

5 Credits * Ausgabe 24 * Januar/Februar 2691 * 2007

Flying Ace

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

24



Der Flying Ace erscheint zweimonatlich

IMPRESSUM

Herausgeber	Wing Commander Rollenspiel Deutschland
Redaktion	Flame
Artikel	Bulldog, Flame, Hammer Scar-Eye, Toaster, eikyu Falcon, Sudden Death Kn thark
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

Sonderberichte	3
Attentat in Sol, Schockwellen, Laffington	
TCS Hathor	6
Neues von den Tigers	
TCS Pulsar	9
Abenteuer in Hari	
TCS Sewastopol	11
Neuigkeiten von der Sewastopol	
Beförderungen	14
2ndLt., 1stLt., FICapt., Maj., LtCol., VAdm.	
Versetzungen	15
Langley, Firewall, Hathor, Pulsar	
Ehrentafel und Nachrufe	16
Gefallene und Verschollene	
Abschusslisten	17
Firewall, Langley, Top Ten	
Politik	18
Politische Festnahmen	
Wirtschaft	19
Börsenindex	
Nachrichten aus allen Sektoren	20
Streitkräfte, Politik, Allgemeines	
Neue Regeln	21
Kritischer Treffer bei Raketen usw.	
Schiffsdatenbank	22
Kreuzer	
Roman	26
Lokis Romane	

Attentat auf Sol

Dramatisches ereignete sich am 2691.017 (17.01.2691) im Sol-System. Mehrere Jäger mit Exil-Kennung griffen das Shuttle, des Oberkommandanten der Loyalisten-TCN an und töteten Space Marshal James Laffington, vor den Augen seines überraschten Begleitschutzes, der kurz darauf ebenfalls von dem vermeintliche Kommandoteam der Exilanten vernichtet wurde.

Nach dieser Aktion startete das Kommandoteam einen Angriff auf das Senatsgebäude, wo eben der Marionettenschatz tagte und zerstörten es. Das durch die Einschläge von mehreren Raketen einstürzende Gebäude, riss mehrere tausend Leben in den Tod. Durch aufgefangene Funkgespräche, wurden die Attentäter sofort identifiziert: Vice Admiral "Paladin" Kerensky, seine Geliebte Captain "Eagle Eye" Steiner, Lt. "Scar-Eye" Carpenter und Lt. Colonel "Asmodis" Dios.

Die Videoaufnahmen des Angriffes auf den Senat, ging beinahe zeitgleich, durch das gesamte konföderierte Gebiet und erreichte sogar alle Kriegsschiffe der Exilanten.

Die Übertragung des Angriffes wurde kurz darauf unterbrochen und durch eine neue Einblendung ersetzt die eine Unbekannte schwer zu erkennende Gestalt zeigte, die das Ende der Konföderation ausrief:

"Menschen... wirrr sind gekommen, um euch beizustehen gegen die bössarrtigen Insekten aus dem fernen Raum. Ihrrrr habt beschlossen, gemeinsam mit uns zu kämpfen, zum Prrreis der Kilrrrathi. Doch was ist nun... ihrrrr habt euch von eurrrresgleichen unterwerrrrrfen lassen ! Es ist nicht mehrrrr möglich, so gemeinsam zu arrrrbeiten... wirrrr heben als die rrrrechtmässigen Errrrben diese verrrraltete und schwerrrrfällig geworrdrone Konfödeerrration auf. Findet selbst eurrrren Weg, ohne abhängig zu werrrrden von einerrrr ferrnnen Rrrregierrrrung. Nicht längerrrr soll das gemeinsame Bannerrrr das eurrrree sein... lebt frfrei und ohne Zwang... "

Die politische und militärische Führung der Konföderation, wurden mit einem einzigen Schlag ausgeschaltet.

Die Führung der Exilanten, distanzierte sich sofort von dieser Tat und stritt jede Beteiligung der Exilanten, an dem Attentat ab. Dazu der Oberkommandant der Exil-TCN:

„In Namen der Exilantenführungen möchte ich mich von diesem Attentat distanzieren, zwar habe ich bestimmt nicht nur einmal Marschall James Laffington den Tod gewünscht, doch nie so einen unehrenhaften und hinterhältigen. Denn ein jeder Soldat hat das Recht ehrenhaft auf dem Schlachtfeld zu sterben, daher weise ich ein mitwirken an diesem Attentat durch die Exilantenführung zurück. Alle Exilantenschiffe werden einen dreifachen Salut für Marschall James Laffington abschießen als Zeichen unserer Ehrerbietung.

Selbst in so schweren Zeiten wie diesen haben wir uns geschworen treu dem Vaterland, treu unseren Anführern, treu unseren Soldaten, treu unseren Familien zu sein, daher möchte ich an dieser Stelle unseren Brüdern und Schwestern von der TCN die Hand reichen, lasst uns diesen Bruderkrieg beenden und uns in einer Einheit den Bedrohungen von außen gemeinsam stellen.

Friede, Freiheit und Freude der gesamten Menschheit „

Marschall Tuomas "Ravenmoon" Koivuläri

Doch waren es wirklich wir Exilanten? Der Flying Ace hegt seine offenen Zweifel. Dass die Piloten, die als Täter identifiziert wurden, unter denen sich ein Vize Admiral und ein Lt. Colonel befanden, mit ihrer Erfahrung, den offenen Sprechfunk nutzen würden, statt einer sicheren, über Laser Verbindung, ist nicht Nachvollziehbar. Unsere Recherchen ergaben zudem, dass die des Mordes angeklagten Piloten, sich zur betreffenden Zeit auf ihren jeweiligen Trägern befanden und damit nicht in der Lage waren diesen Angriff zu fliegen. Das die Videoaufnahmen so schnell, durch das Universum ging und sogar die Exilanten erreichte, was einiges an Ressourcen und Mittel bedürfte unter anderem die volle Kapazität aller Relaisstationen und die wie getimte eingespielte Botschaft der Fremden, lassen auf eine Inszenierung schließen. Dieses Schauspiel, ist nach Meinung des FA geplant worden, mit dem Zweck die Exilanten zu verunglimpfen und die Menschheit noch weiter zu entfremden. Der FA ruft alle Exilanten dazu auf, diese Ungerechtigkeit zu sühnen und unsere Unschuld zu beweisen.

Franklin Lee

Schockwellen

Wie eine Schockwelle, schlugen die Ereignisse von Sol in das Universum ein: Der meist gehasste Mensch der Exilanten, Space Marshal Laffington, fiel einem Attentat zum Opfer. Der Senat wurde mit einem Schlag ausgelöscht und Fremde, tauchen kurze Zeit später, wie aus dem Nichts auf und erklären die Konföderation für aufgelöst. Das Universum hat sich schlagartig geändert und der unsägliche Bürgerkrieg, nahm eine dramatische Wende. Diese Welle schockte das Universum, das nun den Atem anhält um diesen Schock zu überwinden. Doch was wird dann folgen? Wie wird sich das Universum weiterentwickeln, wenn es sich erst mal erholt hat?

Für uns Exilanten, besteht kein Grund zu feiern, auch wenn Laffington ein unmenschlicher Diktator und der Senat seine korrupte Marionette war. Es war nie Ziel der Exilanten, die Konföderation aufzulösen, sondern ihre wahren Ideale zu verteidigen, die unter Laffington verraten worden waren und den Senat gegen eine freie demokratisch gewählte Institution auszutauschen, die sich auf ihre Ideale besinnen und dem Wohl der Menschen dienen würde und nicht der eigenen Macht.

Die Exilanten sind nun gebranntmarkt, mit einem Verbrechen das sie nicht begangen haben. Es steht außer Frage, das die Menschheit getäuscht wurde, und man das Attentat uns Exilanten zuschieben will, denn diese Tat widerspricht allem, für das die Exilanten in den letzten zwei Jahre Tapfer gekämpft haben. Doch leider glauben viele Menschen ihren Augen mehr als ihren Verstand und zwei Jahre von Laffingtons Propaganda, in der die Exilanten ständig verunglimpft worden sind, werden ihre Wirkung zeigen. Viele werden uns für das Ende der Konföderation verantwortlich machen - nicht Laffington oder seine Verbündeten. Wir müssen nun unsere Unschuld beweisen, was nicht leicht sein wird und versuchen zu retten was von der Konföderation noch übrig ist...

Wie werden sich nun die Mitgliedssysteme und Planeten der Konföderation verhalten? Noch scheint mehr oder weniger Ruhe vorzuherrschen. Der Kontakt zur Erde ist jedoch abgebrochen und ohne Führung besteht eine berechtigte Angst, das Anarchie und Chaos im Gebiet der Konföderation

ausbrechen werden. Was wird wohl kommen, werden die Menschen in dieser Stunde der Not, enger zusammen stehen? Oder wird es ein Überlebenskampf geben, in der Jeder nur an sich denkt? Die Menschliche Psyche ist zu beidem fähig, doch müssen wir mit dem schlimmsten Rechnen.

Es gibt viele Planeten, die sich ihre Unabhängigkeit wünschen, doch die Konföderation und ihre Streitkräfte, hatte diese davon abhalten können, diesen Schritt zu wagen. Doch ohne die politische und militärische Führung werden diese Planeten ihre Chance wittern, ihre Unabhängigkeit zu erlangen. Und wie werden sich die Loyalisten Verbände verhalten? Was wird ein Kommandeur über eine Raumstation, eine Flotte, eine Task Force oder eine Trägerkampfgruppe tun? Nun nachdem es keinen Marschall und keinen Stab mehr gibt? Hier ist eine Machtücke entstanden und die Geschichte hat oft gezeigt, dass solch ein Zustand zu Erbfolgekriegen geführt hat. Der eine oder andere hochrangige Militär könnte auf den Geschmack kommen, sich ein Teil vom Kuchen der Konföderation zu nehmen und sich zum Warlord verwandeln. Wir hoffen, das die verblendeten Loyalisten, ihren Irrtum erkennen und sich uns anschließen mögen, denn die Exilanten sind bereit, jeden der frei von Verbrechen ist, in ihren Reihen aufzunehmen.

Doch bei aller Rationalität und dem Wissen das wir gerade jetzt als Menschheit eng zusammenstehen müssen, dürfen wir nicht Naiv werden. Die Menschen denken nicht immer Rational und lassen sich viel zu oft von ihren Wünschen und Begierden leiten und blenden dabei die Wahrheit aus. Die Wahrheit ist, dass die Menschheit wieder vor einem Scheideweg und mit den Fremden, Gerüchte zufolge die Mantu, einer gefährlichen Macht gegenüber steht. Einer Macht die das geschafft hat, was die Kilrathi und Nephilim nicht vermocht hatten, die Konföderation an den Rand der Zerschlagung zu führen. Die Wahrheit ist, das die Konföderation nun in den Händen ihrer Einwohner liegt und solange diese, alles dafür tun sie zu bewahren, wird sie nicht fallen.

So hoffen und beten wir, das sich die Militärs und Regionalpolitiker und die einfachen Einwohner, nicht von der Gier übermannen lassen und der Konföderation nicht den Todesstoss

geben, wie es der Plan der Fremden ist.

Franklin Lee

Laffington Chroniken eines Marschalls

James Franklin Laffington wurde im Jahre 2635 in Achenkirch, Österreich (Tirol), Erde geboren. Seine Kindheit war geprägt von den Anfängen des Kilrathi-Krieges, in denen seine Eltern Charles Laffington, ein Commodore der Konföderierten Streitkräfte, und Caroline Laffington, geborene Schneider, als CAG dienten.

Da beide Eltern auf lange Reihen von Vorfahren mit militärischen Karrieren zurückblicken konnten, wuchs auch James mit einer gewissen militaristisch und ideologisch geprägten Erziehung auf und trat mit 16 Jahren (durch Eingreifen seines Vaters, der mittlerweile zum Vice Admiral aufgestiegen war) an der Konföderierten Akademie ein. Während der drei Jahre wurde er von einem Schicksalsschlag getroffen: seine Mutter fiel bei einer bedeutungslosen Schlacht gegen die Kilrathi um ein strategisch wertloses Gebiet, was auf einen Fehler der militärischen Führung zurückgeführt wurde. Kameraden an der Akademie erzählten, dass Laffington 3 Tage lang wie ein Wahnsinniger tobte und die Einrichtung der Gruppenunterkünfte verwüstete, bevor er mühsam von seinen Ausbildern beruhigt werden konnte. Dieser Tag veränderte ihn, denn er schwor sich, diese Unfähigkeit der militärischen Führung nicht mehr einfach hinzunehmen und selbst eine fehlerfreie Führung zu übernehmen.

Nach seinem Abschluss an der Akademie mit Bestnoten in Führungsqualitäten und Strategie, allerdings dem Durchfallen nahe im Bereich des Jägerkampfs, wurde er auf die Raumstation Winternacht versetzt, wo er vom dortigen Kommandanten Marcus Raymond unter die Fittiche genommen wurde, da dieser die unglaublichen Führungstalente Laffingtons erkannte und zu fördern gedachte.

Unter seinem Lehrmeister entwickelte sich Laffington sehr schnell und eine Beförderung folgte auf die andere. Im Jahre 2668 war er die rechte Hand von Raymond geworden, und als dieser, ebenso wie sein Vater, im Sturm auf die Erde fiel ernannte man Laffington zum neuen Befehlshaber der Raumstation Winternacht im Vega Sektor. Dort

erlangte Laffington rasch seinen Ruhm als gnadenloser Schinder und man sandte unzufriedene und disziplinslose Mannschaften auf die Station, um sie von ihm drillen zu lassen.

Nach dem Abfall der Exilanten 2689 war der Konföderierte Senat verzweifelt auf der Suche nach einem fähigen Kommandeur, der mit harter Hand die verbliebenen Truppen zusammenhalten könnte, und man fand Admiral Laffington. In den Rang eines Marschalls erhoben sah Laffington sich mit der Erfüllung seines Traums konfrontiert, doch anstatt seinen Hunger gestillt zu wissen wuchs er weiter. Er begann seine Selbstkontrolle zunehmend zu verlieren und wurde fast täglich arroganter und selbstsicherer und fanatischer. Seine Methoden wurden im Senat zu Anfang mit Besorgnis gesehen, doch die Erfolge bei der Verdrängung der Exilanten brachten seine Widersacher bald zum Schweigen und er übernahm zunehmend die alleinige Kontrolle über die Streitkräfte.

