



FLYING ACE
KOSTENLOSES MAGAZIN DES WING COMMANDER ONLINE-ROLLENSPIEL
DEUTSCHLAND

ADMIRAL PALADIN

ZUM MARSCHALL

GEWÄHLT!



IMPRESSUM

Herausgeber

Wing Commander Online-
Rollenspiel Deutschland

Redaktion

Flame

Mitarbeiter

Flashback, Flame, Icewolf, Prodigy

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

Interview mit dem scheidenden Marschall Jumpstar
Wahlen 2010

Seite 3

Seite 3
Seite 4

TCS Firewall

Im Namen des Phoenix

Seite 6

Seite 6

TCS Pulsar

Fighting Pulsar

Seite 8

Seite 8

TCS Hathor

Die fliegenden Tiger

Seite 10

Seite 10

TCS Asgard

Nordische Krieger

Seite 14

Seite 14

TCS Tannenberg

King Louis Erben

Seite 16

Seite 16

TCSS Hammerfest

Die Schatten

Seite 19

Seite 19

TCS Yamato

Engel der Apokalypse
Wölfe an der Front

Seite 20

Seite 20
Seite 21

Beförderungen

1Lt, 2Lt, Maj, Lt.Col, Col, Mar

Seite 23

Seite 23

Versetzungen

Firewall, Asgard, Tannenberg, Yamato (Engel), Yamato (Wölfe)

Seite 24

Seite 24

Sonstiges

Für Ruhm und Ehre
Artus und Lancelot - Ein Tag im Leben eines Marschalls Teil 2

Seite 25

Seite 25
Seite 27



INTERVIEW MIT DEM SCHEIDENDEN MARSCHALL JUMPSTAR

Nach genau drei Jahren im Amt tritt der Oberkommandierende der konföderierten Streitkräfte nicht erneut zur Wahl an. Eine der schillerndsten Akteure auf der Militärbühne räumt seinen Stuhl für einen neuen Mann an der Spitze der Konföderation. Ben Ulrich von der Flying Ace hat ihn getroffen, um mit ihm über Vergangenes und Zukünftiges zu sprechen.

FA: Guten Tag, Marshall Jumpstar. Wir freuen uns sehr, dass Sie sich die Zeit nehmen konnten, uns und unseren Lesern einige Fragen zu beantworten.

Jumpstar: Kein Problem, Zeit sollte ich ja nun genug haben. Im Moment versteckt sie sich allerdings recht erfolgreich.

FA: Nun haben Sie drei Jahre das Amt als Marshall der neuen konföderierten Streitkräfte bekleidet. Was würden Sie im Rückblick auf diese Jahre sagen: Hat sich etwas besonders verändert, an der allgemeinen Situation und am Kriegsverlauf gegen die Mantu?

Jumpstar: Nun, um es in einem Satz zu sagen: Wir leben noch. Wir befinden uns nach wie vor im Krieg gegen die Mantu und versuchen, sie zurück zu drängen. Das gelingt uns nicht immer, aber immer öfter. Im Laufe der letzten Jahre konnten wir unsere Streitkräfte durch Errungenschaften wie die Yamato oder Investitionen in eine neue Raumstation deutlich verstärken. Die Früchte dessen werden wir hoffentlich in naher Zukunft ernten können. Die politischen Verhältnisse zwischen den zusammenarbeitenden Fraktionen ändern sich häufig und werden tagtäglich erneut auf die Probe gestellt. Doch gemeinsam wollen wir natürlich hoffen, dass wir unsere Feinde weiterhin daran hindern können, sich in unseren Territo-

rien auszubreiten.

FA: Gibt es eine besondere Entscheidung während Ihrer Amtszeit, wo Sie sagen würden, dass Sie diese sehr bereuen?

Jumpstar: Nein. Es gab viele umstrittene Entscheidungen und sicherlich waren sie nicht immer alle die goldene Lösung. Aber jede Entscheidung habe ich mir gründlich überlegt und Vor- und Nachteile abgewogen. Natürlich haben sich einige Prognosen nicht so bewahrheitet, wie bei Entscheidungsfindung angenommen, doch wie heißt es so schön? Im Nachhinein ist jeder schlauer. Die Kunst, es im Vorfeld zu sein, ist da leider etwas schwieriger.

FA: Wo sehen Sie "persönlich" die Konföderation in den nächsten 4 Jahren? Glauben Sie, dass ein Sieg über die Mantu oder ein Friedensvertrag in dieser Zeit zustande kommen könnte?

Jumpstar: Ich glaube an unsere Piloten und ich glaube an unsere Kommandanten. Ebenso habe ich Vertrauen in unsere Militärführung. In deren Händen liegt das Leben und die Zukunft von uns allen und wie diese aussehen wird, vermag ich nur zu hoffen. Glauben kann ich nach all den Jahren als Oberkommandant nur noch an unsere bewährte Mannschaft, die sich tapfer der Bedrohung tagtäglich entgegen stellt.

FA: Gibt es ein Ereignis während Ihrer Amtszeit, an die Sie sich sehr gerne zurückerinnern?

Jumpstar: Ich erinnere mich gerne an erfolgreiche Projekte zurück. Ebenfalls ist es sehr schön, wenn ein Plan funktioniert oder wenn die Gedanken, die man sich gemacht hat und die Entscheidungen, die man getroffen hat Früchte

tragen. In den letzten 3 Jahren habe ich viele solcher großen Projekte als Marschall konzipiert oder die Ideen dafür geliefert. Beispielsweise die New Academy, das Iota-Terminal oder jetzt aktuell das AP-System. An diese Ereignisse erinnere ich mich natürlich gern zurück, da sie funktionieren.

FA: Ihre Bekanntgabe, dass Sie sich für einen Posten im Konföderiertenrat aufstellen lassen möchten, hat für große Diskussionen in den vereinten Systemen und auch militärischem ausgelöst. Manche Leute meinen, dass diese Entscheidung aufgrund Ihrer mangelnden politischen Fähigkeiten der falsche Schritt sei. Andere wiederum sind der Meinung, dass Sie diesen Schritt viel eher hätten wagen sollen. Was sagen Sie dazu?

Jumpstar: Ich kann weder die Meinung der einen Seite, noch die der anderen Seite nachvollziehen. Ich bekleide ununterbrochen seit fast zwölf Jahren aktiv einen Posten im Konföderationsrat. Auf die Meinung derjenigen, die das jetzt erst mitbekommen haben, werde ich auch in Zukunft verzichten können, da hier das politische Interesse wohl eher gleich null ist.

FA: Wie sehen Sie eine zukünftige Zusammenarbeit der Konföderation mit der Grenzweltenunion und dem Landreich. Hat diese eine Zukunft?

Jumpstar: Zukunft hat alles, was gewollt ist. Die Verträge, die von unseren besten Diplomaten ausgehandelt werden, sind nichts wert, wenn sie nicht durch das Verhalten des kleinsten Hilfsmechanikers gelebt und akzeptiert werden. Sofern die Exilanten also bereit dazu sind mit anderen Fraktionen zusammen zu arbeiten und die andere Partei sieht darin ebenfalls einen positi-

ven Mehrwert, kann eine solche Zusammenarbeit funktionieren.

FA: Was möchten Sie im Rat bewirken? Wo sehen Sie die Probleme ...die Vorteile und vorallem die Gefahren in einem Rat, der aus so gespaltenen Parteien besteht?

Jumpstar: Auf welche gespaltenen Parteien spielen Sie an? Im Rat sitzen Personen und keine Parteien. Diese Personen haben zu jedem Thema eine Meinung, die von ihnen vertreten wird. Die Konstellation der Für- und Widersprecher ändert sich zu jedem Thema aufs Neue. Ich persönlich werde im Rat zukünftig - wie jedes andere Ratsmit-

glied auch - für meine Meinung einsteigen und versuchen, die jeweils beste Lösung für uns alle zu finden.

FA: Haben Sie Pläne für den Fall, dass Sie eine Wahlniederlage erleiden?

Jumpstar: In diesem Fall werde ich versuchen, meine Energie in anderen Bereichen einzusetzen und meine politische Karriere an den Nagel hängen.

FA: Haben Sie einen Ratschlag an Ihren Nachfolger im Marshallamt?

Jumpstar: Wenn ich in der Position sein sollte, meinem Nachfolger Ratschläge zu geben, was nur dann der Fall ist,

wenn er mich nach selbigen fragt, dann werde ich sie ihm in einem persönlichen Gespräch geben. Würde ich dies in einem Interview öffentlich tun, könnte es für meinen Nachfolger negativ interpretiert werden, dem ich natürlich vorbeugen möchte.

FA: Wir danken Ihnen, dass Sie sich die Zeit für dieses Interview genommen haben, Marshall, und wünschen Ihnen weiterhin Erfolg in dem, was Sie tun!

Jumpstar: Vielen Dank.

FA Redaktion
Ben Ulrich

WAHLEN 2010

Es war wieder soweit: die Rats- und Marschallswahlen, standen wieder an. Marschall Jumpstar, der in den letzten drei Jahren das Amt des amtierenden Oberkommandierenden inne gehabt hatte, trat für die neue Amtsperiode nicht mehr an und so stand vorher fest, das wir in diesem Jahr einen neuen Marschall wählen würden.

3 Kandidaten traten für das wichtigste Amt im WCRS an: Admiral Paladin, Admiral Toaster und Lt. Colonel Zorro. Unter den drei Kandidaten, war nur Admiral Toaster schon einige Male in Amt und Würden gewesen, während Admiral Paladin und Lt. Colonel Zorro, noch nie das Amt tragen durften. Admiral Paladin, fungierte allerdings, in den letzten Jahren, als Jumpstars Stellvertreter.

Am Ende konnte sich Paladin mit 27 von 51 Stimmen, gegenüber Toaster mit 20 Stimmen und Zorro mit 2 Stimmen, bei 2 Enthaltungen, durchsetzen. Die Mitglieder unseres Rollenspiel wählten mit Paladin einen Spieler, der seid über Mitglied des Rollenspiels ist und damit reichlich Erfahrung mitbringt. Der Flying Ace gratuliert Paladin

und wünscht ihm eine erfolgreiche Amtszeit.

Anders als bei der Marschallswahl, trat Marschall Jumpstar bei der Wahl des neuen Rates an, den obwohl er das Amt des Oberkommandanten nicht mehr ausfüllen wollte, so wollte er die Geschicke des RS über den Rat dennoch mitgestalten.



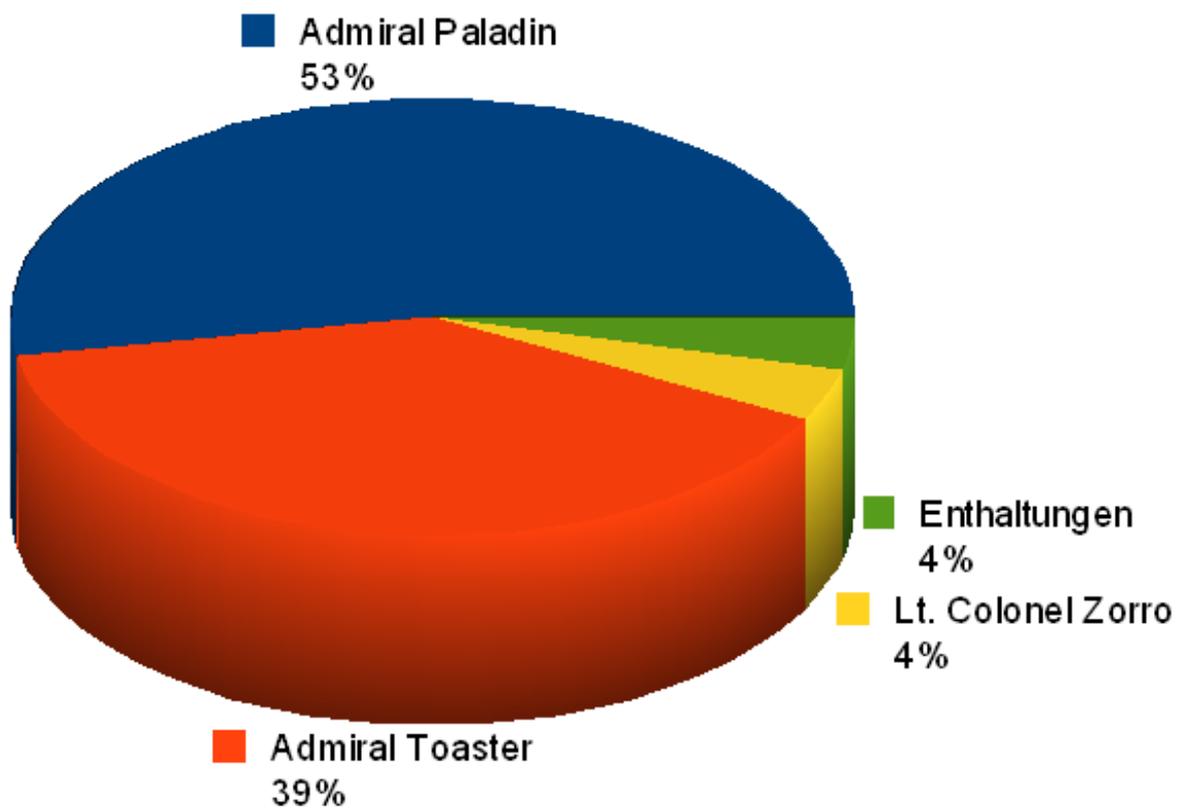
Mit dem scheidenden Marschall traten an: Admiral Toaster, Rear Admiral Asmodis, Colonel Seldom, Lt. Colonel Beastmen, Lt. Colonel Soulkeeper, Lt. Colonel Warlord, Lt. Colonel Zorro, Major Sulta, Major Typhoon, Flight Captain Rootbeer, Lieutenant Estefania, Lieutenant Falcon und Lieutenant Razor. Und

auch Paladin trat für den Rat an, da er aber die Wahl zum Marschall gewinnen konnte und damit einen Platz im Rat sicher hatte, wurde er aus der Wertung genommen.

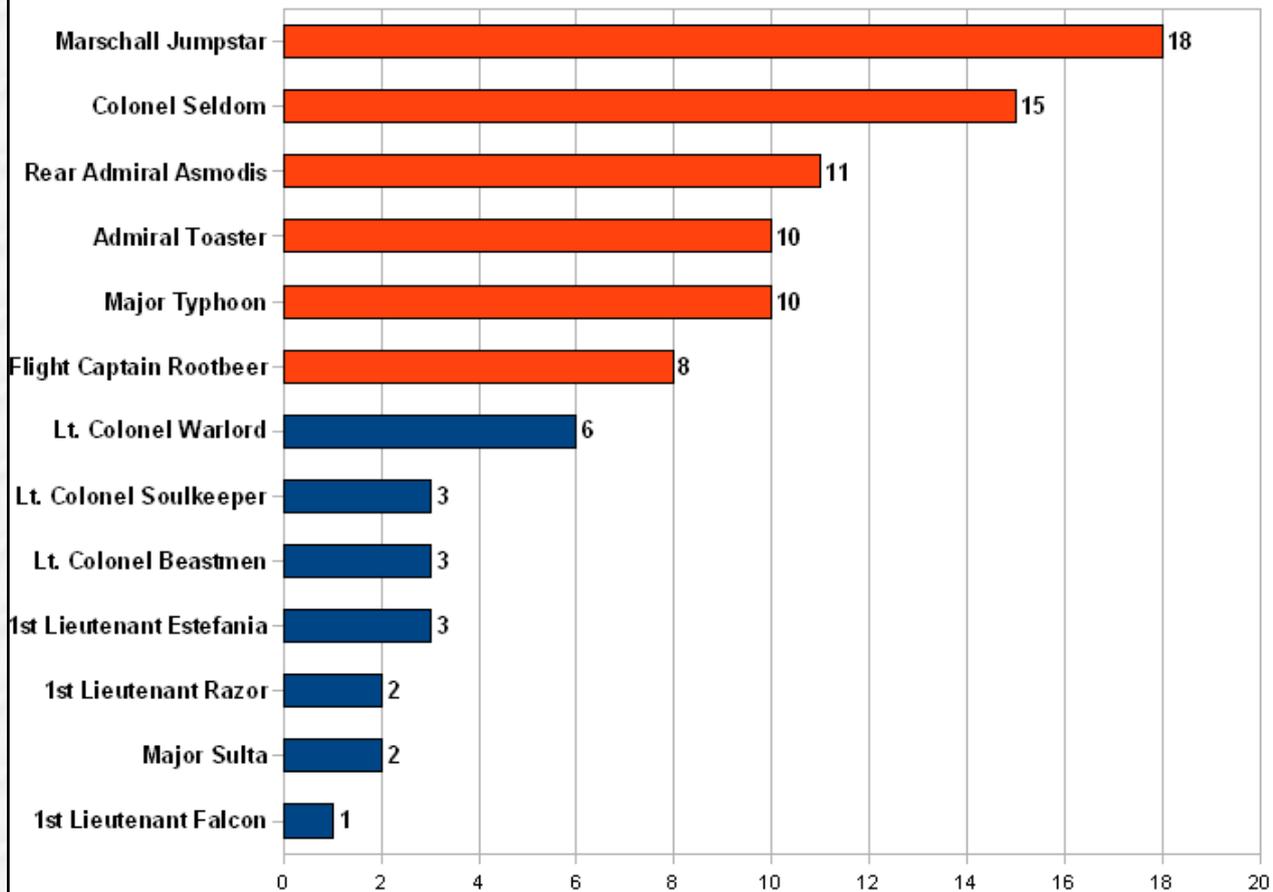
13 Bewerber traten also an, um einen der 5 begehrten Plätze zu ergattern. Diese 5 Plätze gingen am Ende der Wahl an: Marschall Jumpstar mit 18 Stimmen, Colonel Seldom der 15 Stimmen erhalten konnte, Rear Admiral Asmodis mit 11 Stimmen, Admiral Toaster und Major Typhoon die je 10 Stimmen erhielten und als letzter kam Flight Captain Rootbeer mit 8 Stimmen in den Rat. Mit Asmodis, Jumpstar, Seldom und Toaster sind damit 4 alte Hasen in den Rat gekommen, die mit Typhoon und Rootbeer um zwei Neulinge ergänzt werden. Zusammen mit Marschall Paladin werden sie unser RS bis zur Wahl im nächsten Jahr führen und es hoffentlich weiter voranbringen.

