



FLYING ACE

KOSTENLOSES MAGAZIN DES WING COMMANDER ONLINE-ROLLENSPIEL DEUTSCHLAND

interaktiv | Abteilungen | Trägerschiffe | Regelwerk | Informationen

Iota Terminal **beta** | Wing Commander Online Rollenspiel Deutschland | Anonymous

Forum Menü

- Anmelden
- Registrieren
- FAQ
- Suche

Forum Optionen

- Alle Cookies des Boards löschen
- Unbeantwortete Themen
- Aktive Themen
- Neue Beiträge
- Eigene Beiträge

Forum Legende

- Keine neuen Beiträge
- Neue Beiträge
- Forum gesperrt

Statistik

Anz. Beiträge: 214130
Anz. Themen: 9024
Anz. Mitglieder: 437
Unser neuestes Mitglied: exital

Wichtige Meldung

Herzlich Willkommen im neuen Iota Terminal **beta**
Wir als Administratoren des WCRS wollten das neue Terminal jetzt unbedingt ins Leben rufen, bevor noch mehr Zeit vergeht. Es ist noch viel zu tun und es gibt nahezu auf jeder Seite noch Baustellen, welche wir mit Eurer Hilfe beseitigen wollen. Bitte helft uns kräftig dabei, indem Ihr Bugs und Wünsche im Iota-Forum postet.

Forumübersicht

Forum	Themen	Beiträge	Letzter Beitrag
Öffentliche Foren			
F A Q-Forum Für allerlei Fragen um das neue Forum	79	161	17. Feb 2009 20:07
Gästeforum Forum für unsere Gäste	45	604	21. Nov 2008 19:41 Beastman
Akademieforum Forum für unsere Kadetten	236	5323	Gestern 19:02 Asteroid
Testforum Für alle die, die gerne das Forensystem Testen möchten. (Wird automatisch bereinigt)	0	0	Keine Beiträge
Interne Foren			
Mitgliederforum Forum für alles mögliche Unterforums: Regelveränderungen	1097	20582	Heute 14:41 BlackDragon
Iotaforum Forum für Spielkonsolen und Iota-Terminal	385	3093	vor 2 Minuten Thunder
Handelsstation Forum zur Planung der Handelsstation	38	790	10. Apr 2008 06:12 Javen
Spaßforum Witz und sonstiges findet man hier	75	2275	Gestern 22:00 Bul
Glückwünsche Hier in diesem Forum können Glückwünsche hinterlegt werden. (Wird automatisch bereinigt)	1	16	14. Feb 2009 09:21 Fox
Rollenspiel Foren			
Globaler F.A.Q. Forum Trägerübergreifendes Rollenspiel Forum auf Abrealebene	10	10	14. Feb 2009 19:06 Crank
TCS Firewall Forum Rollenspiel-Forum der TCS Firewall	841	36038	Heute 13:59 Nexid
ÄGR Rollenspiel Forum Forum der ÄGR	11	174	vor 10 Minuten Nexid
Geschwaderführer-Forum Forum der Geschwaderführer	29	310	17. Feb 2009 07:55 Metal-Head
Kommandanten-Forum Forum für Kommandanten	82	744	19. Feb 2009 10:43 Aamods
Presse Forum für Redakteure der Presse	103	1710	19. Feb 2009 18:52 Shepherd
Turniere - Formen und Regeln Formen und Regeln	11	306	14. Dez 2008 22:20 Metal-Head

Spieldaten

Spielkonsolen

Konsole 1 (0)
Niemand anwesend.

Konsole 2 (0)
Niemand anwesend.

Konsole 3 (0)
Niemand anwesend.

Terminal (4)
Nexid
Nobody
Thunder
Gäste: 1

054.2693
Gast

Iota ist da!

Unser neues Terminal hat seine Arbeit aufgenommen

Anmelden

Benutzername: Passwort:

Mich bei jedem Besuch automatisch anmelden

Anmelden

Foren-Übersicht

Powered by phpBB © 2002, 2006 phpBB Group
Deutsche Übersetzung durch phpBB.de

IMPRESSUM

Herausgeber

Wing Commander Online-
Rollenspiel Deutschland

Redaktion

Flame

Mitarbeiter

AIII, Crio, Fairy, Flashback,
Icewolf, Meagwin, Typhoon,
Shepherd

Layout

Flame

Erscheinungsweise

Alle 2-3 Monate

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 eingetragendes Warenzeichen von Origin Systems und Electronic Arts

INHALTSANGABE

Iota ist da!

Offizielle Ankündigung Iota
Die Navkarte

Seite 3

TCS Firewall

Im Namen des Phoenix

Seite 7

TCS Hathor

Die Fliegenden Tiger
Historische Berichte

Seite 8

TCS Pulsar

Fighting Pulsar

Seite 13

TCS Langley

Nordische Krieger

Seite 15

TCS Sewastopol

Die Engel der Apokalypse

Seite 17

TCS Washington

Die Crows der Washington

Seite 20

TCS Tannenberg

King Louis Sprößlinge

Seite 21

Beförderungen

2Lt, 1Lt, FlCpt, Maj, LtCol, Col, ShpCpt, RAdm

Seite 22

Auszeichnungen

Golden Sun, Silver Star, Confederation Star, Flying Cross

Seite 23

Versetzungen

Pulsar, Hathor, Langley, Sewastopol, Washington, Tannenberg

Seite 24

Nachrichten

Neues aus den Sektoren

Seite 25

Sonstiges

Frag Sunny
Horoskop
Kurzgeschichte: Abgrund

Seite 27



IOTA IST DA

Am 12.01.2009 war es soweit: das Theta-Terminal ging nach fast sieben Jahren in Rente und Jota begann seine Arbeit. Und wie es sich gehört bringt uns das neue Terminal eine Vielzahl von Verbesserungen und neue Möglichkeiten. Mit denen unser RS einen weiteren Schritt in die Zukunft vollzogen hat. Was ist nun alles neu und anders? Darauf soll dieser Artikel einige Antworten geben, die allerdings nicht unerschöpflich sind.

Von grün nach blau

Eines der ersten Dinge, die den älteren Spielern des Rollenspiels auffallen, ist der Wechsel der Hauptfarbe. Herrschte im alten Theta noch das Grün, so dominiert im Jota nun blau. Grün ist zwar immer noch vorzufinden, hat aber kein Übergewicht mehr. Ein weiteres Detail ist der Wegfall des Metallrahmens, der nun durch einen etwas futuristischeren grünen Rahmen ersetzt wurde.

Die Menüflächen befinden sich, nach wie vor oben, in der Mitte folgt das Forum oder der Hauptinformationsbereich. Rechts davon befinden sich, wie noch im alten Terminal Informationsfelder über die anwesenden Piloten, auf dem Terminal und den Konsolen. Anders als im alten Terminal, wird hier nun jeder mit Namen angezeigt der in der Konsole ist, unabhängig davon ob man gleichzeitig auf dem Terminal angemeldet ist.

Links vom Hauptinformationsfeld befinden sich nun weitere Felder. Die Links für das Forum, Statistiken und die Forumslegende.

Dynamische Verwaltung

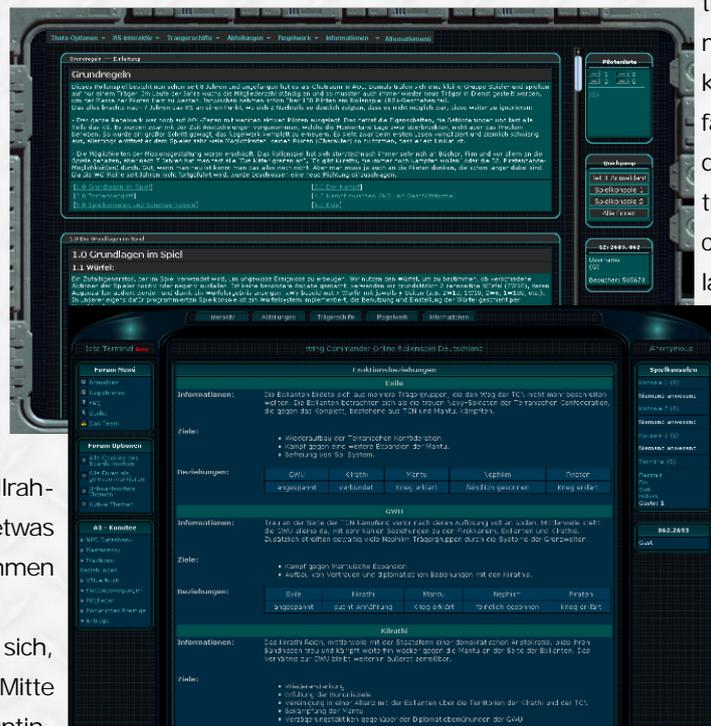
Im alten Terminal waren Forum und Terminal noch getrennte Dinge, und bedurften

ihre eigenen Accounts, so sind nun beide miteinander verschmolzen. So erspart man sich eine zweite Anmeldung, die nur noch für die Konsole vonnöten ist.

Vor allem aber hat sich, zum Theta, die Verwaltung sehr stark verändert. Gab es im Theta noch viele Informationsseiten, die von den Admins bearbeitet werden mussten, wie z.B. Personal, Schiffsdaten oder die Geschwadergeschichte, kann dieses jetzt jederzeit

gegebenen XP und Abschüsse, die der Pilot in der Mission erhalten hat, in den Berichten eintragen und das Zusammenrechnen übernimmt Iota.

Mit dem neuen Antragssystem ändert sich auch die Verwaltung der Akten, musste man zuvor die Anträge per Mail an die AII schicken, kann der Pilot oder Kommandant nun über das Antragssystem auf dem Terminal seine Aktenanträge stellen. Damit wird die AII entlastet, denn nun hat sie alle Anträge auf einen Blick, im Terminal vorliegen, und müssen kein überfülltes E-Mail-Postfach durcharbeiten. Damit ist die Gefahr gebannt, dass Anträge übersehen oder fälschlicherweise im Spamfilter landen.



Zukunft, wir sind da

Mit dem neuen Terminal starten wir in eine neue Zukunft, denn mit Iota stehen uns noch viele Möglichkeiten offen, welche bisher noch nicht eingebaut wurden oder an die noch nicht gedacht wurde.

von den Kommandanten angelegt und editiert werden. Das entlastet die Administratoren und sorgt gleichzeitig auch für eine schnelle Aktualisierung der Seiten. Praktisch jeder Seite kann nun direkt über das Terminal bearbeitet werden, denn jeder wichtige Text, befindet sich nun in der Datenbank und keiner mehr in den PHP-Dateien.

Die Verwaltung der Abschussliste hat sich ebenfalls grundlegend geändert, so dass jetzt alles über die Missionsberichte abgewickelt wird. Dies verringert die Gefahr, dass sich der Kommandant beim Eintragen verrechnet oder eine Zeile verrutscht, denn nun braucht der Kommandant, nur die ver-

Mit dem Iota haben wir einen Schritt nach vorne gemacht. Und unser immer komplexer werdendes Rollenspiel, wird mit Iota im Gegenzug wieder um einiges leichter. Denn wenn das Budget-System, als Beispiel, erst mal kommen sollte, wird auch ein weiterer Verwaltungsaufwand damit einhergehen. Doch mit Iota haben wir ein Terminal, das uns dabei helfen kann, den eigentlichen Aufwand so gering wie möglich zu halten.

Es folgt die offizielle Ankündigung aus dem Forum:

Offizielle Ankündigung

Guten Abend, liebe Mitglieder des WCRS

Wie bereits von Jumpstar in Dezember angekündigt worden, soll dieses Wochenende der Wechsel vom Theta-Terminal zum Iota-Terminal vollzogen werden.

Somit ist am morgigen Sonntag das Forum ab Mittag nicht mehr erreichbar. Gegen 21 Uhr wird die Domäne dann von Jumpstar auf das Iota-Terminal umgelegt. Und jeder kann sich wieder einloggen und dort weitermachen. Idealerweise! Das neue Terminal beinhaltet grundlegend die neuste Forumsoftware von phpBB. Und zwar in der Version 3.04 statt 2.22, die bei uns lief. Hierbei gibt es allerhand von neuen Features, die ich nicht erläutern möchte. Diese kann man bei phpBB.de nachlesen oder dann am Sonntag ausprobieren.

Sämtliche bisherigen Funktionen der Theta-Terminals wurden bis auf wenige Ausnahmen übernommen und verfeinert.

Darunter zählen:

- Kontostand mit Komplett-, Monat-, Jahres- und Detailansicht.
- Die Spieltermine wurden 1:1 übernommen. Unterscheidungsmöglichkeit nach sonstigen Terminen, Missionsterminen und Kursterminen der Akademie.
- Der Shop bietet jedem Piloten die Möglichkeit, sein sauer verdientes Geld aus dem Fenster zu schmeißen. Beispiele sind hierfür einzigartige Sachen wie ein Van Gogh oder Massenprodukte wie Möbel, Bücher, Kugelschreiber, Kosmetiksets, Kleider usw. Die Artikel können von jeden dann beantragt werden und eine Gruppe von unabhängiger Spielern werden diese Artikel dann nach eingehender Prüfung freischalten. Spielleiter haben die Möglichkeiten, Piloten nur für bestimmte Zeitspannen besondere Artikel anzubieten.
- Bei den Abteilungen hat sich der Grundaufbau wenig geändert. Das Prinzip ist das Gleiche. Mitglieder der Abteilungen und deren Aufgaben können eingesehen werden. Neu ist die Verwaltung von Tagebüchern (jeder Pilot kann natürlich nur sein Tagebuch verwalten), die Vergabe des mtl. Prestiges (für die leichtere Handhabung durch die Spielleiter, indem diese automatisch zum Monatsende übernommen werden). Eine NSC Datenbank für die Exklusiven Charaktere der A3 wurde hinzugefügt, die jeder betrachten kann. Für die Personalabteilung besteht ab sofort die Möglichkeit, den Sold, die Zuschläge und die Beförderungen leichter zu handhaben (Rang- und Postenabhängig).
- Die Akten wurden übernommen, jedoch wurden sie detaillierter aufgebaut, so dass sie jetzt noch einiger Nachbehandlung bedürfen. Also in diesen Punkt geduldet euch einen Moment.
- Neu sind auch die Aktenanträge. Hier kann ein Pilot für sich oder ein Kommandant für sich oder für seine Piloten, Änderungen an der betreffenden Akte beantragen, die dann durch den A2 Leiter oder deren Mitarbeiter genehmigt oder abgelehnt werden. Solche Anträge müssen jedoch immer kommentiert werden. Damit wird versucht, den Email Verkehr zu minimieren und die Akten besser und fehlerfreier zu handhaben.
- Neu ist auch eine detailliertere Verwaltung der Aka-Kurse und der freiwilligen Kursen. Hier gibt es Möglichkeiten der Anmeldung und der Verwaltung von Ergebnissen, die dann auch direkt in die Akten übernommen werden.
- Bei den Trägerschiffen kam eine neuere Abschussliste hinzu. Man kann ab sofort zw. mehreren Abschusslisten unterscheiden. Die Karrierelist, die alle Abschüsse der Piloten des Trägers in seiner Karriere aufzeigen. Die Trägerinterne Abschussliste, die nur diese auflisten, die auch auf dem Träger passieren. Und an Staffel gebundene Abschusslisten.
- Abschüsse, Prestige und Erfahrungen werden separat an Missionsberichte gekoppelt, was den Effekt hat, dass diese immer nachvollziehbar und diskutierfähig bleiben.
- Die Schiffsdaten sind konfigurabel und leicht änderbar.
- Die Quartiere werden ab sofort separat von dem Träger verwaltet und nicht mehr durch die A2.
- Die Bestandstabelle wurde ausgeweitet, so dass die Jäger und Bomber best. GKS zugeordnet sind.
- Das Personal, falls vorhanden, kann auch leicht von jeden Träger für sich verwaltet werden.
- Dem Captain's Log wurde ein entsprechendes GF's Log hinzugefügt.
- Das Sahnestück bei den Trägern ist wohl die gigantische Navkarte, die von Flame erstellt wurde. Noch mal von mir an dieser Stelle. Brillante Spitzenarbeit!
- Der Punkt Regelwerk hat sich etwas ausgedünnt. Das liegt daran, dass das Regelwerk dynamisch verwaltet werden kann und in Kapiteln und Unterkapiteln verwaltet wird.
- Bzgl. Schiffe besteht die Möglichkeit eine Gegenüberstellung der Schiffsklassen zu betrachten oder spezielle Schiffe für sich.
- Unter Informationen sind Masterstory, eine Liste der Zuständigkeiten, das Völkerbuch, Fraktionsbeziehungen, Flottenbewegungen, Geschichte der TCN, Geschichte der TCS und mehrere statische Seiten enthalten. Das Völkerbuch listet wie immer die Informationen über ein Volk auf. Mittlerweile ist es abhängig von den Stufen Volkswissen und Expertenwissen, ob man detailliertere Informationen erhält.

