



FLYING ACE

KOSTENLOSES MAGAZIN DES WING COMMANDER ONLINE-ROLLENSPIEL
DEUTSCHLAND



IMPRESSUM**Herausgeber**

Wing Commander Online-
Rollenspiel Deutschland

Redaktion

Flame

Mitarbeiter

Cortana, Crio, Dark Lord, Fairy
Flashback, Meagwin, Prodigy
Raven, Typhoon

Layout

Flame

Titelbild

Raven

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 eingetragenes Warenzeichen von Origin Systems und Electronic Arts

INHALTSANGABE**TCS Firewall**

Im Namen des Phoenix
Interview mit Lone Wolf

Seite 3

Seite 3
Seite 3

TCS Hathor

Die Fliegenden Tiger

Seite 4

Seite 4

TCS Pulsar

Fighting Pulsar

Seite 8

Seite 8

TCS Langley

Nordische Krieger
Historische Berichte

Seite 10

Seite 10
Seite 11

TCS Sewastopol

Engel der Sewastopol

Seite 13

Seite 13

TCS Washington

Washington Cowboys

Seite 16

Seite 16

TCS Tannenberg

King Louis Sprößlinge

Seite 19

Seite 19

Beförderungen

2Lt, 1Lt, FlCpt, VAdm

Seite 22

Seite 22

Versetzungen

Pulsar, Langley, Washington, Tannenberg

Seite 23

Seite 23

Nachrichten

Neues aus den Sektoren
Interview mit Jacob Carter
Das Transportgewerbe hat Hohen und Tiefen
Auf Expedition ins Ungewisse
EADS die Jägerschmiede der Exilanten

Seite 24

Seite 24

Seite 25

Seite 26

Seite 27

Seite 30

Sonstiges

Wir sind die TCN!
Frag Sunny
Die Sonne
Die Kerensky-Offensive
Das Offlinetreffen 2009

Seite 32

Seite 32

Seite 34

Seite 35

Seite 36



IM NAMEN DES PHOENIX

Interview mit Lone Wolf

1st Lieutenant Phil "Lone Wolf" Gorn dient derzeit auf der TCS Firewall

Aktuelle Daten: 41 absolvierte Missionen, 19 bestätigte Abschüsse.

FA: Zuerst einmal vielen dank fliegen, also ging ich zu den Exilanten.

Lt.Gorn, dass Sie sich die Zeit für uns genommen haben!

Lone Wolf: Mach ich doch gerne!

FA: Kommen wir zur Ihrer Person. Erzählen Sie unseren Lesern bitte kurz, wie alt Sie sind und woher Sie kommen.

Lone Wolf: Naja, da gibt es nicht großartig viel zu erzählen. Geboren wurde ich 2668.364 irgendwo im Weltall. Aufgewachsen bin ich auf dem Forschungsschiff meiner Eltern und nachher auf der Pembrokestation.

FA: Haben Sie Geschwister?

Lone Wolf: Ich bin Einzelkind

FA: Wie lange dienen Sie nun schon in der Konföderation?

Lone Wolf: Inklusive Ausbildung dürften es inzwischen 7 Jahre sein.

FA: Sie sind zur Zeit auf der TCS Firewall stationiert, wenn ich richtig informiert bin! Waren Sie vorher bereits auf anderen Trägern?

Lone Wolf: Nur auf der Eternity, zu meiner Kadettenzeit

FA: Was genau hat Sie dazu veranlasst in den aktiven Militärdienst einzutreten?

Lone Wolf: Bevor ich dem Militär beitrat, war ich Mitglied der Pembroke-Miliz. Durch mehrere Piratenangriffe wurde meine Staffel ausgelöscht. Alles was ich kann ist

FA: Gibt es jemanden in Ihrem Leben, der Sie besonders geprägt hat, so eine Art Vorbild?

Lone Wolf: Mein ehemaliger Staffelführer bei der Miliz wäre der einzige, der mir da einfällt. Wizard hat mir alles über das Fliegen und den Raumkampf beigebracht, ohne ihn wäre ich nicht hier

TCS FIREWALL		
Piloten	Siege	Missionen
Paladin	255	158
Seldom	251	139
Asmodis	191	101
KipDotter	163	87
Stalker	147	121
Fireman	99	107
Nexiod	40	58
BlackDragon	33	69
Bulldog	32	63
Lone Wolf	19	41
Icewolf	17	35
Kove	6	20

FA: Wie sehen Sie Ihre weitere Zukunft in der Konföderation? Haben Sie besondere Pläne?

Lone Wolf: Ich habe es mir abgewöhnt langfristige Pläne zu schmieden. Es kommt zu schnell etwas dazwischen, das alles zerstört. Ich fliege in den Tag hinein, heute ist heute und um alles andere kümmer ich mich später.

FA: Was würden Sie tun, wenn morgen der Krieg vorbei wäre?

Lone Wolf: Sie meinen, wenn das Militär mich feuern würde?

FA: Naja nicht unbedingt! Könnten Sie sich den ein Leben als Zivillist vorstellen?

Lone Wolf: Ich weiß nicht... wohl eher weniger.

FA: Also würden Sie trotz allem weiter beim Militär bleiben?

Lone Wolf: Militär, Miliz, was sich halt so anbietet

FA: Gibt es einen besonderen Moment, an den Sie sich in Ihrer bisherigen Karriere gerne erinnern?

Lone Wolf: Es sind mir einige Dinge im Gedächtnis geblieben, mein erster Abschuss, der Tag, an dem wir Athena befreiten, solche Sachen halt

FA: Zum Abschluss ..Gibt es etwas, was Sie an neuere Generationen von Piloten weitergeben möchten?

Lone Wolf: Haltet euch den Rücken frei, spart Raketen und lasst euch nie mit Piraten ein.

FA: Ich danke Ihnen für dieses aufschlussreiche Interview Lt.

Lone Wolf: kein Problem

DIE FLIEGENDEN TIGER

Aus den Berichten

Langsames vortasten

Staffel 37-2

Vorbericht:

Die BG ist ins Montrose System vorgezogen um von dort aus Operation Stargazer durchzuführen. Es gilt nun, die Stellung in diesem Gebiet zu festigen.

Missionsziel:

Untersuchung der Station in Pephedro auf Funktionstüchtigkeit und Nutzbarkeit für die BG.

Vorspiel: Rettung des Transporters.

Hauptbericht:

Das Briefing wurde diesmal von Zorro durchgeführt. In der Nähe wurde ein Transporter angegriffen. Aufgabe war es, diesen zu unterstützen und die Feinde zurückzuschlagen.

Ohne Umschweife flogen die Tigers zu Nav 1, wo ein Pelikan-Frachter; die TCS Mammut; es mit 5 Bastards zu tun hatte. Das Geschwader griff die Feindjäger an und zerstörte sie in kürzester Zeit. Schon mit der ersten Raketensalve konnten Reaper und Sulta je einen Jäger zerstören. Aus näherer Distanz folgten die nächsten zwei Abschüsse; durch Reaper und Gonzo. Der letzte Bastard versuchte zu fliehen und Metal befahl, diesen ziehen zu lassen. Gonzo jedoch jagte eine letzte Salve hinter dem Flüchtigen her und zerstörte ihn.

Die Bitte der TCS Mammut sie zum Sprungpunkt nach Pephedro zu begleiten musste abgewiesen werden, da neue Befehle auf das Geschwader warteten. Wieder zurück auf der Hathor fanden sich die Tigers im BR ein, um vom mittlerweile eingetroffenen Acting Captain Starsign neue Instruktionen zu erhalten.

Zuerst aber sollte Galahad in den Rang eines Lt. Colonel erhoben wer-

den. Jedoch kam es nicht dazu, da dieser die Beförderung bestimmt ablehnte.

Als nächstes sprach Starsign Gonzos Verhalten bezüglich des letzten Gegners während des vorangegangenen Kurzauftrags an. Eine kurze Diskussion entbrannte, in der Gonzo den Sinn des Befehls anzweifelte. Letztendlich wurde er bis auf weiteres vom aktiven Flugdienst suspendiert, woraufhin er wutentbrannt aus dem Raum stürmte.

Als letztes wurden die weiteren Befehle ausgegeben. Eine im Pephedro-System befindliche Bergbaustation sollte dahingehend überprüft werden, ob sie als Brückenkopf für die Hathor-Kampf-

abgebrochen werden, da die Runabout von Feindschiffen angegriffen wurde. Sofort begaben sich die Tigers zurück zum JP, wo zwei Tetraeder, zwei Prismen und eine Kugel den Tanker attackierten. Die Angriffe der Tigers ließen etwas an Durchschlagskraft vermissen und so ließ sich die Zerstörung des Tankers nicht vermeiden. Erst durch diesen zweifelhaften Ansporn legten die Piloten sich wieder besser ins Zeug und Reaper zerlegte je einen Tetraeder und ein Prisma. Die Mantu konterten, verteilten aber nur einige kleinere Schäden. Reaper flog wie ein Berserker und zerstörte direkt einen weiteren Feind. Dadurch die Oberhand gewonnen stellten die letzten beiden Mantu kein Problem mehr dar und wurden durch eine von Errtus Raketen und durch Metals Geschütze vernichtet.

Nachspann:

Der Sprungpunkt ist zwar feindfrei, die Tanks der Jäger sind jedoch auch so gut wie leer. Funkkontakt zur Hathor ist im Moment nicht möglich. Es müssen schleunigst Möglichkeiten gefunden werden, diese Zustände zu verbessern.

Die Rettung

Staffel: 37-3

Vorbericht:

Nach erster äußerer Begutachtung der Abbaustation und einem Gefecht, in dem der Tanker am JP zerstört wurde, dümpeln die Tigers spritarm in Pephedro herum.

Missionsziel:

Weitere Informationen über die Station sind von Nöten. Außerdem muss eine Möglichkeit gefunden werden die Jäger zu betanken, um zur Hathor zurückkehren zu können.

TCS HATHOR

Piloten	Siege	Missionen
Reaper	120	72
Galahad	45	77
Sulta	42	72
Metal-Head	38	68
Errtu	20	36
Falcon	17	30
Gonzo	9	22
Slugs	3	8

gruppe dienen kann.

Die Tigers rückten aus, sprangen ins Nachbarsystem und näherten sich ihrem Ziel. Kurz nach ihnen bezog der Tanker Runabout Stellung am Sprungpunkt um später das Geschwader für den Rückflug zur Hathor aufzutanken.

Der erste Eindruck von der Station verhieß nichts Gutes. Heftige Schäden durch äußeren Beschuss hatten einen toten Metallklotz zurückgelassen. Zwar schien ein Hangar vorhanden zu sein, jedoch war dieser durch ein Tor verschlossen und ließ sich nicht öffnen. Slugs konnte einen Rest Energie in der Kommunikationseinrichtung feststellen, doch auch ein Anfunken der Station in der Hoffnung auf Überlebende blieb erfolglos. Die Untersuchung musste dann

Hauptbericht:

Den Tigers gelang es nach kurzem Bemühen doch noch, das Tor zum Hangar der Station zu öffnen. Metal-Head teilte das Geschwader in zwei Teams; er selbst und Galahad bildeten Team Blau und wollten die Brücke ausfindig machen. Der Rest bildete Team Rot und sollte sich um die Betankung der Jäger kümmern.

Der Kontrollraum des Flugdecks, sowie ein mobiler Energiegenerator konnten im Dunkel des FD schnell ausgemacht werden. Zumindest der Generator war mit seinem 50%igen Ladezustand noch brauchbar. Reaper entdeckte indess die Tankvorrichtung und ein dazugehöriges Steuerpult. Mit Hilfe einiger Kabel gelang es Typhoon den Generator und das Steuerpult miteinander zu verbinden. Die Daten über den Füllstand der Tanks sahen dagegen wenig vielversprechend aus. Einer der drei Tanks beherbergte nur noch wenig Sprit, es sollte letztendlich dazu ausreichen alle Jäger soweit zu füllen, um zumindest zurück zum Sprungpunkt zu kommen. Team Rot begann umgehend mit der Betankung.

Metal-Head und Galahad konnten währenddessen das Schott zum Inneren der Station durch die Notentriegelung soweit öffnen, um sich hindurchzwingen und weiter vordringen zu können. Duster lag der dahinterliegende Gang vor ihnen und vorsichtig bewegten sie sich vorwärts. An einer Biegung machten sie eine unschöne Entdeckung. Zwei grässlich entstellte menschliche Leichen flogen träge durch den Gang. Trotzdem setzten sie ihren Weg fort und gelangten an ein weiteres verschlossenes Schott. Errtu schickte Sulta als Unterstützung hinter den beiden her. Gemeinsam öffneten sie das Schott und erreichten die Kantine, nur um eine noch schlimmere Entdeckung zu machen. Etwa 30 Tote, zum Teil auch Frauen und Kinder, schwebten hier im Dunkel umher. Geschockt und angesichts des rapide sin-

kenden Sauerstoffvorrats schickte Metal die zwei anderen zurück zum FD und kämpfte sich selbständig weiter voran.

Unterdessen hatte Falcon auf der Hathor den Befehl erhalten, dem mittlerweile überfälligen Tanker und den Tigers hinterherzuspringen, sie ausfindig zu machen und zu unterstützen. Ein weiterer Tanker sollte kurze Zeit später ebenfalls ins Pephedro-System wechseln. Zügig erreichte Falcon die Station. Schon in weiter Entfernung machte er Feinde um die Station aus. Eine Korvette sowie 4 Jäger der Mantu hielten sich in unmittelbarer Nähe zur Station auf. Trotz seiner offensichtlichen Unterlegenheit näherte er sich der Station soweit, um Kontakt zu den im Inneren befindlichen Tigers herstellen zu können. So zog er zwangsweise die Aufmerksamkeit der Feinde auf sich, die ihm zwei Prismen entgegenschickten. Gewarnt, mit mittlerweile betankten Jägern und leidlichem Sauerstoffvorrat brachen die Teams die weitere Erkundung der Station ab und verließen die Station um Falcon zu unterstützen und danach den Heimweg anzutreten. Die Mantu schien überrascht über das plötzlich feuernd aus der toten Station kommende Geschwader. Die zwei Jäger beim GKS wurden aufs Korn genommen, einer davon konnte zügig durch Galahad abgeschossen werden, der andere durch Metal-Head. Da keine Torpedos vorhanden waren, wurde das GKS außen vor gelassen und sich um die Feinde bei dem mittlerweile arg zusammengeschnittenen Falcon gekümmert. Ein weiterer Mantu wurde durch Errtu zerstört. Das verbliebene Prisma, sowie das GKS zogen sich zurück. Um den knappen Treibstoff nicht zu vergeuden sah Metal von einer Verfolgung ab und das gesamte Geschwader flog zum Jumpoint zurück.

Nachspann:

Der Tanker am Sprungpunkt wurde diesmal nicht angegriffen und nach eiligem

Tankvorgang sprangen die Tigers zurück nach Montrose und landeten wieder auf der Hathor um ihren Bericht abzugeben.

Ausgetrickst!

Staffel: 37-4

Vorbericht:

Nach Auswertung der Informationen über die Abbaustation in Pephedro wurde entschieden, ein Navy-Seal-Team dorthin zu schicken, um die Station in Betrieb zu nehmen.

Missionsziel:

Eskorte der Seals-Shuttles zur Station und anschließende Nahbereichssicherung bis der Auftrag der Seals beendet ist.

Hauptbericht:

Das Briefing führte diesmal Maj. McGinnel, die Kommandierende der Navy Seals. Nach kurzer Klärung der Vorgehensweise starteten die Tigers und begleiteten zwei Shuttles mit Maj. McGinnel und ihren Seals, sowie einen Tanker zum JP nach Pephedro. Eines der Shuttles musste die Reise aufgrund technischer Probleme mit dem Sprungantrieb abbrechen und flog zurück zur Hathor. Der Rest wechselte ins Nachbarsystem. Die feindfreie Zeit am Sprungpunkt wurde zum Auftanken genutzt und anschließend ging es zügig weiter zur Station.

Umgehend besetzten die Seals die Station und nach nur einer halben Stunde konnte die Energieversorgung im Hangar hergestellt werden, bevor die Energiezentrale ausfindig gemacht wurde um auch den Rest der Station aktivieren zu können. Wenig später erhielten die Tigers einen Funkspruch, in dem die Gamblers, mitten in einem Gefecht und mit Verlusten, um Unterstützung baten. Der Tanker wurde in den Hangar gebeten und das Geschwader begab sich zu den Koordinaten des

Funkspruchs. Dort war jedoch nichts zu finden, weder Gamblers, noch Feinde, noch irgendwelche Trümmer, die auf einen Kampf hingedeutet hätten. Anscheinend war der Notruf ein Fake. Dies erkannten die Tigers und flogen schnellstmöglich zurück zur Station. Die Täuschung wurde durch die dort anwesenden Feinde in Form eines GKS und 7 Jägern der Mantu, die der Station heftig zusetzten umso deutlicher und die Tigers griffen an. Die Mantu-Jäger gingen auf Abfangkurs, um ihrem GKS Zeit zu verschaffen. Reaper und Gonzo lieferten sich ein Gefecht mit den flinken Tetraedern, Metal, Galahad und Zorro kümmerten sich um die drei Kugeln und die Tiger-Bomber Sulta und Errtu flogen das feindliche GKS an. Auf Raketenreichweite konnten die Tigers die ersten Treffer für sich verbuchen. Die Versuche der Mantu die Bomber anzugreifen gingen dagegen ins Leere. Dann, auf Gunreichweite genähert, konnte Zorro eine der Kugeln zerstören und Reaper entledigte sich eines Tetraeders. Die Feinde konzentrierten ihr Feuer auf die Bomber und Sulta und Errtu mussten einige Treffer einstecken. Sie ließen sich dadurch jedoch nicht von ihrem Ziel abbringen und konnten beide ihre Ladung auf das GKS schießen. Errtus Torpedo traf die Antriebe dabei so hart, dass die Korvette umgehend das Feuer einstellte und begann träge umherzutreiben. Sulta setzte sofort nach und versetzte dem GKS den Todesstoß. Scheinbar erbost über diese Zielsicherheit wurde Errtu von den verbliebenen Mantu attackiert und büßte damit seinen Schild ein.

Die Gamblers, die während ihrer Aufklärung keinerlei Feindberührung hatten, meldeten sich nun und wurde von Metal zur Unterstützung angefordert. Verbissen kämpften die Tigers weiter. Reaper konnte auch den zweiten Tetraeder zerstören und Metal-Head reduzierte die Feindstärke um eine weitere Kugel. Die nunmehr nur noch drei Mantu verteilten ihr Feuer in alle Richtun-

gen. Eines der Prismen nahm dabei Errtu aufs Korn. Durch die schweren Treffer musste dieser zwangsweise sein Schiff verlassen. Erst kurz bevor die Longbow auseinanderbrach reagierte die Mechanik und die Rettungskapsel wurde abgesprengt. Dabei wurde Errtu schwer verletzt und reagierte nicht mehr auf Funksprüche.

Reaper schoss daraufhin die letzte Kugel ab und endlich trafen die Gambler ein, die sich sofort an dem Kampf beteiligten, sowie einen Teil ihres Geschwaders zum Sprungpunkt schickte, um ein S&R-Team von der Hathor anzuordern. Durch diese Übermacht wohl demotiviert, war es nun ein leichtes für Gonzo und Reaper auch noch die beiden Prismen zu zerstören und so die Bedrohung auszuschalten.

Nachspann:

Die Station wurde von den Seals unter Kontrolle gebracht, wenn auch die Hälfte von McGillens Truppe durch den schweren Beschuss des feindlichen GKS ihr Leben ließ. Nachdem das S&R-Shuttle eingetroffen und Errtus Rettungskapsel eingesammelt war, flogen die Tigers und Gamblers ohne Zwischenfälle zurück zur Hathor.

Eine Begegnung sondergleichen

Staffel: 37-5

Vorbericht:

Ein wichtiger Nachschubkonvoi für die Miningstation in Pephedro hat seinen Bestimmungsort nicht erreicht und ist unterwegs von den Schirmen verschwunden.

Missionsziel:

Abfliegen eine 5-Punkt-Nav-Route und den vermissten Konvoi ausfindig machen

Hauptbericht:

Der Geschwaderführer, Major Cavallera,

wurde auf die Brücke gerufen und erhielt dort von Lt. Colonel Quarter das Briefing und somit den Auftrag am letzten Kontaktpunkt eine 5-Punkte-Route abzufliegen um den Verbleib der Transporter zu klären.

Schon der Abflug lief nicht reibungslos, da die zur Verfügung stehenden Piloten es nicht für nötig hielten in gebotener Eile auf dem Flugdeck anzutreten.

Gerade als der GF im Begriff war seinen Jäger für den Start zu erklimmen, tröpfelte das Geschwader allmählich auf dem FD ein.

Nach dem Start begaben sich die Tigers umgehen zum NAV1, an welchem sie lediglich einen Düngertransporter antrafen, und von dort aus direkt zum NAV2. Am besagten zweiten Nav-Punkt entdeckten die Sensoren äußerst schwache Emissionssignaturen. Reaper war es möglich einen Kurs zu berechnen, auf dem die Tigers der immer stärker werdenden Spur folgen konnten.

Die Signatur führte sie bis zum Nav-Punkt 2.8 an welchem sie Scannerkontakt zu 10 Bliips bekamen. Zur Aufklärung entsandte Major Cavallera einen Spähtrupp, bestehend aus Lt. Gonzales und Lt. Ggroottss, um die Lage auszusondieren. Sie stellten fest, dass es sich bei den Kontakten um ein Mantugeschwader unter Führung von „BALTHASAR AL-KHAF“, den Senneschall der 5. Mantu-Armee handelte, welcher zugab Transporter eingenommen zu haben.

In der angespannten Situation war es weder Gonzales noch Reaper möglich zu verifizieren, ob es sich definitiv um die vermissten Nachschubtransporter der Exilanten handelt.

Um eine herbe Niederlage durch ein Gefecht gegen den Mantu-General zu verhindern, beorderte der Geschwaderführer die Späher umgehend zum Geschwader zurück, wo sie dann nach kurzer Zeit auch eintrafen. Der Rückflug zur Battlegroup verlief ereignislos.

Nachspann:

Der Konvoi konnte leider nicht ausfindig gemacht werden. Immerhin kamen alle Tigers unversehrt wieder auf der Hathor an. Das abschließende Briefing fand im Kasino statt. Lt. Gonzales musste das Briefing kurzfristig wegen angeblicher Übelkeit verlassen.

