



FLYING ACE

KOSTENLOSES MAGAZIN DES WING COMMANDER ONLINE-ROLLENSPIEL
DEUTSCHLAND



IMPRESSUM

Herausgeber

Wing Commander Online-
Rollenspiel Deutschland

Redaktion

Flame

Mitarbeiter

Dark Lord, Flame, Prodigy,
Typhoon

Layout

Flame

Erscheinungsweise

Alle 2-3 Monate

Hinweise

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

INHALTSANGABE

TCS Hathor

Die fliegenden Tiger

Seite 3

Seite 3

TCS Asgard

Nordische Krieger

Seite 6

Seite 6

TCS Tannenberg

King Louis Erben

Seite 9

Seite 9

TCSS Hammerfest

Die Schatten

Seite 12

Seite 12

TCS Yamato

Engel der Apokalypse
Wölfe an der Front

Seite 15

Seite 15

Seite 16

Beförderungen

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

Seite 19

Seite 19

Versetzungen

Firewall, Pulsar, Hathor, Asgard, Hammerfest, Yamato (Wölfe)

Seite 20

Seite 20

Sonstiges

Expedition ins Ungewisse Teil 7
Plädoyer für die Menschlichkeit
USS Midway CV-41

Seite 21

Seite 21

Seite 26

Seite 27



DIE FLIEGENDEN TIGER

Streit unter Geschäftspartnern

Vorbericht:

Operation Bussard war beendet und so langsam kehrte wieder Ruhe ein. Die BG steht in Deneb und zunächst gilt es, die Ordnung in diesem System aufrecht zu erhalten.

Missionsziel:

4-Punkt-Nav Patrouille

Hauptbericht:

Ruhig begann der Flug und niemand zweifelte daran, dass das auch so bleiben würde. Nach einiger Zeit wurden 3 Kontakte auf dem Schirm ausgemacht. Ein Drayman, eine Venture sowie ein Galaxyfrachter kamen den Tigers entgegen. Es handelte sich um einen Konvoi eines Varnis namens Gur Zresch und angesichts der Schäden an den Schiffen, wurden die Tigers doch aufmerksam. Nach einigen Fragen, die der Varni nervös beantwortete und immer wieder um Erlaubnis zum Weiterflug bettelte, stellte sich heraus, dass der Konvoi von Piraten angegriffen worden war. Starsign ließ sich die Koordinaten geben und gewährte dann den Weiterflug.

Am Nav 1, dem Sprungpunkt nach Delius kamen die Tigers kurz vor einem Transporter an. Dieser wurde ebenfalls einer Kontrolle unterzogen. Das Schiff mit dem Namen Christine gehörte einem John Wolfe und hatte zahlreiche Umbauten erfahren, die es eher wie eine fliegende Festung aussehen ließen. Da keine weiteren Auffälligkeiten festgestellt werden konnten und die Modifizierungen ordnungsgemäß eingetragen waren, durfte auch dieses Schiff seinen Flug fortsetzen.

Die Tigers ahnten, dass beide Gruppen etwas miteinander zu tun hatten, doch musste vorerst die Patrouille weitergeführt werden. Auf halbem Weg

zum dritten Nav-Punkt wurden die Tigers von Frachter Lively angefunkelt, der 4 Frachter meldete, die sich womöglich bald umbringen würden. Mit einer gewissen Ahnung machten sich die Tigers auf den Weg und wie zu erwarten war, standen sich der Konvoi von Gur Zresch und die Christine gegenüber. Es handelte sich wohl um zwei Geschäftspartner, die sich jeweils vom anderen betrogen fühlten. Ehe die Sache eskalierte begann Starsign, ruhig auf beide Parteien einzureden. Die Aufforderung den Tigers zu folgen schlugen beide Seiten anfangs in den Wind. John Wolfe ging sogar soweit und versuchte Starsign zu bestechen. Als der darauf nicht einging, lösten sich die Jäger von den Seiten der Christine und nun war die Situation wirklich angespannt. Ruhig befahl Starsign Sulta, einen Torpedo für die Christine klarzumachen. Nach einem kleinen Psychospielchen sah Wolfe doch ein, dass er hier den kürzeren ziehen würde und folgte widerwillig.

Nachspann:

Die beiden Streithähne wurden der Deneb Planetarverteidigung übergeben und deren Angelegenheiten werden nun richterlich geklärt. Die Tigers kehrten zur Hathor zurück und erstatteten Bericht.

Die Suche nach einem Frachter

Vorbericht:

Die Hathor BG erhielt einen Notruffunkspruch von einem Exilanten-Shuttle welches diesen für einen Frachter oder einem ähnlich großen Schiff weitergeleitet hatte. Dieses fremde Schiff wurde augenscheinlich von ungekannten Jägern angegriffen

Missionsziel:

Auffinden des angegriffenen Schiffes sowie des Shuttles und Klärung der Lage.

Hauptbericht:

Nach dem Briefing durch den Kommandanten der Battlegroup, stiegen die Flying Tigers auf um am Sprungpunkt Epsilon Prime, von welchem der Notruf abgesetzt wurde, nach dem rechten zu sehen. Der Weg dorthin verlief ereignislos. Dort angekommen stellte sich fest, dass sich weder ein Shuttle noch ein Frachter oder irgendein anderes Schiff dort aufhielt.

Die aktiven Scans brachten allerdings schwache Energiesignaturen zu Tage, die darauf hindeuteten, dass sich vorher mehrere Schiffe dort befunden hatten. Dank den Computerfähigkeiten von Slugs konnten 3 Routen generiert werden. Nach einem kurzen Brainstorming entschied der eingesetzte Geschwaderführer Lt. Col. Cavalera, dass der ersten Spur gefolgt werden sollte.

Erstaunlicherweise führte der Weg nicht zum Zentrum des Systems, sondern an den Rand.

Während dem Flug zum Zielpunkt traf das Geschwader auf das Exilanten-Shuttle „Black Swan“, welches sich als das erwies, welches den Funkspruch an die Hathor abgesetzt hatte. Zufälligerweise pilotierte niemand anderes als Amy Timaso, eine Bekannte der Tigers aus den Zeiten in welchen sie in den Diensten des GHD standen, diesen Transporter. Mit seinen unschlagbaren Überredenskünsten, brachte Metal-Head sie dazu, die Hathor anzufliegen, anstatt dem Geschwader als Klotz am Bein zu folgen.

Timaso konnte den Tigers weitere Daten übermitteln, mit welchen sie der Spur des angegriffenen Frachters „Rugrugh“ weiter folgen konnten.

Nach einer guten viertel Stunde

stießen die Piloten auf 4 Kontakte verschiedener Größe. Ein Scan wies diese als Kilrathi- Jäger aus. Auf Anfunken durch den GF, antworteten diese allerdings nicht mit Worten, sondern feuerten direkt Raketen auf das Geschwader ab. Cavalera befahl umgehen Gegenmaßnahmen zu ergreifen und in den Gegenangriff überzugehen. Nach einem kurzen, aber heftigen Scharmützel konnten die Tigers die 3 Jrathek und die Korvette aus dem All pusten.

Nach einer Untersuchung des Schauplatzes fanden die Tigers Hinweise auf ein weiteres Schiff in diesem Gebiet. Allerdings befand es sich nur noch in Einzelteilen da. Metal fotografierte ein Rumpfteil mit einem unentzifferbaren Schriftzug, um diesen durch die Kryptik-Abteilung entziffern zu lassen. Danach begaben sich die Piloten auf den ereignislosen Rückflug zur Hathor

Nachspann:

Erleichtert landeten die „Flying Tigers“ wieder wohlbehalten im Bauch des Mutterschiffs und begaben sich direkt zum Briefing. Zum Erstaunen der Piloten stand Amy Timaso neben Flame im Besprechungsraum.

Hilfe für Amy

Vorbericht:

Nachdem der Varni-Frachter nur zerstört aufgefunden wurde, wurden die Reste geborgen und ausgewertet. Für weitere Daten bezüglich des Frachters aktivierte Amy Timaso einen ihrer Kontakte, Dentius.

Missionsziel:

Amy zum Rendezvous-Punkt mit Dentius geleiten.

Hauptbericht:

Amys Black Swan wurde in die Mitte genommen und abging. Nav 1 hatte

zwei Kontakte in der Nähe. Metal-Head als GF wollte direkt weiter, doch ließ er sich von Errtu und Falcon davon überreden, sich die beiden näher anzusehen. Aufgrund der zu erkennenden Bewegungen der Kontakte, war ein Feuergefecht zu vermuten. Nach einiger Zeit der Analyse stellte sich heraus, dass es sich um die TCS Odysseus handelte, ein Wrack, welches zerlegt wurde.

Am zweiten Nav wurden die Tigers sofort von sechs Kontakten angefunkt, ob sich Amy Timaso unter ihnen befände. In der Annahme, es handelte sich um Dentius` Leute, gab sie sich zu erkennen. Jedoch sollte nur sie den Kontakten folgen, um zu Dentius gebracht zu werden. Nach mehreren Wortwechseln und gleichzeitigem taktischen Hin und Her der Jäger wurden die Waffen aktiviert und sofort kam es zum Kampf. Kurz und schmerzhaft wurden die Gegner zerlegt. Von den sechs Jägern entkam nur einer, drei wurden allein von Reaper fulminant zerstört.

Es schien, als wären die Informationen zu diesem Treffen an die falschen Personen gelangt und man entschloss sich, zur Hathor zurückzukehren. Amy wurde abgeliefert doch kurz vor der Landung war ein Notruf eingegangen, dem die Tigers nachgehen sollten.

Der Ausgangsort des Notrufes war jedoch verlassen. Zumindest von allem Lebenden. Das anfangs angetroffene Bergungsschiff und das Odysseus-Wrack waren angegriffen worden. Zwei Signaturen konnten ausgemacht werden, denen trotz leidlicher Auswertung gefolgt wurde. Die Spuren verliefen sich jedoch und konnten schon bald nicht mehr nachverfolgt werden. Also traten die Tigers, diesmal endgültig, den Heimweg an.

Nachspann:

Starsign nahm die Ereignisse zur Kenntnis und wird sie dem Admiral weiterleiten, der die nächsten Schritte planen wird.

Das erste Treffen mit den Varni

Vorbericht:

Nachdem sich die Tigers im BR zusammengetroffen hatten, wurde zuerst eine Beförderung erledigt, Lt Colonel Quarter wurde vom Kommandanten der Hathor einen Rang höher in den Stand des Colonel erhoben.

Anschließend war es soweit den Piloten ihren neuen Auftrag dazubieten, der wie folgt lautete: Sprung bei Novaya Kiev, im System Ausschau nach den Varnis halten und Kontakt herstellen

Missionsziel:

Die Varnis suchen und ihnen die Hilfe der Hathor anbieten.

Hauptbericht:

Nachdem sie am Jumpoint ins Haevens Gate System gesprungen waren sollten sie Richtung Novaya Kiev, dort war die Hammerfest stationiert, um nicht allzuviel aufsehen zu erregen und die Varnis gar zu verschrecken sollten sie dort für einen Tag ruhen um dann weiter zu ziehen.

Dort angekommen mussten die Piloten auch nicht lange auf das von ihnen gesuchte warten. Man sollte ihnen Hilfe beim Kampf gegen die Piraten anbieten und darüber hinaus evt Informationen über die Überfälle sammeln.

Dank Reaper war es etwas leichter den Kontakt zu den misstrauischen Varnis zu bekommen, was allerdings nicht wirklich als leicht sich rausstellte. Nachdem Lt Colonel Cavalera sein bestes versuchte, konnte er aber die Varnis nicht von sich und der versprochenen Hilfe überzeugen. Reaper begann dann die Verhandlung zu führen und die Varnis wollten es an ihr Stammesoberhaupt weiter geben und sich dann in kürze bei den Piloten wieder melden.

Nachdem er die Verhandlung soweit voran trieb, nahmen die Piloten den Weg auf dem Varni zu seinem

Oberkommandanten zu folgen, die Richthofen verblieb derweil am Sprungpunkt und wartete auf die Tigers. Dort hingeführt fanden sie abermals einen Frachter vor der wie leer im All trieb, nicht zerschossen aber aller Energien und Leben sowie der an Bord befundenen Fracht beraubt. , dort kam dann auch heraus das noch ein Konvoi unterwegs war mit spärlicher Bewachung der Varni-seite aus. Reaper bot an den Konvoi zu überwachen mit den Tigers, nach einer weiteren nicht zum wirklichen Ziel gehenden Diskussion, beschloss Lt Colonel Cavallera die Antwort und den Entschluss des Rates der Varnis ab zu warten und dann weiter zu sehen, und so flogen sie wieder zurück zur Hathor

Treffen mit Gnarrrls

Vorbericht:

Der Rat der Varni soll die Entscheidung treffen, ob die angebotene Unterstützung der Hathor Kampfgruppe und damit der Exilanten angenommen werden kann oder nicht. Der Patrouillenfürher Gnarrrls wünscht die Flying Tigers inoffiziell zu treffen.

Missionsziel:

Flug zum Sprungpunkt und dort auf das Eintreffen von Gnarrrls warten. Herausfinden was Gnarrrls mit diesem inoffiziellen Treffen erreichen möchte. Ausbau der Kontakte mit den Varni und Vorsicht walten lassen.

Hauptbericht:

Nach dem Start von der Hathor und etwa eine Stunde vom Sprungpunkt entfernt hatten die Tigers 6 unbekannte Kontakte von der Größe von leichten Jägern. Am Sprungpunkt erscheint dann auch Gnarrrls in seiner Broadsword. Er bringt Daten über die Piraten mit. Obwohl das als Verrat angesehen werden könnte gegenüber dem Rat der Varni. Nachdem sich Gnarrrls verabschiedet hatte, machten die Tigers sich auf den Rückweg wo Sie wahrscheinlich die 6 Kontakte von vorher als Tetraeder der Mantu identifizieren und abschießen konnten.

Nachspann:

Der Kampf mit den 6 Tetraedern hinterließ nur geringe Schäden.