Auf dem Höhepunkt seiner Macht, der bedingungslosen Treue seiner Streitkräfte und der vermeintlichen Unterwürfigkeit der Mantu sicher, befahl er den finalen Schlag zur Auslöschung der Exilanten-Streitkräfte, doch dazu sollte es nicht mehr kommen. Auf einem Flug zu einer wichtigen Vollversammlung mit dem konföderierten Senat, um die Freigabe der Erhöhung des Militäretats für die Umsetzung seines Plans zu erhalten, wurde sein Shuttle überfallen und vernichtet.

James Laffington starb 017.2691 im Raum um die Erde, SOL.

Stimmen der Exilanten

"Die Geschehnisse der letzten Wochen haben uns alle schwer getroffen. Der Angriff auf Laffington und den Senat, den die Propagandamaschinerie so vorherseh- und durchschaubar den Exilanten in die Schuhe geschoben hat, ist eine Tragödie und ein schwarzer Tag für die Menschheit, und zeugt letztlich doch nur von der Hilflosigkeit, mit der wir alle fassungslos vor den Scherben dieses Bürgerkriegs stehen. Sicherlich hat es bei diesem Anschlag keine Unschuldigen getroffen, dennoch war es ein unnötiger Akt der Brutalität, der die Söhne und Töchter der Erde noch mehr entzweit hat. Die rätselhaften Fremden, bei denen es sich offenbar um Außerirdische handelt, schüren die Angst und Verzweiflung der

Menschen in diesen Tagen noch mehr. Wie weit reicht die Macht dieser Unbekannten? Was wollen sie auf der Erde? Sind sie am Ende die Urheber dieses Komplotts? Ähnliche Fragen stellen sich in diesen Tagen Millionen Menschen auf hunderten Planeten.

Doch wie immer die Antworten darauf auch lauten mögen, eines ist klar: Wir dürfen unser großes Ziel dadurch nicht aus den Augen verlieren! Wir haben zu viele Opfer gebracht, zu viel Blut vergossen, als das wir jetzt einfach aufgeben könnten. Egal auf welcher Seite wir stehen, ob Exilant oder nicht, letztlich kämpfen wir doch alle für ein gemeinsames Ziel: Frieden, Wohlstand und Gerechtigkeit für alle Menschen.

Was auch immer nun geschieht, der Tod von Laffington und die Zerstörung des Senats bieten uns eine einmalige Gelegenheit. Wenn wir uns jetzt vereinen, um dieser neuen Bedrohung für die Menschheit gemeinsam entgegen zu treten, können wir auch diese Prüfung bestehen!

Ob diese Entwicklung nun Schicksal ist oder nicht, jetzt liegt es an uns, auf den Trümmern der Konföderation die Zukunft unserer Rasse zu errichten. Denn wir werden weiterkämpfen und unsere Welt verteidigen, wie wir es in der Vergangenheit schon unzählige Male getan haben, und auch immer wieder tun werden!"

1st Lt. Michael „Hammer“ Harris, Acting GF der Flying Tigers, TCS Hathor

"Hallo liebe Redaktion!

Mein Name ist Col. Kray "Seldom" West und ich bin der derzeitige GF der Firebirds. Zu besagter Attentatszeit lag beschuldigter V. Admiral Paladin schnarchend auf einer Pritsche in meiner Zelle auf einem Angriffsschiff der TCN.

Da ich durch sein "Konzert" sowieso nicht schlafen konnte, wäre es mir aufgefallen wenn er sich aus der Zelle

geschlichen hätte und mal eben zur Erde geflogen wäre um Laffi zu killen.

Vorher wurden wir noch von einer schlechten Kopie Paladin's begrüßt bzw. verabschiedet.

Mir ist auch klar, dass mein Statement nach außen hin kaum Überzeugungskraft haben wird, jedoch distanzieren wir uns von solchen Aktionen.

Wir sind selber geschockt von den Ereignissen und der radikal neuen Situation.

Die Menschheit ist in größter Gefahr und uns hat man als Schuldigen gefunden.

Aber eines gelobe ich feierlich:

Die Menschheit wird sich nicht von einer im Hintergrund lauernnden Macht namens Mantu oder sonst wem bezwingen lassen.

WIR werden sie gemeinsam besiegen und die IDEALE der alten TCN wieder zu unserer Heimat, der ERDE, tragen.

WIR, die Exilanten, werden die Speerspitze sein und jeglichen Widerstand brechen, der sich uns in den Weg stellt...

Wir werden gemeinsam mit den Resten der alten TCN, die sich hoffentlich besinnen, dass sie alle Opfer eines "Marionettenspiels" geworden sind, gegen den Räuber unserer IDEALE und Marionettenspieler im Hintergrund in den Krieg ziehen...

Wir werden kämpfen und die Erde nicht im Stich lassen, sondern sie befreien, auf das wir wieder eine gemeinsame Heimat haben werden.

Die Menschheit wird sich aus der Asche erheben wie der sagemuwobene Phönix der unser Wappen zielt!

...und wenn es das letzte ist, was wir tun.... "

Col. Kray "Seldom" West

GF der Firebirds

Stationiert auf der TCS Phönix der Firewall Battlegroup

"Mit entsetzen, nahm ich die Neuigkeiten von der Erde zur Kenntnis. Ich habe viel

schreckliches in den Jahren des Krieges gesehen, doch dieser Angriff vor allem auf den Senat, hat mich schwer getroffen. Sicher: Laffington war ein Feind und der Senat korrupt und nach Macht besseren, doch es war die Führung der Konföderation und ihnen allen hätte eine rechtstaatliche Verhandlung zu gestanden. Etwas was sie ihren Feinden nie gewährt, aber etwas das sie von uns bekommen hätten. Und da wir Exilanten, die Werte, auf die, die Konföderation gegründet wurde nicht Verraten haben, ist es absurd, dass wir etwas mit diesen Anschlägen zu tun haben. Lt. Zara „Scar-Eye“ Carpenter, die wohl als Mittäter identifiziert worden ist, war zu jener Zeit an Bord der Pulsar, was ich bezeugen kann und all ihre Kameraden.

Das auftreten der Fremden, kurz nach den Anschlägen, sollte eigentlich jedem zum Nachdenken bringen. Zu schnell und mit einer zu bedeutenden Botschaft, kamen sie daher - wie von langer Hand geplant. Ich glaube, das wir Exilanten für diese Fremden, den Kopf, als Sündenböcke herhalten sollen. Diese Fremden, Mantu nennen sie sich, tauchten mit beginn des Bürgerkrieges in unserem Teil des Universums auf und es deutlich mit dem Ziel die Konföderation zu schwächen und zu Fall zu bringen.

Der Krieg zwischen uns Exilanten und den Loyalisten, ist nun vorbei, doch leider hat ein neuer begonnen und unser Ziel, der Konföderation ihre Ideale wiederzubringen noch lange nicht erreicht. Wir müssen weiterkämpfen, bis an dem Tag, an dem wir die Menschheit wieder geeint haben und das Banner der Konföderation, wieder für Menschlichkeit, Mitgefühl und Toleranz steht."

Rear Admiral Patrick "Flame" Barker

NEUES VON DEN TIGERS

Gegen die Zeit

Mitgeflogene Piloten

Reaper (Arrow)
Sulta; Galahad; Metal-Head (Tigershark)
Falcon (Hellcat)
Hammer (Excalibur)
Starsign (Thunderbolt)

Vorgeschichte

Commodore Mislik, der GF der Tigers 1st Lt. Kun, sowie 1st Lt. Hernandez wurden nach einem Routineflug vermisst. Laut aufgefangenem Funkverkehr waren ihre Maschinen abgeschossen, sowie die Piloten gefangen genommen worden. Auch eine koordinierte Suchaktion blieb ohne Erfolg.

Reaper hatte seine Haftstrafe verbüßt und erneut Flugerlaubnis erhalten, während Baccara weiterhin im Arresttrakt auf den Abschluss der laufenden Untersuchung wartete.

Auftrag

Anfliegen der freien Handelsstation Bucker Bay unter falschem Namen, sammeln von Informationen über den Verbleib der vermissten Offiziere. Des Weiteren Beschaffung von Nachschub für die BG sowie Daten ermitteln über unbekannte Angreifer (siehe vorherige Mission).

Bericht

Nachdem Commander Waits die Piloten im BR versammelt hatte, informierte er sie über das Verschwinden ihrer Kameraden und ernannte 1st Lt. Harris in Abwesenheit von Dark Lord zum amtierenden Geschwaderführer. Die Tigers wurden instruiert, mit falscher Identität eine nahe gelegene Raumbasis anzufliegen und dort nach Informationen zu suchen. Zu diesem Zweck erhielt Hammer einen Umschlag mit (Bar-)Geld sowie weiteren Anweisungen.

Nach dem Start flogen die Tigers zunächst in das unweit der BG befindliche Asteroidenfeld, wo sie auf ein gewerbliches Abbaugelände stießen und folgten einer vorgegebenen Ausweichroute. Beim Flug entlang des Randgürtels trafen sie dabei auf einige zivile Abbauships, von denen allerdings keine verwertbaren Informationen gewonnen werden konnten. Das Geschwader folgte weiter der Route nach Bucker Bay, als am äußersten Rand des Radars unbekannte Kontakte auftauchten, offenbar mit dem gleichen

Flugziel.

Die Tigers verfolgten die Schiffe bis zur Station, die gerade von einer überlegenen Piratenstreitmacht angegriffen wurde. Hammer nahm mit der Station Kontakt auf und bot Hilfe an, die auch dankbar angenommen wurde. Nach einem kurzen, aber heftigen Gefecht konnten die Piraten in die Flucht geschlagen werden und die Tigers landeten auf der Station.

Nachspann

Siehe nächsten Missionsbericht.

Neue Wege

Mitgeflogene Piloten

Crossie; Hammer; Metal-Head; Reaper; Sulta (Station Bucker Bay)
Baccara (Arrow)
Vagabond (Hellcat)

Vorgeschichte

Nach der Landung teilte Hammer die Tigers in drei Gruppen ein, um die Beschaffung von Informationen und Nachschub effektiver zu gestalten. Während sich Hammer, Reaper und Sulta mit der Stationsführung trafen, begaben sich die beiden anderen Teams in das Kasino und den Geschäftsbereich der Station, um sich dort umzuhören und nach Angeboten Ausschau zu halten.

Baccara war inzwischen aus der Haft entlassen und als Pilot reaktiviert worden, allerdings unter dem Kommando der Gamblers.

Vagabond, ein verschollen geglaubter Pilot, traf zur gleichen Zeit auf der Hathor ein und wurde ebenfalls den Gamblers unterstellt.

Auftrag

Sammeln von Informationen über den Verbleib der vermissten Offiziere. Des Weiteren Beschaffung von Nachschub für die BG sowie Daten ermitteln über unbekannte Angreifer.

Bericht

Der Leiter der Station, Mr. Stromberg, empfing die Abordnung der Tigers überaus freundlich und teilte ihnen sogleich einige interessante Informationen mit. So berichtete er unter anderem von den Aktivitäten der TCN im Bereich der Handelsstation, außerdem erzählte er von Frachtschiffen, die auf mysteriöse Weise verschwunden waren

und von denen nur noch einzelne Trümmerstücke geborgen werden konnten. Zu guter Letzt bot er den Tigers auch noch Nachschubgüter sowie einen Auftrag an, bei dem es um den Begleitschutz für einige mit Erz beladene Transporter ging.

Währenddessen freundeten sich Metal-Head und Crossie im Kasino mit dem Barkeeper Carl an, einem Veteranen der GWU, und bekamen von diesem ebenfalls einen Auftrag angeboten. Dabei sollten sie eine „Hilfslieferung“ zu den Gegnern der TCN in Delius transportieren. Leider konnte auch dieses Team keine Hinweise auf den Verbleib der Vermissten Kameraden gewinnen.

Zur gleichen Zeit befanden sich Baccara und Vagabond zusammen mit Flight Captain „Waterloo“ Watkins von den Gamblers auf einer bis dahin ereignislosen Combat Space Patrol, als sie von der Hathor umdirigiert wurden. Ein Shuttle, das sich auf dem Weg zur Langley befand, und die begleitende Panther wurden von vier Tigersharks der TCN angegriffen. Leider gelang es den Piloten nicht, das Shuttle vor der Vernichtung zu bewahren, allerdings überlebte Lt. Colonel Ferro das Gefecht an Bord der Panther und kehrte mit den Gamblers sowie einem gefangenen Tigershark-Piloten wohlbehalten zur Hathor zurück.

Nachspann

Siehe nächsten Missionsbericht.

Der unbekannte Feind - Teil 1

Mitgeflogene Piloten

Reaper; Baccara (Arrow)
Galahad; Metal-Head (Tigershark)
Hammer (Excalibur)

Vorgeschichte

Nach dem Gespräch mit Stromberg begaben sich Hammer, Reaper und Sulta ins Kasino, um dort den Rest des Geschwaders zu treffen.

Währenddessen kamen Starsign und Falcon in einem Restaurant mit einem Minenbesitzer namens Charkov ins Gespräch, der sie darum bat im Abbaugelände des Asteroidenfeldes gegen Bezahlung auf Piratenjagd zu gehen.

Auftrag

Sammeln von Informationen über den Verbleib der vermissten Offiziere. Des

Weiteren Beschaffung von Nachschub für die BG sowie Daten ermitteln über unbekannte Angreifer.

Später: Abfliegen einer Navroute durch das Asteroidenfeld und Vernichtung aller Piratenschiffe entlang des Weges.

Bericht

Nach dem Verschwinden von Commodore Mislik stattete Marschall Ravenmoon der Hathor einen Besuch ab, ernannte Ferro zum Acting Captain und übergab ihm das Kommando über die Hathor.

Auf der Station Bucker Bay versammelten sich die Tigers im Kasino, um ihr weiteres Vorgehen zu beratschlagen. Hammer entschied sich schließlich dazu, den Auftrag von Charkov anzunehmen, um so vielleicht mehr über das Verschwinden von Reverent, Dark Lord und Samurai in Erfahrung zu bringen.

Nachdem die Formalitäten des Auftrags geklärt worden waren, startete das Geschwader von der Station und nahm Kurs auf das Asteroidenfeld. Schon nach kurzer Zeit trafen die Tigers auf eine Gruppe von Piraten, bestehend aus fünf Jägern. Vier davon wurden rasch zerstört, der Anführer ging zum Schein auf Verhandlungen ein, und nutzte die gewonnene Zeit um heimlich ein Signal abzusetzen und Verstärkung herbei zu rufen.