Wir bringen Licht ins dunkel...

Staffel: 37-6

Vorbericht:

Nachdem die Tigers von der erfolglosen Suche nach einem vermissten Nachschubkonvoi zurück auf der Hathor waren, folgte sofort ein weiterer Auftrag. Es gilt, Präventivmaßnahmen zum Schutze der kürzlich in Pephedro in Betrieb genommenen Station zu ergreifen.

Missionsziel:

Die Utility nach Pephedro eskortieren und diese schützen, solange sie Sensorbojen rund um die Station installiert.

Hauptbericht:

Der Start verzögerte sich etwas, da Reaper es witzig fand Gonzos Arrow zu manipulieren. Dieser stürzte wutentbrannt hinter dem Varni her, konnte jedoch von einigen Techs davon abgehalten werden mitten auf dem FD eine Schläge-

rei zu beginnen. Zügig wurde eine neue Arrow bereitgestellt und die Tigers rückten aus. Der Sprung ins Nachbarsystem verlief anstandslos, sodass umgehend mit dem eigentlichen Auftrag begonnen werden konnte. Am Nav-Point 1 wurde ein einzelner Kontakt querab zum Kurs des Geschwaders ausgemacht, welcher aber vorerst in Ruhe gelassen wurde. Am nächsten Nav-Punkt wurde ersichtlich, dass der Kontakt jedoch plötzlich seine Position hielt. Errtu und Reaper flogen zurück, um sich die Sache anzusehen, währenddessen die Utility ihre nächste Boje aussetzte. Der Kontakt gab sich als schrottsammelnder Transporter Saragosse zu erkennen und verhielt sich in keiner Weise auffällig.

Derweil näherten sich vier Feindkontakte dem Hauptteil der Tigers, sodass die beiden Aufklärer ihre Scans abbrachen und zur Utility zurückkehrten. Diese blieb von den Feinden unbehelligt, die Tigers waren jedoch schon mitten im Gefecht. Zu Beginn des Scharmützels konnte keine Seite einen Vorteil erlangen. Dann konnte Reaper den ersten Gegner ins Jenseits schicken, erntete im Gegenzug jedoch schwere Treffer, sodass seine Schilde versagten. Als wäre er wachgerüttelt worden begann nun sein Feldzug. Wie im Blutauschlag und durch gute Vorbereitung seiner Geschwaderkollegen, zerfetzte er im Anschluss auch die verbliebenen drei

Mantu, die ihm nichts mehr entgegenzusetzen hatten, fast im Alleingang.

Nur kurze Zeit später war dann auch die letzte Boje ausgesetzt, doch konnte das Sensornetz nicht aktiviert werden – Boje 1 sendete kein Signal. Mit der Vermutung das Müllsammelschiff hätte diese einfach eingesammelt flogen die Tigers zum letzten bekannten Standort der Saragosse und konnten sie tatsächlich ausfindig machen. Im anschließenden Verhör per Funk und durch unvollständiges Scannen der Fracht entbrannte eine hitzige Diskussion, die der Transporter beendete und versuchte, sich aus dem Staub zu machen. Kurz bevor dem Müllschiff Warnschüsse vor den Bug gegeben werden konnten meldete sich die Utility vom Nav-Punkt 1, wo sich die Boje immernoch befand. Ein technischer Defekt war wohl der Grund der Störung. Die Saragosse durfte ihre Flucht weiter fortsetzen und die Tigers steuerten die Abbaustation an.

Nachspann:

Die Bojen sind platziert und einsatzbereit und die Tigers warten nach unfreundlicher Begrüßung durch Maj. McGillen auf der Station auf weitere Befehle.

gez.

1st. Lieutenant

Bahzell "Errtu" Barnakson

DIE TIGER-LIGA

Name	Punkte	Kämpfe
Metal-Head	4	2
Reaper	4	2
Gonzo	0	2
Sulta	0	2

FIGHTING PULSAR

Aufklärung

Nach der Rettung Goofs erhielt die Pulsar beunruhigende Informationen über eine entstehende Flotte. So mussten die Panthers ins Nachbarsystem gelangen, um dort eine Aufklärungsmission zu starten. Um genügend Zeit zu haben, wurde ein Scrambler in eines der Schiffe eingebaut, der in der Jungblut-Mission geborgen wurde. Dies bot jedoch nur kurzfristigen Schutz vor Weiterleitung von Informationen und barg zudem für den Piloten des Jägers immense Risiken.

Nach einigem Suchen staunten die Panthers nicht schlecht, als sie drei Arrows der neuesten Bauart begegneten, die bei den Exilanten erst wenige Monate später zum Einsatz kommen sollten. Es gelang ihnen sie zu vernichten und stoßen schon bald auf die nächste große Überraschung; eine mit Leuchtbojen abgesteckte Bahn mit im Welt- raum. Kurz darauf fanden sie den Feind. Eine riesige Anzahl an Kontakten wies auf mehrere GKS und Jäger hin. Obwohl der Feind gut ausgestattet war, schien es ihm jedoch an erfahrenen Männern zu mangeln, denn die Bahn war Teil einer Flugakademie und keiner der ihnen begegneten Piloten schien große Erfahrungen zu haben.

Der Kampf gegen sich selbst

Eine einzelne Piratenfregatte brachte die strategische Situation der Pulsar in Gefahr; die Fregatte musste vernichtet werden. Hierfür wurde ein Plan entworfen, der es vorsah mit drei Geschwadern aus verschiedenen Richtungen anzugreifen und einen schnellen Schlag auszuführen. Tatsächlich gelang es innerhalb des straffen Zeitplans dieses Vorhaben durchzuführen, doch darüber freuen konnte sich niemand so richtig. Denn die gegnerischen Jäger bestanden aus den eigenen Schiffen, die wäh-

rend der Bodenmission auf Gor in Feindeshand gelangten. So waren die Panthers gezwungen ihre eigenen Schiffe zu vernichten.

Rettungsaktion

Viel schneller konnte einen jungen Piloten der harte Alltag nicht einholen, als in diesem Moment. Gerade stellten sich die frisch von der Akademie gekommenen Lt. Ranger und Lt. Dodger dem arg dezimierten Panthers-Geschwader vor, als der Alarm sie auch zugleich zur ersten Mission führte. Ein Notfunkspruch wurde abgefangen, bei dem ein Shuttle sich unter Beschuss befand. Ziel war es

TCS PULSAR		
Piloten	Siege	Missionen
Cisco	230	144
Azrael	24	53
Raven	20	51
Crio	7	33
Kitty	7	39
Fox	5	4
Ranger	4	8
Looser	3	10
Dodger	3	6
Icebear	1	4

dieses Shuttle zu retten.

Die Panthers kamen keine Sekunde zu früh an, den das Shuttle drohte schon auseinanderzubrechen. Die Insassen des Shuttles hielten dem nervlichen Druck in der Situation nicht stand, und so gingen sie als für sie letzte Möglichkeit auf Kollisionskurs mit einem feindlichen Jäger. In letzter Sekunde konnte das irre Manöver unterbunden werden und somit das an Bord befindliche Ehepaar, sowie ein Unbekannter gerettet werden.

Die falschen Leute für den Job? - Teil 1-3

Die Rettungsaktion stellte sich als Glücksfall heraus, denn das Pärchen waren Anführer eine Rebellion auf Miniyar

Prime. Sie brachten wichtige Informationen wodurch sich neue Chancen ergaben. Schließlich entschied Capt. Nelson, den Kontakt mit der Rebellion auf Miniyar Prime herzustellen.

So machten sich die Panthers unter der Führung von Rachel, der Frau des Pärchens auf, den Kontakt mit der Rebellion zu suchen. Zunächst steuerten sie Mini IV an; einem Trabanten von Miniyar Prime. Dies war nötig geworden, da es Unruhen auf Miniyar gab und eine unbemerkte Landung nicht möglich war. Stattdessen wurden sie von Erica Dantes – einer Millionärs- und Konzern-tochter – aufgenommen. Sie berichtete von den momentanen Zuständen auf Miniyar, eine Fernsehreportage verdeutlichte die Situation. Statt mit den Jägern zu landen, schlug sie vor in einem Transporter geschmuggelt unbemerkt zu landen. Dieses Angebot nahmen auch die Panthers an und schafften es in einem Gebiet der Hauptstadt zu landen, welches alles andere als vertrauenswürdig zu sein schien. Tatsächlich wurden sie von dubiosen Gestalten angegriffen und mussten sich ihrer Haut erwehren. Wenig später gelangten sie auf die Hauptstraßen. Hier bot sich ein ganz anderes Bild der Stadt. Mit einer luxuriösen, unterirdischen Kapselbahn fuhren sie in das Zentrum der Stadt, wo sie sich endlich den Kontakt erhofften. In den Katakomben eines mittelalterlich nachgebauten Stadtviertels trafen sie endlich auf Rebellen, die sie zu dem geheimen Stützpunkt der Rebellen brachten.

Während ihres Aufenthaltes gewannen die Panthers einen Eindruck über die Kampfkraft und Organisation der Rebellen. Bei dem eigentlichen Treffen mit sämtlichen Rebellenzellen drohten die Verhandlungen zu scheitern, ehe sie richtig begonnen haben. Capt. Raven gelang es die Rebellen zu beschwichtigen kurz bevor die Hölle

ausbruch. Der Audienzsaal wurde gestürmt und ein Feuergefecht entstand. Mit Hilfe der Rebellen gelang es den Panthers zu Schiffen zu kommen und mit den gesammelten Informationen vom Planeten zu türmen. Der erste Kontakt wurde hergestellt.

Position sichern

Die Verhandlungen über einen Plan mit den Rebellen gingen nur schleppend voran, nicht zuletzt, weil Kuriere und verschlüsselte Botschaften nun das Mittel zur Verständigung sein mussten. Da Avary aber angedroht hatte, die Trabanten des Systems auszuräuchern, musste die PKG Zeit gewinnen. Ward, der Crio vertrat, entschied die Piraten in klei-

ne Scharmützel zu zwingen und somit ihre Kampfkraft zu schwächen, sowie ihre Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Auf der Suche nach potentiellen Gegnern stießen die Panthers auf eine Helium-3 Mine. Mit Aussicht auf fette Beute suchten sie die Umgebung weiter ab und fanden wenig später einen Frachter mit Geleitschutz. Es gelang den Panthers mit Hilfe der Wölfe den Frachter zu kapern und den Geleitschutz aufzubrechen. Wie sich herausstellte hatte der Frachter jenes Helium-3 an Bord, was so wichtig für Reaktoren ist. Mit sieben abgeschossenen Jägern und wichtigem Rohmaterial hatten die Panthers einen großen Schlag gegen die Piraten geführt.

Helium³

Das Isotop Helium³ ist für die Kernfusion sehr wichtig, da eine Kernfusion alleine mit Helium³ so gut wie keine Radioaktivität erzeugt, was in bewohnten Gebieten oder speziell auf einem Sternenschiff, eine relativ sichere Variante der Energieerzeugung wäre. Helium³ gibt es auf der Erde selten, ist aber in größeren Mengen im Mondgestein nachgewiesen worden. Laut einer Rechnung deren Richtigkeit ich nicht bestätigen kann, würden 10 Tonnen Helium³ China für eine Jahr mit Strom versorgen können.

TOP TEN

Platz	Pilot	Siege
1	Paladin	255
2	Seldom	251
3	Maverick	248
4	Toaster	237
5	Cisco	230
6	Tristan	226
7	Asmodis	191
8	Ghostfire	181
9	Spawn	179
10	Archimedes	166

NORDISCHE KRIEGER

Landurlaub auf Tali Teil 2

Die Sacred Warriors waren während ihres Aufenthalts auf Tali Zeuge einer Entführung geworden. Eine Verfolgungsjagd mit den Entführern endete an einer privaten Nervenheilanstalt von Capital City.

Nach Rücksprache mit der Kommandantur übergab man diesen Fall den hiesigen Sicherheitskräften und nutzte die letzten Stunden des Landurlaubs um sich in einer der vielen Bars zu vergnügen. Es wurde ordentlich getrunken, so dass sich Lt. Col. Hutten, Major Hard und Flight Captain Deveraux wohl auf irgendeine Art und Weise negativ verhalten haben sollen, welches zwei Türsteher auf den Plan rief. Ein Wort folgte dem anderen, schließlich wurde es handgreiflich. Weitere Besatzungsmitglieder der Battlegroup und andere Gäste des Etablissements gerieten aneinander. Aus einer kleinen Auseinandersetzung entwickelte sich eine handfeste Kneipenschlägerei, die nur durch Tali-Sicherheitstruppen, die vom Barinhaber gerufen wurde, unterbunden werden konnte.

Unsere Jungs und Mädels wurden abgeführt, zur nächsten Sicherheitsstation gebracht und in Verwahrung genommen. Der stellvertretende Kommandant der Battlegroup Commodore Antonius Fiesstein persönlich sorgte für die Entlassung der Inhaftierten. Die involvierten Mitglieder der Exilstreitkräfte wurden umgehend zur Battlegroup transferiert.

Ich kann Ihnen leider nicht sagen, welche Strafe das nach sich zog, diese Information blieben mir verborgen, allerdings wurde wohl niemand in die Brick gesperrt und von einer Degradierung weiß ich ebenfalls nichts.

Eskorte zum Venice System

Die TCS Langley machte sich auf den Weg um die drei Transportschiffe, wel-

ches sie vor einiger Zeit vor einem Piratenangriff gerettet hatte, zur ihrem Bestimmungsort, dem Venice-System, zu eskortieren. Die restliche Battlegroup wurde im Tali-System zurückgelassen. Unter dem Kommando von Commodore Fiesstein und der TCS Livingston sollte sie sich dort um die Sicherung des Systems und des beschlossenen Bündnisses zwischen Tali und den Exilanten kümmern.

Die Langley eskortierte die Transportschiffe über die Sprungpunkte Orsini, Tarnayou und Delius nach Venice. Die Sacred Warriors, die für die Sicherheit der Langley und der Transportschiffe zu-

TCS LANGLEY		
Piloten	Siege	Missionen
Flashback	111	75
Phoenix	101	47
Zorro	81	91
Destiny	47	54
Flotte Biene	34	50
Progenitor	15	25
Prodigy	2	8

ständig waren, stießen während des Flugs auf Widerstand durch Piraten, die eines der Transportschiffe schwer beschädigen konnten und TCN-Getreue. Man konnte ein größeres Großkampfschiff der TCN ausmachen, aber unbeschadet entkommen. Sämtliche Bedrohungen auf dem Weg nach Venice konnten ausgeschaltet werden, so dass schließlich die Transportschiffe an der Handelsstation im Venice-System andocken und ihre Ladungen löschen konnten.

Das Rostov-System

Die Kommandantur der Langley entschloss sich von Venice ins Rostov-System zu begeben. Gerüchte machten die Runde, dass die Mantu die

Kontrolle über dieses, sowie der Nachbarsysteme übernommen hatten.

Die erste Aufgabe der Warriors, nach dem Sprung ins Rostov-System, war es das Minenfeld, welches die Battlegroup bei ihrem letzten Besuch zur Sicherung des Sprungtors installiert hatte, zu begutachten. Es war äußerst wichtig, dass man die Mantu nicht auf sich aufmerksam machte. Das Minenfeld wurde abgeflogen. Es schien komplett und intakt zu sein, allerdings hatten die Warriors mit ihrem Bordfunk zu kämpfen, der zwischenzeitlich komplett ausfiel. Sie konnten so eine Art Störsender ausmachen, welches in einem der vielen Asteroidenfelder dieses Systems installiert war. Eine Patrouille der Mantu, bestehend aus mehreren Tetraedern, konnte ausgeschaltet werden, ohne dass Verstärkung gerufen werden konnte.

Man entschloss sich den Störsender zu bergen und ihn einer genaueren Untersuchung zu unterziehen.

Zur Zeit befinden sich die Sacred Warriors noch innerhalb des Asteroidenfeldes. Da der Funk wieder zu funktionieren scheint, haben sie wohl diesen Störsender bergen können, allerdings sollen sie wohl auf erheblichen Mantu-Widerstand, so wie installierten Verteidigungsanlagen der Mantu innerhalb des Asteroidenfeldes gestoßen sein.

Ich hoffe, dass ich Ihnen in der nächsten Ausgabe des Flying Ace über die erfolgreiche Heimkehr der Sacred Warriors, sowie weiteren Heldentaten berichten kann.

Von Morgan Kell

HISTORISCHE BERICHTE

EINSATZBERICHT SACRED WARRIOR GESCHWADER Staffel 1 Mission 1

Hauptbericht

Die TCS Ragnarok befindet sich im Hyperion System, im Vega Sektor. Vega Sektor HQ hatte um Unterstützung beim Kampf gegen Piraten gebeten, da es den Piraten vor ca. einem Monat gelungen war einen Träger der Kilrathi mit 120 Jägern an Bord zu schnappen. Die Aufgabe der Sacred Warriors bestand darin eine 5 Nav Patrouille zu fliegen, um mehr über den Verbleib diverser vermisster Patrouillenschiffe zu erfahren und den Kilrathi Träger zu finden. An Nav 1 fanden die Sacred Warriors ein Trümmerfeld vor, in welchem sich 4 Devilrays versteckten die auch sofort das Feuer eröffneten. Nach einigen Schwierigkeiten gelang es den Sacred Warriors die Devilrays abzuschießen. Danach flogen sie weiter zu Nav 2, der leer war. Bei Nav 3 trafen sie eine Patrouille der örtlichen Miliz.....dachten sie jedenfalls. Als die Sacred Warriors jedoch einen Hilferuf von dem Frachter Khar Selim erhielten, eröffneten die Arrows ohne Vorwarnung das Feuer. Nach einigem hin und her wurden die Arrows ebenfalls abgeschossen und die Sacred Warriors machten sich sofort zu Nav 4 auf, wo sich die Khar Selim befand. Bei der Ankunft stellte man schnell fest, das der Frachter einen weiteren Angriff der 6 Gothris nicht überleben würde. Die Sacred Warriors stürzten sich sofort auf die Gothris und zwangen diese durch ihren konzentrierten Beschuß von dem Frachter abzulassen. Nachdem die Gothris erledigt waren, sah es so aus als hätte man den Frachter gerettet. Dann jedoch explodierte plötzlich der Frachter ohne jegliche Vorwarnung. Einziges Anzeichen für eine mögliche Ursache dieser Explosion war ein plötzlicher Energieanstieg im Maschinenraum des Frachters.

Nachspann

Zum Abschluss sei noch gesagt, das sich die Sacred Warriors recht herzlich bei den vielen Gastpiloten bedanken, ohne deren Hilfe die Mission auch ganz anders hätte enden können. Die Techniker sind dabei die Daten der Flugrecorder auszuwerten, um so vielleicht die Ursache für die Explosion des Frachters herauszubekommen. Und auch die Frage was die Käfer im Vega Sektor machen, wird einer Antwort bedürfen.

Captain Michael Casey
Kommandant der TCS Ragnarok

**EINSATZBERICHT
SACRED WARRIOR GESCHWADER
STAFFEL 1 MISSION 2**

Hauptbericht

Die Sacred Warriors hatten die Aufgabe, eine Patrouille über 4 Nav Punkte zu fliegen und einen Frachter zur TCS Ragnarok zu eskortieren. Bei Nav 1 trafen die Sacred Warriors auf 8 Dralthis, die schnell erledigt wurden. Bei Nav 2 tat sich überhaupt nichts und bei Nav 3 wurden 2 Gothris gesichtet. Dort erreichte die Sacred Warriors ein Funkspruch vom Frachter TCS Sirius, welcher sich an Nav 3a befand und um eine Eskorte bat. Die Sacred Warriors flogen los und erhielten beim Frachter angekommen, den Befehl den Frachter und seine Ladung zur TCS Ragnarok zu eskortieren. Bei Nav 4 stießen die Sacred Warriors auf den gestohlenen Kilrathi Träger sowie 6 Gothris, 4 Dralthis und 4 Bastarde. Bevor der Träger sich aus dem Staub machte, startete noch ein Landungsschiff vom Träger. Offensichtlich wollten die Piraten den Frachter und seine Ladung kapern. Die Sacred Warriors taten ihr bestes und Captain Lancelot zog sogar das Feuer der Gothris auf sich, als sie auf den Frachter feuerten. Dabei wurde er jedoch selbst abgeschossen. Im Verlauf des Kampfes wurde der Antrieb des Frachters zerstört und kurz darauf wurde das Landungsschiff der Piraten von Lt. Barton abgeschossen. Daraufhin griffen die Gothris den Frachter weiter an und zerstörten ihn letzten Endes. Nach der Zerstörung des Frachters räumten die Sacred Warriors auf und schossen alle noch übrig gebliebenen Piraten ab. Kaum war der Kampf zu Ende, tauchte die TCS Ragnarok auf und die Sacred Warriors konnten landen.

Nachspann

Abschließend sei noch erwähnt, das der Frachter die neuen Prototypen eines Bombers geladen hatte. Nach der Landung auf der TCS Ragnarok erfuhren die Sacred Warriors jedoch, das der Frachter nur ein Köder war um einen Verräter zu entlarven. Die Prototypen des New Longbow wurden von den Kilrathi sicher zur TCS Ragnarok eskortiert. Zu erwähnen sei noch, das sich an Bord des Frachters aus Sicherheitsgründen niemand befand. Der Frachter wurde per Fernsteuerung von einem Piloten des Geheimdienstes geflogen.

*Captain Michael Casey
Kommandant der TCS Ragnarok*

ENGEL DER SEWASTOPOL

Auf der richtigen Spuren

Immer noch sind die Engel auf der Suche nach der legendären Midway. Nach Statuensuche, Mafiakilrathi, Priestern und anderen netten Personen kommt man dem Ziel immer näher... Nach einem kurzen Briefing saßen die Engel schon im Cockpit und waren wieder bereit Tod und Verderben über diejenigen zu bringen die da sich ihnen in den Weg stellten. Allerdings war das bei den ersten 4 Nav-Punkten nicht der Fall. Unverrichteter Dinge kehrten die Engel zur Lady Sewa zurück.

18 Stunden später - System K'the'kan

Wieder stiegen die Engel auf und am Nav-Punkt 2 wurden sie von Asteroiden überrascht. Aber sonst war das kalte All ungewöhnlich leer. So landeten die Engel wieder ohne Gefecht auf der Sewastopol.