Hinterhalt in Novaya Kiev

Vorbericht:

Die Entscheidung des Rates der Varni liegt vor. Die Hathor Kampfgruppe darf nun offiziell die Varni gegen die Piraten unterstützen. Damit besteht nun offiziell die Erlaubnis ins Novaya Kiev System zu springen. Die Datenauswertung der Daten, die der Varni Gnarrrls den Tigers bei der letzten Mission überlassen hat, ergab, dass die Piraten außerordentlich gut informiert sind über die Aktivitäten der Varni.

Missionsziel:

Sprung nach Novaya Kiev und Sicherung

des einzigen Planeten und des Sprungpunktes nach Gorah Kahr.

Hauptbericht:

Nach dem Sprung ins Novaya Kiev System schwärmen die Tigers aus. Die Sprungpunktpatrouille der Varni empfängt die Hathor Kampfgruppe im System. Eine Hornet löst sich und der Varni Gnarrrls gesellt sich zu den Tigers. Auf dem Weg zum Planeten erreicht ein Notruf die Flying Tigers. Der Ausgangspunkt des Notrufes war eine Boje Kilrathischen Ursprungs. 6 Kontakte zeigten sich kurz darauf. 4 Dralthis und 2 Vaktoshs kommen auf die wenigen Tigers zu, die kurzerhand die Boje zerstören und dann werden sie auch noch von 4 Strakhas überrascht. Die Tigers rufen die Gamblers als Entsatz. Gnarrrls wird abgeschossen kann aber in einer Rettungskapsel dem Tode entrinnen. Während die Gamblers die flüchtigen Piraten verfolgen fliegen die Tigers mit der Rettungskapsel im Schlepp zur Hathor zurück.

Nachspann:

Gnarrrls hat nur ein paar Schrammen und einen verletzten Stolz. Die Piraten sind wahrscheinlich das erste Mal auf der Flucht. Die Aufzeichnungen ergeben eine Präsenz der Kilrathi im System. Ob diese im Sinne Kanzler Meleks handeln ist noch ungewiss.



TCS HATHOR		
Piloten	Siege	Missionen
Starsign	90	106
Bandit	87	74
Metal-Head	63	110
Sulta	61	118
Errtu	57	77
Flame	57	42
Falcon	28	49
Slugs	16	33
McQueen	3	12



NORDISCHE KRIEGER

Der Weg nach Racence

Vorbericht:

Nachdem die Warriors den Kampf mit Ben Grisham gewonnen haben, erscheint der Marshall und ernennt Lt. De La Vega zum neuen Kommandanten der Asgard Battlegroup nachdem kurz vorher Kommander Hutten die Asgard verlassen hatte. Die erste Aufgabe ist es nun nach Deneb zu fliegen, um dort bei Vize Admiral Thompson neue Einsatzpläne zu erhalten. Die Eskorte für den ersten Teil der Reise übernahmen die Coyotes und Knights.

Missionsziel:

Nach dem Sprung nach Sheldon sollen die Geschwader wechseln, während die Coyotes und Knights eine Ruhepause bekommen, sollen die Spider die Asgard decken und die Warriors sollen den Weg von möglichen Piraten befreien. Der Flugplan sieht dabei vor von Sheldon über Bradbury nach Racence zu fliegen, wo dann der nächste Geschwaderwechsel stattfinden soll.

Hauptbericht: Kurz nach dem Sprung starten die Warrior und machen sich auf den Weg. An Nav1 finden sie 4 Bastards, die aber nach einem kurzen Gefecht besiegt werden können. Daraufhin setzen die Warrior ihre Reise zu Nav2 fort, wo sie auf eine Razor und eine Vulture stoßen. Der Kampf macht den Warrior große Probleme, am Ende bleiben sie aber siegreich. Der Pilot der Vulture steigt aus und wird von einem S&R eingesammelt. Danach landen die Warrior kurz um mit der Asgard ins Bradbury System zu springen, wo sie ihre Eskorte fortsetzen.

Beim nächsten Nav stößt das Geschwader auf 4 weitere Bastards, die in kürzester Zeit neutralisiert werden. Wenig später ist auch der Sprungpunkt nach

Racence erreicht, wodurch die Warriors landen können, während die anderen Geschwader die Eskorte für den nächsten Teil der Reise übernehmen.

Der Weg nach Deneb

Vorbericht:

Die Asgard ist immer noch auf dem Weg nach Deneb. Nachdem die Coyotes und Knights den letzten Teil der Reise übernommen haben sind nun die Warriors und Spider wieder am Zug.

Missionsziel: Eskort der Asgard Battlegroup von Morpheus nach Epsilon Prime.

Hauptbericht:

Nach dem Sprung von Chanel nach Morpheus starten die Warriors sofort und beginnen mit der Eskorte. Nach dem geklärt ist, dass am Sprungpunkt keine Feinde vorhanden sind, fliegen das Geschwader zu Nav1, wo sie auf ein Schiff stoßen, dass eine Mirv feuert und sich dann tarnt. Lt. Deco wird von einem Sprengkopf der Mirv hart getroffen und versucht deswegen zurück zur Asgard zu fliegen um das Schiff zu wechseln. Hierbei stellen die Warriors fest, dass die Asgard ihnen nicht gefolgt ist und der Funk gestört wird. Während versucht wird das getarnte Schiff mit Hilfe von HS abzuschießen, nähern sich 4 Bastards und umkreisen das Geschwader. Die Unterstützung der Bastards lässt auch nicht lange auf sich warten, weshalb sich die Warriors entscheiden mit Nachbrenner zu Nav 2 zu fliehen. Am Nav angekommen ist es wieder möglich Funkkontakt mit der Asgard herzustellen, wodurch ein Treffen bei Nav 3 vereinbart werden kann. Am Treffpunkt angekommen können die Warriors problemlos landen und die Asgard springt nach Epsilon Prime.

Nachspann:

In Epsilon Prime wird die Battlegroup von GWU Truppen erwartet, die sie sicher nach Deneb eskortieren. Im Debriefing wird klar, dass die Asgard einem Mantuträger ausweichen musste, während sich die Warriors im Störfeld befunden haben.

Der Weg zur TCS Tannenberg

Vorbericht:

Nachdem die Asgard neue Befehle in Deneb erhalten hat, springt sie über Delius und Ymir nach Mylon um dort die Stärke der Mantutruppen zu untersuchen.

Missionsziel:

Untersuchen, wie stark die Mantu in Mylon vertreten sind.

Hauptbericht:

An Nav 1 stoßen die Warriors sofort auf 2 Tetraeder, die allerdings ohne eigene Schäden zerstört werden können. Nachdem die Reise zu Nav 2 fortgesetzt wurde, stößt das Geschwader auf 4 weitere Tetraeder die sich als äußerst hartnäckige Gegner herausstellen und dem Geschwader schwer zu setzen. Nachdem 2 Tetraeder zerstört sind ziehen sich die restlichen Gegner allerdings zurück. Die Warriors entscheiden sich die Schiffe ziehen zu lassen und setzen ihre Patrouille zu Nav 3 fort. Dort stoßen sie auf ein Asteroidenfeld, dass sie großräumig umfliegen um bei Nav 4 auf einen weiteren Kontakt zu stoßen, der sich bei einem genaueren Scan als Stumpfkegel herausstellt und kurz darauf aus dem System springt. Danach kehren die Warriors zur Asgard zurück und landen.

Der Weg zur TCS Tannenberg II

Vorbericht:

Die Asgard ist jetzt auf dem Weg zu einem Rendezvous mit der Tannenberg, wobei sie durch Mantu- und autonome Gebiete fliegen muss.

Missionsziel:

Geleitschutz für die Asgard

Hauptbericht:

Die Warrior starten und begleiten die Asgard ohne Probleme zum ersten Sprungpunkt. Dort landen sie für die Sprungprozedur ins Mantugebiet. Nach dem Sprung startet das Geschwader wieder und wird sogleich von den Mantu entdeckt, worauf eine Flucht zum nächsten Sprungpunkt beginnt. Die Asgard schafft es gerade noch rechtzeitig in das autonome Gebiet Xanadou zu springen. Kurz darauf springen jedoch zwei Hexagone der Mantu ins System und starten ihre Jäger. Während der Kampf in vollem Gange ist taucht eine

Waspstaffel der Miliz des autonomen Gebiets auf und zerstört die Mantu. Danach wird die Asgard ins Visir genommen. Nach kurzer Verhandlung mit einigen Drohungen wird die Asgard durch das System eskortiert und kommt wohlbehalten im Hubblesystem an.

Nachspann:

Die Spannungen zwischen dem autonomen System und den Exilanten haben sich durch den Zwischenfall weiter verschärft.

Der Weg zur Tannenberg III

Vorbericht:

Die Asgard hat Kontakt mit der Tannenberg aufgenommen und hilft ihr ein Regime zu stürzen. Die Rebellen die dann die Macht übernehmen werden wollen sich den Exilanten anschließen.

Missionsziel:

Das Führungsschiff des Regimes, ein Tal-

lhassee-Kreuzer, soll zerstört werden. Die Warrior fliegen dabei den Hauptangriff während das Ziel von 3 Murphy und einer Coventry gedeckt wird.

Hauptbericht:

Die Warrior starten planmäßig und kommen ohne Probleme bei der Tallahassee an. Da die Regime-Truppen schon in Gefechte mit den Tannenberg Piloten verwickelt sind, können sich die Warrior ungesehen nähern. Erst als sich die Warrior schon in Raketen Reichweite befinden tauchen 2 Piranha und 2 Tigershark auf. Nach 3 schier endlos dauernden Anflügen gelingt es den Warriors den Kreuzer zu zerstören. Danach kehren sie mit ihren teils schwer beschädigten Maschinen zur Asgard zurück.

Nachspann:

Mit Hilfe der Tannenberg und Asgard haben die Rebellen den Kampf gewonnen und die Kontrolle über das System erlangt.



TCS ASGARD		
Piloten	Siege	Missionen
Archimedes	192	127
Phoenix	127	88
Zorro	114	124
Birdseye	26	39
Wiking	23	34
Prodigy	20	45
Aguilena	20	45
Peace	16	22



KING LOUIS ERBEN

Klare Verhältnisse

Vorbericht:

Bevor auf dem Ergebnis des letzten Einsatzes weitere Schritte unternommen werden konnten, wurde die Tannenberg von Regierungstruppen angegriffen.

Missionsziel:

- Abwehren des Angriffs

Hauptbericht:

Nach dem Alarmstart sahen sich die Monkeys mit mehreren Jagdbombern konfrontiert, die einen Torpedoangriff gegen die Tannenberg flogen. Obwohl die Monkeys schnell und entschlossen angriffen, gelang es einigen der Maschinen ihre Torpedos abzufeuern. Doch die Trägerabwehr hatte dazugelernt und keiner der Torpedos traf.

Die Monkeys nahmen nun die Verfolgung des Gegners auf. Dabei wurden sie vom Jagdschutz der Jagdbomber angegriffen und mußten die Verfolgung schließlich aufgeben.

Nachspann:

Der Angriff wurde erfolgreich abgewehrt. Es gab keine Verluste zu beklagen. Durch die offene Aggression der Regierungstruppen waren die Fronten jetzt geklärt.

Von 4 die Auszogen

Vorbericht:

Nach dem letzten Angriff der Regierung sollten die Monkeys zum Gegenschlag ausholen, die Stärke des Gegners auskundschaften und Verwirrung stiften, sowie Kontakt mit den Rebellen herstellen.

Missionsziel:

- Auskundschaften der Feindstärke
- Verwirrung stiften

- Im Asteroidenfeld Kontakt zu den Rebellen aufnehmen
- Verhandlungen über einen Beitritt zu den Exilen führen

Hauptbericht:

Die Flugroute umfaßte eine Patrouille, welche den 2. (NAV 1), 3. (NAV 2) und 4. (NAV 3) Planeten umfaßte.

Nach der Ankunft an NAV 1 wurde das Geschwader von einer Patrouille abgefangen, welche nach kurzem Gefecht vernichtet wurde. Nachdem die Feindstärke ermittelt wurde, setzte das Geschwader Kurs auf NAV 2, wo 2 Transportschiffe der Regierung aufgebracht und als Prise von Lieutenant Norrac zur Tannenberg zurück eskortiert wurden.

An NAV 3 flog das zusammengeschrumpfte Geschwader ebenfalls in eine Patrouille der Regierung. Doch diesmal war das Glück auf Seiten der Gegner und die Lieutenants Rüssel und Panther mußten sich aus ihren Maschinen retten. Nach ihrer Bergung setzte Captain Vorghath als einziger verbliebener Pilot die Mission alleine weiter.

Vom Suchen und Finden

Vorbericht:

Nach dem Abschluß der verbliebenen Monkeys setzte Captain Vorghath die Mission alleine fort und flog die bekannte Bergbaustation an, auf der sich gerade Regierungstruppen zur Inspektion befanden.

Obwohl der Kilrathi von den Rebellen gedeckt wurde und eine falsche Identität als Händler annahm, eskalierte die Situation und der Kilrathi wurde verwundet, als er drei der Regierungssoldaten mit seinen Pranken zerfleischte.

Während dessen wuchs die Sorge auf der Tannenberg über den fehlenden Kontakt zum GF.

Missionsziel:

- Den verschollenen GF wiederfinden und lebend nach Hause bringen.

Hauptbericht:

Auf der Suche nach ihrem vermißten GF flogen die Monkeys in das Asteroidenfeld. Von der schon bekannten Störboje, die einen Talahassee-Kreuzer imitierte, bekamen sie die Koordinaten der Bergbaustation.

Dort angekommen entdeckten sie die Piranha des GF in einem Kampf mit mehreren Regierungsmaschinen. Obwohl sich schnell herausstellte, daß der Kilrathi nicht in seiner Maschine saß, standen die Monkeys dem Unbekannten bei und folgten ihm zur Station, wo sie zu ihrem verwundeten GF geführt wurden.

Overkill

Vorbericht:

Die Exile und die Rebellen sind aufgrund der letzten Ereignisse ein Bündnis eingegangen, um das diktatorische Regime in Hubbles Star zu stürzen. Ein erster Schritt sollte in der Eroberung des 3. Planeten sein, einer Agrarwelt, die für die Versorgung des Hauptplaneten von großer Bedeutung ist.

