnell außer Kontrolle geraten konnte.

Cids Abschied

Captain Cid, hatte vom Oberkommando der Exil-TCN das Kommando über die Olympic angeboten bekommen und sich entschlossen das Angebot anzunehmen. Nachdem Cid aus der Krankenstation entlassen worden war und seine Sachen gepackt hatte, ging er zusammen mit Flame zum FD. Dort angekommen kamen Cisco und einige andere Panthers

zusammen um sich von Cid zu verabschieden. Da die Olympic in Hubble's Star war und Cid durch das Hell's Kitschen System fliegen musste, dessen Sprungpunkt von der Flotte der Fremden bewacht wurde, entschied Cisco seinen alten Wingman mit den Black Panthers bis zum Sprungpunkt zu begleiten. Cisco rief die restlichen Panthers zum FD und man machte sich auf dem zum Hell's Kitschen Sprungpunkt.

Drei Navs waren anzufliiegen und da der erste keine Gefahr bot flog man gleich weiter zum zweiten Nav. Doch bevor man diesen erreichte orteten die Panthers 8 Signale. Cisco lies Hayabusa, in seiner Piranha, näher an die Kontakte fliegen, bis seine besseren Aufklärungssysteme

IM EINSATZ	
Captain Hayabusa.....	Piranha
2nd Lt. Freakie	Hellcat
1st Lt. Slayer.....	Tigersh.
Captain Cid.....	Vampire
Captain Cisco	Longb.

die Kontakte als 4 Kugel- und 4 Kegeljäger der Fremden identifizierten. Hayabusa kehrte zum Geschwader zurück und Cid errechnete einen Umgehungskurs über Nav 2B.

Bei Nav 3 befand sich, wie erwartet, immer noch die Flotte der fremden Rasse. Ein Kreuzer, zwei Zerstörer und vier Korvetten, die von 6 Tetraederjäger gedeckt wurden. Cisco und Cid gingen auf Schleichfahrt und ließen sich auf den Sprungpunkt zutreiben, während die restlichen Panthers unter Hayabusas Kommando, mit einem Ablenkungsangriff auf die Tets begannen. Die Panthers flogen auf die Tets zu und drehten dann in den tiefen Raum um sie wegzulocken. Die Tets reagierten auf die Panthers und jagten ihnen hinterher. Mehrere Salven prasselten

auf die scheinbar fliehenden Panthers nieder, zwar waren die Waffen der Tets nicht sehr Stark aber durch ihre hohe Manövrierbarkeit traf fasst jeder Schuss.

Währenddessen näherten sich Cisco und Cid langsam dem Sprungpunkt, mit Systemen auf geringster Leistung heruntergefahren waren die beiden nur durch Sichtkontakt aufzuspüren. Da der Kreuzer dem Sprungpunkt am nächsten war und damit Gefahr für Cid bedeutete, kam Cisco auf eine verwegene Idee, er ging auf Kurs zum Kreuzer und peilte ihn mit den Torpedos an und so begann sein Husarenritt. Durch die Torpedopeilung wurde der GF der Panthers jedoch für die Sensoren sichtbar und zwei Tets ließen sofort von den Panthers ab und jagten auf Cisco zu. Die anderen 4 Tets wurden von den nun in den Angriff übergehenden Panthers

glücklicherweise gebunden. Die Effektivität der Panthers war gering da es ihnen nicht gelang gegen die Tets Treffer zu landen, immer und immer wieder wichen die flinken Tets dem Feuer aus. Cisco gelang es noch bevor die beiden Tets bei ihm waren einen Torpedo ins Ziel zu bringen., doch statt sich den Tets zuzuwenden begann er einen weiteren Torpedoangriff.

Cid erreichte schließlich den Sprungpunkt und sprang. Die Panthers die mittlerweile gegen die Tets schwere Panzerschäden hinnahmen, erhielten sie von Cisco den Rückzugsbefehl, doch er selbst blieb unbeirrt trotz der beiden Tets die ihn Schuss für Schuss die Schilde abschälten, blieb er weiter auf Angriffskurs und es gelang ihm auch den zweiten Torpedo in den Kreuzer zu versenken. Die 4 Tets die von Panthers beschäftigt worden waren, folgten diesen nicht sondern

nahmen Kurs auf Cisco, der auch diese Missachtete und sein Himmelfahrtskommando gegen den Kreuzer weiterführte. Sein Dritte Angriff begann und ihm gelang auch dieser noch bevor sich die 6 Tets hinter ihm vereint hatten. Schildgeneratoren, Antriebe und die Hangars waren vernichtet, fehlte nur noch die Brücke und Cisco nahm Kurs darauf. Der Hussarenritt ging weiter, doch die 6 Tets landeten viele Treffer und brachten die Panzerung der Longbow auf gefährliche 9/40tel seiner Kapazität. Doch Cisco wich nicht und zerstörte mit seinem letzten Torpedo den Kreuzer. Schwer angeschlagen und mit dem Wissen hier nicht lange überleben zu können betätigte Cisco den Sprungantrieb, der glücklicherweise unbeschädigt geblieben war und verschwand aus dem Blackmane

System. Sein Sprung jedoch ging in der Explosion des Kreuzers unter und die Panthers bekamen ihm nicht mit. Die 6 Tets wollten Blut sehen, jagten den Panthers hinterher und näherten sich dem zurückliegenden Slayer, doch bevor sie ihn erreichen konnten traf eine Patrouille der White Wolves unter Paula Hicks ein. Wölfe und Panthers vereinigten sich und drehten auf die Tets zu, die sich nun 10 Jägern gegenüber sahen, die ihren Kampfeswillen verloren und flüchteten. Panthers und Wölfe kehrten auf die Pulsar zurück. Die Panthers berichteten dem

Commodore über den Verlust des GF's. Flame war schockiert doch fing er sich schnell und verbreitete Zweckoptimismus. Da keiner seine Maschine hatte Explodieren sehen, bestand noch Hoffnung das Cisco überlebt hatte. Kevin Ward betrat und überreichte Flame einen Abschiedsbrief von Cisco. Doch Flame gab ihn an Kevin zurück, da er Cisco noch nicht für Tod halten wollte. Nachdem sich der Schock ein wenig gelegt hatte übertrug Flame im Sinne von Cisco, Hayabusa vorläufig das Kommando über die Black Panthers und beförderte ihn zum wohlverdienten Flight Captain.

*Von Lt. Tim Adams
Berichterstatter der
TCS Pulsar*

<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Cisco	119	55
2	Flame	57	40
3	Hayabusa	46	37
4	Munich	36	37
5	Mind	20	15
6	Slayer	19	16
7	HotMeal	4	8
8	DareDevil	2	3
9	Kosh	1	1
10	Freakie	0	6

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

Aus den Berichten

Verräter in den eigenen Reihen

Vorgeschichte:

Im Verhör des gefangenen Gf's konnte herausgefunden werden, dass es noch einen, oder mehrere Informanten an Bord der TCS Aphrodite geben musste.

Nach einigen Nachforschungen durch FlightCaptain Conner, wurde einer dieser Informanten in Lt. Commander Sterling, dem stellvertretenden Leiter der Taktik erkannt. Als er zur Rede gestellt werden sollte, floh er, doch Captain

Conner konnte ihm auf das entsprechende Shuttle folgen und ihn und seinen Piloten in einem harten Mann-gegen-Mann-Gefecht unschädlich machen.

Derweil bereiteten sich die AoE

darauf vor einen weiteren Angriff von der Battlegroup um die TCS Hemsfield abzuwehren.

Auftrag:

Abwehren des feindlichen Geschwaders.

Bericht:

Das feindliche Geschwader entpuppte sich als gute Zusammenstellung von erfahrenen Piloten, die keine Gnade zeigten, jedoch aber von den AoE in ihre Schranken verwiesen wurden.

IM EINSATZ

1st Lt. Eagle.....Arrow
 Captain GalahadPiranha
 Captain Bandit.....Piranha
 1st Lt. Black DragonExc.
 Captain FlashbackExc.
 Captain HawkeyeExc.



<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Spawn	179	76
2	HitButton	66	38
3	Bandit	52	42
4	Flashback	39	31
5	DazGod	25	17
6	Eagle	19	18
7	Galahad	18	25
8	Black Dragon	17	31
9	Estefania	13	9
10	Sentry	6	4

Aus den Berichten

Augen & Ohren der Sewastopol

Die Sewastopol wurde wiederholt Opfer von Sabotage-Akten. Während man am Anfang noch davon ausging das es sich um einzelne Saboteure handeln könnte. Muss man mittlerweile davon ausgehen das es sich um eine ganze Gruppe handelt.

Diese brachte es zustande das die Scanner und Ortungssysteme der Sewastopol gänzlich ausfiel und auch die interne Schiffskommunikation schwer beeinträchtigt wurde.

Ship Captain Kerensky befahl daher den Engeln der Apokalypse ständige Alarmbereitschaft und Permanente Patrouille.

Die Engel flogen bisher in engem Umkreis um das Schiff und waren somit seine Augen und Ohren. Die Sewastopol sprang dann schließlich nach Hubbles Star und wartete dort weitere Befehle der Exilantenallianz ab.

