

5 Credits \* Ausgabe 23 \* November/Dezember 2690 \* 2006

# Flying Ace



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

23



Der Flying Ace erscheint zweimonatlich

**Ausgabe 23**  
**November / Dezember 2006**

\*\*\*\*\*

**Impressum**

**Herausgeber**

Wing Commander Rollenspiel  
 Deutschland

**Redaktion**

Flame

**Mitarbeiter dieser Ausgabe**

Bulldog  
 Flame  
 Hammer  
 Samurai  
 ScarEye  
 Reverent

**Layout**

Flame

**Erscheinungsweise**

Der Flying Ace erscheint  
 zweimonatlich

**Hinweise**

Der Flying Ace ist kostenlos und dient keinem kommerziellen Zweck; Jegliche Ähnlichkeit der hier erwähnten Personen mit realen Personen ist rein zufällig; Wing Commander ist ein eingetragenes Warenzeichen von Origin Systems und Elektronik Arts

**INHALT**

TCS Pulsar	
Auf Geheimer Mission .....	Seite 03
TCS Hathor	
Von den Tigers .....	Seite 07
Beförderungen .....	Seite 10
Versetzungen .....	Seite 11
Abschusslisten .....	Seite 12
Nachrichten aus allen Sektoren .....	Seite 13
Schiffsdatenbank .....	Seite 15
Roman .....	Seite 20

**TOPSTORIES**

**Auf Geheimer Mission**

Der Geheimdienst der Exil-TCN, rekrutierte die Black Panthers und die TCS Pegasus, auf der die Panthers vorübergehend stationiert waren, um mit ihrer Hilfe an ein streng geheimes Waffenprojekt, der Loyalisten zu kommen. Ihre Reise führte Panthers, quer durch die GWU.

**Mehr zu den Panthers auf Seite 03**

**Von den Tigers**

Im Geschwader der Tigers ereignete sich in der letzten Zeit, turbulente Dinge. Was als Reise in die Höhle des Löwen, nach Sol, begann endete schließlich in einem Bruderkrieg in den eigenen Reihen.

**Mehr zu den Tigers auf Seite 07**

**Gewaltvolle Demonstrationen**

In dem Außensystem Carloss im Avalon Sektor kam es gestern auf dem gesamten Planeten Strief zu heftigen Auseinandersetzungen als Truppen der Konföderation eine zunächst friedliche Demonstration zerschlugen. Die Demonstranten sprachen sich offen gegen das Vorgehen des Senates aus der vor wenigen Wochen eine Zwangsrekrutierung veranlaßt hatte.

**Mehr zu den Zwangsrekrutierungen auf Seite 13**

## AUF GEHEIMER MISSION

### Die Beholders

Mühsam schleppte sich, die angeschlagene Pulsar von Nemo in den Raum der Kilrathi. Die Schlacht von Nemo hatte sie sehr zugesetzt und die Steuerbordhälfte war nur noch ein Trümmerhaufen. Durch die Hilfe der Kilrathi, wurde sie in den Vukar Tag Sektor gebracht, wo die Exil-TCN ihr Hauptbasis aufgebaut hatte und eine Wertplatz für sie freigemacht wurde. Die Black Panthers und die gesamte Besatzung der Pulsar, wurde auf die Raumstation verlegt und erhielten einen mehr als verdienten Urlaub.

Die Wochen vergingen, der Urlaub ging vorbei und langweilige Wochen, begannen für die Black Panthers. Routine Patrouillen und Eskorten für Transporter bestimmte, der Dienstplan für die Panthers und man sehnte sich schon wieder, nach größeren Herausforderungen. Doch bevor es dazu kam, wurden die Panthers auf einen gerade wieder Instandgesetzten Träger der seltenen Jutland-Klasse, der TCS Pegasus, verlegt.

Auf der Pegasus übernahmen die Panthers, die nicht gerade erhoffte Aufgabe, die Beholders, ein neues Geschwader, aus freiwilligen Zivilpiloten mit wenig militärischer Erfahrung, im Raumkampf auszubilden. Dies stellte sich allerdings alles andere als Leicht heraus, den nicht nur das keiner der Piloten, bis auf wenige ausnahmen, je in einen Raumkampfverwickelt worden war, waren doch einige schwierige Charaktere in der neuen Truppe. So fanden die Panthers einen, ehemaligen Privateer aus Gemini vor, der mit dem frisch versetzten Lt. Bulldog, der ebenfalls aus dem Gemini Sektor stammte, eine persönliche Vendetta begleitete und nichts unversucht lies, seinen Neid über Bulldog Luft zu machen.

Doch dies war nichts, gegen die Probleme, die ein gewisser Lt. Rubenstein, den Panthers in den ersten Tagen bereitete. Rubenstein entstammte einer Reichen Familie, war verzogen und verwöhnt und erwartete alle Verzüge, die ihm seine Herkunft verschaffen konnte. Und dem nicht genug, hatte Rubensteins Vater, der Exil-TCN, einen ansehnlichen Kredit versprochen. Was dazu führte das, das Oberkommando keinerlei Verärgerung des jungen Rubensteins wünschte und es den Panthers schwer machte, den Mann die nötige Disziplin beizubringen.

In den folgenden Tagen verbrachten die Panthers, damit den Beholders, die wichtigsten Flugmanöver beizubringen, wobei eine Boje die Ausführungen, sowohl bei den Beholders, als auch bei den Panthers, benotete. Am Anfang machten sich die Beholders gar nicht so schlecht und führten sogar vor den erfahrenen Panthers, doch mit zunehmender Schwierigkeit der Manöver, holten die Panthers auf und rückten die Verhältnisse wieder grade. Die Panthers, gewannen den kleinen Wettbewerb, am Ende deutlich.

### Vom GHD angeheuert

Am Ende, eines dieser Trainingswettbewerbe, erhielten die Geschwader, unerwarteten Besuch, als sich 4 Dragons enttarnten. Bei den Dragons, handelte es sich um das so genante Team-Omega, vom Geheimdienst der Exilanten. Das Team wurde von Colonel Jeanne D'Arc angeführt, die sich den Panthers vorstellte und unverzüglich zur Pegasus geführt werden wollte. Worum es ging verriet sie nicht, nur das die Pegasus, samt Besatzung, gerade für ein Sondereinsatz angeheuert wurde. Jedoch wussten, die älteren Panthers: Geheimdienst bedeutete selten etwas gutes.

Die Pegasus machte sich unverzüglich auf einen, neuen unbekanntem Kurs, der sie in den Vega Sektor führte und in den Raum der Grenzwelten. Im Tyr System machte die Pegasus, abseits der benutzen Routen, halt und die Panthers wurden von Colonel D'Arc zusammengerufen. Colonel D'Arc, kurzhaarig und mit Eisblauen, tödlichen Augen, verriet den Panthers, nur wenig über die Hintergründe und das eigentliche Ziel der Operation. Nur das man auf Tyr, einen Informanten Namens William Robbins ausfindig machen musste, der für die Operation wichtige Informationen besaß.

Die Panthers machten sich in Zivilklamotten mit dem Team-Omega auf den Weg zu Tyr 3. Auf den Weg traf man auf einen kleinen Konvoi von drei Frachten, den sich die Panthers als „Hells Angels“ Fliegerclub vorstellten.

### Tyr3

Nachdem die Gruppe auf Tyr 3 gelandet war, teilte man sich auf, um nach Robbins zu suchen. Während D'Arc, Cisco und Bulldog ihr Glück in einer Bar

versuchten, durchsuchten Kosh und Gruni eine Einkaufsstraße nahe des Raumhafens. Kosh suchte einen Elektronik-Händler auf, der sich äußerst seltsam verhielt und sich bald als Handlanger des regionalen Paten Calzone herausstellte. Der Händler nannte Kosh nach "aggressiver Verhandlung" und verschiedenen Drohungen schließlich auch die Adresse von Robbins.

Cisco und D'Arc hatten, durch Bulldogs Befragung des Wirtes, in der Bar, welche die Frachterpiloten erwähnt hatten, Erfolg und konnten Robbins Adresse ebenfalls in Erfahrung bringen. Bei der folgenden Durchsuchung der Wohnung konnten sie Robbins aber nicht finden. Statt dessen fanden sie Spuren eines Kampfes und auch Blutflecken. Offensichtlich war er entführt worden. Wie sie später von Kosh erfahren sollten, steckte Calzone dahinter. Aber warum sollte dieser einen unscheinbaren und unbedeutenden Mann wie Robbins entführen?

Gruni hatte in der Zwischenzeit einen lokalen Händler namens Joe aufgesucht. Dieser handelte unter Anderem mit Ersatzteilen für Jäger. Auf Grunis Nachfragen hin stellte sich heraus, daß man bei ihm nicht nur Ersatzteile, sondern auch ganz "spezielles" Equipment kaufen konnte. Gruni gab sich als Privateer aus dem Landreich aus und handelte mit Joe einige brisante Deals aus, die hier nicht weiter genannt werden sollen. Die Lieferung sollte jedoch in drei Tagen erfolgen.

Nach diesen Ereignissen traf man sich wieder in der Bar zu einer kurzen Lagebesprechung. Die Gruppe entschied sich dafür, noch einige Tage auf dem Planeten zu bleiben, wobei der GHD für den Schutz der Piloten vor den Schergen Calzones sorgen sollte. Nun überlegte die Gruppe, wo sie sich für die kommenden Tage einquartieren konnte.

### Observation

Cisco, Gruni, Kosh und Bulldog, die sich zusammen mit Team Omega, vom Geheimdienst der Exilanten auf Tyr 3 befanden, hatten herausgefunden, das ihr Informant von einem örtlichen Mafiaboss gekidnappt wurde. Kosh hatte sich dabei aber zur Zielscheibe für Calzone gemacht und musste sich nun in seinem Hotelzimmer verstecken, wo er von Team Omega beschützt wurde. Colonel D'Arc beauftragte Gruni und Bulldog, mittels Abhörgeräte, den

Händler zu observieren, der zu Calzones Leuten gehörte und den Kosh bedroht hatte um an Informationen zu kommen. Zusammen mit Cisco wollte D'Arc sich die Villa von Calzone, die außerhalb der Stadt lag, erkunden.

Währenddessen erhielten Hayabusa, Midnight, Shadow und HotMeal, die sich noch auf der Pegasus befanden um die Ausbildung der Beholders fortzuführen, den Auftrag für eine Patrouille.

Gruni und Bulldog machten sich, mit ihren Abhörgeräten zum Händler auf und suchten sich dort einen Platz auf einem Dach, von wo sie den Laden gut im Blick hatten und ihre Richtmikrofone ungestört ausrichten konnten.

Es verging eine lange Zeit, in der sich nichts besonderes tat, doch dann betrat ein, in einem schwarzen Anzug gekleideter Mann, der dem Beholder Rubenstein ähnelte, den Laden. Die beiden unterhielten sich offensichtlich über Kosh und aus dem Gespräch ging hervor, das sie hinter Kosh her waren und ihn ausschalten wollten. Der Händler gab dem Mafiosi ein Bild von Kosh, die er von seinen Überwachungsvideos gemacht hatte.

Der Mafiosi verließ darauf den Laden und wurde unauffällig von Gruni verfolgt. Der Mafiosi traf sich mit zwei weiteren Männern in einem Auto und entschied sich zuerst die Bars abzuklappern und fuhren mit ihrem Wagen los. Gruni und Bulldog ahnten schlimmes und machten sich sofort zur Bar am Raumhafen auf.

An der Bar angekommen waren die Mafiosis schon da und nahmen den Wirt in die Mangel, ohne zu überlegen stürmten die Gruni und Bulldog, mit gezogenen Waffen, die Bar und setzten die drei überraschten Mafiosis fest. Anschließend riefen sie das Team Omega und D'Arc.

Colonel D'Arc und Cisco fuhren, in einem Wagen den D'Arc besorgt hatte, hinaus aus der Stadt, zur Calzones Villa. Dort angekommen, stellten sie den Wagen in einem Waldweg ab und folgten einer Hecke, die als Abgrenzung des Anwesens diente. Während sei der Hecke folgten unterhielten sie sich über den GHD, dabei machte D'Arc Anmerkungen, dass sie Cisco, für fähig hielt, das Ausbildungsprogramm zu überstehen.

Als sie an einer Senke ankamen, fanden sie einen Zugang zu einem großen Abwasserrohr vor, dass mit einem Gitter gegen Eindringlinge gesichert war. Das

stellte sich jedoch für D'Arc, als kein Hindernis heraus, denn sie hatte in ihren GHD-Equipment, einen Laserschneider dabei mit dem sie und Cisco das Gitter durchschnitten. Nachdem das Rohr offen waren folgten sie diesem bis, sie zu einer Leiter kamen, die D'Arc hochkletterte um ein weiteres Gitter aufzuschneiden und dann einen Blick auf das Gelände werfen konnte. Doch die ganze Arbeit sollte sich als fruchtlos herausstellen, als sie via Funk von Gruni und Bulldog über die Festnahme der Männer von Calzone informiert wurden, entschieden sich beide ihre Aktion abzubrechen. Darauf kehrten D'Arc und Cisco in die Stadt zurück.

Währenddessen flogen, Midnight, Hayabusa, Shadow und HotMeal ihre Patrouille und stießen dabei auf eine Staffel von Piraten, die von den Panthers Wegzoll verlangten. Hot und sein Wing versuchten vorerst einen Kampf zu verhindern und versuchten zu verhandeln, doch die Piraten verlangten von den Panthers, dass sie ihre Jäger aufgeben sollten. Das war eine Bedingung die unakzeptabel für die Panthers war und so kam es schließlich doch, zu einem Gefecht. Die Panthers zeigten mal wieder, wer der Herr im Hause ist und überwältigten die Piraten.

#### Auf Reise mit Malone

Während der Großteil der Black Panthers sich noch immer auf der Pegasus befand und mit dem Training der Beholders beschäftigt war, hielten sich Team Omega und der kleine Landungstrupp der Panthers noch immer im Hotel auf Tyr 3 auf. Colonel D'Arc hielt an diesem Morgen eine kurze Ansprache an die anwesenden Piloten, in der sie ihnen mitteilte, daß man durch das Verhör von Calzones Männern, die in der vergangenen Mission durch Bulldog und Gruni in Gewahrsam genommen worden waren, den Aufenthaltsort von William Robbins in Erfahrung gebracht hatte. Er war von Calzones Leuten nach Torgo verschleppt und an den Geheimdienst der GWU übergeben worden, die offensichtlich ähnliche Ziele verfolgten. Die Panthers wurden angewiesen, ihre Maschinen zum Start vorzubereiten. Ebenso mußte eine Starterlaubnis eingeholt werden und die Pegasus über den Stand der Dinge informiert werden. Nachdem alle Formalitäten erledigt waren und Gruni Joe aufgesucht hatte, um den Jäger-Deal zu verschieben, traf man sich mit dem Frachter-Captain

Malone, der ebenfalls nach Torgo fliegen wollte, am Raumhafen und wenig später verließen die Panthers Tyr 3. Mit an Bord von Malones Frachter befand sich auch der Wirt der lokalen Bar, dem Cisco eine Stelle auf der Pulsar zugesichert hatte.

