

5 Credits * Ausgabe 19 * September/Oktober 2689 * 2005

Flying Ace

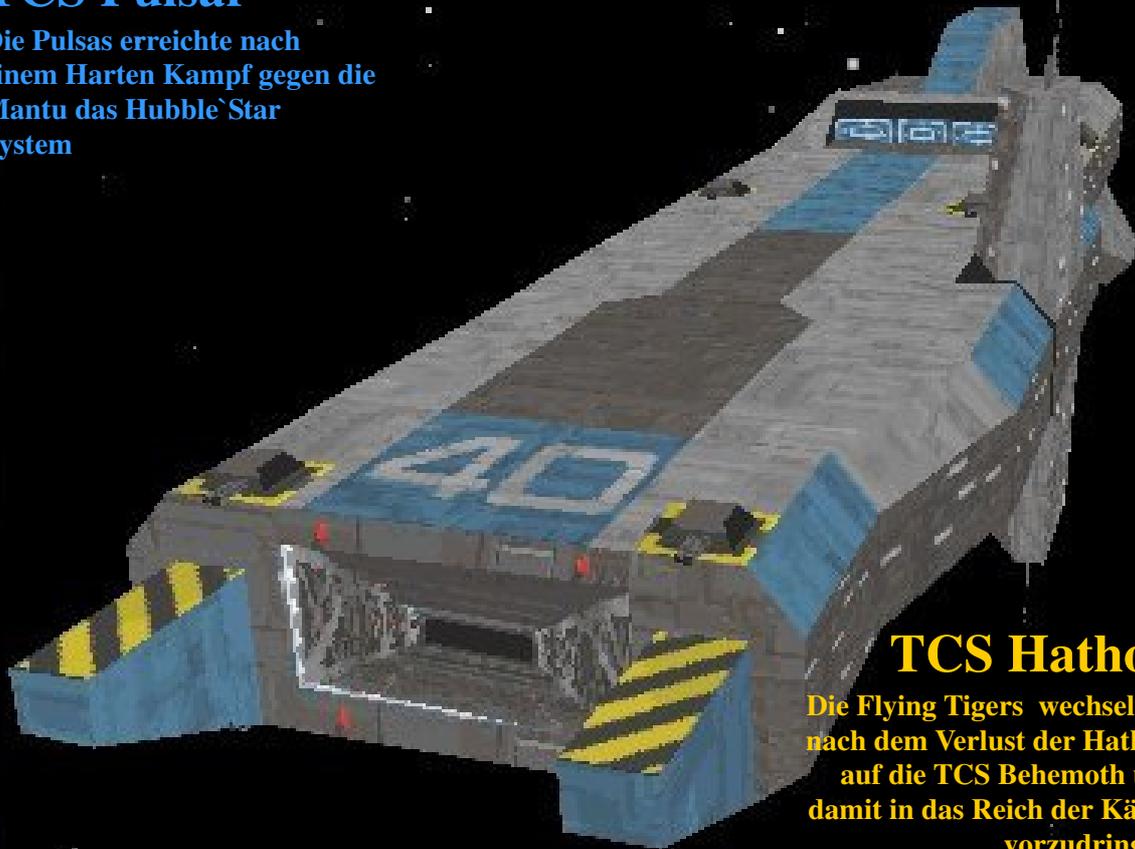


Der Flying Ace ist die Freie Zeitung des Wing Commander Online Rollenspiel Deutschland

19

TCS Pulsar

Die Pulsar erreichte nach einem Harten Kampf gegen die Mantu das Hubble`Star System



TCS Hathor

Die Flying Tigers wechselten nach dem Verlust der Hathor auf die TCS Behemoth um damit in das Reich der Käfer vorzudringen

Der Flying Ace erscheint zweimonatlich

Wort des Redakteurs

Liebe Leser und Leserinnen des Flying Ace, es freut mich ihnen unsere 19. Ausgabe präsentieren zu können.

Immer noch ist die Presse unterbesetzt wodurch der Umfang an Artikeln des FA, leider immer noch gering ist. Dennoch hoffe ich das euch diese Ausgabe auch wieder gefallen wird.

Viel Spass beim Lesen wünscht ihnen ihr FA-Team

*Flame
alias*

Franklin Lee, Chefredaktuer des FA

Inhalt

Abschusslisten	Seite 03
Blickpunkt TCS Pulsar.....	Seite 04
Blickpunkt TCS Hathor	Seite 09
Weiteres aus der TCN	Seite 12
Wirtschaft.....	Seite 14
Fun und Rätsel	Seite 15
Kleinanzeigen und Lesebriefe.....	Seite 16
 RL-Ecke:	
Wing Commander Guide	Seite 17
Roman	Seite 28

Impressum

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

Topstories

TCS Pulsar

Die Panthers schafften es nach einem harten Kampf gegen die Mantu, nach Hubble`s Star zu gelangen, um sich dort mit den Truppen der Exilanten und der Republik zu vereinen.
mehr auf Seite 04

TCS Hathor

Die Tigers hatten die Hathor an die Loyalisten-TCN verloren und bemannte in Hubble den Kreuzer TCS Behemoth. Mit diesem machten sie sich auf um in das Reich der Käfer vorzudringen.
mehr auf Seite 09

Abschusslisten

TCS FIREWALL

<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Paladin	217	98
2	KipDotter	116	40
3	Seldom	96	63
4	Soulkeeper	68	60
5	Stalker	63	47
6	Scorpion	24	26
7	Kn thrak	22	24
8	Barton	18	21
9	Beastman	8	14
10	Achilles	5	9
11	Eagle Eye	1	8
12	RedEye	0	3

TCS RAGNAROK

<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Ferro	110	50
2	Phoenix	92	41
3	Fireman	66	57
4	Banshee	28	16
5	Destiny	24	26
6	Eagle	21	20
7	Loanstar	15	14
8	Mister_D	11	18
9	Tarantulus	9	13
10	Shock	9	15
11	Sentry	9	6
12	Hammer	6	7
13	SirNeo	5	5
14	Doomsday	3	8
15	Brumsi	1	6
16	Buxe	0	0

TCS SEWASTOPOL

<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Tristan	126	58
2	Asmodis	105	56
3	Velvet Iceman	87	43
4	Archimedes	78	48
5	Thunderfist	69	43
6	Viper	45	43
7	Hawkeye	43	32
8	Shark	31	40
9	Blade	19	24
10	Luna	16	30
11	WarLord	10	9
12	Darth	7	12
13	Joker	3	4
14	Scar-Eye	1	2

HUBBLE'S STAR

BERICHTE AUS DEM:

FIGHTING PULSAR

DAS BORDMAGAZIN DER TCS PULSAR

Angriff auf die Mantu

Die Panthers und die White Wolves erhielten den Auftrag, die Korvetten der Mantu am Hell's Kitschen Sprungpunkt anzugreifen. Währenddessen würde die Pulsar Kampfgruppe es mit den Zerstörern aufnehmen. Da Captain Cisco auf der Olympic war und Not am Mann war, flog Commodore Flame heute mit.

Unter dem Kommando von Captain Hayabusa flogen die Panthers und die Wölfe zum Hell's Kitschen Sprungpunkt an Nav 3. Bei Nav 2 orteten die Panthers einen Frachter der von 4 Kugeln und 4 Kegeln verfolgt wurde, Hayabusa gab darauf Paula Hicks und ihren Wölfen den Befehl die Mantujäger anzugreifen, während die Panthers weiter zum Sprungpunkt flogen.

IM EINSATZ

2nd Lt. HotMeal	Arrow
2nd Lt. Freakie	Hellcat
2nd Lt. Kosh.....	Hellcat
Commodore Flame	Thunder
Captain Hayabusa.....	Thunder

Am Sprungpunkt angekommen entschied sich Hayabusa zuerst die gegen die 4 Tets vorzugehen und die Korvetten zu ignorieren. Die Tets aber stellten sich wie erwartet als sehr Zäh heraus und brachten die Panthers in Bedrängnis. Nach einigen Minuten schließlich gab Hayabusa den Kampf auf da bei den meisten die Schilde unten waren und hoffte mit dem Rückzug zu Nav 2 diese Zeit zu geben sich wieder aufzuladen, die Tets folgten ihnen jedoch.

Bei Nav 2 vereinigten sich die Panthers mit dem zusammengeschossenen Rest der Wölfe. Diese hatten im Kampf gegen die schweren Jäger der Mantu 50% Verluste erlitten. Zusammen standen die 4 Wölfe und 5 Panthers nun gegen 4 Tets und jeweils 3 Kegeln und Kugeln. In diesem Moment besann sich Hayabusa wieder des eigentlichen Auftrages die Korvetten anzugreifen und Panthers und Wölfe kehrten zum Sprungpunkt zurück. Dort waren die 4 Korvetten gerade im Begriff der Pulsar Kampfgruppe in die Flanke zu fallen. Nun entbrannte ein weiterer harte Kampf, in dem Hayabusa



Begegnungen

Hubble' Star, das einzige System der Republik Hubble, war endlich erreicht. Die Republik Hubble hatte sich Ende des Jahres 2688, unter ihren charismatischen Präsidenten

Manfred Manson von der Konföderation gelöst. Ein großer Teil der in Vega stationierten Flotte, die nach den harten Kämpfen gegen die Käfer im Jahre 2687, noch weit von ihrer Sollstärke entfernt war, hatte sich Manson angeschlossen und war nach Hubble aufgebrochen. Dennoch stand Hubble der geballten Macht der TCN gegenüber und hatte nur mit Hilfe der Exilanten hatte eine Chance zu überleben. Hier sammelte sich die Vereinte Flotte der Exilanten um der Bedrohung durch

und Flame jagd auf die Korvetten machten und anderen sich mit den feindlichen Jägern bekämpften. Der Kampf der Pulsar Geschwader schien fast aussichtslos, da sie den Mantus unterlegen waren aber die Flakbatterien der Pulsar griff ein und zerstörte einige der Mantujäger. Mit der Hilfe der Pulsar Kampfgruppe, die ihre höhere Kampfkraft gegen die zwei Zerstörer und den drei noch verbliebende Korvetten nun vollends in die Waagschale warfen, gelang es

Manfred Manson von der Konföderation gelöst. Ein großer Teil der in Vega stationierten Flotte, die nach den harten Kämpfen gegen die Käfer im Jahre 2687, noch weit von ihrer Sollstärke entfernt war, hatte sich Manson angeschlossen und war nach Hubble aufgebrochen. Dennoch stand Hubble der geballten Macht der TCN gegenüber und hatte nur mit Hilfe der Exilanten hatte eine Chance zu überleben.

Hier sammelte sich die Vereinte Flotte der Exilanten um der Bedrohung durch

IM EINSATZ

2nd Lt. Freakie	Hellcat
1st Lt. Hayabusa.....	Panther
Captain Cisco	Wasp

Marschall Laffington zu begegnen. Die Sensoren auf der Brücke der Pulsar waren voll von Signalen verbündeter Schiffe; dass ganze System schien ein riesiges Flottenlager zu sein.

Die Woche Landurlaub ging schnell vorbei und bevor sich auch ein Panthers nur versehen konnte fanden sich alle im Briefing Room wieder. Flight Captain Fox „Cisco“ McCloud war nach seinem Gastspiel an Bord der Olympic auch wieder zurückgekehrt. Der Geschwaderführer der Panthers war geschockt, als er nun die Verluste der White Wolves, vom Kampf in Blackmane erfuhr. Er brauchte einige Minuten um das zu Verdauen, in welcher Commodore Barker den Einsatz als unausweichlich Rechtfertigte. Der Mantu Kampfverband hätte im bevorstehenden Kampf um Hubble viele Leben gekostet und das Opfer der gefallenen Wölfe, hatte diesen das Leben gerettet.

Die Exilanten, klärte der Commodore die Panthers auf, hatten sich entschlossen der Republik gegen Laffington beizustehen und sammelte sich nun hier, um die Verteidigung vorzubereiten. Hubble war Laffington politisch ein Dorn im Auge, zusätzlich

BLICKPUNKT



TCS PULSAR

schließlich den Sieg davon zu tragen. Alle Korvetten vergingen in blendenden Explosionen, sowie ein Zerstörer, das letzte Schiff zog sich zusammen mit den Jägern die, die Feuerkonzentration der Flakbatterien und der Pulsarpiloten überstanden hatten, zurück und sprang nach Hell's Kistchen.

Trotz des Sieges gegen die Mantu, herrschte bedrückte Stimmung unter den Piloten, hatte der Sieg doch 4 Wölfen, die Hälfte des White Wolves Geschwaders, das Leben gekostet. Captain Hayabusa litt besonders darunter, war er es doch gewesen der die Geschwader getrennt hatte und die Wölfe alleine gegen die schweren Jäger der Mantu geschickt hatte. Commodore Flame richtete den Captain mit tröstenden Worten wieder auf und entließ die Piloten, in den Dienstschluss.

konnte man von hier aus zwei kleinere Stationen in Hell's Kitschen und Port Hedland und das Sektor-HQ im Vega System bedrohen. Es war für Laffington äußerst wichtig dieses System zu nehmen und für die Exilanten war Hubble ein wichtiger Brückenkopf, dessen Verlust den Bürgerkrieg um Jahre verlängern würde.

Captain Cisco war darüber besorgt, kurz vor der größten Schlacht der letzten Jahre zu stehen und teilte diese dem Commodore mit. Die Einsatzstärke der Panthers war gering und mit den Verlusten der Wölfe hielt er die Geschwader der Pulsar für nicht Einsatzfähig. Der Commodore nahm dies zur Kenntnis, entgegnete aber, dass man keine Wahl hätte sollten die Invasion beginnen, würde man Kämpfen müssen oder Sterben. Der Commodore versprach aber sich um Ersatzpiloten zu kümmern.

Da man bald in diesem System Kämpfen würde, hielt es der Commodore für Ratsam das System besser kennen zu lernen. Das Abfliegen von 6 Navigationspunkten sollte den Panthers einen Einblick von dem System geben.