Missionsziel:

- Säubern des zugewiesenen Operationsgebietes
- Rendezvous mit den Marines
- Abschirmen des Bodenangriffes

Hauptbericht:

Im Zielgebiet stießen die Monkeys lediglich auf 4 Hellcats, denen jedoch rasch 6 Arrows zur Unterstützung herbeieilten. Dennoch gelang es den Monkeys in erbitterten Kämpfen die Oberhand zu behalten, bis feindliche GKS im Sektor erschienen. Doch anstatt der erwarteten Korvetten oder

Fregatten handelte es sich hierbei um einen Schlachtkreuzer der Plunkett-Klasse sowie einen weiteren Kreuzer der Savannah-Klasse.

Captain Vorghath vermutete zunächst ein Täuschungsmanöver und flog näher an die Sensorkontakte heran. Doch auch er konnte die Sensorergebnisse letztlich nur durch eindeutige Beobachtung bestätigen.

Nachspann:

Da trotz der Anwesenheit von Bombern die Feuerkraft der Monkeys nicht ausreichte, mußte der Einsatz der Marines abgeblasen werden. Die Monkeys zogen sich daraufhin zum Träger zurück.

Handelskrieg

Vorbericht:

Nach der gescheiterten Offensive wurden sich Ship Captain Spruce und Flight Captain Vorghath einig, den Gegner zunächst durch Stören des Nachschubes zu schwächen.

Missionsziel:

- Abfangen des Nachschubtransportes

Hauptbericht:

Die Monkeys unter dem Kommando von Lieutenant Norac sollten im Rahmen einer Patrouille die Nachschubwege des Gegners erkunden und alle Transporter daran hindern, ihren Bestimmungsort zu erreichen.

Während der Patrouille stießen die Monkeys an NAV 2 auf eine Fregatte nebst Jägern, die auf den Nachschubwegen patrouillierten.

An NAV 3 schließlich entdeckten die Monkeys einen Transporter mit Jagdschutz. Trotz harter Gegenwehr und Verstärkung durch die Fregatte konnte der Transporter vernichtet werden. Anschließend lösten sich die Monkeys aus dem Kampf und flohen zurück zur Tannenberg, bis auf Lt. Rüssel, der noch im Abdrehen einen Volltreffer erhielt und seine Maschine verlassen mußte.

Nachspann:

Zwar gelang den Monkeys die Erfüllung ihres Auftrages, doch wurde Lieutenant Rüssel vom Feind gefangen genommen.

Die Befreier 1

Vorbericht:

Nach der Gefangennahme von Lt. Rüssel wurde auf der Tannenberg hastig ein Plan zur Rettung ausgearbeitet. Das Geschwader sollte in den gekaperten Transportern den Schlachtkreuzer anfliegen, wo Captain Vorghath und Ship Captain Spruce als Gefangene übergeben werden sollten. Der Rest des Geschwaders sollte sich in den Frachtkisten verstecken und später unterstützend eingreifen.

Missionsziel:

- Lt. Rüssel befreien.

Hauptbericht:

Der Plan schien aufzugehen. Captain Vorghath und Ship Captain Spruce wurden plangemäß im Zellenbereich inhaftiert und konnten ebenso plangemäß von dort entkommen und die Zelle von Lt. Rüssel aufspüren, während der Rest des Geschwaders sich in einem Frachtraum bereit hielt.

Unglücklicherweise wurden die Monkeys jedoch bei der Befreiung von Lt. Rüssel entdeckt und es wurde Alarm ausgelöst.

Die Befreier 2

Hauptbericht:

Nachdem der Alarm ausgelöst war, flüchtete das Befreiungsteam aus Lieutenant Panther, Flight Captain Vorghath und Ship Captain Spruce zu einem nahegelegenen Wartungsschacht. Auf dem Weg dahin wurden sie jedoch von einem Verhöroffizier überrascht, der plötzlich aus einer der Zellen trat.

Ohne zu zögern streckte der Kilrathi den Mann nieder und lud sich, nach einer kurzen Kontrolle der Zelle, eine wei-

tere Gefangene auf. Gerade noch rechtzeitig konnten alle den Wartungsschacht erreichen und sich dem Zugriff der heraneilenden Wachen entziehen.

Wie sich herausstellte, verfügte der Schacht über eine Verbindung zu den Hangars. Auf dem Weg dorthin stieß die Gruppe auf Lieutenant Norac, so daß alle Mitglieder der Monkeys wohlbehalten den Hangar erreichten und unentdeckt an Bord des Transporters gehen konnten.

Durch ein vorgetäushtes Feuer im Hangarbereich gelang es Captain Spruce, die Notöffnung der Hangartore zu erwirken, sodaß die Monkeys flüchten konnten.

Nachspann:

Anstatt direkt die Tannenberg anzu steuern, flog der Transporter zunächst eine Fregatte der Rebellen an, um Informationen einzuholen und Lt. Rüssel einer ersten medizinischen Untersuchung zu unterziehen.

Die gerettete Gefangene, die als Valentina Koslow, Major des Staatssicherheitsdienstes, identifiziert werden konnte, gab vor, als Informant für die Rebellen tätig zu sein.

Rückkehr

Vorbericht:

Nach der erfolgreichen Rettung von Lt. Rüssel aus der Gefangenschaft, stand die Verlegung des Geschwaders zurück zur Tannenberg an.

Lt. Rüssel wurde für den Rückflug mit aufputschenden Medikamenten leidlich "flugfähig" gemacht.

Missionsziel:

- Verlegen zur Tannenberg

Hauptbericht:

Um das von der Regierung kontrollierte Gebiet zu meiden, sollte der Rückflug über einen Umweg erfolgen.

Das Geschwader erreichte NAV 1 ohne weitere Zwischenfälle, stieß jedoch an

NAV 2 unerwartet auf eine Patrouille von Regierungstruppen und geriet unter Beschuß. Zwar konnten die Monkeys das Gefecht ohne Verluste für sich entscheiden. Dennoch erlitten die Maschinen von Major Vorghath und Lt. Rüssel schwere Schäden, die deren Kampfkraft deutlich reduzierten.

An Nav 3 entdeckten die Monkeys Spuren eines weiteren, heftigen Kampfes. Vom Träger war jedoch keine Spur zu sehen.

Glücklicherweise empfangen die Monkeys ein codiertes Signal, das ihnen nach der Decodierung die Position des Trägers preisgab.

Nachspann:

Das Geschwader erreichte den Träger zwar angeschlagen, aber ohne Verluste. Captain Vorghath wurde noch vor dem Flug zum Major befördert.

Nacht der langen Messer

Vorbericht:

Nach dem erfolgreichen Auftakt sollten die Angriffe auf die Versorgungslinien der Regierungstruppen fortgeführt werden. Die Rebellen bauten darauf, daß die Regierung die Versorgung der Zivilbevölkerung zugunsten der Streitkräfte vernachlässigen würde, was ihren Rückhalt in der Bevölkerung nachhaltig schaden würde.

Missionsziel:

- Vernichten eines Versorgungskonvois.

Hauptbericht:

Das Geschwader flog einen direkten Angriff auf einen Versorgungskonvoi der Regierungstruppen, bestehend aus 6 Pelikan-Transportern samt Jagdschutz.

Obwohl in deutlicher Unterzahl, konnte der Jagdschutz von den Monkeys abgedrängt und in Schach gehalten werden, was Major Vorghath in seinem Bomber einen ungehinderten Angriff auf die Transporter erlaubte. Den folgenden Angriffen des erfahrenen Bomberpiloten hatte der Gegner nichts entgegenzusetzen. Transporter um Transporter wurde von den Torpedos des Kilrathi vernichtet.

Als alle Torpedos verschossen und der Jagdschutz niedergekämpft war, wurde der letzte Transporter gemeinsam mit Raketen und Bordwaffen angegriffen, bis auch er unter dem konzentrierten Angriff zerbarst.

Nachspann:

Der Angriff war ein voller Erfolg. Der Konvoi wurde vollständig aufgegeben, während die Monkeys keine Verluste zu beklagen hatten.

Opfergang

Vorbericht:

Nach der erfolgreichen Operation ge-

gen die Nachschublinien sollten nun die Solarkollektoren des Systems eingenommen werden. Damit sollte die gespannte Stimmung weiter angeheizt werden.

Missionsziel:

- Eskortieren der Landungstransporter zu NAV 2
- Aufnehmen weiterer Transporter der Rebellen an NAV 1
- Erobern der Solarkollektoren

Hauptbericht:

Bereits bei NAV 1 kam es zu Gefechten, als Regierungstruppen die Rebellen-schiffe stellten und angriffen. Trotz der raschen Hilfe der Monkeys wurde dabei ein Transporter vernichtet.

Trotzdem wurde die Mission fortgesetzt und die Landungsschiffe flogen zu NAV 2. Während die Monkeys die Verteidiger der Solarkollektoren in Kämpfe verwickelten, machten sich die Transporter auf, die Kollektoren zu entern.

Trotz zahlenmäßiger Unterlegenheit und erbitterter Gegenwehr hielten die Monkeys den Transportern den Rücken frei, sodaß beide Kollektoren besetzt werden konnten.

Nachspann:

Die Mission konnte erfolgreich abgeschlossen werden, doch zu einem hohen Preis. Drei Piloten, darunter der Geschwaderführer und sein Stellvertreter, konnten sich nur mit knapper Not



TCS TANNENBERG		
Piloten	Siege	Missionen
Ridden	47	43
Gath	43	58
Ranger	32	41
Nova	13	22
Asteroid	13	40
Chaos	10	27



aus den Wracks ihrer Maschinen retten.

Die Nachricht

Vorbericht:

Der Opfergang der "Crazy Monkeys" war nicht vergeblich und so konnten nicht nur die Solaranlagen gesichert, sondern ebenfalls der 3. Planet des Systems besetzt werden.

Somit stand nur noch die Heimatwelt unter der Kontrolle der Regierungstruppen, deren Befreiung als nächstes anstand. Doch vorher mußten die eigenen Kräfte erst für einen konzentrierten Schlag gesammelt werden.

Missionsziel:

- Sprung aus dem System und Absetzen einer Nachricht
- Aufklären des Sperrgürtels um den Heimatplaneten

Hauptbericht:

Unter dem Kommando von Lt. Rüssel machten sich die Monkeys zuerst daran, den Sperrgürtel aufzuklären und ließen sich an NAV 1 auf ein Gefecht mit 4 Hellcats ein, um ihre wahren Absichten zu verschleiern.

Nach einem kurzen aber heftigen Kampf, den die Monkeys für sich entscheiden konnten, trat das Geschwader

einen vorgetäuschten Rückzug nach NAV 2 an, sprang dort nach Xanadu und setzte die Nachricht an das HQ ab.

Anschließend sprangen die Monkeys wieder zurück und konnten unbehelligt zur Tannenberg zurückkehren, wo sich bereits mehrere Schiffe für die entscheidende Offensive sammelten.

Nachspann:

Die Monkeys hatten ihren Auftrag erfüllt. Einer entscheidenden Offensive gegen die Regierungstruppen stand nichts mehr im Wege.

TOP TEN

Platz	Pilot	Siege
1	Seldom	301
2	Paladin	278
3	Cisco	255
4	Toaster	254
5	Maverick	249
6	Tristan	249
7	Soulkeeper	246
8	Archimedes	192
9	Asmodis	191
10	KipDotter	188

DIE SCHATTEN

Sichere Straßen

Vorbericht:

Das Oberkommando hat wegen der gerade geringen Mantuaktivität beschlossen, ein neues Modul für die Hammerfest zu liefern.

Missionsziel:

Die Schatten sollten eine 3-P-Navroute fliegen um jegliche Mantukräfte zu zerstören, damit das Modul sicher zu Hammerfest eskortiert werden kann.

Hauptbericht:

Kaum hatten die Schatten den ersten Navpunkt erreicht, bekamen sie auch schon die erste kleinere Mantugruppe zu Gesicht. Schnell konnten die Schatten den Kampf für sich entscheiden und setzten sogleich ihren Weg zum 2. Navpunkt fort.

Dort angekommen entdeckten sie eine etwas größere Kampfgruppe der Mantu. Diese schienen den Bomber in der Mitte beschützen zu wollen. Laut Scannern wollten die Mantu aber weder zu den Schatten noch zur Hammerfest, sondern sie setzten Kurs auf Mantugebiet. Captain Hartung entschloss daher, diese nicht anzugreifen. Er wollte die Piloten nicht ohne Grund einer Gefahr aussetzen, nicht zuletzt, da am dritten Navpunkt verstärkte Mantuaktivität angesagt wurde, weswegen sie in Richtung Navpunkt 3 aufbrechen mussten. Bevor sie jedoch sprangen entdeckten sie ein Tetraeder, das vom 3. Navpunkt zu kommen schien und auf die Mantugruppe zusteuerte. Captain Hartung entschloss den Jäger zu zerstören bevor er die Gruppe kontaktieren konnte. Dies schafften die Schatten auch ohne Probleme. Beim zweiten Versuch wieder zu springen, kamen den Schatten diesmal 3 Jäger entgegen und diesmal entschied Ger GF die 3 Mantu passieren zu lassen und zu springen. Leider ohne Lt.

Colonel O'Connel, dieser musste wegen einem Maschinenschaden zurück zur Hammerfest fliegen.

Kaum dass die 2 verbliebenen Piloten Navpunkt 3 erreichten mussten sie feststellen das dort gerade eine Schlacht zwischen Mantu stattfand. Schnell schienen einige Jäger unterlegen zu sein, wobei nun der Rest auf die Schattenpiloten zuflog und versuchte, Kontakt aufzunehmen. Ein Mantu namens Kreisbrecher schien der Anführer dieser Gruppe zu sein. Dieser gab bekannt, dass er und die Schatten einen gemeinsamen Feind hätten und er bald mit ihnen sprechen wolle. Captain Hartung lies diese passieren.

Nachspann:

Beim Debriefing wurde die Mission von Baker als Fehlschlag ausgewiesen.

