

5 Credits * Ausgabe 29 * März/April 2692 * 2008

Flying Ace

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

29



Der Flying Ace erscheint zweimonatlich

IMPRESSUM

Herausgeber	Wing Commander Rollenspiel Deutschland
Redaktion	Flame
Artikel	Alli, Flame, Crio Akiraburn, Icewolf, Falcon Cortana
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 Morríghan Von Raben und Krähen	13
TCS Pulsar Einsatz im Gemini Sektor.	14
TCS Sewastopol Die Engel der Apokalypse	15
Top Secret Nachrichten nur für Befugte	17
Beförderungen 2ndLt, 1stLt, FCap, Maj, SCap, VAdm, Adm	19
Versetzungen Morríghan, Pulsar, Sewsatopol	20
Abschussliste Sewastopol, TopTen	21
Nachrichten aus allen Sektoren Streitkräfte, Politik	22
Schiffsdatenbank Mittlere Jäger	25



IM NAMEN DES PHOENIX

Hallo an alle Leserinnen und Leser des Flying Ace.

Ich hoffe, dass sie meine Artikel interessiert verfolgen. Am Absendetag meines letzten Artikels gab es hier seltsame Vorgänge. Aufgrund des Umfangs der Vorgänge und des Abgabetermins haben es diese erst in diese Ausgabe des Flying Ace geschafft.

Ich saß also an dem Tag in meinem Quartier und ordnete mal wieder meine Notizen. Ich hörte nebenher eine Durchsage, die 2 Piloten auf die Brücke befahl. Was nicht weiter ungewöhnlich ist, weswegen ich dies nicht beachtete. Kurz darauf wurde allerdings Alarm für die Geschwader sowie die Flugdeckbesatzungen gegeben. Ich verließ das Zimmer im Versuch einige Piloten abzuspannen, um eventuell die Ursache für den Alarm herauszufinden. Jedoch weder die Piloten noch das FD-Personal wusste etwas. Ich erfuhr geraume Zeit später von einem befreundeten Gunny, dass zwei Züge Marines auf einen Einsatz geschickt wurden.

Aufgrund dieser Tatsache und weil die Besatzung nicht auf Kampfstationen befohlen wurde dachte ich mir, dass es kein Angriff auf die BG(Battle group Anm. d. Red) sein konnte. Und da einige von uns Marines dabei waren konnte es sich nur um eine Eroberung, einen Planetenangriff oder eine Rettungsmission handeln. Darum wollte ich der Sache nun auf den Grund gehen. Ich begab mich zum CAG(Commander Air Group Anm. d. Red.) um näheres herauszufinden. Beim Zugang zur Brücke erfuhr ich von der Wache, dass eine komplette Nachrichtensperre verhängt worden war. Und ich wurde auf später vertröstet.

Aber dazu etwas später mehr. Vorher will ich ihnen noch von einem Einsatz berichten, der auch zeitlich etwas vorher lag. Die Firebirds stöberten bei einer Langstreckenpatrouille ein sehr großes Minenfeld und nicht weit weg davon ein weites Trümmerfeld auf. Das Trümmerfeld bestand aus allen möglichen Jägern aus verschiedenen Epochen. Die Patrouille stieß beim Ausweichen um das Minenfeld auf eine größere Basis sowie recht viele GKS. Daraufhin zogen sich die an Anzahl und Kampfkraft weit unterlegenen Firebirds schleunigst zurück. Beim Rückzug wurden 3 Piratenjäger zerstört sowie einige Jäger und Großkampfschiffe

beschädigt. Den Birds gelang nicht nur der Rückzug, sondern sie konnten auch die Position des Trägers verschleiern. Es kehrten alle Piloten wohlbehalten zurück. Und während dieses Einsatzes hatten weder Lt. Col. Soulkeeper, noch die andern Piloten Probleme mit den Geschützen. Die Ergebnisse der Patrouille wurde noch nicht bekannt gegeben. Diese erfuhr ich erst später in Zusammenhang mit den ungewöhnlichen Ereignissen.

So nun aber zu den Vorgängen an diesem Tag..

Es wurde mir auch mitgeteilt, dass es von der Station eine Drohung gab. Die besagte: Sollten die Exilantenschiffe nicht abdrehen, würde die Station mitsamt aller zivilen Gefangenen gesprengt. Auch deswegen zogen die Exilantenkräfte sich zurück. Ich erfuhr von der Station, den Gefangenen und auch von der Drohung vom Kmd. „Asmodis“, der mich freundlicherweise persönlich in Bild setzte.

Die Bodentruppen sollten die Station so leise es geht einnehmen. Aus diesem Grund kehrten die Birds kurze Zeit später in Begleitung von den Marine's zurück um die Station einzunehmen. Und die Gefangenen zu befreien. Es wurden 7 feindliche Jäger beim Anflug auf die Station zerstört. Danach konnten die Marine's auf der Station landen.

Jedoch gelang es den Piraten leider, die Selbstzerstörung der Station zu aktivieren. Den Birds wurde befohlen zur Unterstützung ebenso auf der Station zu landen. Um so die verbleibende Zeit besser zu nutzen.

Sie waren gerade gelandet, da wurden sie auch schon per Alarmstart wieder rausgejagt. Es wurden Feinde, sowie anfliegende Capship-Torpedos geortet. Die Birds trafen auf ein Nephilimgeschwader, aus 3 Morays, 2 Devil Rays und 3 Rays. Sowie die 5 georteten Torpedos. Unsere Piloten konnten die Torpedos sehr schnell zerstören und dann zu den feindlichen Jägern aufschließen. Diese wurden alle, bis auf einen Devil Ray der sein Heil in der Flucht suchte, zerstört.

Die Birds landeten wieder auf der Station. Bei der Rettung wurden ein paar Birds verletzt. Anscheinend nicht so wild. Es wurden keinerlei weitere Angaben gemacht. Diese seien geheim. Aber es konnten einige Zivilisten gerettet werden. Und zu meiner Überraschung ein Pilot der Exilanten. Der fast ein Jahr vermisste

Ship Cap. Simon „Beastmen“ Cross. Es ist sogar, wie mir ein anderer Marine sagte, ein ehemaliger Bird. Leider war es mir noch nicht möglich persönlich mit ihm zu sprechen. Was ich aber sehr bald nachzuholen gedenke.

So nun zu den Piraten. Ihnen ist sicher aufgefallen, dass bei der Station auf einmal keine GKS mehr waren. Diesen versuchten die Birds nachzuspüren. Jedoch wurden sie von 8 Bastardjägern lange genug aufgehalten, dass die Flotte unbemerkt verschwinden konnte. Man vermutet, dass sie sich durch den JP Aphrodite geflüchtet ist. Den Piraten sollte nun endgültig die Basis in diesem Sektor entzogen sein.

Den Streitkräften der Exil-TCN machte nun noch Sorgen, dass sich eine Flotte der Mantu im Sektor aufhält. Stimmen aus mehreren Geschwadern meinten aber: „Den Mantu wolle man sich auch noch annehmen.“ Sowie: „Die sollen nur kommen.“

Während des Einsatzes gegen die Piratenreste versagten bei Lt. Col „Soulkeeper“ mal wieder die Geschütze. Aber auch 1st Lt. „HohesHaus“ wurde von diesem Fluch getroffen. Mal sehen wie lange es noch dauert bis der Fehler gefunden wurde. Oder Lt. Col „Soulkeeper“ von den Tech's gelyncht wird. Je nach dem was zuerst Eintritt. Nun ja, kleiner Spaß am Rande. So aber nun zu etwas sehr ernstem. Ich muß jetzt leider von einer unangenehmen Sache berichten. Am liebsten wäre es mir, wenn diese nicht stattgefunden hätte. Aber auch solche Berichte gehören zu meinen Pflichten. Und die Pflicht ist eine der höchsten Aufgaben eines Samurai.

Vor kurzem kam es unter den Piloten der Firebirds zu Handgreiflichkeiten. Lt. Col Dani „Soulkeeper“ Lessel brach vor den Augen des Marshalls dem 2nd Lt. Phil „Lone Wolf“ Gorn die Nase. Was ihn längere Zeit vom Flugdienst abhielt. Der Streit soll wegen „andauernder Provokationen“ seitens „Lone Wolf“ gegenüber einem anderen Piloten gewesen sein. Der Streit begann laut den Aussagen nach einem Einsatz auf dem Flugdeck und wurde auf dem Weg in den Debriefingroom immer heftiger. Er konnte aber durch den, wie bereits erwähnt, anwesenden Marshall vor dem Debriefing beendet werden.

Nach dem Debriefing setzte der Lt. Col ohne sich der direkten Anwesenheit des Marshalls bewusst zu sein, den Streit

fort. Auch die anderen anwesenden Piloten, darunter der Flügelmann des Lt. Col, konnten ihn nicht davon abbringen.

Auf einmal, ich denke keiner der Piloten hatte sich „Handgreiflichkeiten“ zwischen dem Lt. Col und dem Lt. vorstellen können. Schlag der Lt. Col den Lt. mit der Faust auf die Nase. Dadurch, dass der Lt. völlig überrascht wurde schlug er mit dem Kopf an die Wand des Flurs. Er musste von dem anwesenden Staffelsanitäter 2nd Lt. Lieb versorgt und auf die Krankenstation gebracht werden. Dort stellte es sich heraus, dass die Nase gebrochen ist und der Lt. eine Zeit lang nicht mehr fliegen darf.

Der Lt. Col wurde vom Sicherheitsdienst abgeführt, welcher von dem nun anwesenden Geschwaderführer gerufen wurde. Er wurde zusammen mit einem anderen Piloten in Gewahrsam genommen. Diesem Piloten wurde wegen des während der Schlägerei für einen Offizier ungebührlichen Verhaltens die Bewährung aufgehoben. Er war der einzige dessen Verhalten nicht der Norm entsprach, alle anderen Piloten versuchten deeskalierend zu wirken. Erst jetzt wurden die Piloten sich der Anwesenheit des Marshalls bewusst.

2nd Lt. Lone Wolf ist inzwischen vollständig wiederhergestellt, aber er bekam aufgrund seiner Provokationen sowie einiger anderer negativer Auffälligkeiten einen strengen öffentlichen Verweis und eine Beförderungssperre für 2 Monate.

Lt. Col Soulkeeper jedoch wurde zum Maj. degradiert. Und auch ihm wurde eine Beförderungssperre auferlegt. Diese wird 1 Jahr andauern.

So damit wäre diese Angelegenheit abgehandelt.

Nun zu den Mantu, ich konnte gerade noch rechtzeitig zum Abgabetermin meinen Bericht über die große Schlacht gegen die Mantuflotte im Sektor schreiben, jedoch kann ich ihn leider nicht ganz fertig stellen.

Die Birds starteten um die von der Taktik errechneten möglichen Verstecke der Mantuflotte auszukundschaften. Die Birds flogen mit sieben Jägern und zwei Bombern los. Da man genug Feuerkraft haben wollte, jedoch trotzdem mobil genug zur Aufklärung bleiben sollte. Die restlichen Jägerpiloten der Birds flogen Einzellangstreckenpatrouille in Richtung der Jumpunkte. Die Bomberpiloten gingen in Alarmbereitschaft. Was sich

letztlich als gerechtfertigt erwies.

So nun zur großen Patrouille. Die Birds trafen auf Trümmerteile von Mantuschiffen, die noch nicht sehr alt sein konnten. Man flog weiter in Richtung des wahrscheinlichsten Verstecks. Bald darauf fingen die Scanner Emissionen von Mantutrümmern auf die noch keine drei Minuten alt waren. Kurz danach meldete die BG, dass der Radarkontakt zu den Birds verloren gegangen sein. Sofort danach wurden sie dann von drei Devil Ray's angegriffen. Die Birds zogen sich, aus Voraussicht nicht in einen von überlegenen Kräften gestellten Hinterhalt zu geraten, zurück.

Nachdem sie sich vom Feind lösen konnten, bekamen sie eine Nachricht von Athena 4. Da diese von Mantu angegriffen werden und alle Streitkräfte in Reichweite um Beistand anriefen. Als die Birds jedoch dort ankamen, zogen sich die die 25 Feindjäger umgehend zurück. Die Birds verfolgten diese bis zu ihrer Flotte.

Sie bestand aus 75! Jägern, unterschiedlicher Klassen, jedoch keinerlei Bomber. Dazu noch einige GKS. Und zwar vier Zerstörer, vier Korvetten, vier Transportern und ein vollwertiger Träger.

Als die Firebirds entdeckt wurden, zogen sie sich umgehen zur Battlegroup zurück um dort zu landen.

Zeitgleich rief man alle Patrouillenjäger zur BG zurück. Zwanzig Minuten nachdem der letzte Jäger gelandet war, gerade noch innerhalb der geforderten Zeit waren alle Vorbereitungen abgeschlossen. Sämtliche Jäger, Bomber und GKS der TCNe machten sich auf, die Mantuflotte zu stellen.