Ankommende und abfliegende Patrouillen kreuzten den Weg der Panthers, die sich zum ersten Nav unterwegs waren. Die Scanner der Panthers waren voll mit Signaturen von GKS und Jägern, die sich auf die Schlacht vorbereiteten. Der erste Nav kam in Sicht und den Panthers offenbarte sich die Sicht auf eine Werft, in der zwei große Träger repariert wurden. Das erste war die Devils Throne, die von den Flying Tigers gekapert und der Republik von Hubble übergeben worden war, das andere Schiff, war unverkennbar an der Plasmawaffe zu erkennen - das Flaggschiff von Marschall Huber, die TCS Firewall. Die Panthers verharren einige Minuten und betrachteten die Schiffe, dann flogen sie weiter.

Über Nav 2 der Leer war erreicht die Black Panthers, den 3. Nav. 6 Excaliburs bewachten die Arbeiten eines Transporters, der Sonden für ein Frühwarnsystem absetzte. Die Excaliburs gehörten zu den Streitkräften von Hubble. Der Anführer der Excaliburs überprüfte die Panthers, und von ihm

erfuhren die Panthers das man fürchtete von Konföderierten Spionen infiltriert zu werden, weswegen man den Befehl hatte, jedes Schiff zu Überprüfen auf welches man trifft. Da selbstverständlich die Panthers keine Spione waren durfte man weiterfliegen.

Der Sprungpunkt nach Xanadu bildete den 4. Navigationspunkt den die Panthers anfliegen. Die Panthers fanden ihn Leer vor bis auf einige Sonden, die den Sprungpunkt auf Aktivitäten bewachten. Captain Cisco klinkte sich in die Sonden ein, konnte von ihnen jedoch keine nützlichen Daten erhalten. Als man gerade weiterfliegen wollte, meldeten die Sonden einen Energieanstieg des Sprungpunktes. Ein Sprung stand bevor. Cisco ließ sofort stoppen und man wartete ab, als ein zusammengeschoßener Frachter erschien. Cisco näherte sich sofort dem Frachter und konnte starke Schäden erkennen und ortete vier schwache Biosignale auf der Brücke. Der GF rief sofort nach einem Rettungsshuttle, als plötzlich ein zweiter Sprung gemeldet und einige Momente später zwei Excaliburs materialisierten. Die Excaliburs gehörten der TCN und sie machten deutlich, dass sie gekommen waren um dem Frachter den Rest zu geben, indem sie mit aktivierten Waffen auf den Frachter zuhielten. Die Panthers reagierten und drängten die Excaliburs vom Frachter ab. Der Kampf dauerte nicht lange, den die Piloten in den Excaliburs waren nicht von dem Kaliber das die Panthers in den letzten Wochen kennengelernt hatten. Der eine Starb ein schnellen Tod während der zweite Pilot es schaffte seinen Jäger noch rechtzeitig zu verlassen.

Nach dem Kampf hielten die Panthers Wache bis das Shuttle in Begleitung von zwei Wölfen und die 6 republikanischen Excaliburs am Sprungpunkt eingetroffen waren. Das Shuttle nahm die 4 bewusstlosen Besatzungsmitglieder des Frachters und den ausgestiegenen TCN-

Piloten auf.

Die Panthers folgten weiter dem Einsatzplan und flogen weiter zum 5 Nav wo sie ein Mond erwartete auf dessen Oberfläche eine ehemalige Militärbasis der TCN befand, die nun von der Republik übernommen worden war und nun auf den Namen „Präsident Manson Militärbasis“ hörte.

Vom Mond aus ging zum letzten Nav des Tages und hier fanden die Panthers zwei Staffeln der Republik in einem Trainingskampf verstrickt. Hellcats kämpften gegen altertümliche Rapiers. Die beiden Staffeln waren zusehr in ihren Kampf verstrickt das diese, die Panthers nicht bemerkten. Die Black Panthers schauten sich das Spektakel an und konnten einen amüsanten Funkverkehr lauschen, als einer Rapiers wegen Systemproblemen ausfiel. Nach einigen Minuten, in der man das Selbstmitleid der ausgefallenen Rapierpiloten mitverfolgte, führte Cisco die Panthers schließlich Heim.

Da es nicht viel zu Berichten gab viel die Besprechung kurz und Knapp aus und die Panthers wurden in den Dienstschluss entlassen.

Drei Geschwader

In den Tagen, nach der ersten

PINWAND DER TCS PULSAR

Beförderungen

Zum Major

Fox "Cisco" McCloud

Zum Flight Captain

Paula "Beast" Hicks[NSC]

Neuzugänge Black Panthers

Flight Captain J.J. "Bandit" Connor

Neuzugänge White Wolves[NSC]

2nd Lieutenant Davis McCall[NSC]

2nd Lieutenant Ewan McKendrick[NSC]

Neuzugänge Red Dragons[NSC]

Flight Captain Xiang Chow Chi[NSC]

1st Lieutenant Dana Carter[NSC]

2nd Lieutenant Vladimir Chekov[NSC]

Sonstiges

Erkundung des Hubble's Star System, kümmerte sich der Commodore wie versprochen um Verstärkung. Hierbei lies der Kommandant seinen Rang spielen und konnte damit einige Piloten zusammenbekommen. Aber wie später Lieutenant Hicks feststellte, hatten die anderen Geschwader ihre besten Piloten für sich behalten und dem Commodore die entbehrlichen angedreht. Dies viel zumindest auf die beiden Ersatzpiloten für die White Wolves zu, die mit Hellcats ausgerüstet, wegen ihrer „Unfähigkeit“ von der ersten Minute an, den Groll von Paula Hicks auf sich zogen. Eine äußerst unangenehme Situation für die 2nd Lieutenants Davis McCall und Ewan McKendrik, so die nahmen der beiden Neulinge, ist doch Lieutenant Hicks nicht gerade für ihre Warmherzigkeit bekannt. Glücklicherweise waren die drei neuen Bomberpiloten, von besserer Qualität und um diese gründete Commodore Barker das Bombergeschwader „Red Dragons“. Flight Captain Xiang Chow Chi, ein 32 jähriger Chinese, erhielt das Kommando über das neue Bombergeschwader der Pulsar.

Commodore Barker ließ nachdem die Ersatzpiloten eingetroffen waren, alle Kampfpiloten im BR antreten, um die Neulinge den alten Veteranen des Trägers vorzustellen. Eine kleine Nette Szene sei hier erwähnt, die verdeutlichen soll wie das Verhältnis zwischen der Geschwaderführerin der Wölfe zu ihren Ersatzpiloten ist: als eben jene beiden neuen Wölfe vor dem Eingang des BR's erschienen und diesen einige Sekunden musterten, ertönte die kalte verärgerte Stimme von Paula Hicks, die, die Beiden für das Rumstehen scharf Rügte. Dies brachte auf einigen Panthers ein Grinsen zu Tage. McCall, der einen starken schottischen Akzent besaß, dem Befehl sich zu setzen sofort nach und danach soll Paula ein verächtliches „Schotten“ von sich gegeben haben. Als die kleine Szene vorbei war trafen der Commodore und Flight Captain Xiang Chow Chi im BR ein. Der Commodore ließ die Begrüßungszeremonie über sich ergehen und stellte die Neulinge vor, die von den Panthers mit gemischten Gefühlen von den aufgenommen wurden.

Da die drei Geschwader noch nie zusammen geflogen waren und somit keinerlei Abstimmung besaßen, entschied der Commodore die noch ruhige Zeit zu nutzen und ihnen in einem Training die Chance zum kennen lernen zu geben. Die Panthers waren davon nicht sonderlich begeistert, aber auch ihnen war klar, dass es in einer Schlacht zu spät war Unstimmigkeiten zu entdecken. Flight Captain Cisco erhielt für das Training den Oberbefehl über alle drei Geschwader und sollte sie gegen einen feindlichen Träger ins Gefecht führen.

Nur ein Nav war anzufliegen, denn an diesem sollte das Ziel liegen. Cisco stellte die White Wolves als Vorhut des Angriffsverbandes nach vorne während die Panthers die Mitte bildeten und als Wall vor den Bombern der Red Dragons flogen.

Auf der Hälfte des Weges stießen die Wölfe auf eine vorgelagerte Verteidigungslinie, des Feindes.

IM EINSATZ

2nd Lt. HotMeal	Arrow
Captain Hayabusa.....	Piranha
2nd Lt. Freakie	Hellcat
2nd Lt. Kosh.....	Hellcat
Captain Cisco	Wasp

Mehrere Tigesharks und ein Vampireduo erwartete hier den Verband der Pulsargeschwader. Cisco erteilte Hicks den Befehl den Kampf zu eröffnen. Einige Minuten nach beginn der Kampfhandlungen erreichten auch die Panthers den Kampfschauplatz und gingen die Vampires an um die Wölfe zu entlasten. Captain Chi hielt sich mit seinen Longbows aus dem Kampf heraus.

Das erste Treffen des Tages stellte sich für die Wölfe, als äußerst Stressbeladen heraus. McCall und McKendrik zeigten sich von ihrer schlechtesten Seite und brachten das eigene Geschwader mehrfach in Gefahr, schließlich waren es die beiden die den feindlichen Tigersharks eine Lücke präsentierten, durch die sie zu den Bombern durchbrechen konnten. Nur mit Mühe gelang es Paula Hicks diese Lücke zu stopfen.

Die Panthers zeigten routinierter und zerstörten eine der Vampires und bedrängten die zweite. Mit dem Versuch

gescheitert zu den Bombern durchzudringen und der Gefahr ausgesetzt von zwei Geschwadern in die Zange genommen zu werden, zog sich das feindliche Geschwader zur nächsten Verteidigungslinie zurück, um sich dort mit weiteren Truppen zu vereinigen.

Die Wölfe erhielten von Cisco den Befehl dem Feind zu folgen und setzen dem Feind nach. Bis Nav1 verfolgten die Wölfe das Geschwader und stießen hier auf den erwarteten Träger. Die Tigersharks und die Vampire, bildeten hier mit 4 Wasp einen Verteidigungswall um den Träger. Hicks versuchte zunächst die feindlichen Jäger vom Träger wegzulocken, doch diese waren zu diszipliniert und Ignorierten die Wölfe. Derweil führte Cisco die Panthers und die Dragons in einem weiten Bogen in den Rücken des Trägers. Hier schmiedete Cisco einen Plan: Hicks sollte den Feind mit Beleidigungen bewerfen und den Anführer der Jagdverteidigung ausfindig machen und ausschalten. Danach sollte sie sich mit den Wölfen wieder zurückziehen, dies so hoffte Cisco, würde die Disziplin des Feindes zerstören und ihn dazu bewegen sich auf die Wölfe zu stürzen. Damit hätten die Bomber etwas Zeit gewonnen um ihren Angriff auf den Träger zu starten.

Als alle Geschwader in Stellung waren, schritt man zur Tat. Hicks hatte den feindlichen Geschwaderführer in einer der Wasp ausfindig gemacht und stürzte sich mit der geballten Macht ihres Geschwaders auf ihn. Das konzentrierte Feuer der Wölfe, zeigte seinen gewünschten Wirkung und die Wasp zerplatze unter dem donnernden Energieregen. Der Ausfall der Führungsmaschine und der Strom an blumigen Beleidigungen, zeigte ebenfalls seine Wirkung: die Disziplin brach auf und der Feind setzte den zurückweichenden Wölfe mit Rachegeanken nach.

Jetzt gingen die Red Dragons im Schutz der Panthers zur Bewegung über und steuerten auf den Träger zu. Als diese ihr Ziel aufschalteten, bemerkten auch die feindlichen Jäger ihren Irrtum. Die drei Wasp hauten ihre Booster rein. Die Wölfe die mittlerweile ihre beiden Ersatzpiloten verloren hatten, gelang es

nicht die Wasp weiter zu binden, konnten jedoch die Tigersharks weiterhin beschäftigen.

Die Wasps jagten auf die Bomber zu und die Panthers stellten sich ihnen in den Weg. Es gelang ihnen die Wasps soweit zu behindern, dass nur zwei Schwärmer mit mittelmäßigem Erfolg, eine Longbow trafen. Die Panthers brachten nun alle ihre Waffensysteme gegen die Wasps zu Felde und rangen diese nieder, bevor die Wasps eine Longbow abschießen konnten. Die Red Dragons bedankten sich bei den Panthers mit drei versenkten Torpedos und starteten einen zweiten Angriff, der dem Träger den Rest gab.

Nachdem die Wasps vernichtet waren eilten die Panthers den Wölfen zu Hilfe und gemeinsam bezwang man die restlichen Jäger. Das Training war damit erfolgreich beendet worden.

Commodore Barker war sehr zufrieden mit dem Training. Man hatte das Ziel mit taktischen Geschick für sich entschieden und hatte es nicht auf einen kopflosen Schlagabtausch ankommen lassen. Captain Cisco hatte sich als weitblickender Geschwaderführer bewiesen. Das erste Manöver aller drei Geschwader, machte Hoffnung den Gefahren der Zukunft positiv entgegenzusehen.

Käferlein

Die Black Panthers befanden sich auf einer Langstreckenpatrouille und erreichten gerade den Navpunkt der am weitesten draußen am Rande des Systems lag, als sie plötzlich verzerrte Energiewerte auf den Sensoren aufspürten. Die Panthers fuhren ihre Sensoren auf Maximum um die Werte besser analysieren zu können, doch hier am Rande des Systems befand sich Streifen starker Strahlung, hervorgerufen durch feinste, verstrahlte Staubpartikel, die die Sensoren der Panthers beeinträchtigten. Captain Cisco entschied die Pulsar zu kontaktieren, da man aber schon zu nahe am Strahlungsbereich war, wurde die Kontaktaufnahme so wie die Sensoren gestört und Captain Cisco verstand nur undeutliche Wortfetzen. Sich des natürlichen Phänomens nicht voll bewusst, fürchteten die Panthers einen Angriff auf die Pulsar hätte

stattgefunden und man entschloss sich auf den langen Rückweg zu machen.

Bevor die Panthers sich jedoch in Marsch setzten empfing Lt. Freakie ein weiteres verzerrtes Signal, das aus dem Strahlungsbereich zu kommen schien. Ein erneuter Versuch das Signal zu identifizieren schlug wieder fehl. Cisco jedoch wollte dieses Signal nicht links liegen lassen, da es unter Umständen eine Gefahr für die Flotte bedeuten konnte und so beauftragte er Freakie, dem Signal zu folgen und auf dem Grund zu gehen unter strengen Auflagen Kampfhandlungen aus dem Weg zu gehen. Mit dem Rest trat Cisco den Heimweg an.