Eigentlich wollten wir nicht mit diesem Stand online kommen, da es zwar eine gute, gesunde Basis ist. Aber leider fehlte ein Mann für das Graphische, so dass es wirklich nur gut oder passabel aussieht, jedoch zwingen uns ja die Umstände, dass es endlich mal wieder voran gehen muss, zu diesen Schritt.

Nach meiner Auffassung werden viele Altlasten behoben und wieder mal eine aktuellere Technologie verwendet, was hoffentlich sich auch auf die Platzierungen bei den Suchmaschinen niederschlagen wird. Und mehr Mitglieder anzieht. Sicherlich, werden anfangs noch ein paar (hoffentlich nur ein paar) Bugs (nein, keine Nephilims) enthalten sein. Also wir bitten Euch hier um Nachsicht. Sollte nach Online Stellung von Iota der Login nicht mehr funktionieren. Bitte über Forum oder Messenger Hilfe erbeten. Es sollen schließlich alle Accounts übernommen werden.

Mit freundlichen Grüßen

Eure gerade noch Theta- und (ab Morgen) Iota-Administration

Jumpstar, Flame, Seldom, Krenox und Archimedes

DIE NAVKARTE

Eine der Neuheiten des Iota-Terminals ist die von mir erstellte Navkarte. Die Idee hinter der Navkarte war es, den Spielern als auch den Spielleitern ein nützliches Tool in die Hand zu legen, um komplexe Kampfsituationen darstellen zu können ohne sie mühsam erklären zu müssen. Ein weiterer Punkt, wie das Wort „Navkarte“ schon erklärt, ist es, Einsatzkarten für die Mission anzulegen, an denen die geplante Flugroute abzulesen ist. Unsere Charaktere sehen solche Missionskarten, vor ihrem Einsatz oder wenn sie auf die Navkarte in ihrem Cockpit schauen und können sie studieren; für den Spieler bleibt meist nur der Text, den ihm der Spielleiter vorlegt und an dem er sich orientieren muss. Mit der Karte hat nun jeder Spiel-leichter die Chance, Karten für seine Missionen anzufertigen, denn manchmal sagt eine Karte mehr als tausend Worte. Vor allem aber haben nun auch Spiel-leiter eine Möglichkeit Karten anzufertigen, die kein Photoshop oder ähnliches haben und damit umgehen können.

Mit einem Grafikprogramm lassen sich schönere und umfangreichere Karten anfertigen als mit der Navkarte, dass muss ich gestehen, aber die Stärken der Navkarte liegen in ihrer Dynamik. Die Navkarte kann relativ schnell editiert werden, Objekte wie ein Jäger können jederzeit verschoben, entfernt oder hinzugefügt werden. Eine Karte die mit Photoshop angefertigt ist, muss nach dem Bearbeiten erst raufgeladen und dann im Forum reingestellt werden. Das kostet Zeit und ist nicht sehr praktikabel, mit der Navkarte geht das schnell und einfach: ändern, speichern und das war es für den Spielleiter.

Welche Möglichkeiten stehen einem nun alles mit der Navkarte offen, zu dieser Frage möchte nun ein paar Beispiele geben, anhand eines fiktiven Trägers:

Die Systemkarte

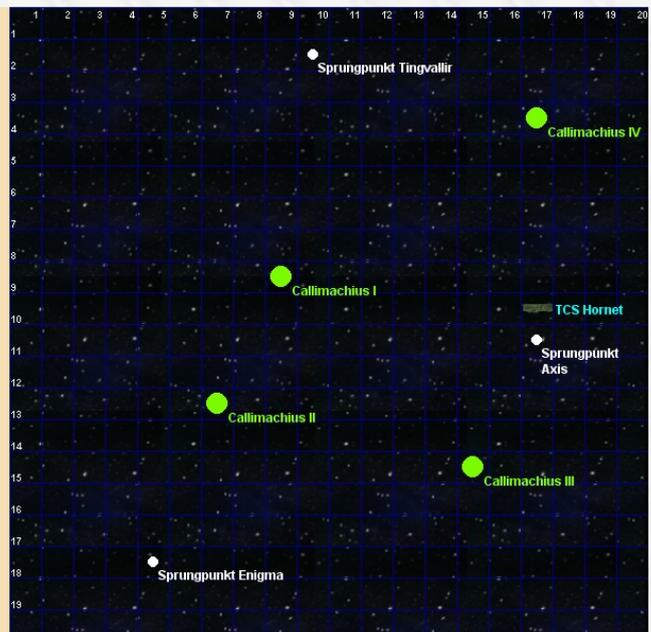
Einer der Fälle die mit der Navkarte abgedeckt werden kann, ist die Karte des Systems: Die TCS Hornet wurde vom Hauptquartier in das System Callimachus, im Enigma Sektor verlegt. Das HQ hat von Spionen erfahren, das die Mantu von Tingvallir aus in das System einfallen wollen. Die TCS Hornet soll sich dort einfinden und den Mantu einen Hinterhalt stellen. Der Spielleiter erstellt nun eine Karte des Systems, anhand der er und seine Spieler ihr Vorgehen planen können.

Die Systemkarte

In dieser Karte wird ein System, mit seinen Planeten und Asteroiden und weiteren Gegebenheiten angezeigt.

Damit erhalten Spieler als auch der Spielleiter selbst, einen Überblick über ein System.

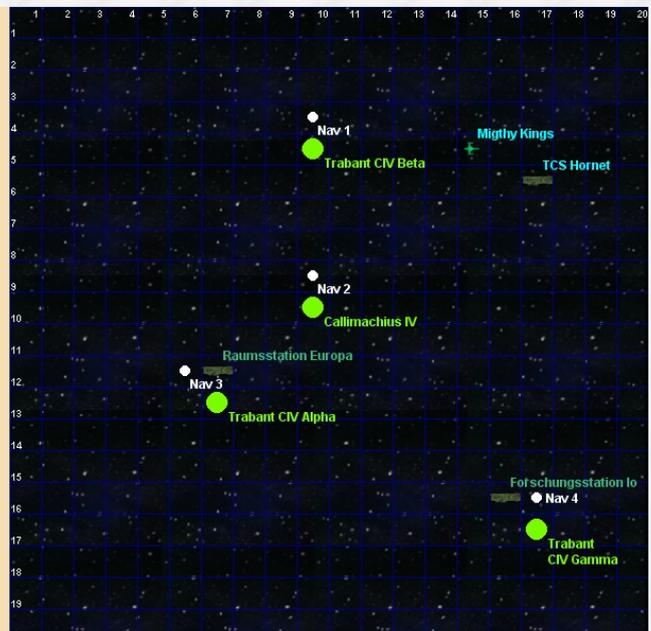
Planungen für einen größeren Feldzug in einem System sind somit, dank des Überblicks, möglich.



Die Missionskarte

Die Missionskarte kann dazu erstellt werden die Mission zu unterstützen. Die Flugroute die in den Navcomputern eingespeißt wurde, kann über die Navkarte des Iota-Terminals für die Spieler sichtbar gemacht werden.

Mithilfe dieser Karte können sie ihre Flugroute und mögliche Objekte auf dem Weg studieren.



vormerken. Da das System jedoch sehr groß und weiträumig ist, reicht eine Mission nicht aus, sodass der vorbereitende Aufklärungsteil der Operation auf mehrere Missionen aufgeteilt wird. In unserem Kartenbeispiel nehmen sich gerade die Piloten der Hornet Callimachus IV vor, das neben dem Planeten noch drei Monde und zwei Stationen umfasst.

Blindpartie

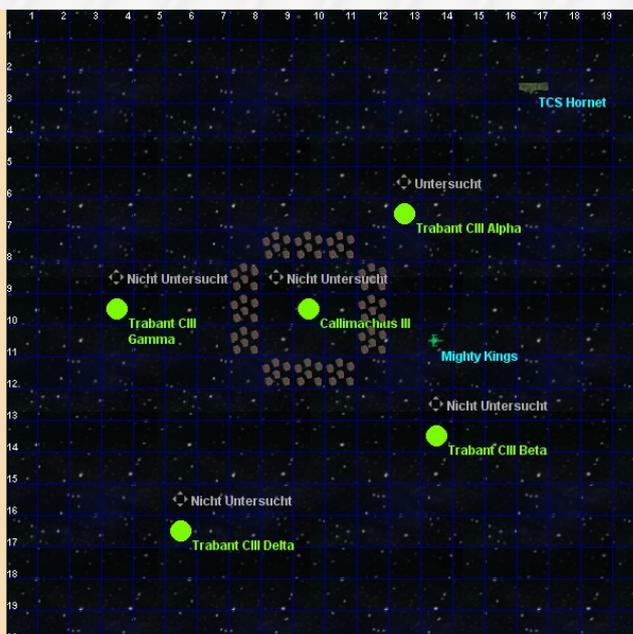
Die Mantu sind in das System gekommen! Nach anfänglichen Scharmützeln und einen gescheiterten Überraschungsnagriff durch die Hornet haben beide Flotten ihre Fühlung zueinander verloren. Beide Seiten sind nun darum bemüht, sich vor dem Gegner zu verstecken, aber gleichzeitig den Feind aufzuspüren, bevor dieser es tut. Die Hornet hat sich nach Callimachus III begeben; ein Gasriese mit sieben Trabanten, der gute Deckung vor fremden Augen gewährleistet. Da die Mantu die Vorzüge von Callimachus III auch ausnützen könnten, werden die Piloten ausgeschiedet um C III und seine Trabanten ein weiteres Mal auszukundschaften. Die Piloten werden ausgeschiedet, allerdings hat der Kommandant entschieden, keine Flugroute vorzugeben sondern dem Geschwader die Wahl zu lassen in welcher Reihenfolge sie die Umgebung um C III abfliegen. Die Piloten fliegen also nach eigenem Ermessen und anhand der Navkarte los und decken so das Gebiet, mit seinen zahlreichen Sensorsschatten, nach und nach auf.

Die Kampfkarte

Die Piloten sind fündig geworden und haben die Mantuflotte beim dritten Mond von C III entdeckt. Die Mighty Kings sammeln sich und starten ihren Angriff auf die Mantu. Der Spielleiter benutzt nun die Navkarte um den Kampf sichtbar darzustellen. Da die feindliche Flotte nicht an einem einzigen Punkt positioniert ist, sondern sich verteilt und

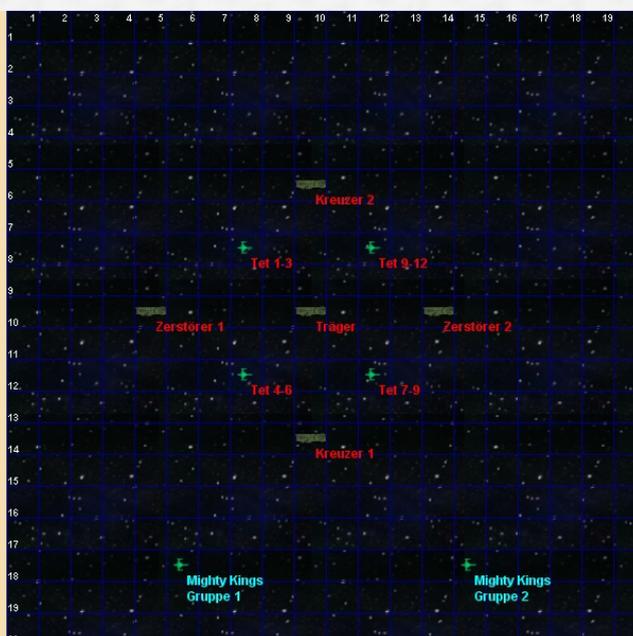
Blindpartie

Die Karte ist auch dazu geeignet die Piloten ein unbekanntes Gebiet absuchen zu lassen. Anhand der Karte welchen Teil des Gebietes sie schon abgeflogen und was sie dort entdeckt haben.



Die Kampfkarte

Durch die Karte ist es nun auch Möglich, komplexere Gefechte auszuspielen, ohne dabei den Überblick zu verlieren. Kämpfe sind in Wirklichkeit chaotisch und nicht auf einen Fleck konzentriert, so dass man nicht alle Gegner auf einmal in Reichweite hat. Mit der Karte kann man dies nun problemlos darstellen.



von vielen Jägern gedeckt wird, kann der Überblick schnell verloren gehen, dank der Navkarte ist die Gefahr jedoch gebannt. Der Spielleiter entscheidet auch, zwecks Reichweitenbestimmung, das jedes Kästchen etwa einer Runde entspricht, sodass die Spieler die Entfernung zu den Feindschiffen anhand der Karte selbst bestimmen können.

Wie wir also sehen, bietet die Navkarte viele Möglichkeiten wie man sie benutzen kann und dem Spielleiter oder den Spielern fallen bestimmt noch andere Varianten ein. Die Navkarte ist also ein nützliches Feature für unterhaltsamere

Missionen, je nachdem wie sie genutzt wird. Die Entwicklung der Navkarte ist auch noch nicht abgeschlossen, da es genügend Ideen gibt das Tool zu erweitern. Und zum Schluss noch eine Bitte an die Spielleiter, wie und ob ihr die Navkarte nutzt, liegt in eurem Ermessen, aber dennoch wäre ich dankbar wenn ihr euch wenigstens ein mal mit der Karte auseinandersetzen würdet, denn dahinter stecken viele Monate der Entwicklungszeit, vielen Dank.

Viel Spass
Flame

IM NAMEN DES PHOENIX

Hallo an alle Leserinnen und Leser des Flying Ace.

