



FLYING ACE

KOSTENLOSES MAGAZIN DES WING COMMANDER ONLINE-ROLLENSPIEL
DEUTSCHLAND



IMPRESSUM**Herausgeber**

Wing Commander Online-
Rollenspiel Deutschland

Redaktion

Flame

Mitarbeiter

AIII, Flashback, Fox, Hammer,
Prodigy, Reverent, Typhoon

Layout

Flame

Erscheinungsweise

Alle 2-3 Monate

Hinweise

Der Flying Ace ist kostenlos und dient keinem kommerziellen Zweck; jegliche Ähnlichkeit der hier erwähnten Personen mit realen Personen ist rein zufällig; Wing Commander ist ein eingetragenes Warenzeichen von Origin Systems und Electronic Arts

INHALTSANGABE**Titelthema**

Die Schlacht von Delius

Seite 3

Seite 3

TCS Firewall

Im Namen des Phoenix

Seite 7

Seite 7

TCS Pulsar

Fighting Pulsar

Seite 9

Seite 9

TCS Hathor

Die Fliegenden Tiger

Seite 12

Seite 12

TCS Langley

Nordische Krieger

Seite 16

Seite 16

TCS Sewastopol

Engel der Sewastopol

Seite 20

Seite 20

TCS Tannenberg

King Louis Erben

Seite 23

Seite 23

TCSS Hammerfest

Station Hammerfest

Seite 25

Seite 25

Beförderungen

2Lt, 1Lt, FlCpt, Maj., Lt.Col, Col, SCpt

Seite 27

Seite 27

Versetzungen

Firewall, Pulsar, Hathor, Langley, Sewastopol (Yamato),
Tannenberg, Hammerfest

Seite 28

Seite 28

Nachrichten

Neues aus den Sektoren

Seite 29

Seite 29

Sonstiges

Defiance Station

Seite 30

Seite 30

Die Expedition ins Ungewisse

Seite 31

Venus

Seite 34

F27-Arrow

Seite 35

Freise über eine neue Hoffnung

Seite 36



SCHLACHT VON DELIUS

Vorspiel

In der zweiten Hälfte des Jahres 2693, begannen die Mantu unter der Führung von Herzogin Koriander eine groß angelegte Operation, um die Präsenz der Exilanten in den Sektoren Epsilon und Vega zu beenden. Hauptziel für die Herzogin war die Vernichtung des Flottenhauptquartiers Epsilon-Vega im Deneb System. Dort hatten die Exilanten begonnen, ihre Machtbasis zu stärken und ein Hauptquartier aufzubauen, das der Herzogin ein Dorn im Auge war.

Mit List und Tücke hatten die Mantu zuvor, zahlreiche Systeme der Exilanten unterwandert, ein Spionagenetz aufgebaut und Kontakte mit Sympathisanten aufgenommen. Diese wurden aktiviert und halfen den Mantu, innerhalb weniger Wochen, mehrere Exil-Systeme abzuschneiden und zu übernehmen, bevor das HQ der Exilanten überhaupt ahnte was vor sich ging. Erst nach einigen Aufklärungsmissionen und der Hilfe eines Privateers, der an die Pläne der Mantu gelangt war, erkannte Admiral Thompson, Oberbefehlshaber des Operationsgebietes Epsilon-Vega, erst das Ausmaß der Mantuaktivitäten und zog alle Kräfte zusammen, die innerhalb kürzester Zeit zusammen bekommen konnte.

In der Zwischenzeit marschierten die Mantu weiter vor und nahmen Caliban, Ariel und Tamayo ein; womit das von Exilanten kontrollierte Gebiet, auf nur noch Tali, Deneb und Delius geschrumpft war. Da nur noch Delius zwischen Deneb und den Mantu lag, verlegte Admiral Thompson seine Flotte nach Delius, um dem Feind dort entgegen zu treten. In Delius stand der Admiral jedoch vor dem Problem, das es drei Sprungpunkte in Systeme besaß, die von Mantu besetzt worden waren und aus jedem dieser Sprungpunkte der Angriff auf Delius erfolgen konnte.

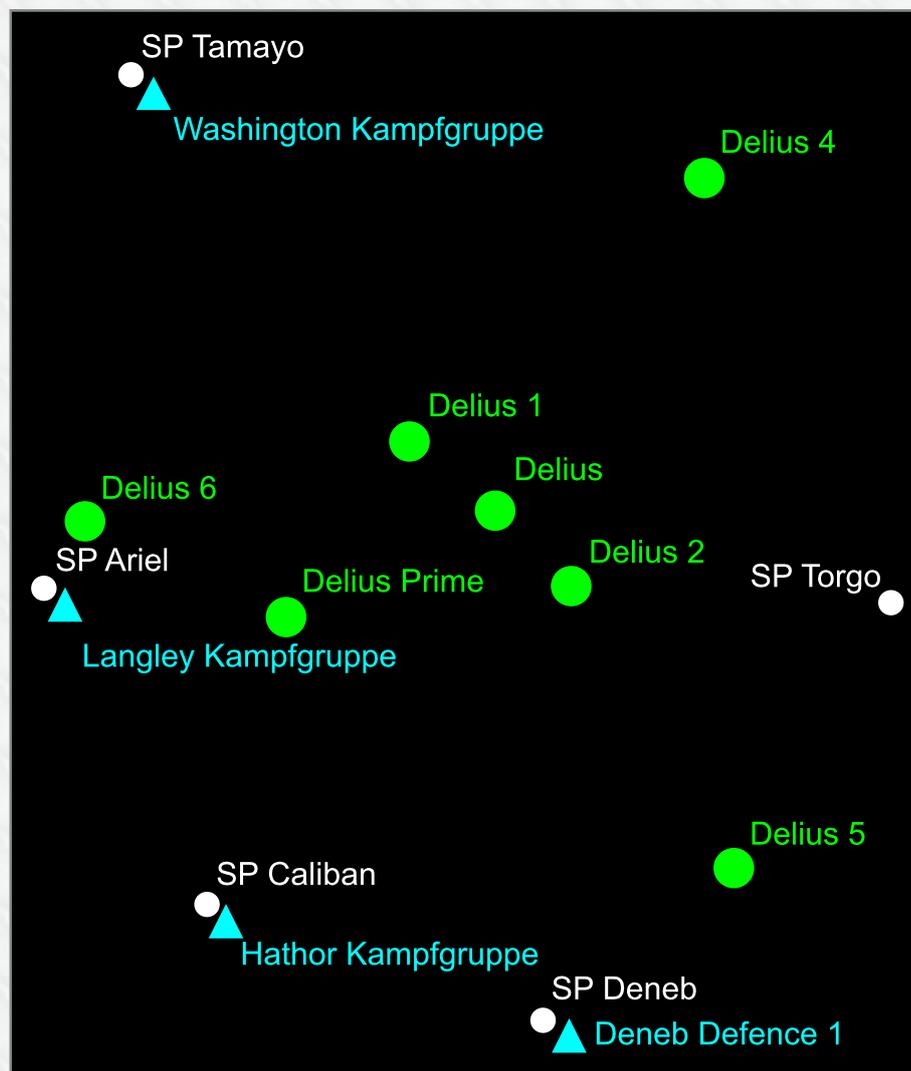
Durch die Informationen des Privateers (Womöglich einem Agenten des GHDs) wusste der Admiral aber, dass die Herzogin über alle drei Sprungpunkte gleichzeitig vorstoßen wollte, während die Installierten Untergrundgruppen in der Delius-Kolonie von, die auf den Planeten stationierten Streitkräfte am Boden binden sollten.

Admiral Thompson entschied sich, die Vereinigung der drei Angriffsverbände zu einer massiven Flotte, um jeden Preis verhindern zu wollen, da er fürchtete das die vereinte Mantu-Flotte nicht mehr aufzuhalten sei. Und so musste er seine Flotte ebenfalls teilen, um die drei Mantuverbände direkt an den Sprungpunkten zubinden. Er teilte seine Flotte in vier Kampfverbände auf, die Kampfgruppen der Langley, Hathor und der Washington, bildeten die vor-

derste Verteidigungslinie und nahmen je an einem der Sprungpunkte, Ariel, Caliban und Tamayo Position ein, während der vierte Kampfverband, die Deneb Defence Fleet am Sprungpunkt Deneb Stellung bezog, um als Reserve oder zweite Verteidigungsstellung zu dienen.

Die Schlacht

Im November des Jahres 2693 kam es schließlich in Delius zur Entscheidungsschlacht, der Mantu Offensive und damit zur größten Kampfhandlung zwischen dem Mantu Imperium und der Exil-Konföderation. Wie erwartet stießen die Mantu gleichzeitig über die drei Sprungpunkte Ariel, Caliban und Tamayo, mit gleichstarken Verbänden aus je einem Oktaeder, einer Stumpf-



pyramide, zwei Stumpftetraeder und an die 80 Jäger und Bomber vor. Die Kampfgruppen der ersten Verteidigungslinie traten ihnen verbissen entgegen und in allen drei Kampfzonen entwickelten sich verzweifelte Abwehrkämpfe.

Sprungpunkt Ariel:

Die Langley Kampfgruppe hatte am Sprungpunkt Ariel Stellung bezogen und eine alte Raumstation bei Delius 6 wieder in Gang gesetzt. Aufgeteilt auf zwei Flügeln erwartete man den Angriff; der unverzüglich nach Eintreffen der Mantu begann.

Die Schlacht die sich entwickelte tobte an beiden Flügeln verbissen und lange zeichnete sich kein Vorteil für einen der Kontrahenten ab. Während die Korvetten der Langley Kampfgruppe schwere Schäden einstecken mussten und die TCS Granger schließlich unter dem Feuer vernichtet wurde, gelang es den Exilanten den Stumpftetraeder zu beschädigen und die zwei der Stumpfke-

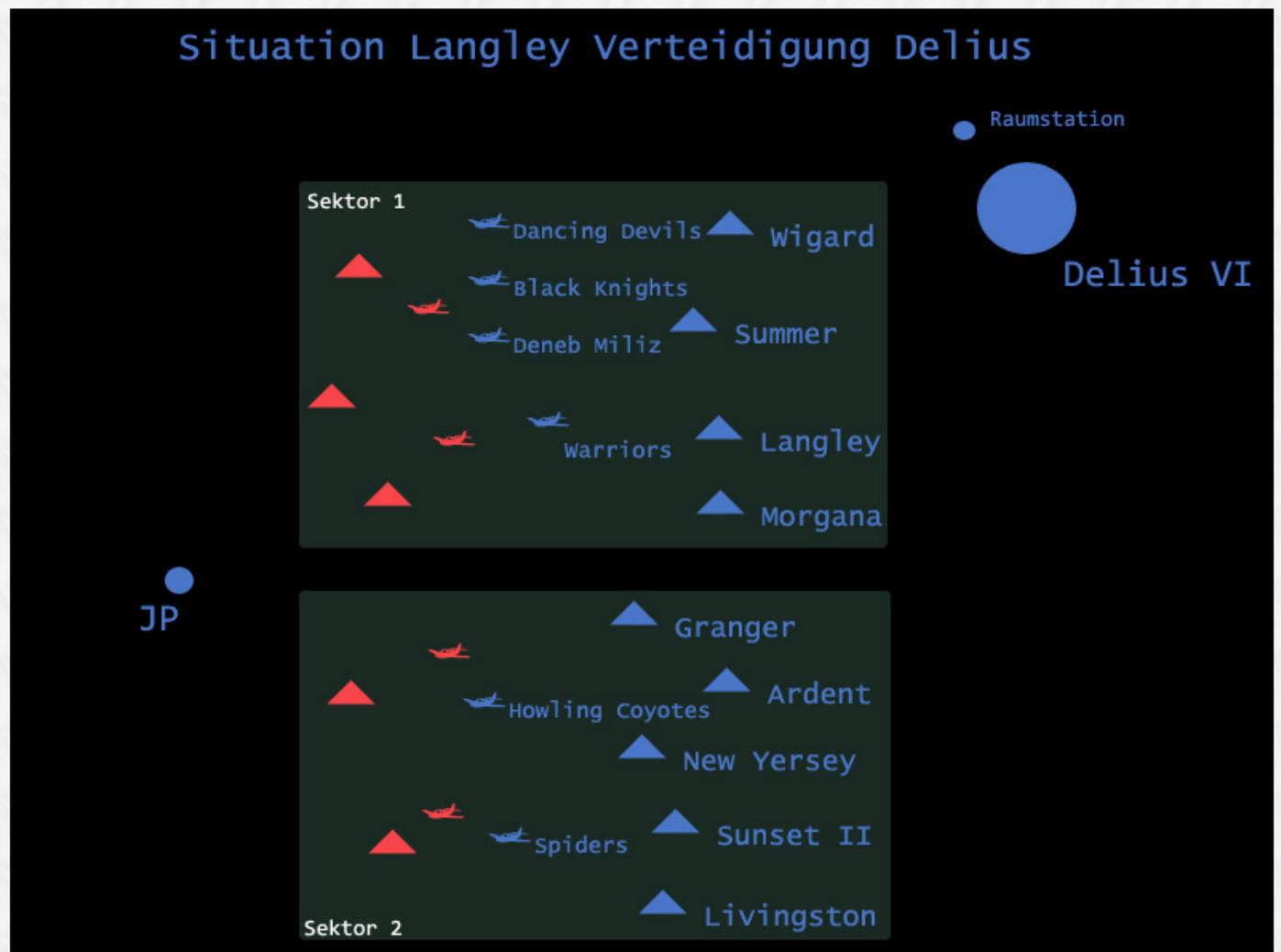
gel zu vernichten. Ungeachtet der Schäden an den eigenen Schiffen stürzten sich die Mantu, Welle um Welle auf die tapferen Piloten der Langley Kampfgruppe, deren Masse an Jägern den Exilanten überlegen war. Nach und nach wurden die Geschwader der Langley aufgerieben, bis nur noch das Geschwader der Warriors und der Black Spiders, als letzte Felsen in der Brandung standen.

Als auch noch die Langley Schäden den Antrieben und zahlreiche weitere ihrer Begleitschiffe Schäden meldeten, schien der Kampf verloren. Doch mit dem Mute der Verzweiflung, starteten die Warriors einen letzten todesmutigen Angriff auf das Flaggschiff des Feindes. Mit dem Glück des Tüchtigen, gelang ihnen das unmögliche und der Oktaeder verging in einem Inferno des Todes unter ihren Torpedosalven. Nach der Vernichtung des Flaggschiffes war die Moral der Mantu gebrochen und mit der Feuerunterstützung der Langley

schienen die verbleibenden Mantujäger kein großes Problem zu sein. Und nur kurze Zeit später war der Großteil der feindlichen Jäger entweder vernichtet oder aber im Angesicht der überlegenen Feuerkraft der Langley geflüchtet.

Sprungpunkt Caliban:

Der Kampf der Hathor Kampfgruppe am Sprungpunkt Caliban, entwickelte sich in drei Phasen, in denen die Kontrahenten erbitterte Schläge austeilten. In der ersten Phase des Kampfes, fing die Jagdgeschwader der Hathor Kampfgruppe die Angriffswelle der Mantu ab. Und obwohl ihnen der Angriffsverband an Zahl überlegen waren, stürzten sich die Exilanten auf die feindlichen Bomber. Unter dem Mute der Verzweiflung und mit der Hilfe der Feuerkraft der Fregatten und Korvetten der Kampfgruppe, gelang es den Piloten, alle Bomber entweder zu vernichten oder zum abdrehen zu bewegen. Aber das Opfer das sie dafür aufbrin-



gen mussten war groß, viele Piloten der Hathor KG hatten ihr Leben geben müssen und die Exilantengeschwader waren kurz davor gestanden überrollt zu werden. Nur das konzentrierte Flakfeuer der eigenen Anti-Jäger-GKS, verhinderte eine Katastrophe und ermöglichte es den Piloten sich von ihren Feinden zu lösen.

Die Geschwader der Mantu wichen zwar unter dem Flakfeuer zurück, sie waren den Piloten der Exilanten aber immer noch an Zahl überlegen und begannen sich neu zu formieren. Der Kampf an diesem Frontabschnitt war noch nicht vorbei.

In der zweiten Phase startete die Hathor Kampfgruppe ihrerseits eine Attacke. Doch unter dem massiven Feuer der Mantujäger, gelang es den Bombern der Exilanten nur wenige Torpedos ins Ziel zu bringen und sie mussten sich bedrängt wieder in den Schutze der eigenen GKS zurückziehen. Dennoch war es der Hathor Kampfgruppe

während der Attacke gelungen, dem Oktaeder die Schildgeneratoren und die Hangars wegzuschießen und dem Kreuzer die Antriebe zu zerstören.

Die Hathor und ihre Begleitschiffe zogen sich, nach ihrer Attacke, aus dem Feuerbereich der Mantuflotte zurück um ihre Wunden zu lecken. Der Zerstörer Richthofen und der Kreuzer Behemoth waren schwer gezeichnet und mussten ganz aus dem Kampfgebiet beordert und zum Sprungpunkt nach De-neb verlegt werden.

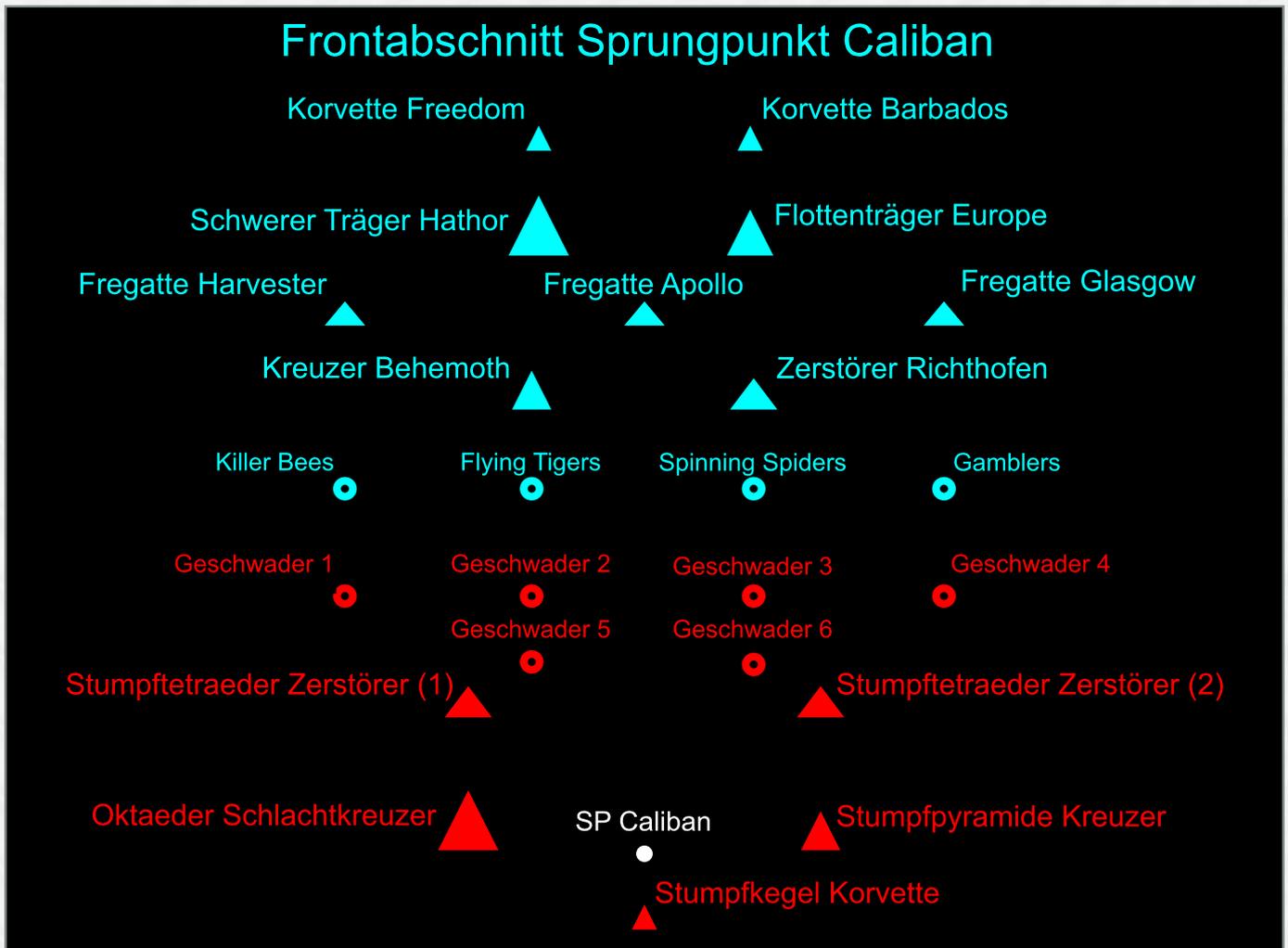
Nach einigen Minuten der Ruhe, begann die dritte und letzte Phase am Sprungpunkt Caliban, als die Mantu mit ihren schweren Schiffen auf Nahkampfreichweite zur Hathor-Kampfgruppe vorrückten und setzten alles auf eine Karte, da Verstärkungen zur Hathor unterwegs waren. Die Mantu konzentrierten ihr Feuer nun auf die Fregatten, die zuvor mit ihren Geschützen den Mantugeschwadern, schwer zu schaffen gemacht hatten. Die Apollo und die

Glasgow wurden schwer getroffen und mussten sich zurückziehen, um der sicheren Vernichtung zu entgehen. Nach dem Ausfall der Fregatten, griffen die Mantu die Träger an und die Europe verlor ihre

Brücke. Am Ende stand nur noch die Hathor den Mantu-GKS gegenüber und da der Feind nah genug war, zog der Träger seine letzte Trumpfkarte: Capshipmissiles. Unter den schweren Raketen der Hathor, wurde der Oktaeder in ein Wrack verwandelt.

