WING COMMANDER
the KILRATHI
saga

In the distant future,
mankind is locked in a deadly war...

Einführung zum Konflikt zwischen den Terranern und den Kilrathi

Der Heimatplanet der Kilrah-Kultur liegt im Orion-Arm der Milchstraße verborgen, eine Reisezeit von eineinhalb Jahren vom Heimatplaneten der Terraner, der Erde, entfernt. Schon seit einem Jahrhundert besitzen die Kilrathi die Fähigkeit zum interstellaren Flug und nutzen diesen Vorteil dazu, Hunderte von Planeten in entlegenen Teilen der Galaxis zu erobern. Zwar trafen sie dabei auf verschiedene andere Lebensformen, doch keine war ihnen in wissenschaftlicher Hinsicht ebenbürtig - bis sie im Jahre 2634 auf einen Forschungstrupp der Terraner stießen.

Auch die Terraner waren bereits in mehrere nahegelegene Welten vorgedrungen und hatten sie schnell in die Konföderation integriert. All diese Welten waren modern und fortschrittlich, doch keine verfügte über Technologien, wie sie auf der Erde bekannt waren. Da sowohl die Terraner als auch die Kilrathi in den vergangenen Jahrhunderten bewaffnete Konflikte zwischen ihren eigenen Völkern erlebt hatten, waren die Vorkehrungen für einen interstellaren Krieg bereits getroffen, als sich im Jahr 2629 die Wege der beiden Kulturen zum ersten Mal kreuzten. Schon nach den ersten Begegnungen sah jede Seite in der anderen ein neues Ziel, auf das sie ihre Frustration und ihren Haß richten konnte, und die Völker der Terraner wie die der Kilrathi vereinigten sich jeweils gegen den neuen Gegner.

Nach nunmehr beinahe dreißig Kriegsjahren hat sich der Konflikt zwischen den Terranern und den Kilrathi festgefahren. Die Kilrathi haben lediglich in jenen Sektoren einen geringen Vorteil, die eine Möglichkeit zum taktischen Sprung in andere Zonen bieten. In diesem verzweifelten Kampf steht Menschlichkeit gegen Ehre und Überleben, Mitgefühl gegen das Streben nach Gerechtigkeit.

Diensteid der Konföderation

Ich bin das Herz der Konföderation.
Ein Diener des Friedens...
Ein Verteidiger der Freiheit...
Ein Wächter der Welten...
Auf meinem Weg zum Sieg
Fürchte ich keinen Gegner,
Denn die Gerechtigkeit ist mein.

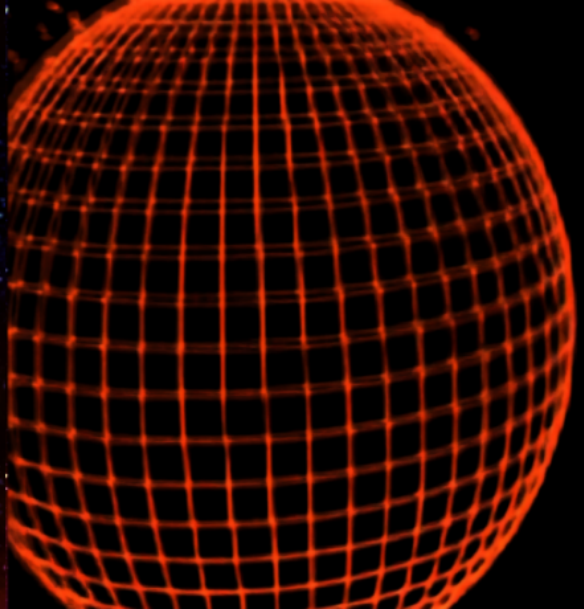
Ich entzünde das heilige Feuer des Friedens
Und halte das Leben in Ehren,
Denn meine Pflicht ist es, das Böse zu bekämpfen.

Ich baue auf meine Kameraden,
Denn wir sind jeder das Auge des anderen.
Selbst im Angesicht des Todes
Tragen wir unseren Rang im Vertrauen,
Daß die Gerechtigkeit ewig siegt.

Der Eid der Kilrathi

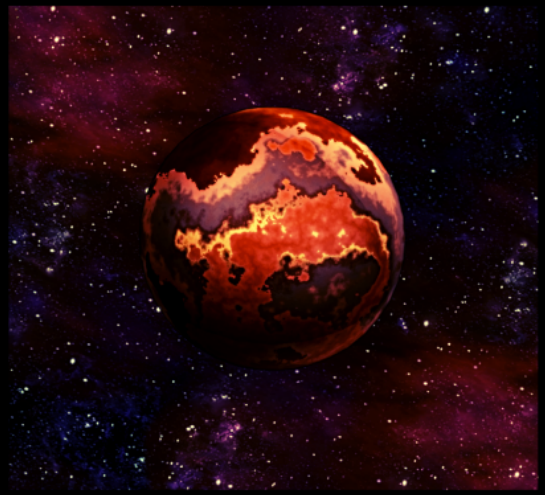
Mein Herz kennt keine Furcht,
Denn ich bin ein Diener Sivars.
Meine Klauen kennen keine Scham,
Denn ich bin ein Krieger von Kilrah.
Mein Clan wird niemals entehrt werden,
Denn ich diene meiner Hrai und meinem Herrn.
Mit meiner Zunge schwöre ich Lehnstreue.
Mit meinen Klauen erringe ich den Sieg.
Mit gebeugter Mähne lege ich mich nieder.
Und gebe mein Leben für die Ehre.

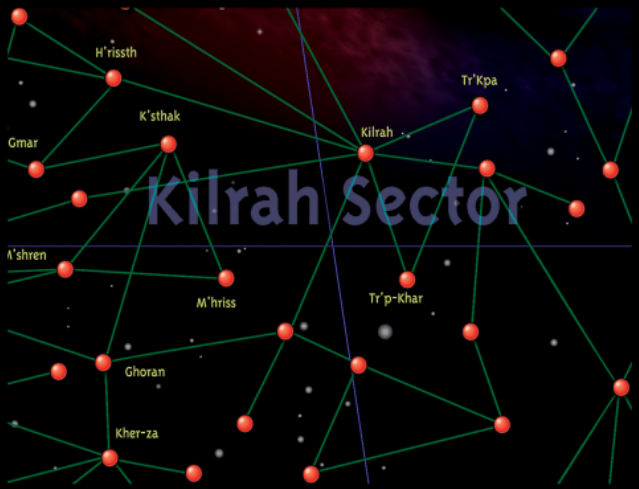
KENNE DEINE FEINDE



KILRAH SYSTEM

Das Kilrathi Imperium





Streitkräfte der Kilrathi

Mannschaftsränge

Unterste Kralle
Dritte Kralle
Zweite Kralle
Erste Kralle

Offiziersränge

Vierte Klaue*
Dritte Klaue
Zweite Klaue
—
Erste Klaue
Shintahr
Kal Shintahr

Stabsoffiziere

Kalahn
Khantahr
Kal Khantahr
Kalralahr

Entwicklung der Kilrathi

Die Kilrathi-Zivilisation stammt aus der kargen Kilrahwüste, wo die räuberischen Vorfahren dieser Gattung das Jagen lernten. Im nächsten Evolutionsschritt entwickelte sich ihre Intelligenz weiter, und sie begannen, primitive Schutzhöhlen aus der vulkanischen Asche zu bauen, die von den massiven Vulkanausbrüchen auf dieser tektonisch instabilen Welt stammt. Aus dieser Fähigkeit entwickelten sie die Fertigkeit, für die schwerer zu fangende Beute (insbesondere ein kleines, intelligentes schimpansenähnliches Tier, das bis heute eine Kilrathi-Delikatesse ist) Fallen zu bauen und schließlich auch Waffen herzustellen.

Gebietsstreitigkeiten unter den Jägern waren mit dem Aufkommen von Intelligenz unvermeidlich. Die Kilrathi lernten sehr früh in ihrer sozialen Entwicklung die Kunst des Tötens ihrer eigenen Spezies. Die ganze Geschichte der Kilrathi ist eine lange Reihe von Rudel- und Klankriegen, die so brutal waren, daß sie selbst die Kriege unserer Zivilisationen völlig in den Schatten stellen.

Dieses hemmungslose Gemetzel hielt bis vor ungefähr zwei Jahrhunderten an, als ein vernichtender Krieg zwischen den zwei mächtigsten Kilrathi-Imperien ausbrach, der zu der totalen Zerstörung des einen Reiches und der unbestrittenen Vormachtstellung des anderen führte. Die derzeitige Herrscherfamilie kam auf Kosten von Millionen von Soldaten und mehreren sterilisierten Welten an die Macht. Nachdem sie unter einer herrschenden Hand vereinigt waren, war es nur zu natürlich, daß sich die territorialen Interessen der Kilrathi nach außen auf andere bewohnte Welten richtete. Heute beanspruchen sie in aggressiver Weise, was immer ihnen in den Weg kommt und überwältigen gewaltsam, was sich ihrem Anspruch nicht wehrlos ergibt.

Als geborene Krieger, erzogen für den Kampf, halten die Kilrathi nicht sehr viel von Höflichkeit. Krieg und Aggression sind die Grundpfeiler ihrer Kultur und werden als Religion verehrt und gehuldigt. Sowohl ästhetische wie auch technische Prinzipien spiegeln die fanatische Ausrichtung auf Tod, Ausbeutung und Beherrschung wider.

In der ganzen Geschichte der Kilrathi gibt es nichts, was mit den alten Hochkulturen auf unserer Erde in Ägypten, China, Griechenland oder mit der Epoche der Renaissance in Europa oder auch mit der utopischen Unterwelt 2200 vergleichbar wäre — Kulturen, die alle längere Phasen von Frieden, Reflektion und künstlerischer Entwicklung erfahren haben. Die ästhetischen Ideale der Kilrathi sind (nach menschlichen Maßstäben) immer noch sehr primitiv und eher vergleichbar mit den Kulturen der Ureinwohner auf der Erde.

Soziale Struktur

Die Krieger der Kilrathi weisen einige Ähnlichkeit mit der alten kaiserlichen Garde in Japan auf, die niemals ihre Ehre aufgibt, auch wenn es sie ihr Leben kostet. Für in Ungnade gefallene Krieger ist es tatsächlich nicht ungewöhnlich, sich das Leben mit Zu'kara zu nehmen (Kehledurch-schneiden), auch wenn das einzige Vergehen gewesen ist, den Vorgesetzten unabsichtlich beleidigt zu haben.

Die Zukunft eines Kilrathis, sowohl als Krieger als auch als Bürger, wird schon mit dem sozialen Status bei der Geburt entschieden. Die ganze Bevölkerung von Kilrah schwört Treue auf einen der acht edlen Klans, die jeweils einen bestimmten sozialen Status innehaben. Jeder Klan schwört, dem derzeitigen Führer Treue zu halten. Sogar der kaiserliche Stammbaum verzweigt sich in verschiedene Klans. Der Kaiser ist der absolute Herrscher und kann ohne große Formalitäten Hinrichtungen und Verbannungen anordnen. Anschläge und Attentate gehören zum politischen Alltag.

Alle Klans auf Kilrah und den umgebenden Monden nehmen den Ausdruck 'zum Führer geboren' sehr ernst und vererben die königliche Abstammung von Generation zu Generation. Der edelste Klan auf Kilrah ist der Klan der *Kiranka*. Die Mitglieder dieses Klans sind in den Führungs-positionen der kaiserlichen Truppen und in der Regierung zu finden.

Leider ist über die Gebräuche der Kilrathi nicht sehr viel mehr bekannt als die Tatsache, daß die Frauen für die Religion verantwortlich sind, wobei die Priesterin des Kriegsgottes Sivar eine besondere Rolle spielt. Frauen kontrollieren alle religiösen Gruppen und leiten sämtliche Opfer-zeremonien und religiösen Feste, wie beispielsweise das Sivarritual auf Firekka.

Sprache

Schriftliche Dokumente der Kilrathi wurden erstmals im Cockpit eines erbeuteten *Dralthi*-Jägers gefunden. Die Schrift ist in Komplexe unterteilt, die aus vier vertikalen Linien bestehen. Jede vertikale Linie setzt sich aus einer vollen, einer geteilten oder kürzeren Linie mit einem Punkt darüber oder darunter zusammen. Dieser Komplex aus vier Linien fungiert als ein einzelnes syntaktisches Element. Vertikale Zusammenstellungen aus diesem Vierlinien-Piktogramm stellen Sätze dar.

Uniform

Designer auf Kilrah haben niemals einen ausgesprochenen Sinn für Ordnung und Symmetrie entwickelt. Ihre Designs sind unseren Maßstäben nach häufig asymmetrisch und unharmonisch. Die ikonische und kraftvolle Metaphorik konzentriert sich fast ausschließlich auf die Verherrlichung früherer Schlachten und die Einschüchterung von Gegnern. Die normale Ausrüstung der Krieger wirkt unkultiviert, eine seltsame Mischung aus Funktionalität und Zierrat, technisch hochentwickelt und gleichzeitig primitiv.

Da die Kilrathi immer noch sehr stark auf ihren Klan fixiert sind, schmücken sie ihre Uniformen auffällig mit Symbolen und Insignien des jeweiligen Klans bzw. der Familie. Beliebte Farben sind rot, schwarz und rotbraun. Metallobjekte sind vorrangig goldfarben oder blutrot. Die natürliche Kupferfarbe des Plastikstahls der Kilrathi (das Material, aus dem auch ihre Raumschiffe gebaut sind) wird auch häufig für die Ausrüstung von Personen verwendet.

Raumschiffdesign

Das Design der Kilrathi-Raumschiffe berücksichtigt sowohl Grundsätze der Funktion als tödliches Kriegsinstrument als auch der psychologischen Kriegsführung. Die Schiffe sind fast immer asymmetrisch und haben meistens fang- oder prankenähnliche Kurven und Teile, die das furchterregende Aussehen noch mehr unterstreichen. Triebwerke und Waffen sind immer an deutlich sichtbaren Stellen plaziert. Schaurige Kriegsbemalung sowie andere furchterregende Markierungen sind weit verbreitet.

Die Kilrathi-Schiffe sehen häufig wie prunkvolle Schwerter aus. Unerfahrene Piloten der Konföderation, auch wenn sie bei weitem überlegene Schiffe fliegen, werden eingeschüchtert, wenn sie das erste Mal mit einem dieser bis an die Zähne bewaffneten Kilrathi-Jäger konfrontiert sind.

Architektur

Die Kilrathi-Architektur nimmt viele dieser barbarischen Grundsätze aus den anderen Aspekten ihrer Kultur wieder auf. Die Wurzeln der Kilrathi als Lebewesen aus primitiven Felsenbehausungen sind auch in ihren heutigen Behausungen sichtbar: Tafelbergartige Säulen und Vorsprünge ragen oft an den ungewöhnlichsten Plätzen hervor. Freiliegende Maschinenanlagen sind die Regel. Die Decken sind selten als abgeschlossene, abgedeckte Einheiten konzipiert, und Kabel und Rohre bleiben unverdeckt.

Die Beleuchtung ist häufig dunkel und düster. Hohe Temperaturen zusammen mit einer Luftfeuchtigkeit von null, Charakteristika, die von dieser Spezies bevorzugt werden, rufen häufig atmosphärische Störungen hervor. Kriegstrophäen spielen, wie bei der Kleidung, auch in der Innenarchitektur eine herausragende Rolle. Schädel von gegnerischen Opfern oder Rumpfteile von abgeschossenen bzw. eroberten Raumschiffen werden oft an prominenter Stelle ausgestellt.

Prince Thrakhath

Thrakhath wurde in die königliche Familie von Kilrah hineingeboren und war der Enkel des letzten Kilrathi-Kaisers. Er war der jüngere Sohn von Kronprinz Gilkarg und der Bruder von Ratha nar Kiranka. Wie jeder Kilrathi vor ihm war Thrakhath auf ein Leben in Konflikten vorbereitet und hatte eine starke Lust auf Blut und Kriegsführung. Er nahm seit seinen früheren Jahren eine aktive Rolle im Terran-Kilrathi-Krieg ein und etablierte sich im Laufe der Jahre als tödlicher Kilrathi-Pilot und schließlich als Hauptführer der Kilrathi-Armada. Er wurde Gilkargs unmittelbarer Thronfolger, nachdem sein älterer Bruder Ratha 2634 im McAuliffe Ambush getötet wurde.

Piloten und Asse der Kilrathi

Col. Blair: Dieser Bericht (Verschlußsache) über bekannte Asse des Feindes könnte vielleicht für Sie von Interesse sein.

Eine Reihe von Kilrathi-Assen, die in den der TCS Victory zugewiesenen Sektoren operieren, konnten identifiziert werden. Ich rate Ihnen, äußerst vorsichtig zu sein, wenn Sie in einen Kampf mit einem der folgenden Piloten verwickelt werden sollten, denn alle diese Piloten sind im Nahkampf extrem gefährlich.

Tagebucheintrag eines Kilrathi-Piloten

Ich denke heute sehr viel an meine Hrai. Ist es wirklich erst zwei Tage her, daß ich mich vor ihr verbeugte und schwor, daß ich meinem Clan zur Ehre gereichen würde? Es war eine würdevolle Versammlung mit über tausend *Thrak'hra* und *Kilra'hra*, die sich um den Haupttempel Sivars versammelt hatten. Der Kaiser selbst sprach zu allen Clans und gab uns zahlreiche Worte der Ehre mit auf den Weg. Meine Gefährtin, meine Cousins und Geschwister und ich feierten ein Festmahl: Wir aßen wundervollen firekkanischen Braten und tranken viel Vak'qu. Ich kann noch immer das laute Gebrüll der Menge hören, das erscholl, als ich die heilige Schale an meine Lippen setzte und sie dann an meine Frau und andere Mitglieder meiner Hrai weitergab.

Die Auszeichnung mit dem Titel "Waffenführer" erfüllt mich ebenfalls mit Stolz, denn meine Nachkommen haben nun das Recht, sich um privilegierte Positionen in der kaiserlichen Armee zu bewerben. Selbst mein Jüngster, Rathka, träumt davon, seinen Vater zu begleiten und den Geist Sivars anzunehmen. Er und mein Clan bringen dem Kriegsgott Opfer dar und vertrauen darauf, daß er uns vor dem Gegner beschützen wird.

Die Haare meiner Mähne sträuben sich bei dem unwürdigen Gedanken, jemals vor diesen Menschen knien zu müssen. Ich kann ihre Art der Kriegsführung nicht verstehen; sie sind von niederem Geblüt und akzeptieren unseren Überlegenheitsanspruch einfach nicht. Die einzige Möglichkeit, solche Rebellen zu bezwingen, ist, sie ein für allemal im Kampf zu schlagen. Es gibt nur einen Menschen, den wir nicht für schwach befinden, einen Krieger, der bei uns als "Herz des Tigers" bekannt ist. Von starkem Blut und kräftiger Statur ist er allein würdig, gegen Prinz Thrakhath anzutreten. Was würde ich darum geben, ihm die Kehle durchschneiden und ihn als meine Beute aufhängen zu dürfen!

Mit großem Mut und voller Kampfgeist setze ich das Klauenzeichen der Ehre. Wie immer verabschiede ich mich in der demütigsten Hoffnung, daß ich Kilrah den gerechten Sieg werde bringen können.

Mangkrah nar Caxki, Waffenführer

Piloten und Asse der Kilrathi

Marjakh "Stalker" nar Kur'u'tak

Bevorzugtes Schiff: Strakha Stealth-Jäger

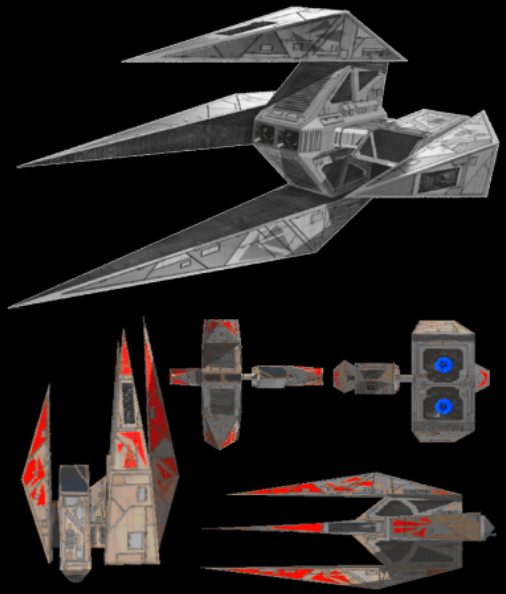
Seien Sie auf der Hut vor Stalker. Er wird seine Anwesenheit sicher nicht vorher ankündigen. In der Regel wird Stalker erst bemerkt, wenn er Feuer eröffnet. Es ist wenig bekannt über die Stealth-Technologie, aber wir vermuten, daß die *Strakha* mit minderwertiger Panzerung ausgestattet ist. Die Herausforderung ist natürlich, den Jäger erst einmal ins Visier zu bekommen.

Piloten und Asse der Kilrathi

Bhuk "Bloodmist" nar Hhallas

Bevorzugtes Schiff: Paktahn Bomber

Bloodmist ist ein gefährlicher Pilot, der sich seine Ziele sorgfältig aussucht, sich nie durch Beleidigungen aus der Ruhe bringen läßt und oftmals seine Chance auf einen massiven Angriff abwartet. Er hat bedrohliche Bewaffnung zur Verfügung und ist ein tödlicher Gegner, wenn seine hintere Geschützkanzel zum Einsatz kommt. Nähern Sie sich Bloodmist sehr vorsichtig — nur weil Sie schneller fliegen können, heißt das nicht, daß er einfache Beute ist.

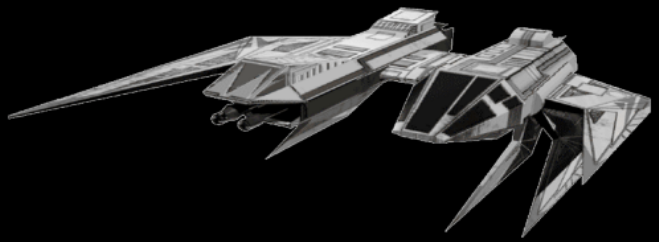


Piloten und Asse der Kilrathi

Najji "Fireclaw" Ragitagha

Bevorzugtes Schiff: Darket Leichter Jäger

Obwohl Fireclaw als Pilot ein ernstzunehmender Gegner ist, macht ihn die Ausrüstung seines ausgewählten Jägers mit wenig schlagkräftigen Waffen und schwachem Schutzschild für koordinierte Angriffe verletzbar. Er zieht sich normalerweise zurück, wenn der Gegner in der Überzahl bzw. besser bewaffnet ist.



Piloten und Asse der Kilrathi

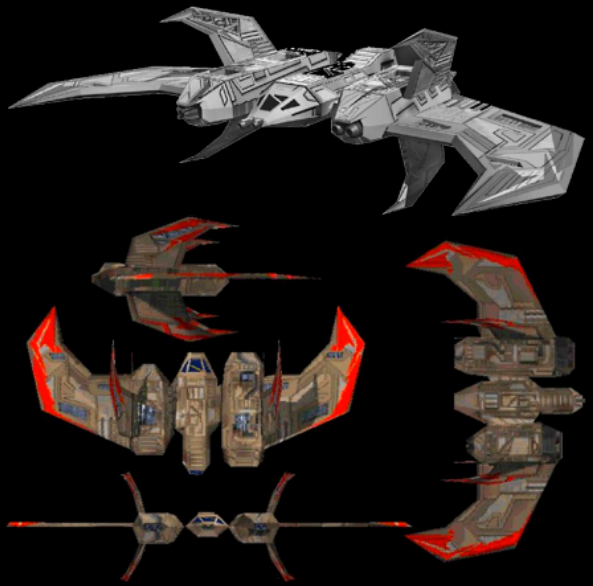
Dakhath "Deathstroke" nar Caxki Bevorzugtes Schiff: *Dralthi* — Mittlerer Jäger

Deathstroke ist wahrscheinlich nicht der schnellste Jägerpilot im Weltall, aber er scheint völlig furchtlos zu sein und zieht sich niemals aus einem Gefecht zurück. Er ist sogar dafür bekannt, daß er Tausende von Kilometern von seinem Kurs abweicht, nur um einen Piloten der Konföderation in einen Kampf zu verwickeln. Ihre beste Strategie gegen Deathstroke ist, ihn dazuzubringen, sich mit aller Kraft auf Sie zu konzentrieren, und dann zu beten, daß Ihr Flügelmann sich hinter Deathstroke unbemerkt anschleichen kann.

Piloten und Asse der Kilrathi

Kramm "Deathfang" nar Caxki **Bevorzugtes Schiff:** *Vaktoth* — Schwerer Jäger

Lassen Sie sich von Deathfangs großspuriger Haltung und seinen aggressiven Sprüchen nicht täuschen. Er ist im Ernstfall tatsächlich so gut, wie er vorgibt zu sein. Sein Jäger ist eine ernstzunehmende Kampfmaschine und sollte nicht ohne einen vertrauenswürdigen Flügelmann zur Deckung angegriffen werden. Und behalten Sie immer die bedrohliche hintere Geschützkanzel der *Vaktoth* im Auge.

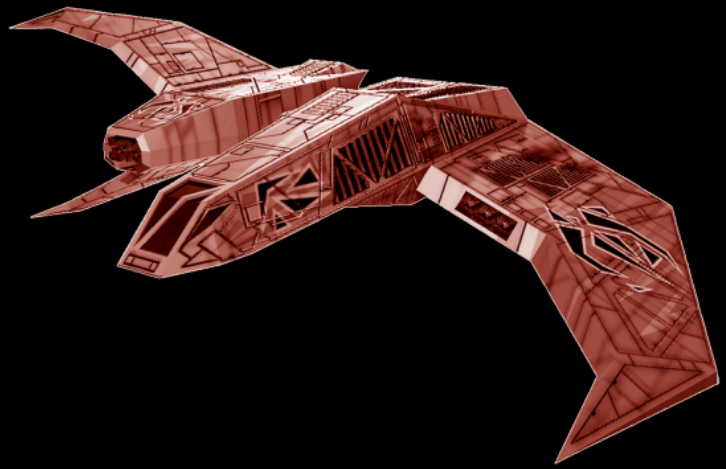


Piloten und Asse der Kilrathi

Prinz Thrakhath

Bevorzugtes Schiff: Bloodfang Schwerer Jäger

Obwohl Prinz Thrakhath nur noch selten fliegt, bedeutet es unweigerlich den Ernstfall, wenn er im Cockpit ist. Thrakhaths Fähigkeiten als Pilot sind legendär. Sie werden ihm Ihre ganze Aufmerksamkeit widmen müssen, um seine Pläne zu vereiteln. Soweit wir wissen, soll die *Bloodfang*, sein bevorzugter Jäger, unserem neuen Jäger der Klasse *Excalibur* in nichts nachstehen.



JÄGER DER KILRATHI

Eine alte Kriegsweisheit lautet: Je mehr über den Gegner bekannt ist, desto einfacher ist es, ihn zu besiegen.

Obwohl die Kilrathi erst relativ spät in ihrer Geschichte auf die Grundprinzipien der Aerodynamik gestoßen sind, hat ihre aggressive Natur sie dazu getrieben, unverhältnismäßig viele Ressourcen darauf zu verwenden, mit der terranischen Technologie gleichzuziehen. Mit der Entwicklung der Stealthtechnologie hat sich der terranische Vorsprung weiter verringert.

Jedes Kampfschiff der Kilrathi verfügt über spezifische Stärken, vor denen sich Piloten in acht nehmen müssen. Gleichzeitig gilt es, die ebenso vorhandenen Schwachstellen der gegnerischen Schiffe im Kampf zum eigenen Vorteil auszunutzen. Es ist für jeden Piloten unabdingbar, sich mit diesen Stärken und Schwächen vertraut zu machen, denn im Kampf kann dieses Wissen über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Für die folgenden Daten und Zeichnungen der Kilrathi-Schiffe wurden große Opfer erbracht. Unzählige TCN-Piloten, Geheimdienstagenten und sogar Zivilisten haben ihre Bemühungen, detaillierte Informationen über die kilrathische Flotte zu gewinnen, mit dem Leben bezahlt. Wir schulden ihnen unseren Dank. Wir schulden ihnen den Sieg.

JÄGER DER KILRATHI

DARKET

SEITENANSICHT

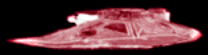
AUFSICHT

BUGANSICHT

Klasse:	Leichter Jäger
Länge:	24 m
Masse:	12 t
Höchstgeschwindigkeit:	520 kps
Max. Nachbrenner-geschwindigkeit:	1 350 kps
Beschleunigung:	250 k/s²
Max. Gieren:	90 dps
Max. Neigen:	80 dps
Max. Rollen:	90 dps
Schutzschild:	80 cm äquiv.
Panzerung:	
Bug / Heck:	60 cm
Rechts / Links:	40 cm
Bewaffnung:	Mesonenblaster (2
Raketenaufhängungen:	(1 x 2L) 2 HS
Raketenattrappen:	6
Jump-Kapazität:	Keine

JÄGER DER KILRATHI

DRALTHI IV



SEITENANSICHT

AUFSICHT

BUGANSICHT

Klasse:	Mittlerer Jäger
Länge:	31 m
Masse:	15 t
Höchstgeschwindigkeit:	430 kps
Max. Nachbrenner-geschwindigkeit:	1 100 kps
Beschleunigung:	200 k/s²
Max. Gieren:	55 dps
Max. Neigen:	65 dps
Max. Rollen:	55 dps
Schutzschild:	120 cm äquiv.
Panzerung:	
Bug / Heck:	80 cm
Rechts / Links:	60 cm
Bewaffnung:	Mesonenblaster (2) Nukleidkanone (1)
Raketenaufhängungen:	(1 x 4H) 4 IR
Raketenattrappen:	6
Jump-Kapazität:	Keine

JÄGER DER KILRATHI

VAKTOTH

SEITENANSICHT

AUFSICHT

BUGANSICHT

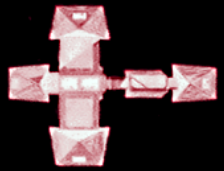
Klasse:	Schwerer Jäger
Länge:	36 m
Masse:	19 t
Höchstgeschwindigkeit:	380 kps
Max. Nachbrenner-geschwindigkeit:	950 kps
Beschleunigung:	150 k/s²
Max. Gieren:	45 dps
Max. Neigen:	55 dps
Max. Rollen:	45 dps
Schutzschild:	200 cm äquiv.
Panzerung:	
Bug / Heck:	100 cm
Rechts / Links:	100 cm
Bewaffnung:	Tachyonengeschütz (1) Plasmageschütz (2) Ionenkanone (2) Heck-Mesonenblaster (2)
Raketenaufhängungen:	(1 x 4L, 1 x 4H) 4 HS/4 FF
Raketenattrappen:	8
Jump-Kapazität:	Vorhanden

JÄGER DER KILRATHI

PAKTAHN

SEITENANSICHT

AUFSICHT



BUGANSICHT

Klasse:	Torpedobomber
Länge:	37 m
Masse:	30 t
Höchstgeschwindigkeit:	340 kps
Max. Nachbrenner-geschwindigkeit:	600 kps
Beschleunigung:	100 k/s²
Max. Gieren:	35 dps
Max. Neigen:	40 dps
Max. Rollen:	35 dps
Schutzschild:	300 cm äquiv.
Panzerung:	
Bug / Heck:	180 / 110 cm
Rechts / Links:	180 cm
Bewaffnung:	Ionenkanone (2) Plasmageschütz (4) Heck-Magnetkanone (1)
Torpedoaufhängungen:	(2 x 3)
Raketenaufhängungen:	(1 x 4L, 1 x 6H) 4 HS/6 Minen
Raketenattrappen:	6
Jump-Kapazität:	Keine

JÄGER DER KILRATHI

STRAKHA

SEITENANSICHT

AUFSICHT

BUGANSICHT

Klasse:	Stealth-Jäger
Länge:	30 m
Masse	16 t
Höchstgeschwindigkeit:	480 kps
Max. Nachbrenner-geschwindigkeit:	1 200 kps
Beschleunigung:	250 k/s²
Max. Gieren:	70 dps
Max. Neigen:	80 dps
Max. Rollen:	70 dps
Schutzschild:	60 cm äquiv.
Panzerung:	
Bug / Heck:	40 cm
Rechts / Links:	20 cm
Bewaffnung:	Mesonenblaster (2) Laserkanone (2)
Raketenaufhängungen:	(1 x 5L) 5 HS
Raketenattrappen:	6
Jump-Kapazität:	Keine

Gespräch zwischen zwei Kilrathi

"Jrath'kar, ich verstehe die Gewohnheiten unseres menschlichen Gefangenen einfach nicht. Er bittet um Nahrung, rührt das Fleisch und die Ak'rah-Blätter, die wir ihm geben, aber nicht an. Sind die Angehörigen dieser Spezies denn nicht Pflanzen- und Fleischfresser?" *Ich sehe, wie das seltsame, fast unbehaarte Wesen sich in seiner Zelle bewegt, sich aufrecht hinstellt und verzweifelt eine Reihe merkwürdiger Silben von sich gibt.*

"Das ist mir auch aufgefallen, Lehnsherr," *antwortet mein Diener und wendet sich der brabbelnden Kreatur zu.* "Stünden wir nicht unter Thakraths Befehl, würde ich ihm eher die Kehle aufreißen, als ihn mit Nahrung zu versorgen. Welchen Wert sieht er bloß darin, diesen *Tuka* am Leben zu erhalten, diesen Abschaum der Menschheit?"