Nun, ich sende diesen Artikel mit einer Boje in Richtung der Streitkräfte der Exilanten. Ich hoffe er kommt an. Ich weiß nämlich nicht, ob ich noch eine Ausgabe schreiben kann. Da wir immer noch hinter den feindlichen Linien sind. Und wenn ich das so sagen darf, wir stecken ganz tief drin.

Aber dazu später mehr. Erst mal, was ist passiert seit der letzten Ausgabe?

Um nicht aufzufallen flog man unter dem Deckmantel, mantutreu zu sein. Die Birds flogen ein paar Angriffe auf Piraten, die das Mantuterritorium unsicher machten. Dies machte man um die Tarnung nicht zu gefährden. Es konnten auch 2 Loyalisten-GKS, eine Fregatte und ein Transporter gekapert werden. Die Birds bekamen es von nun an öfter mit Mantu zu tun. Die teilweise sehr gut waren. Die Mantu setzten den Birds immer mehr zu.

Dann kamen wir in ein neues System. Dort gingen schreckliche Ding vor sich.

Die Birds und einige Marines landeten auf einer Station. Dort waren alle Besatzungsmitglieder tot. Nach einiger Zeit wurden wir von den Leichen angegriffen.

Ja sie haben richtig gelesen. Ich würde es auch nicht glauben wenn ich es nicht gesehen hätte. Uns haben lebende Leichen angegriffen! Nachdem wir uns zurückziehen konnten, mussten wir erstmal in Quarantäne.

Es scheint, dass dieses Verhalten der Leichen. (Ein komischer Satz) Leichen sind, die ein Verhalten haben. Aber egal, es scheint es kommt von einer neuen Biowaffe. Näheres ist noch nicht bekannt. Das wenige was ich weiß, weiß ich auch nur weil ich auf dem Einsatz dabei war.

Ich halte sie, wenn ich kann, auf dem Laufenden.

Nun ja nach überstandener Quarantäne, kam gleich der nächste Schock auf uns zu. Die Mantu waren mit 2 Flotten über zwei JPs in das System gekommen. Und nach den Piloten auf die die Birds schon getroffen sind, lässt sich schließen, dass es fast alles Elitepiloten sind. Die Flotten blockierten die JPs und bestanden aus ca. 30 GKS und über 150 Jägern. Wie mir gesagt wurde.

Selbst eine dieser beiden Flotten, könnte uns spielend auslöschen. Außerdem habe ich erfahren, dass die Raketen und auch die so wichtigen Torpedos

TCS FIREWALL		
Piloten	Siege	Missionen
Paladin	255	155
Seldom	248	134
Asmodis	191	101
KipDotter	163	84
Stalker	146	115
Fireman	96	100
Nexiod	40	56
BlackDragon	33	63
Bulldog	31	59
Icewolf	17	33
Lone Wolf	17	35
Kove	6	18
Bad Beat	2	6

sehr knapp sind. Es ist nur noch ein JP frei. Es riecht verdächtig nach einer Falle. Die FS-Führung entschied sich, dass es keinen Sinn macht, die Flotten anzugreifen. Deswegen versuchte man in eine anderes System auszuweichen. Dabei musste leider die Fregatte Short Circuit zurückgelassen werden. Die Birds und die FS sprangen in ein neues System. Man will uns nicht sagen in welches. Aber ich vermute es ist in nahe Sol.

Das allein ist schon beunruhigend genug. Aber nun habe ich gerade erfahren, dass die JP-Boje nicht mehr funktioniert. Sie lässt keinen Rücksprung zu und hat auch einen Alarm gestartet. Die FS versucht nun schnellstens zu entkommen. Das ist die

Situation. Wir sitzen in der Falle.

Deswegen auch mein Realismus. So kommt zumindest noch ein Artikel von mir raus.

Zumindest wenn diese Boje ankommt. Damit wenigstens die Leute erfahren wie wir enden. Zur Vollständigkeit noch dies hier. Gut ist, es sind keine Piloten abgeschossen worden.

Neue Piloten sind ja verständlicherweise keine angekommen. Aber es wurden Piloten befördert und geehrt. Fangen wir diesmal oben an. Lt. Col. Leto „Stalker“ Atreides wurde von Admiral Kerensky zum Col. befördert. So wie 1st Lt. Stefan „Icewolf“ Lieb wurde zum Cap.03 befördert. An Ehrungen standen der frisch beförderte Col Atreides mit dem Silver Star und Col. Kray „Seldom“ West mit dem Silver Star und dem Flying Cross an. Diese wurden auch von Admiral Paladin vorgenommen, der sich ja gerade auch auf der FS aufhält.

So ich verabschiede mich hiermit. Ich hoffe bis zur nächsten Ausgabe. Und würde mich freuen wenn ich sie das nächste Mal auch wieder unterhalten darf. Wenn nicht dann behalten sie mich bitte in guter Erinnerung, so wie die Männer und Frauen hier auf dem Schiff.

Sayonara, tabun.

Mit Kameradschaftlichen Grüßen
Gunnery Sergeant Takeshi Sangi
TCMC.

DIE FLIEGENDEN TIGER

Aus den Berichten

Der Weg an die Front

Staffel 37-1

Vorbericht:

Die neuen Befehle vom HQ sind eingetroffen. Operation Stargazer sieht die Verlegung der Hathor-BG in das Montrose-System vor, um von dort aus die Bemühungen der Mantu, in Pephedro einen festen Stützpunkt zu errichten, zu vereiteln.

Missionsziel:

Der BG voraus fliegen und die Sprungpunkte bis nach Montrose absichern bis die BG eintrifft.

Hauptbericht:

Bis zum Sprung nach Lafayette blieb erwartungsgemäß alles ruhig. In Lafayette erfassten die Scanner drei kleinere Kontakte, die sich als Aufklärer der Mantu entpuppten. Diese schwenkten sofort auf die BG und ließen die Tigers unbeachtet, die in schneller Folge zwei der Tetraeder durch Reaper und Sulta zerstören konnten. Der verbliebene scannte die BG und versuchte zu fliehen, wurde aber, wieder durch Reaper, daran gehindert und vernichtet.

Das Geschwader nutzte die kurze Pause, landete zur Betankung und Aufmunitionierung und flog dann wieder

voraus zum Sprungpunkt nach Montrose, welcher sich wiederum feindfrei präsentierte.

Auf der anderen Seite lag direkt vor dem JP ein Objekt, mit dem Metal-Head und Gonzo kollidierten, jedoch von größeren Schäden verschont blieben. Nachdem die Scanner wieder online waren konnte das Objekt als nicht in Betrieb befindlicher Tanker identifiziert werden. Auch eine Spionagedrohne befand sich dort. Diese konnte zwar einige der Tigers erfassen und scannen, wurde jedoch umgehend zerstört. Da keine andere Möglichkeit zur Beseitigung bestand um eine Kollision der BG

mit dem Tanker zu vermeiden, gingen die Tigers auf Sicherheitsabstand zum Tanker und zerstörten ihn buchstäblich in letzter Sekunde bevor die Kampfgruppe durch den Sprungpunkt drang. Glück-

licherweise war der Tanker leer und die Explosionswelle breitete sich verhältnismäßig gering aus.

Die Langstreckenscanner der Hathor erfassten näher kommende Kontakte und die Tigers gingen auf Abfangkurs. Je zwei Kugeln und Prismen verwickelten das Geschwader in ein kurzes aber heftiges Gefecht. Die beiden Kugeln konnten schon im ersten Ansturm durch Reaper und Typhoon zerstört werden. Die beiden verbliebenen Gegner versuchten sich zu rächen und konnten zumindest Reaper einen Treffer verpassen. Galahad trieb ein Prisma vor Errtus Geschütze, der die Gelegenheit auch nutzte und den letzten Abschuss konnte Gonzo für sich verbuchen.

Nachspann:

Die Gamblers übernahmen die Nahsicherung und so konnte das Tiger-Geschwader landen. Während des Debriefings wurde Metal-Head zum Major befördert.

gez.

1st. Lieutenant Bahzell "Errtu" Barnakson

TCS HATHOR		
Piloten	Siege	Missionen
Reaper	113	66
Zorro	80	88
Starsign	73	75
Galahad	43	74
Sulta	40	66
Metal-Head	35	62
Errtu	18	31
Falcon	17	28
Gonzo	6	17
Slugs	3	8

Neuigkeiten in Kürze

Commodore Tomaso "Ferro" Eisenmann wurde für längere Zeit in das Hauptquartier der Exilanten beordert. Der gerade erste zum Lieutenant Colonel beförderte Chris "Starsign" Quarter, übernahm in Abwesenheit des Commodores, als Acting Captain das Kommando über die Hathor. Major Max "Metal-Head" Cavallera übernahm das Kommando über die Flying Tigers und 1st Lieutenant Bahzell "Errtu" Barnakson wurde zum Stellvertretenden Geschwaderführer bestimmt.

HISTORISCHE BERICHTE

EINSATZBERICHT FLYING TIGER GESCHWADER STAFEL 1 MISSION 2

VORBERICHT

Nach der überraschenden Begegnung mit der Flotte der Käfer stand fest das die TCS Hathor dem auf den Grund gehen musste.

Das Einsatzziel lautet nach wie vor: Finden der vermissten Raumschiffe und feststellen was die Energiesignaturen bedeuten.

Die Einsatzbesprechung war relativ kurz und bündig, wenn da nicht ein Pilot Schwierigkeiten mit dem Gleichgewicht gehabt hätte, sowie eine ``pseudoinsektoide`` Wahnvorstellung. Bei Gelegenheit wird die Wissenschaftsabteilung ein sichergestelltes Päckchen Pulver untersuchen. :-)) Auch der Einsatz von 0-Gravitationseinheiten bei der Einsatzbesprechung sollte zukünftig unterbleiben. Erstaunlicherweise soll auch ein Eisbär am Fenster vorbeigeschwebt sein *kopfschüttel* naja es muss sich wohl um eine Massenpsychose gehandelt haben. :-))

MISSIONSZIEL

Die Aufgaben der ``Tigers`` bestand darin eine 4-NAV Route zu erkunden. Da wir die Alien-Flotte gesichtet hatten wurden auch schwere Angriffsmaschinen eingesetzt

HAUPTBERICHT

Nach den üblichen Vorbereitungen waren die Tigers bereit zum Alarmstart. Alle Piloten warteten gespannt auf den Sprung der Hathor.

Nach dem erfolgreichen Sprung, starteten sofort alle Piloten und sicherten den Träger vor Überraschungen. Zum Glück für uns, befanden sich keine Krabbler in Scannerreichweite.

Das Geschwader setzte seinen Weg fort zu NAV 1 fort. Dort wurde ein treibendes Raumschiff der Insektoiden gesichtet. Auf die vorsichtige Annäherung der Tigers wurde nicht reagiert. Bei einer näheren Untersuchung des gigantischen Schiffes wurden Beschädigungen entdeckt.

Was sollte man machen? Ein aufgegebenes Schiff der Käfer ? Das würde ein gefundenes Fressen für die Wissenschaftler der TCN sein. Oder war es eine Falle?

Sicherheitshalber wurde vom Geschwaderführer bestimmt, dass der Antrieb (obwohl nicht aktiv) mit einem Torpedo zerstört werden sollte. Selbst diese Aktion, zeigte bei dem fremden Raumschiff keine Reaktionen. Es musste wohl wirklich verlassen sein... oder ?

Plötzlich löste sich ein Objekt vom Rumpf des unbekanntes Schiffes und trudelte davon. Was war es? Eine Signalboje? Eine Fluchtkapsel?

Um auf Nummer Sicher zu gehen, folgten der Geschwaderführer und sein Flügelmann dem Objekt. Die restlichen Piloten überprüften und sicherten weiterhin das unheimliche Schiff.

Loanstar und Jumpstar konnten das Objekt relativ schnell einholen um es zu überprüfen. Doch da erlebten die beiden eine böse Überraschung. Das Objekt stellte sich den

beiden als Treibmine vor. Sie mussten ihr ganzes fliegerisches Können zeigen um der Explosion zu entgehen. Da es nun nichts mehr zu untersuchen gab kehrten die beiden zum Geschwader zurück.

Bei den anderen Piloten überschlugen sich die Ereignisse. Automatische Waffentürme aktivierten sich plötzlich und nahmen die Tigers unter Feuer. Gezielte Schüsse auf die nun als Minen identifizierten Objekte konnten dem Spuk den Garaus machen. Eine Kettenreaktion von Explosionen zerriss das Käferschiff. Schade, das die Geschütztürme nicht mit Leech-Waffen ausgeschaltet werden konnten. Die Wissenschaft hätte bestimmt tiefere Einblicke in die fremde Technologie erhalten.

Da nun nichts mehr einem Weiterflug entgegenstand ging die Reise nach NAV 2.

Dort stand das Empfangskomitee bereit. Ohne Vorwarnung stürzten sich 9 Mantas auf die Tigers. Der Kampf begann. Mitten im wildesten Getümmel erreichte die Tigers ein Hilferuf eines Explorer-Schiffes der TCN (in der Nähe von NAV 4). In gewohnt selbstloser Art eilten sofort 2 der Piloten dem bedrängten Schiff zu Hilfe. Die übrigen veranstalteten unter den Käfern ein Schlachtfest.

Am Ort des SOS-Rufes eingetroffen konnten ``Die 2`` nur noch ein auseinandertreibendes Trümmerfeld betrachten. Einzig die Daten des Logbuches des zerstörten Schiffes konnten (mit mehr oder weniger Schwierigkeiten) geborgen werden.

Mittlerweile war auch der Kampf mit den Mantas beendet. Die beiden Gruppen trafen sich an NAV 3.

Dort eingetroffen erlebten die Tigers ein Phänomen. Eine gigantische Anzahl von Asteroiden. Diese wurden intervallartig in einen Jump-Point gezogen. Die Begeisterung für Asteroiden war einigen Piloten klar anzusehen. Bei der Untersuchung dieses merkwürdigen Jump-Points gerieten die Tigers in den Sog der von dem Punkt ausging. Die Intervalle in denen die Gravitation zu und abnahm waren äußerst regelmäßig, fast wie gesteuert. Eine Jump-Boje wurde entdeckt. Sie schien gegen die unbändige Gewalt des Sog immun zu sein. Der Versuch Raketen in das Zentrum des Sprung-Tores zu jagen zeigten keinen Effekt. Selbst der Beschuss der Boje mit Energiewaffen führte zu nichts. Im Gegenteil !

Die Boje absorbierte die Energie der Waffen und proportional dazu verstärkte sich der Sog.

Mit Mühe und Not konnten sich die Tigers aus der Umklammerung der Gravitation befreien. Durch geschicktes Ausnutzen der Intervalle konnten alle entkommen.

An dieser Stelle möchte ich Outlaw, Solo und Radio meinen Dank aussprechen! Ihr habt mit euren Traktorstrahlen einem Kameraden vor einer ungewissen Zukunft gerettet.

Da Loanstar und Jumpstar (der mittlerweile mit einer Gesichtsmuskellähmung gestraft war(*grins*)) schon NAV 4 angefliegen hatten, stand der Rückkehr der Tigers zur Hathor nichts mehr im Wege.

NACHSPANN

Nach der routinemäßigen Landung fand noch ein kurzes De-Briefing statt.