Der Kampf endete als die Verstärkungen von der Langley Kampfgruppe eintrafen und die Mantu mit ihren verbliebenen Schiffen den Rückzug antraten. Der Caliban Sprungpunkt war um Haaresbreite gehalten worden und die meisten Schiffe der Hathor Kampfgruppe, waren schwer gezeichnet und ihnen standen Wochen und Monaten im Trockendock bevor.

Sprungpunkt Tamayo



Von den Kämpfen am Sprungpunkt Tamayo liegen nur wenige Meldungen vor, allerdings gelang es auch hier den Exilanten unter schweren Verlusten die Mantu am eindringen in das System zu hindern und zum Rückzug zu zwingen.

Delius Prime

Währenddessen der Kampf im All tobte bereiteten sich die Truppen der Naval Base 21 auf Deneb Prime, auf den Angriff der Sympathisanten vor...

...alles entbehrliche Personal wurde vorsichtshalber Evakuiert so das nur eine Rumpfbesetzung auf dem Planeten verblieben war um sich eventuell durchbrechenden Mantu Truppen entgegen zu stellen.

Als die ersten Meldungen der Kampfverbände ankamen wurde sofort der Alarm ausgelöst so das die Truppen bereits in Position waren als eine Gruppe unbekannter, gut ausgerüsteter Kämpfer versuchten in die Basis ein zu dringen. So gelang es die noch unbekanntenen Gegner daran zu hindern die Basis zu überrumpeln jedoch gab es weiterhin Schusswechsel auf der ganzen Basis.

Einer wurde abrupt unterbrochen als ein gepanzertes Fahrzeug der Marines kurzerhand eine Handvoll Kämpfer über-

rollte die sich hinter Mülltonnen verschanzt hatten. Dieses Fahrzeug hielt abgesehen von dieser kleinen Unterbrechung auf die Flugbahn zu wo die Techniker unter dem Schutz von zwei Marine Einheiten die Jäger Start klar machten.

Kaum dort angekommen sprang die hintere Ausstiegs Luke des Fahrzeugs auf und gute zwei Dutzend Piloten stürmten aus dem völlig überfüllten Fahrzeug auf ihre Maschinen zu. Nur wenige Augenblicke später waren zwei Staffeln der Exilanten in der Luft. Von dort aus sahen sie erst die Ausmaße der Gefechte am Boden. Überall auf der Basis brannten Feuer von Explosionen und auch die nahe gelegene Stadt war in Aufruhr.

Es war mehr als ersichtlich wie es die Mantu geschafft hatten Tamayo und Locanda zu nehmen ohne das jemand etwas mit bekommen hat. Wäre Delius nicht vor gewarnt gewesen wäre Delius Prime nun bereits in den Händen der Mantu Sympathisanten.

Nachwirkungen

Die Exilanten war es gelungen in der Schlacht von Delius, die Offensive der Mantu zu stoppen und ihren Marsch nach Deneb zu vereiteln. Dennoch hat-

ten die Exilanten in dieser Offensive der Mantu, einen Großteil ihrer Besitzungen in Epsilon und Vega verloren und ihr Einflussbereich war auf die Systeme Deneb, Delius und Tali geschrumpft. Die wichtigsten Hauptkampfeinheiten der Exilanten für das Operationsgebiet Epsilon-Vega, sind angeschlagen aus der Schlacht hervorgegangen und werden Monate im Trockendock verbringen müssen. Damit werden die Exilanten für Monate nicht in der Lage sein, für größere Operationen im Raum Epsilon-Vega und sich auf kleinere Unternehmungen beschränken müssen.

Und trotz der Niederlage bei Delius und dem gescheiterten Ziel die Exilanten aus diesem Teil des Universums zu fegen, hat die Herzogin Koriander ihr Reich um sieben System vergrößert und die Exilanten stark zurückgedrängt. Aber sie hat auch die größeren Verluste an Großkampfschiffen in Delius erlitten, womit ihre Chancen für weitere Offensiven oder größere Militäraktionen auf Monate oder sogar Jahre, unmöglich gemacht worden sind. Herzogin Koriander wird sich vermutlich wieder stärker auf verdeckte Operationen, Manipulation und Spionageunternehmungen besinnen, als auf Militäraktionen.

Oktaeder

Typ:	Schlachtkreuzer
Max. Geschwindigkeit:	100 kps
Phasenschilder:	ja
Geschütztürme:	46
Trefferwert:	13
Antrieb:	70
Brücke:	70
Hangar:	70
Rumpf:	280
Schilder:	70
Sprungantrieb:	ja

Hintergrund:

Der Oktaeder ist der gewaltige Schlachtkreuzer des Mantu-Imperiums, der es mühelos in Schlagkraft und Defensivstärke mit den neuesten Schlachtschiffen von Exile und Kilrathi aufzunehmen vermag und selbst einem Tiamaten Probleme bereiten kann.

Ein Paradebeispiel für die technologische Überlegenheit der Mantu und ein Symbol der Macht.

IM NAMEN DES PHOENIX

Aus den Berichten

Operation Neustart

Vorbericht:

Beginn neuer Staffel, die BG befindet sich im Valhalla-System und nähert sich dem JP nach Telar. Es wird eine Entscheidung getroffen, in welche Richtung es weitergehen soll.

Die Piloten finden sich im BR ein und es wird beschlossen, dass man sich vorrangig um das Piratenproblem im Sherwood-System kümmern will.

Direkt im Anschluss wird Icewolf zum Major befördert und ihm für diese Mission das Kommando übertragen.

Missionsziel:

Die BG macht sich auf den Weg ins Sherwood-System, die Aufgabe der Birds ist es die BG auf dem Weg zu eskortieren und erste Kontakte im Sherwood-System herzustellen.

Hauptbericht:

Nach 4 Tagen kommt die BG im Sherwood-System an.

Dort starten die Birds und versuchen die Quelle des SOS-Signals zu ermitteln, als diese stellt sich die Sprungboje des Systems heraus.

Analyse der Daten der Boje ergab, dass ein Schiff sich dieser näherte, die Daten für das SOS einspeiste, sowie einige häßliche Viren und Trojaner beilegte. Sie dann abkoppelte und dann nehmen die Scanner der Boje nur noch eine Explosion wahr.

Die Birds fliegen zu der Stelle, an welcher die Boje die Explosion wahrnahm.

Ankunft Nav 1:

Scans ergaben die Anwesenheit von Trümmern. Nähere Scans des Trümmerfeldes ergaben, dass es sich hierbei nicht um Schiffstrümmer handelt. Die Sensoren nehmen ein kurzfristiges Echo wahr. Dieses wird angefliegen.

Ankunft Nav 2:

Das Echo entpuppt sich als eine Arrow, die schnell in Richtung Systeminneres verschwindet.

Eine Ermittlung des Kurses ergab, dass die Arrow den dritten Planeten des Systems ansteuert.

Die Birds verfolgen diese und bemerken, dass die Arrow eine Station ansteuert.

Der acting GF war sich seiner bei der neutralen STation nicht sicher und so befahl er dem Gamma-Wing TIRs klar zu machen.

Die Station identifizierte sich als Station Bredel.

Letztendlich überließ Icewolf Bulldog die Kommunikation mit der Station, da dieser früher in diesem System stationiert gewesen war.

Er klärte alles nötige mit der Station ab. Diese wusste nichts von einem Notruf und die Birds bekamen KLandeerlaubnis.

Nachspann:

Fürs erste wurden Gamma und Kove draußen gelassen.

Operation Stationssuche

Vorbericht:

Die Firebirds sind im System und haben die Station gefunden. Bis auf Fire, Kove und Lone sind alle gelandet, die drei schweben um die Station.

Missionsziel:

Landung auf der Station, Erkundung der Lage.

Hauptbericht:

Seldom wies Fire an mit seinen beiden Schützlingen zu landen.

Zeitgleich erreichen Servand und Quiet die Station, erhalten Landeerlaubnis und landen auf der selben.

Die Birds begeben sich in das Casino

und mischen sich unter die Leute.

Sie bekommen raus, dass das System piratenverseucht ist und dass es eine Kopfgeldjänergilde in diesem System gibt. Die Birds beschließen dort Mitglieder zu werden um für das Töten von Piraten bezahlt zu werden ;).

Operation Schiffwechsel

Vorbericht:

Nach der letzten Mission waren die Birds mir arg ramponierten Schiffen zurückgekehrt. Landung auf der New Berlin.

Missionsziel:

Die Birds wurden in dne BR1 gerufen und erhielten Befehl mit den Schiffen zur Phoenix zu fliegen. Dort sollten die Schiffe umgetauscht werden. Acting GF war Bulldog.

Hauptbericht:

Start verlief ohne Schwierigkeiten.

Ankunft Nav 1:

25 Kontakte auf dem Radar. Es war die Strike-Force des Vergelterverbandes. Die Birds landeten und wurden neu aufmunitioniert. Danach starteten sie wieder.

Einen Nav weiter wurden sie von 5 Bastarden überfallen, diese wurden ohne Schwierigkeiten ausgelöscht.

Einen NAV weiter befanden sich 5 Arrows, diese gehörten zur lokalen Miliz.

Nächster Nav:

Ankündt an der Station und Landung auf der selben. Die Birds teilten sich auf, Landung erfolgte auf FD1 und FD2.

Nachspann:

Lone und Nex hatte nsich während der Mission gezofft und wurden von Fire-

man in sein Büro bestellt.

Ein Tag am Strand

Vorbericht:

Die Birds waren nach der letzten Mission auf der Station gelandet und hatten 2 Tage Dienstreife bekommen.

Missionsziel:

"Macht, was ihr wollt"

Hauptbericht:

Aufteilung der Birds in 3 Gruppen:

1. Quiet -> erst pennen, dann ab ins Kasino
2. Lone Wolf, Servant, Seldom -> flogen freiwillig eine Aufklärungsmission um die Basis, entdeckten dabei eine große Übermacht feindlicher Jäger, gegen die sie alleine keine Chance hatten, daher Rückzug zur Station, Landung auf der selben und verbrachten den Rest des Abends im Kasino.
3. Rest -> flogen auf den Planeten Sher-

wood Prime an einen Sandstrand und machten sich dort einen schönen Tag. Stalker begegnete dabei einer der Gems und erfuhr so einiges neues. Kove wurde von einer Frau verführt und in ihr Zimmer verschleppt, seither hat man nichts mehr von ihm gehört ;)

TCS FIREWALL

Piloten	Siege	Missionen
Seldom	288	158
Asmodis	191	101
Stalker	167	143
Fireman	105	122
Nexiod	47	74
Bulldog	40	81
Lone Wolf	36	64
Icewolf	26	46
Kove	13	36
Servant	2	12
Quiet	2	12

Anomalien und Verwirrungen

Vorbericht:

Allgemeines Staffgespräch zur aktuel-

len Lage.

Missionsziel:

Flug mit den defekten Jägern zur Phoenix.

Hauptbericht:

Die Birds starteten von der Station aus und flogen über 3 Nav-Punkte.

Nav 1:

14 Kontakte, Herkunft: Nephilim.

Da die Birds mit ihren Maschinen nicht einsatzbereit waren, wurde dem Kampf ausgewichen.

Nav 2:

Asteroidenfeld. In diesem Feld befand ich eine seltsame Anomalie, diese sollte bei Gelegenheit untersucht werden.

Nav 3:

Ankunft an der Phoenix sowie Landung auf dieser.

Nachspann:

Nach Ende der Mission wurde Servant zum 1. Lt befördert.

TCS PHOENIX



FIGHTING PULSAR

Aus den Berichten

Unterwegs mit Hindernissen

Vorbericht:

Die PKG macht sich auf dem Weg zum Athena-System, um ihren Marschbefehlen des Oberkommandos zu folgen. Auf dem Weg dahin, erhält die Pulsar einen Notruf aus dem Cherenkov-System von einer Handelsflotte, die von Mantu angegriffen wird. Ein für die Panthers relativ unbekannter Gegner, haben doch die wenigsten schon gegen Mantu gekämpft.

Missionsziel:

Unterstützen und retten der Shuttles

Hauptbericht:

Kaum im Cherenkov-System angekommen begeben sich die Panthers zum Kampfschauplatz. 4 Tetraeder, 2 Kader und 1 Kegel greifen den Shuttleverbund an. Groß ist der Respekt und man entscheidet sich für eine gebündelte Angriffstaktik. Anfänglich sind die Panthers erfolgreich, doch schon nach der ersten Salve der Mantu wird klar, dass die Shuttles keinen ausreichenden Schutz der Panthers erhalten. Ein Shuttle explodiert. Ein Wettkampf gegen die Zeit wird verloren, als auch das zweite Shuttle explodiert und das 3. Shuttle schwer beschädigt wurde, bevor die restlichen Mantus in die Flucht geschlagen wurden.

Als auch das dritte Shuttle zu kollabieren droht, sieht sich Raven gezwungen mit dem Traktorstrahl den S&R Shuttles entgegenzufliegen. Das S&R Shuttle kann noch 3 der 14 Personen retten, bevor die Hülle des Shuttles in sich zusammenfällt.

Nachspann:

Im Debriefing ist Crio stinksauer, ist er doch der Überzeugung, dass eine Streuung der Feuerkraft alle Shuttles hätte

retten können. Hier steht er im Gegensatz zu Col. Cisco, der aufgrund der gegenüber Mantu unerfahrenen Panthers hauptsächlich seine Männer schützen wollte. Doch ist fraglich, ob die Sicherheit der Pantherspiloten, die um ihr Risiko bei Einsätzen wissen, gegenüber 32 verstorbenen Zivilisten zu rechtfertigen sind.

Im Endeffekt verlassen alle mit einem flauen Gefühl in der Magengegend den BR.

Der Botschafter

Vorbericht:

Nach dem Zwischenaufenthalt im Cherenkov-System ging die Reise weiter. Auftrag der PKG war es ursprünglich gewesen, sich aus dem Minyar-System zurückzuziehen und nach Athena zur Raumstation "Exile XI" zurückzukehren.

Missionsziel:

Die Panthers sollten am Sprungpunkt des Athena-Systems auf einen wichtigen Diplomaten namens Laws warten und ihn zur Station eskortieren.

Hauptbericht:

Die Panthers starteten und nahmen gleich die blühender-Lotus Formation ein. Obwohl sie eigentlich niemand vorher geübt hatte.

Nachdem der Botschafter ankam begleitete man ihn zur Station.

Allerdings raubte der Diplomat den Panthers den letzten Nerv mit seiner „eigenen“ bzw. nervenden Art.

Glücklicherweise versprachen angreifende Mantus Ablenkung. Diese hielt allerdings nicht lange, da die Feinde schnell zerstört waren.

Nach dem der Angriff zurückgeschlagen wurde, konnte man endlich zur Station fliegen und dort landen.

Nachspann:

Auf dem FD der Station wurde der Botschafter in allen Ehren empfangen, doch dieser winkte ab und lobte stattdessen den GF dieser Mission; 2nd Lt. Fox. Somit endete eine sehr...interessante erste Begegnung mit einem...interessanten Zeitgenossen.

Übungspatrouille

Vorbericht:

Nachdem die Panthers auf der Exilanten Station Exile XI gelandet waren, konnten sie sich einen Eindruck von der Station verschaffen.

Da allerdings alles Interessante hinter verschlossenen Türen besprochen würde, würde das Geschwader schnell zurückbeordert.

Missionsziel:

Aufgrund der zwei neuen Piloten und der Tatsache, dass die Pulsar nach wie vor keine Befehle für ihren Aufenthaltsgrund im Athena-System erhalten hatte, war der Auftrag für das Geschwader einfach eine Routinepatrouille im System.

Dies versprach allerdings recht langweilig zu werden da das System exile-dominiert und somit komplett gesichert ist.

Hauptbericht:

An dem zweiten Navpunkt trafen sie eine Patrouille der heimischen Station und empfingen ein Notrufsignal aus unmittelbarer Nähe der Sonne.

Diese Information stellte sich als falsch heraus, denn die Panthers tappeten in eine Falle und sahen sich mit 12 Mantu-Jägern konfrontiert.

Es gelang den Panthers der Zange zu entfliehen. Nachdem sie das relativ verlustfrei schafften, beschlossen sie eine Planänderung und statt einer Flucht, einen Gegenangriff zu starten, um die Feinde komplett auszulöschen.

Nachdem die Feinde so dezimiert wurden, dass sie sich zurückzogen, unterhielt man sich noch mit dem heimischen Geschwader und kehrte dann zur Pulsar zurück.

Nachspann:

Die Mission war erfolgreich und wurde mit Fox' Beförderung gekrönt. Was blieb war der bittere Beigeschmack zum zweiten Mal auf Mantu zu treffen, die offensichtlich ungehindert durch das System flogen.

Auf der Stelle treten

Vorbericht:

Nach wie vor saßen die Panthers auf der Bank, nach wie vor gab es keine so sehnsüchtig erwarteten Befehle. Ein Umstand der dem Kommandanten stark aufs Gemüt zu drücken schien. So war es Aufgabe der Panthers die Mantuaktivitäten im System zu erkunden.

Missionsziel:

Die Route patrouillieren

Hauptbericht:

Nachdem die Gruppe gestartet war, nahm sie ihre Patrouille auf.

