

5 Credits * Ausgabe 25 * März/April 2691 * 2007

Flying Ace

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



Der Flying Ace erscheint zweimonatlich

IMPRESSUM

Herausgeber	Wing Commander Rollenspiel Deutschland
Redaktion	Flame
Artikel	Bulldog, Flame, Hammer Scar-Eye, Isa, eikyu Falcon, Sudden Death, Junk
Layout	Flame
Erscheinungsweise	Der Flying Ace erscheint zweimonatlich
Hinweise	Der Flying Ace ist kostenlos und dient keinem kommerziellen Zweck; Jegliche Ähnlichkeit der hier erwähnten Personen mit realen Personen ist rein zufällig; Wing Commander ist ein eingetragenes Warenzeichen von Origin Systems und Elektronik Arts

INHALT

TCS Hathor Neues von den Tigern	3
TCS Langley Neues von der Langley	6
TCS Morrighan TCS Morrighan	7
TCS Pulsar Sonneneruptionen	9
Beförderungen 2ndLt.	10
Auszeichnungen Golden Star, Bronze Star, Silver Star u.a.	11
Versetzungen Hathor, Langley, Morrighan, Pulsar, Sewa	12
Abschusslisten Firewall, Sewastopol, Top Ten	13
Interview Interview mit Marschall Ravenmoon	14
Nachrichten aus allen Sektoren Streitkräfte, Politik, Allgemeines	15
Rückblicke Die Offensive der Nephilim	16
Fun Die Ganz.... ganz neuen Eigenschaften	22
Schiffsdatenbank Kreuzer	32
Roman Isas Romane	35

Überstürzter Aufbruch (1)

Mitgeflogene Piloten

Hammer (Arrow)
Reaper (Banshee)
Galahad (Tigershark)
Metal-Head (Tigershark)
Sulta (Tigershark)
Baccara (Hathor)
Silver (Hathor)

Vorgeschichte

Nach dem erfolgreichen Kampf gegen Blackbeard und seine Verbündeten feierten die Tigers zusammen mit ihrem Auftraggeber Charkov im Kasino der Station Bucker Bay.

Die Siegesfeier wurde jedoch jäh unterbrochen, als eine Videoübertragung von der Erde die Raumstation erreichte, in der die Exilanten für Attentate auf Laffington und den Senat verantwortlich gemacht wurden, und die Konföderation von rätselhaften Fremden für aufgelöst erklärt wurde.

Auftrag

Nachschub beschaffen; Später: Station Bucker Bay und TCS Utility verteidigen

Bericht

Von den neuen Ereignissen völlig überrumpelt, einigten sich die Tigers eilig mit Charkov über die Höhe ihres Honorars, um möglichst schnell verschwinden zu können. Charkov entlohnte das Geschwader nach zähen Verhandlungen mit einer großen Summe Geld und einer gebrauchten Banshee. Der GF investierte das Geld anschließend bei der Stationsleitung in neue Jäger und Ausrüstung, bevor er sich mit dem Rest der Piloten auf das Flugdeck begab, wo inzwischen die TCS Utility eingetroffen war. Die Mannschaft, Anatoli und dessen Crew begannen mit dem Verladen der Neuerwerbungen in den Transporter. In der Zwischenzeit befragten Galahad und Metal-Head im Arresttrakt der Station den gefangenen Blackbeard, das Gespräch verlief jedoch ergebnislos.

Die Tigers wurden wenig später aus ihren Tätigkeiten gerissen, als die Sensoren der Station den Annäherungsalarm auslösten und den Anflug mindestens zweier unidentifizierter GKS samt Begleitschiffen meldeten. Da die Verladearbeiten immer noch in vollem Gange waren, startete das Geschwader um der Utility Deckung zu geben.

NEUES VON DEN TIGERS

Blackbeard wurde von zwei Marines ebenfalls auf das Schiff gebracht.

Währenddessen traf auf der Hathor ein neuer Pilot ein, 2nd Lt. Wonder, Rufname Silver, der vom Kommandanten in Empfang genommen wurde. Zusammen mit dem inzwischen genesenen Baccara wurde Silver von Ferro über die aktuelle Lage informiert und für den Jägerschutz der Hathor eingeteilt. --- Fortsetzung im nächsten Missionsbericht.

Nachspann

Entfällt.

Überstürzter Aufbruch (2)

Mitgeflogene Piloten

Baccara (Arrow)
Hammer (Arrow)
Silver (Arrow)
Reaper (Banshee)
Falcon (Hellcat)
Galahad (Tigershark)
Metal-Head (Tigershark)
Sulta (Tigershark)

Vorgeschichte

Während die Neuerwerbungen auf die TCS Utility verladen wurden, meldeten die Sensoren der Station Bucker Bay die Annäherung eines unidentifizierten Flottenverbandes. Die Tigers starteten sofort und bezogen vor der Station Stellung, um der TCS Utility Deckung zu geben. Waterloo und Hardshell von den Gamblers, die die Utility eskortiert hatten, gesellten sich ebenfalls zu den Tigers.

Baccara und Silver warteten als erste Alarmrotte auf dem FD der Hathor auf ihren Einsatz.

Auftrag

Station Bucker Bay und TCS Utility verteidigen

Bericht

In der Nähe der Station entdeckten die Tigers einige ausgeschlachtete Schiffswracks, sowie eine Ansammlung von kleineren Asteroiden, die man zu Abbauzwecken in die Nähe der Station geschleppt hatte. Da die anfliegenden Schiffe laut Aufklärung genau den Weg zwischen den Hindernissen hindurch nehmen würden, entschloss sich der GF angesichts der deutlichen Unterlegenheit der Verteidiger zu einem improvisierten Hinterhalt. Waterloo, Hardshell, Galahad und Falcon versteckten sich zu diesem Zweck zwischen den treibenden

Felsbrocken, Hammer, Reaper, Sulta und Metal-Head zwischen den ausgemusterten Schiffen.

Waterloo erkannte einige der herannahenden Schiffe, da er gegen mehrere dieser geometrisch geformten Jäger kurz zuvor bereits gekämpft hatte, und informierte die Tigers über ihre Gefährlichkeit. Einige der zivilen Schiffe versuchten Angesichts der gewaltigen Streitmacht ihr Heil in der Flucht, bis auf den Frachter TSS Ahab konnten sie jedoch zurückgehalten werden.

Die Hathor BG machte sich unterdessen mit Höchstgeschwindigkeit auf den Weg nach Bucker Bay, um die hoffnungslos unterlegenen Verteidiger zu entlasten.

Die Sensoren der Station zeigten den Tigers inzwischen eine feindliche Kampfgruppe in Gefechtsformation, bestehend aus 8 Tetraedern, 6 Kugeln, 2 Kegeln, 2 Zylindern, sowie zwei kleineren und einem größeren GKS.

Als die Feindschiffe den Hinterhalt erreichten, eröffneten die Verteidiger das Feuer und verwickelten die Angreifer in zahlreiche Einzelgefechte. Die Zylinder jedoch feuerten zwei Torpedos auf die Station ab, von denen einer durch Charkov's Gefolgsmann Zaphodd in einer Selbstmordaktion zerstört wurde. Der zweite traf Bucker Bay, richtete aber nur geringe Schäden an. Auch die feindlichen GKS eröffneten nun das Feuer, und einige der Tigers mussten empfindliche Treffer einstecken.

Mit Hilfe zweier Phantoms und der endlich eintreffenden Verstärkung von der Hathor in Form von Baccara und Silver, nahmen die Tigers nun die Gegner in die Zange und das Schlachtenglück wendete sich.

Ein paar der Feindjäger verfolgten den flüchtenden Frachter Ahab, konnten aber genau wie der Großteil der übrigen Feinde von den Tigers und der aus zwei Richtungen anrückenden BG Hathor zerstört werden.

Nachspann

Die wenigen verbliebenen Gegner wandten sich nach dem Eintreffen der Hathor BG zur Flucht. Die Tigers landeten auf Anweisung wieder auf der Hathor, um ihre zum Teil sehr mitgenommenen Jäger zu ersetzen.

Vergeltungsangriff

Mitgeflogene Piloten

Devilray (GP/Arrow)
Reaper (Arrow)
Silver (Arrow)
Progenitor (GP/Hellcat)
Metal-Head (Tigershark)
Sulta (Tigershark)
Hammer (Jarathek)
Errtu (Longbow)

Vorgeschichte

Nach dem harten Kampf um die Station Bucker Bay landeten die Tigers auf der Hathor, um die beschädigten Schiffe zu ersetzen. Die verbliebenen Feinde traten währenddessen den Rückzug an.

Auftrag

Rendezvouspunkt mit den Bombern der TCS Europe anfliegen; Kontaktaufnahme mit den Aufklärungsjägern und aufspüren der feindlichen BG; Alle Feindschiffe ausschalten

Bericht

Auf dem FD hielt Commander Waits ein kurzes Briefing ab und informierte die Piloten über die aktuelle Lage. Die Tigers sollten sofort wieder starten und sich mit den Bombern von der TCS Europe treffen. Zwei Phantom-Aufklärungsjäger, die der flüchtenden Feindflotte getarnt folgten, würden das Angriffsgeschwader dann einweisen.

Der GF teilte anschließend neue Jäger zu und begrüßte zwei Neuzugänge, die 2nd Lieutenants Wonder, Rufname Silver, und Barnakson, Rufname Errtu.

Nach dem Start nahmen die Tigers sofort Kurs auf den Rendezvouspunkt und vereinten sich mit dem Bombergeschwader Flatliners von der TCS Europe, bestehend aus einer Shrike, einer Crossbow sowie zwei Longbows. Zusammen folgten sie den Kursdaten der Phantoms und trafen schließlich auf die feindliche BG.

Die Angreifer mussten sich zunächst durch den äußeren Jägerschild kämpfen, der aus zwei Tetraedern, drei Kugeln und einem Kegel bestand. Bei den drei feindlichen GKS befanden sich außerdem noch vier weitere Tetraeder, zwei Kugeln sowie ein Kegel. Auch diese Schiffe konnten in harten Zweikämpfen besiegt werden. Das Angriffsgeschwader wurde dabei durch die beiden Aufklärer vom Typ Phantom unterstützt.

Nun starteten die Bomber, gedeckt durch die begleitenden Jäger, ihre Torpedoangriffe und zerstörten nacheinander die beiden Stumpf-Tetraeder. Trotz intensiven Abwehrfeuers fiel schließlich auch das größte GKS der Feinde, eine Stumpf-Pyramide, den Torpedos des Angriffsgeschwaders zum Opfer.

Nach dem erfolgreichen Ausgang der Mission begaben sich die Tigers und die Flatliners zurück zu ihren Trägern.

Nachspann

Nach der Landung erhielten die Tigers 24 Stunden Dienstfrei, um sich von den Strapazen der vergangenen Einsätze zu erholen. Lt. Ggrooottss wurde wegen wiederholter Befehlsverweigerung von Hammer in seinem Quartier unter Arrest gestellt. Dann begab sich der GF zur Brücke, um dem neuen Kommandanten Ferro Bericht zu erstatten.

Alte Freunde, alte Feinde

Mitgeflogene Piloten

Reaper (Piranha)
Silver (Piranha)
Sulta (Piranha)
Errtu (Jarathek)
Galahad (Jarathek)
Hammer (Panther)
Isa (GP/Piranha)
Cisco (GP/Vampire)
Lionart (GP/Excalibur)

Vorgeschichte

Nach ihrer Rückkehr von der Rettungs- und Versorgungsmission auf der Station Bucker Bay erholten sich die Tigers von den Strapazen der vergangenen Tage. Der amtierende GF Hammer wurde vom neuen Kommandanten der Hathor zum Flight Captain befördert.

Reaper wurde nach einem Gespräch mit dem GF wieder auf die Flugliste gesetzt, jedoch unter verschärfter Bewährung.

Erholt und ausgeschlafen versammelte sich das Geschwader nur 24 Stunden nach seiner Ankunft wieder im BR. Lt. Colonel Ferro informierte die Piloten über den nächsten geplanten Flug. Die Tigers sollten sich mit den Sacred Warriors von der TCS Langley treffen, und ihnen Frachtschiffe überstellen. Diese würden dann in einem von der Langley besetzten Depot des GHD (System Vertigo) mit Nachschub für die Hathor beladen. Die Oslo, ein modifiziertes Frachtschiff der

Galaxy-Klasse, würde die Tigers als mobile Tankstation begleiten.

Einer der Frachter wurde von dem Unternehmer Charkov, für den die Tigers zuvor einen Auftrag erledigt hatten, zur Verfügung gestellt.

Auftrag

Eskortieren der Frachtschiffe TCS Utility und TSS Columbus von System Deneb über Delius nach System Venice; Übergabe der Schiffe an die Sacred Warriors; Beschützen des Tankschiffes TSS Oslo

Bericht

Nach der Einsatzbesprechung starteten die Tigers unverzüglich und nahmen Kurs auf den ersten Sprungpunkt.

Der Sprung nach Delius verlief problemlos, allerdings begegnete das Geschwader auf dem Weg zum nächsten JP zwei Jägern der Nationalgarde von Delius. Der Anführer, ein Captain Richards, ließ die Tigers jedoch nach einem kurzen Gespräch passieren.

Am JP nach Venice entdeckten die Sensoren drei durch Waffenfeuer zerstörte Schiffe, offenbar zivile Frachter. Als der Konvoi den JP passieren wollte, kam es erneut zu einem Angriff der unbekannt geometrischen Objekte, mit denen die Hathor BG schon mehrmals aneinander geraten war.

Zwei Tetraeder sowie zwei Kugeln attackierten die drei Transportschiffe, bevor diese den Sprungpunkt passieren konnten, und brachten die Nachhut in Bedrängnis. Auf der anderen Seite des JP wartete der Rest des Geschwaders mit leeren Tanks ungeduldig auf die Nachzügler und das Eintreffen der Sacred Warriors.

Nach kurzer Zeit schaffte es die TSS Oslo durch den JP und informierte den Rest der Tigers sowie die inzwischen eingetroffenen Warriors über den stattfindenden Angriff auf den Konvoi. Darauf hin sprangen drei Jäger der Sacred Warriors nach Delius und konnten mit der Nachhut der Tigers die Angreifer ausschalten und den Konvoi retten.

Währenddessen nahmen die Tigers im System Venice neuen Treibstoff auf und sprangen ebenfalls wieder nach Delius, um dort die beiden Frachter an die Warriors zu übergeben.

Anschließend machten sich die Warriors mit den Frachtschiffen auf den Weg nach Vertigo, während die Tigers

zurück zum JP nach Deneb flogen.

Nachspann

Am Sprungpunkt nach Deneb wartete eine Überraschung in Form von vier TS unter dem Befehl von Captain Richards auf das Geschwader. Die Regierung von Delius warf den Tigers illegale Aktivitäten auf ihrem Gebiet vor und berichtete von drei vermissten Frachtschiffen. Der GF informierte Captain Richards über den Fund dreier Wracks am JP nach Venice, dieser Bestand jedoch auf eine Untersuchung vor Ort.

Also tankten Hammer und Galahad die restlichen Treibstoffvorräte und machten sich bereit, Captain Richards zu begleiten. Im Gegenzug durften die übrigen Tigers und die Oslo den JP nach Deneb passieren. Zu diesem Zweck übergab der GF das Kommando an Sulta und befahl ihr, zur Hathor zurückzukehren und den Kommandanten über die Lage zu informieren.