"Stelle Thakraths Ratschluß nicht in Frage!" *tadele ich ihn mit einem tiefen Knurren, meine Ohren vor Zorn und Abscheu angelegt. Ich sehe, daß Jrath'kar die Haare seiner Mähne nach meiner Zurechtweisung zu Berge stehen. Gut. Er sollte lernen, mehr Respekt vor seinem Herrscher zu haben. Der niedere Offizier bückt sich und fällt dann flach vor mir nieder. Ich widerstehe der Versuchung, ihn meine Pranke spüren zu lassen.*

"Der Prinz wünscht, ein öffentliches Spektakel mit dem Terraner zu veranstalten. Die Moral unter den Zivilisten ist durch die Rückschläge an den Frontlinien in letzter Zeit stark geschwächt, und in den Clans wird heimlich von Rebellion gesprochen. Wenn sie einen menschlichen Gefangenen zerreißen und sein warmes Fleisch fressen dürfen, einigen sie sich vielleicht wieder." *Ich würde das ja gerne selbst tun, hätte mein Herr mir nicht den Befehl gegeben, dieses feige Menschenwesen nach Kilrah zu schaffen.*

"Vergebt mir, mein Herr. Wenn ich mir den Vorschlag erlauben darf, laßt uns doch unseren "Führer der Zungen" rufen, um mit dem Menschenwesen zu kommunizieren."

"Nur zu, Jrath'kar." *Nachdem ich den noch immer bedrückten Offizier ausgesandt habe, den Übersetzer zu holen, studiere ich den Gefangenen.* "Wie steht's mit dir, beschämtes Menschenwesen? Hast du auch eine Hrai? Was würden ihre Mitglieder wohl sagen, wenn sie von deinem Schicksal wüßten?"

Schließlich war es eine Laune des Schicksals, die mir dieses Menschenwesen in die Fänge gelegt hatte. Dem einsamen Piloten war der Treibstoff ausgegangen, vermutlich nach einem verpaßten Sprung-Rendezvous mit seinem Mutterschiff, und er war direkt in die Flugbahn meines Raumschiffträgers getrieben worden. Durch Strahlung ins Schlepptau genommen, konnte er unmöglich entkommen.

Ja, Thrakhath war äußerst erfreut über diese Neuigkeit gewesen. Meine linke Lefze zieht sich zu einem leichten Grinsen hoch, und ich drehe mich unvermittelt auf meinen Hinterpfoten um, um die armselige Kreatur ihren eigenen Gedanken zu überlassen.

TCS Victory

TCS Victory

CV40

Neue Meldungen

Ihre Email-Adresse an Bord lautet cblair@tcn.victory.crew. Zur Zeit haben Sie 2 ungelesene Meldungen sowie Artikel aus den folgenden Kategorien:

tcn.victory.news
tcn.victory.flight.pilots
tcn.victory.flight.pilots.talk
tcn.victory.military.proc
tcn.victory.flight.weapstat
tcn.victory.intell
tcn.victory.earth.ad
tcn.victory.ad.classified
tcn.victory.review
cblair@tcn.victory.crew
tcn.victory.history
tcn.victory.question
tcn.victory.ad.announce
tcn.victory.flight.shipstat

Sendedatum: 2669.220

William Eisen, Captain, TCS Victory

An: cblair@tcn.victory.crew
Von: weisen@tcn.victory.crew

Herzlich willkommen an Bord, Colonel!

Ich habe die Mannschaft bereits darauf vorbereitet, daß sich in den kommenden Wochen manches in unserer täglichen Routine ändern kann. Sie können sicher sein, daß alle Besatzungsmitglieder dieses Raumschiffes erfahrene und pflichtbewußte Profis sind, die fast jeder Situation in diesem Krieg gewachsen sind. Ich bin überzeugt, daß Sie das selbst herausfinden werden, wenn Sie die Mitglieder dieses erstklassigen Teams näher kennenlernen.

Und was sicherlich auch eine wichtige Rolle spielt: Nichts wird den eindrucksvollen Ruf der "Schrotthaufen-Sally" beeinträchtigen können, was immer auch an Herausforderungen auf dieses Raumschiff zukommt.

Wir werden weiterhin unser Bestes geben. Ich weiß, daß auch Sie Ihren Teil dazu beitragen werden.

Captain Eisen

Sendedatum: 2669.210

Colonel Jeannette Devereaux

An: cblair@tcn.victory.crew
Von: adeveraux@tcn.covert-ops

Bonjour, mein Freund. Es wird von Tag zu Tag schwieriger, mit der Trennung von Dir fertigzuwerden. Ich denke ständig an Dich. Die Pflicht ruft, und jeder Einsatz kann Dein oder mein letzter sein. Ich lebe in der ständigen Angst, daß Dir auf einer Deiner vielen Patrouillen etwas passiert. Sei bitte vorsichtig.

Auch wenn ich mich sehr danach sehne, Dich bald wiederzusehen, so muß ich mich doch voll auf die vor mir liegenden Aufgaben konzentrieren. Nur so werden wir eines Tages wieder zusammen sein können.

Paß' auf Dich auf, mon amour.

Angel

TNC Network
News from the Front

Colonel Blair,

vielen Dank, daß Sie sich gestern die Zeit für ein Holo-Vid-Interview genommen haben. Ich habe das 3-minütige Interview vollständig übertragen, und ich bitte Sie nun um Ihre Sendegenehmigung. Ihr Einverständnis ist erforderlich, bevor ich es zur Ausstrahlung an Terran News Network weitergeben kann. Sie werden vielleicht bemerken, daß ich das Interview um einiges gekürzt habe …, aber ich finde doch, daß es den Nagel auf den Kopf trifft. Ihre Kommentare können Sie an die folgende Adresse schicken: bmiles@earth.tnn.news.

Vielen Dank, Barbara Miles

Interview

Name: ***Christopher Blair***

Alter: ***37***

Heimat: ***Erde***

Sendedatum: 2669.219

Miles: Colonel Blair, Sie sind seit über 15 Jahren an vorderster Front in den Kriegen der Konföderation dabei und sind in mehreren äußerst wichtigen Einsätzen geflogen. Meine Frage ist: Was wird passieren, wenn die Konföderation in all den Jahren keinen überzeugenden Sieg gegen die Kilrathi erzielen kann und Sie sich aus dem aktiven Dienst zurückziehen?

Blair: Wer denkt denn hier an Pension? Ich werde noch nicht so schnell von der Bildfläche verschwinden. Dieser intergalaktische Krieg ist noch lange nicht zu Ende, es sei denn, das Hauptquartier bzw. der Spionageabwehrdienst haben ein paar Tricks im Ärmel, über die ich nicht informiert wurde. Ich werde Einsätze fliegen, so lange ich die Erlaubnis dazu habe und meinen Beitrag leisten kann. Ich werde mich bemühen, das ganze Geschehen möglichst mit heiler Haut zu überleben.

Miles: Sind Sie, nach all diesen Jahren in zahllosen Kämpfen, immer noch besorgt, daß jeder Einsatz sehr wohl Ihr letzter sein könnte?

Blair: Der Tag, an dem ich nicht mehr darüber nachdenke, *wird* mein letzter sein. Aber ich würde es nicht als "besorgt sein" bezeichnen. Vielmehr bedeutet es, daß ich mich auf jeden Auftrag hundertprozentig konzentrieren muß und keinen Einsatz auf die leichte Schulter nehmen kann. Wenn ich diese Brücke betrete, achte ich auf alles, was ich tue, und auf alles, was meine Flügelmänner tun, und auf alles, was unser Gegner tut. Ich gebe jedesmal alles, wenn ich mich in diesem Cockpit anschnalle. Alles andere wäre Selbstbetrug — und auch Verrat an unserem Kriegsvorhaben.

Miles: Wie kam es denn zu Ihrem Transfer auf die TCS *Victory*?

Blair: Admiral Tolwyn hielt es für eine taktisch kluge Entscheidung, jemanden mit meinem Erfahrungsschatz auf einen Träger mit einem … sagen wir noch größeren Potential einzusetzen. Das ist alles, was ich dazu zu sagen habe.

Miles: Ihre Loyalität und Ihre Einsatzbereitschaft sind über jeden Zweifel erhaben. Aber sind Sie wirklich davon überzeugt, ganz tief in Ihrem Inneren, daß wir die Kilrathi besiegen können?

Blair: Absolut. Ich bin mir dessen so sicher, wie ich jetzt leibhaftig vor der Kamera sitze und zu Ihnen über Holo-Link spreche.

Und noch eine kleine Anmerkung für die Kilrathi — sollten sie unsere Unterhaltung abhören: Wir werden niemals aufhören zu kämpfen, wir werden niemals aufgeben. Und hier ein kleiner Tip: Sie sollten besser auf ihre behaarten Hinterteile aufpassen, denn wir sind hinter ihnen her.

Ein offener Brief von Ralgha nar Hhallas

Colonel Ralgha nar Hhallas

Alter: 28 Kennzeichen: Hobbes
Heimatplanet: Kilrah, Hhallas-Klan

Ich bin — wie Ihr alle — stolz darauf, ein Mitglied der terranischen Konföderation zu sein. Meine Haut ist nicht weiß, mein Gesicht fellbewachsen. Und trotzdem würde ich mein Leben nur zu gerne für unser Anliegen opfern. Obwohl ich mir sehr wünschte, von Euch als Freund akzeptiert zu werden, bin ich ein Außenseiter geblieben. Deshalb hatte ich auch um Versetzung aus dem aktiven Flugdienst eingereicht.

Ich werde weiterhin unsere Bemühungen unterstützen und unserer Mission bis zu meinem Tode dienen. Bis zum heutigen Tage habt Ihr nur mein Äußeres zu sehen bekommen, und ich denke es ist an der Zeit, Euch ein wenig mehr Einblick zu geben und meine Lebensgeschichte zu erzählen.

Ich wuchs als Angehöriger des Hhallas-Klans auf. Mit den Ritualen, die meine Jugendzeit geprägt haben, ist mir die Bedeutung von Ehre und Sieg in Fleisch und Blut übergegangen. Doch jetzt bin ich ein Fremder auf beiden meiner Heimatplaneten, ein Krieger ohne Vaterland. Ich bin einsam hier, trotz der wenigen Freunde, die ich gefunden habe.

Obwohl Ihr mich nicht ganz und gar zurückgewiesen habt, haben doch einige von Euch Worte des Hasses geäußert und meinen Namen hinter verschlossenen Türen geflüstert. Ich habe Eure Anklagen und Vorurteile gehört, die nicht spurlos an mir abgeprallt sind, vielmehr hat jeder der kleinen Giftpfeile ihr Ziel erreicht und Narben hinterlassen. Doch trotzdem bin ich immer noch stolz, mit Euch zusammen zu dienen. Euer Streben nach Frieden übersteigt meinen angeborenen Drang nach Krieg.

Ich möchte gerne meine Gründe darlegen, warum ich hier und nicht auf Kilrah bin. Ein langer Entwicklungsprozeß hat zu dieser Entscheidung geführt, und es war nicht einfach, diesen Weg einzuschlagen. Als respektierter Kommandant der *Ras'Nik'hra* habe ich meine furchtlose Besatzung in vielen Kämpfen gegen Euch angeführt und viele meiner *hrai* sind durch Eure Waffen gefallen.

Bis zu diesem Zeitpunkt waren die Kilrathi immer die Eroberer gewesen, die zuerst und ohne Mitleid zuschlugen, bis Ihr Terraner als erste Rasse uns Widerstand geboten habt — und zwanzig Jahre später immer noch bietet. Auf einmal mußten wir große Opfer bringen, wo wir zuvor jegliche Lebensform fast widerstandslos erobern konnten. Ich sah viele ehrenhafte Krieger sterben, und wofür?

Zehn lange Jahre habe ich gegen Euch in dem reinen, blinden Glauben an den baldigen Sieg gekämpft. Aber mein Herz wurde immer schwerer mit Trauer und hoffnungsloser mit der Aussicht auf einen wohl endlosen Krieg. Woche für Woche bin ich den Pfad ins Verderben, auf den uns blinde Loyalität führt, weiter hinab gestiegen, bis ich anfing, Thrakhaths Weisheit in Frage zu stellen und auch am baldigen Ende dieses Krieges zu zweifeln.

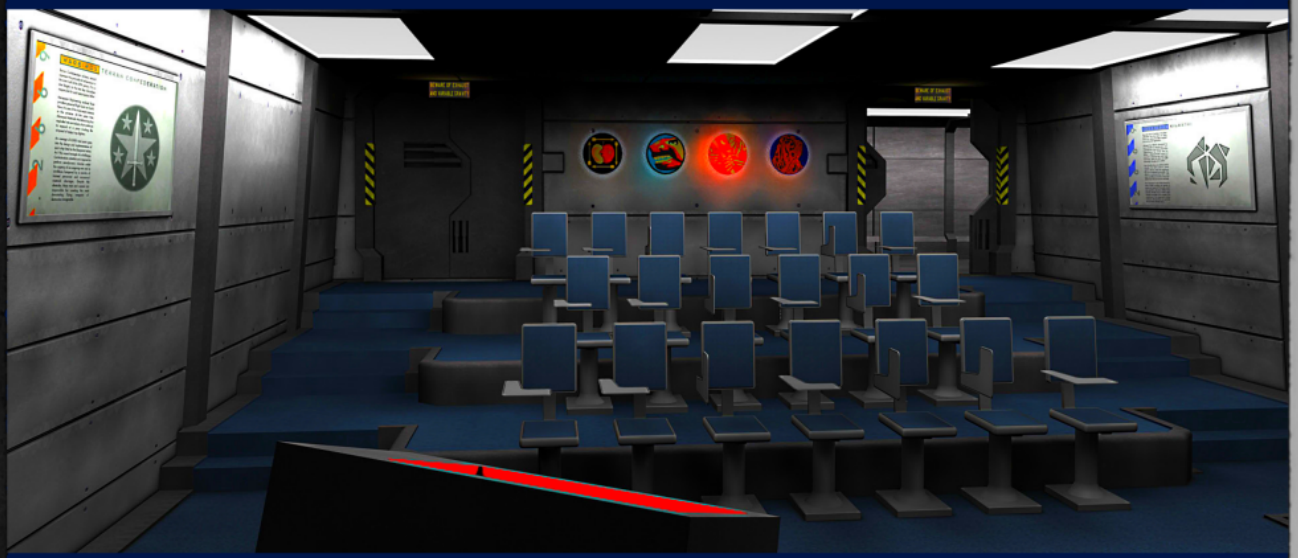
Dieser innere Konflikt hat mich sehr belastet, und es fiel mir immer schwerer, meine Brüder in dieses Blutvergießen zu schicken. Als ich meinen Glauben an Thrakhath und den Sieg ganz verloren hatte, war ich nicht mehr in der Lage, meine Männer zu kommandieren und dieses Doppelspiel aufrechtzuerhalten. Ich habe mein Schiff samt Besatzung an die Terraner übergeben. Ich hoffe sehr, daß sie eines Tages verstehen werden, was mich zu dieser Kapitulation bewogen hat.

Geächtet in meiner alten Heimat Kilrah, kämpfe ich hier mit Männern und Frauen, die mir lieber die kalte Schulter zeigen, als an meiner Seite zu fliegen. Welchen Zweck erfüllt ein Flügelmann, dem man nicht vertraut? Wenn Sie schon mir nicht vertrauen, so glauben Sie wenigstens an Ihre Flügelmänner. Für den Kampf ist dies am allerwichtigsten.

Mit dienstlichen Grüßen

Ralgha nar Hhallas

Piloten Lounge



Zusammen kämpfen wir, vereinigt durch ein Band —
Ein Band des Mutes,
Ein Band der Kühnheit,
Ein Band der Freundschaft,
Ohne meinen Flügelmann bin ich ein Nichts.
Ohne mich ist mein Flügelmann ein Nichts.
Nur zusammen können wir vollenden,
Was die Pflicht uns gebietet, zu tun.
Nur vereint können wir beenden,
was der Feind uns zwingt, zu tun.
Mein Flügelmann ist mein Wächter,
ich bin der Wächter meines Flügelmannes.
Mit meinem Flügelmann an meiner Seite,
Werde ich weder Tod noch Zerstörung fürchten,
Werde ich den Blick des Hasses, der auf uns lastet, nicht spüren,
Ich fliege mein Schiff in die größte Gefahr,
denn mein Flügelmann steht mir zur Seite und ist immer da.

Tagebuch eines Piloten der Konföderation

Heute habe ich meine zweiundzwanzigste Trefferkerbe in den Rumpf einer *Gladius* geritzt. Seltsam... Ich fühle immer noch gleichzeitig Trauer und Freude wenn ich eines der Fellbündel abfeuere. Sie haben doch auch Familien, genau wie wir. Und sie atmen, fühlen und sterben, genau wie unsere Piloten. Soviele ich auch zerstöre, das Gefühl von Bedauern verschwindet niemals ganz.

Dennoch haben lange Jahre des Kampfes gegen diese räudigen Piloten mich gelehrt, nicht allzuviele Gedanken an die Menschlichkeit zu verschwenden. Ist ein Pilot verwundet, dann baller ihn ab. Gib ihm keine Chance, dich zuerst zu erwischen. Ein Freund von mir hat diesen Fehler einmal begangen. Ein einziges Mal. Er verschwendete seine Zeit damit, den Abgasmechanismus einer beschädigten *Jalthi* zu beobachten.

Meiner Meinung nach sind die Kilrathi eine merkwürdige Rasse, ein bißchen wie die Menschen - vom Fell einmal abgesehen. Sie gehen aufrecht und kommunizieren miteinander. Einmal habe ich sogar im Cockpit eines besiegten Kampfjägers ihre geschriebene Sprache gesehen. Sah fast aus wie Morsecode, nur in einer anderen Richtung geschrieben. Haufenweise senkrechter Linien, manche lang, manche kurz, die phonetische Silben darstellen sollen.

Die Katzen erinnern mich irgendwie an die alte kaiserliche Armee, die sich lieber umbringen als ihre Ehre einzubüßen. Ich habe sogar von Katzen gehört, die Zu'kara begangen haben, nur weil sie einen Vorgesetzten beleidigt hatten. Was für eine Vorstellung, sich in einem Selbstmordritual die eigene Kehle zu zerreißen, nur weil jemand sagt, man solle es tun!

Ein weiterer seltsamer Aspekt bei den Kilrathi ist ihre verrückte Hierarchie. Sie nehmen den Ausdruck "geborener Anführer" ziemlich ernst und geben so die Königswürde von einer Generation zur anderen weiter. Ganz Kilrah schwört seinem aktuellen Diktator völlige Ergebenheit, und selbst der kaiserlichen Stammbaum ist in verschiedene Clans unterteilt. Die gesamte Zukunft einer Katze hängt vom sozialen Status bei ihrer Geburt ab. Ich vermute, es ist derselbe Unterschied, als ob man in Manhattan oder in der Bronx geboren ist.

So streng sich die Katzen auch an soziale "Regeln" halten, chauvinistisch sind sie auf keinen Fall! Alle ihrer religiösen Gruppierungen werden von Frauen geleitet. Das finde ich im übrigen sehr interessant, denn wir auf der Erde haben Frauen erst gegen Ende der neunziger Jahre des 20. Jahrhunderts in höheren Kirchenpositionen zugelassen.

Nun ja, genug von meiner Analyse der Fellbündel... Es wird Zeit, einen Happen zu essen und mich dann an den Steuerknüppel zu setzen. Mit ein bißchen Glück kann ich vor Einbruch der Nacht vielleicht noch eine Katze in den Sack stecken und mein nutzloses Wissen über die Kilrathi erweitern!

Leutnant Niekro Hammond

Piloten des Monats

>tcn.victory.flight.pilots

Zusammengestellt 2669.220

Electronic Creative Services hat für Sie die Artikel über die "Piloten des Monats" der letzten fünf Monate vor Ihrem Dienstantritt als Wing Commander der Victory *herausgefiltert. Alle Piloten, die von Quanntum ausgewählt wurden, sind vorbildliche Besatzungsmitglieder und aktive Kampfpiloten. Die Übersicht über die Kämpfe der Piloten finden Sie in der Datei tcn.victory.-flight.pilots.bios, während wir die wichtigsten Informationen über die Piloten nachstehend jeweils zusammen mit einer kurzen Biographie auflisten.*

Leutnant Robin Peters

Alter: 32

Verleihungsdatum: 2669.212

Heimatplanet: Erde

Kennzeichen: Flint

Hobbies: Trainer im Simulator

Auszeichnung für: Zerstörung von drei Kilrathi-Jägern in zwei Tagen trotz des Verlustes ihres Flügelmannes bei zwei Einzeleinsätzen.

Auszug aus der Selbstbeschreibung: Es gibt nicht viel zu sagen. Wir sind alle hier, um unsere Pflicht zu erfüllen, und das ist keine leichte Aufgabe. Was wir uns jedoch immer vor Augen halten sollten: Dies ist mehr als eine kleine Pflichtübung. Die Planeten, die wir beschützen, haben ohne uns keine Chance. Wir sind ihre Schutzengel, bewaffnet und bereit, jeden Widersacher zu erledigen. Wir alle haben Narben auf unseren Seelen. Meine Philosophie für's Leben: Schmiede Dir aus all den Schmerzen und Verlusten eine Stütze, damit Du Dich mit aller Kraft und Stärke für den Sieg einsetzen kannst. Wir werden gewinnen. Wir müssen gewinnen.

Häufigstes Zitat: "Wenn im Zweifel, tu's nicht; wahrscheinlich nicht in der Dienstvorschrift."

Leutnant Mitchell Lopez

Alter: 27

Verleihungsdatum: 2669.151

Heimatplanet: Dakota

Kennzeichen: Vaquero

Hobbies: Musik

Auszeichnung für: Selbstmörderischen Einsatz im Alleinflug, um zwei herauskatapultierten Piloten das Leben zu retten.

Auszug aus der Selbstbeschreibung: Manchmal versuche ich zu komponieren, um das Gefühl der *Victory* einzufangen, aber es gelingt mir meistens nicht. Meine Finger sind nicht gut genug, um meiner Gitarre die richtigen Töne zu entlocken. Aber die Schwingungen sind da. Ich spüre sie jedesmal, wenn ich in E-Dur spiele. Deshalb bin ich auch gerne im Mannschaftsraum. Ich liebe es, Menschen zu beobachten und zu versuchen, ihre Stimme zu hören… zu versuchen, nur eine kleine Melodie zu hören. Ich kann förmlich die vielen verschiedenen Akkorde hören, die in einem einzigen harmonischen Konzert zusammenklingen. Es ist ein tiefes Meer von Klängen und Gefühl, das kaum zu beschreiben ist.

Häufigstes Zitat: "Das will ich auch in meiner Kneipe haben."

Major Todd Marshall

Alter: 32

Verleihungsdatum: 2669.181

Heimatplanet: Leto

Kennzeichen: Maniac

Hobbies: Interviews vermeiden

Auszeichnung für: Angriff auf ein feindliches Aufklärergeschwader im Alleingang und die Zerstörung aller fünf Jäger. Dadurch wurde die taktische Position der *Victory* verteidigt und die Übertragung der Beobachtungen der Spähtruppe verhindert.

Auszug aus der Selbstbeschreibung: Wenn Du die Katzen jemals besiegen willst, mußt Du ihnen schon an den Kragen gehen. Ich weiß, ich weiß, ich sollte mich wahrscheinlich darüber auslassen, wie toll es ist, in diesem Kübel zu fliegen — es ist schließlich für den offiziellen Papierkram — aber Du solltest Dir lieber die guten Ratschläge eines gestandenen Flugveteranen zu Herzen nehmen. Ich war der Beste von Anfang an. Es erfordert ziemlich viel Gehirnschmalz, den Gegner auszutricksen. Du mußt schon alle Register ziehen, gleiten, auf die Tube drücken, den Nachbrenner feuern, um sie Dir vom Leib zu halten. Das ist nicht nur ein Motto zum Fliegen, sondern auch die einzig richtige Einstellung für's Leben.

Häufigstes Zitat: "Habe ich Dir schon erzählt, wie ich…?"

Leutnant Laurel Buckley

Alter: 32

Verleihungsdatum: 2669.090

Heimatplanet: Enyo

Kennzeichen: Cobra

Hobbies: Kampfsportarten

Auszeichnung für: Begleitung von drei Nachschubeinsätzen zu und von der Hampton-Station im Orsini-System und erfolgreiche Verteidigung von Transportern bei vier Kilrathi-Angriffen.

Auszug aus der Selbstbeschreibung: Ich weiß, daß viele Leute nicht gerade begeistert waren, als ich auf die *Victory* versetzt wurde. Schließlich war ich der einzige Pilot, der nicht von der Akademie kam, und die Leute wußten einfach nicht, inwieweit sie mir als Flügelmann trauen konnten. Ich war eine Draufgängerin mit einer knallharten Haltung. Aber ich hatte einfach keine Zeit, um an die Akademie zu gehen. Die Katzen hatten mein Leben ruiniert, mir alles genommen, was ich hatte und mich mit nichts als purer Kaltblütigkeit und unbändiger Wut zurückgelassen. Jeder Tag, an dem ich nicht auf diese Monster schieße, ist reinste Zeitverschwendung. Kommandant Eisen hat mir mein Kennzeichen gegeben, nachdem er den Stil meines ersten Einsatzes gesehen hat. Schnell und tödlich muß man mit diesen Katzen umgehen. Auf der *Victory* zu arbeiten, ist das Beste, was mir passieren konnte. Sie ist mein Zuhause.

Häufigstes Zitat: "Ich werde nicht ruhen, bis die letzte Katze ausgerottet ist."

Leutnant Winston Chang

Alter: 38

Verleihungsdatum: 2669.120

Heimatplanet: Enigma-Sektor

Kennzeichen: Vagabond

Hobbies: Feinabstimmung meiner Gewinnsträhne beim Kartenspiel

Auszeichnung für: Einsatz als Lockvogel während eines Angriffs aus dem Hinterhalt auf eine kleine Kilrathi-Flotte, wodurch die *Longbow*-Bomber zwei Zerstörer, eine Korvette und einen leichten Träger ausschalten konnten.

Auszug aus der Selbstbeschreibung: Ich bin es so gewöhnt herumzureisen, daß der einzige Ort, an dem ich mich niederlassen kann, ein alter Schlepper sein wird, der das Herumgleiten für mich übernimmt. Wenn man soviel wie ich gesehen hat, entwickelt man einen ausgeprägten Sinn für Qualität. Auf diesem Schiff sind viele interessante Personen und vor allem geschickte Piloten. Meine einzige Beschwerde ist, daß sich die Kartenspieler an Bord eher wie eine Runde von Omas beim Kaffeekränzchen verhalten.

Häufigstes Zitat: "Na, wie wär's denn? Klopfen wir ein paar Karten?"

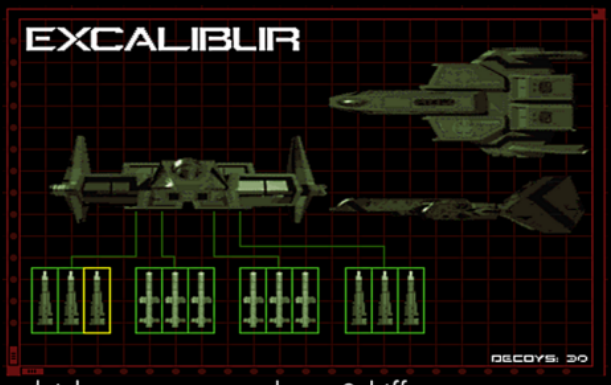
Oberleutnant Jace Dillon

Kennzeichen: Flash

Alter: 25

Beruf: Testpilot

Station: TCN R&D, Wega-Sektor



Victory: Sagen Sie mir, Jace. Was hat es denn mit diesem Rummel um den *Excalibur*-Jäger auf sich?

Flash: Na, na, das ist Geheimsache. Natürlich kenne ich dieses Baby in- und auswendig wie meinen Helm. Sie ist eine unglaubliche Verbesserung im Vergleich zu unseren anderen Schiffen.

Victory: Wie wird denn die *Excalibur* unsere derzeitigen Angriffsjäger ergänzen?

Flash: Das große Plus ist, daß man mit ihr allen davonfliegen kann — vorausgesetzt natürlich, die richtige Person sitzt an den Kontrollen. Sie ist schneller als die *Arrow* und hat trotzdem einen robusteren Schutzschild als die modernsten Kilrathi-Jäger.

Victory: Können Sie uns dazu Zahlen nennen?

Flash: Ich kann natürlich nicht sehr viel verraten. Aber nehmen wir doch einfach mal an, daß sie mit einer Dauergeschwindigkeit von sage und schreibe 500 km pro Sekunde dahingleitet und der Nachbrennerwert bei 250 k/s^2 liegen könnte. Ein Wert, den wir veröffentlichen können, ist die Schutzschildstärke— 250, um genau zu sein.