Am ersten Nav trafen sie wieder einmal auf zwei Arrows von der hiesigen TCNe. Diese gaben ihnen den Tipp dass, das ihre Destination -der Gasplanet mit Ringsystem- starke Sensorstörungen verursacht. Daraufhin flogen sie weiter zu dem Planeten. Wie angekündigt gab es hier starke Störungen und die Gravitation erleichterte das Fliegen auch nicht.

Nachdem Peasant und Azrael den ersten Ring des Planeten durchsucht hatten, empfing Peasant verzerrte Funksignale.

Schnell kristallisierte sich heraus das die Signale von Feinden kamen und wenige Sekunden später bekamen die Panthers Besuch, bestehend auf drei Tetraedern und einem Quader.

Allerdings hatten sie keine Chance

und wurden schnell zerstört. Dennoch war der Umstand, dass offensichtlich der Feind auf der Suche nach ihnen war, äußerst beunruhigend, zumal die NAV-Punkte bis zum Start geheim gehalten wurden.

Die Panthers nahmen nach geschlagener Schlacht wieder ihre Patrouille auf, die jedoch im weiteren Verlauf ereignislos blieb.

Nachspann:

Das Debriefing war kurz und schmerzlos. Wieder erweckte der Kommandant einen unzufriedenen Eindruck, doch er nahm zu seinem Befinden keinerlei Stellungnahme.

Verschwörung und Meuterei

Vorbericht:

Lange Wartezeiten und merkwürdige Zwischenfälle mit den Mantus hatten die Panthers und besonders Crio ungeduldig werden lassen.

Missionsziel:

Eine Entscheidung Treffen

Hauptbericht:

Crio hatte alle Panthers zu einem geheimen Treffen beordert. Er schilderte ihnen die Situation geschildert und seinen Plan erläutert. Der Plan hieß Flucht aus dem System und gegen die Exilanten stellen, da er aufgrund seiner Hinweise glaubt, dass die Pulsar hier künstlich festgehalten und aufgehalten wird. Er überließ es den Panthers, ob sie seinem gewagtem Spiel folgen würden, oder sie weitermachen würden wie bisher. Bis auf Cisco waren jedoch alle schnell der Meinung, dass dieser Weg der Richtige sei. Auch Cisco ließ sich mit Vorbehalt umstimmen und erklärte schriftlich seine Bedenken.

Nachspann:

Für jeden war es nun an der Aufgabe Vorbereitungen zu treffen. Das hieß

möglichst viele Informationen zu sammeln und die Crew auf die Seite des Planes zu ziehen.

Keine Zeit zum Meutern

Vorbericht:

Die Pulsar hatte sich entschieden das System zu verlassen und die Panthers trafen die Vorbereitungen dafür. Da erhielt die Pulsar einen Notruf von einem Frachter, der scheinbar von Mantu angegriffen wurde.

Missionsziel:

Den Frachter sichern.

Hauptbericht:

Die Panthers beeilten sich um den Transporter zu erreichen. Als sie diesen erreichten fanden sie den Transporter, welcher von zwei Quadern der Mantu flankiert war.

Es fiel ziemlich schnell auf das der Antrieb und die Antennen zerstört waren. Desweiteren konnte man auch sonst keine Energie orten.

In einem langwierigen Kampf, gelang es dem Geschwader, ein Quader zu zerstören und das andere in die Flucht zu schlagen.

Gegen Ende des Kampfes, erwachte der Transporter dann allerdings wieder zum Leben und begann Sperrfeuer zu legen. Was mit einem Turm allerdings recht witzlos war.

Recht schnell gelang es einer Gruppe Marines, die an Bord gegangen waren, den Frachter zu durchsuchen. Dabei fanden sie die Besatzung, eingesperrt in den Kabinen.

Diese berichtete das der Transporter gekapert worden war und das sich die Entführer auf der Brücke befanden. Schnell wurden diese dann auch überwältigt. Bei einigen Recherchen fand der Anführer der Marines heraus das die Waren für die Pulsar bestimmt waren.

Nachspann:

Die Container und die Besatzung wurden von dem Frachter geborgen und, zusammen mit den Panthers, zur Pulsar gebracht.

Auf in die Freiheit

Vorbericht:

Mehrheitlich hatte sich die Besatzungen der Kampfgruppe dafür ausgesprochen Crio in die Meuterei zu folgen.

Alle Vorbereitungen waren getroffen und die Pläne ausgearbeitet. Man hatte sich für einen geschlossenen Rückzug entschlossen.

Missionsziel:

Den Rückzug der Pulsar zu decken.

Hauptbericht:

Kurz nachdem die Pulsar die Flucht beginnen konnte, versuchten die hiesigen Kräfte die Pulsar aufzuhalten und verwickelte sie bzw. ihre Eskorte in Gefechte. Die Panthers und die Wölfe schafften es die Gegner lange genug in Schach zu halten bis sie springen konnten. Doch Ranger musste seine Arrow während des Gefechtes aufgeben. Seine Kapsel wurde von Raven geborgen.

Kurz vor dem Sprung landete das komplette Geschwader wobei Raven mit seiner Last und der Eile, die er hatte, er das Deck demolierte.

Nachschub

Vorbericht:

Auf Umwegen will die Pulsar zu ihrem ursprünglichen Auftrag gelangen, um ihre Spuren zu verwischen. Jedoch war bei der Flucht die Pulsar durch Ravens Rettungsaktion am FD beschädigt worden und musste dringend repariert werden. Nach gemeinsamen Überlegungen entschloss man sich die nötigen Ressourcen und Reparaturen im Enigma Sektor durchzuführen. Während die Pulsar sich mit einem Kreuzer im Axis-System zur Reparatur trifft, sollten die Panthers Ressourcen im Pembroke Sys-

tem besorgen.

Missionsziel:

Den Shuttles, welche die Ressourcen bei einem Händler einkaufen den Rücken decken.

Hauptbericht:

Zunächst lief alles glatt, die Shuttles landeten erfolgreich in der kleinen Handelsstation. Doch dann gab es Piratenalarm. Erfolgreich schlugen die Panthers die Piraten zurück. Doch wollten sie möglichst wenige Mitwisser über ihren aktuellen Standpunkt haben und setzten den verbliebenen nach. Während der Großteil bei den Shuttles blieb, war Peasant einer der wenigen, der die letzten Jäger zu vernichten ge-

TCS PULSAR		
Piloten	Siege	Missionen
Cisco	245	160
Galahad	45	88
Azrael	30	71
Raven	22	67
Kitty	10	54
Peasant	9	15
Fox	8	18
Crio	7	33
Icebear	4	17
Blexter	3	11

dachte. Schließlich erwischte es ihn selbst und seine Arrow detonierte. Erneut mussten die Panthers einen Jägerverlust beklagen. Keine leichte Situation, wenn man sich losgesagt und keinen Ressourcennachschub vom Oberkommando erwarten kann.

Nachspann:

Peasant kam mit Blessuren auf die KS, während Captain Pierre Entry der TCS Morning Star die niedergeschlagenen Panthers für ihren Einsatz lobte.

Position sichern...und was fantastisches

Vorbericht:

Nachdem die Pulsar desertiert war und

die Schäden behoben hatte, versuchte man den ursprünglichen Auftrag zu beenden. Da der direkte Weg zu offensichtlich war, wählte man einen Umweg. Das Ziel lautete das Lesnick-System. Dieses nicht besiedelte System grenzt direkt an das Miniyar-System und bildet einen hervorragenden Stützpunkt. Bei Ankunft galt es doch zunächst sicherzustellen, dass keine ungebeten Gäste auftauchen.

Missionsziel:

Patrouille fliegen in dem neuen System und dieses sichern.

Hauptbericht:

Die ganze Patrouille über war kein Feindkontakt auszumachen. Dafür hielten andere Ereignisse die Panthers in Atem. Auf Lesnick II schlängelten sich Kreaturen in totaler Atmosphärenlosigkeit. Der um den weißen Zwerg ellipsoförmige Schleiernebel enthielt Lebenszeichen. Alles deutete darauf hin, dass es sich um Eier handelte. Nachdem aber keine Feinde zu entdecken waren, entschloss man sich die Patrouille zu beenden.

Auf dem Weg zur Pulsar ging auf einmal der Alarm an und die Autopiloten deaktivierten sich.

Die Panthers trauten ihren Augen kaum, als sie ein von innen leuchtendes drachenähnliches Wurm sahen, der so schnell er kam auch wieder weg war. Niemand konnte sich darauf einen Reim machen.

Nachspann:

Jeder war fest davon überzeugt, Zeuge von etwas Wunderbarem gewesen zu sein, als Crio im BR die Ernüchterung lieferte. Halluzinogene befanden sich im Sauerstoffgemisch der Cockpits und die BlackBox belegte, dass jeder selbst den Alarm ausgelöst und den Autopiloten deaktiviert hatte. Und laut BlackBox hatte die Begegnung 12 Stunden gedauert. Haben alle nur geträumt? Und alle dasselbe ...

DIE FLIEGENDEN TIGER

Aus den Berichten

Das Verhör während des Fluges

Vorbericht:

Die zwei Wochen Urlaub waren im Fluge vorbei gegangen.

Auf die Tigers wartete jedoch kaum Arbeit, da genug Geschwader im System waren und so blieb für die Tigers vorerst nur Langeweile übrig. Erst einige Tage später, rief der Admiral sie zusammen und gab ihnen den endlich einen Auftrag: Die Tigers sollten zum Sprungpunkt nach Epsilon Prime fliegen und um dort einen Besucher abzuholen. Der Admiral wusste allerdings selbst nicht, um wen es sich dabei handelte, da es ein Auftrag von ganz Oben war; er versicherte den Tigers das der Besucher sich bei ihnen Bemerkbar machen würde.

Missionsziel:

Einen Besucher abholen.

Hauptbericht:

Die Tigers machten sich auf den Weg, und nach einer Stunde erreichten sie den Sprungpunkt. Von dem Besucher war jedoch noch keine Spur zu sehen. Eine Weile verging bis sich endlich etwas am Sprungpunkt tat und ein alter Großraumfrachter ins System gesprungen kam. Die Tigers nahmen Kontakt mit dem Frachter auf, der sich als Lydia identifizierte. Die Tigers erfuhren das der Frachter, die Heimat einer Söldnerinheit war, die sich Lion's Pride Security nannte.

Nachdem man den Frachter ausreichend befragt und überprüft hatte, kamen zwei schwarze Vampire in das System gesprungen. Eine der Vampires, die von einer Frau geflogen wurde, meldete sich und sendete ihnen einen speziellen ID-Code. Dieser Code wies sie als General Jean d'Arc vom GHD aus. Bei d'Arc handelte sich um den Be-

sucher den die Tiger anholen sollten und man begab sich auf den Rückflug.

D'Arc begann während des Fluges die Tigers einzeln über Funk zu Verhören: Wollte von ihnen Wissen was sie von den Mantus hielten; befragte sie nach dunklen Flecken in ihren Akten. Für die Tigers wurde der Rückflug zu einer unangenehmen Tortur. Besonders Mustang viel während des Verhörs auf: da er doch so dumm war der Generälin zu beichten, das er die Exilanten an die Mantus verkaufen würde. Glücklicherweise hielt die Generälin den Tigerpiloten für einen Aufschneider mit einem zu Großen Mundwerk und wenig dahinter, sonst hätte es Böse für ihn enden können. Erst die Ankunft bei der Hathor rettet die Tigers vor weiteren Fragen.

Nachspann:

Im BR war Flame entsetzt als er von Mustangs Worten gegenüber dem GHD hörte und er warnte den Lieutenant vor, dass er ihm nicht mehr helfen könnte, wenn General d'Arc ihn auf die Schwarze Liste stecken würde.

Vom GHD zwangsrekrutiert

Vorbericht:

General D'Arc vom GHD war auf der Hathor eingetroffen, um mit dem Admiral zu sprechen. Den Tigers, die ihren Weg kreuzten, begegnete sie mit einer Unnahbarkeit, die arrogant und abweisend wirkte.

Nach einiger Zeit wurden die Tigers in den BR gerufen, wo d'Arc in Theatermanier Befehle des Oberkommandos verlas, die ihr die sofortige Führung über das Geschwader verliehen. Sofort erteilte sie ihren ersten Befehl: Packen und in zivil auf dem FD einfinden.

Missionsziel:

Dem General folgen

Hauptbericht:

Aus d'Arc war kein Wort herauszubekommen, was den eigentlichen Auftrag anging. Erstaunt und missmutig am Anfang, folgten die Tigers dem Befehl letztendlich angesäuert; eine Fahrt ins Unbekannte gefiel keinem. In kurzer Zeit fanden sich die Piloten wieder auf dem FD ein – wie gefordert in Zivilkleidung. Metal nahm es mit diesem Begriff sehr eigentümlich und erschien im Trainingsanzug mit Badelatschen und Strohhut. D'Arc wartete vor einem Shuttle, welches zügig bestiegen wurde und der Flug zur Lydia begann. Zur allgemeinen Auflockerung verteilte Metal großzügig Bier aus seinem Seesack. Kurz nach dem Start erschien der General aus dem Cockpit und eröffnete nun doch ihren Plan.

Die Tigers würden auf der Lydia das Geschwader der Söldnergruppe Lions Pride Security spielen, die sich in Enigma und Epsilon nach Jobs umsehen würden. Da die Lions vorher einen Vertrag mit den Exilanten hatten, der auf Eis gelegt wurde, erhoffte sich d'Arc Chancen, früher oder später Kontakt mit den Hintermännern der Mantuloyalisten aufnehmen zu können. Dass diese Aktion womöglich Jahre in Anspruch nehmen könnte, schien die Generälin nicht weiter zu stören – die Tigers dafür umso mehr. Ihren Frust ersäuften einige der Piloten somit mit noch mehr Bier und versuchten das Ganze einigermaßen zu verarbeiten. D'Arc ließ sich dabei zu keinem Zeitpunkt anmerken, ob ihr dieses Verhalten in irgendeiner Weise missfiel.

Nach kurzem Flug erreichte das Shuttle die Lydia, welche auf unbestimmte Zeit das neue Zuhause sein würde und die bunte, leicht angetrunkene Truppe stellte sich auf dem FD auf, wo sich schon 20 Männer und

Frauen eingefunden hatten. D´Arc stellte den Tigers drei von ihnen vor. Zuerst war da der Captain des Schiffes, den man als nichts anderes als den Weihnachtsgeschenk beschreiben kann, mit seinem weißen Vollbart und ebenso weißen langem Haupthaar. Als nächstes kamen die Analytikerin - eine billige Kopie von Pippi Langstrumpf, der Mechaniker - ein Meister Propper Verschnitt mit Tätowierungen und der Doc - einem Dr. House nicht unähnlich. Dieser Zirkusauftritt trug zur allgemeinen Erheiterung unter den Tigers bei. Metal hielt das Ganze sogar für einen Gag von Flame und suchte nach den versteckten Kameras. D´Arc versicherte den Ernst der Situation und begleitete die Piloten anschließend zu ihren Quartieren. Hier sollte sie eine weitere unangenehme Überraschung erwarten. Die zwei, nach Geschlechtern getrennten Mannschaftsräume - zumindest dieser Luxus wurde gewährt - waren gefüllt mit metallenen Stufenbetten. Dass man sich darauf ausschlafen, geschweige denn erholen sollte, hielten alle für schlicht unmöglich und wieder wurde Protest laut. Die Generälin nahm die Einwände gelassen hin, wies daraufhin, dass die Jäger der Tigers bald eintreffen würden und ließ die Piloten allein. Metal versammelte seine Truppe und erteilte seine Befehle, die unter anderem lauteten, diesen unangenehmen Job zu erfüllen - wie das auszusehen hatte, überließ er jedem einzelnen. Doch wenn gewisse Umstände eine Erfüllung nicht zuließen, dann sollte es eben so sein.

Die nächsten Stunden zogen sich zäh dahin und wurden von einigen mit Alkohol erträglicher gestaltet. Wie angekündigt wurden die Jäger auf die Lydia transferiert und sofort ihrer eigentlichen Markierungen entledigt. Stattdessen prangten bald die Logos der Lions Pride an den Seiten. Der Frachter setzte sich in Bewegung, um über Epsilon Prime den Enigma Sektor anzusteuern.

Stunden später hatte die Lydia das Epsilon Prime System passiert und

man war im Morpheus System angelangt.

Plötzlich plärrte es unangenehm durch die Boardlautsprecher. Der Weihnachtsgeschenk meinte, Besuch näherte sich der Lydia. Kurz darauf bestätigte d´Arc die Ankunft einer kleinen Gruppe Piraten und befahl einen Alarmstart. Die Geschwindigkeit und Bereitschaft, mit der die Tigers zu ihren Maschinen gingen, verdiente diesen Namen jedoch nicht. Einzig Reaper war schnell draußen und ging ohne Umschweife auf den Gegner. Ein Harpoonbomber und drei Razor hatten die glorreiche Idee, die Lydia anzugreifen. Pech für sie, wie sich schnell herausstellte. Trotz zum Teil angetrunkenem Zustand folgten alle Metals Koordination und nahmen sich die Piraten einen nach dem anderen vor. Reaper, gewohnt meisterlich, zerfetzte die Hälfte der Gegner, Sul-ta und Metal schossen je einen Feind ab.

Nachspann:

Die Piraten waren kein Hindernis, worauf auch d´Arc nocheinmal hinwies. Den Tigers gefällt die ganze Sache überhaupt nicht, doch müssen sie sich wohl oder übel mit der Situation abfinden. Der Weg nach in Enigma wird fortgesetzt.

Rettung für die Aurel

Vorbericht:

Nachdem die Tigers und deren Ausrüstung auf die Lydia verfrachtet worden waren, machte sich der Frachter auf den Weg in den Enigma-Sektor. Die Reise verlief ereignislos und Langeweile breitete sich unter den Piloten aus. Außerdem schlugen ihnen die spartanischen Zustände auf dem Schiff aufs Gemüt. In Cardell kam dann doch etwas Betriebsamkeit auf, da hier mit erhöhtem Piratenaufkommen gerechnet werden musste. Hier wurde auch der Notruf der Aurel aufgefangen und die Tigers, bzw. zur Zeit „Lions“ rückten aus.

Missionsziel:

Die Aurel aus ihrer Notlage befreien und vor Piraten schützen.

Hauptbericht:

Der Start verlief wieder etwas zäh und es dauerte seine Zeit, um Schutzformation um die Lydia einzunehmen. Der aufgefangene Funkspruch der Aurel wurde zurückverfolgt und, nachdem Hilfe gegen Entgelt versichert wurde; schließlich agierten die Lions ja als Söldner; anschließend angefliegen.

Der Frachter wurde von einem Dutzend Jägern und zwei Bombern bedrängt, welche sofort auf die Ankömmlinge einschwenkten. Ein Harpoon wurde mit der ersten Rak-Salve pulverisiert, der zweite trat daraufhin den sofortigen Rückzug an, wurde kurze Zeit später aber von Mustang und Sulta verfolgt. Reaper berserkte nun eine Bastard zu Tode und nach Vorarbeit einiger anderer zerstörte Falcon eine Vulture.

Der Gegenschlag hinterließ nur Minimal Schäden bei den Tigers. Die Führungsriege diskutierte währenddessen einen mittelschweren Ehekrach aus. Metal-Head war mit der derzeitigen Gesamtsituation unzufrieden und stieß mit seinen Beschwerden bei Starsign auf taube Ohren. Doch während die beiden den Funk malträtierten, zeigten sie ihr typisches fliegerisches Zusammenspiel und verteilten ordentlichen Schaden. Diesen wusste Looser zum zweiten Mal zu nutzen und ließ seine HS in eine Vulture krachen, die in einem Feuerball verging.