Nach erfolgtem Sprung startete eine Staffel der Engel um das Gebiet sofort zu erkunden und die Daten an ihr Mutterschiff zu senden.

Es lief alles nahezu planmäßig, bis schließlich während des Erkundungsfluges bei allen eingesetzten Geschwadermitgliedern die Schild-Energie zu fluktuieren begann. Die Bomber und Jäger hatten somit nur noch halbe Schildstärke zur Verfügung.

Kurze Zeit später tauchten, um das Übel perfekt zu machen, auch noch gegnerische Kennzeichnungen auf dem Scanner auf. Identifiziert als kleiner Kampfverband der Erden treuen Truppen, bestehend aus 2 Korvetten, 2 Zerstörern, einem Kreuzer und einigen Jägern Geleitschutz. Wie sich herausstellte kamen diese Schiffe wahrscheinlich

aus einem Kampf da sie alle angeschlagen schienen und durchweg Treffer und Beschädigungen am Rumpf aufwiesen. Commodore Paladins Befehl war eindeutig, dieser Kampfverband darf nicht mehr in ein Dock gelangen um repariert oder aufmunitioniert zu werden.

Die Engel der Apokalypse unter Erzengel Asmodis kamen dem Befehl ihres Captain's gerne nach und flogen so den Angriff auf die Erdstreitkräfte. Nach kurzem aber heftigen Kampf musste Thunderfist abdrehen und zur Sewastopol zurückkehren da sein Schiff keine weiteren Treffer mehr würde

Gegner, weniger zu bekämpfen hatten. Während Bomberpilotin Cheyenne Darkwood den Kreuzer ausschaltete, wechselte inzwischen Thunderfist seine zu schwer beschädigte Piranha und kehrte in einer Arrow aufs Schlachtfeld zurück.

2nd. Lt. WarLord steckte in seiner Hellcat schwere Treffer ein und war gezwungen das Schlachtfeld zu verlassen. Nachdem sich die möglichen Ziele für die Erdstreitkräfte lichteteten konzentrierte sich ein weiterer Angriff auf den Geschwaderführer Asmodis. Doch die auf ihn abgefeuerte Salve sollte ihn nie treffen, denn der inzwischen zurückgekehrte Thunderfist warf sich mit seiner Arrow dazwischen und fing den Schaden auf. Was schließlich dazu führte das die Arrow in einer Explosion unterging und zerstört wurde. Thunderfist konnte sich über das Rettungssystem in Sicherheit bringen erlitt jedoch beim Ausstieg leichte Verletzungen.

Während ein Rettungsschiff sich Thunderfist annahm beendeten die Engel das Gefecht mit den Erdtreuen-Kräften. Hawkeye zerstörte beide noch verbliebene Korvetten und die anderen Engel kümmerten sich um die letzten Jäger die noch verzweifelt versuchten die Zerstörung ihres Kampfverbandes zu verhindern.

Paladin bewertete die Mission abschließend als erfolgreich wenn auch nicht im mindesten so zufriedenstellend als erwartet. Die Flugkünste einiger Piloten stehen in keinem Verhältnis zu ihrem viel zu losen Mundwerk. Ferner verlor die Sewa einen ihrer leichten Jäger und mit Nachschub braucht in Absehbarer Zeit leider nicht



IM EINSATZ

2nd Lt. Darth	Arrow
1st Lt. Thunderfist	Piranha
2nd Lt. WarLord	Hellcat
1st Lt. Shark	Thunder
1st Lt. Luna.....	Tigersh.
Major Asmodis	Vampire
Captain Hawkeye	Longb.

einstecken können. Das Glück war den Engeln an diesem Tag hold, den einer der Zerstörer explodierte an zahlreichen Stellen von Innen und driftete nach links weg. Wo ihm schließlich der zweite Begleitzerstörer im Weg stand. Sie trafen aufeinander und explodierten beide was den Engeln einen weiteren Vorteil verschaffte. Da sie nun zwei, nicht ungefährliche

gerechnet zu werden.

Den Weg freischießen

Die Sewastopol sollte nun soweit möglich dem Firewall Kampfverband zu Hilfe eilen. Da dieser schwer angeschlagen ist und ihm einige Gegner seinen Rückzugsweg versperren. Ein großer TCN Kampfverband konnte geortet werden, der von seiner Position der Firewall den Fluchtweg würde abschneiden können.

Um dies zu verhindern befahl Captain Kerensky seine Piloten zu einem Gegenschlag, der Auftrag lautete soviel Schaden und Verwirrung als nur irgend möglich anzurichten. Damit die Firewall durch den gegnerischen Ring durchbrechen kann.

Geschwaderführer Asmodis kam diesem Befehl nach indem er sein Geschwader mit Bombern und Schweren Jägern für die Großkampfschiffe ausrüstete und einigen mittleren und leichten Jägern als Abfanggruppe für den mit Sicherheit vorhandenen Geleitschutz des Kampfverbandes.

Die Engel starteten planmäßig und flogen den Kampfverband an, auf dem Weg dorthin wurde viel verhandelt wie man es schaffen konnte den Verband zu trennen. Da er als ganzes zuviel für das Geschwader der Engel werden könnte. Als schließlich ein kleiner Trupp Schiffe sich löste um den Engeln entgegenzufliegen.

Nach kurzem aber nicht minder heftigem Schlagabtausch beider Seiten flog 2nd Lt. Vader zur Sewastopol zurück um sich ein neues Schiff zu nehmen, da seine Arrow übel zugerichtet wurde. Den Erdstreitkräften wurde jedoch massiv zugesetzt, sodass sie wahrscheinlich Hilfe beorderten. Denn kurze Zeit später löste sich ein

etwas größerer Pulk Schiffe um als Entsatz den bereits im Kampf verwickelten TCN Schiffen zu Hilfe zu kommen.

Zwischenzeitlich mussten Shark und Blade zur Sewastopol zurückkehren und sich neue Torpedos und Raketen holen um wieder effektiv gegen die Großkampfschiffe vorgehen zu können.

Nach nicht allzu langer Zeit kamen die drei Piloten in kurzer Folge wieder auf dem Schlachtfeld an und mischten wieder mit. Bis schließlich bei einem Anflug die Geschütze von Darth neuer Piranha überluden und sich zerstörten, nun war 2nd. Lt. Vader erneut gezwungen zum Mutterschiff zurückzukehren.

Die Unterstützungskräfte der Gegner näherten sich schnell dem Kriegsschauplatz und mischten sich

IM EINSATZ

2nd Lt. Darth	Arrow
1st Lt. Luna.....	Tigersh.
2nd Lt. Joker.....	Hellcat
2nd Lt. Warlord	Hellcat
Major Velvet Iceman	Bearcat
1st Lt. Blade	Thunder
1st Lt. Luna.....	Thunder
1st Lt. Thunderfist	Longb.
Major Asmodis	Longb.

auch umgehend ins Geschehen ein. Der Kampf entbrannte wieder mit neuer und ungeahnter Heftigkeit. Doch es half nichts mehr, der Jägergeleitschutz war größtenteils vernichtet worden und einige GKS bereits zerstört alle anderen haben mehr oder minder schwere Schäden davongetragen.

Der Trupp der überlebenden jedoch schwer beschädigten GKS trat den Rückzug zum Kampfverband an, wobei die Engel nicht locker ließen und die Angriffe weiter aufnahmen. Der Geleitschutz war mittlerweile vernichtet und ein Kreuzer schwer beschädigt, dieser bildete das Schlusslicht der fliehenden

Einheiten.

Die nun „frei gewordenen“ Jäger der apokalyptischen Engel konzentrierten ihr Feuer auf die Geschütztürme des Kreuzers während die Bomber weiter versuchten ihres Torpedos ins Ziel zu lenken.

Schließlich gelang es den Exilanten den Kreuzer zu vernichten und ein weiteres GKS flugunfähig zu schießen. Der Hauptkampfverband der nun zwischenzeitlich auch schon in Reichweite war unterstützte die kläglichen Reste seiner „Abfangereinheit“ und das Geschwader der Sewastopol trat den geordneten Rückzug an.

Paladin bewertete die Mission als voller Erfolg, da 5 GKS zerstört werden konnten und ein weiteres, zumindest vorübergehend, kampfunfähig gemacht wurde. Die Firewall sollte nunmehr nicht mehr allzu viele Probleme haben durchzubrechen.

Geisterjagd

Der kommandierende Captain der Sewastopol, Paladin, ließ Kurs ins Kilrahsystem setzen. Aufgrund von sich häufenden Berichten ungewöhnlicher Vorkommnisse in diesem System. Beschloss er die gegenwärtig im Hyperionsystem operierende Sewastopol, abzuziehen und den Gerüchten im Kilrahsystem nachzugehen.

In den besagten Gerüchten sei die Rede von zerstörten Kolonien und verschwundenen Konvois, die ohne jeden Hilferuf vernichtet wurden.

Paladin ließ das Geschwader der Engel der Apokalypse antreten um nach erfolgtem Sprung das Gebiet rund um die Sewa aufzuklären. Ferner sollten einige Nav-Punkte abgeflogen werden die eventuell hilfreiche Informationen zum verschwinden des letzten Konvois

geben könnten.

Die Engel starteten, wie immer routiniert und planmäßig, vom Heimatkreuzer aus auf Ihre Mission und flogen Navigationspunkt 1 an.