Victory: Mit diesem technischen Profil sollten wir alle unsere Jäger mit diesem Modell ersetzen, finden Sie nicht?

Flash: Das ist nicht so einfach, wie es aussehen mag. Wissen Sie eigentlich, wie lange es dauert, um so etwas auf die Beine zu stellen? Wenn wir nicht außerordentlich starke Unterstützung erhalten, sind wir wenigstens noch ein ganzes Jahr nur mit den letzten Feinheiten der Entwicklung beschäftigt.

Victory: Wenn der Jäger dann endlich fertig ist, für welche Angriffsstrategien wird die *Excalibur* sich am besten eignen?

Flash: Die Vielseitigkeit dieses Babies ist wirklich phänomenal. Ich habe gerade ihre Leistungsfähigkeit als Bomber am Rande der Kentariwüste getestet, Aufklärungseinsätze durch die schwere Atmosphäre auf Jupiter geflogen, und die Feuerkraft auf ein paar simulierten Flottenangriffseinsätzen getestet.

Victory: Und — wie lautet das Urteil?

Flash: Alles lief reibungslos. Ich bin überzeugt, daß wir sie für jede Mission einsetzen können, sogar Bodeneinsätze.

Victory: Klingt nach einem unglaublichen Durchbruch. Aber sehen Sie irgendwelche größeren Probleme voraus?

Flash: Nur ein minimales — die Panzerungsstärke. Ich sollte das wahrscheinlich nicht zum Besten geben, aber ich habe es bis hier oben, diese Dickschädel von Raumflugingenieuren davon zu überzeugen, daß die Flanke mehr Durastahlverstärkung braucht. Aber die sind so beschränkt, und meine Vorschläge sind auf taube Ohren gestoßen … sogar als ich nahezu ums Leben kam, als im Formationsflug ein anderes Schiff meinen Flügel abbrach. Es sieht fast so aus, als wollten sie es so und nicht anders haben.

Victory: Klingt nach einem recht gefährlichen und anstrengenden Job?

Flash: Oh ja, es ist nur gut, daß ich Nerven aus Fiberglas habe. Das ist wohl unabdingbar für einen Piloten, der jeden Tag hopsgehen kann.

Victory: Wie sieht denn Ihr normaler Arbeitstag aus?

Flash: Aufstehen vor Mondaufgang, Raumanzug anlegen, fliegen, landen, ein bißchen mehr fliegen. Duschen. Das wär's, außer an den Wochenenden. Da fliege ich dann zu meinem *Vergnügen*.

Victory: Möchten Sie nicht wieder mitten im Kampfgeschehen sein?

Flash: Nicht unbedingt. Ich kann unsere Sache nicht sehr wirkungsvoll unterstützen, wenn ich tot bin, oder?

Aktuelle Einschätzung:

Dieser schwere Jäger befindet sich noch immer im Versuchsstadium im Wega-Sektor. Sollten die Testflüge erfolgreich abgeschlossen werden, kann es die *Excalibur* mit jedem Kilrathi-Jäger aufnehmen. Die nachstehenden Angaben sind Schätzwerte, die sich entsprechend der technischen Weiterentwicklung des Prototyps noch verändern können.

F-103 EXCALIBUR

CLASS
HEAVY FIGHTER

MANUFACTURER
DOUGLAS AEROSPACE

LENGTH
32 METERS

MASS
18 METRIC TONNES

MAX. VELOCITY
500 K/S

MAX. AFTERBURNER VELOCITY
1300 K/S

ACCELERATION
1100 K/S^2

MAX. YAW
70 DEG/S

MAX. PITCH
75 DEG/S

MAX. ROLL
70 DEG/S

SHIELDS
250 CM EQUIV.

ARMOR
FORE/AFT: 110 CM
RIGHT/LEFT: 110 CM

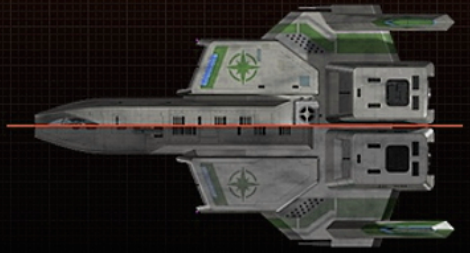
WEAPONS
TACHYON GUNS [4]
ION GUNS [2]

MISSILE HARDPOINTS
[4X2 MEDIUM]
2HS/2IR/2IR/2HS

MISSILE DECOYS
16

JUMP CAPABLE
YES

Seite



Oben/Unten

Vorne/Hinten

2669 AKM-Wettkampfergebnisse

>TCN.victory.news

Datum: 2669.217

Einige Mitglieder der *Victory* sind vielleicht an den Endergebnissen der Artillerie-, Kampf- und Munitionswettbewerbe interessiert, die vor zwei Wochen im Selyan-Sektor stattgefunden haben. Bei diesem alljährlich stattfindenden Wettkampf wurde zum allererstenmal der Prototyp des konföderierten Stealth-Jägers mit seinem integralen MX-27BC-protonengelenkten Gefechtskopf der Öffentlichkeit vorgestellt.

In diesem hochkarätigen Wettstreit wird das Können und die Einsatzbereitschaft der Besatzung bewertet bzw. herausragende Piloten der Konföderation und deren unterstützende Teams ausgesucht. Unsere Einheiten hier an Bord waren leider an der Teilnahme dienstlich verhindert,— aber hätten sie mitgemacht, wären sie sicher unter den Gewinnern gewesen.

Die Endplazierung der Teams basiert auf den zusammengefaßten Ergebnissen von fünf unabhängigen Gremien. Die Kategorien sind unterteilt in Manöver (25 %), Wartung des Raumschiffes (25 %), Prioritäten im Einsatz (35 %) sowie Ladeeffizienz (15 %).

Nachstehend die diesjährigen Ergebnisse:

Titel	Sieger
AKM Pilot des Jahres	**Maj. Lucas Vermelli (23. FW)** Amber TCN-Basis, Elena-Sektor
Sieger in der Formation	**Gray Hornets (128. FW)** TCS *Lexington*
Sieger Kampfmanöver	**Fire Birds (756. FW)** Amber TCN-Basis, Elena-Sektor
Beste Einheit Fernkampf-Angriff	**Black Widows (453. BW)** TCS *Centurion*
Beste Einheit Nahkampf-Angriff	**Air Moguls (187. BW)** TCS *Armageddon*
Beste Einheit Nachtsicht-Lasergeschütz	**Gun Hawks (253. GW Recon)** TCS *Kennedy*
Bestes Team Navigation	**Monarchs (29. BW)** TCS *Saratoga*
Bestes Team Effiziente Manöver	**Eagles (BW)** Ralston TCN-Basis, Centauri-Sektor
Bestes Wartungsteam	**Death Merchants (54. FW)** TCS *Lincoln*
Bestes Munitionsteam	**Air Moguls (187. BW)** TCS *Armageddon*

GIF: Einsatzziele

>TCN.victory.flight.pilots

Diese Allgemeine Nachrichtendatei (GIF) über verschiedene Einsatzziele ist eine LS-c2-Mitteilung, die vom TCN-Hauptquartier für alle versetzten Mitarbeiter mit Pilotenausbildung der Klasse 3 oder höher empfohlen wird.

Einsatzarten der Flotte

Raumwarnung und -kontrolle

Zweck: Aufklärung bestimmter Gebiete

Ausschalten von Stealth-Raumschiffen

Sabotieren der Versorgungsrouten bzw. Begleitoperationen

Warnungs- und Kontrollmissionen werden gewöhnlich in Gruppierungen von zwei bzw. vier Jägern geflogen. Erfahrene Kommandanten halten oft fünf oder mehr Schiffe als Reserve zurück, falls patrouillierende Schiffe in Schwierigkeiten geraten. In mehreren Geschwadern decken die Jäger ein möglichst großes Gebiet ab und setzen dazu Radar und andere Scanningtechniken ein.

Taktischer Angriff

Zweck: Angriff / Zerstörung / Kampfunfähigmachen eines taktischen Zieles

Bei taktischen Luftangriffen greift ein Jägergeschwader ein bekanntes Primärziel, z. B. eine Raum- oder Planetenstation an. Diese Angriffsstrategie funktioniert am besten, wenn nur wenige bzw. keine feindlichen Jäger im Einsatz sind. Leichte oder mittlere Jäger können die Versorgungsschiffe des Trägers ausschalten und den Weg für Bomber freimachen, oder alle Jäger arbeiten zusammen und greifen den Träger in einer konzentrierten Aktion an.

Überlegenheit

Zweck: Ausschalten anwesender feindlicher Jäger

Angeordnet in der Regel in Viererformation, führen diese Jäger auf ihrer Überlegenheitssmission vorrangig Such- und Zerstöreinsätze von feindlichen Aufklärern durch. Zwei oder mehr Begleitjäger sollten sich während des Angriffes zur Deckung des Trägers im Hintergrund halten.

Unterstützung der Hauptstreitkräfte

Zweck: Unterstützung der Einheiten an der Front

Manchmal wird es durch Verluste von kämpfenden Einheiten an der Front notwendig, Verstärkung von anderen Trägern aus zu entsenden. Großkampfschiffe, die sich in der Nähe befinden, jedoch nicht aktiv am Kampf beteiligt sind, senden ein Bataillon von Jägern aus, um abgeschossene Schiffe an der Front zu ersetzen. In diesem Falle landen die Jäger auf dem Träger, um aufzutanken und mit neuer Munition beladen zu werden. Die Rolle der Unterstützung der Hauptstreitkräfte wird vorrangig von älteren Schiffen wahrgenommen, die nicht mehr aktiv an der Front eingesetzt werden. Doch Vorsicht! Manchmal werden vom Gegner ein oder zwei Zerstörer geschickt, um diese Versorgungskräfte außer Gefecht zu setzen.

Jagdaufklärung

Zweck: Ablenkung von den Manövern der Hauptflotte

Abfangen des feindlichen Nachschubs

Zerstörung von Sekundärzielen

Einheiten zur Jadgaufklärung setzen sich aus einem leichten Raumschiffträger, zwei Begleitschiffen, einem schnellen Zerstörer (für die Versorgung), einem Kreuzer und ein oder zwei Aufklärern zusammen. Diese sehr gut ausgerüstete Gruppe bereitet sich ihren Weg durch bzw. um die Hauptkampffront herum und manövriert so lange wie möglich auf sich selbst gestellt. Sie spüren feindliche Kräfte auf und zerstören, was immer ihnen über den Weg läuft. Diese Einsätze sind äußerst gefährlich. Viele Besatzungen auf Jagdaufklärungsflug sind spurlos verschwunden.

Begleitschutz

Zweck: Verteidigung eines mobilen Objektes

Einsätze als Begleitschutz bestehen aus dem Schiff bzw. dem zu transportierenden Objekt und fünf oder sechs leichten bis mittleren Jägern. Das Geschwader ist verpflichtet, das Objekt zu decken und arbeitet mit einem weiteren Begleitschiff und dem Basisschiff zusammen. Auftauchende feindliche Jäger werden angegriffen, sobald sie sich dem Objekt annähern. Großkampfschiffe sind unter allen Umständen zu vermeiden.

Verteidigung der Flotte

Zweck: Verteidigung der Flotte gegen einen Großangriff

Der Alptraum eines jeden Kampfpiloten ist ein Flottenkampf mit vielen Schiffen gleichzeitig im Gefecht. Feindliche Kämpfer, die auf einem Aufklärungseinsatz den gegnerischen Transporter entdecken, führen einen Überraschungsangriff durch. Großkampfschiffe können in wenigen Minuten mit Torpedos und konzentriertem Feuer zerstört werden, und auch Jägergeschwader können in erstaunlich kurzer Zeit dezimiert werden.

Jäger zur Flottenverteidigung werden in Viererformationen eingesetzt. Jede Gruppe ist dafür verantwortlich, auftauchende Raketen bzw. feindliche Jäger zu zerstören, und diese Formationen dienen auch als taktisch entbehrliche Ablenkungsziele. Sie landen häufig, um Munition zu laden oder um mit einem neu formierten Geschwader loszufliegen.

Flugmanöver und -strategien

>TCN.victory.flight.pilots Datum: 2669.208

Diese Auszüge stammen aus einem taktischen Computerseminar über Einsatzangriffstechniken. Quanntum 3-AS hat vier Antworten von Major Todd "Maniac" Marshall und Lt. Robin "Flint" Peters ausgewählt.

Situation Nr. 1

Sie kommandieren einen Angriff auf einen leichten Träger und zwei Kreuzer der Kilrathis mit sechs leichten und drei schweren Jägern und zwei Torpedobombern. Wenn Sie den Befehl nicht ausführen können, droht dem terranischen Heimatplaneten Vernichtung. Wie sieht Ihre Strategie aus?

Flint: Jeder Pilot weiß die Antwort … zuerst einen leichten Jäger schicken, um die zusätzlichen Gefechtskanzeln auszuheben. Zur gleichen Zeit mit den schweren Jägern Raketenabschüsse vortäuschen und das Feuer der Kreuzer und Träger von unseren *Arrows* und *Hellcats* ablenken. Sobald ungefähr die Hälfte der Gefechtskanzeln vernichtet ist, machen sich die Torpedobomber auf den Weg. Die leichten Jäger sollten jedem der Bomber möglichst Rückendeckung geben. Die schweren Jäger können zurückbleiben und auf die feindlichen Schiffe in deren Umkreis feuern. Aus einem Abstand von ungefähr 2 000 m sollten die Torpedoschiffe ihre Torpedos abschießen, aus vollen Rohren feuern, dann sofort eine Kehrtwendung machen und mit Hilfe des Nachbrenners das Schußfeld verlassen. Funktioniert fast immer, zumindest wenn der Pilot die notwendigen Nerven hat. Eine letzte Regel — niemand sollte im Alleingang losziehen. Wir können nicht alle 720 Grad gleichzeitig im Auge behalten. Dazu brauchen wir unsere Flügelmänner, die uns Deckung von hinten geben. Und von oben und Backbord und Steuerbord.

Maniac: Meiner Meinung nach ist die *schnelle* Offensive die beste. Hart und unerbittlich zuschlagen, Torpedos abschießen, bevor die Pelzknäuel überhaupt wissen, was Sache ist. Von diesen "Täuschungsmanövern" halte ich nichts, … damit kann man in Nullkommanichts als Staubwolke enden. Ich würde die Hälfte meiner leichten Jäger auf die Gefechtskanzeln hetzen und die schweren Jäger losschicken, um die Kreuzer mit Raketen zu beschießen. Die Torpedoschiffe können sich alleine behaupten — insbesondere, wenn sich die anderen leichten Jäger mit den angreifenden, feindlichen Schiffen auseinandersetzen. Maximal zwei Minuten. Wäre nicht das erste Mal.

Situation Nr. 2

Sie fliegen einen Aufklärungseinsatz im Alleingang in einer *Hellcat V* und entdecken plötzlich Kondensstreifen, die Sie zu drei *Dralthi* führen. Die feindlichen Schiffe haben Sie noch nicht geortet, und Sie müssen sich entscheiden, was Sie als Nächstes tun werden. Greifen Sie überraschend an, halten Sie sich bedeckt oder ziehen Sie sich zurück?

Flint: Meine Taktik ist immer defensiv, deshalb würde ich mich zuerst sehr zurückhalten, um meine Position nicht zu verraten und um die feindlichen Koordinaten an mein Basisschiff zu übermitteln. Die *Hellcat* ist kein Schiff, um das man lautes Getöse machen sollte. Und drei Jäger herauszufordern — egal, um welche Modelle es sich handelt — ist auch nicht gerade ein Fall aus dem Lehrbuch, und weder taktisch klug noch unbedingt erforderlich. Jeder, der freiwillig in dieses Hornissennest springt, hat ein paar Schrauben locker. Zumindest haben uns das unsere Erfahrungen aus der Vergangenheit bewiesen. Sicher, sobald ich Verstärkung kriege, wird angegriffen. Aber keine Sekunde vorher. Zwei Raketen, ein Laser und eine Ionenkanone reichen nicht weit.

Maniac: Habe ich da "Silberner Stern" gehört? Denken Sie nur daran, was für eine Beförderung mir das bringen würde. Ich wäre sofort mit meinem alten Freund Paladin dabei. Ich kann Ihnen ganz *genau* sagen, was ich tun würde. Ich würde zunächst einmal mit meiner brillianten Flugakrobatik ein paar Kreise um diese *Dralthi* drehen — vor allem ein paar Sheltonrollen. Der Testpilot, der dieses Manöver entwickelte, muß ein Genie gewesen sein. Und dann die Nachbrenner zünden, den Geschwindigkeitsregler einschalten und auf ihren seitlichen Schutzschild feuern. Wenn sie dann endlich weit genug gedreht haben, um mich sehen zu können, löse ich mich vom Feind und feuere auf ihre Schnauze. Und wissen Sie was? Ich komme zurück mit zwei Raketen und nicht einem Kratzer an meinem Schiff.

Situation Nr. 3

Ihr Flügelmann und Sie fliegen in einer *Longbow* einen Torpedoangriff auf ein paar feindliche Kreuzer. Auf dem Weg dorthin lösen sich zwei leichte Jäger von Ihrem Geschwader ab, um ein paar feindliche Aufklärer anzugreifen. Ihr Flügelkamerad und Sie fliegen weiter zum Großkampfschiff. Als Sie dort ankommen, sind Sie jedoch mit vier mittleren Jägern konfrontiert. Was würden Sie machen?

Flint: Zuerst würde ich mich in den Kreis der verbündeten Jäger zurückziehen und Verstärkung anfordern. Ich halte es für einen großen Fehler, die mittleren Jäger in einen Kampf zu verwickeln. Eine *Longbow* zu fliegen ist okay, solange leichte Jäger dabei sind, um die Angreifer abzuhalten, während das Schiff aufs Ziel zufliegt. Aber eine *Longbow* gegen sechs oder acht Kanonen auf einem wendigerem Schiff? Wenn Sie mich fragen, grenzt das an Selbstmord. Greife niemals ohne die ausreichende Feuerkraft an! Mein Bruder hat damit bittere Erfahrungen gemacht …

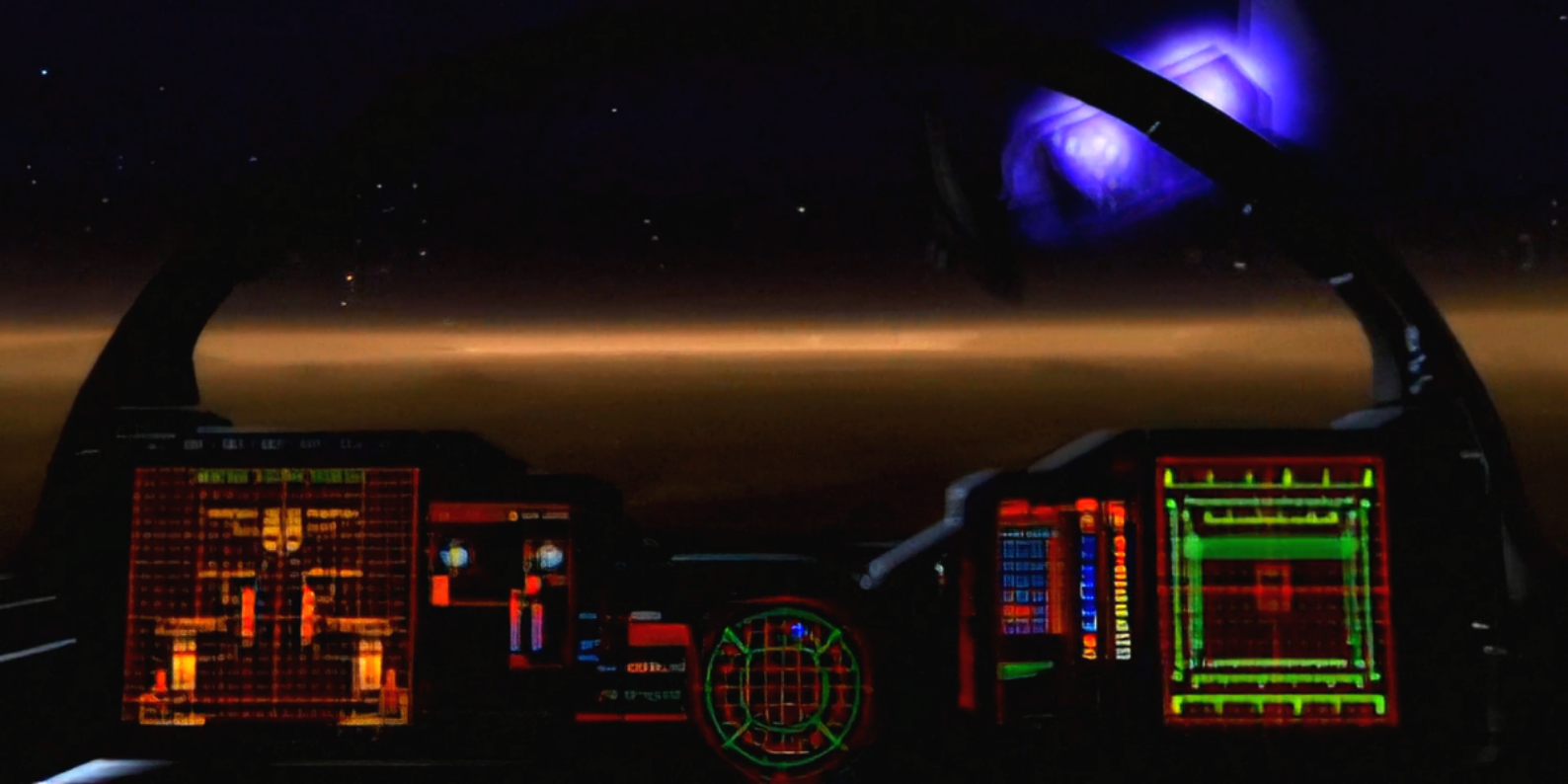
Maniac: Seltsam, daß Sie das erwähnen … habe ich Ihnen jemals erzählt, wie ich die zwei Zerstörer ganz alleine erledigt habe? Alles was ich hatte, waren ein paar Plasmakanonen und mehrere Raketen mit Wärmesuchköpfen. Mann, die Lage war mehr als ernst! Aber zurück zu Ihrer Frage. Ich würde befehlen, die Formation zu lösen und anzugreifen, damit mein Flügelmann meine Flanke abdecken kann. Dann würde ich so schnell wie möglich durchstarten. Ich weiß, ich sollte eigentlich auf das Signal warten, aber ich habe keine *Zeit* für solche Spielereien. Besser die Fetzen fliegen lassen und zuschauen, wie diese Katzen verbrutzeln!

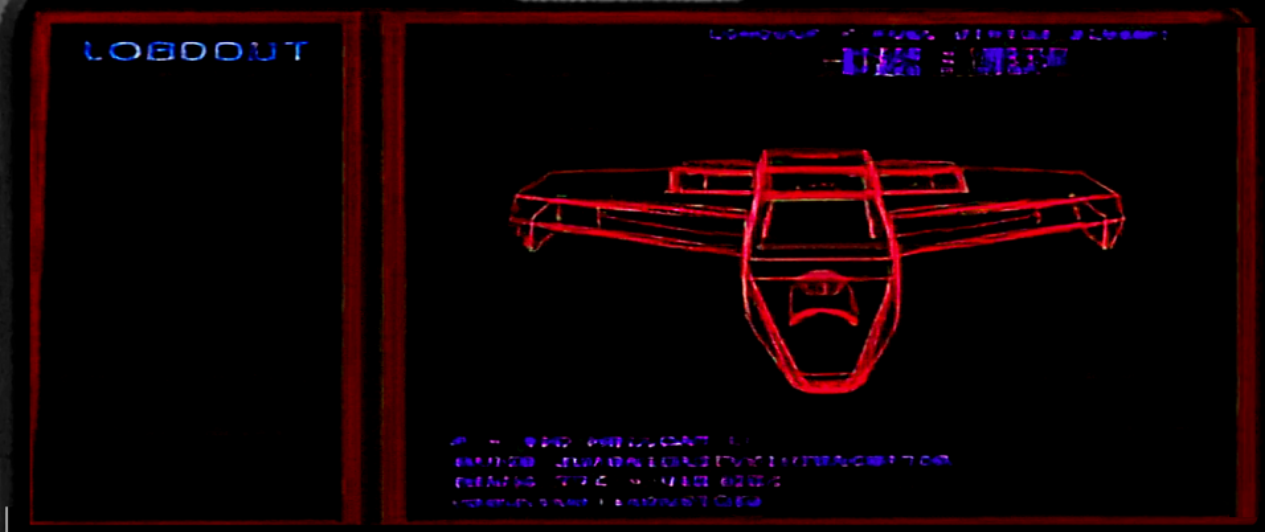
Situation Nr. 4

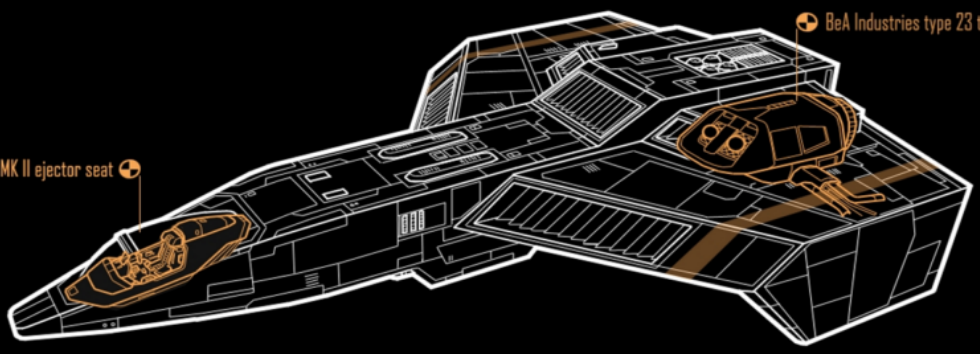
Bei einem Flottenangriffseinsatz ist Ihr Einsatzbefehl, ein leichtes Kilrathi-Großkampfschiff mit Ihrer *Thunderbolt VII* anzugreifen. Wie wollen Sie dieses Schiff zur Strecke bringen?

Flint: Wenn ich einen Flügelmann mit einem leichteren Schiff habe, schicke ich ihn los, um ein paar Gefechtskanzeln niederzumachen. Ich habe die Geheimdienstberichte über Großkampfschiffe studiert. Die Erfahrung hat gezeigt, daß sie gewöhnlich einige Schwachstellen haben. Ich suche mir die Brücke heraus — sie ist mit guten Augen leicht auszumachen — und greife dann an. Im Abstand von ca. 5 000 m erfasse ich mit meinen Raketen möglichst viele Ziele und feuere aus allen Rohren. Andere Schwachstellen sind die Triebwerksdüsen und die Fenster Steuerbord und Backbord. Fast jede Waffe oder Kanone kann ein Großkampfschiff zerstören. Wenn Sie Flügelmänner haben, die die Gefechtskanzeln decken, sind Torpedos das Mittel der Wahl. Sie können unglaublich viel Schaden anrichten. Die Zielerfassungszeit ist jedoch ein lebensgefährliches Handikap, besonders im Alleinflug.

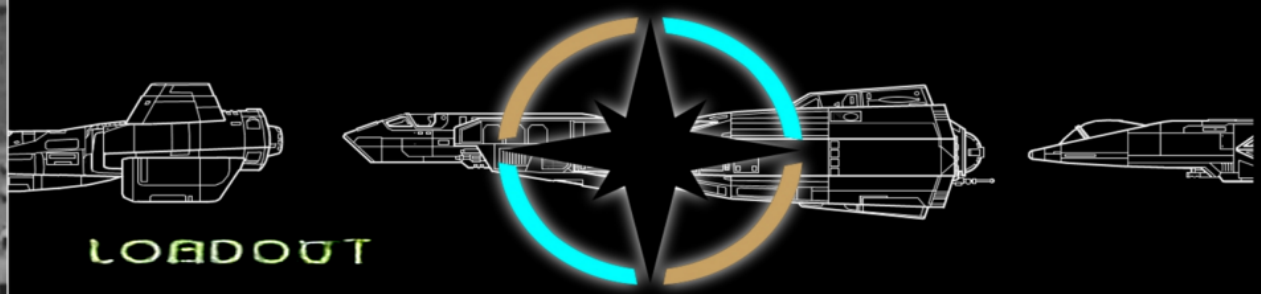
Maniac: Ja, ich gehe aufs Ganze. Ich kann mich schon sehen … auf dem Weg ins Innere des Schiffes mit dem Nachbrenner. Wußten Sie, daß Sie durch manche dieser Kilrathi-Kübel direkt hindurchfliegen können? Funktioniert einwandfrei, denn wenn Sie es bis hinter den Schutzschild geschafft haben, können Sie die Geschütze drehen und im Schiffsrumpf aus vollen Rohren feuern. Alles was Sie dazu brauchen, sind Nerven und die richtige Feuerkraft. Ich kann kaum abwarten, das mit der neuen *Excalibur* auszuprobieren. Ich habe gehört, daß sie ein ziemlicher Hit ist! Lade die Bilderkennungsraketen, feuere aus allen Rohren und BUMM! Noch ein getoastetes Großkampfschiff.