Die Piraten zeigten sich geschockt und landeten ihrerseits wieder nur kleine Treffer. Bei so geringer Gegenwehr fühlte sich Reaper wohl und zerberserkte mittlerweile Bastard Nummer 3. Auch der GF nahm nach Metals Vorarbeit einen Feind auseinander. Nun hatten die Gegner überhaupt keine Lust mehr und traten geschlossen die Flucht an. Die Tigers ließen es sich nicht nehmen, einige Salven und Rake-

ten hinter den Flüchtenden herzuschicken. Mit seinem letzten Treffer an diesem Tag zerstörte Reaper seine Geschütze, die der hohen zu erbringenden Leistung in diesem Gefecht ihren Tribut zollten. Mustang konnte nun endlich dem flüchtenden Harpoon den Todesstoß versetzen, Starsign tötete ebenfalls einen Gegner und auch der heute eher blinde Errtu erzielte doch noch seinen Abschuss.

Nachspann:

Die Tigers landeten wieder auf der Lydia, während die Aurel längsseits ging und die Verhandlungen über die Höhe der Bezahlung begannen. D´Arc kündigte die baldige Ankunft in Vespus an, wo mit härteren Aufgaben zu rechnen ist.

Auf der Suche nach einem Job

Vorbericht:

Der Captain der Aurel willigte ein 250.000 Credits sofort und 50.000 später zu bezahlen. Weitere 200.000 sollte er in Form von Gefälligkeiten abstottern. Nachdem das geklärt war flogen die Lydia samt Lions und die Aurel nach Vespus. Dort sollte die Werbetrommel gerührt werden, um lukrative Aufträge an Land zu ziehen.

Missionsziel:

Sich nach Auftraggebern umschaun.

Hauptbericht:

D´Arc instruierte die Piloten in der Kantine und erklärte, worauf es bei potenziellen Aufträgen ankommen sollte. Ebenso umriss sie grob eine Hintergrundgeschichte, um die Tarnung der Tigers im Zweifelsfall aufrecht erhalten zu können.

Die Geschwader-Ladies Slugs und Sulta entwickelten ihre ganz eigene Strategie und zupften sich ihre Kleidung aufreizend zurecht.

Während des Fluges gab es einen kurzen Abstecher über das Wrack der

Concordia, welche Looser ausgiebig abflog, um Aufnahmen zu machen. Dann landete man auch schon und rottete sich zusammen. D´Arc erklärte, dass sich der Kapitän der Aurel in der Bar „Zum Nachbrenner“ aufhält, was dann auch das Ziel sein sollte. Slugs und Sulta räkelteten sich währenddessen genüsslich in der warmen Sonne und überlegten, ob sich die Zeit zu einem ausgiebigen Bad im Meer finden würde. Errtu wurde aufgrund der leichten Bekleidung und anzüglicher Bemerkungen der beiden äußerst nervös und zog es trotz Aufforderung, die beiden zum Strand zu begleiten vor, in die Bar zu gehen.

Dort herrschte reges Treiben. Gäste fast jeder erdenklichen Rasse hielten sich hier auf. Die Tigers bahnten sich ihren Weg zur Bar und orderten ein paar Bier auf Kosten des Generals und beobachteten vorerst ihre Umgebung. Metal wertete mit Errtu das Verhalten der Frauen aus, während diese sich jeweils an einer Latte gütlich taten und so wieder die Blicke auf sich zogen.

D´Arc wechselte ein paar Worte mit dem Captain der Aurel, der daraufhin das Lokal verlies, um im Nächsten die Taten der Lions zu lobpreisen. Reaper versuchte sich an einer Partie Darts mit Looser, verlor dabei jedoch kläglich. Außerhalb seiner Banshee schien er nichts zu treffen. Dann bemerkten sie einen Varni, der die beiden von der Theke aus beobachtete. Nach vorsichtiger und neugieriger Annäherung kamen die beiden Echsen ins Gespräch und schnell stellte sich heraus, dass der Fremde Kämpfer suchte, um seine neue Heimat in Telbot zu unterstützen.

Zeitgleich fühlte sich auch Errtu beobachtet und entdeckte einen geschäftig wirkenden Mann mit plattgedrückter Nase. Der Mann zierte sich eine Weile, ehe er endlich durchblicken ließ, dass er nach fähigen Leuten suche. So begannen parallel die Verhandlungen. Auch d´Arc beschäftigte sich mit einem potenziellen Auftraggeber. Sulta und Slugs be-

gannen sich zu langweilen und zogen los zu einer kleinen Shoppingtour. Metal und Falcon hielten ihre Stellung an der Theke.

Reaper erfuhr von einer neuen Kolonie der Varni in Telbot, die mehrfach von Piraten heimgesucht wurde. Die Echse suchte daher Kämpfer, die seine Leute unterstützen, bis die Kolonie selbst stark genug wäre. Den anfänglichen Preis von insgesamt 4Mios für den Schutz von Transportern, sowie für die Zerstörung der Station der Piraten plus Bonus für jeden vernichteten Piraten konnte Reaper auf 10Mios plus Kopfgelder und Beute erhöhen.

Der Mann mit der platten Nase suchte dagegen Söldner, die einen seiner Konkurrenten ausschalten sollten. Für die Zerstörung einer Korvette und etwa einem halben Dutzend Jägern winkten 5 Millionen Credits.

D´Arc hatte indess nur geringere Auftragsangebote erhalten, deren Bezahlung nicht der Rede wert waren.

Nachspann:

Pünktlich zur Abstimmung kehrten auch die Mädels wieder zurück. An der Theke diskutierten die Tigers die Auftragswahl. Zu einem Ergebnis ist man noch nicht gekommen, gehen die Meinungen doch stark auseinander.

Meuterei

Vorbericht:

Auf Vespus Prime konnten Auftraggeber gefunden werden. Man einigte sich schließlich darauf, einem Mann mit demoliertem Nase dabei zu helfen einen Konkurrenten auszuschalten.

Missionsziel:

Mister Bannister ausschalten

Hauptbericht:

Auf der Lydia sollten die Tigers von d´Arc gebrieft werden. Reaper jedoch unterstellte den anderen, einen eiskalten Mord begehen zu wollen. In einer

mittelschweren Tirade erinnerte er daran, worauf es den Tigers sonst immer ankam und wie sehr der bevorstehende Auftrag dem entgegenstand. Die Einsicht erfolgte jedoch reichlich spät, hätte man sich doch auf dem Planeten für den Auftrag des Varni entscheiden können. So drängte der General jedoch auf die Durchführung. Reaper spuckte ihr letztendlich vor die Füße und verließ das Briefing, welches ohne ihn fortgeführt wurde. Mustang stieß in den Frachträumen zur Echse und war nach dessen Erklärung ebenso entsetzt. Gemeinsam beschlossen sie, die Tigers von ihrem Vorhaben abzubringen. Mit gezückten Waffen erwarteten sie ihre Kollegen auf dem FD. Es entbrannte eine weitere hitzige Diskussion. Starsign baute sich ebenfalls mit gezogener Waffe vor Mustang auf. Auf die Frage, ob Mustang ihm einen Mord zutrauen würde senkte dieser seine Waffe – zumin-

dest das Vertrauen darauf war noch nicht erloschen.

Just in diesem Moment erschien d'Arc und zeigte, was sie wirklich von den Tigers hielt. Mit Profis hätte sie ge-

unterstellte ihr, die Tigers zu dem gemacht zu haben, was sie im Moment waren. Kurzentschlossen rief er die Tigers zu sich und verkündete, gegen die ausdrückliche Order zu verstoßen und das Schiff und somit d'Arcs Kommando zu verlassen. Hier waren sich die Tigers allesamt einig und stellten sich geschlossen hinter ihren GF. Das Gezeter und die Drohungen des Generals wurden nicht beachtet und die Jäger wurden bemannt. Resignierend ließ sie die Hangartore öffnen und die Tigers flogen nach kurzer Lagebesprechung wieder nach Vespus Prime.

TCS HATHOR

Piloten	Siege	Missionen
Reaper	156	95
Starsign	85	91
Bandit	77	64
Flame	57	42
Sulta	50	96
Metal-Head	48	89
Errtu	31	57
Falcon	19	40
Mustang	14	35
Looser	8	32
Slugs	7	20

rechnet, jedoch Amateure vor sich, wobei die vorangegangene Auseinandersetzung ein reines Affentheater sei und die Krönung des ganzen. Starsign hielt dagegen und

Nachspann:

Die Tigers sitzen nun mehr oder weniger auf Vespus Prime fest. Das weitere Vorgehen muss erst noch besprochen werden.



NORDISCHE KRIEGER

Rückblick

Die Langley BG hatte überhastet das Rostov-System verlassen, als sie die Ankunft einer Mantu-Invasionsflotte wahrnahm. Man floh ins Nephele-System, wurde allerdings von einer schnellen Eingreiftruppe der Mantu verfolgt.

Die Gegner konnten, nach Ankunft im System, zerstört werden.

Ein neuer Spieler

Acting Captain Hutten hatte sich mit seinen Kommandanten der Battlegroup beratschlagt. Sie kamen überein, dass man erstmal den Jumpoint im Nephele-System abriegeln und Kontakt zur GWU-Regierung aufnehmen sollte. Daher schickte Hutten seine Sacred Warriors auf eine Patrouille um die Kontaktaufnahme zu bewerkstelligen.

Die Warriors trafen an NAV 2 auf zwei GWU-Banshees. Nachdem sich beide Seiten identifiziert hatten, übermittelte Flight Captain Melindora „Destiny“ Nachtsilber den Standort der Langley – Battlegroup, sowie eine Funkfrequenz mit der Bitte, dass sich die Nephele-Regierung mit Hutten in Verbindung setzen sollte.

Die Warriors waren bereits auf dem Rückweg zur Langley, als sie einen Notruf des kilrathischen Frachters „Sun of Kilrah“ erhielten. Nach Rücksprache mit der Langley, wurde ein Kurs zum Transporter bestimmt und die Warriors gingen auf Abfangkurs.

Kurze Zeit später trafen sie auch schon am Ort des Geschehens ein. Der Transporter und zwei Dralthis, welche als Begleitschutz eingesetzt waren, wurden von einer Gruppe Schiffe angegriffen, welche augenscheinlich terranischer Bauart waren. Die Dralthis wurden im Sekundenbruchteil vernichtet, so dass der Transporter den feindlich gesinnten Schiffen schutzlos ausgeliefert war.

Der Redelführer der Aggressoren,

„der Red Hounds“, der sich selbst mit dem Namen „Grey Hound“ vorstellte, forderte die Warriors auf sich nicht einzumischen. Destiny gab, mit Rücksichtnahme auf das Bündnis zwischen den Kilrathis und den Exilanten, trotz Bedenken seitens Prodigy, den Angriffsbefehl.

Die Red Hounds teilten ihr Geschwader auf, indem die Jäger die Warriors auf Distanz hielten, während „Grey Hound“ in seiner Dragon Frontalkurs auf den Transporter nahm. Zwar kämpften die Warriors mit eisernen Willen, konnten aber nicht verhindern, dass Grey Hound mit einem einzelnen Flashpack den Transporter zur Explosion brachte. Ein kärglicher Rest des Rumpfs tauchte in die Atmosphäre von Nephele III ein.

Die Red Hounds traten nach getaner Arbeit den Rückzug an, wurden jedoch von Scorpion und Progenitor verfolgt, die die Anweisung von Destiny die fliehenden Schiffe nicht zu verfolgen, missachteten. Somit war der Rest der Warriors gezwungen ihren uneinsichtigen Geschwaderkameraden den Rücken zu decken.

Scorpion und Progenitor konnten in der ersten Angriffswelle eine feindliche Hellcat zerlegen, sowie eine Thunderbolt schwer beschädigen, mussten allerdings im Gegenzug mächtige Treffer der feindlichen Bearcat und der Dragon einstecken. Eine Gruppe von Banshees blieb zurück, die den Rückzug der verbliebenen Red Hounds deckten. Zwar konnten die Warriors die Banshees vernichten, aber die gewonne Zeit reichte für die Hounds aus um zu fliehen.

Mit bekümmertem Stimmung drehten die Sacred Warriors bei und flogen zurück zur Langley.

Während des Debriefings wurden Progenitor und Scorpion wegen mehrmaliger Befehlsverweigerung disziplinarische Maßnahmen von Acting Captain Hutten auferlegt.

Die Suche nach Antworten

Nach dem erschreckenden Angriff auf einen zivilen Transporter war Hutten noch mehr erpicht darauf mehr über die Situation im Nephele-System zu erfahren. Daher wurde mit dem Präsidenten der Nephele-Regierung ein Treffen auf Nephele II vereinbart. Hutten nahm die Warriors zu dem Treffen mit. Sie sollten zum einen Informationen sammeln und eine Quelle für Ersatzteile aufreiben, da der Langley dringend benötigte Steuerrücken fehlten.

Nach einem ereignislosen Flug landeten das Cap-Shuttle, sowie ein S&R in Nephele-Prime.

Hutten wurde vom Begrüßungskomitee der Regierung in Empfang genommen und zum Regierungssitz eskortiert. Die Warriors hatten sich in 3 Gruppen aufgeteilt. Die erste Gruppe bestand aus Zorro, Prodigy und Bullseye [DazGod als NSC], welche sich in zivil als Diplomaten ausgaben, in der zweiten Gruppe befanden sich Destiny und Scorpion und die dritte Gruppe beinhaltete Phoenix, Birdseye und Progenitor.

Der Gruppen 2 und 3 wurde je ein Verbindungsoffizier der Miliz zugeteilt, sowie eine Transportmöglichkeit zur Verfügung gestellt. Gruppe 1 musste sich ein Taxi suchen ;). Da Zorro über Unterweltkontakte verfügte, hatte er den anderen beiden Gruppen im Vorfeld Adressen und Ansprechpartner genannt, die für die Beschaffung der Ersatzteile von Vorteil sein könnten. Somit war es nicht verwunderlich, dass Gruppe 1 und Gruppe 3 das gleiche Ziel ins Auge gefasst hatten: Paradise Lost / das Sündenviertel der Stadt. Nur Destiny und Scorpion nahmen eine andere Route um Infos in der zivilen Bevölkerung zu sammeln.

Schnell wurde den drei Gruppen klar, dass auf Nephele II ein erhitztes

Klima herrschte. Eine hohe Militärpräsenz dominierte das Stadtbild. Daher war es für Gruppe 1 und 3 nicht verwunderlich, dass sie auf einen Grenzposten stießen, welche den Verkehr in und aus Paradise Lost regelte. Während die Gruppe von Zorro versuchte das Grenzpersonal zu bestechen und scheiterte, konnte die Gruppe von Phoenix nach Zureden ihres Verbindungsoffiziers, die Grenze passieren.

Destiny und Scorpion wurden indes an einer Einkaufsmall in Downtown Zeuge einer Demonstration. Einige Zivilisten trugen Transparente und Plakate mit Hassparolen gegen Kilrahtis, auf einer provisorischen Bühne wurde die Stimmung mit feurigen Reden noch weiter angeheizt. Es fiel mehrmals der Name Red Hounds, die Gruppe, die für die Vernichtung des kilrathischen Transporters verantwortlich war. Die Gruppe wurde als Helden dargestellt, als Verteidiger der GWU-Grenzen gegen eine nahende Invasion der Kilrathis.

Währenddessen hatten Phoenix, Birdsey und Progenitor ihre erste Kontaktadresse gefunden. Es war eine heruntergekommene Kneipe mit dem Namen „Shamrock“. Nachdem die drei dem Türsteher ihre Pistolen übergeben hatten, wurden sie herein gelassen. Der Wirt und Besitzer der Kneipe „Willie, der Einarmige“, war sehr gesprächsbereit, so dass Phoenix nach wenigen Minuten und einem Glas Schnaps später die Adresse von einem bekannten Schieber erhielt.

Somit machten sich die drei Warriors wieder auf den Weg und gelangten nach wenigen Minuten an ein gut erhaltenes Antiquitätengeschäft. Auch hier übernahm Phoenix die Führungsrolle und gab die Codesätze wieder, die ihm Willie mit auf dem Weg gegeben hatte. Der Verkäufer aktivierte darauf hin einen Schalter, so dass sich die rückwärtige Wand des Geschäftes öffnete. Der schmale Gang führte die drei in einen fensterlosen, mit Metallwänden ausgekleideten Raum. Nur ein Tisch

und ein Stuhl waren dort vorzufinden. Aus einem versteckten Lautsprecher erschien eine modulierte Stimme, die sich als J. P. vorstellte. Es war die Stimme des Schiebers. Phoenix führte die Kaufsverhandlungen. Man einigte sich auf ein Tauschgeschäft. Der Schieber würde einige Raketen aus dem Bestand der Langley erhalten und im Gegenzug würde er zehn Pakete Steuerdüsen zur Verfügung stellen. Das Geschäft wurde mündlich abgeschlossen und innerhalb von 2 Tagen sollte der Tausch an Bord der Langley über die Bühne gehen.

Zufrieden mit den Leistungen der Warriors rief Hutten seine Teams zurück zum Raumhafen. Wie erwartet war das Gespräch mit dem Präsidenten fruchtlos verlaufen, aber zumindest konnte die BG vorerst im Nephele-System bleiben. Die Shuttles wurden wieder bestiegen und man kehrte wohlbehalten zur Langley zurück.

Unerwarteter Besuch

Die Langley erhielt auf Ihren Scannern einen neuen Kontakt, welcher aus dem Systeminneren von Nephele auf die Battlegroup zuhielt. Die verfügbaren Warriors wurden ausgesandt um das unbekannte Schiffe zu identifizieren und gegebenenfalls Gegenmaßnahmen einzuleiten. Die Vorsicht war allerdings unbegründet, da der Kontakt ein Exilanten-Transportschiff war, welches sich als TCSe Mayflower zu erkennen gab. Sie waren mit dem Befehl geschickt worden eine dringende Nachricht vom Oberkommando an Acting Captain Hutten zu übermitteln. Die Warriors eskortieren das Schiff zur Langley. Der Captain des Frachters, welches augenscheinlich modifiziert war, verließ nach der Landung auf der Langley mit einer Firekkanerin und einem Kilrathi das Schiff und überreichte Hutten einen einzelnen Datenchip. Hutten geleitete den Captain in seinen Besprechungsraum und las sich in Anwesenheit des Captains die neuen Be-

fehle durch. Danach erhielt der Captain den Chip zurück und verließ kurze Zeit mit seiner Besatzung an Bord der Mayflower die Langley.

Hutten gab augenblicklich den Befehl das Nephele-System zu verlassen und direkten Kurs auf das Deneb-System zu nehmen.

Die Flucht nach vorne

Der Kurs führte durch mehrere Systeme und die Warriors hatten die Aufgabe den Eskort der Battlegroup zu übernehmen. Man traf während der Reise auf hilfsbereite Kilrathi und diplomatische GWU-Piloten. Allerdings auch auf eine Schar Piraten, die sich Black Widows nannten. Sie forderten einen Wegezoll, welches einen Jäger und dessen Piloten beinhalten sollte. Natürlich gingen die Warriors nicht darauf ein und nach einem kurzen Kampf wurden die Piraten zur Flucht gezwungen. Die letzten Minuten der Reise blieben ereignislos, so dass die BG letztendlich das Deneb-System erreichte.

Übungen für den Ernstfall

Nachdem die BG in Deneb eingetroffen war, informierte Hutten seine Besatzung, wie die neuesten Befehle des Oberkommandos aussahen. Man sah sich mit einer nahenden Invasion der Mantu konfrontiert, die sich über Delius und evtl. sogar über Deneb erstrecken könnte. Das Oberkommando hatte darauf hin sämtliche Battlegroups, die in Reichweite waren, nach Deneb beordert. Neben der Langley BG waren ebenfalls die Hathor und Washington BG im System.