An Nav1 mussten sie feststellen das sie die falschen Scannerkoordinaten erhalten hatten. Also befahl Geschwaderführer Asmodis die Korrektur der Koordinaten und den sofortigen Weiterflug, was sich allerdings als schwierig erweisen sollte. Denn nach kurzer Flugzeit erreichten die Engel einen Asteroidengürtel der zu groß war um ihn zu umfliegen und um den Zeitplan nicht weiter zu gefährden mussten sie ihn schließlich durchqueren.

Was nicht allen ohne Schäden gelang, Warlord, Shark, Hawkeye und der Geschwaderführer verfehlten einige der heruntreibenden Felsbrocken nur knapp und holten sich „Schrammen“ an den Maschinen.

Schließlich an Nav1 angekommen, scannten die Piloten der Sewastopol das Gebiet und entdeckten auch prompt Schiffe. Kontaktaufnahmen zu den fremden Piloten schlugen fehl und die Rotte der aufgeschreckten Piloten griffen den Exilantenkampfverband an. Das halbe Dutzend Schiffe stellte sich schließlich als Piraten heraus und sollte auch keine größere Gefahr für die Exilanten darstellen. Hawkeye bewies einmal mehr das sie zum fliegen geboren war indem sie zwei der Piraten alleine abschoss. WarLord und Joker bildeten ein hervorragendes Team indem sie sich immer als geschlossener Flügel den Gegnern stellten und somit auch zwei der Feinde ausschalten konnten. Die beiden anderen holten sich nicht minder gekonnt Thunderfist und Viper.

Als der Nav-Punkt sauber war und

keine weiteren Gegner zu entdecken waren, beschloss Erzengel Asmodis den Weiterflug zu Nav2.

Auf dem Weg dorthin trafen die Engel auf einen alten bekannten, einen weiteren Ausläufer des Asteroidengürtels der sich durch das halbe System zu erstrecken schien. Wieder war es an der Zeit eine rasche Entscheidung zu treffen. Und wieder viel die Entscheidung auf den direkten Durchflug durch die im All treibenden Felsen.

Diesmal nahmen wieder Shark, Asmodis und schließlich auch Viper Schaden an den Asteroiden. Dafür sparten die Engel sich Zeit die sie brauchen würden um Nav2 zu erreichen.

Nach weiterer kurzer Flugzeit erreichten sie schließlich den Navigationspunkt 2 und scannten erneut das Gebiet rund um diesen Nav.

Es war ruhig zu ruhig wie viele der Piloten meinten, keine Gegner. Doch schließlich viel ihnen ein Asteroid auf, der zu groß war um natürlichen Ursprungs sein zu können und der außerdem über eine eigene Energiequelle verfügte. Und Löcher groß genug um ein Schiff darin zu verbergen, Grund genug sich das Ding näher anzusehen.

So meldeten sich Joker und WarLord freiwillig den Asteroiden zu erkunden, nach Annäherung und weiteren Scans aus nächster Umgebung bestand kein Zweifel mehr, es handelte sich um eine geheime Piratenbasis. Doch diese Erkenntnis kam sehr spät, denn als die Scanner eindeutige Werte zeigten flogen auch schon eine Gruppe Piratenschiffe auf die beiden Exilanten zu. Nach einigen kurzen aber heftigen Kampfhandlungen schlossen schließlich auch die anderen Engel der Apokalypse auf und halfen ihren beiden Kameraden,

die mit Sicherheit nicht mehr all zu lange alleine durchgehalten hätten.

Die Begleitfregatte der Piraten wurde nun ziemlich schnell von Asmodis und Hawkeye auseinandergenommen, während die Jägereskorte feststellen musste das sie in Archimedes, Joker, Thunderfist und WarLord ihre Meister gefunden hatten.

Die anderen Schiffe leisteten dann auch keine Gegenwehr mehr und ergaben sich dem Geschwader der Engel. Asmodis befahl die Piraten in die Mitte zu nehmen und sie zur Sewastopol zu eskortieren von welcher aus ihr weiteres Schicksal entschieden wird.

Nach Erreichen des Heimatkreuzers und kurzer Bestandsaufnahme, stellten sich die Engel dem Debriefing dieser Mission. Paladin war zufrieden und bewertete die Mission als erfolgreich, weiteres würde nach Auswertung der gesammelten Daten entschieden.

Die Geisterjagd geht weiter

Nach Verhören der gefangenen Piraten, die immer wieder beteuerten das sie Überfälle begingen und ab und zu Kolonien plünderten, jedoch niemals ganze Kolonien zerstören würden ging das Rätselraten von neuem los.

Die Wissenschaftsabteilung der Sewastopol hatte die gesammelten Daten analysiert und musste zu dem gleichen Ergebnis kommen. Die Piraten konnten soviel Feuerkraft wie nötig war gar nicht aufbringen. Ferner würden sie es niemals fertig bringen eine Kolonie zu vernichten noch bevor sie einen Hilferuf senden konnte.

Zusätzlich traf ein weiterer Gast auf der Sewastopol ein, der kilrathische Minister Kn'rte, der Col. Paladin um Hilfe bat. Da die Kilrathis

momentan selbst nicht die Mittel und Leute hätten diesen Dingen nachzugehen und gleichzeitig den Schutz der weiteren Kolonien zu gewährleisten. Der Minister bestätigte unterdessen das es sich bei den verschwundenen Konvois hauptsächlich um Treibstoff, Ersatzteile, Waffen oder Maschinen handelte. Oft seien auch Teile der Besatzung ohne irgendwelche Hinweise verschwunden.

Die Engel der Apokalypse wollten sich dieser Aufgabe ein weiteres mal stellen und traten zusammen mit ihrem Erzengel Asmodis, Paladin und dem Minister im Briefing Room zusammen. Als schließlich ein eintreffender Funkspruch die „Sitzung“ störte, es handelte sich um einen kurzen Fetzen eines Notrufes der aufgefangen werden konnte.

Da die Nachricht gleichzeitig von kilrathischen Außenposten aufgefangen wurde, konnte mittels einer Dreieckspeilung der Ursprung bestimmt werden.

Paladin ließ sich die Koordinaten in den Briefing Room übermitteln, von welchem aus der Minister versuchte diese einem Ziel zuzuordnen. Da die Koordinate auf einer Strecke eines geplanten Transports lag, vermutete man das es sich um einen Gefangenentransport handeln konnte. Der mit einer leichten Eskorte von einem Kreuzer, acht Jägern und den zwei Transportschiffen unterwegs war.

Asmodis der bereits aufgestanden war und seinen Helm unter dem Arm trug, befahl einen sofortigen Notstart um dem Gefangenentransport zu helfen.

Die Engel starteten und nahmen mit Höchstgeschwindigkeit Kurs auf den errechneten Nav-Punkt1. Dort angekommen bietet sich ihnen ein Bild der Verwüstung, zahlreiche Trümmer treiben im All, sie scannen die Trümmer und die weitere Umgebung. Der Scan ergibt das es sich um die Trümmer von 8 kilrathischen Jägern, einem Kreuzer und einem Transporter handelt. Des weiteren zeigt der Langstrecken-Scan unbekannte fliehende Schiffe die in die Richtung eines

scheinbar überrascht und zerstörten die sechs Angreifer.

Während des Kampfes schloss die Sewastopol zu seinen Engeln auf und sprang mit Ihnen durch das Tor. Auf der anderen Seite eilten sie den noch immer flüchtenden Schiffen hinterher, aufgrund des langsamen Transporters waren sie aber nicht all zu weit gekommen. Und trotz der eigentlich großen Scannerreichweite konnten die Engel die fliehenden Maschinen nicht identifizieren. Eine weitere Rotte Kilrathi-Jäger befand

sich auf Abfangkurs zu den Engeln der Apokalypse. Vier unbekannte Jäger flogen mit hoher Geschwindigkeit davon und an ein Einholen war nicht mehr zu denken zumal die sechs Kilrathi-Jäger ihnen den Weg abschnitten. Nach diesem weiteren Kampf konnten die Engel beweisen das sie ihrem

<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Tristan	126	58
2	Asmodis	97	49
3	Velvet Iceman	87	43
4	Archimedes	73	45
5	Thunderfist	59	37
6	Hawkeye	43	32
7	Viper	36	37
8	Shark	25	36
9	Luna	16	29
10	Blade	12	20
11	WarLord	7	6
12	Joker	3	4
13	Darth	1	8

Sprungtores fliegen.

Nachdem die Engel versucht haben die flüchtigen Schiffe noch einzuholen erreichen sie den Sprungpunkt, später als Nav2 bezeichnet.

Einige Schiffe sind bereits gesprungen und der Transporter mit einer kleinen Gruppe weiterer Schiffe versucht zu springen. Die Nachhut des Transporters drehte nun nachdem die Engel sie eingeholt hatten bei und flog Angriffe auf die Exilanten um den anderen Zeit zum springen zu verschaffen. Bei den Gegnern handelte es sich um kilrathische Jäger mit unbekanntem Hoheitsabzeichen die in keiner Datenbank zu finden sind. Der Kampf sollte nicht allzu lange andauern, die Piloten der Sewastopol hatten den Gegner

Namen alle Ehre machen. Asmodis konnte die meisten Jäger ausschalten, dicht gefolgt von Shark und Archimedes. Als schließlich keine Gegenwehr mehr vorhanden war und die Scanner auch nichts mehr, außer dem Transporter, anzeigten rief dieser die Exilanten-Piloten. Er stellte sich als Gefangenentransportschiff Tn'etz vor mit 208 kilrathischen Gefangenen an Bord. Der Transporter bezog Position unweit der Sewastopol während alle Piloten landeten.