20 Minuten später hatte Freakie den Strahlungsbereich durchflogen und hinter sich gebracht, als er 5 Signaturen, ohne Probleme orten konnte. Der Computer konnte die Signaturen eindeutig auf nihilistischen Ursprungs identifizieren. Freakie funkte sofort

IM EINSATZ	
2nd Lt. HotMeal	Arrow
Captain Bandit.....	Piranha
2nd Lt.Freakie	Hellcat
Captain Hayabusa.....	Panther
Captain Cisco	Longb.

Cisco an doch, verstrahlte Bereich lag zwischen ihnen und verhinderte eine verständliche Funkverbindung. Mittlerweile hatte auch Cisco und die Panthers einen Punkt erreicht an dem sie die Pulsar ohne Probleme kontaktieren konnten und waren froh zu hören das es keinen Angriff gegeben hatte. Nachdem sie die guten Nachrichten gehört hatten, lies Cisco die Panthers wieder kehrt machen um ihrem Kameraden Freakie zu folgen. Dieser hatte sich an die Käfer gehenkt, die ihm scheinbar keine Beachtung schenkten. Etwas später erreichten die fünf Käferjäger, die Freakie als 3 Morays, einen Manta und einen Devilray ausgemacht hatte, einen Zerstörer der Orca Klasse, mit dem sie einen Kurs folgten der sie weder ins Zentrum des Systems führte noch davon weg.

Irgendwann, nachdem die Panthers den Strahlungsbereich durchgeflogen und Freakies Antriebsrückstände entdeckt hatten, schlossen die Panthers zu Freakie und den Käfern auf. Die

Käfer jedoch zeigten keinerlei Anzeichen von Feindschaft noch davon die Panthers entdeckt zu haben, obwohl einigen Panthers klar wurde, das die Käfer, wenn sie den nicht Blind waren, die terranischen Jäger schon längst entdeckt haben mussten. Mehrere versuche die Aufmerksamkeit der Käfer zu wecken schlugen fehl.

Schließlich entschied Cisco, dass Nihilim im System eine potentielle Gefahr bedeutete, die man nicht ignorieren durfte und gab den Befehl die Käfer anzugreifen. Die Nihilim wurden von dem Angriff überrascht, konnten jedoch einiges Austeilen und beschädigten die Longbow von Cisco und die Piranha von Captain Bandit. Dennoch gelang es den Panthers die Käfer restlos zu grillen. Nach dem erfolgreichen Gefecht, in dem Lt. Freakie seinen ersten Abschuss verbuchen konnte (er grillte eine Moray), meldete der Computer das der Sauerstoffvorrat, für eine sicherer Rückkehr langsam zu neige ging und die Panthers machten sich sofort auf den Rückweg.

Zurück auf der Pulsar, zeigte sich der Kommandant mit der Leistung der Panthers zufrieden und besorgt über die Sichtung der Nihilim. Cisco bemerkte, dass sich die Käfer förmlich abschlichten ließen, gefiel Flame gar nicht und erhöhte nur die Sorgenfalten in seinem Gesicht. Flame entschied Kevin Ward an die Sache zu hängen um Licht in dieses Rätsel zu bringen.

Missing in Action

Flight Captain Cisco, wanderte mit schlechter Laune über das Flugdeck und steuerte das nächst beste Kommpult an, um die Panthers auf das FD zu rufen. Lt. Freakie, Lt. HotMeal und Flight Captain Bandit, gerade erst von der Aphrodite auf die Pulsar versetzt, kamen dem Aufruf nach und versammelten sich bei Cisco.

Der GF der Panthers deutete auf einen Haufen voller Werkzeuge und Kisten, die um die Jäger herumstanden und wies die Piloten an, „den Saustall“ aufzuräumen. Da Piloten die Eigenart hatten den Mechanikern beim Basteln an den Jägern zu helfen aber sie beim Aufräumen im Stich zu lassen. Die Gesichter der drei Panthers wurden

länger und HotMeal äußerste seinen Unmut offen, doch alle wiederrede war um sonst; Cisco lies sich nicht umstimmen. Freakie und Hot gingen notgedrungen an die Arbeit, während sich der GF, Bandit schnappte, um mit ihm einige Worte über Bandits, vergangene Stationierung auf der Aphrodite zu reden. Das Cisco mit Bandit im Gespräch war, versuchte Hot auszunutzen um die Arbeit einem einfachen Spaceman aufzudrücken, der zufällig vorbei kam. Doch wand sich der Spaceman aus der Bredouille, mit dem Hinweis auf wichtigerer Arbeit, die er zu erledigen hätte.

Eine Meldung für Cisco, sich mit der Brücke in Verbindung zu setzen, unterbrach das Gespräch zwischen Cisco und Bandit. Von Rinoa erfuhr Cisco, das Hayabusa und Kosh, die sich auf Patrouille befanden, längst überfällig waren und man keinen Kontakt mehr zu ihnen herstellen konnte. In Sorge über Hayabusas und Koshs verbleib zog Cisco, Hot und Freakie von ihrer

Arbeit ab und beauftragte sie mit der Suche nach den beiden vermissten Panthers. Cisco übertrug das Kommando über die Suchaktion auf Hot, da er selbst durch andere Verpflichtungen nicht mitfliegen konnte. Doch mit Captain Bandit, begleitete die beiden 2nd Lieutenants ein erfahrenes Ass.

Hots kleines Suchkommando folgte Hayas und Koshs Patrouillenkurs und erreichte den ersten Navigationspunkt, wo Freakie eine Ionenspur, die von Nav1 zu Nav2 führte, entdeckte. Diese stammte vermutlich den Triebwerken von Hayas und Koshs Jägern. Hot lies Kurs auf Nav2 nehmen.

Das Suchkommando erreichte Nav2, wo vor ihnen ein riesiges Asteroidenfeld aufragte. Die Ionenspur führte in das Feld hinein, doch konnten die Panthers nun insgesamt 7 weitere Ionenspuren

ausmachen. Die Panthers drangen tiefer in das Asteroidenfeld vor, ständig darauf bedacht keinen Zusammenstoß mit den Asteroiden zu riskieren.

Im Zentrum angekommen spürte

IM EINSATZ

2nd Lt. HotMealArrow
 Captain Bandit.....Piranha
 2nd Lt. FreakieHellcat

Bandit nun auch noch eine Wärmesignatur auf, dem die Panthers weiter auf die Spur gingen und schließlich bei einem großen Asteroiden mit einem Triebwerksrest zusammenstießen. Die folgende Analyse des Triebwerkes, ergab: das es von einer Panther stammte und eine der

<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

7 Ionenspuren definitiv von diesem Triebwerk stammte. Gehörte dieses etwa zu Hayabusas Panther? Die Black Panthers befürchteten es und suchten das Gebiet genauer ab, um vielleicht eine Rettungskapsel zu finden, doch stattdessen fand das Suchkommando die Reste eines Bastard.

Hot funkte die Pulsar an, um von ihrem Fund zu bereichten und um genauere Informationen um die von Haya und Kosh geflogenen Jäger zu erhalten und erfuhr das Haya tatsächlich eine Panther geflogen und Kosh in einer Arrow unterwegs gewesen war. Mit den Informationen gelang es den Panthers aus den 7 Spuren die einer e Arrow herauszufiltern, die sie wieder aus dem Asteroidenfeld führte.

Die Panthers erreichten gerade den Rand des Feldes, als sie plötzlich aus dem Hinterhalt von zwei Morays

angegriffen wurden. Trotz eines Treffers bei Bandit, der nicht schnell genug regierte, überwand die Panthers ihre Überraschung schnell und gingen die Käfer gemeinsam an. In einem kurzen Feuergefecht, der durch die Asteroiden etwas erschwert wurde, gelang es den Panthers in einer guten Teamleistung die Morays zur strecke zu bringen, wobei Bandit sich, dank seiner Erfahrung, beide Morays auf den Bug seines Jägers malen darf.

Bei Nav3 fanden die Panthers die Reste eines Squids, doch keinerlei Hinweis auf einer Arrow bis auf die Ionenspur die weiter nach Nav4 führte.

Der Vierte Nav hielt einen großen Nebel für die Panthers parat, in dem die

Panthers nun vier Spuren orten konnten, die in den Nebel führten. Der Versuch mit der Pulsar Kontakt aufzunehmen scheiterte an einer schlechten Verbindung, wie eine Mission zuvor am verstrahlten Randbereich des Systems. Nach kurzer Beratung der Panthers, entschied sich Hot trotz

einiger Gefahren in den Nebel zu fliegen, ging es hier ja um das Leben der vermissten Piloten. Doch kaum im Nebel, wurde die Sicht gleich Null und die Sensoren und Bordsysteme stark gestört. Die Panthers irrten im Nebel herum und es gelang ihnen auch nicht mehr Kontakt untereinander aufzunehmen. Die Panthers waren jedoch nicht alleine und ab und zu tauchte ein Schatten vor einem der Panthers auf, die bei wohl von Devilrays stammten. Und es kam zum Kampf, in der beide Seiten fasst Blind, auf ihr Glück hofften...

Weiter geht's in der nächsten Mission.

Von Lt. Tim Adams
 Berichterstatter der
 TCS Pulsar

In einem anderen Land

Briefing

Vorgeschichte

Die Tigers waren in Hubble's Star auf der Devil's Throne, die Hathor war bei dem Sprung aus dem Hell's Kitchen System womöglich vernichtet worden. Sie hat Hubble's Star nie erreicht. Reverent besuchte nocheinmal Senator Manson auf Hubble und einen anderen alten Freund und kehrte mit neuen Nachrichten zurück.

Bericht

Die beiden Geschwader Flying Tigers und The Gamblers wurden in den Briefingroom beordert.

Reverent grüßte die Piloten und fing dann an mit seinen Piloten über das zu reden, was er auf Hubble erfahren hatte und wofür er sich entschieden hatte.

Seine alte Bekanntschaft, Kzzzar Vend' hit -einer der drei großen Kirhati Generäle- bat ihn, seinem Volk gegen die neue Gefahr, die Mantu -welche den einen Teil der Erde dazu gebracht hatte gegen die Kilrathi zu ziehen- in ihrem Heimatsektor beizustehen.

Große Gesichter schauten den Kmd. an und er musste ersteinmal erklären was es mit den Kirhati auf sich hatte.

Entsetzen breitete sich aus als sie erfuhren, dass es sich hierbei um Nephilim handelt.

Rev versuchte seine Beweggründe zu erklären und so erzählte er:

Die Mantu bekriegten die Nephilim und wollten das gleiche auch mit den Kirlathi tun, bei den Katzen hätten sie auch Gesiegt wäre an der anderen Front nicht unvorhergesehenes passiert, dass sie abrücken mussten.

Seither haben sich die Kilrathi voll auf einen weiteren Kontakt mit den Mantu vorbereitet.

Die Nephilim haben nie einen Angriff auf die Menschen versucht, sie waren auf der Flucht, der Flucht vor den Mantu und stießen dabei auf die Menschen. In der Hoffnung sich in terranischem Gebiet anzusiedeln und dass die Mantu nicht folgen würden versuchte man die schwach scheinenden Menschen zu besiegen.

Rev glaubt, wenn es gelingt in den Systemen der Nephilim Ordnung zu

bringen würde dadurch die Bedrohung der Nephilim automatisch verschwinden, da sie keinen Grund mehr haben zu flüchten.

Als Gegenleistung versprach der hohe Kirhati, hilfe bei der Rückeroberung der Erde.

Rev stellte die Frage wer mit ihm kommen würde.

Geschwader halten zusammen und nachdem die Tigers alle sinnbildlich vorstürmten entschieden sich The Gamblers dafür die freie Republick Hubble's Star zu verteidigen.

The Gamblers verließen geschlossen den Raum.

Rev erklärte noch einige einzelheiten



IM EINSATZ

Lt.Col. Maverik	Boden
Captain Ghostfire	Boden
Captain Loki	Boden
1st Lt. Hammerhead	Boden
1st Lt. Feather.....	Boden
Captain Starsign	Boden
1st Lt. DarkLord.....	Boden

und dass einer von ihnen ein rituelles Duell fliegen müsse.

Mehrere meldeten sich freiwillig.

Es wurde weiter erklärt was es damit auf sich hatte und, dass sie gegen keine gewöhnlichen Nephilim fliegen würden. Aber jeder war bereit mitzukommen.

Rufus Mislik entließ die Piloten aus dem Briefingroom.

Pilotenbewertung

Herzlichen Glückwunsch an Feather die sich ab sofort Flying Captain nenne darf. Reverent wurde von Senator Manson im Auftrag von Marschall Huber zum Commodore befördert.

Nachspann

Die Tigers und ihr Kmd. siedelten von der Throne um auf die erbeutete Hadesklasse die von den Technikern den Umständen entsprechend modifiziert wurde.

Sogleich hat sich die TCS Behemoth auf den Weg in das Tartarus System gemacht um von dort durch ein kleines Sternentor der Nephilim in deren Gebiete zu springen.

Suchen und Vernichten!

Vorgeschichte

Die Behemoth war in das Territorium der Nephilim gesprungen, und versuchte von dort aus die neuen "Verbündeten" gegen die Mantu zu unterstützen. Die Tigers bekamen die Aufgabe, eine drei Punkte Nav Route abzufiegen und dort antreffende Feindkräfte anzugreifen und ggf. zu neutralisieren.

Auftrag

Feindkräfte suchen und vernichten.