Zur gleichen Zeit unternahmen Baccara und Flight Captain Watkins einen Flug zum Zwecke der Nahbereichssicherung der Hathor. Kurz nach Beginn ihres Fluges empfing die Hathor den Notruf einer verbündeten Patrouille. Baccara und Waterloo, die sich daraufhin sofort auf den Weg machten um ihre Kameraden zu unterstützen, fanden diese in ein Gefecht mit Schiffen unbekannter Bauart verwickelt vor. Schon kurz nachdem die beiden in den Kampf eingegriffen hatten stellten sie fest, dass es sich bei diesen unidentifizierten Schiffen um eine hoch entwickelte Technologie handeln musste, denn die Schiffe zeigten im Kampf überragende Eigenschaften.

Fortsetzung im nächsten Missionsbericht.

Nachspann
Entfällt.

Der unbekannte Feind – Teil 2

Mitgeflogene Piloten

Baccara; Reaper (Arrow)
Galahad; Metal-Head (Tigershark)
Vagabond (Hellcat)
Hammer (Excalibur)

Vorgeschichte

Die Tigers befanden sich in einem Asteroidengürtel nahe der Station Bucker Bay, um dort Piraten zu jagen. Nach einem kurzen Gefecht ging der Anführer der Piraten, ein gewisser Edward Teach, genannt „Blackbeard“, zum Schein auf Verhandlungen ein, doch nur um heimlich Verstärkung herbeizurufen.

Baccara und Waterloo waren immer noch in einen Kampf mit unbekanntem Jägern verwickelt, die eine Patrouille der Hathor angegriffen hatten.

Auftrag

Tigers: Vernichtung der Piratenschiffe.
Gamblers: Entlasten der Echo-Patrouille;
Später: Abfangen der unbekanntem Feindjäger mit Kurs auf die Hathor BG.

Bericht

Blackbeard gelang es zwischen den Asteroiden zu verschwinden und zu der herbeigerufenen Verstärkung zu fliehen, die aus einem GKS und fünf begleitenden Jägern bestand. Das GKS begann daraufhin mit einem Bombardement der Asteroiden, um die Tigers herauszulocken.

Der GF entschied jedoch trotz der massiven Bedenken von Flight Captain Quarter und anderer Piloten, die Position zu halten und erst einmal auszuharren. Ein paar Maschinen des Geschwaders wurden im weiteren Verlauf des Bombardements von Felsbrocken leicht getroffen, blieben aber unentdeckt. Durch die zahlreichen Explosionen entstand eine starke Strahlung, die alle Sensoren störte und es den Tigers ermöglichte, den Piraten ungesehen in den Rücken zu fallen. Es kam zu einem harten Kampf gegen eine Fregatte, zwei Vultures, zwei Razor, einen Bastard sowie Blackbeard selbst.

Nach einigen harten Schlägen gewannen die Tigers allmählich die Oberhand, allerdings wurde die Excalibur des GF von zwei Raketen Blackbeard's schwer getroffen, und musste sich darauf hin aus dem Kampf zurückziehen. Der Rest des Geschwaders vernichtete einen Feindjäger nach dem anderen und beschädigte die Fregatte schwer. Blackbeard konnte sich mit Hilfe einer

Rettungskapsel aus seinem explodierenden Schiff retten.

Die Besatzung der Fregatte kapituliert und floh mit einem Shuttle in das Asteroidenfeld, nachdem sie den Selbstzerstörungsmechanismus des GKS in Gang gesetzt hatten. Den Tigers gelang es nicht die Sequenz zu stoppen, und so mussten sie hilflos die Zerstörung des Schiffes mit ansehen.

Zur gleichen Zeit kämpften Baccara und Waterloo zusammen mit dem Überlebenden der Echo-Patrouille gegen die unidentifizierten Jäger, welche die Form geometrischer Figuren hatten, und im Kampf bemerkenswerte Manövriereigenschaften an den Tag legten.

Die Gamblers konnten eines der Objekte zerstören, zwei weitere setzten sich ab und nahmen Kurs auf die BG, wie sich wenig später herausstellte. Die Gamblers nahmen daraufhin wieder die Verfolgung auf und stellten die Feindjäger zusammen mit Verstärkung von der Hathor, zu der auch Vagabond gehörte. Die beiden Objekte konnten nach einem kurzen Gefecht abgeschossen werden, bevor sie die BG erreichten.

Nachspann

Siehe nächsten Missionsbericht.

Abschleppservice

Mitgeflogene Piloten

Reaper (Arrow)
Galahad; Metal-Head; Sulta (Tigershark)
Hammer (Excalibur)
Vagabond (Hellcat)

Vorgeschichte

Nach zwei harten Kämpfen triumphierten die Tigers über Blackbeard's Piratenbande. Hammer traf im nahe gelegenen Asteroidengürtel auf ein Minenschiff ihres Auftraggebers Charkov, welches sich dort vor den Piraten versteckt hatte.

Baccara, Vagabond, Waterloo und Hardshell kehrten nach dem Kampf mit den unbekanntem Schiffen auf die Hathor zurück und erstatteten dem frisch gebackenen Kommandanten Ferro Bericht.

Auftrag

Tigers: Blackbeard's RK bergen und damit nach Bucker Bay zurückkehren.
Gamblers: Zusammen mit der TCS Utility

über zwei Navpunkte die Station anfliegen und den Nachschub aufnehmen.

Bericht

Das Abbauschiff hatte den Kampf der Tigers gegen die Piraten verfolgt, gab sich dann zu erkennen und schloss sich dem Geschwader für den Rückflug zur Station an. Die Excalibur des GF und die erbeutete RK wurden zu diesem Zweck an das größere Schiff andockt bevor sich die Gruppe auf den Weg machte.

Währenddessen erhielten Vagabond, Waterloo und Hardshell das Briefing für den bevorstehenden Flug nach Bucker Bay. Baccara musste wegen gesundheitlicher Probleme auf die Krankenstation gebracht werden. Lt. Col.

Jefferson betraute für diesen Einsatz Vagabond mit der Leitung des Wings. Zusammen mit der Utility starteten die drei nach Nav 1.

Auf halbem Weg zur Station trafen die Tigers derweil auf eine weitere unangenehme Überraschung in Form von zwei Bastarden und einer Rogue. Die Feinde beschädigten das Abbauschiff zunächst leicht, konnten dann aber abgeschossen werden.

Nachspann

Kurze Zeit später landeten die Tigers wieder auf Bucker Bay und wurden dort von ihrem Auftraggeber und den übrigen Stationsbewohnern überschwänglich empfangen. Hammer übergab den gefangenen Blackbeard und begab sich

dann mit Charkov und dem Rest der Piloten ins Kasino, wohin ihr Gasgeber sie alle zu einer Siegesfeier eingeladen hatte.

TCS HATHOR		
Pilot	Siege	Einsätze
Maverick	245	83
Prometheus	159	73
FERRO	124	73
Starsign	36	39
Galahad	29	44
Hammer	28	36
Reaper	18	21
Metal-Head	6	14
Sulta	6	14
baccara	5	13
Vagabond	4	10
Falcon	1	1
Silver	0	1



ABENTEUER IN HARI

Ankunft in Hari

Hilferufe der TCS Olympic, aus dem Hari Sektor, erreichte das Hauptquartier der Exilanten. Die Admiralität reagierte daraufhin und beauftragte Admiral Barker, mit seiner Pulsar Kampfgruppe, in den Hari Sektor vorzudringen und die Olympic zu suchen.

Die PKG war um den Transporter TCS Niobe, den Träger TCS Pegasus und der Korvette TCS Gemini, erweitert worden, um eine längere Einsatzzeit und einen größeren Suchradius zu gewährleisten. Nach Aufnahme der letzten Vorräte, nahm die PKG Kurs auf Hari.

Das die Suche nach der Olympic anders verlaufen sollte, als gedacht, stellte die PKG fest, nachdem sie den Sektor erreicht hatte. Die von Admiral Barker, als Vorhut, vorausgeschickten Schiffe: Pegasus und Gemini, hatten das Wrack eines kilrathischen Kreuzers und eine zerstörte Asteroidenbasis entdeckt. Die Panthers und eine Einheit der Marines, die genauere Untersuchungen durchführten, stellten fest, dass die Zerstörungen noch nicht alt waren und konnten von Bord des Kreuzers, einen überlebenden Kilrathi und von der Station die Funklogs bergen.

Nach der Bergung der Funklogs, trafen die Panthers auf die Urheber, der Zerstörungen, als sie von einem Geschwader der Mantu, in ein Gefecht verwickelt wurden. Das Gefecht überstanden die Panthers knapp und konnten nach Verfolgung der flüchtenden Mantu, eine feindliche Kampfgruppe entdecken.

Die entdeckte Mantu Flotte, erhielt den Codenamen Hari Kampfgruppe.

Über die Funklogs erfuhr die PKG, das die Mantu versucht hatten, den Sektor abzuriegeln und sämtliche Kommunikation nach außen zu verhindern. Das Ziel der Mantu, war dem Admiral und den Panthers nicht klar, doch die Taktik favorisierte zwei Versionen. Der einen zufolge, wollten die Mantu eine zweite Front eröffnen, um den Kilrathi und Exilanten in den Rücken zu fallen. Die andere, dass die Mantu, die kilrathischen Konstruktionsanlagen zerstören oder erobern wollten, welche die Kilrathi in diesen Sektor betrieben. Beide Versionen, waren für die Kilrathi und die Exilanten sehr gefährlich, so dass der Admiral entschied, die Mantu im Sektor zu bekämpfen.

Die feindliche Kampfgruppe, zog sich

wenig später, in das nächste System zurück und Schnitt die PKG von ihrer Vorhut ab, die schon im Nachbarsystem war. Da die feindliche Flotte sich nun in einer taktisch günstigen Lage befand und es der PKG an erforderlicher Durchschlagskraft fehlte, bat der Admiral im HQ der Exilanten um weitere Verbände. Da die Mittel der Exilanten begrenzt waren, konnte das HQ keine Unterstützung senden. Die Kilrathi entsendeten jedoch auf Anfrage des HQs, eine Kampfgruppe, die eine Woche später, bei der PKG eintraf. Nach einem beherzten Zweikampf von Lieutenant Bulldog, mit einem der kilrathischen Anführer, das ihm beinahe das Leben gekostet hatte, gelang es den Panthers, das Vertrauen der Kilrathi gewinnen, die zuerst sehr abweisend und misstrauisch der PKG gegenüber waren.

Kampfhandlungen

Durch einen Tarnkappenaufklärungsflug von Major Cisco, gelang es der Pulsar Kampfgruppe, den Sprungpunkt auf der

Zurückgeschlagen werden. Dies Weckte das Misstrauen, der Exilanten und als jegliche Kontaktaufnahme mit der Pegasus erfolglos blieb, ahnte man das der Angriff reine Ablenkung gewesen war. Admiral Barker entsandte die Panthers zu den letzten bekannten Koordinaten der Pegasus und Gemini und begann zusammen mit den Kilrathi einen Gegenangriff auf die feindliche Flotte.

Die Panthers fanden die Scoutgruppe schließlich, tief in einem Asteroidenfeld umzingelt von vier Mantu-Kreuzern. Wie sich herausstellte, hatte der Angriff der Mantu tatsächlich als Ablenkung gedient, um die Hauptflotte an der Rettung der Scoutgruppe zu hindern. Doch der schnelle Angriffsträger Pegasus, der dafür gebaut worden war, auf sich alleine gestellt zu sein und die Gemini, hatten sich der Zerstörung entziehen können.

Die Lage hatte sich geändert, die Flotten beider Seiten waren in der Hauptkampfzone, gleich Stark, jedoch konnten die 4 Kreuzer, welche die Scoutgruppe gejagt hatte, das Gleichgewicht zu ungunsten der Kilrathi und Exilanten wenden. Dies erkannte der Captain der Pegasus und sah seine Aufgabe darin, die Kreuzer weiterhin zu binden. Mithilfe der Panthers gelang es der Pegasus, einen der Kreuzer

in ein Falle zu locken und ihn mit, in Bewegung gebrachter Asteroiden, schwer zu beschädigen. Die anderen drei Kreuzer, machte sich jedoch kurz danach in Richtung der Hauptkampfzone auf, woraufhin die Scoutgruppe die Verfolgung aufnahm. Die Pegasus, als Angriffsträger mit Torpedorohren ausgerüstet, feuerte ihre letzten Torpedos auf die Kreuzer ab. Der feindliche Jagdschutz versuchte die Torps abzufangen, was wiederum die Panther versuchten zu verhindern. Am Ende konnten zwei Kreuzern die Antrieb



DAS BORDMAGAZIN DER TCS PULSAR

anderen Seite zu erkunden und dabei herauszufinden, dass die Mantu den Sprungpunkt mit GKS-Minen vollzugestopft hatten. Zusätzlich konnte man auch noch Kontakt zu der Scoutgruppe aufgenommen werden. Mit den gesammelten Erkenntnissen, begannen kilratische Geschwader und die Panthers auf die andere Seite zu springen und eine Schneise in das Minenfeld zu schlagen um Platz für die alliierte Flotte zu schaffen. Die Mantu starteten Störversuche, doch die verbündeten Geschwader, konnte diese Abschlagen und ihren Auftrag erfüllen. Nach und nach, mit zunehmender Größe der Schneise, kamen immer mehr GKS, ins System gesprungen, bis die alliierte Flotte, vollständig im System angekommen war. Nun bereitete man sich auf die kommende Schlacht vor.

Die Schlacht wurde von den Mantu eröffnet, als diese eine Angriffswelle auf die alliierte Flotte startete. Dieser Angriff fehlte es jedoch an nötiger Aggressivität und konnte recht einfach

TCS PULSAR		
Pilot	Siege	Einsätze
Cisco	167	94
Flame	57	40
HotMeal	35	42
Tweetie	10	9
ScarEye	8	16
Gruni	7	17
Bulldog	6	22
Azrael	3	3
Raven	0	1
Bullet	0	0



weggeschossen werden, doch der letzte entkam der Pegasus.