Im Anschluss daran beförderte der Oberkommandierende und der Vice-Admiral noch 5 Piloten.

Mit freundlichen Grüßen

Tengu

Captain TCS Hathor

EINSATZBERICHT FLYING TIGER GESCHWADER STAFFEL 1 MISSION 4

VORBERICHT

Lochbucheintrag: 5. Planet K'n'Pakh System, Skh'haral Quadrant, Trk Ä Pahn Sektor

Aufklärungsflüge mit Drohnen erfolgreich; Daten ergeben eine Orbital-Station der Käfer; zahlreiche Wracks von konföderierten und alliierten Schiffen sowie Trümmer von z. Zt. nicht identifizierbaren Schiffen im Orbit um den 5. Planeten. Laut elektronischer Signatur ist die Basis der Ursprung der Signale. Die Richtung kann nicht genau bestimmt werden, da die Messinstrumente aufgrund der Signalstärke verrückt spielen. Fest steht, das die Impulse in unerforschtes Gebiet gerichtet sind. Die Stärke weist auf eine enorme Entfernung hin. Aufgrund der taktischen Lage wurde der Entschluss gefasst, die Orbital-Station zu nehmen.

Logbucheintrag: Ende

HAUPTBERICHT

Die Star-Tiger und die Marines flogen (kleines Wortspiel) der Raumbasis der Käfer entgegen. Gekonnt setzten sie die 12 Mantas, die sich ihnen entgegenstellten, außer Gefecht. (Anmerkung des Schiffarztes der Hathor: Sehhilfen sind nicht zum Verzehr geeignet !) Zu aller Bestürzung tauchte ein Schiffs-Killer aus dem Orbit des Planeten auf. Trotz der Gefahr setzten die Tigers ihren Angriff fort. Die Marines unterdessen, hatten an die Station angedockt Col. Dekker und 1st Lt Arris kämpften sich Ihren Weg frei. Unterdessen startete der Schiffskiller weitere Angriffsmaschinen und aktivierte seine Primär-Waffe. Die Tigers konnten trotz allen Widrigkeiten weitere Erfolge erzielen. In der Station ging das Gefecht weiter. Die krabbelnde Besatzung war auf den energischen Vorstoß nicht vorbereitet (kann man auch nicht ... wenn man in der Messe hockt) und wurden scharenweise zu Mus verarbeitet. In einigen Räumen konnte das Landungsteam Daten sichern. Es wurden Teile von konföderierten Schiffen gefunden. Glücklicherweise konnten an einigen Stücken noch Seriennummern gescannt werden. Der wohl grausigste Fund wurde in einer anderen Sektion in der Basis gemacht. Ein Bio-Labor? Hier wurden warscheinlich wissenschaftliche Forschungen an allen gemacht, die das Unglück hatten den Käfern in die Hände zu fallen. Blade nutzte in diesem Zusammenhang eine sehr blumige Ausdrucksweise (Schlachthaus). Draußen im All ging der Kampf mit unverminderter Härte weiter. Die Tigers, bemüht das Monstrum von Schiffs-Killer zu erledigen liefen zur Höchstform auf. Nach Analyse der Black-Box aller Angriffsmaschinen bestand zu dem Zeitpunkt akute Gefahr für die Hathor. Der Schiffs-Killer wollte seine gigantische Waffe nicht auf Jäger richten... sondern auf die Hathor. In dem Wissen um diese Bedrohung gaben die Piloten alles. Ein Angriff gegen den ``Killer`` folgte dem anderen. Die ``fliegerischen`` Ambitionen der Piloten waren auf dem absolutem Höhepunkt :-))) .In der Raumbasis hatten sich das Enterkommando zum Kern durchgearbeitet. Die Sendestation wurde vermint. Nun hieß es... bloß weg. Auf ihrem Rückweg wurden weitere Minen angebracht. Zu aller Erleichterung konnte Col. Dekker dem Geschwaderführer der Tigers den Vollzug der Mission melden. Die Bodentruppen dockten ab und flogen gen Heimat. Die Tigers konnten noch nicht so

schnell weg. Weitere Angriffe gegen die Primär-Waffe des ``Killers`` erfolgten. Unerwartet stark war die Reaktion auf die Zerstörung dieser Waffe. Der ``Killer`` verwandelte sich in eine Wolke aus Trümmern als die mittlerweile voll geladene Waffe zerstört wurde. Der Zeitpunkt zum Rückzug war gekommen obwohl noch einige Devil-Rays ihr Unwesen trieben. Col. Dekker ließ sich nicht lange bitten als er aufgefordert wurde seine Minen zu zünden. Die Raumbasis der Krabblers verging in einer gigantischen Explosion. Die siegreiche Truppe landete auf der Hathor. Nach einer kurzen Nachbesprechung durften die Piloten sich ihre wohlverdiente Ruhe gönnen.

NACHSPANN

Logbucheintrag: Nachtrag

Die von den Marines aufgezeichneten Daten wurden nach ersten Sichtungen als streng geheim eingestuft, versiegelt und werden so schnell wie möglich dem Konfed-HQ zugestellt. Die ansatzweise durchgeführte Analyse läßt die schlimmsten Befürchtungen zu.

Anhang zum Nachtrag

Aufgrund der aufopferungsvollen Arbeit der Marines und der Piloten wurden allen ein Sonderurlaub von 5 Tagen gewährt. Dieser tritt in Kraft sobald Sol erreicht ist.

Logbuch: Nachtrag Ende

Mit freundlichen Grüßen

Tengu

Captain TCS Hathor

FIGHTING PULSAR

Der Verräter

Beastmen war vor wenigen Tagen Opfer einer Sabotage an seinem Schiff gewesen und hätte dafür fast mit seinem Leben bezahlt. Es war klar, dass sich ein Verräter an Bord befindet und die Suche lief auf Hochtouren. In die Ecke gedrängt handelte der Verräter –ein Crewman- überstürzt und befreite Cochra- ne, der bisher in seinen Befragungen keinen Ton von sich gegeben hatte. Gemeinsam kaperten sie eine Hellcat und schossen sich ihren Weg aus dem Hangar. Durch den angerichteten Schaden hatten die Flüchtlinge einen Vorsprung, bevor die Panthers ihnen folgen konnten. Trotz anfänglicher Schwierigkeiten den Flüchtlingen zu folgen, stellten sie sie schließlich in einem Asteroidengürtel, wo 12 Jäger ihre Flucht deckten. Bei einem heftigen Kampf, der besonders durch die Asteroiden erschwert wurde, verstarb Prophet. Der Sieg wurde somit sehr bitter für die Panthers.

Im Nachhinein gelang es den Marines im gekaperten Transporter die gesammelten Infos an die Regierung von Gobeski zu schleusen, und die Identität der mafiösen Organisation offenzulegen. Der Einsatz im Gobeski-System endete mit Prophets Trauerfeier.

Ungebetene Gäste

Nachdem die Pulsar Gobeski verlassen hatten, hieß das nächste Ziel das benachbarte Brookes-System. Es galt alten Handelskontakten bei Problemen mit Piraten in Form von niemand geringem als John Avary zur Seite zu stehen. Die Hilfe war wichtig, da der Händler -Thallid Goof- ein wichtiger Verbündeter der Exilanten für Nachschubversorgung und Handel ist. Doch zunächst musste eine gesicherte Ankunft gewährleistet werden. Die Panthers flogen solange Patrouille, bis die PKG erfolgreich ihre Stellung bezogen hatte. Begegnungen von Bastards zeug-

ten von piratischer Aktivität in diesem System, doch stellten sie keinerlei Problem für die Panthers dar.

Jungblut

Während die Patrouillenflüge zum Absichern des Systems begonnen hatten, sorgte ein Funkspruch für Aufregung. Zwei junge Wölfe patrouillierten alleine und hatten Feindkontakt gemeldet bevor der Funkkontakt abbrach. Die Panthers eilten zur Rettung und fanden beim empfangenen Notsignal zunächst nur ein zerstörtes Schiff und eine Blackbox. Nachdem sie ein S&R Shuttle an die Stelle orderten, setzten sie frustriert

TCS PULSAR		
Piloten	Siege	Missionen
Cisco	225	139
Azrael	23	48
Raven	20	47
Crio	7	34
Kitty	7	33
Looser	2	6

ihre Suche nach dem zweiten Wolf fort, in der Hoffnung, dass sie diesen lebend finden konnten. Wenig später fanden sie ihn, in einem hitzigen Gefecht mit mehreren Vultures. In letzter Minute retteten sie den Wolf, der seinen Kameraden vor Angst im Stich gelassen hatte und so selbst zur leichten Beute geworden war. Ein ernüchterndes Zeugnis dessen, dass in jüngster Zeit viele erfahrene Piloten ihr Leben lassen mussten und viele junge Piloten ihre Plätze eingenommen hatten.

In den Wirren von Gor - Teil 1-3

Viele Ungereimtheiten machten es notwendig nun endlich Goof aufzusuchen und den wahren Grund für den Verbleib

der PKG im System herauszufinden. So wurden die Panthers auf den Waldmond Gor entsendet, um Informationen zu sammeln, die Lage neu einzuschätzen und Verhandlungen mit Goof über die Entlohnung der Arbeit zu starten. Gor beeindruckte bereits vom Weiten durch den scheinbar lückenlosen Bewuchs der Baumriesen. Die Panthers landeten auf einer Landeplattform oberhalb der Baumkronen und wurden von Wachen über scheinbar endlose Wege in einen geschmackvoll eingerichteten Diner- raum geführt. Thallid Goof erwies sich als guter Gastgeber und verwöhnte seine Gäste mit leckeren Speisen und kostspieligen Getränken bevor die eigentlichen Gespräche begannen. Dabei fanden sie heraus, dass Goof immense Schulden bei dem Piraten Avary hat und Opfer von weiteren Schutzgeld- pressungen ist. Unmittelbare Gefahr ging von der Information aus, dass Avary ihn beschattet und belauscht und Goofs Wächter mit loyal zu Avary stehenden Wächtern ausgetauscht wurde. Die Panthers diskutierten nach der neuen Situation intensiv über neue Strategien und Taktiken. Schließlich kamen die Panthers zu dem Schluss, dass auf Gor kein endgültiger Beschluss gefasst werden kann und beschlossen mit den gesammelten Information zur Pulsar zurückzukehren um Crio zu informieren. Doch als die Panthers den Raum verlassen wollten, fanden sie die Türen verriegelt vor. Goof selbst war ebenso überrascht und versuchte die Türen zu öffnen. Bei dem Versuch strömte KO-Gas in den Raum und jeder bis auf Raven verlor umgehend das Bewusstsein. Raven lieferte sich einen erbitterten Kampf mit Goffs Leibwächtern, die Gasmasken für den Fall parat hatten. Doch als er gewann und das Gas sich verflüchtigt hatte stürmten acht Wachen und Raven

blieb nichts anderes übrig als sich zu ergeben.

Alle Panthers gerieten in Gefangenschaft und mussten Zeuge von Goofs Exekution werden. Anschließend wurden sie an Bord einer Piraten-Fregatte gebracht und dort eingesperrt. In den Zelltrakten starteten sie vergebens Versuche herauszukommen, als ein dem Tode nahestehender Thallid Goof in Azraels Zelle geschmissen wurde. Aufgrund Goofs Gesundheitszustand war schon sehr bald klar, dass der exekutier- te Goof auf Gor ein Doppeltgänger gewesen sein musste.

Während die Panthers eingesperrt waren, war Crio nicht untätig gewesen, nachdem Avary ihn mit Bildern von der Gefangennahme der Panthers und der Exekution Goofs aus dem System vertreiben wollte. Der scheinbare Zufall half ihm ein Lösung für das Problem zu finden, als ein damaliger Informant sich offensichtlich an Bord der Piratenfregatte befand. So staunten die Panthers nicht schlecht, als sich die Türen öffneten und sich ihnen somit eine Fluchtmöglichkeit bot. Sie kämpften sich den Weg zu einem Hangar frei, indem sich ein Transporter befand der aussah, als

hätte man ihn direkt vom Schrottplatz geklaut. Mit ihm gelang ihnen die Flucht vom Träger und es war allein dem Geschick von Ciscos und Beasts Flugkünsten und der Verstärkung in Form von den Wölfen zu verdanken, dass der Transporter von diversen Bastarden nicht abgeschossen wurde und sie letztendlich irgendwie mit letzter Schraube auf der Pulsar landeten.

to be continued...

Wir Suchen euch!

Wing Commander, das ist eine futuristische Welt, die einst Chris Roberts geschaffen hatte. Seit dem ersten Spiel, das nach dem Erfolg des PC-Spiels auch für den Amiga aufgelegt wurde, stand Wing Commander für aktionsreiche aufregende Schlachten im All. Aber auch für faszinierende mitreißende Geschichten um Kameradschaft, Verrat, Tapferkeit und Menschlichkeit, die stets mit viel Aufwand in Szene gesetzt wurden.

Später fand die Idee auch ihren Weg auf die Kinoleinwand allerdings mit sehr bescheidenem Erfolg. Im Wing Commander Online Rollenspiel Deutschland halten wir seit 1998 die Idee von Wing Commander am Leben. In unserem Chatraum fehlt uns zwar der Glamour modernster Grafiktechnologie doch in diesem Spiel, wo jeder Spieler in die Rolle eines Piloten der Konföderation schlüpft und wir gemeinsam den Kampf zur Rettung der Menschheit mit einem Regelsystem mit Würfeln nachstellen und das Bordleben und Miteinander der Piloten im Kasino Chatraum und in Foren nachgespielt werden kann, erhalten wir vieles von dem Glanz, der den Erfolg von Wing Commander ausgemacht hat und bereichern die Spielwelt mit den Ideen, die jeder Einzelne dazu beiträgt.

Das alles ist nicht weit entfernt also wenn es Euch reizt, mehr über die Welt von Wing Commander und unser Spiel zu erfahren und wenigstens 2 mal 2 Stunden im Monat für die regelmäßigen Missionen aufbringen könnt, dann seht Euch nur um und der Weg in die Reihen unserer Spieler und somit in die der mehr oder weniger heldenhaften Verteidiger der Erde steht Euch offen...

www.wingcommander.de



NORDISCHE KRIEGER

Was bisher geschah:

Die Langley-Battlegroup sprang ins Tali-System um dort die Regierung dazu zu bewegen, sich den Exilstreitkräften anzuschließen. Man erkannte allerdings schnell, dass dieses Vorhaben nicht leicht durchzuführen sei.

Der Wissenschaftler

INTELLIGENCE* kam zu dem Schluss, dass hinter der massiven Anzahl von Piraten hier im System mehr stecken musste. Wie zum Beweis erreichte die Langley ein Notruf eines Tali-Wissenschaftlers, der auf dem Flug zur Forschungsstation des Tali-Systems, von eben diesen Piraten angegriffen wurde. Die Warriors flogen zu den angepeilten Koordinaten.