20 Stunden Später - System Kamak

Neue vorgeschobene CAP, neues Glück. Und das Glück traf sie sofort: Ein Nephilimfrachter mit leichter Eskorte. In wenigen Augenblicken hatte der Jagdwing die Eskorte hinweggefegt und der Bombwing den Frachter zum Wrack geschossen. Nach kurzer Absprache über die Vorgehensweise wurde beschlossen den Frachter zu entern. Nur der wollte nicht mitspielen und zog Harakiri vor. Man sollte nicht mit Reaktoren nicht bis zur Maximalbelastung fahren wenn die Antriebe zerstört sind. Scans der Wrackteile ergaben das der Frachter terranische Technologie geladen hatte. Terranische Technologie bei den Käfern? Niemand konnte sich diese Kuriosität erklären. So zog man sich auf die Sewastopol zurück um die Schiffe neu zu bestücken und aufzutanken.

Gleich im Anschluss - System TCSC 554

Neues System, neue Asteroiden die den Weg der Engel kreuzen. Und auch auf Nav 2 nur Geröll das durch das All fliegt. An Nav Punkt 3 wurde es interessant als auch Piraten mit einem Frachter auftauchten. Major Warlord versuchte es zuerst mit Formalitäten aber als die Antwort darauf feindliches Feuer war ließ er seine Engel los um die Piraten eines besseren zu belehren. Der Jagdwing machte seinen Job und der Bombwing seinen. Die Piraten existierten nicht mehr lange und die Engel hatten keine Verluste zu verzeichnen.

TCS SEWASTOPOL		
Piloten	Siege	Missionen
Darth	133	84
WarLord	126	85
Shark	78	73
Waterboy	57	45
Tofu	46	54
Typhoon	41	41
Grim Reaper	30	17
Smasher	18	25
Geisha	10	12
Cortana	5	21

Nach den Scans der Wrackteile und Sondierung der Lage wurde beschlossen zur Sewa zurückzukehren. Die Engel landeten und betraten sogleich den BR wo der Admiral schon auf sie wartete.

Der Admiral ließ durchblicken da die Engel weit weg von zu Hause waren und das sie vermutlich noch tiefer in den unerforschten Raum vorstoßen würden. Die Mission war mehr oder weniger erfolgreich. Danach kam es zu zwei Beförderungen: JT Bull wurde vom 2nd Lieutenant zum 1st befördert und Ghad Buloth von Major zum Lieutenant Colonel. Herzlichen Glückwunsch den beiden beförderten.

Midway? Gefunden!

Nachdem die Engel 2 Frachterzüge aus-

geschaltet hatten, lag irgendwas in der Luft. Etwas großes, Dunkles....

Nach einem Resume der letzten Mission bekamen die Engel die Informationen das es in ihren derzeitigen System ein nicht verzeichneten Sprungpunkt gab. Der Admiral hatte befohlen diesen anzulaufen und durch zu springen um Nachforschungen zu betreiben. Den Engel blieb nicht viel Zeit über das Unbekannte zu überlegen den sie mussten nachdem Sprung schon ausrücken.

Bei dieser Mission gab es etliche Premieren: Captain Tofu gab sich in einer Tigershark die Ehre, Typhoon wechselte von einer TS auf eine Thunderbolt und der frische 1st Lieutenant Smasher gab den Engeln mit einer Longbow eine erhebliche Feuerkraft.

Der Sprung lief erfolgreich ab und schon hoben die Engel ab... hinein in einen stummen Zeugen einer großen Schlacht. Etliche Nephilim GKS und Jäger wurden identifiziert und leider auch ein gewisser Teil von TCN Jägern. Die Midway kam hier durch! Die Engel waren sich nun ganz sicher.

Nach einigen NAV-Punkten traf man auf einige Squids und einem Trümmersammler. Lange dauerte es nicht und die Squids waren atomisiert und der Trümmersammler zu Klump geschossen. Die Frage war, warum machten die Käfer sich einen Aufwand dies alles aufzusammeln?

Einige Nav-Punkte wieder dasselbe Bild, Morrays als Geleitschutz, Trümmersammler durchpflügten ein weiteres großes Trümmerfeld. Auch diese Nephilimparty wurde ausgemerzt und der Bombwing der Engel kehrte kurz zur Neubeladung zurück um dann in den letzten Patrouillenpunkt einzufallen.

Am letzten Nav-Punkt wurde es dann gewiss: Ein zerstörtes Sternentor, ein Kraken, viele zerstörte Jäger beider

Seiten und das Wrack der TCS Midway war gefunden. 1st Lieutenant Typhoon identifizierte das Schiff nach einem aktiven Scan und Lt. Col. Warlord erstattete Bericht. Die Order lautete zur Lady Sewa zurück um dort zu landen. Mit gemischten Gefühlen kehrten die Engel zurück im Wissen das die Midway bis zu letzt gekämpft hatte. Nach der Landung betraten sie den BR wo der Admiral schon auf sie wartete und ihnen mitteilte dass er sich ebenfalls so ein Ende wünschte.

Weiters setzte der Admiral eine Trauerfeier für die Crew der Midway an und entließ die Engel.

Nachts halb 4 auf der Lady Sewa

Nachdem die Engel die legendäre Midway gefunden hatten, ließen die neuen Befehle für die Sewastopol nicht lange auf sich warten. Die Sewa wurde gebraucht und der Admiral ordnete den schnellstmöglichen Rückmarsch an.

Eine stille Nacht. Die Sewastopol ist auf dem Weg zurück durch den Raum der Kilrathi. Wir passieren das System in welchem wir die Werft ausgeschaltet haben. Plötzlich dringt das ohrenbetäubende Geräusch von Sirenen durch die Schiffsgänge. Aus Morpheus Armen entrisen rannten die Piloten und Bodenbesatzungen zu den Maschinen um sie Gefechtsklar zu machen. Die Zeit drängte: Irgendwie waren die Nephilim an die Sewa herangekommen ohne das sie diese orten konnte. Ohne lange zu palavern stiegen die Engel in Kampfordnung auf und versuchten die Bomber von der Sewa fernzuhalten. Major Stoill erkannte die Lager richtig und forderte sofort Abwehrfeuer von der Sewastopol. Danach wandte er sich an die erste Manta und pulverisierte diese fast mit einer einzigen Rakete. Aus seinem Schatten tauchte Captain Tofu auf und erledigte den Rest. So war der Einstieg der Engel und so würde es die Schlacht weitergehen. 4 Mantas wurden aus dem All gejagt und die 3 Morrays hat-

ten ebenso wenig zu lachen. Eine weitere Angriffswelle kam an und die Engel machten sich sofort mit den nächsten Mantas bekannt. Der Bombwing schaltete in kurzer zeit des ersten GKS der Nephilim aus und machte seinen Namen alle Ehre. Die Gefechte waren hart und unnachgiebig und so musste Typhoon als erste seine Maschine wechseln und der Bombwing sich neue Knallfrösche holen. Die Sewastopol nahm den Engeln einiges an Arbeit ab und erledigte etliche Mantas selbst. Nachdem die Mantas Geschichte waren, rückten die Rays in die Visiere der Engel und diese ließen etliche Salven auf diese gut geschützten Gegner ab. Der erste Ray fiel nach etlichen Minuten dann doch 1st Lt. Typhoon zum Opfer, welcher etliche Tref-fer von diesem erhalten hatte. Es folgten weitere Opfer der Nephilim ehe die tapferen Engel etwas orten konnten was jeder Party einen Dämpfer verpassen konnte. Ein Nephilimkreuzer! Sofort wurde alle Torpedofähigen Schiffe mit Torpedos nachgerüstet und somit konnte der Feind kommen. Auch Devilrays waren mit von der Partie und einer davon wurde von Major Stoill nach allen Regeln der Kunst in die Schranken gewiesen. Der große Showdown zwischen der Sewastopol und dem Kreuzer war ein Feuergefecht der sich gewaschen hat. Nach 6 Salven aus den mächtigen Geschützen war der Kreuzer erledigt, der 2. Devilray war auch in Flammen aufgegangen und die Engel waren allein im Sektor.

Die Mission wurde als erfolg bewertet und die Engel formlos entlassen.

Rate mal wer zum essen kommt....

Der Admiral briefte kurz die Engel über den Vorstoß nach New Konstantinopel. Dort würden sie auf Melek, einem alten Bekannten wiedertreffen, welcher unangenehme Nachrichten für die Exilanten hatte....

Doch ehe der Admiral noch näher ins Detail gehen konnte heulten wieder

die Alarmsirenen der Sewastopol auf. Der Feind war wieder aufs Feld getreten um die Engel zu fordern. Ohne lange zu zögern saßen diese in wenigen Minuten in ihren Jägern und jagten den Feinden entgegen. Nach einem Assist von 1st Lt. Typhoon zerstörte Major Darth den ersten Moray welcher, tödlich getroffen sich noch einige Male um die eigene Achse drehte bevor in einer kleinen Sonne verging.

Doch keine Ruhe und besonders für den Bombwing nicht als einige GKS auftauchten. Sofort waren 1st Lt. Smasher und 2nd Lt. Geisha und Cortana gefragt. Trotz kleinerer Probleme konnte auch diese Aufgabe gelöst werden.

Lt. Colonel Warlord zeichnete sich unterdessen spektakulär aus. Er überredete das 1. Mal seit es zwischen den Konflikten mit den Nephilim gab, den Feind aufzugeben und tatsächlich zogen sich die Käfer nach einer Aufforderung des furchtlosen Erzengels zurück!

Doch die Ruhe währte nur kurz und schon bekam die Lady Sewa wieder neue Kontakte. Typhoon warf seinen Rechenschieber an und errechnete einen Kurs für die Engel zu den neuen Kontakten hinter ein Asteroidenfeld.

Neue Kontakte - Selbes Vorgehen:

Typhoon macht einen Assist für Darth der auf dem Weg zu seinem 130! bestätigten Abschuss ist, der Bombwing unter der Führung von Smasher machte sich an einen Orca heran. Die Sache verlief kurz und schmerzlos. Der Jagdwing und der Bombwing der Engel profilierten sich erneuert gegen einen Gegner der ihnen zahlenmäßig überlegen war. Nachdem der letzte Käfer in die ewigen Erdgründe eingegangen war, machten sich die Engel auf zurück zu Sewa.

Der Admiral fasste die Situation noch mal kurz zusammen und befand die Mission soweit für Erfolgreich. Im Anschluss wurde 1st Lt. Jonathan "Ty-

phoon" West zum Captain 03 befördert.

Auch kleine Fische können Haie sein!

Die Sewastopol durchquert ein Gebiet in dem es in den letzten Monaten vermehrt zu Aktivitäten durch Piraten gekommen war. Gleichzeitig erwartet sie ein Treffen mit dem Transporter Laetitia.

Die Engel startete eine normale Patrouille mit dem Unterschied das Erzengel Warlord diesmal auf der Lady Sewa blieb und Major Darth das Geschwader übernahm. Der erste Part war eigentlich kein großes Problem für die Engel aber dann stießen sie auf die Piraten und diese hatten keine Skrupel die Fähigkeiten der Rouges, zwei Raketen auf einmal abfeuern zu können, einzusetzen. Der Kampf war hart und die Engel mussten sehr viel einstecken, trotzdem gelang es ihnen die Piraten zurückzuschlagen und einen Transporter zu retten. Mit diesem kehrten sie auf die Sewastopol.

Nach der Landung trifft Darth einen alten Freund der den Engeln einen leichten Jäger zur Verfügung stellt. Tofu berichtet dem Erzengel wie die Mission ablief und dieser nickte nur.

Du kommst hier nicht rein!

Der Admiral informiert die Engel dass die Sewastopol nach den langen Rückmarsch Reparaturen am Kern durchführen muss. Derweil hätte sich eine planetare in der Regierung gemeldet das mehrer unbekannte Konvoi ihr Territorium durchstreifen würde ohne auf Funksprüche oder andere Sachen zu reagieren. Der Admiral beauftragt die Engel, jeden Konvoi den sie finden, auf-

zuhalten und zu untersuchen.

Nachdem Start ging es schnurstracks zum ersten Nav-Punkt. Welcher aber so leer war das nicht mal Weltraumstaub sich die Ehre gab. Also gingen die Engel gleich zu Nav-Punkt 2 über, welcher schon bewohnter war. 9 Blips zeugten von Ärger im Anzug und auch die Kommunikationsversuche schlugen fehl. Die Engel machten sich bereit für einen Kampf. Der erste Schlagabtausch war kurz, Captain Typhoon führte einen Erstschlag aus und traf einen Piraten leicht. 1st Lt. Cortana wurde von 4 Feinden gleichzeitig angegriffen, konnte sich aber nur mit leichten Schildschäden aus der Situation fliegen. Captain Typhoon hatte da weniger Glück. Aus Explosionen von 2 HS tauchte seine Panther auf, die Schilde ein Hauch von nichts, aber der Rumpf zum Glück noch unbeschädigt. Die Pechsträhne sollte weitergehen für den neusten Captain der Lady Sewa. Major Darth und Captain Tofu in guter Form an diesem Tag spielten mit den feindlichen Jägern, Tofu versuchte zu beatern auf Typhoon, welcher Klicksweit daneben schoss, danach hieß es raus: Schilde aufladen und platz machen für das Bombargeschwader in der Besetzung 2nd Lt. Geisha, und den 1sts Cortana und Smasher. Cortanas Torpedo nicht so erfolgreich, Geisha haute hin und Smasher machte den Sack zu.

Man sagt die Feder ist stärker als das Schwert. Beim Erzengel könnte man sagen die Zunge ist stärker als seine Geschütze. Wiedermal bewies sich Warlord als Friedensstifter und überredete die Piraten aufzugeben was sie auch wirklich taten. Damit konnte der Sektor

als gesichert angesehen werden.

Nachdem die bösen Buben abgeholt wurden flogen die Engel weiter zu Nav-Punkt 3. Danach ging man zu Nav-Punkt 4 über aber der auch nicht bewohnter als 3.

Bei Nummer 5 sah die Sache schon etwas anders aus. Wieder Erstschlag durch Captain Typhoon aber dieser ging daneben und dann waren die Piraten dran. Warlord und Darth souverän, Typhoon wieder getroffen doch dann schlugen die Engel zu. Darth und Tofu leisteten Vorarbeit und auch Typhoon konnte einen Beater von Darth verwandeln. Der Bombwing erledigte seine Arbeit bis alle Torpedos verschossen waren und somit die Bomber wieder auf die restlichen Jäger gingen. Der Kampf zog sich in die Länge und Captains Tofu und Typhoon mussten sich wieder zurückziehen. Im letzten Teil der Schlacht holt der Erzengel den Hammer aber Raus und haut 2 Feinde weg damit die Engel sich auf den verbliebenen Transport konzentrieren können. Ohne Rücklicht auf Verluste haut Smasher einen Torpedo in Richtung Transporter welcher in einer Sonne vergeht und eine noch größere Schockwelle loslässt. Warlord, Darth und auch mal Typhoon können mit kurz aufblitzen in dem sie der Welle ausweichen können. Nun ging es zurück zur Sewa und man war sich sicher das man froh war das die Mission so glimpflich ablief.

Der Admiral machte es kurz, die Mission war Erfolgreich und die Engel konnten wegtreten.

Für das 278ste, Captain Jonathan Typhoon West



WASHINGTON COWBOYS

Kampf um die Gunst der Werft

Wie bereits zuvor mitgeteilt begaben sich die Washington Crows nach erfolgreicher Mission nach Megaron, das Hauptziel war es, dort eine autonome Werftanlage ausfindig zu machen, dazu mussten sie erst durch das Mantugebiet Rostov, ohne große Aufmerksamkeit zu erheischen, was den Crows bei einer Patrouille mehr oder minder nicht gelang. Sie wurden mit Störsendern ausgestattet, was die Kontaktaufnahme der Mantu an ihre Hauptschiffe eigentlich beeinträchtigen sollte, stattdessen wurde durch verfrühtes Einstellen der Störsender eine Mantu Patrouille auf die Crows aufmerksam. Die wohl gesamte Washington konnte aufatmen, als bekannt wurde, dass durch Geschick und ein wenig Glück der Crows diese die Mantu innerhalb kürzester Zeit vernichtet hatten. Es bleibt zu hoffen, dass dies auch wirklich schnell genug ging.

Nachdem die TCN Washington das Rostov-System und damit auch das Mantugebiet hinter sich gelassen hatte, stand noch ein viel weiterer Weg in feindlichem Gebiet vor ihnen: Hellspond, über das System Nephele und Tyr, Gebiet GWUler. Durch geschickte Verhandlungen, bei der Kapitän Bail nicht untätig war, gelang es, die Washington als Handelspartner mit entsprechenden Patrouillen durchzuschleusen. Noch dazu sollte die Crows eine unbekannte, allerdings umso wichtige Kontaktperson im System Hellspond auf sie warten. Soviel zur Theorie, ereignislos war die Eskorte durch Nephele und durch Tyr. Am Hellspond angekommen lösten sich die Crows um die Suche nach der Kontaktperson zu beginnen. Mürrische Patrouillen seitens der GWU waren dabei keine Hilfe. Die Crows teilten sich auf um die Suche nach der vermeintlichen Kontaktperson

spritsparend zu optimieren. Doch vergebens. Beinahe schon verzweifelt versuchte das Kampfgeschwader der Washington am Hellspond I diverse Händler zu befragen, ob sich eine Kontaktperson bei ihnen befindet. Nur Archimedes, damaliger Geschwaderführer, gelang es durch ein Entgelt einen Händler wichtige Informationen zu entlocken. Nach diesem ist die Kontaktperson bereits weitergeflogen nach Megaron. Die Suchaktion wurde abgebrochen, die Crows flogen gemeinsam mit der TCN Washington zum Jumpoint Megaron und sprangen gemeinsam, weiterhin ahnungslos wer

TCS WASHINGTON

Piloten	Siege	Missionen
Toaster	237	143
Tristan	226	89
Archimedes	166	94
Nobody	43	25
Thunder	18	31
Madchriss	15	12
Krenox	11	27
Meagwin	9	13
Red Ferret	9	22
Razor	8	10
Feuerdrache	3	11

nun diese Kontaktperson sei. Die Gerüchteküche brodelte, was dies anbelangt schien die Washington wirklich ein paar kreative Köpfe zu haben, von Geiselnahme bis hin zu Reinkarnation gewisser Kriegshelden, wahrlich ein breites Spektrum an Möglichkeiten offenbarte sich denjenigen, die dem Klatsch und Tratsch nachgehen.

In Megaron angekommen hatten die Washington Crows den Befehl bekommen, nun endlich die Kontaktperson zu finden, noch dazu sollten sie starke Energiesignaturen erkunden, und dies auch noch möglichst ungesehen. Aber wie nun mal das Leben so spielt, hatte Geschwaderführer Black einen besseren Einfall, er funkte Megaron Prime an, als Beweis des Vertrau-

ens. Trotz misstrauischer Reaktionen seitens der Bewohner, gelang es Akira-burn und den Crows das Vertrauen der Bewohner zu gewinnen. Nicht zu vergessen erst, nachdem eine Patrouille das Kampfgeschwader überprüft hat und der Aufenthalt der Washington preisgegeben wurde. Die Reaktion seitens der Washington, war allerdings auch nicht überragend, da dieser Schritt sehr gewagt war. Als nun die Crows die Suche fortgesetzt haben, fanden sie die gesuchte Kontaktperson in der Nähe eines großen Konvois. In einer weißen Vampire gab diese sich Preis, die Crows waren misstrauisch, was dem Fremden anbelangte, so überzeugte dieser mit gelassener Sicherheit, die den ein oder anderen Piloten doch zu hitzigen Kommentaren verleiten ließen. Er selbst gab sich den Namen Sultan. Die Crows erkundeten dann noch eine Weile einen unspektakulären, und eher unromantischen Schiffsfriedhof und zogen weiter nach Megaron III, wo sie dort, geschickt wie sie immer sind, Tarnfelder wahrnahmen. Dies musste, alle Logik vorausgesetzt, die Werftanlage sein.

Um nicht auf sich aufmerksam zu machen, flog das Geschwader weiter. Sie fanden sich vor einem Asteroidenfeld wieder, Lt. Michael musste dann auch noch am eigenen Schiff spüren, dass dieses bemint wurde. Die Crows flogen dann nach Hause, um dort eine riesige Überraschung zu erleben:

Toaster ist auf der Washington!

Und wenn ich Toaster schreibe, meine Leser, dann meine ich auch DEN Toaster, der Major Wallace und Lt. Col. Schatz hingegen blass aussehen lässt.

Währenddessen die Crew den Einzug Toasters feierte oder hinter der Hand diskutierte, nahm Kapitän Bail mit der Werftanlage Kontakt auf, diese

meldeten ein kleines Problem, welches sie mit einer nahe gelegenen Piratenbasis hatten, sie ließen durchdringen, dass sie eine Zerstörung der Piratenbasis gut entlohnen würden.

Also zogen die Crows in den Kampf: Ziel war die Piratenbasis, und diese war, als hätte man es bereits vorahnen können, in dem verminten Asteroidenfeld, welches die Crows ganz schön schwitzen ließ, besonders die schweren Jäger mussten unter dem beengten Kampfareal leiden. Der Kampf an sich war hart, die Bomber hatten zu kämpfen mit der Enge und mit ständigen Salven der Vultures, geradezu dramatische Schiffsverrenkungen ereilten sich, bis endlich Major Wallace und Colonel Huber erlösende Salven abfeuerten. Lt. Felton und Lt. Sarpens zerstörten mit ihren restlichen Torpedos die Waffendepots und zogen sich zurück, die sie arg beschossen wurden von den Vultures. Geradezu aufopfernd lenkte Geschwaderführer Akiraburn die Aufmerksamkeit der Vultures auf sich ohne dabei auf Deckung zu achten. Die Konsequenz war dramatisch, er stieg aus, schwer verletzt, für einige Crows war er bereits tot gemeint. Es wurde sofort ein S&R Shuttle angefordert, begleitet von Lt. Michael, welcher noch nichts von dem schrecklichen Ereignis wusste.