Major Cisco war nach finden der Scoutgruppe, zur HKZ zurückgekehrt, um die Pulsar über die Lage der Scoutgruppe, zu Informieren und übernahm die Leitung aller Exilanten-Geschwader. Die alliierte Flotte war

mittlerweile, schwer in Bedrängnis geraten und hatte Verluste hinnehmen müssen, darunter die TCS Damadas. Nach einer Idee des Majors, das Zentrum zurückfallen zulassen und wie einst Hannibal in Cannae, die eigenen Flanken wie eine Schere zusammenklappen zu lassen gelang es, die Mantu unter Druck

zu setzen. Dieser Druck, brachte schließlich eine Lücke im Zentrum der Mantu und die Möglichkeit das Kommandoschiff der Mantu anzugreifen. Dies nutzte Cisco aus und beschädigte den feindlichen Träger so schwer, das die Moral der Mantu gebrochen war und die Flucht ergriffen.

Neuigkeiten von der Sewastopol

Aufbringung einer Mantu-Forschungs-expedition

Nachdem die TCS Sewastopol in Ihrer letzten Mission einen Angriff eines Mantu-Geschwaders auf eine Handelswelt zurückschlagen konnte, wobei der Großteil der feindlichen Streitmacht allerdings entkam, gelang es Ihnen die geflohenen Schiffe aufzuspüren.

Wie es sich herausstellte, handelte sich bei der Mantu-Battlegroup bestehend aus einem Mantu-Forschungsschiff, einem Träger sowie zwei Transportern und ca. zwanzig Jäger um eine Mantu-Forschungsexpedition, die im Begriff stand, mit den gesammelten Daten über die menschliche Hegemonie zu Ihrem Volk zurückzukehren.

Die Engel der Apokalypse erhielten von Rear Admiral Paladin den Auftrag, dies um jeden Preis zu verhindern.

Nach dem Start trafen die Engel der Apokalypse unter der Führung des GFs Asmodis an Nav-Punkt 1 auf die beiden Transporter mit ca. zehn Jägern Jagdschutz.

Die beiden Transporter stellten sich als außergewöhnlich stark bewaffnet und gepanzert heraus, stellten die Engel jedoch trotzdem vor keine größeren Probleme. Der Nav-Punkt wurde zügig von sämtlichen Feinden gesäubert.

Danach sprang das Geschwader zu Nav-Punkt 2, wo sie auf den Rest der Mantu-Expedition trafen.

Der Erzengel befahl den Jägern des Geschwaders, den feindlichen Jagdschutz zu binden, während die Bomber, unter seiner Führung, die beiden Großschiffe vernichten sollten.

Trotz einer durchwachsenen, um nicht zu sagen schlechten Leistung des Bomberwings gelang auch dies.

Allerdings bewies die Leistung, der zum größten Teil aus Akademieeinheiten bestehende Bomberpiloten, dass dringend einiges an Sondertraining nötig ist, um eine schlagkräftige Einheit aus Ihnen zu formen.

Nachdem die GKS in Flammen aufgingen, explodierten sämtliche feindlichen Schiffe kurz darauf. Rear Admiral Kerensky vermutete, dass sich die Schiffe selbst zerstörten, da sie vermutlich ohne eigene Sprungantriebe ausgerüstet waren, und nach der Vernichtung des Trägers keine Möglichkeit mehr sahen, in Ihre Heimat zurückzukehren.

Während des Jägergefechtes tat sich vor

allem Major Schatz, Callsign Archimedes hervor. Immer und immer wieder stürzte er sich auf die feindlichen Jäger wie ein Berserker und vernachlässigte dabei auf eine schon unverantwortlich zu nennende Weise die Deckung seines Jägers. Dieses Verhalten, so wie die oben erwähnte miserable Leistung des Bomberwings, wurde auch im Debriefing von Admiral Kerensky, und dem Erzengel Asmodis stark gerügt.

Nichtsdestotrotz sollte der errungene Sieg die Mantu-Aktivitäten in diesem Sektor für die nächste Zeit zum Erliegen bringen.

Die 2nd. Lts. Zara "Scar Eye" Carpenter sowie die Firekkanerin Shakkra "Tweety" Krikit ließen sich nach starken Differenzen mit anderen Geschwadermitgliedern auf die TCS Pulsar versetzen. Da Rear Admiral Kerensky zukünftig für unbestimmte Zeit zum Oberkommando abberufen werden wird, um die Situation der Exilanten zu analysieren, wird die TCS Sewastopol in der Zwischenzeit vom derzeitigen Erzengel, Lt. Col. Sid "Asmodis" Dios kommandiert werden.

Endlich eine Battlegroup

Nach langem Warten sind endlich die nötigen Ressourcen freigeworden, um die TCS Sewastopol mit einer eigenen Battlegroup auszustatten. In dieser Woche erreichten die Unterstützungsschiffe die TCS Sewastopol, und formierten sich um Ihr Flaggschiff zur neuesten Battlegroup der TCN. Diesem Ereignis hat die Besatzung der Sewastopol lange entgegen geblickt. Die Battlegroup besteht nun aus folgenden Schiffen:

TCS Sewastopol - Plunkett 2 Kreuzer

TCS Moskau - Plunkett Kreuzer

TCS Rasputin - Tallahassee Kreuzer

TCS Tzar Katarina - Tallahassee Kreuzer

TCS Ivan der Schreckliche - Sheffield Zerstörer

TCS Krim - Sheffield Zerstörer

Wir sehen dieser Entwicklung erfreut entgegen, und wünschen der neuen Kampfgruppe Glück im Kampf für die Ziele der Exil-TCN.

Landurlaub... von wegen!!!

Nachdem alle Schiffe der neuen Kampfgruppe Sewastopol nun endlich angekommen waren, wurde von Lt. Colonel Sid "Asmodis" Dios der Befehl an die Battlegroup ausgegeben, sich auf

den Weg ins Midgardsystem zu machen, um dort dringende Reparaturen und Wartungsarbeiten an der Sewastopol durchzuführen. Weiterhin genehmigte er sämtlichen Piloten Landurlaub im Schichtsystem, für die Dauer der Wartungsarbeiten. Diese Mitteilung wurde von der Besatzung mit großem Beifall aufgenommen.

Auf dem Weg zu Ihrem Bestimmungsort, erteilte die Kampfgruppe ein Notruf der Sektorenüberwachung im nahen Corsair System. Diese meldete den Angriff unbekannter Schiffe.

Lt. Colonel Dios strich darauf hin jeglichen Landurlaub und erteilte den Befehl an das 278. Geschwader "Engel der Apokalypse" unter der Führung des stellvertretenden Erzengels 1st. Lt. Ghad "WarLord" Buloth, der Station umgehend zur Hilfe zu eilen.

Beim Erreichen des Nav Punktes musste das Geschwader leider feststellen, dass Sie zu spät kamen. Die Station wurde vollständig vernichtet vorgefunden. Dabei waren die Angreifer so gründlich, dass man keine Rückschlüsse auf ihre Identität, Herkunft oder ihren weiteren Reiseverlauf schließen konnte.

Geistesgegenwärtig schloss 1st Lt. Ghad, dass die Wachstation zerstört wurde, um einen Überraschungsangriff auf ein in der Nähe befindliches Ziel durchzuführen.

Eine Nachfrage bei der Sewastopol ergab, dass lediglich ein Ziel in der Gegend dafür in Frage kam. Die Raumwerft Arpel.

Umgehend setzten die Engel einen Kurs zur Station in der Hoffnung, wenigstens diese schützen zu können.

Bei der Ankunft an Nav2 fand das 278. dort die Angreifer vor, welche sich im Anflug auf die Station befanden. Diese stellten sich als Nephillim heraus.

Sofort griffen die Engel den starken Nephillimverband bestehend aus Squids, Mantas und Devilrays, an. Nachdem es Ihnen gelang einige Torpedotragende Mantas zu zerstören, ergriffen die Käfer die Flucht, da Sie wahrscheinlich mit einem Ziel ohne Gegenwehr gerechnet hatten. Umgehend setzten die Engel der Apokalypse den fliehenden Nephillim nach.

An Nav3 gelang es Ihnen, diese zu stellen. Allerdings erwartete sie dort neben den Angreifern auf die Werft, weitere feindliche Verstärkung, darunter auch einige der gefürchteten Lampreyjäger sowie eine Ray.

Es entbrannte eine erbitterte Raumschlacht, gegen einen überlegenen Feind.

Aufgrund des fliegerischen Könnens der Piloten des 278. gelang es diesem, allerdings die Schlacht zu Ihren Gunsten zu wenden. Bald befanden sich die Nephillim in der Defensive. Allerdings waren auch schon viele Schiffe der Engel stark angeschlagen. Besonders die Maschiene von Major Martin "Archimedes" Schatz hatte es schwer erwischt, woraufhin der Erzengel ihm befahl, sich umgehend aus der Schlacht zurückzuziehen. Major Schatz verweigerte den Befehl und kämpfte weiter, mit dem Ergebnis, das seine Vampire abgeschossen wurde. Archimedes gelang vorher allerdings noch der Ausstieg. Nachdem ein angefordertes S&R Shuttle ihn aufgelesen hatte, schaffte es das Geschwader, die Feinde ohne weitere Verluste zu vernichten. Jedoch gab es kaum Jäger, an denen keine Schäden festzustellen waren. Dies wird wohl viel Arbeit für die Wartungsteams in der nächsten Zeit bedeuten.

Das Geschwader kehrte daraufhin umgehend zur Sewastopol zurück. Nach der Landung, wurde der Einsatz von Lt. Col. Dios als Erfolg gewertet. Major Schatz wurde aufgrund seiner Befehlsverweigerung ins Büro Acting Commanders bestellt. Über die Konsequenzen seiner Handlung gibt es derzeit noch nichts zu berichten.

Weiterhin bat er am Ende des Briefings 1st. Lt. Bulloth vorzutreten, und beförderte ihn, in Gegenwart seines Geschwaders unter breiter Zustimmung und frenetischem Applaus zum Captain (03). Rear Admiral Aleksander "Paladin" Kerenski wurde vom Oberkommando zu Vize Admiral befördert.

Den vorgenannten Personen: Herzlichen Glückwunsch!

Eine ganz normale Patrouille...

Aufgrund der wiederholten Kontakte mit feindlich gesinnten Nephillim in letzter Zeit, erteilte Acting Captain Sid "Asmodis" Dios, nachdem die Sewastopol in das Asgard System gesprungen war, umgehend den Befehl eine großräumige, aus 4 Nav-Punkten bestehende, Patrouille um die Battlegroup zu fliegen.

Sofort veranlaßte der Geschwaderführer der Engel der Apokalypse, Captain Ghad "WarLord" Bulloth, den Start seines

Geschwaders.

Umgehend begab man sich zu Nav1, welcher leer vorgefunden wurde.

Beim Erreichen des zweiten Nav-Punktes stieß das 278. auf einen Piratenverband bestehend aus Razors und Bastards in Begleitung einer Korvette. Umgehend erteilte der Erzengel den Befehl zum Angriff. Dem Bombwing fiel dabei die Aufgabe zu die Korvette zu zerstören, was bereits im ersten Anflug ohne Probleme gelang. Im Anschluss entbrannte ein erbittertes Gefecht, in dessen Verlauf einige der feindlichen Jäger zu entkommen versuchten. Entschlossen setzten die Engel den flüchtenden nach. Trotzdem gelang einem Feind die Flucht.

Plötzlich erreichte das Geschwader der Notruf eines Frachtkonvois. Nachdem viel Zeit darauf verwendet wurde den Funkspruch zu verifizieren, um nicht in eine mögliche Falle zu rennen, und um die genaue Position des Notrufes zu ermitteln, gab Captain Bulloth den Befehl an Major Marcellos "Tristan" Wallace, sowie dessen Wingman, Bail "Nobody" Norton aus, vorrauszufiegen und die Situation am Ursprung des Funkspruches zu überprüfen. Das restliche Geschwader sollte folgen, sobald am Nav2 alle Feinde vernichtet sind.

Beim Erreichen der Funkspruchquelle, fanden die beiden Scouts 3 Frachter, sowie die Überreste eines vierten vor, die von einem starken Nephillimverband bestehend aus Mantas, Squids, Devilrays, sowie einem Ray. Sofort informierten Tristan und Nobody die Lage an das restliche Geschwader durch und versuchten im Anschluss daran, die Nephillim in ein Gefecht zu verwickeln, um sie von den Frachtern abzulenken.

Den restlichen Engeln gelang es kurz darauf die Piraten an Nav1 auszuschalten und zu Ihren beiden Kameraden vorzustoßen, um diese bei Ihrem Vorhaben zu unterstützen.

Leider erwiesen sich die Nephillim als relativ schlau. Während die Mantas versuchten, die restlichen Frachter zu vernichten, stürzten sich alle anderen Jäger auf die Engel der Apokalypse.

Der Versuch der Bomber des Geschwaders, die restlichen Frachter zu schützen war zum Scheitern verurteilt. Ehe man die Mantas richtig unter Druck setzen konnte, hatten diese bereits den gesamten Konvoi ausgelöscht. Keine Überlebenden.

Von Zorn erfüllt kamen darauf die Engel

der Apokalypse, ihrem Namen gerecht werdend, auf die Nephillim nieder und vernichteten Sie in einem schweren Gefecht vollständig. Einige Jäger des Geschwaders erlitten Schäden.

Nach Sicherung des Gebietes flog das 278. Ihre Patrouille zu Ende. Auf weitere Feinde stieß man nicht.

Nach der Landung während des Debriefings zeigte sich Acting Captain Dios sehr ungehalten über den Missionsverlauf. Er kritisierte den Befehl zur Trennung des Geschwaders, sowie das Kampfverhalten der Engel an sich. Die Mission wurde für gescheitert erklärt.

Mit Wut im Bauch traten die Engel weg. Nicht wenige von Ihnen hofften, bald wieder auf die Nephillim zu treffen, um Ihnen diese Schlappe heimzuzahlen.

Wo steckt der Feind?

Nach dem Dilemma der letzten Mission, in deren Verlauf den Engeln nicht gelang, einen Frachterkonvoi vor angreifenden Mantu zu schützen, brannte die ganze Besatzung der Sewastopol Kampfgruppe auf Rache. In Folge dessen wurde verstärkt Jagd auf die Nephillim gemacht, und man versuchte deren Aufenthaltsort, so wie ihre Herkunft zu ermitteln. Zu diesem Zweck sprang die Sewastopol in ein unbekanntes System, in dem in letzter Zeit verstärkt Nephillim gesichtet wurden.

