

5 Credits * Ausgabe 27 * Januar/Februar 2692 * 2008

Flying Ace



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

28



Der Flying Ace erscheint zweimonatlich



IMPRESSUM	
Herausgeber	Wing Commander Rollenspiel Deutschland
Redaktion	Flame
Artikel	Alli, Flame, Hammer Bulldog, Crio Flotte Biene, Icewolf
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 Firewall Im Namen des Phoenix	3
TCS Hathor Neues von den Tigern	7
TCS Langley Neues von der Langley	9
TCS Morrighan Von Raben und Krähen	10
TCS Pulsar Einsatz im Gemini Sektor.	12
Top Secret Nachrichten nur für Befugte	14
Beförderungen 2nd Lt., 1st Lt., Maj., LtCol.	17
Versetzungen Morrighan, Pulsar, Sewstopol	18
Abschussliste Sewstopol, TopTen	19
Nachrichten aus allen Sektoren Streitkräfte, Politik	20
Schiffsdatenbank Leichte Jäger	21





IM NAMEN DES PHOENIX

Hallo an alle Leserinnen und Leser des Flying Ace.

Seit meinem letzten Artikel ist auch schon wieder einige Zeit vergangen. Und es ist wieder einiges geschehen. Wie ich bereits in meinem letzten Artikel berichtet habe, ist die Firewall BG (Battlegroup, Anm. der Red.) nun im Athena System. Die erste Aktion der BG war mit einer Miliz/Söldnergruppe Verbindung aufnehmen. Während dieser Aktion wurden von den Firebirds einige Piraten unerschädlich gemacht.

Die Führer der Milizgruppe wollten sich mit Col. Dios treffen um die Möglichkeit von Verhandlungen mit der Systemregierung zum Schutz dessen auszuloten. Diese Verhandlungen mit 5 Vertretern aus den verschiedenen Sparten und Gesellschaftsschichten wurden etwas später auch aufgenommen. Dafür wurde der Kmd. der BG, Col. Sid „Asmodis“ Dios, sowie der GF der Firebirds, Kray „Seldom“ West, auf die „Freedom“, einen Kreuzer der Hades-Klasse eingeladen. Die „Freedom“ ist das Schiff der Miliz/Söldnergruppe, die von der Regierung angestellt wurden um das System zu verteidigen. Der Rest der Firebirds begleitete die Delegation auf die „Freedom“ als Ehrengelait.

Es ereigneten sich ein paar Verstöße gegen die Etikette seitens einzelner Piloten der Firebirds, welche aber keinerlei Gefahr für die Verhandlungen darstellten. Diese konnten nach einigen Stunden erfolgreich abgeschlossen werden. Als Ergebnis wurden folgende Punkte bekannt. Die Firewall BG verpflichtet sich, das Athena System zu verteidigen und zu stabilisieren, im Gegenzug dafür bekommt die BG Versorgungsgüter und, nach den Möglichkeiten des Systems, auch militärischen Nachschub. Das Treffen verlief weitgehend ungestört, es wurden von den Firebirds nur 6 leichte Mantujäger auf dem Flug zur Verhandlung aufgestöbert. Es scheint, dass diese zufällig dort waren und der Delegation nicht auflauern sollten.

Die Firebirds machten kurzen Prozess mit ihnen und zerstörten die Schiffe innerhalb kürzester Zeit. Es ist davon auszugehen dass sie keine Nachrichten mehr senden konnten.

Eine weitere Aktion der Firebirds war die Eskorte einer Gruppe von Transporter von Athena 5 zur BG. Auf diesen waren

die versprochenen Versorgungsgüter.

Dabei flogen die Firebirds auf dem Weg zu den Transportern gegen eine Überzahl an Piraten, welche sie ohne Probleme und ohne Verluste überwältigen konnten.

Die Piraten wurden bis auf das letzte Schiff vernichtet.

Die Birds flogen weiter zu den Transportern und wurden von einer erneuten Übermacht gestellt.

Diesmal jedoch von 5 leichten Jägern und 10 schwere Raumüberlegenheitsjäger der Mantu. Diese arbeiteten gut zusammen und fügten einigen Jägern der Birds schweren Schaden zu. Außerdem kam bei den Birds noch Pech dazu, so überluden z.B. bei einem Jäger die Geschütze, so dass sich der Pilot nur noch mit seinen Raketen verteidigen konnte. Dennoch konnten die Birds mit ihrem unermüdlichen Einsatz dafür sorgen, dass die Transporter unbehelligt abziehen konnten. Dieser Einsatz hatte seinen Preis. Nicht nur, dass die Geschütze von Lt. Col. Dani „Soulkeeper“ Lessel ausfielen und alle Piloten Schäden an den Maschinen hatten.

So wurde auch der Jäger des 2nd Lt. Stefan „Iceland“ Lieb so schwer beschädigt, dass er nur noch vom Glauben seine Kameraden und seinem fliegerischen Können zusammengehalten wurde. Der Jäger wird nun über Monate ausfallen.

Und aus Technikerkreisen wurde mir berichtet, dass es ihnen lieber wäre einen neuen Jäger zu bekommen. Da dieser so viel Arbeit erfordert, dass sie einige Überstunden machen müssen. Und die Ersatzteile mehr Kosten werde als eine HC im Krieg gegen die Kilrathi.

Der beteiligte 2nd Lt. und der Lt. Col. sind seit dem die „Lieblinge“ aller Techniker des Geschwaders.

Die Birds mussten sich aufgrund der Schäden und der, etwas geschrumpften, aber dennoch bestehenden Überzahl der Mantu zur BG zurückziehen.

Es wurde dem frischen Geschwader der „Angry Angels“ überlassen, die nun geschwächten Mantu zu vertreiben und zu vernichten. Dennoch konnte die Mission der Firebirds von der Führung als Erfolg verbucht werden da die Transporter unbeschädigt ankommen konnten und darüber hinaus nur Materielle und keine Personellen Schäden zu verzeichnen waren.

Es wurden noch fünf größere Einsätze geflogen. Zum einen wurde der ins

System führende Sprungpunkt nach Gilmore vermint, sowie eine Mantuflotte aufgespürt. Von dieser Mission gab es nicht viel zu berichten. Außer, dass 5 Jäger und 1 GKS abgeschossen wurden. Sowie, dass Lt. Col Soulkeeper einmal mehr die Geschütze seines Jägers überlud und nur noch mit Raketen kämpfen konnte.

Im einem der anderen Einsätze konnte dem fahrenden/fliegenden Händler Jonathan Rimmel geholfen werden, Waren für die BG und das Athenasystem abzuliefern. Der Transport war wohl publik geworden, und so bat der Händler um Begleitschutz. Es stellte sich heraus, dass dies gerechtfertigt war. Der Transporter wurde von 22 leichten und schweren Piratenjägern angegriffen. Diese hatten sogar einen Funkstörsender dabei, welcher aber recht schnell von den Firebirds zerstört werden konnte. An einem Navpunkt wurde durch das Geschwader „Lightnings“ ein Kontrollpunkt errichtet. An diesem bekamen es die „Lightnings“ mit 15 Piratenjägern zu tun. Als die Birds mit den Transportern ankamen, waren die „Lightnings“ bereits auf Status Orange(heißt auch Schäden am Rumpf) Die „Lightnings“ zogen sich darauf zurück nachdem einer ihrer Piloten abgeschossen wurde. Es war Cap. Johnson, Rufzeichen „Striker“, er konnte sich aber mit der Rettungskapsel retten. Er wurde vom S&R Shuttle aufgesammelt und war später auf dem FD sichtlich erleichtert. Mit der Ankunft der Birds wendete sich das Blatt schnell zu Gunsten der Exilanten. Die Piloten zerstörten alle 15 Jäger. 3 der Jäger versuchten noch zu fliehen, wurden aber, da sie sich nicht ergaben, ebenfalls zerstört. Dagegen protestierte einer der Piloten. Es wurde keine weiten Piloten der Exilanten abgeschossen. Aber Lt. Col. Soulkeeper brachte einmal mehr die Geschütze seiner Vampire zum schmelzen. Und auch bei Lt. Col. Leto „Stalker“ Atreides verabschiedeten sich die Geschütze. Bei dem außerdem aus noch ungeklärter Ursache im Gefecht der Geschützturm der Devastator explodierte. Dabei wurde der langjährige Waffensystemoffizier Cap. Anatoliji „Damian“ Pavlovic getötet. Als ehemaliger Pilot kannte er das Risiko. Weil er für den Kampseinsatz zu alt geworden war wählte er diesen Weg um weiter gegen die Feinde, die seine



Familie bedrohten zukämpfen. Er war ein leuchtendes Beispiel in seiner Pflichterfüllung. Und sehr beliebt bei allen Teilen der Besatzung.

Er hinterlässt einen erwachsenen Sohn, Fedor und seine Witwe, Sanja.

Ihnen an dieser Stelle unser herzliches Beileid.

Die Birds konnten den Händler erfolgreich eskortieren und danach zur BG zurückkehren.

Ein weiterer Standardeinsatz war die Suche nach einer Sonde, bei der man mit einer Einheit der ehemaligen TCN die noch Jagd auf „Exilantenverbrecher“ macht, in Kontakt kam. Es wurden im Verlauf der Mission sieben Piratenjäger abgeschossen. Das einzige bemerkenswerte daran war, dass der Firewall offensichtlich fehlerhafte Geschütze geliefert wurden. Oder die Maschinen der Firewall wurden sabotiert. Nicht nur die Geschütze von Lt. Col Soulkeeper sondern auch die von einigen anderen Piloten fielen aus. Mit der TCN Einheit konnte ein Treffen vereinbart werden.

Noch ein Standardeinsatz war die Vernichtung eines zur Verstärkung eingedrungenen Verbands der Piraten vom JP Aphrodite her kommend. Der Trägerverband wurde fast vollständig ausgelöscht. Dieses Unternehmen stand unter einem guten Stern. Denn 1 Fregatte, 2 Korvetten, 5 Bastarde und 4 Razors konnten abgeschossen werden. Und es wurden keine Piloten der Exilanten abgeschossen. Dennoch gab es wieder teils schwere Schäden an den Jägern. Und auch wieder ein Ausfall der Geschütze.

Im Verlauf des nächsten Einsatzes sollte die restliche Flotte dann vernichtet werden. Es konnten noch 5 Vultures und eine Fregatte zerstört werden. Der zurückgelassene, ausgeschaltete Träger sollte beim Rückflug der Kampfpatrouille zerstört werden. Dieser wurde aber dann von Nephilimjägern vernichtet. Die Jäger sprangen gerade beim Eintreffen des Geschwaders aus dem System. Und konnten so nicht mehr gestellt werden. Die Birds kehren danach zurück zur BG.

Und dann gibt es noch zwei Ereignisse zu berichten. Zum einen ist noch ein neuer Pilot auf die Firewall versetzt worden. Oder in diesem Falle besser gesagt eine Pilotin, die zurück in das Nest der Firebirds gekommen ist. Flight Captain Kiara-Maria „Black Dragon“ Bonim hat sich auf Bitten des GF’s der Firebirds (Col. West Anm. der Redaktion) vom HQ wieder zu den Birds versetzten lassen. Sie wird den Bombwing verstärken. Und ihren Dienst in einer Shrike wieder aufnehmen. „Blacky“, wie sie von ihren Freunden und Kameraden genannt wird, gab vor geraumer Zeit aus persönlichen Gründen den aktiven Flugdienst auf und ließ sich in das HQ zum Schreibtischdienst versetzen.