Bericht

Die Tigers wurden in den BR beordert, und waren ziemlich überrascht, dort Starsign, am Pult stehend, vorzufinden. Captain Quarter erklärte den Piloten, das sich Commodore Mislik im Moment nicht sehr wohl fühlt, und deshalb das BR nicht abhalten kann. Nach einer kurzen Einweisung in die Missionsziele, wurden die Tigers zu Ihren Jägern entlassen. Die Tigers starteten und machten sich auf den Weg zum ersten Navigationspunkt. Das erste was sie dort vorfanden, war ein Nebel, der Ihre Sensoren und Kommunikationseinrichtungen zu stören schien. Der GF entsandte Samurai und Soulkepper um Daten über den Nebel zu sammeln. Die restlichen Tigers warteten draußen. Cap. Lessel bemerkte im Nebel mehrere Objekte die an ihm vorbeihuschten, jedoch konnte er dies seinen Kameraden nicht mitteilen da sein Funk ebenfalls gestört war. Einen kurzen Moment später sahen es die Tigers auch. Sie waren auf eine Patrollie der Mantu gestoßen. Das Geschwader reagierte schnell und effektiv und konnte die Mantueinheit

nach einen schnellen Gefecht auslöschten. Der GF befahl den Weiterflug zu Nav 2, jedoch lies es sich Cap Lessel nicht nehmen den Nebel weiter zu untersuchen. Die anderen Tigers flogen weiter zu Nav 2. Dort angekommen bot sich ihnen ein Bild, das nur wenigen Piloten vor die Augen kommt. Eine zerstörte Flotte der Nephilim. Um eine solche Streitmacht zu vernichten, mussten die Mantu eine enorme Kampfkraft aufgeboden haben. Die Trümmer wurden kurz gescannt um ein paar Daten zu sammeln, und schon ging es weiter zum dritten und letzten Nav Punkt. Eile war geboten, die Tigers sprangen mitten in ein Gefecht. Mantuschiffe griffen einen Konvoi der Nephilim an. Das Geschwader entschloss sich einzuschreiten. Das Gefecht war lang, hart aber dennoch siegreich für die Tigers. Trotz des vorbildlichen Einsatzes des Geschwaders, konnte der Konvoi nicht gerettet werden. Anschließend kehrten die Tigers zur Behemoth zurück.

Pilotenbewertung

Die Flying Tigers zeigten bei dieser Mission eine gute Leistung in Punkte Treffsicherheit und Teamwork. Lediglich die Koordination des Geschwaders könnte besser sein. Die Vernichtung des Konvois ist bedauerlich, war aber

IM EINSATZ

1st Lt. Hammerhead	Piranha
Lt.Col. Maverik	Vampire
Captain Ghostfire	Wasp
2nd Lt. Samurai	Hellcat
1st Lt. Zorro.....	Hellcat
Captain Feather.....	Panther
Captain Soulkeeper.....	Panther

anscheinend nicht zu vermeiden. Ich hoffe dass dieser Vorfall unsere Beziehung zu den Nephilim nicht schwächen wird.

Nachspann

Nach der Abschlussbesprechung, wurde den Tigers etwas Erholung befohlen, da sie bereits in 2,5 Stunden für den nächsten Einsatz vorgesehen waren.

Aufklärung mit Ende

Vorgeschichte

Die Tigers sitzen immer noch in den

Gebieten der Nephilim um den Kirhati zu helfen gegen die Mantu zu bestehen. Informationen zufolge soll weiter außerhalb in einem Asteroidengürtel Mantuaktivität sein.

Die TCS Behemoth übernimmt die Aufgabe um genauere Informationen heraus zu bekommen.

Von Seiten der Nephilim gibt es keine Unterstützung, da diese einige Schlachtkreuzer versuchen aufzuhalten die womöglich durch den Verteidigungsgürtel brechen könnten.

Auftrag

Das standart Suchmuster im Asteroidengürtel abfliegen und Kontakte melden und ggf. liquidieren.

Bericht

Die Behemoth flog zu dem Asteroidengürtel wo die Tigers ausgesetzt wurden.

Ghostfire erinnerte sich an das standart Suchmuster und man brach auf das Steinfeld abzusuchen.

An Nav 1 war außer Steinen und einer schwächeren Ansammlung von Felsbrocken nichts auffälliges zu sehen. Gemeinsam flog man kurvend zum nächsten Navpoint an dem zwei pyramidenähnliche Gebilde im All schwebten. Es waren Trägerschiffe der Mantu, scheinbar inaktiv. Jedoch nach kurzer Zeit flog eine Staffel von Würfeln in genau die Richtung des Asteroidenfeldes.

Captain Quarter wollte den Kuben folgen, doch flog er genau durch das offenen Sichtfeld und frei für die Scanner der Trägerschiffe, hindurch. Mehrere Kugeln starteten aus den Trägerschiffen und namen eine verteidigende Haltung ein, unternamen jedoch keinen Angriff. Statdessen wurde ein paar andere schwere Jäger ausgesandt und die Tigers ergriffen die Flucht durch das Asteroidenfeld und schlichen sich so nach Nav 4 wo die Bomber scheinbar hinterwes waren.

Man erreichte die Koordinaten des vierten Navigationspunktes.

Es war ein weiter Raum, umgeben von einem Asteroidenmantel. Im innern waren mehrere große Brocken.

Ein Piepton der immer stetiger wurde und irgendwann erlöschte verwirrte die Tigers, jedoch nur für eine Augenblick,

den dem Abbruch folgte ein grell gleißendes Licht.

Lt. Hammerhead hatte diesen Asteroiden zufällig vorhin in den Scannern anvisiert, nun war er weg und an seiner Stelle war gähnende Leere. Der Brocke maß 800 kubikmeter Fels. Dann entdeckten sie auch die Bomber, wie es schien taten diese Schussübungen. Einer der Torpedos kam zu dicht ran, die Detonation schüttelte die Piloten durch.

Zudem brach der Kontakt mit der Behemoth urplötzlich ab. Man wollte noch schnell nach Navigationspunkt 3 schauen, wendete aber dann auf dem Weg und geschlossen heizten sie zurück zum Träger.

Während des Rückflugs wurden sie aus dem Hinterhalt angegriffen. Es entbrannte ein harter Kampf und unter einigem an Blechschaden konnte dann trotzdem die Schlacht für die Tigers entschieden werden.

Man landete wohlbehalten auf der Behemoth die friedlich im All schwebte.

Pilotenbewertung

Die Leistung der Piloten an sich war annehmbar, dennoch reichte das erbrachte Potential nicht aus um die Mission zu erfüllen.

Die Auswertung der Blackboxen ergab, dass Captain Quarter einen misslichen Fehler beging der zum Glück aller

IM EINSATZ

Major Ghostfire	Tigersh.
2nd Lt. Samurai	Exc.
Captain Feather.....	Panther
Captain Starsign	Panther
Captain Hammerhead	Thunder

Betroffenen nicht lebensbedrohliche Konsequenzen nach sich zog.

1st Lt. Franke alias Hammerhead wurde zum Flight Captain O3 und Sup. Cap. O3 Hart wurde zum Major befördert. Herzlichen Glückwunsch.

Nachspann

Die Piloten versammelten sich im Briefingroom. Commodore Mislik erklärte, dass eine dringende Nachricht vom Oberkommando da war und deswegen die Leitung unterbrochen worden war.

Dann ließ er Captain Quarter ersteinmal seinen Bericht vortragen.

Zum Schluss wurde bekanntgegeben, dass das Oberkommando neue Befehle herausgegeben hatte. Captain Quarter wurde zum neuen Kmd. ernannt und Commodore Mislik und Captain Darkwood machten sich umgehend auf das Schiff zu verlassen um den neuen Befehlen nachzukommen.

Rückzug

Vorgeschichte

Wir erhielten die Nachricht, das die Hathor nicht vernichtet wurde, sonder von TCN Verbänden geborgen an der Station Winternacht repariert wird. Diese Zustand hat uns dazu bewegt, zurück nach Hubble zu fliegen und uns die Hathor zurückzuholen.

Auftrag

Die Tigers wurden beauftragt, als Vorhut der Behemoth, den Weg zum Sprungpunkt nach Tartarus zu erkunden und zu sichern.

Bericht

Die Tigers starteten umgehend nach dem Briefing zu ihrer 3 Nav Mission. Die Verantwortung über das Geschwader wurde an Flight Captain Franke übertragen. Dieser wiederun bestellte Flight Captain Sinclair zu seinem Stellvertreter. Am ersten Nav angekommen, scannten die Tigers zwei

Transporter, die scheinbar führerlos im All trieben. Hammerhead und Samurai entschlossen sich, näher an die Transporter heran zu fliegen um mehr Informationen zu bekommen. Der Rest

IM EINSATZ

Captain HammerheadPiranha
Major GhostfireVampire
Captain LokiShrike
1st Lt. Zorro.....Exc.
2nd Lt. SamuraiTigersh.

des Geschwaders blieb noch zurück. Von den Schiffen schien eine Deflektorstrahlung auszugehen, der den

<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Maverick	245	83
2	Ghostfire	174	85
3	Havoc	85	80
4	Loki	67	45
5	Zorro	35	40
6	Hammerhead	35	40
7	Starsign	32	33
8	Galahad	18	26
9	Samurai	9	10
10	Dark Lord	4	11
11	Vagabond	1	7

Scannradius beeinträchtigte. Als sie die besagten Transporter umflogen, wurden sie von 4 Kugeljägern der Mantu überrascht. Hammer wurde in seiner Piranha schwer getroffen und die restlichen Tigers eilten zur Hilfe. Es gelang den Piloten schnell die Oberhand in dieser Situation zu gewinnen, was mit der Vernichtung der Angreifer und der Transporter endete.

Die Tigers flogen weiter zum nächsten

Navigationpunkt und machten prompt Bekanntschaft mit einer Mantupatrolie die ihren Kurs kreuzte. Auch diese Gefahr wurde relativ schnell beseitigt und die Tigers machten sich auf zum nächsten Nav.

Nav drei scheint wiederum leer zu sein, aber prompt erhielten die Tigers einen Funkspruch von der Behemoth, mit der Aussage das sie von feindlichen Jägern angegriffen wird, die die Vorhut für eine größere Armada der Matu bildete. Den Tigers wurde klargemacht, das sie die Behemoth verteidigen müssen, bis diese die Sprungsequenz initiieren konnte.

Nach einem kurzen Geplänkel waren die Sprungantriebe der Hades geladen und den Tigers wurde die Landung befohlen.

Pilotenbewertung

Die Leistung der Tigers war beeindruckend. Trotz des hohen Aufkommens an Feindverbänden, handelte das Geschwader stets

kontrolliert und effektiv.

Nachspann

Die Behemoth sprang in das Tartarussystem. Den Tigers wurden 48 Stunden Dienstfrei gewährt.

*Mit freundlichen Grüßen
Commodore Reverent u.
Ship Captain Quarter*

Der Flying Ace Sucht!

Berichterstatter für die:

TCS Firewall

und TCS Ragnarök

Bei interesse meldet euch bei:

LtFlame@web.de



BEFÖRDERUNGEN

**ZUM
2ND LIEUTENANT**



ZARA "SCAR EYE" CARPENTER

**ZUM
1ST LIEUTENANT**



SIMON "BEASTMEN" CROSS
KUROHITO "SAMURAI" HERNANDEZ

**ZUM
FLIGHT CAPTAIN**



ALAN "THUNDERFIST" ATREIDES
LETO "STALKER" ATREIDES

**ZUM
MAJOR**



FOX "CISCO" MCCLLOUD
MARTIN "ARCHIMEDES" SCHATZ

TCS Ragnarok

Neuzugänge

2nd Lieutenant Jason "Sentry" Drake
1st Lieutenant Reese "Eagle" Wheeler
Ship Captain Ian "Loanstar" St John

Weiteres

Ship Captain Ian "Loanstar" St John zum
Kommandanten der Ragnarok ernannt

TCS Pulsar

Neuzugänge

Flight Captain Justin Jarry-Lee "Bandit" Connor

TCS Hathor

Neuzugänge

Flight Captain. Richard "Galahad" Winters

TCS Sewastopol

Neuzugänge

2nd Lieutenant Zara "Scar-Eye" Carpenter

TOP TEN

1	Maverick	245
2	Toaster	234
3	Paladin	217
4	Spawn	179
5	Ghostfire	174
6	Radio	152
7	Avenger	150
8	Prometheus	147
9	Dust	140
10	Dreamer	137

Wahre Helden

Folgend wurde ein Interview mit einem Piloten gehalten der auf der Seite der konföderierten Marine kämpft. Aus Sicherheitsgründen dürfen wir keine genaueren Angaben machen.

Jonathan Klein: Hallo, sie sind einer der Kampfpiloten die bei *PIEP* teilgenommen haben. Ihr Rufname lautet *PIEP*, warum?

Pilot: Ja das ist richtig. <lachen> Nun ja, eigentlich bin ich ja schüchtern, dann war ich einmal mit ein paar Kameraden aus meinem Geschwader in ner Bar. Wir haben jeder ein, zwei Bierchen gezischt und dann waren da diese zwei Mädels an der Theke. Wirklich heiße Stuten. Die Jungs haben mich hingeschubst und dann stand ich da. Wie ich es genau gemacht habe weiß ich nicht, aber schließlich bin ich nach kurzer Zeit mit beiden im Arm dann aus der Bar herausspaziert. Die andern haben vielleicht geschaut.

JK: Interessant. Ist etwas daraus geworden?

P: Ja, eine von den beiden ist jetzt meine Verlobte.

JK: Na dann darf man ja gratulieren.

P: Danke.

JK: Was hat sie dazu bewogen Pilot zu werden?

P: Nun, es gibt viele hier, die hatten irgend einen Ansporn aus der Vergangenheit. Bei mir war das nicht so, ich hatte einfach Lust dazu und aus einer Laune heraus verpflichtete ich mich bei der TCN.

JK: Also sehen sie das alles eher als einen Spaß?

P: Um Gottes Willen nein. Ich neme meine Aufgabe sehr ernst. Schließlich geht es hier um einiges und es ist nicht immer leicht mit all dem Stress fertig zu werden.

JK: Was halten sie davon, dass die ehemalige TCN zerspalten ist? Wie stehen sie der Sache der Exilanten gegenüber?

P: Ich finde es schrecklich, unnützlich und idiotisch. Irgendwelche hohen Tiere die Krieg spielen wollen. Es ist zu dumm, dass so viele hingehen.

Und die Sache der Exilanten. Ich glaube sie tun das richtige, die Sache mit den Kilrathi war falsch und es ist gut, dass sich Huber dagegen gestellt hat.