Sofort nach dem Sprung ließ Acting Captain Sid "Asmodis" Dios das 278. Geschwader die "Engel der Apokalypse" mit einem klaren Search and Destroy Auftrag gegen sämtliche Nephillim starten.

Erzengel Ghad "WarLord" Bulloth führte die Engel daraufhin zum 1. Navigationspunkt Ihrer Patrouille, welcher leer vorgefunden wurde.

An Nav Punkt 2 traf man dann auf eine Anzahl Schiffe deren Typen stark den Anschein von Piraten erwecken ließ.

Um sicherzugehen, dass es sich hier nicht um feindlich gesinnte Kräfte handelte, baute "WarLord" Funkverbindung mit den unbekanntem Schiffen her, um eine mögliche Konfrontation zu vermeiden. Seine Bemühungen sollten sich als fruchtlos herausstellen, da plötzlich 1st. Lt. "Darth" in einer Kurzschlussreaktion aus der Formation ausscherte und das Feuer auf die unbekanntem Schiffe eröffnete, welches diese sofort erwiderten. Sichtlich ungehalten über diesen Vorfall befahl der

Erzengel daraufhin die Ausschaltung aller Feindkräfte.

Dies gelang den Engeln auch relativ mühelos. Nachdem der Nav-Punkt von Feindkräften gereinigt war flog das Geschwader weiter entlang zu Nav Punkt 3.

Dort angelangt traf man dann tatsächlich auf die ersten Nephilim Kräfte. einige wenige Devilrays. Allerdings konnten die Scanner in einiger Entfernung mindestens einen größeren Kontakt aufmachen.

WarLord befahl zunächst die Vernichtung der am Nav-Punkt vorhandenen Feindjäger, bevor man sich zu dem größeren Kontakt aufmachte. Dieser stellte sich als Nephilim Station, welche als Sicherheitsmaßnahmen zwei Orcas sowie eine respektable Jägerabwehr auswies, in der auch zahlreiche Squids mit schildbrechenden Waffen vorzufinden waren.

Augenblicklich gab der Erzengel die Befehle für das anstehende Gefecht aus. Die vier Crossbow-Bomber des Geschwaders sollten umgehen unter der Führung des, eine Thunderbold fliegenden Majors Martin "Archimedes" Schatz die beiden Orcas ausschalten, während das restliche Geschwader den Befehl erhielt, den Jagdschutz des Feindes, Primär die Squids, auszuschalten.

Nachdem die Bomber den ersten Anflug auf die Phasengeschützten GKS starteten, entwickelte sich das Gefecht für den Rest des Geschwaders nicht sehr vorteilhaft. Nachdem Archimedes diese unerfreuliche Entwicklung bemerkte, befahl er seinem Bombwing umgehend den Abbruch des Anfluges um den Rest des Geschwader bei der Ausdünnung der feindlichen Jägerschwadron zu helfen. Nachdem es schließlich gelang, dieses Ziel mit vereinten Kräften zu erreichen, und die Zahl der gegnerischen Jäger auf ein "erträgliches" Maß zu reduzieren, begannen die Bomber erneut Ihren Anflug. Primärziele waren die Brücken, und Phasenschilder der beiden Orcas. Zwischenzeitlich registrierten die Scanner des Geschwaders einen regen Datenverkehr zwischen der Station und

den beiden feindlichen Zerstörer.

Dem Bombwing der Engel gelang es, die beiden Großkampfschiffe der Nephilim in einem Anflug mit schweren Torpedos kampfunfähig zu schießen, und deren Schilder auszuschalten. An dieser Stelle sei erwähnt, dass der gesamte Torpedoangriff recht diszipliniert ablief. Der nur aus 2nd Lieutenant's. bestehende Wing, schien endlich als Team zu agieren.

Im Laufe des Gefechtes wurden die Jäger von Archimedes sowie Captain Janus "Shark" Keyes so schwer beschädigt, dass der Erzengel die sofortige Rückkehr der beiden Piloten zur Sewastopol zwecks Jägerwechsel befahl. Gleichzeitig sollten Sie die BattleGroup über den Stand der Dinge informieren, und diese gegebenenfalls auch mit ins Gefecht führen.

Langsam kristallisierte sich das 278. Geschwader als das überlegene heraus. Der Bombwing begann nun, mit einem erneuten Anflug den beiden übriggebliebenen GKS den Rest zu geben.

Dabei kam es bei 2nd Lt. Karoline "GrimReaper" Okruhlica zu einer schweren Waffenfehlfunktion. Ihr leichter Torpedo verklemmte sich beim Abschuss in der Aufhängung und ging augenblicklich hoch. Grim Reaper kam aber relativ glimpflich davon. Nichts desto trotz musste Ihr Bomber einiges an Schäden hin nehmen. Trotz dieses Zwischenfalles wurde der erste Orca von den Engeln zerstört.

Plötzlich geschahen mehrere Dinge gleichzeitig. Einige Devilrays sahen offenbar keine Chance mehr, diese Schlacht für sich zu entscheiden und setzten sich ab. Kurz darauf ging ein starker Energieimpuls von der Station aus. kurz darauf explodierte diese. Die Druckwelle beschädigte noch einige der Jäger, und zerriss die Überreste des zweiten Orcas. Allerdings wurde den Engeln durch die Zerstörung der Station die Möglichkeit genommen, Informationen über die Herkunft der Nephilim zu sammeln.

Nachdem die restlichen Jäger vernichtet wurden, beendete das Geschwader die

Patrouille und kehrte zur Sewastopol zurück.

Nach der Landung während des Debriefings analysierte man gemeinsam mit Acting Captain Asmodis die Situation. Dieser zeigte sich sehr ungehalten über einige Dinge:

Zunächst kritisierte er stark das Verhalten von "Darth" und dessen unprovokierten Angriff auf Schiffe, die möglicherweise nicht feindlich gesinnt waren. Weiterhin musste auch Geschwaderführer WarLord einiges an Kritik über sich ergehen lassen. Ship Captain Asmodis prangerte an, dass während des gesamten Gefechtes keinerlei Meldung an die Sewastopol Kampfgruppe gemacht wurde. Weiterhin kritisierte er, dass seitens des Geschwaders gar nicht erst der Versuch unternommen wurde, Informationen über den Feind zu sammeln.

Als einzig positiven Aspekt ließ er gelten, dass alle Piloten wohlbehalten zurück gekehrt waren, und man kein Schiff verloren hatte.

In Folge der Analyse wurde diese Mission als Schlag ins Wasser bewertet. Bald müssen wohl Ergebnisse her, wenn die Sewastopol Kampfgruppe der Nephilim Bedrohung im Epsilon Sektor Herr werden will. Es bleibt zu hoffen, dass das Geschwader aus den letzten beiden Fehlschlägen sehr schnell lernen wird, und zukünftig konzentrierter zu Werke geht

gez. Hannibal King

TCS SEWASTOPOL		
Pilot	Siege	Einsätze
Paladin	235	122
Tristan	147	66
Asmodis	140	82
Archimedes	106	58
Shark	44	57
Warlord	43	38
Darth	25	30
GrimReaper	13	7
SuddenDeath	9	7
Nobody	9	8
eikyu	5	7
Alpha Wing	0	2

BEFÖRDERUNGEN

ZUM
2ND LIEUTENANT

JENNY "BUNNY" CLARENCE
 CHRISTINE "FLOTTE BIENE" HITZEMANN
 JAN "KRAFTWERK" HOPE
 ZANTHIA "ZANTHIA" NAR KIRANKA
 ELRIC "RAVEN MELNIBONÉ"
 NATHAN "GREYMANE" ROGERS
 JOHN "DEMOLITION MAN" SPARTEN
 COLE "BULLET" WALKER
 DAVE "AZRAEL" WILK
 JASON "SILVER" WONDER

ZUM
1ST LIEUTENANT

ZARA "SCAR-EYE" CARPENTER

ZUM
FLIGHT CAPTAIN

GHAD "WARLORD" BULLOTH
 ALEJANDRO "ZORRO" DE LA VEGA
 KUROHITO "SAMURAI" HERNANDEZ
 EXAR "DARK LORD" KUN
 RODRIGO "SHOCK" MERDANAS
 KHEVIJA`THAN "KN THRAK" NAR SHADAKK
 KATRINA "EAGLE EYE" STEINER

ZUM
MAJOR

JUSTIN JERRY-LEE "BANDIT" CONNER

ZUM
LIEUTENANT COLONEL

FOX "CISCO" MCCLLOUD

ZUM
VIZE ADMIRAL

ALEKSANDR "PALADIN" KERENSKY

NEUZUGÄNGE**TCS FIREWALL**

2nd Lieutenant John "Demolition Man" Sparten

TCS HATHOR

2nd Lieutenant Jason "Silver" Wonder

TCS LANGLEY

2nd Lieutenant Jenny "Bunny" Clarence
2nd Lieutenant Christine "Flotte Biene" Hitzemann
2nd Lieutenant Jan "Kraftwerk" Hope
2nd Lieutenant Nathan "Greymane" Rogers

TCS PULSAR

1st Lieutenant Zara "Scar-Eye" Carpenter
2nd Lieutenant Shakkra "Tweetie" Krikrit
2nd Lieutenant Elric "Raven" Melniboné
2nd Lieutenant Cole "Bullet" Walker
2nd Lieutenant Dave "Azrael" Wilk

EHRENTAFEL DER EXIL-TCN

VERSCHOLLEN

**COMMODORE RUFUS "REVERENT" MISLIK
TCS HATHOR**

**FLIGHT CAPTAIN KUROHITO "SAMURAI" HERNANDEZ
GESCHWADER FLYING TIGERS
TCS HATHOR**

**FLIGHT CAPTAIN EXAR "DARK LORD" KUN
GESCHWADER FLYING TIGERS
TCS HATHOR**

GEFALLEN

+

+++

+

**2ND LIEUTENANT MIKE "ANGELNIGHT" ASTON
173. GESCHWADER FIREBIRDS
TCS FIREWALL**

Ein junger Stern... erloschen!

Die Exilanten trauern um 2nd Lt. Mike "Angelnight" Aston. Der junge Pilot, der gerade erst von der Akademie auf die Firewall versetzt wurde, starb am 2691.032, als er sich heldenhaft zusammen mit einigen wenigen Piloten einer starken Mantu Übermacht entgegen stellte.

Diesen tapferen Piloten gelang es den kompletten Verband, nicht zuletzt wegen seiner Hilfe, zu zerstören.

Allerdings bezahlte Lt. Aston diese heroische Tat mit dem Leben.

2nd. Lt. Aston starb, als er im Laufe des Gefechtes von einer massiven FLAK-Salve zweier Großkampfschiffe getroffen und sein Jäger vollständig zerstört wurde. Für seinen Einsatz wurde er post mortem mit dem Golden Sun Star ausgezeichnet.

Männer wie 2nd Lt. Aston, sterben jeden Tag für die Exilanten, in einem Bruderkrieg, bei dem die Linien zwischen Freund und Feind verwischen.

Männer die trotz aller Falschmeldungen und Diffamationen der Exil-TCN

gegenüber, immer noch Ihren Weg zu uns finden, geleitet von der Ehre und dem Vertrauen in die gute Sache, für die wir alle Streiten.

Männer wie er werden möglicherweise niemals in den großen Geschichtsbüchern Erwähnung finden, wenn in vielen Jahren über dieses finstere Kapitel der Menschheit nur noch aus Erzählungen berichtet wird.

Und doch werden Männer wie er es sein, Männer die trotz diese Wissens nicht davor zurückschrecken, ihr Leben in die Wagschale zugunsten von Licht, gegen die Dunkelheit zu werfen, die uns eines Tages den Sieg bringen werden.

Gute Reise 2nd Lt. Mike "Angelnight" Aston, wo immer du auch hingegangen sein magst.

Vielleicht wird die Geschichte der Menschheit dich und deine Taten eines Tages vergessen.

Aber nicht wir Exilanten!!!

gez. Hannibal King

Du warst wie ein Bruder für mich den ich nie hatte, du warst wie ein Vater für mich den ich nie hatte und nun bist du weg. Bruder, Vater und Freund warum nur. Warum hat man dich von unserer Seite genommen. Dein Verlust hinter lässt eine große Lücke in unseren Herzen, besonders in meinem. Stets waren es jene welche ich in jenes schloss doch nun nach dem man mir auch dich nahm ist es leer. Du mein Vater, Bruder und Freund bist nun nicht mehr. Tief ist meine Trauer um dein Ableben, doch eines soll erklingen über die Schlachtfelder und das Mark der Feinde erfrieren lassen, denn dein Ableben wird nicht ohne Rache sein für dein Leben werden Tausende ihr Leben lassen gejagt von dem Bösen, dem Abgrund und der Vernichtung, laben werde ich mich an ihrem Schmerz, erquicken werde ich mich an ihrem flehen und das solange bis ich jene Finde welche schuld an deinem tot sind mein Bruder, mein Vater und mein Freund.

In tiefster Trauer deine
Schwester, Tochter und Freundin

Der Stumme Freund.....

TCS FIREWALL

Pilot	Siege	Einsätze
Paladin	235	122
Toaster	234	138
KipDotter	135	64
Seldom	134	88
Soulkeeper	98	84
Stalker	92	72
Flashback	43	34
Kn thrak	38	48
Beastmen	10	31
Eagle Eye	7	30
Zanthia	3	4
Hohes Haus	1	7
Demolition Man	0	0

TCS LANGLEY

Pilot	Siege	Einsätze
Cisco	167	94
Fireman	67	69
Zorro	38	50
Destiny	27	34
Eagle	26	43
Lionart	22	26
Shock	19	35
Sentry	10	15
Nexiod	10	10
Isa	6	5
Junk	3	6
Kraftwerk	0	1
FlotteBiene	0	1
Greymane	0	2
Bunny	0	0

TOP TEN

1	Maverick	245
2	Paladin	235
3	Toaster	234
4	Ghostfire	181
5	Spawn	179
6	Cisco	167
7	Prometheus	159
8	Radio	152
9	Avenger	150
10	Tristan	147

REGIERUNG DEMENTIERT WEITERHIN POLITISCHE FESTNAHMEN

'3. Januar 2691 - Ein Sprecher der Erdregierung teilte heute Morgen während einer Pressekonferenz erneut mit, die Erdregierung habe „keinerlei Kenntnis über politisch motivierte Festnahmen“, die Vorwürfe der Angehörigen des verschwundenen Senators Jacob Carter und anderer Bürger seien „frei erfunden“.