Alles in allem wurden von der gesamten BG 126 Jäger und Bomber der Mantu beim Anflug auf die Flotte zerstört. Allein das Elitengeschwader der Firebirds konnte 23 feindliche Jäger zerstören. Lediglich Maj. „Beastmen“ und 2nd Lt. Deathbird mussten schwere Schäden an ihren Jägern hinnehmen. Beide wurden auf eins der Begleitenden GKS beordert, damit die Schiffe nicht gänzlich verloren waren.

Maj. „Beastmen“ kehrte kurze Zeit später mit dem einzigen Ersatzjäger, einer WASP zurück. Und konnte weiter helfend eingreifen.

2nd Lt. „Deathbird“ wurde nach einer, wie mir gesagt wurde, unnötigen Aktion. Bei der sie sich mit ihrer Arrow in ein schweres Geschützfeuer warf, um es

abzufangen bevor es die fast unbeschädigte Vampire vom GF Col. West. traf. Dabei wurde die Arrow so schwer beschädigt, dass der GF sie aus dem Gefecht nahm. Er schickte sie zur Firestarter um den Lt. sowie die fast zerstörte Arrow zu retten. Der Lt. musste das gesammte Vorhutgefecht lang auf dem GKS bleiben. Um Notreparaturen durchzuführen sowie die Schilde zu laden. Ich werde auf alle Fälle versuchen mit der Pilotin ein Interview zu machen, da werde ich sie dann auch zu dieser Aktion befragen.

Der letzte Stand des Angriffs war, die Birds und die restliche Geschwader fliegen mit GKS Unterstützung einen Angriff auf die Flotte. Ich habe Berichte bekommen von Torpedoabschüssen auf feindliche GKS jedoch bis jetzt noch von keinem GKS Kill. Aber ich hörte, dass unsere Geschwader Schneisen der Zerstörung durch die Angriffskeile und Wachschiffe der Mantu geschlagen haben. Und was auch sehr wichtig ist: mir sind bis jetzt nur drei Schiffs und ein Pilotenverlust bekannt.

Der Einsatz gegen die Mantu läuft gerade noch. In der nächsten Ausgabe werde ich dann berichten wie die Schlacht verlaufen ist. Ich bin sehr zuversichtlich, dass die Schlacht für uns entschieden wird und wir die Mantu endgültig aus dem System vertreiben können.

Nun wieder zu dem erfreulichen Punkt der wie immer meine Artikel abschließt.

Die Ehrungen und Beförderungen.

Lt. Col Tycon „Fireman“ Rohan über dessen Beförderung ich in der letzten Ausgabe berichten durfte, wurde ein weitere Ehrung zu teil. Er wurde vor kurzem von Vice Admiral Aleksandr „Paladin“ Kerensky mit dem Confederation Star ausgezeichnet.

So und nun kommen wir zu Vice Admiral Kerensky. Dieser staunte nicht schlecht, als er nachdem er die Ehrung an dem Lt. Col vorgenommen hatte sich auf einmal dem Marshall gegenüber sah.

Dieser wollte die feierliche Stimmung im Bereitschaftsraum der Firewall ausnutzen um den Rear Admiral Kerensky zum Vice Admiral Kerensky zu befördern.

Da dieser ja jedoch schon Vice Admiral war sah er den Marshall etwas verwirrt an.

Es konnte sich natürlich nur um einen Scherz eines Adjutanten handeln. Der Marshall besah sich die Abzeichen von



Vice Admiral Kerensky und die Abzeichen in seiner mitgebrachten Schachtel.

Und beförderte „Paladin“ dann kurzerhand zum Admiral, nahm ihm die Vice Admiral Abzeichen ab. Um ihm danach die nagelneuen Admiralsabzeichen anzustecken.

Das Geschwader, so wurde mit gesagt, nahm die Auszeichnungen sehr erfreut auf.

Es soll angeblich auch noch bis in die frühen Morgenstunden gefeiert worden sein. So meinten ein paar Techniker und das Kasinopersonal. Aber es kann sich ja bei einem Elitegeschwader wie den Firebirds dabei nur um ein Gerücht handeln.

Nun ja lassen wir dieses Thema und wenden uns dem nächsten Ereignis zu.

Ebenfalls erfreulich ist, es wurde wieder ein neuer Pilot zu den Firebirds versetzt. In diesem Falle sogar eine Pilotin, frisch

von der Akademie. 2nd Lt. Elayne „Deathbird“ von Maltzahn, von der ich bereits oben berichtete. Sie ist nun bereits eine Zeit an Bord und hat auch schon zwei größere Einsätze hinter sich. Auf einen Abschluss wartet sie aber noch. In der gerade allgemein herrschenden Aufregung und den Einsätzen, an denen ich ja auch zum Teil teilnehme, konnte ich noch nicht mit ihr sprechen. Aber ich werde versuchen, für die nächste Ausgabe im Personalkabinett mit ihr sowie dem geretteten neuen/alten Piloten „Beastmen“ ein Interview zu führen.

Nach meinem Artikel finden sie wie immer noch das Personalkabinett. In dieser Ausgabe wie versprochen das in diese Ausgabe verschobene Interview mit dem GF der Firebirds. Für ein weiteres war leider diesmal bei der Fülle der Ereignisse keine Zeit.

Damit verabschiede ich mich bis zur nächsten Ausgabe.

TCS FIREWALL		
Pilot	Siege	Einsätze
Seldom	220	117
Asmodis	191	101
Soulkeeper	140	109
Stalker	128	99
Fireman	91	89
Nexiod	29	40
Black Dragon	26	50
Beastman	14	36
Lone Wolf	14	16
Icewolf	13	17
Hohes Haus	8	30
Kove	6	14
Deathbird	0	6

Und würde mich freuen wenn ich sie das nächste Mal auch wieder unterhalten darf.

Mit Kameradschaftlichen Grüßen
Gunnery Sergeant Takeshi Sangi TCMC.

Interview mit Seldom

Colonel Kray „Seldom“ West leistet seinen Dienst derzeit auf der TCS Firewall.

Aktuelle Daten: 117 absolvierte Missionen, 220 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 Geschwaderführer der Firebirds Col. Kray „Seldom“ West.
Guten Abend Col. West.

Seldom: Guten Abend. *nickt* Schießen sie los.

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

Seldom: *räusper* Ich bin Colonel Kray West, Callsign "Seldom" und zurzeit bzw. seit einer halben Ewigkeit GF der 173. Firebirds auf der FW. Bin 33 Jahre alt und stamme aus New Berlin auf dem Mars.

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

Seldom: Zurzeit sind wir ja nicht an Bord der FW. Diese ist seit der Rückeroberung FD-Technisch "leicht eingeschränkt" und wir hatten noch keine Möglichkeiten dieses zu beheben. Zurzeit sind wir auf der TCS Phönix stationiert und verrichten unseren Dienst unter Acting Captain Col.

Dios. Die Situation ist angespannt, aber nicht hoffnungslos. Jeder gibt sein bestes, um eine neue Basis für die Menschheit zu legen.

FA: Sind sie zufrieden mit den Piloten in ihrem Geschwader?

Seldom: Zufrieden, da muss ich differenzieren. Zwischen Leistung und Disziplin. Vom Leistungsstand her ist das Geschwader eins der Stärksten was die Exilanten auffahren können das liegt auch daran, daß wir über Jahre altgediente Piloten halten konnten.

FA: Und von der Disziplin?

Seldom: Aber was die Disziplin angeht. Na da muss bei einigen noch nachgesteuert werden, aber ich denke mit der Zeit wird auch das sich legen und die Birds sind wieder das Elitegeschwader, das sie mal waren. Und das in jeder Hinsicht.

FA: Haben sie Personalmangel?

Seldom: Wer wir? Die Birds oder die

Exilanten?

FA: *lächelnd* Nein ich meine schon die Birds.

Seldom: Also ich würde sagen, das wir optimal besetzt sind. Alles andere wäre für den Personalchef der Exilanten auch keine Auszeichnung.*lacht*

FA: Wie kommen sie dazu als Pilot zu dienen?

Seldom: Ich bin damals der Familie wegen von den Marines zu den fliegenden Verbänden gewechselt. Der Wunsch meiner Tante, ich sollte ich ein Auge auf ihren Sohn, meinen Cousin, haben. Nun gut, einem sterbenden Menschen soll man keine Wünsche abschlagen und ich stand dazu, auch wenn es für mich selber schwer war.

FA: Wieviel Einsätze haben sie bereits?

Seldom: Einsätze. *überlegt kurz* 111 Was ne Schnapszahl. *lächelt*

FA: *lächelt* Nicht schlecht. Ich hörte vor



kurzem von einem Freund in ihrem Geschwader, dass sie da ihren 200. Abschuss hatten. Ist das richtig?

Seldom: Ja. Auch das ist richtig.

FA: Eine gute Zahl. Auch schon mal ausgestiegen?

Seldom: Ja, leider. Zwei mal hat es mich erwischt.

FA: Wie ist das so?

Seldom: Wie das ist? Stellen sie sich vor sie sind 100 Meter unter der Wasseroberfläche. Und haben keinerlei externe Luft dabei, nun tauchen sie mal auf ohne zu ersticken. So knapp würde ich das Aussteigen umschreiben.

FA: Nicht sehr angenehm. Beschreiben sie uns kurz aus ihrer Sicht das doch gefährliche Leben eines Kampfpiloten. Wie sieht ihre tägliche Routine aus?

Seldom: Die letzten Jahre sind ein stetiger Wechsel von Kampfeinsatz, Ruhen, technischer Dienst, Patroullie, Ruhe, Kampfeinsatz, Ruhen. etc. und das 24/7. Man funktioniert irgendwann nur noch, verstehen sie.

FA: Ja so was kennen sicher viele Leser. Was fliegen sie gerade so?

Seldom: Ich fliege primär eine Vampire und je nach Einsatzlage auch mal einen Bomber. Zusätzlich erproben wir gerade eine mod. Bearcat die als reiner Abfangjäger konzipiert ist.

FA: Sie als GF können sich ja aussuchen was sie fliegen wollen, oder?

Seldom: Theoretisch schon, man sitzt am längeren Hebel. Aber jeder hat so seine "Privatmaschine" und um die kümmert sich auch jeder selbst.

Sprich, wenn ich meine Vampire in einen Haufen Weltraumschrott verwandle, könnte ich mir zwar die meines Stellis nehmen aber das würde auf die eine oder andere Weise zu dicken Blut führen. Also muss der GF auch mal auf ne andere Maschine steigen, die qualitativ nicht so hochwertig ist. Ich sehe das als Vorbildfunktion.

FA: Nicht schlecht, da können sich ein paar Leute Beispiele nehmen. Mangelt es ihnen an Ausrüstung? So wie ich von einigen Piloten gehört habe fliegen sie teilweise altes TCN Material aus dem Kilrathi Krieg.

Seldom: Zu Ausrüstung kann ich ihnen nur eines sagen: Das was wir haben, reicht allemal aus um uns Gehör zu verschaffen. Denn der Pilot ist der eigentliche Leistungsträger in dem Verbund Maschine-Mensch.

FA: Dann leidet das Geschwader nicht darunter, ist es auch ein Grund, daß die neuen Piloten nicht gleich die neueste Tigershark an die Wand setzen.

Seldom: Was bitte meinen sie?

FA: Ist es nicht evtl. auch ein Grund, weswegen die TCNe immer noch altes Material benutzt? Neue Piloten bekommen Jäger die, nun sagen wir, eher entbehrlich sind.

Seldom: Aber das war doch schon immer so. Es hat sich bewährt. Sie fangen als Fahranfänger doch auch nicht mit einem Porsche XD33 an sondern eher mit was "gebrauchtem", damit sammeln sie dann Erfahrungen und können dann ruhigen Gewissens auf höherwertige Schiffe losgelassen werden. Ich bin ein großer Fan dieses Systems.

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.

Seldom: Gegen TCN Piloten zu kämpfen, ja das ist hart. Ich tu es nicht gerne und bete immer, dass sie aus ihren Schiffen kommen, wenn sie explodieren. Meist geben wir ihnen auch direkt zu Beginn eines Kampfes die Gelegenheit zur Aufgabe. Klingt vielleicht arrogant in der Situation, ist aber wirklich nur zu deren besten gedacht und weil wir eigentlich nicht gegen unsere "Brüder" kämpfen wollen.

Gegen Mantu, Bugs oder Piratenpack, habe ich keinerlei Hemmungen, sie haben sich gegen die Menschheit gestellt und wollen sie töten, raubmorden oder unterjochen. Und damit auch meine Familie und da kenne ich keine Gnade. Da werden wir wirklich zum "Priester des Todes", wie es eins meiner Geschwadermitglieder so gerne formuliert.