Als ranghöchster übernahm Colonel Huber nun die Führung und gemeinsam gelang es die Piratenbasis völlig zu zerstören, dies war größtenteils Colonel Huber zu verdanken, aber auch der Wut und Trauer der Crows, die in Raselei verfallen waren. Nach dem Kampf begleiteten die Crows ihren Geschwaderführer zurück zur Washington, auch sie haben schwere Schäden davon getragen.

Trotzdem konnten die Crows durch die Zerstörung der Piratenbasis das Vertrauen der Werft erlangen. Nach der Landung und der Abführung Airaburns wurden das Geschwader aufgefordert nach einer kurzen Pause wieder auf dem Flugdeck zu erscheinen. Sie

sollten zur Werftanlage, dorthin begaben sie sich auch kurzerhand, sie wurden von Colonel Tuzek und einem Repräsentant der Werft, Herrn Grisham, empfangen und durch die Werft geführt. Beeindruckend viele und dennoch modernere Schiffe offenbarten sich den Crows. Zur Feier des Tages fand ein Bankett statt, Anlass war selbstverständlich die Befreiung der Werft durch die Dismal Crows. Dort wurde von dem Kampfgeschwader diplomatisches Geschick abverlangt. Colonel Huber versuchte mit seiner gewohnten Selbstsicherheit zu überzeugen, welches dem nicht unvoreingenommenen Herrn Grisham nicht überzeugte. Problematisiert wurde dabei die schlechte Erfahrung des Vorstandes mit den Verfahren der GWU und die Position des Systems es schwer machte sich für eine Fraktion zu entscheiden, da mit sofortiger Reaktion der anderen zu rechnen sei. Colonel Huber schlug dabei gewagt vor, das System zu verteidigen und die Stärke der Exilanten zu beweisen. Ein sehr gewagter Schritt, den Herr Grisham sofort bezweifelte. Die Crows wurden durch einen Alarmruf bei den Verhandlungen unterbrochen und begaben sich sofort mit ihren neuen Schiffen zur Washington, dort wurde ihnen mitgeteilt, dass die Mantu angreifen, die Kampfgeschwader Moonstalker und Dismal Crows sollten diese abfangen und vernichten.

Bereits jetzt kam es den Crows wie eine nie enden wollende Odyssee vor. Colonel Huber übernahm wieder die Führung und die Kampfgeschwader flogen zum Abfangpunkt Sigma, dort entdeckten sie 10 Mantujäger und drei Großkampfschiffe. Sofort setzten die Mantu auf Angriffe die größtenteils scheiterten, jedoch die Dismal Crows waren dazu umso besser, sofort wurden die leichten Jäger von Lt Michael und Lt Sperber zerstört, die übrigen Crows kämpften sich durch die Jäger, sodass die Bomber beginnen konnten die Großkampfschiffe, dabei handelte es sich

um Stumpftetraeder, zu beschießen. Dies gelang allerdings auch nur, weil die Feuerkraft der Mantu größtenteils auf die Moonstalker, welche mit größeren Bombern besetzt wurden, lagerte. Die Moonstalker verbuchten dadurch auch leider größere Verluste. Erst nachdem Lt Felton und Lt. Sarpens die Brücke eines Stumpftetraeders zerstörten, lenkte die geballte Kraft der Mantu auf die Dismal Crows ein. Dennoch unbeirrt zerstörte im Dauerfeuer Lt. Sawyer einen weiteren Jäger. Es hagelte weiterhin Raketen und Torpedos, erst nachdem die drei Großkampfschiffe und die Jäger zerstört wurden, flogen die Crows zurück zur Washington um über den aktuellen Stand informiert zu werden. Die müden Gesichter der Crows trafen auf die müden Gesichter vom Rest der Crew. Wollte dieser Tag denn nie enden?

Das Aus für die Washington?

Leider stand es mit der Washington nicht ansatzweise so gut, wie die Crows erhofft haben. Der Rest der Mantuflotte nahm die Washington und die Florida unter Beschlag, die Crows sollten selbstverständlich die Washington beim Kampf gegen die Mantu unterstützen. Als die Crows am Abfangpunkt Omega ankamen, haben sich die Ohio und die Bermuda bereits zurückgezogen, währenddessen die Washington, die Florida und die Nevada noch im Kampf verwickelt waren, die Kampfschiffe der Mantu waren ein Oktaeder, ein Stumpftetraeder und eine Stumpfpypyramide, deren Hangaren waren bereits all ausgeschaltet, ganz zu schweigen von etlichen Jägern der Mantu. Drei Kuben versuchten bereits die Großkampfschiffe der TCN zu beschädigen und handlungsunfähig zu machen. Sofort reagierten die Dismal Crows damit, die Kuben ausschalten zu wollen, doch dazu reichte die Feuerkraft, selbst der Bomber, nicht aus. Ohnmächtig mussten sie zusehen wie

Captain Boston aussteigen musste und die Kuben den Antrieb der Florida und die Landezone der Nevada zerstörten. In Zorn und Trauer verpackt zerstörten die Crows den ersten Bomber, und versuchten ihr Glück am nächsten, jedoch vergeblich, sie mussten zusehen wie auch Lt. Le Fongs ausstieg und die Nevada wieder unter Beschuss stand. Erlösend holte nun endlich Major Wallace aus, und zerstörte den zweiten Kubus, die Washington sandte noch zwei Shrikes aus. Daraus fasste das Geschwader neuen Mut um wieder entgegenzuschlagen. Dieser verließ sie aber bald wieder, als die allseits geschätzte Captain Nixon Opfer einer harten Attacke der Mantu wird. Endlos lang lieferten die beidne Flotten sich eine Feuer-salve an der anderen, als es den Shrikes gelang, die Großkampfschiffe auszuschalten, zerstörten die Moonstalker gemeinsam mit den Dismal Crows die restlichen Jäger. Müde, voller Wut und Trauer, und dennoch Stolz auf den

Sieg, flogen die Dismal Crows nach Hause. Trotz des bitteren Geschmacks des Verlusts, der Tod von Captain Nixon und an die beinahe Zerstörung der Florida, verbuchten unsere tapferen Crows einen Sieg, der später umso süßer schmecken wird. Das hoffen wir zumindest.

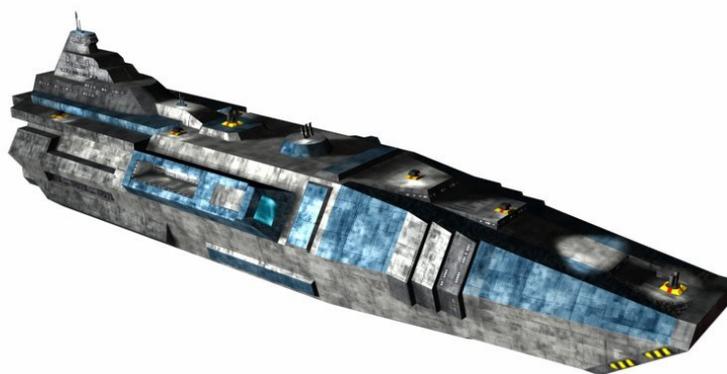
Man gedenke hiermit einmal an den Tod unserer treuen Kapitänin Nixon und der Crewmitglieder der Florida. Ihre Solidarität und ihre Liebe zur TCN möge uns ein Beispiel dafür sein, was wir erreichen können und möge uns Kraft spenden, weitere Kämpfe zu überstehen. Ihr Tod soll nicht umsonst gewesen sein.

Ein Neuanfang

Nach der scheinbar endlos langen Missi-

on, die alles entscheiden sollte, haben alle Washington Crows einen wohlverdienten, zwei wöchigen Landurlaub erhalten. Das heißt, nicht alle, ein einziger musste sich mit neuem Personal herumschlagen, Bewerbungen anhören und die Spreu vom Weizen trennen, unser hiesiger Captain Bail hatte alle Hände, und noch ca. zehn Hände mehr, zu tun.

Mit den Ereignissen der letzten Tage galt es eine große Entscheidung zu treffen: Die Dismal Crows wurden abgeschafft. Ein völlig neues Kampfgeschwader soll frischen Wind auf die Washington bringen, die Space Cowboys sind nun das neue Geschwa-



der. Bis auf einen Neuzugang aus der Langley, Lt. Keton alias Krenox und zwei Abgängen, Gath und Akiraburn, bleibt das Geschwader dasselbe. Die Posten wurden neu verteilt, sodass Toaster, der populäre Held, der TCN Geschichte schrieb, neuer Geschwaderführer ist. Und auch die Washington BG hat eine neue Aufgabe, über die weiteres jedoch nicht bekannt ist.

Die Washington sollte nach der Sicherung der Nachschublinie zurück ins Tarnayou System, jedoch etwas hinderte die Washington am weiterziehen: Störsignale, dessen Ursprung von den Space Cowboys eruiert werden sollte und gegebenenfalls zerstört werden sollte. Lt Michael und Colonel Huber wurden in einem Asteroidenfeld fündig, wobei Colonel Huber den Störsender,

der wahrscheinlich feindlich war, sofort zerstörte. Als die Crows weiterflogen entdeckten sie am dritten Navigationspunkt fremde Schiffe auf den Scannern, die leichten Jäger wurden auf Befehl Toasters vorgeschickt, die Schiffe gaben sich als TCS Langley preis, selbstverständlich glaubte Toaster dem nicht, als die mutmaßliche Langley dann auch noch einen veralteten Identifizierungscode schickte, waren alle Warnsignale in Colonel Huber geweckt. Prompt befahl der Geschwaderführer den Cowboys auf Abfangkurs zu gehen, allerdings wurden die Cowboys von einem Minenfeld aufgehalten, noch dazu kamen den Cowboys meh-

re Jäger von der Langley entgegen. Daraufhin entschied sich Colonel Huber für einen Rückzug zur Washington. Die Entscheidung, wie mit der mutmaßlichen Langley BG fortzufahren sei, hatte oberste Priorität. Captain Bail drängte nach einem Disput mit Colonel Huber darauf, die Washington weiterziehen

zu lassen, die Cowboys sollten dabei in weiter Nachforschen, ob von der Langley eine Bedrohung ausgeht. Ob die Entscheidung von Captain Bail richtig war und Colonel Huber die Situation völlig falsch einschätzte erfahren wir in den nächsten Stunden.

Eilmeldung:

Ich habe soeben aus einer zufälligen Quelle erfahren, dass die Cowboys wieder mit der Langley in Kontakt getreten sind. Diese möchte die Cowboys durch das Minenfeld schleusen. Jetzt in diesem Augenblick sind die Space Cowboys auf dem Weg zur Langley, mögliche Verhandlungne sind abzuwarten. Wir drücken den Cowboys die Daumen.

Helen Aeres

KING LOUIS ERBEN

Die Verfolgung der Firewall

Zunächst verlief die Patrouille ruhig, an Nav 2 trafen die Monkeys auf eine Gruppe der autonomen Milizen, nach kurzer Unterhaltung wurde der Weg fortgesetzt.

An Nav 3 angekommen lag eine Gruppe Piraten bereits auf der Lauer und verwickelte die Monkeys in ein schweres Gefecht. Im Verlauf des Kampfes verlor Soulkeeper durch konzentriertes Sperrfeuer seine Vampire und war zum Ausstieg gezwungen. Nach weiteren Kampfhandlungen gelang es, die Piraten niederzuringen und den Weg fortzusetzen.

An Nav 4 traf man abermals einen Transport der Autonomen, welcher Agrarprodukte an Bord hatte und keine Bedrohung darstellte.

Begegnung mit einem Unbekannten (Teil 1)

Aus heiterem Himmel erschallte roter Alarm und zwang die Monkeys zum Alarmstart. Eine einzelne Darket befand sich auf direktem Kurs zur Tannenberg verlangte den sofortigen Abzug der Exile aus dem autonomen Gebiet. Nach kurzem Wortgefecht stuften die Monkeys dieses einzelne Schiff nicht als Bedrohung ein - zu ihrer Überraschung enttarnte sich eine Staffel Strakhas und feuerte Raketen in den Rücken des unvorbereiteten Geschwaders.

Nach kurzem, hartem Kampf wurden die Darket und ein Strakha vernichtet, während die übrigen Feinde ihre Tarnung reaktivierten und verschwanden.

Gewarnt von dieser Begegnung erhielten die Monkeys Befehl, den Weg freizutasten und es wurde Kurs auf Nav 1 genommen. Dort fand sich der Zentralplanet des Durchfluggebiets und eine Jägerstaffel, die vom Planeten aufstieg, mit Kollisionskurs an Nav 2.

Im Willen Verhandlungen zu führen befahl die GF Fairy, ebenfalls Kurs nach Nav 2 zu setzen...

Dort angekommen wurden Fairy und Montgomery, die beiden einzigen Frauen des Geschwaders, Opfer eines meisterhaften Charmeurs, der sogar Toaster Konkurrenz machen würde. Seinem Charme zunächst verfallen befahl Fairy dem Geschwader, der Einladung zu folgen und zu landen, zumal kein Funkkontakt zur Firewall möglich war.

Also landete das Geschwader und wurde dort geschickt aufgespalten:

Fairy und Monty wurden von dem gutaussehenden Charmeur in ein Re-

staurant abgeschleppt, während für die Männer eine kleine Gruppe Bikinischönheiten mit reichlich Bier und Leckereien erschien, was auch die beste Disziplin ins Wanken brachte...

fel auf um sie zu stellen, wobei im Verlauf des Zusammentreffens die Identität der Rettungstruppe durch die Exile-Abzeichen aufgedeckt und eine Einladung durch den "Chef" des Planeten ausgesprochen wurde.

Verdutzt, aber wachsam, befahl Akiraburn die Landung, während Soulkeeper abkommandiert wurde zur Tannenberg zurückzukehren und Bericht zu erstatten, da wieder kein Funkkontakt hergestellt werden konnte. Soulkeeper spürte nach kurzer Zeit die Quelle der Störung auf: ein defekter Screecher, der unkontrolliert Störsignale aussandte. Mit wenigen, gezielten Salven brachte er den Screecher zur Explosion und nutzte die Funkfreigabe, um die Tannenberg zu informieren und zum Planeten zurückzukehren.

Auf dem Planeten gelandet fanden Akiraburn und Fireman die erste Truppe in einem paradiesischen Umfeld, pflichtvergessen und angetrunken. Nach einem ruhigen, aber entschlossenen Zusammentrommeln des Geschwaders wurden sie zum "Chef" geladen.

Es stellte sich heraus, dass der mysteriöse "Q", wie er sich nannte, mit Informationen handelt und die Monkeys nur kennenlernen wollte, wobei trotz der Bemühungen von Akiraburn seine wahren Motive im Dunkeln blieben.

Nachdem er ihnen einen Freundschaftsbeweis in Form von Zugangscodes für die weiteren Systeme bis zum Zielgebiet überlassen hatte, durften die Monkeys sich zurückziehen, was sie umgehend antraten.

TCS TANNENBERG		
Piloten	Siege	Missionen
Soulkeeper	154	122
Starsign	75	78
Akiraburn	68	50
Beastmen	17	47
Gath	10	13
Fairy	6	24
Rootbeer	2	11
Ridden	1	4

Begegnung mit einem Unbekannten (Teil 2)

Das Verschwinden der ersten Geschwadergruppe sorgte für Unruhe auf der Tannenberg, so wurde das zweite Team unter Führung von Akiraburn ausgesandt, um ihren Verbleib zu ermitteln.

Der Flug auf den Spuren des ersten Trupps verlief zunächst ereignislos, erst an Nav 2 im Planetengebiet traf die Rettungstruppe auf Kontakt, die ihre Identifikation forderten. Da sie dem Befehl nicht nachkamen, stieg eine Abfangstaf-

Das Doppelspiel

Eine Durchsage des 2. Offiziers Johnston über das schiffsinterne Comsystem forderte die Piloten der "Crazy Monkeys" auf, sich im Briefingraum einzufinden. Vice-Admiral Huber wartete

dort bereits in Begleitung des stellvertretenden Oberkommandierenden Admiral Kerensky auf die eintreffenden Piloten. In einer feierlichen Zeremonie verlieh Admiral Kerenski dem Kommandanten der Tannenberg das Flying Cross sowie den Bronze Star für seine langjährigen Dienste. Danach verkündete der frisch gebackene Ordensträger noch die offizielle Ernennung Cpt. Blacks zum Geschwaderführer der "Crazy Monkeys", die von den anwesenden Piloten ebenfalls sehr positiv aufgenommen wurde.

Nachdem wieder Ruhe und Disziplin eingekehrt waren, eröffnete Vice Admiral Toaster dem Geschwader das heutige Missionsziel. Als die Aufgaben klar verteilt waren, starteten die "Crazy Monkeys" ins All.

Nach einem ereignislosen Flug wurden die Monkeys bei NAV 1 Zeuge eines atemberaubenden Naturschauspiels, als ein stark Kupferhaltiger Meteor eine halbe Million Klicks entfernt einen grünlich schillernden Schweif hinter sich herzog.

Lange konnten sich die Piloten an diesem Anblick nicht erfreuen, verlangte doch ihre Disziplin die weitere Erfüllung des Auftrages und den sofortigen Weiterflug zu NAV 2. Dort trafen die Monkeys auf einen Frachter, der offensichtliche Kampfspuren aufwies. Ein kurzer Scan ergab, daß das Schiff ohne Ladung unterwegs war. Bevor den Monkeys eine Kontaktaufnahme gelang, leitete der Frachter jedoch ein aussichtsloses Fluchtmanöver mit Höchstgeschwindigkeit ein. Cpt. Black befahl Fairy und Rootbeer ein Abfangmanöver einzuleiten und sich vor den Frachter zu setzen, worauf der Frachter sein Fluchtmanöver einstellte und über Funk um sein Leben bettelte. Nach näherer Untersuchung stellte sich heraus, daß der Frachter erst kürzlich in der Nähe des NAV 3 von einer Piratentruppe angehalten und ausgeplündert wurde, die unter der Kennung der "Crazy Monkeys" operierte. Cpt. Dash meldete die-

sen Vorfall unverzüglich zur Tannenberg weiter und bekam von dort den Befehl, der Sache nachzugehen sofern die Erfüllung des primären Missionszieles davon nicht beeinträchtigt würde.

Vor dem Weiterflug zu NAV 3 stellten die Monkeys vorbeugend volle Gefechtsbereitschaft her, um bei der Ankunft auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein. Nach der Ankunft war von der Piratenbande jedoch nichts mehr zu sehen. Statt dessen stießen die Monkeys auf mehrere leere Frachtcontainer, die Lt. Kleist gleich zur Demonstration seiner Schießkünste gebrauchte, nachdem er nur mit knapper Not einen Zusammenstoß vermeiden konnte. Nachdem es Fairy gelang, einige Antriebssignaturen nach NAV 4 zu entdecken, machten sich die Monkeys erneut auf den Weg.

An NAV 4 trafen die Crazy Monkeys unerwartet auf die eingetroffene Verstärkung, die sich jedoch nicht an der vorgegebenen Position befand und einen falschen Kurs steuerte. Bei der näheren Untersuchung wurden die Crazy Monkeys und das begleitende Geschwader der Verstärkung von den Piraten empfangen und überraschend angegriffen. Die Tarnung der Piraten als Exile-Geschwader funktionierte dabei so wirksam, daß die echten Crazy Monkeys erst in der dritten Kampfrunde Gegenwehr leisteten, um nicht eigene Streitkräfte anzugreifen. Obwohl Lt. Wests Maschine im Gefecht schwerste Schäden erhielt, konnten die Monkeys den Kampf dennoch ohne Verluste für sich entscheiden und die Piraten überwinden. Kurz nachdem der letzte Gegner gefällt war, konnte auch der Begleitschutz der Verstärkung den Kampf zu seinen Gunsten beenden. Anschließend eskortierten die Monkeys die Verstärkung zur Tannenberg.

Unter Piratenflagge

Während des Briefings nahm Admiral Huber kein Blatt vor den Mund und betonte besonders den verdeckten Charak-

ter der Mission. Für den Fall, daß die Piloten während des Einsatzes gefaßt und festgenommen werden, kündigte Admiral Huber an, daß eine Rettungsmission ausbleiben werde. Da die Monkeys während dieser Mission auf Piratenfrequenzen funken mußten und auch ihre Maschinen zudem keinerlei Hoheitsabzeichen mehr aufwiesen, sollte vor der Rückkehr das Lösungswort "Donauwalzer" gesendet werden, daß Admiral Huber aus "historischen Gründen" wählte.

Während des Fluges zum Hauptplaneten gaben die Monkeys ihr Bestes, um das Verhalten von Offizieren der TCNe abzulegen und sich stattdessen der Manieren eines Piraten zu befleißigen. Erstaunlicherweise fiel es den einzelnen Piloten leicht, ihre Charakterfestigkeit abzustreifen. Lediglich Fairy und der neu zum Geschwader gestoßene Kilrathi Gath taten sich damit recht schwer. Cpt. Black befahl den beiden daher, sich bei Gesprächen zurückzuhalten, um die Tarnung der Monkeys nicht zu gefährden.

Der Flug zum Planeten verlief recht ereignislos. Regallis selbst bot sich den Monkeys als leerer, öder Planet dar. Erst nach dem Eintritt in Atmosphäre des Planeten konnten die Monkeys zahlreiche getarnte Festungswerke, Geschützstellungen und Raketenabschussanlagen erkennen. Inmitten dieser respekteinflößenden Massierung an Feuerkraft öffnete sich ein getarntes Panzertor in der Oberfläche des Planeten, welches die Monkeys zu einer großflächigen Landebucht führten. Beim Anblick der gewaltigen Anlage bekamen die Monkeys einen weiteren Eindruck von der militärischen Schlagkraft der Piraten.

Fairy und Rootbeer trafen hier auf einen alten Bekannten, dem Piratenschönling Ned Lynch, der den beiden bereits aus einem früheren Zusammentreffen in schlechter Erinnerung geblieben ist und sich hier als Hauptmann der Crazy Monkeys vorstellte.

Diese erste Begegnung verlief unerwartet heftig, stellte sich Hauptmann Ned Lynch doch als wenig beherrschter Mann mit einem aufbrausendem Temperament heraus. So endete das erste Zusammentreffen beinahe mit der Exekution Cpt. Blacks und der Festnahme des Kilrathi Gath. Dennoch konnte die Situation entschärft werden, als sich die echten Monkeys zum Schein Lynchs Kommandogewalt unterordneten. In dem Trubel gelang es Fairy unerkannt zu bleiben, stand das Auffliegen der Tarnung doch beinahe auf Messers Schneide.