Sie wurde von den Kollegen, den alten wie den neuen, herzlich aufgenommen.

Und hat auch bei Patrouillen und Einsätzen bereits wieder gezeigt, dass sie zwar schon lang nicht mehr im Cockpit gesessen hat, aber dass man das Fliegen nie ganz verlernt. Sie konnte sogar ihrer Abschussliste bereits wieder einen Abschuss hinzufügen.

Ich habe natürlich gleich die Gelegenheit ergriffen, die neue/alte Pilotin kurz nach ihrem Eintreffen in ihrer wenigen Freizeit besucht und ihr ein paar Fragen gestellt. Dieses Interview können sie auch in dieser Ausgabe finden. Zusammen mit dem Interview mit 2nd Lt. Lieb.

Deswegen wurde das Interview mit Col. West auf die nächste Ausgabe verschoben. Zusammen mit einem Interview das mir persönlich am Herzen liegt. Der Kommandant der Firewall und der Firewall BG Col. Sid „Asmodis“ Dios hat sich bereit erklärt uns ein paar Fragen zu beantworten.

Das andere Ereignis ist, nun ja es sind eigentlich mehrere Ereignisse ähnlicher Art zusammengefasst. Es wurden mal wieder Piloten der Firewall befördert. 2nd Lt.’s Michael „Hohes Haus“ Willner von den Firebirds wurden in den Rang eines 1st Lt. erhoben. Lt. Willner, ein sehr gläubige Pilot, von einigen seiner Kameraden oft nur „Bordprediger“ genannt, meinte zu seiner Beförderung nur: „Es wird ja auch endlich Zeit.“ Die Stimmen seiner Flugkollegen reichen

von, „Wieso denn ausgerechnet der?“ bis zu „Er hat es sich verdient“. Der neue 1st Lt. Willner scheint mit seiner Beförderung sehr zufrieden zu sein, auch wenn er deswegen seine „geliebte“ Hellcat an einen anderen Piloten abgeben musste. Was ihm besonders schwer gefallen ist.

Außerdem wurde noch der Leader des Bombwings der Firebirds befördert. Major Tycon „Fireman“ Rohan wurde wegen seines langjährigen Einsatzes in den Rang einen Lt. Col. befördert. Er wird auch weiterhin dem Bombwing vorstehen. Wir wünschen ihnen in ihren neuen Rängen viele Abschüsse und sie mögen immer in ihren Jägern zurückkommen. Außerdem bekam Lt. Col. Leto „Stalker“ Atreides einen Confederation Star von Vice Admiral Aleksandr „Paladin“ Kerensky verliehen. Als dieser vor einem Einsatz mitsamt Eskorte kurz vorbeischaute.

Mit diesen doch sehr freudigen Ereignissen verabschiede ich mich nun bis zum nächsten Mal.

Ich hoffe mein Artikel war für sie informativ und unterhaltsam. Wenn dies der Fall war möchte ich ihnen noch meine Interviews mit den Piloten ans Herz legen. Die ihnen besser die Stimmung und Lage in der Firewall BG aufzeigen können als ich dies vermag.

Mit Kameradschaftlichen Grüßen
Gunnery Sergeant Takeshi Sangi TCMC.

TCS FIREWALL		
Pilot	Siege	Einsätze
Seldom	201	111
Asmodis	191	101
Soulkeeper	131	103
Stalker	119	92
Fireman	89	85
BlackDragon	24	44
Nexiod	22	33
Beastman	10	34
Icewolf	8	12
Hohes Haus	7	25
Lone Wolf	6	10
Kove	4	8
Demolition Man	4	6



Interview mit Nexiod

2nd Lieutenant Stefan „Icewolf“ Lieb leistet seinen Dienst derzeit auf der TCS Firewall.

Aktuelle Daten: 12 absolvierte Missionen, 8 bestätigte Abschüsse.

Das Interview führte Gunnery Sergeant Takeshi Sangi TCMC.

FA: Hallo an alle Leserinnen und Leser des Flying Ace, ich sitze hier mit dem Kampfpiloten „Icewolf“. Guten Abend 2nd Lt. Stefan „Icewolf“ Lieb.

Icewolf: Komban wa Gunny.

FA: Oh, Sie sprechen Japanisch?

Icewolf: Nur ein kleines Bisschen. Mein Katana Sensai wollte das ich es lerne.

FA: Stellen Sie sich doch kurz für die Leser, die Sie noch nicht kennen vor

Icewolf: Okay, mein Name ist Stefan Lieb, ich bin 26 Jahre alt. Geboren wurde ich auf der Erde, aber aufgewachsen bin ich hauptsächlich auf Vega. Ich bin seit geraumer Zeit auf der Firewall und steh momentan bei sieben Abschüssen.

FA: Beschreiben Sie doch bitte kurz ihre Situation an Bord der Firewall.

Icewolf: Wie ich schon sagte ich bin schon etwas länger auf der FW und hab auf ihr 11 größere Einsätze mit gemacht. Zwar gehöre ich noch nicht zu den alten Hasen aber ich denke ich mache mich. Ich gehöre dem Fighterwing an und fliege gerade eine Hellcat.

FA: Wie kommen Sie dazu als Pilot zu dienen?

Icewolf: Nun ja, mein Onkel dient bei der Navy, und als der ganze Mist von wegen Ratsmordung und Mantu-Herrschaft kam, hab ich es ihm nachgemacht. Und bin zu den Exilanten gegangen. Da mich mein Onkel seit frühester Kindheit immer

wieder mit Sim´s hat spielen lassen, konnte ich eine alte Excalibur I klauen und in Richtung Exilanten fliegen. Als ich da ankam lag es nahe, dass sie mich zum Piloten ausbilden. Und nun bin ich hier.

FA: Abschüsse?

Icewolf: Ja wie gesagt 7. Meist Piraten, aber auch ein, zwei Mantu Jäger.

FA: Nicht schlecht. Auch schon mal ausgestiegen?

Icewolf: Nein, ein paar Mal war es schon knapp, aber diese Erfahrung musste ich noch nicht machen. Da bin ich aber auch ganz froh drüber.

FA: Das glauben wir alle gern. Beschreiben Sie uns kurz aus ihrer Sicht das doch gefährliche Leben eines Kampfpiloten. Wie sieht Ihre tägliche Routine aus?

Icewolf: Ja, normal besteht unser „Tag“ aus Patrouillen und Arbeit an den Jägern. Natürlich steht auch immer Sport und Kampftraining auf dem Plan. Und in unserer wenigen Freizeit pflegen wie die Kameradschaft zu den andern Piloten. Was bei manchen auch eine Arbeit ist. * lacht*

FA: Was fliegen Sie gerade so und würden sie lieber was anderes fliegen?

Icewolf: Also gerade eine Hellcat, aber ich hoffe da ich auch für schwere Jäger qualifiziert bin bald einmal in solch einen zu kommen. Und ich habe vor in naher

Zukunft irgendwann mich für leichte Jäger qualifizieren zu lassen. Dann darf ich alle Arten von Exilantenjäger fliegen.

FA: Kommen Sie damit klar, nicht nur Mantu, Piraten und andere Verbrecher sondern auch die ehe. TCN zu bekämpfen? Sie Töten ja damit auch Menschen.

Icewolf: Es geht schon, sie feuern immerhin auch auf mein Geschwader und mich. Außerdem ist es immer Fair. Sie haben genauso die Chance mich abzuschießen. Wie ich sie. Und die meisten verdienen es nicht anders.

FA: Haben Sie heute noch Dienst?

Icewolf: Ja aber nur Kampfbereitschaft. Danach geh ich ins Kasino, weil ich dann 16 Stunden Freizeit hab.

FA: Dann danke für ein Stück Ihrer wenigen Freizeit.

Icewolf: Kein Problem es war mir eine Ehre. O-yasumi nasai. (Gute Nacht. Jap. Anm. d. Red.)

FA: Arigato, sayonara. Itsu ka manra o-ai shitai desu. (Danke, auf wiedersehen. Ich hoffe wir sehen uns bald wieder. Jap. Anm. d. Red.)



Interview mit Black Dragon

Flight Captain Kiara-Maria „Nexiod“ Bonim leistet ihren Dienst derzeit auf der TCS Firewall.

Aktuelle Daten: 44 absolvierte Missionen, 24 bestätigte Abschüsse.

Das Interview führte Gunnery Sergeant Takeshi Sangi TCMC.

FA: Hallo an alle Leserinnen und Leser des Flying Ace.
Ich sitze hier mit der Kampfpilotin „Black Dragon“. Guten Abend Cap. Bonim.

Black Dragon: Guten Abend GySgt. Sangi

FA: Stellen Sie sich doch kurz für die Leser die Sie noch nicht kennen vor.

Black Dragon: Mein Name ist Kiara-Maria Bonim, Callsign Black Dragon. Ich bin 27 Jahre jung und auf der Firewall stationiert.

FA: Beschreiben Sie doch bitte kurz Ihre Situation an Bord der Firewall.

Black Dragon: Es ist als Frau nicht immer einfach, aber ich komme ganz gut zurecht denke ich. Mein GF und mein Kmd. behandeln uns alle gleich, daher gibt es weder Bevorzugungen noch Nachteile.

FA: Sind Sie schon lange auf der FW?

Black Dragon: Ich habe meinen ersten Dienst vor ca. 5 Jahren dort begonnen, war aber zwischenzeitlich auf anderen Trägern stationiert.

FA: Und wo?

Black Dragon: Auf der Aphrodite und der Langley.

FA: Wie kommen Sie dazu als Kampfpilotin zu dienen?

Black Dragon: Ich wollte nach meiner Tanzausbildung noch etwas erlernen, bei dem ich nicht auf Arrangements

angewiesen bin. Und der Job hier draußen hat mich gereizt.

FA: Wie viele Einsätze haben Sie bereits absolviert?

Black Dragon: Neulich hatte ich meinen zweiundvierzigsten Einsatz.

FA: Abschüsse?

Black Dragon: Da ich Bomberpilotin bin, nur 24

FA: Das ist doch auch schon einiges. Auch schon mal ausgestiegen?

Black Dragon: Nein, bisher hatte ich Glück

FA: Freut mich, ich hoffe dass es so bleibt. Wie sieht Ihre tägliche Routine an Bord der Firewall aus?

Black Dragon: Es hängt davon ab, wann man Dienst hat. Um den Dienst herum muss man die alltäglichen Dinge erledigen, wie essen, duschen, sich mit den Kollegen beschäftigen und natürlich mit seiner Maschine, falls nötig.

FA: Welchen Schiffstyp fliegen Sie gerade?

Black Dragon: Eine Shrike.

FA: Würden Sie lieber etwas anderes fliegen?

Black Dragon: Nein, ich bin zufrieden.

FA: Kommen Sie damit klar, nicht nur Mantu, Piraten und andere Verbrecher sondern auch die ehem. TCN zu

bekämpfen? Sie Töten ja damit auch Menschen.