Der Flying Ace gratuliert auch den Siegern der Ratswahl und wünscht ihnen viel Erfolg

Marschallswahlen 2010



Ratswahlen 2010



IM NAMEN DES PHOENIX

Hallo an alle Leserinnen und Leser des Flying Ace.

Ich melde mich mal wieder aus dem Athenasystem. In diesem holen wir gerade die frisch ausgerüstete TCSe Firewall ab. Aber erstmal langsam. Seit wir aus dem relativen Einflussbereich der TCSe raus waren unterlagen wir einer kompletten Nachrichtensperre. Ich durfte nichts an die Redaktion senden.

In der letzten Ausgabe haben sie deswegen einen Auszug aus den Offiziellen Berichten der TCNe von meinem Redakteur bekommen. Diese wurden mit Genehmigung der Führung veröffentlicht aber einen direkten Bericht kann ich ihnen erst jetzt geben. Und diesen auch nur grob da einiges immer noch der Geheimhaltung unterliegt.

Zu den Auszügen die bereits gedruckt wurden muss man nicht mehr viel sagen. Ein paar Dinge würde ich noch gerne anfügen.

Zu den Beförderungen komme ich am Ende noch, aber im offiziellen Bericht steht, daß die Piloten Nexiod und Lone Wolf Stress miteinander gehabt hätten. Es ist laut meinen Quellen sogar so, daß es doch etwas schlimmer ist. Einer der beiden soll sogar Handgreiflich geworden sein. Laut meiner Quelle, einem Marine der nicht genannt werden möchte, schlug Nexiod Lone Wolf mehrmals mit der Faust. Dieser soll sich nicht gewehrt haben, nun ja er kennt ja auch aus eigener Erfahrung die Strafen für so was. Die beiden wurden zum GF, seinem Stellvertreter und dem Bombwingleader ins Büro bestellt. Was dabei herauskam, nun ja, darüber schweigen sich die Beteiligten leider aus. Aber ich werde weiter an der Sache dranbleiben und für sie versuchen die Hintergründe raus zu finden. Bei der Aufteilung der Birds in zwei Staffeln kam Nexiod in die eine und Lone

Wolf in die andere, wohl auch aus diesem Grund. Darüber später mehr.

Nun erst mal ein kleiner Überblick. Nachdem die Birds auf einem Routineflug zur Erkundung ein Notsignal aus dem System Sherwood bekommen haben, flog die Firewall BG in Richtung des Systems. Auf dem Weg dahin fanden sie eine Anomalie im Raum und so taten sich ihnen neue Optionen auf. Zum einen den Notruf weiter verfolgen, dann die neue Anomalie untersuchen. Und dann noch das Aufsuchen des Systems Athena. Weil man beim letzten Kurzaufenthalt nur sehr wenig Nachschub und keine neuen Schiffe laden konnte waren die Lager der TCNe Phoenix und ihrer Begleitschiffe der Firewall BG fast leer. Man entschied sich die Anomalie zu registrieren soweit dies im Vorbeiflug möglich war und den Notruf weiter zu verfolgen. Die Birds und ihre GKS sprangen also in das System Sherwood und versuchten den Ort des Notrufs zu ermitteln. Dabei stießen sie auf eine sehr hohe Piratenpräsenz.

Die Birds kamen an einer Station an und der Acting GF Maj. "Icewolf" Lieb wollte wohl auf Nummer sicher gehen und lies die Station vom Bombwing ins Visier nehmen. Was diese nicht sehr lustig fanden. Es stellte sich heraus, daß die Station nicht zu den Piraten oder so was gehörte sondern eine Art "Lokale Autorität" darstellt. Über diplomatische Gespräche unter mithilfe von Maj. Alan "Bulldog" Harcourt fanden die Birds heraus, daß auf der Station Kopfgeldjäger gesucht wurden. Maj. Harcourt war auch hier eine große Hilfe, da er vor Jahren in diesem System stationiert war.

Also tarnten die Birds sich kurzerhand als Kopfgeldjäger und nahmen ein paar, mehr oder weniger riskante Aufträge gegen die Piraten an. Leider litt das Material darunter noch zusätzlich. Und so wurden den Birds die let-

zen Schiffe der BG zugeteilt und sie in zwei Staffeln unterteilt. Die eine unter dem Kommando des GF's Col. "Seldom" West. Mit ihm flogen Cap. "Nexiod" Russel, Maj. "Icewolf" Lieb, Col. "Fireman" Rohan und Maj. "Bulldog" Harcourt. Die Staffel flog zurück ins Athenasystem um den dringend benötigten Nachschub, neue Schiffe und, Überraschung ich hatte es ja angekündigt, die TCSe Firewall zu holen.

Da die Firewall nun endlich wieder repariert, generalüberholt und wieder voll Funktionstüchtig ist wurde sie ihrer eigenen BG übergeben. Aber so unterbesetzt an Piloten und ohne Geleitschiffe wollte sie das Oberkommando nicht losschicken um zur BG zu stoßen. Deswegen mussten die Birds sie selbst holen kommen. Ich wurde dem Kontingent an Marines zugeteilt, daß zurück ins Athena System fliegen sollte. Deswegen sitze ich nun in meinem neuen Quartier auf der FW, das für einen Marine Unteroffizier recht groß und komfortabel ist. Ich bekam als Berichterstatter sogar ein kleines Büro mit einem eigenen Schreibtisch. So aber nun genug davon.

Die Staffel unter Col. West traf auf einige feindliche Jäger, nichts großartiges aber auf Grund der knappen Ressourcen wurde, zum Leidwesen mancher Piloten auf Gefechte mit ihnen verzichtet. So schlich man sich heimlich, still und leise zurück in den TCN Raum.

Die andere Staffel setzte sich aus den Piloten 1st Lt. "Kove" Dule, Cap. "Lone Wolf" Gorn und den 1st Lt.'s "Servant" Transell und "Quiet" Caldeira zusammen. Geführt wurden sie von Col. "Stalker" Atreides. In diesem Zusammenhang kam mir noch ein Name für diese Staffel zu Ohren, den ich ihnen nicht vorenthalten möchte. In einer Messe wurde diese Staffel "Stalker

und die Birdkücken" genannt. Ja, die Mannschaften in so einer BG können schon gemein sein. Aber ein Lacher ist es schon wert, finden sie nicht.

Diese Staffel blieb zurück und sollte Informationen für das weitere Vorgehen der Birds sammeln. So flogen sie zum Beispiel zu einer Basis auf einem Mond, aber als sie da ankamen trafen sie nur auf Jäger der Nephilim. Diese zogen sich aber sofort zurück und fast gleichzeitig flog die Basis auf dem Mond in die "Luft". Die Scanner der Jäger konnten nur noch größere Strahlendosen feststellen. Wieder zurück sprachen sich die Birds für eine sofortige Rückkehr mit Marines für eine Boden erkundung aus. Dies wurde dann auch gemacht. Die Birds rüsteten sich für einen Bodenkampf aus und flogen in einem Shuttle mit 3 Zügen Marines wieder hin. Leider ergab die Suche außer sehr hoher Dosen verschiedenster Strahlungen und den damit verbundenen Dekonmaßnahmen nichts weiter. Das einzige was noch erwähnenswert wäre ist, dass 1st Lt. "Kove" Dule fast von einem Mob wütender Marines gelyncht worden wäre. Aufgrund einiger Späße eines anderen Bird waren die Marines sehr wütend auf den Lt. und ihm wäre es sicher nicht gut ergangen hätte sich Lt. "Quiet" Caldeira nicht für ihn eingesetzt. Die Anwesenheit eines Col. tat ihr übriges und Lt. Dule bekam

nicht mal einen Kratzer ab. Auch der Verursacher kam ohne Schäden aus der Sache heraus. Aber ich habe schon von ein paar meiner Kameraden gehört, dass sie sich noch für die Späße revanchieren wollen. Wenn derjenige, den es angeht dies liest sollte er sich in Acht nehmen.

Nun der Stand der Dinge ist nun, die beiden Staffeln haben sich wieder zum Geschwader

zusammengefunden, Infos ausgetauscht und sind nun auf der Firewall bereit für neue Taten.

Kommen wir nun wie üblich zu den Beförderungen und neuen Piloten.

Zuerst die Beförderungen, da gab es eine Menge fangen wir mal unten an. Die 2nd Lt. Anniko "Quiet" Caldeira, Isin "Kove" Dule und Sean "Servant" Transell wurden befördert zum 1st Lt. Die Captains Alan "Bulldog" Harcourt und Stefan "Icewolf" Lieb wurden befördert zum Major. Und zuletzt die "Alten", die Lt. Colonels Tycon "Fireman" Rohan und Leto "Stalker" Atreides wurden in den höchsten Pilotenrang, zum Colonel befördert. An alle Beförderten Herzliche Glückwünsche und eine großes "Weiter so".

Jetzt zu den neuen Piloten. Leider habe ich da nicht so gute Nachrichten. Nun ja so schlecht sind sie doch nicht, gefallen ist keiner. Aber folgende Pilo-

ten haben die Firewall BG verlassen.

Admiral "Paladin" Kerensky und Major "KipDotter" O'Connel auf die TCSe Hammerfest. Und Major "Bulldog" Harcourt der gleich in Athena blieb um das Kommando auf der TCSe Pulsar zu übernehmen. Allen dreien viel Erfolg und seit immer besser als die Gegner. Neue Piloten sind leider nicht dazu gekommen, das ist das schlechte. Aber Kadetten aufgepasst, die TCSe Firewall sucht wieder Piloten also überlegt es euch und bewirbt euch bei euern Ausbildern. Evtl. sehen wir uns dann mal in den Gängen der Firewall.

Etwas würde ich noch gerne loswerden, eine herzliche Gratulation an einen ehemaligen Ausbilder und Kameraden von mir. Glückwunsch zur Wahl Marshall Kerensky, ich wünsche ihnen viel Erfolg in diesem manchmal sicher nicht ganz einfachen Amt. Natürlich gilt meine Gratulation auch den andern gewählten für den Rat. Viel Erfolg und Schaffenskraft.

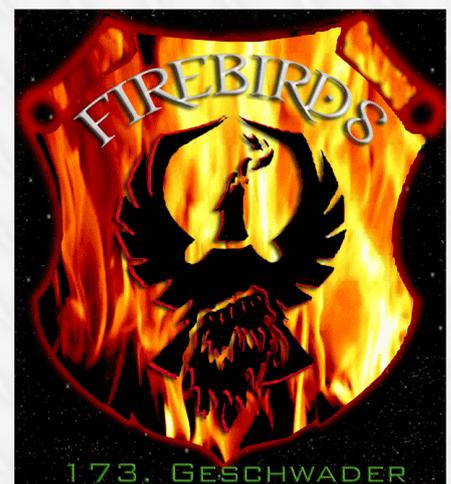
In diesem Sinne verabschiede ich mich. Ich hoffe ich konnte ihnen wieder eine amüsante Zeit beschern. Dann hoffe ich sie bleiben mir weiterhin gewogen. Bis zum nächsten mal.

Mit Kameradschaftlichen Grüßen

Gunnery Sergeant Takeshi Sangi



TCS FIREWALL		
Piloten	Siege	Missionen
Seldom	290	166
Asmodis	191	101
Stalker	167	154
Fireman	106	126
Nexoid	50	82
Lone Wolf	36	71
Icewolf	26	52
Kove	13	41
Quiet	2	22
Servant	2	18
Stiletto	1	5



FIGHTING PULSAR

Aus den Berichten

Wer isn da?

Vorbericht:

Nachdem Crio die Pulsar verlassen hatte, kamen Befehle das System zu verlassen.

Missionsziel:

Eine letzte Patrouille zum Planeten der Farmer fliegen und zurückkehren.

Hauptbericht:

Nachdem die Panthers gestartet waren, flogen sie zu dem Farmerplaneten.

Dort angekommen, bemerkten die Panthers am Rande der Sensorreichweite zwei Schiffe die sich entfernten. Da diese die gleiche Geschwindigkeit hatten wie die Panthers und nicht auf Funksprüche reagierten, gelang es den Panthers nicht sie einzuholen.

Deswegen funkten die Panthers den Planeten an und erkundigten sich ob alles in Ordnung sei.

Auf dem Planeten gab es keine Schwierigkeiten. Allerdings war ein Frachter überfällig.

Da die Zeit knapp war und die Panthers nicht die Pulsar am Sprungpunkt verpassen wollten, konnten sie nicht herausfinden was mit dem Frachter passiert war. Dafür schickte das Geschwader eine Nachricht an den Exile

Stützpunkt und kehrten dann zurück.

Nachspann:

Kurz bevor die BG den SP erreichten konnten die Unbekannten aus dem System springen

Die Russen kommen

Vorbericht:

Die Pulsar BG ist auf dem Weg zu ihrem nächsten Einsatzort ,der den Piloten noch unbekannt ist

Missionsziel:

Eine Patrouille durch den Sektor ,wobei verstärkt nach den noch immer unidentifizierten Beobachtern Ausschau gehalten werden sollte.

Hauptbericht:

Nachdem die Panthers planmäßig gestartet waren, verlief der erste Teil der Route ereignislos.

Zwischen den Navpunkten 2 und 3 tauchten dann plötzlich zwei Signale auf den Sensoren auf.

Nach einem Augenblick der Verwirrung, konnten die Kontakte als Transporter 'Zarin Katharina' und einem Begleitjäger identifiziert werden, die mit einer Nachschublieferung auf dem Weg zur Pulsar waren.

Wieder einmal konnten die Piloten feststellen, wie abwechslungsreich ihr Job war und mit was für interessanten Menschen dieser einen zusammenführte. Die freundlichen Piloten russischer Herkunft teilten bereitwillig ihre professionelle Art der Kommunikation untereinander mit dem staunenden Geschwader der Panthers.

Gegen Ende des Gesprächs, als alle Formalitäten geklärt waren und man sich bereits auf den Rückweg zur Pulsar machen wollte, kam von dem Frachterpiloten die Information, dass er zwei seiner Begleitjäger vermisste, seit diese zwei unbekanntem Kontakten auf den Sensoren nachgeflogen waren.

Es wurde kurzfristig beschlossen diese suchen zu gehen und den Frachter nebst Begleitung vorauszuschicken.

Bei der Ankunft am dritten Navpunkt fanden die Piloten ein Asteroidenfeld vor, aus dem unverständliche Funksprüche kamen. Wie sich herausstellte, waren es die vermissten Jäger, die den beiden unbekanntem Schiffen(die sie Geister nannten) in das Feld gefolgt waren, ihre Fährte aber nach kurzer Zeit verloren hatten. Es folgte eine weitere Lektion in russischer Kommunikation und gemeinsam wurde der Rückweg angetreten.