Den Behörden zufolge verschwand der angesehene Senator bereits vor Monaten während eines privaten Wanderausflugs in die Rocky Mountains spurlos. Eine ausgedehnte Suchaktion sei bis heute ohne Erfolg geblieben. Vermutlich sei Carter „beim Klettern abgestürzt und ums Leben gekommen“.

Der Bruder des Opfers, der Schriftsteller Bob Carter, dementierte die Darstellung der Behörden und sprach in diesem Zusammenhang von „blankem Unsinn“ und „Verschleierungstaktik“. Er habe seinen Bruder nur wenige Stunden vor dessen angeblichen Verschwinden in seiner Wohnung in San Francisco besucht. Bei diesem Besuch habe Carter „mit keinem Wort erwähnt, dass er gleich darauf zu einer privaten Wandertour aufbrechen wolle“.

Zu diesen Aussagen passt auch die Behauptung des ehemaligen Militärberaters Richard B. (Name von der Redaktion geändert) aus Laffington's persönlichem Stab. Dieser behauptete

erst kürzlich, Carter sei wie viele andere unbequeme Politiker in ein Spezialgefängnis in Europa gebracht worden, dessen Existenz alle öffentlichen Stellen vehement verleugnen.

Das mysteriöse Verschwinden des beliebten Politikers und einiger seiner Weggefährten wird wohl auch weiterhin ungeklärt bleiben, denn leider verstarb der erst 47 Jährige Richard B. nach Darstellung der Behörden vergangene Woche „an akutem Herzversagen“.

Jeremy Irons

Ausschreitungen auf St.Ives

Auf St.Ives, dem einzigen bewohnbaren Planeten im Metsor System, kam es zu Demonstrationen nachdem die Regierung eine neue Militärsteuer erhob, welche insbesondere diejenigen trifft, welche nicht für das Militär arbeiten.

Ein Anführer der Demonstrationen ist William Kerweich, ein Bergwerksvorarbeiter, der wie viele andere seiner Kollegen der Meinung ist, dass die Ressourcen aus den Bergen doch primär für das Militär genutzt werden, somit die Bergwerksmitarbeiter indirekt für das Militär arbeiten. Da St.Ives von seinen Abbau an Kupfer und Graphit sowie einigen Diamanten lebt, betrifft diese Meinung rund zwanzig Prozent der

gesamten Bevölkerung.

Nur rund dreizehn Prozent der ungefähr sieben Millionen Bewohner von St.Ives haben nichts gegen die Steuer einzuwenden gehabt.

Durch einige unangenehme Zwischenfälle, bei dem zwei junge Männer von Polizisten totgeprügelt wurden, es mehrere Hausdurchsuchungen und Festnahmen ohne entsprechende Genehmigung von der Staatsanwaltschaft gab und das Werk, in dem William Kerweich arbeitet geschlossen wurde, fing die Situation an ausser Kontrolle zu geraten.

Als die Polizei versuchte die Demonstranten zu zerstreuen, griffen diese zu Pflastersteinen und Molotowcocktails. Das war der Beginn einer ganzen Reihe von Ausschreitungen die mittlerweile ganz St.Ives ergriffen haben dürfte. Letzten Berichten zufolge wurden nächtelang Fahrzeuge angezündet und auch eine Polizeiwache in Brand gesteckt.

Einsendeschluss für den Flying Ace Nr. 25 ist der:

10.04.2007

Der nächste Flying Ace erscheint:

April 2007

Börsenindex

Firma	Alter Stand	Gewinn/Verlust in %	Neuer Stand
Douglas Aerospace	571,07	1,6 %	580,2071
McCall Industries	581,26	-8,7 %	530,6904
Sirius Shipyard Company	99,184	0,8 %	99,97747
Terran Journey	56,69	7,2 %	60,77168
Avalon Space Industries	117,58	-0,5 %	116,9921
Sun and Star Company	31,794	-8,0 %	29,25048
Holovid Company	30,786	-0,2 %	30,72443
Vega Exporte	62,758	-9,1 %	57,04702
Med-Centauri Corporation	128,33	-1,0 %	127,0467
Washington Space-Cargo	32,255	8,5 %	34,99668
Centauri Bank	227,91	3,6 %	236,1148
Anderson AG	314,94	1,5 %	319,6641
Earth Colony Corporation	82,983	-8,9 %	75,59751
Japan Alliance	198,49	-4,7 %	189,161
TCN Network	502,88	-9,7 %	454,1006
Buckler and Fetscher	79,877	4,0 %	83,07208
Terran Football League	349,47	-9,1 %	317,6682
TBL	365,53	5,0 %	383,8065
BioGenTech	226,67	2,9 %	233,2434
Mars. Minen & Gas Gesell	154,69	9,7 %	169,6949

NACHRICHTEN AUS ALLEN SEKTOREN

Streitkräfte

Anführer der TCN ermordet

Laut Berichten nahe der Front wurde der Anführer der TCN ermordet. Beteiligt waren laut Sprechern angebliche Piloten der Exilanten, allerdings bestehen hierzu bereits Gegenbeweise die aber hinter verschlossenen Türen gehandelt werden. Fest steht, die Erde ist ohne Leitung hilflos den Mantu ausgeliefert. Was nun passieren soll, weiß noch keiner, aber fest steht, es wird etwas passieren.

Kilrathi planen etwas

Laut Berichten haben die Oberhäupter der Kilrathi sich bei den Anführern der einzelnen Träger gemeldet. Was dort genau besprochen wird oder geplant wird, weiß noch keiner. Aber es steht fest, das da irgendwas im Busch ist.

Gemini

Nachdem Laffingtons Tod bekannt wurde, hatte sich der amtierende Kommandeur der 4.Flotte, Commodore Nathan Braddigs sich in seinem Büro an Bord der Perry-Naval-Station überraschend das Leben genommen. Braddigs, der Laffington bedingungslose Treue schwor war un ihm fast schon fanatisch folgte, wurde kurz nach Laffingtons Amtsantritt auf der Perry Station eingesetzt, um dort den Laffi-kritisch eingestellten Rear-Admiral Emerald Wellington abzulösen, was damals schon der Perry-Besatzung sauer aufstieß, da Wellington bei seinen Untergebenen wegen seiner ruhigen konservativen Art recht beliebt war.

Kommentar von einem der Offiziere auf

Perry: *".....Braddigs war bei uns nicht sonderlich beliebt und er tat herzlich wenig um diesen Umstand zu bessern, im Gegenteil, er ha uns schickaniert wo er nur konnte...Möglicherweise hatte er nun Angst vor der Zukunft oder vor Konsequenzen für seine "Taten"...jetzt wo er sich nicht mehr hinter Laffiverstecken kann. Wir hoffen nun alle daß Wellington bald wieder zurück kommt und daß alles wie früher wird....wie vor Laffis Zeit.*

Als erste Reaktion setzte das Perry HQ alle Aktionen außer Kraft,welche von Laffington undBraddigs angeordnet wurden."

Politik

Untersuchung des Antares-Zwischenfalles

Botschafter van Helsing hatte,nachdem er vom Vorfall gegen die Hathor bei der Jota-Basis im Antares-System erfahren hatte, eine Gründliche Untersuchung dieses Zwischenfalls angekündigt. Zudem schickte der GWU-Botschafter der Exilantenführung seine Grüße und entschuldigte sich in Namen der Grenzweltenregierung für die entstandenen Verluste, außerdem drückte van Helsing sein Persönliches Bedauern aus und versprach diese ganze Geschichte lückenlos aufzuklären(O-Ton:....hierfür werden noch einige Köpfe rollen...)

Erste Vermutungen lassen darauf schließen, daß TCN Agenten die Basis unterwandert hatten, andere Gerüchte lauten wiederum, daß der Kommandeur der Jota-Station in Korruptionsaffären

verwickelt ist und sich und seine Belegschaft einfach an die TCN "verkauft" hatte.

Allgemeines

Frachtschiff vermisst

Seit letzter Woche wird im Epsilon Sektor im Silenos-System der Frachter "Lorenzo" vermisst. Das Schiff der Amadeus-Klasse war für die Tamayo-Cargo-Company unterwegs zu einer Station im Masa-System, hatte neben Verpflegung auch einige Waffen und Jäger für die Stationsverteidigung geladen und ist seit gut 5 Tagen im berühmten Silenos Nebel verschollen. Der Silenos Nebel ist unter den Frachterskippern gefürchtet, da in der Vergangenheit immer wieder Schiffe darin spurlos und auf nimmerwiedersehen verschunden sind. Die örtliche GWU-Miliz hatte bereits mehrere Suchaktionen gestartet, welche aber bisher alle erfolglos geblieben sind.

(Anmerkung:...diese Info könnte evtl. für eine Questmissi verwendet werden ;-)

Steckbriefe gefunden

Anscheinend will irgendjemand „Großputz“ machen, in verschiedenen Systemen wo auch die Piraterie groß im Anmarsch ist, wurden Steckbriefe von verschiedenen Leuten der Exilanten gefunden. Namen wurden keine genannt, aber ich recherchiere weiter.

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 und erzählt mir von eurem Problem. Alle Daten werden Anonym behandelt und auf Wunsch werden auch Namen anonymisiert.

NEUE REGELN

Kritische Treffer bei Raketen

Bisher gab es nur kritische Treffer bei den Geschützen, doch dies, wurde nun geändert und nun gibt es auch kritische Treffer für Raketen. Wie bei den Geschützen, gilt ein kritischer Treffer bei einer gewürfelten 19 oder 20, jedoch wird im Gegensatz zu den Geschützen nicht 2x Gewürfelt, sondern einfach der Schadenswurf doppelt gewährt.

Genauer Änderungswortlaut:

Ab sofort wird bei Raketen ein kritischer Treffer bei einer gewürfelten 19/20 erzielt. Hierbei wird das reguläre Schadenswurf-Ergebnis VERDOPPELT.

Änderungen der Torpedowerte

Ausser der Erneuerung des krit. Raketen-Treffers, gibt es auch noch Fortschritte für die Bomber: Im Vergleich zu vorher können nun beide Torpedotypen Phasenschilder durchdringen. Dadurch, dass nun beide Torpedos diese Technik besitzen bleibt nun weniger Platz für den Sprengstoff. Folglich wurde der Schadenswurf bei beiden Typen verändert: beim Leichten statt 1W20 +20 nun 1W20+15 od. 2W10+15 und beim schweren Torpedo statt 1W30 +30 nun 1W30+30 od. 3W10+30. Die Schadenswürfe mit nur einem Würfel können nur gewählt werden, wenn man den Vorteil „Wild Card“ besitzt. Auch der TW wurde geändert: der, des leichten Torpedos auf +3 und der des schweren auf +6.

Genauer Änderungswortlaut:

Modelle

Leichter Torpedo (neu):

Treffer: +3 Schaden: 1W20+15 od. 2W10+15

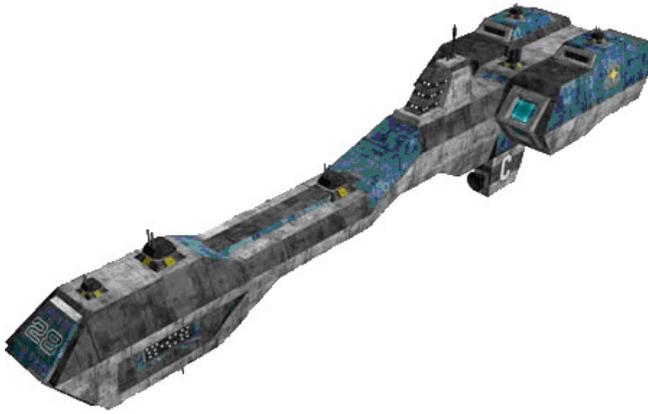
Schwerer Torpedo (neu):

Treffer: +6 Schaden: 1W30+30 od. 3W10+30

Die grundlegende Änderung ist folgende: beide Torpedo-Klassen sind fähig die Phasenschilder zu durchschlagen, allerdings ist die Sprengkraft aufgrund der unterschiedlichen Größe verschieden.

Ob 1w oder 2w liegt an Wild Card

Savannah Kreuzer



Die Savannah-Klasse ist der primäre leichte Kreuzer der Navy und gehört zur letzten Generation von GKS, die im Krieg gegen die Kilrathi entwickelt wurden und kurz nach der Schlacht um die Erde als Ersatz für die verlorenen Schiffe in Dienst gestellt wurden. Ihr Aufgabenspektrum wurde an das der Eskort-Träger der Crete-Klasse angelehnt, zu denen auch die legendäre TCS Tarawa gehörte. Sie sollten im feindlichen Hinterland eigenständig Angriffe und Überfälle durchführen oder unabhängige Aufklärungseinheiten unterstützen und eskortieren. Dafür musste sie mit den schnellen Zerstörern und Eskort-Trägern mithalten können. Aus diesem Grund opferte man Schild-Leistung, etwas Panzerung und nahm eine deutlich schwächere Rumpfstärke als wie bei der Tallahassee-Klasse in Kauf. Im Gegenzug wurde der Materie-/Anti-Materie-Antrieb auf maximale Leistung ausgelegt. Die gesamte Bewaffnung ist auf ihre Aufgabe ausgerichtet, im feindlichen Hinterland schnelle Schläge gegen feindlich Ziele durchzuführen. Die drei Anti-Materie-Geschütze sowie die Anti-GKS-Bewaffnung sprechen eine deutliche Sprache, was die offensiven Qualitäten dieser Schiffsklasse betrifft. Die ebenfalls massive Defensiv-Bewaffnung trägt der Bedrohung Rechnung, die im feindlichen Hinterland von angreifenden Jägern ausgehen würde. Schließlich sollte die Savannah auch ohne eigene Jägerunterstützung überleben können. Aber auch an der Frontlinie konnte die Mischung aus Geschwindigkeit und Feuerkraft überzeugen und unzählige GKS der Kilrathi fielen ihr zum Opfer. Heutzutage ist die Savannah-Klasse zwar selten geworden, aber immer noch eine wertvolle und schlagkräftige Bereicherung für jede Kampfgruppe.