Black Dragon: Ja, ich töte Menschen, wenn es sein muss. Aber nur, um mich und mein Geschwader zu schützen

FA: Noch eine Letzte Frage, haben Sie Angst wenn sie „aufsteigen“? Oder stimmt das Image der furchtlosen Kampfpilotin?

Black Dragon: Wenn unser Geschwader schon stark angeschlagen wäre, hätte ich ernsthaft Angst ja. Aber so weiß ich, dass meine Leute immer noch da sind und im Notfall auf mich aufpassen. Solange ich weiß, dass ich mich auf meine Leute verlassen kann, ist alles okay.

FA: Das ist schön, so etwas freut jeden. Haben Sie heute noch Dienst?

Black Dragon: Nein, ich hab heute frei.

FA: Gut. Dann danke für ein Stück Ihrer wenigen Freizeit

Black Dragon: Immer gerne.

FA: Schönen Abend noch. Auf Wiedersehen

Black Dragon: Ihnen auch.

NEUES VON DEN TIGERS

Der Paukenschlag

Nach dem die Tigers in der letzten Mission den Hauptkampfverband der Mantu ausfindig machen konnten, die sich hinter einem Asteroidengürtel versteckte, wurden sie nach ihrer 12 stündigen Pause wieder in den Briefingroom gerufen wo man ihnen den nächsten Schlag gegen die Mantu mitteilte.

Nach dem die Tigers eingewiesen wurden holte Ship Captain FERRO den 2nd Lt. Baccara nach vorne um diesen zum 1st Ltnd. zu befördern und ihm das Geschwader für diese Mission zu übergeben. Die Tigers starteten kurz darauf und flogen in Formation zum Navpunkt 1, wo sie die Flatliners und Spinning Spider antreffen und gemeinsam mit ihnen zum Navpunkt 2 aufmachten. Navpunkt 2 war nach gründlichem passiv scannen Feindfrei und die drei Geschwader flogen weiter richtung Navpunkt 3. Schon nach kurzer Zeit wurden die drei Geschwader von einer Mantu-Patrouille abgefangen und in einen Kampf verwickelt. Die Tigers bekämpften die Mantu während die anderen weiter auf ihr Ziel zuflogen, aber kurz darauf kam ihnen wieder eine Mantu-Patrouille entgegen und fing sie ab. Diesmal übernahmen die Flatliners den Gegner und so konnten die Bomber weiter ihren Kurs halten während die Jägereskorte der Jäger in wilden Kämpfen mit den Mantu verbunden war. Zu guter letzt übernahmen die Jägereskorte der Spinning Spiders eine dritte Mantu-Patrouille die den Bomberstaffeln entgegen flogen. Nachdem nun alle drei Jägereskorten im Kampf gegen die Mantu verwickelt waren erreichten die Bomber ihren Bestimmungsort: die GKS des Hauptkampfverbandes der Mantu und wurden gleich mit heftigen Abwehrfeuer begrüßt. Während die Flatliners und Spinning Spider sich die Rechte und Linke Flanke teilten um das Abwehrfeuer von den beiden übrigen Tigerbomben abzulenken, steuerten 1st Ltnd. Baccara und 1st Ltnd. Sulda auf die Pyramide zu um diese mit ihren schweren Torpedos zu beschießen. Nachdem anfänglich alles zu klappen schien, änderte sich die Situation nachdem Major Galahad eine Gunsalve abging die für Ltnd. Baccara gedacht war. Ltnd. Baccara übergab anschließend die Befehlsgewalt an Ship Cpt. de la Vega der den Rückzug der Kampfgeschwader veranlasste. Ltnd.

Baccara und Ltnd. Reaper widersetzten sich jedoch dem Befehl und griffen weiter den Kampfverband der Mantu an, während Major Galahad geborgen und in Sicherheit gebracht wurde. Nach dem der Leader der Flatliners, Major Galahad hatte bergen können, entfernten sich die drei Geschwader und ihre Jägereskorte aus dem Kampfgebiet und traten die Heimreise an. Baccara und Reaper wurden vom Feind abgeschossen und gelten seit dem als MIA oder POW. Sie sind in die Hände des Feindes gefallen und ihr Schicksal ungewiss.

Während die drei Geschwader sich auf der Heimreise befanden, meldete Ship Cpt. de la Vega den Ablauf des Gefechts und den Vorfall der beiden Ltnd's an die Hathor weiter. Baccara und Reaper wurden unterdessen von den Mantu geborgen und separat in eine Arrestzelle inhaftiert.

Der Jägerschild

Nach Ihrem Angriff auf die Mantuverbände und den schwerlichen Verlust zweier Kameraden, waren die Tigers auf dem Rückflug zur Battlegroup. Die vermeintliche Vorfreude der Tigers auf ein wenig Erholung hatte ein jähes Ende, als Sie eine Mitteilung von der Langley erhielten in der es hieß, das der Langley Kampfverband unter Torpedobeschuss lag. Auch die Tatsache das die feindlichen Bomberstaffeln mit neuen Kurs auf die Hathor zuhielten, machte die Sache nicht besser.

Die Tigers bildeten zusammen mit den Gambler, den Spinning Spiders und den Flatliners einen Verteidigungsring, mit dem Ziel die angreifenden Mantu zurückzuschlagen. Starsign, Falcon und Tofu, welche noch auf der Hathor waren schlossen sich den Gamblers an und bezogen Stellung an Nav S1. Die restlichen Tigers flogen zusammen mit den Flatliners und den Spiders zu Nav 4. Die Angreifer ließen nicht lange auf sich warten. Nach kurzer Zeit waren alle Geschwader in heftige Gefechte verwickelt. Die Gamblers attackierten auf vorgeschobenen Posten drei Tets und eine Kugel. Star, Falcon und Tofu warfen sich gegen zwei Kuben und zwei Zylinder in den Kampf. Der Rest der Tigers unter dem Kommando von Zorro, kämpften derweil an Nav 4 zusammen mit den Flatliners ebenfalls gegen zwei Kuben und zwei Zylinder. Die gegnerischen Bomber allein aufzureiben war kein Problem, jedoch erhielten die

Torpedoträger kurze Zeit später Unterstützung von einigen Jägern. An allen Fronten wurde schwer gekämpft und die Geschwader von der Europe und der Hathor ergänzten sich perfekt. Nun, fast perfekt. Leider konnten einige Mantu Bomber die Linien durchbrechen und Torpedos auf die Hathor abfeuern. Dieser Angriffe waren aber eher Verzweiflungstaten als koordinierte Angriffe. Die Hathor wurde nur moderat beschädigt, ein Landedeck musste gesperrt werden. Nach den Kämpfen wurden die Geschwader wieder zu Ihren Heimatträgern beordert.

Viel Zeit zum Ausruhen blieb nicht. Im Debriefing wurden die Tigers informiert, das sie in einer Stunde wieder im All sein müssen um zusammen mit den Geschwadern der Langley den finalen Angriff gegen den Mantu Kampfverband zu fliegen.

Das Empfangskomitee

Die Kampfgruppe Hathor steht in Deneb vor dem Sprungtor nach Canewdon. Ein Teil der Tigers ist gesprungen.

Als wir in Canewdon aufschlugen erwartete uns schon ein Empfangskomitee, bestehend aus einigen feindlichen Jägern, sowie, in Abstand, zwei Fregatten, ein Zerstörer und ein Prowler.

Wir wurden sofort mit einem Schwall von 4 Raketen begrüßt, welche Gal, Sulda und mich direkt alle trafen. Im Gegenzug haben wir auf Anhieb eine generische Arrow dematerialisiert.

Mitten im Gefecht tauchte auch schon die TCS Behemoth auf und unterstützte uns, indem sie ihre Kraft auf den Coventry Zerstörer konzentrierte. Ihr folgte glücklicherweise kurze Zeit später die Richthofen.

Lt. Sultana Del Krus wurde derweil einer der beiden Fregatten zugeteilt, welche sie zielsicher zerstörte.

Die TCS Richthofen kümmerte sich um die zweite Caernaven. Als schlussendlich die Europe aus dem Sprungpunkt auftauchte, brachte sie glücklicherweise die Lt.'s Reaper und Falcon mit, was sich als Glücksgriff erwies, da Lt. Ggrooottss im Handstreich den gegnerischen Torpedo-Bomber zerstörte.

Allerdings tauchten in diesem Moment einige neue feindliche Kontaktpunkte auf unseren Scannern auf... und leider fügten auch diese uns schwere Schäden zu. Nachdem ich mich über Rumpf- und Schilddaten der mir anvertrauten Piloten



informierte, sah ich mich leider gezwungen, uns Tigers aus dem Kampfgeschehen herauszulösen, was nur möglich war, weil die „Spiders“ augenblicklich den Rumpf der Europe verließen, und wir somit Unterschlupf gewährt bekamen.

Nachdem die Tigers sich zurückgezogen haben, waren noch weiter schwere Einschläge der kämpfenden Einheiten zu hören. Es bleibt uns nur zu hoffen, dass auch die restlichen Tigers bald zu uns stoßen und dass wir die Möglichkeit haben unsere Jäger von der Europe-Crew etwas auffrischen zu lassen.

Halten, bis Entsatz kommt

Die Kampfgruppe Hathor steht in Deneb vor dem Sprungtor nach Canewdon. Ein Teil der Tigers, sowie der BG ist gesprungen. Die Jäger mussten sich aber nach heftigen Gefechten zur Europe zwecks Aufmunitionierung zurückziehen. Nachdem wir den Bauch der Europe wieder verlassen und somit für die wiederkehrenden Spiders freigemacht haben, befanden wir uns umgehend im Gefecht.

Wir schafften es 3 Jäger des Gegners auszuschalten, als unsere Sensoren erneut die Ankunft von 3 feindlichen Schiffen meldete.

Nach einigen Minuten folgten dann noch die Hathor mit einigen Tiger-Kameraden durch das Sprungtor. Damit war unsere Präsenz in dem Sektor den Gegnern eindeutig übermächtig.

Im Zuge der Kämpfe gelang es uns insgesamt 6 feindliche Jäger, sowie einen Coventry-Zerstörer auszuschalten. Einer generischen Thunderbolt gelang es zwar unsere Reihen zu durchbrechen und einen Torpedo abzusetzen, dieser hatte aber glücklicherweise nicht den befürchteten Erfolg.

Im Angesicht unserer Übermacht blieben den übrigen generischen Jägern sowie der Fregatte keine andere Möglichkeit, als sich zu ergeben.

Wir verloren glücklicherweise keinen

eigenen Jäger oder Piloten.

Am Ende des Tages kehrten die siegreichen Tigers auf ihre Hathor zurück. Die BG übernahm die eroberte Fregatte, sowie die Jäger. In dem anschließendem Briefing wurden Jack 'Falcon' O'Neill zum 1st Lt., sowie Chris 'Starsign' Quarter zum Major befördert und den Tigers eine 24stündige Erholungspause eingeräumt.

Routine-CSP... oder doch nicht?

Die Hathor Battlegroup ist weiterhin auf der Jagd nach dem flüchtenden Mantu Kampfverband. Die Taktik vermutet, das sich dieser auf dem Weg zum Sprungpunkt Orsini befindet. Die Tigers werden zu einer 5 Nav Space Patrol beordert, die der Flankendeckung dient. Es weiteren fungieren sie als Back up für mögliche unvorhersehbare Ereignisse.