Nachdem die "Hell's Angels" die Frachtergruppe im Orbit erreicht hatten, nahmen die Jäger eine defensive Formation um die Frachter herum ein. Lieutenant Gruni erhielt die Geschwaderführung für diesen Einsatz und führte die Gruppe zu Nav 1, wo sich außer den Positions-Bojen der regulären Handelsstraßen keinerlei Objekte ausmachen ließen. Etwa zeitgleich startete von der Pegasus aus ein Geschwader unter Leitung von Captain Hayabusa in Richtung der Frachtergruppe. Diese erreichte kurze Zeit später den zweiten Nav-Punkt, wo die Scanner plötzlich eine große Anzahl von Signalen auffingen. Sie waren in einen Hinterhalt von Piraten geraten, die es auf die Waren an Bord der Frachter abgesehen hatten. Der Versuch, eine Konfrontation zu vermeiden und die wenigen Jäger sahen sich plötzlich einer Fregatte, zwei Korvetten und drei Fluggruppen feindlicher Maschinen gegenüber (1xTorpedoboote, 1xschwere Jäger, 1xleichte Jäger). Die Dragons von Team Omega wurden angewiesen, die GKS zu bekämpfen, wohingegen die restlichen Jäger den Kampf gegen die Harpoon-Torpedoboote aufnahmen. Wo sich die Panthers anfangs noch einer erheblichen Überzahl gegenüber sahen, erreichten kurz nach Ausbruch des Kampfes die von der Pegasus gestarteten Panthers ihre Kameraden und griffen in den Kampf ein. Die Dragons schalteten die GKS zügig aus und auch die Harpoons waren relativ schnell zerstört. Doch dann entbrannte ein heftiges Gefecht mit den schweren Jägern der Piraten, welches sich in die Länge zog. Drei der Vultures waren zerstört, als sich das Geschwader schließlich den Razors zuwandte, welche den Panthers schon schweren Schaden zugefügt hatten. Hierbei sei auch angemerkt, daß Lieutenant Hotmeal entgegen eines ausdrücklichen Befehls des Geschwaderführers die Razors frühzeitig an Stelle der Vultures angegriffen hat. Ebenso verweigerte Captain Hayabusa Major Ciscos Befehl, sich zurück zu ziehen und die Schilde wieder aufzuladen. Letztendlich zogen sich die zahlenmäßig stark dezimierten

Piraten zurück, da jegliche Aussicht auf Erfolg ausblieb. Die Frachter und ihre Eskorte setzten den Flug zu Nav 3 fort, wo glücklicherweise Feindkontakt ausblieb und der Sprung nach Torgo durchgeführt wurde.

Die Jäger der Black Panthers hatten an Malones Frachter, der Mirabelle, angedockt und konnten so beim Sprung nach Torgo mitgeführt werden. Die Frachter selbst hatten keinen oder nur minimalen Schaden genommen. Die Jäger der Panthers hingegen waren größtenteils in einem katastrophalen Zustand. Mit Ersatzmaschinen war nicht zu rechnen und die Pegasus würde erst später in Torgo eintreffen. Und noch wußte niemand, was sie dort erwarten würde. Lediglich die 10.000 Credits Belohnung von Malone sowie der Erlös aus der Bergung der Piraten-Fregatte waren den Panthers sicher und ein schwacher Trost.

### Torgo

Seit der letzten Mission waren zwei Tage vergangen. Die Panthers befanden sich noch immer an Bord der Mirabelle. Kurz vor der Ankunft in Torgo hatten sie sich in der kleinen Kantine des Frachters versammelt, wo sie unter sich waren. Major Cisco hielt dies für den richtigen Moment, die Panthers in die wahren Hintergründe der Mission einzuweißen: Die TCN entwickelte in aller Heimlichkeit eine verbesserte Version der kilrathischen Skipper-Rakete. Eine Version, die nicht mehr dazu gezwungen war, sich alle paar Sekunden zu enttarnen, um das Ziel zu erfassen. Nach dem Sprung in das Torgo-System bereitete man sich auf den Einsatz auf Torgo Prime vor. Dort befand sich das schwer bewachte und zur Festung ausgebaut Hauptquartier des GWU-Geheimdienstes, wo sich William Robbins sowie ein Agent unseres Geheimdienstes aufhielten. Bis zur Ankunft auf Torgo Prime sollten die Panthers Malones Frachter eskortieren. Nach dem Start von der Mirabelle aus meldete sich Colonel D´Arc über Funk und wies darauf hin, daß es eventuell Verhörprotokolle von der Vernehmung Robbins geben könnte, die uns Aufschluß über das Skipper Mk II-Projekt geben könnten. Der weitere Flug zum Planeten verlief ereignislos und die Panthers suchten noch immer einen Weg, wie sie an die Informationen oder Kontaktpersonen heran kommen sollten.

Schließlich erreichten sie Torgo Prime und gingen in den Landeanflug über. Nach der Landung wies Major Cisco Bulldog und Gruni an, die Jäger zu bewachen. Er, Hayabusa und D´Arc machten sich in der Zwischenzeit auf den Weg zu einer Lagerhalle, wo sich der Kontaktmann von D´Arc mit ihnen treffen wollte. Inzwischen regnete es in Strömen. Während Bulldog und Gruni Schutz unter den Jägern suchten, trafen die Anderen an der Lagerhalle ein, welche sie kurz darauf betraten. Nach ein paar Minuten näherte sich ein Fahrzeug der Halle und ein Mann trat ein, den D´Arc als den Kontaktmann identifizierte. Doch dieser war unvorsichtig vorgegangen und hatte den GHD der Grenzwellen auf die Spur der Exilanten gebracht. Kurz nach seinem Eintreffen näherten sich weitere Fahrzeuge mit Soldaten, die die Halle umstellten. Ebenfalls konnte man das Geräusch einer Banshee über der Halle vernehmen. Cisco schickte schnell eine Nachricht an Gruni und Bulldog, die inzwischen mit Malone in ein Gespräch verwickelt waren. Dieses wurde sofort beendet und die Beiden stürzten zu ihren Jägern, mit denen sie umgehend in Richtung Lagerhalle starteten. Weitere Soldaten umstellten mit Mannschaftswagen die Halle und auch das Landen eines Shuttles war zu vernehmen. Cisco wies Gruni an, den Jäger zu verfolgen, wohingegen Bulldog die Bodentruppen angreifen sollte. Die Gruppe in der Halle bereitete sich inzwischen auf den Angriff vor. Als Gruni und Bulldog an der Halle eintreffen, müssen sie feststellen, daß es sich um 40 Soldaten und zwei Banshees handelte. In der Halle war die Stimme eines Mannes zu vernehmen, der D´Arcs Gruppe aufforderte, sich zu ergeben. Während sie schon über Verhandlungen nachdachte, flogen die Panthers ihren ersten Angriff. Bulldog konnte 8 Soldaten auf der Westseite erledigen und Gruni verwickelte die beiden Banshees in ein Gefecht. D´Arc entschloß sich schließlich dazu, mit dem GHD der GWU zu verhandeln und ein Mann betrat die Halle, der sich als ihr Gegenspieler, Hogan, herausstellte. Während sich die Piloten der Panthers und der GWU-Banshees ein hitziges Wortgefecht lieferten und sich gegenseitig provozierten, einigten sich D´Arc und Hogan auf eine Kooperation in dieser Angelegenheit. Jedoch nahm Hogan den Kontaktmann Will, Robbins und einen

weiteren Mann aus Team Omega als Geiseln. Dann zogen sich die Soldaten und die Banshees zurück. Die Panthers kehrten ihrerseits zu Malones Frachtern zurück.

Die Panthers erhielten bei ihrer Rückkehr die von Malone versprochenen 10.000 Credits Belohnung. 500 davon investierte Cisco postwendend, um den Transport der "herrenlosen" Jäger zurück zur Pegasus zu organisieren, die inzwischen ebenfalls im System eingetroffen war. So brachte Malone die Panthers und Jonas, den Wirt von Tyr 3, zur Pegasus zurück. Alle Panthers waren froh, endlich wieder "zu Hause" zu sein und Major Cisco ganz besonders, da dieser nun das Vergnügen und die Ehre hatte, die Dragon aus D´Arcs Team fliegen zu dürfen. Im Anschluß an die Mission wurde 2nd Lt. Gruni im Auftrag von Admiral Flame durch Captain Entry zum 1st Lieutenant befördert und während die Panthers im Kasino verschwanden, um ordentlich zu feiern, begann die Taktik-Abteilung mit der Analyse der mitgebrachten Daten.

### Planung

Seit dem letzten Einsatz der Panthers waren elf Tage vergangen und die Pegasus befand sich nun im Lucas System, nur noch einen Sprung von Mustakas entfernt. Sie hatte sich durch den Epsilon und den Enigma Sektor geschlichen und hatte ihr Ziel ohne Zwischenfälle erreicht. Nun wurden alle Black Panthers zur Einsatzbesprechung in den BR gerufen. Nach einiger Zeit betrat Colonel D´Arc den Raum. Sie schritt direkt zum Podium und begann das Briefing mit eiserner Miene. Sie erweckte den Anschein, beim folgenden Einsatz bis zum Äußersten gehen zu wollen. Sie setzte die Panthers davon in Kenntnis, daß am Vortag ein Kommandoteam an Bord gekommen war, welches zur Überraschung der Panthers noch jemand mitgebracht hatte. Flight Captain Bandit betrat den BR und kehrte zu seinem alten Geschwader zurück. Nach dem kurzen Moment der Wiedersehensfreude fuhr D´Arc fort. Sie ließ auf dem großen Monitor die Karte des Mustaka-Systems einblenden und begann damit, die Einrichtungen und militärischen Ziele in diesem System zu erklären. Primärziel war die Forschungseinrichtung auf Jerome, einem Mond von Mustakas 2, der von einem Elitegeschwader mit Excaliburs bewacht wurde. Des weiteren befanden sich auf Mustakas 3 eine

Militärbasis, zwischen 3 und 5 das Testgelände und eine Gruppe von vier Zerstörern am Sprungpunkt. Jegliche Fragen seitens der Panthers wies sie ab. Ihr Plan war es, getarnt an die Zerstörer heranzufiegen und diese mit Flashpacks zu eliminieren. Danach sollten die Beholders einen Ablenkungsangriff gegen das Elite-Geschwader unternehmen, so daß D'Arc und ihre Leute ungehindert die Forschungsstation angreifen konnten. Die Panthers sollten lediglich Eskorte für das Angriffs-Shuttle des Kommando-Teams spielen. Das war mit den Panthers jedoch nicht zu machen. Jeder von ihnen wußte, daß die Beholders mit ihren Arrows nicht die geringste Chance gegen die erfahrenen Piloten in ihren Excaliburs haben würden. Der Erste, der allerdings offen Colonel D'Arcs Plan, die Beholders zu "verheizen", widersprach, war 1st Lt. Hotmeal, der somit wahrscheinlich vielen Piloten das Leben gerettet hat. Zwar beharrte D'Arc zunächst auf ihrem Plan, doch die Panthers ließen es sich nicht nehmen, mit den Beholders die Rolle zu tauschen.

Nachdem dies geklärt war, begann man damit, den weiteren Einsatz zu planen. Lt. Hotmeal brachte die Versorgungsrouten ins Spiel, die vom Jumpoint direkt zur Forschungsstation führte. Lt. Gruni griff den Gedanken auf und führte ihn zu Ende: Vor dem Sprung in das Mustakas System sollte ein konföderiertes Versorgungsshuttle gekapert werden, mit dem das Kommando-Team unbemerkt zur Forschungsstation vorrücken konnte. Nachdem das Shuttle übernommen wurde, sollten wie gehabt die Dragons getarnt als Erste in das System springen und die Zerstörer am Sprungpunkt mit den Flashpacks zerstören. Danach sollte der Rest der Angriffsgruppe folgen. Das Shuttle sollte mit seiner TCN-Kennung direkt zur Forschungsstation fliegen und dabei von den getarnten Dragons eskortiert werden.

Die Panthers waren angewiesen, einen Ablenkungsangriff auf das Excalibur-Geschwader zu fliegen, damit das Shuttle in dem Durcheinander nicht zu genau kontrolliert werden würde. Die Beholders verblieben im System als "Reserve", falls Unterstützung benötigt wurde. Als dieser Plan allgemeine Zustimmung fand, begaben sich die Geschwader dann zu ihren Maschinen. Eine Stunde später sollte der nächste Transport nach

Mustakas den Jumpoint passieren. Das war die Gelegenheit, die die Panthers nutzen mußten.

Alle Geschwader sowie das Kommando-Team starteten von der Pegasus aus. Die Panthers übernahmen die Führung und die Beholders folgten zusammen mit dem Angriffsshuttle. Als die Gruppe bei Nav 1 ankam, konnten sie bereits das Transportsshuttle mit seiner aus sechs Tigersharks bestehenden Eskorte ausmachen. Major Cisco aktivierte den Störsender und die Panthers stürzten sich umgehend auf die feindlichen Jäger. Jeweils drei Panthers griffen die vordere und hintere Eskorte an. Der Kampf verlief gut für die Panthers und sie konnten vier der Tigersharks zerstören. Zwei gehen auf das Konto von Lt. Gruni und jeweils eine auf das Konto von Captain Bandit und Lt. Hotmeal. Die beiden verbliebenen Jäger und das Shuttle ergaben sich letztlich und das Kommando-Team konnte das Schiff entern. Die beiden Geschwader machten sich zum Sprung bereit und näherten sich nun dem Jumpoint, während die Dragons sich tarnten.

#### Musatakas

Die Panthers hatten in der Vorangegangenen Mission, den Nachschubtransporter, für die Forschungsstation, des GHD's gekapert und näherten sich nun, dem Sprungpunkt nach Mustakas. Ein letztes mal wurde Luftgeholt und dann sprang das Einsatz-Team nach Mustakas.

Als die vereinte Einsatztruppe im System gesprungen war, tarnten sich die Dragons, im Schutze der größeren Sprungsignatur des Transporters und verteilten sich auf die vier Zerstörer. Als alle in Position waren, gab Colonel D'Arc den Befehl zu enttarnen und die Flashpacks abzuwerfen. Die Zerstörer hatten keine Zeit zu reagieren und wurden von der Flashpacks unmittelbar verzehrt. Die Panthers und Team Omega machten daraufhin sofort auf den Weg nach Jerome.

Nachdem der Trupp eingetroffen war und der Transporter zur Landung auf der Forschungsstation begann, brachten sie die Dragons von Team Omega erneut in Position, diesmal nahmen sie die vier Separaten und versteckten Reaktoren als Ziel. Die Dragons starteten ihren Angriff, als der Transporter gelandet war und zerstörte die Reaktoren. Der nahe gelegene Fliegerhorst, reagierte sofort

auf die Attacke und sendete ein Geschwader von Excaliburs. Die Excaliburs näherten sich zu je drei Dreiergruppen, die sich mit einer besonderen Taktik gegenseitig Schutz gaben, der es den Panthers schwer machte sie zu knacken. Erst nach einigen verpatzter Slaven gelang es den Panthers ein Sinn in der Taktik zu sehen und griffen jeden Jäger der jeweiligen Dreiergruppe an und durch diesen Druck, gelang es den Excaliburs nicht ihre nahezu perfekte aufrechtzuerhalten. Nun gelang es den Panthers die Excaliburs zu bezwingen. Währenddessen hatte der Kommando-Trupp die Skipper II Rakete geborgen und begannen den Rückflug zum Sprungpunkt.

Dort jedoch erwartete die Panthers ein Kreuzer, der unerwartet ins System gesprungen kam. Ein Versuch von Cisco einen Torpedo auf diesen abzufeuern, gelang nicht, da einige Umbauten dazu geführt hatten das der Torpedo sich verhakte. Doch die Pegasus kam dem Kreuzer nachgesprungen und eröffnete das Feuer. Der gesamte Einsatztrupp wurde sofort zur Landung aufgerufen und als alle an Bord waren, sprang der Pegasus zurück und nutzte ihre Geschwindigkeit aus um dem Kreuzer zu entkommen.

Colonel D'Arc war mit der geglückten Operation voll auf zufrieden und lobte die Panthers für ihre tatkräftige Arbeit. Das Erbeuten dieser Waffe, war für die Bewegung der Exilanten eine großer Sieg und für die Loyalisten eine große Schlappe. Damit war auch verhindert worden, das diese Waffe, gegen die Exilanten und Kilrathi eingesetzt werden konnte und so hatten die Panthers vielen ihrer Kameraden das Leben gerettet.

Die Pegasus machte sich nun wieder auf den Heimweg, nach Vukar Tag wo Admiral Barker und die wiederinstandgesetzte Pulsar auf die Panthers wartete.

TCS PULSAR		
Pilot	Siege	Einsätze
Cisco	160	89
Bandit	63	51
Hayabusa	60	52
Flame	57	40
HotMeal	28	39
Gruni	7	14
Evandre	6	9
Midnight	5	11
Evil	3	6
Bulldog	1	17

## Schnitzeljagd

### Vorgeschichte

Die Hathor BG kam einem Diplomaten Schiff der Kilrathi zu Hilfe, das von Artgenossen des Klans Redia'kah angegriffen wurde. Leider gelang es den Tigers nicht, das Leben des kilrathischen Botschafters zu retten. Im anschließenden Kampf gegen drei Kreuzer der Frahltra-Klasse und deren Begleitjäger, wurde die TCS Midnight schwer getroffen und vernichtet. Allerdings gelang es, von der Korvette des Kilrathidiplomaten einen menschlichen Überlebenden, vermutlich den Piloten des Schiffes, sowie Aufzeichnungen zu bergen.