In der Abschlussbesprechung zeigte sich Paladin zum ersten mal richtig zufrieden mit der von den Engeln gezeigten Leistung.

Von Ian Johnson

Erhöhung des Rüstungsetats

Wie wir aus sicheren Quellen erfahren haben, erhöht die Laffington-Administration den Rüstungsetat um 10%, um ihren Krieg gegen die Kilrathi, die Republik Hubble's Star und den Exilanten weiter führen zu können. Mit dieser Erhöhung der Rüstungsausgaben geht eine eklatante Kürzung von Zivilausgaben einher. Proteste im Senat, gegen den neuen Kriegshaushalt, wurden von Marschall Laffington mit der Umstellung des Senatsgebäudes durch seine Militärpolizei im Keim erstickt.

Von Franklin Lee

Kurzmeldungen

Kontakt zur Navystation im New Hope System, Argent Sektor, abgebrochen. Seit mehreren Tagen ist keine Nachricht aus New Hope gekommen. Erkundungskräfte wurden zusammengezogen und nach New Hope beordert.

Vorstöß von Spezialverbänden der Konföderation in den Landreich-Sektor. Kämpfe bei Vordran gemeldet. Situation ist unübersichtlich.

Die Fabrik von Douglas Aerospace in Florida wurde durch ein Feuer stark beschädigt. Daouglas Aerospce muss vorübergehend alle Auslieferungen von Jägern an die TCN einstellen. Sabotage wird nicht ausgeschlossen.

Bau von Stützpunkten der Exil-TCN im Vukar Tag Sektor gehen gut voran. Erste Stützpunkte nehmen noch in diesem Monat ihren Dienst auf.

Die Kampfgruppe der TCS Pulsar erreicht das Hubble's Star System und ebenfalls kehrte die TCS Behemoth ins System zurück.

Die Exilantenflotte bei Hubble fast einsatzbereit nur noch wenige Schiffe werden erwartet. Unter anderem die Träger Aphrodite und Ragnarök. Die vereinten Verbände von Hubble und Exilflotte erwarten seit Monaten auf den Angriff der TCN, auf die Republik von Hubble.

Ergebnis der Ratswahl 2005

Nach neuen Regeln besteht der Rat aus 4 festen Sitzen und 4 gewählten Sitzen. Diese 4 gewählten Sitze gehen an:



Cid mit 8 Stimmen
Seldom mit 6 Stimmen
Bandit mit 4 Stimmen

Und nach Entscheidung in der Stichwahl geht der 4. Sitz an Scorpion mit 14 Stimmen.

GOLDEN SUN STAR
Fl.Capt. Dani "Soulkeeper" Lessel

TCS Pulsar

Neuzugänge

2nd Lt. John "Kosh" Sharidan

TCS Firewall

Neuzugänge

2nd Lt. Katrina "Eagle Eye" Steiner
2nd Lt. James "Red Eye" McIre

Beförderungen

Zum 1st Lieutenant



Rodrigo "Shock" Merdanas

Zum Flight Captain (O3)



Charles "Hayabusa" Portman
Roberto "Hammerhead" Franke

Zum Major



Nick "Ghostfire" Hart

Zum Ship Captain (O6)



Chris "Starsign" Quarter

TCS Ragnarok

Neuzugänge

2nd Lt. Aeron "DataWolf" Jackson

Top Ten der TCN

1	Maverick	240
2	Toaster	234
3	Paladin	216
4	Spawn	179
5	Ghostfire	167
6	Radio	152
7	Avenger	150
8	Prometheus	147
8	Dust	140
10	Dreamer	137

TCN-Network übernimmt Suburn Medien-Gesellschaft

Sol am 2689.

Der Pressesprecher von TCN-Network Gregory Olson gab die Übernahme der Suburn Medien-Gesellschaft bekannt.

Die Suburn Medien-Gesellschaft war wegen Korruptionsvorwürfen und Antikonföderierter Berichterstattung in Misskredit geraten und war vor einem Monat vom Obersten Gerichtshof zur Versteigerung freigegeben worden. TCN-Network erhielt den Zuschlag, bei einem Gebot von 1,5 Milliarden Credits. Damit steht 2/3 der Medienlandschaft der Konföderation in der Hand von Laffington und damit ist Freie Berichterstattung innerhalb der Konföderation ernsthaft gefährdet.

Neue Firmengründung.

Die Firma Greppler gründete sich

vor kurzem und überschwemmt den Markt mit billigen Elektronikprodukten.

Der Verbraucherschutz warnt davor Produkte von dieser Firma zu kaufen, da sie nicht nur Mängel



beim Material aufweisen, sondern es auch Mängel bei den Sicherheitsvorkehrungen der Produkte geben könnte. Es wird schon gegen Greppler ermittelt, doch bis jetzt konnten keine

Stichhaltigen beweise hervor gebracht werden.

Flektor Computers kauft Konkurrenz.

Flektor hat in einem harten Kampf seinen letzten Konkurrenten in Bereich Diagnose Computer aufgekauft. Nun hat Flektor auf diesem Bereich ein Monopol. 14000 Arbeiter bangen um ihre Arbeit, doch der Vorstand von Flektor gab bekannt, dass sie keinen Arbeiter kündigen werden, sondern sie werden eher noch Arbeitsplätze schaffen. Ein Jubelschrei geht durch die Bevölkerung.

Mal sehen ob Flektor ihr Versprechen halten.

Firma	Alter Stand	Gewinn/Verlust in %	Neuer Stand
Douglas Aerospace	661,65	-3,3 %	639,82
McCall Industries	634,89	-1,1 %	627,91
Sirius Shipyard Company	84,64	4,2 %	88,195
Terran Journey	54,56	6,8 %	58,27
Avalon Space Industries	100,86	8,3 %	109,23
Sun and Star Company	34,3	-9,0 %	31,21
Holovid Company	29,37	-4,2 %	28,14
Vega Exporte	68,32	-2,8 %	66,41
Med-Centauri Corporation	133,55	1,4 %	135,42
Washington Space-Cargo	33,4	-0,5 %	33,23
Centauri Bank	250,49	-0,2 %	249,99
Anderson AG	312,37	-4,3 %	298,94
Earth Colony Corporation	87,91	-5,6 %	82,99
Japan Alliance	231,64	-5,4 %	219,13
TCN Network	417,94	5,8 %	442,18
Buckler and Fetscher	76,34	3,0 %	78,63
Terran Football League	345,09	-4,0 %	331,29
TBL	346,55	-4,5 %	330,96
BioGenTech	260,81	-0,6 %	259,25
Mars. Minen & Gas Gesellschaft	147,2	4,1 %	153,24

Fun und Rätsel

WITZE

Ein frisch beförderter Oberst inspiziert das ihm soeben übergebene Regiment und die Kasernenräume. Als er vom Stabsarzt durch die Revierkrankenstuben geleitet wird, sieht er einen Schwerkranken:

"Äh, was fehlt dem Kerl?"

"Typhus, Herr Oberst."

"Typhus? Äh, ja. Scheußliche Krankheit, selbst schon gehabt. Entweder man krepirt oder wird blödsinnig."

~~~~~

Ein Sturm kommt auf. Der Kapitän schreit die Mannschaft an:

"Weiß jemand, wie man betet?"

Der zweite Maat meldet sich: "Jawohl, ich kann beten!"

"Antwortet der Kapitän: "Wunderbar. Sie bleiben hier und beten, wir haben nämlich eine Schwimmweste zu wenig."

~~~~~

Ein Unternehmer zum anderen: "Warum sind deine Arbeiter immer so pünktlich?"