JK: Sie sind also auf der Seite der Exilanten und fliegen trotzdem noch auf Seiten der Erde?

P: Ja, es hat nur einen Grund, meine Kameraden. Einige sind von der Sache der Erde überzeugt, die Meisten aber haben Angst um ihre Familien. Sie liegen weit in den inneren Systemen des Sol-Sektors wo die Exilanten keinerlei Einfluss haben. Ich für meinen Teil bin nur noch wegen meiner Kameraden an dieser Front.

In den letzten Sieben Missionen hatte ich nur zwei Abschüsse erzielt und das auch nur, weil die Exilantenpiloten zu energisch gegen einen meiner Freunde vorgegangen sind.

JK: Viele sagen ihr Jungs seid wahre Helden, was ihr da draußen leistet.

P: <Kopfschütteln> Nein, zu wahren Helden kann ich ihnen eine Geschichte erzählen. Es war letztes Jahr, wir waren mit unserem Träger in nem Raumdock für Wartungsarbeiten. Wir haben Landurlaub bekommen.

Es war heilig Abend. Was macht man als Pilot, dutzende von Lichtjahren von seiner Süßen weg? Genau, man geht in ne Kneipe.

Es war ein lustige Truppe am Tisch neben mir, die haben mich zu sich geholt.

Einer von ihnen, Jimmy, war Lt., aber kein Pilot, es waren alles Feuerwehrmänner.

Wir kamen ins Gespräch, wie sich herausstellte hatten sie heute alle Dienst gehabt und feierten nochmal

zusammen.

Das ist ein Familienband. Ich komme nicht drumherum zu sagen, stärker als zwischen den Piloten eines Geschwaders.

Also dieser Jimmy, er erzählte mir, dass er verheiratet ist und einen Sohn um die sieben Jahre alt habe.

Warum er nicht jetzt nach Dienstschluss bei seiner Familie sei, fragte ich.

Er antwortete mir, weil er eben das schönste Weihnachtsgeschenk bekommen habe, dass man sich wünschen kann. Er war mit seinen Jungs draußen und sie haben drei Kinder aus dem sechsten Stock eines brennenden Gebäudes gerettet. Es ist Tradition auf so einen Erfolg anzustoßen.

Aber seine Frau und sein Sohn verstehen es.

Sein Sohn habe sogar gesagt es sei okay, dass er heute an Weihnachten nicht zuhause ist. Er geht Menschen retten. Feuerwehrmänner, das sind wahre Helden.

Wenn alle aus einem brennenden Haus rennen, dann sind sie diejenigen, die hineinlaufen.

Ich bewundere sie. Sie sind es, die wirklich Anerkennung verdient haben.

JK: Das haben sie gut gesagt. Für sie sind Feuerwehrmänner als diejenigen, die den Lob verdienen.

P: Auf jeden Fall.

JK: Ich danke ihnen für dieses Interview. Ich wünsche ihnen noch alles Gute.

P: Danke.

Nachruf: Der interviewte Pilot verstarb nach einem Triebwerkdefekt und einer Bruchlandung auf dem Flugdeck als er in seinem Cockpit von den ausgebrochenen Flammen verzehrt wurde.

Lohnreformen

Guten Tag, oder sollte ich sagen. Schön Sie wieder zu sehen.

Endlich wieder, nach einigen Strapazen, wie Presseverbot, Gefangennahme, Verhöre und anderen Unannehmlichkeiten bin ich endlich wieder für Sie da und informiere Sie wieder mal rund um den Argent Sektor, im besonderen über das Sonnensystem Arkis.

Und gleich mal wieder rein in diesen schönen Sektor, nach etlichen Verfahren und Prüfungen hat sich die demokratische Regierung vom Arkis-Sonnensystem entschlossen eine Lohnreform durch zu führen.

Die Mindestlöhne wurden begrenzt, dass Lohndumping ausfällt, genauso wurde ein Höchstgrenze für Löhne ausgesprochen.

Damit sollen die sozialen Unterschiede zwischen den Menschen endlich aufhören, aber denken kann ich es mir nicht.

Es ist ein Anfang und die Reform hört sich nicht schlecht an, aber wie gesagt es ist nur ein Anfang, denn es sind immer noch Unterschiede da.

So verdient ein Soldat der arkisischen Armee 2100 Credits im Monat.

Der Arbeiter auf den Plantagen, welcher für die Nahrung versorgt, muss sich nun mit 850 Credits über

Wasser halten.

Der Unterschied ist schon gewaltig, aber wenn man bedenkt, dass die Arbeiter der Plantagen vor der Reform gerade mal auf 490 Credits kamen, ist es schon ein Fortschritt.

Die Arbeiter sind auf der einen Art sehr glücklich würden sich aber natürlich eine



weitere Angleichung wünschen.

L.E.Ghong der neue Pressesprecher der Regierung war so freundlich sich zu Wort zu melden:

„Liebe Mitbürgerinnen und Mitbürger,

ich verstehe, dass diese Reform Sie noch nicht vollends glücklich macht, aber sehen Sie die positive Entwicklung daraus und nicht nur immer, was noch besser sein könnte.

Diese Reform der Löhne ist ja nun keine Sache die man einfach so auf die Beine stellt und Perfekt ist. So eine Reform zieht eine Masse an Konsequenzen nach sich.

Diese Lohnreform wirkt sich auf die ganze Wirtschaft aus, wir müssen den Import und Export umstellen und die inländische Wirtschaft, dass dauert seine Zeit, wenn diese beiden Punkte sich an die Reform angepasst haben, können wir uns wieder an die Löhne wagen, aber solange muss das stabil bleiben, denn wir zuviel auf einmal wollen, dann bricht uns die Wirtschaft auseinander und das ist nicht Vorteilhaft. Ich hoffe Sie verstehen unser Problem und warten die Zukunft ab, welche recht goldend für Arkis aussieht.

Sehr nett gesprochen und die Bevölkerung schien es wirklich zu verstehen. Nun heißt es warten und die Wirtschaft beobachten, was ich natürlich für Sie tun werde, damit Sie ja nichts

verpassen, dass im Argent Sektor passiert.

Aus dem Argent-Sektor
Ihr W.Rhodan

Firma	Alter Stand	Gewinn/Verlust in %	Neuer Stand
Douglas Aerospace	639,82	-3,7 %	616,15
McCall Industries	627,91	-4,9 %	597,14
Sirius Shipyard Company	88,2	6,5 %	93,933
Terran Journey	58,27	-7,0 %	54,191
Avalon Space Industries	109,23	2,3 %	111,74
Sun and Star Company	31,21	-6,9 %	29,057
Holovid Company	28,14	0,8 %	28,365
Vega Exporte	66,41	-2,0 %	65,082
Med-Centauri Corporation	135,42	1,4 %	137,32
Washington Space-Cargo	33,23	1,8 %	33,828
Centauri Bank	249,99	1,5 %	253,74
Anderson AG	298,94	0,2 %	299,54
Earth Colony Corporation	82,99	9,5 %	90,874
Japan Alliance	219,13	2,2 %	223,95
TCN Network	442,18	4,1 %	460,31
Buckler and Fetscher	78,63	5,8 %	83,191
Terran Football League	331,29	2,7 %	340,23
TBL	330,96	1,4 %	335,59
BioGenTech	259,25	-7,4 %	240,07
Mars. Minen & Gas Gesellschaft	153,24	7,9 %	165,35

Fun und Rätsel

WITZE

Die Grenze zwischen Himmel und Hölle war von Unbekannten beschädigt worden. Der Teufel schickt folgendes Telegramm an die Engel: "Unsere Rechtsanwälte hier unten meinen, dass der Himmel die Reparatur vornehmen muss." Die Engel antworten: "Müssen wir wohl. Können nämlich hier oben keinen Rechtsanwalt finden..."

~~~~~

Warum ist die Aussage "Für die einen ist es Windows, für die anderen der größte Virus der Welt" inhaltlich nicht korrekt? Ein Virus funktioniert zuverlässig!

~~~~~

Ein Arzt stellt mitten in der Nacht fest, daß sein Keller unter Wasser steht. Sofort ruft er einen Klempner an. Dieser weigert sich allerdings, zu dieser späten Stunde noch zu kommen. Daraufhin wird der Arzt aufgebracht und erklärt, daß er auch mitten in der Nacht kommen muß, wenn er zu einem Notfall gerufen wird. Eine Viertelstunde später ist der Klempner da. Gemeinsam mit dem Arzt betritt er die Kellertreppe, die bereits zur Hälfte unter Wasser steht. Der Klempner öffnet seine Tasche, holt zwei Dichtungsringe heraus, wirft diese ins Wasser und sagt: "Wenn es bis morgen nicht besser ist, rufen Sie wieder an."

~~~~~

Professor sitzt in der Mensa und isst. Ein Student setzt sich ungefragt ihm gegenüber. Etwas verärgert meint der Professor: "Also, seit wann essen denn Adler und Schwein an einem Tisch?" Darauf der Student: "OK, dann flieg ich halt weiter..."

## RÄTSEL

Gewinnen Sie 1000 Credits. Sie brauchen nur folgende Frage beantworten.  
Wie hoch ist die Höchstgeschwindigkeit eines SAR-23 Condors?

A) 100 kps B) 250 kps C) 375 kps

Einsendeschluss ist der 25.011.2005

Die Antwort aus FA 19 war A) Kanzler Melek

**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 Selbstabholer. Kontakt über

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

~~~

Verkaufe ein C34 Wüstengleiter für nur 940 Credits.

JimKT@tcnspace.net

~~~

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

[TCNFred@tcnspace.net](mailto:TCNFred@tcnspace.net)

~~~

~~~

**LESERBRIEFE**

~~~

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. 19 ist der:**

**25.11.2005**

**Der nächste Flying Ace erscheint:**

**Dezember 2005**

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



## Truppen- und Raumtransporter

### C-9 Pelican-Klasse



#### Hersteller

Terranische Konföderation

#### Länge

390 Meter

#### Masse

11.000 metrische Tonnen (bei voller Beladung)

#### Maximal-Geschwindigkeit

75 kps (Kilometer pro Sekunde)

#### Nachbrenner-Geschwindigkeit

Kein Nachbrenner vorhanden

#### Beschleunigung

55 kps

#### Gierung / Neigung / Rolle

5dps / 5dps / 10dps (dps = Grad pro Sekunde)

#### Rotationsgeschwindigkeit

2,5 kps

#### Vordere / Achter Schilde

Phasenschild / Phasenschild

#### Rechte / Linke Schilde

Phasenschild / Phasenschild

#### Vordere / Achter Panzerung

500 cm / 500 cm

#### Rechte / Linke Panzerung

500 cm / 500 cm

#### Triebwerke 1 / 2

Standart / Standart

#### Cargo

7 Container

#### Waffen

5 Anti-Jäger Geschütztürme

#### Jäger/Bomber

Keine

#### Gegenmaßnahmen

Keine

#### Sprungfähig

Ja

#### Anmerkungen

Schilde und Panzerung sind für alle Jägerwaffen (ausgenommen Torpedos, leichte Torpedos und schwere Plasmawaffen) undurchdringlich.

Trotz aller Fortschritte in der Jäger/Bomber Entwicklung, scheinen sich Transporter fast nie zu ändern. Sie scheinen immer die langsamsten und hässlichsten Schiffe in der Flotte zu sein. Die neue Pelican-Klasse ist ein bisschen schwerer bewaffnet und stärker gepanzert als ihre Vorgänger, aber holzt noch immer durch den Raum mit der Anmut eines Betrunkenen der zuviel Boom-Boom hinuntergekippt hat. Ohne diese Babys wären wir aber nicht in der Lage, den Krieg am laufen zu halten. Der Pelican ist im Bereich Nutzlast verbessert worden, da die Doppelhalteträger (in der Mitte des Schiffes) mehr Druck aushalten als es bei Transportern gegen Ende des Kilrathi Krieges der Fall war.



## Transporter (WC3 – WC4)



### Hersteller

Terranische Konföderation

### Länge

160 Meter

### Masse

2.300 metrische Tonnen

### Rechte / Linke Schilde

2000 cm / 2000 cm

### Vordere / Achter Panzerung

400 cm / 400 cm

### Rechte / Linke Panzerung

400 cm / 400 cm

## Maximal-Geschwindigkeit

100 kps (Kilometer pro Sekunde)

## Nachbrenner-Geschwindigkeit

Kein Nachbrenner vorhanden

## Beschleunigung

10 kps

## Gierung / Neigung / Rolle

5dps / 5dps / 5dps (dps = Grad pro Sekunde)

## Rotationsgeschwindigkeit

Keine Angabe

## Vordere / Achter Schilde

2000 cm / 2000 cm

## Triebwerke 1 / 2 / 3 / 4

Standart / Standart / Standart / Standart

## Cargo

7 "kleine" Container oder 4 "große" Container

## Waffen

2 Lasergeschütztürme

## Jäger/Bomber

Keine

## Gegenmaßnahmen

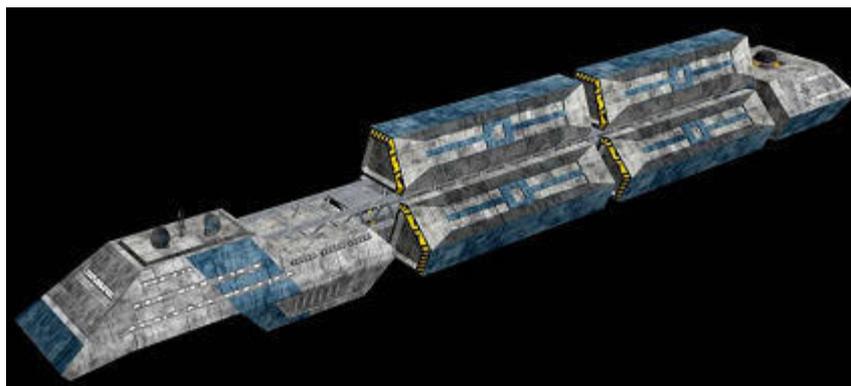
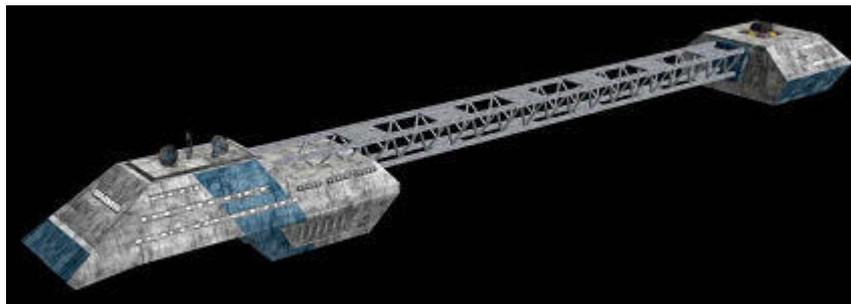
Keine