Mit Verwunderung stellten die Sacred Warriors fest, dass das Piratengeschwader über gefährliche Raumschiffe verfügte: eine Vampire, eine Panther und eine Devastator, waren Bestandteil der angreifenden Macht. Zudem traten sie äußerst diszipliniert und aggressiv auf. Die erste Angriffswelle erwischte Flashback, der danach bereits mit seiner Vampire den Rückzug antreten musste. 1st Lt. Richard „Birdseye“ Samuel musste kurze Zeit später aus seiner Excalibur aussteigen. Aber auch die Piraten hatten Verluste zu beklagen. Der Pilot der Panther war ebenfalls gezwungen auszusteigen. Krenox und der Anführer der Piratenbande, der sich als Feuerwalze vorgestellt hatte, handelten einen Waffenstillstand aus. Beide Parteien sorgten für den Abtransport ihrer ausgestiegenen Piloten. Die Piraten zogen sich daraufhin zurück und der angegriffene Wissenschaftler konnte, mithilfe des Begleitschutzes durch die verbliebenen Sacred Warriors, sicher auf der Langley landen.

Dankbar für seine Rettung lieferte der Wissenschaftler wichtige Informationen bezüglich der Machtpositionen im

Tali-System. Korrupte Politiker und Mitglieder der örtlichen Sicherheitsbehörde der Tali-Regierung hatten mit den Piraten, dessen Rudelführer Feuerwalze, Anvil und sein Bruder Malleus waren, einen Handel geschlossen:

Die Piraten sorgten für die Sicherheit gegen die Mantu in diesem System und erhielten im Gegenzug Versorgung, das technische Equipment der Tali-Regierung und hatten im System freien Handlungsspielraum. Im Zuge dessen erhielten die drei Piraten Diplomatensstatus. Der Wissenschaftler teilte dem Kommandanten der Langley, Ship Captain de la Vega, mit, dass der von

TCS LANGLEY		
Piloten	Siege	Missionen
Flashback	102	70
Phoenix	95	44
Destiny	45	52
Flotte Biene	33	45
Scorpion	24	27
Prodigy	2	5

den Warriors vernichtete Tarnjäger eine Entwicklung der Tali-Wissenschaftler sei und die Piraten Zugriff auf die Technologie hätten.

Da die Sicherheit des Wissenschaftlers gefährdet war, wurde ihm Asyl gewährt. Er wurde zur TCS Livingston transferiert, wo er in der dortigen Wissenschaftsabteilung einen Platz erhielt.

Die mittlerweile häufigen Systemausfälle und Manipulationen von Munition und Kampfschiffen an Bord der Langley, ließen darauf schließen, dass sich mindestens ein Saboteur an Bord befand. Man verschärfte die Sicherheitsmaßnahmen und machte sich auf die Suche nach der potenziellen Gefahr.

Man konnte einen Verdächtigen aus der MAT-Gruppe stellen. Im Verlauf des

anschließenden Verhörs verstarb der Verdächtige. Ursache war eine Cortex-Bombe, die im Kopf des vermutlichen Saboteurs implantiert war. Man munkelte allerdings an Bord, dass das Verhör zumindest den Namen des Drahtziehers offenbart hat.

Der Gegenschlag

Die Piraten griffen den mittlerweile stehenden Verteidigungsring der Langley an. Die Sacred Warriors intervenierten und stießen wieder auf Feuerwalze, Anvil und Malleus. Flashback tötete Anvil und das Geschwader konnte Feuerwalze ergreifen. Malleus floh und schwor Rache für den Tod seines Bruders. Feuerwalze wurde in Verwahrung an Bord der Livingston genommen. Zwar pochte er auf seinen Diplomatenstatus, jedoch war die Kommandantur der Meinung, dass ein Angriff auf die Exil-TCN diesen Status aufhebe. Erste Verhandlungen wurden mit der Tali-Regierung aufgenommen, welche auf der Langley fortgesetzt werden sollten.

Diplomatische Verhandlungen

Die Regierung schickte einen Abgesandten, der von den Sacred Warriors an einem Rendezvous-Punkt in Empfang genommen wurde. Das Treffen wurde durch das Erscheinen der Piraten gestört, die die Sacred Warriors angriffen. Malleus ließ das Feuer auf Flashback zentrieren, aber schnell gewannen die Sacred Warriors die Oberhand. Malleus wurde abgeschossen, der klägliche Rest der Piraten entkam. Der Diplomat war durch die aggressive Haltung der Sacred Warriors verunsichert und war im Inbegriff das Treffen abzublenden. 1st Lt. Michael „Hohes Haus“ Willner bot sich darauf hin als Geisel an, wurde an Bord der Diplomatenvorvette gebracht und konnte dort die Gemüter des Abgesandten beruhigen.

gen. Die Warriors eskortieren den Diplomaten zur Langley. Dort entkam er einem feigen Anschlag des verbliebenen Saboteurs. Die Verhandlungen wurden erfolgreich fortgesetzt.

Die Überführung

Die Sacred Warriors erhielten unerwartet Verstärkung durch das HQ. Der verschollen geglaubte Flight Captain Pagan „Phoenix“ Vanguard Deveraux stieß wieder zum Geschwader. Genauere Informationen in Bezug auf die Person Vanguard-Deveraux konnten wir allerdings nicht in Erfahrung bringen.

Die Kommandantur kam mit dem Tali-Diplomaten überein, dass Feuerwalze an die Tali-Regierung übergeben werden sollte. Der Diplomat nahm die dargebotene Hilfe der Langley BG dankend an, Ordnung ins System zu bringen. Ein Angriffsplan wurde ausgetüftelt, der die verbliebenen Piratenkräfte im Tali-System neutralisieren sollte.

Die Sacred Warriors eskortierten, dass Shuttle mit Feuerwalze an Bord, zur Tali-Forschungsstation, während die Langley-BG den Generalangriff auf die verbliebenen Piratenkräfte startete.

Die Ruhe vor dem Sturm

Die Planung der Generaloffensive gegen das Piraten-Regime, war in den letzten Zügen. Die Sacred Warriors wurden ausgesandt um den genauen Standort des vermuteten Trägerschiffs der Piraten herauszufinden. Unter Leitung des stellvertretenden Geschwaderführers 1st Lt. Willner konnten die Warriors erfolgreich das Trägerschiff, sowie zwei Kreuzer ausmachen und den umliegenden Bereich sondieren.

Die Offensive

Man wusste anhand der Aufklärung der Sacred Warriors, wo die feindlichen Kräfte zu finden waren und wie sie aufgestellt waren. Ein im Vorfeld geplanter dreistufiger Zangenangriff, wurde nun in die Tat umgesetzt.

In der ersten Phase lösten sich die

Korvetten und Zerstörer der Battlegroup von der Langley und lockten die beiden Piratenkreuzer vom feindlichen Trägerschiff weg. Die Spiders schlossen sich den Kreuzern und Korvetten an und beschäftigten große Teile des Piratengeschwaders. Dies verschaffte die nötige Zeit.

In der zweiten Phase und dritten Phase schoss die Langley eine Reihe von Cap-Ship-Missiles ab, die über zwei Prowler-Schiffe zu dem feindlichen Trägerschiff weitergeleitet wurden. Währenddessen griffen die Warriors von der anderen Seite an und zogen die verbliebenen Piratenschiffe vom Trägerschiff weg. Das Trägerschiff war den Cap-Ship-Missiles vollkommen ausgeliefert. Die ersten Einschläge genügten um das Trägerschiff kampfunfähig zu machen. Nach und nach wurden die Piraten durch den Großangriff der Langley – Battlegroup vernichtet, bzw. zur Aufgabe gezwungen.

Der Landurlaub

Die Langley nutzte das geschlossene Bündnis mit Tali um einen Austausch von Waren durchzuführen und den Piloten der Sacred Warriors wurde ein Landurlaub auf Tali gewährt.

Hohes Haus und Flashback taten sich zusammen und unternahmen ein Sightseeing von Capital City, während Destiny, Lionart und Flotte Biene die erstbeste Bar aufsuchten. Die Rundfahrt war fast zu Ende, als HohesHaus Zeuge von einer vermeintlichen Entführung wurde: eine junge Frau wurde vor einer Kirche in einen Lieferwagen gezerrt. Kurzerhand entschlossen sich Flashback und HohesHaus dem Wagen zu folgen. Unbemerkt gelangten sie an ein riesiges Anwesen, welches sich als Nervenheilanstalt entpuppte. Unter dem Vorwand, dass man sich für Psychologie interessiere, gelangten Haus und Flash ins Innere der Heilanstalt, konnten aber beim Rundgang keine neuen Informationen zu Tage fördern. Die beiden waren sich einig, dass man der Sa-

che weiter auf den Grund gehen sollte.

Lionart und Flotte Biene nutzten in der Bar die Gelegenheit um sich beim Tanzen etwas näher zu kommen. Die wenigen Gäste waren etwas erstaunt, manche gar angeekelt einen Kilrathi mit einer Menschenfrau eng umschlungen zu sehen. Destiny probierte sich derweile durch die hiesigen Cocktails, als sie von einem Mann angesprochen wurde. Der Mann entpuppte sich als Kameramann eines lokalen Fernsehsenders und er bat darum ihm bei der Suche nach seiner Kollegin zu helfen, die spurlos verschwunden sei. Nach kurzer Bedenkzeit entschlossen sich die drei Warriors-Piloten dem Mann zu helfen. Man machte sich auf den Weg zur Wohnung der Journalistin....

Von Morgan Kell

* taktische Abteilung der Langley-Battlegroup

Langley

Die TCS Langley trägt einen bedeutenden Namen in der Geschichte der Träger. Der aller erste Träger der diesen Namen trug, war die USS Langley (CV-1), welcher auch der erste Träger der Vereinigten Staaten war, jener Großmacht aus dem 20. und 21. Jahrhundert, in deren Tradition bis Heute die Exil-TCN steht.

Angespornt durch Trägerexperimente der Briten und Japaner, bewilligte das Beschaffungsamt der US-Navy 1919 Mittel, zum Umbau des Kohlenfacters Jupiter, zu dem ersten Träger der Navy. 1920 erhielt das erste Schiff der neuen Schiffskategorie den Namen Langley – die von ihrer Besatzung den Spitznamen "Planwagen" erhielt.

Bis 1937 wurde die Langley zur Ausbildung von Piloten und als Experimentierplattform genutzt und dann wieder in einen Frachter zurückgebaut.

ENGEL DER SEWASTOPOL

Ein Engel kommt selten allein... zum Dinner

Nach einem Feuergefecht auf einer alten Kilrathstation, fanden die Engel die verschwundene goldene Statue. Nun hieß es zurückzukehren, die Statue zurückzugeben und wichtige Informationen über den letzten Flug der Midway zu erhalten.

So kehrten die Engel nach dem Fund der Statue zur Station zurück, wo sich Drak nar Kulrag aufhielt. Bei der Ankunft auf der Station, wurde die Statue übergeben und der Name von Drak wurde rehabilitiert. Danach wurde zum großen Dinner geladen mit exotischen Spezialitäten welchen nicht allen Engeln bekam. Bei diesem Dinner erfuhren die Piloten der Sewastopol einige Informationen über den letzten Flug der Midway. Das Dinner endete und die Engel kehrten auf die Sewastopol zurück, dank der Informationen, mit noch mehr Fragen als Antworten.

Eine Willkommensparty nach Nephilimart

Aufgrund der Informationen von nar Kulrag hatte die Sewastopol einen Positionswechsel vollzogen um weiterhin den Spuren der Midway zu folgen. Die Piloten der Sewastopol trafen sich auf dem Panoramadeck um die Reste von Kilrah zu besichtigen. Auch der Admiral erschien und bedachte kurz der Opfer des großen Krieges gegen die Kilrathi auf beiden Seiten. Danach ließ er die Engel zum normalen Dienst abtreten. Um 23 Uhr Bordzeit sprang die Sewastopol von Uiry aus nach Ka'nar. Wo sie von Nephilim überrascht wurde.

Die Willkommensabordnung bestand aus Squids, Moray und Devilrays und mehreren GKS die der Bomb-Wing sofort ins Visier nahm. Nach einem harten Kampf in dem die Engel viel einstecken mussten und auch viele Torpedos verschenkten, konnten sie

den Feind zurückdrängen. Sicher gelang es der Admiral bekannt das man ein mögliches Sternentor der Nephilim und etliche Wracks von Jägern im inneren des Systems ausmachen konnte. Weiters wurde die Mission als erfolgreich bewertet und die Engel durften wegtreten.

Shakedown Cruise – Oder die Suche nach der Nadel im Heuhaufen

Die Sewastopol ist noch tiefer in das Kilrah-Gebiet eingedrungen. Aus diesem Grund wird die Suche der Midway verfeinert. Nach dem Briefing setzten sich

TCS SEWASTOPOL		
Piloten	Siege	Missionen
Dart	122	79
WarLord	118	82
Shark	78	73
Waterboy	57	45
Tofu	41	49
Typhoon	35	36
Grim Reaper	30	17
Smasher	15	21
Geisha	3	7
Cortana	3	16

die Engel in Marsch, eine vorgegebene Nav-Route. Dienst nach Plan also und eben so schien die Patrouille ruhig abzulaufen. Keine Feindkontakte auf der ersten Route und so landeten die Engel mit leeren Händen und mit leeren Abschusskonten. Der Admiral hielt ein kurzes Debriefing ab und entließ die Engel für 12 Stunden außer Dienst. Nach den 12 Stunden wurden die Engel auf eine neue Route geschickt. Und diesmal bekamen es die Engel wieder mit den Nephilim zu tun. Nach kurzen Gefechten fand das 278ste die Wurzel allen Übels: eine Werft der Käfer im System. Nachdem sich diese mit einem saftigen Abwehrfeuer vorgestellt hatte zogen sich die Engel für eine Neuformierung und Auswertung der Daten zurück. Admiral

Paladin hielt das Debriefing kurz und entließ die Piloten zu einer neuen Ruhepause.

Produktionsstopp

Auf der Suche nach der Midway sind die Engel auf eine Werft der Nephilim gestoßen. Aufgrund von fehlender Feuerkraft mussten sich die Engel vorerst zurückziehen, jetzt war aber die Zeit gekommen zurückzukommen, um die Werft zu schließen...

Zu Beginn der Mission wurde dem Geschwader 2nd Lt. Mila "Geisha" Ayuhara vorgestellt. Mit ihr wurde das Geschwader endlich auf Sollstärke gebracht. Der Admiral verlor keine Zeit bei der Erklärung, dass die Engel die Werft schließen sollten. Er merkte dabei an das es eine Kür wäre, wenn die Werft total zerstört werden könnte. Da Waterboy leider wegen Krankheit immer noch auf der KS aufgehalten wurde, übernahm Warlord selbst eine Longbow. Auch Smasher (2nd Lt.) wurde es gestattet bei dieser Mission eine Longbow zu fliegen. Major Stoill wurde mit dem leiten des Fighterwings betraut.

Nav Punkt 1:

Schon am ersten Nav-Punkt erwartet sie 3 Morays und 3 Squids. Beim ersten Angriff von den Morays mussten Typhoon und Cortana Treffer einstecken. Lediglich Geisha konnte sich dem Feuer entziehen. Danach waren die Squids an der Reihe. Warlord und Captain Tofu mussten leichte Treffer einstecken.

Doch dann waren die Engel bereit zum Zuschlagen. Squid 1 wurde von Darth vorbereitet und von Tofu flambiert. Squid 2 war schon eine härtere Nuss, erst verfehlte Typhoon das Ziel komplett und wieder schlug der Raketenflug zu, als der Bombwing die erteilte Raketenfreigabe nutzte. Smashers GT-Schütze traf dann den Squid doch

noch, welcher den Beschuss kühn abschüttelte.