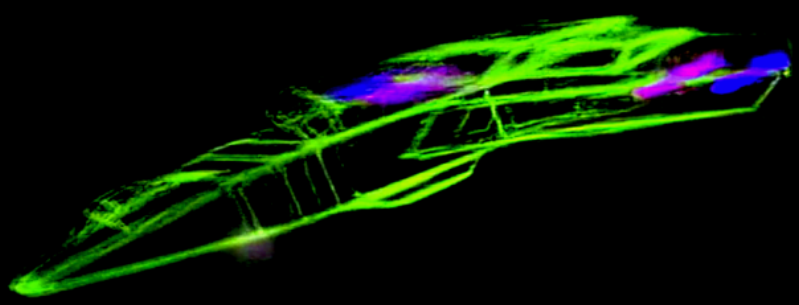



LOADOUT


BeA Industries type 23 thruster
Illuysin 540A MK II ejector seat

Flugdeck


LOADOUT

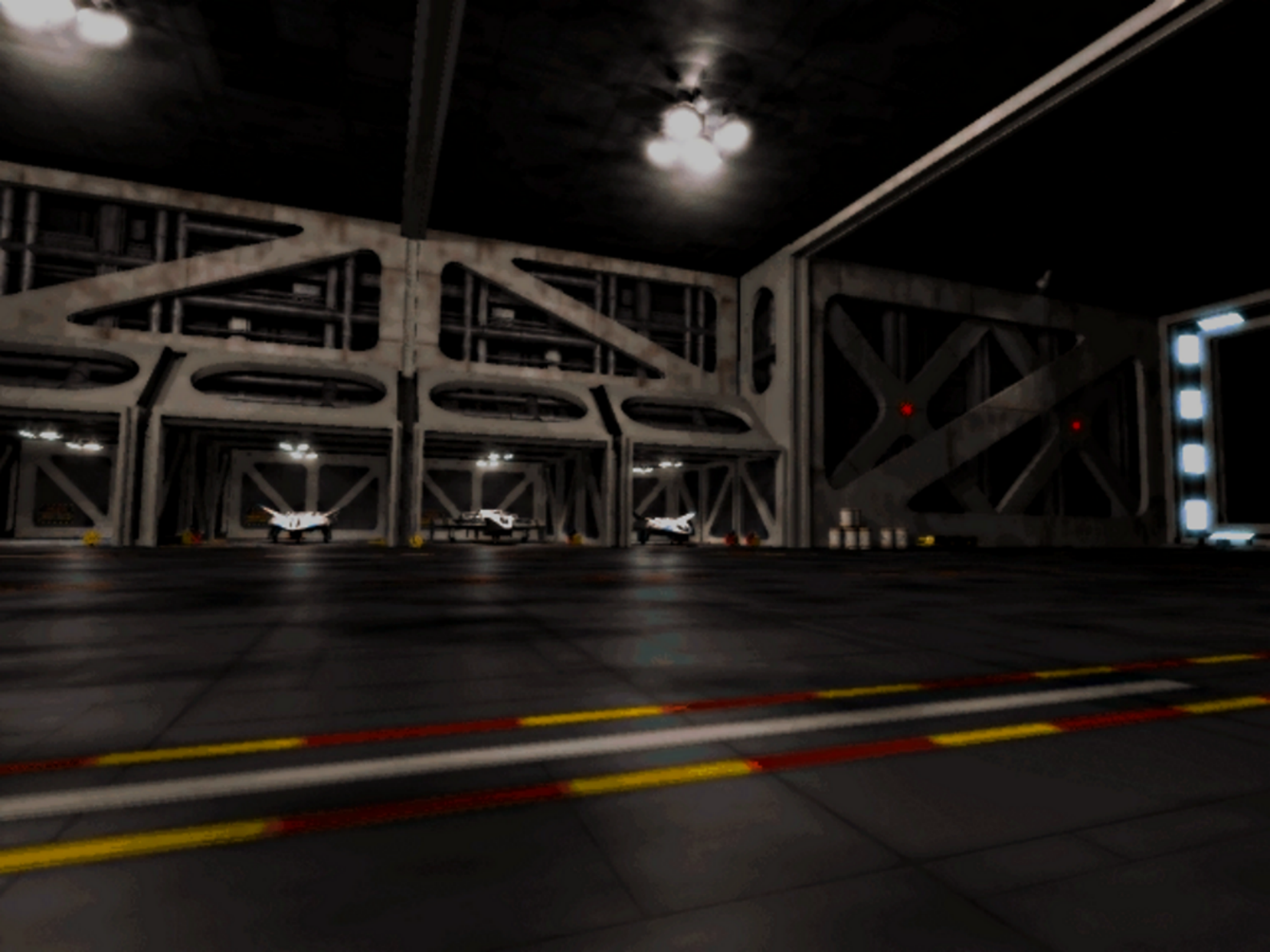

AIM-31
FRIEND
FOE

CONFEDERATION NAVY ARCHIVE

Rachel Coriolis

Chief Petty Officer

Rachel Coriolis wurde an einem unbekannten Datum auf einem Marinestützpunkt der Terranischen Konföderation geboren. Ihr Vater war Abgeordneter und ihre Mutter war Nachtclub-Sängerin. Sie war das drittälteste von fünf Kindern und alle ihre Geschwister waren Brüder. Von Beginn ihres Lebens an war sie dazu bestimmt, ihren Platz bei der Confederation Navy zu beanspruchen, und studierte Maschinenbau am College. Sie erwarb schließlich einen Abschluss in diesem Bereich und war eine Expertin für Mathematik und Naturwissenschaften. Sie lehnte eine Kommission ab, nachdem sie eine Naval ROTC verlassen hatte, wurde aber schließlich bis zum Jahr 2669 Technikerin bei der TCS Victory. Zu dieser Zeit war sie die jüngste Offizierin auf jedem Flugdeck eines Schiffes.



GIF: Technische Daten TCN-Schiffe

>TCN.victory.flight.shipstat

Diese Zusammenstellung der Jäger und Großkampfschiffe gibt Ihnen einen Überblick über die technischen Daten der Schiffe, die auf der Victory stationiert sind. Die Datei SHIPSTAT.LST enthält zusätzlich noch äußerst wichtige Fakten zu den Großkampfschiffen der Flotte.

Nachstehend finden Sie die üblichen Gefechtswaffen, beschrieben von Rachel Coriolis, Chefmechanikerin. Zusätzlich haben Sie auch die Genehmigung, spezielle Bomben und Geschütze aus dem Bewaffnungsprogramm auf dem Flugdeck auszuwählen.

Definitionen

Klasse: Schiffsklasse (wie z. B. leichter Jäger, Bomber)

Länge: Schiffslänge (in Metern)

Masse: Tonnage der Jäger und Bomber (in Tonnen)

Max. Y P R: Maximalwerte für die jeweiligen Flugmanöver (Gieren, Neigen und Rollen) in dps (Grad pro Sekunde = degree per second)

- **Gieren (Yaw):** Drehen nach rechts oder links, ohne die vertikale Position zu ändern.
- **Neigen (Pitch):** Richtungsänderung nach oben oder unten (auf- oder abwärts).
- **Rollen (Roll):** Rotation (Drehung) des Jägers entlang der Längsachse.

Höchstgeschwindigkeit / Max. Nachbrennergeschwindigkeit: Die Geschwindigkeitseinstellungen, die vom Schiffscomputer kontrolliert und im Verhältnis zum (a) Großkampfschiff, (b) Begleitschiff, (c) in der Nähe befindlichen Planeten, (d) Funkfeuer bzw. (e) Wert, der aus den Radarpositionen aller sichtbaren Schiffe errechnet wird, festgesetzt werden. Die Geschwindigkeit ist angegeben in Kilometern pro Sekunde (kps).

Beschleunigung: Geschätzte Beschleunigungsrate des Schiffes, angegeben in Kilometern pro Quadratsekunde (k/s^2). Schiffe können in der gleichen Rate beschleunigen und abbremsen.

Bewaffnung: Jedes Schiff hat ein individuell zusammengestelltes Waffenarsenal. Die Werte in Klammern geben an, wieviele Waffen des jeweiligen Typs geladen sind. Für Raketen und Torpedos ist die Anzahl von Aufhängungen sowie die maximale Anzahl von Raketen pro Aufhängung angegeben. Zum Beispiel steht 4 x 3 für vier Aufhängungen mit jeweils drei Raketen pro Aufhängung. Der standardmäßig programmierte Raketentyp ist für jede Aufhängung als 3 FF / 3 IR etc. (FF = Freund-Feind-Rakete / IR = Bilderkennungsrakete) definiert, wobei jeder Typ an einer Aufhängung angebracht ist.

Schutzschild: Die Stärke des Schutzschildes ist für jedes Schiff in einer der Durastahlstärke entsprechenden Einheit angegeben (cm äquiv.). Der Schutzschild kann wieder aufgebaut werden, solange der Generator nicht zerstört wurde.

Panzerung: Die Schutzpanzerung wird in der Durastahldicke (in Zentimeter) angegeben.

Schwachstellen: Jedes Großkampfschiff und jede Orbitalstation haben besonders wichtige Bereiche, die es zu verteidigen gilt: Turbinen, Gefechtskanzeln, Brücke. Bei Flottenverteidigungsmissionen unbedingt darauf konzentrieren, feindliches Feuer von diesen Bereichen fernzuhalten. In Angriffseinsätzen sich genau auf diese Schwachstellen der Großkampfschiffe konzentrieren.

MANUFACTURED BY

DOUGLAS AEROSPACE CORP.

SANTA MONICA, CALIFORNIA

SERIAL	HLKT-215-5552
MODEL	HLKT-MKV
DATE MFD.	6 12 2669
ENGINE	DFUS 6A4-165B3
ENGINE NO.	30723

LICENSED UNDER T.C.S SPACECRAFT
PATENTS OF ALL MEMBERS
MANUFACTURERS SPACECRAFT ASSC.

FOR

TERRAN CONFEDERATION SPACE FORCE

Hellcat V

Der zur Grundausstattung gehörende terranische Jäger *Hellcat V* ist ein solides Schiff für jede Kampfsituation. Meistens wird sie im Angriff auf kleinere Flottenschiffe eingesetzt oder dient als Begleitschiff. Die schnelle Beschleunigungs- und Abbremsfähigkeit sowie die hohe Manövrierfähigkeit machen das neueste Modell der *Hellcat* zum besten Vielzweckschiff der ganzen Flotte.

Klasse	Mittlerer Jäger
Länge	27 m
Masse	14 t
Max. Y/P/R	60/60/60 dps
Höchstgeschwindigkeit	420 kps
Max. Nachbrennergeschwindigkeit	1 200 kps
Beschleunigung	225 k/s²
Schutzschild	200 cm äquiv.
Jump-Kapazität	Keine
Bewaffnung	Neutronengeschütz (2)
	Ionenkanone (2)
	Raketenaufhängungen (2 x 3H)
	3 IR / 3 IR
	Raketenattrappen (24)
Panzerung	Bug / Heck 100 cm
	Rechts / Links 80 cm

Arrow

Dieser vielseitige Jäger zeichnet sich durch seine ausgewogene Bewaffnung aus und eignet sich am besten für den Nahkampf gegen leichte oder schwere Jäger. Die gute Manövrierbarkeit macht die *Arrow* zu einem erstklassigen Schiff für Begleitschutz, Flottenverteidigung und Aufklärung. Ein an Bord befindliches Lebenserhaltungssystem kann Piloten für bis zu sieben Stunden am Leben erhalten.

Klasse	Leichter Jäger
Länge	20 m
Masse	13 t
Max. Y/P/R	80/90/90 dps
Höchstgeschwindigkeit	520 kps
Max. Nachbrennergeschwindigkeit	1 400 kps
Beschleunigung	250 k/s^2
Schutzschild	200 cm äquiv.
Jump-Kapazität	Keine

Bewaffnung	Laserkanone	(2)
	Ionenkanone	(2)
	Raketenaufhängungen	(4 x 2L)
		2 HS / 2 HS / 2 DF / 2 DF
	Raketenattrappen	(16)
Panzerung	Bug / Heck	80 cm
	Rechts / Links	60 cm

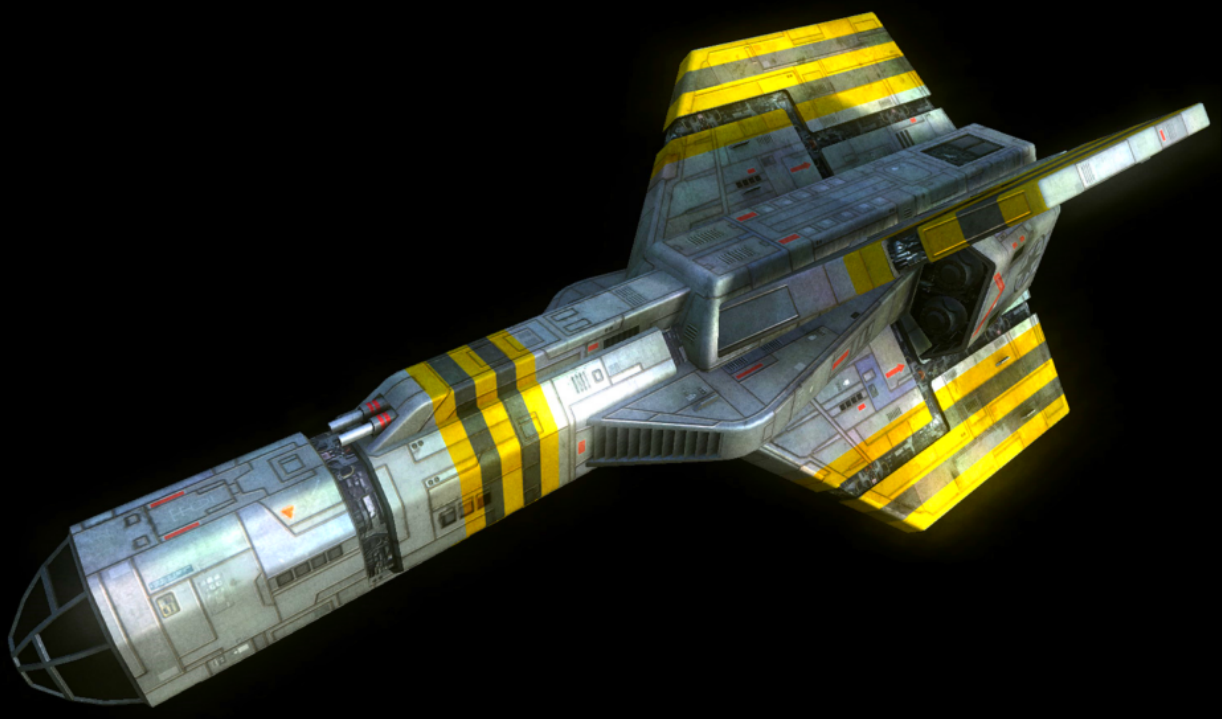
Thunderbolt VII

Die *Thunderbolt VII* ist schwerer zu manövrieren als die *Arrow* oder *Hellcat V*, verfügt jedoch über ein beeindruckendes Arsenal an Geschützen und Raketen. Die Erfolgsrate gegen leichte Großkampfschiffe und mittlere bis schwere Jäger ist bemerkenswert, während leichte Jäger dem Geschützfeuer entrinnen können. Die meisten Piloten sind sich einig, daß die *Thunderbolt* die meisten Einsatzanforderungen erfüllen kann, jedoch zur Aufklärung nicht geeignet ist.

Klasse	Schwerer Jäger
Länge	34 m
Masse	20t
Max. Y/P/R	50/50/50 dps
Höchstgeschwindigkeit	380 kps
Max. Nachbrennergeschwindigkeit	1 000 kps
Beschleunigung	200 k/s²
Schutzschild	250 cm äquiv.
Jump-Kapazität	Keine
Bewaffnung	Photonenkanone (2)
	Mesonenblaster (2)
	Plasmageschütz (2)
	Raketenaufhängungen (2 x 3H)
	3 FF / 3 FF, 1 Torpedo
	Raketenattrappen (24)
Panzerung	Bug / Heck 120 cm
	Rechts / Links 100 cm

LONGBOW

Der *Longbow*-Bomber hat nur einen Zweck — Torpedos auf feindliche Großkampfschiffe abzuschießen. Mit ihrer geringen Manövrierfähigkeit und trägen Beschleunigung ist sie jedoch für leichte feindliche Jäger ein gefundenes Fressen. Die massive Feuerkraft verstärkt jede offensive Streitkraft, in die Großkampfschiffe verwickelt sind, so lange leichte Jäger zur Deckung mit von der Partie sind.



Klasse	Torpedobomber
Länge	38 m
Masse	22t
Max. Y/P/R	30/40/30 dps
Höchstgeschwindigkeit	320 kps
Max. Nachbrennergeschwindigkeit	700 kps
Beschleunigung	175 k/s^2
Schutzschild	280 cm äquiv.
Jump-Kapazität	Keine

Bewaffnung	Plasmageschütz	(2)
	Neutronengeschütz	(2)
	Torpedoaufhängungen	(2 x 2)
	Raketenaufhängungen	(2 x 3H) (2 x 6H)
		3 FF / 3 FF / 6 Minen / 6 Minen
	Raketenattrappen	(24)
Panzerung	Bug / Heck	160 cm
	Rechts / Links	160 cm

GIF: Militärische Rangbezeichnungen

>TCN.victory.military.proc

Die folgende Tabelle stellt einen Rangvergleich der verschiedenen Streitkräfte dar und ist ein standardmäßiger LS-c2 Bericht, der vom TCN-Hauptquartier für alle versetzten, aktiven Besatzungsmitglieder empfohlen wird.

Konföderationsmarine (TCN)	Konföderationsraumtruppen	Streitkräfte der Kilrathi
Mannschaftsränge	***Mannschaftsränge***	***Mannschaftsränge***
Matrose (E1)	Soldat (E1)	Unterste Kralle
Maat (E2)	Gefreiter (E2)	Dritte Kralle
Oberschiffsmaat (E3)	Obergefreiter (E3)	Zweite Kralle
Stabsschiffsmaat (E4)	Hauptgefreiter (E4)	Erste Kralle
Oberstabsschiffsmaat (E5)	Stabsunteroffizier (E5)	
	Technischer Offizier (E6)	
	Feldwebel (E7)	
	Oberfeldwebel (E8)	
	Hauptfeldwebel (E9)	
Offiziersränge	***Offiziersränge***	***Offiziersränge***
Fähnrich (O1)	Leutnant (O1)	Vierte Klaue*
Unteroffizier (O2)	Oberleutnant (O2)	Dritte Klaue
Leutnant (O3)	Captain (O3)	Zweite Klaue
Oberleutnant (O3)	—	—
Leutnant Commander (O4)	Major (O4)	Erste Klaue
Commander (O5)	Oberstleutnant (O5)	Shintahr
Captain (O6)	Colonel (O6)	Kal Shintahr
Stabsoffiziere	***Stabsoffiziere***	***Stabsoffiziere***
Kommodore (O7)	Brigadegeneral (O7)	Kalahn
Konteradmiral (O8)	Generalleutnant (O8)	Khantahr
Vizeadmiral (O9)	Generalmajor (O9)	Kal Khantahr
Admiral (O10)	General (O10)	Kalralahr
Raummarschall (O11)		

* Die meisten Piloten der Kilrathi sind zumindest vom Rang einer vierten Klaue, während Kommandanten von Raumschiffen und Geschwadern mindestens den Rang einer Ersten Klaue innehaben. Der Kalralahr in der kilrathischen Rangordnung entspricht einem Raummarschall der Konföderation und hat das Kommando über ganze Sektoren bzw. weitreichende Flottenmanöver.

Bericht eines Geschützoffiziers der Konföderation

AN: Alle Piloten und Geschützoffiziere
VON: Marcus O'Donnell, TCN-Geschützoffizier II

Da wir dabei sind, die Hochsicherheitsanlagen der Kilrathi zu durchbrechen, habe ich mir die Freiheit genommen, eine Liste von Waffen zusammenzustellen. In dem beiliegenden Bericht sind Waffen aufgeführt, die von beiden Flotten eingesetzt werden können. Soweit ich weiß, gleicht das Niveau der Waffentechnologie der Katzen in etwa dem unseren.

Die Liste ist lang und für einige vielleicht auch langweilig. Ich versuche jedoch, unsere Piloten am Leben zu erhalten, wofür jede auch noch so kleine Information von Bedeutung sein kann. Lesen Sie den Bericht, merken Sie sich, was drin steht, und nutzen Sie die Informationen - keiner von Ihnen ist so perfekt, daß er sie ignorieren kann!

Waffen der Terraner und der Kilrathi

Die Waffen sind in zwei Typen eingeteilt: Geschütze und Raketen. Geschütze sind alle Mehrfach-Feuerwaffen, die dem Schiff bei ihrem Einsatz Energie entziehen. Unter dem Begriff "Raketen" werden alle Ein-Schuß-Munitionsarten zusammengefaßt. Dazu zählen sowohl einfache mechanische Raketen als auch solche, die mit einem Zielsuchsystem ausgerüstet sind. In den seit vielen Jahren andauernden Kämpfen hat sich erwiesen, daß die Kilrathi fast die gleichen Waffentypen in der gleichen Anzahl besitzen wie wir.

Hinweis: *Die Zahlen in Klammern geben die entsprechenden Werte in kilrathischen Maßen an.*

Geschütze

Massetreiberkanone: Der Massetreiber besitzt eine mittlere Reichweite, eine gute Genauigkeit und richtet Schaden mittlerer Stärke an. Erwärmung und Energieentzug sind minimal, und das Schadenspotential bleibt innerhalb der Reichweite konstant. Es wurden zwar bereits andere Typen von Kanonen entwickelt, jedoch bleibt der Massetreiber eine zuverlässige Waffe für alle Situationen.

Schaden	20 spt (Schadenspotential pro Treffer)
Reichweite	2500 km

Geschwindigkeit	2000 km/sec
Neuzündungsverzögerung	0,14 sec

Laserkanone: Der Laser ist eine leichte Waffe und die Hauptausrüstung auf Trägern und Transportfahrzeugen. Er benötigt weniger Energie als andere montierte Waffen, kann jedoch mehr Schüsse mit etwas geringerem Schadenspotential abfeuern. Seine Reichweite von 5000 m übertrifft die der meisten Geschütze.

Schaden	13 spt (10)
Reichweite	5000 m (5000)
Geschwindigkeit	3000 km/sec (3000)
Neuzündungsverzögerung	0,125 sec (0,125)

Flux-Kanone (Kilrathi): Die Flux-Kanone nutzt Magnetimpulse, um gegnerische Schiffe aufzuspüren und zu identifizieren. Auf mittlere Reichweite richtet sie bei geringem Energieaufwand durchschnittlichen Schaden an.

Schaden	20 spt
Reichweite	2500 km
Geschwindigkeit	2000 km/sec
Neuzündungsverzögerung	0,14 sec

Photonengeschütz: Das Photonengeschütz wurde erst kürzlich in Dienst gestellt und gehört zur Kategorie der hochentwickelten Waffen. Es verbraucht zwar viel Blaster-Energie, richtet jedoch erheblichen Schaden an und kann Ihr Schiff mit einem Schuß zerstören, wenn Sie nicht vorsichtig sind. Mit seiner großen Reichweite und hohen Geschwindigkeit ist das Photonengeschütz sehr effektiv und wird lediglich vom Reaper-Geschütz übertroffen.

Schaden	37 spt (40)
Reichweite	4200 km (4200)
Geschwindigkeit	2800 km/sec (2700)
Neuzündungsverzögerung	0,165 sec (0,125)

Neutronengeschütz: Dieses Geschütz ist ein Verwandter des Massetreibers und hauptsächlich auf leichten Kampfschiffen montiert, die aus geringer Entfernung angreifen. Schüsse aus dieser Waffe können die Schutzpanzerung durchdringen und ein anderes Schiff im Nahkampf vernichten.

Schaden	18 spt
Reichweite	4400 km
Geschwindigkeit	2400 km/sec
Neuzündungsverzögerung	0,133 sec

Flakgeschütz: Die Flakgeschütze dienen hauptsächlich dazu, den Träger gegen Angriffe von hinten oder von der Seite zu schützen. Sie sind computergesteuert und setzen explosive Energiestrahlen frei. Flakgeschütze haben eine mittlere Reichweite und hohe Feuerrate, und sie entziehen dem Schiff nicht so schnell Energie wie andere Geschütze.

Schaden	50 spt
Reichweite	2500 km
Geschwindigkeit	2500 km/sec
Neuzündungsverzögerung	0,1 sec

Elektronengeschütz (Kilrathi): Diese Waffe feuert intensive Strahlen elektronischer Energie ab, die Schilde sehr effektiv außer Kraft setzen. Das Elektronengeschütz hat allerdings nur eine mittlere Reichweite und durchschnittliche Neuzündungsverzögerung.

Schaden	25 spt
Reichweite	3500 km
Geschwindigkeit	2500 km/sec
Neuzündungsverzögerung	0,15 sec

Plasmageschütz (Kilrathi): Plasmastrahlen-Geschütze sind neuartige Waffen, die erst auf einigen wenigen Prototypen von Kampfschiffen installiert wurden. Diese Waffen sind nur in unmittelbarer Nähe wirkungsvoll und richten einen relativ geringen Schaden an. Sie sind jedoch nicht auf die leichte Schulter zu nehmen, denn Sie benötigen wenig Energie und können beliebig oft abgefeuert werden.

Schaden	37 spt
Reichweite	4200 km
Geschwindigkeit	2800 km/sec
Neuzündungsverzögerung	0,125 sec

Reaper-Geschütz: Dieses Geschütz ist die schwerste bisher entwickelte Waffe und hat bereits mehr Raumschiffe zerstört als alle anderen Waffen zusammen. Neben einer großen Reichweite hat dieser Blaster ein gewaltiges Schadenspotential und lädt sich schnell wieder auf.

Schaden	40 spt
Reichweite	4200 km
Geschwindigkeit	2700 km/sec
Neuzündungsverzögerung	0,175 sec

Partikelkanone: Die Partikelkanone feuert Nuklearteilchen, die mittleren Schaden an Energieschilden anrichten. Die Waffe hat mittlere Reichweite und Geschwindigkeit.

Schaden	23 spt
Reichweite	3000 km
Geschwindigkeit	2200 km/sec
Neuzündungsverzögerung	0,13 sec

Tachyon-Kanone: Die neu entwickelte Tachyon-Kanone feuert subatomare Teilchen ab, die bereits geschwächte Schilde durchdringen können, ohne ihr Schadenspotential dabei zu verringern.

Schaden	25 spt
Reichweite	3500 km
Geschwindigkeit	2500 km/sec
Neuzündungsverzögerung	0,15 sec

Ionenimpuls-Kanone: Diese leistungsstarke Kanone feuert ionisierte elektrische Impulse ab, die ein leichtes Kampfschiff mit nur wenigen Schüssen vernichten können. Sie richtet auf mittlere Reichweite großen Schaden an und lädt sich schneller wieder auf als andere Geschütze. (Kilrathi-Materiestörer)

Schaden	33 spt (33)
Reichweite	2000 km (2000)
Geschwindigkeit	2500 km/sec (2300)
Neuzündungsverzögerung	0,1 sec (0,1)

Massebeschleuniger-Geschütz (Kilrathi): Diese Waffe ist mit dem Super-Kollidierer verwandt und richtet durch das Abfeuern subatomarer Teilchen mittleren Schaden an.

Schaden	15 spt
Reichweite	2600 km
Geschwindigkeit	2000 km/sec
Neuzündungsverzögerung	0,14 sec

Schallbeschleuniger (Kilrathi): Dieses Schallbeschleuniger-Geschütz mit großer Reichweite benutzt ein Sonarsuchsystem, befindet sich jedoch noch in der Prototyp-Phase. Sein Schadenspotential ist gering, wird aber mit fortschreitender Entwicklung noch zunehmen.

Schaden	18 spt
Reichweite	4400 km
Geschwindigkeit	2400 km/sec
Neuzündungsverzögerung	0,13 sec

Gleichschaltungsstörer (Kilrathi): Diese Geschütze stören den elektrischen Gleichschaltungsmechanismus von Energieschilden. Auf mittlere Reichweite richten sie großen Schaden an.

Schaden	30 spt
Reichweite	3000 km
Geschwindigkeit	2200 km/sec
Neuzündungsverzögerung	0,13 sec

Raketen

Dumbfire: Diese Rakete ist eine Waffe, die keine Aufschaltung benötigt. Sie wird einfach auf das Ziel gerichtet und abgeschossen. Diese Waffe ohne Zielsucheinrichtung ist besonders gefährlich, wenn der Gegner Ihre Handlungen vorausplanen kann. Die Piloten heben sich ihre Dumbfire-Raketen normalerweise zum Einsatz im Nahkampf oder gegen langsame Ziele auf. Meistens können Sie diesen Raketen jedoch aus dem Weg gehen, indem Sie sie ausmanövrieren. (Kilrathi: Marke "Paw", Terraner: Marke "Dart")

Aktiver Zeitzünder :	30 sec
Geschwindigkeit :	2800 km/sec
Wenderate :	0 Grad/sec
Schaden :	210 spt
Aufschaltzeit :	- n. zutreff. -

Infrarot (HS): Die Triebwerke der Kampf- und Großschiffe erzeugen eine große Hitze. Die Infrarot-Raketen nutzen diese Hitze zu ihrem Vorteil, indem sich das Zielsuchsystem auf das nächste, heißeste Objekt konzentriert. Sie können also versuchen, in der Nähe eines gegnerischen Schiffs zu fliegen, denn in manchen Fällen schaltet die Rakete während des Fluges auch auf eine anderes Wärmequelle auf und läßt von Ihrer Verfolgung ab. (Kilrathi: Marke "Stalker", Terraner: Marke "Javelin")

Aktiver Zeitzünder:	20 sec (20)
Geschwindigkeit:	2500 km/sec (2400)
Wenderate:	60 Grad/sec (60)
Schaden	250 spt (240)
Aufschaltzeit:	1,5 sec (1,7)

Bilderkennungsrakete (IR): Diese Rakete arbeitet nach einem Prinzip, bei dem das Ziel als Abbildung in der Rakete gespeichert wird. Es ist schwierig, dieser Rakete zu entkommen, wenn Sie erst einmal aufgeschaltet wurde, denn selbst Düppel sind nicht in der Lage, die Rakete abzulenken. Sehen Sie eine dieser Raketen auf sich zukommen, dann

besteht Ihre einzige Rettung darin, sich hinter ein gegnerisches Schiff zu flüchten und zu hoffen, daß sie aus Versehen Ihren Gegner trifft.
(Kilrathi: Marke "Claw", Terraner: Marke "Spiculum")

Aktiver Zeitzünder : 20 sec
Geschwindigkeit : 2300 km/sec
Wenderate : 60 Grad/sec
Schaden : 260 spt
Aufschaltzeit : 2,5 sec

Freund-oder-Feind (FF): Diese Rakete schaltet auf das ihr naheliegendste gegnerische Raumschiff auf. Sie ist in der Lage, die besonderen Signale der eigenen Raumschiffe zu identifizieren, und fliegt direkt auf das nächste Raumschiff zu, das keine Signale aussendet. Die Rakete greift dabei auch eigene Schiffe an, deren Kommunikationssysteme beschädigt sind. Nicht einmal das abfeuernde Schiff ist vor ihr sicher!
(Kilrathi: Marke "Fang", Terraner: Marke "Pilum")

Aktiver Zeitzünder: 25 sec
Geschwindigkeit : 2200 km/sec
Wenderate : 60 Grad/sec
Schaden : 275 spt
Aufschaltzeit : - n. zutreff. -

Torpedo : Das Torpedo ist eine Hauptwaffe sowohl der Kilrathi als auch der Konföderation, denn es ist die einzige Rakete, die einen Träger völlig zerstören kann. Es kann die stärksten Energieschilde auf Anhieb durchdringen und wird nur auf Kampfschiffen der mittleren oder schweren Klasse eingesetzt.

Aktiver Zeitzünder : 28 sec
Geschwindigkeit : 2600 km/sec
Wenderate : 0 Grad/sec
Schaden : 18.000 spt
Aufschaltzeit : - n. zutreff. -

Leech (L): Die Leech-Rakete wurde erstmals auf den Prototypen der Konföderations-Kampfschiffe vom Typ *Wraith* eingesetzt. Neueste Entwicklungen zeigen sich in festen Aufhängungspunkten für die Leech. Bei einem Angriff mit dieser Rakete wird dem Ziel etwa 20 Sekunden lang alle Energie entzogen.

Aktiver Zeitzünder : 12 sec
Geschwindigkeit : 2300 km/sec
Wenderate : 45 Grad/sec
Schaden : 1 spt
Aufschaltzeit : 2,5 sec

Düppelpatronen: Piloten werfen Düppel ab, um Raketen mit Zielsucheinrichtungen abzulenken. Wenn es Ihnen gelingt, den Gegner zum frühen Abwerfen aller seiner Düppel zu bewegen, dann können Sie hinterher eine Ihrer Infrarot-Raketen auf ihn abfeuern. Ihr Gegner hat dann unter Umständen keine Abwehrmittel mehr an Bord.