Zurück auf der Pulsar erstatte der



TCS PULSAR		
Piloten	Siege	Missionen
Cisco	251	167
Galahad	45	97
Bulldog	41	85
Azrael	37	84
Peasant	15	25
Midnight	5	14
Icebear	4	20



GF dem Kommandanten Bericht über den Vorfall und das ungute Gefühl beobachtet zu werden verstärkte sich noch.

Dieses wurde jedoch kurzzeitig vom Anblick der soeben eintreffenden nagelneuen Panther verdrängt.

Nachspann:

Ohne Frage wurde es Zeit, die immer wieder auftauchenden fremden Schiffe zu identifizieren und festzustellen, wo sie ihre Basis hatten.

Katz und Maus

Vorbericht:

Die vergangenen Aktionen der Panthers wurden von mysteriösen, bisher nicht identifizierbaren Schiffen beobachtet. Kürzlich hatte die Pulsar ein Nachschublieferung erhalten und die Transporter waren dabei, sich wieder auf den Heimweg zu machen.

Missionsziel:

Wegen des nicht einschätzbaren Gefahrenpotenzials, das von den unbekanntem Beobachtern ausging, entschloss sich Cisco, die Panthers als Eskorte für den Nachschubkonvoi bis zum Sprungpunkt einzusetzen und gleichzeitig einen Versuch der Gegenspionage zu starten. Azrael hatte die Aufgabe, die möglicherweise feindlich gesonnenen Schiffe mit Hilfe einer Phantom aus der Nähe zu observieren.

Hauptbericht:

Die Panthers begannen ihre Drei-Punkt-NAV-Route und gaben den Transpor-

tern die nötige Deckung, um unbehelligt den Sprungpunkt erreichen zu können. Die Eskortroute verlief reibungslos und ohne Feindkontakt. Nach dem Sprung der Transporter wurden abermals zwei Kontakte aufgespürt, augenscheinlich handelte es sich um die selben Beobachter, wie in den vergangenen Missionen.

Während Azrael sich in seiner Phantom mit eingeschalteter Tarnungsvorrichtung scheinbar unbemerkt näherte, unternahm der Rest des Geschwaders seinerseits ebenfalls einige leider erfolglose Versuche, sich den immer wieder exakt zurückweichenden Beobachtern zu nähern.

Die Panthers begaben sich zurück zur Pulsar, Azrael blieb vor Ort und Würde versuchen, weitere Daten und Erkenntnisse über die seltsamen Schiffe zu sammeln.

Nachspann:

Die Eskorte wurde erfolgreich abgeschlossen. Neue Informationen über die unidentifizierten Schiffe würde es erst mit Azraels Rückkehr geben. Im Debriefing wurde 1st Lieutenant Fox zum Captain O3 befördert.

Gefunden

Vorbericht:

Bei der letzten Begleitpatrouille war Major Azrael zurückgeblieben, um die beiden Tets, die nun schon eine ganze Weile immer wieder auftauchten, zu beobachten und nach Möglichkeit herauszufinden, wo sich deren Basis befand.

Missionsziel:

Dem Major entgegenfliegen und seine sichere Heimkehr gewährleisten

Hauptbericht:

Nachdem Azraels Rückkehr überfällig war, wurden die Panthers in Begleitung eines Tankshuttles und der Beholder losgeschickt, ihn zu suchen.

Bei der Ankunft stießen sie auf zwei Tets, der Major befand sich getarnt in deren Nähe.

Konfrontiert mit zu vielen Gegnern, flüchteten die Beiden in ein Asteroidenfeld.

Die Panthers folgten ihnen, und konnten sie schließlich in der Nähe eines sehr großen Felsens aufspüren und vernichten.

Hinter diesem Felsen befanden sich weitere Manu, zwei Transporter, eine Kugel und zwei weiterer Tets. Da das Risiko, sich ihnen zu viert und mit bereits beschädigten Schilden zu stellen, zu hoch war, verließen die Panthers das Feld und kehrten zur Pulsar zurück, um schnellstmöglich Bericht zu erstatten.

Nachspann:

Der große Felsen in dem Asteroidenfeld sollte augenscheinlich als Basis dienen, jedoch konnten auch bei genauer Untersuchung noch keine Installationen entdeckt werden.

Offenbar war es gelungen, sie rechtzeitig zu stören und daran zu hindern.



DIE FLIEGENDEN TIGER

Aus den Berichten

Die Rückkehr

Vorbericht:

Errtu war befreit und die Piraten zurückgeschlagen. Wieder einmal landeten die Tigers auf Vespus, um aufzutanken. Errtu und Reaper suchten ein weiteres Gespräch mit Bannister, während einige Teamkameraden endlich nach Hause wollten.

Missionsziel:

Zur Hathor nach Deneb fliegen.

Hauptbericht:

Ohne Umschweife kam Bannister zum Thema. Seine undichte Stelle war ihm ein Dorn im Auge. Errtu erläuterte seine Gedankengänge. Er vermutete noch immer d´Arc hinter der Angelegenheit, nannte jedoch aus Sicherheitsgründen keine Namen. Er schlug Bannister vor, den Verräter zu beseitigen, sofern er im Gegenzug alle möglichen Informationen bezüglich der Mantu und deren Kontakte in der Umgebung erhalten würde. So, so dachte Errtu, würde d´Arcs Auftrag trotz der ganzen Misere doch noch anlaufen und eventuell sogar Ergebnisse liefern.

Bannister willigte ein und kurz darauf waren die Tigers wieder auf dem FD des Raumhafens vereint und wurden vom Inhalt des Gesprächs in Kennt-

nis gesetzt. Die Mehrheit drängt zum Aufbruch und so hielt sich das Geschwader nicht weiter auf.

Zwei Tage dauerte die problemlos verlaufende Reise nach Epsilon Prime. Am dortigen Sprungpunkt nach Deneb jedoch hatte sich eine kleine GWU-Flotte festgesetzt. Zwei Zerstörer und 10 Jäger überprüften jedes sich nähernde Schiff. Während die Tigers sich näherten passierten gerade einige Frachter die Blockade. Die Tigers, offiziell weiterhin als Lions unterwegs wurden kurz darauf gebeten, den Jägern zu folgen – sie wurden im Zusammenhang mit der vor kurzem hierher eskortierten Santa Anna des Drogenschmuggels verdächtigt. Jegliche Versuche sich herauszureden und sogar Reapers Bestechung wurden ignoriert. Just in diesem Moment fielen die Triebwerke eines Frachters vor den Tigers aus und statt zu springen, driftete er ab. Der Konvoi schob sich so zwischen die Zerstörer und die Tigers. Es dauerte eine Weile, bis die Piloten das registriert und sich für die Flucht nach vorn entschieden hatten. Doch dann stürmten alle dem Sprungtor entgegen. Sofort eröffneten die GWU-Jäger das Feuer auf die vermeintlichen Exilanten-Spione. Es dauerte eine gefühlte Ewigkeit, bis der Feuerhagel verstummte und die Tigers und die Heiliger Wind auf der Deneb-Seite

des JP auftauchten. Die Firekkaner hatten zwar ihre Schilde verloren, ansonsten jedoch, wie auch der Rest der kleinen Gruppe, keinerlei Schäden davongetragen.

Nachspann:

Nach rund zwei Wochen Abwesenheit entstiegen die Piloten ihren Maschinen wieder erleichtert auf dem FD der Hathor. Der Admiral höchstselbst erschien, um seine Tigers nicht minder erleichtert zu begrüßen. Mustang erlag seiner Erschöpfung und fiel an Ort und Stelle in Ohnmacht und wurde schnurstracks zur KS gebracht. Slugs´ Bitte nach Erholung wurde stattgegeben und daher verteilten sich die Tigers. D´Arc hatte sich bisher nicht bei Flame gemeldet, jedoch wurden dessen Budgetbestellungen in letzter Zeit nicht beantwortet. Aber vorerst gönnen sich alle ein paar wohlverdiente Stunden der Ruhe

Die Simulation

Vorbericht:

Die Zeit auf der Hathor gestaltete sich zur Abwechslung mal sehr ruhig. Bis auf personelle Verstärkung durch Major Justin Jarry-Lee „Bandit“ Conner gab es keine Vorkommnisse. So ließ Flame zu einer Trainingssimulation antreten.

Missionsziel:



TCS HATHOR		
Piloten	Siege	Missionen
Reaper	168	105
Starsign	88	98
Bandit	84	71
Flame	57	42
Sulta	53	105
Metal-Head	52	96
Errtu	46	67
Falcon	23	42
Slugs	9	25



Simulation absolvieren

Hauptbericht:

Nach kurzer Auswertung der letzten Geschehnisse und Vorstellung des neuesten Mitglieds der Tigers, wies Flame auf die Ernsthaftigkeit der Simulation hin und erwartete volle Konzentration und Einsatz. Die Aufgabe bestand darin, ein unterirdisch gelegenes Kraftwerk zu zerstören. Die einzige Schwachstelle, ein Abgasschacht am Berghang, sollte zu diesem Zweck mittels Raketen zum Einsturz gebracht werden, Geschütztürme und Abfanggeschwader würden diese Versuche zu unterbinden versuchen.

Kurz nach Simulationsstart näherten sich je 3 Piranhas, Tigersharks und Bearcats, welche sofort in einen Kampf verwickelt wurden. Recht locker wurde ein Drittel der Feinde bei nur geringen eigenen Schildschäden zerstört. Die Laune der Piloten steigerte sich und durch entspannteres Fliegen wurden die nächsten Gegner dann schon teurer. Steuerrufen und Geschütze bereiteten nach einigen dicken Treffern Probleme. Metal erteilte Looser und Sulda den Durchbruch, um den Schacht zu attackieren, während der Rest sich um die letzten Jäger kümmerte. Mustang, bei dem es heute wunderbar lief, warf seinen Kameraden mangelnde Konzentration vor und ließ unter anderem Worte wie „Waschlappen“ und „schlecht“ fallen. Slugs konterte mit „Großmaul“, worauf hin Mustang sie wiederum mit „verdammte schlecht“ titulierte. Ihren Protest darauf zeigte Slugs, indem sie den Sim kurzerhand verließ und auch auf Lautsprecherausrufe nicht zurückkehrte. Die Laune war nun allgemein im Keller, was weitere Schäden an den simulierten Jägern nach sich zog. Bandit, der sich zwischenzeitlich zwecks Schildgeneration zurückgezogen hatte, wandte sich unterstützend dem Schacht zu und brachte diesen mit einer gut gezielten Rakete zum Einsturz. Metal befahl sofortigen Rückzug, bei

dem Errtu noch einmal erwischt wurde und sein Simulator vorzeitig schwarz wurde. Reaper wollte zwecks Übung die verbliebenen Bearcats aus dem Weg räumen und wollte sich davon partout nicht davon abbringen lassen. Auch Mustang folgte erst nach wiederholter Aufforderung.

Nachspann:

Der Disput zwischen Slugs und Mustang dauerte noch einige Zeit an. Reaper war unzufrieden, weil ihm die Schussübungen auf die letzten Gegner verwehrt worden waren und wollte das mit Metal diskutieren. Der Rest schaute größtenteils zu. Vor dieses Team trat ein enttäuschter und verärgelter Flame und hielt eine entsprechende Rede, in der er an den Teamgeist appellierte, bevor er die Tigers wegtreten ließ.

Die zweite Simulation

Vorbericht:

Nach der letzten Simulation suchte Metal das Gespräch mit den Beteiligten, um sie zur Vernunft zu rufen und legte Flame dann einen entsprechenden Bericht vor. Mustang verließ plötzlich still und überraschend die Hathor. Auch heute stand eine Simulation an und Flame hoffte auf ein besseres Team als beim letzten Mal.

Missionsziel:

Simulation absolvieren

Hauptbericht:

Diesmal sollte ein kombinierter Luft-Boden-Angriff zusammen mit Marines auf eine Militärbasis geflogen werden. Die Tigers sollten die Luftunterstützung geben, während die Marines die Basis erobern sollten. Nachdem alle Fragen geklärt waren, ging es los. Errtu sollte diesmal das Kommando übernehmen, da der GF und sein Stelli mit Abwesenheit glänzten.

Acht Jäger erwarteten die Tigers

über der Basis, die sofort den Kampf suchten, während die Marines langsam vorrückten. Nach anfänglichem Raketengeplänkel gestaltete sich der Nahkampf recht positiv und die ersten Gegner wurden abgeschossen. Das einsetzende Flakfeuer vom Boden verteilte leichte, aber nervige Schäden, woraufhin Sulda und Looser sich um diese kümmern sollten. Kurz darauf revidierte Errtu seinen Befehl jedoch, spekulierte er doch auf das Feuer der Marines-Panzer, die jedoch noch lange nicht in Reichweite waren. Sein Gedankenchaos wurde mit Schildverlust bestraft, während Bandit schon gen Boden stürzte, nachdem seine Triebwerke erwischt wurden. In fast letzter Sekunde konnte er jedoch seine Panther noch hochreißen...nur, um direkt in das Flakfeuer zu fliegen, woraufhin die Simulation für ihn beendet war.

Mühsam wurden die verbliebenen Jäger aufgerieben. Die Marines stürmten die Basis und schalteten nach und nach die Flakstellungen aus, bevor sie es mit feindlichen Panzern zu tun bekamen. Errtu, mittlerweile ohne Schildgeneratoren, überließ die Jäger seinen Kameraden und unterstützte die Bodentruppen bei ihrem Kampf. Auch Reaper musste diesmal Treffer einstecken und zog bald Rauchschwaden hinter sich her, was ihn jedoch nicht davon abhielt weiterhin verbissen seine Gegner zu jagen. Die Trefferquote hielt sich aber bei allen in Grenzen, weshalb die Schlussphase des Gefechts sich zäh in die Länge zog, bis endlich die Mission als erfüllt gewertet wurde.

Nachspann:

Die Nachbesprechung wurde mit der Verleihung des Golden Sun Stars an Looser durch Admiral Paladin begonnen. Er erhielt die Auszeichnung für seinen Einsatz während der Schlacht um Delius.

In der anschließenden Auswertung kritisierte Errtu die schon oft erlebte Befehlsmissachtung und schätzte die

Leistung als höchstens mittelmäßig ein. Flame stimmte teilweise zu und wies zusätzlich auf Fehler im Kampfverlauf hin.

Wiedersehen mit Bannister und D'Arc

Vorbericht:

Bannister hatte sich gemeldet und versprach wichtige Informationen, die er jedoch nicht über eine ungesicherte Leitung preisgeben wollte. Daher wurde ein Treffpunkt in Morpheus vereinbart. Flame gab die Richthofen als Transportmittel und Schutz mit. Im vorhergehenden Briefing wurde Metal-Head in den Rang eines Lt. Colonel erhoben.

Missionsziel:

Bannister in Morpheus treffen

Hauptbericht:

Die 3 Tage Flug waren schnell vorbei und verliefen sorgenfrei. Am Treffpunkt begrüßte die Tigers ein trostloser Planetoid, von Bannister fehlte jede Spur. Erst nach einiger Zeit tauchte er auf und entschuldigte seine Verspätung mit Piraten, denen er ausweichen musste. Errtu setzt auf die Jacht über, um die Informationen zu erhalten, während sich seine Kameraden mit Bannisters Leibwache draußen die Zeit vertrieben.

Bannister hatte sich über Waffenlieferungen während der großen Mantuoffensive informiert und war dabei auf mehrere identische Geschäfte gestoßen, die sich in Caliban und Ariel abgespielt hatten, welche kurz darauf von den Mantu überrannt worden waren. Auch Delius war beliefert worden, wo die Mantu bekannterweise jedoch keine Erfolge erzielen konnten. Der Käufer hatte jeweils verschiedene Namen angenommen, wurde jedoch überall durch seine eindringliche, angsteinflößende Stimme beschrieben.

Der Inhalt der Waffenlieferungen

ließ Bannister auf eine weitere, diesmal für Deneb bestimmte Lieferung stoßen, welche in einer Woche in Cardell stattfinden soll.