Um jeden Preis

Vorbericht:

Nach der missglückten Aufklärungsmission musste man nun ein Generatormodul für die Station abholen und hoffen, dass man nicht auf zu viel Widerstand treffen würde.

Missionsziel:

Abholung des Generatormoduls am Jumpoint und Eskorte zur Station.

Hauptbericht:

Auf dem Weg zum Sprungpunkt konnten die Schatten trotz starker Gegenwehr eine kleine Kampftruppe der Mantu vernichten und weiter zum Rendezvous fliegen.

Dort angekommen und nach kurzer Wartezeit erschien das Generatormodul zusammen mit einer Eskorte aus zwei TS. Man übermittelte, die Kommunikation des Moduls sei bei einem Angriff schwer beschädigt worden und die Pilo-

ten baten darum, mit zur HF fliegen zu dürfen.

Zusammen flog man also zur Station, wo sich herausstellte, dass das Modul und die Eskorte infiltriert worden waren. Während die TS nach einem kurzen Angriff flohen, steuerte das Modul mit Rammabsicht auf die Station zu.

Da die Zerstörung des Antriebs nicht ausreichten, um ihm den Schub zu nehmen, versuchte Hayabusa den Kurs durch die Explosion seines eigenen Jägers zu ändern, Dark Lord versuchte selbiges durch den gezielt platzierten Einschlag zweier Raketen in das Modul. Beide Manöver verlangsamten das Modul zwar und änderten leicht seinen Kurs, doch erst das von Nobody geplante Manöver, es durch Einsatz der restlichen Jäger zu stoppen, konnte die Hoffnung der Schatten, eine Katastrophe zu verhindern, erfolgreich zu Ende bringen.

Nachspann:

Der selbstlose Einsatz der Schatten hatte an diesem Tag das Leben vieler Menschen an Bord des Moduls und der Station gerettet.

Die Besatzung des Moduls konnte durch einen Trupp Marines befreit werden, nachdem sich die Mantu-Besitzer selbst umgebracht hatten.

Taub und blind

Vorbericht:

Nach den vorherigen Ereignissen hatte man beschlossen, eine Gegenoffensive gegen die Mantu zu starten.

Missionsziel:

Die Schatten sollten eine 4-Punkt-Navroute fliegen und einige schwach beschützte Horchposten zerstören und gleichzeitig ein Shuttle Marines zum Navpunkt 4 eskortieren, damit sie die-

sen infiltrieren und durch Sprengkörper zerstören konnten.

Hauptbericht:

Am ersten Navpunkt entdeckten die Schatten neben dem Horchposten auch eine leichte Sicherung, welche aus zwei leichten Jägern und zwei mittelschweren Jägern bestand. Nach anfänglichen Schwierigkeiten konnten sich die Schatten jedoch durchsetzen und sie sowie den Horchposten zerstören.

Am zweiten Navpunkt ergab sich ein ähnliches Bild: Neben dem Horchposten waren nur zwei Mantujäger als Bewachung abgestellt. Dieses mal waren die Piloten schon warm und konnten die Mantu daher schneller und effektiver zerstören. Danach war wieder der Horchposten dran bevor es zum nächsten Navpunkt ging.

Am dritten Navpunkt hatten die Piloten eine kurze Ruhepause, da dort nur der Horchposten zu finden war.

Am vierten und letzten Navpunkt waren die Station und eine kleine Jägergruppe anzutreffen. Nachdem auch diese Jägergruppe eliminiert wurde, konnte das Shuttle mit den Marines an der Station andocken und mit der Infiltration beginnen. Nach einer kurzen Verschnaufpause hatten die Schatten neue Kontakte auf dem Radar. Sie hatten diesmal weit mehr Probleme mit den Feinden. Angeführt wurden sie anscheinend von den Piraten Bonfire und Janitor, welche bei der letzten Terror-Attacke der Mantu eine Schlüsselrolle gespielt hatten, im Kampf aber das Nachsehen hatten. Als die Marines mit ihrer Mission in der Station fertig waren, kamen weitere Kontakte in Richtung des Schlachtfeldes. Wie sich herausstellte waren es Kreisbrecher nebst Flügelmännern. Mit Hilfe dessen konnte dann der Navpunkt gesichert werden.

Kreisbrecher verkündete bereit zu sein nun mit den Schatten zu reden und begleitete diese daher zur Hammerfest.

Nachspann:

Die Schatten und Kreisbrecher kamen unbeschadet bei der Hammerfest an.

Viehtrieb

Vorbericht:

Aufgrund der prekären Nachschubsituation der Schatten und des Projekts war man darauf angewiesen, Ersatzteile zu besorgen - komme was wolle.

Missionsziel:

- Abfangen einer Piratenlieferung an die Mantu.
- Ausschaltung der Eskorte.
- Scannen der Fracht.
- Marines Deckung geben, während diese den Transporter entern.

Hauptbericht:

Die Schatten trafen zügig auf die erwarteten Feinde: Zwei Pelikantransporter nebst Eskorte aus drei leichten + einem schweren Jäger, sowie einer Korvette.

Die Eskorte konnte zügig und ohne größeren Aufwand ausgeschaltet werden, als ein weiterer Piratenflügel auf den Scannern erschien, wie sich herausstellte angeführt von Cassidy, auf den man schon einige Male getroffen war.

Nach einigem Hin und Her konnte Cpt. Portman herausfinden, dass die Piraten durch Druck der Mantu auf ihre Familien zu diesen Lieferungen gezwungen worden waren. Er sicherte den Piraten daher volle Unterstützung durch die Exilanten zu und dass Cassidys Familie befreit werden würde.

Im Gegenzug folgten die Transporter - an Bord Cpt. Portman, der durch dieses gewagte Manöver Vertrauen erzeugen wollte - und die verbliebenen Piratenjäger den Schatten zur Hammerfest.

Nachspann:

Die Ersatzteile waren dringend nötig gewesen, trotzdem hielt sich AC Bakers Freude in Grenzen: Ein weiteres Rudel

Neuankömmlinge galt es durchzuführen; auch Cpt. Portmans Zusicherungen von Schutz und der Befreiung von Cassidys Familie schlugen hart zu Buche.

Es blieb zu hoffen, dass dieser Schritt die Ressourcen der Station und des Geschwaders nicht übermäßig strapazieren würde.

Auge um Auge

Vorbericht:

Es war endlich soweit: Die Station sollte den lange ersehnten Nachschub erhalten - nun musste er nur noch zu seinem Zielort eskortiert werden.

Missionsziel:

- Anfliegen des Jumpoints.
- Eskorte der Transporter zum Stützpunkt.

Hauptbericht:

Die Schatten kamen ohne Probleme zum Rendezvouspunkt, von wo aus sie mit dem Konvoi zusammen in Richtung Projekt Hammerfest flogen.

Natürlich war das auch den Mantu nicht entgangen: Sie hatten einen Stumpfkegel nebst Kampftruppe geschickt, um den Konvoi auszulöschen.

Nachdem die beiden Bomberpiloten Dark Lord und Brawler den Stumpfkegel ausgeschaltet hatten, bevor sie in den Kampf eingreifen konnte, entstand ein zähes Ringen um Gedeih und Verderb des Konvois: Die gegnerischen Bomber konnten vier Torpedos abfeuern, bevor sie zerstört wurden und Dark Lords Shrike wurde im Laufe des Kampfes vollkommen zerstört.

Nachdem Cpt. Portman Verstärkung angefordert hatte und diese eingetroffen war, konnten die Schatten und der Konvoi jedoch ohne weitere Verluste die Station erreichen, wenn auch schwer angeschlagen.

Nachspann:

Die Wichtigkeit dieser Mission stand au-

ber Frage und die Schatten hatten sie gemeistert.

Dark Lord hatte den Ausstieg schwer verletzt überlebt.

Gejagte Jäger

Vorbericht:

In den letzten 2 Tagen wurden insgesamt 4 Transporte im Sektor von einem Bomberflügel der Mantu vernichtet. Durch Kreisbrechers Informationen wissen nun die Schatten, dass die Angriffe von ein und demselben Asspiloten der Mantu angeführt wird. Kreisbrecher hatte ebenfalls durchsickern lassen, dass ein wichtiger Transport im System ansteht, welcher aber als Falle für diesen Piloten geplant ist.

Missionsziel:

Die Schatten sollen dem genannten Asspiloten eine Falle stellen, indem sich 2 der 3 Piloten in Transportern verstecken um dann die Falle zuschnappen zu lassen.

Hauptbericht:

Nach dem Briefing machten sich Captain Norton, Captain Hartung und Cap-

tain Espinosa zu ihren Maschinen auf. Wie geplant landeten Hartung und Norton auf den ihnen zugewiesenen Transportern und so startete der kleine Konvoi in Richtung eines Asteroidenfeldes. Nachdem die Transporter den Störsender aktiviert hatten flogen alle in Richtung Nav 1.

Wie geplant kamen sie am Asteroidenfeld an und setzten Kurs in diesen. Von außen wirkte es wie ein Konvoi welcher sich in diesem Feld unbemerkt zu bewegen versuchte. Je weiter sie in das Feld vordrangen, umso mühseliger wurde es den Asteroiden auszuweichen.

Als Espinosa erstmal auf einen merkwürdigen Schatten schoss passierte nichts, doch der zweite sollte sich schnell als der Anfang der Falle herausstellen. Neben einem Kegel, welcher als erstes erwachte, machten sich auch ein Tetraeder und zwei Zylinder auf den Weg zu den Transportern. Um die eigene Falle zuschnappen zu lassen, starteten Hartung und Norton schnell aus den Transportern heraus und machten sich zum Angriff bereit. Captain Norton, welcher den Status des Geschwaderführers innehatte, gab den Befehl erst die

Zylinder anzugreifen.

Als erstes fiel der sogenannte Asspilot der Mantu, doch er sollte nicht der letzte bleiben. Die 3 Piloten hätten wohl etwas größere Schwierigkeiten mit ihren Gegnern gehabt, wären die Transporter nicht mit Raketentürmen aufgerüstet worden. Es war ein harter Kampf und es wurde Auge um Auge gekämpft. Nachdem die Transporter auch den 2. Zylinder in Staub verwandelt hatten, versuchten die restlichen Mantujäger etwas Luft zwischen sich und die Transporter zu bringen. Bevor die Transporter wieder in Reichweite waren, konnten die Mantu aber Captain Espinosa abschießen, welche jedoch rechtzeitig aussteigen konnte. Doch dies beeinträchtigte die Mission nicht weiter; mit Hilfe der wieder in Reichweite kommenden Transporter konnten auch die restlichen Mantu abgeschossen werden.

Nachspann:

Captain Espinosa wurde von den Transportern geborgen und sicher zur Hammerfest gebracht. Wie sich herausstellte hatte sie den Ausstieg ohne Weiteres überstanden.



TCSS HAMMERFEST

Piloten	Siege	Missionen
Flashback	111	78
Hayabusa	85	71
Dark Lord	85	90
Nobody	58	37
Shepherd	40	36
Geist	33	43
Jinx	7	7
Buckthorn	7	7



ENGEL DER APOKALYPSE

Der unerwartete Fund

Nach dem Rückschlag in der letzten Mission soll nun die Situation der beiden unbekannt GKS ermittelt werden. Die Engel treffen auf 6 Tetraeder und 2 Transporter vom Typ Polyeder. Die beiden Transporter sind allerdings leer. Der Erzengel befiehlt das Ausschalten der Antriebe, wobei leider Captain Bull einen der beiden aus versehen direkt mit dem ersten Torpedo zerstört. Auch das zweite wird durch einen sehr glücklichen Schuss von Geisha zerstört. Die restlichen Tetraeder ziehen sich zu den unbekannt GKS zurück. Dort angekommen entdecken die Engel, dass es sich bei den beiden GKS um ein Konföderationsschiff der Exeter-Klasse und ein Kilrathischiff der Ralari-Klasse handelt, die beide vollkommen inaktiv und ziemlich alt sind. Nach Sicherung der Schiffe, rückt die BG der Yamato zu den Engel vor und sichert so die Fundstelle. Der Admiral ist mit dem Verlauf der Mission voll zufrieden und sehr erfreut über den Fund der beiden Schiffe. Die Engel werden als nächstes die beiden Schiffe näher untersuchen.

Die Armada

Die Engel sollen die beiden gestrandeten Kreuzers untersuchen, die sie letztes Mal gesichert hatten, aber noch während des Briefings nähern sich mehrere unbekannt Kontakte. Die Engel, können die Piraten schnell in die Flucht schlagen. An Board der beiden Kreuzer können sie anschließend nicht viel entdecken, von ein paar Leichen mal abgesehen. Als mal wieder plötzlich ein Verband von Mantu-Schiffen auftaucht, ziehen sich die Engel zurück. An der Yamato angekommen, ziehen sich auch die Mantu plötzlich zurück. Im BR angekommen, taucht im Sektor eine

riesige Armada von Kilrathischiffen auf, die zu Verhandlungen kommen - was ja der ursprüngliche Zweck dieser Reise war. Der Admiral ist immer noch darüber verwundert, dass die Mantu scheinbar immer zur rechten Zeit auftauchen und befiehlt den Fluchtjäger von Major Ofu nochmals genau zu untersuchen um die Verhandlungen nicht zusätzlich zu gefährden.

Die Hilfestellung

Die Yamato befindet sich in Verhandlungen mit den Kilrathi und die Engel haben derzeit Dienstfrei. Währenddessen setzt ein Frachter der Kilrathi einen Notruf ab auf den die Engel als Zeichen der Freundschaft mit den Kilrathi reagieren sollen. Auf dem Weg zum Frachter treffen die Engel auf eine kleine Gruppe Mantu, mit der sie kurzen Prozess machen. Bei Nav 2 durchqueren die Engel ein Asteroidenfeld und stoßen zufällig auf zwei Zylinder mit denen sie erneut kurzen Prozess machen. Als die Engel endlich am Frachter der "H'Rass" ankommen finden sie 4 Jäger und ein GKS vor. Sie schaffen es zwar nicht alle Jäger auszuschalten, doch als das GKS in aussichtsloser Situation seinen Reaktor überlastet und zerstört wird, ziehen die verbleibenden Jäger sich zurück. Kurz darauf tauchen die Kilrathi auf, und übernehmen den geretteten Transporter. Nach der Rückkehr zur Yamato bewertet der CAG Acting Captain West trotz der hohen Schäden durch den Stumpftetraeder als Erfolg. Durch das Ausschalten der Bomber im Asteroidenfeld konnte ein Hinterhalt auf die BG der Yamato definitiv verhindert werden. Einzig Captain Bull erhielt eine Rüge, da er eine Rakete auf einen bereits stark angeschlagenen Jäger abgefeuert hatte.