Wieder Angriff der Nephilim. Morays attackierten Tofu, Warlord und Smasher. Während die Bomber sich über einen Laserniesel wunderten konnte Tofu mit einem schönen Flugmanöver sich den Treffern entziehen. Danach stürzten die Squids heran und hagelten auf Typhoons Tigershark und Cortanas Crossbow ein. Wie aus dem nichts erschien Darth und erledigte den Squid mit einer gezielten Salve aus seinen Geschützen. Squid 3 wurde als Revanche von Cortanas Pilum getroffen. Auch Geisha versuchte eine HS auszusetzen allerdings machte ein Defekt der Sache

schnell ein Ende und beschädigte ihr Schiff leicht. Die Morays attackierten wieder, um die beschädigte Squid abzudecken. Allerdings waren die Schäden so schwerwiegend das der Reaktor des Squids explodierte und somit sich die Engel nur noch auf die Morays konzentrieren brauchten. Und ab da ging es Schlag auf Schlag, Darth flog an und beschoss unbeirrt

Moray 1, aus seinem Schatten tauchte Tofu auf und feuerte weiter auf die Moray. Das Ende von Moray 1 besiegelte Cortana mit ihren Geschützen. Moray 2 wurde durch Smashers GT beglückt wenn auch nur leicht.

Nachdem sich die verbliebenen Morays neu formiert hatten gingen sie zum Angriff über. Da sie nur zu zweit waren, waren die Angriffe alles andere als effektiv. Darth versuchte zu kontern, verfehlte das Ziel aber leider knapp. Tofu führte mit ruhiger Hand ihren Jäger, so dass sie den Moray 2 mit-schiffs traf. Berserkermässig trat Typhoon in erscheinung und erledigte Moray 2 und beschädigte Moray 3 leicht. Diese schoss an Warlord vorbei,

genau vor die Geschütze von Cortana und diese machte den Sack zu. Nav-Punkt 1 war damit feindfrei.

Schnell wurden die Schäden analysiert und Typhoon war gezwungen seine treue Tigershark gegen eine Ersatzmaschine einzutauschen. So flog er zurück zur Lady Sewa, während der Rest des Geschwaders die Zeit zur Schildregeneration nutzte. Nachdem Typhoon wieder zurück war machte sich das Geschwader auf zu Nav 2.

Nav Punkt 2 war unbewohnt, leer und kalt. So zogen die Engel weiter zu Nav-Punkt 3

Nav-Punkt 3 war schon etwas belebter. Eine Ray, Devilray, etliche Moray



und die Frachterwerft tauchten vor den Engeln auf. Warlord teilte die Engel auf und somit begann der Grossangriff auf die Werft. Darth, Tofu und Typhoon nahmen sich in der Zwischenzeit der Rays an. Auch Smashers Bordschütze teilte sich mit und beschädigte den Ray leicht.

Endlich begriffen die Nephilim was vor sich ging und attackierten die Engel. Die Morays gingen auf die Jäger, die schwereren Einheiten auf die Bomber. Sehenswert war das Ausweichmanöver von Darth gegen den Angriff vom Devilray. Auch die Werft trug ihr Scheffelchen bei und feuerte mit allen Verteidigungsanlagen.

Wieder waren die Engel am Zug

und der Ray musste sich gegen Darth, Tofu und Typhoon durchsetzen. Allerdings war der Feuersturm zu heftig und Typhoon ließ den Ray in einer kleinen Sonne vergehen. In der Zwischenzeit war der Bombwing am Zug und vernichtete die ersten Kernpunkte der Werft. Ganz besonders Smashers Torpedo ließ die Werft in ihren Grundfesten erzittern.

Danach verteidigten sich die Nephilim wieder und Typhoons Ersatzmaschine kassierte wieder etliche Treffer. Auch die Werft machte sich stark bemerkbar. Darth und Tofu nahmen den Devilray so gut es ging aufs Korn um den Bombern Luft zu verschaffen. Der

Bombwing synchronisierte seine Torpedos und Warlord und Smasher erinnerten Geisha den Zielanflug nicht zu unterbrechen. Warlords Torpedo klopfte stark an die Brücke und sein Bordschütze beim Devilray. Cortanas Torpedo löste sich aber aufgrund eines Defektes, detonierte früher und beschädigte ihr Schiff mittelschwer. Auch Geishas Torpedo lief leider am Ziel vorbei. Ohne

Torpedos wurden die beiden Damen zu Darths Unterstützung abgestellt während Tofu und Typhoon zur Schildregeneration außerhalb der Gefechtszone waren. Leider war Smashers Angriff auch nicht von Erfolg gekrönt und es wurde leider langsam klar, dass man die Werft nicht ganz zerstören würde.

Wieder waren die Nephilim an der Reihe und wieder zeigte Darth großes Talent beim Ausweichen. Geisha wurde leicht getroffen von einer Moray. Nachdem die Werft ihr Ständchen gesungen hatte, verfolgte Darth die Devilray weiter und ließ seine Kanonen sprechen. Der Gegner versuchte sich neu zu formieren und so konnte Darth noch mal seinen Gegner angreifen. Auch Tofu

kam zurück und griff sofort wieder ins Geschehen ein, der Devilray einen Denkzettel verpassend. Warlord machte seinem Callsign alle Ehre, indem er erfolgreich einen Torpedo ins Ziel brachte und sein Bordschütze den Devilray leicht beschädigte. Cortana machte ihren Tag perfekt in dem sie das Geschenk annahm und den Devilray in die ewigen Käfergründe schickte.

Auch Geisha zeigte für den ersten Einsatz eine beeindruckende Leistung indem sie mit einem kritischen Treffer eine Moray schrottreif schoss. Diese verging wenig später in einer Explosion aufgrund der schweren Schäden wel-

che Geishas Geschütze hinterlassen hatten.

Die Pylonen waren zerstört, nur noch ein Moray übrig und der Erzengel hatten den Befehl zum Rückzug gegeben. Typhoon erschien wieder im Gefecht und schickte auch den letzten vorhandenen Nephilim zu seinen Vorfahren und hatte damit seinen 3. bestätigten Abschuss in dieser Mission. Die Engel formierten sich und verließen das Schlachtfeld, nichts als Trümmer zurücklassend.

Die Ankunft auf der Lady Sewa verlief relativ ruhig, alle Piloten konnten sicher landen und wurden im BR vom

Admiral schon erwartet. Dieser wertete die Schäden an der Werft aus und wertete die Mission als erfolgreich. Allerdings merkte er an das die Raketen/Torpedoleistung des Geschwaders besser werden müsste.

Für das 278ste

1st Lieutenant Typhoon

TOP TEN

Platz	Pilot	Siege
1	Paladin	255
2	Maverick	249
3	Seldom	248
4	Toaster	234
5	Cisco	225
6	Tristan	218
7	Asmodis	191
8	Ghostfire	181
9	Spawn	179
10	KipDotter	163

WASHINGTON CROWS

Mal wieder ist die Washington 2 Piloten reicher geworden: Major Wallace ist zurückgekehrt und der neuer 2nd Lt. Nar'Kiranka erweitern das Feld.

Die Mission auf Krieger ist beendet, die Aufgabe der Crows ist nun die Sicherung des Kriegersystems zu bewachen. Sie eskortieren die Bermuda, diese soll am JP ein Minenfeld auslegen. Anschließend bewachen die Crows das Murphy-schiff, welches das Minenfeld auslegt. Plötzlich nehmen Akiraburn und Madchris Störungen am nächsten Navigationspunkt (Nav1) wahr. Tristan und Thunder werden ausgeschickt um zu untersuchen, was der Grund dieser Störungen ist. Der Grund sind insgesamt 9 TCN Jäger. Diese werden von den Crows vernichtet, trotz dem ein oder anderen Raketenfehler und einer schrottreifen Tigershark. Thunder bekam die Aufgabe die Bermuda zurück zur Washington zu begleiten, während die restlichen Crows die Patrouille abfliegen. Diese bleibt ereignislos, sodass die Crows wieder zurück zur BG fliegen. Dort angekommen wird Captain Norton Bericht erstattet, dieser verkündet, dass diese Mission wieder erfolgreich sei. Die Piloten können sich nun von den anstrengenden und nervenzehrenden Tagen erholen.

Der Auftakt einer neuen Mission

Nachdem nun die Piloten und die Crew der Washington einige relativ ruhige Tage hatten, welche so ruhig waren, dass man sie schon fast Urlaub schimpfen konnte, gibt es eine Besprechung, welche Kommandant Norton angeordnet hat. Dieser lüftet dort das Ziel der nächsten Mission und wieso sich zu diesem

TCS WASHINGTON

Piloten	Siege	Missionen
Toaster	234	138
Tristan	218	84
Archimedes	162	90
Akiraburn	64	41
Nobody	43	25
Thunder	13	24
Madchris	9	9
Meagwin	7	6
Red Ferret	6	13
Razor	5	5
Gath	5	5
Feuerdrache	1	7

Zeitpunkt die Washington im Pephedro System befindet. Hauptsächlicher Bestandteil ist, den allgemeinen Nachschub zu sichern. Aktuelles Ziel sollen dabei die autonomen Werftanlagen in Megaron sein. Die Route dahin ist gespickt mit Gebieten der GWU und der Mantu.

Die Crows sollen dabei die Vorhut

für die Washington spielen, dabei werden Tristan und Akiraburn mit Störsendern versehen. Zunächst fliegen die Crows der Route nach eine halbe Stunde vor der gesamten BG Richtung Jumpoint Rostov, dann Jumpoint Nephele, dort angekommen entdecken die Crows im Systeminneren, auf der Rückflugroute, Piraten. Leider werden die Crows von den Feinden entdeckt, während die Crows die Störsender testen wollten. Die Crows können die Piraten jedoch ausschalten, bevor die Feinde Verstärkung kontaktieren.

Nachdem die dort befindlichen Piraten ausgelöscht wurden, fliegen die Crows wieder zurück zum Jumpoint Pephedro, in einem weiten Bogen überfliegen die Crows noch das Gebiet. Der Rückweg bleibt ruhig, genau wie der Rückweg zum Jumpoint Nephele, dort begeben sich die Crows wieder auf die Washington, im BRII findet das Debriefing der Mission statt. Und wieder einmal war die Mission der Crows erfolgreich. Dank der professionellen Leistung der Crows, und eventuell ein wenig Glück?

Zitate - Ecke

Sitze ich in meines Jägers Cockpit,
schlägt mein Herz im Takt der Kolben mit.

Diese Liebe und das Glück,
gibt mir niemand so zurück.

Ein Kampf ist wie ein Schmetterling,
so schnell geht Lebenszeit dahin.

KING LOUIS ERBEN

Aus den Berichten

Stapellauf und Aufbruch

Vorbericht:

Der Stapellauf steht an...ein neues Geschwader hat sich zusammengefunden, um auf der TCS Tannenber ihren Dienst zu verrichten, Ruhm und Ehre zu verdienen, glorreiche Taten zu vollbringen.

Der Stapellauf, welcher durch die Gegenwart von Marschall Jumpstar bereichert und zu einem unvergesslichen Erlebnis wurde, ging tadellos vonstatten und erlaubte den sofortigen Aufbruch zum ersten Einsatz des neuen Geschwaders: der Piratenjagd.

Missionsziel:

Direkt nach der Ankunft gab Vice-Admiral Huber die Missionsziele bekannt: um die Flanke der Athena-Festung und deren Zugangs- und vor allem Transport-

wege in den Hawking-Sektor zu sichern, galt es die Gegend von möglichen Piratenbanden zu säubern. Für den ersten Einsatz sollte ein Patrouillenflug die möglichen Präsenzen aufspüren und einen ersten Kontakt herstellen.

Hauptbericht:

Das Geschwader absolvierte den Patrouillenflug, ohne ein abseits der NAV-Route liegendes Asteroidenfeld bei NAV 2 näher zu untersuchen.

An Nav 3 wurde den Monkeys dann von einem starken Piraten-Kampferband aufgelauert, welche nach einem kurzen Schlagabtausch die Flucht ergriffen und dabei geringe Verluste erlitten. Bei Erreichen von Nav 4 wurde erneut das Asteroidenfeld gesichtet, jedoch wurden die Monkeys zurückgerufen, bevor sie die versäumte Untersuchung nachholen konnten.

Nachspann: Vice-Admiral Huber empfing die Piloten, erfreut über den Umstand dass keine Verluste zu verzeichnen waren, aber etwas beunruhigt über die offenkundig starke Präsenz der Piraten.

TCS TANNENBERG

Piloten	Siege	Missionen
Soulkeeper	152	118
Kn thrak	38	48
Beastmen	17	46
Fairy	6	19
Rootbeer	2	5

DER NEUE TRÄGER

Am 19.02.2693 ging der jüngste Träger der Exilanten, in den Dienst: die TCS Tannenber. Die Tannenber ist einer der nur noch seltenen Träger der Jütland-Klasse, die als Nachfolger der berühmten Schiffe der Bengal-Klasse gebaut wurden. Diese Träger stachen durch ihre Schnelligkeit und vor allem durch ihre ausgezeichneten Tarnfähigkeiten hervor. Nicht umsonst wurde diese Schiffklasse als Angriffsträger bezeichnet, ist sie doch durch ihre Fähigkeiten bestens dazu geeignet, den Krieg zum Feind zu tragen und tief in das feindliche Gebiet vorzustoßen.

Die Einsatzarten der Träger, waren jedoch gefährlich; abgeschnitten und auf sich alleine gestellt, gingen die meisten Träger dieser Klasse verloren. Nur drei Träger überlebten den Krieg. Eines davon war

die Tannenber, die vor kurzem, den Mantu-Loyalisten entrissen werden konnte und unseren Streitkräften verleibt wurde.

Zu ihrem neuem Kommandanten wurde der ehemalige Marschall und Kommandant der Firewall bestimmt: Vice Admiral Toaster. Der Vice Admiral, der für einige Zeit unterge-



taucht war – ohne jedoch das Hauptquartier über sein Verbleib zu informieren und dafür um einen Rang degradiert wurde – hat den Einsatzmöglichkeiten des Trägers entsprechend, die Absicht, den Mantu den Krieg vor die Haustür zu bringen. Be-

vor diese Absicht in die Tat umgesetzt werden kann, muss die Besatzung des Trägers und sein im Aufbau befindliches Trägergeschwader, die Crazy Monkeys, auf Vordermann gebracht werden.

Die Crazy Monkeys setzten sich derzeit aus Grünschnäbeln und einigen erfahrenen Piloten zusammen, die schon unter dem Admiral auf der Firewall gedient haben. Sie sind noch auf der Suche nach einem Geschwaderführer und uns ist zugetragen worden, das mit Lieutenant Colonel Rohan, ein aussichtsreicher Kandidat für den Posten getestet wird.

An dieser Stelle bleibt dem Flying Ace nur noch, der Tannenber und den Monkeys viel Glück und Erfolg zu wünschen.