Acting Captain Hutten ordnete daher Sonderschichten an, wo man Bomberangriffe und Kämpfe mit anderen Großkampfschiffen trainierte.

Bloody Delius

Die Sacred Warriors begrüßten ihre neuen Mitglieder von der Akademie 2nd Lt. Edward „Insane“ McStevens und 2nd Lt. Meena „Nova“ Spruce in ih-

ren Reihen. Jedoch war keine Zeit sich richtig kennenzulernen, da sie auch schon in den Briefing Room gerufen wurden.

Während sich Hutten auf den Weg zur Naval Base nach Deneb begab, wo ein Treffen der Battlegroup Kommandanten mit Rear Admiral Thompson einberufen wurde, sollten die Warriors sich nach Delius begeben um dort bei einer Raumstation, welche im Orbit um Delius VI kreiste, nach dem Rechten zu sehen. In diesem Zuge eskortierten die Warriors ein Assault-Shuttle mit 3 Marine-Squads an Bord zur Station. Die Raumstation war für die kommende Verteidigung mit ihren offensiven Waffensystemen von äußerster Wichtigkeit.

Als die Warriors in Scan-Reichweite der Station kamen, versuchte Destiny Funkkontakt aufzunehmen. Dieser blieb ohne Erfolg. Das war vermutlich der Auslöser für einen Mantu-Transporter, der bis zu dem Zeitpunkt im Scan-Schatten der Station angedockt war, die Flucht zu ergreifen. Die schnellen Warriors gingen auf Abfangkurs, während das Assault-Shuttle weiter auf die Station zu hielt. Allerdings konnten die Warriors den Mantu-Transporter nicht mehr einholen, weil sie sich einem plötzlich aufgetauchten Mantu-Geschwader konfrontiert sahen. Die Warriors waren den Mantu zahlenmäßig unterlegen und mussten starke Treffer einstecken. Phoenix schoss, nach Freigabe durch Destiny, ebenfalls auf die Station zu und landete wenig später nach den Marines auf der Station. Sie erkannten schnell, dass auf der Station ein Kampf getobt haben musste. Viele Einschusslöcher, Blut, Gedärme und weitere Körpersäfte zeugten von dem stattgefundenen Gemetzel. Allerdings konnten Phoenix und die Marines keine Leichen ausmachen.

Da die Sacred Warriors immer mehr in arge Bedrängnis gerieten, lief Phoenix, von einem Marines-Squad begleitet, zum Maschinenraum und konnte nach wenigen Minuten die Geschütztür-

me und eine Plasmakanone zum Einsatz bringen. Daher wendete sich schnell das Blatt und die restlichen Warriors konnten die verbliebenen Mantu-Schiffe vernichten und selbst zur Landung auf der Station ansetzen.

Nachdem Phoenix die Notversorgung der Station in Gang bringen konnte, konnten die Warriors nach und nach den desolaten Zustand der Station in Augenschein nehmen. Die Mantu hatten ganze Arbeit geleistet. So gut wie alle System der Station waren außer Kraft gesetzt, die Warriors fanden ein bis dato unbekanntes Mantu-Gerät im Maschinenraum, welches mit dem Reaktor verbunden war und ebenfalls ein Mantu-Gerät auf der Hauptbrücke, welches am Waffenterminal angeschlossen war.

Nova entdeckte zudem im Computersystem der Station ein Betriebssystem der Mantu, welches allerdings verschlüsselt war. Sie zog daher eine Kopie auf ihren Laptop und begann mit dem Entschlüsseln. Vorsorglich wurde der Reaktor wieder deaktiviert und man kappete vorsichtig die Mantu-Gerätschaften von den Systemen.

Nachdem Nova das Betriebssystem entschlüsselt hatte, wussten die Warriors nun, was diese Gerätschaften bezwecken sollten. Die Mantu hatten eine Art Fernsteuerung für die Station installiert, so dass sie bei Bedarf Zugriff auf die Waffensysteme und die Selbsterstörung gehabt hätten. Ein Team von Marines fand die einzigen Überlebenden der Station, eine Frau und ein Mädchen, Phoenix brachte wieder den Reaktor auf Touren und gemeinsam schaffte man es nach und nach die Systeme der Station wieder online zu bringen. Leichtenteile der Besatzmitglieder wurden in den Torpedoschächten gefunden, die man ins All blies, um die Funktionalität wieder herzustellen und ein Marine-Team, welches einen Sprengsatz an einer Andockschleuse fand, konnte unter Mithilfe von Nova und Phoenix diesen entschärfen. Nachdem auch die letzten Probleme aus der Welt

geschafft wurden, traf ein Nachschub von Truppen und Material aus Deneb ein, die die Warriors auf der Station ablösten.

Sie flogen mit einer dunklen Ahnung, in Bezug auf die kommende Schlacht, zurück zur Langley.

Die Ruhe vor dem Sturm

Die Stunden sind gezählt. Alle hier an Bord sind hoch konzentriert und für ihre jeweilige Aufgabe bestens gerüstet. Wieder einmal stehen sich die Exilantentreitkräfte einer drohenden Übermacht gegenüber. Aber, ich bin guter Hoffnung, dass wir den Mantu das Fürchten lehren werden.

Die Schlacht

Wie es zu erwarten war, sollte das Aufeinandertreffen der Langley BG mit der Invasionsflotte der Mantu am Jump-point Ariel hart und konsequent sein.

Acting Captain Hutten hatte seine Schiffe im Vorfeld auf zwei Sektoren aufgeteilt und brachte die Mantu dazu ebenfalls ihre Flotte zu splitten. Beidseitige Verluste gab es bereits nach wenigen Minuten. Die leichten Korvetten der Venture II - Klassen mussten harte Treffer einstecken. Ein Schiff, die TCS Granger der Battlegroup konnte leider nicht mehr gerettet werden. Es war bedauerlicherweise nicht mehr genug Zeit für die Crew das Schiff zu evakuieren.

Im Gegenzug, unter Federführung der Sacred Warriors, konnte die BG mehrere Stumpftetraeder gefechtsunfähig machen und zwei Stumpfkegel wurden sogar restlos vernichtet.

Die Mantu, dessen Jägerüberlegenheit zu diesem Zeitpunkt erdrückend war, dezimierten nach und nach die Geschwader der Langley BG. Drei Geschwader wurden nahezu aufgerieben, so dass nur noch die Sacred Warriors und die Black Spiders effektive Bombenangriffe fliegen konnten. Im Angesicht der Verzweiflung warf der Geschwaderführer der Sacred Warriors

Flight Captain „Phoenix“ Vanguard-Deveraux alle verbliebenen Kräfte ins Rennen und attackierte das Flaggschiff der Mantu. Der Mut zahlte sich aus, als auch die letzte intakte Komponente vernichtet wurde.

Die verbliebenen Mantu-Schiffe suchten die heillose Flucht. Die Verteidigung war vorerst geglückt.

Zurück blieb eine nahezu kampfunfähige Langley BG, die allerdings vom Nachschub aus Deneb bei der Sicherung des Jumptoints unterstützt wurde.

Lebenszeichen der Washington

Die Sacred Warriors wurden beauftragt herauszufinden, was mit der Washington BG passiert war, da Deneb Defence den Funkkontakt verloren hatte.

Die Warriors erreichten nach wenigen Klicks den vermuteten Aufenthaltsort der Washington und sahen die

Nachwehen einer heftigen Verteidigungsschlacht. Viele Trümmer wurden ausgemacht, terranische und auch welche nach Mantu-Bauart. Jedoch konnte Gott sei Dank die TCS Washington im

TCS LANGLEY		
Piloten	Siege	Missionen
Phoenix	119	69
Flashback	111	75
Zorro	107	114
Destiny	52	65
Birdseye	20	34
Prodigy	14	27
Insane	7	17
Chaos	5	14

Großen und Ganzen intakt, sowie die restlichen Schiffe der Kampfgruppe ausgemacht werden und es wurde erfolgreich Funkkontakt hergestellt.

Man gab die Informationen an De-

neb Defence weiter, die daraufhin Nachschub zur Washington BG entsendete.

Neuorientierung

Augenscheinlich konnten an den drei Jumptoints des Delius-Systems die Langley, Washington, sowie die Hathor BG erfolgreich die Mantu-Aggressoren zurückschlagen. Die Verluste lagen im erträglichen Bereich, nichts desto trotz wird es für die Schiffe einen längeren Aufenthalt im Raumdock zwecks Reparaturarbeiten bedeuten. Ob die Mantu über weitere Reserven verfügen und eventuell sogar erneut zuschlagen werden, bleibt abzuwarten. Unsere Kommandanten sind auf Alles vorbereitet und ich bleibe für Sie selbstverständlich am Ball um es Ihnen zu berichten.

Ihr Morgan Kell



ENGEL DER SEWASTOPOL

Auf nach New Detroit

Die Tannenberg hat den nächsten Jump-point für die Sewastopol ausgekundschaftet. Der Admiral ordert den Sprung nach New Detroit an. Rege Betriebsamkeit ist auf dem FD der Sewastopol als der Admiral im Briefing die Engel auf einen Sprung in das nächste System ein schwörte. Die BG machte sich bereit für die Reise doch schon nach dem ersten Sprung wartete auf die Engel Bomber mit CAP-Missiles. Major Stoil führte in diesem Kampf die Engel an und befahl sofort deren Abfang. Kein Thema für Captain Ofu welche mit dem Major die Raketen zerstörte. Danach war der Bomwing unter Captain Dederichs dran und es wurde ein wenig heller, denn der Bombwing machte in dieser Mission keine halbe Sachen. Leider wurde der Transport der die Engel begleitete von einem Torpedo getroffen. Verspätet aber doch erschien die Kavallerie in form von Captain West der sich kurz nach seinem Eintreffen auf eine weitere Capmissile stürzte und diese zusammen mit Captain Keyes. Weitere Capmissiles wurden zerstört aber auch die ersten Feindmaschinen bekamen Treffer ab. Captain Keyes zeichnete sich an diesem Tag mit einer sehr soliden Leistung aus und Captain Dederichs zeigte seinem jungen Bombwing das auch ein Bomber für einen Jäger gefährlich werden kann. Nachdem erscheinen der Lady Sewa nahmen die Feinde Reißaus und ließen die Engel allein zurück. Sofort ordnete der Erzengel die Landung der Piloten an und ebenso schnell betraten diese den BR für das Debriefing. Der Admiral berichtet über den Zustand des Transporters und rechnete dies nicht den Engeln an. WEiters wurde die Mission als erfolgreich angesehen.

Erste Schritte

Die Engel sind in das New Detroit Sys-

tem gesprungen und dort nicht nett begrüßt worden. Nun rücken sie wieder aus um in den Sektor die Sicherheit der Sewa zu gewährleisten. Nachdem der Brückenkopf erfolgreich etabliert wurde zeigt der Gegner deutliche Versuche die Sewastopol wieder aus New Detroit zu vertreiben. Deren Auftrag war es eigentlich sich zum Sprungpunkt nach Raxis durchzuschlagen kommt aber nicht weit, da sie direkt von mehreren Wellen feindlicher Jäger und GKS empfangen wurde. Der Admiral rügte den konstanten Verbrauch der Engel an Material und Schiffskomponenten, wobei er jedoch positiv vermerkte, dass es bisher seit langem keinen Ausstieg oder verletzte Piloten mehr gab.

Auf dem Weg zur Station

Die Engel stießen auf heftige Widerstände und der Vorstoß wurde verlangsamt. Nur mit Mühe konnte man sich durch feindliche Flotten kämpfen und musste umständlich einen verminten Asteroidengürtel umfliegen. Noch immer ist das Ziel den Sprungpunkt nach Raxis zu erreichen und noch immer befinden sich feindliche Streitkräfte im System, die den Zugang blockieren. Kalalahr Melek nar Kiranka leiht den Engeln eine Strakha, die sprungfähig und tarnfähig ist. Damit soll ein getarnter Engel vorfliegen und Raxis auskundschaften. Die Engel trafen bereits am zweiten Navpunkt auf eine feindliche Patrouille. Lt. Col. Buloth, der eher unfreiwillig dazu auserkoren wurde die Strakha zu steuern, wechselte sofort in den getarnten Modus. Unbehelligt passierte er die feindlichen Streitkräfte und konnte nach Raxis durch den Sprungpunkt springen. Dort näherte er sich soweit es ging der vermeintlichen Werft und begann alle möglichen Informationen zusammen zu sammeln. Nachdem er diese gesammelt hatte kehrte er zu den Engeln zurück, die derweil die feindlichen Kräf-

te ausgeschaltet hatten. Die Mission wurde erfolgreich durchgeführt. Unbemerkt konnte WarLord an den feindlichen Linien vorbei fliegen und in das Raxis System vordringen, um wichtige Informationen über den Feind zu erlangen. Wie sich herausstellt wird in Raxis an einem Schiff der Vesuvius-Klasse gearbeitet, das aber aufgrund fehlenden Generator, den die Engel ja bereits sicherstellen konnten, nicht voll einsatzbereit ist.

Ein Engel kommt selten allein!

Die Engel hatten einen langen und mühsamen Weg bis zur einer Station welche sich genau im Sprungpunkt befand. Zu stark befestigt und für die Sewa unmöglich zu knacken, ging der Admiral einen anderen Weg um die harte Nuss zu knacken.

Kaum in der Nähe der Station, wurden die Engel von 4 Arrows angegriffen. Nach ein paar wilden Dogfights konnten die Engel sich kurzerhand durchsetzen und warteten auf die Marines, welche sich sofort daran machten die Station einzunehmen. Auch die Engel landeten auf der Station und bewegten sich ebenfalls vorwärts. Bei dem ersten Hindernis traf ein Streifschuss 2nd Lt. Cortana und Captain Typhoon musste sich mit einem Steckschuss im Oberschenkel rumärgeren. In der nächsten Sektion trafen die Engel auf heftigeren Widerstand welcher dank erst mit Captain Tofus herbeigerufener Verstärkung überwunden werden konnte. Nichts desto trotz war die Enteraktion erfolgreich. Der Admiral zeigte sich zufrieden auch wenn die Bodenkampfstatistik klar gegen die Engel sprach.

Vorstoß nach Raxis

Die Marines und die Engel der Apokalypse haben die Raumstation, welche

den Sprungpunkt zum Raxis-System abgesichert hat, erfolgreich eingenommen. Somit steht die Tür ins Zielsystem offen und wartet nur darauf, dass die Flotte hindurch stößt.

Den Engeln wurden einige Tage eingeräumt, um sich von den Verletzungen zu erholen. Frisch gestärkt und voller Elan machten sie sich auf von der Station aus, die zu dem Zeitpunkt nun endlich völlig in der Hand der TCSe lag, zum naheliegenden Sprungpunkt des Raxis-Systems.

Auf der anderen Seite des Sprungpunktes wurden die Engel direkt von einem Empfangskomitee aus 3 GKS und 5 Jägern begrüßt. Die feindliche Flotte bestand aus 2 Ventures, 1 Caernavan und 5 Arrows.

Das Feuergefecht wandte sich recht schnell durch die sehr koordinierten Bomberangriffe der Engel zu deren Gunsten, als die Brücken der Großkampfschiffe bereits nach wenigen Minuten zerstört wurden. Major O'Connell bewies ein gutes Händchen dabei, wurde allerdings tatkräftig von 2nd Lt. Morrisson unterstützt.

Unter der Führung von Colonel Buloth führten Captain Keyes und Captain Ofu ein schlagkräftiges Dreiergespann, dass mit gebündelter Kraft die leichten, aber dafür wendigen, Jäger der Feinde ausschalteten.

Nachdem die Feinde ausgeschaltet wurden und die Engel das Gebiet um den Sprungpunkt herum gründlich gescannt und gesichert hatten stieß die Sewastopol dazu. Die Engel wurden zurückgerufen zum Debriefing.

Nachspann: Der Admiral rügte die Verspätung von Captain Typhoon, welche bei wiederholtem Geschehen mit wiederholtem Dienst in der Küche geahndet werden würde.

Der Admiral konnte keine Informationen über den Verlauf der Fronten bei den anderen Trägern berichten. Da jedoch noch keine Notsignale eingegangen sind geht er davon aus, dass diese

ebenso erfolgreich die feindlichen Linien durchdringen und bald nach der Sewastopol ins Zielsystem nachrücken werden.

Die Mission wurde als reiner Erfolg verbucht. Minimale Schäden an den Schiffen und ein sehr geringer Verbrauch an Material.

Kurzes Abenteuer

Berichte über überfallene Konvois, verstärkte Aktivitäten von Piraten und Deserteuren waren vor Wochen bei den Engeln eingegangen. Vom Oberkommando beauftragt gingen diese einer Spur nach und entdeckten, dass ein altes Lager für außer Dienst gestellte

TCS SEWASTOPOL		
Piloten	Siege	Missionen
WarLord	164	109
Hayati Tani	157	---
Shark	82	83
Tofu	59	75
Typhoon	53	62
Black Dragon	45	81
Smasher	31	45
Estefania	14	12
Cortana	11	44

Schiffe der Konföderation reaktiviert wurde, dieses Lager liegt in Raxis.

Auch das gestohlene High-End-Equip wurde nach Raxis verfrachtet mit der Absicht ein Schiff der Vesuvius-Klasse zu bauen. Die Engel waren nun samt der Sewastopol nach Raxis gesprungen und hatten einen Brückenkopf im feindlichen System errichtet.

Die Engel wurden im Raxis-System von der Sewastopol abgesetzt, nachdem man feindliche Geschwader in größeren Wellen auf dem Sichtradar hatte. Die Sewastopol sprang zurück nach New Detroit um sich dort mit der Battlegroup zu versammeln, während die Engel den Sprungpunkt versuchten zu halten.

Eine kleinere Welle aus 4 Arrows, 2 Hellcats und 2 kleineren GKS rollte als Vorhut an. Die Bitte von Lt. Col. Buloth

an die Feinde die Waffen zu strecken und sich zu ergeben wurde abgelehnt und mit einem 4fachen Raketenbeschuss beantwortet, dem er jedoch ohne Treffer entgehen konnte.

Auch wenn die Engel nicht mit ihrer vollen Zahl angetreten war gelang es ihnen unter Mühe, jedoch ohne größere Schäden davon zu tragen, diese Feinde auszuschalten.

Die Engel drangen weiter ins System vor und fingen die nächste Welle ab, bevor diese den Sprungpunkt erreichen konnte.

2 Arrows, 2 Hellcats, 2 Bearcats und einem Kreuzer standen ihnen nun gegenüber. Die Engel fochten erbittert und erhielten auch Unterstützung von einem unbekanntem Piloten, der glücklicherweise doch auf der Seite der Engel stand, doch es sollte nicht genügen. Die Engel mussten sich zurückziehen und den Brückenkopf wieder dem Feind überlassen.

Der Admiral gab keine Bewertung zur Mission ab, lediglich wurden die Mängel an der fliegerischen Leistung gerügt. Es gab keinen Zweifel daran, dass die Engel das nächste mal wieder ins System vordringen müssten, um den Brückenkopf zurück zu erobern.

Der fremde Pilot, der durch den Löschschaum von Kopf bis Fuß bedeckt war, nachdem ein Brand in seinem Schiff ausbrach, kehrte wohlbehalten zu seinem Träger zurück.

2nd. Lt. Morrisson wurde unter Verdienst vieler in den Rang eines 1st. Lt. erhoben.