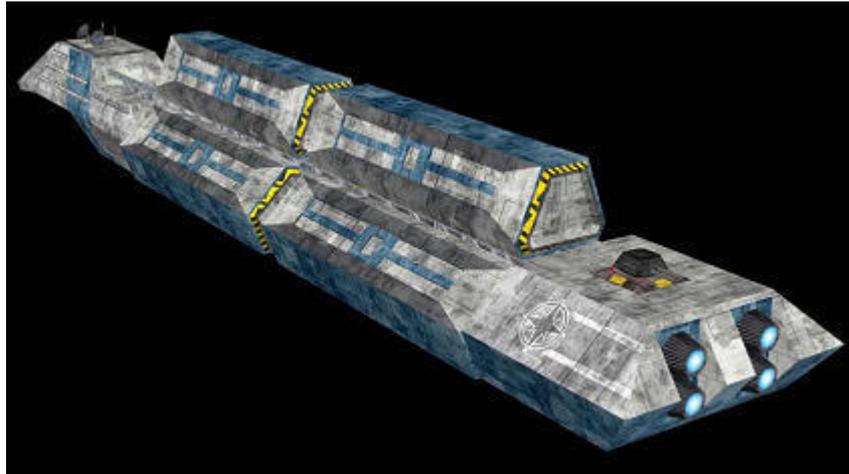
## Sprungfähig

Ja

## Anmerkungen

Das Herzstück jeder Navy sind nicht die gewaltigen Schlachtschiffe und Träger oder die zähen und wendigen Jäger und Bomber. Zahlenmäßig sind den Kriegsschiffen, die Transporter weit überlegen. Die Transporter des späten Kilrathi Krieges wiesen bereits große Ladekapazitäten und hohe Endgeschwindigkeiten (sogar höher als bei der neuen Pelican-Klasse) auf. Zur Selbstverteidigung besitzen sie am Bug, sowie am Heck jeweils einen Geschützturm die aber wenig in einem echten Kampf ausrichten konnten, weshalb diese Transporter eine leichte Beute für feindliche Jäger waren und auch noch sind.





## Drayman-Klasse



### Hersteller

Terranische Konföderation

### Länge

96 Meter

### Masse

2.000 metrische Tonnen

### Maximal-Geschwindigkeit

150 kps (Kilometer pro Sekunde)

### Nachbrenner-Geschwindigkeit

Kein Nachbrenner vorhanden

### Beschleunigung

Schlecht

### Gierung / Neigung / Rolle

10dps / 10dps / 10dps (dps = Grad pro Sekunde)

### Rotationsgeschwindigkeit

Keine Angaben

### Vordere / Achter Schilde

9 cm / 9 cm

### Rechte / Linke Schilde

9 cm / 9 cm

### Vordere / Achter Panzerung

8 cm / 8 cm

### Rechte / Linke Panzerung

6 cm / 6 cm

### Triebwerke 1 / 2

Veraltet / Veraltet

### Cargo

1 Container

### Waffen

1 Laserturm, bei späteren Modellen 4 Türme

### Jäger/Bomber

Keine

### Gegenmaßnahmen

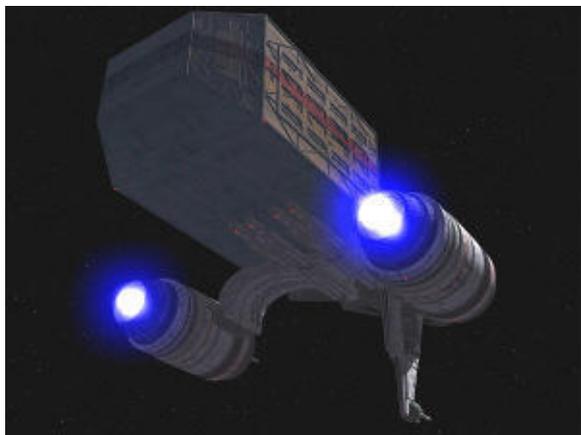
Keine

### Sprungfähig

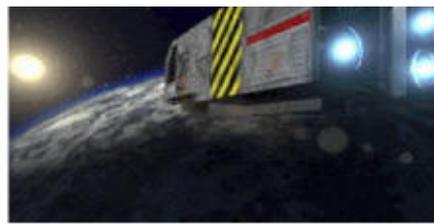
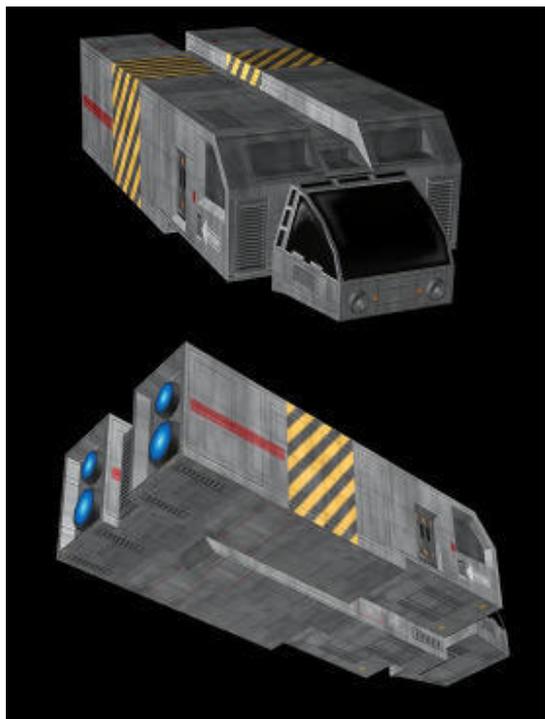
Ja

## Anmerkung

Die Drayman-Klasse der Konföderation war der Standardtransporter im frühen Kilrathi Krieg. Er wurde für alles verwendet. Vom transportieren von Versorgungsgütern bis hin zu Diplomaten. Er ist schlecht gepanzert und besitzt keine guten Schilde oder Waffen. Dafür ist er schnell und wendig. Leider besitzt der Drayman nur einen Container weshalb man schon mehrere Flotten dieser Schiffe brauchte, um eine wirkungsvolles Transportnetzwerk aufzubauen.



## R Typ Shuttle



### Hersteller

Terranische Konföderation

### Länge

Keine Angabe

### Masse

Keine Angabe

### Maximal-Geschwindigkeit

Keine Angabe

### Rechte / Linke Schilde

250cm / 250cm

### Vordere / Achter Panzerung

150cm / 150cm

### Rechte / Linke Panzerung

150cm / 150cm

### Triebwerke 1 / 2 / 3 / 4

Standart / Standart / Standart / Standart

## Nachbrenner-Geschwindigkeit

Keine Angabe

## Beschleunigung

Keine Angaben

## Gierung / Neigung / Rolle

Keine Angaben

## Rotationsgeschwindigkeit

Keine Angaben

## Vordere / Achter Schilde

250cm / 250cm

## Cargo

Keine

## Waffen

Keine

## Jäger/Bomber

Keine

## Gegenmaßnahmen

Keine

## Sprungfähig

.Ja

## Anmerkung

Das Standardshuttle der Konföderation hat sich seit seiner Einführung, nach dem Ende des Kilrathi Krieges, kaum verändert. Seine Hauptaufgabe liegt immer noch im Personentransport. Wenn es benötigt wird kann das Shuttle aber auch eine kleine bis mittlere Menge Fracht aufnehmen, was ganz davon abhängt wie viel Sitzplätze hierfür entfernt werden. Das Shuttle des Typs R ist das zahlenmäßig am häufigsten vorkommende Schiff der Konföderation. Seine Triebwerke, die Elektronik und die Panzerung werden ständig auf dem neuesten Stand gehalten, weshalb es den Typ R schon in unzähligen Varianten gibt. Ein Nachfolgemodell ist derzeit nicht in Sicht.



## Unterstützungsraumfahrzeuge

### SAR-23 Condor



**Hersteller**

Terranische Konföderation

**Klasse**

Such und Rettungs- / Betankungsshuttle

**Länge**

48 Meter

**S&R Masse**

60 metrische Tonnen)

**Betankungsshuttle (Refuel) Masse**

62 metrische Tonnen

**Gedrosselte Maximal-Geschwindigkeit**

250 kps

**Maximal-Geschwindigkeit**

325 kps

**Minimal-Geschwindigkeit**

75 kps

**Beschleunigung**

450 kps

**Nachbrenner-Geschwindigkeit**

600 kps

**Nachbrenner-Reserve (Nachbrenner-Treibstoff)**

360 Liter

**Nachbrenner-Beschleunigung**

1050 kps

**S&R: Gierung / Neigung / Rolle**

35/20/25 dps

**Refuel: Gierung / Neigung / Rolle**

35/25/60 dps

**Rotationsgeschwindigkeit**

30 dps

**Vordere / Achter Schilde**

1000cm / 1500cm

**Schildenergie**

2500cm

**Gedrosselte Schildwiederaufladung**

10 cm/sec

**Maximal-Schildwiederaufladung**

15 cm/sec

**Minimal-Schildwiederaufladung**

1.0 cm/sec

**Vordere / Achter Panzerung**

100cm / 150cm

**Rechte / Linke Panzerung**

125cm / 125cm

**Triebwerke 1 / 2**

Standart / Standart

**Waffen**

Keine

**Gegenmaßnahmen**

Keine

**Sprungfähig**

Ja

**Anmerkung**

Condor Piloten werden wahrscheinlich niemals den Ruhm ernten, den sie eigentlich verdienen. Diese Kerle machen alles, vom Schiff zu Schiff Shuttleservice, bis hin zu Raumbetankungsvorgängen und Such- und

Rettungsaktionen, sowie viele weitere Aufgaben die schon fast an Überarbeitung grenzen. Der Condor selbst ist schon ein interessantes Meisterstück der Technik. Die erste Modularbauweise ist in ihm vereint und Experten sehen in ihr, schon jetzt die Zukunft des modernen Schiffsbaus. Obgleich der Rumpf derselbe bleibt, können am Condor zusätzliche so genannte "Service-Behälter" angebracht werden, die die Leistungsfähigkeit in einer spezifischen Mission enorm erhöhen. Zum Beispiel hat die SAR Version des Condors (Rot), Equipment an Bord für die medizinische Erstversorgung und eine erhöhte Sensor-Ausrüstung, um selbst Pilotenkapseln mit schwachen Signaturen noch zu orten. Die Tankversion (Gelb) trägt Extrakraftstofftanks und die Minenlegerversion des Condors (kein Anstrich) führt, wie der Name schon sagt, eine große Anzahl an Raumannäherungsminen mit sich. Alles in allem ist der Condor ein extrem vielseitiges Schiff und unersetzlich in der modernen Kriegsführung.



## Hercules Klasse



### Hersteller

Douglas Aerospace

### Klasse

Marine Landungsboot/Shuttle

### Länge

65 Meter

### Masse

88 metrische Tonnen

### Gedrosselte Maximal-Geschwindigkeit

280 kps

### Vordere / Achter Schilde

1000cm / 1500cm

### Schildenergie

2500cm

### Gedrosselte Schildwiederaufladung

10 cm/sec

### Maximal-Schildwiederaufladung

15 cm/sec

### Minimal-Schildwiederaufladung

1.0 cm/sec

**Maximal-Geschwindigkeit**

364 kps

**Minimal-Geschwindigkeit**

84 kps

**Beschleunigung**

450 kps

**Gierung / Neigung / Rolle**

20dps / 20dps / 20dps

**Rotationsgeschwindigkeit**

35 dps

**Vordere / Achter Panzerung**

100cm / 150cm

**Rechte / Linke Panzerung**

125cm / 125cm

**Waffen**

2 Anti-Jäger Geschützturm  
1 Laserkanone

**Gegenmaßnahmen**

Keine

**Sprungfähig**

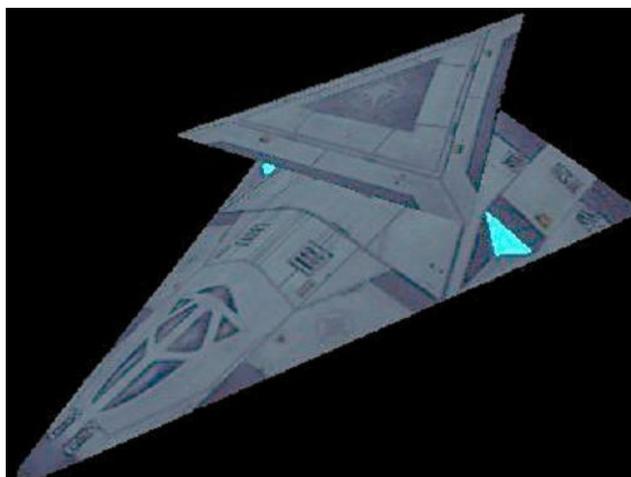
Ja

**Anmerkung**

Ein von Douglas Aerospace extra für das Marine Corp angefertigtes Landungsboot. Es kann einen Trupp Marines sowie deren Ausrüstung aufnehmen und sicher zu deren Bestimmungsort bringen. Die starken Schilde und die Panzerung schützen zuverlässig vor den meisten Jägerwaffen und können lange genug standhalten, um die Marines sicher zum Einsatzort und wieder zurückzubringen. Durch die ausgezeichnete Bewaffnung kann die Hercules-Klasse es sogar mit einem kleinen Jäger Wing aufnehmen. Trotzdem sollte nicht auf eine Eskorte verzichtet werden im Interesse der Sicherheit. Mit der speziell für diese Schiffsklasse entworfenen Andockschräge, kann das Shuttle an so gut wie jedes Schiff andocken und es entern.