Aktiver Zeitzünder : 30 sec
Geschwindigkeit : 0 km/sec
Wenderate : 0 Grad/sec
Schaden : -2 spt
Aufschaltzeit : - n. zutreff. -

TAGGARTS TAKTIKLEHRGANG

Wie man sich draußen verhält, die Ziele erreicht und (möglichst) wieder zurückkehrt

Hier ist eine einfache Frage aus einem einfachen Test. Jeder Kampfpilot hat Hunderte dieser Fragen auf der Akademie beantwortet.

Hypothetische Situation: Sie und Ihr Rottenführer sind mit *Scimitars* auf einer Angriffsmission gegen einen Zerstörer der *Ralari*-Klasse unterwegs. Unterwegs treffen Sie auf zwei beschädigte schwere Kampfschiffe der *Jalthi*-Klasse, die Überlebenden eines Zusammentreffens, das sich offenbar vor kurzem ereignet hat.

Normalerweise würden Sie nicht die größeren Kampfschiffe angreifen wollen. Aber diese beiden Schiffe sind in einer Notlage. Das eine trudelt unkontrolliert, da alle Stabilisierungsteile fehlen, beim anderen stottern die Triebwerke, und seine Manövrierfähigkeit ist offenbar beeinträchtigt. Das eine Ziel liegt nur ein paar Sekunden nach Backbord von Ihrem Kurs entfernt, das andere ein paar Sekunden nach Steuerbord.

Ihr Rottenführer zeigt keine Neigung, auch nur eines der Ziele anzugreifen. Er will vielmehr das eigentliche Ziel des Angriffsfluges erreichen.

Frage: a) Bleiben Sie bei Ihrem Rottenführer und ignorieren diese leichten Ziele? b) entfernen Sie sich für einen Moment, um das völlig hilflose Kampfschiff zu zerstören? c) entfernen Sie sich für wenige Sekunden, um das stark beschädigte Kampfschiff zu zerstören? d) wenden Sie sich beiden Kampschiffen zu? oder e) tun Sie nichts davon?

Wenn Sie sich für e) entschieden haben, tun Sie der Truppe bitte einen Gefallen: scheiden Sie aus dem Dienst aus und werden Sie auch kein Zivilpilot. Unentschlossenheit ist noch schneller und sicherer tödlich als eine falsche Entscheidung.

Wenn Sie sich für b), c) oder d) entschieden haben, können Sie zumindest sicher sein, daß jeder, der einmal einen Fliegeranzug angelegt hat, genauso fühlt ... aber Sie wissen genauso gut wie ich, daß es die falsche Antwort ist. So langweilig es auch klingen mag: es entspricht nicht den Vorschriften. Sie haben Ihren Rottenführer für einen entscheidenden Moment ungeschützt zurückgelassen.

Wenn Sie sich für a) entschieden haben, müssen wir Ihnen herzlich gratulieren ... aber Vorsicht, vielleicht sind wir zu voreilig. Beim gemütlichen Ausfüllen eines Testbogens, die richtige, den Vorschriften entsprechende Antwort anzukreuzen, ist eine Sache. Während eines Einsatzes, allein in Ihrem Cockpit, sieht die Sache vielleicht schon ganz anders aus. In der Realität ist die Verlockung, ein paar einfache Ziele zu zerstören, erheblich größer, vor allem, bei geringem Risiko, und vor allem, wenn nur noch ein kleiner Erfolg zur Auszeichnung als As fehlt. Dann vergessen Sie vielleicht alles, was die Regeln Ihnen vorschreiben.

Natürlich handelt es sich hier um eine rein hypothetische Situation. Leider ist sie nur für Sie hypothetisch. Für Hauptmann R. A. ("Mule-Skinner") Skinner und Leutnant Larry ("Tonner") Dibbles war sie um so realer.

Die Wahrheit aus der Blackbox

Es ist jetzt ungefähr einen Monat her, daß sich Hauptmann Skinner und Leutnant Dibbles an einer Mission zum Abschuß des Zerstörers *Rathtak* der *Ralari*-Klasse beteiligten. Sie starteten von der *Tiger´s Claw* um 23.00 Uhr Schiffszeit. Um 23.21 empfing die Brücke des Trägerschiffs Funksprüche von Skinner an Dibbles, in denen Dibbles aufgefordert wurde, umgehend seine Position wieder einzunehmen. Dies war der letzte Funkspruch der beiden. Für immer.

Einer nachfolgenden Besatzung gelang es schließlich, das Wrack der *Scimitar* von Skinner aufzuspüren und das Flugaufzeichnungsgerät, die "Blackbox", zu bergen. Aufgrund der Radarbildaufzeichnungen war es möglich, den Ablauf der letzten Minuten zu rekonstruieren.

In der Realität hatte sich exakt das zugetragen, was ich Ihnen zuvor als hypothetische Situation geschildert habe. Mule-Skinner und Tooner trafen auf das beschriebene Szenario. Tooner entschied sich für den kleinen Erfolg im Vorbeigehen und drehte ab, um das beschädigte, aber noch aktive *Jalthi*-Kampfschiff anzugreifen. Mule-Skinner befahl ihm, umgehend zurückzukehren, und flog weiter, entweder in der Annahme, Tooner würde sofort zurückkehren, oder weil er wegen des Ungehorsams eines Untergebenen seine Mission weder aufgeben noch verzögern wollte. Tooner kehrte aber nicht sofort zurück, vielleicht um wenigstens einen kurzen Angriff auszuführen, und anschließend zu seinem Rottenführer zurückzukehren.

Leider sah die furchtbare Realität so aus, daß keines der beiden *Jalthi*-Kampfschiffe wirklich beschädigt war.

Als Leutnant Dibbles sich ausreichend genähert hatte, hörte sein Ziel plötzlich auf zu trudeln und griff statt dessen ihn an. Gleichzeitig beschleunigte das andere "hilflose" Kilrathische Kampfschiff, stoppte seine Rotationsbewegung und heftete sich an Hauptmann Skinners Fersen.

Man muß Leutnant Skinner zugute halten, daß er es seinen Gegnern nicht eben leicht gemacht hat. Aber während er in den Nahkampf mit dem einen Kilrathi verwickelt war, schoß der andere seinen Rottenführer ab. Die letzten Bilder von Skinners Flugaufzeichnungsgerät zeigen Dibbles verzweifelten Kampf gegen seinen Verfolger.

Auch ohne Dibbles Flugaufzeichnungsgerät bedarf es nicht viel

Phantasie, sich auszumalen, was anschließend geschah. Der zweite *Jalthi* griff ebenfalls Dibbles an und er wurde zwischen den beiden Gegnern zermalmt.

"Manchmal muß man das Buch vergessen", ist eine Äußerung, die ich von jungen und von erfahrenen Piloten gleichermaßen höre - und zuweilen stimmt es auch. Aber war es in diesem Fall richtig? Nein. Dibbles hätte das Buch nicht wegwerfen dürfen. Er war scharf auf einen Abschuß, einen weiteren Erfolg in seiner Karriere, und zu diesem Zweck gefährdete er die ganze Mission.

Was war das Ergebnis seiner Entscheidung? Das Trägerschiff hat

zwei Piloten mit langjähriger Kampferfahrung verloren. Und der Kommodore des Trägerschiffs mußte Beileidsschreiben verfassen. Die Gesamtmission ist nicht erfüllt, der Zerstörer nicht abgeschossen worden. Es ist zwar beinahe müßig, darüber zu spekulieren, ob Skinner und Dibbles etwas zur Zerstörung von *Rathtak* hätten beitragen können, aber es ist durchaus vorstellbar. Aber sicher ist, daß der Vorfall für die Moral auf der *Tiger's Claw* sehr abträglich war. Schließlich war Dibbles der Autor und Zeichner von *Hornet's Nest*, dem herrlichen Comic, der seit zwei terranischen Jahren regelmäßig in *Claw Marks* erschien.

Das "Buch", dessen Regeln Sie befolgen sollen, ist aus gutem Grund verfaßt worden. Es ist ein gutes Buch, ein beachtenswertes Buch. Ein Buch, das es wert ist, nochmals in den Brennpunkt unserer Betrachtungen gerückt zu werden.

Grundlagen der Taktik: Ein Überblick

Betrachten wir noch einmal die Grundlagen, die an der Akademie gelehrt werden, und die Sie im Gefecht beachten sollen.

Individuelle Ziele

Dies ist die einfachste Regel der Welt – wenn Sie sich erinnern wollen:

Ziel des Rottenführers: Das Ziel der Misson zu erreichen.

Ziel des Geführten: Den Rottenführer zu schützen. Wird er ausgelöscht, müssen Sie selbst das Missionsziel erfüllen.

Diese Regeln lassen nicht viel Spielraum. Natürlich kann sich ein erfahrener Rottenführer entschließen, einen Rollentausch mit dem Geführten vorzunehmen, oder er kann beschließen, daß Sie einem bedrohten Kameraden helfen, während er sich einer andereren Gruppe anschließt. Aber in all diesen Fällen ist niemand allein. Nach dem Rollentausch gibt es nach wie vor einen Führer und einen Geführten. Wenn Sie sich trennen, um bedrohten Kameraden zu Hilfe zu eilen, schließen sich doch beide jeweils vorübergehend einem neuen Rottenführer an. Das grundlegende Prinzip wird nicht verletzt.

Offenbar ist das wichtige Element dabei, das zugrundeliegende Prinzip nicht zu verletzen. Wir leben mit diesem Prinzip. Ohne es kommen wir um.

Einsatzziele

Einsatzziele hängen von der jeweiligen Art des Flugauftrags ab. Auf der *Tiger´s Claw* gehören 98% der Flüge zu den folgenden fünf Gruppen:

Verteidigung: Sie haben den Auftrag, eine stationäre Position zu bewachen – ein großes Schiff, eine Basis oder einen Sprungpunkt. Gehen Sie in eine Umlaufbahn um dieses Objekt in einem Abstand von 2.500 Metern. Greifen Sie niemals, ich wiederhole, niemals sich nähernde Feinde an, bevor sie sich auf 5.000 Meter dem bewachten Objekt genähert haben. Das heißt nicht, wenn sie 5.000 Meter von Ihnen entfernt sind.

Begleitschutz: Sie haben den Auftrag, ein größeres Schiff zu einem Rendevous zu begleiten. Fliegen Sie auf parallelem Kurs zum Schiff im Abstand von maximal 2.500 Metern, und halten Sie Ihre Augen offen. Falls Sie auf Feinde treffen, scheren Sie nicht zu früh aus, um den Angriff auszuführen: der günstigste Zeitpunkt zum Lösen der Formation ist gegeben, wenn der Feind sich auf 5.000 Meter dem Schiff, das Sie beschützen sollen, genähert hat.

Vor 25 Jahren

Forschungs- und Besiedlungsschiffe der terranischen Konföderation dringen verstärkt in den Sektor Vega vor.

Am Tage 2629.105 (15. 3. 2629 nach terranischer Zeitrechnung) trifft das Forschungsschiff *Iason* ein Raumschiff unbekannter Herkunft. Der Kommandeur der *Iason,* Jedora Andropulos, sendet den nicht-verbalen Standard-Breitbandfunkspruch, den das Komitee für das Zusammenwirken mit extraterranischen Intelligenten Lebewesen entworfen hat.

Hauptmann Andropulos läßt die *Iason* für 22 Minuten völlig unbeweglich schweben, während das fremde Raumschiff wartet. Schließlich eröffnet das fremde Schiff das Feuer aus allen Kanonen. Die *Iason* wird vollkommen zerstört und alle Besatzungsmitglieder kommen ums Leben.

Abfangen: Sie haben den Auftrag, feindliche Schiffe in einem bestimmten Gebiet aufzuspüren und anzugreifen. Dieses Gebiet kann ein vermuteter Sprungpunkt der Kilrathi sein, oder ein Punkt auf halbem Weg zwischen sich nähernden Feinden und dem Schiff, das Sie beschützen. Hier gibt es keine bestimmte Taktik, außer daß Sie sich an die grundlegenden Überlebenstaktiken für sich und Ihren Rottenführer halten.

Patrouille: Sie haben den Auftrag, einen bestimmten Kurs durch unsicheres Territorium zu fliegen. Es ist Ihre Entscheidung, ob Sie etwaige Feinde angreifen oder die Basis ansteuern. An diesem Punkt machen viele Neulinge (und auch ausgefuchste Piloten) tödliche Fehler: Niemand macht gerne einen Rückzieher. Nun, manchmal geht´s nicht anders. Denn es möchte auch niemand ihren Hinterbliebenen die traurige Nachricht überbringen. Wägen Sie die Situation gut ab, bevor Sie sich auf ein Abenteuer einlassen.

Angriff: Sie haben den Auftrag, ein feindliches Ziel, in der Regel ein wichtiges, großes Schiff, zu zerstören. Es liegt auf der Hand, daß man sich schnell nähert, die Raketen abfeuert, das Ding zerstört, und sich noch schneller wieder aus dem Staub macht. Leider haben die Gegner die Unart, alles was Sie zerstören wollen, massiv zu verteidigen. An dieser Stelle wird das Verhältnis von Rottenführer und Geführtem immens wichtig: Der Rottenführer muß seine Raketen gut zielen können, und der Geführte muß ihn erfolgreich schützen, damit dieser sein Ziel auch erreichen kann. Das heißt in der Praxis, daß der Geführte auf Kosten seiner eigenen Ziele unbedingt beim Rottenführer bleiben, daß er Gegner abschießen muß, bevor diese seinen Rottenführer abschießen können und daß er seine eigenen Raketen nur einsetzt, wenn es sich um eine klare Sache handelt.

Erster Kontakt

Beim ersten Kontakt mit feindlichen Kampfschiffen fliegen diese zumeist in Formation. Nach diesem ersten Kontakt wird die Formation meistens in Paare aufgebrochen, und zwar lösen sich Zweiergruppen in Intervallen von rund vier Sekunden. In allgemeinen sollten Sie ebenfalls die Formation aufbrechen und die gegnerischen Zweierformationen zu zweit angreifen.

Dies alles führt zu der Frage, was zu tun ist, sobald man den Angriff auf die Kilrathis eröffnet hat. Im Buch steht etwas dazu, das wir nachfolgend erörtern wollen.

Manöver

Zwanzig Jahre Kampferfahrung mit den Kilrathis haben dazu geführt, gewisse Grundregeln für das Angriffsmanöver aufstellen zu können, die Ihre Überlebenschancen erhöhen. Mit anderen Worten, solange Ihr persönlicher Fluginstinkt für die verschiedenen Kampfsituationen noch nicht voll ausgeprägt ist, halten Sie sich lieber an feste, taktische Regeln, um Ihre Chancen zu erhöhen und unversehrt zur Heimatstation zurückzukehren. Die Regeln im Buch können zwar statistisch gesehen Ihre Chancen nur leicht verbessern, aber die Erfahrung lehrt, daß dieser leichte Vorteil es wert ist, sich zunächst den albern wirkenden Regeln zu unterwerfen, die Ihnen an der Akademie eingebleut worden sind.

Vor 20 Jahren

Am Tage 2634.186 erklärt die Terranischen Konföderation dem Kilrathischen Reich wegen zahlreicher Akte der Piraterie und ungerechtfertigter Überfälle offiziell der Krieg.

Am Tage 2634.228 gelingt es dem Kryptographen der Konföderation, den aktuellen Kilrathischen Code teilweise zu entschlüsseln. Die abgehörte Botschaft bezieht sich auf einen kriegerischen Angriff auf die Konföderation. Als erstes Ziel hat der Gegner die Siedlung auf dem McAuliffe und die um die Siedlung kreisende Raumstation *Alexandria* auserkoren. Das Oberkommando der Konföderation startet eine Gegenoffensive, die doppelt so stark wie die erwartete feindliche Offensive ist. Der McAuliffe muß rechtzeitig erreicht werden, um dem Angreifer auflauern zu können.

Am Tage 2634.235 erreicht die kilrathische Flotte den McAuliffe. Sie ist viermal so stark wie vermutet. Durch die unvollständige Übersetzung der verschlüsselten Botschaft ist die wahre Größe der kilrathischen Flotte vollkommen unterschätzt worden. Das ist der Anfang des Hinterhalts um den McAuliffe.

In mehreren Tagen blutigen Gefechts wird die terranische Flotte fast völlig zerstört. Die kilrathische Flotte hingegen verfügt noch immer in ausreichendem Maße über funktionstüchtige Raumschiffe. Aber die Kilrathis, kurzfristig von der Heftigkeit des terranischen Widerstands entmutigt, ziehen sich zur Reparatur und Neuformation zurück. Die Speerspitze der Kilrathis geht aus dem ersten heftigen Zusammenstoß mit den terranischen Streitkräften leicht beschädigt hervor.

Standardmanöver

All diese Manöver haben Sie in der Grundausbildung gelernt, aber wir wollen dennoch auf sie zurückkommen. Neben den üblichen Kehren und Rollen sowie Sturz- und Steigflug haben Sie die folgenden Manöver kennengelernt:

Voller Nachbrenner: Schalten Sie die Nachbrenner ein und beschleunigen Sie solange, bis entweder der Verfolger nicht mehr mithalten kann oder die Nachbrenner verbraucht sind. Fliegen Sie dann die engstmögliche Kehrtwende. Wenn Ihr Ziel in Schußweite ist, fackeln Sie nicht lange.

Angelhaken: Berechnen Sie den gewünschten neuen Zielpunkt. Machen Sie dann eine 180°-Wende vom berechneten Kurs weg und drehen Sie praktisch sofort erneut um 180° auf den gewünschten Kurs. Wenn Sie sich z. B. auf einem 0°-Kurs befinden und einen 90°-Kurve nach links fliegen wollen, fliegen Sie zunächst scharf um 90° nach *rechts* und dann sofort eine180°-Wende.

Vollbremsung: Stoppen Sie die Vorwärtsbewegung so schnell wie möglich ab. Wenn Sie schneller, stärker und besser zum Stillstand kommen, als Ihr Verfolger, schießt er an Ihnen vorbei und kommt in Ihren Schußwinkel. Nehmen Sie ihn dann unter Beschuß.

Kickstop: Fliegen Sie eine enge 90°-Kehre in eine beliebige Richtung und halten Sie für einen Moment den neuen Kurs. Wenn der Verfolger nicht mit

abdreht und an Ihnen vorbeischießt, fliegen Sie anschließend eine 180°-Wende und eröffnen das Feuer.

Rolle: Nähern Sie sich Ihrem Ziel in einer Korkenzieherbewegung.

Abschütteln: Auch als **Zick-Zack** bekannt. Fliegen Sie einen Zickzackkurs von 45° hin und her, während Sie sich Ihrem Ziel nähern. Eine Kombination von Shake und Roll beim Anflug auf ein Zielobjekt bezeichnet man meist als **Zick-Zack und Rolle.**

Leerlauf mit Kick: Ein Ausweichmanöver, das sich besonders gegen große Schiffe anbietet. Fliegen Sie eine 90°-Kurve in eine beliebige Richtung. Schalten Sie dann die Triebwerke ab und trudeln Sie auf Ihr Ziel zu. Eröffnen Sie das Feuer. Fliegen Sie dann erneut eine 90°-Kurve und schalten die Nachbrenner ein.

Leerlauf mit Spin: Schalten Sie Ihre Triebwerke ab und fliegen Sie eine 360°-Kehre. Feuern Sie dabei auf alle Ziele, die in Ihre Schußlinie kommen. Sobald Sie sich wieder auf Ihrem ursprünglichen Kurs befinden, schalten Sie die Triebwerke wieder ein und fliegen weiter.

Heck: Sie alle wissen, wie man ein Ziel verfolgt. Aber vergessen Sie niemals: Solange Sie sich nicht sicher sind, welches Ihre optimale Entfernung ist, halten Sie 1000 Meter Abstand, wie es im Regelbuch steht.

Enge Kurve: Fliegen Sie in eine beliebige Richtung eine Kurve mit dem kleinstmöglichen Kurvenradius, bis Sie sich wieder auf dem ursprünglichen Kurs befinden. Bei richtiger Ausführung befinden Sie sich nach diesem Manöver hinter Ihrem Verfolger, oder schütteln ihn wenigstens für einen Moment ab.

Kurve und Spin: Dieses Manöver ähnelt dem Kickstop, aber es werden zusätzlich die Triebwerke abgeschaltet.

Ausweichtaktik

Nach dieser Auffrischung von Manövern wenden wir uns nun den Ausweichtaktiken für Gefechtssituationen zu. Ja, mit aggressiver Taktik erreicht man hohe Abschußraten ... aber mit Ausweichtaktik erreicht man, daß man auch überlebt und weiterhin viele Abschüsse verbuchen kann.

Dies ist die Situation: Hinter Ihnen befindet sich ein Gegener und Sie befinden sich in seinem Blickwinkel. Was tun?

Wenn Sie ein wichtiges Ziel im Visier haben und genau wissen, daß der Verfolger Sie nicht mit einem Treffer abschießen kann, ist es – gerade eben – zulässig, den Treffer hinzunehmen, selber Ihre Munition gegen Ihr Ziel einzusetzen, und sich dann den Verfolger vorzuknöpfen. Machen Sie das aber nur, wenn Sie mindestens auf 2.500 Meter an Ihrem Ziel dran sind. Wenn das wichtige Ziel noch nicht in Sichtweite ist oder Sie nicht wissen, ob

Vor 15 Jahren

Am Tage 2639.033 landen kilrathische Truppen auf der von Menschen bewohnten Welt Enyo, nehmen eine Viertel Millionen Menschen gefangen, bedrohen sie mit Orbitalwaffen und warten auf einen Vergeltungsschlag. Dies ist der Anfang des Enyo-Konflikts, einer taktischen Situation, die durch die Präsenz unzähliger Geiseln besonders schwierig ist.

In Phase Eins des Konflikts wird gegen die kilrathische Flotte eine Angriffseinheit nach Enyo beordert. Sie besteht hauptsächlich aus schweren Kampfschiffen der *Raptor*-Klasse, die für zusätzliche Porcupine-Weltraumminen und weniger Raketen umgebaut wurden. Die Einheit ist klein genug, um die kilrathischen Truppen auf Enyo in Sicherheit zu wiegen.

Die Einheit der Phase Eins legt ihre Minen umEnyo aus und greift den Gegner an. Die kilrathischen Schiffe manövrieren aus dem verminten Gebiet heraus und wenden sich den Eindringlingen zu.

Als die Navigatoren der Kilrathis feststellen, daß es sich bei dem verminten Gebiet um den wichtigsten terranischen Sprungpunkt handelt, ist es zu spät: Phase Zwei hat begonnen. Alle Minen werden gleichzeitig ferngezündet, und kurz darauf erscheint der Rest der terranischen Flotte am Sprungpunkt, inmitten des Gefechts.

Die terranische Flotte wendet sich erst den Schiffen zu, die ihre Kanonen auf die terranischen Siedlungen gerichtet haben. Bei der Zerstörung der feindlichen Schiffe gibt es nur geringe Verluste unter den Siedlern. Dann entflammt eine heftige Schlacht zwischen den beiden Flotten.

Der Enyo-Konflikt endet durch den Rückzug der Kilrathis. Auf beiden Seiten gab es etwa gleich hohe Verluste, aber die Kilrathis wurden gezwungen, eine strategisch wichtige Position aufzugeben.

Sie einen genauen Treffer überstehen können, weichen Sie aus.

Bei einem Ausweichmanöver muß man in kürzester Zeit einige schwierige Entscheidungen treffen, die einem deshalb in Fleisch und Blut übergehen müssen.

Wenn Ihre Manövrierfähigkeit höher ist als die Ihres Verfolgers, versuchen Sie Enge Kurve, Kickstop oder Angelhaken. Wenn Sie schon einen Treffer einstecken mußten und lieber sichergehen wollen, entscheiden Sie sich für Kurve mit Kick oder irgendeine andere scharfe Kehre … sofern Ihre Beschleunigung höher ist als die des Gegners. Wenn nicht, versuchen Sie alle möglichen scharfen Kurven und Rollen und hoffen Sie das Beste.

Wenn Ihr Verfolger die bessere Manövrierfähigkeit hat, Sie aber über die höhere Beschleunigung verfügen, versuchen Sie es mit Burnout oder Hard Brake … und seien Sie dann sehr zielgenau mit den Bordwaffen.

Wenn Ihr Verfolger über bessere Manövrierfähigkeit und höhere Beschleunigung als Sie verfügt, sind Sie in ernsten Schwierigkeiten. Sie können es mit Leerlauf mit Spin oder Kurve mit Spin versuchen, wenn Sie es auf ein Match ankommen lassen wollen. Wenn Sie bereits getroffen worden sind, versuchen Sie alle möglichen Ausweichmanöver, Zick–Zack, Scharfe Kurve und Rolle, nacheinander und in veschiedene Richtungen, und beten Sie, denn Sie brauchen auf jeden Fall göttlichen Beistand.

Schlußbemerkung

Es gibt keinen sicheren Weg und keine sichere Taktik, um das Überleben in einem Gefecht zu sichern. Selbst wenn Sie noch so gut sind, die Kilrathis sind es bestimmt auch. Es kann nur einer gewinnen, und der andere muß vermutlich sterben.

Das Buch, das von allen aufstrebenden Assen so verachtet wird, ist lediglich ein Handbuch, in dem vermittelt wird, wie man die eigenen Chancen verbessern kann. Es besagt nichts weiter als das: “Schütze deinen Rottenführer und er wird Dich schützen. Lerne diese Taktik und Deine Überlebenschancen werden steigen.” Nichts weiter.

Und vergessen Sie niemals: Sie sind nicht der einzige, der seine Überlebenschancen erhöhen will. Ihr Rottenführer will es auch. Und auch Ihr Kommandeur. Und Ihre Familie. Schließlich auch die ganze terranische Konföderation. Denn wenn wir versagen, wird unser Volk und unser Planet von Piloten “beschützt” werden, die sich als besser als wir entpuppt haben. Flieger, die bewiesen haben, daß sie uns schlagen können: die Krieger des Kilrathi-Reiches.

Vor 5 Jahren

Terranische Bodentruppen greifen eine befestigte kilrathische Siedlung an und werden von unerwarteter feindlicher Luftunterstützung in die Flucht geschlagen. Die Terraner formieren sich schnell neu und beginnen den Rückzug in den terranischen Raum, wobei ihre leicht bewaffneten Transporter von kilrathischen Kriegsschiffen verfolgt werden. Die *TCS Tiger´s Claw* wird von ihrer Position abgezogen und zum Rückzugsweg der terranischen Flotte beordert.

Die *Tiger´s Claw* verwickelt die Kilrathi in einen Kampf, um den Terranern ein wenig Vorsprung auf dem Weg in den terranischen Raum zu sichern. Dieses Gefecht erhielt später den Namen Custers Schützenfest. Das Schiff wird von den Kilrathi belagert und schwer beschädigt, aber es gelingt, die kilrathischen Einheiten zu beschäftigen, bis die terranische Flotte in Sicherheit ist. Der Kralle gelingt es, sich in den terranischen Raum zu schleppen, obwohl die Hälfte der Piloten tot und dreiviertel des Antriebs zerstört ist.

Hinterher werden zwei Goldene Sterne und unzählige andere Auszeichnungen an Besatzungsmitglieder der *Tiger´s Claw* verliehen. Das Schiff selbst wird einer sechsmonatigen Reparatur in der Weltraumwerft unterzogen.

TARGET DATA
Target : Spiculum
Range : 1455 m
T: 126 P: 1457

Der Stolz der Flotte: Die *TCS Tiger´s Claw*

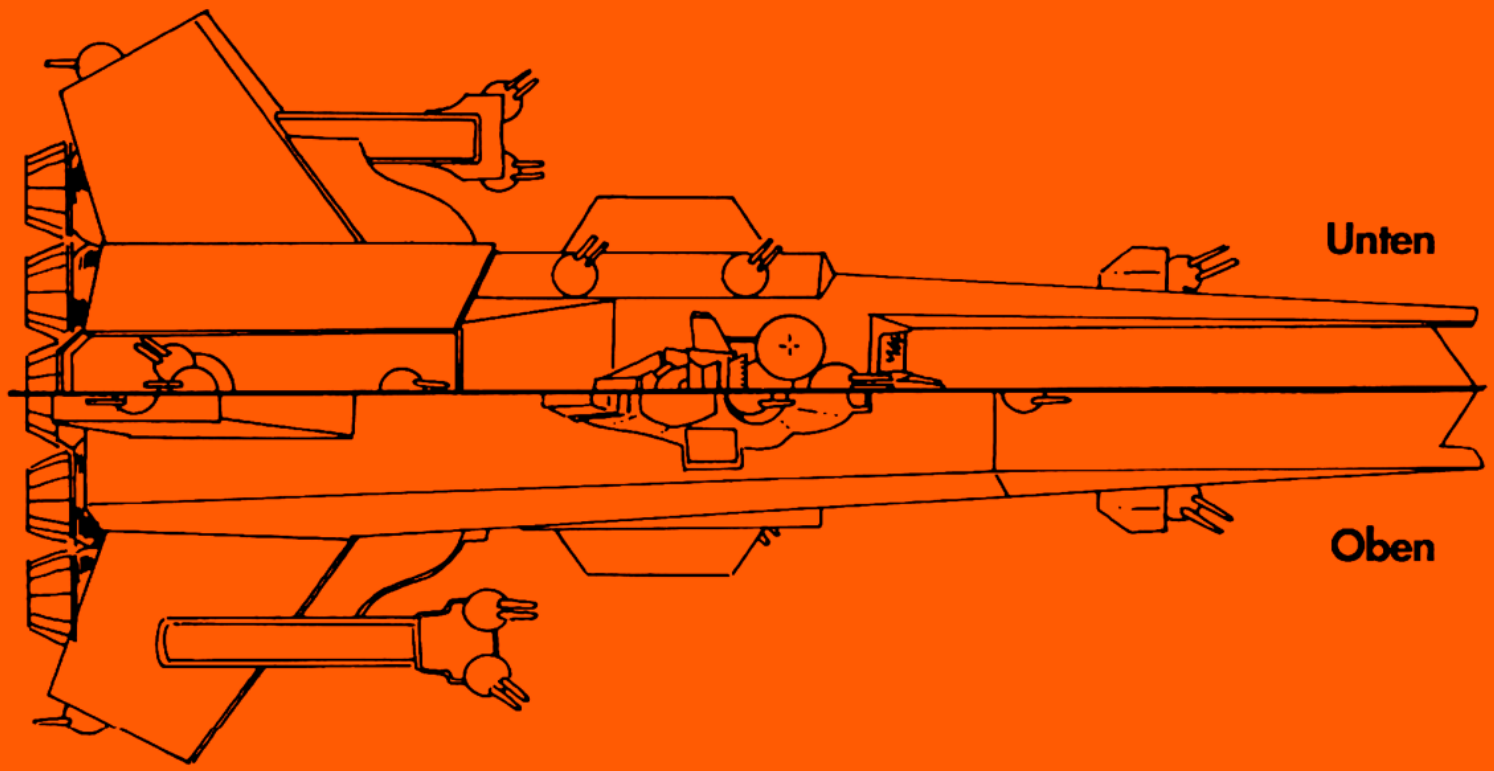
2642: Das militärische Oberkommando der Konföderation genehmigt wegen des dringenden Bedarfs an einem schweren Raumtransporter den Entwurf der Transporter der *Bengal*-Klasse. Die Werft Trojan Four erhält den Auftrag, die neuen Raumtransporter zu bauen.