Indess war draußen die Langeweile gewichen, nachdem Looser eine Verzerrung vor sich ausmachte. Angestrengt wurde die nähere Umgebung beobachtet und bald waren sich die Tigers sicher, einen getarnten Jäger mitten unter sich zu haben. Das Feuer wurde jedoch nicht eröffnet, aus Angst vielleicht die eigenen oder Bannisters Leute zu treffen. Als Errtu schließlich die Jacht verließ enttarnte sich eine schwarze Dragon und begrüßte die Gruppe mit nur allzu bekannter Stimme – d'Arc hatte sich aus Neugier hierherbegeben, nachdem sie durch Abhören der Funkverbindungen zur Hathor Wind vom Treffpunkt bekommen hatte.

Nachspann:

Wenn auch niemand dem General freundlich gesonnen ist wurde sie auf die Richthofen eingeladen, um die Informationen ebenfalls zu erhalten. Immerhin befindet sich noch einiges Material bei ihr, welches sie andeutungsweise in Aussicht stellte. Bannister zog mit seinen Leuten ab und die Tigers und d'Arc landeten auf der Richthofen.

Piratenjagd

Vorbericht:

Die Angelegenheiten mit General d'Arc sind geregelt. Ihr wurden die relevanten Daten zur weiteren Verfolgung der Mantuloyalisten übergeben und im Gegenzug bekamen die Tigers ihre Ausrüstung wieder. Einige Zeit später verließ die Hathor BG nach langer Zeit wieder Deneb. Operation Bussard würde die Tigers in das von Mantu besetzte Carnbria bringen, wo ein Überfall auf ein Gefangenenlager durchgeführt werden soll. Auf der Reise dorthin sind jedoch vorerst Patrouillen angesetzt.

Missionsziel:

4-Punkt-Nav-Patrouille fliegen

Hauptbericht:

Während des Briefings, in dem Flame auf die bevorstehende Operation zu sprechen kam, wurde Sulta zum Major befördert.

Der Flug gestaltete sich überwiegend ruhig. In der Nähe des zweiten Nav-Punktes wurde ein einsamer Container aufgespürt, der vermutlich einmal der Anti Stealth Limited gehört hatte. Da sonst nichts aus dem Container herauszuholen war wurde der Flug fortgesetzt, bis die Hathor Piratensichtungen meldete. An besagter Position traf man auf je 3 Razor und Vultures.

Reaper war diesmal nicht auf dem Posten und raste in die erstbeste Rakete, die ihm Leistungseinbußen an den Triebwerken einbrachten. Umgehend meldete er sich ab und flog zurück zur Hathor. Zwar hielt Bandit dagegen und vernichtete eine Vulture, kurz darauf vermasselte er jedoch ein Ausweichmanöver und kollidierte mit einem Feind. Loosers Ansturm überstanden seine Geschütze nicht und streikten zeitweise. Mit seinen Raketen traf er jedoch besser und gab einer Razor den Rest.

Einige Panzerplatten und ein Triebwerk später suchte ein einsamer Razor das Weite und die Tigers setzten ihre ansonsten ruhige Patrouille fort.

Nachspann:

Metal-Head wies in der Nachbesprechung auf die im Vergleich zu den Simulationen gute Zusammenarbeit hin und versprach für die nahe Zukunft die volle und gewohnte Einsatzbereitschaft der Tigers.

Der Informant

Vorbericht:

Die Hathor BG war in das Pembroke System gesprungen, und wird dort eine Weile verbleiben bevor Sie Ihren Weg weiter Richtung Carnbria fortsetzt. Die Tigers erhalten den Auftrag einen

Informanten, welcher Informationen über ein Kriegsgefangenenlager besitzen soll, am Alliance Sprungpunkt abzuholen und zur BG zu eskortieren.

Lt. Arroway wurde vor dem Briefing zum 1st Lt. befördert.

Missionsziel:

Zum Alliance Sprungpunkt fliegen, den Informanten abholen und zur Hathor BG eskortieren. Der Informant fliegt eine Hellcat und ist um jeden Preis sicher zur Hathor zu bringen.

Hauptbericht:

Der Flug zum Sprungpunkt verlief ereignislos. Die Tigers bezogen Stellung bei der Sprungboje und warteten auf irgendeine Aktivität ankommender Schif-

fe. Nach einer halben Stunde des Wartens, traf der Informant in der besagten Hellcat am Sprungpunkt ein. Nach erfolgreicher Verifizierung der Erkennungs-codes, teilte der Informant den Tigers mit das er wohl von einer unbekanntem Anzahl von Feindkräften verfolgt wird. Alarmiert von dieser Aussage traten die Tigers sofort die Heimreise an. Der GF beschloss Slugs und Reaper am Sprungpunkt als Nachhut zurück zu lassen. So konnte er die Stärke und Kampfkraft frühzeitig einschätzen und entsprechend reagieren. Es dauerte nicht lange, bis aus die Verfolger den Sprungpunkt passiert hatten. Es handelte sich um 3 Phantoms, 2 Hellcats und eine Thunderbolt, allesamt mit zivilen IFF Signaturen.

Der GF nahm zusammen mit dem

Informant weiter Kurs auf die Hathor, die restlichen Tigers schickte er jedoch Slugs und Reaper zu Hilfe. Gleichzeitig wurde von der Hathor Verstärkung angefordert, die Gamblers machten sich auf die Tigers zu unterstützen. Bandit konnte zusammen mit Slugs die Verfolger in eine Unterhaltung verwickeln, was Starsign und dem Informant einen wertvollen Vorsprung verschaffte. Letztendlich standen die Verfolger einer Übermacht an Jägern gegenüber und sie beschlossen deshalb den Rückzug anzutreten.

Nachspann:

Trotz der zeitweise angespannten Lage, konnte der Informant zur Hathor gebracht werden, ohne das auch nur ein Schuss gefallen ist.

TOP TEN

Platz	Pilot	Siege
1	Seldom	290
2	Paladin	278
3	Cisco	251
4	Maverick	249
5	Tristan	249
6	Toaster	237
7	Soulkeeper	223
8	Asmodis	191
9	Archimedes	190
10	Ghostfire	181

NORDISCHE KRIEGER

Auf den Spuren Blakes

Nachdem die Asgard BG und die Sacred Warriors Jerome Blake aus dem Nephele-System vertreiben konnten, erhielten Sie eine Videobotschaft aus dem Tyr-System, auf dem gezeigt wurde, wie die Flotte von Blake einen GWU-Außenposten ausradierte. Jerome Blake forderte Ship Captain Dan Hutten offen heraus ihn zu verfolgen, oder es würden weitere Menschenleben vernichtet werden.

Hutten und die Asgard BG boten der GWU ihre Hilfe an den Wahnsinnigen zu jagen und ihn zur Strecke zu bringen. Die Hilfe wurde dankbar angenommen.

Das erste Etappenziel führte die BG ins Tyr-System um sich vor Ort ein Bild zu machen und neue Informationen nach dem Verbleib von Blake und seiner BG zu erhalten. Die Warriors starteten aus dem Bauch der Asgard und flogen eine Patrouille, die sie zur nahe zu zerstörten GWU-Station brachten. Dort nahmen sie Kontakt zu GWU-Rescue-Teams auf. Die Warriors erfuhren, dass eine Flotte der GWU Blake ins Hellespont-System folgte und man bat die Asgard-BG die Route nach Masa zu nehmen um Blake den Weg abzuschneiden. Die Warriors sicherten zu ihrem Kommandanten die Bitte weiter zu tragen.

Auf dem Rückweg zur Asgard erhielten die Warriors einen Hilferuf eines GWU-Frachters, der Ersatzteile für die Station an Bord hatte und angegriffen wurde. Die Sacred Warriors gingen auf Abfangkurs und konnten mehrere Piratenschiffe vernichten und den Rest in die Flucht schlagen. Der Transporter konnte den Weg zur Station wieder aufnehmen.

Brotkrumen

Die Asgard BG hatte der Bitte der GWU entsprochen und war ins Masa-System gesprungen. Von dort aus flogen die Sacred Warriors voraus. Gemeinsam wollten man die Systeme Hawkins, Ymir und Mylon anfliegen um schlussendlich im Gimle-System zu landen.

Die Sprünge bis nach Gimle blieben ereignislos. In Gimle entdeckten die Warriors eine Vorhut der JHounds, den Elitekämpfern Jerome Blake.

Die Venture-Korvette der Hounds nutzte die Gelegenheit und sprang ins nächste System.

Die J-Hounds verlangten den Warriors Alles ab. Zorro, der die Banshees vom Himmel holte, wurde seinerseits mehrfach schwer getroffen. Das Blatt wendete, als Chaos mit einem Raketenstreifer der feindlichen Bearcat ein Ende setzte.

Als schließlich die angeforderte Verstärkung in Form der Black Spiders der

Asgard eintraf, aktivierte der Pilot der verbliebenen, feindlichen Hellcat die Selbstzerstörung.

Da man hier in Gimle bereits auf J-Hounds stieß, war man sicher, dass der restliche Kampfverband von Jerome Blake nicht weit entfernt sein konnte.

Der Hinterhalt

Die Asgard war ins Alcor-System gesprungen. Sie waren deutlich auf der Fährte von Jerome Blake. Allerdings war der Gegner zu diesem Zeitpunkt bestens vorbereitet. Ein feindliches Bombergeschwader der Jhounds empfing die Asgard-BG beim Eintritt ins System. Die Sacred Warriors starteten per Alarmstart und stellten sich der Bedrohung. Trotz des heroischen Einsatzes der Piloten, gelang es den Hounds mehrere erfolgreiche Torpedogriffe auf die Asgard durchzuführen. Das Hauptaugenmerk der Torpedierung lag auf der Brücke der Asgard, die schwere Schäden einstecken musste. Erst durch den gemeinsamen Einsatz der Geschütztürme des Kampfverbandes, konnten die Hounds nahezu restlos vernichtet werden.

Tag der Abrechnung

Trotz der Beschädigungen am Mutterschiff, war die Asgard BG bereit Jerome Blake persönlich gegenüber zu treten.



TCS ASGARD		
Piloten	Siege	Missionen
Tristan	249	108
Archimedes	190	121
Phoenix	122	77
Zorro	111	119
Flashback	111	77
Destiny	54	66
Prodigy	16	33
Insane	12	21
Chaos	10	23
Wikinger	8	21
Peace	2	6



Man hatte ein Geschwader der GWU als Verstärkung erhalten: „Nepheles Rache“. Die Schlinge um Blake zog sich weiter zu, als die Asgard BG im Alcor-System die Flotte ausmachte.

Allerdings machte sich Ernüchterung breit, als man die Funkmeldung von Admiral Burge erhielt, der seinerseits eine noch wesentlich größere Flotte Blakes verfolgte. Zusammen wurde entschieden, dass man die kleinere Flotte ziehen lassen würde und man sich durch einen gemeinsamen Zangenangriff auf die größere Flotte stürzen würde.

Die Sacred Warriors, Black Spiders und Nephele's Rache verschanzten sich in einem Asteroidenfeld, während die Asgard BG den Lockvogel für die größere Blake Flotte spielen sollte, wenn sie ins System springen würden.

Burge's Flotte benötigte 15 Minuten Zeit um in den kommenden Kampf einzugreifen zu können.

Die Minuten schienen wie Stunden zu verstreichen, als schließlich das Angriffssignal gegeben wurde. Wie es zu erwarten war, teilte sich die Flotte Blake's auf. Der größte Teil stemmte sich der Asgard BG entgegen, während das Flaggschiff, ein Trägerschiff der Vesuvius-Klasse nur mit drei Eskortschiffen zurück blieb.

Die Warriors gingen auf direkten Kurs zur Vesuvius. Gemeinsam konnte man mehrere Torpedos ins Ziel bringen. Sie konnten den Antrieb der Vesuvius außer Kraft setzen, sowie den Hangar zerstören. Die heraus gespielte Zeit reichte aus. Admiral Burge's Flotte sprang ebenfalls ins System und kümmerte sich um den Rest.

Trotz der Tatsache, dass man der Flotte von Blake einen mächtigen Schlag versetzt hatte, ließ die Tatsache, dass die kleinere Flotte von Blake, wo auch das Hauptschiff von Blake gesichtet wurde, die vor dem Kampfeschehen in ein anderes System gesprungen war, alle Mann frösteln. Jerome Blake war mit hoher Wahrscheinlichkeit noch am Leben und seine Rache würde sicherlich noch kommen.

Die Asgard BG wurde nach getaner Arbeit ins Nephele-System abkommandiert um in der dortigen Werft repariert zu werden. Den Sacred Warriors wurde ein dreitägiger Landurlaub zugesagt.

Mehr dazu erfahren Sie in der nächsten Ausgabe des Flying Ace.

Ihr Morgan Kell



KING LOUIS ERBEN

Aus den Berichten

Gambit

Vorbericht:

Im Interesse der Zusammenarbeit mit den Kilrathi griff die Tannenberg mit in die Abwehr gegen die vordringenden Mantu ein. Dazu sollte in einer Patrouille ein Sprungpunkt kontrolliert werden, über den die Mantu vermutlich Truppen in das System brachten.

Missionsziel:

- Aufklärung über feindliche Aktivitäten beim Sprungpunkt an NAV 1.
- Neutralisieren der Gegner.
- Treffen mit kilrathischem Kreuzer an NAV 2.

Hauptbericht:

Nach der Ankunft bei NAV 1 machten die Monkeys mehrere Mantujäger und 2 Korvetten aus, die erwartete feindliche Vorhut. Unter den Gegner befanden sich auch zwei Kugeln, die es in Folge die Maschinen von Captain Vorgath und Lt. West kurzzeitig außer Gefecht setzen konnten.

Durch entschlossenen Einsatz des Geschwaders konnte der Gegner jedoch geschlagen werden. Von den beiden Korvetten wurde eine durch hervorragende Torpedotreffer von Ma-

yor Felton vernichtet. Die andere Korvette konnte schwer beschädigt die Flucht antreten.

Nachspann:

Wie bereits angekündigt landeten die Monkeys an Bord des kilrathischen Schiffes Tr'Thrak bei NAV 2.

Im Zuge der Mission wurde Captain Felton zum Major und Major Cross zum Lt. Colonel befördert.

Renegaten

Vorbericht:

Während der Rest der Kampfgruppe mit den kilrathischen Verbündeten den Mantu beschäftigt ist, soll die Tannenberg die Herkunft einiger menschlicher Funksprüche aufklären.

Missionsziel:

- 3 NAV Patrouille
- Die Herkunft der Funksprüche aufklären

Hauptbericht:

Die Monkeys starteten mit einem Gefühl der Dringlichkeit, stand doch möglicherweise das Leben vieler menschlicher Sklaven auf dem Spiel.

Beim ersten Navigationspunkt fing

das Geschwader undeutliche Signale vom Planeten bei NAV 3 auf. Die Monkeys machten sich unverzüglich auf den Weg und trafen auf kilrathische Streitkräfte, die den Monkeys den Weg zum Planeten versperrten. Nachdem das Geschwader sich jedoch nicht abdrängen ließ und sich mit der Autorität des Rates der 8 Clans legitimierte, eröffneten die Kilrathi das Feuer.

Im Lauf des Gefechtes konnten die gegnerischen Jäger abgeschossen und 2 Fregatten vernichtet werden, als eine dritte Fregatte vom Planeten hinzustieß. Es stellte sich schnell heraus, daß dieses Schiff von terranischen Sklaven gekapert wurde und weitere Terraner auf dem Planeten festsaßen.

Ab hier teilte sich das Geschwader auf. Während ein Teil die gekaperte Fregatte zurück zum Kreuzer eskortierte, flogen die anderen weiter zum Planeten.

Nachspann:

Das Geschwader teilte sich auf. Während ein Teil die gekaperte Fregatte zurück zum Kreuzer eskortierte und meldung machte, flogen die anderen weiter zum Planeten, um die Situation weiter aufzuklären.



TCS TANNENBERG		
Piloten	Siege	Missionen
Gath	36	48
Ridden	34	34
Red Ferret	32	52
Beastmen	30	63
Ranger	22	31
Aguilena	16	39
Nova	13	20
Asteroid	9	31
Fairy	7	28



Aufstand

Vorbericht:

Im Anschluß an die Rettung rebellierender Sklaven rief die XO, Lt. Spruce, eiligst eine Bodenmission ins Leben, um die auf dem Planeten zurückgebliebenem Sklaven zu finden und zu befreien.

Missionsziel:

- Landung auf dem Planeten
- Finden der rebellierenden Sklaven
- Evakuierung

Hauptbericht:

Den Piloten der Monkeys wurden 5 Mitglieder des Sicherheitsdienstes zur Seite gestellt. Nach Aufnahme der persönlichen Ausrüstung ging das Geschwader trotz lautstarker Proteste und entschiedener Weigerung von Lt. Norac an Bord einer Fähre, die sie nahe der vermuteten Position der Sklaven brachte.