Die Tigers starteten mit einer Standard Jägerauswahl ihre Space Patrol. Es galt eine 5 Punkte Nav Route abzufliegen, welche Sie einmal komplett um den Kampfverband herum führen sollte. Der Einsatz begann wie erwartet: Ereignislos! Scans von Raumpartikeln und Analysen der chemischen Bestandteile des Raums waren noch die spannendsten Aufgaben der Tigers. Zwischen Nav 2 und 3 allerdings, erregte ein Asteroidenfeld die Aufmerksamkeit des Geschwaders. Die Scans schienen irgendwie gestört zu werden. Der Geschwaderführer entsandte Metal Head, Reaper und Baccara mit dem Befehl sich dieses Sache näher anzusehen. Der Rest des Geschwaders ging auf Stand bye und wartete die Meldung der drei Aufklärer ab. Je weiter sie sich dem Asteroidenfeld näherten, desto mehr wurden Ihrer Sensoren gestört. Dies ging so weit, bis auch der Funkkontakt abbrach. Durch einen Aktiv Scan wurden die Piloten gerade noch so vor anfliegenden gewarnt, dem sie mit einem reaktionsschnellen Auswechmanöver entgehen konnten. 5 Jägern und einer Korvette war es gelungen sich im Schatten eines in der Nähe

vorbeifliegenden Kometen zu verstecken und sich so unbemerkt zu nähern. Der Verband der angreifenden Schiffe bestand aus Mantu und TCN Schiffen, welche sofort das Feuer auf die Aufklärer eröffneten. Alarmiert durch das aufblitzen von Gunsalven, befahl der Geschwaderführer den Aufklärern zu Hilfe zu eilen. Durch routinierte Manöver und gute Koordination im Geschwader, erlangten die Tigers nach kurzer Zeit die Oberhand über das Gefecht. Leider konnte sich die Korvette und ein feindlicher Jäger zurückziehen. Der TCS Scope, welche sich ebenfalls auf Aufklärungsflug befand, wurde umgehend von dem Vorfall berichtet. Die Hathor entsandete darauf hin eine Einheit zum Asteroidenfeld um diesen Vorfall zu untersuchen. Derweil machten sich die Tigers auf um ihre Route zu beenden. Bereits an Nav 4 angekommen, wurde dem 74th neue Befehle zugesandt. Das Asteroidenfeld schien einem Wespennest zu gleichen, in das die Tigers gestochen hatte. Der Mantu Kampfverband wurde gesichtet. Das Geschwader machte kehrt um wie Befohlen die Situation zu klären. Keine Spur von Charly 3! An Nav 3 angekommen war keine Spur der Einheit die von der Hathor hier her beordert worden war. Jedoch das, was Sie vorfanden war keineswegs besser. Sie blickten in die Mündungen von mehreren Mantu Jägern die auf sie zukamen...

TCS HATHOR		
Pilot	Siege	Einsätze
FERRO	124	73
Havoc	96	89
Zorro	68	68
Reaper	68	42
Starsign	57	57
Galahad	39	60
Sulta	23	41
Metal_head	22	40
Vagabond	7	24
Falcon	6	15
Errtu	5	10

NEUES VON DER LANGLEY

TCS Langley – wann fliegst auch DU für Sie?

Ihr seid nicht zu den Exilantenstreitkräften gekommen um Stahldecks instand zu halten?
Ihr verbringt lange und quälende Stunden mit Formaldienst auf dem Flugdeck?
Eure einzige Flugerfahrung, nach schier ewiger Dienstzeit, scheint ein Simulator zu sein?

DAS MUSS NICHT SEIN!

Werde auch DU noch heute ein Teil der Piloten der TCS Langley!

Werde ein Teil von...

- Kampfhandlungen zu jeder Tages- und Nachtszeit!
- Dem Kampf: Nur du, die Mantu und viele Raummeter Vakuum!
- Den Piloten der besten und schnellsten Jäger die es jemals gab!
- Dem besten Team und den fähigsten Piloten der ganzen Streitkräfte!

Freue dich auf...

- ... motivierende Einsatzbesprechungen welche die Fähigkeiten des ganzen Geschwaders stets aufs Neue zu neuen Horizonten bringen!
- ... packende Herausforderungen wenn das Wort „unmöglich“ immer und immer wieder neu definiert wird!
- ... den wohl fähigsten Ship Captain der ganzen Streitkräfte!
- ... ein hochmotiviertes Geschwader welches das Wort „Rückzug“ nicht einmal im Bordcomputer gespeichert hat!

Also schicke noch heute deinem kommandierenden Offizier den Versetzungsantrag zur TCS Langley an die Mantufont.

Wir brauchen DICH!

TCS LANGLEY		
Pilot	Siege	Einsätze
Zorro	68	68
Flashback	63	50
Hatisch	29	21
Lionart	28	43
DazGod	21	28
Flotte Biene	20	25
Birdseye	7	17
Krenox	5	15
Dragoon	3	3

TCS MORRÍGHAN

CAPs unter Beschuss

Sirenengeheul und die Durchsage „Alarmstart! Dies ist keine Übung“ halte durch die Morrighan. Die CAPS sind auf starke Feindverbände gestossen. Die Crows eilten zu ihren Maschinen und Starteten. Auf den Weg zu den CAPS, wurden die Crows am Nav1 von einer kleinen Gruppe feindjäger abgefangen. Vier Bearcats und zwei Hellcats stellten sich den Crows in den Weg. Der Kampf entbrannte und die Crows gewannen sehr schnell die Oberhand. Im weiteren Kampfgeschehen waren drei Feindjäger der Meinung sich auf die Hellcat von Akiraburn zu stürzen. Sie beschädigten seine Maschine so stark, dass er zurück zur Morrighan musste und seine Hellcat zu wechseln. In der Zwischenzeit säuberten die Crows Nav1 und machten sich auf den Weg am Nav2 den CAPS zur Hilfe zukommen. Auf der Morrighan wechselte Akiraburn die Hellcat und flog mit Tofu, die gerade eingetroffen war, zum Nav2. Akiraburn und Tofu kamen kurz nach den Crows da an, wo schon ein heftiger Kampf tobte. Zwei Prowlers, vier Hellcats, zwei Piranhas und zwei Bearcats waren im Kampf gegen die Crows und den vier CAPS. Nach ein heftigen Kampf konnten alle Feindjäger vernichtet werden. Der Jäger von Nobody wurde aber so stark beschädigt das sein Antrieb versagte und er im Raum trieb. Wie der Zufall es will tauchten auf den Scanner sehr Starke Feindverbände auf. Zwei GKS und Jäger ohne Ende. Die Crows mussten sich zurück ziehen und Nobody, auf eigenden Wunsch, zurücklassen. Er fuhr seine Systeme runter und konnte nur noch hoffen das man ihn nicht fand, oder für ein Wrack hielt.

Nachdem die Crows mit einem Piloten weniger wieder an der Morrighan ankamen und nach einem kurzem Bericht gab Shock sein Rücktritt als Kommandant der Morrighan bekannt. Ein Suchtrupp für Nobody würde in kurze starten.

Wohin bringen sie die Krähen

Die Flotte, welche die Crows in der letzten Mission zum rückzug zwang, war von den Scanner verschwunden und so galt es diese zu suchen. Als mögliche Punkte wohin sie hätte springen können ergaben sich drei Sprungpunkte, Mc Caffrey, New Sydney und Orleans. Der Auftrag der Crows war es einen der Sprungpunkte zu erkunden.

Major Dobeschinsky, der inzwischen wieder als fester Geschwaderführer der Dismal Crows eingesetzt ist, entschied sich den Mc Caffrey Sprungpunkt zu erkunden. Die Crows, dieses mal nur zu dritt, kamen am McCaffrey Sprungpunkt an wo sie auch gleich von drei Tigersharks, zwei Piranhas und einer Prowler erwartet wurden. Der Kampf begann und die drei tapferen Krähen mussten einiges einstecken. Im weiteren Kampfverlauf fingen die Crows ein Funkspruch auf, der nichts gutes erahnen lies, wie es schien hatten die restverbände auf dieser Seite des Sprungpunktes nach Hilfe gefunkt und diese schien nun anzurollen. Die Crows mussten sich zurückziehen, aber nicht ohne vorher noch eine Prowler und eine Tigershark zu Vernichten, was jedoch zur Folge hatte das sich der Rückzug der Crows übermäßig in die Länge zog. So kam es das die CAP's anrückten um den Rückzug der sehr angeschlagenen Crows zu decken. Dabei verloren sie jedoch zwei Piloten. Geschlagen und ziemlich sauer erreichten die Crows die Morrighan.

Die Crows saßen bereits gut eine halbe Stunde im Briefing Room bis der neue Commodore den BR betrat und von Major Dobeschinsky einen Bericht verlangte und nachharkte warum der Rückzug solange gedauert habe. Major Dobeschinsky nahm den verzögerten Rückzug auf seine Kappe, da er sich bei den Feinden verschätzt habe. Es folgte ein Streitgespräche zwischen dem neuen Commodore und Lt Cruz mit der Folge, dass sie ihre Abzeichen niederlegte und den BR verließ. Der Commodore schickte Sicherheitskräfte hinterher um sie in Gewahrsam zu nehmen.

Sprung ins McCaffrey System

Die Crows haben die Spur der Flotte, die vermutlich Lt Norton gefangen genommen hat, zum Mc Caffrey System verfolgt und nun macht sich die Morrighan Battlegroup auf diese zu verfolgen.

Der Auftrag der Crows war einfach.. Säubern des Sprungpunktes, auf die Morrighan Battlegroup warten, mit der BG durch springen und auf der anderen Seite eventuell auftauchende Feinde zu vernichten. Die Crows flogen los. Nav 1 war leer. Am Navpunkt 2 (Sprungtor) erwarteten die Crows fünf Jäger. 4 Tigershark und eine Vampire. Alle fünf Jäger wurden nach ein kleineren Gefecht

besiegt. Kurze Zeit später traf die Morrighan Battlegroup ein. Die Crows landeten und die BG sprang durch das Sprungtor. Auf der anderen Seite warteten schon eine Prowler, 2 Piranhas und 2 Tigersharks.. Auch diese Sechs Feindschiffe wurden nach ein kurzen Gefecht vernichtet und die Crows landeten auf der Morrighan.

Wieder im BR angekommen gab Akiraburn einen kurzen Bericht ab. Diesesmal lief alles glatt und Akiraburn hatte sein Job als Geschwaderführer gut gemacht und wurde dafür zum 1.st Lieutenant befördert.

Der verbleib einer vermissten Krähe

Die Crows sind, bei der verfolgung einer Landreich Flotte, im Mc Caffrey System angekommen.

Die Crows haben den Auftrag, ohne großes Aufsehen, die Landreich Flotte zu finden. Dazu fliegen sie eine fünf Navpunkt Patrouille.