Während Hauptmann Lynch seinen Beschäftigungen nachging, rückte das Augenmerk der Monkeys wieder auf den Auftrag des Admirals. Überrascht stellten die Monkeys wieder einmal fest, daß es sich hier nicht einfach um einen Piratenstützpunkt handelte. Vielmehr schien es sich hier um eine Art verbunkelter Piratenstadt zu handeln, in denen neben rein militärischen Einrichtungen auch einen ausgedehnten zivilen Bereich handelte. Selbst die Anwesenheit des Kilrathi schien etwas alltägliches zu sein.

Die Monkeys beschlossen deshalb, sich aufzuteilen, um einen besseren Überblick über die Anlage zu bekommen und potentielle Ziele für Störmaßnahmen auszukundschaften. Nach 2 Stunden sollten sich die Piloten wieder

treffen. Während Starsign und Fairy die "Ladenpassage" untersuchen sollten, nahmen sich Gath und Akiraburn die Bordelle vor. Soulkeeper und Rootbeer versuchten ihr Glück in den Kneipen.

Das Nest

Nach Ablauf der 2 Stunden fanden sich die Monkeys am vereinbarten Treffpunkt ein, um von ihren Erfolgen zu berichten. Während Fairy und Starsign ein großes Repertoire an "sichergestellter" Beutekunst vorweisen konnten, gelang es Akiraburn und Gath mit handfesteren Informationen in Form der Sklavin Jennifer aufzutrupfen. Keine Sklavin konnte zwar die Lage von Munitions- und Treibstoffdepots benennen, sorgte aber alleine durch ihre Anwesenheit für einige Irritation unter den übrigen Monkeys.

Als Soulkeeper und Rootbeer nicht wie vereinbart am Treffpunkt erschienen, machte sich große Besorgnis breit, konnten die Monkeys doch nicht wissen, daß die beiden nach einer heftigen Kneipenschlägerei Zuflucht bei der attraktiven "Bardame" Sam gefunden hatten. Doch zu Soulkeepers und Rootbeers erstaunen wies Sam nicht nur verführerische Kurven sondern auch noch andere, eher maskuline Vorzüge auf. Statt des erhofften Schäferstündchens zu dritt eskalierte die Situation, bis 20 bewaffnete Piraten den Streit bereinig-

ten und Soulkeeper und Rootbeer kurzerhand in Bande legten und abführten.

In der Zwischenzeit waren die anderen Monkeys immer noch damit beschäftigt, ihrer Verwunderung und ihrem Unmut über den frischgebackenen "Jennifer-Besitzer" auszudrücken, als Starsign just in diesem Moment beobachtete, wie die beiden Gigolos durch die Gänge geführt wurden. Hier erwies sich Jennifers Ortskenntnis wiederum als vorteilhaft, da sie das vermutliche Ziel der Häscher, den Hochsicherheitsbereich, benennen konnte.

Während Soulkeeper und Rootbeer vor einem Piratentribunal mit dem Vorwurf des Diebstahls konfrontiert und dazu verurteilt wurden, gemeinsam zu sterben oder auf Leben und Tod gegeneinander zu kämpfen, um dem Sieger das Leben zu erkaufen, führte Gaths Sklavin die Monkeys zum Eingang des Hochsicherheitsbereichs. Anschließend wurde ihr von Gath befohlen, sich in Akiraburns Maschine zu begeben und ihre Rückkehr abzuwarten, während die Monkeys unter Akiraburns meisterlicher Überredungskunst in den Hochsicherheitsbereich eindringen, um die verschleppten Kameraden zu befreien...



BEFÖRDERUNGEN

ZUM
2ND LIEUTENANT



ARTHUR "DODGER" DECKER
RYAN "FOX" MANDRAKE
STEVE "ICEBEAR" MCQUEEN
PAUL "RANGER" PANTHER
RUDI "RIDDEN" RÜSSEL

ZUM
1ST LIEUTENANT



ERIC "GEIST" HARTUNG

ZUM
FLIGHT CAPTAIN



JONATHAN "TYPHOON" WEST

ZUM
VICE ADMIRAL



RUFUS "REVERENT" MISLIK

NEUZUGÄNGE**LANGLEY**

1st Lieutenant Ch`Tark "Progenitor" Ki`Tarra

PULSAR

2nd Lieutenant Arthur "Dodger" Decker
2nd Lieutenant Paul "Ranger" Panther
2nd Lieutenant Ryan "Fox" Mandrake
2nd Lieutenant Steve "Icebear" McQueen

TANNENBERG

2nd Lieutenant Vorghath "Gath" nar Kiranka
2nd Lieutenant Rudi "Ridden" Rüssel
Flight Captain Dash "Akiraburn" Black
Lieutenant Colonel Chris "Starsign" Quarter

WASHINGTON

1st Lieutenant Velac "Krenox" Keton
Vice Admiral Sasha "Toaster" Huber

NEUES AUS DEN SEKTOREN

Weitere Annäherung zwischen Exilanten und Kilrathi

Seit der Vernichtung von Kilrah und der damit folgenden Kapitulation des kilrathischen Imperiums ist es gelungen eine gesunde Beziehung zu führenden Clanchefs aufzubauen. Dennoch gab es zwischen Kilrathi und Menschen immer wieder Diskrepanzen die ein friedliches Miteinander gestört haben.

Heute jedoch ist wiedereinmal ein Tag an dem die Beziehung zwischen Menschen und Kilrathi, ganz besonders zu den Exilanten gefestigt wurde. Aus verlässlichen Quellen haben wir erfahren, dass in einer verdeckten Operation ein Kreuzer des Geheimdienstes ein lange verschollenes Artefakt der Kilrathi geborgen haben soll. Den Berichten zufolge scheint es sich dabei um die TCS Hades gehandelt zu haben, die das Artefakt geborgen hatte. Das Artefakt konnte durch die Besatzung unter Aufsicht und Führung von Vice Admiral Alexander Toker sicher und als Zeichen der guten Zusammenarbeit an das kilrathische Volk übergeben werden.

In der kilrathischen Mythologie gibt es viele Objekte die eine spirituelle Bedeutung für die Kilrathi einnehmen, so gelangten auch schon einige Personen in einen Status des Übersinnlichen.

Nichtsdestotrotz birgt dieses Artefakt, auch wenn ihm keine magischen Kräfte innewohnen, etwas besonderes.

So ist es für die Kilrathi ein Moralträger und den Menschen und Kilrathi bringt es gleichermaßen ein stärkeres Gefühl des Vertrauens.

Für Alexander Toker ist dies ein positiver Schritt in seiner Laufbahn. Er wurde Postum zum Admiral befördert.

Einen Namen hat sich Admiral Toker als Offizier auf einem Schlachtkreuzer, der TCS Goku in der Hari-Offensive gemacht, als er durch ein taktisch brilli-

antes Manöver das Schiff und die Besatzung gerettet hat. Weitere Erfolge im Krieg gegen die Kilrathi zeigen, dass er der richtige Mann für den Job ist. Blitzschnell steigt er die Karriereleiter hinauf. Eine schwere Krankheit seiner Frau lassen den pflichtbewussten Soldaten jedoch nicht kalt. Er läßt sich Versetzen um an der Seite seiner Frau zu sein und sie erfolgreich im Kampf gegen ihre Krankheit zu unterstützen. Mit neuem Elan kehrt er zurück und feiert erneut einen erfolgreichen Schachzug nach dem anderen. Und nun, einst von den Kilrathi gehasst und geachtet, überreicht er Ihnen mit Freude ihren Schatz mit den Worten: "Hätte ich meinen Feind damals nicht so geachtet wie ich sie heute als meine Freunde achte, dann würde ich heute nicht hier stehen." Mit diesen Worten möchten auch wie uns verabschieden und wünschen dem Admiral noch alles Gute!

Michael Miller

Funkstille

Seit 2692.106 gibt es keinerlei Nachrichten mehr aus den Systemen Tarnayou und Locanda. Beide Systeme wurden erst vor Kurzem von Streitkräften der Exilanten befreit. Aufgrund ihrer Nähe zum Gebiet der Herzogin Koriander wird vermutet das eine Invasion der Mantu dahinter stecken könnte. Andere Quellen gehen von einem Angriff durch die Nephilim oder von Piraten aus. Was auch immer es war, es muß schnell und Präzise gewesen sein da jeglicher Kontakt in dies Systemen nach bisherigen Aussagen plötzlich und ohne Vorwarnung abbrach.

Michael Miller

Wirtschaftsprognosen der LdFR

Hawking. Entgegen dem derzeit vorherr-

schenden Trend in den Wirtschaftssystemen der Großmächte, geben die kürzlich vorgelegten Wachstumsprognosen aus dem Gebiet der Liga der freien Republiken (LdFR) Grund zu vorsichtigem Optimismus. Wie das Ministerium für Wirtschaft mitteilte, verzeichnete man für das Gründungsjahr 2692 einen Zuwachs von 13,9 Prozent. Erste Schätzungen für das laufende Jahr bestätigen diesen Trend nicht nur, man geht sogar von einem Wirtschaftswachstum jenseits der Marke von 20 Prozent aus. Der Lebensstandard auf den Mitgliedswelten der Liga ist deutlich gestiegen, davon profitieren auch die zahlreichen Neuankömmlinge, die auf der Flucht vor den Kämpfen mit den Mantu und den Nephilim immer häufiger in das Gebiet der LdFR einfliegen. Der Rat beschloss als Sofortmaßnahme ein weiteres Hilfspaket, welches den Flüchtlingen neben Wohnraum und Arbeitsplätzen auch ein Startkapital garantiert.

Die Rohstoffpreise im Sektor Hawking steigen indessen weiter an, was nicht nur auf den Ausbau der Infrastruktur, sondern wohl auch auf den massiv gestiegenen Bedarf an zivilen und militärischen Raumschiffen zurück zu führen sein dürfte. Unbestätigten Meldungen zufolge wurden inzwischen zwei größere Schiffswerften fertig gestellt, deren Standorte aufgrund der überwiegend militärischen Nutzung jedoch geheim sind. Außerdem will die Liga in den nächsten Monaten mehrere Expeditionen in die dünner besiedelten Systeme des Hawking-Sektors unternehmen, um dort weitere Rohstoffvorkommen zu erschließen.

Michael Miller

Interview mit Jacob Carter

Präsident des Rates der Liga der freien Republiken

Das folgende Interview führte der Reporter des Flying Ace, Jeremy Irons, mit dem Präsidenten des Rates der Liga der freien Republiken (LdfR), Senator a.D. Jacob Carter. Es wurden weder Kürzungen noch Veränderungen vorgenommen.

Irons: Guten Abend, Herr Präsident. Ich freue mich das Sie die Zeit für dieses Interview gefunden haben.

Carter <nickt>: Guten Abend, Herr Irons.

Irons: Ich weiß sie sind ein viel beschäftigter Mann, also starten wir gleich mit meiner ersten Frage. Als ehemaliger Senator der Konföderation und Vorsitzender des Ausschusses für interplanetarische Beziehungen haben Sie ja bereits viel Erfahrung als Politiker gesammelt. Wie kommen Sie jetzt als Staatsoberhaupt einer Liga mit bereits sieben Mitgliedssystemen und abertausenden von Bürgern zurecht?

Carter <lächelt>: Das diese Aufgabe die schwerste meines Lebens werden würde war mir von Anfang an klar. Aber ich bin froh berichten zu dürfen, das der Gedanke der Freiheit und der Gerechtigkeit, das Prinzip dieses Planetenbundes, auch fast ein Jahr nach der Gründung nichts von seiner Dynamik eingebüßt hat.

Irons: Ist es nicht ungewöhnlich, dass Sie es als gebürtiger Erdenbewohner geschafft haben, einen Haufen langjährig autonomer Systeme zu vereinen?

Carter <schüttelt leicht den Kopf>: Ganz im Gegenteil, die Bewohner der Liga rekrutieren sich aus vielen Regionen des uns bekannten Raums. Bei einem großen Teil handelt es sich

um Kolonisten, die schon viele Jahrzehnte im Hawking-Sektor leben. Der Rest kommt aus dem Gebiet der ehemaligen TCN und der GWU. Die schrecklichen Kriege der letzten Jahre haben für einen stetigen Strom von Flüchtlingen gesorgt, jeden Tag treffen neue Schiffe auf dem Gebiet der Liga ein. Alle diese Menschen eint ein Gefühl, die Sehnsucht nach Frieden, Sicherheit und Wohlstand. All das kann ihnen die LdfR bieten.

Irons <nickt> Die neuesten Prognosen sprechen von einem explodierenden Wirtschaftswachstum in der Liga und den angrenzenden Systemen. Der Trend in den anderen großen Machtblöcken geht dagegen in die andere Richtung. Wie erklären Sie sich das?

Carter: Die Aufhebung der Systemgrenzen innerhalb der Liga, sowie die gezielte Zusammenarbeit in wirtschaftlichen Fragen und bei der Bekämpfung von Piraten haben uns das ermöglicht. Der interplanetare Handel ist seitdem zunehmend aufgeblüht, und mit steigender Nachfrage vergrößert sich auch das Angebot.

Irons: Die Systeme der Liga sind bisher von größeren Konflikten verschont geblieben. Wohl in erster Linie, weil es hier, salopp gesagt, in der Vergangenheit nicht viel zu holen gab. Viele Kritiker der Liga befürchten, dass sich das Augenmerk der Mantu oder anderer Kräfte nun auf den Hawking-Sektor richten könnte. Ist die Liga überhaupt in der Lage, sich gegen einen eventuellen Angriff zur Wehr zu setzen?

Carter: Was diese Kritiker gerne vergessen ist die einfache Wahrheit,

dass effektiver Schutz nur in der Gruppe möglich ist. Das war einer der Hauptgründe, warum sich in der Menschheitsentwicklung größere Gemeinschaften gebildet haben. Die Mitgliedswelten der Liga verfügen nach wir vor über ihre lokalen Streitkräfte, zudem wurden die Anstrengungen zum Auf- und Ausbau der gemeinschaftlich finanzierten Flotte erheblich gesteigert. Wir befinden uns derzeit in keinem offiziellen Konflikt. Doch sollte jemand die LdfR als reifen Apfel ansehen, der nur darauf wartet gepflückt zu werden, wird er sich an dieser Frucht die Zähne ausbeißen.

Irons: Wie steht es um die diplomatischen Beziehungen? Haben Sie vor den Kampf gegen die Mantu zu unterstützen?

Carter: Nun, wie schon gesagt streben wir nach Frieden und Gerechtigkeit, aber auf andere Art als beispielsweise die Exilanten. Wir kämpfen nur um uns zu verteidigen. Daher werden wir uns auch weiterhin neutral verhalten.

Irons: Sie haben ebenfalls unter dem Joch der Mantu gelitten, und waren nach dem Putsch auf der Erde wie viele andere systemkritische Politiker im Gefängnis, bevor Ihnen schließlich die Flucht hierher gelang. Da sollte man doch meinen, dass Sie einen enormen Groll gegen die Mantu und ihre Handlanger hegen, die Sie als gesuchten Verbrecher ansehen. Viele ihrer ehemaligen Mitstreiter, von denen sich die meisten der Sache der Exilanten angeschlossen haben, kritisieren Sie für Ihre Einstellung. Was sagen Sie dazu?

Carter: Natürlich hege ich einen Groll gegen die Mantu und alle, die mit ihnen kollaborieren. Und ich würde

nichts lieber sehen als eine freie Erde, die ihr Schicksal wieder selbst bestimmt. Doch meine persönlichen Gefühle haben hinter meiner Verantwortung gegenüber meinem Amt als Ratspräsident der Liga zurückzustehen. Es hat bereits zu viele Opfer gegeben, und ich werde alles in

meiner Macht stehende tun, um diese Zahl nicht noch zu vergrößern.

Irons: Würden Sie sich als Idealisten bezeichnen?

Carter <lacht>: Ich würde mich als jemand bezeichnen, der nach wie vor

an das Gute im Menschen glaubt, obwohl er das Böse schon allzu oft gesehen hat.

Irons: Herr Präsident, ich danke Ihnen für dieses Interview und wünsch Ihnen weiterhin alles Gute.

Das Transportgewerbe hat Höhen und Tiefen Ein Interview mit Herrn Zagon aus der Wirtschaft

FA: Herr Zagon...sie sind nun seit fast dreißig Jahren im Transportgewerbe, können sie unseren Lesern vielleicht erläutern inwiefern sich das ganze geändert hat aufgrund der Konflikte, der Auflösung der TCN und der Gefahr der Nephilim?

Herr Zagon: Kein Problem. Ganz früher war es so, dass die TCN sich in die Preispolitik der einzelnen Händler einmischte. Für den Händler an sich war dies nicht so angenehm da ihm damit der eigentliche Handelsspielraum genommen wurde. Für uns Transporter war es angenehm, da wir feste Werte hatten für die Transportversicherungen. Aber durch die Gebühren der TCN-Zollbehörden war es schwierig größere Gewinne zu machen. Die eigentlichen Gewinne konnte man nur erzielen, indem man Waren zwischen den drei großen Reichen GWU, TCN und den Kilrathi transportierte. Doch dort war dann der Zoll das Problem, der teilweise über vorsichtig war, weil man halt Waren aus einem anderen Reich anbot. Die Schiffe wurden dann besonders genau durchleuchtet, was ziemlich viel Zeit in Anspruch nahm und somit den Reingewinn schmälerte. Trotzdem lag der Gewinn aus einem grenzüberschreitenden Handel höher als der im eigenen Reich.

Der Konflikt machte die Sache dann wieder unattraktiver, da man nun damit rechnen musste, das man als Feind angesehen und erschossen, oder die Waren konfisziert wurden.

In der Auflösung der TCN gab es nur Konfusion. Die Preise schwankten wild, Verträge wurden nicht eingehalten...übrigens auf beiden Seiten nicht, Versicherungen übernahmen keine Haftung mehr... . Kurzum, es war wie im Irrenhaus. Dabei sind dann wirklich viele Transportfirmen kaputt gegangen.

Zum Glück fängt es nun an, sich wieder zu stabilisieren. Die Mantu zum Beispiel bestehen auf die Verträge und Regelungen der ehemaligen TCN und auch einige der neu gegründeten Reiche nehmen die alten Verträge als Anhaltspunkt. Da es unter den vielen hundert kleinen Planeten und Kleinststaaten keine Preiseinigung gibt, ist es derzeit teilweise ein Paradies für Händler. Zwar gibt uns Transportern diese Situation ebenfalls die Gelegenheit zu handeln, allerdings ist die Gefahr eines Piratenüberfalls oder das Geraten in einen Grenzkonflikt jetzt extrem hoch.

FA: Was wird den derzeit am meisten transportiert und was ist am wertvollsten?

Herr Zagon: Nun, alles was mit Offensiv- oder Defensivrüstung zusammen hängt ist weiterhin sehr wertvoll. Das Konfliktpotential ist derzeit riesig. Ich denke, die Waffenindustrien machen derzeit Riesenumsätze... . Direkt danach folgen die Lebensmittel. Und ganz zum Schluss kommen die Luxusgüter.

FA: Können sie dies anhand von Proz-

entzahlen verdeutlichen?

Herr Zagon: Früher, zu TCN-Zeiten lag das Prozentuale Verhältnis zwischen den Waren etwa:

30 Prozent Lebensmittel

20 Prozent Offensiv- und Defensivrüstung

20 Prozent Luxusgüter

30 Prozent Sonstiges (Medizinisches Material, Bau- Kunst- und Treibstoffe, und ähnliches. Anmerkung der Redaktion)

Wobei ich die Werte nur anhand der mir vorliegenden Informationen setzen kann. Ich vermute dass die tatsächliche Rate für den Transport der Offensiv-Defensivrüstung wesentlich höher war. Aber sowas bekommt man als Transporter natürlich nicht mitgeteilt.

FA: Und wie sieht es heute aus, mit den Prozentualen Werten. Sie erwähnten ja einen Umschwung...

Herr Zagon: Ja, Heute sieht es wirklich anders aus: Lebensmittel machen immer noch etwa ein Drittel aus. Aber der Rest...

35 Prozent Lebensmittel

40 Prozent Offensiv-Defensivrüstung

5 Prozent Luxusgüter

10 Prozent Sonstiges

Vielleicht liegt der hohe Anteil an den militärischen Gütern jetzt aber auch daran, das man nicht mehr so viel geheim halten kann.

FA: Wie sehen Sie den die Zukunft, wird sich das ganze wieder auf TCN-Zeiten stabilisieren? Und welche Auswirkungen wird diese Situation auf das Transportgewerbe noch haben?

Herr Zagon: Ich persönlich denke, dass sich in einigen Jahren der Transport von Militärgut wieder reduzieren wird, zugunsten der Luxusgüter und den Sonstigen Dingen. Allerdings nicht viel. Vielleicht um jeweils fünf Prozent. Das Transportgewerbe wird auch weiterhin riskant bleiben. Mit Piraten muss man ja immer rechnen, besonders aber jetzt. Aber die Präsenz der Nephilim ist durchaus ein zu beachtender Faktor. Man munkelt ja nicht umsonst das das eine oder andere System nicht mehr reagiert, nachdem es von Nephilim besucht wurden ist.

FA: Auf wessen Seite stehen sie privat

eigentlich? Der GWU, Mantu, Exilanten, Kilrathi, Landreich oder einer der Kleineren Staaten?

Herr Zagon: Kein Transporter, genauso wenig wie ein Händler kann es sich erlauben parteisch zu sein. Denn dadurch verliert er potentielle Kunden. Ich wünsche mir nur etwas ruhigere Zeiten und einen stabileren Markt. Nicht weil ich Transporter bin, sondern auch weil ich ein Mensch bin. Seien wir doch mal ehrlich: etwas Aufregung tut gut, aber zu viel davon macht nur Magenschmerzen. Und wir hatten wirklich genug Aufregung.

FA: Da sie gerade von Ehrlichkeit sprachen: stimmt es was der Volksmund behauptet... das jeder Transporter auch zugleich ein Schmuggler ist?