### Einsatzbesprechung/Auftrag

Kurze Zeit später wurden die Tigers erneut in den BR gerufen. Dort informierte Reverent die Piloten über ein neues Problem. Man warte auf die Ankunft eines Lt. Harris (Rufname Hammer) von der TCS Langley, allerdings war der Kontakt zu dessen Jäger kurz zuvor abgebrochen. Die Tigers bekamen also den Auftrag, schnellstens los zu fliegen und den vermissten Piloten in einem weiträumigen Suchgebiet ausfindig zu machen. Die Hathor würde die Suche koordinieren und mit ihren Langstreckensensoren unterstützen.

### Ablauf der Mission

Während sich die Tigers auf den Weg ins Zielgebiet machten, wurde die Tigershark von Lt. Harris bereits von fünf Darkets des Klans Redia'kah angegriffen. Kommunikationsversuche blieben ohne Erfolg, weswegen sich Hammer zur Flucht wandte. Um die Suche zu beschleunigen, teilten sich die Tigers in zwei Gruppen auf. Rotte eins bestehend aus Galahad, Metal-Head und Sulta, Rotte zwei bestehend aus Dark Lord und Baccara. Die Suche entpuppte sich schnell als mühsames Katz und Maus Spiel, da das Geschwader keinen direkten Kontakt zu der vermissten Tigershark herstellen konnte, und diese wegen der ständigen Angriffe durch die Kilrathijäger laufend ihre Position wechseln musste. Außerdem erschwerten Nebel, Asteroidenfelder und Schiffswracks die Suche. Im weiteren Verlauf trafen Dark Lord und Sulta auf zwei weitere Darkets, die auf der Suche nach einem gewissen Kal'hrat waren, bei

## VON DEN TIGERS

dem es sich offenbar um den getöteten Diplomaten handelte. Der GF informierte darauf hin die Suchmannschaft der Kilrathi über die Geschehnisse während des letzten Kampfes.

Schließlich traf der GF, der einer Antriebssignatur gefolgt war, auf die vermisste Maschine und griff in den Kampf ein. Kurze Zeit später trafen auch die übrigen Tigers sowie die beiden verbündeten Darkets am Ort des Geschehens ein. Im darauf folgenden Kampf wurde eine der verbündeten Maschinen abgeschossen, außerdem verlor Baccara das Bewusstsein und musste von einem S&R Shuttle zurück zur Hathor gebracht werden. Während die Tigers seine Verfolger systematisch auseinander nahmen, flog Hammer zur Hathor.

### Nachbereitung

Nachdem alle sicher auf der Hathor gelandet waren, begab man sich erneut in den BR. Dort informierte Hammer Reverent und die übrigen Piloten über die Situation der Langley. Anschließend entließ der Commodore das Geschwader in die Freizeit. Baccara wurde zur Beobachtung auf die Intensivstation gebracht.

### Eingesetzte Piloten

2nd Lt. Sulta (Arrow)  
2nd Lt. Baccara (Jarathek)  
2nd Lt. Metal-Head (Hellcat)  
2nd Lt. Hammer (Tigershark/GP)  
1st Lt. Dark Lord (Tigershark/GF)

## Der Wolf im Schafspelz

### Vorgeschichte

Den Tigers war es gelungen den vermissten Piloten von der TCS Langley, Hammer, aufzuspüren und sicher zur Hathor zu bringen. Baccara stand seit dem letzten Einsatz wegen gesundheitlicher Probleme unter medizinischer Beobachtung und erholte sich immer noch auf der Krankenstation. Auch Reaper fehlte auf der Flugliste, da er wegen Insubordination gegenüber dem GF vorübergehend vom Dienst suspendiert wurde. Die Hathor befand sich kurz vor dem Sprung in das System Antares.

### Einsatzbesprechung/Auftrag

Nachdem sich die Tigers im BR 3 versammelt hatten, stellte der

Commodore den Kadetten weiblich Liz McDaniels, Rufname Huntress vor, für die der bevorstehende Flug als praktische Prüfung dienen sollte. Die Tigers bekamen den Auftrag im Antares-System, einer Zone der GWU, eine Basis anzufliegen und die Lage für die derweil wartende BG zu sondieren. Außerdem sollte das Geschwader eine Andockgenehmigung aushandeln, um der BG das Aufstocken der Vorräte zu ermöglichen. Der Commodore beschrieb die zu erwartende Situation als kaum gefährlich, da mit der GWU zumindest ein Abkommen über eine sichere Passage bestehe.

### Ablauf der Mission

Nach dem Sprung in das Antares-System starteten die Tigers und konnten zunächst ohne Schwierigkeiten über zwei Navpunkte die Basis der GWU, die von einem Jägerschild aus Banshees geschützt wurde, erreichen. Der GF stellte daraufhin den Kontakt her und man konnte sich was den Erwerb von Vorräten anging einigen. Allerdings stellten die Betreiber der Basis eine zusätzliche Bedingung. Die Tigers sollten den Quadranten Jota Sechzehn in der Nähe der Station wegen einer ausgefallenen Patrouille überprüfen. Dark Lord erklärte sich einverstanden und startete mit dem Rest des Geschwaders um die Überprüfung vorzunehmen. Währenddessen verübte ein Unbekannter einen Anschlag auf das Leben von Baccara, der sich noch immer in der Krankenabteilung der Hathor befand. Baccara konnte sich gegen den Täter nicht zur Wehr setzen, da er zuvor von der Ärztin durch Medikamente sediert worden war.

Die Tigers erreichten die angegebenen Koordinaten, während von der Station drei Dragons als Eskorte für die BG starteten und der Hathor entgegen flogen. Die Scanner erfassten fünf regungslose Jäger im All, drei vom Typ Banshee, zwei vom Typ Vindicator. Erst als die GWU einen Störsender einsetzte und die Schiffe das Feuer eröffneten, erkannten die Tigers die ihnen gestellte Falle. Auch die „Eskorte“ für die BG startete einen Angriff. Die Dragons tarnten sich und zündeten in der Nähe der TCS Stormbringer ein Flashpack, welches den Kreuzer zerfetzte. Darauf hin startete das Schwestergeschwader der Tigers, die Gamblers, von der Hathor um die angreifenden Dragons

auszuschalten.

Im Sektor Jota Sechzehn gewannen die Tigers unterdessen langsam die Oberhand. Doch bevor sie die Gegner besiegen und wieder zur Hathor zurückfliegen konnten, zerstörten die Dragons mit einem Flashpack einen weiteren Kreuzer, die TCS Camelot. Ein drittes Flashpack schließlich konnte von den Gamblers zerstört werden, bevor es ein weiteres GKS vernichtete. --- Mission an dieser Stelle unterbrochen und vertagt.

#### Eingesetzte Piloten

2nd Lt. Sulta (Stiletto)  
Flight Captain Galahad (Stiletto)  
Kadett weiblich Huntress (Hellcat)  
2nd Lt. Metal-Head (Hellcat)  
2nd Lt. Hammer (Tigershark)  
1st Lt. Dark Lord (Tigershark/GF)  
2nd Lt. Baccara (Hathor/  
Krankenabteilung)

### Exodus

#### Vorgeschichte

Die Tigers und die Hathor BG gerieten in eine Falle der GWU, aus der sie sich nur unter schweren Verlusten befreien konnten. Die Kreuzer TCS Camelot und TCS Stormbringer wurden von den Flashpacks der Angreifer zerstört. Die Tigers landeten wieder auf der Hathor und hielten sich in Bereitschaft. Die Hathor saß aufgrund eines Schadens am Antrieb eine Zeit lang im Antares-System fest.

#### Auftrag

Alarmstart nach Auftauchen eines Unbekannten Kontaktes am Sprungpunkt zum System Epsilon Prime, dem nächsten Ziel der BG.

#### Bericht

Crossie wurde nach ihrer Feuertaufe während des letzten Fluges zum Offizier ernannt und bei den Tigers aufgenommen. Reverent informierte die Tigers über die Anwesenheit eines Saboteurs auf der Hathor.

Der unbekannte Kontakt am Sprungpunkt entpuppte sich als ziviler Transporter, dem 27 weitere Zivilschiffe folgten. Alle befanden sich auf der Suche nach Schiffen Exilanten, um vor Zwangsrekrutierungen der Loyalisten zu fliehen. Fast kam es zu einer Katastrophe, als einige der Schiffe

versuchten sich ohne Erlaubnis der BG zu nähern. Die Situation konnte jedoch ohne Einsatz von Gewalt bereinigt werden. Zwischen den Tigers entbrannte eine heftige Diskussion, als die Flüchtlinge um Asyl baten. Schließlich einigte man sich darauf die Schiffe bis zu einem sicheren Sprungpunkt ins System Corsair zu eskortieren. Die Tigers kehrten darauf hin zur Hathor zurück und bereiteten sich auf den Sprung nach Epsilon Prime vor.

#### Mitgeflogene Piloten

Baccara (Arrow)  
Sulta, Reaper (Jarathek)  
Metal-Head, Hammer (Hellcat)  
Huntress (Tigershark)  
Galahad, Dark Lord (Sorthak)

### Bruderkrieg (1)

#### Vorgeschichte

Die Hathor Battle Group hatte im Antares System kurz vor dem Sprung in das Epsilon Prime System Kontakt mit einer Schar Flüchtlingen. Laut deren Meldung begann die TCN mit Zwangsrekrutierungen - um eben ihre Söhne und Töchter zu retten flüchteten viele Familien aus den Systemen. Man hoffte im Corsair System eine sichere Zuflucht zu finden.

Die Gamblers und die TCS Europe begleiteten die Flüchtlinge durch das Antares System zum Sprungpunkt in das Firekka System wo sie hoffentlich weiter alleine kommen würden.

Man erhoffte sich durch das Epsilon Prime System durchzuschleichen um in Goddard schnell und gegen wenig Widerstand antreten zu können.

#### Auftrag

Die Tigers sollten den Weg zum Sprungpunkt in das Epsilon Prime System säubern und jede Möglichkeit für eine Entdeckung ausschalten.

#### Bericht

Die Tigers machten sich auf ihre fünf Punkte Navroute abzufliegen, schon an Navigationspunkt eins gab es den ersten Kontakt. Sulta, in ihrer modifizierten Longbow die einen Störsender enthielt, aktivierte diesen. Es gab ein Gefecht gegen drei Bearcats und eine Caernaven Fregatte. Die Fregatte selbst konnte nichts gegen den Beschuss der beiden Topredobomber anrichten und erlag

kläglich dem Beschuss.

Auch der Jägerkampf war auf Seiten der Tigers, es gelang zwei Feindjäger auszuschalten, dem letzten jedoch gelang die Flucht. Hinterhersetzende Tigers wurden vom -diese Mission leitenden- GF Captain (O3) Quarter, zurück gerufen.

Vielleicht ein entscheidender Fehler, da die Befehle eindeutig waren.

Die weiterreise an Navigationspunkt zwei zeigte nicht viel. Auch das Risiko mit aktiven Scannern die Gegend abzutasten zeigte sich, für die Hathorianer, durchaus als positiv, da der Navpunkt leer war.

An Navigationspunkt drei begangen die Lieutenants baccara und Reaper den Fehler ebenfalls aktiv zu scannen, ob gewollt oder nicht, das ist nicht klar. Hierdurch wurde das Geschwader von den an Nav drei befindlichen Jägern entdeckt und sofort attackiert. Zwei Vampires und eine Excalibur nahmen die Flying Tigers unter schweren Beschuss. Das Gefecht entschied sich zum Ende hin für die Hathorpiloten.

Ohne zu zögern flog man nach Nav vier wo der Stolz aus alten Zeiten im All schwebte, das Rückraht der Konföderation im Kilrathkrieg. Eine Tallahassee, ein schwerer Zerstörer.

Gedeckt wurde dieses Großkampfschiff von fünf Arrows die eine defensive Kampfhaltung beibehielten.

Während des Kampfes entwickelte sich zwischen den Piloten baccara und Reaper ein Streitgespräch was den Piloten del Krus dazu veranlasste die Maschine von dem Varni anzugreifen.

Unterdessen flog Sulta in ihrer Longbow nach Nav 5 um sich dort umzusehen während Starsign in seiner Shrike die Brücke des Zerstörers vernichtet hatte. (Fortsetzung nächster Missionsbericht.)

#### Nachspann

Für den Ausgang dieser Mission siehe nächsten Missionsbericht.

#### Mitgeflogene Piloten

Baccara (Arrow)  
Galahad (Piranha)  
Samurai (Jarathek)  
Reaper; Crossie; Hammer (Tigershark)  
Huntress (Hellcat)  
Starsign (Shrike)  
Sulta (Longbow)

## Bruderkrieg (2)

### Bericht

Das Gefecht ging weiter, sowohl zwischen den Exilanten und der TCN als auch den Hathorpiloten selbst.

Es gelingt den übrigen Piloten unter Feindbeschuß der Lage dennoch Herr zu werden und die restlichen Maschinen des Gegners zu eliminieren und die Gefahr zu bannen während Lt. baccara und Lt. Reaper sich weiter beschießen.

Lt. Sulta gelingt es derweil die Lage an Navpunkt 5 zu sondieren und zurück zum eigentlichen Kampfgeschehen zu kehren wo sie die Tallahassee wieder torpediert. Mittlerweile hatte auch die HBG den Navpunkt erreicht, die Lage wurde sondiert. Die schwer angeschlagene Tallahassee stellte keine Gefahr mehr da.

### Nachspann

Die Lieutenants Reaper und Baccara wurden nach ihrer Rückkehr zur Hathor festgenommen und in den Arresttrakt des Schiffes gebracht. Der Commodore ordnete eine Untersuchung des Vorfalls an.

### Mitgeflogene Piloten

Baccara (Arrow)  
Reaper; Crossie; Metal Head (Tigershark)  
Huntress (Hellcat)  
Starsign (Shrike)  
Sulta (Longbow)

## Der unsichtbare Feind

### Vorgeschichte

Der letzte Einsatz wurde für die Tigers beinahe zum Desaster. Obwohl das Geschwader in ein Gefecht mit

Streitkräften der TCN verwickelt war, kam es zwischen den Streithähnen Baccara und Reaper zum Kampf, als Baccara das Feuer auf seinen Kameraden eröffnete. Baccara wurde darauf hin abgeschossen und auf der Hathor bis zum Abschluss einer Untersuchung unter Arrest gestellt. Auch Reaper erhielt eine kurze Arreststrafe.

### Auftrag

Erkundung des Deneb-Systems (Gebiet der GWU) durch abfliegen von 6 Nav-Punkten.

### Bericht

Zu Beginn stellte der Commodore den Tigers Lt. Colonel Eisenmann von der TCS Langley vor, der den Vorfall von Eigenbeschuss während des letzten Fluges untersuchen sollte. Dark Lord mahnte die Piloten in diesem Zusammenhang zur Disziplin.

Nachdem die Tigers gestartet waren, trafen sie an Nav 1 auf eine Gaswolke, in der das Geschwader auf einen Nephilimkreuzer der Orca-Klasse stieß. Dieser war offenbar durch eine unbekannte Projektilwaffe zerstört worden. An Nav 2 entdeckten die Piloten ein halbes Dutzend wracke Nephilimjäger vom Typ Squid, die ebenfalls mit Projektilwaffen beschossen worden waren. Auch an Nav 3 befanden sich derartig zerstörte Schiffe, eine Tallahassee, die BWS Tawara, sowie zwei weitere Orcas und eine Gruppe dazugehöriger Jäger. Von einer noch intakten Blackbox konnten einige Daten überspielt werden.

Die Tigers setzten ihren Flug fort, und erhielten auf dem Weg zu Nav 5 seltsame Sensorenwerte, als die

Computer aus unerfindlichen Gründen mitten im Flug den Autopiloten abschalteten.

An Nav 5 schließlich traf das Geschwader auf einen Frachter der Galaxy-Klasse, unter dem Kommando eines Captain Stevenson, der mit Nachschubgütern zur Hathor unterwegs war. Die Tigers eskortierten das Schiff und landeten wieder auf der Hathor.