Auf dem Planeten übernahm Captain Vorghath die Führung. Schnell und ohne Feindkontakt wurden die Baracken der Sklaven erreicht, wo 4 Gegner zurückblieben, die von den Männern des Sicherheitsdienstes und der Monkeys in einem Feuergefecht getötet wurden.

Die Baracken stellten sich nach kurzer Durchsuchung als leer heraus.

Während die Lieutenants Rüssel und Norac bei den Baracken zurückblieben, um dort die Stellung zu halten, brach der Rest des Geschwaders nach Westen auf, um dort nach den Sklaven zu suchen. Aus dieser Richtung war auch eindeutiger Kampfärm zu hören, der von 2 Panzern und abgessenen Fußtruppen herrührte, die ein Gefecht mit den verschanzten Sklaven führten.

Captain Vorghath erbat über Funk einen Luftschlag, der die Panzer ausschaltete. In Folge konnten die Monkeys weiter auf die Stellungen der Sklaven vorrücken, wobei ein Mitglied des Sicherheitsdienstes von den panischen Verteidigern getötet wurde.

Schließlich gelang es Major Felton, zu den Sklaven zu stoßen und sie zur Einstellung des Feuers zu bewegen. Danach wurde die Fähre gerufen und die Sklaven konnten evakuiert werden, inkl. zweier Kinder, die sich in den Baracken unter den Bodendielen versteckt hielten und von Lt. Norac und Rüssel gefunden wurden.

Göttlicher Wind 1

Vorbericht:

Während die Crazy Monkeys mit der Th'Trak im Auftrag des Rates unterwegs waren, machte sich der Rest der Tannenberg BG und die verbündeten Kilrathi daran, die Invasion der Mantu zurückzuschlagen.

Die Crazy Monkeys kehrten genau auf dem Höhepunkt der Schlacht zurück. Obwohl das Geschwader eben erst einen langen Flug mit anschließender Bodenmission hinter sich hatte, sollten die Monkeys sofort in die Schlacht geworfen werden.

Missionsziel:

- Vernichten zweier Mantu-Träger der Pyramiden-Klasse

Hauptbericht:

Nach einem aufmunternden Vortrages durch Commodore Talleyrand, der die Bedeutung der Mission noch einmal hervorhob, machte sich die Hälfte des Bomberwings unter Führung des Kilrathi, Captain Vorghath, mit Jagdschutz zur ersten Pyramide auf. Die Mantu schienen einen Angriff mit Bombern nicht zu erwarten und hatten nur leichte Jägerdeckung samt einem Kreuzer der Stumpfpyramiden-Klasse beim Träger postiert. Trotz heftigen Abwehrfeuers der GKS und Gegenwehr der Jäger konnten die Bomber der Monkeys ihren Angriff entschlossen vortragen und dem Träger schwerste Schäden zufügen, bis kaum mehr als ein brennendes Wrack zurückblieb.

Nachspann:

Obwohl der Angriff ein voller Erfolg war, forderte er einen hohen Preis. Von den 5 eingesetzten Maschinen kehrte lediglich Lt. Norac in einer schwer beschädigten Broadsword zur Tannenberg zurück. Die restlichen Piloten konnten sich per Schleudersitz retten. Als ob der Commodore bereits damit gerechnet hätte, waren bereits Vorbereitungen zu einer Bestattung getroffen worden, für diejenigen die nicht mehr zurückkehren.

Göttlicher Wind 2

Vorbericht:

Während die Crazy Monkeys mit der Th'Trak im Auftrag des Rates unterwegs waren, machte sich der Rest der Tannenberg BG und die verbündeten Kilrathi daran, die Invasion der Mantu zurückzuschlagen.

Die Crazy Monkeys kehrten genau auf dem Höhepunkt der Schlacht zurück. Obwohl das Geschwader eben erst einen langen Flug mit anschließender Bodenmission hinter sich hatte, sollten die Monkeys sofort in die Schlacht geworfen werden.

Missionsziel:

- Vernichten zweier Mantu-Träger der Pyramiden-Klasse

Hauptbericht:

Nach einem aufmunternden Vortrages durch Commodore Talleyrand, der die Bedeutung der Mission noch einmal hervorhob, machte sich die zweite Hälfte des Bomberwings unter Führung Major Feltons mit Jagdschutz zur zweiten Pyramide auf. Die Mantu schienen einen Angriff mit Bombern nicht zu erwarten und hatten nur leichte Jägerdeckung samt einem Kreuzer der Stumpfpyramiden-Klasse beim Träger postiert. Trotz heftigen Abwehrfeuers der GKS und Gegenwehr der Jäger konnten die Bomber der Monkeys ihren Angriff entschlossen vortragen und das

Flugdeck des Trägers mit einem Volltreffer ausschalten.

Nachspann:

Obwohl der Träger nicht vollständig ausgeschaltet werden konnte, war der Angriff ein Erfolg, fiel das Schiff doch dauerhaft in seiner Trägerrolle aus.

Dennoch forderte der Angriff einen Preis: Die Besatzung von Captain Sarpens Broadsword mußte sich während des Kampfes mit dem Schleudersitz retten. Als ob der Commodore bereits damit gerechnet hätte, waren bereits Vorbereitungen zu einer Bestattung getroffen worden, für diejenigen die nicht mehr zurückkehren.

Göttlicher Wind 3

Vorbericht:

Während die Crazy Monkeys mit der Th'Trak im Auftrag des Rates unter-

wegs waren, machten sich die Böhsen Mädels mit dem Rest der Tannenberg BG und den verbündeten Kilrathi daran, die Invasion der Mantu zurückzuschlagen.

Die Böhsen Mädels sollten dabei einen der Träger des Gegners angreifen.

Missionsziel:

- Vernichten eines Mantu-Träger der Pyramiden-Klasse

Hauptbericht:

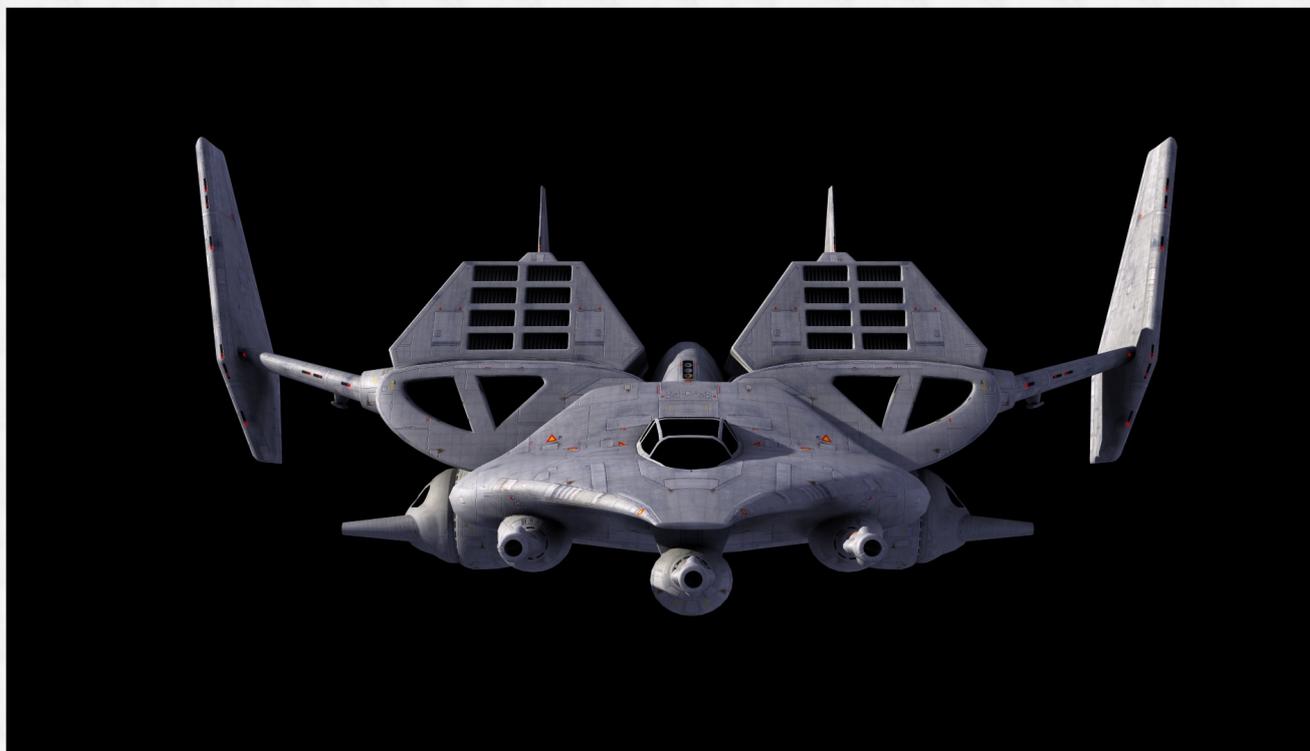
Nach einem aufmunternden Vortrages durch Commodore Talleyrand, der die Bedeutung der Mission noch einmal hervorhob, machten sich die Böhsen Mädels mit Jagdschutz zur Pyramide auf. Die Mantu schienen einen Angriff mit Bombern nicht zu erwarten und hatten nur leichte Jägerdeckung samt einem Schlachtkreuzer der Oktaeder-Klasse beim Träger postiert. Trotz heftigen Ab-

wehrfeuers der GKS und Gegenwehr der Jäger konnten die Bomber der Mädels ihren Angriff entschlossen vortragen und den Träger mit mehreren Volltreffern ausschalten.

Nachspann:

Der Träger konnte ausgeschaltet, der Schlachtkreuzer immer noch schwer beschädigt werden.

Doch forderte der Angriff einen hohen Preis: Von den 7 eingesetzten Maschinen kehrten 5 nicht mehr vom Einsatz zurück.



DIE SCHATTEN

Aus den Berichten

Geistersignale

Vorbericht:

Aufgrund eines unbekanntes Signals in der Nähe der Station bei Nav1 wurde das Schattengeschwader losgeschickt, um dieses zu untersuchen.

Missionsziel:

Aufspüren und identifizieren des Signals.

Rotte 1: Kipdotter und Geist

Rotte 2: Paladin, DaZGod und Wikinger

Hauptbericht:

Als die Schatten bei Nav1 ankommen zeigen die Scanner nichts in der Umgebung an. Allerdings konnte Captain Coningham ein weiteres entferntes Signal bei Nav2 aufspüren und mit der Hilfe von Lt. Col. O'Connel wurde ein Kurs berechnet, dem Rotte1 folgte, während Rotte2 weiter an Nav1 verharrt.

Während Rotte1 an Nav2 ankommt kann Rotte1 eine kleine näherkommende Flottille auf den Scannern erkennen. Allerdings ist eine Identifizierung nicht möglich und der Datenwust überlädt die Schiffssysteme.

In der Zwischenzeit explodiert spontan ein getarntes Kilrathischiff neben

1st Lt. Hartung und er und sein Flügelman empfangen Kilrathie-Funksprüche.

Deswegen wurde Rotte1 zurück zu Nav1 beordert um einen gemeinsamen Kurs in Richtung der Flottille einzuschlagen und eine Einsatzrotte der Hammerfest wurde zu Nav2 geschickt.

Aber bevor ein Kurs gesetzt werden konnte enttarnten sich 5 Strakha hinter den Schatten und griffen an, außerdem konnte identifiziert werden, dass die Flottille eine Mischung aus Kilrathi und Exile Schiffen ist. Im Verlaufe des Kampfes musste Captain Coningham aussteigen, wobei er aber unverletzt blieb. Danach wurden die restlichen Strakha vernichtet. Captain Coningham wurde kurz darauf von einem Kilrathi S&R eingesammelt.

Im darauf entstehenden Gespräch wird klar, dass die Flottille eine neue Bauteillieferung für die Hammerfest dabei hat und dass die Angreifer einem fremden Clan angehörten, der gegen die Allianz mit den Exilanten ist.

Nachspann:

Daz kommt nach einem kulinarischen Genuß auf dem Kilrathischiff unbeschadet zurück auf die Hammerfest.

Der Ingenieur

Vorbericht:

Ein wichtiger Ingenieur ist auf dem Weg um die Bauarbeiten an der Hammerfest zu leiten. Die Schatten sind deshalb mit der Charleston ins (?) System gesprungen um den Ingenieur abzuholen.

Missionsziel:

Sicheres Geleit des Ingenieur zur Hammerfest.

Hauptbericht:

Nachdem die Charleston ins System gesprungen ist, sind die Antriebe ausgefallen, so dass die Schatten starten früher als geplant starten müssen.

Am Treffpunkt angekommen werden die Schatten von mehreren Mantu angegriffen, können diese aber besiegen. Mit einer kleinen Verspätung springt dann auch die (?) mit dem Ingenieur ins System und wird sicher zur Charleston geleitet.

Nachspann:

Die Antriebssysteme der Charleston sind schwerer beschädigt, so dass diese für eine Weile fest sitzt.



TCSS HAMMERFEST

Piloten	Siege	Missionen
KipDotter	177	105
Reverent	79	80
Dark Lord	72	81
Hayabusa	70	65
HotMeal	42	57
Shepherd	40	36
DaZGod	28	63
Geist	11	31
Shisha	9	9



ENGEL DER APOKALYPSE

Aus den Berichten

Die Lange Reise

Vorbericht:

Die Yamato soll im Gebiet der Kilrathi mit verschiedenen Clans Verhandlungen über die Unterstützung der Exilanten führen. Diese Aufgabe wurde ihr Zugeleitet, da sie bereits mit einigen Kilrathi gute Erfahrungen gemacht hatte und sie bei ihnen einen gewissen Ruf genießt.

Missionsziel:

Begleitschutz der Yamato bei ihrer Reise durch 3 Systeme und Abwehr eventueller Gefahren

Hauptbericht:

1. System: Keine besonderen Vorkommnisse.

2. System: Keine besonderen Vorkommnisse.

3. System: Routinemäßige Kontrolle eines Frachterkonvois der Kilrathi, ansonsten keine besonderen Vorkommnisse.

Nachspann:

Die Yamato hat die drei Systeme ohne Probleme durchquert.

Mantu-Überfall

Vorbericht:

Die Yamato hat den Auftrag erhalten sich in kilrathisches Gebiet zu begeben, um dort noch weitere Clans von einem Bündnis mit den Streitkräften der Exilanten zu überzeugen, auch um Angriffe auf angrenzende Gebiete und Versorgungsrouten ein für alle mal zu unterbinden. Auf dem Weg dorthin werden die Engel weitflächig die Systeme aufklären, um andere Stürmisse aus dem Weg zu räumen.

Missionsziel:

Abfliegen der 6 Navigationspunkte

Feinde zur Aufgabe überreden, nur im Notfall mit Waffengewalt reagieren

Hauptbericht:

Navigationspunkt 1: Keine Spuren von freundlichen oder feindlichen Schiffen

Navigationspunkt 2: Weit entfernt sind Energiesignaturen auszumachen.

Tofu scannt aktiv um genauere Daten zu erhalten, jedoch befinden sich die Schiffe außerhalb der Reichweite für einen exakten Scan. Die Engel nehmen die Verfolgung auf, da die Schiffe ohnehin sich auf den nächsten Navpunkt der Engel zubewegen.

Navigationspunkt 3: Die Engel landen in einem Asteroidenfeld, von den Schiffen ist dennoch keine Spur mehr.

Navigationspunkt 4: Unter kleineren Schäden gelingt es den Engeln das Asteroidenfeld zu durchqueren. Auf der anderen Seite müssen sie ein Trümmerfeld erblicken, das vorher mal 3 kilrathische Frachter darstellte. Keine Überlebenden wurden ausgemacht und die Schiffsaufzeichnungen wurden vernichtet. Ein entferntes Signal lässt Typhoon berechnen, dass die verantwortlichen Schiffe sich auf den Sprungpunkt zubewegen.

Navigationspunkt 5: Die Engel sind durch den Sprungpunkt gereist, um auf der anderen Seite direkt von 4 Polytrapezen unter Beschuss genommen zu werden. Böses schwant dem Erzengel, dass die Mantu sich auf der Route der Engel befinden. Ohne Aufforderung lösen sich die Engel und nehmen die Polytrapeze unter Beschuss.