Herr Zagon: Jeder vernünftige Frachterkaptain wird in irgendeiner Form et-

was schmuggeln. Das gehört einfach zum Spiel mit den Zollbehörden dazu. Die Frage ist immer nur: was. Irgendwie müssen wir ja auch einen Gewinn erwirtschaften und das geht unter anderem durch den Schmuggel. Einige Schmuggeln im großen Stil Tonnen von illegalen Materialien. Andere wie ich tun es mit Kleinigkeiten wie zum Beispiel einen halben Dutzend Weinflaschen, die ich am Zoll vorbei schmuggel um die Gebühren zu sparen. Wird derjenige mit den illegalen Waren erwischt, wird er Gefängnis bekommen oder einfach erschossen. Wird jemand wie ich erwischt, bekommt man eine saftige Geldstrafe und die Ware wird eingezogen. Ich denke der Unterschied ist deutlich genug... .

FA: Wir bedanken uns bei Ihnen für den kurzen Einblick in das Transportgewerbe...

Auf Expeditions ins Ungewisse

Aus dem Tagebuch eines Weltraum-Pioniers

Ort : Unbekannt
Zeit: 2687.190

Seit der Zeit vor dem großen Krieg mit den Kilrathi hat es keine größere Erschließung außerhalb des uns bekannten Raumes mehr gegeben. Im Moment kämpft die Menschheit und ihre Verbündeten darum, die bisher besiedelten Gebiete nicht an die Mantu oder die Nephilim zu verlieren. Und während rund um die Sol- und Vega-Sektoren ein erbitterter Kampf tobt, haben sich unter der Führung von Dok. Phillip Morrison eine kleine Gruppe von Forschern, Wissenschaftlern, Astronomen, Geologen sowie Biologen auf den Weg gemacht, jene Systeme weit hinter dem Gebiet des ehemaligen Kilrathi-Imperiums zu erkunden. Auf der Suche nach neuen bewohnbare Planeten, fremden Lebensformen und neuen Heraus-

forderungen begleite ich diese Gruppe auf ihrer sechs Jahre andauernden Mission.

Mein Name ist Josef Anton Roberts. Als Mitarbeiter der Flying Ace versuche ich Ihnen, lieber Leser, einen kurzen Blick hinter den Vorhang der uns bekannten Galaxy zu bieten, Sie an Orte zu entführen, die all Ihre Fantasie und Vorstellungskraft übersteigt .

Joe Roberts

Tag 1: Aufbruch ins Ungewisse

Man bekommt nicht oft die Gelegenheit als Reporter, an einem wirklich spektakulären Ereignis teilzunehmen! Schon gar nicht, wenn es nicht mit dem Krieg zusammenhängt. Diese Expeditionsreise war genau solch ein Ereignis!

Nach meiner Ankunft im System

TCSC 538 traf ich auf einem der entlegendsten Außenposten des Kilrathischen Reiches mit dem konföderierten Verbindungsoffizier Jack Craften zusammen. Von ihm erhielt ich alle notwendigen Informationen bezüglich der langen Reise, die vor uns liegen sollte. Die gesamte Expedition, bestehend aus 6 Schiffen, sollte innerhalb der nächsten vier Stunden zu ihrer Reise aufbrechen.

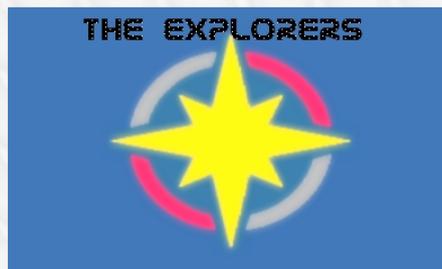
Abgesehen von dem Forschungsschiff Galileo begleiteten die TCS Morningstar eine Klasse-2-Fregatte, die das Forschungsteam auf ihrer Reise beschützen sollte, mehrere Versorgungsschiffe und ein medizinisches Notfallteam, das auf dem Kreuzer Pegasus 1 untergebracht war, die Expedition. Nachdem ich meine wenigen Habseligkeiten an Bord der Galileo untergebracht hatte, traf ich mich mit

Captain John Miller und den meisten Forschern zu einem kleinen Abendessen in der Offiziersmesse. Unter den Teilnehmern befanden sich einige sehr bekannte und angesehene Wissenschaftler wie zum Beispiel Dr. Alice Madison, Bakteriologin und Expertin für Mikro-Genetik vom Wissenschaftlichen Institut auf New-Atlantis, Doktor Philip Graham, Biologe der Universität von Jericho, Kiru Karana, Vorsitzende des firrekanischen Wissenschaftsverbandes sowie Shaltir Ona Kanasis, seines Zeichens Doktor der Geologie am Wissenschaftlichen Institut auf Draga. Am meisten überraschte mich allerdings die Anwesenheit von einem Vertreter der noch jungen Republik "Landreich".

Jason Hawking war nicht gerade das, was man einen Wissenschaftler nennen konnte. Zwar hatte er den Dokortitel für Astrophysik an der Universität in Vermont gemacht, jedoch war er eher als Abenteurer und Weiberheld verschrien. Entgegen allen Befürchtungen brachte seine Anwesenheit auf dieser Expedition eine sehr erfrischende Note mit sich, im Gegensatz zu der doch sehr trockenen Reserviertheit der restlichen Anwesenden. Noch während man sich angeregt über die vor uns stehende Reise unterhielt, verließ Captain Miller uns auch schon, um die letzten Startvorbereitungen abzuschließen.

Die meisten der anwesenden Wissenschaftler waren nicht sehr redselig *jedenfalls mir gegenüber * doch gelang es mir ,mich mit einigen von ihnen auszutauschen. Nicht zuletzt Dr. Morrison selbst, dem Initiator dieser Expedition, welche es in dieser Form noch nie gegeben hatte. Sein Projekt hatte überall in den Systemen für große Begeisterung gesorgt! Aber... ebenso für große Kritik. Vor allem hochrangige Politiker wie Jacob Carter warnten vor zu viel Optimismus. Man könne es sich nicht leisten, schlafende Hunde zu wecken! zitierte ihn die Galaxy Tribune. Diese Anspielung auf das Antreffen von noch aggressiveren Rassen als Mantu und Ne-

phillim wurde jedoch von Doc. Morrison scharf zurückgewiesen. Man sei sich der Gefahren durchaus bewusst. Aber zusätzliche Panik zu verbreiten sei hier völlig fehl am Platz! Die geplante Expedition sei für alle Völker in den Systemen nicht nur nutzbringend, sondern im Hinblick auf immer knapper werdende Ressourcen und der sich schleichend bewegenden Entwicklung neuer Technologien außerhalb des Militärs grade zu notwendig. Alle Teilnehmer dieser Expedition versprechen sich bahnbrechende und faszinierende Forschungsergebnisse und mögliche Einblicke in neue Bereiche der Biologie, der Physik oder der Geologie. Die Erschließung neuer Ressourcen, Quellen, unter deren stetig zunehmenden Knappheit nicht nur die Kilrathi leiden. Sehen Joe ... alles, was wir in den kommenden 6 Jahren lernen, entdecken oder erschließen, wird



die Forschung und unsere Völker um Lichtjahre voran bringen! Sein Glänzen in den Augen, das auftrat, als er diesen Satz aussprach, erinnerte mich an das Funkeln eines Opal, in dem sich das Licht von 1000 Sonnen widerspiegelt!

Eine Stunde später startete die Forschungsflotte unter Begleitung zweier Kilrathi-Zerstörer in Richtung Jump-point. Es sollte der vorerst letzte Sprungpunkt unserer Reise sein.

Nun befanden wir uns auf dem Weg in ein Gebiet, das keiner der Anwesenden Rassen je erblickt hatte! Und während ich meinen Rausch nach einem opulenten Mahl in meiner Kabine abschließ *Man sollte Kilrathischen Schnaps verbieten!* sprang die gesamte Flotte durch den Jump-point am Rande des Systems.

Tag 2: Außer viel Nichts war nicht viel zu sehen!

Nach einer, wie mir schien, doch sehr kurzen Nacht stand ich am Morgen des zweiten Tages mit einem mächtigen Brummschädel unter der Schalldusche. Meine Kopfschmerzen verflüchtigten sich erst nach einem üppigen Frühstück, mit sehr viel Kaffee und einigen herzhaften Croissants. Anschließend traf ich mit Capt. Miller auf der Brücke zusammen. Auf der Navkarte waren wir immer noch auf besiedeltem Gebiet. Die Kilrathi Zerstörer hatten mitten in der Nacht den Befehl bekommen abzudrehen und zur Station zurückzukehren. Und so waren wir nun vollends auf uns allein gestellt. Das System, in dem wir uns befanden, war größtenteils unbewohnt. Abgesehen von ein paar verstreuten Minenarbeiterkolonien, die für die Kilrathische Industrie Erz- und Gasvorkommen abbauten, gab es in diesem Sektor nichts von besonderem Interesse für uns. So beschloss ich, mich mit Mr. Hawking zu einem kleinen Plausch zu treffen. In einem der 4 Kasinos der Galileo *Man hatte dafür gesorgt, das sich die verschiedenen Völker trotz ihrer gemeinsamen Ziele in einer privaten und vertrauten Atmosphäre wohl fühlen konnten* saß ich wenige Minuten später mit Hawking bei einem kühlen Glas Bier und ließ mich von ihm mit allerlei Anekdoten zu seinen früheren Reisen in abgelegene Kilrathi-Systeme unterhalten. Auf meine Fragen zur politischen Situation im Landreich ging er gar nicht erst ein.

"Ich bin Wissenschaftler, Joe! Politik interessiert mich insofern nur dann, wenn sie meine Ausgaben deckt!" Auch wenn er das Wort Wissenschaftler infolge unseres Gesprächs noch einige Male mit seinem Namen in Verbindung brachte, so war ich doch nicht so ganz davon überzeugt, dass er gerade diesem Bild entsprach, welches man allgemein von einem Wissenschaftler vor Auge hatte. Er war weder

ein wenig schrullig wie Einstein, noch war er übertrieben ernst wie Newton. Er entsprach viel eher einem Indiana Jones des 26. Jahrhunderts. Auch wenn ihm, wie er selber sagte, das Verständnis für planetare und universale Historik völlig fehle. Am Ende unseres Gesprächs hatte ich zwei Dinge über ihn gelernt, die mich für den Rest unserer Reise immer begleiten sollten. Zum einen konnte man neben ihm Aussehen wie Clark Gable und es würde sich doch keine Frau für einen selbst interessieren. Und zum anderen, dass seine kameradschaftliche Art aus mir am Ende dieser Reise einen Alkoholiker machen würde. Ohne auch nur mit der Wimper zu zucken hatte er während unseres dreistündigen Gesprächs soviel Bier konsumiert wie ich an drei Tagen, und das auch nur, wenn sie ruhig waren. Und da ich natürlich nicht nachstehen wollte, hatte ich kräftig mit gebechert! Auch dieser Tag sollte so für mich enden wie der letzte: Mit ordentlichen Kopfschmerzen! Doch bevor ich meiner Übelkeit nachgab und mich in mein Quartier zurückzog, machte ich aus reiner Neugier noch einmal einen Anstandsbesuch bei Capt. Miller. Aber auch dieser erwies sich als völlig sinnlos. Die Flotte hatte vor einer halben Stunde den letzten Minenarbeitsvorpst passiert und steuerte nun das Gebiet um den Selarius Nebel an. Die Langstreckenscanner hatten dort zwei bisher nicht erforschte Sternensysteme geortet. Doch diese würden wir frühestens in 3 bis 4 Tagen erreichen.

Bevor ich mich endgültig meinem Rausch hingab, versah ich meinen PDA noch mit einigen Notizen und nahm mir vor, am kommenden Tag dem Firrekanischen Wissenschaftler auf den Zahn zu fühlen. Eine enorme Herausforderung, wie sich herausstellen sollte. Doch noch bevor der neue Tag angebrochen war, bekam unsere Flotte überraschenden Besuch. Ich hatte nicht einmal 2 Stunden mit Schlaf zugebracht, als mich das Mark erschütternde Heulen einer Si-

rene jäh aus meinen Träumen riss. Immer noch etwas benommen verließ ich in meinem schwarzgepunkteten Pyjama mein Quartier, um die Quelle des plötzlichen Aufruhrs festzustellen. Ein Schwall von Menschen rannte an mir vorbei, während das gesamte Deck in ein rötliches flackerndes Licht getaucht war. Ein junger Offizier, der an mir vorbei rannte, schrie irgendwas von einem Piratenangriff. Ich blickte ihm verdutzt nach. Da holte mich auch schon die erste Erschütterung von den Beinen. Lauthals fluchend rappelte ich mich wieder hoch und klammerte mich in vager Vorausahnung am Türrahmen fest. Doch wieder aller Erwartungen blieb es ruhig. Ich kehrte eilig in mein Quartier zurück, um mir ein paar andere Sachen anzuziehen und machte mich auf den Weg zur Brücke, um in Erfahrung zu bringen, was denn nun genau vor sich ging.

Dort angekommen erhielt ich von Capt. Miller in sehr knapp gehaltenen Sätzen nur die Information, dass uns eine Piratenrotte angreifen würde. 4 Jäger waren von der Morningstar gestartet, um die Angreifer zu verjagen. Von der Brücke aus konnte man sehr gut erkennen, wie die Geschütztürme der Fregatte unseren ungebetenen Besuch unter Feuer nahmen. Zu meinem Entsetzen musste ich feststellen, dass sich unter der Gruppe Razor auch zwei Bomber befanden, die zielstrebig in Richtung Morningstar flogen, um diese mit ihren Torpedos außer Gefecht zu setzen. In wortwörtlich letzter Minute wurden beide Bomber von der Jägerstaffel zerstört, bevor diese sich wieder den restlichen Piraten zuwendeten. Doch nach der Zerstörung der Bomber hielten diese es wohl für angemessener, ihr Heil in der Flucht zu suchen, bevor sie das Schicksal ihrer Kollegen teilen würden. Nachdem die Piloten der Morningstar noch ein paar Lasersalven abgegeben hatten, ließen sie das restliche Pack schließlich ziehen und flogen zur Morningstar zurück. Erst später er-

fuhr ich von dem Captain der Morningstar, dass unsere Angreifer offensichtlich zu einem Kilrathi-Clan gehörten, der in dem hinter uns liegenden Sektor regelmäßig Jagd auf die Rohstofftransporte machte. Schäden oder Verluste *abgesehen von meinem Schlaf und einem blauen Fleck, den ich mir beim Sturz im Flur zugezogen hatte* gab es nicht zu vermelden. Und so endete dieses kleine Scharmützel recht ereignislos.

Ich begab mich wieder in mein Quartier, um noch etwas Schlaf nachzuholen, den ich für das Interview mit den Firrekanischen Wissenschaftlern dringend benötigen würde!

Tag 3: Firrekaner sind nicht leicht zu kriegen!

Jeder Mensch, der schon mal mit Firrekaner zu tun hatte, weiß, dass sie eine sehr stolze mit Hang zur Eitelkeit behaftete Rasse sind. Aber noch nie wurde ihnen nachgesagt, sie seien pressescheu! Doch diese Behauptung sollte sich doch noch, zu meiner großen Enttäuschung, bewahrheiten. Vielleicht muss man Firrekanische Wissenschaftler anders beurteilen, als den 0815 Firrekaner. Ich hatte mich bestens für dieses Treffen vorbereitet, war rasiert und hatte meine besten Manieren aufgelegt, als ich am nächsten Morgen mich im Wohntrakt der Firrekaner einfand. Ich ließ den Sicherheitsbeamten meine Ankunft melden und wartete angespannt darauf, vorgelassen zu werden. Nach ganzen zehn Minuten überbrachte mir der Sicherheitsbeamte die Nachricht, dass die Firrekaner zum jetzigen Zeitpunkt an keinem Interview interessiert wären. Man würde mich zum passende Zeitpunkt holen lassen. Ich konnte nicht fassen, was ich da hörte. Natürlich lässt sich ein guter Journalist wie ich nicht einfach so abspeisen. Aber was ich auch versuchte, es gelang mir nicht den *für meine Überzeugung ziemlich sturen* Türsteher dazu zu be-

wegen, mich zu den Firrekanern vorzulassen. Als sogar mein Bestechungsversuch mit der Drohung endete, man würde mich melden, wenn ich es nochmal versuchen würde, Konföderationsoffiziere zu bestechen, gab ich schließlich resigniert auf und zog in Richtung Kasino ab. Mit solcher einer demütigenden Abfuhr hatte ich bei Leibe nicht gerechnet! Immerhin war ich nicht Reporter für irgendein Schmierblatt wie die Galaxie Post oder die Universe Bild. Ich war angesehener Journalist eines der bekanntesten Blätter im ganzen Föderationsraum. Sogar die Kilrathi lasen hin und wieder die FA! Und dann wurde man wie ein verlauster Kötter einfach

weggeschickt! Über diese Enttäuschung konnte mir nur ein schnelles Bier hinweghelfen. Zu meinem großen Bedauern hatte Mr. Hawking offensichtlich genau dieselbe Idee gehabt. Ungeniert mit der Kellnerin flirtend saß er inmitten einer illustren Pokerrunde und setzte sein berüchtigtes Haifischlächeln auf. Ich zog es im Hinblick auf das letzte Gespräch mit ihm vor, auf mein Bier zu verzichten und mich lieber meinen bisherigen Notizen zuzuwenden. Eine Intervention beim Captain vermied ich aufgrund der Sorge, dass mein kleiner Bestechungsversuch vielleicht doch noch größere Wellen schlagen würde. Offiziere können manchmal wirklich ät-

zend sein! Vielleicht war das der Grund dafür, dass ich so wenige von ihnen kannte! So machte ich mich daran, meine Notizen rauszusuchen und einen vorläufigen ersten Bericht über unsere bisherigen Reiseerlebnisse zu schreiben. Nachdem eines der Versorgungsschiffe die erste Kom-Boje abgesetzt hatte, sendete ich den Bericht an die Redaktion der FA und ging mit der schwachen Hoffnung, dass die Firrekaner mich innerhalb der nächsten zwei Tage zu sich einladen würden, in Richtung Aussichtsdeck.

Joe Roberts

EADS die Jägerschmiede der Exil-Streitkräfte melden erste Erfolge!

Das von der Navy der Exilanten ins Leben gerufene Konstruktionsbüro: Exile Aeronautics & Defence Systems kurz EADS, meldet die ersten Erfolge in ihrer noch Jungen Geschichte. Mit der Duress, der Fennek und der Heretic sind drei neue Typen von Jägern von den Ingenieuren der EADS entwickelt worden und an einem Streng Geheimen Ort in die Produktion gegangen. Zusätzlich dazu wurden an einer Reihe älterer Jäger, Verbesserungen vorgenommen. Die ersten Jäger werden gerade an die Geschwader der Flotte ausgeliefert.

Diese drei neuen Jäger wollen wir unseren tapferen Piloten in diesem Artikel nun näher bringen. Bei den Jägern handelt es sich um einen Leichten Jäger der und zwei Mittlere Jäger die unsere Auswahl an Maschinen erhöht und somit auch die Einsatzmöglichkeiten unserer Geschwader verbessert.

Duress

Die Duress F-101 stellt die erste reine Neuentwicklung unter Leichten Jäger da, seid der Einführung der Piranha. Der Jäger weist in seinem Design, eine nicht zu leugnende Ähnlichkeit zu der kil-

rathischen Krant-Klasse auf. Anders als bei der Krant die ein Mittlerer Jäger war, befindet sich das Cockpit bei der Duress in der Mitte und nicht auf der Backbordseite. Die Duress erreicht zwar nicht die Geschwindigkeit einer Phantom oder Arrow, erreicht dafür aber eine Manövrierbarkeit die einer Piranha gleichkommt und ist somit im Kampf nicht zu unterschätzen. In Punkto Schilde und Panzerung kommt sie an die Werte der Piranha, aber muss dafür leichte Abstriche, bei den Geschützen machen und besitzt eine Raketenauflängung weniger als ihre große Schwester die Piranha. Mit einem Preis von etwa 225000 Credits liegt so etwa in der unteren Preisklasse für leichte Jäger. Die Führung erlaubt diesen Jäger ab den Rang eines 1st Lieutenants.

Fennek

Die Fennek F-111, ist der neue Mittlere Jäger für 2nd Lieutenants in der Flotte. Der Mittlere Jäger baut auf der Technologie der Ferret auf und ist sein direkter Nachfahre, wobei Anzumerken sei: dass die Ferret zu den leichten Jägern gehörte. Die Maschine weist eine Waffenkapazität auf die einem durchschnitt-

lichen Leichten Jäger nahe kommt, hat dafür aber die Panzerung und Schilde eines Mittleren Jägers. In Punkto Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit liegt die Fennek im durchschnittlichen Bereich ihrer Klassen. Kosten der Fennek liegen bei 265000 Credits.

Heretic

Die Heretic F-115 ist der neue König der Medium-Klasse und steht einem erst ab Lieutenant Colonel zu Verfügung. Diese Maschine ist beinahe so Platt wie eine Flunder und ist so Manövrierfähig wie kaum ein anderer Mittlerer Jäger und kommt mit 500 kps an eine Geschwindigkeit heran, der man eher von Leichten Jägern gewohnt ist. Mit 4 Raketen vom Typ 2 und 4 modernen Stream-Lasern, ist dieses Schiff auch mehr als Gut bewaffnet, um es mit jedem Gegner aufzunehmen. Die Heretic hat aber auch ihren Preis, mit 450000 Credits belastet sie den Militär-etat der Exilanten auf hohem Maß; daher verwundert es auch nicht das ihre Zahl begrenzt ist und nur den Hohen Tieren zu Verfügung steht.

Duress F-101



Fennek F-111



Heretic F-115



WIR SIND DIE TCN!

Es ist jetzt Jahre her, seid dem sich die TCN in Laffington-Loyalisten und Exilanten trennte. Und vor mehr als zwei Jahren haben die Mantu die Konföderation zerschlagen und die Loyalisten-TCN mit ihr. Das was von ihnen noch übrig ist, ist zu Vasallen und Hilfstruppen für die Mantu geworden. Es gibt also keine TCN mehr oder? Doch es gibt sie und das sind wir, wir die wir uns schon zulange als Exilanten bezeichnen. Damit sollte endlich Schluss sein. Zulange haben wir uns mit der Bezeichnung: Exilanten oder Exil-TCN selbst niedriger gestellt als wir sollten, denn wir haben als einziges an den Werten der Konföderation und der TCN festgehalten; wir sollten endlich erwachen und uns voller Stolz als die TCN bezeichnen, als die einzig Wahre.