Das Ende einer langen Reise

Das Schiff der Vesuvius Klasse wurde erfolgreich erbeutet. Die Engel kehrten siegreich zur Sewastopol zurück.

Der Marschall höchstpersönlich erschien um den Engeln mitzuteilen, dass ihr Flaggschiff der Langley Battlegroup eingegliedert würde. Zum Ersatz würden sie nun auf der Olympic stationiert. Auch der Kommandant wurde ih-

nen entzogen, notdürftig wurde der altbekannte und gehasste Hayati Tani wieder in den Dienst berufen, welcher für seine mangelhaften Führungsqualitäten bekannt war.

Danach machten die Engel sich zum letzten mal auf den Weg mit ihren Schiffen von der Sewastopol zu starten. Die Engel flogen eine 2 Navpunkt Mission im Nachbarsystem, wo die Firewall das Hauptquartier des Feindes hätte auslöschen sollen, sich dann aber

zurückziehen musste. Sie trafen an Nav1 auf eine kleinere feindliche Patrouille, welche die Engel eindeutig erkannte, aber den Rückzug antrat. WarLord gab den Befehl die Feinde aufzureiben, indem die Engel die Feinde solange sie in Reichweite waren unter Beschuss nehmen sollten.

Den Engeln wurde direkt von ihrem neuen Kommandanten die Suppe noch weiter versalzen und Feuer unterm Hintern gemacht, dass sie unfähig wären

sich an Befehle zu halten. Hayati Tani und der Erzengel lieferten sich ein heißes Wortgefecht über die Bewertung der Aufklärungsmission. Während WarLord argumentierte, dass er die Patrouille aufreiben ließ, damit diese nicht mitten in ihrer Flucht umkehren würden, um den Engeln in den Rücken zu fallen. Hayati Tani schwiag dazu und ließ die Engel wegtreten.

TCS YAMATO



KING LOUIS ERBEN

Aus den Berichten

Sprung ins Ungewisse

Vorbericht:

Nach dem Transfer des alten Kommandopersonals und der recht unglücklichen Einführung des neuen Kommandanten bereitete sich das Geschwader darauf vor, den Träger beim Verlassen des System zu eskortieren.

Dass die Monkeys dabei den etwa 6-stündigen Flug in einem als sicher geltenden System alleine bewältigen sollten, wurde dabei als erneute Schikane des neuen Kommandanten empfunden, was sich negativ auf die Moral im Geschwader auswirkte.

Missionsziel:

- Geleitschutz für die Tannenberg.
- Durchqueren des Sprungpunktes und sichern des Gebietes für die nachspringende BG.

Hauptbericht:

Nach einem sehr langen und weitgehend ereignislosen Flug durch Raxis wurde an NAV 2 eine Treibstoffübernahme durchgeführt, bevor die Monkeys an NAV 3 vor dem Träger durch einen unmarkierten Sprungpunkt gehen sollten. Eine kurze Prüfung des Sprungpunktes durch Captain Vorghath ergab als Zielpunkt das unbesiedelte Maginot-System im Trk'Pahn-Sektor.

Sofort nach dem Sprung stießen die Monkeys auf einen kilrathischen Fralthi-Schlachtkreuzer samt Jagdschutz im Orbit eines mondähnlichen Planeten, der die Tannenberg-BG sofort unter Feuer nahm. Trotz der nahezu sofort einsetzenden Funkstörung agierten die Monkeys diszipliniert und gingen gezielt gegen den Gegner vor. Die Bomber stürzten sich auch ohne Koordinierung sofort auf den Schlachtkreuzer und fügten diesem schwere Schäden zu,

während die Jäger die Bomber beim Angriffsflug schützten.

Nach hartem Kampf konnte die Fralthi ohne eigene Verluste ausgeschaltet werden und die Bomber griffen mit ihrer Raketenlast in den Jagdkampf ein, bis die Gefahr schließlich beseitigt war.

Nachspann:

Noch während des Gefechtes erließ der neue Kommandant den Befehl, den bisherigen Geschwaderführer Major Lessel abzulösen und zur Werft zurückzuschicken. Dieser Schritt belastete das bereits sehr angespannte Verhältnis zum neuen Kommandanten noch mehr und weckte Zweifel und Misstrauen in den Monkeys

Die dunkle Seite des Mondes

Vorbericht:

Nach dem Gefecht gegen kilrathische Kräfte beim Sprung nach Maginot, sollten die Monkeys die restlichen Sprungpunkte des Systems untersuchen.

Die Flugroute führte u.a. am 4. Planeten vorbei, auf dem während des vorangegangenen Kampfes mehrere Explosionen geortet wurden. Obwohl Commodore Talleyrand diesem Umstand keinerlei Bedeutung beimaß, wurde das Geschwader vom neuen XO, Lieutenant Spruce, gebeten, den Planeten näher zu untersuchen.

Missionsziel:

Offiziell:

- Kontrollieren der Sprungpunkte
- Eigene Entdeckung vermeiden

Inoffiziell:

- Untersuchung des 4. Planeten

Hauptbericht:

Nach einem ereignislosen Flug über NAV 1 gelangten die Monkeys bei NAV 2 schließlich in die Nähe des 4. Planeten. Der GF, Captain Vorghath, wies die Monkeys an, die Detonationsstellen auf dem Planeten im tiefen Überflug zu untersuchen. Dabei wurden die noch erhaltenen Überreste einer ehemals terranischen Kolonie entdeckt. Die Gebäude waren zwar allesamt erhalten, doch war die schützende Kuppel beschädigt, sodass im Inneren der Kolonie niemand mehr lebte.

Doch anstelle von Überlebenden entdeckten die Monkeys mehrere Fabrikanlagen in denen die menschliche Bevölkerung gezwungen wurde, kilrathische Raketenmodelle herzustellen.

Nach dieser Erkenntnis setzten die Monkeys ihren Flug fort, um kurze Zeit später bei NAV 3 erneut auf eine kilrathische Kampfgruppe zu stoßen. Diesmal konnten die Schiffe von Captain Vorghath als Verbündete identifiziert werden, sodass die Monkeys ihren Flug nach NAV 4 fortsetzten. Nach ihrer Entdeckung und einem kurzen Austausch von Höflichkeiten bat der Führer der Kilrathi, Lord Hrakthrai nar Ragitagha, um eine Unterredung mit Commodore Talleyrand.

Riposte

Vorbericht:

Nachdem die Führungsspitze der Tannenberg ein gemeinsames Vorgehen mit den Kilrathi beschlossen hatte, verlegten beide Flotten nach N'Der Pak, um dort gemeinsam gegen Aufklärungseinheiten der Mantu vorzugehen.

Missionsziel:

- Aufklären der NAV-Punkte 1 und 2.

- Aufspüren und Vernichten aller feindlicher Einheiten.

Hauptbericht:

Während der Patrouille trafen die Monkeys auf mehrere Feindmaschinen, die sich in einem Asteroidenfeld bei NAV 1 versteckt hielten. Trotz heftiger Gegenwehr erwiesen sich die Monkeys als überlegen und konnten sämtliche Feindkräfte neutralisieren, bevor der Gegner sich absetzen konnte.

Vor dem Weiterflug zum NAV 2 musste Lt. Kleist aufgrund gesundheitlicher Probleme von Lt. Sarpens zum Träger zurückeskortiert werden, sodass die

Monkeys den Einsatz in verminderter Stärke fortsetzen mussten.

TCS TANNENBERG

Piloten	Siege	Missionen
Beastmen	27	59
Gath	27	36
Red Ferret	26	44
Ridden	24	23
Aguilena	16	32
Nova	13	20
Asteroid	8	20
Fairy	7	28

Auch am nächsten Navpunkt entdeckten die Monkeys mehrere

Gegner in einem Asteroidenfeld, die sich diesmal jedoch als ausgesprochen zäh und kampfstark erwiesen. Zwar konnte das Geschwader auch hier Erfolge erringen, musste sich aber letztlich geschlagen geben, sodass Major Cross den Rückzug anordnete.

Nachspann:

Das Geschwader konnte den Rückzug zwar ohne Verluste antreten, wurde jedoch während des Fluges von den überlebenden Spähern des Feindes verfolgt, sodass die Position der Kampfgruppe nun dem Feind bekannt ist.

TOP TEN

Platz	Pilot	Siege
1	Seldom	288
2	Paladin	277
3	Tristan	249
4	Maverick	248
5	Cisco	245
6	Toaster	237
7	Asmodis	191
8	Soulkeeper	190
9	Archimedes	182
10	Ghostfire	181

STATION HAMMERFEST

Projekt Hammerfest

Das Projekt Hammerfest ist Teil der beginnenden Offensive gegen die Mantu. Im Herzen des Enigma-Sektors, im Heaven's Gate System, soll eine neue Raumstation entstehen die ein Bollwerk gegen das weitere Vordringen der Mantu darstellen soll. Mit diesem Symbol des Widerstandes und dem Hauptstützpunkt der Exilanten im Avalon-Sektor wollen die Exilanten, nein, die Menschheit, den Mantel der Unterdrückung abwerfen und sich zurückholen, was sie verloren hat.

Das Projekt Hammerfest spaltet sich in zwei Phasen.

Dabei stellt die erste Phase die Sicherung der Umgebung um den Bauplatz ab, so wie die Etablierung einer mobilen Versorgungsstation, von wo aus der Bau der Station Hammerfest überwacht werden soll.

Die zweite Phase befasst sich mit dem eigentlichen Bau der Station, bis zu ihrer Fertigstellung. Dabei gilt es den Bauplatz zu schützen. In dieser Phase wird verstärkt mit einem Übergriff der Mantu gerechnet um die Fertigstellung der Raumstation zu unterbinden.

Aber bereits Phase eins hat seine eigenen Hürden. Nach dem Aufspalten zwischen der TCN und den Exilanten und dem folgenden Zerfall der TCN sind viele Sektoren in Anarchie zerfallen und noch mehr Systeme haben sich zu einem eigenen kleinen Bund zusammen getan. Piraterie herrscht wieder einmal mehr vor als früher und korrupte Sicherheitsfirmen lassen sich viel Geld für eine anscheinende Sicherheit bezahlen.

Auch der Enigma-Sektor ist durch Piraten gepeinigt die nicht zuletzt auch im Heaven's Gate System ihr Unwesen treiben.

Das Heaven's Gate System umfasst insgesamt 15 Planeten, dabei haben die letzten Acht Planeten nahezu keine Bedeutung und werden nicht mehr weiter erwähnt.

Das Zentrum des Systems ist eine kleine Sonne die den Namen Angels Eye trägt.

Insgesamt bieten nur zwei Planeten ausreichende Bedingungen für Leben, die restlichen Planeten sind unbewohnt oder werden nur für den Bergbau verwendet.

Der erste dieser beiden Planeten ist Heaven II. Im System besser bekannt als „Sirius“. Es herrscht ein mildes bis kühles Klima, dennoch produziert der Planet ausreichend Nahrung um sich selbst zu versorgen. Die Klimabedingungen konnten ohne großes terraforming genutzt werden um den Planeten zu besiedeln.

Der zweite Planet, auf dem Leben im Heaven's Gate System möglich ist, ist Heaven III, der in diesem System bekanntere, aber nicht so häufig benutzten Namen lautet „Des Waldes frostiger Hauch“. Dieser Name stammt Aufzeichnungen zufolge von einem Dichter Namens Peter Zitrowski, der angeblich von den weiten schneebedeckten Wäldern die hier wachsen, beeindruckt war. So ist es auch, dass knapp ein ganzes Jahr Schnee und Eis den Planeten beherrschen. Nur zwei Monate im Jahr (Ein Jahr auf Heaven III entspricht dabei ca. 1,5 Erdenjahren), taut die Schneedecke ab und der Planet erblüht in einem Farbenspiel. Nahrung wird auf Heaven III durch künstliche Botaniken erzeugt. Dabei werden zusätzlich Nahrungsgüter von Sirius eingeholt. Jedoch befinden sich auf Heaven III reichhaltige Bodenschätze und die Witterungsbedingungen sind ideal für Forschungslabore. Auf diesem Planeten wurde erst vor ein paar Jahren ein neu-

es Forschungslabor etabliert das weiter in der Biogenetik forscht, als sonst ein anderes bekanntes Labor.

Detaillierte Informationen zur mobilen Versorgungsstation

Die mobile Versorgungsstation ähnelt einem übergroßen Frachter. Sie ist nicht sehr manövrierfähig und besitzt keine Verteidigungsmaßnahmen, weswegen sie unbedingt Schutz durch Jäger und Großkampfschiffen bedarf.

Das mobile Versorgungsdepot bildet neben der Grundversorgung zugleich das Ausgangsmodul, aus welchem eine temporäre Raumbasis hochgezogen werden kann, indem zusätzliche Module andockt bzw. angebaut werden.

Des weiteren beherbergt das mobile Versorgungsdepot eine Crew von insgesamt 225 Leuten, darunter Krankenpflegepersonal, Ärzte, Mechaniker, Elektriker, Ingenieure, Servicepersonal, Küchenpersonal etc.

Über zwei voll ausgestattete Operationssäle und eine standardmäßige Unfallstation mit einer zusätzlichen Bettenkapazität von 40 Betten, verfügt die mobile Versorgungsstation über einen, für die Größe, überdurchschnittlich guten Krankenstationsbereich.

Eine Kantine mit einer Maximalkapazität von 50 Personen versorgt die Besatzung mit drei warmen Mahlzeiten am Tag.

Es beinhaltet einen Jägerhangar mit einer Kapazität von 10 Jägern die sofort startbereit gemacht werden können. Weitere Jäger könnten bei Bedarf über einen Aufzug aus dem Unterdeck herauf geholt und startklar gemacht werden. Das Unterdeck beinhaltet dabei nochmals 10 Jäger.

Theoretisch könnte über das Unterdeck auch aus dem Depot Jägernachschub geholt werden (Kapazität von 30

Jägern), jedoch sind diese weder betankt, munitioniert, noch registriert, da diese eigentlich als Nachschub für verbündete Streitkräfte gedacht sind.

Neben dem Jägerhangar gibt es einen separaten Shuttlehangar der bis zu drei Shuttles aufnehmen kann, wobei ein viertes direkt auf dem Lande- deck, jedoch ohne Versorgung, abgestellt werden kann.

Jäger und Shuttles können direkt auf den Flugdecks gewartet und repariert werden, müssen aber in einer freien Box stehen.

Das mobile Versorgungsdepot verfügt über eine einfache Kommando- brücke.

Vier große Generatoren versorgen das Depot mit ausreichend Strom, wobei nur zwei betrieben werden. Die anderen Generatoren dienen als Ausfallsicherung oder als Versorgung für andockende Module.

Es verfügt über einen einfachen Schildgenerator. Dieser ist jedoch nur in der Lage das mobile Versorgungs- depot zu schützen. Werden andere Modu- le angeschlossen, muss der Schild deaktiviert werden.

In Kürze:

- Standard Unfallstation mit 2 OPs, Krankenstation mit 40 Betten Kapazität
- Kantine für gleichzeitig bis zu 50 Personen
- Jägerhangar mit Boxen für 10 Jäger; über Unterdeck kann per Aufzug auf 10 weitere Jäger zugegriffen werden
- Shuttlehangar mit Boxen für 3 Shuttles
- Einfache Kommandobrücke
- 4 große Stromgeneratoren, davon 2 in Betrieb, die anderen beiden als Ersatz, bzw. Generatoren für angedockte Module
- Schildgenerator (nur für das mobile Versorgungsdepot)
- Jägerdepot für maximal 30 Jäger
- Materialdepot für diverse Ersatzteile Bis 500 Stk.
- Versorgungsdepot für diverse Versor-

gungsgüter

Weitere Modulkomponenten

Andockkomponente KomSatStation:

Die Kommunikation-Satelliten-Station ermöglicht es dem mobilen Versorgungsdepot zum einen, einen größeren Bereich des Systems, in dem es sich befindet, zu überwachen, zum anderen dient es als Kommunikationstransmitter für System und Sektorübergreifen- de Kommunikees.

Andockkomponente Jägerdepot:

Diese Komponente erweitert das Jäger- depot um 20 Einheiten.

TCSS HAMMERFEST		
Piloten	Siege	Missionen
Paladin	272	171
KipDotter	174	100
Reverent	79	80
Dark Lord	70	80
Hayabusa	67	60
HotMeal	41	55
DaZGod	28	59
Shisha	9	25
Wikinger	3	12

Andockkomponente Materialdepot:

Diese Komponente erweitert das Materi- aldepot um 200 Stk.

Andockkomponente Versorgungsdepot:

Diese Komponente erweitert das Versor- gungsdepot

Andockkomponente Medizinische Inten- sivistation:

Die Unfallstation wird um einen Intensiv- bereich erweitert. Es werden 5 Intensiv- betten zur Station hinzugefügt.

Andockkomponente Medizinischer Stan- dardoperationsaal:

Es wird ein weiterer einfacher Operati- onssaal hinzugefügt.

Andockkomponente Generatoren:

Der mobilen Versorgungsstation wer-

den zusätzliche 4 große Generatoren angeschlossen.

Andockkomponente Hangarmodul:

Ein zusätzlicher Hangar wird vor den ei- gentlichen Hangar geschaltet und er- weitert diesen um insgesamt 6 zusätzliche Jäger.

Andockkomponente Schildsystem:

Es wird ein leistungsstärkeres Schild in- stalliert mit dem alle Module geschützt werden können.

Andockkomponente Quartiermodul:

Es werden zusätzliche 50 Quartiere ge- schaffen.

Bei erscheinen dieses Artikels befinden sich voraussichtlich folgende Kompo- nenten bereits an das mobile Versor- gungsdepot angedockt.

- KomSatStation
- Hangarmodul
- Schildsystem
- Generatoren

Zukunftsaussichten

Bisher scheint es so, als würde alle An- strengung nur in die Erstellung eines leichten Stützpunktes gehen, von dem aus kein wirklicher Schutz vor den Mantu erwartet werden kann, aber das ist falsch. Auch wenn die Prioritäten derzeit bei der mobilen Versorgungs- station liegen, wird schon jetzt für die Station Hammerfest etwas getan. Bei- spielsweise wird ein nahe gelegenes Asteroidenfeld mit einem hohen Vor- kommen an Eisen und Uran abgebaut und verarbeitet.

Natürlich ist dies erst ein kleiner Teil, aber das Bollwerk wird kommen und sich den Mantu in den Weg stellen.