Gez. Flight Captain Michael „Hammer“ Harris, GF der Flying Tigers

TCS HATHOR		
Pilot	Siege	Einsätze
Maverick	245	83
FERRO	124	73
Hammer	35	40
Galahad	31	47
Reaper	28	25
Metal-Head	7	16
Sula	7	18
Falcon	3	3
Silver	2	4
Errtu	2	2

Die Geschichte der Flying Tigers

Artikel aus dem Flying Ace 10

Die Flying Tigers finden ihren Ursprung weit in der Vergangenheit in der Mitte des 20. Jahrhunderts. Dort entstand das erste Geschwader Namens Flying Tigers. Noch vor Kriegseintritt der Vereinigten Staaten in den 2. Weltkrieg wurden die Flying Tigers unter den US Streitkräften angeworben um für China gegen die Japaner zu Kämpfen. Sie waren Anfangs nicht mehr als ein zusammengewürfelter

Haufen von 112 Söldnern, die sich „American Volunteer Group“ nannte. Angeführt wurden sie von Colonel Claire L. Chennault der seit 1938 der Luftwaffenberater von General Tschiangkaischek war und der die Tigers mit stillschweigender Erlaubnis der US-Regierung unter der Tarnung einer kommerziellen Luftfahrtfirma aufstellte.

Die AVG kämpfte eine halbes Jahr lang von Dezember 1941 bis Juli 1942 als freiwillige für China und wurden nach Kriegseintritt der USA aufgelöst und in die US-Army-Air Force eingegliedert. Die Flying Tigers mussten in China gegen einen zahlenmäßigen weit überlegenden Luftstreitmacht antreten. Dennoch errangen die Flying Tigers eindrucksvolle Luftsiege über die Japaner. In ihren robusten, aber auch veralteten, mit bösen Augen und bleckenden Zähnen eines Hais bemalten P-40-Maschinen waren die Flying Tigers eine der farbigsten und gefürchtetsten Kampfeinheiten des 2. Weltkrieges. Die heutigen Flying Tigers stehen ihren Urahnen in nichts nach. Sie gelten Heute als eines der besten Geschwader im Kampf gegen die Käfer und erringen ebenso beeindruckende Siege. Das Geschwader ist auf der TCS Hathor stationiert und ist leider in eine prekäre Situation geraten, als es in einen Konflikt mit der 4ten Erdverteidigungsflotte gezogen wurde. Hoffen wir das sich die Anschuldigungen von Verrat als unwahr herraustellen, denn der Verlust des Geschwaders wäre ein schwerer Schlag für die Konföderation.

NEUES VON DER LANGLEY

Neues Oberkommando der TCS Langley

Schon seid längerem bemerkte man einen wandel in den oberen Etagen der TCS Langley, nun können wir mit gewissenhaftigkeit dieses bestätigen, der ehemalige Kommandant Major Tycon "Fireman" Rohan hat die Langley verlassen und das Kommando an Flight Captain Alejandro "Zorro" de la Vega abgegeben. Wir danken dem Major für seine Aufopferungsvolle Arbeit auf der TCS Langley und wünschen ihm in seinem neuen Geschwader alles gute.

Neuer Geschwaderführer auf Probe

Schon kurz vor der Abreise des Majors verliess der Geschwaderführer der Warriors Rodrigo "Shock" Merandas die TCS Langley und brach auf in einen neuen Wirkungskreis. Nachfolger dessen wurde Altaica "Lionart" Shildrake, Geschwaderführer auf Probe. Beiden wünschen wir in ihrem tun und in ihrer Arbeit alles erdenklich gute und viel Erfolg.

Beste Aussicht der WASP- Flügel

Immer wieder kann man sehn wie 2nd Lt. Cruz auf dem Flügel der WASP sich ein paar Minuten des Abspannens gönnt, sie scheint die Ruhe zu geniessen seid dem die meisten Kameraden die Langley verlassen haben, oder ist es gar

Einsamkeit? Wir alle wissen doch wie einsam man als Pilot/in ist. Noch etwas scheint sie zu beschäftigen doch reden tut sie nicht darüber... vielleicht ist es die Ruhe vor dem Sturm? ...eins kann ich euch allen sagen diese Pilotin hat soviel Eis in ihrem Blut das normal der Flügel der WASP gefrieren müsste wenn sie diesen mit ihrem Hinterteil berührt... !

Bereit zu neuen Ufern

Die noch übrig gebliebenen Piloten der Langley, die die ihrem Träger treu geblieben sind geben ihre Hoffnung nicht auf und werden auch in Zukunft mit allen Kräften dazu beitragen den Feind auszulöschen, auf der Langley gilt eins und dieses gilt es endlich wieder herzustellen

Einer für alle, alle für einen

Es werden Zusatzkurse gemeistert und sich technisch weitergebildet.. auch munkelt man das eine neue Bomberpilotin dort ausgebildet werden soll. Warten wir ab und lassen uns überraschen.

Icecube
TCS Langley

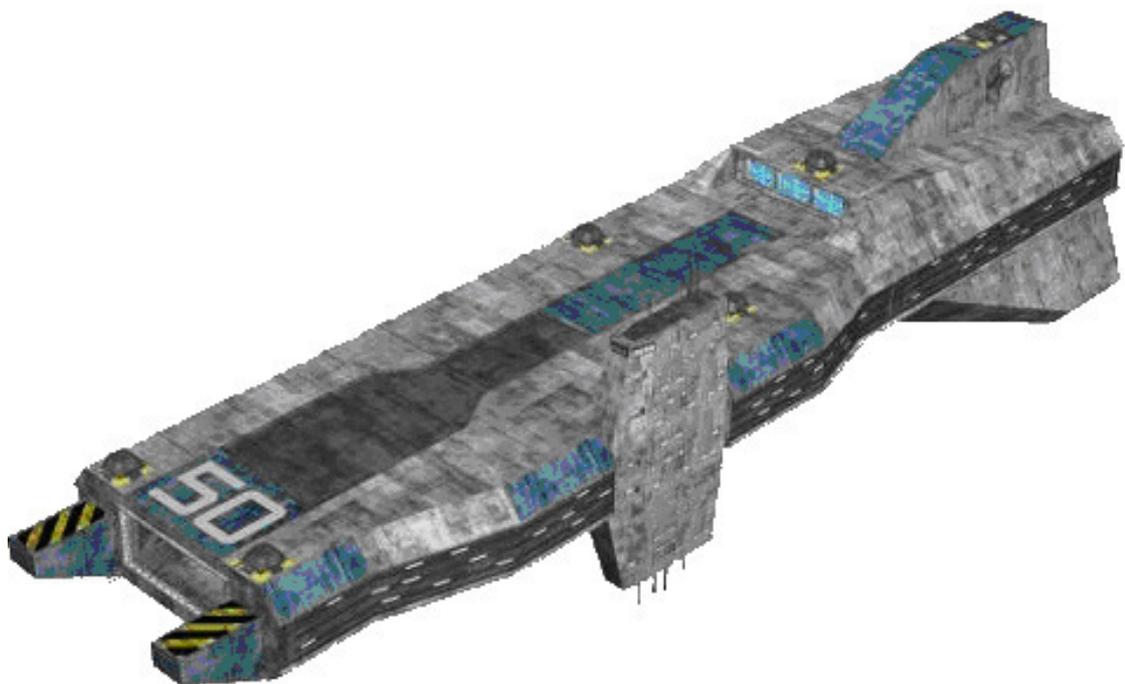
Erziehung auf Kilrathi

Man munkelt schon seid wenigen Stunden das sich in der Turnhalle der Langley kuriozes abspielte, tatsächlich soll sich dort der Geschwaderführer mit

einer seiner Piloten geprügelt haben, im Ring wohlbemerkt, er selbst musste einstecken sagt man aber auch er verteilte gut und streckte den Piloten erstmal nieder, mal abgesehen davon das der Geschwaderführer allein schon überlegen war von seiner Grösse und Gestalt, hat man als Geschwaderführer bestimmt auch andere Handhabe als die Fäuste zu heben. Wie es weitergeht und ob die kilratische Erziehung Früchte tragen wird werden wir berichten.

Karla Kolunda
Rasende Reporterin der TCS Langley

TCS LANGLEY		
Pilot	Siege	Einsätze
Asmodis	143	83
Zorro	38	52
Eagle	27	45
Destiny	27	34
Lionart	25	31
Isa	12	10
Sentry	10	16
Flotte Biene	4	5
Typhoon	2	3
Kraftwerk	0	1



TCS MORRÍGHAN

Seit einiger Zeit ertönt immer wieder ein Name unter den Exilanten, TCS Morrighan. Die die nichts wissen sprechen den fremdartigen Namen vorsichtig und konzentriert aus, die die wenig wissen legen beißenden Spott in ihre Zunge und selbst die die viel wissen wirken eher skeptisch oder resigniert.

TCS Morrighan, der neueste Träger im Arsenal der Exilanten, wird wie erwähnt von den meisten Leuten auf die eine oder andere Art mit Misstrauen bedacht. Dieser Artikel ist ein Versuch, Vorurteile zu zerschlagen, Gerüchte aufzuklären und endlich einmal ein klares und allgemeines Bild dessen zu vermitteln wofür dieser geheimnisvolle Name steht.

„Ich hoffe ihr Ersteindruck ist nicht allzu schlecht. Dieser wird sich nämlich bestätigen.“

*Captain Rodrigo „Shock“ Merdanas
Kommandant der TCS Morrighan*

Zuerst ein paar grundlegende Fakten:

Es handelt sich um einen Eskortträger der Crete Klasse, kommandiert vom jungen Captain Merdanas, auch bekannt als „Shock“ aus seinen Pilotentagen. Das Geschwader dazu ist das 306. Dismal Crows, was soviel wie „düstere/ zwielichtige Krähen“ bedeutet.

Der Name stammt aus dem altenglischen und ist ein weiteres Zeichen für die starke mythologische Färbung der Battlegroup. Doch diese soll höchstens am Rande Gegenstand dieses Berichtes sein, hier geht es um harte Fakten, also beginnen wir mit der offensichtlichsten Frage:

Wo kommt so plötzlich ein neuer Träger her?

„Die Dame ist zwar alt, hat aber noch ein wenig Flair!“

*2nd Lt. Jonathan „Typhoon“ West
(ex)Pilot der 306. Dismal Crows*

Die Geschichte beginnt vor fast 30 Jahren, mit der Kiellegung eines Exemplares eines kontroversen und oft belächelten Schiffstyps, der TCS Iwo Jima, einem Crete Class Eskort Träger. Eine billige, leichte und aus Transportern entwickelte Lösung für die Trägerknappheit der TCN im Krieg gegen die Kilrathi war geboren, auch wenn das damals fast niemand erkannte. Die Geschichtsbücher zeigen glasklar, die Crete Class zählt dank ihrer hohen Geschwindigkeit und geringen Produktionskosten zu den größten

Entwicklungen der Menschheit in der interstellaren Kriegsführung, ermöglichte sie doch einen Guerillakrieg hinter den Linien der bisher in Sachen Geschwindigkeit überlegenen Katzen. Den Beweis hierzu trat die TCS Tarawa an, das erste Kriegsschiff das jemals Kilrah selbst erreichte und zurückkehrte.

Die TCS Iwo Jima hingegen hatte eine weniger Ruhmreiche Geschichte, was durchaus damit zusammen Hängen konnte das sie direkt an der Front eingesetzt wurde, eine Rolle für die sie definitiv nicht geschaffen war. Es dauerte nicht lange und das Oberkommando begann die Iwo Jima tief im eigenen Hinterland zur Piratenbekämpfung und Sektorensicherung einzusetzen wobei sie solide Erfolge erzielte.

Dennoch entschied man nach Ende des Krieges den Träger an das Landreich zu veräußern, die allerdings nichts besseres damit anzufangen wussten als die Crete Class dem Zweck zuzuführen von dem sie auch ihren Grundaufbau hatte, dem Transport von Gütern.

So schob das alte Kriegsschiff unter dem Namen FLRS Gravity lange Jahre Rohstoffe und Bauteile für das sich zunehmend militarisierende Landreich hin und her.

„Wir sitzen also auf einem uralten Träger, der nichteinmal richtig funktioniert, weit weg von gut und böse...was genau tun wir hier?“

*2nd Lt. Ismael „Junk“ Abramovic
Pilot der 306. Dismal Crows*

Bis der Kanzler eines Tages entschied zumindest auf diplomatischer Ebene in den Bürgerkrieg der Konföderation einzusteigen und sich die Exilanten zum Freund zu machen. Auch wenn seine Hintergedanken und Absichten bis dato unbekannt sind, so sind seine Handlungen doch eindeutig. Er schickte die FLRS Gravity zurück in die Werft und ließ sie erneut zum Kampfschiff umrüsten. Noch bevor diese Arbeiten vollendet waren übergab er das Schiff dem Oberkommando der Exil-TCN. Eine große diplomatische Geste, von de Faktogeringem Nutzen zumindest für die Exilanten. Der Plan sah vor noch vor dem Eintreffen der, zur neu getauften TCS Morrighan gehörigen, Battlegroup los zu fliegen und das Landreich im Kampf gegen gewalttätige Rebellen zu unterstützen, die die Systeme des neuen Bündnispartners unsicher machten, doch

wie üblich überlebt kein Plan den ersten Feindkontakt.

„Nun, da ich hier ja dann der einzige zu sein scheine dem das ganze Unterfangen zu glatt wirkt...“

*Major Prof. Dr. Wallstein
Taktikoffizier der TCS Morrighan*

Das Geschwader der Morrighan, die 306. Dismal Crows, besteht bisher aus einem Kern von Piloten die zuvor auf der TCS Langley dienten und diese mitsamt Captain Shock, ihrem damaligen Geschwaderführer und jetzigen Kommandanten verließen, sowie einigen kompletten Neulingen in den Rängen der Exil-TCN. Ihre Mission ist einfach und von geringer Bedeutung, ihre Ausrüstung minimal, und trotzdem sind sie allesamt motiviert zu beweisen das ihr Träger mehr ist als ein Zwischenstopp für Piloten denen das grüne hinter den Ohren wegtrainiert werden soll.

„Der Marschall hat sich bereit erklärt mit ihnen zu gehen. Die Mission ist gescheitert. Wiederhole, Mission gescheitert.“

*2nd Lt. Nathan Rogers
Pilot der 306. Dismal Crows*

Diesen guten Vorsätzen zum Trotz war die erste Mission der Dismal Crows, die Eskorte des Marschalls zurück zum Jumptpoint nachdem dieser Kommandant Shock offiziell das Kommando übergeben hatte, ein ziemliches Debakel. Nicht nur gab es eine Vielzahl Geschwaderinterner Probleme, auch fanden sich die Krähen plötzlich vor den Geschützen zweier Korvetten wieder, was ihnen keine Chance ließ die Entführung des Shuttles in dem der Marschall reiste zu verhindern.

Infolgedessen ist nicht nur das Geschwader samt Trägerbesatzung äußerst niedergeschlagen, der ganze

TCS MORRÍGHAN		
Pilot	Siege	Einsätze
Tristan	162	70
Archimedes	121	62
Ravenmoon	99	51
Shock	20	37
Nobody	18	12
Nexiod	13	15
Junk	12	12
Greymane	7	8
Blackhawk	4	3
Bunny	3	4
Akiraburn	0	1

Auftrag der TCS Morrighan steht in Frage. Ob sich dieser alte Träger und sein junges Geschwader noch beweisen werden oder ob die Crows wie die Gerüchteküche behauptet tatsächlich nicht ernst zu nehmen sind, sollte sich bald zeigen, denn eine heldenhafte Rettungsaktion war bereits in Planung.