2644: Die brandneue TCS *Tiger´s Claw* trifft auf einem Probeflug mit minimaler Besatzung und unerfahrener Führung auf eine kilrathische Raumschiffe auf dem Weg zu einem Überaschungsangriff. Wegen des unerwarteten Erscheinen des terranischen Schiffes, kluger Taktik der Führungskräfte sowie einer weit überdurchschnittlichen Leistung der Mannschaft ergreifen die kilrathischen Kräfte die Flucht. Kurz darauf wird die TCS *Tiger´s Claw* auf Dauer im Sektor Vega stationiert.

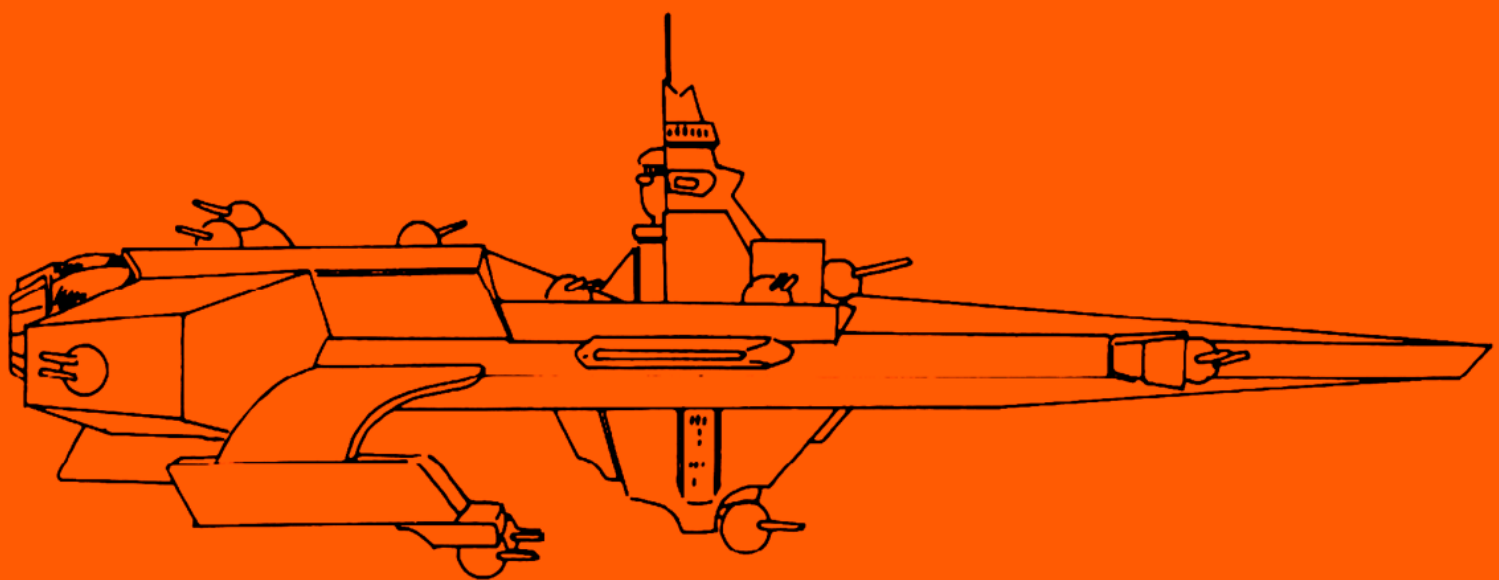
2645: Der zweite Transporter der *Bengal*-Klasse, die *Kipling*, wird fertiggestellt. Aufgrund von Veränderungen der Konstruktion ist die *Kipling* und alle nachfolgenden Schiffe der Bengal-Klasse 10 Meter kürzer und mehrere Tonnen leichter als die *Tiger´s Claw*, weshalb die *Tiger´s Claw* das größte Schiff seiner Klasse ist.

2649: Die *Tiger´s Claw* unterstützt durch Verzögerungsgefechte den Rückzug eines Transports von Bodentruppen der Konföderation aus einem kilrathisch besetzten Gebiet. Die *Tiger´s Claw* geht aus dem Gefecht, das unter dem Namen "Custers Schützenfest" in die Geschichte eingeht, stark beschädigt hervor, schafft aber dennoch auch selbst die Rückkehr zur Basis. Das Schiff kommt anschließend bis in die frühen 50er Jahre für Reparaturen in die Weltraumwerft.

TCS Tiger´s Claw



Class: *Bengal* - Strike Carrier
Length: 700 meters
Mass: 80,000 tonnes
Maximum Velocity: 130 kps
Cruise Velocity: 100 kps
Acceleration: Poor
Maximum Yaw: 1 dps
Maximum Pitch: 1 dps
Maxmum Roll: 1 dps
Ship's Weapons: Dual Laser Turrets (8)
Ship's Armor: Fore Shield: 21 cm equivalent; Aft Shield: 21 cm equivalent. Front: 24 cm; Right: 25 cm; Left: 25 cm; Rear: 20 cm.
Fighter Complement: 104.



Seitenansicht

COMM-INFO

Nachrichten vom Kommunikationsnetz der Streitkräfte der Terranischen Konföderation

Termin für die SOTK-Show

(Tiger´s Claw, TCAFCN) - Es gibt eine gute Nachricht für die Mannschaft von *TCS Tiger´s Claw:* Die SOTK (Serviceorganisation der terran. Konföderation) schickt bereits nächsten Monat eine Unterhaltungstruppe zu dem vielfach ausgezeichneten Schiff.

Zur TCSO-Truppe gehören Tänzer (normale Tänzer und Zero-G), Sänger, Komiker und der beste Cyberlink-Illusionist der Konföderation.

Vidstar Saranya Carr, exotische Heldin der beliebten Serie *Luna* Jones, JumpScout, begleitet die SOTK-Truppe auf die *Tiger´s Claw*. Carr (25) äußerte dazu: "Ich bin überaus glücklich, für die SOTK arbeiten zu können. Luna Jones schießt jede Woche kilrathische Schiffe aus dem Weltall, aber Saranya Carr kann in Wirklichkeit nicht einmal einen Bordcomputer von einer Sprechanlage unterscheiden. Da ich unsere kämpfenden Truppen nicht direkt unterstützen kann, bin ich stolz darauf, wenigstens für Unterhaltung zu sorgen und somit die Moral der Truppe zu stärken. Außerdem", fügt sie hinzu, "bin ich nicht völlig uneigennützig. Vielleicht kann ich irgendjemand dazu überreden, mich auf einen Trip in den neuen Rapiers mitzunehmen."

Neues von der Erde(Sol III)

(New York, Nordamerikanische Staaten, Terra-Nachrichtendienst) - Repräsentanten des Komitees für das Zusammenwirken mit extraterranischen intelligenten Lebewesen hat am Tage 2654.080 den Kontakt mit einer neuen, unbekannten Rasse gemeldet.

KZEL-Sprecher Iola Jonson gab folgendes bekannt: "Das KZEL sendet regelmäßig unbemannte Sonden zu nicht kartographierten Sprung-Sphären. An Bord dieser Sonden befindet sich unsere ausgereifteste Übersetzungs-ausrüstung. Vor acht Tagen kehrte Sonde Nr. H227 zu einem Sprung-Punkt von Terra zurück. Sie lieferte Daten und Artefakte einer Spezies, die wir vorläufig als Doppelhelix bezeichnen.

Nach den bisherigen Informationen, die wir aus Auswertung der Aufzeichnungen von H227 gewonnen haben, handelt es sich bei Doppelhelix um eine empfindungsfähige Rasse, die Raumfahrt betreibt, und es besteht durchaus die Möglichkeit, daß sie auch über die FTL-Antriebstechnologie verfügen. Physisch handelt es sich offenbar um Arthropoden auf Kohlen-stoffbasis, die über Gerüche und Pheromone kommunizieren. Ihr Name leitet sich von der Doppelhelixform ihrer Raumschiffe ab."

Offizielle Mitarbeiter der Weltwissenschaftsvereinigung vermuten, daß es sich um den bedeutendsten Kontakt mit einer fremden Rasse seit der Ent-deckung der Kilrathi handelt, und sie hoffen, daß sich keine Feindschaft entwickelt.

Beförderungen auf der Tiger´s Claw

Zum Leutnant: S. E. (Broadway) Sarasin

Zum Hauptmann: Fatima (Cymbals) Haroud

Auszeichnungen auf der Tiger´s Claw

As: Leutnant Todd (Maniac) Marshall

Bronzener Stern: Hauptmann Jeanette (Engel) Devereaux

Spange für 10 Einsätze: Oberstleutnant Tanaka (Mut) Mariko

2nd Lt. Todd "Maniac" Marshall

Der frisch von der Akademie eingetroffene Leutnant Todd Marshall ist in seiner Klasse als *Maniac* (Irrer) bekannt.

Der 23jährige Marshall versucht alles, seinem Spitznamen gerecht zu werden. "Ich kann keinen Kilrathi beeindrucken, indem ich mit dem Joystick in der einen Hand und dem Regelbuch in der anderen durch den Weltraum zockele," sagt er. "Sie kennen unsere Vorschriften genau. Sie kennen das Buch, sie wissen, wie wir gewisse Dinge machen. Wenn wir sie fertig machen wollen, müssen wir bei Regeln, Taktik und Flugstil flexibler sein. Wir müssen besser fliegen als sie, und besser kämpfen ... wir müssen es einfach stärker wollen. Ich jedenfalls will es."

"Ich bin ein Proxie – Heimatwelt Leto, Proxima Centauri IV. Zu Beginn der Kolonisation haute jeder mit etwas Grips oder Talent von der Erde ab. Die meisten kamen nach Leto. Deshalb schneiden Proxies im Vergleich mit Terranern immer besser ab."

Trotz seiner kreativen Auslegung der Geschichte der Kolonisierung und vergleichbarem Rang auf der Akademie war Marshall einer der besten Absolventen des Jahrgangs '54. Er scheint eine echte Bereicherung des Pilotenstamms der TCS *Tiger's Claw* zu sein.

Maj. James "Paladin" Taggart

"Die weibliche Absolventen der Akademie sind offenbar der Meinung, ich wäre schon alt auf die Welt gekommen", sagt Major James Taggart, der Mannschaft unter dem Spitznamen *Paladin* bekannt. "Aber als ich kurz nach der Entdeckung des kilrathischen Reiches den Streitkräften beigetreten bin war ich noch fast ein Kind. Ich las ständig Geschichten von fahrenden Rittern, *die Sagen von Artus und von Roland*. Als ich schließlich zum ersten Mal auf Kilrathis stieß, wollte ich eine Lanze nehmen, ins Cockpit springen und den Lauf der Geschichte ändern. Natürlich", ergänzt er, "ist es mir gelungen."

Der 45jährige Taggart stammt aus Ares, der selbstversorgenden Raumstation, die in fester Umlaufbahn um die Venus stationiert ist. Seine Eltern waren Landbildungsingenieure aus Wick (Schottland).

Taggart ist zwar ein sehr guter Rottenführer, aber noch stärker gerühmt werden seine Fähigkeiten als Geführter. Ihm eilt der Ruf voraus, er sei in dieser Position beinahe eine Lebensversicherung. Durchschnittlich dreimal pro Jahr klettern ein paar Spaßvögel auf seine Maschine und ersetzen den Namen "Paladin" am Cockpit durch "Mother Hen" (Glucke).

"Genieße es solange du kannst," sagt er grinsend. "Gefechtsflug ist ein Sport für junge Männer, und mir will es nicht mehr recht gelingen, die Ärzte zu überzeugen, daß ich erst 25 bin. Es wird nicht mehr lange dauern und ich bin der Pilot eines Schreibtischs ... vorausgesetzt ich finde einen mit Nachbrennern und intelligenten Raketen."

CAPT. JEANETTE "ANGEL" DEVEREAUX

"Draufgänger, 'Rebellen', oder wie sich diese Besserwisser auch immer bezeichnen mögen, kann ich nicht ertragen," sagt Hauptmann Jeanette Devereaux, die den Spitznamen *Angel* (Engel) hat. "Seit 1914 werden Flugzeuge in Kriegen eingesetzt. Die menschliche Rasse blickt auf fast acht Jahrhunderte Kampfflugerfahrung zurück, und wir hatten fast acht Jahrhunderte Zeit, die Flugregeln zu definieren, zu überarbeiten und zu perfektionieren. Diese Regeln sollen dazu dienen, uns und die Geführten am Leben zu erhalten und Kriege zu gewinnen, *n´est–ce pas*?

"Aber jede Klasse, die aus der Akademie zu uns kommt, ist voll von diesen talentierten Piloten, die glauben, weil sie neue und interessante Sachen mit ihren Maschinen machen können, wären sie schlauer als Generationen von Militärstrategen in acht Jahrhunderten ... weshalb die Regeln für sie natürlich nicht gelten. Aber sie halten schnell die Klappe, wenn sie die ersten ihrer Klassenkameraden Raketen fressen sehen ... und genau an diesem Punkt schließen sie sich der menschlichen Rasse an und tragen wirklich zum Erfolg des Krieges bei."

Devereaux ist 28 Jahre alt und stammt aus Brüssel (Belgien). Ihre Zielsicherheit ist berühmt: überall in den Aufzeichnungen der *Tiger´s Claw* trifft man auf ihre Erfolge mit den Bordwaffen.

MAJ. MICHAEL "ICEMAN" CASEY

Major Michael Casey wird von der Mannschaft *Iceman* (Eisblock) genannt. In seiner Zeit auf der *Tiger´s Claw* hat er es auf mehr bestätigte Abschüsse gebracht als andere Piloten in ihrer gesamten Laufbahn. Im Cockpit bleibt er auch unter Beschuß völlig gelassen. Er verfügt über eine makellose Flugtechnik und eine tödliche Zielgenauigkeit mit den Bordwaffen, eine Kombination, die ihn zum Schrecken aller Kilrathis macht.

Angel, die oft mit Ihm als Rottenführer fliegt, beschreibt ihre Erfahrung mit ihm so: "Du mußt lernen, Iceman zu hören. Während eines großen Gefechts schreien alle Piloten in die Funkanlage, oder man hört zumindest ihre Erregung – Iceman *hingegen* flüstert. Man muß sich sehr anstrengen, um ihn verstehen zu können. Er gibt immer nur ganz knappe Anweisungen: 'Geradeaus', 'Nach rechts rollen', 'Ziel in Sicht', 'Mission erfüllt', 'Zurück nach Hause'. Und dazu muß man sagen: im Cockpit redet er zehnmal so viel wie auf dem Schiff."

Iceman ist 31 Jahre alt und stammt aus Vancouver (Kanada).

1st Lt. Tanaka "Spirit" Mariko

Oberleutnant Tanaka Mariko hat den Spitznamen *Spirit* (Mut) – eine ungefähre Übersetzung von *Kami*, dem Namen, den ihr der japanische Fluglehrer bei ihrer ersten Flugstunde gegeben hat. Im Cockpit zeichnet sich Spirit durch ihren irreführenden, defensiven Flugstil aus, durch ihre Fähigkeit, Beschuß vorauszuahnen und auszuweichen, sowie durch ihre Angewohnheit, ihre Waffen erst dann einzusetzen, wenn sie so nahe wie möglich am gegnerischen Ziel dran ist.

Sie stammt aus Sapporo auf der japanischen Insel Hokkaido. Tanaka ist Militärpilotin in der dritten Generation. Ihr Vater, Major Tanaka Shun (noch vielen als *Go–Devil* in angenehmer Erinnerung), kam vor zwanzig Jahren beim brutalen McAuliffe–Überfall von '34 ums Leben.

Das 24jährige Fliegeras erklärt: "Ich bin den Streitkräften nicht aus Rachegelüsten beigetreten. Ich träume nicht davon, persönlich den Mörder meines Vaters abzuschießen. Es hat vielmehr etwas mit Tradition und Pflichterfüllung zu tun. Die Tradition bezieht sich auf meine Familie und die Pflichterfüllung auf die Erde. Ich werde oft gefragt ob ich mich als modernen *Samurai* betrachte. Die Antwort lautet nein. Ich bin eine Militärpilotin und kein Feudaldiener. Aber es spricht nichts dagegen, wenn heutzutage ein Pilot, ob Japaner oder nicht, sich an die besten Elemente des Kriegerkodex der Vergangenheit hält: Den Kodex der Samurai oder der fahrenden Ritter, irgendeinen Kodex, in dem Ehre und Pflichterfüllung im Mittelpunkt stehen."

Capt. Ian "Hunter" St. John

Hauptmann Ian St. John, oder *Hunter* (Jäger), wie ihn die Mannschaft nennt, ist einer der besten Piloten der Truppe. In den Jahren auf *Tiger´s Claw* hat er es auf eine beeindruckende Zahl an Abschüssen gebracht. Er ist für einen sehr unorthodoxen und unvorhersehbaren Flugstil bekannt, mit dem er seine Gegner immer wieder erfolgreich in Verwirrung bringt.

Dem 27jährigen aus Brisbane (Australien) wird ein zuweilen etwas zu stark ausgeprägter Unabhängigkeitsdrang nachgesagt, mit lascher Auslegung der Vorschriften. "Das kann schon stimmen", sagt er, "aber ich würde niemals meinen Rottenführer im Stich lassen. Meiner Meinung dienen Schiffe, Waffen, Training und Vorschriften, einfach der ganze [Kraftausdruck gestrichen] hier dem einzigen Zweck, das wir das Allerletzte herauskitzeln, und möglichst sogar etwas mehr, wenn wir unseren Job gut machen wollen. Wohlgemerkt, ich habe 'das Allerletzte herauskitzeln' gesagt und nicht 'kaputtkriegen'. Der Unterschied mag gering erscheinen, aber in der Regel ist es der Unterschied, der zwischen dem Wegblasen einer Plüschkugel und dem Aufsaugen von Vakuum liegt."

MAJ. CHEN "BOSSMAN" KIEN

Major Chen Kien ist der Mannschaft unter dem Namen *Bossman* ein Begriff. Doch das war nicht immer so. "Als ich noch jung – äh, jünger war, nannte man mich *Ripper* (Aufreißer), meine alten Freunde nennen mich noch immer so. Ich strapazierte genau wie Hunter alles bis an die Belastungsgrenze. Aber ich war dabei wohl etwas zu gut, vielleicht hatte ich aber auch nur Glück. Immer wieder kamen neue Frischlinge an Bord, die mich als Führer akzeptierten ... und in die Hölle geschossen wurden. Als ich anfing, junge Piloten zu beerdigen, die einfach nur mich kopiert hatten, faßte ich den Entschluß, künftig ein Vorbild dafür zu sein, wie man nicht pulverisiert wird. Es ist eine Art Teufelskreis: man will ein Vorbild sein und junge Piloten bitten einen um Rat. Damals kam zum ersten Mal der Spitzname Bossman auf. Ich bedauere meinen Wandel nicht ... aber manchmal sehne ich mich nach den alten Tagen."

Der 39jährige Diplom–Ingenieur aus Kaohsiung (Taiwan) hat auf der Netzwerk–Universität der Konföderation studiert. Er ist mit der Ergonomie-Ingenieurin Chen Mingxing verheiratet und ist seit letztem März stolzer Vater eines Mädchens.

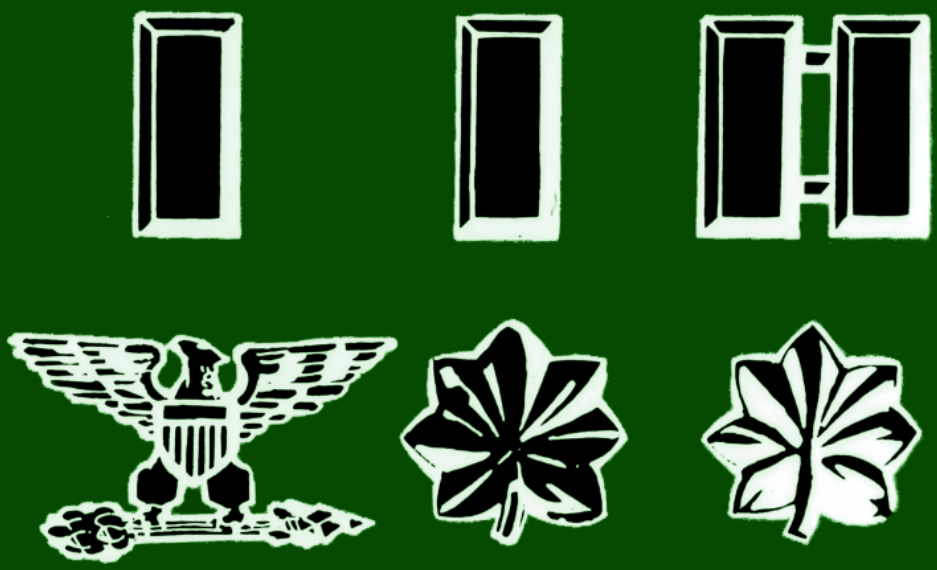
CAPT. JOSEPH "KNIGHT" KHUMALO

Hauptmann Joseph Khumalo, auch bekannt als *Knight* (Ritter), gesteht ein, daß die Archive nicht gerade gespickt sind mit seinen persönlichen Erfolgen als Pilot. "Ich bin kein Cockpit–Genie wie Hunter und auch kein Scharfschütze wie Angel. Ich bin ein Durchschnittsmensch. Ich bin Pilot. Das ist mein Beruf."

Dennoch atmen Rottenführer vernehmlich auf, wenn ihnen Khumalo zugewiesen wird. Knight steht im Ruf, im Gefecht absolut zuverlässig zu sein. "Meinen Spitznamen habe ich während des Enyo–Konflikts erhalten. Die Kilrathis vielen wie ein Heuschreckenschwarm über uns her. Ich war als Leutnant Geführter von Hauptmann Maria 'la Doña' Alvarez als Rottenführer. Wir waren ganz dicht am Deck dieses Transporters und beschossen ihn. Dann flogen wir eine scharfe Kurve vom Heck zum Bauch des Transporters, durch einen gegnerischen Schwarm hindurch, der in die andere Richtung flog. Jegliches Defensivmanöver hätte mich in dieser Situation von la Doña abgeschnitten, also feuerte ich so schnell es ging, und erwischte ein paar Jäger, die sich meine Rottenführerin vorknöpfen wollten. La Doña sagte mit herrlichem Akzent: "Oh, es ist mein Weißer Ritter," und der Name war geboren."

"Aber ehrlich gesagt fühle ich mich nicht als fahrender Ritter. Ich bin Soldat. Wir können nicht alle Genies sein ... aber ich gebe alles was ich habe." Khumalo ist 36 Jahre alt und stammt aus Kroonstad (Südafrika).

Rangabzeichen



Wenn Sie einen Major nicht auf Anhieb von einem Leutnant unterscheiden können, werden Sie früher oder später eine unerfreuliche Konversation mit einem vorgesetzten Offizier erleben. Lernen Sie also die Rangabzeichen so gut, daß Sie sie sogar auf 50 Schritt Entfernung aus dem Augenwinkel erkennen können. Es handelt sich im Uhrzeigersinn von links oben um:

Leutnant • Oberleutnant • Hauptmann • Major • Oberstleutnant • Oberst

Graduierungsspangen

An diesen Spangen erkennt man, an welchem Trainingsprogramm und welche Operation der Terranischen Konföderation jemand teilgenommen hat. Im Uhrzeigersinn von links oben:

Akademieabsolvent • *Flugtraining* • *Sektor-Vega-Operation*

Raumjäger-Qualifizierungsspangen

Wer aus der Ferne einen Rapier nicht von einem Raptor unterscheiden kann, kann bestimmt auch nicht die entsprechenden Qualifizierungsspangen auseinanderhalten. Versuchen Sie mal Ihr Glück mit den oben abgebildeten Raumjäger-Qualifizierungsspangen. Man bekommt sie nach dem ersten erfolgreichen Abschluß einer Mission in der Raumjägerklasse verliehen. Im Uhrzeigersinn von links oben:

Hornet • *Scimitar* • *Raptor* • *Rapier*

Leistungsspangen

Wer eine solche Spange verliehen bekommt, gehört zu den Elitepiloten der Streitkräfte der Konföderation. Im Uhrzeigersinn von links oben:

As wird für fünf bestätigte Abschüsse verliehen.
As der Asse: wird für 25 bestätigte Abschüsse verliehen.
Spange für 5, 10 oder 15 Einsätze: wird für entsprechend viele erfolgreiche Einsätze verliehen.

Bakhtosh "Redclaw" nar Kiranka

Bakhtosh Redclaw ist ein Ausschlag an der Funkeinheit. Er ist bekannt für seine extrem sarkastischen Bemerkungen während des Gefechts. Offenbar gehört er zu einer aristokratischen kilrathischen Familie und ist darauf erzogen worden, sich überlegen zu fühlen. Er fliegt einen schweren Jäger der *Jalthi*–Klasse.

Stärken: Bakhtosh ist der absolut beste kilrathische Schütze im Sektor Vega. Seine Treffsicherheit mit den Bordkanonen ist selbst unter terranischen Piloten legendär. Manche terranische Piloten bekommen schon bei seiner reinen Anwesenheit Angst und fliegt deshalb viel schlechter als gewöhnlich. Bakhtosh ist zudem ein Meister der Kunst der Verunglimpfung, der herablassenden Bemerkung und der rassistischen Beleidigung, mit der es ihm häufig gelingt, terranische Piloten zu taktischen Fehlern zu verleiten.

Schwächen: Bakhtosh ist kein besonders guter Pilot. Genauso wie der legendäre Rote Baron, eine legendärer terranischer Kampfpilot, ist er zwar ein ausgezeichneter Schütze aber nur ein mittelmäßiger Pilot. Außerdem sind seine Beleidigungen und seine hochnäsige Art kein Theater. Er glaubt wirklich, er sei allen Terranern und Kilrathis überlegen.

Taktik: Bakhtosh schießt am liebsten auf Distanz. Er bleibt in maximaler Reichweite seiner Waffen vom Ziel entfernt und zerlegt dann sein Opfer. Die große Entfernung gibt ihm den nötigen Vorsprung, um auf die Manöver des Gegners reagieren zu können. Wenn er genötigt ist, dicht an seinen Feind 'ranzugehen, setzt er eine seiner Raketen ein.

Empfehlung: Nahe 'rangehen und dabei ständig schießen, dann versuchen, in üblicher Manier besser zu fliegen als er. Lassen Sie sich nicht von seinem Ruf blenden.

Piloten und Asse der Kilrathi

Bhurak "Starkiller" nar Caxiki

Der bekannteste kilrathische Flieger ist Bhurak, genannt Bhurak Starkiller. Er gilt als der derzeit beste Pilot der Kilrathis in diesem Sektor. Er fliegt einen leichten Jäger der *Salthi*–Klasse.

Stärken: Bhurak ist ein ausgezeichneter Pilot und Schütze. Er hat optimale Reflexe. Sein Flugstil ist beinahe makellos.

Schwächen: Psychologische Gutachten haben ergeben, daß Bhurak offenbar süchtig nach Geschwindigkeit, Aufregung und Wettkampf ist. Obwohl er ein mutiger Pilot ist, hat er durchaus einen ausgeprägten Überlebensdrang: eine Überzahl an Gegnern oder eine unerwartete Wendung des Blattes zugunsten des Gegners kann dazu führen, daß er panisch die Flucht ergreift.

Taktik: Bhurak liebt den Nahkampf. Er bevorzugt wendige Gegner und Standard–Nahkampftaktiken. Er benutzt fast nur seine Laserkanone und hebt seine ungelenkten Raketen für unbewegliche Ziele auf.

Empfehlung: Wenn möglich sollte man ihn mit mehreren Piloten gleichzeitig angreifen. Ein fairer Kampf oder alles, was ihm irgendwie Spaß bereiten könnte, muß unbedingt vermieden werden. Er verliert dann vielleicht die Lust und sucht sich ein anderes Spielzeug, oder haut ab. Wenn ein Zweikampf unvermeidlich ist, versuchen Sie nicht, besser zu fliegen als er. Am besten verhält man sich ruhig, behält ihn dabei aber immer im Auge, und beschnuppert sich gegenseitig. Er findet das in der Regel langweilig und sucht sich ein anderes Opfer.

Dakhath "Deathstroke" nar Sihkag

Dakhath, dessen Name wörtlich übersetzt Todesstoß bedeutet, ist einer der gefährlichsten lebenden Piloten. Laut unserer (unvollständigen) Statistik hat er über 55 Abschüsse zu verzeichnen. Er fliegt einen mittelschweren Jäger der *Dralthi*–Klasse

Stärken: Dakhath kennt scheinbar überhaupt keine Furcht. Er zieht sich nie aus einem Gefecht zurück, bevor nicht der letzte Gegner im Radius von 1.000 Klackse ausgelöscht ist. Bei verletzte Gegnern läßt er bis zum endgültigen Abschuß nicht locker. Sein Mut und sein mangelnder Selbsterhaltungstrieb machen ihn besonders gefährlich, genauso wie sein augenscheinlicher Sadismus.

Schwächen: Dakhath lebt ausschließlich zum Töten. Er wird sich niemals zurückziehen oder sich einem anderen Ziel zuwenden, bevor nicht das erste Ziel zerstört ist. Wenn es irgend möglich ist, nutzen Sie diese Beharrlichkeit gegen ihn ... und sei es nur, um ihn von einem strategisch wichtigen Ziel wegzulocken, damit er sich ganz auf Sie konzentrieren kann.

Taktik: Dakhath schießt seine Raketen auf größtmögliche Entfernung ab (er sieht offenbar gerne Explosionen), und nähert sich dann seinem Ziel, um ihm den Todesstoß zu geben. Er bleibt bei seinem Opfer, bis er es erledigt hat. Dann wendet er sich dem nächsten zu, mit der Verläßlichkeit eines Uhrwerks.

Empfehlung: Es ist eventuell möglich, ihn in die Nähe Ihrer Kameraden zu locken, und mit etwas Glück bemerkt er erst, daß er verfolgt wird, wenn es für ihn zu spät ist. (*Wichtiger Hinweis:* Wenn Ihr Schiff stark beschädigt ist und zerbrechlich aussieht, verwenden Sie nicht den Schleudersitz, wenn Dakhath in der Nähe ist. Er macht sich einen Sport daraus, an herausgeschleuderten Piloten seine Zielsicherheit zu testen.)

Khajja "The Fang" Par Ja'Targk

Khajja Fangzahn wird von der terranischen Abwehr nicht eben liebevoll "The Machine" genannt. Er ist der effizienteste kilrathische Pilot, der nie seine Mission aus den Augen verliert. Er fliegt einen mittelschweren Jäger der *Krant*-Klasse.