Der Besuch

Die Yamato mit Admiral Hayati Tani und den Engel wird eingeladen um mit dem König der Kilrathi Melek nar Kiranka Kriegsrat zu halten. Allerdings erwies sich das Treffen als eher ernüchternd, dennoch hatten die Engel Glück auf einen Repräsentanten eines niederen Clans zu treffen der „zufällig“ gehört hatte was der Admiral vorzutragen hatte. Das Abenteuer beginnt.

Auf der Jagd

Die Engel sind von ihrem Besuch bei Melek nar Kiranka zurück auf der Yamato. Die vorrangige Aufgabe ist es nun Verbündete unter den 7 Klans der Kilrathi zu finden.

Des Weiteren fliegt die Yamato tiefer in die Kernwelten der Kilrathi um dort in einer Kilrathischen Werft eine Überholung durchführen zu lassen, da die Yamato ja zu einem großen Teil von Kilrathi gebaut wurde.

Bei Eintritt in das Gebiet der GWU (auf dem Weg nach Kilrah) erhält die Yamato die Nachricht, dass eine Mantuflotte in der Gegen operieren soll. Die Engel kriegen den Auftrag diese zu suchen und ggfs. anzugreifen.

Die Engel lieferten sich harte Gefechte mit anwesenden Feindverbänden der Mantu konnten sich das Geschwader der Apokalypse behaupten und mit ein paar Wimpel mehr zur Yamato zurückkehren.

Der Admiral ist mit dem Verlauf der Mission recht zufrieden, ist aber dennoch immer noch über das häufige Auftauchen von Mantus in der Nähe der Yamato beunruhigt.

Weiterhin das Ziel der Yamato ist die Kernwelt der Kilrathis. Genauer gesagt zum Clan nar Sutaghi um dort die Yamato überholen zu lassen und weitere Diplomatische Beziehungen auf zu bauen.

Auf dem Weg!

Die Engel sind auf dem Weg in das M'hass-System, dem Heimatgebiet des Sutaghiclans.

Die Engel nehmen an einer Station Vorräte und Nachschub auf. 1st LT Morisson wird dort auch vom Marschall via Komm-Link zu einem wichtigen Posten im HQ abberufen. Bei dieser Gelegenheit wird Lt. Col. Ghad Buloth zum Colonel befördert. Die Engel landen auf der Station und die Yamato rückt nach um die Vorräte und den Nachschub zu bunkern.

Der Admiral wertet den Einsatz als Erfolg.

Search and Rescue

Die Yamato liegt immer noch bei der Station Venice im Venice-System und ist immer noch mit Reperaturen und Aufmunitionierung beschäftigt.

Die Streitkräfte in Venice haben die Yamato um Hilfe bei der Suche nach einer vermissten Patrouille gebeten. Ein kleiner Teil der Engel wird dazu losgeschickt.

Die Engel finden zwei Maschinen der vermissten Patrouille die im Raum treiben und von drei feindlichen Schiffen - offenbar Piraten - umkreist werden. Nach einem kurzen Wortgefecht greifen diese ohne

Vorwarnung an.

1 Razor, 1 Bastard & 1 Vulture - 2 vernichtet, einen Sturmreif geschossen (geflohen)

Die Engel verfolgen den angeschlagenen Razor um so die Operationsbasis der Piraten zu finden. Sie folgen ihm zu einem nahen Planeten und entdecken dort ein modifiziertes Schiff der Caernaven-Klasse, dass offenbar die Basis ist.

Colonel Buloth, der diesen Einsatz leitete, war mit den Leistungen der Engel sehr zufrieden. Dennoch bemängelte er die mangelnde Disziplin beim Landen von Lt. Weber.

WÖLFE AN DER FRONT

1mal Mond und zurück

Die Wolves versuchen ein Shuttle zur Absturzstelle auf dem verlassenden Mond zu eskortieren und versucht die Ladung zu bergen.

Major West ist noch auf der KS, leider...dieser Franzmann als seine Vertretung nervt. Arrogant und ..ich schweige lieber bevor es weiteren Ärger mit ihm gibt.

Eine einfache Eskorte, Babysitter für das Bergungsteam war unser heutiger Auftrag.

Unterwegs hatten wir Gesellschaft einiger Quader die scheinbar auch etwas dort suchten. Sie fanden auch etwas...den Tod.

Auf dem Mond konnten wir leider nur noch die Toten der Besatzung bergen. Die wurden von einem Mantu, der ebenfalls auf dem Mond abgestürzt war, ermordet. Auf sehr grausame Art scheinbar.

Die Ladung war zerstört, aber einer der toten Besatzung konnte vor seinem Tod noch eine Nachricht auf einen Blatt kritzeln. Die Koordinaten von etwas, etwas was hoffentlich dazu dient seinen Tod und die seiner Kameraden zu rächen.

Ein Major kommt zurück

Nach der Zerschlagung der Piratengruppe "Das Blutige Auge" gehen wir einer Spur nach die uns der letzte Überlebende des Mondes hinterlassen hat.

Die Koordinaten die wir gefunden haben

führen in dieses System, zu einem Mond welcher um den 3. Planeten kreist. Wir haben sehr viele feindliche Scanner aufgefasst die in dieser Richtung unterwegs sind.

Auftrag: Räumt der Eye of Beholder den Weg frei

Nav 1 war sauber, an Nav 2 tilgten wir 6 Bastarde vom Antlitz des Alls, wobei Lt. Avenge sich hervortat

Wir sammelten die Scannerdaten

An Nav3 erledigten wir 5 Razors und sammelten ebenfalls die geforderten Daten.

Alle Gefechte verliefen sehr gut und dauerten dank des optimalen Zusammenspiels aller Wölfe nur kurze Zeit.

Auf dem Rückweg überredete Colonel Huber zwei Vultures sich uns zu ergeben

Tiefgekühlt

Eine Spur die in der letzten Mission gefunden wurde wird weiter verfolgt. Flit-

sche, der als erfahrener Marine gilt, wurde die Führung unseres Trupps anvertraut. Colonel Toaster hatte einen Walker besorgt. Auf der Eiswelt ging es durch Kälte, Sturm und eisigen Tälern zu dem kleinem Außenposten der Mantus. Unsere Nahkämpfer beseitigten einige Mantusoldaten und wir konnten die Computerdaten sichern. Beim Rückzug wurden wir von Mantus angegriffen. Zum Glück konnten alle wieder ins Shuttle gelangen und mehr oder weniger verletzt den ungastlichen Mond verlassen. Erschöpft und froh wieder "Daheim" zu sein freuten wir uns über 2 Dienstfreie Tage. Darkwolve musste in die Krankenstation.

Im Auftrag des Admirals

Beim letzten Einsatz konnten scheinbar wichtige Dokumente erbeutet werden. Admiral Tani persönlich wies uns ein. Admiral Tani schien über unsere Leistungen nicht zufrieden und stellte uns auf die Probe. Ein Mantuartefakt galt es zu "besorgen". Schade dass es geschützt wird. Errtu wurde für diese Mission zum GF ernannt auf Wunsch des Admirals.

Schon im ersten Gefecht wurde Flit-sches Arrow schwer getroffen und ging

in einem Feuerball auf. Zum Glück und Erleichterung aller gelang der Ausstieg mit der RK optimal. Nun wurden unsere Angriffe wilder und entschlossener. Kurz der Nav Punkt wurde freigekämpft. Ein SAR Shuttle, eskortiert von Ana und Kalypso, fischte Flitsche auf. Ebenfalls flog ein Reedemer mit um uns aufzutanken und mit Raks zu versorgen. Endlich wurden wir in einem Asteroidenfeld fündig. Die Gegner wurden durch Col. Toasters Funksprüche verwirrt und so ein leichtes Opfer für uns.

Noch an Bord des Shuttle begann Flitsche mit der Untersuchung des geborgenen Artefakts.

Als die Wolves zurück an Bord der Yamato waren, beförderte Major West Lieutenant Imandur vom 2nd zum 1st!

Auf der Suche nach...

Schon am ersten Nav Punkt stießen wir auf einen ebenbürtigen Gegner. Doch durch Verhandlungsgeschick erhielten wir aktuelle Daten des Systems und machten so einen SWACS Flug unnötig. Ein GKS der Mantus verließ grade das System und musste eine Vorausabteilung einiger Polys zerstört zurück lassen. Auf dem FD spielte sich ein theatralisches Schauspiel ab worin Toaster und Soulkeeper ihre Differenzen niederlegten.

Soulkeeper wurde nochmals im Amt des GF bestätigt. Major West hat die Mission als glatten Erfolg gesehen aber zu mehr Feingefühl beim Benutzen der Waffen ermahnt.

Ein kleiner Gefallen

Durch den diplomatischen Erfolg von Captain Rootbeer und Colonel Toaster haben die Wolves an ihrem Ziel Fuß fassen können. Doch leider war damit nicht alles in trockenen Tüchern.

Durch Probleme mit den örtlichen Behörden wurden die Wolves auf eine weitere Patrouille durch das System gepresst. Es sei zu erwähnen dass diese Aufgabe auf Missfallen in den Reihen der Wölfe stieß. Neu dabei war 2nd Lieutenant Babels, frisch von der Pulsar.

Nav 1: Ein kleiner Happen zum aufwärmen für das Geschwader, Priest zeigte dabei das er seinen Ausstieg gut verkräftet hatte und legte mächtig mit 3 Abschüssen vor. Nach dem Scanning ging es weiter.

Nav 2: Allein Allein waren die Wölfe und sie zogen von dannen.

Nav 3: Wieder lag es an Colonel Toaster die dortigen Feinde zum größten Teil zu überreden das sie sich der größeren Sache anzuschließen, was sie auch taten. Nur einer musste anders überzeugt werden und Priest nahm ihm die letzte Beichte ab. Was danach passierte war eher ungewöhnlich: Mehrere Mantujäger hielten auf die Wolves zu, welche beschlossen das es besser sei einen taktischen Rückzug einzuleiten Richtung Nav-Punkt 4. Der Alpha-Wolf zeigte dabei seine großen Fähigkeiten in Navigation.

Nav 4: Genau so leer wie Nav 2 und somit ging es ab nach Hause.

Die Wolves landeten und wurden

nicht von CAG sondern auch von Marshall Paladin erwartet. Nachdem Ruhe eingekehrt war erhielt Major West den Rang des Ship Captain und der Marshall befahl es gebührend zu feiern auf Kosten des HQs.

Der CAG signierte die Mission als taktischen Erfolg da die Wolves den größten Teil der Aufgaben bewältigt hatten.

Wenig Zeit

Nachdem alle bürokratischen Probleme aus der Welt geschafft waren konnten die Wolves endlich auf den Planeten runter. Ein Mann der nützliche Informationen für uns haben könnte ist auf den Planeten zu finden. Innerhalb von 4 Stunden einen Informanten sicher an Bord der Beholder bringen. Das war sehr entscheidend da bereits eine anderer Fraktion hinter dem Informanten her waren. Lt. Babels und Major Errtu zeigten bei diesem Einsatz sehr großes Engagement.

1st Lieutenant Erestiel Imandur bekam den Golden Sun Orden für erfolgreiches Aussteigen.

Captain Knoll den Bronze Star für seine Verdienste rund um die Star Wolves.

2nd Lieutenant Evelyn Imandur wurde zum 1st Lieutenant befördert.

Captain 06 West für den Yamato Air Wing





TCS YAMATO		
Piloten	Siege	Missionen
Toaster	254	154
Soulkeeper	246	160
Warlord	186	131
Hayati Tani	157	122
Tofu	71	100
Typhoon	64	77
Smasher	41	71
Progenitor	33	57
Rootbeer	28	55
Priest	26	21
Estefania	23	38
Babels	15	21
Geisha	13	24
Ana	11	14
Stiletto	9	15
Avenge	8	8
Phelan	6	15



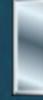
BEFÖRDERUNGEN

ZUM
2ND LIEUTENANT



MARCUS "BUCKTHORN" EDENHOFF
KATRINA "JINX" FINLEY

ZUM
1ST LIEUTENANT



SHANE "PEACE" DECO
ERESTIEL "PRIEST" IMANDUR
EVELYN "BABELS" IMANDUR
RUDI "RIDDEN" RÜSSEL

ZUM
FLIGHT CAPTAIN



JOSEF "PRODIGY" GRISHAM
ERIC "GEIST" HARTUNG

ZUM
MAJOR



VORGHATH "GATH" NAR KIRANKA

ZUM
LIEUTENANT COLONEL



DAN "FLASHBACK" HUTTEN
EXAR "DARK LORD" KUN
PAGAN "PHOENIX" VAGUARD DEVERAUX

ZUM
COLONEL



GHAD "WARLORD" BULOTH

ZUM
SHIP CAPTAIN



DANIEL "SHEPHERD" BAKER
JONATHAN "TYPHOON" WEST

ZUM
VICE ADMIRAL



SID "ASMODIS" DIOS

NEUZUGÄNGE**Firewall**

Lieutenant Colonel Rick "KipDotter" O'Connel

Pulsar

1st Lieutenant Kai "Chaos" Arendt
1st Lieutenant William "Asteroid" Norac
1st Lieutenant Paul "Ranger" Panther
1st Lieutenant Rudi "Ridden" Rüssel
Major Vorghath "Gath" nar Kiranka
Ship Captain Meena "Nova" Spruce

Hathor

Major Bahzell "Errtu" Barnakson

Asgard

Flight Captain Marcelina "Aguilena" Sarpens

Hammerfest

2nd Lieutenant Marcus "Buckthorn" Edenhoff
2nd Lieutenant Katrina "Jinx" Finley
Lieutenant Colonel Dan "Flashback" Hutten

Yamato – Star Wolves

1st Lieutenant Evelyn "Babels" Imandur

Auf Expedition ins Ungewisse Teil 7

Tagebuch eines Weltraum Pioneers

"Das Schönste, was wir erleben können, ist das Geheimnisvolle"

Albert Einstein

Eine neue Welt und eine alten Legende

Zusammen mit der Crew des Galileo Forschungsschiffes befindet sich Joe Roberts auf einer Reise ..in die unbekanntes Winkel unserer Galaxie. Auf der Suche nach neuen Welten.. Physikalischen Phänomenen ...und neuen Freunden. Auf ihrer 6 Jahre andauernden Reise stößt die Forschungsflotte aus Menschen, Kilrathi und Firrekanern in Welten vor, welche noch nie eine der uns bekannten Rassen betreten hat, und die sind ihre Geschichten.