„Wir haben unsere Testamente ja eh alle fertig, daher ist das schon ok.“

2nd Lt. Jenny Clarence

Pilotin der 306. Dismal Crows

Die Rebellen hatten eine versteckte Basis mitten im Landreich System. Nur eben nicht sonderlich gut versteckt, denn es gelang dem Landreich und den Exil-Truppen diese aufzuspüren und einen Plan auszudeckeln wie der Marschall von der Station zu befreien sei. Man beschloss schließlich einen einzelnen Piloten als Deserteur einzuschleusen um ein wenig Aufklärungsdaten zu erhalten und anschließend einen schnellen Überraschungsangriff mit Landreich Marines und dazugehöriger Bomberstaffel zu fliegen, den Marschall zu retten und die Station zu zerstören. Doch auch dieser Einsatz lief nicht annähernd nach Plan. Denn als die Crows das Marineshuttle bereits abgeholt hatten, sich auf den Weg zur Basis machten und beim ersten Feindkontakt bewiesen das sie durchaus diszipliniert und effizient kämpfen können, tauchte urplötzlich der Marschall inklusive des Rebellenführers auf und erklärte die Kampfhandlungen für beendet. Landreich

oder Rebellen, wer als erster einen Angriff starten würde sollte der Feind der Exilanten sein.

„Wenn hier jemand meinen Waffenstillstand bricht, dann bin ich das!“

Marschall Toumas Koivuläri

Geschwaderführer der 306. Dismal Crows

Das Landreich ließ sich von den Drohung des Exilantenkommandos allerdings nicht im geringsten Einschüchtern. Die bereits zusammengestellte Kampfgruppe machte sich auf die Rebellenbasis zu zerstören und entschied somit über die Position der Exilanten und der Crows:

Mitten im Schlachtgetümmel, zwischen aufständischer Raumstation und loyalen Torpedos.

Nachdem sich der Marschall dem Geschwader angeschlossen hatte und dieses aufgetankt war eilten die Crows also zum Ort des Geschehens und zeigten endgültig das die Verfehlungen der ersten Mission Geschichte waren. Das Geschwader schoss einen Bomber nach dem anderen aus dem Himmel. Obwohl die allmählich einsetzende Ermüdung der Piloten und das Chaos der Schlacht in Form eines durchkommenden Torpedos und vor allem des Abschusses von 2nd Lieutenant Greymane, was dieser zum Glück schwer verletzt überlebte, ihre Opfer forderten retteten die Crows nicht nur sämtliche Rebellen GKS sondern sorgten auch dafür das die

Station lange genug überlebte um sie vollständig zu evakuieren.

„Wer hätte gedacht, dass gerade Sie mir das Leben retten...“

Commandante Hadast

GKS Kommandant der Rebellen

Ein hartes Schicksal für ein derart unerfahrenes und schlecht bewaffnetes Geschwader, ohne Battlegroup auf einem uralten und nur unvollständig funktionstüchtigen Träger, mitten im Gebiet des unerwarteten Feindes, mit Verbündeten die sogar noch schlechter Ausgerüstet sind.

Und das wo das Geschwader gerade erst beweisen konnte das es in der Lage ist eine funktionierende Kampfeinheit zu bilden. Doch das Selbstbewusstsein der Piloten ist hoch, auch wenn nicht ganz klar ist ob die Exilanten auf der richtigen Seite stehen, so ist der Kampfwille doch größer als je zuvor, und so stehen die Chancen gut das sich die Dismal Crows bei ihrem nächsten Einsatz erneut beweisen, denn sollten sie es nicht tun wird keine weitere Berichterstattung über die Morrighan nötig sein.

Der Kurs ist gesetzt, die Jäger werden aufmunitioniert, denn es gilt ohne einen einzigen Torpedo, nur durch Geschwindigkeit und das Überraschungsmoment, mitten durch die Linien des Landreichs, nach Nexus vorzustoßen...



SONNENERUPTIONEN

Die Pulsar BG war auf den Weg ins Vukar Tag -System. Unterwegs geriet diese allerdings in den Strahlungsbereich eines Sterns, welcher ungewohnt starke Eruptionen von sich gab, worauf die Langstreckensensoren der BG zeitweilig ausgefallen waren. Aus diesem Grund erhielten die Panthers die Aufgabe, für die Zeit dieser Beeinträchtigungen auf Kampfpatrouille zu gehen und um für die Pulsar-BG die Augen zu sein.

Die Panthers starteten zur Patrouillenflug die 4 Nav-Punkte umfasste, welche im wiederkehrenden Zyklus abgeflogen werden mussten. Die Eruptionsstrahlung beeinträchtigte ebenfalls die Maschinen der Panthers, wobei deren Funk gestört wurde sowie auch die Schildleistung der Jäger beeinträchtigt war. Jedoch sollte das anfangs nicht sonderlich ins Gewicht fallen, da der Patrouillenflug an allen Vier Navpunkten ereignislos blieb und sich stundenlang hinzog, als plötzlich ein verstümmerter Funkspruch eines unbekanntes Schiffes in der Nähe aufgeschnappt wurde. Bullet nutzte sein Können, um die Störinterferenzen zu filtern und den Funkspruch klarer zu hören. So stellte sich heraus, dass dieser von einem Firekkanischen Frachter stammte, welcher von einer Mantu-Kampfeinheit verfolgt wurde. Nachdem die Position des Frachters ermittelt werden konnte, erhielt Crio den Befehl,

sich zur Pulsar zu begeben und dort Meldung zu erstatten, da die Panthers wegen der störenden Sonneneruptionen keine Verbindung zur BG aufnehmen konnten. Die restlichen Panthers begaben sich zu den besagten Punkt, wo

zogen und nach einer Weile gezwungen waren, sich aus dem Kampf zurückzuziehen und dann anschließend der "Goldener Wind" Geleitschutz zur BG zurück zu geben. Dennoch gelang es den Panthers, die feindlichen Reihen ordentlich zu lichten bevor die zur Unterstützung herbeieilenden Wölfe eintrafen, um die Reste zusammenzufügen. Die "Goldener Wind" schaffte es schließlich wohlbehalten zurück zur Pulsar und Rear Admiral



DAS BORDMAGAZIN DER TCS PULSAR

sie neben den Frachter, welcher Lt.Col. Cisco durchaus bekannt vorkam, auch die feindlichen Verfolger in Form von 6 Tets, 4 Kegel und einen Mantuzerstörer vorfanden. Nachdem sich herausstellte, wer an Bord des Frachters als Passagier mitflog, gab es für die Panthers kein Halten mehr und GF Cisco befahl den sofortigen Angriff und die bedingungslose Verteidigung des Firekka-Frachtschiffs, also warfen sich die Panthers sich entschlossen den Feinjägern entgegen und Raven und Bulldog stürzten sich sofort auf den Zerstörer. Währenddessen erreichte Crio auch schon die Pulsar und nachdem er dort Bericht erstattete kehrte er eiligst wieder zu seinen Kameraden zurück. Nach einer erfolgreichen Peilung schafften es Raven und Bulldog schließlich, den Mantuzerstörer in seine Bestandteile zu zerlegen, wobei sie jedoch das Feuer der Kegeln auf sich

Flame wurde von seinen Untergebenen herzlich willkommen geheißen.

TCS PULSAR		
Pilot	Siege	Einsätze
Cisco	184	99
Flame	57	42
HotMeal	37	46
Bulldog	10	25
Tweetie	10	10
Gruni	8	18
Scar-Eye	8	18
Bullet	5	4
Azrael	4	7
Raven	3	4
Cougar	1	4
Kitty	0	0
Crio	0	4
Progenitor	0	3



BEFÖRDERUNGEN**ZUM
2ND LIEUTENANT**

BAHZELL "ERRTU" BARNAKSON
AKIRA "AKIRABURN" BLACK
KATE "KITTY" BRYSON
SASHA "BLACKHAWK" JANKOWSKI
CH`TARK "PROGENITOR" KI`TARRA
JOHN "COUGAR" MCLANE
TATJANA "TOFU" OFU
KRYCHO "CRIO" WALKER
JONATHAN "TYPHOON" WEST

AUSZEICHNUNGEN

GOLDEN SUN



SHIP CAPTAIN
RODRIGO "SHOCK" MERDANAS

LIEUTENANT COLONEL
FOX "CISCO" MCCLLOUD

MAJOR
MARTIN "ARCHIMEDES" SCHATZ

FLIGHT CAPTAIN
GHAD "WARLORD" BULOTH

1ST LIEUTENANT
LORD "DARTH" VADER

2ND LIEUTENANT
TATJANA "TOFU" OFU

2ND LIEUTENANT
NATHAN "GREYMANE" ROGERS

BRONCE STAR



SHIP CAPTAIN
ALEJANDRO "ZORRO" DE LA VEGA

SHIP CAPTAIN
RODRIGO "SHOCK" MERDANAS

LIEUTENANT COLONEL
SID "ASMODIS" DIOS

MAJOR
MARCELLOS "TRISTAN" WALLACE

FLIGHT CAPTAIN
GHAD "WARLORD" BULOTH

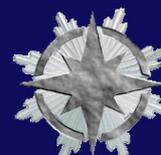
SILVER STAR



LIEUTENANT COLONEL
SID "ASMODIS" DIOS

LIEUTENANT COLONEL
FOX "CISCO" MCCLLOUD

CONFEDERATION STAR



FLIGHT CAPTAIN
RACHEL "DRAGON" DEREK

FLIGHT CAPTAIN
EXAR "DARK LORD" KUN

GOLD STAR



VICE ADMIRAL
ALEKSANDR "PALADIN" KERENSKY

NEUZUGÄNGE**TCS HATHOR**

2nd Lieutenant Bahzell "Errtu" Barnakson

TCS LANGLEY

2nd Lieutenant Jonathan "Typhoon" West

TCS MORRÍGHAN

Marschall Toumas "Ravenmoon" Koivuläri
 Ship Captain Rodrigo "Shock" Merdanas
 Major Martin "Archimedes" Schatz
 Major Marcellos "Tristan" Wallace
 2nd Lieutenant Ismael "Junk" Abramovic
 2nd Lieutenant Akira "Akiraburn" Black
 2nd Lieutenant Jenny "Bunny" Clarence
 2nd Lieutenant Sacha "Blackhawk" Jankowski
 2nd Lieutenant Bail "Nobody" Norton
 2nd Lieutenant Nathan "Greymane" Rogers
 2nd Lieutenant Jared "Nexiod" Russel

TCS PULSAR

2nd Lieutenant Kate "Kitty" Bryson
 2nd Lieutenant Ch`Tark "Progenitor" Ki`Tarra
 2nd Lieutenant John "Cougar" McLane
 2nd Lieutenant Krycho "Crio" Walker

TCS SEWASTOPOL

Flight Captain Katrina "Eagle Eye" Steiner
 2nd Lieutenant Tatjana "Tofu" Ofu

TCS FIREWALL		
Pilot	Siege	Einsätze
Paladin	237	124
Seldom	138	92
KipDotter	136	62
Soulkeeper	101	87
Stalker	95	76
Fireman	68	72
Flashback	43	34
Beastmen	10	33
Zanthia	5	5
Hohes Haus	1	3
Demolition Man	1	9

TCS SEWASTOPOL		
Pilot	Siege	Einsätze
Paladin	237	124
Asmodis	143	83
Shark	59	61
WarLord	51	42
Darht	38	34
GrimReaper	19	10
Sudden Death	14	10
eikyu	12	11
Eagle Eye	7	32
Tofu	3	3

TOP TEN		
1	Maverick	245
2	Paladin	235
3	Toaster	234
4	Cisco	184
5	Ghostfire	181
6	Spawn	179
7	Tristan	162
8	Prometheus	159
9	Radio	152
10	Avenger	150

Interview mit Marschall Ravenmoon

Dieses Interview zwischen dem FA-Reporter Jeremy Irons und dem gewählten Oberkommandanten der Exilanten Space Marschall Tuomas „Ravenmoon“ Koivuläri wurde zu Sternzeit 2691.09? über eine gesicherte Kommunikationsverbindung geführt und aufgezeichnet. Es wurden keinerlei Veränderungen oder Weglassungen vorgenommen, die den Sinn der gestellten Fragen oder den der gegebenen Antworten verändern oder verfälschen.

<Nachdem die Empfänger ihre Frequenzen abgestimmt haben und der Kanal gesichert wurde, baut sich ein Bild an beiden Enden der Leitung auf. Das eine zeigt Marschall Ravenmoon, das andere den Reporter Jeremy Irons in Zivil.>

Irons: Guten Abend Marschall.

Ravenmoon: <nickt> Guten Abend, Mr. Irons.

Irons: Auch wenn die Wahl schon weiter zurück liegt, nachträglich meinen herzlichen Glückwunsch zu ihrer Ernennung zum Oberkommandanten der Exilanten.

Ravenmoon: <grinst> Vielen Dank, es ist mir eine Ehre den Exilanten zu dienen.

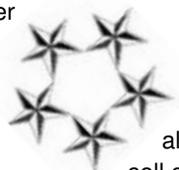
Irons: Und gleich meine erste Frage: Wie kommen Sie bisher in diesem Amt zurecht?

Ravenmoon: Momentan komme ich mit dem Amt gut zurecht, es gab sicher ein paar Startschwierigkeiten aber das gehört ja dazu. Es gibt immer wieder Kleinigkeiten die bedacht werden müssen, wo man erstmal gar nicht dran denkt, dass es zu der Aufgabe des Marschalls gehört.

Irons: Kommen wir zu dem Thema, das im Moment alle Köpfe beherrscht. Seit den rätselhaften Übertragungen von der

Erde sind Informationen zur aktuellen Lage Mangelware. Es wird viel spekuliert und gerätselt. Wie beurteilen Sie die momentane Situation? Was geht auf der Erde vor sich?

Ravenmoon: Besorgnis erregend, wir haben da auch noch keine konkreten Fakten.

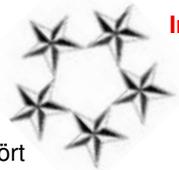


Irons: Was wird aus der bisherigen Strategie der Exilanten, der Konföderation ihr altes Gesicht wiederzugeben? Wie soll es nun weiter gehen?

Ravenmoon: Das alte Gesicht wieder zu geben wird wohl kaum noch möglich sein, Ich denke man sollte sich ein wenige an die Form des Vasallentums orientieren. Selbstverwaltung der Sektoren, sie bilden ihre eigenen Truppenverbände, doch unterstehen der Exilanten die Einheiten bei bedarf... ich denke das Prinzip ist bekannt.

Irons: Die Lage der Exilanten, vor allem was die personelle und materielle Situation angeht, wird im allgemeinen als katastrophal bezeichnet. Manche Gerüchte besagen sogar, die Navy der Exilanten stünde kurz vor dem Zusammenbruch. Ist das wahr?

Ravenmoon: So weit sind wir noch nicht, der Kampf ist wirklich Ressourcen verschlingend, doch haben wir noch genügend Reserven in der Hinterhand.



Irons: Wie steht es derzeit um die Beziehungen zu den außerirdischen Völkern? Haben wir da draußen noch Verbündete?

Ravenmoon: Sicher, zum Beispiel die Kilrathi, da sieht man, dass auch ehemaligen Feinden doch recht enge Verbündete werden können, sonst würden die Kilrathi die Situation eiskalt ausnutzen.

Irons: Viele bewohnte Systeme, die noch vor kurzem der Konföderation

angehörten, sind jetzt mehr oder weniger führungslos. Werden Sie versuchen diese Systeme für die Sache der Exilanten zu gewinnen?

Ravenmoon: Genau hier sollte man es mit dem Vasallentum probieren, denn schließlich haben sie sich losgesagt um ihre Freiheit nicht wieder zu verlieren.

Irons: Wie steht es um die Moral der Streitkräfte? Gibt es etwas, das Sie den Männern und Frauen unter ihrem Befehl mitteilen wollen?

Ravenmoon: Mädels, Jungs ihr macht einen tollen Job, ich und eure Freunde und Familien sind stolz auf euch.

Irons: Wie lange glauben Sie, werden die Exilanten noch durchhalten können, wenn sich die Dinge weiterhin so entwickeln?

Ravenmoon: Das wird die Zukunft zeigen, doch bin ich der Überzeugung, dass es nicht mehr so weitergeht sondern, es sich weiterhin zu unseren Gunsten entwickeln wird.