**SR-51 Seahawk**



## Hersteller

Terranische Konföderation

## Klasse

Raumfrühwarnung / Raumwarnungs- und Kontrollschiff

## Länge

Keine Angaben

## Gedrosselte Maximal-Geschwindigkeit

300 kps

## Maximal-Geschwindigkeit

390 kps

## Minimal-Geschwindigkeit

90 kps

## Beschleunigung

300 kps

## Nachbrenner-Geschwindigkeit

500 kps

## Nachbrenner-Reserve (Nachbrenner-Treibstoff)

360 Liter

## Nachbrenner-Beschleunigung

750 kps

## Gierung / Neigung / Rolle

20/35/20 dps

## Rotationsgeschwindigkeit

20 dps

## Sprungfähig

Ja

## Vordere / Achter Schilde

800cm / 800cm

## Schildenergie

1600cm

## Gedrosselte Schildwiederaufladung

28 cm/sec

## Maximal-Schildwiederaufladung

42 cm/sec

## Gedrosselte Schildwiederaufladung

10 cm/sec

## Maximal-Schildwiederaufladung

15 cm/sec

## Minimal-Schildwiederaufladung

2.8 cm/sec

## Vordere / Achter Panzerung

350cm / 225cm

## Rechte / Linke Panzerung

300cm / 300cm

## Triebwerke 1 / 2

Standart / Standart

## Waffen

Keine

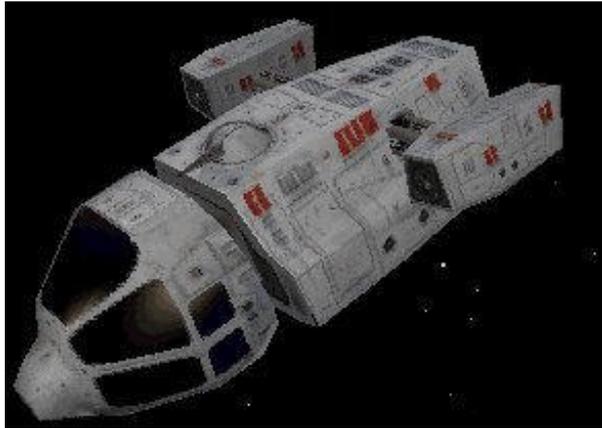
## Gegenmaßnahmen

Keine

## Anmerkung

Die Seahawk-Klasse ist die neueste Entwicklung auf dem Gebiet der Raumüberwachungstechnik. Sie ist voll gestopft mit den modernsten Langstreckensensoren, den neuesten Nahbereishabtastern, sowie einer Vielzahl weiterer Radar- und Sensorengeräten und bildet somit die Sensor-Vorhut eines Trägers. Durch dieses verlängerte Auge im All ist ein Träger oder sogar ein ganzer Flottenverband in der Lage, die Bewegungen des Feindes zu überwachen ohne sich selbst in Gefahr zu bringen. In der Regel wird das SR-51 in Flugrichtung des Trägers auf Patrouille geschickt. Es kann aber auch hinter dem Träger oder längsseits zu ihm operieren, um verfolgende Feinde oder feste Objekte wie Stationen oder Planeten im Auge zu behalten. Die Besatzung besteht aus 2 Piloten und mehreren Sensor- und Radarspezialisten die die aufgezeichneten Daten auswerten und zurück zum Träger übermitteln, wo die Sensoroffiziere auf der Brücke eine zweite Auswertung durchführen. Diese effiziente Art der Sensorenüberwachung vermeidet Fehler bei der Endauswertung die für die Einsatzplanung benötigt wird. Der Bau und die Anschaffung eines SR-51 Seahawk ist kompliziert und kostspielig, weshalb man nur ein Schiff auf einem schweren Träger oder Megaträger antrifft.

## CF-133d Angriffs-Shuttle



Leider gibt es keine offiziellen Spezifikationen für dieses Schiff

*Quellen: WC-News, Confederation Ingeneering Corp*

*@Scorpion*

## Unsterblichkeit 5

Es ist einer dieser Tage an denen ich nicht zu tun habe. Irgendwann bin ich aufgestanden habe mit Roc gefrühstückt, mich dann mit Caro getroffen. Nebenbei haben wir dann an meinem Darklex Bomber gebastelt.

In 4 Wochen bekomme ich Urlaub. Caro und ich wollen dann auf irgend einem Planeten Heiraten. Obwohl wir uns erst 3 Wochen kennen, steht unser Entschluss fest. So sitzen wir beide jetzt auf dem Flugdeck und Unterhalten uns über die Hochzeit, in meinen Gedanken, kommen immer wieder zwei Bilder hoch.

Das eine ist die Szene, als ich an Judiths Grab stand, das andere ist Fiktion. Ich sehe wie Caro an meinem Grab steht und das ich strebe ist jeden Tag drin.

Sie sieht mich an. "Alles Okay"?

"Ja ist schon alles in Ordnung". Mit meinen Augen suche ich Blickkontakt zu ihnen. Von der Stille die auf dem Flugdeck zur zeit herrscht kann ich nicht genug bekommen, doch wie immer kommt es anders, als man denkt.

Mit einem metallischen Knall fliegt die Tür zum Flugdeck auf und Fenrir kommt herein gerannt.

"Freki, Freki". Er schreit, als wenn sein leben davon abhängt.

"Hier Fenrir. Was ist los"?

Er ist noch völlig außer Atem trotzdem beginnt er zu reden.

"Alpha Sektion. Träger riesig. Unsere Position. Brücke komme".

Seine Worte ergeben einfach keinen Sinn, doch die letzten beiden Wörter sagen mir das ich zur Brücke soll. Mit einer schnellen Bewegung drücke ich Caro einen Kuss auf und renne dann vom Flugdeck. Unterwegs zur Brücke haue ich einem Mechaniker seine Unterlagen aus der Hand, doch ich bin zu gespannt um mich zu Entschuldigen. Der Mechaniker sagt aber auch kein Wort, sondern sammelt

seine Akten still wieder ein. Von weitem sehe ich schon die Tür der Brücke. Mein Tempo wird nicht langsamer, denn eigentlich müsste sich die Tür öffnen, doch sie tut es nicht und ich renne voll dagegen. Es dauert einen Augenblick dann wird die Tür von innen geöffnet und ich sehe in erschreckte, bleiche Gesichter. Obwohl ich noch vor der Tür stehe höre ich die Stimme aus dem Funk.

"Hier Sektion Alpha Posten Gamma. Hallo".

Sektion Alpha sind Träger, Jäger oder Stationen die überall verteilt sind und nur den Job zu beobachten und zu warnen. Mit einem Satz bin ich beim Funk und reiße das Sprechgerät an mich.

"Hier Corpsonal Freki. Sprechen Sie"!

"Ahh endlich. Hier ist".

Mit meiner ruhe ist es jetzt aus. "Ja das weiss ich".

"Achso. Okay wir sind ungefähr 350 Lichtstunden von ihnen entfernt und haben vor 2 Stunden ein Manöver eines Blend Trägers bemerkt. Der Träger ist der größte den ich je gesehen habe. Er dürfte ungefähr 15 mal so groß wie die Asgard sein. Sie übten gestern das Ausschleusen ihrer Jäger und Bomber. Ich tippe auf ca., 1500 Schiffe. Der Träger hält auf ihre Position zu. Ich wiederhole. Der Mega Träger fliegt auf SOL zu".

Jetzt weiss ich warum die anderen so bleich sind und mir ergeht es nicht besser.

"Wie schnell fliegt er"?

"Hmm ich tippe auf 10 Fach Licht".

In meinen Gedanken rattert es. Also 350 Lichtstunden bei 10 Fach Licht, dass heißt 35 Stunden minus die 2 gleich 33 Stunden, wenn der Träger aber schneller fliegen kann, als er es zeigte, dann könnte er in 15-20 Stunden hier sein.

"Corpsonal Freki. Ich habe verstanden

und danke ihnen. Asgard Ende und aus".

Der Sprechfunk wandert wieder in die Hände des Funkoffiziers, dem ich es entrissen habe. Keiner im Raum sagt etwas oder bewegt sich auch nur.

"1500 Gegner und ich habe gerade mal 50", das habe ich mehr zu mir gesagt.

"Okay egal ob wir verlieren oder nicht. Wir müssen uns dagegen stellen. Funker, sagen sie den anderen Trägern sie sollen in 12 Stunden ihre Schiffe ausschleusen. Probieren sie alle möglichen Piloten zu Organisieren. Mir egal woher, nehmen sie die Planeten Abwehr Geschwader, das von der Erde. Akademie Piloten. Ich möchte alle Träger die bis in 10 Stunden hier sein können hier haben. Weiterhin, werden alle Leute auf der Asgard die Piloten Erfahrung haben und sich trauen mit Schiffen ausgestattet. Wir werden Siegen".

In den Gesichtern sehe ich das mir keiner glaubt. Trotzdem gehe ich mit festem Schritt aus dem Raum zu meinem Quartier. Dort angekommen sitzt Caro an meinem Schreibtisch und redet per Sprechfunk.

"Ja er ist gerade angekommen". Sie reicht mir den Sprechfunk.

"Es ist Sarstatt. Was sollen die Jäger machen". Ich kann mir das lachen nicht unterdrücken.

"Sag ihm auch unsere sollen in 12 Stunden ausgeschleust werden. Ich will bis dahin nicht mehr gestört werden".

Sie sagt es ihm und er legt auf.

Ohne irgend etwas auszuziehen lege ich mich auf mein Bett und schlafe ein.

#

Zur gleichen Zeit 320 Lichtstunden von uns entfernt. Die TCS Resident und ihre beiden Geschwader stehen im Raum und warten auf den Blend Träger.

Der Funkoffizier auf der Brücke bekommt gerade den Funkspruch herein das dir TCS Resident zur Asgard soll. Der Ship Captain gibt gerade die Befehle die Geschwader einzuziehen, als es zu spät ist. Der Mega Träger der Blends taucht auf und eröffnet sofort das Feuer. Sofort gehen die Antriebe der Resident in Flammen auf und alle Personen die sich in der Nähe des Antriebes befanden sind tot. Das Geschwader der Resident geht auf den Träger los. Es sind insgesamt 81 Piloten, darunter 35 Bomber Piloten. Noch bevor der Träger seine ersten Jäger ausschleusen kann sind die Bomber im Anflug.

Der Träger hat 60 Ausflug Kanäle.

Als die ersten 60 Blend Jäger draußen sind schlagen die Torpedos in die Schilde ein. Insgesamt 250 Torpedos schlagen ein und alle verpuffen in den Schilden. Innerhalb von 10 Sekunden sind 500 Blend Jäger ausgeschleust. Ein erbitterter Kampf beginnt der nach 25 Sekunden beendet ist.

Resultat des Kampfes, zwei zerstörte Belud Jäger. 81 tote TCN Piloten. Weitere 30 Sekunden bis 50 Blend Bomber auf die Resident zufliegen. Die resident kann zwei der 50 schwarzen Bomber vom Himmel holen, dann schlagen die Torpedos ein und die Resident explodiert. Innerhalb von 1 Minute haben ungefähr 3000 Menschen ihren Tod gefunden. Die Blend Jäger und Bomber fliegen zurück und der Blend Träger geht wieder auf Kurs.

Dieses Szenario passiert noch zweimal. Einmal 270 Lichtstunden von uns entfernt mit der TCS Gabor und deren 67 Piloten, sowie 150 Lichtstunden von uns entfernt mit der TCS Erbse.

#

In meinen Träumen stehe ich einem

Blend gegenüber und will ihm die Hand reichen. Er reisst ein altes Schwert hervor und holt aus, dann.

Wache ich durch den Kuss von Caro auf.

"Hey du! In 1 Stunde werden die Geschwader ausgeschleust. Ich dachte du möchtest vielleicht noch einige Sachen erledigen, bevor der Träger ankommt".

Mich wundert es das sie weiss worum es geht, zuerst denke ich an Sarstatt, doch dann fällt mir ein, dass sich solche Nachrichten schnell verbreiten.

"Ja danke. Was ist mir dir, was wirst du machen"?

"Ich werde auf dem Flugdeck die ankommenden Rattorps aufrüsten und neu bestücken".

"Okay viel Glück".

Langsam erhebe ich mich und wunder mich das meine Füße so schwer sind, aber tun Stiefel wiegen nun mal. Mit einem Satz stehe ich auf strecke mich, wobei meine Knochen beachtlich knacken. Auf dem Weg zur Tür fällt mir ein das es das letzte mal sein könnte das ich Caro sehe, so gehe ich zurück und Küsse sie noch mal. Sie erwidert den kess und dann verlasse ich mein Quartier.

Auf den Gängen herrscht ein reges treiben, die Lautsprecher und der Bordfunk schweigen gar nicht mehr, oft ist nur die hälfte zu verstehen, weil sich drei oder vier Sendungen überlagern.

In den 30 Sekunden die ich gerade mal auf dem gang stehe, wurde ich schon 5 mal angerempelt.

Nun wird es Zeit das ich mich einreihe, so suche ich mir eine Lücke in dem Menschenstrom und probiere mich zum Flugdeck durch zuschlagen. Normalerweise brauche ich 3 Minuten, doch dieses mal dauert es 8 Minuten. Endlich dort angekommen, hole ich erstmal tief Luft und bin zufrieden aus ich den Geruch von Schweiß und Öl

aus der Nase bekomme. Auf dem Flugdeck sieht es aber auch nicht anders aus, überall Mechaniker, Techniker und anderes Personal. Einige machen sich mit den Schiffen bekannt, andere üben das schnelle Aufrüsten. Als ich die 5 Stufen der Metalltreppe, die runter zum Boden des Flugdecks führt, hinuntersteige, komme ich mir vor wie bei einer Oscar Verleihung, das liegt wahrscheinlich daran das es auf dem Flugdeck augenblicklich still wird und alle auf mich sehen. Auf der letzten Stufe stolzer ich fast und ein raunen geht über das Flugdeck, trotzdem behaltet ich mein lächeln. Kaum unten angekommen, machen alle damit weiter, was sie vorher gemacht haben. Ich bin jetzt schon sicher das ich dieses Szenario nie wieder vergessen werde. Ein kleiner etwas dicker Junge mit grauen Haaren tritt auf mich zu. Er trägt die Uniform eines Funksoldaten. Er nickt mir schweigend zu und überreicht mir eine Liste. Bevor ich etwas sagen kann ist er auch schon wieder weg, in der Menge untergetaucht.