Während der Erzengel es alleine im Dogfight mit dem vierten Schiff übernimmt, konzentrieren sich die restlichen Engel mit gelungener Teamarbeit auf die anderen 3 Schiffe. Es gelingt den Engeln 3 Polytrapeze auszuschalten, bevor der letzte überlebende zu fliehen versucht. Während Tofu und Typhoon diesem hinter her setzen, ob-

gleich es den Befehl gab diesen ziehen zu lassen, nahmen sie diesen noch weiter unter Beschuss, dennoch entkam dieser mit viel Glück.

Navigationspunkt 6: Die Engel landeten wieder auf der Yamato

Nachspann:

Hayati Tani war äußerst unzufrieden mit der Leistung von Major West und Major Ofu, hatten diese sich einem direkten Befehl widersetzt. Doch auch Lt. Masters kam nicht ungeschoren davon, zeigte sie ein äußerst disziplinloses Verhalten im Briefing Room. Schlussendlich musste jedoch auch der Erzengel gerügt werden, hatte er immerhin wieder ein nicht gerade günstiges Paar Geschütze in den Sand gesetzt.

Aufklärung mit Hindernissen

Vorbericht:

Da alle anderen Geschwader anderweitig im Einsatz sind, sollen die Engel diesmal ein Asteroidenfeld und seine Umgebung untersuchen und Feinde nur im Notfall bekämpfen.

Bei diesem Einsatz übernimmt Capt. Bull die Aufgaben des Geschwaderführers.

Missionsziel:

Aufklärung des Gebietes rund um das Asteroidenfeld und Abwehr eventueller Gefahren

Hauptbericht:

Navigationspunkt 1: 4 Jäger vom Typ Tetraeder – zerstört. Die Engel erlitten nur minimalen Schaden.

Navigationspunkt 2: 3 Jäger vom Typ Quader – zerstört. 3 Engel erlitten schwere Schäden.

Navigationspunkt 3: 4 Jäger vom Typ Tetraeder - 2 zerstört, 2 entkommen. 2 Schiffe vom Typ Torus - 1 zer-

stört - 1 entkommen. Das Schiff vom Typ Torus kidnapte den Jäger von Major Ofu. Trotz verzweifelter Versuche der Engel sie aufzuhalten, konnten die restlichen Mantu entkommen.

Nachspann:

Die Engel kehrten sofort zur Yamato zurück, wo die gesammelten Daten analysiert werden. Die Schiffe wurden zur sofortigen Aufmunitionierung und Reparatur geschickt und die Engel halten sich in Bereitschaft um sofort auszurücken zu können falls neue Daten über Major Ofus Aufenthaltsort bekannt werden würden.

Capt. Bull gab sich persönlich die Schuld für die Entführung von Major Ofu und bot an für diesen Fehlschlag sei-

nes ersten Kommandos die volle Verantwortung zu übernehmen. Eine weitere Entscheidung zu diesem Thema steht derzeit noch aus.

Geteilte Rettung

Vorbericht:

Während des letzten Einsatzes der Engel wurde Major Ofu von den Mantu entführt. Die Engel sind darauf hin sofort zur Yamato zurückgekehrt um ihr weiteres Vorgehen zu besprechen.

Missionsziel:

Suche nach Major Ofu oder Informationen über ihren Verbleib in den zwei angrenzenden Systemen. Retten von Major Ofu, sofern möglich

Hauptbericht:

In beiden von den Engel aufgesuchten Systemen widmeten sich die jeweiligen Gruppen der Aufgabe, zivile Frachter nach Anhaltspunkten über den Verbleib der Mantu oder Major Ofu zu machen. Mit den jeweils gesammelten Informationen machten sich die zwei Teams zurück zur Yamato um ihre Ergebnisse zu vergleichen und zu analysieren.

Nachspann:

Die Engel bleiben in Bereitschaft bis zur vollständigen Auswertung der gesammelten Daten und Informationen.

WÖLFE AN DER FRONT

Aus den Berichten

Freie Aussicht für Major West

Vorbericht:

Anscheinend hat der Feind mitbekommen das seine Quelle, die Asteroidenbasis, versiegt ist und neugierig was da los ist.

Missionsziel:

Alle Feindverbände vernichten

Hauptbericht:

Es sind mehrere Patrouillen auf den Scannern. Da die vielen Punkte dem Radaroperator und Major West stören, wurden wir geschickt um den Himmel wieder frei zu putzen.

Nav 1, 3 Banshees ausgeschaltet, Nav 2, 4 Bastarde vernichtet, Nav 3 einen zerstörten Transporter gesichtet und dessen Nachrichtenboje gesichert und 2 Bearcats erledigt.

Nav 4 einen Miliz cpt, gegen zwei Hellcats geholfen und diese natürlich auch zerstört und einen Gefangenen gemacht.

Der Notruf

Vorbericht:

Im Briefing wurde uns mitgeteilt das ein Notruf eines Frachters eingegangen ist. Piraten sind zu erwarten und zu vernichten.

Missionsziel:

Nachschauen was da los ist und kein Feind übrig lassen.

Hauptbericht:

Die Beholder sprang mit uns ins nächste System aus dem der Notruf kam. Das ausschleusen erfolgte zügig und an Nav1 bekämpften wir eine Gruppe kilrahtischer Piraten. Während des Gefechts kam nochmals ein Notruf des Frachters rein, eine TCS Wayfarer. Eine Vorhut wurde von Soulkeeper losgeschickt, während die andere Gruppe weiter die Piraten an Nav1 aufrieb.

Leider kamen wir zu spät. Der Transporter verging in einer Explosion ohne das wir oder die Vorhut es verhindern konn-

ten. Die Kilrahti Schiffe der Piraten konnte aber unsere geballten Feuerkraft und unsere Treffsicherheit kaum etwas entgegen setzen. Außer Schilde die leicht angeröstet waren gab es keinen Schaden.

Nachspann:

Nach dem Gefecht an Nav2 wurde eine Notfall Boje geborgen. Major West war erfreut das zu hören und wies an die Boje zu untersuchen und die Daten auszuwerten.

Jagd nach dem Auge

Missionsziel:

Sichern des Nachschub Konvois

Hauptbericht:

Die Aufgabe war eigentlich einfach: sorgt dafür das der Nachschubkonvoi heile ankommt. Eine 3 Nav Route wurde festgelegt sodass wir an Nav1 die Transporter dort treffen sollten.

Ein Transporter meldete Radarstörungen oder so was in der Art..Störungen

waren es. Kilrathi Jäger! Ein sehr hart geführter Kampf folgte bei dem beide Seiten nicht gerade zimperlich mit einander umgegangen wurde. 2 von uns wurden arg zusammen geschossen und als der Sieg schon greifbar war. gesellten 2 Nephi Jäger zu unserem Tanz. ..Mal unter uns, mir ging der Arsch auf Grundeis, mein TS hatte nur noch 1 Rumpfpunkt und die Dinger wollten mein Blut sehen. Zum Glück behielten wir die Oberhand und alle kamen heile zurück zur Yamato.

Nachspann:

Unser Auftraggeber, ein franz. Offizier, bekam seine Wachteiler die sein Hauptgrund waren uns in diese Mission zuschicken.

Jagd nach dem Auge 2

Vorbericht:

Wir sind wieder mal auf die Eye of Be-

holder umgesattelt worden und entfernen uns von der Yamato BG. Wir springen genau in ein kleines Gefecht zwischen Miliz und Piraten.

Missionsziel:

Aufklärung und Vernichten aller Feinde

Hauptbericht:

An Nav 1 müssen wir sofort einem Trümmerfeld ausweichen. Die Piratengruppe das blutige Auge hat es diesmal fast geschafft einen Träger zu zerstören. SAR wurde gerufen um die Überlebenden im Wrack zu bergen. Währenddessen eliminieren wir die restlichen Piratenverbände an Nav1. Bei den sehr heftigen und ohne Gnade geführten Gefecht erlitten 2 Maschinen schweren Schaden (Ranger und Soulkeeper) und im Eiltempo wurde auf Ausweich-Jäger gewechselt.

Nav2 zeigte sich als neue Fundgrube für unsere Piratensammlung. 2 Bomber

des Typ Goran mit Begleitschutz-dralthis. Unser Piratendlan hat scheinbar genug Geld sich solche Dinger zuleisten. Nav3 überraschte mich noch mehr 2 Bloodfangs. Mann ob die schon bezahlt waren oder noch geleast.. egal die beiden konnten uns nicht einschüchtern und vergingen in Explosionen ehe sie uns ernsthaft gefährden konnten. Freiwache.

Nachspann:

Major West konnte uns beim Briefing an Bord der Eye die gute Nachricht bringen das die Überleben des Trägers gerettet wurden und wir evtl. 1-2 Jäger aus dem Wrack bergen können. Mir war wichtiger die 14 Stunden. Ein Kurier bringt den Bericht mit einer Depesche zu Admiral Tani durch den JP.

TCS YAMATO		
Piloten	Siege	Missionen
Soulkeeper	233	151
WarLord	177	118
Hayati Tani	175	122
Tofu	65	87
Typhoon	61	73
Smasher	37	55
Progenitor	32	53
Razor	30	29
Rootbeer	23	44
Cortana	16	55
Estefania	16	23
Flitsche	12	8
Geisha	11	15
Babels	8	9
Avenge	4	5
Darkwolve	3	5
Ana	3	5
Lunatic	0	4



BEFÖRDERUNGEN

ZUM
2ND LIEUTENANT



SAKURA "LUNATIC" CHAN
SHANE "PEACE" DECO
EVELYN "BABELS" IMANDUR
ERESTIEL "FLITSCHÉ" IMANDUR
ANASTASIA "ANA" LESSEL
THAMARA "STILETTO" MCKENNER
KYLE "AVENGE" VADO
TALVIKKI "DARKWOLVE" VADO

ZUM
1ST LIEUTENANT



STEFAN "WIKINGER" FASOLD
JOHN "PEASANT" WATTINSON

ZUM
MAJOR



BAHZELL "ERRTU" BARNAKSON

ZUM
LIEUTENANT COLONEL



ALEJANDRO "ZORRO" DE LA VEGA

ZUM
COLONEL



CHARLES "ARCHIMEDES" TOWNLEY

ZUM
MARSCHALL



ALEKSANDR "PALADIN" KERENSKY



NEUZUGÄNGE

TCS Firewall

2nd Lieutenant Thamara "Stiletto" McKenner

TCS Asgard

2nd Lieutenant Shane "Peace" Deco
1st Lieutenant Stefan "Wikinger" Fasold

TCS Tannenberg

1st Lieutenant Paul "Ranger" Panther

TCS Yamato – Engel der Apokalypse

2nd Lieutenant Sakura "Lunatic" Chan
2nd Lieutenant Evelyn "Babels" Imandur
2nd Lieutenant Anastasia "Ana" Lessel

TCS Yamato - Star Wolves

2nd Lieutenant Erestiel "Flitsche" Imandur
2nd Lieutenant Kyle "Avenge" Vado
2nd Lieutenant Talvikki "Darkwolve" Vado



FÜR RUHM UND EHRE AUS DEM TAGEBUCH EINES MARINES

"Der Ruhm, nach dem wir trachten, den wir unsterblich achten, ist nur ein falscher Wahn."

Andreas Gryphius

Die Wut und der Hass! Das Leid und Elend, Blut und Verderben die Ehre und die Schmach. Die Saat die wir säten war der Sturm den wir ernteten. Egal wie viele Jahrhundert, wie viele Jahrtausende in Land gezogen sein mochten. Krieg, Krieg bleibt immer gleich! Der Geschmack von Blut, die schrillen Schreie der Sterbenden, der Geruch von verbannten Fleisch hat sich in all den Tausenden von Jahren, seit die Menschheit existiert niemals geändert!

Und während ich in diesem kleinen Erdkrater liege und spüre, wie nach und nach das Blut aus meiner klaffenden Wunde an der Hüfte, langsam aber stetig die Erde unter mir tränkt, stelle ich mir immer wieder die eine Frage! Die selbe Frage wie hunderte meiner Kameraden hier auf dem Schlachtfeld, die selbe Frage wie hunderter anderer junger Männer und Frauen sich lange vor meiner Zeit schon gestellt haben. "Welcher Teufel hat dich geritten, dich für so was hier freiwillig zu melden?"

Angefangen hat natürlich alles mit der Grundausbildung, naja eigentlich noch früher aber sie kennen das ja! Die Rekrutierungsbüros der Konföderierten lassen sich immer was neues einfallen, um junge Rekruten anzuwerben. Mich haben sie auch mit dem Versprechen nach Ruhm und Ehre und dem Ansehen bei den Frauen bekommen. Während die meisten anderen, meiner Freunde und Schulkollegen die Pilotenlaufbahn eingeschlagen haben oder in die Forschung, bin ich in der Marineinfanterie gelandet! Ein wach echter Marine. Frisch aus der Grundausbildung. Naja was man so Grundausbildung nennen kann?! Wir wurden im schnell verfahren gedrillt. 4 Wochen lang schießen, klettern, rennen, Nahkampf und Überlebenstraining. "Überleben auf dem Schlachtfeld, das heißt ihr habt 2 Sekunden zwischen Leben und Tod. Die Wahl zwischen dem Tod eures Feindes und eure eigenen Leben!"

Immer wieder hat unser Drill-Sergeant uns das eingeimpft. Solange bis es jeder von uns im Schlaf aufgesagt hat. 4 Wochen in einem Höllennest von Sumpfland, wo die Moskitos so groß sind wie Mungos. 4 Wochen Schweiß Blut und Tränen. Und kaum das ich meine Uniform an hatte, kam auch schon der Marschbefehl. Die Föderation will sich das Athena System vornehmen. Auf einem der Planeten, haben die Mantu eine Versorgungsbasis eingerichtet, von wo aus sie ihre Flotte mir Vorräten und Waffen versorgen. Als ich mit meiner Kompanie dort ankomme ist die Schlacht schon in vollem Gange. Die erste Welle von uns haben die Mantu

einfach niedergemacht! Überall liegen Leichen verstreut wie Spielzeugpuppen. Granateinschläge haben aus der grünen Waldlichtung einen Acker gemacht. Die ersten Bomber greifen ihre Artilleriestellungen an, während wir wie die Sandwürmer über den Boden robben, uns an Leichen vorbei schieben und alle 3 Minuten bei Sperrfeuer Deckung hinter ihnen suchen. Anschließend kommt der Befehl zum Gegenfeuer. Im Grunde nur sinnloses und zielloses Feuern in die Bäume vor uns. Ein letzter Bomberangriff, dann ist es still. Noch wenige Sekunden verstreichen, dann kommt der Befehl zum Stürmen. Hunderte Soldaten die gleichzeitig aufstehen, mit dem Maschinengewehr in der Hand und sich ihren Weg durch die herannahende Feinde schießen, Schlitzen, schlagen.

Irgendwann hört man auch nicht mehr die Schreie oder das MG Feuer. Man kämpft nur noch und schießt ohne groß drüber nachzudenken. Das Adrenalin unterdrückt die Angst, der Schweiß rinnt einem in Bächen herunter. Keine Zeit ihn wegzuwischen. Den jede Sekunde die man unachtsam ist, kann einen das Leben kosten. 4 Stunden robben, stürmen, schießen, töten.

Danach ist die Schlacht gewonnen. Die restlichen Mantu fliehen. Die Artillerie setzte den flüchtenden nach und dann irgendwann ist nur noch das rauschen des Windes zu hören, der durch die Kronen der Bäume wehte, rings um uns herum. Das Adrenalin geht zurück, die Beine zitterten. Ich sitze auf einem Stein, stütze mich auf mein Gewehr ab und lasse das Schlachtfeld auf mich wirken, anschließend übergebe ich mich in einen Granattrichter.

Die Schlacht von Athena, war meine Feuertaufe. Bis auf einige Schrammen von den Granatsplittern war ich völlig unversehrt geblieben. Aber fast 40 Leute, meiner Einheit hatten nicht soviel Glück. Insgesamt starben an diesem Tag 160 Marines. Von den Offizieren hatte es keinen erwischt. Die hatten sich schön im Hintergrund gehalten, während wir durch den Granaten und Kugelhagel gerobbt sind!

Nach einer kurzen Stärkung, wird das Lager aufgebaut. Zeltplätze mit 5 Bettbelegung. Die Offiziere schlagen ihr Quartier im eroberten Mantu Lager auf. Plünderungen? Nein davon gab es keine! Man nennt so was Requierierung von Feindesgütern. Ich selbst und alle anderen von der Einheit waren einfach nur glücklich eine warme Mahlzeit hinunterzuschlingen und dann 'ne Mütze voll Schlaf zu bekommen. Viel würde es eh nicht werden. Am nächsten Morgen hatten die Mantu schon wieder zwei ganze Kompanien Südwärts von unserem Lager abgesetzt.