(Zwei Projektzeichnungen finden auf Seite 36)

BEFÖRDERUNGEN

ZUM
2ND LIEUTENANT



ANNIKO "QUIET" CALDEIRA
STEFAN "WIKINGER" FASOLD
BJARNE "BLEXTER" WORTMAN

ZUM
1ST LIEUTENANT



KAI "CHAOS" ARENDT
ANJA "CORTANA" MORRISSON
WILLIAM "ASTEROID" NORAC
PAUL "RANGER" PANTHER
MEENA "NOVA" SPRUCE
SEAN "SERVANT" TANSELL

ZUM
FLIGHT CAPTAIN



DASH "AKIRABURN" BLACK
JAMES THEODOR "SMASHER" BULL
VORGHATH "GATH" NAR KIRANKA
TOM "ROOTBEER" KNOLL

ZUM
MAJOR



PAGAN "PHOENIX" VANGUARD DEVERAUX
NICOLAI "RED FERRET" FELTON
ALAN "BULLDOG" HARCOURT
STEFAN "ICEWOLF" LIEB
TATJANA "TOFU" OFU
JONATHAN "TYPHOON" WEST

ZUM
LIEUTENANT COLONEL



SIMON "BEASTMEN" CROSS
DANIEL "SOULKEEPER" LESSEL
KIARA-MARIA "BLACKDRAGON" O'CONNEL

ZUM
COLONELL



MICHAEL "HAMMER" HARRIS

ZUM
SHIP CAPTAIN



DAN "FLASHBACK" HUTTON

NEUZUGÄNGE**TCS Firewall**

2nd Lieutenant Anniko Quiet Caldeira
1st Lieutenant Sean Servant Tansell

TCS Pulsar

2nd Lieutenant Bjarne Blexter Wortman

TCS Hathor

Major Justin Jarry-Lee Bandit Conner

TCS Langley

1st Lieutenant Kai Chaos Arendt

TCS Sewastopol (TCS Yamato - Engel der Apokalypse)

1st Lieutenant Lane Estefania Masters

TCS Tannenberg

1st Lieutenant Meena Nova Spruce

TCS Hammerfest

2nd Lieutenant Stefan Wikinger Fasold
1st Lieutenant Shadak Shisha O'Neil
Flight Captain Shawn DaZGod Coningham
Flight Captain Charles Hayabusa Portman
Flight Captain Will HotMeal Smith
Major Exar Dark Lord Kun
Lieutenant Colonel Rick KipDotter O'Connel
Admiral Aleksandr Paladin Kerensky
Admiral Rufus Reverent Mislik

NEUES AUS DEN SEKTOREN

Wehrpflicht in Firekka?

Unabhängigen Quellen zufolge haben sich die Firrekaner entschlossen eine allgemeine Wehrpflicht einzuführen und einen Teil Berufssoldaten auszubilden. Man möchte damit die eigene schwache militärische Stärke erhöhen. Weiterhin versuchen die Schwärme altes Kriegsgerät für die aufzustellenden Truppen zu erwerben.

Nachrichten aus der GWU, Bairds Star:

"Zur Zeit sorgt auf Bairds Star das sonnige Wetter und die vielen nächtlichen Regenfälle für enorme Erträge in der Landwirtschaft. Die Ausbeute ist 25% höher als im besten Jahr seit der Besiedelung. Die Bauern in Applepine Groove, einer kleinen Siedlung inmitten der großen Steppe, haben bei der Regierung um Hilfe gebeten. Die große Ernte könne mit der üblichen Ausstattung an Maschinen und Personal nicht bewältigt werden. Das liegt wohl maßgeblich daran, das eine Gurke nicht die normalen 50cm aufweist, sondern extraordinäre 80 cm und mehr an Größe besitzt. Die Bauern sind jetzt besorgt, das sie die Ware nicht absetzen können, weil diese nicht den üblichen Standards für Transporte entsprechen. Die Regierung ist gezwungen schnell zu handeln. Die Prognosen für das Wetter sind herrausragend gut. Laut den führenden Meteorologen soll das Wetter tatsächlich noch mindesten 2 Wochen so bleiben, bevor der Sommersturm einsetzen wird. Ob dieser wie im letzten Jahr auch wieder mäßig ausfällt

bleibt allerdings abzuwarten. Die Experten sind sich darüber noch nicht einig, ob dieser Jahrtausend Sommer wirklich so gut ist, oder ob es nur ein Spiel der Natur ist. Geologen und Archeologen behaupten einstimmig, das dieses Phänomen bereits vor der Besiedelung aufgetreten ist."

Mantu in Hawking auf dem Vormarsch

Hawking. Rund zwei Monate nach dem überraschenden Angriff der Mantu auf das System Gauss ist es den Streitkräften der Liga der freien Republiken noch immer nicht gelungen, die Oberhand über das System zurück zu erlangen. Trotz zweier Großoffensiven gegen den Brückenkopf der Mantuflotte am Sprungpunkt nach Todd konnten die gegnerischen Kräfte ihre Position behaupten, und die Flotte unter dem Kommando von Rear Admiral Jack Mitchell wurde unter hohen Verlusten fast bis zum Sprungpunkt nach Hawking zurückgedrängt. Erstaunlicherweise haben die Mantu bisher keine Anstalten gemacht, die bewohnten Planeten in Gauss zu bombardieren oder zu besetzen, sondern lediglich Schiffe zur Blockade in Stellung gebracht. Ein Sprecher der Liga sagte gestern in einer Pressekonferenz, man gehe davon aus, dass die Mantu einen direkten Angriff auf Hawking Prime planten, und darum keine Ressourcen für die Besetzung von Gauss freimachen würden. Glücklicherweise gelang es den Streitkräften der Liga vor ihrem

Rückzug noch, den Sprungpunkt nach Todd größtenteils zu verminen, wodurch die Mantu nur langsam Nachschub und Truppen aus dem Sektor Sol heranschaffen können. Der größte Teil der Liga-Flotte wurde inzwischen in die Systeme Gauss und Hawking entsandt, um ein weiteres Vorrücken der Mantu aufzuhalten. Der Präsident des Rates der LdfR, Jacob Carter, machte indessen in einer Ansprache an die Bürgerinnen und Bürger der LdfR klar, dass man vor den Mantu keinen Schritt zurückweichen werde, und diese für jeden gewonnenen Meter einen hohen Preis bezahlen würden. Außerdem rief er die Menschen in Gauss dazu auf durchzuhalten, und versprach ihnen die Liga würde sie nicht im Stich lassen.

Ruhige Bugs

Es ist still geworden, um die Insektoiden in den letzten Monaten. Schon seit längerem wurden keine Späher mehr im Landreich gesichtet und in den unabhängigen Sektoren wagt es die Bevölkerung so langsam wieder aufzuatmen. Es werden die ersten Gerüchte laut, dass sich die Alienrasse möglicherweise vollkommen zurückgezogen habe, doch derlei Hoffnungen mögen sich die Humanoiden dann doch noch nicht hingeben. Nur so lässt es sich wohl erklären, dass es bislang offenbar niemand gewagt hat, einen Vorstoß in die verseuchten Gebiete durchzuführen. Zu groß scheint allen das Risiko, schlafende Feinde zu wecken.



Die Deflance Station

Hintergründe und Fakten

Leise schlich ein Schatten durch die Gänge der Station. Sein Name war Flinn, seines Zeichens freischaffender Agent, dessen Dienste von jedem Individuum an Bord erworben werden konnte, solange der Preis stimmte. Zu dieser Zeit war er allerdings in eigener Sache unterwegs. Bei seinem letzten Coup hatte er überaus wertvolle Informationen über die CSC erbeuten können. Er war sich sicher, dass er auf dem freien Markt der Station einen passenden Käufer finden würde.

Ein Geräusch ließ ihn herum fahren. Zwar lag der Upload der Daten bereits mehrere Stunden zurück, aber Flinn hatte das untrügliche Gefühl, dass man ihm auf die Schliche gekommen war. Er bog lautlos in einen Seitengang ab, presste sich gegen die kalte Stahlwand und zog seine Pistole. Mehrere Minuten lauschte er in das Dämmerlicht der künstlichen Nacht der Station hinein. Außer der Belüftungsanlage konnte er allerdings kein weiteres Geräusch ausmachen. Erleichtert sicherte Flinn die Pistole und verstaute sie in seinem Holster am Gürtel. Er schlich den Seitengang entlang und überlegte welchen Fehler er noch um diese Zeit erreichen könnte.

Ein gedämpfter Schuss blies Flinn das Lebenslicht aus. Man hatte ihn hinterwärts erschossen....

So, oder ähnlich sieht das tagtägliche Leben auf der Deflance Station aus. Wie man aus dem Stationsnamen ableiten kann, befindet sie sich im Deflance System. Allerdings ist sie nicht leicht zu finden, da sie fernab der Standardrouten liegt. Trotz dieser Tatsache gilt die Deflance Station als DER Umschlagplatz für nahezu alle Waren und Dienstleistungen und hat diesbezüglich in den entsprechenden Kreisen einen interstellaren Ruf. Legalität bzw. Illegalität spielt hierbei im Übrigen keine Rolle.

So ist es nicht verwunderlich, dass diese Station die zentrale Anlaufstelle für Abenteurer, Verbrecher und Kriminelle, Händler, Agenten, Kopfgeldjäger und weitaus obskureren Personen und Wesen ist.

Die Einzigen, die sich dort nicht blicken lassen sollten, sind Vertreter und Mitglieder von Regierungen und des Militärs. Zwar werden Kontakte geknüpft und Geschäfte abgewickelt, diese finden aber im Verborgenen und inkognito statt.

Erbaut wurde die Deflance Station vor ca. 60 Jahren von der Fourtyfour-Mining-Corporation, die allerdings nachweislich als Scheinfirma für die Verbrecherorganisation Compendio Spazio Casate (CSC) tätig ist. Zwar gilt die Deflance Station offiziell als unabhängig, aber da die CSC die stärkste Fraktion an Bord darstellt, wird hinter vorgehaltener Hand gemunkelt, dass diese Organisation im Hintergrund die Fäden zieht.

Die CSC ist das Sinnbild des modernen, organisierten Verbrechens und beinhaltet verschiedenste Familien unterschiedlicher Couleur, dessen Wurzeln sogar bis zur Cosa Nostra, den Triaden und den Yakuza auf Terra / Sol zurückreichen.

Die CSC ist eine mächtige Größe auf der Station, nahezu sämtliche Entscheidungen, die die Station und deren Interessen betreffen, werden von ihnen gefällt. Und dennoch gibt es durchaus noch weitere Gruppierungen, die wichtig genug sind um nicht unerwähnt zu bleiben.

Ernennenswert wäre z. B. eine beträchtliche Gruppe von Varni-Nomaden, die auf der Station sinnbildlich ihre Zelte aufgeschlagen haben. Sie sind hervorragende Händler mit weit reichenden

Kontakten, bedingt durch ihren ehemals nomadischen Lebensstil. Die CSC hat den Varni einen kompletten Sektor der Station zur Verfügung gestellt, so dass so gut wie die Hälfte der Händlergeschäfte an Bord über die Varni abgewickelt werden. Es ist allerdings sehr wahrscheinlich, dass die CSC an dem Gewinn beteiligt ist.

Auch die Kilrathi sind auf der Station vertreten. Angehörige des Sutaghi-Clans haben sich dem Geschäftszweig des Sklavenhandels verschrieben. Sie sind allem Anschein nach ebenfalls Mitglieder der CSC und Gerüchten zufolge soll sogar ein Kilrathi ein hochrangiger Capo der Organisation sein. Im Sortiment findet man weibliche Sklaven so gut wie jeder Rasse und äußerst beliebt sind Mopoke, die als Arbeitskräfte für Minen eingesetzt werden.

Man kann während eines Aufenthalts auf der Station oft miterleben, wie Menschen und andere Wesen auf dem Promenadendeck einfach verschleppt und wenige Tage später zum Verkauf angeboten werden. Daher ist es allen Besuchern nur dringend zu empfehlen möglichst dunkle und ver-ruchte Ecken zu meiden!

Neben den Varni gibt es noch unzählige weitere Händler. Viele von Ihnen haben sich einem Verbund angeschlossen, der sich „die Vereinigung“ nennt. Die Vereinigung gehört nicht der CSC an, wird aber auf der Station geduldet. Es ist sehr wahrscheinlich, dass trotzdem die CSC in irgendeiner Form an den Geschäften der Vereinigung beteiligt ist.

Das Sicherheitspersonal der Station wird von der CSC gestellt. Sie gelten als äußerst brutal und korrupt. Die Rechtssprechung ist gnadenlos und di-

rekt. Viele Urteile werden meist vor Ort gefällt und bedeuten in fast allen Fällen den Tod des Verurteilten. Das offene Tragen von Waffen ist durchaus auf der Station gestattet. So ist es nicht verwunderlich, dass Meinungsverschiedenheiten direkt geregelt werden, bevor das Sicherheitspersonal

einschreiten kann.

Trotz der oben genannten Fakten ist es erstaunlich, wie stark frequentiert die Defiance Station ist. Mehrere tausend Lebewesen wohnen und arbeiten auf der Station. Daher ist sie ein wichtiger Faktor für die interstellare Wirtschaft.

Einen Besuch der Station sollten Sie sich nicht entgehen lassen, nur seien Sie sich bewusst, dass Ihr Leben permanent in Gefahr ist.

Ihr Michael Miller

Auf Expedition ins Ungewisse Teil 4

Tagebuch eines Weltraum Pioneers

Unsere größte Angst als einen Zwischenfall ohne Bedeutung ansehen, nicht nur im Leben des Weltalls, sondern in dem unserer eigenen Seele, das ist der Anfang der Weisheit. Sie mitten in der Angst so ansehen, ist die vollkommene Weisheit. In dem Augenblick, in dem wir leiden, scheint der menschliche Schmerz unendlich zu sein. Doch weder ist der menschliche Schmerz unendlich, noch ist unser Schmerz mehr wert als eben ein Schmerz, den wir ertragen müssen.

Fernando Antonio Nogueira de Seabra Pessoa, (1888 - 1935), portugiesischer Schriftsteller, gilt als bedeutendster Lyriker Portugals

Datum 21.Dez 2693

Ort: Sektor 0245

Meine Name ist Joe Roberts. Ich begleite eine Expedition verschiedener Rassen ,in den unbekanntem Teil unseres Universums . Dorthin wo noch nie ein menschliches Wesen seinen Blick hat schweifen lassen. Zusammen mit der Crew der Galileo habe ich mich auf eine 6 Jahre andauernde Reise aufgemacht, um neue Welten zu sehen, unbekanntes Spezies und neue Abenteuer zu erleben.

Es sind erst zwei Wochen vergangen seit meinem letzten Bericht an Sie, meine lieben Leser, und doch drängten mich die Ereignisse, welche sich nach

dem Verschwinden von Doktor Morrison und dem neuen Leiter unserer Forschungsexpedition überschlugen. Kurz nachdem das Shuttle von unseren Scannern verschwunden war, berieten sich Captain Miller und die Führungsoffiziere, um zu überlegen, was nun zu tun war. Dies war der zweite schreckliche Fehlschlag, den diese Mission wegzustechen hatte. Und für die meisten stand fest, dass mit dem Verschwinden von Doktor Morrison, die Expedition endgültig zum Scheitern verurteilt war. Selbst Steven Hawking, der sonst der unbesserlichste Optimist in unserer Runde* war, hatte den Glauben an eine Fortführung der Expedition verloren.

*Ich sage unsere Runde, weil wir vor kurzem eine Stammpokerrunde auf die Beine gestellt haben

Doch zur Überraschung aller anderen entschied man sich zu einer, in meinen Augen völlig wahnsinnigen Alternative!

Die Galileo und der Rest des Expeditionszuges sollten unter dem Schutz unserer neuen Bekannten und einer einzelnen Jägerstaffel zurückbleiben, während die Morningstar durch das Wurmloch springen würde und sich auf die Suche nach dem Shuttle machen wollte. Man hatte sich intensivst mit dem Volk der Wächter ausgetauscht und herausgefunden, dass es durchaus möglich wäre, durch das Tor wieder zur ursprünglichen Position zurückzukehren! Vielleicht als Geste des guten Willens oder weil man hoffte, uns so

schnell wie möglich wieder los zu werden, halfen die Wächter dabei, die entsprechenden Modifikationen an den Maschinen der Morningstar vorzunehmen. Und vor vier Tagen verabschiedete sich die Morningstar und sprang durch das Wurmloch. Seit dem haben wir nichts von ihnen gehört oder gesehen. Asus, der von den Wächtern offiziell als Kontaktmann für uns abgestellt war, bot uns an, ein paar Tage auf dem Planeten der Wächter zu verbringen, um uns mit ihrer Kultur und ihrer Geschichte vertraut zu machen. Diese Faszination, die ich seit diesem Augenblick in mir spüre, entbehrt nicht einer gewissen Ironie, war es doch Doktor Morrisons Flucht zu verdanken, dass wir nun zum ersten mal seit Jahrhunderten auf dem Boden einer uns völlig fremden Zivilisation wandeln. Nun, vielleicht mag Boden das falsche Wort sein, denn die Wächter bauen ihre Städte weit über dem Boden. Riesige Antigravitationsgeneratoren sorgen dafür, dass die Städte stets in der Luft bleiben.

Das Orakel im Wolkenpa-last

Es ist eine Beeindruckende Kulisse, die sich vor unseren Augen eröffnet, als wir nach einem halbstündigen Flug die Wolkendecke durchbrechen und die ersten Strukturen der Himmelsplattformen sich unter uns in der blassgelben Morgensonne abzeichnen. Fast vergesse ich vor lauter Faszination zu atmen.

So schier unglaublich erscheint mir, was ich sehe. Riesige gelbe Türme aus grüngelb leuchtendem Gestein erheben sich zu meiner Linken. Höher als alles je von Menschenhand Erbaute. Der erste Turm ragt gut 4 km in die Luft, und der zweite ist nur unbedeutend kleiner.

Fast fühle ich mich wie ein Kind, das zum erstenmal in seinem Leben in einem Spielzeugladen umhergeht.

Kurz nach unserer Landung werden wir von Konsul Kwaff begrüßt. Asus macht eine sehr tiefe Verbeugung vor seinem Vorgesetzten und schon wieder wird uns ein kleines Stück der tiefgründigen Kultur der Wächter offenbart.

Vor der Ankunft des Maschinenvolkes waren die Wächter, welche damals noch Arkoniten hießen, ein Volk von Gelehrten und Forschern. Ihre ganze Lebensphilosophie beruhte auf dem Prinzip der geistigen Er-

hebung. Krieg, Hass, Neid oder Wut waren ihnen fremd. Jeder brachte jedem tiefempfundenen Respekt und Achtung entgegen. Etwas wie Leid, Angst oder den Drang nach Freiheit kannten die Arkoniten nicht. Denn sie lebten in einem gesicherten System, was jedem alles zusicherte. Sagen wir ...alles, was ein Arkonite als notwendig erachtete. Luxus ist auch heute noch auf ihrem Planeten ein Fremdwort. Fast erscheint diese Schilderung wie eine Utopie! Jener, welcher wir Menschen stets hinterhergelaufen sind.

Doch auch für die Arkoniten kam der Tag, an dem sie lernten, was Leid ..und Schmerzen waren. Doch von der Ankunft der Invasoren bis zu jenem Augenblick, wo die Arkoniten sich gegen ihre Vernichtung auflehnten, liegt ein Weg, der mit Millionen Toter gepflastert war. Viel zu lange hatte es gedauert, bis sich in den ersten etwas regte, was ihren Drang nach Freiheit offenbarte.

Fast war es schon zu spät, als die Arkoniten zu den Waffen griffen, um jene grausamen und emotionslosen Wesen von ihrem Planeten zu vertreiben. Erst ein 100 Jahre andauernder Krieg brachte den Arkoniten endlich Frieden. Mit einem riesigen Großangriff gelang es ihnen, die Flotte der Feinde zu vernichten und zwang die übriggebliebenen Schiffe, sich durch das Wurmportal zurück in ihre Welt zu retten. Seit jenem Augenblick waren 1000 Erdenjahre verstrichen. Doch die Wächter wussten, dass ihre Feinde jederzeit zurückkehren

ten Mal seit Beginn unserer Reise spüre ich den Frieden um mich. Auch wenn die meisten Wächter immer eine Waffe in Form einer seltsam anmutenden Energielanze bei sich tragen, spricht ihre Haltung und ihre Gesten eine so friedvolle Sprache, als wolle sie einem Glauben machen...es gäbe in der gesamten Galaxis nichts als Eintracht, Frieden und Achtung. Täglich studiere ich wie ein Besessener die alten Schriften der Wächter im Archiv von Asamatien. Mit einem Übersetzungsgerät, das extra für Terrestrische

Lebensformen wie mich erdacht wurde, las ich mich durch tonnenweise Geschichtsmaterial, Kunst, Heldensagen, Märchen oder Nachrichten. Sogar Briefe von vor über 10000 Jahren lebender Arkoniten lagern in diesen Hallen.