Beißender Qualm stobt aus den riesigen Kratern vor mir. Lavaströme ergießen sich wie Wasserfälle. Der Geruch von Schwefel und die dichten Rauchwolken nehmen mir fast die Luft zum Atmen. Doch dort, wo ich nun stehe .. da

befanden sich vor wenigen Stunden noch große Wiesenflächen. Mit wildem Mohn überwuchert. Standen riesige Kiefern ähnliche Bäume mit den Maßen eines Riesenbaums. Das Zwitschern von Vögeln, welches aus ihren Baumwipfeln hallte ist .. nun verstummt . Der blaue-grüne Himmel ist unter einem Meer aus dunklen Wolken verschwunden .. aus denen gleißende Blitze zucken. Das ohrenbetäubende Grollen des Donners ist es nun, der die vor mir liegende Symphonie aus Chaos und Naturgewalt untermalt. Was wir in den alten Religionen als die Offenbarung des Johannes immer gefürchtet haben..ist hier fühlbare Realität. Wabernde Hitze, Lavaströme, die sich aus riesigen Erdspalten vorwärtswühlen und alles unter

sich begraben, was sich ihnen in den Weg stellt. Und mitten in dieser Urgewalt einer sich ausbreitenden Katastrophe stehe ich.. und sehe erstarrt vor Furcht ..wie um mich herum ein Welt zugrunde geht. Der einzige Haken an der Sache ist .. niemand sonst weiß ..das ich hier bin!

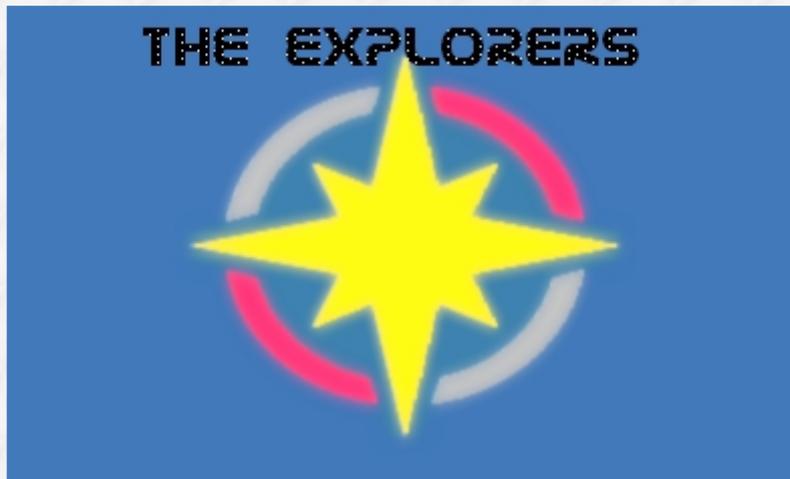
Die ersten werden die letzten sein!

6 Monate ist es jetzt her, dass wir unsere neuen Freunde, das Volk der Wächter, verlassen haben. Unser neuer Kurs brachte uns noch tiefer in die unbekanntes Weiten, jenseits der uns bekannten

sen ereignislosen Zeitraum unserer Reise mit hoher Wahrscheinlichkeit genießen konnte, war mit ziemlicher Sicherheit Captain Miller. Denn er bekam mich während dieser ganzen Zeit nicht ein einziges Mal zu Gesicht. Zu den wenigen größeren gemeinschaftlichen Abendessen war ich gar nicht erst aufgetaucht. Weniger aus Furcht vor seinem Groll, den er gegen mich seit unseres Letzten Stops hegte, sondern wohl mehr wegen der langweiligen und kaum verständlichen Phrasen, welche die Forschungsvorsitzenden der jeweiligen Völker der Kilrathi, Menschen und Firrekaner bei jeder Gelegenheit

von sich gaben. Ich hatte das Gefühl, ein Goldfisch zu sein, welcher in einem ausgetrockneten Teich darauf wartete, von der Sonne flambiert zu werden. Doch dann endlich... nach 6 langweiligen Monaten ...passierte wieder etwas! Am Tag 1215 unserer Reise stieß unser Schiffsverband auf ein System,

das dem Solsystem unwahrscheinlich ähnlich war. Unter den 6 Planeten, welche um eine einzige große Sonne kreisten, machten unsere Sensoren schwache elektronische Signale auf einem dieser Planeten aus. Sofort herrschte wieder große Unruhe auf der Galileo, welche auch durch die vorsichtigen Beschwichtigungsversuche von Captain Miller nicht gedämpft werden konnten. Eine neue Welt lag vor uns, welche es zu erkunden gab. Mein Herz pochte wie wild vor Begeisterung. Ich konnte es kaum erwarten zu erfahren, was die Quelle der aufgefangenen Signale war, welche uns wenige Stunden zuvor erreicht hatten. Nach einer genaueren Analyse war man sich auf der Brücke sicher, dass diese von dem drit-



ten Planeten des Systems stammten.

Captain Miller befahl eine Sonde in die orbitale Umlaufbahn um den Planeten zu schicken.. Doch noch bevor diese den Planeten erreicht hatte, stießen wir bereits auf ein Phänomen, das so beeindruckend war, dass es viele zuerst für einen Computerfehler hielten. Die exakte Entfernung des Mondes, der den dritten Planeten dieses Sonnensystems umkreiste, betrug nach den Messdaten der Sonde .. grade einmal die Hälfte der Entfernung des Mondes auf der Erde. Die Astrophysiker waren sich alle einige, dass es so etwas ihres Wissens noch nie gegeben hatte. Nach weiteren Messungen stand auch fest, dass die relative Position des Mondes ..den wir bereits Ikraus getauft hatten... sich keineswegs veränderte. So konnten wir davon ausgehen, dass er sich in einer sicheren Umlaufbahn befand und nicht vom Planeten angezogen wurde. Ein eiligst zusammen getrommeltes Erforschungsteam wurde jedoch direkt von Captain (Ich hab's nicht eilig) Miller gestoppt. Nie-

mand würde die Flotte verlassen, bevor nicht hundertprozentig sicher war, dass auf dem Planeten oder in dessen Umgebung keine unmittelbare Gefahr bestand. Natürlich rief das argen Protest hervor .. besonders von meiner Seite aus .. Aber was soll ich Ihnen sagen. Man schenkte mir nicht das kleinste bisschen Aufmerksamkeit. Bei Gelegenheit sollte ich eine Beschwerde gegen diesen sturen Hund beim Oberkommando der Konföderation einreichen! Nach 3 Tagen hatte die Sonde genug Daten gesammelt, um die Bedenken von Captain Miller zu zerstreuen. Es war eine

sauerstoffhaltige Atmosphäre vorhanden und der Planet verfügte über eine mannigfaltige Fauna.. Nur über die Flora konnten wir bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht viel in Erfahrung bringen. Zwar hatte die Sonde einige säugetierartige Lebewesen ausmachen können, doch von größeren Geschöpfen oder der Existenz von höher entwickelten Lebensformen oder gar Zivilisation war bisher nichts auszumachen.

Nach einem weiteren Tag gab der Captain schließlich doch die ersehnte Einwilligung zu einer Expedition des Planeten. Und so flogen zwei Shuttels, Ausrüstung und eine Expeditionsgruppe



auf die Oberfläche des Planeten. Die Flotte blieb für weitere orbitale Untersuchungen des Mondphänomens in der direkten Umgebung. Zu meinem Leidwesen saß ich mit Hawking im gleichen Shuttle und konnte mir wieder Geschichten seiner wilden Zeiten auf Dionesis anhören. Doch dieses Joch war ein erträgliches, da es in der Vorfreude auf die vor uns liegende Expedition unterging. Ich war euphorisch und aufgekratzt wie schon lange nicht mehr. Nicht nur die Tatsache wieder frische saubere Luft zu atmen, welche nicht erst durch mehrere bakteriologi-

sche Filter gepresst wurde, bevor man sie einatmete, sondern auch die Neugier auf das Unbekannte, das uns auf dieser Welt erwarten würde, ließen mein Herz frohlocken. Und dann war der Augenblick da! Die Shuttels waren gelandet, und als sich die Türen öffneten, betraten wir eine neue ..eine uns fremde Welt. Vor uns lag ein dichter grüner Wald. Ein sanfter Wind begrüßte uns und strich dabei zärtlich über die Wipfel der Bäume. Sogar vogelähnliches Zwischern war in der direkten Umgebung auszumachen.

Gebannt besah ich mir meine Umgebung, während mehrere Marines um uns herum den Landeplatz sicherten. Nach dem wir uns alle einen kurzen Überblick über das umliegende Gelände auf der Karte mit den Sondendaten verschafft hatten, luden wir die Ausrüstung aus und begannen uns provisorisch einzurichten. 2 Stunden später war die Ausrüstung in den Zelten verstaut und man nahm eine kleine Stärkung zu sich. Doch daran war bei mir gar nicht zu den-

ken. Ganz im Sinne meiner Leser machte ich Fotos von der Umgebung, besah mir die uns umgebende Fauna an und musste mich immer wieder selbst ermahnen, mich nicht allzuweit vom Lager zu entfernen. Schließlich hatten wir alle aus unserer ersten Expedition gelernt! Nachdem ich genug Fotos geschossen hatte, kehrte ich zu den anderen zurück, um ebenfalls ein wenig Nahrung zu mir zu nehmen und mich etwas auszuruhen. Doch als ich mich grade hingesetzt hatte , passierte etwas ..womit keiner von uns gerechnet hatte . Auf der gegenüberliegen-

den Seite des Lagers wurde es auf einmal lauter. Bewegung war auszumachen. Sofort begab ich mich mit dem Rest des Teams rüber, um herauszufinden, was dort los war. Mehrere der Marines hatten offensichtlich Signale auf den Scannern aufgefangen. Signale von Lebewesen .. und laut Anzeige .. waren es verdammt große! Doch so schnell wie diese auftauchten, waren sie auch wieder verschwunden. Beunruhigt suchten meine Augen den Waldrand ab. Doch ich konnte nichts ausmachen. Dann plötzlich ertönte wieder ein Piepen auf den Scannern eines der Marines. Und urplötzlich war auch Bewegung am Waldrand auszumachen. Offensichtlich näherte sich uns etwas. Das Piepen kam in immer kürzeren Abständen. Gebannt starrte ich in die Richtung, aus der die Signale empfangen wurden. Da... Geräusche drangen zu uns. Das Knacken von Holz und das Rascheln von Laub durchbrach die Stille des Waldes. Das Piepen war zu einem anhaltenden Summen geworden. Was immer dort auf uns zukam.. es war höchstens noch einen

halben Kilometer von uns entfernt. Die Geräusche aus dem Wald wurden mit jeder Sekunde lauter. Die Marines nahmen ihre Stellung vor uns ein und entsicherten ihre Waffen . Mein Herz schlug mir bis zum Hals und ich spürte wie meine Kehle plötzlich trocken wurde. Und dann sahen wir sie . Eine Gruppe von 12 Personen trat aus dem Unterholz hervor .. ich wollte meinen Augen nicht trauen.. es waren Menschen!

Eine alte Legende

Zu sagen ich wäre in jenem Augenblick schockiert gewesen, als die Fremden

uns an jenem Tag erschienen, wäre wohl bei weitem untertrieben gewesen. Fassungslosigkeit wäre wohl das passende Wort gewesen. Eine Gruppe von 12 Männern und Frauen bewegte sich mit sehr vorsichtigen Schritten aus dem Unterholz auf uns zu. Auch sie schienen zu glauben, dass ihre Augen ihnen einen Streich spielten. Als sie die Marines sahen, blieben sie jedoch stehen. 2 der Männer schienen anhand ihrer Gestik miteinander zu diskutieren.

Die Marines, die im Gegensatz zu mir schnell wieder ihre Fassung wiederfanden, rückten langsam vor. Einer der 2 Männer, die eben noch heftig gestikulierend mit dem anderen diskutiert hatte, drehte sich zu ihnen um und rief ihnen etwas zu, was ich nicht ganz ver-



stand. Dr. Sahra Parker..welche unsere Linguistik-Expertin war, trat hinter mir hervor und lauschte angestrengt. Die Marines schienen ebenfalls nicht verstanden zu haben, was der Fremde ihnen zurief. Jedoch hielten sie inne und warteten ab. Der Mann rief wieder etwas und hob langsam die Arme und ging auf uns zu. "Das ist Spanisch !" meinte Dr. Parker und ging zu den Marines rüber. Der Fremde wiederholte nocheinmal den Satz und dann antwortete ihm Dr. Parker. Meine Fassungslosigkeit schlug in Verwirrung um. Dr. Parker klopfte einem der Marines auf

die Schulter und sagte etwas. Worauf dieser den Befehl gab, die Waffen zu senken. Dr. Parker ging langsam auf den Fremden zu, der inzwischen wieder seine Arme heruntergenommen hatte. Nach wenigen Metern bleiben beide voreinander stehen. Niemand von uns konnte genau verstehen, was die beiden sprachen. Doch nach wenigen Minuten nickte Parker und drehte sich zu uns um. "Es ist in Ordnung! Es besteht keine Gefahr!" Der Fremde, mit dem Sahra gesprochen hatte, rief der Gruppe hinter sich ebenfalls etwas zu und so bewegten sich diesen .. noch etwas scheu aber langsam auf uns zu. Sie schienen genauso ungläubig wie wir. Schnell wurde klar, dass es sich bei den Fremden tatsächlich um Menschen handelte. Dies wiederum warf jedoch neue Fragen auf. Jason Hawking, dem man zum Expeditionsleiter ernannt hatte.. *mir ist schleierhaft wie Miller auf sowas kommen konnte * versucht mit Hilfe von Doktor Parker, die Fragen zu klären, welche wohl jedem hier auf den Nägeln brannte. Wie konnten auf diesem Planeten, Millionen von Lichtjahren von der Erde und allen anderen menschlichen Kolonien Wesen unserer Spezies leben.