Hügeliges Gelände, hervorragend geeignet für Scharfschützen. Aber statt abzuwarten, das sie zu uns runter kom-

men, schickte man uns los um sie holen! Artillerieunterstützung? Fehlanzeige! Die wurde bereits zur Verteidigung des eroberten Mantustützpunktes abbestellt. 2 Bomber geben uns Luftunterstützung, aber noch bevor wir den ersten Hügelkamm genommen habe, werden sie über unseren Köpfen weggepusht. Offensichtlich haben die Mantu mobile Flakeinheit herangeschafft. Inzwischen hab ich das Kommando über unseren Zug bekommen. 20 Leute unter mir, und ich soll die einen Berghang erobern lassen. Die ersten Kugeln der Scharfschützen fliegen uns bereits um die Ohren, während ich noch fieberhaft überlege, was nun zu tun wäre. Ein direkter Angriff wäre Selbstmord. Also bleibt mir nicht anderes als den Zug auszusplitten und die Scharfschützen zu flankieren. Ich selbst nehme nur 2 Leute mit. Rolins einen Bastard wie er im Buche steht. Spielt Karten, macht jeden Rock in Sichtweite an, aber schießen tut er wie ein Weltmeister. Und dann noch Frank. Er ist Funker, der einzige den wir haben. Kommt angeblich aus 'ner Kolonie in der Nähe von Athena. Angeblich sei seine ganze Familie in der Konföderationsarmee und das seit zwei Generation.

Und so schleichen wir drei Meter um Meter vorwärts. In 2 Stunden machen wir gut 2 Kilometer Boden gut. Immer wieder ducken im Kugelhagel, Feuer erwidern und die Angriffsgruppen koordinieren. Inzwischen haben wir 5 Leute verloren. Aber es geht vorwärts. Auf Verstärkung sei auch nicht zu hoffen, wie wir nach 3 geschlagenen Stunden erfahren. Die Mantu haben auf der Ostseite des Tals eine zweite Front geschaffen. Wenn sie es schaffen uns einzukesseln, ist die Sache gelaufen. Wir kommen immer langsamer voran. Dicht zusammengedrängt im Dickicht und nur darauf warten, das irgendein Geräusch ertönt. Ein knacken oder rascheln. Aber nichts ist zu hören. Die Nerven zum zerreißen gespannt. Eine geistige Folter, die mit jeder Stunde die vergeht, nur noch schlimmer wird. Gegen Abend, haben wir fast die Hälfte der Strecke geschafft. Doch immer noch halten die Mantu den Kamm. Irgendwann in der Nacht kommt tatsächlich doch noch ein ganzer Zug von 30 Mann zur Verstärkung. Die Chance, das Blatt zu wenden! Ich fülle die Lücken in der Schlinge die wir gezogen haben und gebe den Befehl zum Sturm auf den Hügel. Im Dunkeln können ihre Scharfschützen schlecht zielen. 2 Stunden später die Meldung über den Erfolg! 5 weitere Kameraden sind bei dem Sturm umgekommen, ich selbst hab 'nen Streifschuss an der Schulter abbekommen. Die Mantu haben sich zurückgezogen.

Blieb bloß die Frage wie lang das so bliebe. Am nächsten Morgen erfahren wir dann das die Flotte den Mantu den Weg abgeschnitten hat. Was heißt das die noch verbleibenden Mantu, mit keinerlei Unterstützung mehr rechnen kön-

nen! Und wir wussten das sie es wussten. An der zweiten Front waren wir ebenfalls erfolgreich, auch wenn die Verluste dort wesentlich größer waren! Zwei Tage später hat die Föderation das gesamte Athena Gebiet unter ihrer Kontrolle. Wir haben unseren Job getan und dürfen abziehen.

Seit dem kam ein Einsatz nach dem nächsten. Deneb, Rostov, Caprica, Netphele. Rolins hat es in Deneb erwischt. Eine Plasmagranate zerfetzte ihn vor meinen Augen. Blieb nicht viel von ihm was wir beerdigen konnten. Frank hat bis Caprica durchgehalten, ich war auf ne Mine getreten und er schubste mich weg. Hab ihn noch im Arm gehalten, versucht seine Organe wieder in die aufgeplatzte Bauchdecke zu drücken, aber der Blutverlust war so hoch, das er nach 3 Minuten tot war. Ich schickte eine Brief an seine Familie, genau wie ich einen Brief an Rolins Familie geschrieben hab.

Und nun? Nun liege ich selbst hier, auf dem Schlachtfeld der Ehre. Dem Tor zur Verdammnis, blutend, müde und allein! Die Mantu haben uns kalt erwischt. Mit über zweitausend Mann, sind sie über uns hergefallen. Wir hatten grad noch zeit genug unsere Waffen zu greifen und zurück zu schießen. Überall höre ich die MG Salven, Granateinschläge. Spüre wie mir das Blut aus der Hüfte sickert, warm und klebrig über meine Hand fließt. Wer wird wohl meiner Familie den Brief schreiben? Mein Vater wollte immer das Jura studiere? Was kann man in Kriegszeiten schon mit Jura anfangen?" hab ich ihn gefragt. Seine Antwort war ne schallende Ohrfeige. Er hatte seinen Bruder im großen Krieg gegen die Kilrathi verloren. Unsere Mutter starb bei dem Aufstand gegen die Mantu in Delius. Und nun würde sein einziger Sohn in irgend nem kleinen Drecksloch in Soul sterben.

Nein! Nein so darf das nicht enden. Ich spüre immer noch meine Beine und mein Gewehr kann ich auch immer noch abfeuern. Mich wird mein Vater bestimmt nicht auch noch verlieren. Ich spucke ein Ladung Blut und versuche aufzustehen, stütze mich auf mein Gewehr und tatsächlich, ich stehe. An mir rennen dutzende Soldaten vorbei, schreiend, mit dem Gewehr in der Hand. Ich reiße ein Taschentuch in zwei und drücke es auf die Wunde. Es wird halten! Und während unser Funker Jordie, mit der Konföderierten Fahne nach vorne stürmt, lade ich mein Gewehr durch, sehe noch einmal in die Augen der herannahenden Mantu und stürme nach vorne.

Für Ruhm Ehre und das Ansehen bei den Frauen. Als Anwalt hätte ich das bestimmt nie bekommen!

*Aus dem Tagebuch von Stg. John Herry Fletscher 2 Platoon
Bravo HopeDivision*

ARTUS UND LANCELOT

EIN TAG IM LEBEN EINES MARSCHALLS TEIL 2

"Ein Mädchen, das einen Soldaten heiratet, macht nie eine schlechte Partie. Ein Soldat versteht zu kochen, kann nähen, muss gesund sein. Und das Wichtigste: Er ist unbedingt daran gewöhnt, zu gehorchen."

Charles de Gaulle

Es war schon fast Mitternacht auf der TCS Sewastopol. Die meisten Besatzungsmitglieder waren in ihren Quartieren, in den Gängen herrschte eine fast unheimliche Stille. Außer der Nachtschicht auf der Brücke und im Maschinenraum, war kaum noch jemand auf den Beinen. Abgesehen von dem Mann der das Kommando über die Sewastopol hatte und welches er in genau 24 Stunden abgeben sollte, um mit seiner Mannschaft das neuste und modernste Kriegsschiff der Neuen Konföderation, zu übernehmen. Aber das bereitete ihm kein Kopfzerbrechen. Er hatte schon auf vielen Schiffen gedient, oder sie kommandiert. Dies war nur eine weitere Station in seiner Karriere. Admiral Aleksandr Kerensky Rufzeichen Paladin, war bereits seit 16 Stunden auf den Beinen. Die letzten Umzugsvorbereitungen waren abgeschlossen, und das Übernahmeprotokoll der Konföderation war peinlichst genau befolgt worden. Und nun war er auf dem Weg zum Flugdeck, um einen letzten Gast für die morgige Einweihung abzuholen.

Während er in den Lift betrat, hallten seine Schritte im Flur nach, bevor sich die Türen des Lifts hinter ihm wieder schlossen. "Flugdeck 1 ", sagte er mit düsterer Stimme und sofort setzte ein leises Surren ein, welches bestätigte, dass sich der Lift in Bewegung gesetzt hatte. Keine Minute später, öffneten sich die Lifttüren wieder, der Admiral trat aus dem Fahrstuhl und setzte seinen Weg fort. Genau in dem Moment wo er aus dem Flur auf das Flugdeck kam, setzten mehrere Schiffe auf dem Flugdeck auf. Vier Jäger der Vampire-Klasse, welche Paladins persönliche Leibstandarte bildeten, und ein unauffälliges, nicht gekennzeichnetes Shuttle.

Der Admiral schaute sich kurz auf dem Flugdeck um und stellte mit Zufriedenheit fest, das alle seine Befehle peinlichst genau befolgt worden waren. Die Reservemannschaft des Flugdecks, zog sich eiligst zurück, nach dem die Geleitjäger sicher in ihre Boxen standen, und die Piloten standen in 2er Formation vor dem Shuttle Spalier.

Dann öffnete sich die Tür des Shuttles und gab den Blick frei auf den nächtlichen Überraschungsgast. Marshall Jumpstar wartete, bis die Rampe heruntergefahren war und verließ dann eiligen Schrittes das Shuttle. Er hasste es nicht selbst zu fliegen. Wenn man als ehemaliger oder aktiver Kampfpilot in einem Shuttle herumkutschiert wurde, empfand man immer das Gefühl jemand anderem ausgeliefert

zu sein. So etwas macht einen Hilflos, und das führte bei fast jedem guten Piloten, der etwas auf sich hielt, automatisch für Verärgerung. Die Piloten der Leibstandarte salutierten und standen wie Zinnsoldaten dar, während der Marschall mit eiligen Schritten an ihnen vorbeimarschierte und den Salut erwiderte.

"Wegtreten", bellte Kerensky als ihn der Marschall erreicht hatte. Die Vier Piloten verließen weisungsgemäß das Flugdeck und waren bestimmt froh das ihr Einsatz ohne Komplikationen verlaufen war. Eine so besondere Fracht hatte man nicht oft zu bewachen.

Als die Schritte der vier Piloten, auf dem Flugdeck nicht mehr zu hören waren, nickte der Admiral seinem Gast zu und wies in Richtung des Aufzugs. Er sagte kein Wort und sein Blick lies keine Gefühlsregung erkennen. Der Marschall erwiderte nur das Nicken und folgte seinem Gastgeber. Erst als beide den Lift betreten hatten, brach der Marschall das Schweigen.

"Was ist los Alex? Man könnte fast meinen du freust dich nicht, mich zu sehen!"

Kerensky blickte zu Jumpstar und schaute fast belustigt drein. "Ich hasse es, wenn du jedes mal solche Extratouren veranstaltest und das weißt du! Wann gewöhnst du dir so was endlich mal ab?"

Nun musste der Marschall lachen. "Du hast dich wirklich kein bisschen geändert Alex! Immer noch ein Protokollierter wie er im Buche steht! Du weißt doch genau wie wenig wert ich auf diese förmlichen Zeremonien lege! "

"Wir sind nun mal nicht mehr auf der Firewall! Und du bist kein Pilot mehr!", knurrte Kerensky

"Danke das du mich daran erinnerst aber ein bisschen Spaß muss ich mir trotzdem hin und wieder gönnen!", antwortete Jumpstar, der sich keinesfalls von dem brummigen Verhalten seines Freundes beeindruckt zeigte.

"Sind alle Vorbereitungen abgeschlossen?", fragte der Marschall, bevor Kerensky auf die Idee kam darauf etwas zu erwidern.

"Natürlich! Wie liegen Hundertprozentig im Zeitplan. Die Übergabe wird reibungslos verlaufen! "

Jumpstar warf einen kurzen Blick zum Admiral rüber. "So etwas wie einen reibungslosen Ablauf gibt es nicht! Das wissen wir doch beide! Denk nur mal an die Übergabe Zeremonie für die Firewall!"

Ein leichtes lächeln huschte über die Gesichtszüge des alten Mannes.

"Erinnere mich bloß nicht daran!", knurrte Paladin. "Und abgesehen davon, ich habe die Feierlichkeiten damals nicht geplant! Sonst wäre es nie zu diesem peinlichen Zwischen-

fall gekommen! "

Jumpstar nickte nur, ohne seinen Gegenüber anzusehen.
"Nun wir werden sehen! "

"Ja werden wir! Dein Quartier ist bereits vorbereitet, ich geh davon aus das du noch etwas Schlaf nachholen möchtest. "

In diesem Augenblick öffnete sich die Tür des Lifts und die beiden Männer traten auf den Gang.

Jumpstar spürte das es dem Admiral unangenehm war, weiter in alten Geschichten herumzurühren und so nickte er nur abermals und lies sich sein Quatier zeigen.

"Die Feierlichkeiten beginnen um 0900. Wir sehen uns dann zum Frühstück, ich wünsche angenehme Nachtruhe!"

Mit diesen Worten verabschiedete sich der Admiral und drehte sich herum um zum Lift zurückzukehren.

"Alex!"

Paladin drehte sich nochmals zum Marshall um und schnaufte entnervt. "Ja ?"

"Danke!" Der Marshall schenkte Kerensky ein lächeln, da er wusste, wie viel Überwindung ihn diese Planänderung gekostet hatte.

"Keine Ursache", antworte dieser und setzte für einen Moment selbst ein freundliches Lächeln auf, welches man bei ihm selten fand.

Am nächsten Morgen herrschte Hochbetrieb auf Sewastopol. Der Umzug war so gut wie abgeschlossen aber der Admiral hatte seine Mannschaft noch einmal zu Höchstleistung angespornt, damit auch ja alles glatt gehen würde! Als der Admiral zusammen mit dem Marshall das Flugdeck betrat, wurden gerade eben die letzten Vorräte verladen. Die Jäger standen noch in ihren Boxen. Sie würden später die Ehrenrunde für die Sewastopol fliegen, bevor sie auf der Yamato landen würden, welche von nun an ihre neu Heimat sein würde. Mit wachsamen Augen, beobachtet Paladin die letzten Abfertigungsarbeiten.

Der Marshall stand regungslos neben ihm, aber er beobachtete nicht das hektische Treiben auf dem Flugdeck. Nein er beobachtete, den Mann neben sich. Es war fast als konnte er spüren, wie die Gedanken Paladins durch seine Kopf schossen. Nun kannten sich beide Männer schon so viele Jahre und doch war ihm Alexandre Kerensky, irgendwie immer noch ein Rätsel. Sie hatten nie viel gemeinsam, aber doch konnten sie sich immer aufeinander verlassen. Was in diesem Moment in ihm vorging, konnte der Marshall nur erahnen. Paladin war seit Beginn an, auf der Sewastopol dabei gewesen. Er hatte Piloten kommen und gehen sehen, viele Schlachten mit ihnen gewonnen und wenige bittere verloren. Seine Frau hatte Jumpstar nie richtig kennengelernt. Viel zu früh hatten sich die Wege der beiden Männer getrennt. Erst als er ihn zum stellvertretenden Oberkommandie-

renden berufen hatte, hatte er auch die Frau hinter dem Admiral kennengelernt. Dazwischen blieb kaum Raum für Privates. Und wer soviel Blut gesehen und so viele Einsätze hinter sich hatte, wie sie beide, der wusste, dass man nicht den Geistern der Vergangenheit hinterhertrauert.

Ob es ihm wohl leicht fiel, die Sewastopol aufzugeben? Kerensky hielt es nie allzu lange an einem Ort! Vielleicht machte es das einfacher! Und auch wenn es ein neues Schiff war, so war es immer noch die selbe Crew! Von Paladin selbst über die Zeit, handverlesene, zuverlässige Männer und Frauen. Inspiriert von seinem eisernen Willen und seiner Hingabe, gingen sie bis zum äußersten.