Ich könnte den Rest meines Lebens hier verbringen und könnte

doch nicht "alles" Lesen. Die Archive von Asamatien umfassen über 200 Millionen Schriften. Zieht man in Betracht, dass es nur eines von vier Archiven auf dem Planeten ist, so bekommt man eine kleine Vorstellung von der unfassbaren Größe dieses unschätzbaren Literarischen Vermächtnisses.

Nicht einmal die Bibliothek von Alexandria könnte dieses Wunder übertreffen.

Und so vergehen die Tage wie im Flug. 2 Wochen sind es jetzt schon, welche wir ohne Nachricht von der Morningstar sind, und doch scheint es angesichts der unheimlichen Fülle an neuen Erkenntnissen kaum noch jemanden zu interessieren.

Mir selbst ist diese Tatsache erst bewusst geworden, als ich in das größte Heiligtum der Wächter eintrat. Das Orakel! Vielleicht eine etwas fehlgeleitete Übersetzung, denn im Gegensatz zu dem Orakel, das vor über 10000 Jah-

THE EXPLORERS



konnten. Und wenn ihre Welt erst einmal gefallen wäre, würde es nicht lange dauern, bis die Maschinen auch in den Rest unserer Galaxie Tod und Verderben tragen würden!

Somit wendeten sich die Wächter von ihrem Weg des Geistes ab und bereiteten sich auf eine neue Aufgabe vor. Sie entwickelten neue Waffen, bauten neue Schiffe und entwickelten neue Taktiken. Sie perfektionierten ihren Körper mit lebenslangem Training. *Ein Wächter wird in der Regel bis zu 1000 Jahre alt!* Ihr ganzes Leben ist eine einzige Vorbereitung auf die Rückkehr der unheimlichen Maschinen.

Doch diese Vorbereitungen hießen nicht zwangsläufig, dass sie "alles" aus ihrem alten Leben aufgaben. Nach wie vor wurde Kunst erschaffen, neue Bauwerke erdacht und hin und wieder kann man sogar einen altarkonitischen Sagenvers hören. Es ist eine wundervolle Zeit, die wir hier verbringen! Zum ers-

ren auf der Erde lebte und als Frau beschrieben wurde, ist dieses Orakel nicht viel mehr als ein großer Brunnen aus rot leuchtendem Kalkstein, in dessen Innerem sich eine silbrige Flüssigkeit befindet. In Gang gesetzt wird das Ganze, in dem man seine Hand in das Becken taucht. Und zu meiner Verblüffung war es nicht die Zukunft, die mir in der Flüssigkeit offenbart wurde, sondern die Gegenwart! All jene Gedanken, die mich beschäftigten, schienen wie ein Spiegel auf mich zurück. Ich sah für einen kurzen Augenblick, die Erde und die Menschen. Furcht und Panik, lautes Schreien und Schüsse, die durch die Nacht peitschten. Dann wechselte das Bild zur Morningstar. Auch hier sah ich nichts Erfreuliches. Menschen mit entsetzten verzerrten Gesichtern. Doch so schnell wie die Bilder gekommen waren ..verschwanden sie auch



wieder. Einer der Wächter, den ich darauf ansprach, erklärte mir, dass der Brunnen oder viel besser die Substanz darin, eine lebende psychosomatische Reaktion auslösen würde, welches demjenigen, der sie berührte, erlaubte für wenige Augenblicke das zu sehen, was ihn "gegenwärtig" am meisten be-

schäftigte. Es sei keine Magie, aber in gewisser Weise ..auch keine Wissenschaft. Alles, was der Wächter wusste, war, dass dieses "Wesen" *er nannte es tatsächlich Wesen!!* älter war als alles andere auf diesem Planeten. Es war schon lange vor den ersten Wächtern da, und es würde auch noch da sein, wenn es die Wächter nicht mehr gab!

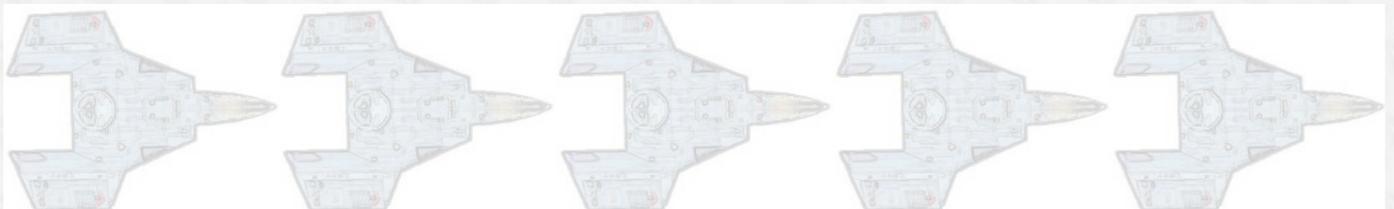
Oh Du Fröhliche!

Es ist Weihnachtszeit! Das erste Weihnachten auf einer unbekanntenen neuen Welt. Die Kilrathis und Firrekaner rümpften nur missmutig Nasen oder Schnä-

hier bei uns Plätzchen gebacken, Weihnachtsdeko aufgehängt. Einer der Forscher hatte sogar einen 2 Meter hohen Plastiktannenbaum beschaffen können! Weiß der Geier, wie er es geschafft hat, "den" an Bord zu schmuggeln. Und so bestreiten wir gemeinsam bei Gewürzkuchen, Glühwein und Eierpunsch die vorweihnachtliche Adventszeit. Alles ist irgendwie ein bisschen ruhiger ..ein bisschen besonnener und vor allem "friedlicher"! Ja, Freunde, Weihnachten kann kommen! Und auch, wenn unsere Freunde dort draußen zigmilliarden Lichtjahre von uns getrennt auf sich gestellt sind, so sind wir alle überzeugt davon, dass sie sicher und wohlbehalten zu uns zurückkehren werden! Nun, wo sich auch die ersten Kilrathi, die gerade sich vorsichtig mit misstrauischem Blick der Plätzchenplatte nähern, bin ich davon

überzeugter denn je! Denn an Weihnachten...können Wunder wahr werden! Wir alle von der Galileo Expedition wünschen Ihnen Zuhause Frohe Weihnachten. Und möge Gott uns alle segnen!

J. Roberts

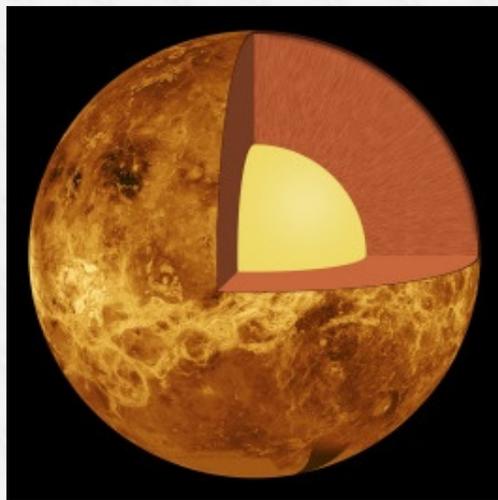


Venus

Sol – Die Wiege der Menschheit – Teil 3

„Wesen, die sich die Vernichtung anderer zum Ziel setzten, tragen den Keim des eigenen Verderbens in sich - und wenn sie noch so mächtig sind.“

- Stanislaw Lem, „Astronauti“ („Der Planet des Todes“), 1951



Der drittkleinste und mit 108 Millionen Kilometern Entfernung zweitsonnennächste Planet des Sol-Systems, die Venus, zählt zu den vier irdähnlichen Planeten, die auch terrestrische oder Gesteinsplaneten genannt werden.

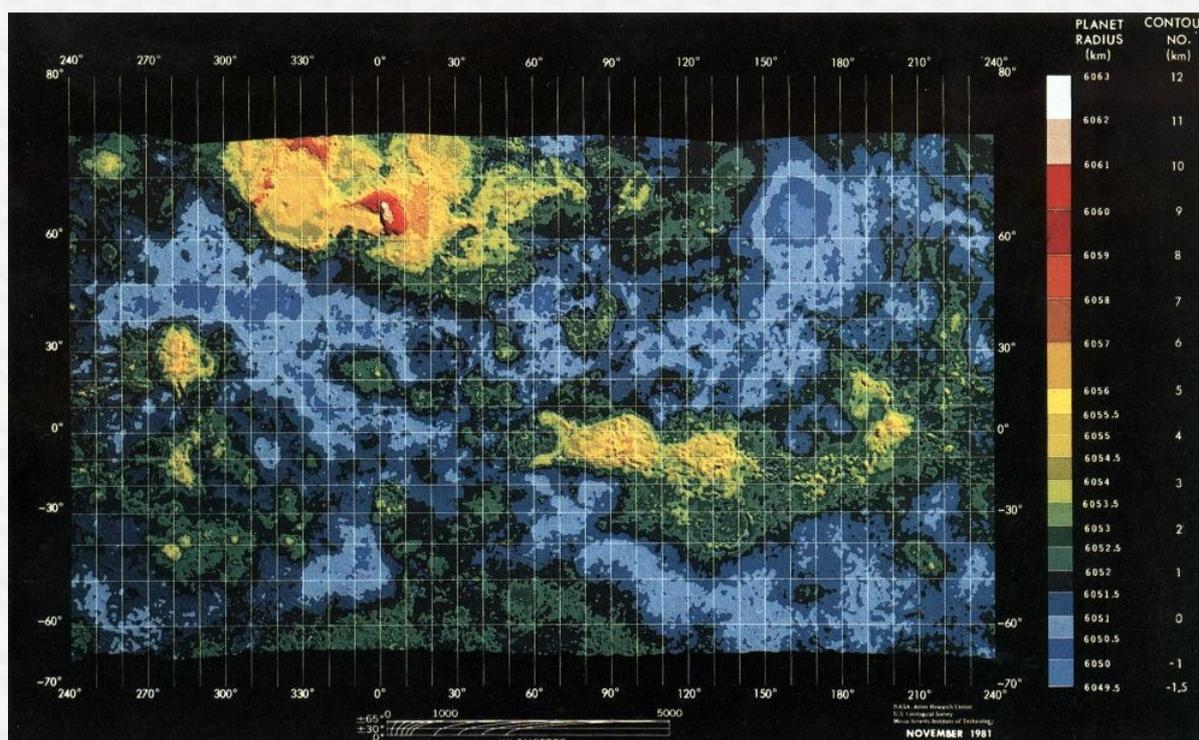
Zudem ist es der Planet, der auf seiner Umlaufbahn mit einem Abstand von 38 Millionen Kilometern am ehesten als „Nachbar der Erde“ bezeichnet werden kann. Auch hat er beinahe die gleiche Größe wie die Erde, unterscheidet sich aber hinsichtlich der Geologie und vor allem der Atmosphäre deutlich vom bewohnbaren großen Bruder.

Nach dem Mond ist sie das hellste natürliche Objekt am nächtlichen Sternenhimmel der Erde und weil die Venus als einer der unteren Planeten morgens oder abends am besten zu sehen ist und nie gegen Mitternacht, wird sie auch Morgenstern bzw. Abendstern genannt. Selbst am Tage ist sie mit Hilfe kleinerer Fernrohre zu sehen, manchmal gar mit bloßem Auge.

Das astronomische Symbol der Venus ist die vereinfachte Darstellung des Handspiegels der Liebesgöttin.

Ein Zusammenhang mit der Tunguskasprengeung oder eine Kolonisierung durch eine selbstzerstörerische Rasse konnte entgegen Lems Roman aber nie nachgewiesen werden. Dafür erfreuen sich dort heute Hoverbikes wegen des rauen Geländes einer stetig konstanten Nachfrage und auch die Aktienmehrheit der CycleCraft Corporation ist bis heute im Besitz der Venusbewohner. James Taggart, der auf der Raumstation Ares im Orbit der Venus geboren wurde, dürfte wohl der berühmteste Abkömmling des Planeten sein.

Lance Raven



F-27 Arrow

Von der Luft ins All – Die Schiffe der TCN und ihre historischen Vorbilder – Teil 2

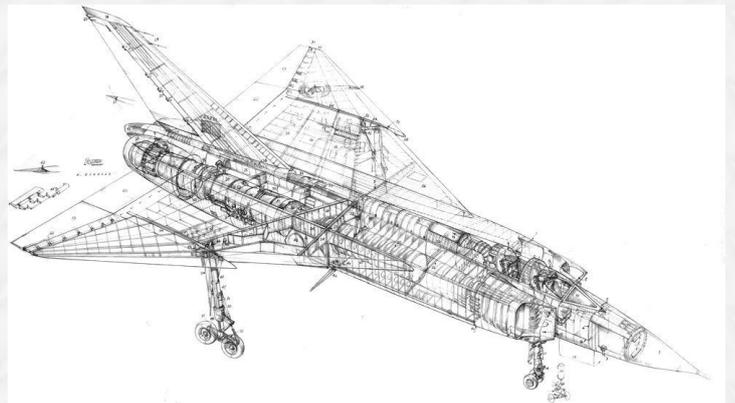


Die F-27 Arrow hat bereits eine stolze Dienstzeit hinter und kommt auch heute noch sowohl bei den Streitkräften, als auch den Milizen und privaten Sicherheitsfirmen zum Einsatz. Die Arrow ist bis heute ein beliebter Standardjäger bei Jungspunden der terranischen Konföderation, die frisch von der Akademie kommen. Sie ist aufgrund ihrer Wendigkeit geradezu prädestiniert für schnelle Hit-and-Run-Manöver. Mit ihrer leichten Bewaffnung, der schnellen Beschleunigung und hohen Geschwindigkeit eignet sie sich insbesondere für Eskort- und Aufklärungsmissionen.

Eine andere Art der Arrow existierte bereits in der Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts. Der kanadische Flugzeughersteller Avro Aircraft begann 1953 die Entwicklung der Avro Canada CF-105 Arrow, wurde 1959 wegen veränderter Prioritäten in der militärtechnischen Entwicklung jedoch eingestellt.

Die Grundidee der kanadischen Arrow war ein überschallschneller, allwettertauglicher Deltaflügel-Abfangjäger um der möglichen Bedrohung durch stahlgetriebene Bomber der Sowjetunion Herr zu werden.

Wegen der Stoßwellen, wie sie bei Überschallflug entstehen, entgegenzuwirken, entschieden sich die Konstrukteure für dreieckförmige, dünne Tragflächen, die Deltaflügel. Diese boten mehr Fläche und mehr Innenraum als gepfeilte Tragflächen und ermöglichten so eine gesteigerte Flughöhe, wobei die vergrößerten Tanks darüber hinaus eine bessere Reichweite boten. Die Nachteile bei niedrigen Geschwindigkeiten und bei geringer Flughöhe nahm man wegen der für Abfangjäger eher zu vernachlässigenden Bedeutung gerne in Kauf.



Kurz vor der Fertigstellung des sechsten Prototyps im Jahre 1959 wurde die Entwicklung jedoch abgebrochen. Grund dafür war ein Regierungswechsel in Kanada, nach dem die Bedrohung durch Atomraketen höher als die durch Bomber eingeschätzt wurde. Unmittelbar nach der Einstellung des Programms wurden aus Angst um Spionage alle Prototypen vernichtet. Durch dieses schnelle, übereilt wirkende Handeln entwickelten sich sogar einige Verschwörungstheorien, die sich einige Jahrzehnte lang hartnäckig hielten, aber niemals als stichhaltig erwiesen.

Dieses Schicksal teilt die Arrow der terranischen Konföderation nicht mit seiner Namenspatin, sie ist bis heute ein beliebter Standardjäger, der bis heute seine Verwendung im militärischen und paramilitärischen Bereich findet.

Lance Raven

Freise über eine neue Hoffnung

Gedanken eines Historikers

Die Aufgabe eines Historikers ist es gezwungenermaßen, mit der Vergangenheit zu arbeiten. So oder so ähnlich denken die Leute über meinen Berufsstand, doch das ist lächerlich. Merkt ein Mann meines Schlages, dass gerade Geschichte geschrieben wird, dann gibt es für ihn nichts, was interessanter sein könnte. Aus diesem Grund kann ich diesmal nicht über einen vergangenen Kampf sprechen: Ich glaube, dass wir in genau diesem Moment Geschichte schreiben.

Ich spreche dabei von dem Projekt, das seit kurzem bekannt geworden ist: Das Projekt Hammerfest. Viele Menschen mögen sich fragen, warum das so ein großes Ereignis sein soll – immerhin ist es „nur ein weiterer großer Stahlklumpen“ im luftleeren Raum. Auf Behauptungen dieser Natur kann ich nur antworten: Der Mensch ist auch nicht mehr als ein Zwinkern in der Ewigkeit des Universums. Nichtsdestotrotz ist die Entwicklung des Menschen – unsere Entwicklung – für uns wichtig. Genau wie dieses Projekt. Ich muss jedoch weiter ausholen, um das zu begründen.

Wie alle Angehörigen des Exilanten-Militärs wissen, ist das Wichtigste für

einen Soldaten Treue, Loyalität und Pflichtbewusstsein. Doch woher geht die – auch moralische – Autorität aus, auf der eben diese Eigenschaften basieren? Bis vor wenigen Jahren war das Hauptquartier der TCN diese Autorität, ein etwa ebenso großer Stahlklumpen, dem die Soldaten jedoch Vertrauen schenken und bis auf Ausnahmen – Tolwyn konnte diese Autorität leider für seine eigenen Ambitionen nutzen – auch tatsächlich schenken konnten.

Das hat sich geändert. Immer mehr wurde deutlich, dass sich in unserem Universum etwas geändert hatte und nicht zum Besseren. Die Erdregierung verlor ihre Glaubwürdigkeit und mit ihr auch das Hauptquartier der TCN. Abspaltung war die Folge und die Exilanten waren bald Ziel nicht nur der feindlich gesinnten Flotten, sondern auch der feindlichen Propaganda. Unglücklicherweise wurde es der Feindpropaganda dadurch leicht gemacht, da man keine tatsächliche, zentrale Einheit vorweisen konnte, außer auf dem Papier. Man hatte kein Symbol.

Genau das ist es, was sich mit der Entscheidung für die Errichtung der Station Hammerfest ändert. Mit dieser

Station kann es den Exilanten gelingen, ihre Glaubwürdigkeit nicht nur gegenüber den (noch) TCN-treuen Militärs, sondern auch gegenüber den Privatmenschen, den Kilrathi und Grenzwelten zu stärken. Man hat wieder eine vorweisbare, moralische Autorität und es ist kaum noch möglich, den Kommandanten der Kampfgruppen Willkür oder Eigenambitionen im tolwynschen Ausmaß vorzuwerfen.

Dies ist wirklich eine gewaltige Chance, doch wir müssen auf der Hut sein: Die Mantu werden über die Signifikanz von „Hammerfest“ nicht im Unklaren sein und alles daran setzen, dieses Vorhaben zu sabotieren. Es obliegt allein uns, Stärke und Durchsetzungskraft zu beweisen und sie daran zu hindern. Das ist die Chance, auf die Exilanten Jahre warten mussten: Eine Chance, weiter an Glaubwürdigkeit und Zuspruch zu gewinnen und dadurch dem Ziel, die Mantu wieder zu vertreiben, näher zu kommen.

Nutzen wir sie!

Gez., Walter Freise

Terranischer Historiker und Journalist der Exilanten