Die Crows starten zu ihren Auftrag. Am Nav 1 fanden sie nur die große, weite leere des Weltraums vor und flogen weiter nach Nav 2. Nav 2 lag weiter weg und sie brauchten für den Flug knapp 90 lange und ereignislose Minuten. Bei Nav 2 angekommen fingen sie Funksignale auf. Die Signale waren aber zu schwach um was zu verstehen oder die Herkunft zu ermitteln. Weiter ging es nach Nav 3. Ziemlich nah an der Sonne vorbei. In den Cockpits wurde es unerträglich heiß. Den Piloten ging durch den Kopf, wer für den Kurs verantwortlich war. Ankunft Nav 3. Sehr nah an der Sonne. Trotz Kühlung war es den Cockpits bis zu 35° heiß. Durch die nähe zum Zentralgestirn, funktionierten die Scanner nicht richtig. Der Passive Scan wurde durch das Elektromagnetischen Feld der Sonne gestört. Shepherd entschloss sich deshalb mit ein Aktiven Scan. Er fing Anzeichen von aktiven Scanns auf. Wahrscheinlich von einem GKS. Die Signale kamen aus Richtung Nav 4. Die Crows flogen hin. Im Cockpit wurde es wieder kühler Am Nav 4 angekommen, scannten sie passiv. Doch der Scan blieb ohne Erfolg. Velvet Iceman scannte aktiv und fing mehrere Signaturen auf. Eine große Signatur auf der linken Seite wahrscheinlich die gesuchte Flotte, eine kleine Signatur auf der rechten Seite und eine extrem schwache Signatur direkt voraus (Nav 5). Velvet Iceman befahl sich die kleine Signatur zu ihrer rechten anzuschauen. Das verstieß aber gegen



die direkten Befehle des Commodore, ohne großen Aufsehen zu erregen die Flotte zu finden. Shepherd und Akiraburn protestierten gegen die Befehlsverweigerung, aber Velvet lies sich nicht anbringen und so flogen sie in Richtung Nav 4b. Die Crows, durch ihre Aktiven Scanns verraten, wurde bereits erwartet. Zwei Hellcats, zwei Panther und zwei Vampire stürzten sich auf die Crows der Kampf begann. Soviel zum Thema, ohne großes aufsehen. Ein kleiner Transporter und eine Prowler versuchten aus den Kampfgebiet zu entkommen. Der Kampf war sehr hart. Sabers Arrow wurde so stark beschädigt das er eine Zeit lang das Kampfgebiet verlassen musste um seine Schilde wieder aufzuladen. Als die Hellcats und Panther besiegt waren, flog Shepherd hinter den

Transporter her. Seine Hellcat konnte nichts gegen die noch verbliebenen zwei Vampire ausrichten. Die anderen Crows vernichteten die zwei Jäger und flogen hinter Shepherd her. Shepherd erreichte als erster die Prowler und eröffnete das Feuer. Sein erster Angriff zerstörte die Brücke und sein zweiter schwächte die Schilde. Die anderen Crows trafen ein und gemeinsam zerstörten sie die Prowler. Danach widmeten sie sich den Transporter. Sie schalteten die Geschütztürme aus und anschließend die Schilde und den Antrieb. Sogar ein kleine Loch wurde in die Hülle geschossen. Der Transporter trieb hilflos im All. Major Velvet rief über Funk die Marines und Akiraburn Scannte die Gegend aktiv nach Feindschiffen ab. Er hatte sechs Arrows auf den Schirm, die sich mit

Höchstgeschwindigkeit nährten. Die Crows versuchten die Jäger abzufangen. Vier der Sechs Arrows wurden vernichtet. Zwei kamen durch und flogen in Richtung Transporter. Die CAPS konnten die Jäger noch abschießen und die Crows flogen über Nav 5 zurück zur Morrighan.

TCS MORRÍGHAN		
Pilot	Siege	Einsätze
Tristan	208	80
Archimedes	146	77
Ravenmoon	119	63
Vel.Iceman	99	50
Nobody	43	25
Isa	38	25
Akiraburn	32	19
Shock	22	39
Shepherd	8	5
Saber	4	2



EINSATZ IM GEMINI SEKTOR

Auch noch Piraten

Während Paladin es in Gefangenschaft gelang, nach und nach, die ohnehin zerbrechliche Einheit seiner Inhaftierer zu untergraben, gelang es der Pulsar einen Funkspruch zwischen dem Admiral und dem Anführer der Loyalisten mitzuhören. Daraufhin begaben sich die Panthers zu einem NAV-Punkt wo sie zwei in Not geratenen Wölfen zur Hilfe eilen und diese nach Hause eskortieren sollten. Bald schon gaben die 8 Piraten ihre Verfolgung auf und die Wölfe wurden erfolgreich zur Pulsar zurückbegleitet.

Informationen der Wölfe bewegten die Panthers jedoch dazu erneut zum Navpunkt 1 zurückzukehren, um einer Entdeckung der beiden Piloten auf die Spur zu kommen. Erneut gerieten sie in ein Gefecht mit den Piraten und nach einer siegreichen Schlacht wurden mehrere Großkampfschiffe der Mantus geortet.

Angriff auf die Pulsar

Wahrscheinlich aufgrund ihrer Entdeckung wurde die BG aus der Reserve gelockt, sodass schon bald ein direkter Angriff auf die Pulsar gestartet wurde. Sowohl die Dragons, die Wölfe als auch die Panthers starteten, um sich ihrer Haut zu erwehren. In einem knappen Gefecht, bei dem auch der Verlust einiger Schiffe zu beklagen war, ging die PBG siegreich hervor.

Der Gegenangriff

Da der Angriff sehr knapp gewesen ist und leicht hätte anders ausgehen können, befiehlt Flame den Gegenangriff, um die Bedrohung zu beseitigen. Über Umwege näherten sich die Geschwader der Pulsar den GKS der Mantus. Abermals wurden Panthers, Wölfe und Dargons in heiße Gefechte verstrickt, doch gelang es die BG der Mantus empfindlich zu treffen und siegreich aus der Schlacht zu gehen. Die Mantus verließen daraufhin fluchtartig den Ort des Geschehens und sprengten zurückgebliebene Reste, offensichtlich um Spuren zu verwischen.

Auf der Pulsar angekommen bekam die Freude des Sieges einen faden Beigeschmack. Einige Dragons und Wölfe ließen ihr Leben in dieser tapferen Schlacht. Bald schon wurde der toten gedacht und so richtig wohl in seiner Haut fühlte sich dieser Tage niemand.

Coyoten gegen Roadrunner

Ein Funkspruch aus dem Tr'Pakh-System zwang Flame die PBG zu teilen. Der Großteil der PBG blieb im Blockadepunkt Alpha um dort den Frieden mithilfe der Wachstation Ares zu sichern. Der inzwischen sich wieder auf freiem Fuß befindliche Vice Admiral Paladin war es während seiner Gefangenschaft gelungen, diesen Kontakt zu knüpfen.

Die Pulsar selbst machte sich auf den Weg nach Toledo um dort ausgebrochenen Unruhen zu schlichten. Toledo selbst ist ein Pilotprojekt, wo ein friedliches Zusammenleben von Kilrathi und Menschen ermöglicht wird. Doch scheint dieser Friede in Gefahr zu sein. Fast einen ganzen Erdentag sollte es dauern, bis die Pulsar in Toledo ankommt, sodass die Panthers mit ihren schnelleren Jägern vorausgeschickt wurden, um sich schon mal ein Bild von der Situation vor Ort zu machen. Bei Toledo wurden sie von Frachtern der Petrovka Corporation für den Rest ihres Weges eskortiert. Dort angekommen, trennten sich die Wege und auch einige

Swing-By Party

Die Pulsar hatte während ihres Eintritts in das System schwere und unerklärliche Schäden davongetragen, sodass man sich auf einen längeren Aufenthalt in diesem System einstellen konnte. Für die Mission standen mehrere sogenannte Swing-By-Manöver an, die die Schiffe der Panthers mithilfe der Gravitation der Planeten und Monde um ein vielfaches Beschleunigen sollten. Hier war sowohl Pilotengeschick als auch eine gute Konstitution gefragt, da diese Manöver schnell zu einem Blackout führen können.

Ziel dieser Mission war es einen Träger der Pelikanklasse sicher zur Pulsar zu geleiten, der wichtigen Versorgungsnachschub für die Pulsar hatte. Als man den Frachter vom Treffpunkt abholte, macht man bald schon wiederum Bekanntschaft mit einem Schiff der Roadrunnerklasse. Dieser hatte bald mehrere Hellcats, Vultures und Rogues im Schlepptau, und es kam zu einem Gefecht zwischen den Panthers und den Angreifern um den Frachter zu schützen. Auch dieses Gefecht war siegreich, sodass die Panthers den Frachter sicher zur Pulsar begleiten konnten.



DAS BORDMAGAZIN DER TCS PULSAR

Eine Frage der Ehre

Panthers schlugen einen anderen Weg ein. Scar-Eye und Tweetie eskortierten die mitgeflogenen Marines auf die Planetenoberfläche, während der Rest von der Station Juno willkommen geheißen wurde. Ein plötzlicher Alarm zwang die Panthers jedoch wieder zurück nach Toledo, da Schiffe des Typs Roadrunner –zivile sehr schnelle und wendige Schiffe– einen Anschlag auf Lagerhallen auf Toledo verübt hatten. Wie schnell und wendig diese Schiffe waren sollte sich schon bald herausstellen, denn es gelang ihnen in der Atmosphäre mehrere Panthers abzuhängen und zwei der vier Schiffe gänzlich entkamen. Hierbei war merkwürdig, dass sie innerhalb kürzester Zeit gar den Schiffssensoren der Panthers entkamen. Nachdem die gelandeten Piloten von einer örtlichen Polizeieinheit abgeholt wurden, konnten die Panthers zur Station Juno zurückkehren und ihre Maschinen dort landen.

Die zwischenzeitliche Gefangennahme einer Reporterin, die einen Roadrunner mit Tarntechnologie besaß, die ungeklärten Terroranschläge, sowie die letzte Begegnung warfen mehr und mehr Fragen auf, sodass die Panthers in Gruppen ständige Patrouillenflüge unternahmen um sämtliche Roadrunner des Systems zu untersuchen. Schließlich stieß man auf eine Spur geheimer Akten, die nur im Tausch eines ehrenvollen

TCS PULSAR

Pilot	Siege	Einsätze
Paladin	247	136
Cisco	208	118
Kip Dotter	138	64
Flame	57	42
Bulldog	21	41
Raven	14	25
Azrael	13	29
Progenitor	13	22
Midnight	5	14
Crio	3	15
Kitty	2	16
Bongoman	0	2



Gefechts mit mehreren Duellen erhielt. Alle Panthers bis auf Lieutenant Crio gingen siegreich aus den Duellen hervor.