Nimmt das scheußliche

E aus allen euren Hoheitskennungen, werft es weg es ist nur Sinnbild dafür wie Schwach wir uns doch halten. Doch das sind wir nicht, seht auf der Welt-raum-Karte und ihr werdet sehen wie viele Systeme sich schon unserem Wiederaufbau der Konföderation angeschlossen haben. Unsere Bewegung und

unser Traum wächst trotz der Mantu-Propaganda von Tag zu Tag. Unser Weg ist noch lange, das Stimmt aber wir sind Stärker und werden es täglich noch mehr. Also warum sollten wir nicht endlich Selbstvertrauen zeigen und hinausgehen und allen Sagen wir



sind die TCN: nicht die Gefolgsleute von Tyrannen, die unsere geliebte Konföderation verraten haben, noch die Vasallen die jenen folgen die der Konföderation den Gnadenstoß, gegeben haben.

Es ist nicht zu Übersehen das wir keine Exilanten mehr sind, den wir Operie-

ren zunehmend von Systemen aus, die früher zur Konföderation gehörten und die sich unseren Idealen angeschlossen haben. Die Zeit in der wir uns im Kilrathi-Raum zurückgezogen haben sind vorbei. Sogar die Umrüstungen unserer Geschwader die derzeit im Gange sind, wird mit Material vorgenommen die aus den befreiten Systemen stammen. Wer kann da noch von einem Exil reden; nur weil wir Terra noch nicht befreit haben, müssen wir uns doch nicht weiterhin als Exilanten bezeichnen?

Ich bin davon Überzeugt, das wir noch mehr Menschen und Systeme von unserer Sache überzeugen können, wenn wir endlich das Stigma des Exilantentums abwerfen und uns zu dem Bekennen was wir wieder aufbauen

wollen und was wir immer wahren: die einzigen und wahren Vertreter der Konföderation.

Also lasst es uns angehen konföderierte: Für die Konföderation!

Franklin Lee

Frag Sunny

Für die Frau von Heute

Von wegen Frauen sind schwierig – Männer sind diejenigen, die unlogische Ängste vor Damen-Unterwäsche mit vielen Verschlüssen haben oder sich über Nichtigkeiten wie Städte ohne Autowaschanlagen ärgern. Oder verstehen Sie, warum die Herren der Schöpfung plötzlich selig zu grinsen

anfangen, sobald ein halbes Dutzend A-Team-Folgen hintereinander im Holoprojektor gezeigt werden? Damit Frauen nachvollziehen können, warum das Exemplar Mann neben ihnen so tickt, wie er tickt, hat Gabrielle Sutherland den (nicht allzu ernst gemeinten) Ratgeber „ER! Der Mann – Ein liebevoller Leitfaden“ geschrieben. „Frag Sunny“ hat ihn durchforstet und

jeweils zehn Gründe gefunden, warum der Mann lacht, weint, warum er sich ärgert, fürchtet oder wann er einfach glücklich ist.

Falls Sie also eine Frau sind: Dann sollten Sie hier weiter lesen, um Ihren Mann besser zu verstehen. Und falls Sie ein Mann sind, lesen Sie hier weiter, um zu verstehen, warum Ihre

Freundin Sie nicht immer versteht:

3. Die eigene Fussballmannschaft verliert
3. Autofahrerinnen

Warum der Mann lacht:

1. einparkende Frauen
2. Filme mit den Marx Brothers
3. wenn jemand hinfällt und sich verletzt

Warum sich der Mann ärgert:

1. Strafzettel
2. schlechter Fernsehempfang
3. Inkompetente Schiedsrichter

Wann der Mann glücklich ist:

1. Videospiele
2. Die eigene Fussballmannschaft gewinnt die Meisterschaft
3. Mit den Kumpels um die Häuser ziehen

Warum der Mann weint:

1. Kratzer im Autolack
2. Der Fernseher ist kaputt

Wovor sich der Mann fürchtet:

1. Frauenfilme
2. Mit der Freundin einkaufen gehen

Widder 21.03. - 20.04.

Alles Neue sagt Ihnen heute besonders zu und Sie sind offen für entsprechende Begegnungen mit dem anderen Geschlecht. Sie sind vermutlich bereit, eine sanfte, friedvolle, eventuell auch passive Stimmung zu verbreiten und würden den Tag wohl gerne zusammen mit einem netten Menschen genießen.

Stier 21.04. - 21.05.

Das Blut pulsiert jetzt gleichsam schneller durch die Adern. Energisch und tatkräftig treten Sie der Welt entgegen. Wer Sie in Ihrem Freiraum einschränkt, Ihnen Unrecht tut oder Ihnen sonst zu nahe tritt, muss mit einer heftigen Reaktion rechnen. Sie wollen Ihren Weg gehen und nicht daran gehindert werden. Was die anderen denken, kümmert Sie heute weniger als sonst.

Zwillinge 22.05. - 21.06.

Handeln Sie, wenn Ihnen danach zumute ist! Aber aufgepasst, die augenblickliche Spontaneität kann Sie auch Gegenreaktionen provozieren lassen. Da Ihr Vorgehen heute Vormittag emotional geprägt ist, sind Sie weniger vorsichtig als gewohnt und neigen schneller zu Ungeduld.

Krebs 22.06 – 22.07.

Nicht alle finden Sie toll. Heute Vormittag neigen Sie besonders dazu, sich als unwiderstehlich einzuschätzen. Je weniger Sie dieser Haltung verfallen, desto mehr Sympathie finden Sie. Pflegen Sie Ihre Freundschaften! Wenn Sie offen für andere sind, können Sie Gemeinsamkeiten doppelt genießen.

Löwe 23.07. - 23.08.

Ein freundliches Wort wirkt Wunder. Sie können Ihre Mitmenschen heute Vormittag mit Leichtigkeit um den Finger wickeln, denn heute verfügen Sie über ein besonderes diplomatisches Geschick.

Jungfrau 24.08. - 23.09.

Der Tag mag zwar mit einigen Aufregungen beginnen, doch dürften sich die Wogen rasch glätten. Was Sie heute Vormittag in Angriff genommen haben, zieht sich mindestens bis zum Nachmittag durch. Sorgen Sie dafür, dass Sie nicht nur handeln, sondern auch etwas davon haben.

Waage 24.09. - 23.10.

Um in der gereizten Stimmung des Ta-

HOROSKOP

ges nicht allzu viel Porzellan zu zerbrechen, brauchen Sie besonders heute Vormittag eine sportliche Herausforderung oder körperliche Arbeit. Ein Arbeitsprojekt, für das Sie sich mit ganzer Kraft einsetzen können, eignet sich nicht nur als Kanal für Ihren überdurchschnittlichen Tatendrang, sondern bringt Ihnen jetzt auch besonderen Erfolg.

Skorpion 24.10. - 22.11.

Dies ist ein Power-Nachmittag! Macht hat etwas Faszinierendes. Vielleicht erleben Sie, wie jemand sie ausnutzt, vielleicht können Sie auch selbst Ihren Einfluss auf positive Weise geltend machen. Sie haben jetzt außergewöhnlich viel Kraft zur Verfügung.

Schütze 23.11. - 21.12.

Heute brauchen Sie für Ihren Verstand eher leichte Kost. Theater, Kunst oder ein gutes Gespräch mit einem lieben Menschen liegen Ihnen mehr als harte Denkarbeit oder konfliktgeladene Auseinandersetzungen. Durchsetzungsfähigkeit ist daher gerade nicht Ihre Stärke.

Steinbock 22.12. - 20.01.

Bewegen Sie sich in der Wirklichkeit oder im Traum? Vielleicht leben Sie in einer harten realen Welt und versuchen, in eine schönere irrealer Traumwelt einzutauchen. Stellen Sie sich der Realität und sorgen Sie heute Mittag für ein bisschen Abwechslung.

Wassermann 21.01. - 19.02.

Fühlen Sie sich manipuliert oder abhängig von anderen Menschen? Oder versuchen Sie, andere mit allen Mitteln an sich zu binden? Liebe ist immer auch ein Machtspiel. Jetzt sehen und spüren Sie die dunklen, aber deswegen nicht minder faszinierenden Seiten im Zusammensein mit Ihren Liebsten.

Fische 20.02. - 20.03.

Ein gestärktes Selbstvertrauen lässt Sie heute Vormittag Grenzen überschreiten. Was Sie in die Hand nehmen, gelingt, denn Sie tun es aus innerer Überzeugung. Voraussetzung ist allerdings, dass Sie überhaupt in neue Gefilde vorstoßen. Es ist kein innerer Impuls da, der Sie dazu treibt, sondern nur die Gelegenheit, die Sie nutzen können oder nicht.

Die Sonne

Ein kleiner Einblick über unsere Sonne

Die Sonne oder auch Sol auf Latein oder Helios auf griechisch, sind die drei Namen für den Stern in unserem Planetensystem, der uns täglich sein Licht schenkt und das Leben auf unserem Planeten erst möglich macht. Die Sonne schenkt uns neben dem Licht auch die Wärme ohne die Erde nur eine Eiskugel wäre. Unser Stern gehört innerhalb unserer Galaxie, zum Durchschnitt und ist ein Gelber Zwerg.

Aufbau

Die Sonne besteht aus 73,5 % Wasserstoff, 25 % Helium und die restlichen 1,5 % setzen sich aus Eisen, Sauerstoff und Kohlenstoff zusammen. Im Kern wird durch die Kernfusion der Wasserstoff in Helium umgewandelt. Also pro Sekunde werden in etwa 564 Millionen Tonnen Wasserstoff zu 560 Tonnen Helium fusioniert. Durch die geringere Bindungsenergie des Heliums, ist dessen Masse geringer als die Summe des Wasserstoffs. Mit der Zeit wird der Anteil des Wasserstoffs geringer und der Helium Anteil in der Sonne nimmt zu.

Im Kern liegt die Masse in Form von Plasma vor und besitzt eine Temperatur von 15,6 Millionen Kelvin. Die in Energie umgewandelte Masse der Sonne, wird nach außen transportiert und überwindet dabei die Schichten der Sonne: vom Kern gelangt die Energie in die Photosphäre, über diese liegt eine weniger dichte Gasschicht (Chromosphäre), von denen helle Fontänen (Protuberanzen) in die verdünnte äußere Region (Korona) hineinragen.

Sonnenflecken

Sonnenflecken sind dunkle Stellen auf der Sonnenoberfläche. Es handelt dabei um Gebiete mit kühlerem Gas, die Temperaturen zwischen 3700 und 4500 Kelvin. Sie treten meist in Gruppen auf, wobei öfters zwei Flecken besonders dominieren. Ihre Größe reicht von wenigen 100 km Durchmesser, bis hin zu Gruppen die sich über 100000 km erstrecken. Bei Ausbrüchen in der Nähe von Sonnenflecken, sogenannten Flares, werden atomare Teilchen bis zur Erde geschleudert, wo sie beim Auftref-

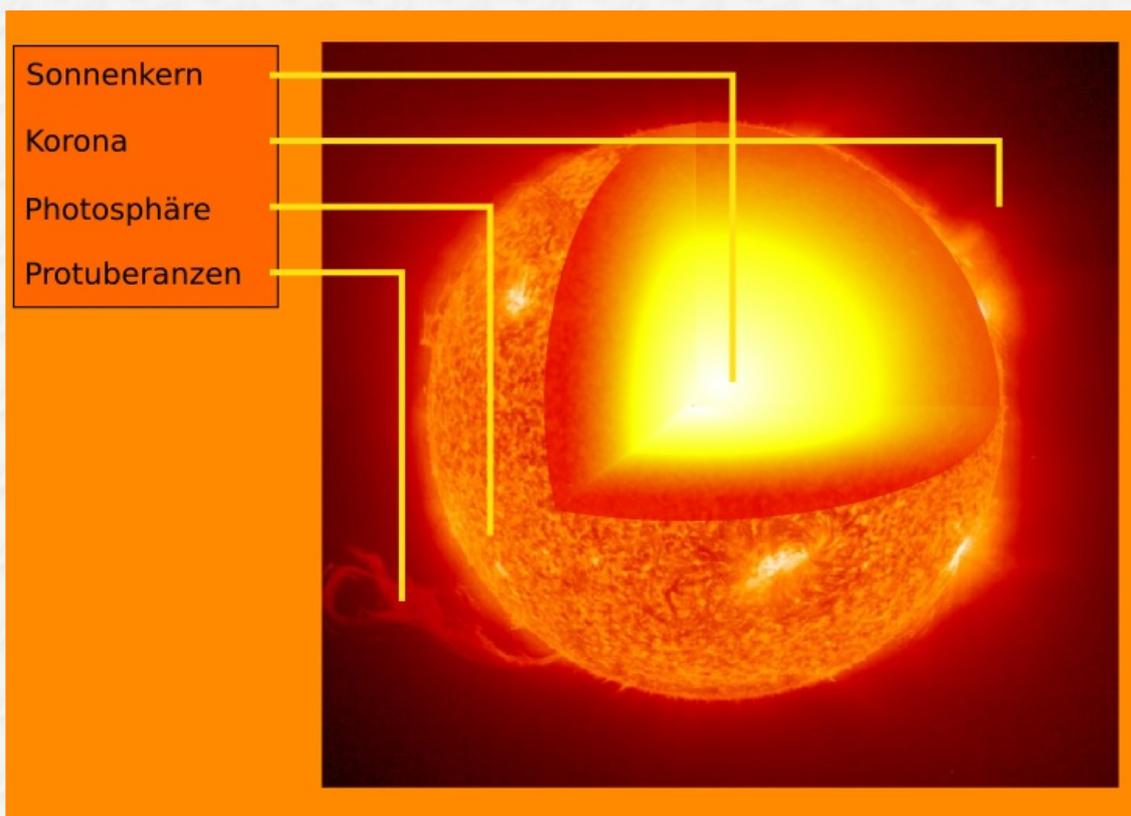
fen, auf das Magnetfeld der Erde in den nördlichen Regionen Polarlichter erzeugen.

Sonnenfleckenzyklus

Die Sonnenflecken nehmen in einem Zyklus von 11 Jahren zu, bis ihre Zahl wieder sinkt. Am Anfang eines Zyklus existieren wenige Sonnenflecken, die vom Äquator der Sonne weit entfernt sind und nehmen nach und nach zu, während sie immer näher an den Äquator wandern. Mit Ende des Zyklus verändert sich auch das Magnetfeld der Sonne, aus dem magnetischen Norden wird der magnetische Süden, oder es geht in die andere Richtung.

Rotation

Die Sonne rotiert in ungefähr 4 Wochen um die eigene Achse. Die Rotation erfolgt dabei nicht überall gleich, denn am Äquator braucht die Sonne 25,4 Tage, im mittleren Bereich 27-28 Tage und an den Polen sogar bis zur 36 Tage. Im inneren allerdings gibt es eine einheitliche Rotation von 27 Tagen.



Die Kerensky-Offensive

Ein historischer Rückblick

Sonntag, 1917.182

Es war ein schwarzes Jahr für das Russische Reich: Das Land war im Aufruhr; die Bolschewiki unter Lenin, die Menschewiki unter Kerensky und die Konservativen unter Kornilow kämpften erbittert um die Vorherrschaft, nachdem Zar Nikolaus II. während der Februarrevolution gestürzt worden war; zu allem Überfluss waren der Kaiser und die Oberste Heeresleitung des Deutschen Reiches und ihre Verbündeten in Österreich-Ungarn fest entschlossen, diese Schwäche auszunutzen.

Aleksandr Fedorovich Kerensky war es zwar gelungen, eine provisorische Regierung einzusetzen, doch gerettet war damit noch lange nichts: Man brauchte Erfolge, um den Staat wieder auf sichere Beine stellen zu können. Als Kriegsminister ersann er daher einen höchst bismarck'schen Plan, mit dem die Mittelmächte vertrieben und seine neue Regierung gestärkt werden sollte, zumal das Bündnis mit Frankreich und England auch zu bröckeln begann: Die Kerensky-Offensive, ein außenpolitischer, militärischer Schachzug, um die Stabilität im Inneren zu gewährleisten.

Man wollte im Südosten der Front angreifen, da dieser Punkt zu dieser Zeit der schwächste schien und der Plan schien aufzugehen; nach drei Tagen nämlich schaffte man es, die österreichisch-ungarischen Unterstützungstruppen vor sich her zu treiben und schnell vorzurücken. Doch bald schon konnten Reservetruppen, geschickt vom deutschen General Ludendorff, den russischen Vormarsch bremsen und es kam zur größten Kata-

strophe, die über eine Armee hereinbrechen konnte: Widerstand in den eigenen Reihen. Als die Verluste stiegen kam es reihenweise zu Desertierungen und man verweigerte sich gegen weitere Kämpfe. Auch im russischen Hinterland kochte die Stimmung wieder hoch, so dass Kerensky gegen Lenins Anhänger vorgehen musste. Zwar schaffte er es diesen aus Russland zu vertreiben, doch der Schaden war



schon getan: Die Offensive war gescheitert.

General Brussilow berichtete, dass sämtliche Truppen den Gehorsam gegenüber den Offizieren verweigerten und dass sie sich ständig weiter zurückzogen, obwohl sie waffen- und zahlenmäßig überlegen gewesen waren. Lediglich die Instabilität und Insubordination der Armee führte also zu deren Untergang. Lediglich eine Einheit Panzerwagen sowie die 155. Infanteriedivision konnten sich erfolgreich gegen die deutsche Kavalerie durchsetzen. Das Russische Reich verlor bei dieser Offensive über 400.000 Soldaten, während Deutschland und Österreich-Ungarn lediglich 60.000 Mann verloren.

Diese Operation war ein Fiasko für das Russische Reich; Die Truppen wa-

ren endgültig demoralisiert, Kerenskys Stand im Reich war kaum noch zu halten und alle Zeichen waren auf jene Revolution gestellt, welche sich im November unserer Zeitrechnung ereignen und das Ende der Konservativen besiegeln sollte: Die Oktoberrevolution.

Was nun ist der Nutzen aus solchem historischen Wissen? Wir können aus den Fehlern lernen und wissen nun, dass jede noch so große Überlegenheit ist also dahin, wenn ein Kommandant seine Untergebenen nicht im Griff hat: Zum Einen schwächt das die eigene Stellung, zum anderen motiviert das den Gegner.

Wollen wir hoffen, dass Admiral Kerensky es seinem Namensvetter nicht gleich tut und die Exilanten weiterhin zeigen, dass sie aus einem anderen Holz geschnitzt sind und nicht wankelmütig werden. Denn eins ist sicher: Unser Feind verzeiht keine Fehler, zumal in diesen Zeiten noch nicht einmal immer sicher ist, wer der Feind ist; klare Fronten sind ein Luxus welchen man sich nicht immer leisten kann. Umso wichtiger bleibt es, auf alles vorbereitet zu sein und stets sein Bestes zu geben und vielleicht sogar ein Quentchen mehr. Nur so kann die Erde wieder aus den Klauen der Mantu befreit und die Menschheit gerettet werden!

Gez., Walter Freise

Terranischer Historiker und Journalist der Exilanten

Das Offtreffen 2009

Ein subjektiver Erfahrungsbericht von Daniel Funke aka Flashback

Die Vorbereitung

Es ist Donnerstag, der 07.05.2009, morgens. Gehetzt blicke ich mich in meinem Zimmer um. Hast Du alles? Was hat Dir bei den letzten Off-Treffen gefehlt, was Du dieses Jahr unbedingt mitbringen musst?

Panisch vergleiche ich die Liste der Basics, die Black Dragon ins Mitglieder-Forum hinterlegt hatte mit den aufgeschichteten Kleidungsstücken und Utensilien, die ich auf meinem Schreibtisch gestapelt hatte.

Jedes Jahr das gleiche Spiel, schwirrt es durch meinen Kopf. Und dabei hatte ich mir extra die Woche Urlaub genommen, um in aller Ruhe ein, zwei Tage vor Abreise die Tasche zu packen. Wieder einmal verfluche ich meine Faulheit und die Tatsache, dass ich immer Alles auf die letzte Minute schieben muss. Resigniert schüttel ich den Kopf, schnappe mir die diversen

Stapel und packe sie in die Reisetasche, bzw. in den Rucksack.

Natürlich bin ich spät dran, ich wollte schon längst losgefahren sein um mir ein gewisses Polster auf der Autobahn zu schaffen. Bei der A 45 Richtung Dortmund ist die Gefahr eines Staus allseits präsent.

Der perfekte Start in den Tag!

Tag 1 „Die Anreise“

Ich verlud also meine Tasche und den

Rucksack ins Auto und düste los. Dieses Jahr hatte ich mit Seldom und Stalker eine Fahrgemeinschaft gebildet, da Destiny (meine bessere Hälfte) dieses Mal nicht dabei sein konnte und alleine bis nach Großlohra zu fahren, ist einfach nicht bezahlbar. Wir hatten abgemacht, dass ich bis nach Datteln (D-Town ^^) fahre, Seldom mich dort aufliest, wir in seinem BMW noch Stalker einladen und dann bis nach Großlohra durchstarten würden.

Die Ausführung des Plans ließ zu

die Wohnung von Seldom in Datteln.

Seldom tauchte kurze Zeit später ebenfalls auf, jedoch war seine Tasche auch noch nicht fertig gepackt (die Parallelen sind signifikant). Also gingen wir in seine Wohnung, er packte panisch die Tasche (siehe erster Absatz „die Vorbereitung“).

Ergänzung (für alle Nichtwissende):

Seldom plant und koordiniert zum großen Teil das Off-Treffen, somit wäre sein pünktliches Erscheinen in Groß-

lohra schon äußerst wichtig gewesen.

Wir waren schon quasi aus der Wohnung, als Seldom jegliche Gesichtsfarbe entglitt, er in sein Zimmer stürmte und die Japan-Flagge von der Wand riss (warum diese Fahne von unschätzbarem Wert für das Off-Treffen ist, wird später noch erläutert).