FA: Noch eine Letzte Frage, haben sie Angst wenn sie „aufsteigen“? Oder stimmt das Image des Furchtlosen Kampfpiloten?

Seldom: Ich habe Angst, alles andere wäre gelogen.

FA: Danke für ein Stück ihrer wenigen Freizeit. Haben sie heute noch Dienst, oder andere Verpflichtungen?

Seldom: Ich muss gleich noch raus in die eisigen Weiten. 4 Nav Patroullie. Leider *erhebt sich* Es war mir ein Vergnügen

FA: Na dann viel Glück. Und Erfolg . *erhebt und verneigt sich*

Seldom: Ihnen auch.



BERICHTE AUS ALTEN TAGEN

EINSATZBERICHT 173.GESCHWADER FIREBIRDS 1.MISSION 1.STAFFEL

MITGEFLOGENDE PILOTEN

.....Pilot.....	Schiff.....	Abschüsse.....	Panzerung
Lt. Col. Crusher (Maniac).....	Vampire.....	1.....	0%...
Major Fowler (Hawk).....	Shrike.....	4.....	0%...
Captain Matten (Radio, Gast).....	Shrike.....	3.....	100%...
1st Lt Fireball (Fire).....	Shrike.....	3.....	50%...
1st Lt Green Eagle (Eagle).....	Vampire.....	3.....	100%...
2nd Lt Lilitu (Lilitu).....	Vampire.....	3.....	75%...
2nd Lt Wolf (Wolf).....	Shrike.....	4.....	0%...

BERICHT

Die Piloten mussten aufgrund der Information, dass sich Piraten im System Kal'tir ansiedeln wollen, zu einer Abfangmission aufbrechen. Das Ziel war, 5 Versorgungsfrachter sowie eine sich im Aufbau befindliche Raumstation zu vernichten. Am Nav 1 angekommen, sahen sich die Piloten einem kleinen Konvoi aus 10 Bastardjägern und 2 Frachtern gegenüber, welche ohne größere Probleme ausgeschaltet werden konnten. Einer der Piraten erwähnte kurz vor seinem Ableben noch eine Überraschung, doch keiner wusste, was dahintersteckte. Am Nav 2 stellt sich heraus, dass die Piraten neue Jäger im Einsatz hatten. Zwar waren es nur 3, doch diese brachten Maniac, der sie scannte, in arge Bedrängnis. Währenddessen konnten die anderen Mitglieder des Geschwaders die feindlichen Kräfte vernichten und auch die Raumstation deaktivieren.

PILOTENBEWERTUNG

Lt. Col. Crusher konnte durch seine ausgezeichnete Führung die feindlichen Jäger in Augenschein nehmen, musste jedoch seine Schilde dafür opfern, außerdem war er mit nur 1 Abschuss nicht gerade in Höchstform

Major Fowler hat wieder einmal bewiesen, dass er für die TCN unverzichtbar ist. Mit 4 Abschüssen zählte er zu den Schützenkönigen des Tages, konnte aber ebenfalls seine Schilde nicht halten.

Captain Matten, der als Gastpilot anwesend war, schlug sich gut. Er kam als einziger mit 100% Schilden zurück und steht mit 3 Abschüssen auf der Gewinnerseite.

1st Lt Fireball leistete starken Widerstand, musste sich jedoch mit 3 Treffern und 50% Schilden abfinden.

1st Lt Green Eagle, der zum ersten Mal im Firebird-Geschwader mitflog, hatte einen guten Start. Mit 50% Schilden und 3 Abschüssen ist er in der Kommandoebene bekannt geworden.

2nd Lt Lilitu konnte sich ebenfalls einen Namen machen. Mit 75% Schilden und 3 Abschüssen kann ich nur sagen: Weiter so, Lt!

An dieser Stelle möchte ich nun zum ersten Mal eine kleine Auszeichnung vergeben, die jedoch keine Auswirkungen hat, sondern nur als Lohn der Glückspilze gedacht ist:

Der ``Firebird der Woche`` ist diesmal:

2nd Lt Lilitu, aufgrund des besten Verhältnisses zwischen Schilden und Abschüssen.



EINSATZBERICHT 173.GESCHWADER FIREBIRDS 2.MISSION 1.STAFFEL

MITGEFLOGENDE PILOTEN

.....Pilot.....	Schiff.....	Abschüsse.....	Panzerung
Lt. Col. Crusher (Maniac).....	k.a.....	2.....	0%...
Major Fowler (Hawk).....	k.a.....	2.....	75%...
Captain Matten (Radio).....	k.a.....	2.....	100%...
Captain Arris (Blade).....	k.a.....	3.....	100%...
1st Lt Fireball (Fire).....	k.a.....	1.....	1/3.R...
1st Lt Green Eagle (Eagle).....	k.a.....	4.....	100%...
1st Lt Lilitu (Lilitu).....	k.a.....	2.....	75%...
2nd Lt Succubus (Succubus).....	k.a.....	3.....	50%...
2nd Lt Wolf (Wolf).....	k.a.....	4.....	75%...
2nd Lt Dragon (Dragon).....	k.a.....	2.....	75%...
2nd Lt Outsider (Outsider).....	k.a.....	2.....	50%...
2nd Lt Pathfinder (Pathfinder).....	k.a.....	1.....	50%...

BERICHT

Heute wurden einige neue Piloten auf der TCS Firewall empfangen. Leider mussten die Feierlichkeiten warten, da Lt Pathfinder auf dem Weg zur Firewall von 2 Muscle-Jägern der Piraten überrascht wurde. Als sein Funkspruch eintraf, begaben sich die Firebirds sofort in ihre Schiffe, um ihn zu retten.

Am Nav-Punkt angekommen, vernichteten die Firebirds blitzschnell die Gegner und konnten so Lt Pathfinder aus seiner misslichen Lage befreien. Unterwegs erhielten sie den Auftrag, eine Patrouille in der Gegend zu fliegen, um eventuelle Feinde auszuschalten. Bereits am nächsten Nav-Punkt wurden die Firebirds von 20 Bastard-Jägern überfallen. In der darauffolgenden Schlacht, versuchten 2 der Piraten Kamikazeangriffe gegen Maniac und Fireball: Beide verloren nur ihre Schilde, konnten sich aber retten. Die anderen Piraten wurden mit Ausnahme eines einzigen vernichtet.

PILOTENBEWERTUNG

Lt.Col. Crusher zeigte eine ordentliche Leistung, wengleich seine Probleme mit der Zielgenauigkeit und dem Ausweichen sich kaum verkleinert haben. Vermutlich dachte er zu viel an Lt. Kleiner Zauber...

Major Fowler konnte ebenfalls eine ordentliche Leistung erbringen. Mit 2 Abschüssen war er jedoch nicht gerade in Topform.

Captain Matten, der wiederum als Gastpilot an der Mission teilnahm, bewies seine einmaligen Fähigkeiten beim ausweichen, er kam wieder mit 100% Schilden zurück, und brachte mit 2 Abschüssen eine durchschnittliche Quote.

Captain Arris legte einen Zahn zu und konnte sich wieder etwas hervorheben. Er kam mit 100 % Schilden und 3 Abschüssen nach Hause.

1st Lt Fireball kann man getrost als Pechvogel der Mission bezeichnen. Er brachte es nur auf 1 Abschuss und kam nach einem Crash mit einem Piratenjäger knapp mit 1/3 Panzerung zurück.

1st Lt Green Eagle zeigte den Piraten, wer Herr im All ist. Wie ein Racheengel flog er durch die Gegner und schaffte es mit 100% Schilden und 5 Abschüssen zum ``Firebird der Woche´´. Gratulation !

1st Lt Lilitu brachte ebenfalls eine annehmbare Leistung und kehrte mit 75% Schilden und 2 Abschüssen zurück.

2nd Lt Succubus sahnte für eine Frau(läster) ordentlich ab: Mit 2 Abschüssen und 50% Schilden feierte sie ihre Premiere bei den Firebirds.

2nd Lt Wolf trumpfte in dieser Mission ordentlich auf, er holte sich 75% Schilde und 4 Abschüsse ab.

2nd Lt Dragon zeigte ebenfalls einen schönen Einstieg mit 75% Schilden und 2 Abschüssen.

2nd Lt Outsider, ebenfalls zum ersten Mal dabei, kletterte mit 50% Schilden und 2 Abschüssen in die Abschussliste.

2nd Lt Pathfinder, der schon in seiner ersten Mission als Firebird in schwere Bedrängnis geraten ist, zeigte eine gute Leistung beim Ausweichen, er kam mit 50% Schilden zurück. Was das Schiessen betrifft, so würde ich ihm ein paar Übungsstunden im Simulator empfehlen, er kratzte nur 1 Abschuss von der Liste.

NACHSPANN

Ich war sehr erfreut darüber, wie viele Piloten an dieser Mission teilgenommen haben. Ich hoffe, dass es bei der nächsten Mission genauso viele sein werden. Desweiteren lobe ich mir die neuen Lt´s, sie haben gute Arbeit geleistet, was auf Talent und eine gute Ausbildung zurückzuführen ist...

Mit freundlichen Grüßen
Captain Huber



EINSATZBERICHT 173.GESCHWADER FIREBIRDS 3.MISSION 1.STAFFEL

MITGEFLOGENDE PILOTEN

.....Pilot.....	Schiff.....	Abschüsse.....	Panzerung
LtCol Crusher.....	Vampire.....	3.....	50%...
Major Fowler.....	Shrike.....	1.....	50%...
Captain Matten (Gastpilot).....	schw. Wasp.....	k.a.....	k.a...
Captain Arris (Gastpilot).....	schw. Wasp.....	k.a.....	k.a...
1st Lt Green.....	Vampire.....	0.....	50%...
1st Lt Pathfinder.....	Shrike.....	2.....	75%...
2nd Lt Succubus.....	Vampire.....	1.....	100%...
2nd Lt Kruczy.....	Vampire.....	1.....	100%...
2nd Lt Dragon.....	schw. Wasp.....	2.....	100%...
2nd Lt Wolf.....	Shrike.....	1.....	k.a...

BERICHT

Zu Beginn dieser Mission wurde zunächst einmal der neue Pilot, Lt Kruczy, an Bord willkommen geheißen. Im folgenden Briefing erfuhren die Birds, dass die Raumstation, welche sie zerstört hatten, nur ein Ablenkungsmanöver war und eine andere im Gegenzug fertiggestellt werden konnte. Nun hatten die Birds die aufgrund der dezimierten Piratenflotte etwas erleichterte Aufgabe, diese neue Raumstation zu vernichten, um den Widerstand der Piraten zu zerschmettern

Am ersten Nav-Punkt konnten die Birds eine kleine Patrouille der Piraten überraschen, welche sich ohne große Gegenwehr auslöschten ließ. Beim Weiterflug begegneten die Birds bei der Raumstation wieder einigen der mysteriösen Muscle-Jägern, die jedoch nicht in Form zu sein schienen, denn sie und die Raumstation wurden in kürzester Zeit vernichtet. Als Fazit kann man nur sagen: Wieder eine Glanzleistung der Firebirds...

PILOTENBEWERTUNG

Lt Col Crusher brachte heute einmal wieder die gewohnte Leistung, er brachte 3 Gegner um die Ecke, konnte aber aufgrund eines heimtückischen Angriffs nur 50% Schilde halten. Trotzdem dankten ihm die Firebirds für seine Taten.

Major Fowler sollte sich etwas mehr Disziplin angewöhnen und Kommandooffiziere nicht anbrüllen, ausserdem war seine Leistung heute leider nur durchschnittlich: er schaffte mit Mühe und 50% Schilden einen Abschuss...

1st Lt Pathfinder war glücklicherweise mit seinen Gedanken bei der Sache und nicht nur bei seiner Verlobten (), er schaffte in seiner zweiten Mission an Bord der Firewall gleich 2 Abschüsse und rettete 75% Schilde nach Hause.

1st Lt Green war heute vom Pech verfolgt, ihm gelang nicht ein einziger Abschuss und die Piraten rangen ihm auch noch 50% Schilde ab...

2nd Lt Succubus, auch ein relativ neues Gesicht an Bord der Firewall, zeigte, was Frauen alles können und schaffte es, im Gegensatz zu einigen ihrer männlichen Kollegen sowie ihrem Verlobten, mit einem Abschuss und vollen Schilden heimzukehren. Die Mechaniker dankten es ihr...

2nd Lt Dragon zeigte den alten Hasen, was die ``jungen Wilden`` zustande bringen können, wenn man sie nur lässt, denn er brachte es fertig, sich mit 100% Schilden und 2 Abschüssen einen Triumphzug durch die jubelnden Mechaniker zu ebnen...

2nd Lt Wolf konnte ebenfalls an diesem Triumphzug teilnehmen, allerdings brachte er es nur auf einen Abschuss...