### Nachspann

Lt. Colonel Eisenmann begann mit der Untersuchung und befragte die Tigers zum Kampf zwischen Reaper und Baccara. Auch die Beteiligten wurden vernommen.

### Mitgeflogene Piloten

Sulta (Jarathek)  
Galahad (Piranha)  
Crossie (Hellcat)  
Samurai (Tigershark)  
Starsign (Panther)  
Hammer (Thunderbolt)  
Dark Lord (Excalibur)

TCS PULSAR		
Pilot	Siege	Einsätze
Maverick	245	83
Prometheus	159	73
Loki	77	51
Reverent	71	61
Starsign	35	37
Galahad	28	40
Hammer	26	31
Reaper	14	16
Sulta	5	9
Baccara	4	9
Crossie	3	4
Metal-Head	2	9
Vagabond	1	7
Falcon	1	1

## BEFÖRDERUNGEN

ZUM  
2ND LIEUTENANT

ISMAEL "JUNK" ABRAMOVIC  
 MIKE "ANGELNIGHT" ASTON  
 MAX "METAL-HEAD" CAVALERA  
 ISABELL "ISA" CRUZ  
 PAUL "KANE" CYPHEDIAS  
 PETER "SUDDEN DEATH" DEDERICHS  
 AN`TWUAN "BACCARA" DEL KRUS  
 SULTANA "SULTA" DEL KRUS  
 SHAKKRA "TWEETIE" KRIKIT  
 STELLA "CROSSIE" LA CROSS  
 ANDREAS "EVIL" LADENBERGER  
 FAITH "EVANDRE" LEHANE  
 JEFF "EIKYU" MORRISSON  
 BAIL "NOBODY" NORTON  
 KAROLINE "GRIM REAPER" OKRUHLICA  
 JACK "FALCON" O'NEILL  
 JAROD "NEXIOD" RUSSEL

ZUM  
1ST LIEUTENANT

ALLEN "BULLDOG" HARCOURT  
 MICHAEL "HAMMER" HARRIS  
 KHEVIJA`THAN "KN THRAK" NAR SHADAKK

ZUM  
MAJOR

RICHARD "GALAHAD" WINTERS

ZUM  
LIEUTENANT COLONEL

DANI "SOULKEEPER" LESSEL

ZUM  
COLONEL

KRAY "SELDOM" WEST

ZUM  
SHIP CAPTAIN

TYCON "FIREMAN" ROHAN

**NEUZUGÄNGE****TCS HATHOR**

2nd Lieutenant Max "Metal-Head" Cavaleria  
2nd Lieutenant An`Twan "Baccara" Del Krus  
2nd Lieutenant Sultana "Sulta" Del Krus  
1st Lieutenant Michael "Hammer" Harris  
2nd Lieutenant "Stella " Crossie" La Cross  
2nd Lieutenant Jack "Falcon" O'Neill

\*\*\*

**TCS PULSAR**

2nd Lieutenant Andreas "Evil" Ladenberger  
2nd Lieutenant Faith "Evandre" Lehane

\*\*\*

**TCS SEWASTOPOL**

2nd Lieutenant Paul "Kane" Cyphedias  
2nd Lieutenant Peter "Sudden Death" Dederichs  
2nd Lieutenant Shakkra "Tweetie" Krikrit  
2nd Lieutenant Jeff "Eikyu" Morrisson  
2nd Lieutenant Bail "Nobody" Norton  
2nd Lieutenant Karoline "Grim Reaper" Okruhlica

\*\*\*

**TCS LANGLEY**

2nd Lieutenant Ismael "Junk" Abramovic  
2nd Lieutenant Jarod "Nexiod" Russel

TCS FIREWALL		
Pilot	Siege	Einsätze
Paladin	232	117
KipDotter	134	59
Seldom	125	83
Soulkeeper	91	80
Stalker	84	67
Flashback	43	34
Beastman	10	26
Eagle Eye	7	26
Achilles	5	9
Hohes Haus	1	6
Angelnight	0	0

TCS LANGLEY		
Pilot	Siege	Einsätze
FERRO	124	73
Fireman	67	68
Zorro	38	49
Kn thrak	35	45
Destiny	27	34
Eagle	26	41
Lionart	22	25
BlackDragon	20	37
Shock	17	33
Sentry	10	14
Nexiod	6	7
Isa	4	3
Junk	3	2

TCS SEWASTOPOL		
Pilot	Siege	Einsätze
Asmodis	136	80
Tristan	134	62
Archimedes	90	53
Shark	39	54
Warlord	38	33
Darth	20	27
Tweetie	6	6
Scar-Eye	6	13
Nobody	3	4
SuddenDeath	1	2
eikyu	1	2
GrimReaper	1	2
Alpha WIng	0	2
Alpha WIng	0	1

TOP TEN		
1	Maverick	245
2	Toaster	234
3	Paladin	232
4	Ghostfire	181
5	Spawn	179
6	Cisco	160
7	Prometheus	159
8	Radio	152
9	Avenger	150
10	Dust	140

## NACHRICHTEN AUS ALLEN SEKTOREN

### Streitkräfte

#### Zwangsrekrutierungen

Nach der Verabschiedung von Order 78 hat der terranische Senat die Zwangsrekrutierung in Kraft treten lassen. Hiermit sind Streitkräfte der terranisch konföderierten Marine befugt junge Männer und Frauen mit einer Tauglichkeit für das Gefecht mitzunehmen und zum Dienst zu zwingen. Wer dann den Kriegsdienst verweigert kann nach dem Kriegsrecht als Verräter erschossen werden.

Betroffen sind momentan nur die Randgebiete zu GWU und Kilrathi-Raum. Viele Familien sind auf der Flucht um ihre Söhne und Töchter zu retten, dabei lassen sie Hab und Gut zurück. Dies hat zur Folge, dass in vielen Städten bereits Plünderungen begonnen haben und vereinzelt Chaos ausgebrochen ist. Die örtlichen Behörden haben kaum eine Chance der Lage Herr zu werden.

Ein Gesuch auf militärische Unterstützung wurde bisher von der Konföderation nicht bestätigt.

#### Junges Glück

In so düsteren Stunden sind wir froh auch von erfreulichen Ereignissen zu berichten.

Gestern wurden auf dem Exilantenträger der TCS Devil's Throne Zwillinge geboren. Nach einer komplizierten Geburt kann jedoch gesagt werden, der Mutter und den beiden Jungs geht es gut. Wir wünschen den dreien viel Glück.

#### Verschleppt und entwendet

Kürzlich erreichte uns von der TCS Hathor die Meldung, dass der Kommandant und zwei Piloten der Flying Tigers spurlos verschwunden sind. Gerüchte lassen verlauten, dass die drei von Streitkräften der TCN entführt und vermutlich gefoltert und getötet wurden. Wir möchten hier an die Leser appellieren eine Gedenkminute einzulegen und der gefallenen Soldaten zu gedenken die für die Menschlichkeit ihr Leben lassen.

#### Zwischenfall in der Vega-Station

Gestern Abend geschah ein tragisches Unglück auf der Vega-Sternenbasis Winternacht. Ein Frachter der unter anderem auch Treibstoff geladen hatte, geriet bei seinem gestrigen Andockmanöver aus bisher noch ungeklärten Gründen außer Kontrolle und kollidierte mit einem andockten

Sheffield-Zerstörer der TCN-Streitkräfte. Der Zerstörer wurde dabei an der Backbord-Außenhülle aufgerissen, konnte aber sonst der Kollision standhalten. Der Frachter jedoch wurde zu schwer beschädigt worauf er auch kurz danach, auch begünstigt durch den in Brand geratenen Treibstoff im Dock in einer Explosion auseinanderbrach. Neben der Frachter-besatzung von 20 Mann kamen auch etwa 48 Dockarbeiter ums Leben. Über etwaige Verluste auf dem Zerstörer wurden allerdings keine Angaben gemacht.

#### Virenepidemie auf der Firewall

Vor einiger Zeit wurde es still um die von der im Exil operierenden Firewall-Kampfgruppe. Lange schwebten die Gerüchte, daß die Angehörigen des berüchtigten Kampfverbandes der ständigen Kämpfe müde geworden sind. Erst heute wurde bekannt daß eine Virenepidemie unter den Firewallpiloten ausgebrochen war. Fast alle Firebirds-Piloten hatten sich mit dem Grinard's Virus angesteckt, welcher das Gleichgewichtsorgan angreift und waren dadurch fluguntauglich. Da durch die präklare Versorgungslage der Exilanten nicht rechtzeitig die benötigten Medikamente geliefert werden konnten waren die Birds für einige Wochen außer Gefecht gesetzt.

#### Auf der Firewall ist die Hölle los

Augenzeugenberichten zufolge, scheint es auf der Firewall nicht mit rechten Dingen zuzugehen. Nachdem „Karl-Heinz Schneider, genannt Der Kaiser“ den Träger, nebst Kommandanten eingenommen hat, hausen die restlichen Piloten auf der Battle-Group, der Firestarter.

Es ist sogar von Verrat die Rede, da eine Pilotin der Birds erst LtCol Seldom erschoss und dann mit seiner Dragon fliehen konnte und mit unbestimmtem Ziel verschwand. Man munkelt sie ist zu den konföderierten übergewechselt.

Geehrte Exilanten, wir bleiben am Ball...

*Fiona McBernek*

#### Adventsturnier

Es bleibt spannend. Am Mittwochabend vor Weihnachten kämpften das Sewastopol-Team gegen das andere Sewastopol-Team. Gewinner sind die Senioren der

Sewastopol: Asmodis, Archimedes und Tristan

Fest steht: Den 1. Platz teilen sich unangefochten Scar-Eye und Tweetie, dicht gefolgt von Starsign und Darth.

Wer macht das Rennen und heimst die Trophäe ein?

Es wird spannend bleiben und ich am Ball

*Ihre Fiona McBernek*

### Politik

#### Calzone verhaftet

Vor 3 Tagen wurde überraschend einer der gefährlichsten Unterweltbosse der Grenzwelten auf seiner Heimatwelt in Tyr verhaftet. Der gefährliche Verbrecher, welcher unter den Namen Calzone bestens in den Systemen bekannt ist, wurde in den frühen Morgenstunden des vergangenen Sonntags von Spezialkräften der GWU in seiner Villa überwältigt. Gegen Calzone wurde bereits seit mehreren Monaten verdeckt ermittelt, wobei gemunkelt wird, daß die vorgehenden Behörden Unterstützung von außerhalb erhalten hatten. Dem gefürchteten Bandenboss werden unter anderem Erpressung, Mord, Entführungen, Menschenhandel, Korruption und zahlreiche andere Kapitalvergehen vorgeworfen.

#### Besteuerung der Handelsrouten

Die TCN hatte kürzlich damit begonnen, die Freihandelsrouten in den Sektoren Gemini, Vega und Enigma zu besteuern und damit einen ungeheuerlichen Tabubruch begangen. Unzählige Transportfirmen protestierten schärfstens gegen diese neuen Ausbeutermethoden, was aber bisher bei der TCH auf taube Ohren stieß. Diese Handelsbesteuerung, so befürchten die führenden Wirtschaftsexperten, wird voraussichtlich Weise viele der kleineren Unternehmen in den Ruin treiben, als einziger Nutznießer würde neben der TCN die großen Frachtkonzerne hervorgehen, welche bereits ohnehin schon großzügige Steuergeschenke der Regierung erhielten.

Böse Zungen behaupten, die TCN sucht verzweifelt nach neuen Geldquellen, um den sich hinziehenden Kampf gegen die abtrünnige Exilantenfraktion zu finanzieren.

### Zwischenfall in Nemo unter dem Tisch gekehrt ?

Wie es scheint ist die Krise im Nemo-System von den TCN-Behörden bisher totgeschwiegen worden.

Das Sternensystem, welches vor einiger Zeit durch hilfsbereite Exilantenstreitkräften von einer feindlichen Nephilimstreitmacht befreit wurde, tauchte seit ihrer Befreiung in keinerlei Berichten der TCN Nachrichtensender auf. Vermutlicherweise ließ Laffington alle Meldungen von Nemo der Zensur zum Opfer fallen, da er wohl fürchtete, daß die Exilanten unter der Bevölkerung dadurch Sympantisanten gewinnen könnte und Laffington seinen Einfluß bei dem Volk einbüßen könnte. Trotz der Zensur scheinen jedoch einige Gerüchte durchgesickert zu sein, den einige dieser Gerüchtequellen wurden schon nach kurzer Zeit von der Staatspolizei in gewahrsam genommen und bleiben seitdem verschwunden.

### Neuer Volksvertreter gewählt

Die Union der freien Grenzwelten hatte letzte Woche aus ihrer Mitte einen neuen Botschafter ernannt, welcher den mitbeschlossenen Kurswechsel in der Randweltenpolitik, in dem unter anderen eine deutlich spürbare Aussöhnung zwischen den Randwelten und der Terranischen Bevölkerung angestrebt

wird, tatkräftig unterstützen soll.

Der neue Botschafter, Alexander van Hellsing, wurde zwar auf Terra geboren, ist aber auf Epsilon Prime, dem GWU Regierungssitz, aufgewachsen und ist deshalb mit beiden Welten verwurzelt. Aus diesem Grund sowie wegen seiner politischen diplomatischen Fähigkeiten schien van Hellsing für diese Aufgabe der geeignetste Mann zu sein, doch wird er keinen leichten Weg vor sich haben.

### Allgemeines

#### Pensionierter Minenarbeiter knackt Jackpott auf Xanadu

Ein ehemaliger Bergbauarbeiter im Rentenalter namens Tom Fuzzy knackte gestern den Hauptjackpott des Xanadu - Lotteriespiels und staubte die rekordverdächtige Summe von 180 Millionen Credits ab. Sein erster Kommentar nach der gewinnauszahlung :

" Jetzt kauf ich mir ne eigene Insel mit mindestens 20 nackten jungen Weibern drauf...und das Jungchen von damals lad ich natürlich auch zu besuch ein"

#### Weltmeisterschaft in Kloschüsselweitwurf

Auf Enigma Prime fand auch dieses Jahr wieder die Kloschüssel-Weitwurf-

meisterschaft statt. Aus gut 40 Teilnehmern ging letztendlich der Gewinner namens Sven Smörebröt als der beste Schüsselwerfer hervor.

Diese sehr kuriose Sportart wurde vor gut 30 Jahren aus ihrer Ursprungsheimat Schweden auf Terra eingeführt.

Der Preis für den ersten Platz, eine vergoldete Klobrille, wurde vom Sponsor und renommierten Keramikerhersteller Billeroy & Loch gestiftet

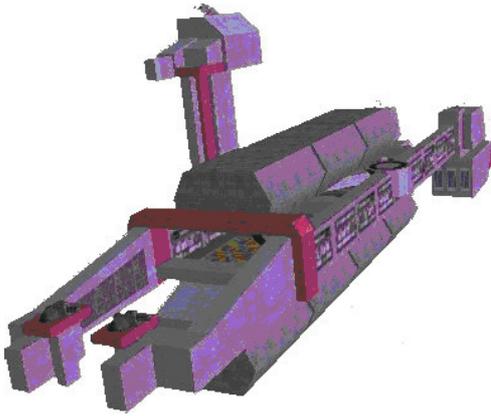
#### Standing Rocks wieder OnTour

Auch nächstes Jahr hat die legendäre Rockgruppe Standing Rocks wieder eine interplanetare Rocktour angekündigt, um auf ein neues das Weltall zu Rocken. Die Tour soll im Vegasektor im Januar auf Hubble's Star starten, der genauere Ort wird dabei noch festgelegt. Fest steht daß sich jetzt schon Hupples Metropolen um dieses Mega-Event der Rocks prügeln. Der Kartenvorverkauf startet in Kürze, Karten können per Telefon oder Spacenet in jeder Planet-World Filiale vorbestellt werden.

## Die neue Kolumne: „Frag Fiona“

„Frag Fiona“ ist die neue Kolumne im Flying Ace. Wann immer ihr vor einem Problem steht, euch mit wem streitet was scheinbar gegen eine Wand gefahren aussieht oder andere Dinge habt, wo ihr Rat braucht, schreibt eine E-Mail an [ScarEye@wingcommander.de](mailto:ScarEye@wingcommander.de) und erzählt mir von eurem Problem. Alle Daten werden Anonym behandelt und auf Wunsch werden auch Namen anonymisiert.