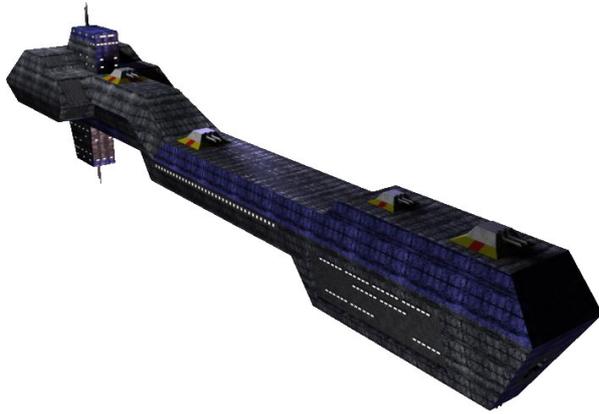
DATENKASTEN

RS-Daten:	
Antrieb:	30
Brücke:	40
Schilde:	50 Phasen
Hangar:	10
Plasmawaffe:	keine
Geschütze:	25
TW:	12

Offizielle Daten:	
Name:	Leichter Kreuzer der Savannah Klasse
Klasse:	Kreuzer
Ausführung:	Anti - GKS
Hersteller:	verschiedene
Masse:	17.000 Tonnen
Länge:	500 Meter
Höchstgeschwindigkeit:	180 kps
Einführung:	ca. 2660
Sprungantrieb:	ja
Besonderes:	Hangar für 5 Jäger

Aktive Schiffe im RS:
nicht bekannt

Tallahassee Kreuzer



Die Tallahassee-Klasse ist das schwere Gegenstück zur Savannah-Klasse und auch nach der Einführung der modernen Plunkett-Klasse immer noch das Rückgrat der konföderierten Flotte. Der Kreuzer wurde so entwickelt, dass er einfach zu produzieren war und dennoch ernsthafte Schläge austeilen und einstecken konnte. Die ersten Baupläne wurden letztendlich auf eine Massenproduktion getrimmt. Um Kosten und Zeit zu sparen wurde die Jäger-Kapazität massiv beschnitten, welche beim Vorgänger, der Waterloo-Klasse, noch im Vordergrund gestanden hatte. Dieser fortschrittliche Kreuzer konnte es mit jedem Kreuzer der Kilrathi aufnehmen. Ausgestattet mit modernsten Waffen, Schilden und Panzerung waren selbst Fralthra und Fralthi II ihm nicht gewachsen. Dieses Schiff eignet sich für nahezu jegliche Art von Offensive einschließlich der Bombardierung eines Planeten mit Marschflugkörpern. Das kleine Flugdeck ermöglicht die Aufnahme von bis zu vier Shuttles sowie einer halben Staffel leichter Jäger. Schwere Schilder und Panzerung ermöglichen es dem Kreuzer, sehr lange im Gefecht zu verharren. Ihr Erfolg im letzten großen Krieg lässt keine Zweifel an dieser Schiffsklasse zu. Ihre schweren Geschütz-Batterien fegten Jäger wie auch GKS hinweg und gaben der Tallahassee-Klasse eine der höchsten Abschuss-Quoten des Krieges. Üblicherweise eskortieren mindestens zwei dieser Schiffe einen Flotten-Träger oder ein einzelnes Schiff bildet den Kern einer unabhängig operierenden Gruppe. Obwohl die Tallahassee-Klasse den modernen Schiffen der Plunkett-Klasse in jedem Punkt unterlegen ist, so hätte dennoch kein Admiral etwas dagegen einzuwenden, mehr von ihnen unter seinem Kommando zu haben.

DATENKASTEN

RS-Daten:	
Antrieb:	40
Brücke:	50
Schilde:	50 Phasen
Hangar:	10
Plasmawaffe:	keine
Geschütze:	28
TW:	13

Offizielle Daten:	
Name:	Schwerer Kreuzer der Tallahassee Klasse
Klasse:	Kreuzer
Ausführung:	Multirole GKS
Hersteller:	verschiedene
Masse:	19.000 Tonnen
Länge:	530 Meter
Höchstgeschwindigkeit:	150 kps
Einführung:	ca. 2660
Sprungantrieb:	ja
Besonderes:	Hangar für 15 Jäger
Aktive Schiffe im RS:	
TCS Burning Star	Firewall Kampfgruppe
TCS Auriga	Pulsar Kampfgruppe
TCS Rasputin	Sewastopol Kampfgruppe
TCS Tzar Katarina	Sewastopol Kampfgruppe

Hades Kreuzer



Die Kreuzer der Hades-Klasse gehören zu den modernsten und fortschrittlichsten Schiffen der gesamten Navy. Sie wurden entwickelt, um der immer stärker gewordenen Bedrohung durch die Nephilim zu begegnen. Da dieser neue Feind die Möglichkeit besitzt, mit seinen Sternentoren offenbar an jedem beliebigen Punkt in den Konföderations-Raum eindringen zu können, versetzte dies die Konföderation und die TCN in Aufruhr, weil man nicht dazu in der Lage war, schnell und effektiv auf eine solch ernsthafte Bedrohung reagieren zu können. Noch zu Kriegszeiten hätte man höchstwahrscheinlich zumindest einen Träger oder ein paar GKS in der Nähe gehabt oder hätte kurzfristig eine Kampfgruppe aufstellen können. Aber durch die massiven Einsparungen und die Reduzierung der Flottenstärke (insbesondere die Anzahl der Schiffe) nach Kriegsende mit den Kilrathi war dies nun nicht mehr möglich. Und man konnte sich auch beim besten Willen nicht darauf verlassen, dass immer ein Träger der Midway-Klasse in der Nähe ist, so wie es beim ersten Zusammentreffen mit den Nephilim der Fall war. Und genau das bereitete der Admiralität Kopfschmerzen. Denn solch ein riesiges und langsames Schiff wie eine Midway konnte man im Ernstfall nicht schnell genug in ein anderes Operationsgebiet verlegen. Daher suchte man nach einem neuen Entwurf, der dieser Bedrohung begegnen konnte. Die Anforderungen waren hoch: Das Schiff musste sehr schnell sein, um ein bedrohtes System in kürzester Zeit erreichen zu können. Im Gegenzug bedeutete diese Doktrin, dass dieses Schiff mit hoher Wahrscheinlichkeit völlig auf sich allein gestellt in einer feindlichen Umgebung überleben und eventuell lange auf Unterstützung bzw. Verstärkung warten musste. Aus diesem Grund sollte es über starke Schilde und ein Maximum an Defensiv- und Offensiv-Waffen verfügen. Darüber hinaus mussten Kapazitäten für eine nicht zu kleine Zahl von Jägern vorhanden sein. Ebenso erwartete man jedoch, dass sich das Schiff in Zeiten des Friedens genau so gut für Patrouille, Eskorte und Anti-Piraten-Einsätze eignen sollte. Unter strengster Geheimhaltung wurde in einem abgeschiedenen System schließlich die favorisierte Hades-Klasse entwickelt. Das Ergebnis übertraf jedoch die an diesen Entwurf gestellten Erwartungen bei weitem. Das Schiff erreicht mit 350 kps eine von einem GKS dieser Größenordnung nie da gewesene Höchstgeschwindigkeit. Sein Waffenarsenal überschattet das der meisten anderen GKS der Flotte und es verfügt über eine tödliche Mischung sowohl für angreifende Jäger als auch für feindliche GKS, die das bedauernswerte Opfer dieses Kreuzers werden. Design und Konzeption dieses Kreuzers erinnern zwar sehr stark an die ruhmreichen Eskort-Träger der Crete-Klasse, wenngleich man diese beiden Schiffsklassen schon rein qualitativ sicherlich nicht mit einander vergleichen kann. Doch so wie einst die legendäre TCS Tarawa (CVE-08), so hat wahrscheinlich auch die Hades-Klasse eine vielversprechende Zukunft vor sich. Zwar eignet sie sich auf Grund ihrer Konzeption und der hohen Geschwindigkeit wenig für den Dienst in einer Träger-Kampfgruppe oder die Eskorte eines Trägers. Aber als "Einzelgänger" kann man von ihr viel erwarten

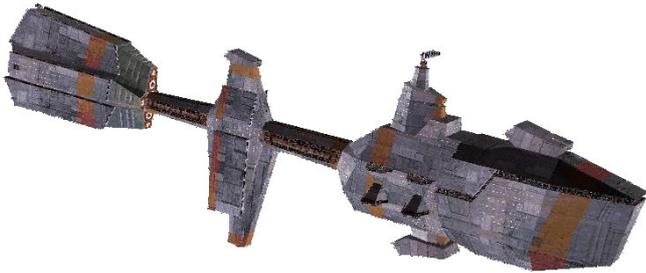
DATENKASTEN

RS-Daten:	
Antrieb:	40
Brücke:	40
Schilde:	50 Phasen
Hangar:	10
Plasmawaffe:	keine
Geschütze:	28
TW:	14

Offizielle Daten:	
Name:	Schneller Angriffskreuzer der Hades Klasse
Klasse:	Kreuzer
Ausführung:	Multirole GKS
Hersteller:	verschiedene
Masse:	20.000 Tonnen
Länge:	777 Meter
Höchstgeschwindigkeit:	350 kps
Einführung:	2680
Sprungantrieb:	ja
Besonderes:	Hangar für 20 Jäger

Aktive Schiff im RS:	
TCS Olympic	
TCS Behemoth	Hathor Kampfgruppe

Plunkett Kreuzer



Die Plunkett-Klasse ist der neueste Kreuzer-Entwurf der Konföderation. Sie wurde etwas später als die Träger der Midway-Klasse in Dienst gestellt und stellt alles bisher an Kreuzern da gewesene weit in den Schatten. In jeder Hinsicht. Ihre schiere Größe ist beeindruckend, da sie nach der Midway- und der Vesuvius-Klasse das drittgrößte Schiff der Flotte ist. Bemerkenswert ist auch die für ein Schiff dieser Größe sehr hohe Maximal-Geschwindigkeit. Übertroffen wird dies nur noch durch ihre gewaltige Feuerkraft. Während bereits die unzähligen Laser und die Partikel-Kanonen einem Feind gebührenden Respekt einflößen, so ist das noch nichts im Hinblick auf ihre Hauptwaffe: eine schwere, dreiläufige Plasma-Kanone, die feindliche Großkampfschiffe zum Frühstück verascht. Viele der alten Kriegsveteranen fühlen sich beim Anblick der Plunkett-Klasse an jene Zeiten erinnert, als noch die großen, eleganten Schlachtschiffe in den Krieg gegen die Kilrathi zogen. Als solch majestätische Schlachtschiffe wie die der Confederation-Klasse oder gar der Gettysburg-Klasse symbolisch für den Siegeswillen der Menschen standen, bis ihre Ära mit der Vernichtung der TCS Concordia im Jahre 2669 zu Ende ging und diese stolzen Schiffe aus den Listen gestrichen wurden. Die neue Plunkett-Klasse tritt dieses große Erbe an und ihre Voraussetzungen sind besser denn je. Sollte nicht wie so oft in der Vergangenheit ein gravierender Konstruktionsfehler diesen Entwurf überschatten, so wird die Plunkett-Klasse die Nephilim das Fürchten lehren und einen Platz in jeder Kampfgruppe finden - so wie es auch ihr Vorgänger, die Tallahassee-Klasse, tat.

DATENKASTEN

RS-Daten:	
Antrieb:	50
Brücke:	50
Schilde:	60 Phasen
Hangar:	20
Plasmawaffe:	keine
Geschütze:	36
TW:	15

Offizielle Daten:	
Name:	Schlachtkreuzer der Plunkett Klasse
Klasse:	Kreuzer
Ausführung:	Multirole GKS
Hersteller:	verschiedene
Masse:	50.000 Tonnen
Länge:	1200 Meter
Höchstgeschwindigkeit:	240 kps
Einführung:	2680
Sprungantrieb:	ja
Besonderes:	Hangar für 30 Jäger
Aktive Schiffe im RS:	
TCS Firestarter	Firewall Kampfgruppe
TCS Morning Star	Pulsar Kampfgruppe
TCS Moskau	Sewastopol Kampfgruppe

Roman von Loki

250.000 Lichtjahre von der Asgard entfernt steht die Dumble im Raum.

Ihr Geschwader ist ein neu gewürfelter Haufen. Nach Angaben, oder sagen wir nach den Wünschen, des Oberkommandos, sollte sich die Dumble eigentlich der Asgard anschließen, aber das hatten wir vermieden.

Auf jeden Fall ist alles ruhig auf der Dumble, als sich ein Sprungloch öffnet und einer dieser lilanen Träger hervor kommt.

Er hält genau auf die Dumble zu und bremst abrupt ab und bleibt mitten im Raum stehen. Der Bildsprechfunk der Brücke der Dumble springt an und der Kommandant nimmt das Gespräch an, doch das was er auf dem Bildschirm sieht jagt ihm einen Schrecken ein, dass er fast graue Haare bekommen hätte. Der Gesprächspartner war eine Überdimensionale Schlange mit 2 Armen.

Das Gespräch wurde aufgezeichnet und an die Asgard geleitet.

Nachdem der Gesprächspartner seine Übertragung beendet hatte, verschwand das Schiff auch schon wieder.

*

30 Minuten nach dem Vorfall stehe ich mit Sarstatt auf der Brücke und ich gebe dem Funkoffizier die Anweisung das Band ab zu spielen.

Dieser drückt einige Schalter und nach einem kurzem Klicken kommt dann Botschaft.

„Hier sprechen *war nicht zu verstehen* sissel. Sie besetzen sissel unserem Ausbreitungsraum entweder sissel sie verziehen sich Freiwillig, oder sissel wir müssen Ihnen den krieg erklären“.

Damit ist die Botschaft zu Ende ich schaue Sarstatt genau so verdattert an wie er mich, doch wir beide wissen, dass die Rasse Sol meint und das wir Sol nicht aufgeben war klar.

„Diese Sissels scheinen es ernst zu meinen Felix“.

Ich schaue Sarstatt an und lächle leicht, so hatte die Rasse also Ihren Namen weg, Sissels netter Name für eine uns überlegende Rasse.

Nun hatten wir auf der einen Seite die Blends und auf der anderen die Sissels eigentlich müsste das unser Untergang sein.

*

6 Tage sind seit der Botschaft von den Sissels vergangen. Nichts lief auf der Asgard so wie es sollte, die Techniker und Mechaniker arbeiteten schwerfällig, denn jeder hatte im Kopf: Warum soll ich mir noch Mühe geben, gegen zwei überlegene Rassen verlieren wir doch sowieso“.