EINSATZBERICHT 173.GESCHWADER FIREBIRDS 4.MISSION 1.STAFFEL

MITGEFLOGENDE PILOTEN

.....Pilot.....	Schiff.....	Abschüsse.....	Panzerung
Major Fowler.....	Vampire.....	4.....	75%...
Major Casey (Gastpilot).....	Shrike.....	k.a.....	k.a...
Captain Matten (Gastpilot).....	Vampire.....	k.a.....	k.a...
Captain Gonz (Gastpilot).....	Shrike.....	k.a.....	k.a...
1st Lt Green.....	Vampire.....	4.....	100%...
1st Lt Fireball.....	Shrike.....	4.....	50%...
2nd Lt Lilitu (verschwunden).....	Shrike.....	k.a.....	k.a...
2nd Lt Dragon.....	Vampire.....	4.....	50%...
2nd Lt Wolf.....	Shrike.....	2.....	4/5.R...

BERICHT

Die Firewall erwartete nach der erfolgreichen Vernichtung der Raumstation der Piraten einen Vergeltungsschlag. Aus diesem Grund sollten die Firebirds eine Patrouille fliegen um Gefahren abzuwenden. Bereits am ersten Nav-Punkt stiessen die Firebirds auf einen ungleichen Kampf zwischen Mantas und Muscles. Sie wurden nicht bemerkt, daher entschloss man sich, nicht in den Kampf einzugreifen. Jedoch wurden die Birds nach kurzer Zeit von einem ankommenden Träger überrascht, den sie vernichten konnten. Daraufhin wurden jedoch die restlichen Mantas auf sie aufmerksam, konnten jedoch nichts ausrichten und wurden in die ewigen Käfer-Jagdgründe geschickt. Im Laufe des darauf folgenden Gefechts wurden die Birds von der Firewall gerufen, welche unter Beschuss stand. Dort angekommen stellte sich heraus, dass die Piraten einige Bastard-Jäger umgebaut hatten, so dass sie Torpedos verwenden konnten. Doch die Firewall schaffte es mit Hilfe der Birds, die Angreifer ohne nennenswerte Schäden abzuwehren. Danach konnte die Firewall keine weiteren Gegner mehr orten und die Birds konnten landen.

PILOTENBEWERTUNG

Major Fowler durfte heute das Firebird-Geschwader leiten und hat seine Sache ordentlich gemacht, er kam immerhin mit 75% Schilden und 4 Abschüssen nach Hause und bewies, wie wichtig er für das Firebird-Geschwader ist

1st Lt Green beehrte die Firewall erneut mit seiner Anwesenheit und schaffte es, mit 100% Schilden und 4 Abschüssen zurückzukommen. Weiter so, Green, die TCN braucht Piloten wie dich !

1st Lt Fireball hatte diesmal auch keine grösseren Probleme, ihm gelang die Rückkehr mit 50% Schilden und 4 Abschüssen.

2nd Lt Wolf kann ich nur raten, einige Stunden im Simulator zu verbringen, er geriet ins Kreuzfeuer der Piraten und kam daher nur mit 4/5 Panzerung und 2 Abschüssen nach Hause.

2nd Lt Dragon senkt den positiven Eindruck, den er bei seinen Vorgesetzten hinterlassen hatte, durch den hinterhältigen Papierflieger-Angriff auf Captain Huber, der am Auge verletzt wurde. Trotzdem konnte er mit 50% Schilden und 4 Abschüssen zurückkehren.

Desweiteren bedanke ich mich für die Mithilfe von Major Cäsey, Captain Matten und Captain Gonz, der zu spät kam, da wir es ohne sie vermutlich nicht geschafft hätten...



EINSATZBERICHT 173.GESCHWADER FIREBIRDS 5.MISSION 1.STAFFEL

MITGEFLOGENDE PILOTEN

.....Pilot.....	Schiff.....	Abschüsse.....	Panzerung
LtCol Crusher.....	schw. Wasp.....	0.....	5/5.R...
Major Cäsey (Gastpilot).....	Shrike.....	k.a.....	k.a...
Major Hawk.....	Shrike.....	2.....	75%...
Captain Matten (Gastpilot).....	Vampire.....	k.a.....	k.a...
1st Lt Fireball.....	schw. Wasp.....	1.....	100%...
1st Lt Green Eagle.....	Vampire.....	2.....	100%...
2nd Lt Lilitu.....	Vampire.....	1.....	100%...
2nd Lt Succubus.....	Shrike.....	1.....	75%...
2nd Lt Katana (Gastpilot).....	schw.Wasp.....	k.a.....	k.a...

BERICHT

In dieser Mission hatten die Firebirds den Auftrag, das Gebiet vollständig von der feindlichen Präsenz zu säubern. Zu Anfang schien alles glatt zu gehen, die 10 Bastarde an Nav1 wurden in Rekordzeit auseinandergeblasen. Dann jedoch kam die große Überraschung an Nav2: ein Träger der Piraten, auf dem seitlich ein Symbol prangte, das dem AOL-Zeichen äußerst ähnlich sieht, floh sofort nach Ankunft der Birds. Jedoch konnten diese seine Flugbahn nachvollziehen und verfolgten ihn, was jedoch ein großer Fehler war. Sie tappten in eine Falle der Piraten und wurden von einigen Muscle-Jägern in die Zange genommen. Diese eröffneten sofort das Feuer und brachten die Birds in eine scheinbar ausweglose Situation, doch plötzlich kamen unbekannte Raumjäger und zerlegten mit einem einzigen Feuerstoss sämtliche Piraten, dann verschwanden sie wieder, bevor sie gescannt werden konnten. Auch auf der Firewall war man über diesen Vorfall ratlos...

PILOTENBEWERTUNG

LtCol Crusher zeigte als routinierter Geschwaderführer eine hervorragende Leistung, ohne ihn wären möglicherweise einige unserer Jungs umgekommen . Er schaffte es leider erneut nicht, seine Schilde zu halten und kam zu unser aller Bedauern ohne Abschüsse und ohne Schilde heim.

Major Fowler konnte wieder waghalsige Manöver präsentieren, die ihm wieder ein mal den Arsch gerettet haben. Er konnte sich bei 75% Schilden 2 Abschüsse verdienen.

1st Lt Fireball konnte sich steigern, ihm gelang es, mit 100% Schilden und 1 Abschuss heimzukommen.

1st Lt Green brachte die beste Leistung des Geschwaders, er kehrte mit 100% Schilden sowie mit 2 Abschüssen siegreich nach Hause zurück, umschwärmt und geknuddelt von den weiblichen Mechanikern der Firewall...

1st Lt Lilitu schaffte es ebenfalls, mit 100% Schilden zurückzukommen, brachte es jedoch nur auf einen Abschuss. Nächstes Mal wird's mehr !

2nd Lt Succubus, die wilde Frau der Firewall (seit Aurora nicht mehr da ist...) konnte ebenfalls mit ihrer Leistung überzeugen, 75% Schilde und 1 Abschuss...

TCS MORRÍGHAN

Schön guten Tag liebe Leser und Leserin. Dies ist mein erster Artikel für die FA. Ich werde versuchen ihnen die Ereignisse auf der Morrighan so nah wie nur möglich zu bringen. An dieser Stelle möchte ich mich erstmal vorstellen. Mein Name ist Montgomery McNamara. Ich bin der neue Kriegsberichterstatter auf der Morrighan bzw. auf der Washington, aber dazu komme ich später noch. Bei den nachfolgenden Ereignissen war ich leider nicht zugegen, aber ich versuche ihn das so genau wie möglich zu schildern. Ich beziehe mich dabei auf Aussagen der Besatzung und Sensorlogbücher.

Die Flucht aus den Landreichsystem

Wir alle wissen war die Morrighan im begriff sich aus den LR System zurück zu ziehen.

Die Morrighan flog Richtung Jumpoint nach Lucas, während die Crows den Rückzug deckten.

Unsere Piloten begaben sich dabei an einem Abfangpunkt nicht weit vom Jumpoint nach Lucas.

Sie mussten auch nicht lange warten. Die erste Angriffswelle kam ein paar Minuten später.

Laut Sensorlogbücher, die mir freundlicherweise zu Verfügung gestellt wurden, bestand die erste Angriffswelle aus vier Arrows und vier Piranhas. Als diese dann in Reichweite waren eröffneten die Crows sofort das Feuer. Die Hellcat von Lt. Shepherd hatte kurzweilig ein Systemausfall, aber die erste Welle konnte ohne eigene Verluste abgewehrt werden. Die zweite Welle bestand aus vier Tigersharks, zwei Panthers und vier Shrikes. Diese waren dann doch nicht so einfach zu knacken. Die Crows mussten zwei Abschüsse beklagen. Lt. Col. Archimedes und Lt. Shepherd mussten aussteigen. Beide konnten aber unverletzt geborgen werden. Die Morrighan war inzwischen zum Sprung bereit und die Crows zogen

sich zurück. Gerade gesprungen folgten der Morrighan ein paar Feindschiffe. Diese konnten aber schnell durch das Kreuzfeuer der Battlegroup vernichtet werden. Die Morrighan ist nun aus dem Landreichsystem entkommen. Ursprünglich wollten sie sich mit der Alekto Battlegroup treffen. Aber diese wurde vernichtet so dass die Crows jetzt Kurs auf die Langley nam. Diese befindet sich aber im Orsini System. Einmal quer durch Mantu kontrolliertes Bereich.

Die Crows starteten zu ihrer Patrouille um den Weg nach Orsini frei zumachen. Die Patrouille führte an 5 Navpoints vorbei. An beinahe jeden Navpoint wurden sie wie aus dem nichts von Mantu angegriffen. Bei Nav zwei griffen auf einmal 4 Tets an. Bei Nav 3 waren es zwei Tets und vier Kugeln und bei Nav fünf waren es zwei Tets, zwei Prisma und ein Kegel. Die Crows konnten alle Angriffe abwehren und jedes Feindschiff, außer den Kegel, vernichten. Was das wohl für eine Technik ist die die Mantu da einsetzen? Ich weiß es nicht. Ich kann nur hoffen, dass die Exilanten da schnell hinter kommen.

Aber weiter mit meinem Bericht.

Die Morrighan war direkt vor dem Sprungtor nach Orsini. Admiral Paladin hatte sein kommen angekündigt und so warteten die Schiffe. Der Admiral kam auch wenig später und sehr zur Überraschung aller, wurde ein Pilot mit den Rang 1st Lieutenant zum Ship Captain befördert und erhielt das Kommando über die Morrighan. Der Pilot war Bail Norton Rufname Nobody. Hier an dieser Stelle meine Glückwünsche. Nachdem der Admiral wieder weg war, sprang die Morrighan nach Orsini. Nicht wissend was sie auf der anderen Seite erwarten würde.

Im Orsini System wartete schon die Washington und ihre Begleitschiffe. Die Besatzung der Morrighan und die Crows

wurden darüber informiert, dass die Mantu in diesen System besiegt wurden. Nur der Ritter Windhauch, nachdem die Langley und Hathor BG suchten, konnte entkommen. Die Crows erhielten den Auftrag in der Nähe des Jumpoint nach Abtrünnigen Mantu zu suchen. Im Verlauf der Patrouille fanden sie auch zwei Tet's eine Kugel und ein Prisma. Die Feindjäger wurden, bis auf den Prisma, vernichtet. Nun komme ich noch zur Washington. Captain Norton, die Crows und eine Handvoll Besatzungsmitglieder wechselten auf die Washington. Einem Träger der Lexington Klasse.

Das war meine Zusammenfassung der Ereignisse bis zum jetzigen Zeitpunkt. Ich hoffe mein Artikel gefällt ihnen werte Leser und Leserinnen.

Da ich ja jetzt vor Ort bin und nicht mehr auf Logbücher und Aussagen angewiesen bin hoffe ich das meine nächsten Artikel ausführlicher werden. Außerdem versuche ich noch ein Interview mit dem Captain und einigen Mitgliedern der Crows zu bekommen.

Montgomery McNamara

TCS MORRÍGHAN

Pilot	Siege	Einsätze
Tristan	217	83
Archimedes	151	82
Ravenmoon	119	64
Nobody	43	25
Akiraburn	42	24
Shepherd	14	9
Thunder	1	7

EINSATZ IM GEMINI SEKTOR

Das Wespennest

Die Marines hatten gemeinsam mit dem Panthers-Geschwader die Geheime Basis gefunden und angegriffen und besiegt. Dabei wurde ein Shuttle sichergestellt, dessen Insassen neue Informationen bereithielten. Dies veranlasste Flame mit den Brüdern der Petrovka Corporation ein Treffen zu arrangieren. Sergej Petrovka kam mit Geleit und schon bald wurde klar, dass Sergejs Bruder tiefer in die Angelegenheit verstrickt war. Als Sergej Petrovka seinen Bruder kontaktieren wollte, war dieser unangemeldet auf dem Weg zur Forschungsstation Beowulf unterwegs.