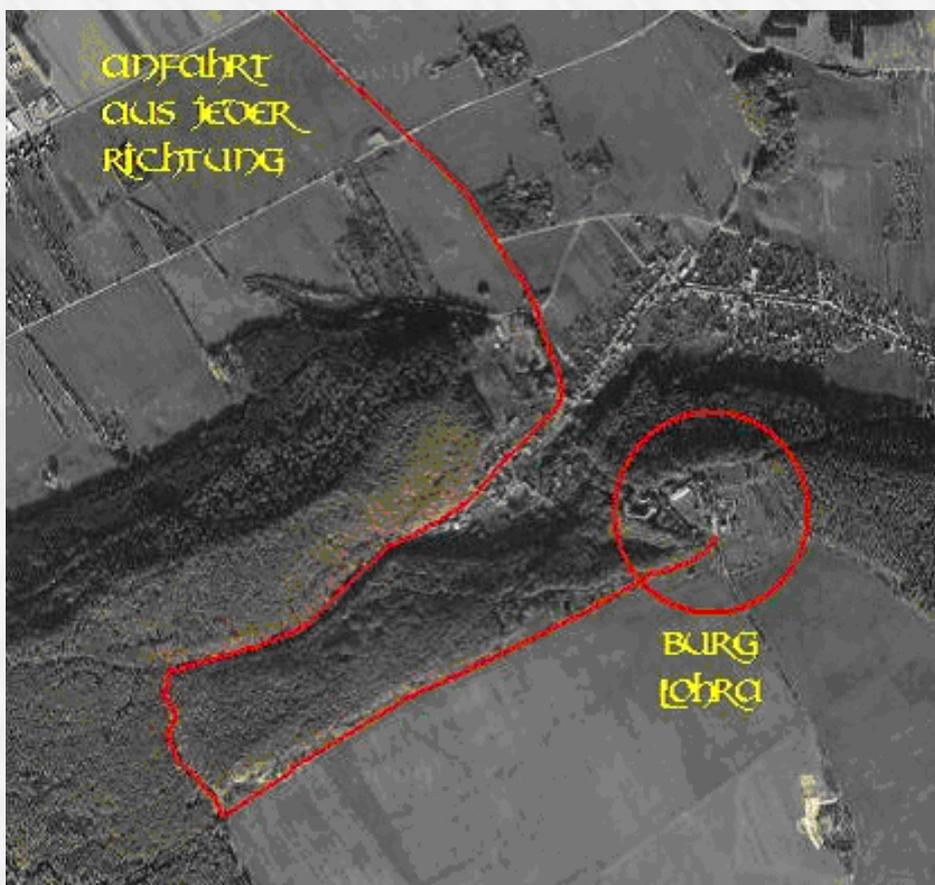
Sämtliche Taschen wurden in Seldoms Auto ver-

frachtet und wir machten uns auf den Weg zu Stalker. Der hatte zum Glück bereits alles gepackt und stand auch abmarschbereit vor seinem Haus.

Wir kamen relativ gut durch, legten noch einen kurzen Zwischenstopp in Soest beim Burgerking ein um danach mit gefülltem Magen weiterzureisen.

Leider verließ uns wieder das Glück.

Wir gerieten in zwei größere Staus. Somit war die Zielvorgabe 17:30 Uhr in Großlohra einzutreffen, nicht mehr



Wünschen übrig.

Natürlich geriet ich während der Fahrt nach Datteln in einen Stau. Und wer schon mal die A45 Richtung Dortmund gefahren ist, wird wissen, dass dort gefühlte zwanzig Baustellen auftauchen, die ebenfalls meine Fahrt gebremst hatten.

Trotz nahendem Nervenzusammenbruch auf der Autobahn, schaffte ich es mit nur 10 Minuten(!) Verspätung am vereinbarten Treffpunkt zu erscheinen,

machbar.

Wir malten uns Bilder aus von wütenden Off-Teilnehmern, die bei unserer Ankunft Seldoms Auto mit Steinen beschmeißen würden.

Es kam ganz anders.

Großlohra, ein paar Infos

Das Off-Treffen findet jährlich auf dem Burggelände der Burg Lohra in Großlohra statt. Der Anfahrtsweg ist schon ein kleines Abenteuer, da die Burg außerhalb der Stadt im waldigen Gebiet auf einer Anhöhe zu finden ist, der Zufahrtsweg zur Burg an der Bundesstraße liegt und eher einer Schotterpiste gleicht, so dass man in 90% der Fälle diesen Weg ignoriert und daran vorbei fährt (sofern man es nicht besser weiß).

Allerdings hat sich der Zustand des Weges im Laufe der Jahre erheblich verbessert. Noch vor wenigen Jahren war dieser Weg mit tiefen Schlaglöchern übersät und man war heilfroh, wenn man die Zufahrt gemeistert hatte, ohne sich Sorgen um ein neues Auto machen zu müssen.

Mittlerweile gibt es so gut wie keine Schlaglöcher mehr. Alt eingesessene Teilnehmer des Offs munkeln, dass ein Teil unseres Geldes zur Erweiterung des Weges dient, so dass wir in gefühlten 10 Jahren vielleicht sogar mit einer geteerten Straße rechnen dürfen.

Das Burggelände ist weitläufig, also ideal für Spiele jedweder Art (dazu kommen wir später noch). Man hat ein kleines Fußballfeld, ein aufgespanntes Netz für Volleyball, eine Lagerfeuerstätte, selbstverständlich die Burg an sich, sowie diverse Häuser, die zur Übernachtung dienen.

Dieses Jahr waren wir zum ersten Mal im Haupthaus, welches über viele Zimmer, eine Kühlkammer, eine große Küche, Duschzellen, Toiletten und einen großen Aufenthaltsraum verfügt, so dass die Teilnehmer überwiegend der Meinung waren, dass man auch im nächsten Jahr versuchen sollte dieses Haus wieder zu mieten.

Tag 1 „Die Ankunft“

Wir fahren also mit einer Verspätung von ca. 2 Stunden auf das Haupthaus zu und gingen natürlich davon aus, dass die Teilnehmer noch vor verschlossenen Türen stehen würden. Denkste!

Paladin hatte mit der Vermieterin bereits die Zimmerabnahme vollzogen, mit dem Bau des Pavillons wurde ebenfalls begonnen (leider total verkehrt, wie sich wenig später herausstellte) und man hatte bereits einen Stuhlkreis vor dem Haupthaus gebildet und sich die Wartezeit mit einem kühlen Bierchen vertrieben.

Quasi sprachlos bezogen Seldom, ich und Stalker unser Zimmer und mit vereinten Kräften und unter Anleitung des Off-Buchs (Seldom war so clever gewesen und hatte letztes Jahr eine Anleitung zum Bau des Pavillons im Off-Buch verewigt) konnten die Teilnehmer den „Bau“ des Pavillons abschließen, sowie die Tische und Bänke aufstellen und den Grill aufbauen.

Danach wurde ein weiteres Bier gekillt.

An dieser Stelle übrigens noch mal einen großen Dank an Katana, der jedes Jahr Unmengen an Equipment (das Pavillon, Tische, Bänke, die Musikanlage, der Grill, und, und, und) zum Off bringt und zur Verfügung stellt

Das Off-Buch

Eine wirklich schöne Tradition ist das Off-Buch. Jeder Teilnehmer hat die Möglichkeit sich in diesem Buch mit ein paar Zeilen zu verewigen. Dies passiert meist am letzten Tag des jeweiligen Off-Treffens, so dass im Verlauf der Jahre eine beträchtliche Ansammlung von Kommentaren, Anekdoten und natürlich auch Unsinn der Teilnehmer zusammen getragen wurde.

Tag 1 „der Abend“

Erfahrungsgemäß wird der erste Tag / Abend locker angegangen. So war es auch dieses Mal. Die Teilnehmer hatten

sich in Grüppchen aufgeteilt. Man hatte es sich unter dem Pavillon, bzw. um die Feuerstelle vor dem Haupthaus gemütlich gemacht, oder man hielt sich im Aufenthaltsraum innerhalb des Haupthauses auf, spielte das ein, oder andere Gesellschaftsspiel, oder man unterhielt sich einfach.

Paladin hatte bereits auch das erste Fleischgut auf den Grill gepackt, so dass auch hungrige Mägen schnell gefüllt wurden.

Das Whiskey-Erlebnis

Der Abend schritt voran, Stunden verflogen wie Minuten und ich war der Meinung, dass es Zeit wäre genüsslich einen Whiskey zu trinken. Vorsorglich hatte ich 2 Flaschen für das Wochenende eingepackt.

Es sei hier erwähnt, dass prinzipiell für das leibliche Wohl gesorgt wird und trotzdem hat es sich im Verlauf der letzten Jahre eingepflegt, dass Teilnehmer zusätzlich noch „Spezialitäten“ in Form von Bier, Spirituosen oder Leckereien mit zum Off bringen.

So kam es dazu, dass die erste Flasche Whiskey, natürlich mit Cola verdünnt, recht zügig von mir und meinen Mitstreitern Shepherd, Dark Lord und Stalker geleert wurde und wir dann bereits zur zweiten Flasche übergangen. Auch diese überlebte nicht lange. Ich weiß nicht, ob ich zwischenzeitlich einen Blackout hatte, oder mich nur auf das Wesentliche konzentriert hatte, denn plötzlich saßen nur noch eine Handvoll Leute im Aufenthaltsraum.

Die Uhr zeigte 4:00 Uhr morgens an. Shepherd war der Meinung, dass es Zeit wäre handgemachter Musik zu fröhnen. Also holte er seine Gitarre hervor (mit dem wohlklingenden Namen Trude) spielte das ein, oder andere Liedgut (fragt mich nicht, welche Lieder das waren, wie gesagt: ich konzentrierte mich auf das Wesentliche).

Zwischenzeitlich versuchten wir uns noch an einer Runde Texas Hold'em Poker, die aber eher einseitig war, da

Nobody der Einzige am Tisch mit klarem Verstand war (er hatte an diesem Wochenende nicht einen Tropfen Alkohol angerührt, Respekt!). Wir kamen schnell überein, dass Pokern in der vorliegenden Verfassung einzelner Spieler keinen Sinn machen würde.

Erwähnenswert sei noch ein Telefonat, welches Shepherd getätigt hatte (wir halten fest: es war kurz vor 5). Erstaunlicherweise nahm Hammer das Gespräch an. Nachdem Shepherd das Gespräch auf „laut“ gestellt hatte, konfrontierte er ihn mit der Frage, warum Hammer denn nicht zum Off erschienen sei (obwohl sich Hammer bereits im Vorfeld abgemeldet hatte). Bevor Hammer jedoch antworten konnte, verlor Shepherd die Lust das Gespräch noch weiter zu führen und legte auf.

Irgendwie schafften wir es irgendwann doch ins Bett zu fallen (jeder in seinem eigenen, versteht sich) um noch eine Mütze voll Schlaf zu nehmen.

Tag 2

Ich hatte es also geschafft, trotz kostenloser Karussellfahrt, ein paar Stunden Schlaf zu erhaschen, war allerdings trotzdem am folgenden Morgen ein wenig aufgekratzt (total untertrieben). Gegen 9 Uhr hievte ich mich aus der Koje und steuerte die Duschen an.

Die Duschkabinen waren übrigens aus meiner Sicht ein großes Plus des Haupthauses.

Dort traf ich dann meine Leidensgenossen, Dark Lord und Shepherd, die allerdings erstaunlich fit waren (außerordentlich trinkfest die Bazis ^^). Nach der Dusche ging es mir ein bisschen besser und nach dem ersten Kaffee (gegen 9:30 Uhr) war ich bereit für den Tag, schwor mir allerdings heute etwas kürzer zu treten.

Nach und nach trafen weitere Teilnehmer ein und man stärkte sich mit einem gemeinsamen Frühstück.

Da der Tag noch jung war, teilte man sich in kleinere Gruppen auf und spielte die mitgebrachten Karten, bzw.

Gesellschaftsspiele. Fireman hatte „Axis vs Allies“ aufgebaut, in meinen Augen so eine Art Risiko, allerdings wesentlich umfangreicher, Seldom, Ravenmoon, Nobody, Lone Wolf und Stalker hatten eine Runde Magic eröffnet, Biene, Zorro, Shark und Tofu spielten Poker und ich kam in den Genuss das Kartenspiel „Munchkin Chtulhu“ kennen zu lernen. Dieses Spiel führte übrigens dazu, dass merkwürdige Umgangsformen zwischen den Teilnehmern im Verlauf der nächsten Tage gepflegt wurden:

Der Chtulhu-Gruß

Eine der stärksten Karten in dem Spiel ist das Wesen „Chtulhu“, so eine Art Tentakelwesen. Daraus entwickelte sich ein Gruß derjenigen welche das Spiel gespielt haben. Der Gruß sieht folgendermaßen aus:

Man führe seine Hand zum Mund, allerdings weist die Hand von einem weg, dann bewege man seine Finger und mache ein Geräusch á la „blblblblblblbl“.

Man konnte den Gruß noch mit dem Ausspruch „Chtulhu – IÄ“ kombinieren.

„Du bist gestuht“

Dieser Ausspruch entstand wohl auch in diesem Zeitraum, denn Shepherd hatte es innerhalb von knapp zwei Tagen geschafft, zwei Stühle zu demolieren, wobei ich zu seinem Schutz sagen muss, dass die Möbel schon bessere Zeiten gesehen hatten. Der Satz „Du bist gestuht“ (über den Sinn lässt sich streiten) bedeutet eigentlich nichts Anderes, als „Du hast ein Problem; Du bist im A. . . !“

In diesem Zusammenhang fällt mir übrigens ein Erlebnis aus einem zurückliegenden Off ein, wo Paladin und eine Gardinenstange eine Hauptrolle gespielt haben ;-)

Die sportlichen Aktivitäten am 2. Tag

Am frühen Nachmittag kamen wir zu dem Schluss, dass es Zeit wäre sich

sportlich zu betätigen (ganz böser Fehler, wenn man berücksichtigt, was sich die Orga für den dritten Tag ausgedacht hatte, was die Teilnehmer aber zu dem Zeitpunkt noch nicht wussten).

Also, wurden zwei Mannschaften gebildet und wir spielten ein Ründchen Volleyball. Man höre und staune, es kamen passable Ballwechsel zu Stande.

Allerdings gab es auch die eine, oder andere Diskussion in Bezug auf die Größe des Spielfelds, da diese aufgrund fehlender Abgrenzungen in Form von Linien, nicht zu erkennen war.

Im Anschluss wurde dann noch traditionsreich Fußball gespielt. Hierzu hatte sich Jumpstar, unser geliebter Marshall, auf die Latte eines der Tore gesetzt und Momentaufnahmen in Form von Fotos und Videos gemacht.

Ein Highlight des Spiels, wenn man das so nennen darf, war das „Zusammentreffen“ von Waterboy und Razor. Waterboy wurde von mir angespielt, stand mit dem Rücken zum gegnerischen Tor, drehte sich um und wurde von Razor, dem Torwart, förmlich umgemäht. Es war ein Geräusch zu hören, als wenn zwei Kontinentalkappen auf einander stoßen (leicht übertrieben). Nach einer kurzen Reanimation, konnte Waterboy wieder aufstehen und weiterspielen (nach dem Off wurde bei Waterboy ein Rippenbruch diagnostiziert, harter Hund!). Das Tor wurde im Übrigen gegeben, obwohl Razor auf Stürmerfoul (!) verwiesen hatte.

Nach dem Spiel waren Alle erstmal bedient und man ging wieder dazu über, gepflegt ein paar Bierchen zu zischen, sich zu unterhalten und Spiele zu spielen.

„Da Bomb“ in der Schärfe liegt die Würze

Nach der sportlichen Betätigung war es Zeit für eine deftige Stärkung in Form von Fleischgut und Salaten (ein Lob übrigens an die Mädels, die tolle Salate im Verlauf der Tage herbei gezaubert hatten!). Paladin sorgte als Grillmeister

für formidables gegrilltes Fleisch und hatte in diesem Zusammenhang wieder die scharfe Soße „Da Bomb“ mitgebracht (daraus wird wohl auch eine Tradition entstehen, da diese bereits letztes Jahr verköstigt wurde). Und auch dieses Jahr fanden sich Wagemutige, die ihr Fleisch mit dieser Soße angereichert hatten. Ich habe selten gestandene Männer gesehen, die Tränen in den Augen hatten und deren Kopf in der untergehenden Sonne rot leuchteten, das war so einer dieser Momente (Toaster und Kove sind hier deutlich hervorzuheben!).

Tag 2, der Abend „Bazis unplugged“

Durch ein Lagerfeuererlebnis im letzten Jahr mit „jungen Christen“ und unserer Sippe (das aufzugreifen, würde den Rahmen sprengen) hatten Dark Lord und Shepherd eine Tradition ins Leben gerufen: das Schnitzel-Lied, unsere inoffizielle Off-Hymne.

Und aufgrund der Aufforderung mehrerer Teilnehmer gaben die beiden auch dieses Jahr das Lied zum Besten, Shepherd an der Gitarre und Dark Lord als Sänger. Der Refrain wurde natürlich von wissenden Teilnehmern mitgegrölt, so dass die Lobhuldigung eines guten Schnitzels durch Großlohra erschallte!

Tag 3 „Es geht noch härter!“

Auch der Abend des zweiten Tages war lang, allerdings fühlte ich mich am darauffolgenden Morgen wesentlich fitter, vermutlich weil ich auf Whiskey verzichtet hatte ^^ . Für diesen Tag hatte die Orga also ihr Spiel geplant.

Das Off-Spiel

Auch dies ist eine tolle Tradition, welches über Jahre entstanden ist. Die Orga überlegt sich alljährlich eine Art Spiel aus, welches in der Regel mit Wing Commander zu tun hat und die von den Teilnehmern gemeinschaftlich gespielt wird.

Dieses Jahr war es eine Art Fang- und Strategiespiel. Die Regeln jetzt 1:1 wiederzugeben würde ebenfalls den Rahmen sprengen, also lasst Euch gesagt sein, dass die Teilnehmer in Rassen á la Terraner, Kilrathi, Mantu und Nephilim aufgeteilt wurden und in Gruppen gegeneinander antraten. Ziel war es Credits zu erwirtschaften und Forschung zu betreiben, bzw. Planeten zu kultivieren und anzueignen.

Da dies in Form von Laufen und Fangen zu erreichen galt und ein Großteil der Leute bereits vom 2. Tag Volleyball und Fußball in den Knochen hatten, war dies natürlich eine Tortur. Das Spiel dauerte ungefähr 2-3 Stunden und danach waren wirklich ALLE am Ende ihrer Kräfte.

Jumpstar verkündete den Sieger (ich glaube es waren die Mantu oder die Terraner) und alle Beteiligten bekamen für ihre Mühen Preise in Form von Ü-Eiern, bzw. Spirituosen verliehen.

Die Ehrung

Dies ist ebenfalls eine Tradition des Offs, jährlich wird ein verdientes Mitglied des Wing Commander Rollenspiels geehrt. Dieses Jahr war Asmodis an der Reihe und es war clever von Jumpstar und Pina (Demon) eingestiegt die Ehrung im Anschluss an das Off-Spiel durchzuführen, da alle Teilnehmer zu dem Zeitpunkt zu schwach waren um den feierlichen Anlass zu stören. Der Pokal in Form eines Kelchs war leider noch nicht greifbar, allerdings sollte Asmodis ihn umgehend nach dem Off erhalten (ich gehe mal davon aus, dass dies geschehen ist).

Die Bomber-Lounge

Gegen Abend wurde die Bomber-Lounge eingerichtet (natürlich auch eine Tradition). Zu diesem Zweck war die Japanfahne von Seldom auch lebensnotwendig!

Sie wurde an der Innenseite des Pavillons gehängt, Seldom und Paladin waren mit ihren Kamikazestirnbändern

gekennzeichnet und die restlichen Mitglieder (welche jährlich auf dem jeweiligen Off ergänzt, bzw. erweitert werden) der erhabenen Bomberlounge fanden sich zum Trinkgelage ein. Normalerweise wurde Sake kredenzt, ich bin mir nicht ganz sicher ob es dieses Jahr auch der Fall war, oder ob etwas anderes getrunken wurde. Ich bin mir jedoch sicher, dass es eine ordentliche Portion gewesen sein muss, denn Seldom war im Verlauf des Restabends außerordentlich guter Laune.

Depeche Mode- in concert

Jumpstar und Seldom hatten im Verlauf des späteren Abends die Musikanlage in Beschlag genommen und mit gefühlten 180 Dezibel das Best-of von Depeche Mode in Dauerschleife laufen lassen. Von da an noch Gespräche zu führen, wurde etwas schwieriger, aber die Häufigkeit von Verhörern war dieses Jahr eh extrem hoch (kam mir zumindest so vor). Manche von Euch wissen, was ich meine!

Tag 3, Abschied nehmen, die Abreise

Dieses Jahr lief der Abbau wirklich vorbildlich ab! Alle hatten mit angepackt, niemand war sich zu fein, oder hatte keine Lust um mitzuhelfen (saubere und vorbildliche Arbeit Leute!).

Dadurch waren wir überaus schnell fertig und konnten noch in Ruhe Frühstück. Man genoss noch die gemeinsamen Minuten bis man Abschied nehmen musste.

Das Gruppen-Foto

Wie jedes Jahr wurde auch dieses Jahr ein Foto mit allen Teilnehmern geschossen und ein Ständchen zu Ehren Jumpstars gehalten (Freude, schöner Götterfunken als gesummte Fassung^^).

Danach hieß es „Lebe wohl“ zu sagen und sich bereits auf das nächste Jahr zu freuen und Planungen vorzunehmen.

Fazit

Ich möchte kein OFF missen und im Nachhinein kam mir auch dieses Off als viel zu kurz vor (obwohl wir dieses Jahr einen Tag mehr zur Verfügung hatten). Ich nehme an, dass es einfach an den tollen Leuten liegt, die man leider nur beim Off gemeinsam antrifft.

Ich möchte mit an dieser Stelle noch mal bei allen Teilnehmern bedanken, es war extrem kurzweilig und es

hat über alle Maßen meine Lachmuskeln überstrapaziert. Ich freue mich auf das nächste Mal mit Euch!

Aufruf

Ich möchte abschließend die Gelegenheit ergreifen und die Teilnehmer des diesjährigen Offs darum bitten mir Euren Erfahrungsbericht in Form eines Leserbriefs, oder einer Anmerkung zuzuschicken. Ich bin mir sicher, dass

ich einige lustige Geschichten vergessen habe und es wäre schade, wenn diese verloren gingen.

Bitte helft mir das Erlebte schriftlich zu fixieren und der Nachwelt zu erhalten. Dies könnt Ihr entweder per PN an mich tun (Flashback), oder per email an:

danielmolderings@aol.com

Eure Resonanz wird selbstverständlich im nächsten Flying Ace erscheinen!

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