"Einfacher Trick: 30 Arbeiter, aber nur 20 Parkplätze..."

~~~~~

Totenschein im Krankenhaus:

Name: Bill Gates

Zeitpunkt: Kurz nach dem Erscheinen von WinDoc 10.0

("Windows für Ärzte", V1.0)

Todesursache: Allgemeine Schutzverletzung in HERZ\_LUNGEN\_MASCHINE.EXE verursacht durch TETRIS.EXE - Alle Prozesse werden angehalten.

Neustart mit Strg+Alt+Entf

## RÄTSEL

Gewinnen Sie 1000 Credits. Sie brauchen nur folgende Frage beantworten.

Welcher Kilrathi unterzeichnete den Friedensvertrag von Torgo?

A) Kanzler Melek    B) Prinz Thrakhath    C) Der Imperator

Einsendeschluss ist der 25.09.2005

Die Antwort aus FA 17 war B) Victory

## **KLEINANZEIGEN**

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

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

~~~

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

RedBayBaboon@NewDetroit.net

~~~

**Verkaufe Marine** Ersatzteile. Absolut hochwertig. Umfangreicher Bestand wegen Lagerauflösung. Nur Selbst-abholer. 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**

**Neulich im All**

Hallo Flying Ace, also mir ist ja neulich etwas sehr seltsames passiert, als ich und meine Kumpels auf Patrouille waren, da taucht doch glatt so eine Art fliegender Tetraeder auf. Wir wußten nichts mit dem Ding anzufangen und machten uns zuerst Lustig darüber, bis dieses Ding anfing auf uns zu ballern, naja dieser Tetraeder war verdammt schnell und sogut wie nicht zu treffen. Da rutschte uns das Herz auf förmlich in die Hosen. Dieses Ding zog sich ja Glücklicherweise zurück, bevor es ernsten Schaden angerichtet hatte, hatte wohl schnelle das Interesse an uns Verloren. Naja ich will nun mal Wissen ob wir die einzigen waren die es mit Tetraeder zu tun bekommen haben, oder ob es auch andere Leser damit zu tun bekommen haben?

**Lt. Chester "Texas" Nimitz**

~~~

Leserbriefe für den Flying Ace

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

Vielen Dank wünscht ihr Flying Ace Team

Einsendeschluss für den Flying Ace Nr. 15 ist der:

25.09.2005

Der nächste Flying Ace erscheint:

Oktober 2005

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



Militärische Ränge auf Schiffen und Stationen der Konföderation

Die folgenden Ränge sind zum größten Teil NPC Ränge, die euch im Laufe eurer Karriere immer mal wieder über den Weg laufen werden. Damit ihr wisst, vor wem z.B. ein Tech Sergeant salutieren muss und vor wem nicht, was für Spielleiter sicherlich am interessantesten sein dürfte, habe ich diese Tabellen hier angefertigt.

| Navy (TCN) | Raumstreitkräfte (SF) | Marine Corps (TCMC) |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mannschaftsgrade
Bottsmannsränge | Mannschaftsgrade
Technikerränge | Soldatengrade
Unteroffiziersgrade |
| Spaceman (E1)
Spaceman, 2nd Class (E2)
Spaceman, 1st Class (E3)
Veteran Spaceman (E4)
Petty Officer, 2nd Class (E5)
Petty Officer, 1st Class (E6)
Chief Petty Officer (E7)
Senior Chief Petty Officer (E8)
Master Chief Petty Officer (E9) | Spacehand (E1)
Spacehand, 2nd Class (E2)
Spacehand, 1st Class (E3)
Senior Spacehand (E4)
Staff Sergeant (E5)
Technical Sergeant (E6)
Master Sergeant (E7)
Senior Master Sergeant (E8)
Chief Master Sergeant (E9) | Private (E1)
Private 1st Class (E2)
Lance Corporal (E3)
Corporal (E4)
Sergeant (E5)
Staff Sergeant (E6)
Gunnery Sergeant (E7)
Master Sergeant (E8)
First Sergeant (E8)
Master Gunnery Sergeant (E9)
Sergeant Major (E9) |
| Offiziersgrade | Pilotengrade | Offiziersgrade |
| Ensign (O1)
Lieutenant (Junior Grade)(O2)
Lieutenant (Senior Grade)(O3)
Lieutenant Commander (O4)
Commander (O5)
Ship Captain (O6) | 2nd Lieutenant (O1)
1st Lieutenant (O2)
Captain (O3)
Major (O4)
Lieutenant Colonel (O5)
Colonel (O6) | 2nd Lieutenant (O1)
1st Lieutenant (O2)
Captain (O3)
Major (O4)
Lieutenant Colonel (O5)
Colonel (O6) |
| Stabsoffiziersgrade | Stabsoffiziersgrade | Stabsoffiziersgrade |
| Commodore (O7)
Rear Admiral (O8)
Vice Admiral (O9)
Admiral (O10)
Space Marschall (O11) | Brigadier General (O7)
Major General (O8)
Lieutenant General (O9)
General (O10) | Brigadier General (O7)
Major General (O8)
Lieutenant General (O9)
General (O10) |

Terran Confederation Marine Corps

Bisher wurde zwar keine offizielle Liste der Marine Corp Ränge aus Wing Commander veröffentlicht, doch aus den unten aufgeführten Hinweisen lässt sich erahnen dass man anscheinend das gleiche Rangsystem wie das Marine Corp der amerikanischen Streitkräfte verwendet. Die **blauen** Zeilen zeigen die Ränge an die in den Spielen oder Büchern **nicht** vorkamen bzw. erwähnt wurden.

Enlisted:

- E-1, Private (Private Fistalis [Pilgrim Stars, Seite.194])
- E-2, Private First Class (Private Fistalis [Pilgrim Stars, S.194])
- **E-3, Lance Corporal**
- E-4, Corporal ("Surviving Corporal" [Fleet Action¹, Kapitel.13])
- E-5, Sergeant ("Marine Sergeant" [Fleet Action¹, Kap.9])
- **E-6, Staff Sergeant**
- E-7, Gunnery Sergeant (Gunnery Sergeant Ulandi [Action Stations², S.228])
- E-8, Master Sergeant / First Sergeant (Master Sergeant Ulandi [Action Stations², S.226])
- **E-9, Master Gunnery Sergeant / Sergeant Major**

Officers:

- O-1, Second Lieutenant (Lieutenant Flory [Fleet Action¹, Kap.13])
- O-2, First Lieutenant (Lieutenant Flory [Fleet Action¹, Kap.13])
- O-3, Captain ("Marine Captain" [Fleet Action¹, Kap.3])
- O-4, Major (Major Marks [Freedom Flight³, S.98])
- O-5, Lieutenant Colonel (Lt. Colonel Dekker [WC4])
- O-6, Colonel (Colonel Dekker [WCP])
- **O-7, Brigadier General**
- **O-8, Major General**
- **O-9, Lieutenant General**
- O-10, General (General Grecko [Fleet Action¹])

¹) Deutscher Titel: Die Geheimflotte

²) Deutscher Titel: Die Bedrohung

³) Deutscher Titel: Die Befreier

Da keine Rangsymbole des TCMC's in den Büchern/ Spielen/Filmen vorkommen ist anzunehmen, dass man sich hierbei auch an das amerikanische Modell halten kann.

Da die Offiziersinsignien denen der anderen Waffengattungen ähneln oder dieselben sind, sind hier nur die Insignien der **Mannschafts- und Unteroffiziersränge** des heutigen **Marine Corps** aufgeführt.

Private (E1)

keine Insignie

Private First Class(E2)



Lance Corporal (E3)



Corporal (E4)



Sergeant (E5)



Staff Sergeant (E6)



Gunnery Sergeant (E7)



Master Sergeant / First Sergeant (E8)



Master Gunnery Sergeant / Master Sergeant (E9)



Terran Confederation Army
 In "Fleet Action" ist von einer **Terran Confederation Army (TCA)** die Rede.
 Weitere Informationen sind aber leider nicht vorhanden.

Andere Streitkräfte
Die freie Republik des Landreichs und **die Union der Grenzwelten** benutzen das gleiche Rangsystem wie die Terranische Konföderation.

Der **Central Intelligence Service** des Tri-Systems benutzt ein unbekanntes Rangsystem in dem die Ränge Commander und Colonel, für ihre Pilotenveteranen, enthalten sind.

Rangabzeichen aus den Spielen

Die Rangabzeichen der ersten beiden Wing Commander Spiele (2654-2667) glichen denen der Amerikanischen Streitkräfte oder denen anderer englischsprachiger Länder oder waren dieselben. Die Ränge an sich (1st Lt., Major, etc...) haben sich bis heute nicht verändert und hielten sich ebenfalls an das Amerikanische Vorbild. Die folgenden Abzeichen stammen aus dem Begleitheft zu Wing Commander I (Claw Marks war die Pilotenzeitschrift der TCS Tigers Claw), aus **Wing Commander I** selbst und aus **Wing Commander II**.

| Claw Marks | Wing Commander I | Wing Commander II |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| 2nd Lieutenant (O1) | 2nd Lieutenant (O1) | 2nd Lieutenant (O1)* |
| 1st Lieutenant (O2) | 1st Lieutenant (O2) | 1st Lieutenant (O2)* |
| Captain (O3) | Captain (O3) | Captain (O3) |
| Major (O4) | Major (O4) | Major (O4) |
| Lieutenant Colonel (O5) | Lieutenant Colonel (O5) | Lieutenant Colonel (O5) |
| Colonel (O6) | Colonel (O6)* | Colonel (O6) |

*Die Rangabzeichen "Colonel aus WC-1", "2nd Lieutenant und 1st Lieutenant aus WC-2" fehlen, da diese in den Spielen nicht vorkamen bzw. nicht angezeigt wurden.

Ab **Wing Commander III** sowie in den Nachfolgern **Wing Commander IV** und **Wing Commander Prophecy**, wurden dann neuartige Offiziersrangabzeichen verwendet, die mit den alten nicht mehr viel gemein hatten. Die Offizierstitel an sich blieben aber erhalten. Allerdings sind die neuen Rangabzeichen etwas unvollständig, da es keine wirklichen Abbildungen von ihnen im Internet gibt. Die hier gezeigten Rangabzeichen, wurden anhand von Zwischensequenzen aus den oben genannten Titeln kopiert.