So bestand meine Hauptaufgabe darin die Moral der Mannschaft oben zu halten, was nicht immer das leichteste war, denn selbst Sarstatt verfiel in dumpfe Lethargie und ich wusste das schnell etwas passieren musste, sonst konnte Sol gleich einpacken, denn nicht nur auf der Asgard war die Stimmung so tief, es gibt keinen Träger der nicht davon verschont blieb.

So schmiedete ich einen Plan den jeder für Dumm und Verantwortungslos halten würde, aber ich sah darin den einzigen Ausweg.

Es ist soweit, mit einem schwerfälligen Gähnen bewege ich mich langsam aus meinem Bett, wo ist Caro denke ich bei mir, als meine nackten Füße schon auf dem kühlen Metallboden aufkommen.

Ich greife zu meinem Stuhl und hole meine Uniform zu mir heran, mit gezielten Handgriffen schlüpfte ich in die Uniformhose und ziehe mir die Uniformsjacke an. Ich nehme ein paar neue Socken aus dem Schrank und streife meine schwarzen Stiefel darüber. Ich gehe langsam aber mit festem Schritt auf das Schott zu, als ich einen kurzen Blick in den Spiegel werfe und fast einen Schock bekomme. Meine Haare, denke ich bei mir, ich sehe aus wie ein Affe. Ich überlege ob ich sie gleich stutzen soll, oder ob ich das auf später verschiebe.

Ich entscheide mich dafür sie erstmal nur zu kämmen und später zu stutzen, denn ich hätte noch genug Zeit in der ich was zu tun brauche.

So gehe ich mit frisch gekämmten Haaren aus meinem Quartier und trete auf den Gang.

Es kommen mir einige Techniker entgegen, doch trotz der Lethargie an Bord der Asgard, gehen diese mir immer noch respektvoll aus dem Weg.

Ich grüße wie immer mit einem leichten Salut und schreite dann weiter, mit festem

Schritt, in Richtung Brücke der Asgard. Es wurde Zeit meinen Plan in die Tat um zu setzen.

Unterwegs begegne ich, wie sollte es auch anders sein, Roc Naar.

„Guten Morgen Corpsonal. Gut geschlafen“?

Ich schaue ihn verdutzt an und muss lächeln.

„Nein ich habe den Custer Schlachtplan entworfen“.

Sein Blick den er mir entgegen wirft ist ein Bild für die Götter und ich muss mir das lachen extrem verkneifen.

„Clustier“?

„Custer das war ein General in einem Erdenkrieg vor vielen Jahrzehnten“.

Roc Naar nickt kurz und schaut dann aber immer noch ungläubig, doch trotzdem schließt er sich meinem weg an und folgt mir auf die Brücke.

Mit einem letzten festen Schritt komme ich auf der Brücke an, der feste Schritt haltt quer durch den kleinen Raum und einer der Funker fällt aus seinem Sitz und klatscht mit eine lauten grollen auf dem Brückenboden auf.

Ich muss mir wieder ein lachen verkneifen im Gegensatz zu Roc Naar der sich köstlich über diese Szene amüsiert.

Ich schüttele leicht den Kopf und meine grauen Augen heften sich auf Sarstatt, der mich recht gelangweilt anschaut.

„Freki was kann ich für dich heute tun“?

Ich stelle mich gerade hin und salutiere, „Hiermit eröffne ich die Sissel Jagt Saison. Kurs auf dem Abstrahlungsort der Botschaft einrichten“. Bevor auch nur einer etwas sagen kann, habe ich auf meinen Hacken kehrt gemacht und habe die Brücke wieder verlassen.

Kaum vor der Brücke angekommen locker ich die steife Haltung etwas und muss grinsen. Mit blitzschnellen Bewegungen bin ich in meinem Quartier und rüste mich aus.

Zu meiner Pilotenausrüstung nehme ich meine Dienstwaffe mit und hole eine MP8A9 aus dem Schrank.

Ich stecke mir die 4 Ersatzmagazine für die MP in die Taschen meiner neuen Tacticalweste und nehme noch ein paar Pistolenmagazine hervor.

Die verchromte Waffe glänzt in dem diffusen Licht meines Quartiers. Ich hatte die Waffe schon seit Monaten nicht mehr in der Hand, doch dieses mal wollte ich selber nicht nur die Schlacht im All schlagen, sondern runter auf die Planeten.

Nachdem die Weste nun ausgerüstet ist, werfe ich sie über meine Schultern und mache die schnallen vor meinem Bauch zu.

Mit zwei leisen Klicks sitzt die Weste perfekt. Ich ziehe da etwas und dann dort, bis ich mir sicher bin, dass die Weste mich beim fliegen nicht stören wird.

Ich greife zum grünen Knopf des Interkoms an meiner Wand und erreiche damit sofort die Brücke.

„Freki hier, wie lange dauert es bis wir da sind“?

Es dauert einige Sekunden, die mir selber wie Stunden vorkommen, bis mir eine vollkommen unbekannte Stimme, liegt wahrscheinlich am Interkom, erklärt, dass wir ca. 135 Minuten bis zum Abstrahlungsort brauchen.

So habe ich genug Zeit und mein nächster Weg führt mich auf Deck M Quartier 5. Ich trete mit meinem Stiefel leicht gegen die Tür und warte das eine mir bekannte Stimme ertönt und tatsächlich kurz nach meinen Tritten, ertönt ein gequältes „Herein“.

Ich reiße die Tür auf und stehe in dem Quartier, als mir ein Geruch aus Knoblauch und Quark entgegen schlägt, als Patrick mich anschreit.

„Was fällt Ihnen ein gegen meine Tür zu treten und dann hier herein zu stürmen“?

Erst jetzt schaut er mich an und nimmt endlich den Blick von meinen Stiefeln, doch er ist kreidebleich und bekommt nur noch ein gestammeltes Sorry heraus.

Ich muss mir das lachen extrem verkneifen und schaffe es durch meine Ausbildung recht gut ihn nicht bemerken zu lassen, dass ich diese Szene trotz der schwierigen Lage recht amüsan finde.

„Schon Okay“, eine kurze Pause, bevor ich dann in leiserem Tonfall weiter spreche, „Wir haben ein Problem und zwar ein Sissel Problem“.

Patrick schaut mich an, als wenn ich ihm gerade ins Gesicht geschlagen hätte, denn er versteht nicht wirklich wovon ich rede und schaut wie ein Auto.

Meine blonden Haare wirbeln herum als ich kurz den Kopf schüttel, bevor ich weiter rede.

„Es gibt da so ne neue Rasse, vielleicht sind sie dir schon begegnet, wenn nicht net so

schlimm, denn du wirst ihnen früher begegnen als die lieb ist. Es sind Schlangenwesen und diese haben gerade beschlossen, dass sie unser Sonnensystem zur Ausbreitung ihrer Rasse benötigen. Und du kannst dir ja wohl denken, was das bedeutet". Er nickt mir gelassen zu und seufzt. „Ich tippe mal das gleich wie immer, stationieren und den Feinden zeigen wem das Sonnensystem gehört, langsam wird dieses Spiel langweilig, aber mal schauen vielleicht sind diese Gegner es mal Wert mich auszurüsten“.

Immer das gleiche mit Patrick, eigentlich weiss er, dass unsere Gegner es immer Wert sind sich auszurüsten, aber trotzdem immer diese Sprüche, doch wenn es hilft soll er sie kloppen.

Er sieht mich ungläubig an und fixiert meine Ausrüstung.

„Willst du mit uns kämpfen“?

*

Meinen grauen Augen sehen ihn skeptisch an und mein Zeigefinger wandert langsam zu meiner Schläfe um ihm anzuzeigen, dass er wohl nicht mehr ganz richtig in seinem Kopf ist.

„Nee ich werde nicht mit euch kämpfen“, sein enttäuschter Blick ist wieder ein Schmaus für meine angeschlagene Seele, deswegen füge ich dann noch schnell hinterher.

„Ihr werdet mit mir kämpfen und dieses mal auf meine Befehle hören, denn es ist ein ausgetüftelter Plan wo alles wie Zahnräder greifen muss, sonst sieht es schlecht aus“.

Patrick sieht mich an und ich merke das ihm mein Spiel eben gar nicht gefallen hat. Blitzschnell ziehe ich meinen Kopf ein, damit der Aschenbecher, den er auf mich wirft, mich nicht trifft.

Der Aschenbecher zerschellt mit einem Knall an der Wand und zerspringt in 1000 Teile.

„Raus hier Corpsonal ich muss mich fertig machen“, brüll mich Patrick dann an.

Ich könnte noch etwas nach bohren, aber ich denke mir es ist jetzt besser zu gehen und so drehe ich mich um und schreite wieder zurück auf den Gang, aber natürlich nicht ohne die Quartierstür von Patrick mit einem Knall zu werfen.

In meinem Kopf kreisen massig Gedanken wie wir das alles bewerkstelligen sollten.

Ich hebe meinen rechten Arm etwas und schaue auf meine Uhr, es sind noch 115 Minuten bis wir da ankommen wo ich hin will, so gehe ich in mein Quartier und schere mir erstmal Haare und gehe meine Ausrüstung durch.

*

Einhundert Minuten später stehe ich auf der Brücke, mit mir zusammen Roc Naar, Highway, Sarstatt und einige Shuttlepiloten.

Alle nicken nachdem ich mit meinem Plan fertig bin und Sarstatt ist der erste der das Wort ergreift.

„Ich muss zugeben dein Plan ist echt das dümmste Himmelfahrtskommando, das ich je erlebt habe, aber in Anbetracht unserer jetzigen Situation könnte es sogar hinhauen und wir würden etwas Zeit gewinnen“.

Highway nickt nur, ihm war es egal wie der Plan aussah er würde versuchen seinen Part zu erfüllen und seine Leute heil nach Hause zu bringen.

Roc Naar sagt auch nichts, sondern nimmt hin, dass er wahrscheinlich den schlimmsten Part übernehmen muss und alles an ihm hängt.

Nachdem 4 Minuten Schweigen herrscht hole ich tief Luft und beginne ein letztes mal vor diesem Publikum zu reden.

„Ich danke euch für eure Unterstützung, ich weiss das es nicht einfach wird und ich denke das wir nur eine geringe Chance haben, aber genau diese geringe Chance müssen wir nutzen, sonst sieht es schlecht aus um Sol.“

Ich weiss Sol sollte so oft erobert werden und genauso oft standen Leute wie wir hier und haben diese Worte gesprochen und genauso oft wurde Sol gerettet“.

Ich scharre mit meinen Stiefeln über den Boden.

„Aber doch hat es jedes Mal mutige Männer das Leben gekostet und jedes Mal war hinterher alles anders, wieder wurden die Geschichtsbücher um ein weiteres Kapitel gefüllt, genauso wie die Metallsärge wieder mit neuen Leichen gefüllt wurden.“

Ich wünsche alles Gute und das wir uns so wieder sehen wie wir hier stehen“.

Da ich weiss wie solche Reden immer enden, denn nun würde Sarstatt noch was zu sagen haben und dann Highway und dann wieder ich und das würde so weiter gehen, bis der krieg



vorbei wäre, lasse ich den beiden einfach keine Chance etwas zu sagen, sondern drehe mich einfach um und verlasse Konsequent und ohne mich um zu sehen die Brücke.

Draußen lege ich dann einen gemächlicheren Gang ein, als Caro mir entgegen kommt.

„Freki was hast du nun wieder vor“?

Mein Achselzucken können viele nicht deuten, aber sie weiss das ich ein Himmelfahrtskommando planen.

Sie sieht mich mit ihren wunderschönen Augen an und fällt mir in die Arme, mit leiser und ruhiger Stimme flüstert sie mir ins Ohr:

„Pass bitte bitte auf dich auf, ich brauche dich“, sie nimmt kurz Abstand und streichelt sich über den Bauch, „wir brauchen dich“, dann haucht sie mir noch einen Kuss auf, bevor sie Richtung Flugdeck verschwindet.

Vor 3 Minuten war ich mir meiner Sache noch sicher, aber wie immer hatte es Caro geschafft meine ganze Gefühlswelt über den Haufen zu werfen, so stehe ich mitten im Gang vor der Brücke und überlege was aus den beiden wird, wenn ich nicht wieder komme.

Werden Sie es schaffen auch ohne mich zu bestehen, klar sie haben ja Sarstatt und Roc Naar, sowie Highway, aber trotzdem konnten die drei Sie nicht ersetzen.

So mit meinen Gedanken da stehend, werde ich auf einmal hart an der Schulter getroffen und kurz darauf küsse ich den Boden und knalle voll mit dem Knie auf das blanke Metall auf.

„Verdammt können Sie nicht...“ Highway bricht ab und schaut zu mir herunter, als ich mich langsam rum drehe.

Man sieht ihm an das es ihm gar nicht passt, dass er mich heute schon zum zweiten mal angeraunt hat.

Mit einem lauten Seufzer will er zu einer Entschuldigung ansetzen, als ich ihm die Hand reiche und ohne zu zögern ergreift er sie und zieht mich auf die Beine.

„Danke“, murmelt er nur und gehe dann selbst zum Flugdeck.

„Danke?“ ruft er mir hinterher.

Ja danke, sage ich zu mir, denn dieser Zusammenstoß hat diese ganzen Gefühle und Zweifel weg gefegt und ich kann wieder klar denken.

*

Keine 3 Minuten später ist alles fertig.

Vexx der nach seinem Abschuss geborgen werden konnte, wurde von der KS entlassen um an dieser Mission teil zu nehmen und sitzt nun wieder in einem Torpard.

In den anderen 4 Torpards sitzen Erra, 2 Shuttlepiloten und ich.

Da ich einen Torpard fliege, darf Kara heute mit Roc zusammen die Darklex durch das All fegen lassen.

Desweiteren sind 3 Shuttles auf dem Flugdeck die auf den Start warten.

Ich rücke die Gurte meiner Weste und die des Schiffes zurecht und kontrolliere meine Kontrollen, als eine metallische Stimme über das FD hallt.

„Erreichen des Ausstrahlungsortes in 5..4..3..2..1..“.

Das ist das Signal und mit einem vollen Hieb auf den Steuerknüppel jage ich meinen Torpard über das Flugdeck in das weite Schwarz des Alls.

Hinter mir folgen die anderen Piloten des Geschwaders, die Shuttles und einige S&R Teams.

Jetzt ist die Stunde gekommen in der sich alles entscheiden sollte, denke ich bei mir, als es los geht.

ENDE

Hier endet leider Lokis Roman und eine Fortsetzung hat er mir bisher nicht geschickt.