BEFÖRDERUNGEN

ZUM
2ND LIEUTENANT



ELLI "SLUGS" ARROWAY
MILA "GEISHA" AYUHARA
JOSEF "PRODIGY GRISHAM
VORGATH "GATH" NAR KIRANKA
THOMAS "ROTTBEER" KNOLL
MARCELINA "MEAGWIN" SARPENS
ERIC "LOOSER" SMÖRREBRÖDD
JAMES "RAZOR" SAWYER

ZUM
1ST LIEUTENANT



JAMES THEODOR "SMASHER" BULL
ISIN "KOVE" DULE
NICOLAI "RED FERRET" FELTON

ZUM
FLIGHT CAPTAIN



STEFAN "ICEWOLF" LIEB
ERIC "RAVEN" VON MELNIBONÉ
JARED "NEXIOD" RUSSEL

ZUM
MAJOR



MAX "METAL-HEAD" CAVALERA

ZUM
LIEUTENANT COLONEL



GHAD "WARLORD" BULOTH
CASSANDRA "FEATHER" DARKWOOD
MICHAEL "HAMMER" HARRIS
CHRIS "STARSIGN" QUARTER

ZUM
COLONEL



LETO "STALKER" ATREIDES

ZUM
SHIP CAPTAIN



KRYCHO "CRIO" NELSON

ZUM
REAR ADMIRAL



RUFUS "REVERENT" MISLIK

AUSZEICHNUNGEN

GOLDEN SUN



LIEUTENANT COLONEL MICHAEL "HAMMER" HARRIS

CONFEDERATION STAR



MAJOR MAX "METAL-HEAD" CAVALERA

SILVER STAR

COLONEL LETO "STALKER" ATREIDES
COLONEL KRAY "SELDOM" WEST

FLYING CROSS



COLONEL KRAY "SELDOM" WEST

NEUZUGÄNGE

TCS Pulsar

2nd Lieutenant Eric "Looser" Smörrebrödd von der Akademie

TCS Hathor

2nd Lieutenant Elli "Slugs" Arrowway von der Akademie

TCS Langley

Josef Grisham "Prodigy" Grisham von der Akademie

TCS Sewastopol

2nd Lieutenant Mila "Geisha" Ayuhara von der Akademie

TCS Washington

2nd Lieutenant Marcelina "Meagwin" Sarpens von der Akademie

2nd Lieutenant James "Razor" Sawyer von der Akademie

2nd Lieutenant Vorgath "Gath" nar Kiranka von der Akademie

Vice Admiral Sasha "Toaster" Huber aus dem Exil

TCS Tannenberg

2nd Lieutenant Thomas "Rootbeer" Knoll von der Akademie

1st Lieutenant Khevija `than "Kn thrak" nar Shadakk aus dem Exil

1st Lieutenant Rachel Ameer "Fairy" O Thuathail von der Pulsar

Major Simon "Beastmen" Cross von der Pulsar

Major Daniel "Soulkeeper" Lessel von der Pulsar

NEUES AUS DEN SEKTOREN

Offener Brief

Geschätzte Leser, vorerst möchte ich ihnen sagen das es mir eine große Ehre ist, für den Flying Ace schreiben zu dürfen. Auch wenn dieser nur eines von vielen Medien ist, über die ich versuche in den heutigen Zeiten meiner Arbeit als Journalist nach zu kommen. Vor allem aber bin ich dankbar für ein Medium über das ich unzensiert über das was in unserer Galaxie derzeit geschieht schreiben darf.

Für diejenigen die mich nicht kennen möchte ich abschließend noch einige Worte zu meiner Person schreiben, ich heiße Michael Miller und habe zuletzt für den Sender „Communication Network“ gearbeitet. Ich gehe davon aus, dass die meisten die in der Konföderation lebten diesen kennen. Zuletzt wurde dieser jedoch zunehmend von den Mantu kontrolliert und gesteuert was eine Berichterstattung, wie sie den Idealen eines freien Journalismus entspricht, unmöglich machte.

Wäre John Avary nicht gewesen, so würde ich, da ich mich gewagt habe während einer Live Sendung gegen die „Regeln“ zu verstoßen, schon lange an einem Galgen baumeln. Da ich nun nicht mehr in mantukontrolliertem Raum bin, kann ich jedoch meiner Arbeit wieder so nachkommen, wie es sein sollte.

Ich werde sie in der kommenden Zeit daher als Reporter begleiten und hier im Flying Ace von dem berichten was geschieht.

Ihr
Michael Miller von einem ungenannt bleibenden Standort

Fauler Obst

Seit jeher kennt die Menschheit die Geißel der Piraterie. Solange es die Schiffsfahrt gibt, gibt es auch Räuber und Banditen, welche die Schiffswege nut-

zen um andere ihres Hab und Gutes zu befreien. Als die Menschheit dann in die weiten des Weltraums aufbrach, wurde sie auch von jener Geißel begleitet. So kannte jeder Raumpilot die Gefahren auf den Handelsrouten in abgelegenen Systemen, wo die TCN oder lokale Milizen nicht für Sicherheit sorgten.

Doch seit der Auflösung der Konföderation erlebt die Piraterie eine Renaissance. Mit jedem Tag an dem die Instabilität anhält, verlieren mehr Menschen ihre Lebensgrundlage, und moralisch weniger gefestigte aber auch schier verzweifelte Personen entscheiden sich dazu Piratenbanden beizutreten.

Von diesen wiederum gibt es heute mehr denn je. Nicht nur zwielichtige Piratenkapitäne die es geschafft haben, ein Schiff und eine Besatzung zusammen zu bekommen. Sondern auch ehemalige Milizen entscheiden sich für diesen Weg. Das für ehemalige Konföderale und Soldaten der TCN als auch der Exilanten wohl schockierendste, dürfen die Gerüchte von vereinzelt TCN-Verbänden sein welche sich nach dem Wegfall der Kommandostruktur nun selber als Piraten über Wasser halten.

Da bleibt abschließend wohl nur zu sagen, überlegen Sie es sich gut ob sie in diesen Zeiten auf interplanetare Reisen gehen und sollte es sich nicht vermeiden lassen, suchen sie Anschluss an einen geschützten Verband.

Von einem ungenannt bleibenden Ort
Ihr
Michael Miller

Zusatz von Miller:

Folgenden Beitrag habe ich von einem ehemaligen Kollegen zugespielt bekommen, welcher derzeit im Athena System vor Ort des Geschehens ist. Ich bin sicher das dieser Beitrag sowohl für die beteiligten Truppen, als auch für die

Teile der Exile, welche nicht die Ehre hatte bei jener grandiosen Leistung dabei zu sein, von Interesse ist.

Ihr
Michael Miller

Das Athena-System oder eine neue Regierung entsteht.

Kameraden, ich bin jetzt, seit dem die Streitkräfte der Firewall das Athena-System vor 4 Monaten befreit haben, hier und ich kann es immer noch spüren. Diese Euphorie gegenüber den Exilanten und diese bedingungslose Loyalität zu uns.

Wie ihr alle wisst, hat die Firewall mit dem besten Geschwader der Flotte – den 173. Firebirds – das Athena System beinahe im Alleingang befreit. Die letzte Schlacht um das Athena-System war grausam und hunderte Soldaten verloren auf unserer Seite ihr Leben. Wie viele feindliche es waren, weiß hier keiner so genau, aber es reicht allen zu wissen, dass es wesentlich mehr waren.

In der Zwischenzeit ist hier viel passiert.

So wurde beispielsweise Julie Bishop mit beinahe 90% der Stimmen zur Präsidentin des Athena-Systems gewählt. Ihre erste Amtshandlung war es John McScorn, der während der Mantuinvasion als Guerilla gekämpft hatte, zum Verteidigungsminister zu ernennen.

Mr McScorn setzt sich seitdem verstärkt dafür ein, dass die neuen Werften im System von einer eigenen Flotte geschützt werden. Es wurden sogar schon einige kleinere GKS von der Athena-Regierung akquiriert.

Das Dock wurde bisher für die Reparatur der TCS Tannenberg benutzt. Keiner weiß so wirklich, wie das Schiff in unsere Hände gelangt ist, aber wer will das schon wissen? Wir haben einen

schweren Träger der Jütland-Klasse, dass ist alles was zählt. Den Gerüchten zufolge soll jetzt erstmal das Flugdeck der Firewall repariert werden. Und danach?

Mir wurde zugetragen, dass Minister McScorn vorhat eine Concordia-Klasse für Athena bauen zu lassen.

Sobald sie für den Träger eine Mannschaft und Piloten brauchen, empfehle ich allen sich freiwillig zu melden. Wieso? Dann warst du noch nicht auf Athena!

Hawking

Gut ein halbes Jahr nach der offiziellen Gründung der Liga der freien Republiken (LdFR) wurde letzten Monat das Parlamentsgebäude auf Hawking Prime fertig gestellt. Die Abgeordneten haben inzwischen auf Drängen des Ratspräsidenten Jacob Carter ein Flottengesetz verabschiedet, welches den schnellen Aufbau einer schlagkräftigen Streitmacht gewährleisten soll. Dieser Schritt wurde auch wegen der räumlichen Nähe zum Gebiet der ehemaligen TCN als dringend notwendig angesehen, auch wenn die übrigen Großmächte bisher kein übermäßiges Interesse an der Liga bekundet haben. Indessen hat die Ankunft einer unbekannteren Streitmacht terransicher Bauart im Gebiet der Liga neue Gerüchte entstehen lassen. Die kurzfristige Erhöhung der Defense Condition auf die zweithöchste Stufe löste bei weiten Teilen der Bevölkerung Angst aus, bisher gab es jedoch keine Zwischenfälle. Das Büro des Ratspräsidenten verweigerte eine Stellungnahme in diesem Zusammenhang und lies lediglich verlauten, es gäbe keinen Grund zur Beunruhigung. Ungeachtet dieser Vorfälle haben die bis jetzt autonomen Nachbarsysteme Sagan, Wasteland, Petunia und Shepard offiziell

bestätigt, dass man sich in offiziellen Beitrittsgesprächen mit der Liga befindet, deren Ausgang aber noch nicht feststeht.

Für den Flying Ace aus Hawking Jeremy Irons

BORA Mining siedelt in Veratek an

Die BORA Mining Coop., größtes Firmenkonsortium der Grenzwelten, hat mit der Erschließung und Abbau von Bodenschätzen auf den Planeten und Asteroiden des Systems begonnen. Der Bergbaukonzern hatte bereits über ein Jahr an die Genehmigung der GWU verhandelt, um an die reichen Vorkommen des nahezu unbesiedelten Systems zugreifen zu können. Im Gegenzug wurde das Gebiet unter GWU-Protectorat gestellt um die Sicherheit in diesem System zu gewährleisten.

Tau Ceti schlimmstes "Verbrecherviertel" von Epsilon

Nach jüngsten Recherchen ist wohl das Tau Ceti-System mittlerweile zum schlimmsten Verbrechersystem des Epsilon-Sektors verkommen. Immer wieder berichten Frachterskipper, die diese Region bereisen, über Überfälle und Schutzgelderpressungen, sogar von Sklavenhandel rühren einige Gerüchte. Von der Regierung auf Ceti-Prime sei keine Hilfe zu erwarten da die mafiösen Strukturen, welche in Tau Ceti vorherrschen, selbst in höchste Regierungskreise reichen. Selbst die örtliche Miliz ist in korrupte Machenschaften verstrickt und das örtliche Geschäft der Piraten floriert geradezu, da diese nahezu ungehindert in der Region agieren können. Dennoch scheinen sich immer wieder einige Frachter in das wohl kriminellste

System aller Zeiten zu wagen, welches diese oft mit lukrativen Geschäften zu locken scheint.

Landreich erklärt Unabhängigkeit

Bereits Anfang Februar 2693 hatte das Landreich seine Unabhängigkeit von der restlichen GWU proklamiert. Nun wurde unter einer feierlichen Zeremonie von den führenden Politikern der Landreichsysteme die Unabhängigkeitserklärung der Freien Republik Landreich unterzeichnet.

Somit wurde die Souveränität der Landreichsysteme als eine gemeinsame Republik besiegelt. Im Anschluss wurde eine große, beeindruckende Militärparade abgehalten um die neue Stärke der freien Republik zu demonstrieren und eine zweitägige Staatsfeier ausgerufen.

Erklärt Landreich Exilanten den Krieg?

Seit dem "Morrighan-Fall" sind die Beziehungen zwischen dem Landreich und den Exilanten bereits mehr als abgekühlt. Nun sollen inoffiziellen Meldungen und Gerüchten zufolge die neue Republik beabsichtigen, den Exilanten den Krieg zu erklären. Offizielle Sprecher der Regierung wollen diese Gerüchte nicht bestätigen, aber auch nicht eindeutig dementieren.

O-Ton: "...Wir raten ihnen, solchen Gerüchten keinen Glauben zu schenken, die Republik beabsichtige keine solche Absichten in absehbarer Zeit. Allerdings seien die Exilanten davor gewarnt, unsere Territorien zu verletzen, was sonst eine dementsprechende Antwort mit sich ziehen würde..."

FRAG SUNNY

Für die Frau von Heute



Meine lieben Leserinnen und Leser, ja es ist wieder soweit. Der Flying Ace erhält seine eigene Sparte für alle Sorgen und Nöte. Wo sich ein jeder hinwenden kann, wenn er oder sie unlösbare Probleme sieht oder sich einfach mal den Frust von der Seele schreiben möchte. Natürlich wird jeder Brief und jede Nachricht anonym und mit größtmöglicher Verschwiegenheit behandelt. Also scheuen sie sich nicht, sich an „Frag Sunny“ unter Sinead

O'Melly zu wenden. Erreichbar unter RachelAmees@web.de oder auch persönlich über meinen Namen „Fairy“. Ich fühle mich allein und zurück. Mit Vergnügen helfe ich ihnen, aus ihren Problemen heraus, stehe ihnen mit Rat und Tat zur Seite oder bin einfach nur die Schulter zum anlehnen.

Mit freundlichen Grüßen,
Sinead O'Melly
Kolumnistin für „Frag Sunny“

Kathrin, 34 Geschwader Glory Wings Ich weiß nicht, wie es weiter gehen soll. Am 17.02. ist mein Schatz bei einem Autounfall tödlich verletzt worden. Er ist die Liebe meines Lebens. Wir verstanden uns blind. Wenn der Eine an den Anderen gedacht hat, klingelte das Pad. Für mich ist eine Welt zusammen gebrochen. Ich habe schon Gedanken, die mir selbst Angst machen. Ich weiß nicht weiter. Gestern war die Beisetzung. Dies hat

alles nur noch verschlimmert. Ich kann und will meinen Schatz nicht loslassen. Ich fühle mich allein und zurück gelassen.

Liebe Kathrin.

Mein herzliches Beileid, ich weiß aus eigener Erfahrung wie schmerzhaft es ist und niemand kann einen trösten, Worte schon gar nicht. Mein Lebensgefährte ist im Februar vor 5 Jahren verstorben, wir waren 10 Jahre zusammen.

Es war und ist immer noch schwer zu begreifen, ich bin jetzt ganz alleine, wir hatten keine Kinder.

Ich habe mir eine neue Umgebung gesucht, eine neue Aufgabe, ein neues Geschwader, neue Möbel und praktisch ein neues Leben das hat gut getan, vielleicht würde dir so etwas ja auch ein wenig helfen. Ich nehme dich in den Arm und drücke dich.