Die Geschichte, die man uns 1 Stunde später erzählte, war atemberaubend. Etwa 50 Jahre vor Ausbruch des Terranisch Kilrathischen Krieges war eine Gruppe von Forschern so wie wir.. aufgebrochen um die Systeme zwischen den Grenzwelten und dem Kilrathi Imperium *welche zu jenem Zeitpunkt noch nicht von den Kilrathi anektiert waren* zu erforschen. Die Expedition, welche aus zwei Schiffen bestand, wurde jedoch kurz nach ihrer

Ankunft von einem kilrathischen Spähtrupp entdeckt und angegriffen. Auf der Flucht vor den Angreifern wurden beide Schiffe in ein Wurmloch gezogen, welches sich in einer gasartigen Wolke befand, in das die Erdschiffe geflohen waren. Schwer beschädigt kamen die beiden Schiffe in diesem System heraus. Aufgrund der kritischen Situation und ohne Aussicht, jemals wieder in den erdnahen Raum zurückkehren zu können, ließen sich die Besatzungen der beiden Schiffe auf diesem Planeten nieder. Die erste Siedlung baute man aus den Überresten der Schiffe. Die lebensfreundliche Umgebung des Planeten sicherte das Überleben der Menschen und auch wenn man nach und nach die Hoffnung aufgab, je wieder Kontakt zur Erde zu bekommen, wurde die Geschichte von einer Generation zur nächsten übertragen... bis zum heutigen Tage. Seitdem waren über 200 Jahre vergangen.

Es dauerte Stunden bis alles erzählt war, und als die kleine Gruppe wieder aufbrach, wurden wir eingeladen, uns ihnen anzuschließen, um in der nächstgelegenen größeren Ansiedlung die Nacht zu verbringen. Hawking jedoch lehnte zu unser aller Überraschung das Angebot ab. Er wollte sich erst mit der Forschungsflotte in Verbindung setzen, um zu beraten, was nun geschehen sollte. So nahmen wir schweren Herzens Abschied von der Gruppe und sahen ihnen nach, wie sie in der Dunkelheit des Waldes verschwanden.

Die Nachricht über unsere Entdeckung sorgte natürlich für sehr viel Aufregung an Bord der Galileo. Miller rief sofort eine Besprechung ein und schon

2 Stunden später ..die meisten von uns waren bereits eingeschlafen .. kam über Funk die Nachricht herein, man würde am nächsten Tag ein weiteres Shuttel mit einer Delegation runterschicken, um sich mit den Bewohnern zu neuen Gesprächen treffen. Müde und doch voller Euphorie fiel ich nach dieser Nachricht in einen sehr unruhigen Schlaf.

Als mich Hawking am nächsten Morgen weckte, war das Shuttel mit Captain Miller bereits gelandet. Die meisten anderen Mitglieder des Expeditionsteams waren bereits Stunden vor mir auf den Beinen gewesen und arbeiteten fieberhaft in der Umgebung des



Camps. Natürlich hatte Miller nicht erst abgewartet, bis ich wach war, bevor er zu der Siedlung der Fremden aufgebrochen war. Und so verbrachte ich einen sehr zermürenden Vormittag damit, sinnlos rumzusitzen und den anderen bei ihrer Arbeit zuzuschauen. Miller hatte den strikten Befehl herausgegeben, dass sich der Rest von uns nicht weiter als 200 Meter vom Camp entfernen durfte. Natürlich können Sie sich vorstellen, dass dies nicht grade für Begeisterung bei mir sorgte.. brannte ich doch darauf, die neue Welt um uns herum ausgiebig zu erkunden und vorallem die Ansiedlungen und deren Bewohner end-

lich selbst unter Augenschein zu nehmen. So blieb mir nicht viel übrig, als erst einmal ein ordentliches Frühstück zu mir zu nehmen .

3 Stunden später kamen Miller und sein Trupp zurück. Mit Informationen über das Zusammentreffen hielt er sich jedoch zurück. Das einzige, was er verlauten ließ, war, dass das Gespräch sehr zufriedenstellen gewesen war und man zu sich zu einem weiteren Gespräch treffen wolle. Die einzige wirkliche Überraschung war jedoch, dass er anwies, das Lager abubrechen und das Expeditionsteam sich in der nächstgelegenen Siedlung einzuquartieren habe. Dies war natürlich eine durchaus

freudige Überraschung für uns alle. Und während wir euphorisch begannen das Camp abzubauen und die Ausrüstung wieder in den Shuttel zu verstauen, kontaktierte Miller die Galileo. Allerdings bemerkte ich seinen eher unzufriedenen Ausdruck im Gesicht, als er wieder das Shuttel bestieg, um zum Schiff zurückzukehren. Irgendwas musste ihm Kopf-

schmerzen bereiten. Doch in meiner Vorfreude auf unsere neue Einquartierung schenkte ich diesem keine große Beachtung. 10 Stunden später saß ich bereits in einem kleinen Zimmer in einer Ortschaft namen Dearow creek. Meine folgenden Recherchen waren jedoch mehr als nur ermüdernd. Dearow Creek war eine Ortschaft, wie man sie auf vielen konföderierten Planeten antraf. Klein .. gewöhnlich .. ja irgendwie ..zu menschlich! Es entsprach so überhaupt nicht meinen Erwartungen an eine Zivilisation von Menschen, die vor fast 200 Jahren den Kontakt zum Rest der Menschheit verloren hatte.

Natürlich entsprach die Architektur der Gebäude nicht unbedingt dem neusten Stand des Bauwesens. Und hier und da erkannte man auch einige nicht unbedingt übliche terranische Einflüsse, aber alles in allem war es eine völlig unscheinbare, gewöhnliche Ansiedlung mit Menschen, die zwar sehr großes Interesse an uns zeigten und unbedingt wissen wollten was da draußen vorging, aber sich halt auch ihrer Art von den Menschen auf der Galileo oder einer Ansiedlung auf der Erde unterschieden. Ich hatte natürlich damit gerechnet, dass sich eine Zivilisation wie diese, welche so lange Zeit abgeschnitten von allen konföderierten Einflüssen war, sich anders entwickeln würde. Doch es gab die selben Religionen, dieselben Gesetze und auch das soziale Miteinander entsprach dem, was wir alle kennen .. egal wo wir im konföderierten Raum auch leben.. einzig der Einfluss nicht terrestrischer Wesen war es, der hier völlig fehlte. Und nach Aussage der Bürger hatte es auch niemals Kontakt zu anderen fremden Spezies gegeben. Die Technologie auf dem Planeten hatte sich trotz unbegrenzt großer Ressourcen nicht sehr weit entwickelt. Es gab nur wenige Schiffe und diese waren auch nur dem Regierungsapparat und den Sicherheitseinrichtungen vorbehalten. Ein Gremium, welches sich kurz nach der Ladung auf dem Planeten eingefunden hatte, um einen Weg zur Kontaktaufnahme mit der Konföderation herzustellen, war vor etwas mehr als 70 Jahren aufgelöst worden. Die Menschen hatten sich mit ihrer Lage abgefunden und niemanden schien es zu stören. Eine genau Angabe über die momentane Größe der Bevölkerung konnte mir niemand liefern. Volkszählungen gab es nicht. Von der Siedlung, die die damaligen Überlebenden gegründet hatten, waren die Menschen ausgeströmt, um sich auf dem ganzen Planeten niederzulassen. Es gab 4 größere Städte, welche untereinander Kontakt hielten. Medizinische Versorgung ...Energie...

warmes Wasser alles war vorhanden. Es wurde Bergbau betrieben .. Landwirtschaft.. Forschung und Entwicklung ebenfalls. Es schien, als wäre dies eine völlig normale menschliche Ansiedlung wie es sie überall in den uns bekannten Systemen gab. Doch dann stieß ich auf etwas Interessantes! Ein paar kleine Kinder erzählten mir von einem Volk, das hier schon vor ihnen lebten. Leider unterbrachen die herbeigeeilten Eltern das Gespräch, bevor ich weitere Informationen erhalten konnte, doch eines der Kinder hatte mir eine Beschreibung abgeliefert, die meine Fantasie stark beflügelte...und mich an eine alte Legende erinnerte, welche auf der Erde selbst zu meinen Kindertagen noch sehr populär war. Die Legende von Bigfoot. Laut Aussage des Jungen hätten die Wesen dieses Volkes alle riesige Füße und wären von Kopf bis Fuß schwer behaart. Natürlich setzte ich alles daran, einen von den Kindern noch einmal zu sprechen. Doch die Eltern winkten ab und sagten, das seien Märchen, welche ihre Vorfahren als Gute-Nacht-Geschichte immer wieder erzählten. Doch meine Neugier war geweckt. Vielleicht war es Einbildung.. aber irgendwie hatte ich den Verdacht, dass unsere plötzliche Verlegung von unserem Lager im Wald hier in die Siedlung etwas damit zu tun hatte. Vielleicht wusste Miller etwas mehr, als er zugeben wollte. Allein auf diesen Verdacht hin schlich ich mich in der darauffolgenden Nacht aus der Stadt. Den Weg zurück zu unserem alten Lagerplatz zu finden, war jedoch weitaus schwerer als an den Marines vorbeizukommen, welche Miller angewiesen hatte, dafür zu sorgen, dass niemand das Areal ohne seine Genehmigung verließ.

Ich musste stundelnag durch den Wald geirrt sein, denn als ich mich völlig erschöpft unter einen Baum setzte, um zu verschlafen, dämmerte es bereits wieder am Horizont. Ich war müde, erschöpft und vorallem hungrig. Meine Ration, welche ich mir mitgenom-

men hatte, war sehr schnell verzehrt und ich ärgerte mich, dass ich kein Ortungsgerät hatte mitgehen lassen. Und so saß ich irgendwo auf einem fremden Planeten mitten in einem tausende Hektar großen Waldgebiet und hatte nicht die geringste Ahnung, wie ich wieder zurückfinden sollte. Meine einzige Hoffnung bestand darin, dass man in ein paar Stunden mein Fehlen bemerken würde und man eine Suchaktion startete. Allerdings traute ich es Miller durchaus zu, dass er mich ohne mit der Wimper zu zucken in diesem Wald hier würde verrecken lassen! Plötzlich knackte es im Unterholz unweit von mir und ich fuhr erschreckt auf. Als ich mich umdrehte, erblickte ich etwas .. eine verschwommen Gestalt, welche direkt wieder im Schatten der Bäume verschwand. Ich muss zugeben, dass in diesem Augenblick meine Angst weitaus stärker war als meine Neugier. Ich griff nach einem dicken Ast neben mir und stand langsam auf. Das Knacken ertönte wieder und ich konnte hören, wie sich etwas entfernt. Langsam und vorsichtig ging ich in die Richtung, aus der die Geräusche kamen. Eine Viertelstunde lang verfolgte ich etwas, von dem ich nur ahnen konnte, was es war. Doch dann war nichts mehr zu hören und ich stand wieder wie klein Doofchen im Wald rum. Seufzend warf ich den Ast beiseite und wollte zurück gehen. Doch als ich mich umdrehte, stand er vor mir. Ich hatte ihn nicht einmal kommen hören. Über 2 Meter groß.. behaart von oben bis unten.. und riesige Füße. Vor mir stand der legendäre Bigfoot!

Fortsetzung folgt

Ein Plädoyer der Menschlichkeit

Eine Kolumne eines Historikers

Dieser Krieg ist ein harter und langer, der mit der Zeit nicht einfacher wird, zumindest nicht, solange die Mantu auf der Erde sitzen. Er zehrt an den Nerven aller Menschen, Unparteilichkeit gibt es in einem Konflikt wie diesem nicht, nicht einmal die weiter grassierenden Verbrechersyndikate können sich noch Neutralität leisten.

In Kriegen wie diesen drohen nicht nur Soldaten innerlich zu zerreißen: Früher oder später macht sich der Trend zu einer Verrohung und zur Barbarei bemerkbar, die nur zu oft in unnötigen Gewaltausbrüchen münden. Grund hierfür ist, dass Soldaten und ihre Offiziere durch den ständigen Stress und die Anspannung immer mehr dazu neigen, ihre Emotionen zu unterdrücken. Oberflächlich betrachtet: Wer könnte es ihnen übel nehmen? Es ist nicht irgendein Aggressor, gegen den unsere Soldaten kämpfen. Nein, hier müssen wir auch oft genug gegen diejenigen antreten, mit denen wir früher Seite an Seite gekämpft haben, sei es im großen Kilrathi-Krieg oder in den Einsätzen gegen die Nephilim. Sie sind nun unser Feind, weil sie sich nicht für einen Übertritt in die Exilanten-TCN entschlossen haben, auch wenn es schmerzt.

Dennoch dürfen wir nicht zulassen, dass unsere Krieger anfangen, ihre Emotionen zu unterdrücken und den Gegner nur noch als einen Feind unter vielen anzusehen. Unsere Emotionen machen einen großen Teil unserer Menschlichkeit aus. Ohne sie sind unsere Soldaten nur noch Roboter, die ohne zu fragen alle Feinde töten. Das mag effizient sein, moralisch ist es nicht. Die Soldaten der TCN wurden vor die gleiche Wahl gestellt wie wir, doch hat wirklich jeder von ihnen eine freie Wahl? Sehen Sie sich doch um: Sie kämpfen für die Menschheit, das ist das hehre Ziel, doch viel näher und unmittelbarer sind Ihre Kameraden und Vorgesetzten in Ihrer direkten Umgebung. Würden Sie alleine die Seite wechseln, wenn ihr bewunderter Kommandant, ihr engster Vertrauter oder ihr gesamtes Geschwader das nicht tut? Das sollten Sie, aber das ist nur normativ, in den allermeisten Fällen würden Sie sich nicht so verhalten, denn Sie sind ein Mensch und wollen diejenigen, die Ihnen nahe stehen nicht verlassen, geschweige denn ihnen schaden.