Informationsbeschaffung auf Nartar

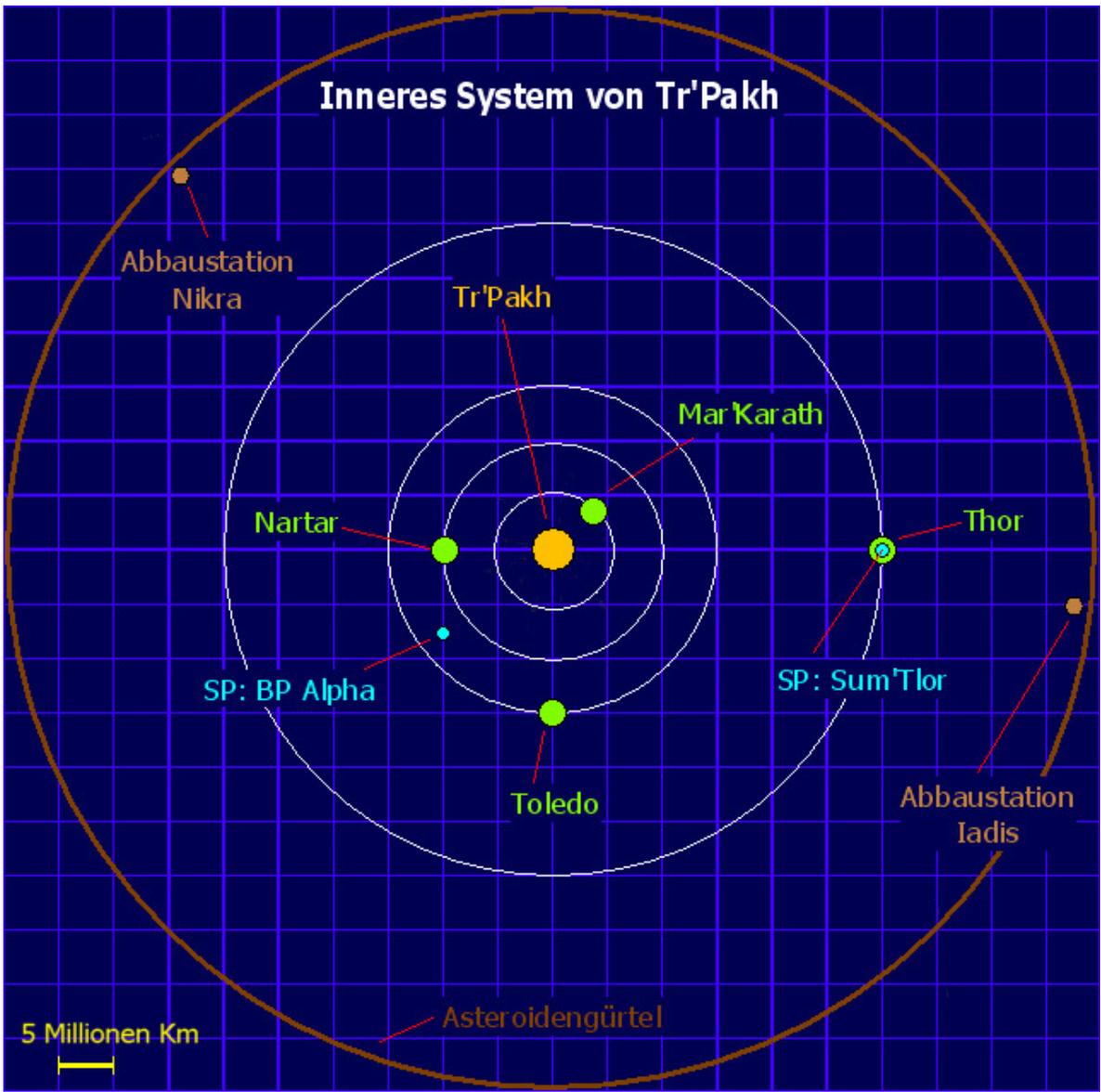
Die Akten ergaben eine heiÙe Spur auf Nartar. Um nähere Informationen über die Tarntechnologie zu erhalten, begaben sich die Panthers auf diplomatische Mission dorthin, um mit einem kilrathischen Techniker zu reden. Wiederum waren Swing-by-Manöver vonnöten um ein schnelles Eintreffen auf Nartar zu ermöglichen.

Ein kleine Gruppe machte sich auf den

Weg, um mit dem Techniker zu reden, während der Rest am Raumhafen den Rückzug sicherte. Während der Verhandlungen versammelte sich am Raumhafen ein wütender Mob von Sivaranhängern. Ziel des Mobs war es, sich Zugang im Raumhafen zu verschaffen um den erneut ausgebrochenen Unruhen auf Toledo beizuwohnen, welches ihnen auch gelang. Paladin nahm die Verfolgung in einer Phantom auf und als die Panthers wieder mit den benötigten Informationen versammelt waren, stellten sie die Kilrathi im Raumkampf, nachdem vorheriges

diplomatisches Drängen scheiterte. Einzig und allein die Priesterin in ihrem Raumschiff war noch da, doch gab sie nicht auf und wählte stattdessen den Weg des Selbstmordes. Weitere Transporter wurden von einer Staffel der Kilrathis gestoppt.

Fortsetzung folgt...



TOP SECRET

DIESER BEREICH
ENTHÄLT
GEHEIMINFORMATIONEN
VON DER
TCS XXXXXXX

UM ZUGANG ZU ERHALTEN GEBEN SIE BITTE IHRE SICHERHEITSNUMMER UND IHR KENNWORT EIN.

NUMMER: XXXXXXXX

KENNWORT: XXXXXXXX

SIE SIND BERECHTIGT, DIESES STRENG GEHEIME DOKUMENT ZU LESEN. MÖCHTEN SIE JETZT FORTFAHREN?

DOKUMENT WIRD ENTSCHLÜSSELT...

Staffel 6 Mission 11

Die Olympic kann das System Chang-Cu ohne weitere Vorkommnisse durchqueren, und nähert sich dem JP nach Gateway. Während der Konvoi in sicherem Abstand zum Sprungpunkt Position bezieht, starten die Piloten zu einem Erkundungsflug. Die Annäherung an den JP verläuft zunächst ereignislos, doch während der Erkundungstrupp auf den Rest des Konvois wartet, werden sie von einem halben Dutzend Mantu überrascht. Zum Glück scheint es sich nur um eine Speerspitze zu handeln, und die Olympioniken können die Feinde zurückschlagen. Während der Konvoi am JP Stellung bezieht, durchquert die Vorhut diesen, um die andere Seite zu sichern. Dort warten aber nur noch mehr schlechte Nachrichten, diesmal in Form einer Abordnung der Schwarzen Hand. Es sieht ganz nach einem geplanten Hinterhalt aus, offenbar hat General Dunvan ihr Versprechen gebrochen. Die Schiffe eröffnen ohne Vorwarnung das Feuer, ein erbitterter Kampf entbrennt. Obwohl die Piloten der Olympic relativ schnell die Oberhand gewinnen, endet der Kampf für sie in einem Desaster. Der Jäger von Samurai wird schwer getroffen. Zwar gelingt es Sam, den Schleudersitz zu betätigen, doch von der Kapsel dringt kein Lebenszeichen nach außen. Die letzten Feinde ergreifen die Flucht, verfolgt von den vor Wut rasenden Olympioniken. Schließlich müssen die Piloten jedoch einsehen, dass die Verfolgung der schnelleren Arrows zwecklos ist, und so gelingt den beiden die Flucht.

Mit bangem Gefühl wird der Rest des Konvois benachrichtigt, die Olympic macht sich nach dem Sprung sofort an

die Bergung der RK. Doch für Sam kommt jede Hilfe zu spät. Fassungslos vor Trauer und Wut steht die Besatzung der Olympic auf dem FD, der plötzliche Tod von Captain Hernandez und der Verrat von Dunvan scheint auch den letzten Rest von Hoffnung auszulöschen.

Staffel 6 Mission 12

Am nächsten Tag findet unter großer Anteilnahme, auch seitens der befreiten Gefangenen, die Trauerfeier für Captain Hernandez statt. Die Stimmung auf dem Schiff ist an ihrem Tiefpunkt angelangt. Hammer beauftragt Reverent mit einer diskreten Untersuchung der neuesten Vorfälle auf dem Schiff, zu denen das Auffinden eines Sprengsatzes auf dem Maschinendeck, sowie ein Sabotageakt an den Kontrollsystemen der Gravitationskanonen zählen. Der Täter scheint nicht in Verbindung mit der Schwarzen Hand zu stehen, und ein geschulter Agent zu sein.

Während sich der Konvoi dem nächsten Ziel, dem Flottendepot Fort Lorderdale nähert, empfängt man immer wieder Übertragungen von einem Schiff, dass der Olympic offenbar aus Richtung des JP nach Chang-Cu folgt, und allmählich aufholt. Die Botschaft selbst ist jedoch unverständlich.

Glücklicherweise befinden sich unter den befreiten Gefangenen einige Piloten, welche die zahlenmäßig stark unterlegenen Olympioniken bei dem Angriff auf das von der Schwarzen Hand besetzte Depot unterstützen. Die Gäste übernehmen dabei mit der Olympic den Sturmangriff auf das Ziel, während Feather und Reverent den Konvoi nach hinten absichern.

Der Angriff auf das Depot verläuft

planmäßig, während die beiden etwas hinter dem Konvoi auf der Lauer liegen. Schließlich taucht eine Vampire der Schwarzen Hand auf, deren Pilot sich als Colonel Winters, einer von Dunvans Handlangern, zu erkennen gibt. Winters behauptet, Agent des GHD der Exilanten zu sein, und die Olympic vor einem Hinterhalt warnen zu wollen. Ein Blick in seine Akte scheint dies zu bestätigen. Als er von Reverent und Feather erfährt, dass der Angriff bereits stattgefunden hat, tauchen plötzlich weitere Schiffe der Schwarzen Hand auf, die Winters offenbar gefolgt und für das Störfeld verantwortlich sind. Zusammen mit dem Colonel liefern sich Feather und Rev einen harten Kampf mit dem Feind. Die Jäger der drei werden dabei stark beschädigt. Schließlich stößt die Olympic vom mittlerweile eroberten Depot hinzu und veranlasst die verbliebenen Gegner zum Rückzug. Mit Winters landen die Olympioniken wieder auf dem Schiff, wo es auf dem Flugdeck zu einer Schlägerei kommt, bei der sich der Hass auf die Schwarze Hand entlädt. Winters wird in eine Arrestzelle gebracht, der Rest der Mannschaft versammelt sich zur Lagebesprechung.

Staffel 6 Mission 13

Während Hammer die Sicherung des Depots und die Inbetriebnahme der eroberten TCS Avenger koordiniert, werden Dark Lord und Feather von Reverent in den BR gerufen. Die Langstreckensensoren der Olympic haben in der Nähe ein Asteroidenfeld ausgemacht, über das sich Feindschiffe unbemerkt in Angriffsposition bringen könnten. Um dem vorzubeugen, sollen Dark und Cas dort eine Sensorboje

aussetzen. Dazu wurde eine Vampire modifiziert.

Exar und Feather starten in Richtung des Asteroidenfeldes, als sie unterwegs in der Nähe der geplanten Route ein automatisiertes Notsignal auffangen. Sie entschließen sich dem nachzugehen, und treffen schon bald auf die Quelle des Notrufs. Es handelt sich um ein altes Schiffswrack, offenbar terranischer Bauart. Feather gelingt es, die Daten der Blackbox in ihren Bordcomputer zu überspielen, bevor die beiden den Flug fortsetzen. Offenbar handelt es sich bei dem Wrack um die TCS Holy Fist, unter dem Kommando eines gewissen Captain Dante, der mit seinem Schiff in einen Hinterhalt geriet, als er versuchte die Erde vor einem Angriff der Kilrathi zu warnen. Die Übertragung ist auf einen Zeitpunkt während des Kilrathi-Krieges datiert.