Widder 21.3. – 20.4.

Durch ihre liebevolle Art haben sie viele Herzen gewonnen. Und so vergeht kaum ein Tag, an dem sie nicht um Rat oder Hilfe gefragt werden. Passen sie auf, dass sie sich nicht übernehmen. Sagen sie ruhig auch mal Nein.

Stier 21.4. – 20.5.

Es geht ihnen momentan sehr gut. Sie können ihre Kreativität erfolgreich einbringen. Neider, die ja überall lauern, sollten sie ruhig mit Entschiedenheit in ihre Schranken verweisen.

Zwillinge 21.5. – 21.6.

Sollte ein Herzenswunsch von ihnen jetzt endlich in Erfüllung gehen? Die Chancen stehen gut, denn in der nächsten Zeit können sie mit einer Überraschung rechnen, die alles auf den Kopf stellt.

Krebs 22.6 – 22.7.

Trübe Gedanken? Weg damit! Gerade jetzt meinen es die Sterne so

richtig gut mit ihnen. Schauen sie sich um, und sie werden entdecken dass eine große Chance direkt vor ihren Füßen liegt. Greifen sie zu!

Löwe 23.7. – 23.8.

Vorsicht, wenn ihnen ein Dritter jetzt etwas vorzumachen versucht. Lassen sie sich von Äußerlichkeiten nicht blenden. Hören sie sich zunächst in Ruhe an, was ihr Gegenüber zu sagen hat. Erst wenn sie ganz sicher sind, sollten sie eine Entscheidung treffen.

Jungfrau 24.8. – 23.9.

Durch eine berufliche Herausforderung sind sie zurzeit stark belastet. Wie schön, dass ihr Partner ihr Engagement so gut versteht und sich um sie kümmert. Nehmen sie seine Hilfe unbesorgt an.

Waage 24.9. – 23.10.

Sie strotzen im Moment nur so vor Energie. Kein Wunder, denn hinter

HOROSKOP

ihnen liegt eine eher ruhige Phase, die ihnen wirklich gut getan hat. Nutzen sie ihre Kraft, um einen Plan voranzutreiben.

Skorpion 24.10. – 22.11.

Je spontaner sie ihre Gefühle zeigen, desto leichter ist es für ihre Mitmenschen, sie zu verstehen. Und so dürfen sie sich auch nicht wundern, wenn ihnen jemand sein Herz zu Füßen legt. Überlegen sie gut, bevor sie reagieren.

Schütze 23.11. – 21.12.

Manchmal ist es nicht ganz leicht, ihnen eine Freude zu machen. Es gibt nämlich immer wieder Zeiten, in denen sie an allem etwas auszusetzen haben. Was ist denn los? Sagen sie lieber nichts, bevor sie jemandem den Spaß verderben.

Steinbock 22.12. – 20.1.

Die Liebe steht bei ihnen in dieser Woche im Zentrum ihres Interesses.

Verwöhnen und sich verwöhnen lassen, lautet die Devise. Deshalb ist es gut, dass sie beruflich gerade nicht so eingespannt sind wie sonst.

Wassermann 21.1 – 19.2.

Im Moment sollten sie vor allem an ihre Partnerschaft denken. Sie waren in der Vergangenheit nämlich so sehr mit sich beschäftigt, dass für ihren Schatz kaum Zeit blieb. Unternehmen sie nun möglichst viel miteinander.

Fische 20.2 – 20.3.

Gewissensbisse sind im Moment völlig überflüssig. Schließlich haben sie sich auch nicht das Geringste vorzuwerfen. Ihre Freunde werden sich daran gewöhnen müssen, dass sie hin und wieder einfach mal nur an sich denken. Und das wurde auch wirklich Zeit. Weiter so!

Abgrund

Eine Kurzgeschichte von Shepherd

Einmal mehr ging ein unruhiges Rütteln durch die zerschossene Hellcat. Während der letzten halben Stunde waren die Erschütterungen, die das Versagen der einzelnen Subsysteme begleiteten, zahlreicher geworden. Das sterbende Schiff hustete seine letzten Atemzüge in die Leere des Alls. Mittlerweile war es empfindlich kalt geworden, und ein leichtes Zittern hatte Besitz von ihr ergriffen.

Mermaids Augen wanderten ruhig zur Statusanzeige ihrer Energieversorgungseinheit. Alle Bereiche, die nicht der Lebenserhaltung dienten, waren längst abgeschaltet, und so glomm ein einsamer roter Balken in der Dunkelheit des deformierten Cockpits. 0,6 % Restenergie. Noch knapp 20 Minuten, schätzte sie und wandte ihren Blick wieder der nur schwach vom Glimmen vereinzelter, weit entfernt verbrennender Sterne unterbrochenen Schwärze des Weltraums zu. In 20 Minuten konnte viel geschehen. Ein Handelskonvoi konnte die Abkürzung durch den nahen Jumpunkt wählen und auf sie aufmerksam werden. Eine konföderierte Patrouille konnte ihr schwaches Rettungssignal aufgefangen und ein S&R losgeschickt haben. Zack konnte sich auf die Suche nach ihr gemacht haben und sie mit seiner klapprigen, verbeulten Longbow ins Schlepptau nehmen.

Völlig richtig, Mädchen. Die wahrscheinlichere Alternative aber ist: du wirst, nachdem du bis zur letzten Minute auf ein Wunder gehofft hast, zusehen, wie sich der kleine rote Balken auf Null senkt. Dann wirst du noch das Bisschen Sauerstoff in deinem Helm verbrauchen und wie ein trotziges Kind die Luft anhalten, bis du blau anläufst. Und ein paar Minuten später, nachdem die meisten Bereiche deines Gehirns bereits abgestorben sind und du die Halluzinationen hinter dir hast, wirst du dich nochmal ordentlich einnässen und zusehen, wie das letzte Fünkchen Licht in dir erlischt.

Diese alles andere als ermutigende Stimme hatte sich in den vergangenen Stunden leider immer öfter eingemischt, wenn sie im Geiste ihre Überlebenschancen durchgegangen war. Das schlimmste an der Sache aber war: dieses vorlaute Miststück hatte einfach Recht. Und was hätte sie auch mit einem S&R anfangen sollen? Linda schnaubte kurz verächtlich durch die Nase, während sie die abgerissene, gelb-schwarz gestreifte Rettungsschleife ihres Schleudersitzes vor Ihrem Visier langsam hin- und herdrehte. Ihre Versuche, die kleinen Sprengladungen manuell zu zünden und die Rettungskapsel aus dem zerfetzten Wrack freizusprennen, waren erfolglos geblieben. *So lang du sie auch angaffst, sie wächst nicht wieder an.* Ja, vielen Dank auch, Miss Oberschlau. Mit einem ärgerlichen Stirnrunzeln schleuderte sie das nunmehr funktionslose Stück Kunststoff über ihre Schulter und dachte an den Moment, in dem die Rakete sie erwischte hatte. Zuvor hatte sie sich in dem überraschend heftigen Gefecht recht ordentlich geschlagen und nur wenige Geschütztrrffer einstecken müssen. Allerdings war der seit Monaten kränkelnde Schildgenerator ihres Jägers dem völlig unvorhergesehenen zweifachen Raketeneinschlag einfach nicht gewachsen gewesen. Es mussten un gelenkte Darts oder Dragonflies gewesen sein; kein Zielerfassungsalarm war losgetönt und hatte sie auf ihren Tanz vorbereitet.

Mermaid tanzt, hatten ihre Kameraden es immer genannt, wenn sie sich wie ein graziles Märchenwesen in komplizierten, anmutigen Bewegungen durch Schwärme von simulierten oder echten Geschossen gewunden hatte. Ein durchaus treffendes Bild, das ihr jedes Mal die Geschichte vom Fechtmeister vor Augen rief, der von einem Tanzbären besiegt wurde. Nie hatte sie bei ihren Ausweichmanövern irgendwelche Berechnungen angestellt oder ein in ihrem Kopf vorhandenes Muster verfolgt. Sie ließ die

Manöver geschehen, ließ sich von der Notwendigkeit der Bewegung treiben, fließend und natürlich, so wie eine unnahbare Nixe in den Wogen tanzt, wenn das Meer vom Sturm zerwühlt wird und die Welt um sie herum tobend zugrunde geht.

Scheiß drauf, gegen diesen Doppeltreffer hätte alles Rumgetanze nichts geholfen, und wäre es noch so poetisch gewesen. Frustriert ließ sie ihre kraftlose Faust auf die Konsole vor sich fallen.

Eine neue Woge der Verzweiflung entsprang Lindas Unterleib, bahnte sich machtvoll den Weg in ihren Brustkorb und tauchte ihr Herz in eine eiskalte Brandung aus Hoffnungslosigkeit und Furcht. Die endlose Leere, die ihr langsam dahingleitendes Wrack umschloss, tastete mit lautlosen Fingern nach ihr. Der Abgrund, in den sie seit vier Stunden hineinstarrte, begann langsam, zurückzustarren. Ein Vorbote der schrecklichen Ewigkeit des Nichts, das wie ein geduldig lauender Dämon darauf wartete, sie zu verschlingen. Mermaid fühlte, wie sich ihre Kehle nach und nach zuschnürte, als würde ein bedächtig lächelnder Henker eine unsichtbare, sorgsam geknüpft Stück für Stück zuziehen. Nicht weiterdenken, nicht so weiterdenken. Flach atmend kniff sie ihre meergrünen Augen zusammen und rief sich Zacks Bild vor ihr weit geöffnetes geistiges Auge, um die stetig dagegen anbrandenden Ströme kalten Entsetzens zu stoppen. Zuallererst fand sie in der eisigen Leere seine stahlblauen Augen. Nach und nach erschuf sie den Rest seines Gesichts um sie herum und füllte damit das Nichts. Seine etwas zu hohe Stirn, die sich so oft in sorgenvolle Falten gelegt hatte, wenn sich Linda während eines Einsatzes mal wieder vom Übermut leiten ließ. Sein eisgraues Haar, durch das sie ihre Hand so gerne streichen lassen hatte, um seine Sorgen zu zerstreuen. Sein vernarbter Mund, den sie mitsamt seiner mahnenden Worte gerne mit einem Lächeln stillgeküsst hatte. Linda spürte, wie sich die lähmende Dunkelheit ein wenig aus ihr zurückzog. Zack. Scarecrow. Sein Rufname passte hervorragend zu seinem schrägen Erscheinung und seinem unscheinbaren Wesen. Zack, für den sie immer bereit gewesen war, ihr Leben zu riskieren. Für den sie so oft getötet hatte.

Immer wütender biss ihr nun die Kälte in den Leib, als würde ein hungriges, alpträumhaftes Wesen mit spitzen Zähnen an ihrem Fleisch nagen, um ihr endlich das Mark aus den Knochen saugen zu können.

Die Energieanzeige hatte sich mittlerweile auf 0,2 Prozent gesenkt. Ein dunkleres Rot habe ich noch nie gesehen, sinnierte sie geistesabwesend. Mit einem Mal wunderte sie sich, für wen die Konstrukteure die 0-Prozent-Anzeige eingebaut hatten. Wer sie zu sehen bekam, dem war ohnehin nicht mehr zu helfen. Der Gedanke war derart grotesk, dass sie unweigerlich hysterisch kichern musste. Würde der Anzeigebalken sich um noch eine Spur dunkler färben oder einfach erlöschen? Oder würde noch ein letztes, völlig überflüssiges akustisches Warnsignal ertönen? Linda lehnte sich zurück und starrte weiter in die kalte Ödnis des Weltraums hinaus. Über ihren bevorstehenden Tod hatte sie bereits die letzten drei Stunden über nachgedacht und war zu dem Entschluss gekommen, dass sie ein beschissen kurzes Leben gehabt hatte und verdammt nochmal nicht in diesem schrottreifen Metallsarg elendig verrecken wollte. Ein erneutes, reflexartiges Glucksen entwich ihrer Kehle, als sie an die wenigen Minuten dachte, die ihr noch blieben. Die Zeit für letzte große, bedeutende Gedanken war bald gekommen. Nur wollte ihr nichts Vernünftiges in den Sinn kommen. „Nein, ich will nicht, Scheiße nein, ich will nicht, nein, nicht sterben, ich will nicht“ war das einzige, was ihr Verstand ihr entgegenschrie. Ein heiseres Flüstern entwich ihrer Kehle. „Nein..noch nicht.“ Mermaids Augen füllten sich mit stillen Tränen, als sie dem Energiebalken bei seinem Schritt über die Schwelle zu den 0 Prozent zusah. Die Anzeige flackerte wie eine einsame Kerze im Wind, bevor sie ohne ein weiteres Signal einfach erlosch. Nun würde es nicht mehr lange dauern, bis Linda es ihr

gleichung würde. Sie unterdrückte ein leises Schluchzen, das sich aus ihrer verkrampten Kehle winden wollte, während zwei einzelne Tränen über ihre blassen Wangen liefen. Ihr Brustkorb bebte, als sie den Kopf zurücklegte und die Hände in den Schoß legte. Eine seltsame Müdigkeit ergriff langsam Besitz von ihr und legte sich mit bleierner Schwere auf ihre Lider. Die einsamen Tränen tropften lautlos von ihren Wangen und ließen zwei dünne, glitzernde Spuren auf Mermaids fahlem Gesicht zurück. Die Dämmerung war gekommen. Langsam verschwammen die wenigen fahl leuchtenden Sterne vor ihren Augen und flossen zu einem gleißenden Farbenspiel ineinander. Ein müdes Lächeln schlich sich auf ihre rissigen Lippen. Wer sonst bekam ein solches Schauspiel zu sehen? Auch wenn sich ihr Sichtfeld immer weiter verengte, weil Wogen aus endlosem Nichts sich Stück für Stück weiter vor ihre Augen drängten, konnte sie nicht anders, als fasziniert in das sterbende Lichtermeer einzutauchen.

Es wird hier nicht zu Ende sein. Zack wird kommen. Die sonst vor Bosheit nur so sprühende Stimme in ihrem Kopf hatte sich in ein sanftes, beruhigendes Flüstern verwandelt. Zack wird kommen und du wirst leben. Halt durch, Mädchen. Zack wird kommen. Du bist nicht allein. Zack wird kommen. Mermaid konnte nur noch einen winzigen Spalt ihrer Augenlider geöffnet halten, lächelte aber weiter still dem weißlichen Licht entgegen. Und bis er da ist, tanzen die Sterne für dich.

Im Funkkanal des Geschwaderführers knackte es leise.

„Major, ich habe hier etwas auf den Sensoren. Jäger- oder Bomberwrack, der Bioscan zeigt schwache Lebenszeichen.“ - „IFF-Signatur?“ - „Unbekannt. Gehört vermutlich zu den Piraten, die wir vorhin überrascht haben.“ - „In Ordnung, Lieutenant. Dann haben wir alle fünf erwischt. Saubere Arbeit.“ - „Sollen wir ein S&R schicken, Sir?“ - „Negativ, nur ein Pirat. Der Abschuss zählt für Mike. Machen wir uns auf den Heimweg, meine Damen.“ - „Roger, Sir. TCSe Gallipoli, hier Navpatrouille 1. Kehren zurück zur Basis. Keine besonderen Vorkommnisse.“

ENDE