Irons: Marschall, ich danke ihnen für dieses interessante und aufschlussreiche Gespräch. Ich wünsche ihnen und den tapferen Soldaten im Kampf um die Menschheit alles Gute und hoffe, dass sich die Situation bald für Sie zum Guten wendet.

Ravenmoon: <nickt> Vielen Dank, einen angenehmen Tag noch.

<Die Verbindung wird getrennt und das Logo des Marschalls erscheint kurz auf dem Display von Irons, bevor der Bildschirm ganz erlischt.>

Jeremy Irons

NACHRICHTEN AUS ALLEN SEKTOREN

Streitkräfte

Privatisierung der Flotte?

Nachdem im GWU Flottenkommando immer wieder die mangelnde Versorgung der Flotte bekundet wurde, hat die Milizregierung entschieden, den Nachschub der Flotte auch durch zivile Frachtfirmen zu sichern. Den Unternehmen die sich bereit erklären, einen entsprechenden Vertrag mit der GWU-Flotte einzugehen, winken neben dicken Bonusprämien auch großzügige Steuerermäßigungen, sofern diese sich im GWU-Territorium befinden. Auch sollten so Fremdunternehmen durch dieses Steuerangebot auf die Seite der GWU gelockt werden.

Politik

Aufruf

Der amtierende Botschafter der GWU, van Hellsing, hatte in einer Sektorenweit ausgestrahlten Rede die terranische Bevölkerung zum geschlossenen

Widerstand gegen die Mantu-Unterdrückung aufgerufen. O-Ton: Es wird allmählich wieder Zeit, daß die Menschen sich wieder ihrer Herkunft besinnen...in sich gehen um zu fragen wer sie sind.... und ihre Zwistigkeiten niederlegen um sich wieder zu einen, damit sie das Joch der Unterdrückung abstreifen und die Freiheit wieder verteidigen ,wie es die Menschheit einst geschworen hat.

Allgemeines

Schneepest schlägt wieder zu

Der System Metsor steht unter Quarantäne weil auf dem Planeten St.Ives die Schneepest ausgebrochen ist. Diese, einer Grippe ähnlichen, Pandemie sind schon mehrere dutzend Bewohner des Planeten zum Opfer gefallen. Die Schneepest ist ein tückischer Virus der sich zuerst mit den Symptomen einer gewöhnlichen Erkältung zeigt. Doch nach wenigen Tagen fängt ein Fieber an, welches die Körpertemperatur auf über

vierzig Grad Celsius treibt. Das schlimme daran ist, das normale Behandlungsmethoden gegen Grippe, und fiebersenkende Medikamente nicht wirken. Nur ein speziell auf diesen Erreger abgestimmtes Antiserum kann hier helfen. Doch das muss erst hergestellt werden und kann nicht im voraus erstellt werden, da sich bestimmte Komponenten des Erregers immer von Ausbruch zu Ausbruch verändern.

Vorsichtige Prognosen, was die gesamten Sterbefälle durch die Schneepest betrifft, gehen von 2.500.000 aus, da man nicht auf Hilfe von TCN hoffen kann.

Ein gutes scheint die Schneepest allerdings zu haben: die Krawalle des letzten Monats sind vollständig versiegt.

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.

RÜCKBLICKE

DIE OFFENSIVE DER NEPHILIM

Invasion der Nephilim

Berichte aus den Ausgaben 6 und 7 Juli/Oktober 2687

Von Bord der Firewall

Die Firebirds saßen immer noch auf der Winternacht fest und täglich den Augen von Admiral Laffington ausgesetzt, der nicht den kleinsten Verstoß übersah und ungestraft lies. Die Firebirds sehnten sich nach der guten alten Firewall und ihrem Kommandanten Admiral Huber. Einige Gerüchte munkelten das die Firewall schon bald ihren Dienst wieder aufnehmen sollte und alle Birds schienen darum zu betten das dieses Gerücht die Wahrheit war. Doch wussten sie nicht was mit der Rückkehr auf die Firewall für schwere Aufgaben auf die Birds warten sollten.

Der Firewall entgegen

Offensive! Dieses Wort schlug in den Reihen der Firebirds ein, wie ein Schock. Die Käfer waren im Sol-Sektor im Vormarsch und die Frontlinie näherte sich beklemmend dem, Sol-System.

Um keine Zeit zu verlieren sollten die Firebirds mit einem Shuttle der Firewall entgegen fliegen. Major Spawn und Lt. Rainfire wurden als Begleitschutz eingesetzt. Unverzüglich flogen die Birds los und die Zeichen der Offensive blieb den Birds nicht verborgen. Nachzüglergruppen und Jäger der Käfer waren ständig auf den Scannern auszumachen nund an den Sprungpunkten musste sich das Shuttle und der Jagdschutz den Angriffen der Käfer erwehren.

Mehrere Ausweichrouten später erreichten die Firebirds die TCS Chupper, landeten darauf um mit ihr zur Firewall zu fliegen. Kaum waren die Birds aus dem Shuttle gestiegen als die Käfer einen Großangriff auf die Chupper starteten. Der Rote Alarm hallte Ohrenbetäubend über dem FD, die Birds wurden durchgerüttelt, als die ersten Torpedos auf die Chupper knallten und der kleine Träger einen ersten Druckverlust erlitt. Den Birds wurde klar das die Chupper verloren war und verließen sie noch rechtzeitig, vor dem kollabieren des Trägers.

Seldom und Delirium hatte den Träger mit zwei Jägern verlassen können und

verstärkten den Jagdschutz für das Shuttle. Ihnen gegenüber stand ein Verband von Käfern, denen sie nichts entgegenzusetzen gehabt hätten, wenn nicht das beherzte und mutige Geschwader der Chupper, den Birds den Rücken gedeckt hätten, bei dem das Geschwader völlig ausgelöscht wurde. Entsetzt über das Ende des Geschwaders der Chupper schafften es die Firebirds dem eigenen Ende zu entkommen und gelangten nach langen und gefährlichen Flug die geliebte Firewall zu erreichen.

Aufklärung in Sirius

Die Firewall reihte sich ein in die Flotte bei Sirius ein, um dort den Ansturm der Käfer zu begegnen. Gedrückte Stimmung herrschte an Bord, die seid der Schlacht um das Sprungtor nicht mehr so tief

anderen waren entweder zu Stark beschädigt wie die Ragnarok oder waren außerhalb der Funkreichweite, wie die Pulsar, um in den Kampf eingreifen zu können. Da man die genaue Position der feindlichen Flotte nicht kannte, sollten nun die Birds, diese ausfindig machen. Bevor die Birds sich aufmachten, gab Captain Barker noch eine Ansprache um die Moral seines Geschwader zu stärken und ihre Gedanken und Konzentration von geliebten Angehörigen auf den bevorstehenden Kampf zu lenken.

Dann ging es los, mit Vampires Phantoms und Tigersharks ausgerüstet, verließen die Birds den Träger. Am ersten von 6 Navs trafen die Birds auf ein Asteroidenfeld, wo sich das Geschwader von Major Spawn trennte, der es als einziger durch das enge Feld geschafft hatte und getarnt zu Nav 2 weiterflog, während der Rest der Birds sich dem 4. Nav zuwandte.

Spawn wurde auch gleich bei Nav2 fündig, wo er auf einen Kampfverband der Käfer traf, 16 GKS und eine menge Jäger. Zeitgleich wurde das 173. Geschwader bei Nav 4, in einen Kampf mit einer Käferstaffel verwickelt. Die Firebirds ließen sich die Chance nicht nehmen und verbuchten einige Jäger auf ihrem Abschusskonto.

Spawn erreichte Nav 4, als gerade der letzte Käfer das zeitliche Gesegnet hatte und berichtete von der entdeckten Flotte. Um sicher zu gehen das nicht noch woanders Kampfgruppen der Nephilim waren, steuerten die Birds noch die letzten beiden Navs an.

Wie befürchtet entdeckten die Scanner eine zweite Flotte, die sich an Nav 6 befand und so groß war, dass die Birds sie noch einen Nav weit entfernt deutlich orten konnten. Die Birds zogen sich unter dem plötzlichen Feuer, einiger Devilrays unverzüglich zurück, um die KonFlotte vor der zweiten Kampfgruppe zu warnen.

Kaum zurück, erwartete die Firebirds neue Hiobsbotschaften, Ella war gefallen und Talos lag den Käfern Schutzlos gegenüber und war nur ein Sprungpunkt



NEPHILIM

gewesen war. Allen an Bord war bewusst das der letzte Feind, der soweit gekommen war, nur unter schweren Verlusten aufgehalten wurde. Sirius Prime lag wie ein Denkmal der Kilrathi Offensive von 2668 vor der Flotte und mahnte sie an den Preis, den die Konföderation damals gezahlt hatte. Heute sah es nicht anders aus, auch Heute stand man einer Übermacht entgegen und die Situation schien aussichtslos.

Ernste Piloten des 173. Geschwaders versammelten, sich im BR und lauschten dem Briefing von Admiral Huber. Die Firewall war der einzige Midwayträger in der Verteidigungsflotte von Sol; die

vom Sol-System entfernt. Die Firewall sollte nun mit Höchstgeschwindigkeit nach Talos verlegt werden.

Durchbruch nach Talos

Gedeckt von den Firebirds näherte sich die Firewall dem Sprungpunkt, wo sie schon erwartet wurden, von zahlreichen Käfern, die den Träger am Sprung hindern wollten. Die Firebirds schlugen los und schossen eine Schneise durch die feindliche Linie, während sie gleichzeitig Angriffe auf den Träger abwehrten. Die Firewall sprang sofort als sich die Möglichkeit dazu ergab, gefolgt vom 173. Geschwader. An mehreren Navs wiederholte sich der Vorgang, überall schienen die Käfer zu sein und gönnten der Firewall und den Birds, keine Ruhepause.

Durch jeden Navpunkt, mussten sich die Konföderierten durchkämpfen und ebenso an jeden Sprungpunkt. Nach einem langen Spiesrutenlauf, durch den die Firewall geflogen war erreichte, sie den letzten Sprungpunkt nach Talos der ebenso von den Nephis gedeckt wurde. Angeschlagen aber nicht entmutigt, stellten sich die Birds auch diesem Kampf.

Mit letzter Kraft rangen die Piloten die Feindkräfte nieder, bis diese sich zurückzogen. Müde und erschöpft liesen die Birds, den Feind fliehen und sprangen zu ihrem Zielort. Endlich in Talos angekommen vereinte sich der Träger mit der eiligst zusammengeworfenen und aus 5 GKS bestehenden, Talos-Kampfgruppe.

Rückruf nach Sol

Die Lage wurde immer schlimmer! Die Birds hatten sich gerade im BR eingefunden, als die Firewall eine Dringlichkeitsnachricht empfing: Die Käfer waren bei Sirius durchgebrochen und standen nun in Sol, alle Flottenverbände sollten unverzüglich nach Sol springen. Der Alptraum für die Konföderation und ihre Streitkräfte wurde immer schlimmer und konnte noch entsetzlicher werden, als er bisher schon war. Die Verzweiflung unterdrückend liefen die Birds zu ihren Maschinen, als plötzlich der Alarm losging.

Ein Verband von zahlreichen Jägern und Bombern der Nephilim stand den Birds entgegen, die es auf die Firewall abgesehen hatten. Ein blutiges Gefecht brach aus, in dem erbittert um jeden Millimeter Panzerung gekämpft wurde.

Hin und her wogte der Kampf, Torpedos prallten auf die Firewall und brachte ihre Schild auf 0%, während Rays, Mantas und Lamprays in flammen aufgingen. Irgendwann erreichte die kämpfende Firewall den Sprungpunkt und rief die Birds zur Landung auf. Der Träger sprang nach Sol und ein grauenhafter Anblick erwartete sie.

Der besiedelte Pluto und die Monde von Jupiter, waren von einer grünen Wolke verseucht worden, die Biozentren in den Umlaufbahnen nur noch Trümmer, die Werftanlagen lagen in Schutt und Asche.

Ein riesiges Trümmerfeld, der von der ersten Kampfphase der Schlacht zeugte war mit den Schutt von Tausenden von Jägern und hunderter GKS von beiden Seiten überfüllt. Ein weiterer Funkspruch erreichte die Firewall, die TCN hatte es geschafft die Käfer vorübergehen in das Asteroidenfeld zurückzudrängen, aber unter schweren Verlusten.

Es war soweit, die Entscheidungsschlacht, um die Zukunft der Erde und die der Konföderation hatte begonnen. Der Admiral offenbarte den Firebirds, das die 3. und 11. Flotte der GWU den Streitkräften der Konföderation, zu Hilfe kommen wollten und die TCN sich entschieden hatte, eine Offensive im Rücken der Käfer zu starten. Der Firewall viel die Aufgabe zu, so viele Feindkräfte auf sich zu lenken und zu binden. Der Admiral warnte die Birds das dieser Kampf, wie in einem Höllenofen werden würde, doch in den Gesichtern der Piloten zeigte sich eiserne Entschlossenheit, dem Feind an diesem Tage die Stirn zu bieten.

Kaum im All, bot sich den Birds wirklich ein wahres Höllenfeuer, überall um sie herum zogen Energiestrahlen ihre Bahn, zischten Raketen und Torpedos an ihnen vorbei, Explosionen erhellten die Jäger und unzählige Schreie des Untergangs, kündeten vom Ende eines Lebens. Die Firewall griff in den Kampf ein. Ein Trägergeschwader, näherte sich und auch der Kampf für die Birds begann. Schnell wurde deutlich das diese Käfer Veteranen waren, ihre Schüsse waren sehr Präzise und sie deckten ihre Bomber sehr verbissen. Mehrere Versuche der Birds, die Käferbomber aus den All zu schießen schlugen an der

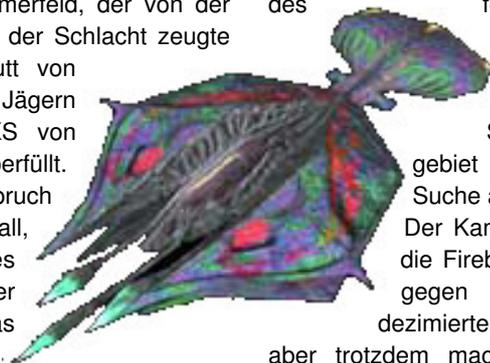
vorbildlichen Jagdverteidigung, die den Birds schwer zu schaffen machte und das 173. dazu zwang die Mantas erst während ihres Torpedoanfluges anzugreifen. Da zeigten sie aber eine ebenso gute Jagdschutzleistung, so das die Bomber, nur einen erfolgreichen Torpedoanflug schafften, der, der Firewall gerade mal 9% ihres Schildes kostete. Während der Kampf mit dem Käfergeschwader noch weilte, traf die 11. Flotte der GWU ein und formierte sich, neben der Firewall und Captain Barker war bemüht den Aufenthaltsort des feindlichen Flaggschiffes zu erfahren, aber da die Käfer die Scanner im Kampfgebiet störten war die Suche aussichtslos.

Der Kampf tobte weiter und die Firebirds hielten sich gut gegen den Feind und dezimierten ihn nach und nach, aber trotzdem machten es ihnen die Käfer nicht leicht und zerstörten bei fast jedem Birds die Schilde und kratzte der Vernichtung gefährlich nahe die Panzerung an. Doch an diesem Tage war ihr Kampfeswille so groß wie nie zuvor und so kämpfte das 173. Tapfer weiter und schaffte es mit einigen Verlusten sich gegen das Feindgeschwader durchzusetzen und es zu vernichten.

Als der letzte Käfer des Geschwaders abgeschossen war, tat sich etwas in der Flotte gegen die, die Firewall Kampfgruppe kämpfte. Die feindliche Flotte teilte sich und gab den Weg für einen Shipkiller frei. Die Bomber der Birds wollten sich sofort auf ihn stürzen als die Birds von der Firewall zurückgerufen wurden. Widerwillig gehorchten die Birds und sahen wie die Plasmawaffe der Firewall hochgefahren wurde. Ein Plötzliches grelles Licht tauchte alle Birds und Schiffe ein und als es verschwand und die Birds wieder sehen konnte war die Käferflotte verschwunden, doch wo einst die Brücke der Firewall war, war nur noch ein riesiges Loch...