Navy


Lieutenant (Junior Grade)

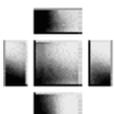

Lieutenant (Senior Grade)

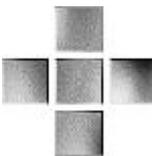

Lieutenant Commander

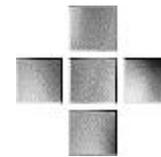

Commander


Captain


Commodore


Rear Admiral


Admiral



Space Marshall

Raumstreitkräfte


2nd Lieutenant


1st Lieutenant


Captain


Major


Lieutenant Colonel


Colonel

Deckoffiziersränge

Laut WC-News haben sowohl die **Terran Confederation Space Forces** als auch das **Terran Confederation Marine Corp** ein unbestimmtes System von "Deckoffiziersrängen". Es kann auch durchaus sein, dass die **Terran Confederation Space Navy** ebenfalls ein solches Rangsystem besitzt. Auch ist es möglich dass man sich dabei am amerikanischen Vorbild orientiert hat/hätte. Ich habe hier für einmal die Insignien der amerikanischen Deckoffiziersränge aufgeführt da es keine Bilder von diesen WC Rängen gibt, bzw. ich keine gefunden habe.

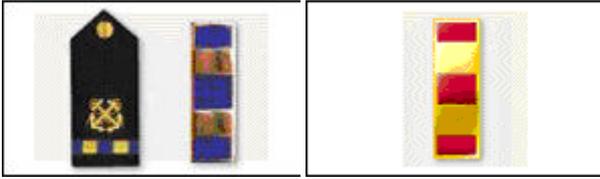
Warrant Officer (WO1)

Navy / Marine Corp



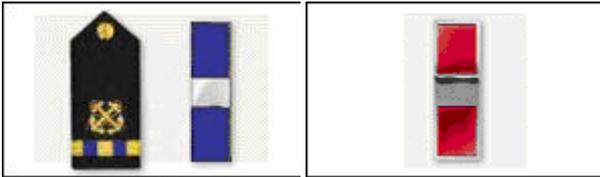
Warrant Officer First Class (WO2)

Navy / Marine Corp



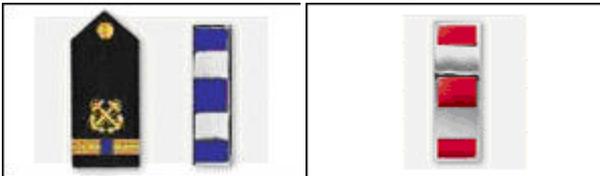
Chief Warrant Officer (WO3)

Navy / Marine Corp



Senior Chief Warrant Officer (WO4)

Navy / Marine Corp



Master Chief Warrant Officer (WO5)

Marine Corp



Quellen: WC-News

Hier seht ihr die offiziellen Offiziersrangabzeichen des **Wing Commander Online Rollenspiels Deutschland**.

Es sind die gleichen die in den ersten beiden Wing Commander Spielen verwendet werden. Die Stabsoffiziersabzeichen kamen in den Spielen nicht vor. Es ist aber durchaus denkbar dass man auch diese übernommen hätte.

Offiziersranginsignien

Ensign / 2nd Lieutenant (O1)

Navy / Space Forces / Marine Corp



Lieutenant (Junior Grade) / 1st Lieutenant (O2)

Navy / Space Forces / Marine Corp



Lieutenant (Senior Grade) / (Flight) Captain (O3)

Navy / Space Forces / Marine Corp



Lieutenant Commander / Major (O4)

Navy / Space Forces / Marine Corp



Commander / Lieutenant Colonel (O5)

Navy / Space Forces / Marine Corp



(Ship) Captain / Colonel (O6)*

Navy / Space Forces / Marine Corp



*Das Rangabzeichen des Ship Captain's unterscheidet sich von dem des Colonel's insofern, dass der Kopf des Adlers zur linken anstatt zur rechten Seite zeigt.

Stabsoffiziersranginsignien

Commodore / Brigadier General (O7)

Navy / Space Forces / Marine Corp



Rear Admiral / Major General (O8)

Navy / Space Forces / Marine Corp



Vice Admiral / Lieutenant General (O9)

Navy / Space Forces / Marine Corp



Admiral / General (O10)

Navy / Space Forces / Marine Corp



Space Marschall (O11)

Navy



Abteilungsinsignien

Jedes Schiff, egal ob heutzutage oder fiktiv, hat und muss auch eine geregelte Aufgaben- und Abteilungsstruktur besitzen. Zumeist werden diese Abteilungen von den „unteren“ Rängen besetzt, die z.B. Wartungs- und Reparaturarbeiten durchführen. Neben ihren Rangabzeichen tragen diese Leute Aufnäher oder Spangen an ihren Uniformen, die ihre Zugehörigkeit zu einer entsprechenden Abteilung oder einem entsprechenden Aufgabenbereich anzeigen/anzeigt. Unterschiede gibt es auch in der Art der Besetzung! Aufgabenbereiche die allein das Schiff betreffen, werden in der Regel von den Angehörigen der Navy (TCN) besetzt. Die **Raumstreitkräfte** (Space Forces)

übernehmen meist alle Arbeiten auf dem Flugdeck und im Hangar, wie z.B. die Instandhaltung oder Waffenbestückung der Jäger. Den Marine's (TCMC) wird, wenn sie sich an Bord befinden, der Sicherheitsbereich anvertraut. Da es keine derartigen Symbole im Internet zum Thema Wing Commander gibt oder ich zumindest keine gefunden habe, stelle ich mit den folgenden einmal dar wie so etwas aussehen könnte.

Bootsmann
Bootsmannsgehilfen



Steuermann
Steuermannsgehilfen



Kommunikationstechniker



Elektroniktechniker



Klima- und Umwelttechniker
(z.B. künstliche Schwerkraft)



Fusionsreaktorentechner



Geschützbedienmannschaft



Sicherheitsdienst



Maschinist
Maschinistenhelfer



Waffentechniker



Energietechniker



Sanitäter
(z.B. Krankenschwester)



Sensorentechniker



Ordonanz / Steward
(Verwaltung, Bedienung)



Quelle: <http://www.delta.edu/pwmullet/RMNrat.html>

@Scorpion

Unsterblichkeit 4

Ich sitze in meinem Büro und warte darauf das Fenrir und Roc Naar zu mir kommen, als es an meine Tür klopft.

"Ihr braucht nicht klopfen. Es ist offen kommt rein".

Zu meiner Verwunderung kommt ein Offizier herein. Er sieht genauso verwundert aus wie ich.

"Entschuldigung. Ich habe jemand anderes erwartet".

"Schon Gut Sir. Ich habe eine Nachricht von Sarstatt. Darf ich vortragen"?

Mit einem kurzen Quietschen schiebe ich meinen Stuhl zurück und stehe auf.

"Ja ich bitte darum".

"Sarstatt an Freki. Wir haben heraus gefunden und bewiesen, dass die Blends mit einer Rasse kooperieren, welche wie überdimensionale Spinnen aussehen. Sie scheinen die Bodentruppen der Blands zu sein. Weiterhin fanden wir heraus das diese Spinnen eines ihrer großen Lager auf dem Planeten haben, auf dem Highway gerade mit seinem Trupp operiert. Ich kann nicht sagen was dort unten passiert, doch irgendwie habe ich ein ungutes Gefühl. Wie du jetzt reagiert und was du unternimmst liegt in deinem Ermessen.

Sarstatt ende".

Während des Vortrages ist meine Gesichts Farbe immer bleicher geworden. Roc Naar hatte mir mal davon erzählt das er mit solchen Viechern mal zusammen getroffen ist. Sie sollen sehr ungnädig und Blutrünstig sein.

"Sie dürfen wegtreten". Der Offizier Salutiert und verlässt schnellen Schrittes mein Büro.

Einen Augenblick sehe ich ihm nach, doch dann haue ich auf einen roten Knopf, der an der Seite meines Schreibtischen angebracht ist. Sofort ertönt ein Alarm überall im Schiff,

dieser Alarm gibt an das sich das Walhall Geschwader auf dem Flugdeck einzufinden hat.

Vor der Tür höre ich ein Geräusch und kurz darauf wird sie aufgestoßen. Es sind Roc Naar und Fenrir und beide sehen mich erwartungsvoll an.

Mit einem Wink zeige ich ihnen an das der Alarm kein Spiel ist. Und so rennen wir alle drei nebeneinander über die Gänge zum Flugdeck. Unterwegs schließen sich uns noch Erra und Kara an. Wir kommen auf dem Flugdeck an, doch Frigg ist noch nicht da, als ein Techniker auf mich zutritt.

"Major Frigg hat sich vorhin beim verlassen des Flugdecks an einer Kiste den Fuß verstaucht und kann drei tage lang nicht fliegen". Eigentlich wollte ich einen Wutausbruch vermeiden, doch irgendwie hat der Techniker mir angesehen das es nicht so einfach ist, denn er erwartet keinen Befehl, sondern verzieht sich Blitzschnell. Ich erläutere kurz den anderen was ich von Sarstatt erfahren habe. Sofort nicken alle und wir rennen zu unseren Maschinen. Mein Bomber ist noch nicht ganz heil und Roc Naar seiner ist eh Geschichte. So nehmen wir zwei andere. Die Ratorps von Fenrir, Erra und Kara sind Einsartbereit.