Die Liste die mir der Funksoldat gab ist ein Computer beschriebenes weißes Blatt Papier. Auf dem Blatt steht: Geschwader und Träger die am Sol Punkt Delta Anwesend sind.

Stand 16:45 Uhr.

|                       |             |
|-----------------------|-------------|
| TCS Asgard            | 32 Piloten  |
| TCS Udgard            | 29 Piloten  |
| TCS Midgard           | 27 Piloten  |
| TCS Asen              | 64 Piloten  |
| TCS Darkness          | 121 Piloten |
| TCS Master            | 78 Piloten  |
| TCS Berlin            | 112 Piloten |
| Sol Abwehr Geschwader | 322 Piloten |
| Vega " "              | 476 Piloten |

Gesamt: 7 Träger  
1461 Piloten

An meinem rechten Armgelenk ist meine Uhr auf die ich jetzt sehe. Es ist 16:56 Uhr, das heißt die Liste ist fast Aktuell und ich glaube auch nicht das es noch mehr Piloten werden. Nach der Liste haben wir 39 Piloten weniger als der Träger, doch ich weiss das jeder Träger Reserven hat und so denke ich das die Blends mindestens 1800 Piloten aufbieten werden.

Um Punkt Siebzehn Uhr denke ich das es soweit ist. Mit langsamen und bedachten Schritten gehe ich auf meinen Bomber zu und steige ein. Ich bin schon oft in einen TCN Bomber eingestiegen, aber noch nie war mir so zumute wie jetzt. Mein leben ist mir egal. Ich will nur verhindern das die Blends über Sol herfallen. Wie immer checke ich die Systeme, als Caro das Flugdeck betritt. Sie ruft und winkt zu mir hinüber, doch ich möchte die nicht mehr sehen und lasse das checken und gehe in den Notstart. Mit einem Knall gehen die Triebwerke an und laufen auf Vollleistung.

°Freki an Flugkontrolle TCS Asgard. Ich möchte starten".

°"Flugkontrolle TCS Asgard an Freki starten sie".

Mit einem Ruck schiebe ich den Schubhebel nach vorne und lasse den Darklex hinausschießen. Caro wird auf ihrem Weg zu meinem Bomber von zwei Technikern festgehalten und ich kann gerade noch sehen, dass ihr tränen in den Augen stehen.

Draußen angekommen sehe ich ein durcheinander wie auf der Asgard überall sind Jäger oder Bomber. Es ist alles vertreten. Ratorps, Torpards, Darklex, Pyros, selbst Shrikes und Vampires sind da. Man hat also die ganz alten ausgemusterten Jäger und Bomber ausgegraben um sie mit Piloten zu bestücken. Das verringert unsere Chancen enorm. Ich beginne eine neue Reihe einer Formation, als mit ein paar Torpards

auffallen die mir bekannt vorkommen. Mit geringen Schub steuere ich auf diese zu, als eine mir bekannte Stimme im Funk ertönt.

°"Hier Thor GF der Sky Fighters. Wir melden uns bereit Sir".

Mir fällt ein Stein vom herzen, noch nie hatte ich mir so sehr gewünscht eine Stimme zu hören.

°"Hier Freki, willkommen in der Hölle, schön das ihr da seid".

Keine Antwort nur ein kurzes Anfliegen aller Torpards der Sky Fighters. Ich kann mir ein lächeln nicht verkneifen.

In der Zwischenzeit ist auch Roc Naar gestartet und reiht sich neben mir ein.

°"Sir bin bereit". °"Roc lass das Sir ich glaube das wird unser Ende und das möchte ich als dein freuend genießen".

°"Okay Felix lass uns ihnen die Hölle heiß machen und ich habe".

Ich weiss das er was sagen wollte, doch da öffnet sich ein Sprungtor und es kommen Jäger hervor. Mit blitzschneller Reaktion schalte ich meine Waffen scharf, doch es sind Pyros. Die Jäger der Crawnek ungefähr 300 Stück. Roc Naar scheint Verstärkung angefordert zu haben. Sie reihen sich ohne Mühe in unsere Formation ein. So warten wir. Unsere reihen werden immer dichter, mit einigen Lücken für die Geschütze der Träger. Ich habe lange nicht mehr gebetet, doch dieses mal tue ich es. Ich wünsche mir das wenn ich das nicht überlebe Caro gut darüber hinweg kommt.

Es dauert noch 2 Stunden bis der Träger ankommt.

Es ist ein Gebilde das nicht zu beschreiben ist. Er ist einfach riesig. Sofort eröffnen wir das Feuer, doch es bringt nichts. Eine kleine Explosion einer der Jäger die ausgeschleust wurden, wurde zerstört. Auch meine reihe schießt aus allen

Rohren, doch nach 20 Sekunden sind so viele Blind Jäger draußen, das wir vom Träger ablassen müssen und uns auf Jäger jagt begeben.

°"Freki an Walhall lasst uns immer einen Jäger zusammen nehmen das ist besser".

°"Ja Sir".

Das ist die einzigste Antwort die ich erhalte, dann wird mimen Schiff getroffen und der Funk fällt aus. Auch der Jäger setzt zu schossen an. Er lädt seine Waffe es ist die typische gelbe Waffe doch das Ausmaß ist umwerfend. Es ist ein gelber Strahl der auf einmal ca. 50 Jäger der TCN auslöscht. Ich sehe unsere Chancen schwinden. Mein Bomber henkt sich hinter einen Blasend Jäger der auf die Asgard zuhält. Mit einem perfekten Schuss bringe ich ihn aus der Bahn und feuere drei Raketen hinterher, da die Asgard ihn mit Abwehr feuere belegt, explodiert er. Einer weniger. Mein Radar hat sich vor Sekunden in rauch aufgelöst. Es kam einfach mit den großen zahlen der Gegner und eigener Schiffe nicht klar.

Die Träger feuern mit alles was sie haben.

Ich sehe nur noch Explosionen, als mir ein Blind Bomber vor die Linse kommt, ausersehen drücke ich den falschen Knopf und feuere drei Torpedos auf ihn, sofort geht auch dieser in einer Explosion unter, doch die Trümmerteile treffen mich und meine Schilde flackern bedenklich auf. Und schon ist der nächste Bomber dabei auf die Asgard anzufiegen, doch auch diesen fange ich mit 5 Raketen ab. Langsam geht mein Vorrat zur neige und meine Uniform ist total durchgeschwitzt. Die ersten Bomber und Jäger landen auf den Trägern um aufzumunitionieren, als die TCS Berlin tödlich getroffen wird und auseinander bricht. Mein Bomber nimmt Kurs auf die Asgard und kurz danach

setze ich zum lande Anflug an. Kurz bevor er aufsetzt überlege ich das ich doch einen anderen träger hätte anfliegen sollen, doch entgegen meinen bedenken munitioniert mich ein Mechaniker auf und nicht Caro. Es dauert keine 32 Minuten bis ich wieder draußen bin, doch diese zwei miauten haben gereicht um im All alles zu verändern. Die Blends sind verdammt dicht an den Trägern dran.

Wir müssen den träger ausschalten, isst das letzte was ich denke, bevor die Udgard in Flammen aufgeht. So langsam habe ich die Schnauze voll und verfalle in einen Bluttausch. Mit einem waghalsigem Manöver hänge ich mich hinter ewigen Bomber und jage ihm zwei Torpedos ins Heck und eine Salve hinterher. Seine Schilde fallen aus und sein Antrieb beginnt zu stocken, dann fliegt er in einen Blind Jäger hinnen und beide gehen in einen Explosion unter. Mein Bluttausch hält an und ich schnappe mir einen Jäger mit 2 Torpedos. Meine Raketen verfeuert ich auf einen Bomber der überhaupt keine Chance hat auszuweichen. So langsam lichtet sich das Schlachtfeld. Ich möchte gar nicht wissen wie viele TCN Piloten ihr Leben gelassen anhaben. Weiterhin sehe ich nur noch vereinzelte Pyros, das heißt auch die Crawneks haben schwere Verluste.

Roc Naar zischt mir seinem Bomber an mir vorbei einem Blind Jäger hinterher. Eigentlich will ich mitziehen, doch sie sind zu schnell um nach der Kurskorrektur hinterher zu ziehen. So langsam verliere ich den überblick. Und zu allem überfluss muss ich mit ansehen wie ein TCN Jäger im Feuer eines Darkley untergeht. In mir steigen immer mehr die Gefühle des hasses und der Wut hoch.

So langsam weissm ich auch net mehr was ich machen soll, als ein Sprungloch aufgeht und ein träger

daraus hervor kommt. Meine dateninformations Maschine kann den träger nicht einordnen und so sieht er auch aus. Er ist purpun und eckig. Er fliegt einfach durch die Schiffe der Blends hindurch und jedes Schiff das seine Schilde berührt explodiert. Noch nie habe ich es so gehasst das mein Funk weg ist. Mit einer kurzen Kurskorrektur halte ich auf die Asgard zu, als ich sehe das der Blend Träger jetzt ungeschützt ist, der fremde träger hat eine schneise hinterlassen und genau so schnell wie er aus dem Zwischenraum kam verschwindet er auch wieder dorthin, doch mir ist das egal ich ahnte auf den Träger zu. Mein Darkley Bomber ist nicht der einzige der auf den träger zuhält. Wir sind ungefähr 200 Bomber. Alle auf der gleichen höhe. Wir rücken vor wie eine Reihe beim Militär. Bei der entfernung von 2 Lichtsekunden zünden wir alle unsere Torpedos und feuern sie. Die ersten 150 schlagen in die Schilde ein und verpuffen, doch dann zeigt sich eine Wirkung die Schilde leuchten grell auf und dann zeigt sich eine kleine Explosion auf der Oberfläche des Trägers. Ich bin immer noch im Anflug und habe noch drei Torpedos. Sofort schick ich diese dem Träger entgegen. Der Träger erhält überall kleine Lecks, als auf einmal ein kleines Schiff den Träger verlässt und flüchten will. Sofort nehme ich die Verfolgung auf. Das ganze Walhall geschwader folgt meiner Aktion und wir entern uns schnell vom Schauplatz, wo immer noch die Bomber den Träger torpedieren und einige Jäger der Blends sich verbissen wehren.

Das kleine Schiff ist Verdammt schnell. Jetzt ist Roc Naar an meiner Seite ich sehe seine Raketen Aufhängung blitzen, doch zu spät, das kleine Schiff verschwindet und eine lila, blau, grün, gelb

lke entsteht. Sofort reise ich den Steuerknüppel nach links, doch zuspät. Die Tanoprs von Erra, kara, frigg und Fenrir können ausweichen, doch Roc Naar und ich fliegen dort hindurch. Obwohl mein Cockpit Luftdicht ist dringt der Neben in diesen ein und verbreitet sich auch in meinem Helm. Bevor ich überlegen kann habe ich ihn schon eingeatmet. Nach einem tiefen Luftzug halte ich die Luft an, doch dann bin ich schon wieder raus. Roc Naar kurz vor mir. Wir fliegen eine Schleife und treffen die Rattorps des Walhall Geschwaders wieder. Wir fliegen in einem Eiltempo zurück zu den Trägern und jetzt erst sehe ich die Ausmaße der Schlacht. Die Darkness, Berlin, Asen, Udgard und Master sind zerstört. Es sind nur noch einzelne Jäger der TCN die draussen rumfliegen und nach überlebenden suchen. Die Blends hatten sich zurück gezogen, als die Sgard und die Midgard den träger mit gezieltem Drionen Beschuss zerstört hatten. So kann ich mit meinem geschwader landen. Die Asgard hat auch eine menge abbekommen, doch nichts als nicht reparierbar wäre.

#

Nachdem wir gelandet waren, wurden wir natürlich zu einer Untersuchung gebracht. Man wollte gerade wissen ob ich und Roc Naar gesund waren, oder ob die Wolke etwas mit uns gemacht hatte. Ich muss zugeben ja sie hat etwas bewirkt. Man fand in tests heraus die sich über wochen streckten, das die Wolke unsere zellen manipuliert hatte. Sie verfilen nicht mehr, das heisst der Körper brauchte keine neue Zellen mehr herstellen, weil die alten einfach nicht zerfielen, oder alt wurden. Man diskutiert viel bis sich einer traute das auszusprechen was alle dachte. Es war ein kleiner

Laborhelfer.

"Also wenn die Zellen nicht mehr zerfallen, heisst das soviel wie sie sind Unsterblich".

Alle nickten, doch keiner wollte es glauben, doch so sieht es aus. Ich und Roc Naar sind Unsterblich, haben die Schlacht gegen die Blends überlebt und werden, wenn wir nicht abgeschossen werden, für ewig leben.

Bis jetzt hat noch keiner herausgefunden woher der andere Träger kam, oder zu welcher Rasse er gehörte. Er zeigte uns nur das es noch mehr gibt, als Menschen, Crawneks, Blacks und Blends.

Ich heiratete Caro an einem Monatg auf dem Planeten Hiolus. Wir gaben uns das Ja Wort bei einer schönen Zeremonie, alle waren anwesend von Fenrir über Roc Naar bis Sarstatt,

selbst ihre Eltern waren eingereist.

Und so reparierten wir die Asgard und die Midgard. Die Midgard wurde zwei Tage später, als sie auf einem Flug zum Mond zur Werft war abgeschossen, von einem kleinen Blend Verband. So ist nur noch die Asgard übrig. Wir sie es schaffen die neue Rasse zu finden, oder wird sie auch untergehen, dasss erzähle ich ihnen ein anderes mal!!

Ihr Corpsonal Felix "Frkei"Eagle  
Geschwaderführer des  
Walhall Geschwaders  
Pilot der TCS Asgard.

**ENDE**

@LOki