## Pelikan Transporter



Die Pelikan-Klasse ersetzt in der TCN zur Zeit die in die Jahre gekommenen Transporter der Amadeus-Klasse. Obwohl sie an sich die gleichen Aufgaben zu erfüllen hat, so kann man doch in ihrem Design eine Anpassung an die veränderten politischen und militärischen Verhältnisse sowie die neue Gesamtsituation im Weltall ohne große Mühen erkennen. War die Amadeus-Klasse noch durch ihre sehr billige und einfache Konstruktion mehr oder weniger ein "Wegwerf-Produkt" (auch wenn das niemand offiziell zugeben würde), so haben sich die Verhältnisse bei der Pelikan nahezu um 180 Grad gedreht. Sie ist bei weitem kostenintensiver in der Produktion, was einen möglichen Verlust deutlich schwerer zu ertragen macht. Auf Grund der relativ hohen Produktionskosten werden bei weitem nicht so viele Schiffe dieser Klasse gebaut, wie einst von ihrem Vorgänger. Diese Reduzierung der Flottenstärke ist auch auf die sogenannte "Friedensdividende" nach Kriegsende und die damit verbundenen Einsparungen sowohl in Neubeschaffung und Unterhalt der Flotte zurück zu führen. Um dennoch eine effektive Versorgung gewährleisten zu können, übertrifft die Pelikan ihren Vorgänger in Ausmaßen, Masse und Frachtkapazität bei weitem. So ist sie zum Beispiel mehr als doppelt so lang wie die Amadeus-Klasse. Dieses Wachstum hat sich leider auch auf die Geschwindigkeit des Schiffes ausgewirkt. Mit einer Höchstgeschwindigkeit von 75 kps ist sie noch langsamer, als das bei ihren Vorgängern bereits der Fall war. Auffällig ist darüber hinaus die deutlich stärkere Bewaffnung und Panzerung dieses Schiffes. Nach dem Friedensvertrag mit den Kilrathis sah man sich nicht länger der ständigen Bedrohung der Frachtschiffe durch feindliche Angriffe gegenüber. Um weitere Kosten einzusparen beschloß die Konföderation, auf den in Kriegszeiten üblichen, massiven Begleitschutz für die Frachter weitestgehend zu verzichten. Um dennoch einigermaßen gegen Übergriffe von Piraten geschützt zu sein, bestückte man die Pelikan-Klasse mit mehr Lasern sowie stärkerer Panzerung und stärkeren Schilden. Obwohl es sich bei dieser Klasse durchaus um einen gelungenen Entwurf handelt, so wird es sich noch zeigen, ob sie im Krieg gegen die Nephilim bestehen kann. Denn nun sieht sie sich einem Szenario gegenüber, für das sie (wie angemerkt) nicht konzipiert worden ist

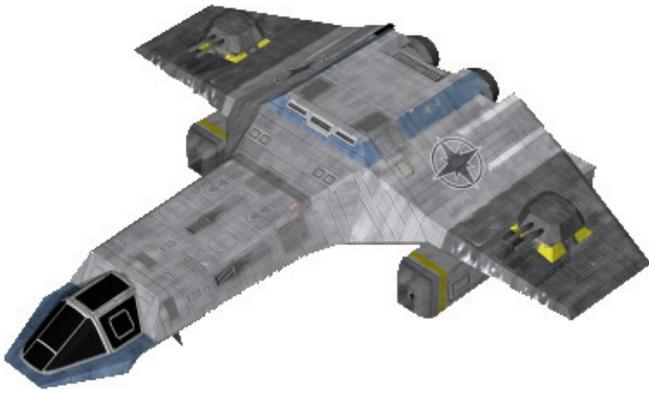
### DATENKASTEN

RS-Daten:	
Antrieb:	20
Brücke:	10
Schilde:	10 Normal
Hangar:	keine
Plasmawaffe:	keine
Geschütze:	5
TW:	6

Offizielle Daten:	
Name:	Mil.Transporter der Pelikan Klasse
Klasse:	Transporter
Ausführung:	Transporter - GKS
Hersteller:	verschiedene
Masse:	5.000 Tonnen
Länge:	350 Meter
Höchstgeschwindigkeit:	75 kps
Einführung:	ca. 2670
Sprungantrieb:	ja
Besonderes:	Modulare Container-Halterung

Aktive Schiffe im RS:	
TCS Niobe	Pulsar Kampfgruppe
TCS Utility	Hathor Kampfgruppe

## Venture Korvette



Die Venture stellt die konföderierte Standard-Korvette des Kilrathi-Krieges dar. In den späten 2660ern fand ein umfassendes Upgrade auf die Venture II-Klasse statt. Zwar glichen sich die Korvetten vom Äußeren her, waren jedoch im Inneren völlig unterschiedliche Schiffe. Neben einer größeren Ladekapazität und einem leistungsfähigeren Reaktor wurden auch Elektronik, Sensoren und Lebenserhaltung modifiziert. Die beiden nach vorne gerichteten Neutronen-Geschütze wurden durch einen Laserturm an der Unterseite und zwei Multifunktions-Raketenstarter ersetzt. Abgesehen von der Standard-Version sind noch zwei weitere Varianten gebräuchlich: Eine Version zur elektronischen Kriegsführung und eine mit CapShip-Raketen bestückte Angriffs-Version. Obwohl diese Korvette inzwischen doch sehr in die Jahre gekommen ist und längst nicht mehr produziert wird, findet man sie dennoch extrem häufig im gesamten Universum und im Einsatz bei den verschiedensten Gruppierungen. So auch bei der TCN, wo sie weiterhin gerne als Dienstboten oder als Aufklärer eingesetzt werden. Denn bis heute wurde in der TCN kein Nachfolge-Modell dieser Korvette eingeführt.

### DATENKASTEN

RS-Daten:	
Antrieb:	20
Brücke:	10
Schilde:	10 Normal
Hangar:	keine
Plasmawaffe:	keine
Geschütze:	8
TW:	8
Offizielle Daten:	
Name:	Korvette der Venture II Klasse
Klasse:	Korvette
Ausführung:	Multirole GKS
Hersteller:	verschiedene
Masse:	2.000 Tonnen
Länge:	80 Meter
Höchstgeschwindigkeit:	225 kps
Einführung:	ca. 2667
Sprungantrieb:	ja
Besonderes:	Elektronische Kampfführung oder Tiefenraum-Aufklärung
Aktive Schiffe im RS:	
TCS Gemini	Pulsar Kampfgruppe
TCS Barbados	Hathor Kampfgruppe
TCS Freedom	Hathor Kampfgruppe

## Prowler Korvette



Die Prowler-Korvetten ersetzen die Byrd-Klasse als primäres, konföderiertes Schiff zur Aufklärung und Nachrichten-Gewinnung. Aus plausiblen Gründen wurden sie so entworfen, dass sie unauffälligen, zivilen Frachtern glichen. Neben einem SWACS-System und Störsendern sind diese Schiffe vollgestopft mit modernster elektronischer Ausrüstung. Um die Gefahr einer Entdeckung zu minimieren, wurden beim Bau dieser Korvetten Radar absorbierende Materialien verwendet. Nach wie vor existieren Gerüchte, dass einige Prowlers zu Zeiten des Kilrathi-Krieges mit der ersten aktiven Tarnvorrichtung der Konföderation ausgerüstet worden sind. Die Bewaffnung ist darauf ausgerichtet, sich gegen feindliche Jäger zu

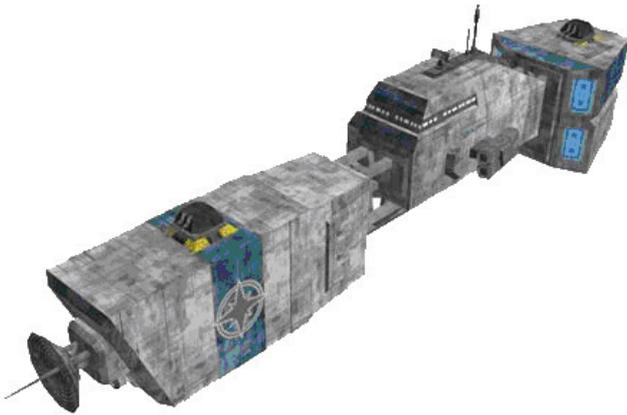
### DATENKASTEN

RS-Daten:	
Antrieb:	20
Brücke:	10
Schilde:	10 Normal
Hangar:	keine
Plasmawaffe:	keine
Geschütze:	8
TW:	8
Offizielle Daten:	
Name:	Korvette der Prowler Klasse
Klasse:	Korvette
Ausführung:	Multirole GKS
Hersteller:	verschiedene
Masse:	1.000 Tonnen
Länge:	83 Meter
Höchstgeschwindigkeit:	250 kps
Einführung:	ca. 2660
Sprungantrieb:	ja
Besonderes:	SWACS, Störsender, 2 Pirhania -Aufklärer

wehren, falls verbündete Kräfte nicht zur Verfügung stehen. Prowlers sind außerdem dazu in der Lage, ein Paar sprungfähige Jäger zu beheimaten, die Aufklärungsdaten in extremen Notfällen zurück zu verbündeten Streitkräften bringen können. Die meisten Korvetten dieser Klasse unterstehen dem unabhängigen Kommando des Geheimdienstes, der Abteilungen für verdeckte und schwarze Operationen sowie weiteren "Geister"-Abteilungen. Dennoch werden einige von ihnen regelmäßig Trägergruppen zugeteilt.

Aktive Schiffe im RS:  
keine

## Caernaven Fregatte



Die Caernaven-Klasse ist ein altes und kampferprobtes Design aus den Tagen des Kilrathi-Krieges und in der ganzen Galaxie weit verbreitet. Durch ihr einfaches und modulares Design war es einfach, sie während des Krieges in riesigen Massen zu produzieren. Sie können in der Hälfte der Zeit gebaut werden, die man für einen Zerstörer braucht – bei einem Drittel der Kosten. Sie werden nicht nur von der TCN eingesetzt, sondern auch von der Grenzwelten-Union, privaten Unternehmen und auch von Piraten. Normalerweise werden sie nicht für offensive Operationen in feindlichem Gebiet eingesetzt, sondern versehen defensiven Eskorten- und Patrouillendienst wie zum Beispiel in einem Konvoi, bei Grenz-Patrouillen oder als Begleitung für kleine Träger. Caernaven-Fregatten lassen sich leicht für verschiedene Aufgaben konfigurieren. Alles was dazu nötig ist, ist die Montage von verschiedenen Hüllen-Modulen, die am Stahlträger-Kiel des Schiffes befestigt werden können. So gab es zum Beispiel während des Krieges gewaltige Kommando-Fregatten, die sich über fast 600 Meter erstreckten, oder Artillerie-Schiffe, die mit einem massiven Arsenal an Raketen zum planetaren Bombardement ausgelegt waren. Und obwohl bereits die Standard-Version über ein beeindruckendes Waffenarsenal verfügt, so ist sie doch kein ernsthafter Gegner für die meisten anderen GKS.

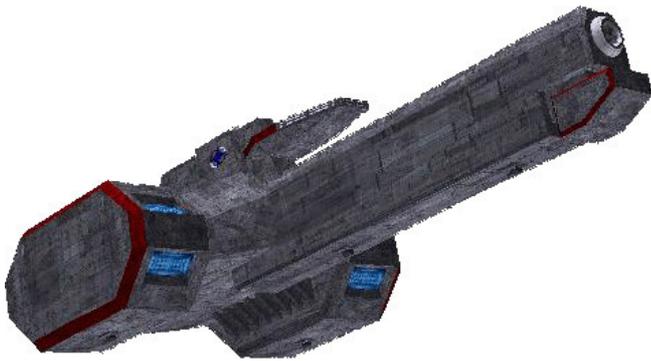
### DATENKASTEN

RS-Daten:  
Antrieb: 20  
Brücke: 20  
Schilde: 30 Phasen  
Hangar: 10  
Plasmawaffe: keine  
Geschütze: 12  
TW: 9

Offizielle Daten:  
Name: Fregatte der Caernaven  
Klasse  
Klasse: Fregatte  
Ausführung: Multirole GKS  
Hersteller: verschiedene  
Masse: 12.000 Tonnen  
Länge: 490 Meter  
Höchstgeschwindigkeit: 180 kps  
Einführung: 2650  
Sprungantrieb: ja  
Besonderes: Hangar: 4 Jäger

Aktive Schiff im RS:  
TCS Apollo: Hathor Kampfgruppe  
TCS Harvester: Hathor Kampfgruppe

## Murphy Zerstörer



Die Murphy-Klasse war eigentlich als Ersatz für den einzigen, aus Kriegszeiten verbliebenen Zerstörer – die Coventry-Klasse – geplant. Wegen der finanziellen Engpässe, mit denen die Navy nun auf Grund der Einsparungen nach Kriegsende zu kämpfen hat, ist es jedoch unwahrscheinlich, dass der komplette Bestand ausgetauscht wird. Das Konzept der Murphy ist ähnlich wie bei der Coventry: Ein Schiff, das alle ihm gestellten Aufgaben erledigen kann. Dennoch sind deutliche Unterschiede in der Umsetzung zu erkennen. War ein Zerstörer der Coventry-Klasse noch permanent der Gefahr eines Angriffs durch die Kilrathi ausgesetzt oder der Möglichkeit, plötzlich gegen einen möglicherweise zahlenmäßig überlegenen Feind in die Offensive gehen zu müssen, so war solch ein Szenario nach Kriegsende eher unwahrscheinlich. Daher ist ihre Bewaffnung wenig geeignet für Offensiven, insbesondere gegen GKS. Sie eignet sich vielmehr für die Verteidigung eines Konvois oder einer Trägergruppe. Auch die Panzerung ist weniger stark, was aber durch die verbesserten Schilde und die noch einmal gesteigerte Höchstgeschwindigkeit mehr als ausgeglichen wird. Deutlich verbessert hat sich ebenfalls der Komfort für die Besatzung, die dank der modernen Systeme an Bord kleiner ist, als wie es noch auf der Coventry notwendig war. Die Zerstörer der Murphy-Klasse erfahren gerade ihre Feuertaufe im Einsatz gegen die Nephilim, aufständische Kilrathis und unzählige Piraten. Im Gegensatz zu ihren Vorgängern werden sie sich noch zu beweisen haben.