2Minuten später sind wir alle 5 im All und nehmen Kurs auf den Planeten. Die Vier unterhalten sich auf dem Flug über die Viecher und spekulieren ob Highway und sein Trupp noch leben. Ich enthalte mich dieser Unterhaltung.

Die Stimmen der Vier verstummen erst, als wir in die Atmosphäre des Planeten eintreten. Sofort glühen meine Schilde auf, doch sie hatten dem Anflug stand.

Wir sehen einen schönen Planeten, doch keine Spur von Highway, als mein

Radar TCN Kennungen empfängt. Mit ein paar kleinen Handgriffen, sende ich die Daten zu den anderen.

°"Es wird alles angegriffen was nicht zu TCN gehört"!

°"Ja Sir, aber was machen wir beide. Ich kann schlecht mit Torpedos auf die Viecher schießen"!

°"Wir beide suchen das Lager und werden es dem Erdboden gleich machen".

°"Was heißt dem Erdboden gleich machen".

Wieder einmal wurde mir bewiesen das ich und Roc Naar aus zwei verschiedenen Rassen stammen.

°"Dem Erdboden gleich machen, heißt komplett zerstören"!

°"Sir Ja Sir".

#

Ich habe dieses Summen schon einige Zeit wahr genommen, doch nicht darauf geachtet. Die Blacks stehen mit ausgeholten Armen da und warten auf irgend etwas, als eine Rakete in ihre Mitte einschlägt. Sofort sterben ungefähr 15 Blacks in der Explosion der Rakete. Die Blacks streben nach allen Seiten auseinander. Es sieht aus wie wenn man einen Stein in ein Pulk von Tauben wirft.

#

Wir sehen das Highway da unten mit seinen Männern auf einer Lichtung steht und zu einem Waldrand sieht. Als ich meine Augen Highways Blick folgen lasse, sehe auch ich worauf er so starrt. Am Waldrand stehen ungefähr 50 Viecher und haben irgend etwas in ihren Händen, womit sie auf Highway und seinen Trupp zielen, dass es nicht gutes ist kann ich mir selber denken. So klinge ich eine meiner Raketen aus und sende sie den

Viechern entgegen. Ungefähr 10 Sekunden später klingen auch die anderen jeder eine Rakete aus. Die Viecher streben nach allen Seiten auseinander und verschwinden im Wald. Ich tippe darauf das wir ungefähr 40 der 50 Stück getötet haben.

°"Fenrir, Erra und Kara sie fliegen hier Patrouille. Einer von ihnen ruft ein Shuttle. Ich und Roc werden die Viecher ausrotten, jedes dieser Viecher was sich blicken lässt ist sofort zu töten, aber probiert es mit Geschützen. Ich möchte diesen Planeten nicht total verwüsten".

So schwenke ich mit Roc aus und fliegen über den Wald hinweg. Es dauert keine drei Minuten bis wir das Lager der Viecher gefunden haben. Sie leben teils auf Bäumen, teils auf der Erde und teils in Höhlen. Ihr einziges Handicap ist, dass sie ungefähr 2 Meter groß sind und so die Höhleneingänge sofort zu sehen ist.

°"Roc machen wir sie platt. Handle nach eigenem Ermessen. Viel Glück".

°"Ja die auch Freki".

So schere ich nach links und er nach rechts aus. Roc nimmt sich den kleinen Wald vor, in dem die Viecher leben. Ich selber fliege eine kleine Schleife und halte auf die Höhle zu. Meine Augen verengen sich leicht und dann denke ich das es reicht. Blitzschnell klinge ich 8 meiner 12 Torpedos aus und lasse sie auf den Eingang zu fliegen. Zwei detonieren davor, einer knallt gegen die Wand und 5 finden den Weg ins Innere, bevor sie explodieren. Sofort fliegen überall Gesteinsmassen herum.

°"Hier Fenrir Shuttle landet und nimmt Marine auf. Aufnahmen beendet. Wir geben Begleitschutz und fliegen zurück zur Asgard".

°"Okay Fenrir. Wir kommen bald nach". Stille keine Antwort.

Kurz vor dem Ende des Berges, fliege ich einen Looping und halte auf die Eben vor dem Berg zu. Die Viecher,

welche sich aus der Höhle retten konnte, rennen ohne Ziel über diese Ebene. Ohne mit der Wimper zu zucken, und ohne Mitleid, schicke ich meine letzten 5 Raketen in Richtung der Ebene. Sie schlagen ein und es entwickelt sich eine riesige Explosion. Die Schilde des Bombers absorbieren die Energie der Explosion. Zur gleichen Zeit höre ich dass Roc Naar den Wald unter Beschuss nimmt. Mit einer kleinen Schraube halte ich wieder auf den berg zu. Immer noch strömen vereinzelt Viecher aus dem aufgesprengten Höhlen Eingang. Mit einem kurz Blick auf die Ebene, ziele ich nochmals auf den Eingang und schicke die letzten Vier Torpedos los.

°"Hier Roc, meine Waffenkammern sind leer".

°"Meine auch lass und abhauen. Ich glaube es reicht erstmal".

So drehen wir beide bei und stoßen zurück in die Atmosphäre und dann ins All.

#

Es sind 6 Tage vergangen seitdem wir auf dem Planeten gekämpft haben. Highway lieferte mir und Sarstatt einen ausführlichen bericht und leidet darunter, das schon wieder einer seiner Leute gestorben war. Ich sah mir die Akte des Jungen genau an und erfuhr das er überhaupt gar keine Ausbildung genossen hatte. Man hatte ihm einfach ein Gewehr in die Hand gedrückt, ihn vereidigt und dann in den Krieg geschickt. Nach diesem Schock schaute ich mir auch die anderen Akten der Marines an und schickte Zwei der übrig gebliebenen Acht Mann nach Hause, denn auch sie hatten keine Ausbildung. So sind 6 Mann im Trupp der Blacks Killer übrig geblieben. Highway, als Truppführer. Kreft, als Scharfschütze. Kling, als

Maschinengewehrschütze. Mcjuli, als Sanitäterin. Armstrong, als Funker und Techniker. Und Ratterson, als Grenadier.

So sind diese Sechs Mann der Marine Trupp der Asgard. Frigg hat sich in der zwischen zeit von ihrer Verstauchung erholt und fliegt auch wieder ihre ersten Patroullien. Seit diesem Tag haben wir keine Kampfhandlungen mehr mit den Blends gehabt. Der Träger Verband Germania ist in den Vega Sektor gesprungen und verharret hier seiner Sachen.

#

Ich habe gerade ein paar Daten in meinen Computer eingegeben, als mir der Gedanke kommt ich könnte mich mal wieder im Kasino blicken lassen. So stehe ich auf schiebe meinen Bürostuhl an den Schreibtisch und schalte den Bildschirm des Computers aus. Ich lasse meinen Blick nochmals kurz durch mein Büro schweifen und begeben mich dann zur Tür. Die Tür gleitet von alleine zur Seite und ich trete auf den gang hinaus. Mit dem gleichen leisen Geräusch wie beim öffnen, schließt sich die Tür auch wieder. Ganz langsam begeben mich auf den Weg zum Kasino. Unterwegs begegnen mir ein paar Techniker, die durch die geringen Kampfhandlungen und die wenigen Patroullien zur zeit auch nicht viel zu tun haben.

Irgendwie in Gedanken versunken, aber doch über nichts nachdenkend gehe ich über die Gänge. Grüsse Unterwegs jeden den ich sehe höflich und gehe trotzdem weiter. Manche sprechen mich an, ich nicke dann nur und schreite weiter. So langsam wird mir klar das es alles ein bisschen zu viel für mich wird. Ich betrete das gut gefüllte Kasino. Es ist heute alles anwesend. Piloten, Crawneks, Techniker, Marines, Mechaniker,

Reinigungspersonal und noch andere. Roc Naar, Erra, Kara und Highway sitzen an einem Tisch und spielen Karten. Fenrir, Frigg und zwei Marines sind am Billard Tisch. Meine Blicke finden noch weitere Personen, es sieht alles ganz normal aus. So möchte ich schon weitergehen, als mein Blick am Tresen hängen bleibt, da sitzt sie. In meinen Gedanken läuft unsere erste Begegnung, damals auf dem Gang vor dem Flugdeck, in Sekunden nochmals ab. Ihren Vornamen habe ich bis heute nicht vergessen, doch jetzt probiere ich mich krampfhaft an ihren Nachnamen zu erinnern.

Caro...,Caro..., wie war das gleich noch, Devile. Caro Divine. Jetzt habe ich es und der Schweiß der mir eigentlich schon auf die Stirn kriechen wollte, kommt jetzt doch nicht. Ich merke wie mir aber trotzdem langsam ganz warm wird. Eigentlich spiele ich gerade mit dem Gedanken, einfach wieder umzukehren und doch weiter zu Arbeiten, als Roc Naar aufspringt und mit voller Kraft schreit

"Achtung Corpsonal".

Ich kann nicht anders als Zurückschreien.