Sieg in Sol

Ein großes Loch klaffte dort, wo sich einst die Brücke der Firewall befunden hatte. Der Einsatz der Plasmawaffe hatte zu einer Überladung und Rückkopplung geführt und eine Explosion auf der Brücke verursacht. Das irgendjemand



dies Überlebt haben sollte, schien unwahrscheinlich zu groß war die Explosion gewesen. Die Brückenbesatzung, der Admiral, nur gering war die Hoffnung der Firebirds, ihren Kommandanten je wiederzusehen und der schock saß tief. Major Flame versuchte Kontakt aufzunehmen, doch die Explosion hatte die Kommunikationsanlage außer Gefecht gesetzt. Flame gab Seldom den Befehl über die Birds und landete auf der Firewall um sich ein Bild der Zerstörung an Bord zu machen und mögliche Befehle zu erhalten.

Das Flugdeck war voller Rauch und überall auf dem Deck lagen Verwundete und Tote; das FD wurde zu einem provisorischen Lazarett umgewandelt. Nicht zum ersten mal musste der GF der Firebirds, diesen Anblick ertragen - er war ihm schon sehr vertraut geworden. Doch die Zeit drängte um sich Gedanken über die Verwundeten zu machen, in einer noch freien Ecke des FD's, stellte er seine Shrike ab und suchte sich unter den vielen Gesichtern bis zum Flugdeckoffizier durch.

Dessen Bericht verschlechterte die Hoffnungen auf Toasters überleben. Der Zugang zur Brücke, war durch Trümmerteile versperrt und man wusste nicht ob die Notsysteme auf der Brücke die Explosion überstanden hatten, um das Überleben der Brückenbesatzung noch Gewähr-leisten zu können. Ein Reparatur- und Rettungsteam versuchte sich zur Brücke durchzugraben, doch kam man nur Schleppend voran.

Major Flame und er Flugdeckoffizier wechselten noch ein Paar Worte, dann kehrte er zu seine Shrike zurück, die mittlerweile wieder Aufgetankt war und gab Befehl die Birds Aufzutanken und

Aufzumunitionieren. Da draußen gab es immer noch genug Feinde, die von dem Inferno des Plasmaschlages verschont geblieben waren und mit Hilfe des immer noch nicht entdeckten Flaggschiffes, Gefahr für Erde und Flotte bedeuteten. Gerufen vom Flaggschiff der Grenzweltenflotte, machte sich Flame zusammen mit Major Velvet Iceman, der durch den Ausfall von Admiral Huber und dem Ersten Offizier zum vorübergehenden Kommandeur der Firewall aufgestiegen war, auf den Weg zur BWS Vesuvius, um dort endlich die Koordinaten des Flaggschiffes der Niphilim zu erfahren. Keine Zeit verschwendend stürzte sich das 173. Geschwader in das entscheidende Gefecht.

Ein riesiges Panzerschiff, der Größe gleich eines Tiamat, wenn nicht sogar noch größer, stellte sich den Birds zum Kampf. Etwas überrascht sahen die Piloten, dem Flaggschiff entgegen und jagte die Scanner auf volle Leistung, man hatte mit einem Tiamat gerechnet. Abfangjäger

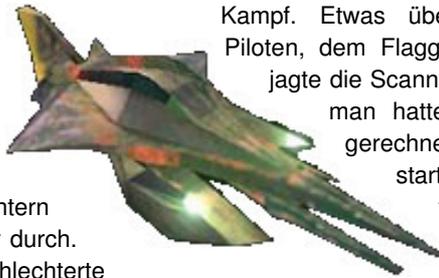
starteten und ein tödliches Flakfeuer wurde auf die Birds eröffnet. Die

Vampires der Birds gingen in den Kampf über und die Shrikes und Schweren Wasps begannen ihren Torpedoanflug auf das Flaggschiff. Flakfeuer jagten ihnen entgegen und Explosionen entluden sich, Backbord und Steuerbords auf die Shrikes, dennoch brach zur Zufriedenheit des GF's, kein Bomber seinen Angriffe ab. Als der Ton der, der eine erfolgreiche Zielerfassung signalisierte ertönte, feuerten die Shrikes und Wasps ihre tödliche Fracht ab. Das Flaggschiff in einem Lichtblitz eintauchend, prallten die Torpedos auf Schildgeneratoren, Hangars und Brücke.

Sekunden später war das Licht vergangen und überrascht stellte Flame fest, das nur die Schildgeneratoren ausgeschaltet und die anderen Zonen noch Intakt waren. Das Flaggschiff besaß einen Sekundärschild stellte der GF trocken fest.

Nach kurzer Lagebesprechung gab Flame den Befehl den Antrieb anzugreifen, denn dort waren Schilde durch den Triebwerksaustoß sehr schwach. Der Angriff brachte den erwünschten Erfolg, der Antrieb ging in der Explosion unter und der Energieausfall legte den Sekundärschild lahm. Ein neues Problem musste Flame zur Kenntnis nehmen, als er auf den Waffenstatus seiner Bomber blickte und zu wenig Torpedos zählte, um das Flaggschiff zu erledigen. Widerwillig rief er nach einem Ausrüstungsschiff. Dieses kam mit einem Verstärkungsgeschwader der GWU, das sich in den Kampf warf um den Birds die Zeit zu aufmunitionieren zu geben.

Als die Birds wieder bereit zum Kampf waren und in den Kampf eingriffen war von dem GWU Geschwader kaum noch etwas vorhanden. Dennoch hatten die GWU Piloten gute Arbeit geleistet und hatten die Verteidigung des Flaggschiffes geschwächt, dies nutzten die Birds Eiskalt aus und gaben mit einem Schwarm an Torpedos dem Schiff den Rest. Das Schiff ging hoch und wirkte wie ein Feuerwerk einer Siegsfeier. Glücklicherweise sahen die Birds dem Inferno zu, froh überlebt zu haben und froh die Erde gerettet zu haben kehrten die Birds Heim.



Bedrohung der Heimat

Berichte aus den Ausgaben 6 und 7 Juli/Oktober 2687

Von Bord der Ragnarok

Es dauerte nicht sehr lange und die Raumstation Winternacht erreichte eine schreckliche Hiobsbotschaft: Die schlimmsten Befürchtungen der Menschen sind nun doch eingetroffen! Die inneren Welten wurden von einer Nephilim-Invasion überrannt, die Systeme Weslyn, Luyten, Proxima sind

gefallen, ebenso der Flottenstützpunkt in Cygnus und feindliche Armada steht vor Sirius! Doch die Sacred Warriors können nichts tun. Die Ragnarok ist nicht flugfähig und andere Träger standen nicht zur Verfügung. Die Warriors mussten also wohl oder übel auf der Winternacht ausharren.

Um nicht völlig untätig zu sein, entschloss man sich weiter gegen die Piraten vorzugehen. Auf einem Planeten im Vega-System wurde eine mögliche Piraten-Basis ausgemacht, die Basis der Piraten, die für die Entführung von Radio verantwortlich waren. Der Auftrag der Warriors bestand darin, den Planeten

auszukundschaften um einen möglichen Angriff vorzubereiten. Dabei sollten sie möglichst unentdeckt bleiben.

Als das Geschwader dann auch am Planeten ankam, konnten sie sich in einem nahe gelegenen Asteroidenfeld verstecken und den Planeten von dort aus scannen. Einige Patrouillen der Piraten kamen vorbei, doch entdeckten die Warriors nicht, da sie sich tot gestellt haben. Nach Abschluss der Scanns, bei denen einige feindliche Gebäude identifiziert wurden, kehrten die Sacred Warriors über einem Umweg zurück, bei dem sie von einer weiteren Patrouille überrascht wurden.

Ein schnelles Ableben der Piraten war die Folge. Die Warriors kehrten heil zurück und machten sich schon an die Planung für den Angriff auf den Planeten. Doch soweit sollte es gar nicht kommen, denn die Meldung über Nephilim-Aktivität im benachbarten Proxima-System machte den Plan zunichte. Allen war klar, dass diese Schiffe geradewegs zur Erde flogen. Jetzt war die Chance für die Warriors gekommen endlich in den Kampf um die Erde einzugreifen, wenn auch nur passiv.

Das Ziel war ein Nachschubkonvoi, der die Erde niemals erreichen durfte. Ein Überfall sollte die stoppen, dafür hat man an den schweren Wasps kräftig herumgebastelt. Neue experimentelle Sprungaggregate wurden in die Schiffe eingebaut um in das Nachbarsystem springen zu können. Außerdem hat man die Schwärmer entfernt und dafür einen dritten Torpedo angehängt. Die Warriors sollten nur die Antriebe der feindlichen Schiffe zerstören um so den Konvoi zu Stoppen.

Nach dem erfolgreichen Sprung nach Proxima flogen sie auf den Feind zu. Beim darauf folgenden Überraschungsangriff wurden die Käfer kalt erwischt. Die kleine Jägereskorte konnte den Angriff nicht abwehren und Antriebe eines Schiffskillers, drei Träger und zwei Korvetten wurden vollkommen zerstört. Beim Rückzug schmissen die Nephilim den Angreifern dann alles hinterher. Verfolgt von mehreren Dutzend Feindjägern konnten die Warriors erfolgreich zurück nach Vega springen... bis auf Lt. Phoenix, dessen Sprungantriebe versagten.

Die Lieutenants Loki und Hope, die die einzigen beiden Vampires flogen, blieben ebenfalls zurück um Phoenix zu eskortieren. Zu diesem Zeitpunkt nutzte

das Bombergeschwader „Big Apples“, ebenfalls von der Winternacht, ihre Chance den angeschlagenen Konvoi komplett zu vernichten, nachdem die feindliche Jägereskorte zur Verfolgung der Warriors entsandt wurde. Somit wurden die Nephilim ein zweites Mal überrascht, da sie nicht mehr mit einem zweiten Angriff rechneten. Schließlich trafen sich die Big Apples und die drei verbliebenen Warriors und konnten gemeinsam den Verfolgern entkommen. Beim Rücksprung nach Vega musste Phoenix seine Wasp aufgeben und per Anhalter in einer der Shrike zurückfliegen.

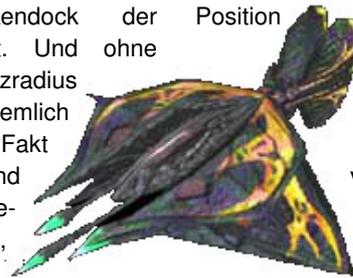
Die Sacred Warriors kehren Heim...

...doch nicht wegen Urlaub oder Erholung, sondern um der Erde zu helfen die Nephilim-Invasion zurückzuschlagen! Das einzige Problem an dem tollen Plan: Die TCS Ragnarok liegt schwer beschädigt im Trockendock der Raumstation Winternacht. Und ohne Trägerschiff ist der Einsatzradius eines Geschwaders ziemlich begrenzt. Also was tun? Fakt ist: Die schweren Jäger und Bomber sind mit Akwende-Antrieben ausgestattet, jedoch reicht der Energievorrat für lediglich zwei Sprünge, von Vega nach Sol sind jedoch, auf direktem Wege, drei Sprünge notwendig. Also musste man die Warriors irgendwie durch einen Sprungpunkt bringen. Hier kommt wieder die Ragnarok ins Spiel. Obwohl das Schiff wie ein Schweizer Käse aussah, sollte sie den einen entscheidenden Sprung durchführen. Also startete das Schiff und begab sich mit verminderter Kraft Richtung Sprungpunkt. Auch wenn sie nach dem Sprung auseinander gefallen wäre, war zu diesem Zeitpunkt unwichtig, nur der eine Sprung musste durchgeführt werden. Doch soweit kam es gar nicht. Bei der Aktivierung des Sprung-Antriebes gaben die notdürftig reparierten Schiffssysteme völlig den Geist auf!

Also starteten die Warriors wieder und sprangen alleine in das benachbarte Proxima-System, wissentlich, dass sie es alleine nicht bis zum Sol-System schaffen werden. Das System wurde passiert und sie sprangen weiter ins Sirius-System, womit sie ihre Sprung-Kapazitäten erschöpft hatten. Und hier gab's dann auch was zutun. Ein TCNZerstörer und

seine Jägereskorte wurden von einigen Käfertruppen unter Beschuss genommen. Die Warriors kamen sofort zu Hilfe und nach einem kurzen Gefecht war der feindliche Angriff auch schon erloschen. Als „Gegenleistung“ sollte der Zerstörer die Warriors über den Sprungpunkt nach Sol bringen. Der wagemutige und zudem höchst gefährliche Plan ging auf und das Geschwader konnte den vom Zerstörer erzeugten Sprungfenster nutzen und ebenfalls durchspringen.

Sie meinen das war schon schwer genug? Nun, sofort nach dem Sprung wurden die Ankömmlinge von den Käfern angegriffen, die den Sprungpunkt bewacht hatten. Jedoch wurden sie ziemlich schnell vertrieben und der Weg zur Erde war offen... wäre da nicht die Blockade der Nephilim aus schweren Großkampfschiffen und mehreren Staffeln Kampfjäger. Der Zerstörer drehte ab und flog Richtung der letzten Position der TCS Firewall um sich mit ihnen zu treffen, die Warriors hingegen steuerten auf die Blockade zu und versuchten zur Erde zu gelangen. Sofort löste sich eine Kampfgruppe der Blockade und nahm Abfangkurs zu den Warriors. Der folgende Kampf war unvermeidlich und irgendwie, mit der tatkräftigen Unterstützung Fortunas, gelang es den Warriors die Blockade zu durchbrechen und die Erde zu erreichen.



Der entscheidende Kampf um die Erde...

...wurde nicht von den Sacred Warriors geführt! Denn als das besagte Geschwader sich von den letzten Strapazen auf der Erde erholte, führte die TCS Firewall den wichtigen Gegenangriff durch, mit vollem Erfolg! Die Nephilim packten also wieder ihre sieben Sachen, nahmen ihre Beine in die Hand und zogen sich aus Sol zurück. Doch so einfach sollten sie dann doch nicht davonkommen.

Die Sacred Warriors wurden angewiesen den feindlichen Rückzug zu stören und eigenen Schiffen in Notlage zu helfen. Also ging das Geschwader raus und jagte wie befohlen kleine Käferlein. Auf ihrem Flug konnten sie glücklicherweise den Zerstörer TCS Wisdom und das Schnellboot TCS Siege

vor feindlichen Attacken schützen. Nach absolvierter Arbeit flogen sie wieder zurück zur Erde.

Zurück nach Vega

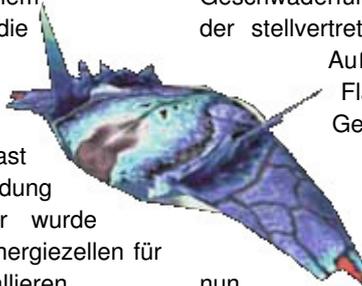
Da die Bedrohung der Nephilim im Sol-System keine Gefahr mehr darstellte, wurde das Geschwader wieder zurück auf die Raumstation Winternacht beordert. Auf ihrem Rückflug sollten sie auch einen großen Konvoi eskortieren, der mit Versorgungsgütern und Ersatzteilen für die Winternacht beladen war. Da wieder das Problem bestand, dass die Maschinen nur zwei der drei Sprünge durchführen konnten, wurde ein „Kompromiss“ gemacht. Fast die gesamte Raketenladung der Jäger und Bomber wurde entfernt um zusätzliche Energiezellen für den dritten Sprung zu installieren.