Die Olympioniken setzen ihren Flug wie geplant fort und positionieren die Überwachungsboje. Bei der Rückkehr zum Schiff gibt es dann überraschend Probleme, als die Triebwerke von Cas' Vampire während des Landemanövers eine Fehlfunktion erleiden. Feather kann die Maschine zum Glück gerade noch abfangen, und so eine Katastrophe verhindern. Wieder an Bord erstatten die beiden Reverent Bericht.

Staffel 6 Mission 14

Auf der Olympic kommt es zu einem bedauerlichen Zwischenfall. Feather bricht im Kasino bewusstlos zusammen, und wird nur zufällig von Hammer gefunden, der sofort Dr. Reynolds verständigt. Der Bordarzt stellt fest, das Feather völlig unterernährt ist, möglicherweise die Folge eines psychischen Traumas. Zu dieser Theorie passt auch ein Foto, welches Hammer ebenfalls im Kasino gefunden hat. Darauf ist Feather mit einem Baby im Arm zu sehen. Der Kommandant spricht mit Reverent, und seine Vermutung bestätigt sich. Es handelt sich um die Tochter von Feather, die durch einen genetisch vom Vater übertragenen Virus starb.

Der Kommandant trifft sich mit Rev und Dark im Kasino, um dort die Lage zu erörtern. Die Ingenieure haben die Pelikan-Transporter mit einem Störfeld ausgerüstet, dass die Lebenszeichen der Nephilim verbergen soll. Dark und Rev sollen das System testen, sowie mit ihren Phantoms einen kleinen Erkundungsflug zum JP nach Epsilon Prime

unternehmen. Der Start verläuft planmäßig, die beiden führen mehrere Scans von einem der Transporter, bei denen sich noch Mängel am Störfeld zeigen.

Der Flug geht weiter zum Sprungpunkt, wo die beiden eine Korvette der GWU sowie ein paar Tarnjäger vom Typ Dragon beobachten können, die den JP absichern. Als sich Reverent weiter annähert, empfangen er und Dark ein Alarmsignal von der Sensorboje im nahe gelegenen Asteroidenfeld. Sie ändern den Kurs und entdecken innerhalb des Feldes eines der aus Hubble bekannten Sensorschiffe der Mantu samt Begleitschutz. Die Mantu entdecken die Boje und vernichten sie. Die Olympioniken beobachten die Formation eine Weile, bis sich schließlich eine einmalige Gelegenheit ergibt. Als der Großteil des Begleitschutzes Richtung Sprungpunkt los fliegt, bleibt das Sensorschiff mit nur zwei Tetraedern zurück. Dark und Rev entschließen sich die Gelegenheit zu ergreifen. In einem harten Kampf gelingt es den beiden, die Schiffe zu vernichten, bevor der Begleitschutz zurückkehrt.

Die beiden erfolgreichen Phantoms kehren schließlich zur Olympic zurück. Dark Lord erstattet Hammer berichtet und wird von diesem zum Major befördert, Reverent begibt sich sofort nach der Ankunft wieder auf die KS.

Staffel 6 Mission 15

Feather hat sich inzwischen wieder einigermaßen erholt, und kann wieder mit den anderen fliegen. Die Crew trifft sich im BR der Brücke mit Hammer und dem ersten Offizier Hudson zur Einsatzbesprechung. Die Vorbereitungen für den Flug nach Epsilon Prime sind abgeschlossen, die Ingenieure haben die Störfelder der Transporter noch einmal überarbeitet. Die Olympic wurde aufgrund ihrer GHD-Vergangenheit in TCS Odysseus umbenannt. Dark Lord, Feather und Reverent bilden bei dem Flug zum JP die Vorhut, die Odysseus und die Fregatte Avenger, unter dem Kommando von Lt. Cmdr. Capelli, sichern die Transporter ab.

Der Flug verläuft zunächst reibungslos, bis die Vorhut das Asteroidenfeld in einiger Entfernung passiert. Feather bemerkt einige Objekte vor dem Hintergrund der rotierenden Felsen, die sich offenbar parallel zu ihnen bewegen. Reverent entschließt sich, das ganze

allein unter die Lupe zu nehmen. Er vermutet eine Falle, und behält schließlich recht. Es handelt sich um den Rest des Begleitschutzes der Mantu, der nach dem Verlust des Sensorschiffes offenbar auf Rache aus ist.

Ein harter Kampf bricht aus, und zunächst sieht es schlecht für die Olympioniken aus, deren Schüsse größtenteils fehl gehen. Glücklicherweise platzt der Knoten schließlich, und mit ein paar gezielten Salven gelingt es, den Großteil der Angreifer zu eliminieren. Als sich schließlich die Odysseus/Olympic nähert, ziehen sich die verbliebenen Mantu in das Asteroidenfeld zurück. Der Konvoi setzt seinen Weg unbehelligt vor. Am JP nach Epsilon Prime wartet eine weitere Überraschung auf die Olympioniken. Anscheinend haben die Mantu auch hier gewütet. Neben einigen Jägerwracks und Trümmern entdeckt die Vorhut die zuletzt beobachtete Korvette, treibend und stark beschädigt. Die Sensoren zeigen in einigen Bereichen des Schiffes jedoch noch Überlebende, und so dockt die Odysseus/Olympic an das Schiff an. Die Rettungsmannschaft kann viele schwer Verletzte bergen, zu viele für die medizinischen Kapazitäten der Olympic.

Notgedrungen springen Rev, Dark und Feather darauf hin nach Epsilon Prime, um die Streitkräfte der GWU zu informieren und um Hilfe zu bitten. Auf der anderen Seite des JP sehen sich die drei einer Armada der GWU gegenüber, und man befiehlt ihnen sich sofort zu ergeben.

Staffel 6 Mission 16

Es gelingt, sich mit den Vertretern der GWU zu verständigen, und eine Passage durch das fremde Hoheitsgebiet auszuhandeln. Dabei wird der Konvoi jedoch von einer Fregatte der GWU eskortiert. 1st Lt. Isabell Cruz, Rufname Isa, kommt als Verstärkung an Bord.

Der Flug durch Epsilon Prime verläuft zunächst problemlos, bis man auf vier GKS der Mantu trifft. Der überlegene Feind konzentriert sich seltsamerweise nur auf die Olympic, die nach einem schweren Torpedotreffer kampfunfähig zurückbleibt, während der Rest des Konvois entkommen kann. Die Mantu entern schließlich das Schiff. Da die kleine Crew der Entermannschaft hoffnungslos unterlegen ist, willigt Hammer schließlich in den Plan von Reverent ein, der vorsieht die Crew in der

Gefechtsbrücke unterzubringen, und die Schotts so zu blockieren, dass sie nur noch von innen zu öffnen sind. Dafür muss allerdings eine Person die Verriegelung von außen durchführen. Nach langem hin und her überzeugt Rev die anderen, dies selbst zu tun. Die wenigen Besatzungsmitglieder begeben

sich unter der Führung von Hammer in die Gefechtsbrücke, doch schon nach einiger Zeit merken sie, dass etwas nicht stimmt, und sich die Gefechtsbrücke nicht mehr öffnen lässt. Über das Interkom teilt ein Entertrupp der Mantu die Eroberung des Schiffes mit, und fordert die Crew auf sich zu ergeben.

Hammer lehnt ab, woraufhin alle in der Gefechtsbrücke mit Betäubungsgranaten außer Gefecht gesetzt werden.

Als die Crew erwacht, befindet sie sich auf dem Flugdeck, entwaffnet und umzingelt von Soldaten der Mantu. Reverent befindet sich mitten unter ihnen, jedoch nicht als Gefangener...

EHRENTAFEL DER EXIL-TCN

WIR TRAUERN UM FLIGHT CAPTAIN KUROHITO HERNANDEZ, RUFNAME SAMURAI, DER BEI STERNZEIT 2691.325 IN AUSÜBUNG SEINER PFLICHT DURCH FEINDLICHEN BESCHUSS FIEL. CAPTAIN HERNANDEZ' VERDIENSTE ALS OFFIZIER DES GEHEIMDIENSTES UND PILOT DER TCS OLYMPIC SIND MIT NICHTS AUFZUWIEGEN. WIR GEDENKEN SEINER MIT DANKBARKEIT UND WERDEN IHN NIEMALS VERGESSEN.

GEFALLEN

+

+++

+

**FLIGHT CAPTAIN KUROHITO "SAMURAI" HERNANDEZ
GESCHWADER DER TCS OLYMPIC**

**2ND LIEUTENANT ANTWUAN "BACCARA" DEL KRUS
GESCHWADER FLYING TIGERS
TCS HATHOR**

BEFÖRDERUNGEN

ZUM
2ND LIEUTENANT

WILLIAM "SABER" DYSON
M`DABENE "BONGOMAN" G`T`DABONGO
JAMES THEODOR "SMASHER" BULL
RACHEL AMEE "FAIRY" O`THUATHAIL

ZUM
1ST LIEUTENANT

JACK "FALCON" O'NEILL
DASH "AKIRABURN" BLACK
KRYCHO "CRIO" NELSON
RICHARD "BIRDSEYE" SAMUEL
VELAC "KRENOX" KETON

ZUM
Major

CHRIS "STARSIGN" QUARTER
EXAR "DARK LORD" KUN

ZUM
LIEUTENANT COLONEL

TYCON "FIREMAN" ROHAN

NEUZUGÄNGE

TCS Morrighán

2nd Lieutenant William "Saber" Dyson

TCS Pulsar

2nd Lieutenant M`dabene "Bongoman" G`t`dabongo

TCS Sewastopol

2nd Lieutenant Rachel Amee "Fairy" Thuathail
2nd Lieutenant James Theodor "Smasher" Bull

TCS SEWASTOPOL

Pilot	Siege	Einsätze
Paladin	247	136
Warlord	90	62
Darth	88	57
Shark	72	71
eikyu	45	35
Sudden Death	43	34
Grim Reaper	26	14
Tofu	21	26
Typhhon	16	20
Eagle Eye	9	37
Tenshi	8	8
Leycur	6	3
Smasher	2	5
Fairy	2	2

**TOP TEN**

1	Maverick	249
2	Paladin	247
3	Toaster	234
4	Tristan	208
5	Cisco	208
6	Seldom	201
7	Asmodis	191
8	Ghostfire	181
9	Spawn	179
10	Prometheus	152

NACHRICHTEN AUS ALLEN SEKTOREN

Streitkräfte

Jägermangel bei der GWU?

Eine geraume Zeit schon konnten bisher Streitkräfte der Mantu ungehindert und ungestraft das zu den Grenzwelten angehörige Canewdon-System belagern. Wurde bisher seitens der GWU zu diesem Vorfall geschwiegen, scheint nun der wahre Grund der Untätigkeit seitens der GWU bekannt zu sein. Trotz einer Mobilisierung und Aufrüstaktion der GWU-Flotte scheint noch immer ein erheblicher Mangel an Jägern, aber vor allem auch an Piloten vorzuherrschen. Bisher gab es nur wenig Anreize der GWU für freiwillige Pilotenanwerber, doch die Führung hat das Problem mittlerweile erkannt und eigens dafür ein Mega-Werbeprogramm gestartet, in dem neuen Anwerbern neben zahlreiche Staatlichen Vergünstigungen und Sonderangeboten auch wesentlich mehr Sold zugesprochen wird.