Aus unserer Sicht scheint es oft unverständlich, warum der Pilot oder Marine auf der anderen Seite kämpft,

aber das ist es unter näherer Betrachtung nicht. Egal was die Propaganda auf beiden Seiten sagt, nicht alle Feinde sind das personifizierte Böse, in diesem Fall sind sie sogar Menschen wie Sie und ich. Seien Sie wütend auf den Feind, voller Euphorie, wenn Sie am gewinnen sind, doch vergessen Sie nie, dass im anderen Cockpit, im anderen Schützengraben, auf der anderen Brücke ebenfalls Menschen mit Gefühlen sind. Lernen Sie mit ihren Emotionen umzugehen und sie, wenn nötig, zu zügeln, aber schließen Sie sie nicht weg. Dann und nur dann wird es möglich sein, Gemetzel an Hilflosen zu verhindern, wie sie im Krieg viel zu häufig vorkommen. Wenn Ihr Gegner kapituliert, dann behandeln Sie ihn mit Respekt, nicht nur, weil es auch Ihnen einmal so gehen könnte, sondern weil es richtig ist! Nur dann können wir, die Exilanten-TCN, noch behaupten, auf der richtigen Seite zu stehen.

Gez., Walter Freise
Terranischer Historiker und
Journalist der Exilanten



USS Midway CV-41

Die Geschichte des amerikanischen Flugzeugträgers

Die Midway war eine Träger der US-Navy und Typschiff der Midway-Klasse. Im Verlauf der Geschichte der US-Navy, war die Midway CV-41, das dritte Schiff, das diesen Namen trug. Ihre Vorgänger waren: ein Hilfsschiff, die Midway AG-41, das 1942 bis 1943 den Namen trug und von der Navy gechartert worden war, und ein Eskortträger, die Midway CVE-63, die 1943 in Dienst gestellt wurde, aber später in St. Lo umgenannt und in der See- und Luftschlacht im Golf von Leyte 1944 versenkt wurde. In Dienst gestellt wurde die Midway CV-41 am 10. September 1945, womit sie nicht mehr in den Zweiten Weltkrieg eingreifen konnte, für den sie gebaut worden war. Dennoch war die Midway groß und robust genug, um auch an die Bedürfnisse von Jets angepasst zu werden und so wurde die Midway in ihrer Laufbahn mehrmals modernisiert und schaffte es auf stolze 47 Jahren Dienstzeit. Seit 2004 ist sie ein Museumsschiff im Hafen von San Diego.

Technik

Die Midway war zur Zeit ihrer Indienststellung das größte Schiff der Navy, mit einer Länge von 295,2 Metern und einer Breite von 41,5 Metern. Damit war es zu groß für den Panama-Kanal. Aus den Erfahrungen aus den Kriegsjahren, war die Midway der erste amerikanische Träger, dessen Flugdeck gepanzert war, während bei den Vorgänger die Flugdecks noch aus Holz bestanden. Angetrieben wurde das Schiff

durch vier Getriebeturbinen, die ihre Energie aus zwölf Dampfkessel bezogen. Das Schiff schaffte eine Höchstgeschwindigkeit von 33 Knoten und hatte eine Reichweite zwischen 4500 Seemeilen, bei Höchstgeschwindigkeit und 14000 Seemeilen bei etwa 13 Knoten.

Bewaffnet war die Midway zu Anfang, mit der stärksten Rohrbewaffnung die eine Träger je besessen hatte: mit 18 Einzelgeschützen vom Kaliber 5 Zoll (127 mm), dazu 21 40-mm-Vierlingsgeschützen und 28 20-mm-Kanonen; die unterhalb der Deckskante angebracht waren. Später wurden die Geschütze nach und nach entfernt und

70er, wie die F4-Phantom, bis hin zur F14 Tomcat und der F18 Hornet. Eine Besonderheit für die Midway war die zwanzigjährige Stationierung des Carrier Air Wing 5, da bei der US-Navy normalerweise kein Geschwader einem Träger permanent zugeordnet wird.

Die Besatzungsstärke war auf 3583 Mann geplant, stieg aber durch die Verstärkung der Luftabwehrbewaffnung auf 4120 Mann. Durch spätere Umbauten und Vergrößerungen des Trägers stieg die Zahl bis auf 4760 Mann an.

Geschichte

Die Planungen für den Bau neuer Träger, begannen nach dem Angriff der Japaner auf Pearl Harbor im Dezember 1941. Die Führung der Navy war sich aber nicht einig darüber, welchen Trägern man den Vorzug geben sollte, schnellen und kleinen Geleitträgern, mittleren Flottenträgern oder Schweren Trägern. Am Ende wurde ein Kompromiss geschlossen, neben



gegen zwei Werfer für Sea-Sparrow-Luftabwehrraketen und Waffen zur Nahbereichsverteidigung eingetauscht.

Das Carrier Air Wing der Midway, war zuerst als ein Geschwader mit 145 Flugzeugen geplant, tatsächlich belief sich die Größe des Geschwaders im Einsatz, auf etwa 100 Maschinen. Im Laufe der 47 Jahre, beherbergte die Midway die verschiedensten Jäger, Angefangen von Propellermaschinen, wie die F4U Corsair und die F8F Bearcat, über die ersten Kampffjets der 50er, wie die F9F Panther, den Jets der 60er und

den Flottenträgern der Essex-Klasse (14 Stück) und einer großen Anzahl an Geleitträgern (mehr als 100 Stück) auch zwei Schwere Träger zu bauen.

Die vorbereitenden Baumaßnahmen begannen im August 1942 und im Dezember 1942 wurde der Bau der Midway endgültig von Präsident Roosevelt genehmigt. Am 27. Oktober 1943 begann mit der Kiellegung die offiziellen Arbeiten.

Am 20. März 1945 fand die Taufe des Trägers statt, an der auch Lieutenant George Gay teilnahm, dem letzten

Überlebenden des Torpedogeschwaders 8 der USS Hornet aus der Schlacht von Midway. Danach wurde das Schiff vom Deck an den Pier No. 9 der Werft geschleppt, wo die Ausrüstungsarbeiten stattfanden.

Die Offizielle Indienstellung der Midway erfolgte am 10. September 1945, acht Tage nach der Kapitulation Japans.

Nach ihren Testfahrten, wurde die Midway in den Nordatlantik geschickt, um dort in der Operation Frostbite, Erfahrungen für Trägeroperationen in Arktischen Gewässern zu sammeln. Danach folgte die Operation Sandy, in der von der Midway aus, die erste ballistische Rakete von einem Kriegsschiff gestartet wurde.

Bei dem Start, bei der eine V2 benutzt wurde, wurde die Insel des Trägers beinahe getroffen, als die V2 in eine instabile Fluglage geriet.

Es folgten weiter Einsätze im Mittelmeer und im Nordatlantik, bis sie Anfang der 1950er in die Werft geschickt wurde, wo ihr Flugdeck für den Einsatz der ersten trägergestützten Strahlflugzeuge verstärkt wurde.

Nach dem ersten kleinen Umbau ging die Midway wieder auf Fahrten im Atlantik und im Mittelmeer, wobei sie 1952 zum ersten Mal Kernwaffen mit an Bord hatte.

Im Mai 1954 kam es, bei einem Seeverorgungsmanöver, zu einer Kollision mit einem Munitionstransporter. Im weiteren Verlauf des Einsatzes ereilte die Midway ein weiterer schwerer Unfall, als ein Flugzeug beim Landeanflug das Sicherungsnetz verpasste und in fünf, auf dem Vordeck geparkte, Flugzeuge krachte. Bei der Explosion und dem fol-

genden Brandt, starben vier Piloten und vier Mann der Flugdecksmannschaft.

Im Dezember des Jahres 1954 endete der Dienst der Midway im Atlantik, als sie in den Pazifik versetzt wurde. Dort nahm sie, als Teil der Task Force 77, an der Evakuierung von nationalchinesischen Truppen Chiang Kai-scheks, vom chinesischen Festland teil.

Mitte 1955 wurde die Midway zur ersten großen Modernisierung in die Werft entsandt, wo sie für 25 Monate verblieb. Dort erhielt sie, als auffälligstes Merkmal, ein abgewinkeltes Schräglanndeck. Im September 1957 ging die Midway wieder in den Dienst.



Anfang der 1960er führte sie ihren Dienst im West-Pazifik durch und diente als Testplattform, zur Erprobung der neusten Jäger.

Am 6. März 1965 ging die Midway in ihren ersten „heißen“ Einsatz ihrer bis dahin schon zwanzigjährigen Dienstzeit, als sie an die Küste Vietnams stationiert wurde. Dort führte ab April, Luftangriffe auf Ziele in Nordvietnam und gegen Stellungen des Vietcongs im Süden des Landes durch. Piloten der Midway gelang es bei diesen Einsätzen, die ersten Luftsiege gegen nordvietnamesische Flugzeuge zu erringen. Im November wurde die Midway von ihrem knapp neunmonatigen Kampfeinsatz ab-

gelöst. Im Laufe des Einsatzes, hatte die Midway 17 Piloten verloren hatte.

Es folgte die zweite größere Modernisierung, die den Träger für den Rest des Jahrzehnts, vom Krieg in Vietnam fern hielt. Diese Modernisierung war die größte und umfangreichste die je in der US-Navy durchgeführt wurde. Der Träger verlor nun jegliche Ähnlichkeit, zu jenem Schiff, dass es bei seiner Indienstellung 1945 gewesen war. Von den 88 Millionen Dollar, die am Anfang für den Umbau veranschlagt worden waren, wurden am Ende über 200 Millionen Dollar. Das Schiff verbrachte vier Jahre im Dock, bevor es endlich am 30. Januar 1970 wieder in den Dienst

gestellt wurde.

Die nächsten zwei Jahre verbrachte der Träger mit Trainingsfahrten und Manövern, sowie einigen kurzen Werftaufenthalten, zur Behebung von kleineren Mängeln.

Im März 1972 ging die Midway in ihren zweiten Vietnam-Einsatz,

wo sie sich an der Verminung der Küsten und Hafengebiete Nordvietnams beteiligte. Bei diesem Einsatz ereilte die Midway, der zweite große Flugunfall, als wieder eine Maschine beim Landeanflug mit einigen geparkten Maschinen kollidierte. 5 Seeleute starben bei diesem Unfalls und 27 wurden verletzt.

So wie Piloten der Midway, für den ersten Luftsieg des Krieges verantwortlich gewesen waren, so erlangten sie auch den letzten Luftsieg über Vietnam. Am 12. Januar 1973 gelang es einer F4-Phantom eine MIG-17 abzuschießen. Drei Tage später endete für die Midway der Vietnamkrieg.

Von September 1973 an, wurde die Midway, mit neuem Heimathafen Yokosuka, nach Japan verlegt. Als vorgeschobene Einsatzstreitmacht.

1975 fuhr die Midway ein weiteres mal an die Küste von Vietnam, wo sie sich als Teil der Task Force 76, an der Evakuierung von US-Bürgern aus Saigon beteiligte. In den folgenden Jahren bis in die 80ziger hinein, führte die Midway Einsätze im Pazifik durch und zeigte im Indischen Ozean und im Arabischen Meer Flagge, als sich zunehmende Problem im Nahen Osten abzeichneten.

1990 ging die Midway in ihrem letzten großen Kampfeinsatz und beteiligte sich an der Operation Desert Shield und der

darauffolgenden Operation Desert Storm, im Golfkrieg gegen den Irak. Die Midway war der erste amerikanische Träger, der im Persischen Golf einen Hafen in anlieft. Sie ankerte vor Abu Dabi. Konteradmiral Daniel P. Marsch der Befehlshaber der Task Force 154 und alle alliierter Schiff im Golf, machte die Midway zu seinem Flaggschiff. Als das Ultimatum gegen den

Irak auslief, gehörten Flugzeuge der Midway zur ersten Angriffswelle. Während der Operation Desert Storm, flogen die Piloten der Midway 3019 Einsätze, etwa 120 Einsätze pro Tag. Bei all diesen Einsätzen, verlor die Midway keinen einzigen Piloten.

Im März 1991 kehrte die Midway nach Japan zurück, danach sollte die Midway für ihre Außerdienststellung be-



reit machen, da sie mittlerweile der älteste Träger der Navy war und die Navy ihr Träger von 14 auf 12 reduzieren wollten. Doch als im 9. Juni auf den Philippinen der Vulkan Pinatubo ausbrach, wurde die Midway noch einmal zu einem letzten Einsatz entsandt. Die Midway half, bei der Evakuierung der Bewohner und brachte 5000 Menschen aus der Gefahrenzone. Der letzte Ein-

satz der Midway war also ein Einsatz für die Humanität und nicht der Vernichtung.

Als die Evakuierung vorbei war, brach die Midway zur Westküste auf, wo sie am 14. September 1991 in San Diego eintraf. Am 11. April 1992 erfolgte schließlich die feierliche Außerdienststellungszeremonie, an die der zahlreiche Veteranen, aus der 47 jährigen

Dienstzeit der Midway, teilnahmen. In diesen 47 Jahren hatten 169 Besatzungsmitglieder und Mitglieder der an Bord stationierten Geschwader, bei Unfällen und Kampfeinsätzen ihre Leben gelassen oder gelten als vermisst. Sieben gerieten im Vietnamkrieg, in Kriegsgefangen-

schaft.

Nach ihrer Außerdienststellung, kämpften Veteranen jahrelang für den Erhalt des Trägers, als Museumsschiff und sammelten Spenden. 2003 wurde den Anträgen schließlich stattgegeben und seit dem 7. Juni 2004 steht die Midway den Besuchern in San Diego offen.