Stärken: Khajjas hervorragendste Eigenschaft ist sein scharfer Verstand. Er gerät niemals in Panik und hat scheinbar grenzenloses Vertrauen in seine Geführten. Er ist immun gegen Hohn und Beleidigungen.

Schwächen: Khajjas Vertrauen in seine Geführten ist zuweilen nicht ganz berechtigt. Analysen haben ergeben, daß einige kilrathische Piloten Angst vor ihm haben. Während einer Mission ist er nur auf das Missionsziel konzentriert und ignoriert deshalb vollkommen gegnerische Schiffe, auf die er unterwegs trifft. Er wird also auch Sie vermutlich ignorieren.

Taktik: Khajja bevorzugt schnell ausgeführte Angriffe. Meistens benutzt er im Gefecht seine Laserkanone und hebt seine Wärmesuchraketen für das Missionsziel oder besonders lästige Gegner auf. Seine Freund/Feind-Lenkwaffen hebt er für Notfälle auf.

Empfehlung: Sofern er ein Missionsziel im Auge hat, kann man ihn vielleicht unter Beschuß nehmen, wenn es gelingt, seine Geführten auszutricksen. Wenn er Sie angreift, empfehlen sich klassische Nahkampftaktiken: Versuchen Sie besser als er zu fliegen und zu schießen oder locken Sie ihn zu unbeschäftigten Freunden. Gegner in der Überzahl mag er nicht.

Freund oder Feind

Joan's Kampfraumschiffe

Sektor-Vega-Beilage für 2654.092

Dies ist die neueste Version von *Joan´s Kampfraumschiffe*, die speziell für das terranische Personal im Sektor Vega überarbeitet worden ist. In dieser Beilage finden Sie die neuesten tehnischen Daten der terranischen und der kilrathischen Raumschiffe, insbesondere der Schiffe, die in diesem Sektor am häufigsten angetroffen werden.

Jeder soll sich mit den Daten vertraut machen.

Computerdateien mit diesem Material sind in der Bibliothek des Schiffs erhältlich. Sie finden sie unter: >>Referenz>>Technik>>Hardware>>Joan's>>.

Nachfolgend eine kurze Anleitung für diejenigen unter Ihnen, die *Joan´s* Bewertungssystem noch nicht kennen.

Maximum Velocity (Höchstgeschwindigkeit) Cruise Velocity (Reisegeschwindigkeit)

Dies sind die Einstellungen der Geschwindigkeitsregler der Schiffe. Es handelt sich immer um eine relative Geschwindigkeit. Die Einstellung des Computers eines Schiffes ist relativ zu: a) dem Flaggschiff, b) einem begleiteten Schiff, c) einem nahegelegenen Planeten, d) einem Konföderationsleuchtfeuer oder e) einem Wert, der von den Radarpositionen aller sichtbaren Schiffe abgeleitet wird. Die Geschwindigkeit wird in Kilometern pro Sekunde angegeben.

Beschleunigung

Hier wird *Joan's* Bewertung der Beschleunigungsrate des Schiffs mit "Bad" (schlecht), "Poor" (mäßig), "Average" (durchschnittlich), "Good" (gut) und "Excellent" (ausgezeichnet) angegeben.

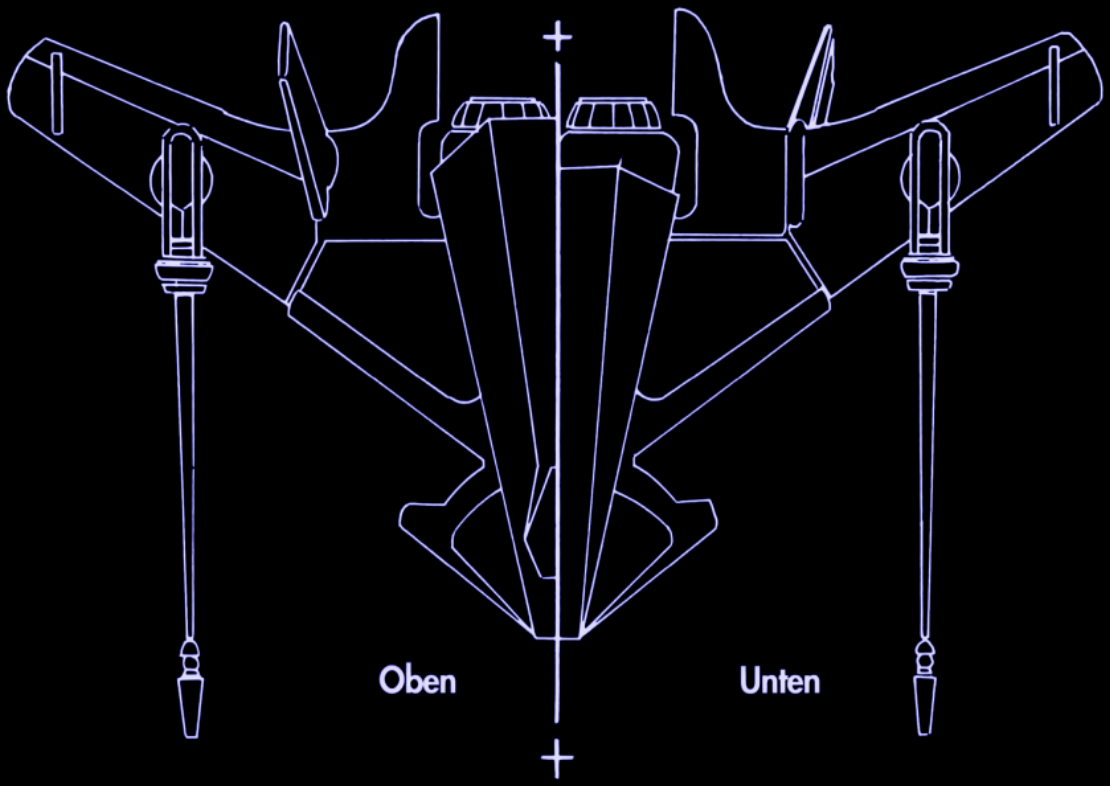
Maximum Yaw (max. Gierung), Pitch (Längsneigung) und Roll (Schräglage)

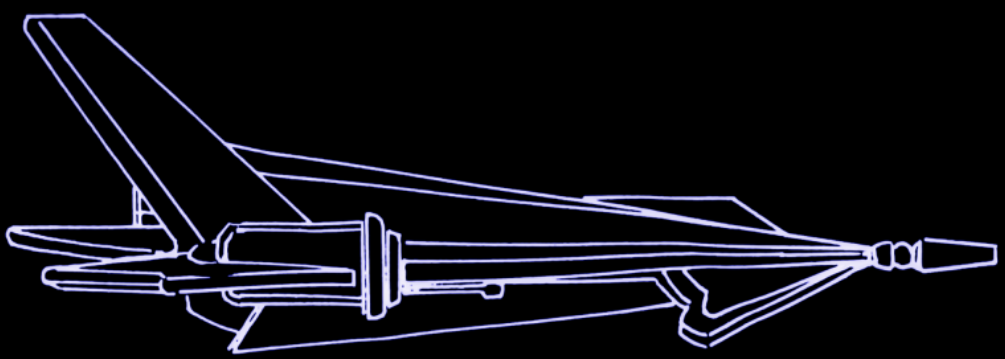
Diese Werte werden in Grad pro Sekunde (degrees per second = dps) angegeben.

Ship's Armor (Schiffspanzerung)

Joan's Bewertung der Panzerung wird in Zentimetern Dicke von Durasteel (Panzerstahl) angegeben. Fore und Aft Shield (Schutzschild vorne und hinten) werden umgerechnet in Zentimeter Dicke von Durasteel angegeben.

Schiffe der Konföderation

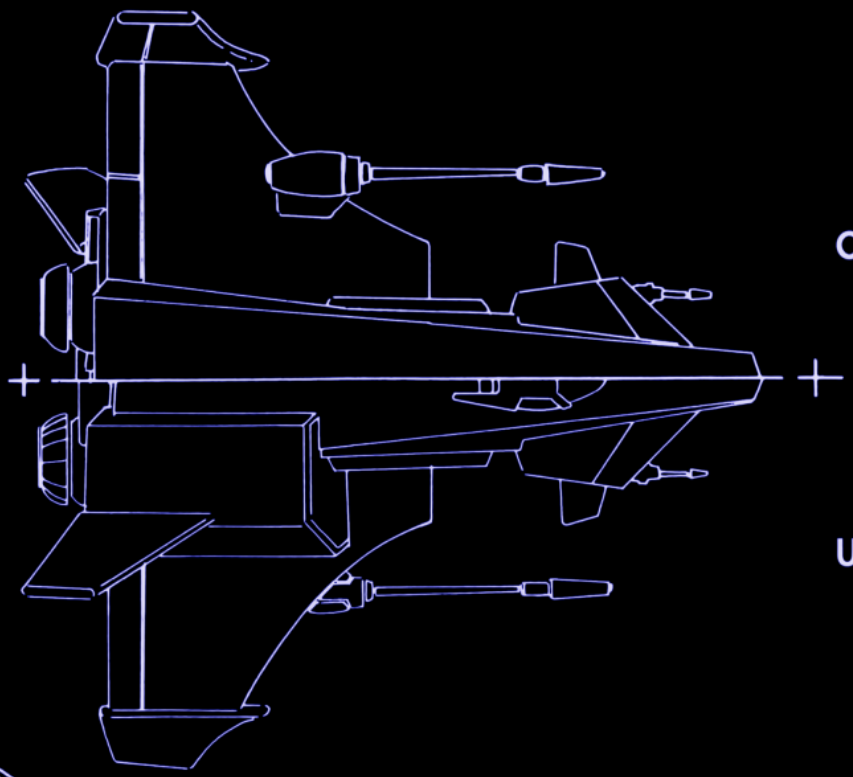


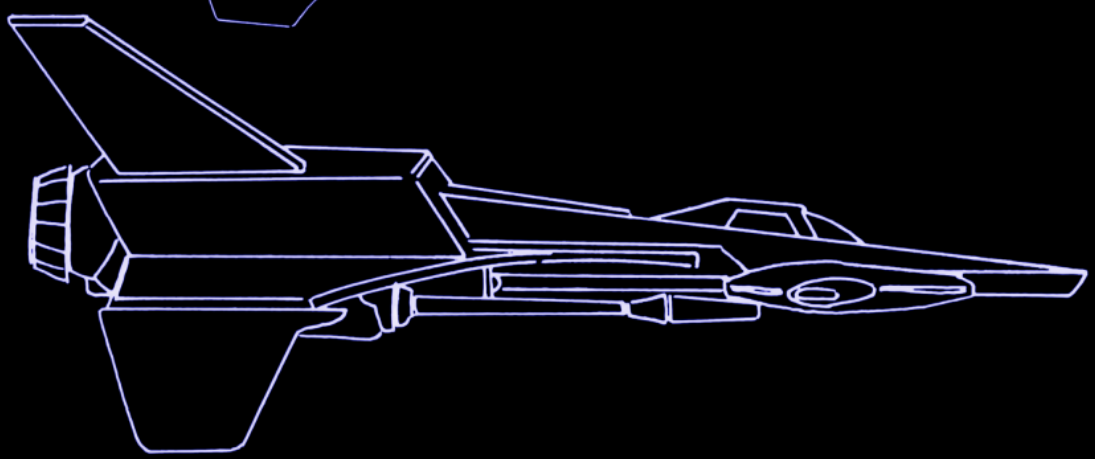


Seitenansicht

Hornet

Class: Light Fighter
Length: 20 meters
Mass: 12.5 tonnes
Maximum Velocity: 420 kps
Cruise Velocity: 300 kps
Acceleration: Good
Maximum Yaw: 8 dps
Maximum Pitch: 9 dps
Maxmum Roll: 8 dps
Ship's Weapons: Laser Cannon (2), Dumb-Fire Missiles (2), Heat-Seeking Missile).
Ship's Armor: Fore Shield: 3 cm equivalent; Aft Shield: 3 cm equivalent. Front: 3 cm; Right: 3 cm; Left: 3 cm; Rear: 3 cm.





Seitenansicht

Rapier

Class: Medium Fighter

Length: 24 meters

Mass: 13.5 tonnes

Maximum Velocity: 450 kps

Cruise Velocity: 250 kps

Acceleration: Excellent

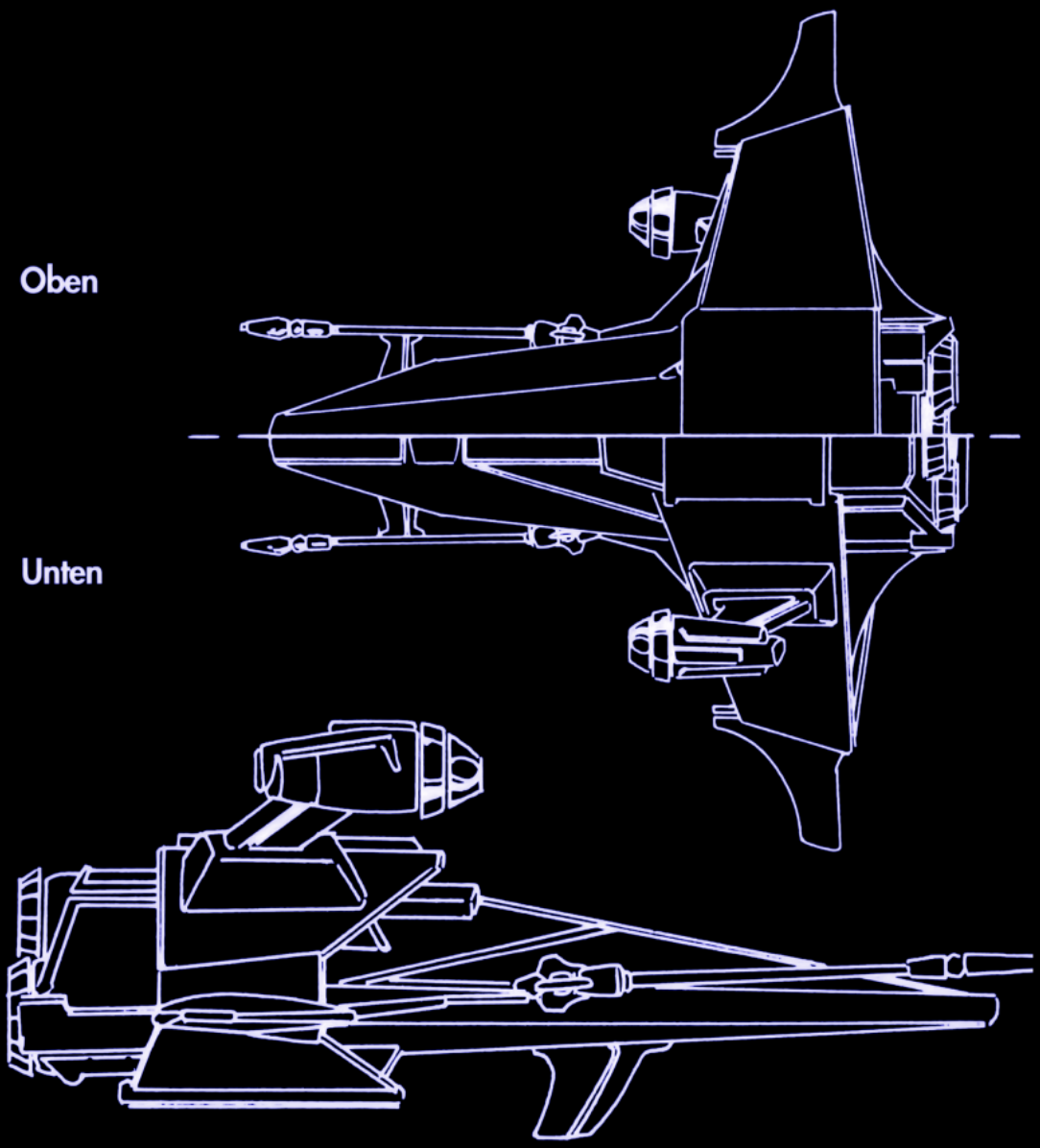
Maximum Yaw: 10 dps

Maximum Pitch: 10 dps

Maxmum Roll: 10 dps

Ship's Weapons: Laser Cannon (2), Neutron Guns (2), Dumb-Fire Missiles (2), Spiculum IR (Image-Recognition) Missile, Pilum FF (Friend or Foe) Missiles (2).

Ship's Armor: Fore Shield: 7 cm equivalent; Aft Shield: 7 cm equivalent. Front: 5 cm; Right: 3 cm; Left: 3 cm; Rear: 4 cm.



Seitenansicht

Scimitar

Class: Medium Fighter

Length: 25 meters

Mass: 16 tonnes

Maximum Velocity: 360 kps

Cruise Velocity: 150 kps

Acceleration: Good

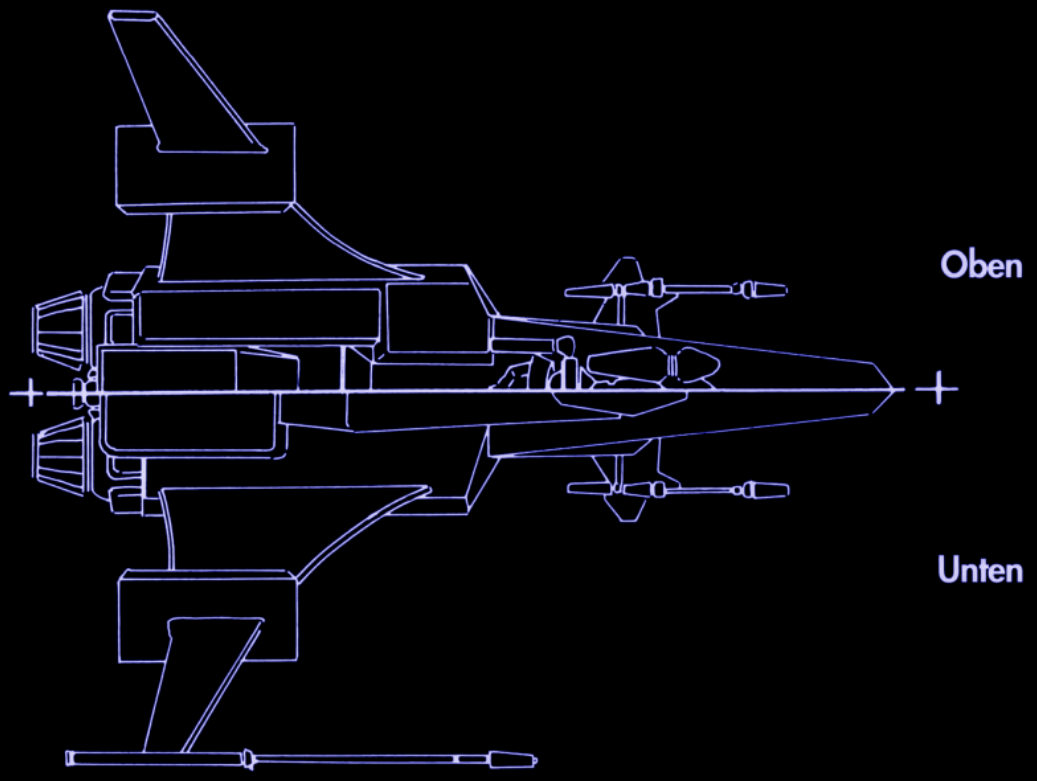
Maximum Yaw: 6 dps

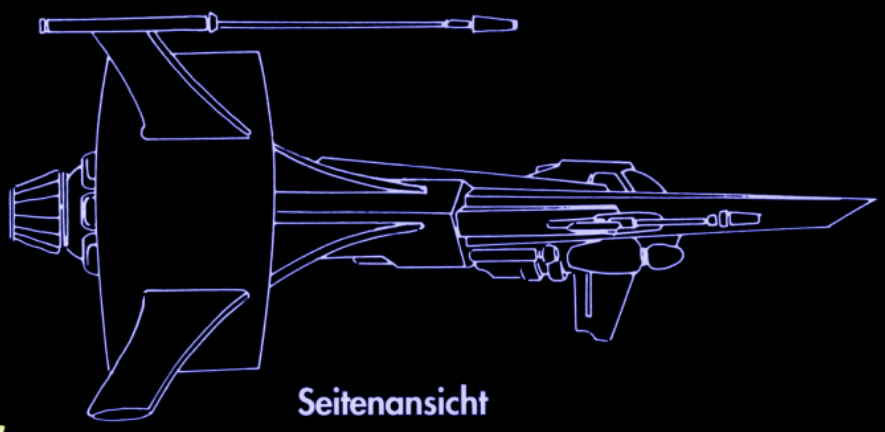
Maximum Pitch: 6 dps

Maxmum Roll: 7 dps

Ship's Weapons: Gatling Mass Driver Cannon (2), Dumb-Fire Missiles (2), Heat-Seeking Missiles (3).

Ship's Armor: Fore Shield: 4 cm equivalent; Aft Shield: 4 cm equivalent. Front: 6 cm; Right: 5 cm; Left: 5 cm; Rear: 6 cm.





Seitenansicht

Raptor

Class: Heavy Fighter

Length: 36 meters

Mass: 20 tonnes

Maximum Velocity: 400 kps

Cruise Velocity: 250 kps

Acceleration: Good

Maximum Yaw: 6 dps

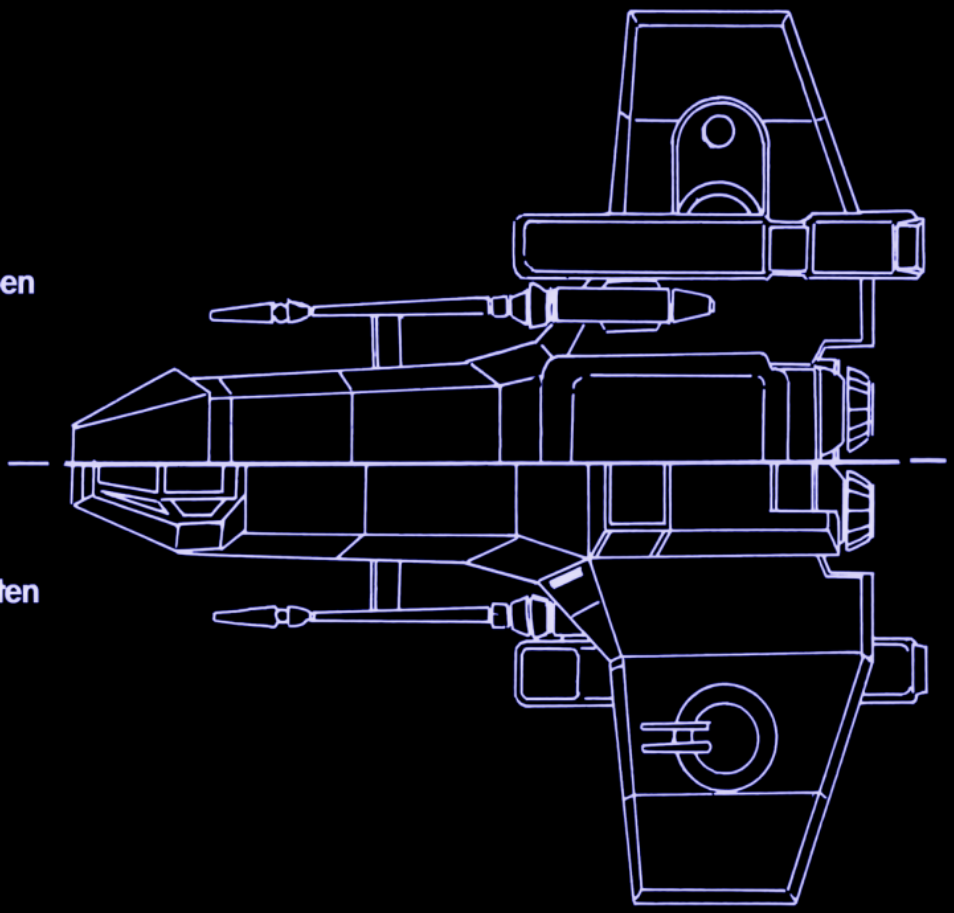
Maximum Pitch: 5 dps

Maxmum Roll: 6 dps

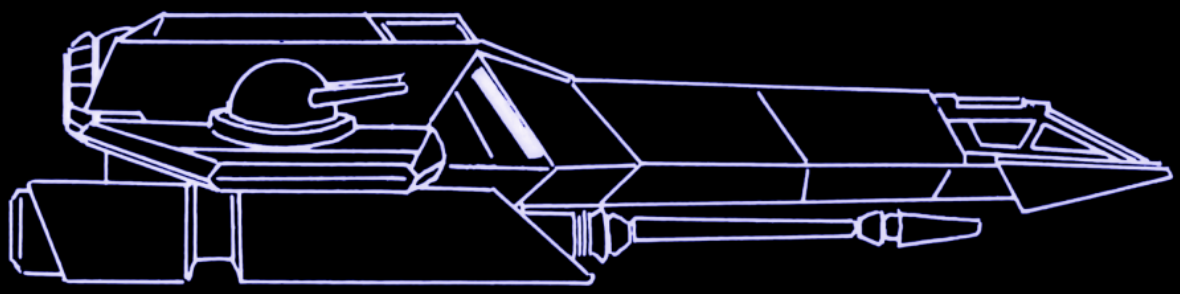
Ship's Weapons: Neutron Guns (2), Gatling Mass Driver Cannon (2), Heat-Seeking Missiles (2), Spiculum IR (Image Recognition) Missiles (2), Pilum FF (Friend or Foe) Missile, Porcupine Space Mine.

Ship's Armor: Fore Shield: 7 cm equivalent; Aft Shield: 7 cm equivalent. Front: 8 cm; Right: 6 cm; Left: 6 cm; Rear: 8 cm.

Oben



Unten



Seitenansicht

Venture

Class: Corvette

Length: 80 meters

Mass: 1,000 tonnes

Maximum Velocity: 200 kps

Cruise Velocity: 150 kps

Acceleration: Poor

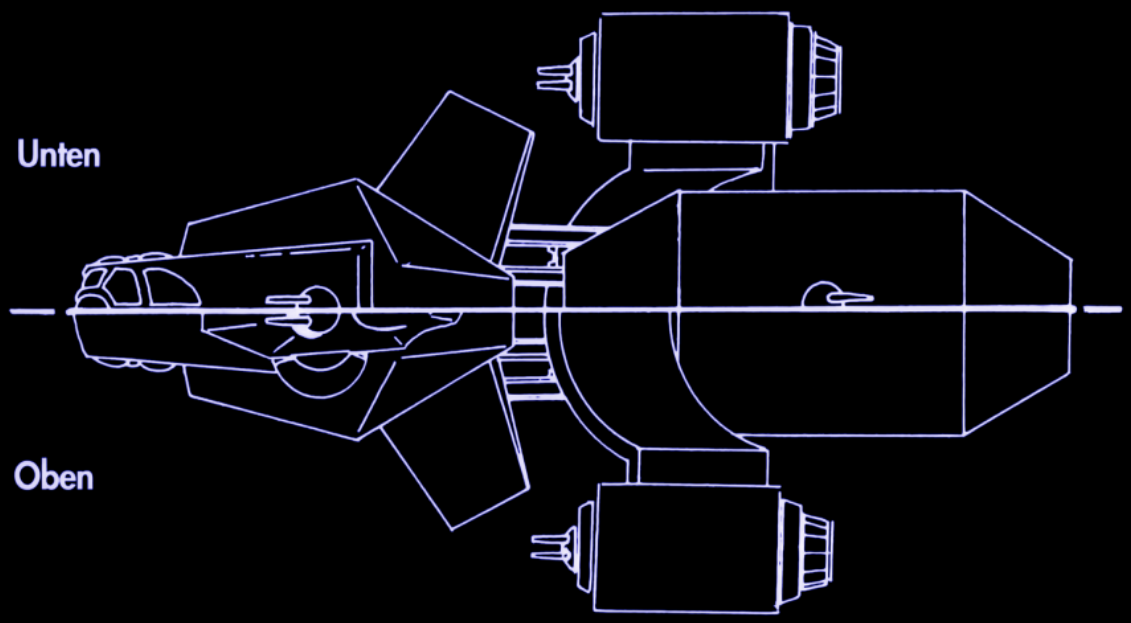
Maximum Yaw: 3 dps

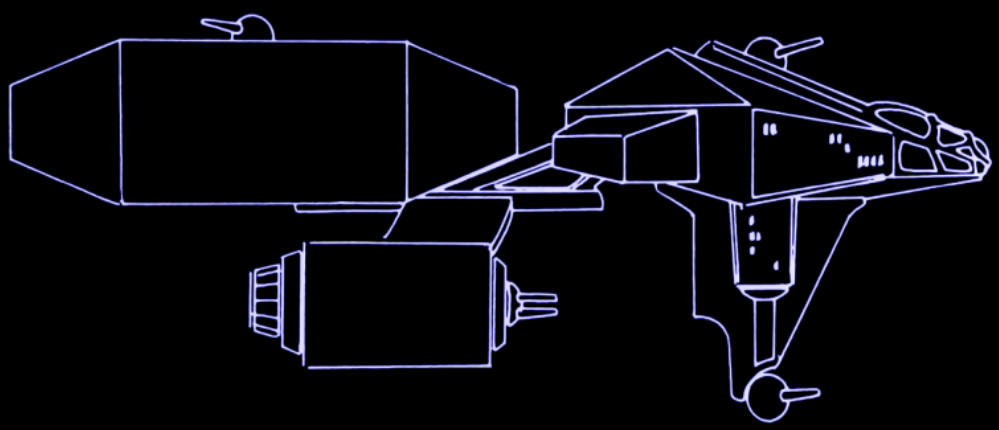
Maximum Pitch: 3 dps

Maxmum Roll: 3 dps

Ship's Weapons: Laser Cannon (2), Pilum FF (Friend or Foe) Missile, Heat-Seeking Missiles (2).

Ship's Armor: Fore Shield:10 cm equivalent; Aft Shield: 10 cm equivalent. Front: 9 cm; Right: 8 cm; Left: 8 cm; Rear: 8 cm.