Flame befahl die Panthers, die Wölfe und ein Shuttle mit Marines zu der Forschungsstation, um Alexej Petrovka abzufangen. Die Auriga, welche in der Nähe der Station postiert war, bildete den Ausgangspunkt der Mission.

Nach mehreren vergeblichen Funksprüchen an die Forschungsstation Beowulf, fuhr die Station plötzlich ihre Phasenschilder hoch und ein Geschwader bestehend aus mehreren Jägern und Raketenbooten stellte sich zum Kampf. Das Shuttle konnte erfolgreich aus der Schusslinie gebracht werden, doch nach mehreren Angriffswellen der Gegner schienen die Panthers fast schon besiegt. Schließlich war es Ciscos Einfallsreichtum und Wagemut zu verdanken, dass das Schlachtenglück noch gewendet werden konnte. Im Kreuzfeuer der Auriga brach er den Kampfgeist der Gegner, und die Station Beowulf gab den Widerstand auf.

Desaster

Die Erholung des verdienten, 3-tägigen Landurlaubs der Panthers währte nicht lange, denn schon bald waren neue beunruhigende Aktivitäten im Tr'Pakh-System zu vermelden. Am Sprungtor kam es vermehrt zu Überfällen von getarnten Schiffen und es war an den Panthers durch Patrouillenflüge diese Gefahr zu lokalisieren und zu eliminieren.

Doch die meisterhaften Piloten der getarnten Phantoms und Excaliburs trieben ihr böses Spiel mit den Panthers. Das was sich in der letzten Mission schon angedeutet hatte, trat nun ein: Die Panthers mussten ihre erste Niederlage seit langem einstecken. In wenigen Sekunden waren viele Schiffe so hart getroffen, dass Lt. Col. Cisco nichts anderes übrig blieb, als zum Rückzug zu

blasen. Zwar waren auch einige Gegner vernichtet, doch dieser sehr ernst zu nehmende Gegner schien eine unlösbare Aufgabe zu sein.

Frustriert landeten das Geschwader auf der Pegasus -die auch Startpunkt der Mission gewesen war- eine harsche Kritik von Captain Pierre Entry verbesserte die Situation nicht. Viele Panthers verschwanden im Casino. Doch die Panthers wären keine Panthers, wenn sie sich nicht in ihrer dunkelsten Stunde durch eine flammende Rede von Cisco schon wieder auf die kommenden Aufgaben eingeschworen hätten.

Gegenangriff

Lt. Col. Cisco und Admiral Paladin hatten in einer Aufklärungsmission eine schreckliche Entdeckung gemacht: Eine ganze Battlegroup befand sich im System. Ein Concordia-Träger, zwei Ranger-Träger, vier Kreuzer, sechs Zerstörer, vier Transporter und acht Korvetten bildeten eine ernst zu nehmende Gefahr für die ganze PBG.

Flame entschied, dass nur ein



DAS BORDMAGAZIN DER TCS PULSAR

schneller, überraschender Schlag der Pulsar einen Vorteil verschaffen könnte. Und so schwärmten sämtliche Jäger und Bomber aus um möglichst viel Schaden anzurichten. Hierfür teilte sich auch das Geschwader der Panthers auf, um aus verschiedenen Richtungen in den Kampf einzugreifen. Doch auch diesmal war das Glück den Panthers nicht hold. Den erhofften Schaden konnten die Wellen der Bomber nicht bei den GKS anrichten und auch die Jäger schafften nur wenige Siege. Unter dem Strich gesehen, waren die angerichteten Schäden etwas größer als die eingesteckten, doch die Gefahr war nicht gebannt. Im Gegenteil, sie war entfesselt. Der PBG blieb nichts anderes übrig, als sich nach Tr'Pakh zurückzuziehen und die Kräfte neu zu bündeln.

Die Rache der Panthers

Der Gegner hatte sich zu erkennen gegeben: Commodore Overmas Befehlshaber der Task Force 144 unter dem Kommando von Admiral Horn gab sich in einem prahlerischen Funkspruch

zu erkennen und forderte die Bewohner des Systems auf zu fliehen, bevor er das System annektiert und seinem Königreich einverleibt werden würde. Diese Gegner waren alte Bekannte von Admiral Flame, denn sie hatten vor langer Zeit den Exilanten angehört und die PBG war Bestandteil der Taskforce gewesen. Doch einen taktischen Vorteil aus der Kenntnis des Gegners konnte bislang nicht gezogen werden.

Während die Pulsar sich neu sortierte, war die Gefahr des übermächtig erscheinenden getarnten Geschwaders noch nicht gebannt. Versuche, sich einen Vorteil über Frühwarnsysteme zu verschaffen scheiterten und so blieb den Panthers nichts anderes übrig, als mit einem flauen Gefühl im Magen auf ein Gespenst während ihrer Patrouillenflüge zu warten. Über mehrere Nav-Punkte hinweg sollte das System gesichert werden und schon bald war die Präsenz der gegnerischen Phantoms und Excaliburs spürbar. Mit provozierenden Sprüchen über Funk spielten diese ihr Katz-und-Mus-Spiel mit den Panthers.

Ihre Überheblichkeit sollte ihnen jedoch zum Verhängnis werden, denn die Panthers ließen sich nicht aus der Ruhe bringen. Bis auf die beiden Anführer wurde das getarnte Geschwader vernichtend geschlagen.

Der Blick in die Zukunft schien für diesen Moment wieder ein wenig rosiger...

FORTSETZUNG FOLGT...

TCS PULSAR

Pilot	Siege	Einsätze
Paladin	247	138
Cisco	213	123
Kip Dotter	139	66
Flame	57	42
Raven	17	30
Progenitor	15	25
Azrael	13	33
Crio	6	20
Fairy	4	7
Kitty	2	19
Prophet	2	6

Neuigkeiten von der Sewastopol

Eskorte

Der Auftrag der Engel lautete, ins Port-Hedland-System zu Springen um dort eine neue Aufgabe zu erhalten. Unterwegs sollte im Hilo-Base-System ein Frachtkonvoi mit Nachschubgütern abgeholt und nach Port Hedland eskortiert werden.

Nav1: Nach dem erfolgreichen Start von der Seva, treffen die Engel auf den im All wartenden Konvoi und springen mit diesem in das Hilo-Base-System.

Nav2: Am Nav2 fällt der gesamte Funk der Engel und des Konvois aus. Gleichzeitig entdecken die Engel 7 feindliche Schiffe, offensichtlich Piraten, von denen einer ein Screecher war. Dieser war auch für den Ausfall der Kommunikation unter den Engeln verantwortlich. Die Engel werden sofort unter Beschuss genommen, wobei 2nd LT Smasher den meisten Schaden abbekommt, als er von einer HS und dem GT einer Vulture getroffen wird. Die Engel formieren sich zum direkt Gegenschlag und ihr erstes Ziel ist der Screecher, der unter dem Feuer von drei Engel explodiert. Somit ist auch die Kommunikation wieder hergestellt. 1st LT Typhoon gelingt es mit nur einem Angriff eine anfliegende Bastard zu vernichten. Auch 2nd LT GrimReaper holt mit einem IR-Doppelschlag einen Bastard vom Himmel. Innerhalb kürzester Zeit – selbst für Engel sehr ungewöhnlich – fallen die Feinde wie Fliegen vom Himmel, und die Gruppe fliegt weiter zum nächsten Nav-Punkt.

Nav3: Am dritten Nav-Punkt treffen die Engel auf 7 Jäger, 2 Bomber und 2 Korvetten. Der Bomberwing beginnt sofort mit dem Anflug auf die 2 Korvetten, während die Jäger als erstes den Bomber runter holen. Dieser fällt bevor er auch nur auf die Idee kam einen Torpedo ab zu feuern. Auch die beiden Korvetten werden im ersten Anflug zerstört, wobei 1st LT Sudden Death die zweite Korvette ganz alleine mit nur einem TIR2 zerstören konnte. Innerhalb kurzer Zeit fallen auch die anderen Jäger der tödlichen Präzision der Engel zum Opfer. Nur 2nd LT GrimReaper entfernt sich wieder einmal unerlaubt vom Gefecht, als sie unter Beschuss gerät. Nach dem alle Feinde in der Region ausgeschaltet wurden, beruhigt sich auch GrimRaper wieder und der Konvoi springt in sein Ziel System. Daraufhin kehren die Engel zu Seva zurück.

Nav0: Die Engel kommen an der Seva

an, die mittlerweile auch im Hilo-Base-System angekommen ist, und langen ohne Probleme.

Captain Buloth beginnt die Nachbesprechung mit einer Disziplinarischen Massnahme gegen 2nd LT GrimReaper wegen ihrer Fahnenflucht, und ordnet an sie sofort nach der Besprechung in Arrest zu nehmen. Auch 2nd LT Smasher würd gerügt, weil er während des Gefechtes eine Rakete auf ein Ziel feuerte, dass bereits so gut wie zerstört war. Dieser gelobte Besserung für die nächste Zeit. Desweiteren bemängelte er die mangelnde Funkdisziplin im Geschwader. Zu guter Letzt lobte der Captain die enorm gute Leistung des Geschwaders an diesem Tag. 1st LT Sudden Death bat in einer kurzen Ansprache an Captain Buloth, bei GrimReaper diesmal noch Gnade walten zu lassen, da ihrer fliegerischen Fähigkeiten ausserordentlich seien. Dies nahm der Captain zur Kenntnis. Captain Stoii hingegen machte noch einmal seinem Unmut über die Amtsanmassung „einiger Personen“, die mangelnde Funkdisziplin und 2nd LT GrimReaper luft. Auch dies nahm Captain Buloth zur Kenntnis. 2nd LT Leycur entschuldigte sich für sein Amtsanmassendes Verhalten. Auch dies nahm Captain Buloth zu Kenntnis. Zu guter Letzt bat 2nd LT GrimReaper draum sich vom Flugplan streichen zu lassen. Die wollte der Captain erst mit dem Vice Admiral absprechen und dann das Ergebnis zu gegebener Zeit bekannt geben.

Die Gloria Verde

Auf dem Weg in ihr neues Einsatzgebiet, dem Hilo-Base-System, geleiteten die Engel einen Konvoi in dieses System. Sie trafen zwar auf Widerstand in Form von Piraten, die durch irgendeine Quelle von dem Konvoi wussten, doch dieses stellten keine Wirkliche Gefahr für den Konvoi, geschweige denn für die glorreichen Engel dar.

Die Engel, die sich mit der Sevastopol im Hilo-Base-System befinden, warten noch auf neue Anweisungen vom HQ, als sie einen Funkspruch erhalten, sich mit einem ihnen unbekanntes Schiff am Sprungpunkt ins Hubble-Star-System zu treffen. Dort angekommen, erhält die BG der Sevastopol den Auftrag, dass unbekanntes Schiffe der TCN, die Gloria Verde, durch das Hubbel-Star-System zu eskortieren, bis zum Sprungpunkt nach

Hell's Kitchen, mitten durch ein Gebiet das von Mantu besetzt ist. Direkt nach dieser Anweisung verschwindet das Schiff von ihrem Bildschirm - scheinbar besitzt es eine Tarnfunktion.

Die Sevastopol springt mit einem Vorsprung von 3 Minuten in das Hubble-Star-System und die Engel starten sofort nach der Ankunft. Im All nehmen sie sofort Eskortpositionen ein, doch als die Gloria Verde eintrifft, sind die Engel verblüfft. Die Gloria Verde kann sich nicht nur tarnen, sondern auch ein Abbild ihrer Selbst erzeugen. So befindet sich die echte Gloria Verde etwas hinter dem Eigentlichen Konvoi, als die Engel mit dem Anflug auf den Sprungpunkt nach Hell's Kitchen beginnen.

Nav1: Am ersten Nav angekommen, werden die Engel bereits von einer kleinen Mantujäger-Gruppe erwartet. 4 Tetraeder, 2 Kugeln und ein Kegel stellen sich ihnen in den Weg. Nach dem die beiden Kugeln recht schnell von den Engeln zerstört wurden, feuert der Kegel zwei Raketen auf das Abbild der Gloria Verde. Als diese - recht verständlicher Weise - durch dieses hindurchfliegen und keinen Schaden anrichten, beginnt der Kegel Signale zu sende, die von den Engeln als Funkspruch gedeutet werden. Darauf erteilt WarLord dem Bomberwing die Freigabe für Raketen und hetzt das ganze Geschwader auf den Kegel, der diesem massiven Angriff nichts entgegen zu setzen hat. Die verbliebenen Tetraeder sind ebenfalls schnell entsorgt, nur Darth muss zurück zur Sevastopol fliegen, da sich bei einem Angriff seine Geschütze überhitzt haben und in folge dessen einer Reparatur bedurften.