### DATENKASTEN

RS-Daten:	
Antrieb:	20
Brücke:	30
Schilde:	40 Phasen
Hangar:	10
Plasmawaffe:	keine
Geschütze:	18
TW:	11

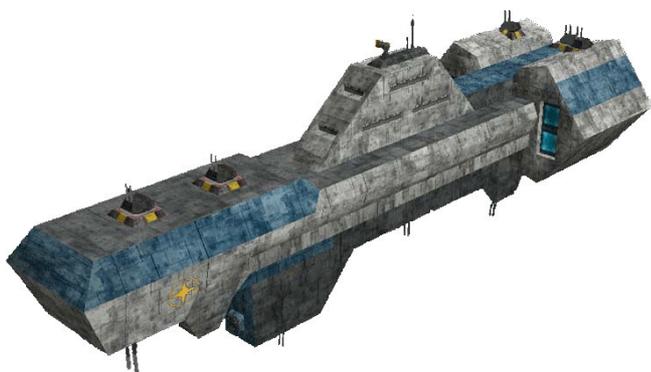
#### Offizielle Daten:

Name:	Zerstörer der Murphyklasse
Klasse:	Zerstörer
Ausführung:	Multirole GKS
Hersteller:	verschiedene
Masse:	15.000 Tonnen
Länge:	450 Meter
Höchstgeschwindigkeit:	240 kps
Einführung:	2675
Sprungantrieb:	ja
Besonderes:	Hangar: 10 Jäger

#### Aktive Schiffe im RS:

TCS Lightning Bolt	Firewall Kampfgruppe
TCS Damadas	Pulsar Kampfgruppe
TCS Richthofen	Hathor Kampfgruppe

## Coventry Zerstörer



Die Produktion der Coventry-Klasse begann ein paar Jahre vor Ende des Kilrathi-Krieges, als die Konföderation nach einem Schiff suchte, das die bestehende Flotte aus Gilgamesh- und Paradigm-Zerstörern ergänzen sollte. Paradigm war für Patrouillen und defensive Aufgaben ausgelegt, wohingegen Gilgamesh für die Offensive ausgerüstet war. Die Konföderation suchte nun nach einem ausgewogenen Zerstörer,

### DATENKASTEN

RS-Daten:	
Antrieb:	30
Brücke:	30
Schilde:	40 Phasen
Hangar:	10
Plasmawaffe:	keine
Geschütze:	23
TW:	10

#### Offizielle Daten:

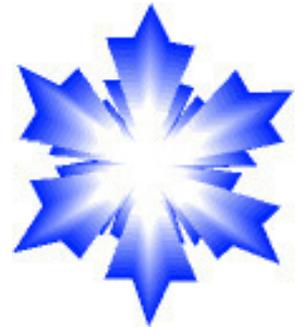
Name:	Zerstörer der Coventry Klasse
Klasse:	Zerstörer
Ausführung:	Multirole GKS
Hersteller:	verschiedene
Masse:	17.000 Tonnen

der – quasi als "Mädchen für alles" – jede Aufgabe erledigen konnte, die er von der Navy zugewiesen bekam. Nach der Schlacht um die Erde wurde die Coventry-Klasse zum meist genutzten und weitverbreitetsten GKS der gesamten Flotte. Von diesem Moment an trugen diese Schiffe eine Hauptlast des Krieges auf sich. Es handelte sich um günstige und effiziente Schiffe, die stetig modernisiert wurden und so immer über die fortschrittlichste Bewaffnung und Ausstattung verfügten. Und obwohl sie nicht die Feuerkraft der Gilgamesh besaßen, konnten sie es ohne Weiteres mit den besten Zerstörern der Katzen aufnehmen. Die vielseitige Bewaffnung, die auch Angriffe gegen GKS und planetares Bombardement ermöglichte, sowie die für ein GKS ungewöhnlich hohe Geschwindigkeit, wodurch die Coventry's jedes Kriegsschiff der Kilrathi abhängen konnten. Auch heutzutage wird die Coventry-Klasse noch immer in großen Zahlen eingesetzt. Daran konnte auch die kürzlich eingeführte Murphy-Klasse nichts ändern. Denn auf Grund der finanziellen Engpässe, denen sich die TCN und die Exilanten zur Zeit gegenüber sehen, ist ein vollständiger Ersatz dieser bewährten Schiffsklasse auch in einigen Jahren nicht zu erwarten.

Länge:	620 Meter
Höchstgeschwindigkeit:	200 kps
Einführung:	2660
Sprungantrieb:	ja
Besonderes:	Hangar: 10 Jäger
Aktive Schiffe im RS:	
TCS New Berlin	Firewall Kampfgruppe
TCS Lost Paradise	Firewall Kampfgruppe
TCS Fearless	Pulsar Kampfgruppe

# Der Flying Ace wünscht euch

## ein Frohes Fest und einen



# Guten Rutsch ins Neue Jahr



## Roman von Loki

„Caro pass bitte auf dich auf, du weißt du sollst nicht so schwer heben“, sie lächelt mich an und streicht sich sanft über den Bauch.

Viel dicker ist sie eigentlich nicht geworden, aber trotzdem sieht man dass der biologische Weg der Schwangerschaft bei ihr schon lange begonnen hat. Um genau zu sein ist sie im 7 Monat. Wir wissen auch schon dass unser erstes gemeinsames Kind ein Mädchen wird, ein besonderes Mädchen.

Ich kann mich noch genau an das glitzern in Caro ihren grünen Augen erinnern, als sie mir vor ca. 6 Monaten mitteilte, dass sie von mir schwanger sei. Ich hatte Angst um sie und das Kind, doch Caro ist eine gute Technikerin und die Asgard kann auf sie nicht verzichten und ich brauche gar kein Urlaubsgesuch stellen, denn die Asgard braucht ihren Corpsonal. So haben wir uns darauf geeinigt unser Kind auf der Asgard groß zu ziehen, natürlich sind dort einige Einschränkungen vorhanden, aber auch darauf hat sich Caro eingelassen.

„Ich weiss schon was ich mache, also mache dir bloß nicht so viele Sorgen um mich, oder wer von uns beiden sitzt denn jeden tag in solch einer Maschine und jagt da draußen irgendwelchen Feinden hinterher“?

Ich seufze ganz leicht und bewege meine 1,91m auf sie zu um ihr die Hand auf die Schultern zu legen, als man wieder der Bordfunk alles zerstört.

°Brücke an Freki. Brücke an Freki. 0,3 Lichtstunden entfernt wurde Blend Patroullie gesichtet. Wir sind sicher, dass die Patroullie uns entdeckt hat.

Meine grauen Augen weiten sich und meine blonden Haare bekommen einen leichten Schimmer. Caro sieht genauso geschockt aus wie ich. Die Blends lange hatte man nichts von ihnen gehört, doch die Aktivitäten nahmen wieder zu und das gefiel keinem.

Meine Arme brechen die Aktion ab und ich schaue Caro kurz an, bis sie mit einem nicken mich frei gibt. So trete ich auf den gang und renne schnellstens Schrittes Richtung Brücke, kaum dort angekommen habe ich schon den Bordfunk in der Hand.

°Code Red, Walhall Geschwader Alarmstart.

Mehr brauche ich nicht sagen, denn jeder an Board der Asgard weiss nun das ich diese Patroullie abschießen will und jeder stimmt mir innerlich zu, doch wie so oft spricht es natürlich keiner aus, sondern nur ein nicken von meinem Kommandanten, Sarstatt, verrät mir das er genauso gehandelt hätte. Ich würde in diesem Augenblick gerne darüber diskutieren warum er das denn nicht angeordnet hat, aber dafür fehlt mir in diesem Augenblick einfach die Zeit.

Genauso schnell wie ich auf die Brücke gekommen bin, bin ich auch wieder weg. Keine 30 Sekunden und ich stehe auf dem Flugdeck und suche nach meinen Piloten, als Roc Naar neben mich tritt.

„Na Felix bereit ein paar Blends in den Arsch zu treten“. Entgegen meiner eigentlichen Mimik muss ich doch etwas lachen, wie schnell sich Roc Naar mit seinen Sprüchen uns Menschen angepasst hat.

„Ja lass sie uns grillen und dann zum Essen wieder da sein“.

Ich überlege wie wir das überhaupt machen sollen, die Asgard ist eine Elite Träger und hat also auch ein Elite Geschwader, dass dieses dumme Wort Elite immer voraus setzt das es wenige sein müssen, geht mir noch heute gegen die Schnur. Und so sind wir also vollzählig, als weitere 3 Piloten zu uns treten.

Ein Geschwader, dass aus 5 Piloten besteht, jedes mal wenn ich daran denke muss ich lachen. Roc Naar, Kara, Erra, Vexx und ich.

Vexx ist vor 5 Monaten von der Akademie zu uns gestoßen und hat sich seitdem verdammt gut in unser Team integriert. Was heißt integriert er ist ein vollwertiges Mitglied dieses Elite Geschwader.

5 Piloten, wovon drei Torpards und zwei Darklex Bomber fliegen.

Wer die Bomber fliegt, dürfte klar sein, natürlich ich und Roc. Die anderen drei fliegen die Torpards und das ist auch gut so als Rückendeckung, doch dieses mal werden wir wohl keine Darklex brauchen, denn als Abfangjäger, sind die echt nicht zu gebrauchen.

So bewegen sich im nächsten Augenblick 5 paar Stiefel im Gleichschritt quer über das Flugdeck auf die Torpards zu. 5 Faches Stiefel schritt hallen in diesem Augenblick, ein Szenario was keiner so schnell vergisst. Trotzdem stehen die Techniker alle herum und schauen uns zu wie wir die Torpards besteigen und unsere Kanzeln schließen. Mit geübten Handgriffen fahre ich die Systeme hoch und checke diese vorschriftsmäßig. Im Gegensatz zu den anderen lasse ich auch meine Triebwerke warm laufen.

°Freki an alle, ich bin Startbereit.

In der Zwischenzeit sind auch meine 4 Piloten fertig und sitzen in ihren Maschinen und warten auf mein Okay zum starten.

°Freki an FluKo, Walhall Geschwader startet, um auf Abfangkurs zu gehen. Freki Ende.

°FluKo an Freki, Startfreigabe bestätigt.

Natürlich hören alle meine Piloten den Funk mit und wissen somit auch sofort das wir starten dürfen. Und obwohl sie das mitbekommen traut sich keiner vor mir zu starten, außer in Extrem Situationen wo es auf jede Sekunde ankommt und genau so eine Situation ist diese eigentlich, denn im Nebenfunk bekomme ich mit, dass die Blend Jäger dabei sind abzdrehen.

Obwohl es in meinem Körper ruhig bleibt und nichts wirklich passiert, tritt mir doch der kalte Schweiß auf die Stirn und ich haue ungewollt, aber aus reinem Reflex den Schubhebel mit einem Ruck nach vorne. Der Torpard ruckt rapide an und ein leichtes kreischen geht durch die metallischen Verbindungen, aber der Torpard ist für solche Starts gemacht und hält das aus. Zuerst sind neben mir noch die Wände des Flugdecks, doch dann umgibt mich auf einmal leere, aber nur 10 Sekunden, dann hängt an meinem rechten Flügel ein weitere Torpard, der von Roc Naar. Keine Augenblicke später sind auch die anderen drei bei uns und unsere Jagd auf die Blends beginnt, aber nur ganz kurz, denn auf einmal passiert etwas womit einer gerechnet hat. Die Jäger der Gegner verschwinden einfach. Mein Gehirn will nicht glauben was meine Augen registrieren, kein Nebel, keine Erscheinung, nein sie sind einfach weg.

Ganz langsam und sachte ziehe ich den Schubhebel zurück und komme an der Stelle, wo gerade noch die Gegner waren, zum stehen und schaue mich um. Selbst meine Scanner bringen keine Erscheinungen auf den Schirm, sondern sind genauso ratlos wie ich selber. Sollten die Blends uns soweit überlegen sein, dass sie einfach ohne Erzeugung eines Feldes springen können, oder wurden wir soeben verarscht und die Blends haben eine verdammt gute Tarnvorrichtung. Eigentlich ist es egal das ich darüber nachdenke, denn nun wissen die Blends wo die Asgard steht und entkommen sind sie uns auch, egal ob so oder so.

°Freki an Geschwader, wir drehen um und landen.

Fünf zerknitterte Piloten in 5 intakten Torpards drehen in einem synchronen Manöver bei und landen keine 2 Minuten später auf der Asgard, wo man genauso ratlos ist, wie wir 5 selber. Mit einem gekonnten Schwung, hieve ich mich, kurz nach der Landung und Öffnung der Kanzel, aus meinem Cockpit und lande mit einem lauten Knall auf dem Flugdeck, sofort zucken einige Techniker zusammen und einige Mechaniker stoßen einen Fluch aus. Alle diese Reaktionen stören mich überhaupt nicht, sondern mit einem schnellen Schritt gehe ich auf den Ausgang des Flugdecks zu. Behändend springe ich die 5 Stufen hinauf und renne über den dahinter liegenden Gang zur Brücke. Ich warte nicht bis der Sicherheitsmann aus dem Weg geht, sondern helfe ihm sogar etwas nach, auf der Brücke werde ich schon von Sarstatt erwartet, der mich erwartungsvoll ansieht.

„Nein Jens ich weiss genauso wenig wie du, wo die Blends abgeblieben sind, aber irgendwo müssen sie doch sein.“

Man merkt meiner Sprechweise an, dass ich ziemlich erregt bin und mir diese ganze Aktion ziemlich gegen den Strich geht.

„Freki nun mal ganz ruhig, wir denken nicht das sie gesprungen sind, also müssen sie ein verdammt gute Tarnvorrichtung haben, aber anders bedeutet das, dass sie noch hier sind“.

Mir macht das keine Hoffnungen, wer sagt mir nicht, dass sie einfach im Null Antrieb davon geschwebt sind. Mein Mund öffnet sich gerade, als der Funk auf der Notfrequenz anläuft.

°Hier Shuttle six56, wir werden angegriffen von Blend Jägern. Müssen wahrscheinlich notlanden. Wiederhole werden angegriffen und müssen auf Replace2 notlanden.

Im nächsten Augenblick ist der Funk tot. Sarstatt schaut mich an und ich verstehe diesen Wink, sofort renne ich wieder von der Brücke, den gang hinunter und springe dieses mal die Stufen runter, anstatt rauf. Wieder ein knall und wieder Flüche, doch ich habe keine zeit dafür, da der Funker nicht gesagt hat, ob es nur Jäger sind oder nicht renne ich zu einem Darklex. Natürlich hat Sarstatt inzwischen schon die anderen über den Schiffsfunk informiert und so sitzen die anderen 4 schon in ihren Jägern, na ja Roc Naar hat die gleiche Idee wie ich und hat sich dieses mal auch einen Darklex genommen.

Der Alarmstart, welchen ich dieses mal ausführe, kostet meinen Bomber nur ein kurzes knacken, aber mehr auch nicht. Die Bomber sind halt viel stabiler gebaut, als die



doofen Torpards. Im nu sind wir wieder draußen vor der Asgard und nehmen Kurs auf Replace2 einem kleinen Mond 12 Lichtstunden entfernt. Bei unserer jetzigen Geschwindigkeit, würden wir in 2 Minuten ankommen, was mir aber zu lange ist.

°Extra Triebwerke an in 3 2 1 Jetzt.

Mit einem Knall zünden 5 extra Triebwerke und eine kleine Druckwelle fegt durch das All. Unsere Geschwindigkeit erhöht sich auf 145% und die Ankunftszeit wird auf 1 Minuten und 12 Sekunden gesenkt, was mit immer noch zuviel erscheint, aber nun kann ich auch nichts mehr ändern. Der Steuerknüppel hat kräftige Bewegung und in kurzen Augenblicken muss ich echt Kraft aufwenden um ihn fest zu halten, doch das haben wir alles tausend mal geübt und so bleiben trotz der Turbulenzen alle 5 Schiffe auf Kurs. Ein tödlicher Kurs wie ich keine 60 Sekunden später merke. Ich möchte gerade den Befehl geben die Triebwerke wieder runter zu schalten, als ich einen vollen Treffer abbekomme und meine Schilde sofort auf 65% sinken, ja auf 65%. Ich glaube meinen Augen auch nicht, ein Treffer und so was. Ich reiße das Schiff aus der Formation und suche den Gegner doch da ist keiner, kein einziger Gegner.

10 weitere Minuten kurven 5 TCN Schiffe wie die Idioten durch das All und suchen einen Gegner, der wohl schon lange weg ist.

°Freki an Asgard erfordere Shuttle mit Marines um landen zu können, sehe den Absturzort des Shuttles.

°Asgard an Geschwader, bleiben Sie als Schutz vor Ort, wir senden das Shuttle.

\*

Krach...mit einem lauten Knall falle ich aus dem Bett. Ich hatte es endlich mal geschafft in Ruhe zu schlafen, als dieser Scheiß Alarm los geht. Ich drehe mich auf dem Boden um und packe mir meine Decke vom Bett, als mir auffällt, dass an dem Alarm etwas komisch ist.

Es dauert nur 3 Sekunden bis mir alles durch den Kopf geht und ein Satz stehen bleibt. Dieser Alarm ist nicht für Freki und Geschwader, sondern für dich, für Patrick Highway und seine Marines.

Mit einem Ruck lasse ich die Decke los und springe auf. Meine geschulten Augen suchen meine Klamotten, doch sie können diese nicht finden, da ich sie an habe. Durch ein Schütteln des Kopfes probiere ich diesen klar zu bekommen. Es funktioniert auch und so kann ich vollen Elans zu der Tür stürmen. Meine Hand greift nach dem Schalter zum Öffnen, als ich ein zischen vernehme und eine Person in mich hinein rennt.

„Colonel, Colonel. Freki hat sie angefordert“.