Es war ein ruhiger Flug, bis mitten im Sirius-System ein Notruf die Warriors erreichte. Der Notruf kam von einem Transporter der angegriffen wurde, also wurden einige Piloten von der Konvoi-Eskorte abgezogen um dem Transporter zu helfen. Eine unglückliche Entscheidung, denn kurz darauf wurde der Konvoi selbst massiv von Piraten-Jägern angegriffen. Die Warriors die noch bei dem Konvoi waren reichten nicht aus um alle Frachter zu schützen und so ging erst ein Schiff, dann ein weiteres und dann noch ein drittes in Flammen auf. Erst dann hatten die Warriors die Lage im

Griff und konnten die Angreifer vertreiben.

Auch der um Hilfe erbitende Transporter wurde erfolgreich verteidigt. Also kehrten sie weder zu dem Konvoi zurück, er nur noch aus neun der ursprünglichen wölf Frachter bestand, und flogen ohne weitere Zwischenfälle zur Winternacht. Nachdem die Warriors gelandet sind, gab es dann eine Überraschung! Die TCS Ragnarok hat ein zweites Geschwader bekommen, genannt Projekt Phalanx. Das Amt des Geschwaderführers übernimmt Phoenix, der stellvertretende GF wird Madman.

Außer den zweien wird noch Flashback zu dem neuen Geschwader versetzt.



Der Kampf geht weiter...

Das Heimat-System war nun wieder sicher, jedoch nicht das Vega-System. Mehrere Flottenverbände der Nephilim trieben sich im System herum und versuchten die Winternacht anzugreifen. Um auch diese Bedrohung zu beseitigen mussten wieder die Warriors ran. Ziel war das Abfangen eines feindlichen Verbandes, der direkt auf die Winternacht zusteuert.

Bei dem folgenden Kampf sahen die Käfer ziemlich alt aus. Die Warriors vernichteten die Jägereskorte und machten die feindliche Flotte reiseunfähig. Dann kam die Verstärkung in Form der 73. Flotte und hatte leichtes Spiel mit den angeschlagenen Schiffen.

Bei einer Aufklärungspatrouille des Phalanx-Geschwaders wurde dann eine weitere Feind-Flotte entdeckt. So gingen die Warriors wieder raus und kamen wieder als Sieger zurück!

Doch auch diesmal schafften sie es nicht die Flotte ganz zu vernichten, sondern nur schwer zu beschädigen. Jetzt war es an dem neuen Geschwader den Rest zu vernichten, jedoch lief alles mal wieder anders als geplant. Die beschädigte Flotte erhielt Verstärkung von einem Jäger, also griff die Phalanx den Träger an, der eine viel größere Gefahr darstellte als die restliche Flotte. Sie schafften es die Eskorte zu schwächen und den Träger anzuschlagen, waren jedoch nicht in der Lage ihn komplett zu zerstören. Somit wurden die Warriors wieder rausgeschickt um „die Reste aufzuräumen“.

Und wieder einmal hieß es: Sieg für die Warriors! Die angeschlagene Flotte wurde samt Träger in die Luft gejagt und die Bedrohung im Vega-System damit endlich beseitigt. Nach der Landung gab es dann eine weitere erfreuliche Nachricht für die Warriors und Projekt Phalanx. Die TCS Ragnarok wurde nach drei Monaten im Trockendock endlich repariert und wird in kürze aufbrechen. Warriors und Phalanx erhalten den Befehl sich wieder auf ihrem Schiff einzuquartieren. Mal sehen wohin uns die nächste Reise führt...

Stimmen des Krieges

Bericht aus der Ausgabe 6 Juli/August 2687

Weiteres aus der TCN

Dunkle Stunden haben sich über die Menschheit zusammengebraut, die Nephilim sind in unseren Inneren Welten eingedrungen und bringen uns den Tod; der tüchtig unter unseren Freunden und Familien erntet. Im gesamten Sol-Sektor kämpfen unsere Söhne und Töchter einen aussichtslosen Kampf gegen einen Feind der noch grausamer und stärker ist als es die Kilrathi je waren. Die Nephilim stehen fast überall und unsere Hoffnungen auf einen Sieg sind äußerst gering. Dennoch lassen sich unsere Truppen nicht entmutigen und sind bereit alles für unseren Schutz zu geben. Hier wollen nun Augenzeugen und Soldaten zu Wort kommen lassen, damit sie uns

von ihren Erfahrungen und Erlebnissen erzählen können.

„Normalerweise ist Sirius ja ein sicheres Gebiet wo sich ein alter Frachterkapitän keine Sorgen machen braucht, aber an diesem Tag war es anders als wie aus dem nichts, plötzlich 4 Jäger vor dem Bug der Bering auftauchten sahen, die sofort das Feuer eröffneten. Man war das ein Schreck mitten in Sirius angegriffen zu werden von den Käfern. Meine Schilde waren nach eine halben Minute schon unten, jeder Pirat hätte sich jetzt auf den Antrieb gestürzt aber nicht diese Käfer, die wollten uns nicht kapern sondern vernichten. Ich dachte mein

letztes Stündlein hätte geschlagen, aber zur meiner und meine Crew Glück tauchten mehrere Vampires auf die aus den Käfern Hackfleisch machten. Mein Gott war das ein schöner Anblick“

Frachterkapitän Daniel Pierce

„Sie waren überall! Verstehen sie überall! Wo man nur hinschaute waren Kriegsschiffe der verdammten Käfer, so viele wie man Sterne am Himmel sieht. Unglaublich und gegen diese Armada sollten wir Weslyn halten das war Verrückt. Die gaben uns nicht den hauch einer Chance gegeben, gleich beim ersten Ansturm vielen unsere Schiffe und Jäger wie Regentropfen bei einem

Wolkenbruch. Mein Geschwader war vor der Schlacht 40 Mann stark jetzt leben nur noch 6, der Rest starb da draußen. Jetzt sitz ich hier in Sirius und warte darauf das die Käfer auch hier kurzen Prozess machen“

2nd Lieutenant Paolo Martinez

„Wir kämpften mit aller Kraft und dem Mute der Verzweiflung, um die Käfer in Sirius aufzuhalten. Es sah erst auch gut aus wir schafften es ihren Vormarsch zu stoppen und mein Geschwader konnte einen ihrer Träger ausschalten bei nur vier Verlusten, wir hatten beinahe das Gefühl es wirklich hier in Sirius beenden zu können doch das war ein großer Irrtum. Die Nephis hatten hinter ihrer Schlachtreihe einen Kraken in Stellung gebracht und als er Feuerbereit war teilte sich ihre Flotte um eine freie Schussbahn zu schaffen. Bevor wir oder die Flotte reagieren konnten feuerte der Shipkiller seine Plasmawaffe ab

und zerstörte unser Flaggschiff und das Zentrum unserer Linie. Dann vielen die Käfer in einem wahren Blutrausch über uns her, einer meiner Piloten nach dem anderen wurde abgeschossen und viele unserer

GKS die der Plasmawaffe entkommen waren, wurden nun nieder gemacht, anschließend mussten wir uns nach Sol zurückziehen um uns dort neu zu Formieren. Sirius war verloren und meine Geschwader hatte Verluste von 60% erlitten und alles sieht danach aus das es noch weit mehr werden. Hm, trotz der Verluste weiß ich das meine Geschwader auch hier in Sol alles geben wird.“

Major Julia d' Amaris Geschwaderführer der Black Kings

Kell's Sicht der Dinge

Brüder und Schwestern, es wird Zeit die Kerzen anzuzünden und um Vergebung zu bitten, denn das Ende ist nah.

Wer den Tatsachen nicht ins Auge sieht und weiterhin an ein Wunder glaubt, ist ein Träumer. Das Militär samt der

Führung ist unfähig die Invasion seitens der Nephilim- Wesen zu stoppen und es ist grausam mit anzusehen, dass man sich in der dunkelsten Stunde der Menschheit nicht einigen kann, was zu tun ist um die Niederlage in ein Unentschieden oder sogar in einen Sieg umzuwandeln. Bestes Beispiel hierfür ist das jüngste Aufeinandertreffen des Senats, wo einem wieder mal bewusst wurde, dass den Senatsangehörigen der Ernst der Lage absolut nicht klar ist. Man zeigte Zähne, sicherlich, aber nicht gegenüber dem Feind, sondern untereinander. Draußen im All steht unsere Verteidigung in Anbetracht der Überzahl der Käfer mit dem Rücken zur Wand. Nur zwei Mega-Carrier der TCN sind momentan im Stande im V-Fall einzugreifen. Die restlichen Träger sind entweder in Reparatur oder befinden sich auf irgendwelchen dubiosen Forschungsmissionen.

Ich persönlich frag mich da nur, wem sie die Ergebnisse vorlegen wollen, wenn die menschliche Zivilisation vernichtet ist. Wo sind die Helden vom Kaliber eines Christopher Blairs, die das Ruder in die Hand nehmen und handeln, statt zu debattieren? Unfähigkeit, Engstirnigkeit, Ziellosigkeit und Angst werden der Sargnagel der Kinder Gottes sein.

Ich weiß nicht, was Sie machen werden, meine lieben Leserinnen und Leser, wenn das jüngste Gericht unsere Heimat, genannt Erde, erreicht, aber ich werde mich mit dem teuersten Whiskey und einer Schachtel Lucky Strike auf einen mächtigen Eisberg setzen, mir das Spektakel der Explosionen am Himmel ansehen und wenn es mir möglich ist, die Henker um ein Interview bitten.

Von Morgan Kell

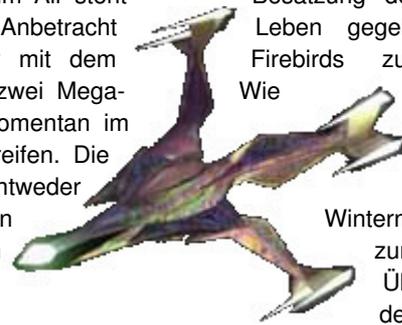
Ein Wort für die Chupper

Der Sieg ist Unser Gestern am 2687.212 haben die Konföderierten Streitkräfte die Invasoren die den Mars

bedrohten zurückgeschlagen und vollständig vernichtet.

Dies sollte eigentlich ein Anlaß zur Freude geben die allerdings durch die Anzahl der Toten auf Seiten der TCN und der GWU erheblich geschmälert wird das sollten wir die Überlebenden auf keinen Fall vergessen.

Ich gratuliere allen die diesen Kampf überlebt haben. Eine Sache die mir am Herzen liegt und wo ich nicht möchte das sie in den Archiven verschwindet mein Dank gilt den Black Hearts dem Geschwader der Chupper und an die Besatzung des Zerstörers die Ihr Leben gegeben haben um die Firebirds zu retten.



Wie vermutlich den wenigsten bekannt ist sollte die Chupper die Firebirds von der Winternacht zur Firewall zurückbringen als ein Überraschungsangriff der Käfer kam der

Zerstören mußte nach kurzem und heftigen Kampf aufgegeben werden die Birds nahmen Verletzte mit an Bord Ihres Shuttels und verließen die Chupper kurz bevor sie in einen gigantischen Fireball unterging.

Die Letzten Piloten deckten den Birds den Rückzug so das sie Entkommen konnten man hat keinen dieser Piloten wieder gesehen also sage ich hier im Nachhinein Danke und salutiere vor so erhabenen Piloten ohne euch wären wir heute nicht mehr am Leben.

"Einmal ein Bird immer ein Bird"

1st Lt. Delirium

DIE GANZ, GANZ, GANZ GANZ..... GANZ NEUEN EIGENSCHAFTEN

HACKER



PILOTENEIGENSCHAFT

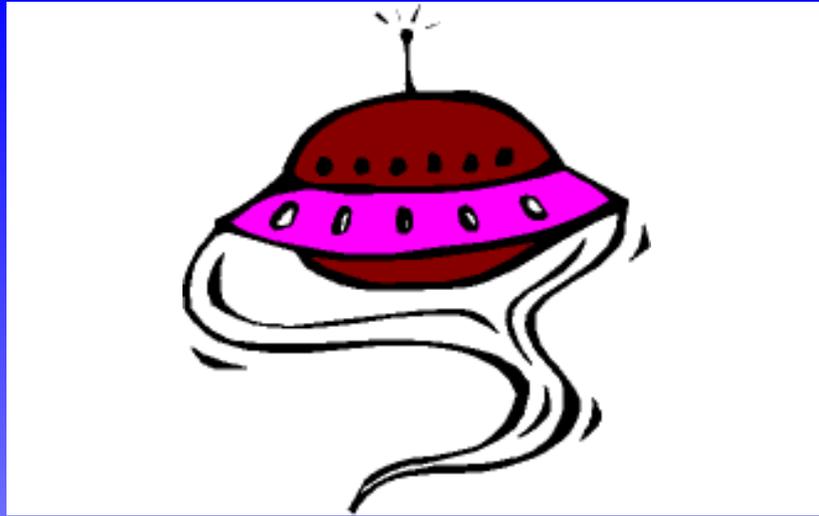
Dieser Charakter ist ein fanatischer Hacker, welcher sich immer um die Sicherheit seiner Systeme bemüht. Jedoch ist er während des Fluges so damit beschäftigt Trojaner, Viren und Hacker abzuwehren, dass er manchmal vergisst auf seine Feinde im All zu achten.....

GOTTMODUS**VORTEIL**

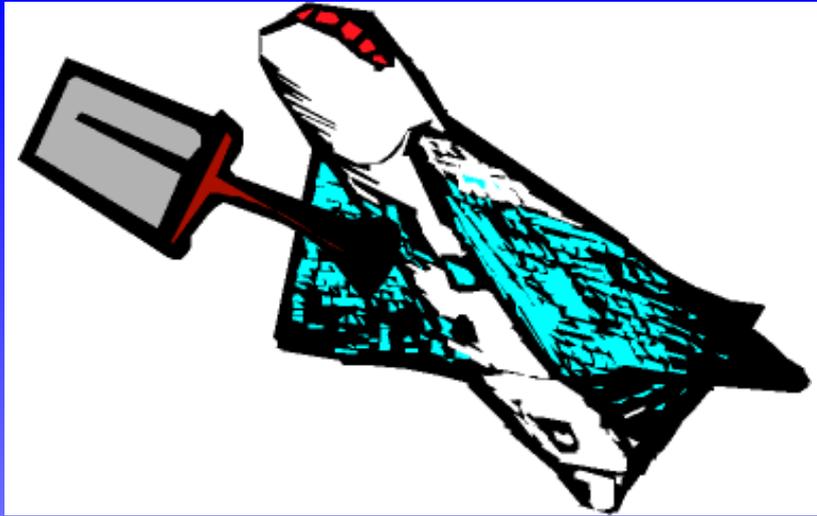
Einmal pro Mission erhält der Pilot, welcher diese Eigenschaft sein Eigen nennen kann die Möglichkeit alle in seiner Nähe befindlichen Gegner mit nur einen einzigen Wurf auszulöschen und gleichzeitig sämtliche Schäden seiner Kameraden, sofern sie in seiner Nähe sind, sofort und komplett zu beheben.

WEICHEI / HASENFUSS**NACHTEIL**

Sobald solch ein Pilot bei einem Einsatz seine Schilde verliert, nimmt dieser schreiend Reißaus in Richtung seines Heimatträgers, um sich dort schnellstens in seiner Kabine unterm Bett zu verkriechen.

ESCAPE DUMMY**VORTEIL**

Der Pilot hat ein täuschend echt wirkendes aufblasbares Raumschiffimitat an seinem Jäger befestigt das er auf Knopfdruck abwerfen kann. Die Atrappe bläst sich auf und entgegen aller Wahrscheinlichkeit hält der Feind den Gummijäger für das Original. Nach Aktivierung des Escape Dummys, was einmal pro mission möglich ist, verfehlen die nächsten 10 Angriffe den Piloten der ihn abgesetzt hat automatisch da sie den Dummy stück für stück zerfetzen.