Nav2: Am zweiten Navigationspunkt wartet eine etwas stärkere Gruppe der Mantu - vermutlich informiert von dem Kegel an Nav1 - und greift die Engel sofort an. Eine gemischte Gruppe von Jägern, ein Bomber und ein Träger der Mantu, eine Pyramide, stellen sich am Sprungpunkt nach Hell's Kitchen dem Kampf mit den Engel. Der Bomberwing erhält den Befehl den Träger anzugreifen, während sich die Jäger im Geschwader um den anfliegenden Bomber kümmern. Im zweiten Anflug erwischen die Engel den Bomber endlich und auch der Bomberwing unter der Leitung von SuddenDeath greift die Pyramide an. Im ersten Anflug schaffen sie es diese Kampf- und Flugunfähig zu machen, nur um ihr dann in einem direkten zweiten Anflug den Rest zu

geben. Leider verirrt sich der leichte Torpedo von Smasher irgendwo im Weltall, so dass die Pyramide zwar ihre Schilde verliert und einen großen Teil ihrer Rumpfpanzerung, aber immer noch weiter im All treibt. GF WarLord erklärt dann die Jagd auf die restlichen Jäger zum Primärziel, bis die Schilde der Pyramide ganz zusammen gebrochen sind. Als diese nach einiger Zeit ganz den Geist aufgeben, gibt SuddenDeath der Pyramide noch den Rest. Die übrigen Jäger sind dann für die Engel kein Problem mehr und fallen somit recht schnell wie die Fliegen vom Himmel. Als das Gebiet frei von Feindaktivitäten ist, springt die Gloria Verde in das Hell's-Kitchen-System und die Engel können wohlbehalten auf der Sewastopol landen. Als erstes wertet Admiral Kerensky die Mission als Erfolg, da die Gloria Verde unbeschadet ihr Zielsystem erreichen konnte. Dann kommt er aber auf einige Punkte zu sprechen, die ihn gestört haben. Zum einen kam es bei Captain Keyes und bei 2nd LT Stenson zu einer Befehlsverweigerung gegenüber ihrem Geschwaderführer und zum anderen bemängelte der Admiral die mangelnde Funkdisziplin einiger Leute im Geschwader. Zu guter letzt wurde Captain Buloth in Anerkennung seiner Verdienste für das Geschwader und die Sewastopol als Geschwaderführer der Engel der Apokalypse in den Rang eines Majors befördert.

Sprungpunkt

Nach dem die Engel die Gloria Verde erfolgreich eskortiert haben, befinden sie sich jetzt endlich auf dem Weg in ihr

Zielsystem um dort einen neuen Auftrag zu bekommen.

Nach dem Sprung in ihr eigentliches Zielsystem - Port Hedland - wird die Sewastopol direkt zurück in ihr Herkunftssystem - Hubbles Star - um dort eventuelle Probleme mit Mantus am Sprungpunkt nach Hell's Kitchen zu klären.

Nach der erneuten Ankunft in Hubbles Star, starten die Engel sofort und machen sich auf zum Sprungpunkt nach Hell's Kitchen. Auf dem Weg zu Nav1: Auf halber Strecke zum Nav1 werden die Engel bereits von einer kleinen Gruppe Mantujäger angegriffen. Die Engel setzten sich erfolgreich zur Wehr gegen diese Gruppe aus sieben Schiffen, musste dabei allerdings die Verluste, von 2nd LT Bull's Geschützen beklagen, der sofort zur Sewa zurückkehrte und eine neue Crossbow erhielt. Als er zurückkehrte, waren die Engel mit den Resten der Mantu fertig und wendeten sich ihrem eigentlichen Ziel zu.

Nav1: (Sprungpunkt) Am eigentlichen Ziel angekommen, trafen die Engel auf einen kleinen Jägerverband und zwei Stumpftetraeder-Zerstörer. Der

Bomberwing unter Leitung von 1st Lt. Dederichs griff diese sofort an und machte sich im ersten Anflug sofort Fluchtunfähig. Der Rest des Geschwaders unter der Leitung von Erzengel Major Buloth kümmerte sich um die Jäger. Nach dem die Engel zwei Prismen ausgeschaltet hatten und der Bomberwing die beiden Zerstörer fast zerstört hatten, öffneten diese ein Sprungfeld, um den restlichen Jägern die Flucht zu ermöglichen. Daraufhin

zerstörten sie sich selbst, in dem sie ihrer Reaktoren überlasteten.

Die Gloria Verde, befindlich auf der anderen Seite des Navpunkts, bestätigte per Funkspruch die Flucht der verbleibenden Mantuflotte. Nach dieser Meldung kehrten die Engel zur Sewastopol zurück.

Bei diesem Einsatz zeigte sich 1st Lt. Dederichs von seiner besten Seite. Er wich mehrfach starkem Beschuss aus und landete außerordentlich viele Treffer, und dass in einem der unbeweglichsten Schiffe der Flotte.

In seinem Bericht der Mission äußerte Erzengel Major Buloth, dass die Engel es vermutlich mit der Kampfgruppe Mantu Grün Eins zu tun gehabt haben. Sollte dies der Wahrheit entsprechen, so hätten die Engel diese Kampfgruppe erheblich dezimiert. Der Admiral wertet die Mission als Erfolg, tadelte aber die vielen Schäden an den Geschützen.

Zu guter letzt hatte der Admiral noch eine ehrenvolle Aufgabe zu erfüllen. Er beförderte 1st LT Tatjana Ofu und 1st LT Peter Dederichs jeweils zum Captain O3.

TCS SEWASTOPOL

Pilot	Siege	Einsätze
Paladin	247	138
Darth	95	59
WarLord	93	64
Shark	78	73
Waterboy	47	36
Grim Reaper	30	15
Tofu	22	28
Typhoon	18	21
Eagle Eye	9	37
Leycur	7	5
Smasher	5	7
Cortana	0	0

TOP SECRET

DIESER BEREICH
ENTHÄLT
GEHEIMINFORMATIONEN
VON DER
TCS XXXXXXXX

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 7 Mission 1

Die Olympic eskortiert in einem Mantel der Verschleierung einige Nephilim durch die Sektoren um ein Sprungtor nach Sk-1.4 zu bringen.

Dabei müssen Sie Gebiete unter der Kontrolle der Grenzwellenunion durchqueren.

Mit einer List und Glück gelingt es eine Durchflugerlaubnis durch deren Roheitsgebiete zu bekommen. Dabei kommt es zu einem Zwischenfall. Der Saboteur, der bisher im Verborgenen bleiben konnte, kommt aus dem Schatten herausgetreten und es gelingt dem Mantuimperium mit dessen Hilfe die Crew der Olympic und den Angriffskreuzer ohne größere Probleme zu kapern.

Die Crew sitzt aufgeteilt in den Zellen, in einer Zelle befinden sich der Bordarzt Dr. Reynolds, der erste Offizier Hudson, der Steuermann Davis, der GHD-Offizier Winters, so wie der Captain der Olympic, Harris und seine Piloten Kun, Darkwood und Kruz.

Sie warten darauf wie es weiter geht.

Nach Tagen des Wartens werden Sie genauer aufgeklärt.

In einem Schauprozess soll die Crew der Olympic vorgeführt werden, als Krönung, abgeführt aus dem eigenen Kreuzer.

Der Crew wird keine Chance gegeben zu entfliehen oder irgendwie etwas zu unternehmen. Man wartet also weiter bis zum Tag des Überfluges zur Olympic.

Einige Stunden vor dem Erreichen der Erde wird die Besatzung aus ihrer Zelle geholt und zu einem Shuttle gebracht. Der Rest der Crew fliegt über ein anderes Shuttle zur Olympic.

An Bord des Shuttles befinden sich ein Mantupilot, ein Mantusoldat und

Reverent.

Es geschieht in wenigen Augenblicken und der Soldat liegt niedergestreckt vor den Füßen der Gefangenen, der Schütze, der Mantupilot.

Irritiert über diese Tat weiß die Olympicbesatzung erst nicht so recht wie sie die Situation einschätzen sollen. Dann werden die Fesseln gelöst und der Mantupilot geht wieder nach vorne in das Cockpit.

Wenige Augenblicke kommt Rufus Mislik und macht sich an einer Kiste zu schaffen, er erklärt knapp was als nächstes passiert.

Das Shuttle landet auf der Olympic, es befinden sich einige Mantusoldaten an Bord, allerdings gelingt es der Besatzung sie mit Leichtigkeit auszuschalten, auch das ankommende Shuttle wird erobert und die restliche Besatzung gerettet.

Die Olympic scheint wieder unter Kontrolle, doch um endgültig zu entweichen muss die Jägereskorte um die Olympic ausgeschaltet werden.

Staffel 7 Mission 2

Nachdem die Olympioniken zurückgebracht wurden auf die Olympic und klar wurde, dass Rufus ein doppeltes Spiel spielte, sollte jedoch noch nicht alles vorbei sein, denn die Olympic befand sich immernoch zwischen ihrer Begleitung.

Die größte Herausforderung war es nun eiligst die Begleitung zu liquidieren um dann schnell zum Sprungpunkt nach Bernard's Star zu gelangen um das Sol-System zu verlassen.

Es war ein überraschender Moment für die Mantu als Jäger aus der Olympic selbst Kampfflieger starteten und das Feuer eröffneten. Es war ein heißes und

schnelles Gefecht in dem die Piloten der Olympic die Oberhand gewinnen konnten. Weitere anrückende Jäger jedoch Probleme brachten.

Bis zum Sprungpunkt schaffte es die Truppe jedoch den Bezwingern den Gar auszumachen und in das System Bernard's Star zu springen.

Probleme in den Sprungsystemen von Dark Lord zwangen ihn nach dem Sprung dazu, die Maschine aufzugeben.

Er konnte glücklicherweise mit nur leichten Verletzungen erfolgreich aussteigen.

Bei der Bergung der Rettungskapsel zeigten sich weitere Aktivitäten am Sprungpunkt, zwei Jäger und drei Bomber tauchten in das System ein. Terranische Bauart.

Nach einiger Verwirrung und Misstrauen stellte sich heraus, dass es sich um das Geschwader des Schwesterschiffes der Olympic handelte, der TCS Hades.

Der Kommandant des Schiffes gab der Olympic Koordinaten an denen man sich in Ruhe austauschen können sollte.

Staffel 7 Mission 3

Die Olympic konnte der Überlieferung auf die Erde und einem Schauprozess entgehen und traf auf die TCS Hades, einem, anderen Geheimdienstträger, der gekommen war um der Olympic beizustehen.

Nun sind die beiden Schiffe auf dem Weg zu einer sichereren Position um sich auszutauschen.

Der Flug in Richtung des Roundevouppunktes verlief dank einer ausgefeilten Tarntechnologie für die beiden Angriffskreuzer, TCS Hades und TCS Olympic recht friedlich, friedlich im All.

Rufus Mislik stand der Crew und dem Kommandanten Rede über sein Vorgehen und seine Absichten.

Es kam heraus, dass Major Mislik noch auf der Olympic angefangen hat ein doppeltes Spiel zu spielen.

Ursprünglich durch ein altes, von der

Konföderation untersagtes Spionageprogramm des Geheimdienstes, wurde die Kontrolle über Rufus Mislik gewonnen.

Eher durch einen glücklichen Zufall kommt er sich selbst auf die Tat und kann die Manipulation überwinden, nutzt aber

die Chance um tiefer in das Mantereich vorzudringen, jedoch ohne das Wissend er anderen Crewmitglieder der Olympic. Der Kommandant, Michael Harris, war darüber nicht sehr erfreut, selbst wenn er verstand was es mit dem Projekt Lazarus auf sich hatte.

NEUE REGELN

Kritische Treffer bei Raketen

Bisher hat es nur Kritische Treffer gegeben, doch nun gibt es eine neue Regelung, die ein bisschen mehr Realismus ins Spiel bringen soll. Diese neue Regelung heißt krit. Patzer, dies kann nur beim Ausweichen passieren. Sollte man beim Ausweichen in der Summe (ohne Boni/Mali) eine 1, 2 oder 3 würfeln, so tritt diese Regelung ein. Sie wird gewertet wie der krit. Treffer des Gegners.

Genauer Änderungswortlaut:

Kritische Patzer (nur Ausweichen)

Werden die Summe 1-3 gewürfelt (Mali und Boni werden nicht mit einberechnet) spricht man von einem kritischem Patzer.

Geschieht ein kritischer Patzer beim Ausweichen auf eine feindl. Aktion, zum Beispiel auf eine Rakete oder Guns erzeugt dies einen kritischen Treffer der Feinde.

- 2x Würfeln bei Guns,

- Ergebnis des Wurfs bei Raketen verdoppeln.