Ich lache und meine weißen Zähne kommen zum Vorschein, dann klopfe ich dem Kurier auf die Schulter und renne los Richtung Brücke, doch auf halbem Wege kommt mir Sarstatt entgegen und verweist mich gleich zum Flugdeck. Mit lauten und leichten Schritten renne ich diesem entgegen, als ich schon von unten vernehme, dass mein ganzer 6 Mann Trupp angetreten ist um mit mir in ein neues Abenteuer zu stürmen.

Die letzten Stufen der 5 Stufigen Treppe rutsche ich auf dem Geländer hinunter, sofort fällt mir auf, dass Freki sein Darklex fehlt und so weiss ich das es wirklich ernst ist, denn wenn selbst Freki draußen ist, dann ist etwas passiert. So gehe ich auf meinen Trupp zu und nehme von meinem Stellvertreter die Ausrüstung entgegen um sofort zu sehen, dass unser Shuttle schon startbereit ist.

„Also los Hell Shooters“, ich hasse diesen Namen, doch irgendwie hat er sich eingebürgert und na ja der Name ist ja auch egal, „Lasst uns ein paar Blends, oder worum es auch immer geht rösten. Auf ins Shuttle“.

Alle 6 Mann salutieren und dann kommt mal wieder eines dieser Szenarien die ich so liebe, 6 Mann gehen in Reihe und Glied und steigen zivilisiert in das Shuttle, alles tausend Mal geübt.

Als letzter setze ich mein Fuß in das Shuttle und setze mich neben die Luke, keine Augenblick zu früh, denn schon geht die Luke mit einem zischen zu und das Shuttle ruckt an.

Mir gegenüber sitzt Devlin unser Scharfschütze, der beste den man bekommt. Neben ihm sitzt Vampiro unser MG-Schütze, keiner hält das MG zu ruhig wie er. Daneben Vampire unser Sanitäter, er flickt dich auch mitten im Kugelhagel wieder zusammen. Ihm gegenüber sitzt Devel unser Funker und Sprengstoffexperte, neben ihm sitzt dann Crawl unser Grenadier und neben ihm und so auch neben mir sitzt dann das letzte Mitglied meiner Truppe Warlock, ein Kerl den noch keiner verstanden hat, er kann alles, vom

Scharfschützen bis zum Pionier, über den Sprengstoff und die Granaten. Keinen hat es gewundert, als ich ihn zu meinem Stellvertreter ernannt habe, doch er wollte den Posten nicht annehmen, dazu ist er einfach zu ruhig. Das Shuttle braucht nicht lange bis der Pilot uns angibt, dass wir in 2 Minuten landen, alle überprüfen ihre Ausrüstung und sind auf das schlimmste gefasst. Jeder verbringt die letzten Minuten auf seine Art, einige beten andere denken an ihre Lieben und ganz andere Schminken sich und überprüfen ihre Ausrüstung zum zweiten mal, bis das Shuttle dann aufsetzt und sie Luke aufgeht, mit einem Satz bin ich draußen und liege schneller auf dem Steinboden, als die erste Energiekugel heranzischen kann. Sie schlägt kurz über mir in der Wand des Shuttles ein und hinterlässt einen hässlichen schwarzen Fleck. Sofort ist Vampiro neben mir und legt das MG an und es dauert keine 10 Sekunden bis die Plasmakugeln hinüber in den Wald sausen um den anderen Deckung zu geben. Der nächste ist Devlin der sich beim hinfallen aus versehen auf meine Beine wirft, doch das stört mich nicht.

Er legt an und sucht in seiner Fernzieloptik nach einem Ziel, als er die Hand hebt und schreit: „Aufhören, dass sind unsere. Feuer einstellen“. Mit einem kleinen letzten entladen, wird das MG ruhig und die anderen, welche sich jetzt zu uns gesellt haben eröffnen das Feuer erst gar nicht.

Im Gegensatz zu uns, haben die anderen keine Scharfschützen und feuern weiter, so muss ich das ganze in die Hand nehmen und versuche Funkverbindung zu bekommen, doch der Wald scheint einen Störfaktor zu haben und vor mir liegen 300 Meter freie Fläche, wo sie mich erschießen würden, wenn ich probieren würde, dort rüber zu kommen. So bleibt mir nur eine Chance.

°Highway an Freki. Es dauert keinen Augenblick, als ich eine Stimme in meinem Helmfunk vernehme.

°Freki an Highway, ich sehe Kämpfe, was ist los?

°Wir werden von unseren Leuten beschossen, aber der Wald stört den Funk, könnt ihr sie ablenken oder erreichen?

°Mal schauen. Stille einfach nur stille, bis ein lauter Knall uns alle zusammen zucken lässt.

Ein Darklex hat mit hoher Geschwindigkeit die Atmosphäre durchbrochen und hält auf den Wald zu, ich weiss nicht was er vor hat oder was er macht, auf jeden Fall, verebbt das Abwehrfeuer und kurz darauf erscheinen 12 Gestalten am Rand des Waldes. Devlin nimmt sie ins Korn aber gibt dann das Zeichen, dass es Soldaten des TCMC sind. Mit einem lauten Seufzer atme ich erleichtert auf, als ein Funkspruch mich fast in Ohnmacht fallen lässt.

°Asgard an Alle, wir wurden geentert, ich wiederhole wir wurden...

Wieder Stille und ich weiss, dass der Funkoffizier sein Leben lassen musste. Die Ereignisse überschlagen sich mit einem Tempo, dass selbst ich kaum hinterher komme.

Zuerst die Notlandung hier, dann das die Asgard geentert wurde und nun vernehme ich einen Knall, dass ich denke mein Trommelfell fetzt in 1000 Teile, aber so hört es sich an wenn 5 Bomber mit einem Notstart aus der Atmosphäre des Planeten fliegen.

„Alle Marines sofort in das Shuttle die Asgard wurde geentert“, dieses mal ist da nichts mehr mit Routine und geplant. 6 Mann stürmen auf die offene Luke zu, als Devlin von einem Schuss herum gerissen wird und zu Boden fällt.

Das ist nun auch zuviel für mich. In meinem Kopf kreisen zwei Gedanken, die Asgard geentert wir werden angegriffen und durch das denken vergesse ich das fallen lassen.

Ich stehe wie ein geeignetes Ziel mitten auf dem freien Feld und schaue in die Richtung aus der die Schüsse kommen. Irgendwie scheint es die Feinde genau so zu überraschen, denn einen Augenblick herrscht stille. „Sir, Sir verdammt noch mal Sir“, diese Worte vernehme ich gerade, als eine kräftige Hand mich zu Boden reißt und meine Finger sich in den weichen Erdboden eingraben.

Ich schaue neben mich und starre in die eiskalten grauen Augen von Warlock der mir nur zu nickt und sein MG von den Schultern reißt, mit geübten Handgriffen hat er in Position gebracht und lässt das Zweibein einige Zentimeter im Erdboden versinken. Ein kurzer Blick von ihm in Richtung Wald und schon begann das MG neben mir ruhig und gleichmäßig zu hämmern.

Zwischendurch gab es ab und an einen Knall, dass was das Scharfschützengewehr von Devlin, auch Vampiro sein Mg stimmte in Warlock sein Lied mit ein, doch auf was schossen die eigentlich.

Mein Kopf drehte sich abrupt zum Wald und ich sah das leuchten, welches dort drinnen herrschte.

Ich hatte auf den Trägern und in anderen Spielunken schon viel von den Blends gehört, aber gesehen hatte ich sie noch nicht, und jetzt bei diesem Anblick wurde die Geschichten nach schauriger und noch lebendiger.

Wie sehen Sie aus, schwer zu sagen. Sie sind ungefähr genau so groß wie wir Menschen, aber sie scheinen drei Beine zu haben, wovon 2 wie bei uns Menschen angelegt sind und das dritte etwas nach hinten versetzt zwischen den beiden, wenn man die Beine als Eckpunkte nehmen würde und diese verbinden würde, würde dieses ein gleichschenkliges Dreieck ergeben. Der Körper ist ein dicker Zylinder mit 3 Armen auf jeder Seite und der Kopf folgt direkt auf dieser Säule, wie der Kopf aussieht kann ich nicht sagen, da auch die Blends Anzüge tragen und genau diese sind es die so leuchten und nicht die Blends selbst.

Es sind massig die da aus dem Wald hervor kommen, doch sie scheinen nicht sehr intelligent zu sein, denn viele werden von den MG Treffern nieder gemäht oder verlieren ihr Leben durch einen Treffer von Devlins Scharfschützengewehr.

Vampire robbt langsam mit seinem Sturmgewehr im Anschlag zu Devlin vor und schaut sich die Wunde am Oberschenkel an, mit einem Daumen nach oben zeigt er mir an, dass die Wunde nicht so schlimm ist.

Ich persönlich liege da im Dreck neben Warlock und habe das Sturmgewehr im Anschlag, doch zu schießen würde sich nicht lohnen, denn die Plasmageschosse von Warlock und Vampiro decken fast den ganzen Wald ab, dieses Schauspiel hält an, bis Warlock neben mir auf einmal aufschreit und damit verkündet das er nach lädt, es legt sich ein Stückchen Ruhe hinein in diesen Kampfesegen.

Ich sehe einen Blend aus dem Wald erscheinen und Ziele über meine Gewehr und drücke ab, das Lasergeschoss jagt auf den Blend zu und trifft ihm da wo der Kopf ist, das Licht erlischt und der Blend sackt zusammen.

Ich sehe noch eine der in seinen Händen Waffen hält und will gerade feuern, als das MG Feuer neben mir wieder einsetzt.

\*

Langsam dringen wir in die Atmosphäre ein. Roc neben mir, ich sehe das Shuttle immer noch im Blickfeld und wir ziehen seichte Kreise über das Shuttle. Die anderen 4 Piloten halten Stellung im All.

°Freki das Shuttle kommt.

°Okay alles klar, dann kommt runter in die Atmosphäre und wir sehen weiter, vielleicht brauchen Sie unsere Hilfe. Freki over.

Das ist der Funkspruch auf den ich gewartet habe und weit oben in der Atmosphäre sehe ich ein glühen und von der Größe her schließe ich sofort auf das Shuttle, als rechts und links je noch 2 weitere Glüherscheinungen auftreten, weiss ich das auch meine Piloten in die Atmosphäre eingedrungen sind.

Es passiert nicht viel, ich halte Stellung und meine Piloten reihen sich neben mir ein. Genauestens beobachten meine grauen Augen das landen des Shuttles und das auftreten der Marines.

Der erste ist wie immer Patrick Highway der den Planeten betritt, obwohl es immer heißt Marines und Piloten kommen nicht miteinander aus, verstehe ich mich mit Patrick ganz gut und nach einigen Siegreichen Schlachten habe ich mich mit ihm zusammen in unserem Kasino voll laufen lassen.

Die Marines gehen in Stellung, als am Waldrand andere Personen erscheinen und das ganze sich dramatisch zuspitzt, aber es sind unsere Leute.

°Läuft doch alles ganz gut, irgendwie zu gut, oder?

Ich hasse Roc sein Pessimismus, immer wenn irgendwas glatt läuft gefällt es ihm net, läuft es aber nicht glatt, dann ist er auch nicht zufrieden.

Kopfschüttelnd schaue ich auf das retten unserer Leute, als mein Funk wieder anspricht.

°Asgard an Alle, wir wurden geentert, ich wiederhole wir wurden...

Mit einem Ruck verliert mein Darklex an Höhe, dass kann doch nicht wahr sein, hatte Roc etwa recht.

°Freki an Geschwader zurück los los los.

Ich warte mal wieder nicht auf Bestätigung, denn meine Leute wissen worum es geht und mit einem Notstart reiße ich den Darklex in die Atmosphäre und meine 5 Piloten hinter mir.

Wieder das einschalten der Extratriebwerke und auf geht's zur Asgard.

Ich versuche Unterwegs ständig die Asgard zu erreichen, doch keine Antwort.

°Freki was machen wir.

Ganz kurze Ruhe, bevor die gleiche Stimme in einer markdurchdringenden Höhe schreit.

°KONTAKT!!!

Extrem fixierend mustern meine Augen das Radar und tatsächlich kommen Schiffe auf uns zu.

°Kampfbereitschaft herstellen.

In 6 Bomber werden nun die Knöpfe für die Waffensysteme betätigt und Energie zu diesen geführt.

Es sind Abfangjäger der Blends. Ich hätte nie gedacht das ich mal auf Abfangjäger stoße, wenn ich nach hause fliege.

Es sind 7 Feinde eigentlich keine große Zahl, aber mit dem Ding, dass Ihre Schiffe besser sind und Abfangjäger extrem wendiger als Bomber sind, haben wir ein ernstes Problem.

Ich schere nach rechts aus und reiße den Darklex quer, so das mein Bomber einen rechten Winkel geschlagen hat, manchmal klappt dieses Manöver manchmal net, dieses mal klappt es zum Glück.

°Okay, wir versuchen nicht sie zu töten, sondern wer es schafft durch zu brechen landet auf der Asgard, wir müssen dort aufräumen und Torpards holen, mit den Bombern haben wir keine Chance.

Ich hoffe...

Der Rest des Satzes bleibt mir im Hals stecken, als zwei Abfangjäger das Feuer auf mich eröffnen und grandios treffen. Mein Flugbahn wird abrupt geändert und der Darklex beginnt zu schwanken und zu driften.

Ich hoffe das ich ihn fangen kann, doch zu spät er geht ins schlingern über und der Steuerknüppel wird mir von den heftigen Bewegungen des Bombers aus der Hand gerissen.

„Verdammt Dreck“, sind meine Worte als ich mit beiden Händen den Steuerknüppel umfasse und ihn versuche wieder gerade zu bringen, doch genau das ist der Augenblick, als die beiden Raketen bei mir einschlagen. Sofort wirft es den Bomber wieder aus der Bahn und zu allem Übel war das auch noch zuviel für meine Schilde und mein Schiff hat Schaden genommen. Die Extratriebwerke fallen aus und meine Waffensysteme blockieren. Ich sehe schon das helle Licht am Ende des Tunnels, als ein weiterer Schuss bei mir einschlägt und meine Torpedosysteme lahm legt, eigentlich ein Übel, doch dieser Schuss hat die kinetische Energie der Raketen neutralisiert und der Bomber liegt wieder still. Meine flinken Augen gleiten über die Systeme und ich stelle fest, dass meine Triebwerke laufen und Raketen bereit sind.

°Hier Roc habe einen angeschossen und bin kurz vor der Asgard.

Wenigstens etwas, denke ich bei mir, als ich alle Raketen auf einmal auslöse und Ihnen versuche hinterher zu fliegen.

Es ist nicht leicht mit einem Bomber TCN-Raketen zu verfolgen, doch es gelingt mir bis auf 2 Astroeinheiten an die Asgard heran zu kommen.

°Kara und Erra bei der Asgard, Vexx abgeschossen.

Das war die FluKo der Asgard gewesen, haben Sie die Lage unter Kontrolle und was bedeutet das Vexx abgeschossen wurde.

In meinen Schläfen pocht das Blut und ich schwitze kalten Schweiß.

Meine Hände krampfen sich um den Steuerknüppel und ich atme in tiefen schnellen Zügen, als neben mir 2 Blend Jäger auftauchen.

Mein Gesicht zierte ein lächeln, wenigstens damit auf den Lippen will ich sterben.

Die Schiffe sind zu dunkel um Regungen im Cockpit zu sehen, doch es kann nicht mehr lange dauern, als die beiden Schiffe in einer grellen Lichtwolke untergehen.

Geblicket schließe ich die Augen, doch zu spät, als ich sie 5 Sekunden später wieder öffne ist alles dunkel nur langsam gewöhnen sich meine Augen wieder an das Licht, als schon die Stimme von Kara aus dem Funk kommt.

°Feind beseitigt, Asgard zurück gewonnen. Sir sie können landen.

°Danke Kara, würdest du mit Erra zu Planeten fliegen und das Shuttle holen. Freki Ende.

So lande ich 2 Minuten später auf der Asgard, in einem Bomber der dringend eine Überholung nötig hat.

Vexx sein Jäger wurde zwar zerlegt, aber er konnte geborgen werden, so das ich wenigstens nicht erklären musste, warum ich 20% meines Geschwaders verloren habe.