TAPFERES JÄGERLEIN**VORTEIL**

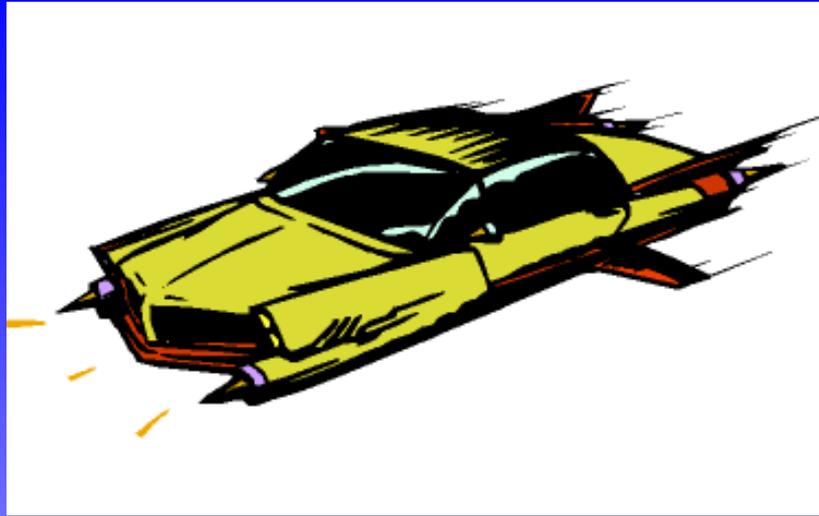
Am Jäger des Piloten ist, statt der Raketen, eine Fliegenklatsche angebaut. Mit der ist es möglich die Gegner gezielt abzuschmettern und wenn man 7 gleichzeitig erlegt hat, bekommt man den Titel "Tapferes Jägerlein"

PAZIFIST**NACHTEIL**

Der Pazifist ist militant der Auffassung, dass jeder Konflikt friedlich zu lösen ist. Während eines Gefechtes geht das sogar soweit, dass er sich ständig in die Schusslinie wirft, wenn seine Kameraden einen Feind angreifen.

Weiterhin versucht er seine Kameraden ständig von seinem Standpunkt zu überzeugen.

Der Pazifist erleidet oft ein ziemlich schnelles und tragisches Ende. Und in den seltensten Fällen ist Feindeinwirkung dabei im Spiel.

PROLL**KAMPFFERTIGKEIT**

Der Pilot muss immer die neusten Pose-Teile an seinem Jäger haben. Ob es sich hierbei um Spoiler, Unterbodenlicht, Alus fürs Fahrwerk oder Aufkleber der Marke: Flieg ruhig dichter auf, ich Lade gerade nach handelt. Der Poser hats als erster.

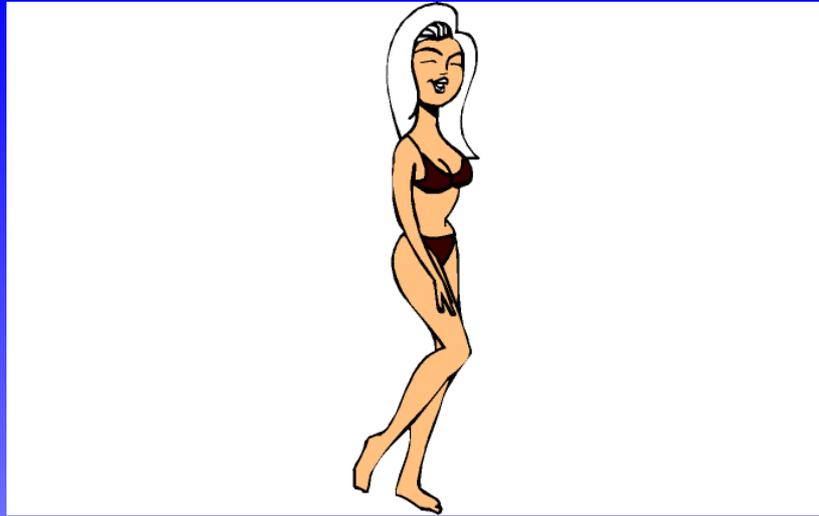
Das führt dazu, dass bei Feindkontakt, die Gegner aus dem Staunen nicht mehr rauskommen, und so auf den "geilen Schlitten" fixiert sind, dass sie drei Runden lang keinen Angriff starten.

UNGLÜCKSBOTE

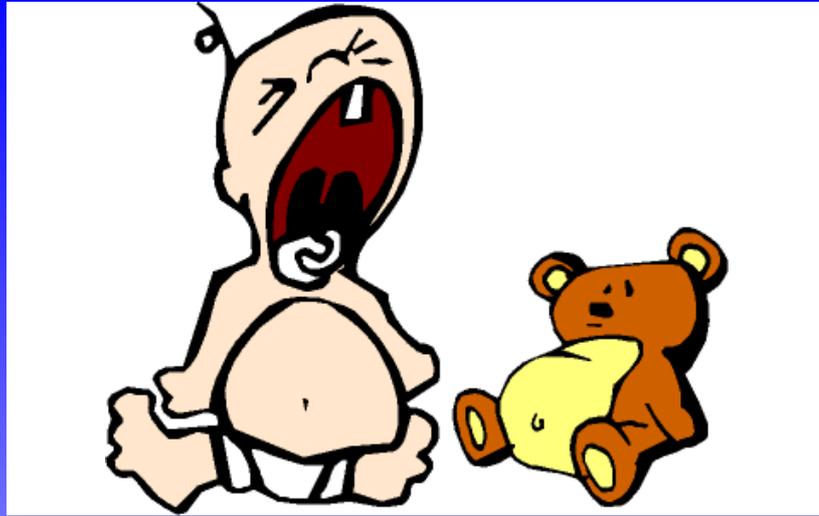


PILOTENEIGENSCHAFT

Am Unglücksboten hängt das Pech. Allerdings trifft es ihn nicht selbst, sondern stets sein Umfeld. So kann es passieren, dass wenn er über das Flugdeck spaziert, er eine Schraube beiseite kickt, auf welcher dann ein Mechaniker ausrutscht, der Unglücklich gegen einen Jäger fällt. Ein anderer Mechaniker der gerade im Cockpit eines Bombers sitzt sieht es und vor lauter lachen schießt er eine Rakete ab, welche die gegenüberliegende Vampire sprengt. Hält er sich im Kasino auf, brechen aufgrund seltsamer Vorfälle stets Schlägereien um ihn aus. Der Effekt wirkt allerdings auch auf Feinde. Nicht selten ist es schon vorgekommen, dass einem Feind, der auf den Unglücksboten feuert, sein Geschütz um die Ohren fliegt, und teile davon Mitglieder seines Geschwaders treffen.

NYMPHOMANIE**VORTEIL**

Der die Pilotin ist stetig so heiß auf den Feind das die Schilde des Schiffes bereits aufglühen, bei in Sichtkommen des Feindes wird die/der Pilot kribbelig und hibbelig stört stetig den Funk so a la *Ich will ich will* , im Kampf kann er doch streicheln mit den Guns oder indem er dem Feind ne Rakete von hinten reinschiebt beseitigen auch das Ramme(l)n ist möglich und somit kann er selbst zu seinem Abschuss kommen :O)

MUTTERSÖHNCHEN**NACHTEIL**

Stets möchte er behütet werden, zu Frauen hat er eine sehr innige Beziehung, doch weiß er nicht mehr mit diesen in einer Beziehung anzufangen als mit seiner Mutter, er ist unaufmerksam und kneift stets den Sch... ein wenn es heftig im Gefecht wird oder es im Geschwader zur Konfrontation ,nicht selten schreit er nach seiner Mutter und hat nachts den Daumen im Mund und Mamas Nachthemd als Schnuffeltuch

CRETE TRÄGER



Die Schiffe der Crete-Klasse gehören zweifelsohne zu den legendärsten Schiffen in der langen Geschichte des konföderierten Schiffbaus. Obwohl sie als Eskort-Träger klassifiziert werden, handelt es sich eigentlich um umgebaute Transporter. Aus größter Not heraus geboren, begann man mit dem Bau der ersten Schiffe dieser Klasse im Jahre 2667, nachdem in den beiden vorangegangenen Jahren die Hälfte aller konföderierten Flottenträger verloren gegangen war.

Anfangs nicht nur belächelt, sondern regelrecht verspottet und als Himmelfahrtskommando verschrien, sollten sie sich als einer der größten Geniestreiche in der Geschichte des konföderierten Kriegsschiffbaus entpuppen. Federführend für das Projekt Eskort-Träger war einmal mehr Admiral Tolwyn. Die Schiffe dieser Klasse waren schnell und extrem billig zu produzieren. So kostet ein einziger Standard-Flotten-Träger so viel wie ein Dutzend dieser Schiffe. Legendär wurden diese Eskort-Träger durch ein einzelnes Schiff aus ihren Reihen – der TCS Tarawa.

Die Tarawa war das erste Kriegsschiff der TCN, das es bis nach Kilrah, die Heimatwelt der Kilrathi, und zurück schaffte. Mit diesem wagemutigen und bedeutenden Angriff auf die Heimatwelt des Feindes brachte die Tarawa alle Skeptiker ihres Konzeptes zum Schweigen und versetzte den Katzen einen tiefen, emotionalen Schlag. Denn nie zuvor hatte es ein Schiff der TCN wieder aus dem Kilrah-System zurück in die Heimat geschafft. Außerdem fühlten sich die Kilrathi nun nicht einmal mehr in ihren ureigenen Systemen mehr sicher, da die TCN offensichtlich auch dort zuschlagen konnte.

Nach diesem erfolgreichen Einsatz begann die Konföderation damit, mehr und mehr Eskort-Träger zu bauen, welche nach Tolwyns bewährter Guerilla-Taktik im Hinterland des Feindes gegen Konvois, Nachschubdepots und Werften eingesetzt wurden. Ihre Namen erhielten sie übrigens von berühmten Infanterie-Schlachten. Wie bereits erwähnt, entstanden diese Träger aus den Rümpfen von mittleren Transportern, was die Produktion so schnell und günstig machte. Allerdings war ihr Design in Hinblick auf die militärischen und technischen Qualitäten weit entfernt von der Perfektion eines herkömmlichen Trägers. Es gibt kein separates Hangar-Deck unter dem Startkorridor. Somit fungiert das Hauptdeck sowohl als Hangar- und Wartungsdeck sowie als Start- und Landedeck. Diese Ein-Deck-Bauweise macht den Träger natürlich sehr anfällig für Angriffe der Kilrathi. Obendrein verfügt er nur über ein einzelnes Start-Katapult. Der Stauraum im Hangar ist äußerst begrenzt und das schmale Schott des Startkorridors erlaubt nur die Aufnahme von kleinen und mittleren Jägern. Schwere Jäger und die vorgesehenen Bomber sind schlichtweg zu groß, um auf diesem Träger landen zu können.

Es wurde lange nach Alternativen gesucht und letztendlich bestand die Bestückung aus leichten Jägern, mittleren Jägern vom Typ Rapiere II und aus zum Bomber umfunktionierten, zweisitzigen Rapiers. Darüber hinaus ist die Defensiv-Bewaffnung dieser Schiffe geradezu fahrlässig vernachlässigt worden. Nur wenige Geschütze zur Verteidigung befinden sich an Bord und diese sind mehr oder weniger "an den Rumpf" geschweißt worden, als daß sie in regulären Aufhängungen und Kanzeln montiert worden wären. Moderne Defensiv-Waffen sind zwar eingeplant worden, doch verzichtete man aus Kosten- und Zeitgründen auf sie. Die ersten Schiffe dieser Klasse mußten sogar auf den Raketenwerfer verzichten. Folglich sind diese Schiffe nicht annähernd so ausdauernd wie ein vollwertiger Flottenträger und ein einziger Torpedo mag ausreichend sein, um das ganze Schiff außer Gefecht zu setzen.

Abgesehen von diesen Nachteilen verfügt die Crete-Klasse über eine nicht zu unterschätzende Stärke. Bei ihrer Indienststellung waren sie die schnellsten Träger der gesamten Flotte. Und diesen Rekord halten sie bis heute. Ausgerüstet mit modifizierten Triebwerken, welche aus den Zerstörern der Gilgamesh-Klasse stammen, sind diese Träger dazu in der Lage, Geschwindigkeiten von bis zu 247 kps zu erreichen. Damit waren sie in der Lage, auch den schnellsten Zerstörern der Kilrathi zu entkommen. Nach der Schlacht um die Erde wurde die Crete-Klasse rundum überarbeitet und aufgewertet. Sie erhielt moderne Bewaffnung in regulären Aufhängungen und die Defensiv-Bewaffnung wurde massiv aufgestockt. Die Magazine und Lager wurden besser geschützt und es wurde ein verbessertes Schadenskontrollsystem eingebaut. An der Hangarkapazität änderte sich allerdings nichts.

Gegen Ende des Kilrathi-Krieges unterstützten die Schiffe der Crete-Klasse die wenigen verbliebenen Flottenträger überall entlang der Front. Einige von ihnen wurden für Logistik- oder Unterstützungsmissionen abkommandiert und andere operierten als

DATENKASTEN

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

Offizielle Daten:

Name:	Eskortträger der Crete Klasse
Klasse:	Träger
Ausführung:	Eskortträger - GKS
Hersteller:	verschiedene
Masse:	17.000 Tonnen
Länge:	410 Meter
Höchstgeschwindigkeit:	250 kps
Einführung:	ca. 2666
Sprungantrieb:	ja
Besonderes:	30 Jäger

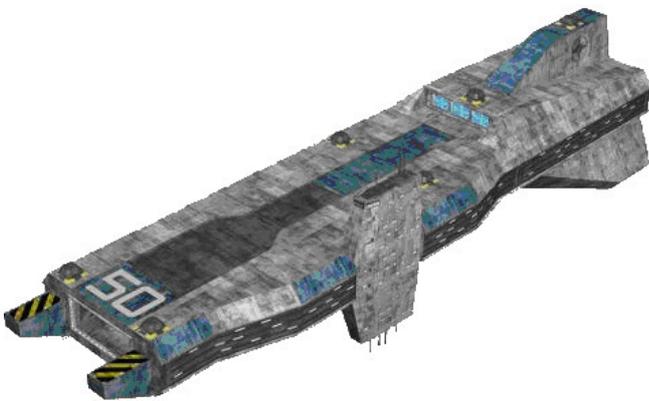
Aktive Schiffe im RS:

TCS Morrighan	Morrighan Kampfgruppe
---------------	-----------------------

unabhängige Einheiten. Obwohl diese Schiffe einst als Notlösung für das Trägerproblem konzipiert worden waren, ist ihr tatsächlicher Wert für die Konföderation im Nachhinein nur schwer abzuschätzen. Tatsache ist jedoch, daß ihre Einsätze weit hinter den feindlichen Linien den Kilrathi nicht nur massiven materiellen und moralischen Schaden zugefügt haben, sondern andererseits die Kampfmoral der Menschen entscheidend gestärkt haben. Der legendäre Flug der TCS Tarawa nach Kilrah und zurück, auf dem sie die Werften der kilrathischen Heimatflotte zerstörte, bewies die Verwundbarkeit der Katzen. Und der unermeßliche Schaden, den diese unscheinbaren Schiffe hinter den feindlichen Linien an feindlichen Einrichtungen und Konvois verursachten, zwang die Kilrathis letztendlich dazu, alles auf eine Karte zu setzen und ihre sämtlichen, verbliebenen Ressourcen in das Projekt "Hari", den Bau der Superträger der Hakaga-Klasse und den Angriff auf die Erde, zu investieren. Alles Weitere ist Geschichte.