"Achtung Crawnek". Er sieht mich schockiert an und fängt dann an zu lachen, was sich in seiner tiefen Tonart doch schon sehr gewöhnungsbedürftig anhört. Nachdem ich ihn einige Zeit Beobachtete habe hört er auf zu lachen. Er setzt sich wieder auf seinen Stuhl, doch jetzt ist es mit dem leise abhauen wohl Pustekuchen geworden. So trete ich auf den Tresen zu und setze mich auf den äußersten Platz und bestelle mir ein Bier. Der Kellner, welcher Heute mal in Jeans und Hemd gekleidet ist bringt es mir und wünscht mir einen Schönen Abend. Ganz langsam sehe ich in das Bier und beobachte die Luftblasen sie auf der schwarzen

Flüssigkeit schwimmen. Ab und zu linse ich unauffällig zu ihr hinüber, bis Roc Naar leise an mich heran tritt.

"Sir dürfte ich mich zu ihnen Gesellen".

Ganz langsam nehme ich den Blick von meinem Bier, als gerade die letzte Luftblase platzt, und sehe Roc Naar kurz in seine schwarzen Reptilien Augen.

"Kein Sir, aber setzen darfst du dich"!

Er setzt sich auf den hocken neben mir, oder besser gesagt er lässt sich darauf fallen, obwohl Crawneks im Durchschnitt nur 1,75 Meter groß sind bringt ein ausgewachsener Crawnek ungefähr 130 Kilo auf die Waage. Was an den Crawneks so schwer ist, ist der Panzer. Er sieht mich einen Augenblick schweigend an und bricht dieses dann mit der schlimmsten Frage die einem Piloten gestellt werden kann.

"Meinst du das wir gewinnen, oder werden die Blends und besiegen".

Eigentlich antworte ich nicht auf solche fragen, doch Roc weiss das noch nicht und so probiere ich es einfach zu umgehen.

"Hmm wenn du an deinen Flugkünsten arbeitest, dann könnten wir vielleicht ein paar Schiffe abschießen und uns wäre geholfen".

Ich sehe ihm genau an das er merkt das ich seine Frage eigentlich nicht beantwortet habe, doch er scheint verstanden zu haben, dass ich über so etwas nicht reden möchte. Immer wieder zieht es meinen Blick zu Caro. Roc Naar folgt meinem Blick und verzieht sein Gesicht. Ich habe gelernt das diese Grimasse ein grinsen sein soll.

"Ein schönes Mädels wa Freki, meinst ich habe da ne Chance".

In meinem Kopf entsteht ein zuckender Schmerz, doch dann schüttele ich nur den Kopf und muss selbst grinsen. Man

at ja gemerkt das Roc Naar mich schon in komische Situationen gebracht hat, doch es sollten bessere folgen wie jetzt.

Er steht auf und sagt laut mit seiner etwas tiefen Stimme, was heißt hier etwas, ich glaube für ihn müssen wir eine neue Stimmlage unter dem bass anlegen. Auf jeden Fall sagt er laut in den Raum

"Miss Divine möchten sie nicht rüber kommen und mit einem Major und einem Corpsonal etwas trinken"?

Ganz langsam dreht sie ihren Kopf und ich kann in ihre grünen Augen sehen. Sie öffnet ihre zart roten Lippen und ich sehe ihre weißen Zähne, kurz darauf ertönt ihre zarte Stimme.

"Hmm, wenn es sie nicht stört, dass ich mich noch nicht an ihren Anblick gewöhnt habe gerne".

Ehrlich ist sie auch.

"Klar kein Problem. Ich habe mich auch noch nicht an meinen Anblick gewöhnt".

Es geht ein lachen durch das Kasino und das ist es was die Leute mal brauchen, endlich mal wieder ausgelassen lachen und den ganzen Krieg vergessen.

Sie steht wirklich auf und kommt zu uns hinüber. Roc steht von seinem Platz auf und lässt sie sich zwischen uns setzen. Gerade jetzt muss in meinen Gedanken eine kleine Kneipe auftauchen. Es ist die Kneipe in der ich Judith damals kennen lernte. Die Hocken, wie wir beide an der Bar saßen und ich ihr von meinem Leen erzählt habe. Der Typ der mich unbedingt anmachen wollte.

"Freki".

Der Zigarettens Qualm der die Luft dick und stickig machte.

"Freki".

Wie sie mich ansah und mir zuhörte.

"Freki bist du tot".

Mit einem Schlag sind meine Gedanken verschwunden und ich befinde mich wieder im Kasino der TCS Asgard und

sitze neben Caro.

"Äh was Sorry war in Gedanken versunken. Was hast du gesagt"?

"Ich fragte nur ob du schon mal einen Ratorp geflogen bist".

"Ja, als sie neu waren habe ich mal einen Probeflug mit ihm gemacht. Ist mir aber zu empfindlich in der Steuerung. Außerdem besitzt er keine Torpedos".

Er sieht mich an und lächelt.

"Sehen sie Mam er ist auch ein Typ der lieber mit großen Dingen spielt".

Jetzt höre ich sie zum ersten mal lachen.

"Ja ich hoffe das ich noch in diesem Jahr einen Kurs dafür bekomme. Das ich auch Darklex Bomber reparieren kann".

Eigentlich höre ich den beiden gar nicht zu, sondern beobachte nur ihre Gesten beim reden.

So sitzen wir den ganzen Abend da und reden über Techniker, Piloten, die Blends über unsere Heimat und so über dummes Zeug wie alte Filme. Das Kasino hat sich langsam geleert bis nur noch Caro, Roc, Erra, der sich in der Zwischenzeit neben Roc gesetzt hat, und ich da sind.

Caro fragt Roc gerade, was er denkt wer die schlimmeren feinde sind oder waren, die Menschen oder die Blends.

Roc seine ausgelassene Stimmung ist mit einem mal weg. Erra und ich bemerken sofort das diese frage alte Gefühle in Roc Naar weckten. Roc probiert gerade zu einer Antwort anzusetzen, als Erra ihn rettet.

"Roc wollten wir uns nicht mit Kara in drei Minuten im Simulator treffen"?

Roc wendet den Blick von Caro ab und sieht auf die Uhr, doch ich bemerke das er gar nicht richtig hinsieht und die Verabredung nur eine Lüge ist.

"Stimmt Erra danke. Ihr Entschuldigt aber das Training geht vor".

"Natürlich Erra Roc grüsst mir Kara

und übt das Formations- fliegen ich möchte das unsere Formation sitzt".

"Sir Ja Sir. Mam ich empfehle mich". So stehen beide auf und verlassen in eiligem Schritt das Kasino.

"Sir meinen Sie das die Frage nicht angebracht war".

Sie wendet sich jetzt ganz mir zu und mir wird höllisch warm.

"Ich denke einfach das er die Verluste und Schmerzen, die ihm die Menschen zugefügt haben noch nicht ganz verdaut hat. Nennen sie mich bitte Freki oder Felix, aber nicht Sir hier im Kasino".

Sie lächelt und nickt leicht.

"Ja mache ich Freki. Und was denken sie waren die besseren Gegner".

Ich schüttel nur den Kopf und lächel leicht.

"Hmm es sind beide gut, aber die Crawneks sind mir als verbündete lieber, als die Blends. Außerdem haben die auch Humor".

Sie nickt. Der Kellner beginnt die Tische abzuwischen. Das machen sie drei mal am Tag. Das Kasino hat immer offen. In der Ecke beginnt die Musik Box zu spielen. Ein ruhiges langsames Lied. In meinen Gedanken spuckt etwas herum, doch irgendwie, aber dann gebe ich mir einen Ruck. Mit einem knacken des Hockers erhebe ich mich und drehe mich Caro zu.

"Mam würden sie mir diesen Tanz mit ihnen erlauben".

Sie sieht mich erschrocken an, nickt dann aber und lässt sich von mir zur Tanzfläche führen. So tanzen wir diesen einen Tanz und da ich eigentlich kein allzu guter Tänzer bin haben wir während des Tanzes eine ganze menge zu lachen. Nachdem das Lied geendet hat, packt sie mir ihren

Arm um die Hüfte und schleppt mich zurück zur Theke. Ich setze mich wieder auf meinen Hocker. Sie sich wieder auf ihren. So trinken wir jeder einen Schluck aus unserem Getränk, wobei es bei ihrem der letzte war. Sie stellt das leere Glas auf die Theke und erhebt sich.

"Wenn es dir nichts ausmacht würde ich gerne schlafen gehen".

"Nein wenn du müde bist, dann gehe schlafen".

Sie nickt und beugt sich zu mir herunter und küsst mich. Einen Moment lang bin ich so perplex das ich mich nicht bewegen kann, doch diesen Moment nutzt sie um aus dem Kasino zu entfliehen.

Ich bleibe noch 2 Stunden am Tresen sitzen und beobachte die Luftblasen auf meinem Bier, bis ich dann auch schlafen gehe.

#

Zur gleichen Zeit auf einem Planeten weit entfernt von Sol.

Ein reges treiben auf der Basis. Tausende von Blends rennen durcheinander. Der größte Träger den die Blends je gebaut haben steht bereit. Auf dem träger sind 12000 Individuen Personal und 1800 Piloten. Es ist der Testlauf für diesen Träger, sollte sich heraus stellen, dass er so gut ist wie man denkt, wird er in Massen produziert.

In einer Stunde soll der Träger aufbrechen, sein Ziel SOL.

@Loki