Fortsetzung folgt

## Der Feind meines Feindes

*Über Menschen und Nichtmenschen in den Reihen der Exilanten*

*von Jean Baptiste de Metternich*

Menschen kämpfen gegen Menschen. So war es seit Äonen, und so wird es wohl auch noch bis zum Ende unserer Spezies sein.

Doch seit der Expansion der Menschheit in den Weltraum gibt es einen weiteren Faktor, der dieses uralte Spiel des Krieges um eine entscheidende Komponente erweitert: Andere Spezies.

Und wie uns unser jahrzehntelanger Vernichtungskrieg mit den Kilrathi bewies, ist den anderen Bewohnern des Universums das Kriegshandwerk und das ewige Spiel der Zerstörung keineswegs fremd.

Im Gegenteil: Die Kilrathi warfen uns eine Opferbereitschaft und eine solch leidenschaftliche Selbstaufgabe entgegen, dass wir nur durch Glück und den Heldenmut einiger weniger unserer eigenen Auslöschung entgehen konnten. Und nun, nach jahrelanger funktionierender Koexistenz mit der Menschheit, sind es nun die Kilrathi selbst, deren Überleben bedroht ist.

Und zwar durch unsere Feinde. Durch Menschen.

Mit dem Beschluss der TCN, gemeinsam

mit den Mantu die Auslöschung einer anderen Spezies zu vollziehen, wurden die Exilanten geboren.

Und jeder, der mit Stolz das Abzeichen der TCNe trägt, hat sich den selben Idealen verpflichtet, für die die Exilanten seit ihrer Gründung eintreten:

Frieden.  
Freiheit.  
Gerechtigkeit.

Einst vertrat die Konföderation diese Prinzipien aufrecht und stolz, doch die Korruption durch ein fremdes Volk machte diese Ideale zu einem Spottbild. Nicht Frieden suchen die Loyalisten; Hass und Vernichtung ist ihr Ziel.

Nicht Freiheit ist es, was sie bringen; frei ist nur, wer frei zu denken vermag.

Und nicht Gerechtigkeit kann es sein, andere Spezies aus Machtgier auszurotten.

Wo die Loyalisten Hass predigen, säen die Exilanten Frieden.

Wie sonst ist es zu erklären, dass unsere einstigen Erzfeinde nun stolz an unserer Seite gegen die Boten des Untergangs in die Schlacht ziehen?

Dass Völker wie die Firekkaner und die Varni ihre Differenzen untereinander und mit den Kilrathi beiseite legten und

vereint mit uns dem Terror der Mantuallianz die Stirn bieten?

Lange vereinte uns nur ein gemeinsamer Feind und das Misstrauen untereinander musste langsam abgebaut werden. Doch nun sind die tapferen Völker von Kilrah und Firekka sowie die Varni mehr als nur der Feind unseres Feindes – sie sind unsere Freunde und Verbündeten, mit deren Hilfe wir schlussendlich den Sieg über Tyrannei und Unterdrückung erringen werden. Mit denen wir ein Universum schaffen werden, in dem Platz für alle Völker sein wird; egal ob humanoid, felid, geschuppt oder gefiedert.

Der Schlüssel zu unserem Sieg werden unsere Verbündeten sein, und dieser Triumph wird ein Leuchtfeuer des Friedens und der Versöhnung sein und weit über die Grenzen der Konföderation hinaus strahlen.

Frieden besiegt den Hass.  
Lang lebe die Allianz der Exilanten!

## Interview mit Kn thrak



*1st Lieutenant Khevija`than „Kn thrak“ nar Shadakk leistet ihren Dienst momentan als stellv. Geschwaderführerin der Sacred Warriors auf der TCS Langley.*

*Aktuelle Daten: 45 absolvierte Missionen, 35 bestätigte Abschüsse.*

*Das Interview führte unser Kolumnist Jean Baptiste de Metternich.*

**FA:** Lieutenant nar Shadakk, Sie sind die bislang erste weibliche Kilrathi in den Reihen der TCNe. Was war der ausschlaggebende Grund für Sie, sich den Streitkräften der Exilanten anzuschließen?

**Kn thrak:** Als erstes bin ich die erste

noch lebende Kilrathi, doch der Grund warum ich Seite an Seite mit den Felllosen fliege ist einfach genannt. Ich bin unter Menschen groß geworden und wurde von ihnen erzogen in einem freien Glauben. Darum ging ich zur TCN, um mehr über mein Volk zu erfahren. Jetzt nach einigen Jahren kann ich sagen ich

bin ein Teil meines Volkes, denn ich, ich habe meine Wurzeln gefunden.

**FA:** Wie beurteilen Sie generell die Integration nonhumaner Rassen in die Streitkräfte der Exilanten? Sehen Sie Verbesserungsmöglichkeiten?

**Kn thrak:** Zu Beginn war es sehr schwer, verdammt schwer, doch im Laufe der Jahre hat sich einiges gewandelt. Einige meiner Art habe ich kommen und gehen sehen. Aber egal...es ist gut wie es im Moment ist. Stehen wir doch alle für die gleiche Sache ein. Ich habe genug Blut für die Menschen verloren und denke das es noch einiges mehr wird.

**FA:** Stellt die jahrzehntelange Feindschaft unserer Völker für Sie ein Integrationshindernis dar? Haben Sie des öfteren mit Vorurteilen zu kämpfen?

**Kn thrak:** Vorurteile? Nun, ich bin eine Kilrathi, das sollte als Grund für den Hass vieler reichen. Doch verstehe ich nicht, dass viele derer so tun, als seien sie alle bei den Schlachten unserer Völker zugegen gewesen. Dabei sind sie gerade mal vom Schoß ihrer Mutter entwischt und tragen noch ein Lätzchen mit der Aufschrift „Mom's Liebling“.

**FA:** Welches sind Ihrer Meinung nach die maßgeblichen

Unterschiede zwischen der militärischen Struktur der Kilrathi und der der TCNe?

**Kn thrak:** Wir kämpfen der Ehre willen und ihr Menschen der Macht willen. Dieses ist was uns unterscheidet

**FA:** Sehen Sie Probleme in der Zusammenarbeit mit Angehörigen anderer nichtmenschlicher Rassen wie z. B. den Varni?

**Kn thrak:** Sagen wir so: egal, welche Rasse, ich habe mit ihnen kein Problem, solange sie neben mir stehen. Sollten sie aber vor mir oder hinter mir zum stehen kommen...dann, aber nur dann würde es ein Problem geben.

**FA:** Welche drei Eigenschaften zeichnen Ihrer Meinung nach eine Kilrathi besonders aus?

**Kn thrak:** Als Mensch würde ich sagen: Sturheit, Durst nach Blut und nicht zivilisierbar. Doch als Kilrathi sage ich: Treue, Würde und die Gabe des

Kampfes.

**FA:** Welchen Eindruck haben Sie bisher allgemein von Ihrem Dienst in der TCNe?

**Kn thrak:** Kurz gesagt: Schlägt man der Schlange den Kopf ab, so ist sie hoffnungslos verloren. Oder: der Hund weiß nicht, was der Schwanz tut. So könnte man es sagen. Dennoch muss man auch sagen, dass es für mich eine große Ehre ist, hier dienen zu dürfen.

**FA:** Abschließend: Welche Erwartungen, Wünsche und Ziele hegen Sie über Ihre zukünftige Karriere?

**Kn thrak:** Mit Würde in einem Kampf zu sterben.

**FA:** Vielen Dank für das Gespräch, Lt. nar Shadakk.

## Interview mit Reaper



**2nd Lieutenant Rrhetassh „Reaper“ Ggroootss leistet seinen Dienst derzeit auf der TCS Hathor.**

**Aktuelle Daten: 16 absolvierte Missionen, 14 bestätigte Abschüsse.**

**Das Interview führte unser Kolumnist Jean Baptiste de Metternich.**

**FA:** Lieutenant Ggroootss, Sie sind der bislang erste Varni in den Reihen der TCNe. Was war der ausschlaggebende Grund für Sie, sich den Streitkräften der Exilanten anzuschließen?

**Reaper:** Nun, seit dem Bürgerkrieg in der TCN finden wieder häufiger Übergriffe der Kilrathi auf unsere Kolonien statt und wir werden erneut vertrieben. Ich bin zu den Exilanten um den Katzen in Hintern zu treten und ihnen das heim zu zahlen, was sie uns angetan haben.

**FA:** Besteht in diesem Fall nicht die Möglichkeit, dass die Feindschaft Ihres Volkes mit den Kilrathi die Kooperation innerhalb der Exilanten

und ihrer Verbündeten negativ beeinflussen könnte?

**Reaper:** Den Katzen ist eh nicht zu vertrauen. Sie spielen immer ein doppeltes Spiel, und laut Gerüchten sollen sie ja im Moment wieder fleißig aufrüsten...was auch die immer öfter auftauchenden Kilrathieinheiten erklären würde.

**FA:** Sie könnten sich also keinen kilrathischen Flügelmann an Ihrer Seite vorstellen?

**Reaper:** Höchstens in meinem Futternapf.

**FA:** Wie beurteilen Sie generell die Integration nonhumaner Rassen in

die Streitkräfte der Exilanten? Gibt es Verbesserungsmöglichkeiten?

**Reaper:** Nun, wie soll ich sagen: ich denke, es ist wichtig, dass sich die Exilanten bemühen, ihre nonhumanen Mitglieder besser zu verstehen und nicht auf Gedeih und Verderb ihre Regeln durchprügeln. Man bemüht sich ja, sich irgendwo einzugliedern, nur ist es für uns auch eine Umstellung. Wissen Sie...es ist auch schon passiert, dass einfach auf mich geschossen wurde...

**FA:** Welches sind Ihrer Meinung nach die maßgeblichen Unterschiede zwischen der militärischen Struktur der Varni und der der TCNe?

**Reaper:** Nun, dass wir keine haben. Wir haben höchstens kleine regionale Kampfverbände aus zusammengekauften und -geklauten Jägern.

**FA:** Ihr Volk besitzt keinerlei militärische Organisation?

**Reaper:** Also nichts, was ernsthaft an eine militärische Einheit erinnern könnte...dies reicht gerade, um Piraten fern zu halten. Sie müssen wissen, dass wir eher Einzelgänger sind.

**FA:** Welche drei Eigenschaften zeichnen Ihrer Meinung nach einen Varni besonders aus?

**Reaper:** Zielstrebigkeit als erstes. Und...es ist schwer auszudrücken...ich sag es mal so: jeder von uns versucht, aus jeder Situation das Bestmögliche

heraus zu holen. Mit wenig Einsatz zum maximalen Erfolg. Das ist es, was uns bisher vor der kompletten Ausrottung durch die Katzen gerettet hat.

**FA:** Sozusagen pragmatisches Denken?

**Reaper:** Sozusagen.

**FA:** Welchen Eindruck haben Sie bisher allgemein von Ihrem Dienst in der TCNe?

**Reaper:** Keinen guten...ich werde von meinen Kameraden beleidigt, beschossen und unschuldig arrestiert.

**FA:** Sie fühlen sich diskriminiert?

**Reaper:** Sicherlich...wie würden Sie

sich fühlen, wenn Sie in einem fremden Geschwader so behandelt werden würden?

**FA:** Abschließend: Welche Erwartungen, Wünsche und Ziele hegen Sie über Ihre zukünftige Karriere?

**Reaper:** Nun ich hoffe, etwas zum Sieg der varnifreundlichen Exilanten über die Loyalisten beitragen zu können...und (von der Abteilung für Political Correctness und interrassische Kooperation gelöschte Aussage).

**FA:** Vielen Dank für das Gespräch, Lt. Ggroottss.

## Interview mit Tweetie

*2nd Lieutenant Shakkrah „Tweetie“ vom Schwarm der Krikrit leistet ihren Dienst derzeit auf der TCS Pulsar.*

*Aktuelle Daten: 6 absolvierte Missionen, 6 bestätigte Abschüsse.*

*Das Interview führte unsere Kolumnistin Fiona McBernek.*

**FA:** Lieutenant Shakkrah, Sie sind die bislang erste Firekkanerin in den Reihen der TCN. Was war der ausschlaggebende Grund für Sie, sich den Streitkräften der Exilanten anzuschließen?

**Tweetie:** Die Oberste Matriarchin hat entschieden, dass von jedem Schwarm ein Abgesandter ausziehen soll und Erfahrungen im Weltraum und insbesondere den Streitkräften unserer Verbündeten gesammelt werden müssen. Der Krieg darf nicht länger eine Angelegenheit der Terraner sein, sie wünscht eine Abkehr von der bisher dominierenden introvertierten Politik und einen Wechsel zur Eigenverantwortung, wie es vor dem Anschluss an die Konföderation gewesen ist.

**FA:** Besteht in diesem Fall nicht die Möglichkeit, dass die Feindschaft Ihres Volkes mit den Kilrathi die Kooperation innerhalb der Exilanten und ihrer Verbündeten negativ

beeinflussen könnte?

**Tweetie:** Feindschaft können sie dies nicht nennen. Wir haben diese Dämonen nicht herausgefordert, allerdings haben wir auch die Greueltaten der Katzenmonster auch nicht vergessen. Und so wird es bleiben, von Schwarmführern zu ihren Küken weitergegeben.

**FA:** Sie könnten sich also keinen kilrathischen Flügelmann an Ihrer Seite vorstellen?

**Tweetie:** Niemals, ich könnte ihm nicht vertrauen. Und vermutlich würde dies auf Gegenseitigkeit beruhen.

**FA:** Wie beurteilen Sie generell die Integration non-humaner Rassen in die Streitkräfte der Exilanten? Gibt es Verbesserungsmöglichkeiten?

**Tweetie:** Das schwerwiegendste Problem liegt in der Unkenntnis der

Terraner über Sitten, Gebräuche und Kultur anderer Völker. Viele Missverständnisse würden beseitigt werden, gäbe es einen Grundkurs an der Akademie.

**FA:** Welches sind Ihrer Meinung nach die maßgeblichen Unterschiede zwischen der militärischen Struktur der Firekkaner und der der TCN?

**Tweetie:** Dies ist der Grund, weshalb wir ausgesandt wurden: mein Volk hat mit der Waffenproduktion und -forschung begonnen, um selbst am Verlauf des Krieges teilzuhaben. Und wie man hört, errichten die Kilrathi ihre alten Werften erneut nahe unserer Planetenallianz. Wer schützt uns, wenn sie erneut angreifen? Die Terraner, die bereits an so vielen Fronten fechten?

**FA:** Sie erwarten also eine Invasion?

**Tweetie:** Die Oberste Matriarchin

wünscht eine eigene Weltraumflotte zum Zweck der Verteidigung unserer Heimat. Wir wurden einmal von den Kilrathi unterworfen, dies wird nicht wieder geschehen.

**FA:** Welche drei Eigenschaften zeichnen Ihrer Meinung nach eine Firekkanerin besonders aus?

**Twetie:** Wir sind ein äusserst stolzes Volk, Ehrlichkeit und Treue sind unsere obersten Prinzipien.

**FA:** Welchen Eindruck haben Sie bisher allgemein von Ihrem Dienst in der TCNe?

**Twetie:** Sehr differenziert. Es gibt

gute und schlechte Terraner, allerdings überwiegt das arrogante Gehabe in eurem Volk. Gelegentlich erinnern mich manche von euch an firekkanische Männchen in der Balzzeit... \*ein amüsiertes Schnabelklappern\*

**FA:** Sie fühlen sich diskriminiert?

**Twetie:** Nein, sie haben mich falsch verstanden. Es ist ein Wesenszug der Terraner, warum sollte ich ihn nicht akzeptieren können, wenn ich dasselbe für uns erwarte ?

**FA:** Abschließend: Welche Erwartungen, Wünsche und Ziele hegen Sie über Ihre zukünftige Karriere?

**Twetie:** Ich hoffe, meine Freundschaft zu Lt. Zara „Scar-Eye“ Carpenter vertiefen zu können, um mehr über die Terraner zu erfahren. Desweiteren hoffe ich, eines Tages ein Schiff aus den Forschungseinrichtungen meines Volkes fliegen zu dürfen, da ich auch nach meiner Zeit bei den Exilanten in meinem Volk als Pilotin oder Ausbilderin von Küken dienen möchte.

**FA:** Vielen Dank für das Gespräch, Lt. Shakkrah