Der Verbleib vieler Schiffe dieser Klasse ist ungewiß. Einige von ihnen gelten bis heute als verschollen, da sie nie von ihren Einsätzen hinter den Frontlinien zurückkehrten. Andere gingen im Kampf verloren. Doch eine Handvoll dieser Schiffe überlebten den Krieg und fanden auch später noch Verwendung in der Flotte, z.B. als Unterstützungseinheiten. Ob auch heute noch Schiffe der Crete-Klasse im aktiven Dienst sind, ist nicht bekannt. Möglicherweise befinden sich aber noch ein paar von ihnen in der Reserve der TCN, werden als Schulschiff genutzt oder dienen dem Geheimdienst für verdeckte, unabhängige Operationen.

RANGER TRÄGER



Bei der Ranger-Klasse handelt es sich zweifelsfrei um den Oldtimer unter den Trägern. Dieser leichte Träger ist mit großem Abstand das älteste konföderierte Schiff, das man noch im Weltall finden kann. Mit dem Design begann man ungefähr im Jahr 2580. Also mehr als 50 Jahre vor Beginn des Kilrathi-Krieges!

Sie waren ursprünglich dazu konzipiert worden, den schweren Schlachtschiffen jener Zeit sowie zu Beginn des Krieges sekundäre Unterstützung zu geben und wurden daher nicht als vollwertige Front-Schiffe bewertet. Daher waren sie auch nur mit leichten Aufklärungs-Maschinen und Präzisionsbomben zum planetaren Bombardement bestückt und verfügten nicht über die notwendige Logistik, um ein Kampfgeschwader für Anti-Schiffs-Einsätze oder schwere Raumgefechte zu beherbergen.

Obwohl sie vom Aussehen her den Flottenträgern der Concordia-Klasse stark ähneln, sind sie deutlich kleiner und haben weniger als die Hälfte deren Masse. Bei einem Blick in ihr Innenleben fallen sofort weitere, gravierende Unterschiede auf. So ist das Design bei Weitem weniger komplex, die Hülle nicht annähernd so stabil und auch die Hangarkapazität ist lediglich halb so groß. Dies waren Schwachpunkte im Design, die auch kein Umbau beseitigen konnte. Die Masse dieser Schiffe wurde gebaut, um der Konföderation nach der Schlacht um McAulliffe eine respektable Stärke an Trägern zu geben. Diese Aufgabe erfüllten sie während der ersten Kriegsjahre gut.

Längst veraltet, wurden die Schiffe der Ranger-Klasse jedoch nicht aus dem aktiven Dienst gestrichen. Die meisten von ihnen wurden eingemottet, während ein paar als Schulschiffe für den Piloten-Nachwuchs dienten. Doch nach den verheerenden Verlusten, die man während der Schlacht um die Erde erlitten hatte, war das Flottenhauptquartier gewillt, diese kampferprobten Schiffe zurück an die Front zu schicken. Um sie auf den Einsatz an der Front vorzubereiten, wurden alle verfügbaren Schiffe einer tiefgreifenden Modernisierung unterzogen, welche die Schildgeneratoren, die Panzerung, die Sensoren sowie die Laser-Türme betraf. Der gravierende Nachteil der sehr geringen Hangarkapazität ließ sich allerdings dadurch auch nicht beheben. Selbst die neuesten Eskort-Träger konnten mehr Maschinen aufnehmen.

Fairerweise muß man in diesem Zusammenhang jedoch anmerken, daß die Ranger-Klasse lange vor dem Krieg entworfen worden war und ursprünglich 85 Jäger der damaligen Zeit aufnehmen konnte. Aber mit Fortschreiten des Krieges wurden die Jäger, deren Rolle in diesem Krieg Priorität angerechnet wurde, immer größer und erforderten somit auch mehr Stauraum und entsprechende Unterstützungseinrichtungen. Dies führte wiederum zu einem Ausbau der Magazine des Schiffes, wodurch die Hangarkapazität weiter schrumpfte. Sozusagen als Ausgleich erhielten alle Schiffe der Ranger-Klasse einen CapShip-Raketen-

DATENKASTEN

RS-Daten:	
Antrieb:	30
Brücke:	10
Schilde:	30 Phasen
Hangar:	30
Plasmawaffe:	keine
Geschütze:	15
TW:	10

Offizielle Daten:

Name:	Leichter Träger der Ranger Klasse
Klasse:	Träger
Ausführung:	Leichter Träger - GKS
Hersteller:	verschiedene
Masse:	28.000 Tonnen
Länge:	720 Meter
Höchstgeschwindigkeit:	120 kps
Einführung:	ca. 2580
Sprungantrieb:	ja
Besonderes:	40 Jäger

Aktive Schiffe im RS:

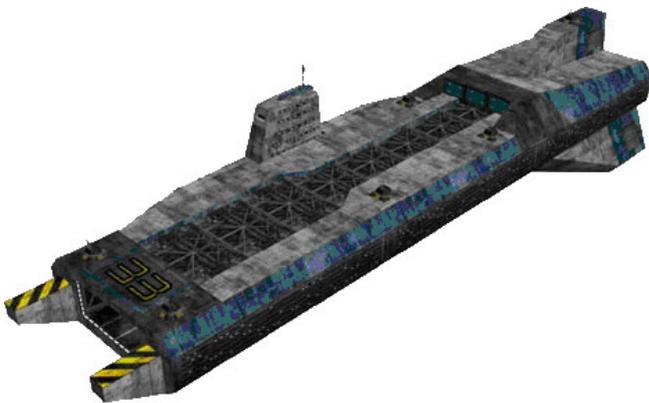
TCS Langley	Langley Kampfgruppe
TCS Europe	Hathor Kampfgruppe

Starter, welcher gegen weiter entfernte Feindschiffe eingesetzt werden konnte. Auch wenn diese Schiffe im Vergleich zu den modernen Trägern der Kilrathi wie zum Beispiel der Bhandkara-Klasse klar benachteiligt zu sein schienen, so zwangen die Umstände das Flottenhauptquartier, sie als vollwertige Frontschiffe und Flotten-Träger zu betrachten und auch so einzusetzen. Dementsprechend wurden sie gegen Ende des Krieges gegen die Katzen auch offiziell so klassifiziert.

Obwohl die Ranger-Klasse schon bei Kriegsausbruch in die Jahre gekommen war und später als veraltet angesehen wurde, so leistete sie der TCN in Zeiten größter Not zuverlässige und erfolgreiche Dienste. Dies ist sicherlich zu großen Teilen auf die herausragenden Leistungen ihrer Besatzungen und Piloten zurückzuführen, soll aber den Ruhm dieser Schiffsklasse keinesfalls schmälern. Es erscheint schon etwas paradox, daß mit Fortschreiten des Krieges die Schiffe an der Front immer älter wurden. Was aber darauf zurückzuführen ist, daß die neueren Schiffe und Träger mehr und mehr den Kilrathi zum Opfer fielen und die TCN gar keine andere Wahl hatte, als wie ihre alten, bereits in den Ruhestand geschickten Schiffe wieder zu entmotten, wenn sie ihre dramatischen Verluste irgendwie kompensieren wollte. Denn mit Neubauten in ausreichender Menge war nicht zu rechnen.

Es ist schon eine merkwürdige Wendung des Schicksals, daß ausgerechnet eines dieser alten Schiffe – die TCS Victory – schließlich den Untergang des kilrathischen Imperiums und damit das Ende des Krieges herbei führte. Heutzutage befindet sich selbstverständlich keines dieser Schiffe mehr im aktiven Dienst der regulären TCN. Wie viele andere Schiffe aus Kriegszeiten wurden sie entweder abgewrackt oder verkauft. Bei der GWU und der Freien Republik Landreich sollen sie aber nach wie vor im Dienst sein.

CONCORDIA TRÄGER



Die Concordia-Klasse ist DER Standard-Träger der Konföderation. Von Beginn des Kilrathi-Krieges an bildete dieser Flotten-Träger das Rückgrat der TCN und erfüllte diese Aufgabe bis in unsere Zeit hinein.

Mit der Indienstellung der ersten Schiffe im Jahre 2633 galt es, dem wachsenden Interesse der Kilrathi, Träger für ihre eigene Marine zu nutzen, zu begegnen. Die Concordia-Klasse war gezielt auf Massenproduktion ausgelegt worden, da die Konföderation sich bereits kurz nach Kriegsausbruch über hohe Verluste und eine längere Dauer des Krieges bewußt war. So begann man kurz nach der Kriegserklärung damit, so viele dieser Schiffe wie nur irgendwie möglich zu produzieren, um wenigstens einigermaßen mit dem Schiffsbau der Kilrathi mithalten zu können. So verließen alle fünf Jahre acht dieser Träger die Werft.

Wie einst bei den zur See fahrenden Flugzeugträgern auf der Erde, so bestand auch bei den Schiffen der Concordia-Klasse die Haupt-Offensiv-Bewaffnung aus ihren Jägern und Bombern. Ein einzelner Träger dieser Klasse vermag bis zu 90 Maschinen an Bord zu nehmen. Die Träger waren durch starke Schilde und schwere Panzerung geschützt, jedoch sehr empfindlich gegen direkte Geschütz- und Raketentreffer, wenn die Schilde einmal versagten. Daher mußten sich diese Träger immer auf ihre Jäger und Bomber als ihre Hauptschlagkraft und auf die sie begleitenden Großkampfschiffe zur Unterstützung und Verteidigung verlassen.

Im Laufe der Jahre wurde die Concordia-Klasse immer wieder überarbeitet und modifiziert, um mit den neuesten Entwicklungen der Waffentechnik Schritt zu halten. Alle Einheiten dieses Typs wurden mit den fortschrittlichsten Panzerplatten, Phasenschild-Generatoren, Sensoren und Verteidigungs-Waffen ausgerüstet. Und trotz der zahlreichen, teilweise stark spezialisierten Varianten im konföderierten Trägerbau wie zum Beispiel den Angriffs-Trägern oder den Schlachtkreuzern verlor die Concordia-Klasse niemals ihren angestammten Platz innerhalb der Flotte. Ein solches Schiff war immer mehr als ein ebenbürtiger Gegner für seinen gängigsten Gegenspieler – die Bhandkara-Klasse der Kilrathi.

Auf der anderen Seite muß man bedenken, daß jedem Flottenträger der TCN im Jahre 2669 zahlenmäßig mindestens zwei feindliche gegenüber standen. Doch auch nach Ende des längsten und schlimmsten Krieges, mit dem sich die Menschheit je konfrontiert sah, verrichteten die Schiffe der Concordia-Klasse nach wie vor mehr als zuverlässig ihren Dienst überall im Weltraum.

DATENKASTEN

RS-Daten:	
Antrieb:	40
Brücke:	20
Schilde:	50 Phasen
Hangar:	40
Plasmawaffe:	keine
Geschütze:	20
TW:	11

Offizielle Daten:

Name:	Flottenträger der Concordia Klasse
Klasse:	Träger
Ausführung:	Flottenträger - GKS
Hersteller:	verschiedene
Masse:	78.000 Tonnen
Länge:	800 Meter
Höchstgeschwindigkeit:	120 kps
Einführung:	ca. 2633
Sprungantrieb:	ja
Besonderes:	90 Jäger

Aktive Schiffe im RS:
nicht bekannt

Allerdings nicht mehr nur ausschließlich auf Seiten der TCN. Auch wenn diese noch immer eine große Zahl dieser Träger in ihren Reihen führt, so findet man sie inzwischen auch bei der Union der Grenzwelten oder in der Freien Republik Landreich, wohin sie nach Kriegsende in Folge der massiven Einsparungen im militärischen Bereich verkauft worden sind. Auf Grund der stetig vorgenommenen Modifikationen sind diese Schiffe vom technischen Standpunkt aus gesehen durchaus auf der Höhe der Zeit. Jedoch bilden sie heute nur noch selten den Kern einer Kampfgruppe der TCN.

ROMAN

Ohhhhh wie schön ist Panama.....

schon seid Tagen herrschte allabendlich grosse Aufregungen im Kasino,hier wird geflirtet und da ernsthaft geredet über Technik und Feind.....immer wenn ichdort in meiner Ecke sitze am grossen Fenster den Jägern draussen bei ihren Übungen zusehe ,höre ich dem hinter mir gesprochenen zu und muss doch ab und an schmunzeln.....

Man mag es kaum glauben doch gibt es immernoch diese typischen 1.Piloten die denken sie können nicht nur im feindlichen Gefecht einen Abschuss ergattern,nein auch im Kasino sind sie kräftig am anvisieren und bereit für den Abschuss der Extraklasse.!!!

Die Geschichte beginnt hier wo der Alltag und die Arbeit eines Piloten aufhört im Kasino,wo Sam und seine Tresenmietzen allabendlich den Jungs und Mädels ihre Trinks servieren.....

WER weiss das schon,vielleicht erkennt sich hier ein Pilot wieder und schmunzelt über das was er einst dort erlebte.....

Es war an enem schönen Abend im Januar ,Chrishan ,Tom und Leland sassen mal wieder an der Theke und spannten von den Arbeiten des Tages ab,die drei waren frisch herausgeputzt und kamen sich sehr gross vor.Als Chrishan in der Ecke des Kainos eine junge Pilotin sitzen sah,schmunzelte er für sich und sah dann grinsend zu den anderen beiden,deutete mit dem Finger in die Ecke wo Lea sass und deutete mit dem Daumen nach oben.Kurz darauf lagen 3000 Credits auf der Theke,Sam konnte nur schmunzeln über das was da vor sich ging,denn er kannte Lea und war sich sicher das verlieren alle drei.....Lea merkte wohl die Aufregung an der Theke und auch das es dort um ihre Person ging doch war sie schlauer als die Kerle und liess es sich im gegensatz zu ihnen nicht anmerken..

Chrishan nahm seinen Mut zusammen und ging rüber zu ihr,SIE die dort sass locker die Beine ausgestreckt und die Füsse überkreuzt,ihre feingliedrigen Finger umschlossen die Tasse und ihr Blick war hinausgerichtet.Kurz verliess Chrishan der Mut und so räusperte er sich leise,abwartend ob ihrer Reaktion.

Lea sah kurz zu ihm dann wieder raus*was gibt es Lt* war alles was sie sagte ,dazu noch mit leicht kühlem Unterton und relativ ruhiger Stimme.

Chrishan war etwas überrascht ob diesem und runzelte für kurze Zet die Stirn,als er dann doch wenn auch nur leise damit seine Kameraden das stammeln nicht mitbekamen und es für ihn peinlich würde er zu reden begann " Mam würden sie mir gestatten...nunjaa ich weiss ja nicht ob sie es gestatten das ich ihnen einen Drink spendiere".Er sah sie weiter an ,sein Blick glitt über ihre wahrlich zierliche Gestalt,innerlich hoffte er nun das er nicht die Braut eines Hochrangigen anmachte,da war es auch schon zu spät denn Lea ergriff das Wort.

Den Kopf leicht drehend in Chrishans Richtung sah sie ihn mit Zuckersüßem Lächeln an nachdem ihr Blick seine Gestalt heraufwanderte,dann von einem Moment auf den anderen verfinsterte sich ihre Mine als sie seinen Blick traf " Nein,Danke,kein Bedarf"

Chrishan der sich zuerst freute wäre fast im Erdboden versunken ob ihrer Gestik und ihrer Aussage,fast hallernd nur, als wäre er in einer anderen Welt hörte er das Gelächter seiner Kameraden im Hlntergrund,kurz deutete er einen Salut an warum auch immer und ging geschlagen zurück zu den Kameraden ,die ihn freudig in Empfang nahmen.....

Lea sah kurz in eine abgedunkelte Ecke,dort sass wer und bekam die ganze Chausse mit,dennoch regte er sich nicht und sagte auch nichts,nur ein leichtes schmunzeln fegte genau in diesem Moment über Leas Lippen als sie den Unbekannten ansah ,dann den Blick drehend wieder nach draussen,legte sie ihre zarten Lippen an den Tassenrand und nippte daran.....

~ Fortsetzung folgt ~

@ISA