BEFÖRDERUNGEN

<p>ZUM 2ND LIEUTENANT</p>  <p>ISALIA "IZZY" CARPONE AHMED "PROPHET" IBN ABAN IBN MUSTAFA SHAWN "THUNDER" MICHAEL ANJA "CORTANA" MORRISON ELAYNE "DEATHBIRD" VON MALTZAHN</p>	<p>ZUM 1ST LIEUTENANT</p>  <p>STEFAN "ICEWOLF" LIEB</p>
<p>ZUM FLIGHT CAPTAIN</p>  <p>PETER "WATERBOY" DEDERICHS TATJANA "TOFU" OFU</p>	<p>ZUM MAJOR</p>  <p>GHAD "WARLORD" BULOTH SIMON "BEASTMEN" CROSS</p>
<p>ZUM SHIP CAPTAIN</p>  <p>SID "ASMODIS" DIOS BAIL "NOBODY" NORTON</p>	<p>ZUM VICE ADMIRAL</p>  <p>PATRICK "FLAME" BARKER</p>
<p>ZUM ADMIRAL</p>  <p>ALEKSANDR "PALADIN" KERENSKY</p>	

NEUZUGÄNGE**TCS Firewall**

2nd Lieutenant Elayne "Deathbird" von Maltzahn

TCS Hathor

2nd Lieutenant Isalia "Izzy" Carpone

TCS Morríghan

2nd Lieutenant Shawn "Thunder" Michael

TCS Pulsar

2nd Lieutenant Ahmed "Prophet" ibn Aban ibn Mustafa
2nd Lieutenant Rachel Ameer "Fairy" Thuathai

TCS Sewastopol

2nd Lieutenant Anja "Cortana" Morrison

TCS HATHOR

Pilot	Siege	Einsätze
FERRO	124	73
Havoc	96	89
Reaper	77	46
Zorro	68	71
Starsign	59	61
Galahad	40	62
Sulta	27	45
Metal-Head	22	44
Falcon	6	17
Errtu	6	14
Izzy	0	0

TCS LANGLEY

Pilot	Siege	Einsätze
Flashback	73	54
Zorro	68	71
Hatisch	29	23
Lionart	28	46
Destiny	27	35
Bulldog	23	45
Flotte Biene	22	29
Birdseye	8	21
Krenox	6	17
Dragoon	3	3



TOP TEN

1	Maverick	249
2	Paladin	247
3	Toaster	234
4	Seldom	220
5	Tristan	217
6	Cisco	213
7	Asmodis	191
8	Ghostfire	181
9	Spawn	179
10	Prometheus	152

NACHRICHTEN AUS ALLEN SEKTOREN

Politik

Metsor

Da St.Ives sich als unabhängig deklariert hat, wurde es notwendig sich Gedanken um die Verteidigung zu machen. Die beiden Fregatten alleine reichten zwar als „Heimatschutz“ aus, jedoch nicht um die Handelsroute zu sichern. Aus diesem Grund warb man eine Söldnereinheit an, welche mit Ihren Jägern die Frachter vor Piratenüberfällen schützt. Auf diese Art ist der Handel mit den umliegenden Systemen gesichert.

Da man keine Steuern mehr an die TCN abführen muss, konnte das Geld für die Anwerbung genutzt werden, ohne das die Bevölkerung von St.Ives mehr Steuern zahlen muss. Auch versucht man nun mehr für die Sicherheit der Minenarbeiter zu tun, eine Forderung der Minengesellschaft um einen erneuten Streik der Arbeiter zu verhindern. Schliesslich ist die Haupteinnahmequelle von St.Ives der Untertagebau.

Geheimes Treffen

Abgesandte der GWU und den Kilrathis trafen sich im Verborgenen, um erste Sondierungsgespräche zu führen. Laut mehrerer Aussagen verlief es viel versprechend. Es könnte demnächst schon soweit sein, um über einen Waffenstillstand und erste Handelsbeziehungen zu reden. Aber noch wurde nichts konkretes bekannt.

Befürchtungen der Exilanten

Trotz der Verlautbarungen der Kilrathis ist es denkbar, dass die Exilanten an Boden und Gewicht verlieren können. An dieser Stelle wird gehofft, dass auch Vertreter der Exilanten mit eingeladen werden,

denn die GWU verfolgt weiterhin eine ablehnende Haltung. Auch ist ungewiss, für was sich die Kilrathis in Punkt Beziehungen zu den Exilanten aussprechen.

Dual-Verwaltung erfolgreich

Die eingesetzten Regierungen in Gemini Sektor durch die Kilrathis haben ihre erste Probezeit wohl gut überstanden. Es kam zu keinen nennenswerten Konflikten zwischen Befreiern und Bewohnern. Die Mischregierung aus Kilrathis und Menschen unter der Flagge der Exilanten wurden angenommen. Sicher ist, dass zumindest im Gemini Sektor die Allianz zwischen den Kilrathis und der Exilanten verstärkt hervorgeht.

"Che che Carter"

Symbolischen wurde mehrere Särgen auf mehreren Planeten ohne Körper bestatten. Dies sollte die Bestattung von dem Politiker Carter symbolisieren. Viele wollen damit ein Zeichen gegen die, in ihren Augen, Willkürherrschaft der Mantu ein Zeichen setzen. Jedoch beteiligten sich die Systeme von Sol Sektor nicht daran.

Pamphlet

Papst Paulus Sebastianus XXII prangt die oberste Priesterin Sivars an. "Eine Religion des Blutes und Todes sollte nicht über das urteilen, wovon sie nichts verstehe. Wir Christen sind für Mitgefühl und Frieden, egal ob man Fell oder Haut besitze." Eine Entsprechende Antwort wird sicherlich erwartet. Aber da das Religionsoberhaupt immer noch in Rom, Erde, residiert, so erzeugt dies doch einen schlechten Beigeschmack. Ist dies die Meinung des Anführers der

Christenheit oder die Haltung der Mantu gegenüber den Kilrathis.

Streitkräfte

Nephilims schließen Invasion ab

Die Nephilims haben die Invasion des SK 1.4 erfolgreich abgeschlossen und erobert. Über die verbleibende Bevölkerung wurde nichts bekannt, wie mit ihnen weiter verfahren wird. Die GWU äußert sich beunruhigend über ihren neuen, neuerdings scheinbar sesshaften Nachbarn. Die Bewohner der GWU in SK 1.4 seien jedoch nicht aufgegeben worden.

Battlegroup des Ritters zerschlagen

Die Schlachtverbände von Langley und Hathor haben den Kampfverbund des Ritters Windhauch massiv geschädigt und zerschlagen. Über eine Gefangennahme des kommandierenden Mantus wird jedoch nur spekuliert. Selbst den Nephilims wird Interesse an einer Operation angedichtet. Gewiss ist, dass die Stellung der Mantu mit ihren verbleibenden 3 starken Verbänden sehr geschwächt wurde. Die Kommandanten Zorro und FERRO werden in vielen Gebieten als Helden gefeiert. Manche zeigen jedoch Argwohn, denn man sollte sie nicht provozieren. Andere wiederum meinen, dass die Mantu total missverstanden werden. Die einzelnen Systeme ergaben sich nach einiger Zeit. Bis jetzt halten noch 4 Systeme stand.

Reaktion der Mantu lässt auf sich warten

Bis jetzt konnte man keine militärischen Reaktionen von Estragon, Kurkuma und Koriander erkennen. Man übt sich

Systeme unter Kontrolle der Exil-TCN / Exil-Konföderation

Athena
Delius
Deneb
Grovsnor (Verbündet)
Mah'Rahn
Racene
Taryou
Tr'Pakh (Umkämpft)
Venice

eventuell in Geduld, um vernichtend los zuschlagen.

Nephilims vertrieben

So sieht man es in Kilrah und Umgebung, erstmals sehr Jahren befinden sich die Nephilims so weit weg wie nur denkbar, vom kilrathischen Reich. Dies erzeugt Erleichterung und viele Huldigungsfeiern an das Herz des Tigers wurden abgehalten.

GWU bieten Schutzmantel an

GWU bieten Systemen in ihrer unmittelbaren Umgebung einen Schutz gegen Piraten an. Ein Schutz gegen Nephilims oder Mantu, sollten die Systeme jedoch nicht zu der Grenzweltenunion gehören, wurde nicht kommentiert.

Athena erobert

Das System Athena wurde erobert und soll der erste gewaltige Stützpunkt der Exilanten im Avalon Sektor symbolisieren.

Allgemein

Seuchen breiten sich aus

Der Zusammenbruch der Regierungen und die anhaltenden Angriffe von Piraten und Freibeutern bringen den Handel in vielen Regionen zum Erliegen. Seuchen breiten sich immer mehr aus. Schätzungen zufolge sind bereits mehr als 10 Milliarden Menschen betroffen. Notsignale werden häufig von Piraten beantwortet, die die Notstände schamlos ausnützen, um ihrer erbeuteten Waren zu achtfachen Preis zu verkaufen. Nichtsdestotrotz florieren einzelne wenige Systeme davon, die sich teuren Wohlstand und Gesundheit mit ihren reichen Bodenschätzen erkaufen. Arme Planeten werden zusehens mehr und mehr ausgebeutet.

Inflation wächst

Das anhaltende Regierungschaos verursachte im letzten Jahr eine erneute Inflation von knapp 10%. Schätzungen zufolge bleibt die Währung jedoch weiterhin hart. Eine Tauschwährung ist nicht zu befürchten.

Untersuchung abgebrochen

Die Untersuchung, die den Fall des verschwundenen Wissenschaftler in TCSC 1860, Hawking, und TCSC 1613, Argent, aufdecken sollte, wurde abgebrochen, denn die Reise war zu

gefährlich. Kriminelle Elemente seien sehr an der Technik interessiert und starteten Überfälle.

Unterstützungsverbände seien unabhkömmlich.

Forschungsgelder erhöht

Die Kilrathis erhöhten den Etat für Forschung und Entwicklung wieder um 20%. Die wenig bekannten Überfälle im kilrathischen Reich deuten entweder auf eine gut funktionierende Zensur und Propaganda hin oder auf viele durchsetzungsstarke Flotten.

TCN Gelder

Laut Gerüchten, wurden die enormen Gelder der TCN in eine geheime Abteilung transferiert, die seit dem Zusammenbruch mit dem Wiederaufbau der Flotten und der Zurückeroberung beauftragt wurde. Skeptiker vermuten, dass sich die TCN weiterhin eine brutal durchgreifende Einheit wie die damalige Black Lance finanzierte. Die Situation, dass diese Geheimabteilung der einzige, angeblich funktionierende Kampfverbund der scheinbar sterbenden TCN ist, könnte sich bedeutend auswirken. Über neue Waffensysteme und Kampfschiffe ist jedoch nichts bekannt.

Sonstiges

Söldner

Das Söldnerleben ist eines der Härtesten, denn man weiß niemals ob man den nächsten Tag noch lebt. Es unterscheidet sich vom Soldatenleben nicht nur dadurch das man verschiedene Auftraggeber hat, und gelegentlich auch gegen die Kämpfen muss, von denen man vor ein paar Tagen noch bezahlt wurde, sondern hauptsächlich darin das es keine Sicherheit gibt.

Zugegeben, die Söldner-Prüfungs- und Vertrags-Kommission (Kurz: SPuVK) gibt den Söldnern und ihren Auftraggebern eine gewisse rechtliche Sicherheit, indem sie Söldner als auch Auftraggeber prüft und bewertet, Gesetze für Söldner überall vertritt, Söldner für Vogelfrei erklären kann (sofern sie flüchtig sind, Massen/Völkermord begehen, oder ABC-Waffen einsetzen). Die Finanzielle Absicherung kann die SPuVK jedoch nicht bieten. Das einzige was sie in der Hinsicht bietet sind Konten auf denen Auftraggeber schon im Voraus die vereinbarten Summen zahlen, welche dann durch die Genehmigung des

Auftraggebers auf die Konten überwiesen werden. Somit wird verhindert dass ein Auftraggeber flüchtig wird, und die vereinbarte Geldsumme nicht gezahlt wird. Geld alleine ist aber nicht alles, deshalb gibt es auch Bergungsrechte, Sachzahlungen, sowie Garantien für Höchstpreise im Bereich der Versorgungsmaterialien und Wartungsbeziehungsweise Reparaturgarantien als zusätzliche Bezahlungsmittel.

Problematisch ist viel mehr die Tatsache das es keinen Stützpunkt gibt, zu dem Söldner gehen können um sich auszuruhen, neu auszurüsten und ihre Ausrüstung reparieren zu lassen, etwas was für Soldaten ganz normal ist. Da Söldner somit Abhängig vom Gelingen der Aufträge sind, denn sie benötigen das Geld um sich selbst in Stand zu halten, ist die wichtigste Person die, welche die Aufträge aussucht. Ein Auftrag der misslingt bedeutet mindestens eine geringere Zahlung, oftmals ein finanzielles Desaster, welches in vielen Fällen zum Bankrott und der Auflösung der Söldnereinheit führt.