Neues Hilfskreuzerprogramm vorgestellt

Immer mehr Systeme verfallen in Anarchie und die Zahl der Piratengruppierungen summiert sich wöchentlich. Der interplanetarische Frachtverkehr sieht sich dadurch einer immer stärker werdende Bedrohung ausgesetzt, welche auch Geleitschutzjägern immer höhere Anforderungen abverlangt. Aus diesem Grund haben nun die Junction Drive Yards ein neues Konzept von Hilfskreuzern vorgestellt. Diese neuen Spezialschiffe zur Jägerabwehr sind von normalen Frachtern kaum zu unterscheiden, haben aber genügend Bewaffnung, um anfliegende Piratenschiffe schon im

Vorfeld zu bekämpfen. Im Geleitverband vorausgesetzt dürfte der Handelsverkehr so mancher Frachter dadurch wesentlich sicherer werden.

GWU sichert Sprungpunkt Ayers in Canedown

Nach langer Belagerung des Canewdon-Systems durch eingedrungene Mantustreitkräfte konnte die GWU-Flotte in einer lange vorbereiteten Geheimaktion den Ayers-Jumppoint im belagerten Canewdon-System im Handstreich zurückerobern. Die Wachschiffe der Mantu wurden dabei in einen Hinterhalt gelockt und erfolgreich ausgeschaltet, ebenso konnte der verminte Bereich um den Sprungpunkt im Anschluß unbemerkt geräumt werden, sodass in diesem Augenblick die GWU einen Brückenkopf am Ayers-JP einrichtet, um diesen zu sichern. Dieses Vorgehen dürfte somit der langersehnte erste Schritt zur Rückeroberung dieses Systems sein.

Kein Gammelfleisch

Die anfänglichen Gerüchte von Gammelfleischlieferungen bei der Versorgung der Exilantenflotte konnten sich nicht bestätigen.

Die Führung der Exilanten-Flotte hatte dies auch eindeutig dementiert und der Redaktion hierzu Einblick in die Versorgungslisten gewährt, wodurch die einwandfreie Qualität der Lebensmittel auch bewiesen wurde. Als Quelle dieser geschmackslosen Gerüchte vermutet die Exilanten-Führung Kräfte der mit den Mantu kollaborierenden TCN, um die Moral der Exilanten-Streitkräfte zu untergraben und zu schädigen.

Politik

Verhandlungen zwischen GWU und Kilrathi festgefahren

Aufgrund der recht angespannten Beziehungen der Grenzwelten zu den Exilanten werden zur Zeit immer wieder Verhandlungsversuche mit den Kilrathiclans von den Kilrathi selbst blockiert. Zur besonderen Erschwernis kommt noch hinzu, daß der exilantenfreundliche Botschafter Van Hellsing, der als Vermittler zwischen den Parteien eingesetzt wurde, durch einen mysteriösen Unfall ums Leben kam. Ein Sprecher des Grenzweltenrates: "...Dies ist eine schwere Stunde für die Grenzwelten. Der Verlust Van Hellsings schadet unserer Union weit mehr, als die meisten vermuten wollen. Wir können es uns nicht leisten, unser ehemaliges Bündnis mit den Kilrathis vollends zu verlieren. Dunkle Mächte scheinen einen Keil zwischen Kilrathis und Grenzwelten-Bewohner treiben zu wollen ..."

Zu den tödlichen Unfall Van Hellsings konnten bisher noch keine Angaben gemacht werden.

Verhandlungen im Blockadepunkt Alpha System

Im System Blockadepunkt Alpha das noch von Loyalistentruppen gehalten wird, haben Beitrittsverhandlungen zur Exil-Konföderation begonnen. Sollten diese Verhandlungen erfolgreich sein, wird sich das System samt den dort befindlichen Wachtruppen den Exilanten anschließen. Beim Blockadepunkt Alpha handelt es sich um ein militärisches Speersystem, in dem ausschließlich Truppen der Loyalisten-TCN befinden.

Systeme unter Kontrolle der Exil-TCN / Exil-Konföderation

Athena
Delius
Deneb
Grovsnor (Verbündet)
Mah'Rahn
Racene
Tarnyou
Tr'Pahn
Venice

LEICHTER JÄGER DER ARROW KLASSE



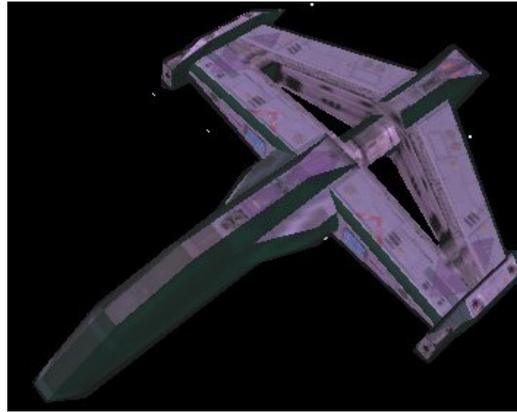
Die Arrow ist ein Überbleibsel aus dem langen Kilrathi-Krieg. Sie ist schnell und wendig, hat jedoch schwache Panzerung und geringe Feuerkraft, wird deswegen nur als Aufklärer und für Eskorteinsätze verwendet. Nach dem Ende des Kilrathi-Krieges ist diese alte Maschine aus dem aktiven Dienst ausgeschieden und fungierte bei der TCN nur noch als Ausbildungsschiff für Kadetten. Mit dem neuen Krieg gegen die Nephilim wurden die alten Arrow-Bestände für den aktiven Dienst reaktiviert, da die TCN noch keinen Nachfolger in dieser Klasse gefunden hatte. Es ist somit mit Abstand der älteste Jäger in der Flotte und wird schon lange nicht mehr produziert. Die Arrow wurde während der Jahre stets weiterentwickelt, verbessert und aufgerüstet, so dass die letzten Produktionsreihen als fünfte Grundausführung vom Band liefen. Außerhalb der TCN wird sie heute noch von Milizen und privaten Sicherheitsfirmen verwendet.

Die Arrow wird als leichter Jäger zum Spähen in feindlichem Gebiet genutzt. Sie ist schnell genug, um sogar eine Vampire einzuholen.

DATENKASTEN

RS-Daten:		Offizielle Daten:	
Schilde:	20	Name:	F-62 Arrow
Panzerung:	5	Klasse:	Leichter Jäger/Aufklärer
Geschütze:	2w4+2	Ausführung:	E (Arrow V)
Raketen:	2 Klasse 1	Hersteller:	Douglas Aerospace
Torpedos:	keine	Masse:	13 Tonnen
Schwärmer:	keine	Länge:	12 Meter
MV:	4	Einführung:	2658
Mindestrang:	2nd Lieutenant	Sprungantrieb:	nein
		Höchstgeschwindigkeit:	520 Kps

LEICHTER JÄGER DER PIRANHA KLASSE



Die Piranha stellt den Ersatz für die doch sehr in die Jahre gekommene Arrow dar. Genau wie ihre Vorgängerin ist die Piranha prädestiniert für Aufklärungs-, Patrouillen- und Eskorten-Einsätze. Daher lag das Hauptaugenmerk während der Entwicklung auch auf Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit, anstatt auf Feuerkraft und Durchhaltevermögen. Nichts desto trotz hat die moderne Piranha deutlich bessere Chancen, eine Konfrontation mit feindlichen Jägern zu überstehen als wie die Arrow, an deren Geschwindigkeit und Wendigkeit die Piranha dennoch nicht heran kommt. Die Piranha ist auf das neue Trägerkonzept der Midway-Klasse mit ihren Startkorridoren ausgerichtet und lässt sich auf Grund ihrer geringen Maße platzsparend auf jedem Träger verstauen. So wie sich einst im letzten großen Krieg gegen die Kilrathi die Arrow als überaus nützlicher und gelungener Entwurf erwiesen hat, so konnte sich auch die Piranha im Einsatz gegen die Nephilim beweisen und wird in absehbarer Zeit die kompletten Arrow-Bestände der TCN ersetzen. Am häufigsten ist sie auf kleineren Trägern anzutreffen, die im Rahmen von Anti-Piraten- oder Aufklärungseinsätzen unterwegs sind. Aber auch auf den großen Flotten-Trägern sind sie in steigender Anzahl stationiert.

Die Piranha ist einer der wendigsten Jäger die die TCN besitzt. Er ist bestens als Aufklärer geeignet und kann es sogar mit schweren Schiffen aufnehmen.

DATENKASTEN

RS-Daten:		Offizielle Daten:	
Schilder:	25	Name:	F-106 Piranha
Panzerung:	10	Klasse:	Leichter Jäger/Aufklärer
Geschütze:	2w6+2	Ausführung:	A
Raketen:	3 Klasse 1	Hersteller:	Douglas Aerospace
Torpedos:	keine	Masse:	12 Tonnen
Schwärmer:	keine	Länge:	12,5 Meter
MV:	3	Einführung:	2679
Mindestrang:	1st Lieutenant	Sprungantrieb:	ja
		Höchstgeschwindigkeit:	500 Kps

LEICHTER JÄGER DER PHANTOM KLASSE



Dieser Jäger, der leicht mit der alten F-63 "Banshee" zu verwechseln ist, ist fast so alt wie die Arrow, hat es aber in der TCN nie sehr weit gebracht. Es wurde als Langstreckenaufklärungsjäger konzipiert und hat deswegen überragende Höchstgeschwindigkeitswerte, aber schwache Waffen. Trotz der Geschwindigkeit verhält sich die Phantom bei Ausweichmanövern etwas träge und war auch nie sehr beliebt bei den Piloten. Mit der Einführung der Tarnvorrichtung in der Konföderation 2669 erlebte dieser doch relativ große Jäger eine Renaissance. Doch es sollten noch 5 Jahre vergehen bis die erste Phantom eine Tarnvorrichtung bekommt, denn gegen Ende des Krieges konzentrierte sich das ganze Tarnvorrichtungs-Projekt auf die F/A-103 Excalibur, um die drohende Niederlage noch abzuwenden. Nach dem Krieg beschloss man dann eine Tarnkappe für Aufklärungseinsätze einzuführen. Die Wahl fiel auf die Phantom, da sie als Langstreckenaufklärungsjäger schon die nötigen Voraussetzungen mitbrachte. Der Einbau der Tarnvorrichtung machte keine größeren Probleme, sodass der TCN nun ein Tarnkappenjäger zur Verfügung steht.

DATENKASTEN

RS-Daten:		Offizielle Daten:	
Schilder:	20	Name:	F-64 Phantom
Panzerung:	10	Klasse:	Tarnkappenjäger
Geschütze:	2w6+2	Ausführung:	C (Phantom III)
Raketen:	keine	Hersteller:	Psaab Engineering
Torpedos:	keine	Masse:	12 Tonnen
Schwärmer:	keine	Länge:	24 Meter
MV:	2	Einführung:	2659
Mindestrang:	Flight Captain	Sprungantrieb:	ja
		Höchstgeschwindigkeit:	659 Kps