Blieb nur abzuwarten, wie sie auf die Neuerungen, von denen Paladin selbst wahrscheinlich genauso wenig begeistert war, reagieren würden! Er hatte sich nichts anmerken lassen, als er von den Plänen, ein eigenständiges Kilrathi Geschwader auf der Yamato zu stationieren, erfahren hatte. Doch Jumpstar kannte ihn, in der Hinsicht doch nur all zu gut! Er wusste um seine Vergangenheit, um seinen Hass auf die Kilrathi. Ob er je damit Frieden geschossen hatte? Wieso fiel es grade ihnen, den alten Kriegshunden, so schwer mit der Vergangenheit aufzuräumen. Sich von dem Hass loszusagen. "Krieg bleibt immer Krieg! Nur die Feinde ändern sich!", hat mal jemand geschrieben. Wie fließend dieser Übergang sein würde, wo aus Feinden Freunde und aus Freunden Feinde werden, das hatte damals keiner von ihnen ahnen können.

Und schon gar nicht das sich dieser Wandel so schnell vollzog.

Paladins Stimme, riss den Marshall aus seinen Gedanken. "Wollen wir dann Marshall?" Kerensky wies auf das Shuttle, das bereits darauf wartete, die beiden zur Yamato zu bringen.

"Natürlich", antwortete er und betrat mit schnellen Schritten das Shuttle. Als er sich noch einmal umdrehte, erblickter er Paladin, wie dieser mit dem Rücken zum Shuttle stand und über das Flugdeck blickte. Einen kurzen Moment lang nur, bevor er sich ebenfalls umdrehte und das Shuttle bestieg. Damit hatte er unwissentlich zumindest eine der Fragen Jumpstars beantwortet.

Die Yamato, war der ganze Stolz , seiner Ingenieure! Es sollte das modernste und bestausgerüstete Schiff seiner Klasse sein, und damit zu einem neuen Schwerpunkt in der Konföderierten Flotte.

Jedes mal, hörte man in der Werft die Konstrukteure davon schwärmen. 11 Zwillings Lasertürme, 6 Antimaterie-Geschütztürme, die stärkste Panzerung die man jemals bei einem Superträger verbaut hatte und trotz der 250000 Bruttoregistertonnen Gewicht, erreicht die Yamato einen neuen Geschwindigkeitsrekord in der Vesuvius Klasse.

Auch Jumpstar verspürte diesen Stolz, war es doch Me-

lek und seiner Initiative zu verdanken, die den Bau erst möglich gemacht hatte. Doch er sah in der Yamato weniger einen Meilenstein in der Geschichte des Trägerbaus, sondern viel mehr als einen endgültigen Wendepunkt in diesem schon viel zu lang andauernden Krieg!

Auf dem Flugdeck der Yamato war bereits alles für den Empfang des Admirals und des Marschalls vorbereitet. Die Piloten von 2 der 3 Geschwader standen in frisch geputzter Galauniform Spalier, auf der anderen Seite die Marines und ganz zu vorne, die Schiffsbesatzung. Nach einem kurzen Tusch und dem üblichen Tamborium, bestiegen die beiden Männer das Podium, welches man kurz zu vor aufgebaut hatte. Paladin trat vor das Mikrofon und sah kurz runter zu Major Black, welcher nicht unweit des Podiums stand. Er nickt nur und rief den Befehl aus, sich zu rühren, welcher prompt befolgt wurde.

Anschließend ergriff Paladin das Wort.

"Ladys und Gentleman, ich heiße sie alle auf der TCS Yamato willkommen! Wir wohnen heute einem Ereignis bei, das nicht viele von uns oft erleben! Der Indienststellung eines neuen Schiffes! Die TCS Yamato ist das neuste und vermutlich feuerstärkste Schiff der Flotte! Und von nun an, ist dieses, unsere neue Heimat! Es hat Schweiß und Mühen gekostet, diesen Moment zu verwirklichen und mein Dank gilt ihnen allen! Für ihrer aufopferungsvolle Arbeit, die sie in den letzten Wochen und Monaten geleistet haben!

Es ertönte ein kurzer aber lautstarker Applaus.

Wie sie vermutliche alle jedoch wissen, ist die Yamato, selbst mit der vollen Sollstärke der Sewastopol, nicht vollständig ausgelastet! Aus diesem Grund wird die Yamato noch zwei weitere Geschwader eine neue Heimat bilden! Die Fighting Eyes welche unter dem Kommando meines neuen stellvertretenden Offiziers Major Black an Bord gekommen ist, sowie dem kilrathischen Geschwader "Der Klauen des Sivar", welches von Melek nar Kiranka Kalralahr persönlich angeführt werden wird!" Ein lautes murmeln ging durch die Reihe der Konföderierten, welchem Major Black mit einer kurzen Geste, sofortigen Einhalt gebot.

"Ihm ist es zu verdanken, das die TCS Yamato rechtzeitig fertiggestellt worden ist. Die Zusammenarbeit soll die Allianz zwischen unseren Völkern stärken und bekundet unseren Willen zum Frieden und Freundschaft mit dem Kilrathischen Imperium." Man konnte deutlich spüren wie schwer Paladin diese Worte fielen, als er sie aussprach.

"Sie genießen sofort an Bord dieses Schiffes, die selben Rechte und Privilegien und verpflichten sich den selben Regeln und Vorschriften wie, sie alle! Ich erwarte von ihnen allen, das sie die Gebräuche und Sitten ihrer neuen Kameraden mit Achtung und Respekt begegnen! Sollten sie ihnen auch fremd sein! Wir haben beiderseits viel Kraft und Anstrengung investiert und ich weiß das noch viel Anstren-

gung von Nöten sein wird, um dieses Projekt zu einem erfolgreichen Beitrag beider Seiten werden zu lassen. Aber ich weiß, das ich mich in dieser Hinsicht auf sie alle verlassen kann!

Möge uns mit der Yamato ein weiters siegreiches Kapitel in der Geschichte der Konföderation und unserem Kampf für die Freiheit beschert sein! Ich danke ihnen allen!" Paladin salutierte und sofort taten es ihm über 7000 Arme gleich.

"Und nun übergebe ich das Wort an den Oberbefehlshaber der Konföderierten Flotte. Marshall Jumpstar "

Paladin dreht sich zu dem Marshall um und salutierte. Dieser erwiderte den Salut mit ernster Miene und trat an seine Stelle auf dem Podium.

"Männer und Frauen der Konföderation! Ich heiße sie ebenfalls auf der TCS Yamato Herzlich willkommen. Auch begrüße ich, unsere Kilrathischen Verbündete!

Auch ihnen allen, spreche ich meine Anerkennung und meinen Dank für die Anstrengungen der letzten Wochen aus! Doch mein Hauptanliegen heute, gilt nicht diesem prachtvollen Schiff, das sie bestimmt in den nächsten Wochen noch gut genug kennenlernen werden. Ich möchte heute zu ihnen über Vertrauen und Loyalität sprechen!" Bei diesem Satz blickt der Marshall kurz zu Paladin rüber.

"Wie die meisten von ihnen vielleicht wissen, haben sowohl ich wie auch Admiral Kerensky, beide im großen Krieg gegen die Kilrathi gekämpft. Und wir haben beide Freunde verloren, beide das Leid gesehen. Und ich bin sicher, das Melek ihnen genau das selbe erzählen könnte, wen man ihn fragt! Leid und Verlust gibt es in jedem Krieg! Auf beiden Seiten. Ich sehe es in ihren Augen! Sie alle haben Zweifel oder Vorbehalte. Doch erinnern wir uns an den Tag, als wir wegen unserer Treue zum Frieden, zu Verrätern gebrandmarkt wurden! Die Kilrathi waren es, die uns eine Heimat gaben! Sie waren es, denen wir es zu verdanken hatten, eine Flotte aufzustellen, Stützpunkte zu errichten, und unseren Kampf gegen den Verrat der Mantu und deren Pläne aufzunehmen. Und nun ist es an uns, diese Schuld zurückzuzahlen! Das Vertrauen zu belohnen, und ein altes Versprechen einzulösen! Wir haben vereinzelte kilrathische Piloten in allen unseren Geschwadern fliegen! Und das mit Erfolg. Doch nun ist es an uns zu beweisen, das wir auch mit einem kilrathischen Geschwader fliegen und kämpfen können! Zu beweisen, das aus Hass, Freundschaft werden kann und aus Zwietracht, Loyalität. So wie uns die Hand zur Freundschaft gereicht wurde, so reichen wir nun die Hand zur festen Zusammenarbeit. Auf das all der Hass und all das Leid, ab dem heutigen Tag endlich ein Ende finden mag! Ich weiß ich kann auf sie zählen und ich hoffe das wir alle, heute den Weg in eine leuchtende Zukunft beschreiten.

Steht wir ein Mann und Kämpft wie ein Mann! Lasst das

Feuer der Neuen Konföderation des Kilrathischen Imperiums hell erleuchten, über alles Böse was sich uns in den Weg stellt! Ich danke ihnen allen!"

Kaum das der Marshall salutiert hatte und seine Rede endete, erschollen Beifall und Jubel aus tausenden Kehlen. Kilrathische wie Konföderierte.

Paladin`s Blick hatte sich derweil verfinstert, auch wenn er in klatschenden Beifall mit einfiel. Er wusste was diese Reden die der Marshall schwang, ihm bescherten. Es war jedes Mal das selbe. Er weckte Hoffnung wo es keine gab. Kilrathis und Menschen waren so verschieden wie Eis und Feuer. Ihre Taktiken völlig unterschiedlich. Und ihre Kulturen, trennten Welten. Wie sollte das jemals gut gehen?

Er hatte eine bittere Pille zu schlucken, aber diesmal wäre es die letzte.

Nach dem Ende der Feierlichkeiten, kehrten die meisten Crewmitglieder wieder auf ihre Stationen zurück. Paladin und der Marshall saßen in der Messe. Paladin starrte in seinen Kaffeebecher, während der Marschall in beobachtete. Keiner von beiden sagte etwas, doch beide spürten das so etwas wie Schwermut in der Luft lag.

Endlich erhob Kerensky das Gesicht und blickte seinen alten Kampfgefährten in die Augen. "Schöne Geschichte, die du und Melek euch da ausgesponnen habt! Aber damit du es gleich weißt, auf mich brauchst du dabei nicht zu zählen! Die Suppe kannst du allein auslöffeln! Du kommst hier her, setzt meinen Piloten irgendwelche Flausen in de Kopf und denkst du kommst damit bei mir durch, wie so oft. Aber diesmal nicht!"

Jumpstar, rührte ohne das Gesicht zu verziehen weiter in seinem Tee. Er hatte gewusst das so etwas kommen würde.

"Sie mal Alex ich weiß das es nicht leicht ist für dich aber wir alle müssen uns irgendwann mal den Gegebenheit anpassen. Was wir im Krieg auch erlebt haben, ist jetzt Vergangenheit."

Kerensky warf seinen Becher gegen die Wand und stand mir wutverzerrter Miene vor dem Tisch. "Hier geht überhaupt nicht um die Vergangenheit, du verfluchter Blindgänger! Hast du dir einmal überlegt wie verschieden Diese beiden Rassen sind? Menschen und Kilrathi, das ist wie Feuer und Eis! Und du denkst das haut schon hin? Es ist eine Sache, einen Kilrathi in ein Konföderations Geschwader zu integrieren, aber eine ganz andere Sache ein Kilrathi-Geschwader unter den Befehl einer Konföderations-Kampfgruppe zu stellen! Es ist jedes mal das gleiche! Du stellst dich irgendwo hin, wie König Artus, schwingst Reden wie ein Muezzin und gibst Versprechen, schmiedest große Pläne und weckst in den Menschen falsche Hoffnung! Und ich darf jedes Mal wie Lancelot, für dich die Kastanien aus dem Feuer holen! Nein mein lieber jetzt ist Schluss!"

Jumpstar blickte Kerensky etwas belustigt an. "Du willst

einen Befehl deines Oberkommandierenden verweigern?"

Paladin ballte die Faust und biss auf die Zähne. "Ich habe noch nie einen deiner Befehle verweigert! Aber ich werde nicht mehr lang genug Kommandant dieser Battelgoup sein, um deine und Meleks verrückte Träumereien zu verwirklichen!"

Der Marshall kniff die Augen zusammen, und erhob sich ebenfalls. "Du sturer alter Esel, hier geht es um die Zukunft der Konföderation und das nennst du Träumereien? Wieso kämpfst du dann noch an meiner Seite? Wenn dieser ganze Krieg sowieso nur eine verlorene Träumerei ist? Ich habe nie von dir verlangt, das du dich an vorderster Front schlägst! Im Gegenteil, ich hab versucht dich aus der Schusslinie zu holen, wogegen du dich mit Händen und Füßen gewehrt hast! Also bitte wenn mein oberster Ritter an vorderster Front kämpfen will, dann wird er verdammt noch mal auch genau die Befehle ausführen, welche kein anderer außer ihm, im Stande ist auszuführen!"

Und wenn du mir jetzt mit einem Rücktrittsgesuch kommen willst, viel Glück. Das hab ich so schnell im Papierkorb, so schnell kannst du gar nicht schauen! Na los nur zu. Tu was du nicht lassen kannst. Ich werde in ein paar Wochen nicht mehr auf dem Stuhl des Oberkommandierenden sitzen, dann kannst du dein Glück ja mit dem nächsten Trottel oder Träumer versuchen, der die Wahl gewinnt."

Ein eisernes Schweigen, das mehrere Minuten andauerte, folgte diesem derben Wortgefecht. Anschließend, blickte der Marshall zu Paladin und er legte seine Hand behutsam auf dessen Schulter. "Alex du bist der beste Offizier und der beste Soldat und der beste Freund den ich je hatte. Wenn du es nicht schaffst die Sache zum laufen zu bringen, schafft es keiner! Bitte, ich bitte dich als Freund. Diese Sache ist zu wichtig! Wenn ich nur den geringsten Zweifel gehabt hätte, hätte ich es nie ins Leben gerufen."

Kerensky drehte sich zu Jumpstar um und immer noch war seine Miene starr wie eine Wand aus Beton. "Wenn nur der kleinste Zwischenfall passiert, wenn einer von den Jungs aus der Reihe tanzt, blass ich die Sache sofort ab! Sind wir uns einig?"

Jumpstar lächelte verschlagen. "Wir sind uns einig!"

Im selben Moment als sich die beiden die Hand reichten, öffnete sich die Tür zur Offiziers-Messe und ein Marine betrat den Raum.

"Admiral, das Shuttle des Marshalls ist abflugbereit." Paladin nickte dem Marine zu und dieser verließ nach einem zackigen Salut, wieder den Raum.

"Ihre Kutsche wartet, mein König " sagte Paladin und man konnte fast meinen ein grinsen über seine Lippen huschen zu sehen.

Auf dem Flugdeck war eine Ehrenformation angetreten, um den Marshall zu verabschieden. Die Leibgarde Paladins,

war bereits in ihren Maschinen um den Marshall sich zu seiner Korvette zu eskortieren.

Paladin schritt an Jumpstars Seite, die Ehrengarde ab und blieb dann an dem Shuttle mit ihm stehen.

"Und wohin geht's nun? " fragte er und klang tatsächlich interessiert.

"Ich werde die Langley-BG besuchen, sobald sie die Sewastopol übernommen haben. Ich denke bis zu den Ratswahlen, werde ich dort bleiben, du weißt also wo du mich erreichst, falls etwas sein sollte!"

"Na dann, gute Reise Marshall, war uns wie immer eine Ehre sie bei uns zu haben."

"Danke Sir Lancelot, mir wie immer auch." Jumpstar grinste dabei so sehr, das auch Paladin sich ein spöttisches Grinsen nicht verkneifen konnte.

Beide Männer salutierten nochmals voreinander, anschließend betrat der Marshall die Shuttlerampe.

"Ach Marshall?", rief ihm Paladin hinterher.

"Ja?", fragte dieser und drehte sich noch mal um.

"Lancelot hat Artus mit seiner Frau betrogen, vergessen sie das nicht!"

Jumpstar lachte laut, winkte ab und bestieg das Shuttle.

Die Ehrenformation trat weg und Paladin beobachtete wie das Shuttle, von den Vampire-Jägern flankiert, das Flugdeck verließen.

"Machs gut alter Freund", sagte er leise und verließ das Flugdeck.

Eine halbe Stunde später, verließ das Schiff des Marshalls und deren Begleitschiffe, das System in Richtung Deneb. Jumpstar saß Gedankenversunken an seinem Fenster und schaut hinaus, zu den Sternen. Er wusste, dass er Paladin viel zumutete. Aber wenn es überhaupt jemand schaffen würde, das Projekt auf einen guten Weg zu bringen, dann war er es .

Somit endete auch dieser Tag mit einem Erfolg. Noch 40 Tage blieben ihm als Marshall der Konföderation. Was danach wohl kommen würde, das lag noch in den Sternen.

Ben Ulrich