Die Aufträge sind genauso unterschiedlich wie die Zusammensetzung der Söldnereinheiten. Es gibt insgesamt 6 Hauptkategorien in die man die Aufträge einteilen kann:

- Garnisonsdienst (Schutz und Aufrechterhaltung der Ordnung in einem Gebiet)
- Geleitschutz (Konvoibegleitung oder Schutz eines VIPs)
- Ausbildungsdienst (Ausbildung von Sicherheitstruppen, meist zusätzlich zum Garnisonsdienst)
- Überfallaktionen (Abfangen eines Konvois, oder Vernichtung einer einzelnen Stellung)
- Kampf (Grössere Operationen mit meist monatelanger Dauer, beispielsweise Invasion)
- Piratenjagd

Kaum eine Söldnereinheit ist für alle Hauptkategorien geeignet, da dies immens viel Personal fordern würde und somit enorme Kosten. Desweiteren sind die Söldner nicht für alle Umgebungen gerüstet...eine Panzereinheit könnte zum Beispiel nichts im Weltraum bewirken, während eine Jägerstaffel nicht unbedingt nützlich bei der Ausbildung von Sicherheitspersonal in der Stadt ist.

Die Ausrüstung, beziehungsweise der Nachschub ist dann auch ein weiteres Problem von Söldnern. In vielen Fällen, insbesondere bei neu gegründeten

Einheiten, verfügen alle über unterschiedlichste Ausrüstung und es ist schier unmöglich dafür den gleichen Ersatz zu besorgen. Der Nachschub für Munition ist dabei eines der Schwierigsten Dinge. Deshalb versuchen Söldnereinheiten so schnell wie möglich Dinge zu standardisieren, in dem sie Munitionswaffen besorgen, die alle die gleiche Munition verwenden, egal ob es Pistolen sind, oder Weltraumtorpedos sind. Es gibt aber insgesamt nur drei Einheiten in der die Standardisierung soweit fortgeschritten ist, das es sogar Uniformen für alle Mitglieder gibt. Ansonsten erkennt man die Zugehörigkeit von Söldnern nur an einen Aufnäher mit dem Logo der Einheit. Was bei den Söldnern vollkommen Tabu ist, ist das Verwenden von Uniformen einer existierenden Grossmacht. Beispielsweise sind durch den Zerfall der TCN viele Soldaten plötzlich ohne Arbeitgeber gewesen und wurden zu Söldnern. Doch keiner von ihnen trägt heute noch die Uniform der TCN. Das ist ein inoffizielles Gesetz der Söldner, und jeder der dagegen verstösst gilt als Geächteter. Für solche Geächteten ist es schwer Aufträge zu bekommen und auch wenn es nicht bewiesen werden kann, so ist zu vermuten dass man bei der SPuVK eine schlechtere Bewertung bekommt, wenn man Uniformen von Grossmächten trägt.

Absonderlich ist manchmal auch das Rangsystem bei den Söldnern. Es ist nicht ungewöhnlich das ein ehemaliger 2nd. LT eine Einheit gründet und plötzlich Major ist, oder sich als 1st LT anwerben lässt. Deshalb sind Ränge bei Söldnern nicht unbedingt vergleichbar mit denen beim Militär was die Fähigkeiten und das Wissen betrifft.

Die SPuVK vergibt Bewertungen für Söldner, als auch für Auftraggeber. Diese Bewertung wird angezeigt durch eine Zahl von eins bis sechs, und einen Buchstaben von A bis F. Die Zahl wird aus verschiedenen Faktoren zusammen gesetzt, wie alt die Einheit ist, wie viele Aufträge sie positiv erledigt hat, wie ihre Moral ist, welche Ausrüstung sie hat und in welchem Zustand sie sich befindet, sowie ihr allgemeiner Ruf. Eine eins würde bedeuten dass die Einheit super ausgerüstet ist, schon mindestens fünfzig Aufträge positiv absolviert hat, die Moral bestens ist, und sie überall gerne gesehen ist. Sie wäre also besser als Soldaten... . Während eine sechs für

Neueinsteiger oder ziemlich zerpfückte Einheiten ist. Die Buchstaben geben an, wie viele Hauptkategorien die Söldnereinheit bei den möglichen Aufträgen abdeckt. Es gibt nur äusserst wenige Einheiten welche alle Kategorien abdecken, dafür dann aber auch nur bedingt ausgerüstet sind was Personal und Material betrifft. Die Beste Einheit in dem Bereich hat die Bewertung 4A. Ebenso wenige Einheiten gibt es, die nur auf eine Hauptkategorie spezialisiert sind, da das am wenigsten Aufträge einbringt, trotzdem gibt es da zwei Stück die auf 1F mit ihrer Bewertung kommen, wobei die grössere von beiden gerade mal elf Personen zählt... .

Unabhängig von der Bewertung sehen die meisten Zivilisten Söldner als bezahlte, skrupellose und auch ehrlose Killer. Diese Sicht ist vollkommen falsch. Söldner halten sich an die Regeln soweit es geht, sie haben ihren eigenen Ehrenkodex, der dem eines Soldaten in nichts nachsteht. Und selbst wenn der Feind dem Söldner mehr bietet als sein Auftragsgeber, wird der Söldner nicht wechseln. Denn die Grundregel lautet für das Söldnergeschäft: Vertrag ist Vertrag. Diese Grundregel sorgt unter anderem dafür, dass ein Vertrag wenigstens dreißig doppelseitig bedruckte Seiten stark ist.

Hier als Beispiel zwei den Exilanten bekannte Einheiten, sehr grob zusammen gefasst, da das Dossier bei der SPuVK mehrere Megabits gross ist:

Name: Sternenjäger

Wappen: Ein altertümlicher mit Pfeil gespannter brauner Bogen vor einen zwölfstrahligen goldenen Stern auf schwarzem Grund

Farben: alle Fahrzeuge sind hellbraun gestrichen (die Farbe des Bogens). Uniformen gibt es nicht, ausser für den Commander, der wiederum braun mit goldenen Säumen trägt.

Bewertung: 3D

Material:

- etwa 1500 Personen stark
- Leichter Träger der Rangerklasse
- 21 Jäger/ 6 Bomber
- 2 leichte Frachter

Aufgabengebiete: Geleitschutz, Garnisonsdienst (Welt- raumüberwachung) und Piratenjagd

Derzeitiger Aufenthaltsort: Metsor

Allgemeine Infos: Die Sternenjäger existieren seid rund zwölf Jahren und sind von der Grösse her etwa gleich

geblieben. Ihr Operationsgebiet ist der Weltraum, wo sie mit ihren Jägern für Sicherheit sorgen. Der Ausbildungsstand ist relativ gut, die Ausrüstung jedoch hauptsächlich wegen den veralteten Träger und dessen Macken mittelmässig.

Name: Christian's Marines

Wappen: Ein gelber Halbmond auf der linken Seite mit einem genauso grossen standardisierten grauen Soldat mit vorgehaltener Waffe vor rotem Hintergrund.

Farben: diese Einheit hat einheitliche Uniformen, alle mit roter Hose und dunkelgrauen Oberteil. Die Fahrzeuge sind alle im dunklen Grau, mit roten Akzenten (bei Jägern rote Flügel und Leitwerksspitzen)

Bewertung: 2C

Material:

- Ca. 1500 bis 2.000 Marines und Infanteristen
- Leichter Kreuzer der Savannah-Klasse
- 3 Amadeus Transporter
- 3 Pelikan Transporter
- 5 mittelschwere Jäger, davon eine Wasp
- Ungefähr 100 Bodenfahrzeuge, die Hälfte davon Kampfpanzer, der Rest überwiegend Transportfahrzeuge.

Aufgabengebiete: Garnisonsdienst (Bodengebunden), Ausbildung, Geleitschutz (Bodengebunden), Überfallaktionen

Derzeitiger Aufenthaltsort: Frei

Allgemeine Infos: Die Einheit hat ihren Namen vom Gründer übernommen, einen derzeit schon alternden ehemaligen Marine, der die Einheitsführung seinem Sohn übergeben hat. Die Einheit existiert in dieser Form schon seit 43 Jahren und ist bestens ausgerüstet. Es gibt eigene Ärzte, Hilfspersonal, sogar Therapeuten. Es halten sich gar Gerüchte, das die Truppe über Spezialkommandos verfügt. Die perfekt ausgerüstete Einheit hält ihre Ausrüstung in Topzustand und dank der guten Strategie und Taktikexperten in dieser Einheit sind Fehlschläge selten. Da Infanteristen im Kampfe trotzdem vielfach ausfallen gibt es immer Neuzugänge, wobei hier auf eine gute Ausbildung wert gelegt wird. Die Gesamtqualität und Leistung ist mit der der regulären Armee vergleichbar.

Das Hauptaugenmerk dieser Einheit liegt bei bodenbezogenen Aufträgen, Kooperationen mit Armee oder anderen Söldnereinheiten ist hier schon normal.

MITTLERER JÄGER DER HELLCAT KLASSE



Der mittlere Jäger F-86 C Hellcat V wurde als Ersatz für die F-44 G Rapier II bei den terranischen Raumstreitkräften eingeführt. Die Hellcat sollte dazu in der Lage sein, jede Art von Einsatz ausführen zu können. Daher reicht ihr Einsatzspektrum von Abfangeinsätzen über Patrouillen, Aufklärung und Eskortieren bis hin zu Angriffs-Missionen und planetarem Bombardement. Die Hellcat ist darüber hinaus der einzige (neben der Tigershark), weit verbreitete, konföderierte Jäger, der dazu in der Lage ist, einen Flug in der Atmosphäre eines Planeten durchzuführen. Aus diesem Grund ist sie auch dazu in der Lage, mit Luft-Boden-Waffen bestückt zu werden und somit zum Beispiel auch Marines Luftunterstützung zu geben. Die Hellcat war außerdem der erste Jäger seiner Klasse, der Raketen innerhalb des Rumpfes mit sich führte. Die Hellcat ist extrem günstig zu produzieren und in Stand zu halten. Daher ist es auch der am häufigsten produzierte, konföderierte Jäger aller Zeiten.

Die alte Hellcat wurde etwas modernisiert und ist in der Navy zum Ersatz von Vampires geworden. Sie hat die gleichen Aufgaben, wird jedoch nur eingesetzt, wenn nicht genügend Vampires vorhanden sind. In der Atmosphäre MV +1

DATENKASTEN

RS-Daten:		Offizielle Daten:	
Schilder:	25	Name:	F-86 Hellcat
Panzerung:	15	Klasse:	Mittlerer Jäger
Geschütze:	2w6	Ausführung:	VII (Hellcat VII)
Raketen:	3 Klasse 1	Hersteller:	Douglas Aerospace
Torpedos:	keine	Masse:	14 Tonnen
Schwärmer:	keine	Länge:	27 Meter
MV:	0	Einführung:	2665
Mindestrang:	2nd Lieutenant	Sprungantrieb:	nein
		Höchstgeschwindigkeit:	420 Kps

MITTLERER JÄGER DER TIGERSHARK KLASSE



Die Tigershark hat nichts Außergewöhnliches an sich, hat dafür aber auch keine Schwächen. Die Geschwindigkeit und die Manövrierfähigkeit sind leicht überdurchschnittlich und die Raketenladung ist größer als bei den früheren Modellen dieser Klasse. Sie bildet, wie ihr früher Vorgänger, die Hellcat V, die Hauptstütze der terranischen Flotte. Sie eignet sich hervorragend zur Aufklärung, Patrouille, Eskorte und schreckt auch vor größeren Gefechten nicht zurück. Deswegen wird sie auch bei schweren Kämpfen oft als Unterstützung für die schwereren Vampires eingesetzt. Alles in einem ist die Tigershark ein ausdauernder Allzweckjäger, der für alle Missionsarten verwendet werden kann. Es ist auch der einzige Jäger, der dauerhaft und ohne Schaden zu nehmen in der Atmosphäre eines Planeten operieren kann. Wegen ihrer Vielfalt ist die Tigershark eine gute Ergänzung zu den spezialisierten Jägern in einem Geschwader, um die "Lücken zu füllen".

Anmerkung: Beim Atmosphärenkampf Erleichterung von MV+2. Ansonsten durch Wendigkeit MV+1.

DATENKASTEN

RS-Daten:		Offizielle Daten:	
Schilder:	30	Name:	F/A-105 Tigershark
Panzerung:	15	Klasse:	Mittlerer Jäger
Geschütze:	2w6+2	Ausführung:	A
Raketen:	3 Klasse 2	Hersteller:	Douglas Aerospace
Torpedos:	keine	Masse:	14 Tonnen
Schwärmer:	keine	Länge:	13,66 Meter
MV:	+1	Einführung:	2677
Mindestrang:	1st Lieutenant	Sprungantrieb:	nein
		Höchstgeschwindigkeit:	480 Kps