Seitenansicht

Drayman

Class: Transport (configurable as either Freighter or Tanker)

Length: 96 meters

Mass: 2,000 tonnes

Maximum Velocity: 150 kps

Cruise Velocity: 100 kps

Acceleration: Bad

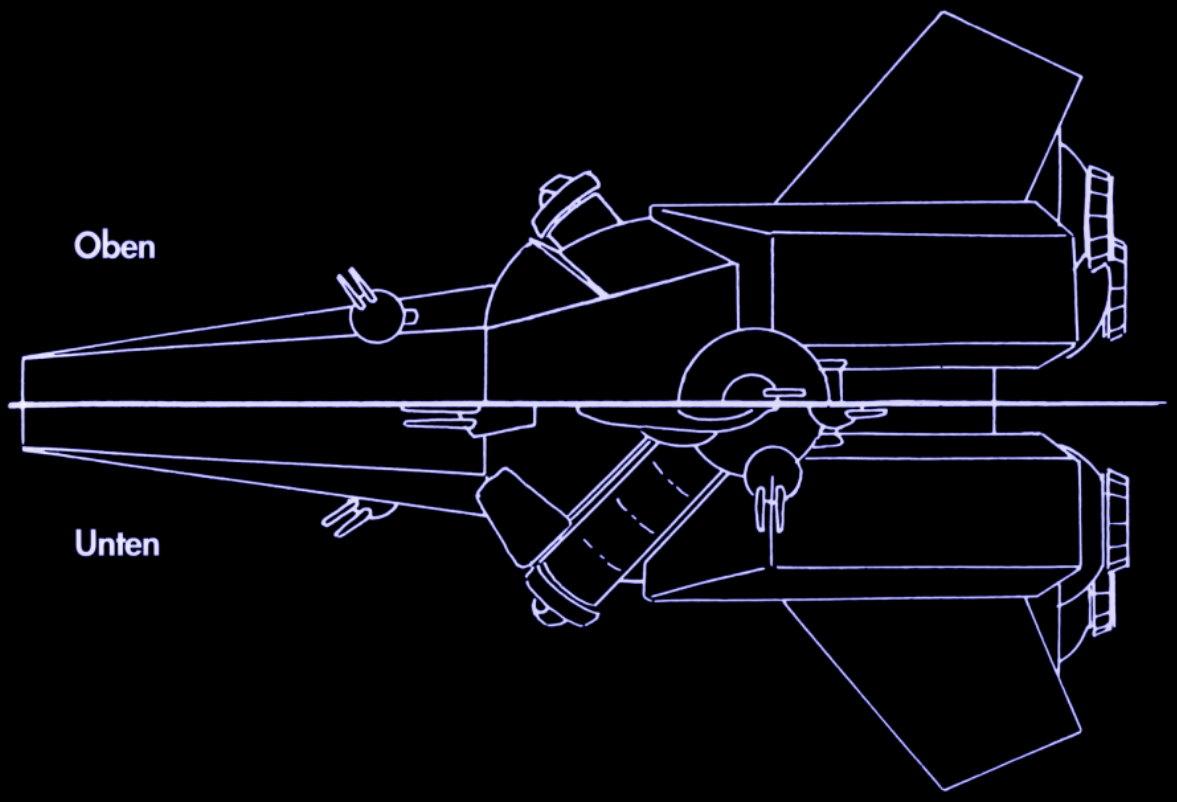
Maximum Yaw: 2 dps

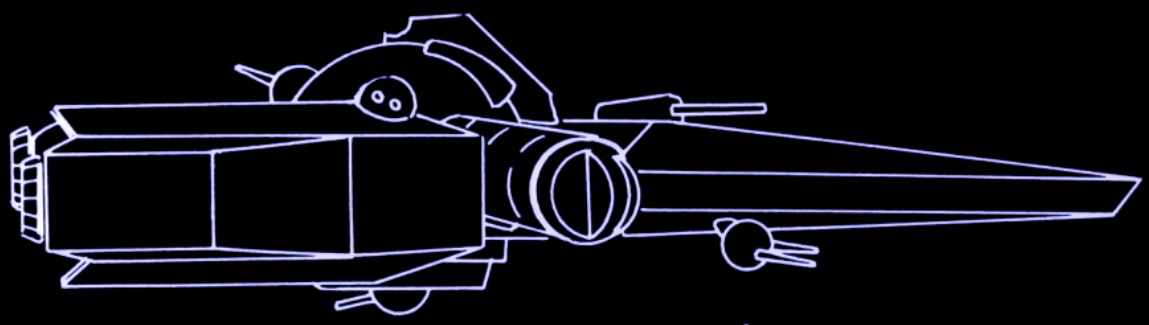
Maximum Pitch: 2 dps

Maxmum Roll: 2 dps

Ship's Weapons: Classified

Ship's Armor: Fore Shield: 9 cm equivalent; Aft Shield: 9 cm equivalent. Front: 8 cm; Right: 6 cm; Left: 6 cm; Rear: 8 cm.

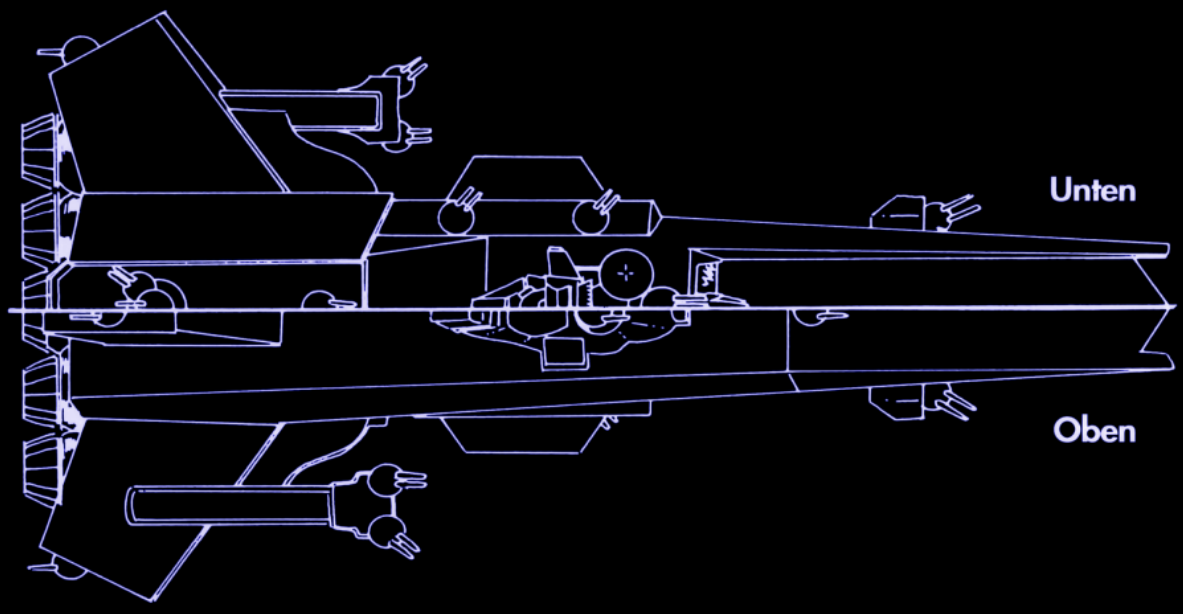


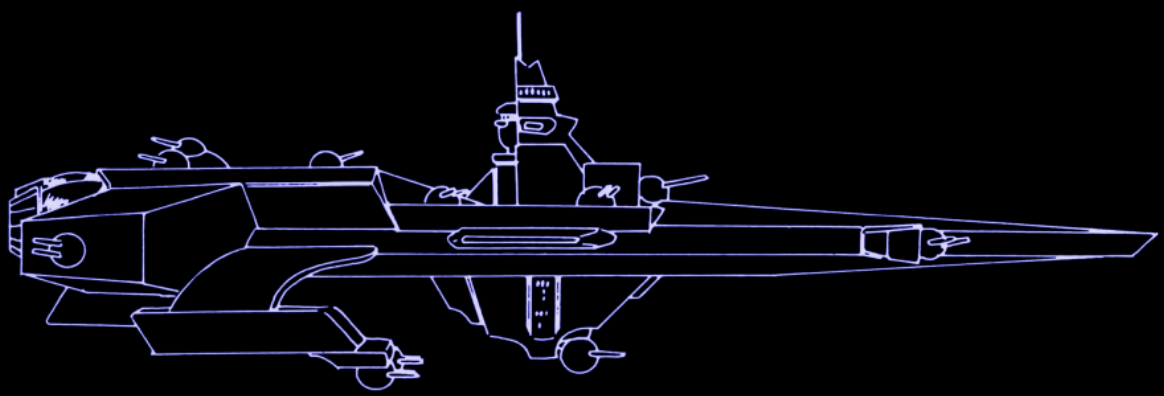


Seitenansicht

Exeter

Class: Destroyer
Length: 360 meters
Mass: 8,000 tonnes
Maximum Velocity: 150 kps
Cruise Velocity: 100 kps
Acceleration: Poor
Maximum Yaw: 2 dps
Maximum Pitch: 2 dps
Maxmum Roll: 2 dps
Ship's Weapons: Classified
Ship's Armor: Fore Shield: 25 cm equivalent; Aft Shield: 25 cm equivalent. Front: 22 cm; Right: 20 cm; Left: 20 cm; Rear: 20 cm.





Seitenansicht

Tiger's Claw

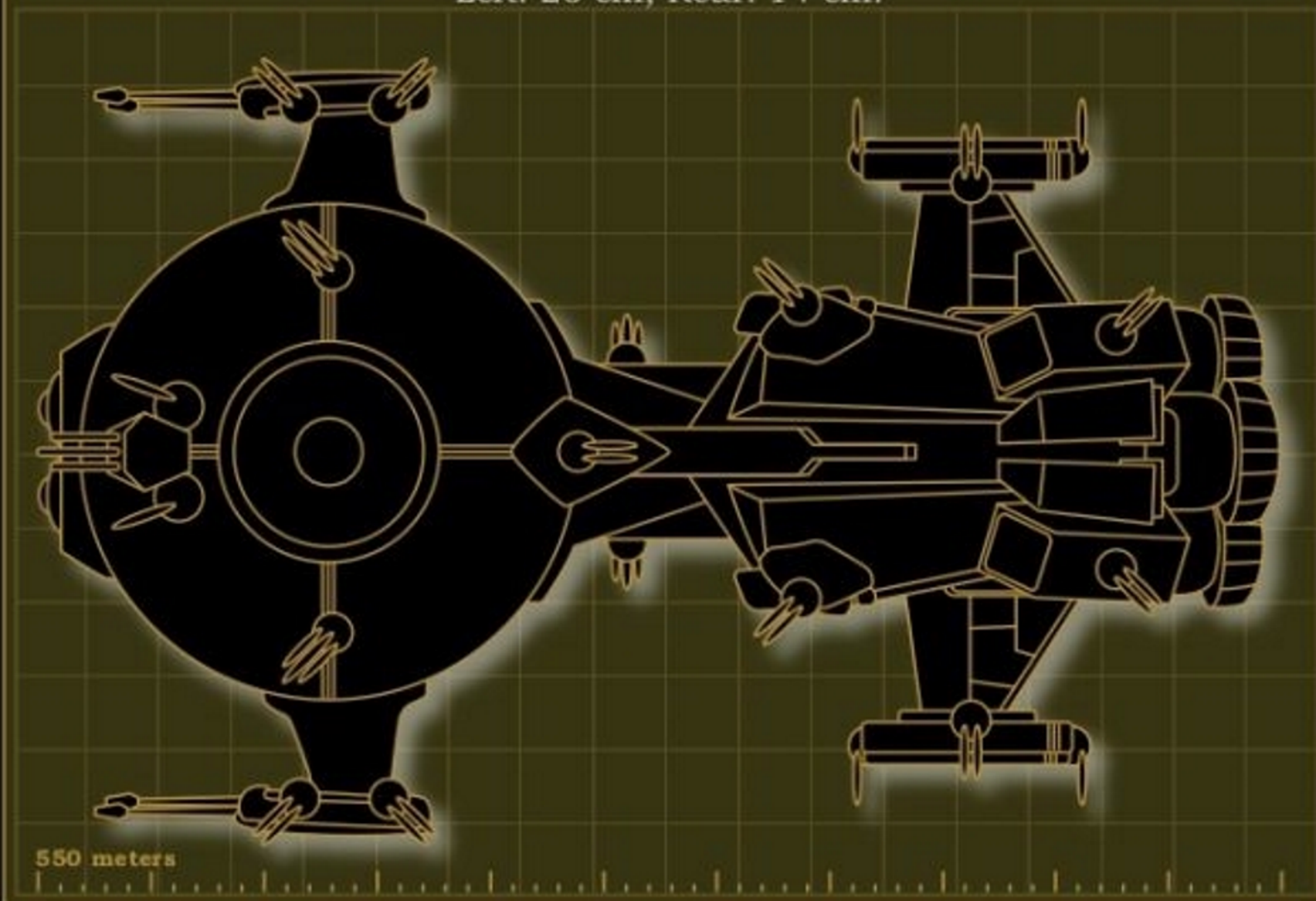
Class: *Bengal* - Strike Carrier
Length: 700 meters
Mass: 80,000 tonnes
Maximum Velocity: 130 kps
Cruise Velocity: 100 kps
Acceleration: Poor
Maximum Yaw: 1 dps
Maximum Pitch: 1 dps
Maxmum Roll: 1 dps
Ship's Weapons: Dual Laser Turrets (8)
Ship's Armor: Fore Shield: 21 cm equivalent; Aft Shield: 21 cm equivalent. Front: 24 cm; Right: 25 cm; Left: 25 cm; Rear: 20 cm.
Fighter Complement: 104.

Kilrathi Carrier: The Snakeir

Length:	650 meters
Mass:	30,000 tonnes
Maximum Velocity:	150 kps
Cruise Velocity:	100 kps
Maximum Yaw:	1 dps
Maximum Pitch:	1 dps
Maximum Roll:	1 dps
Ship's Weapons:	Turreted Lasers (6), Image Recognition Missiles (quantity unknown).
Ship's Armor:	Fore Shield: 37 cm equivalent; Aft Shield: 37 cm equivalent; Front: 28 cm; Right: 36 cm; Left: 36 cm; Rear: 24 cm.

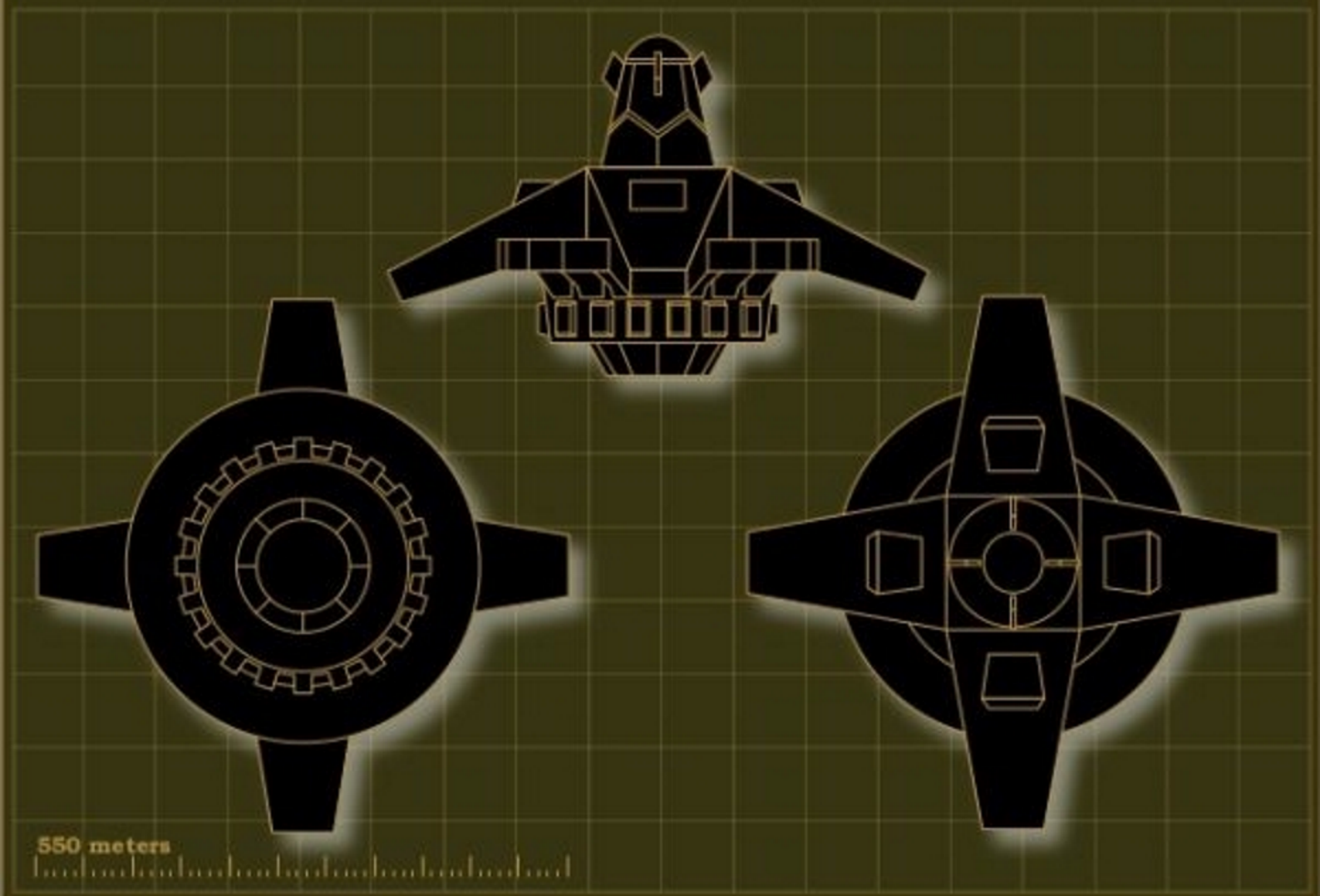
Kilrathi Dreadnought: The Sivar

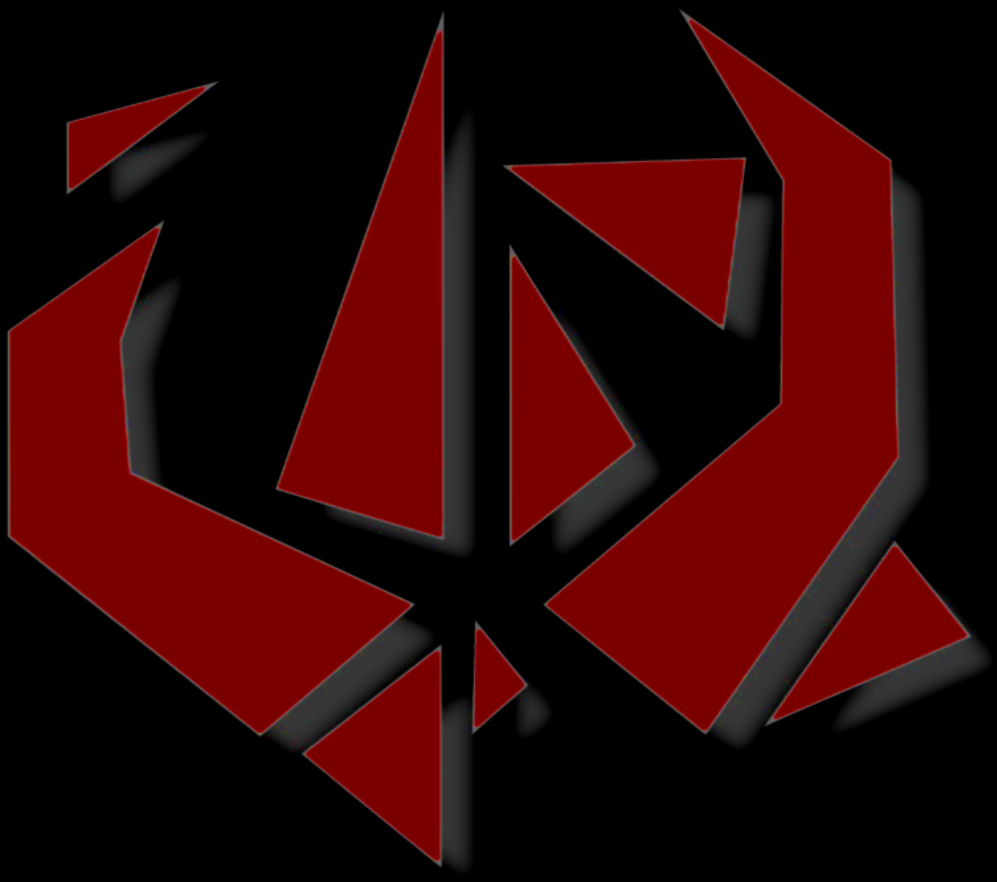
Length:	550 meters
Mass:	25,000 tonnes
Maximum Velocity:	200 kps
Cruise Velocity:	150 kps
Maximum Yaw:	1 dps
Maximum Pitch:	1 dps
Maximum Roll:	1 dps
Ship's Weapons:	Turreted Lasers (5), Image Recognition Missiles (quantity unknown).
Ship's Armor:	Fore Shield: 27 cm equivalent; Aft Shield: 17 cm equivalent; Front: 28 cm; Right: 26 cm; Left: 26 cm; Rear: 14 cm.



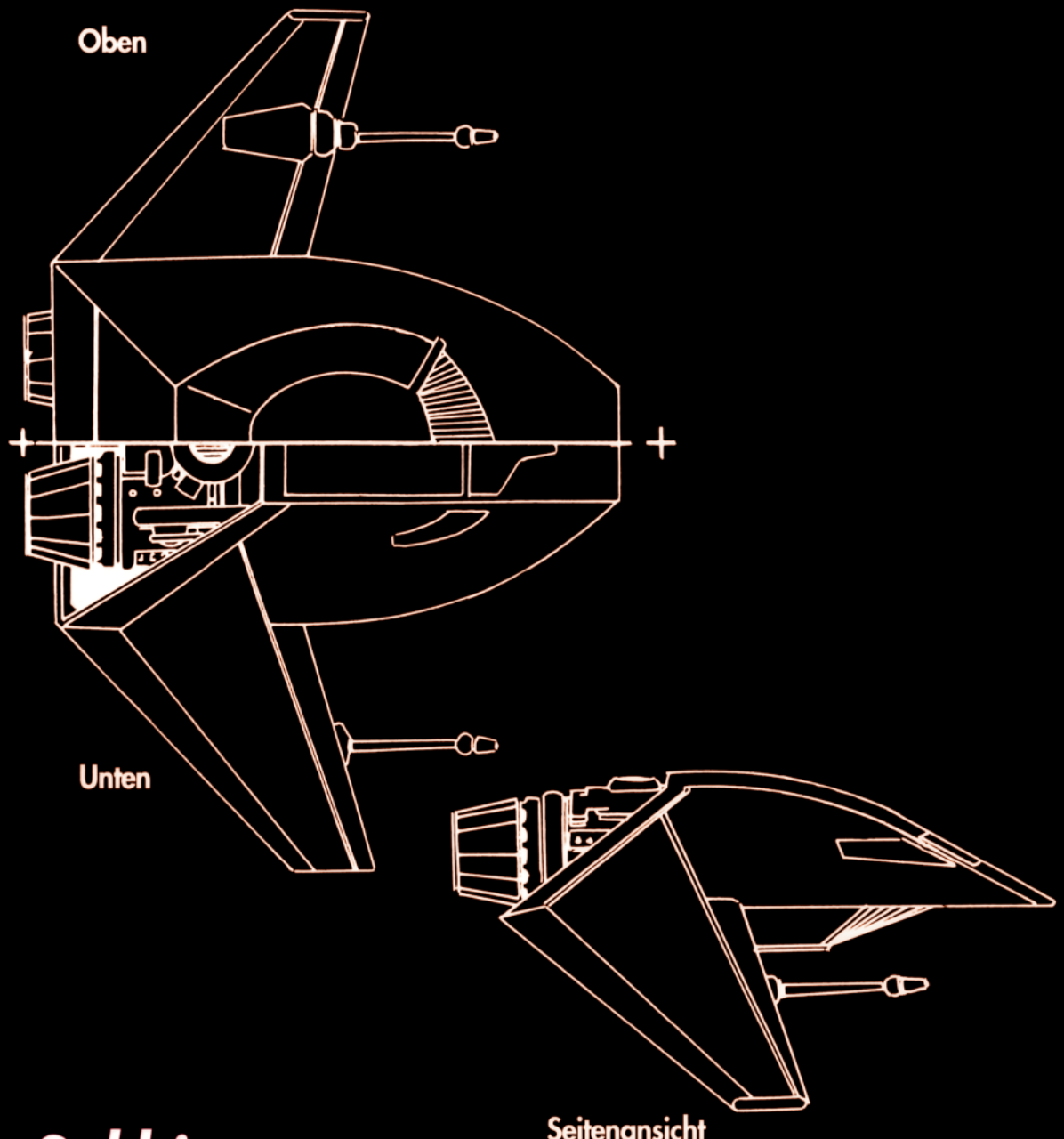
Kilrathi Star Post

Length:	550 meters
Mass:	40,000 tonnes
Maximum Velocity:	Stationary
Ship's Weapons:	Turreted Lasers (4), Friend or Foe Missiles (quantity unknown).
Ship's Armor:	Fore Shield: 20 cm equivalent; Aft Shield: 20 cm equivalent; Front: 18 cm; Right: 18 cm; Left: 18 cm; Rear: 18 cm.



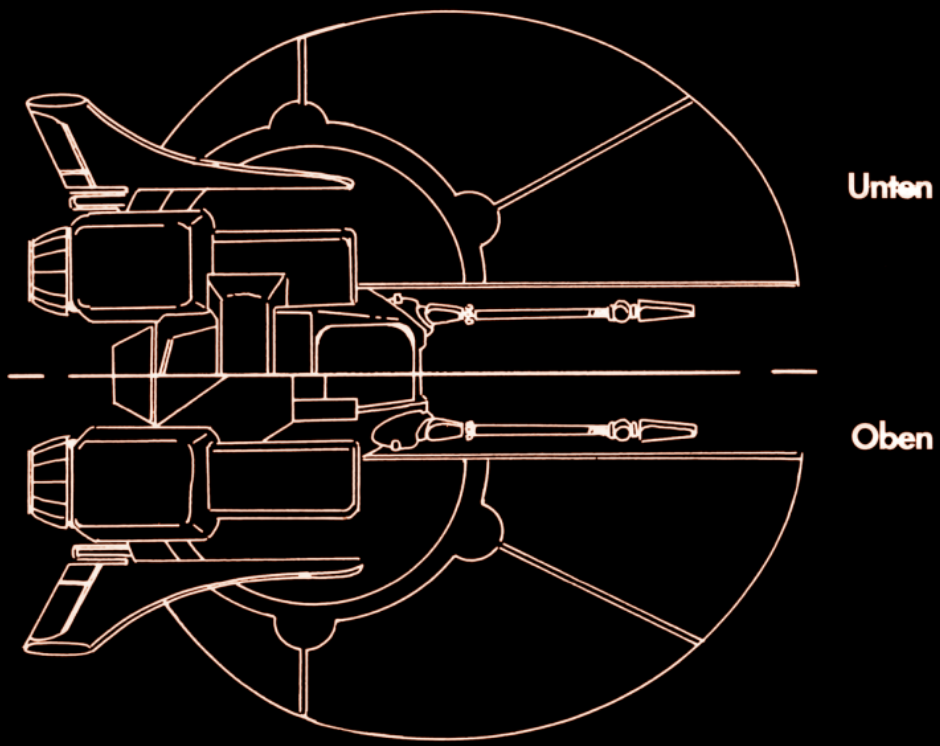


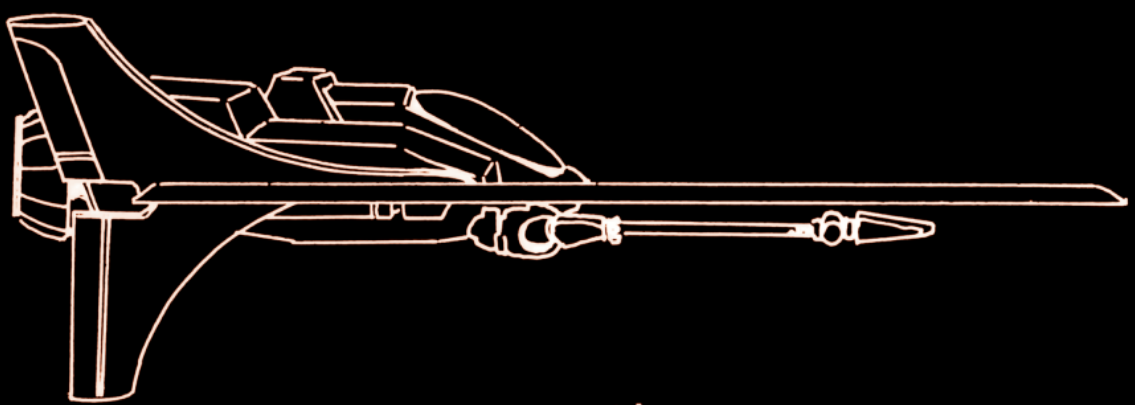
Kilrathische Schiffe



Salthi

Class: Light Fighter
Length: 24 meters
Mass: 12 tonnes
Maximum Velocity: 480 kps
Cruise Velocity: 300 kps
Acceleration: Excellent
Maximum Yaw: 14 dps
Maximum Pitch: 12 dps
Maximum Roll: 12 dps
Ship's Weapons: Laser Cannon (2), Dumb-Fire Missile.
Ship's Armor: Fore Shield: 3.5 cm equivalent; Aft Shield: 3.5 cm equivalent.
Front: 3 cm; Right: 1.5 cm; Left: 1.5 cm; Rear: 2 cm.





Seitenansicht

Dralthi

Class: Medium Fighter

Length: 28 meters

Mass: 14 tonnes

Maximum Velocity: 400 kps

Cruise Velocity: 230 kps

Acceleration: Good

Maximum Yaw: 10 dps

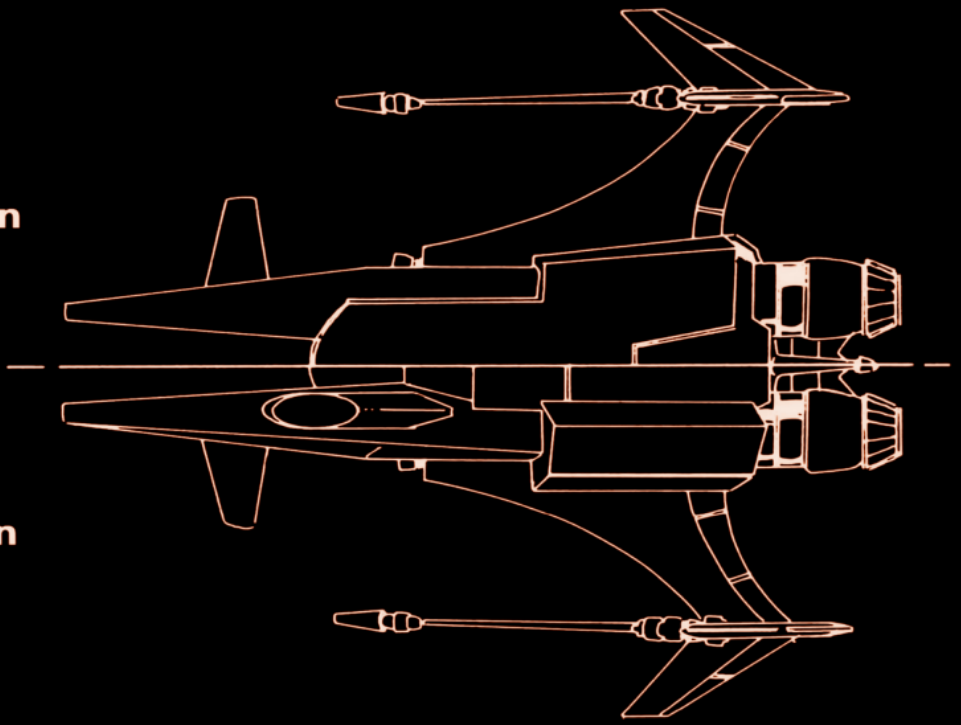
Maximum Pitch: 14 dps

Maxmum Roll: 10 dps

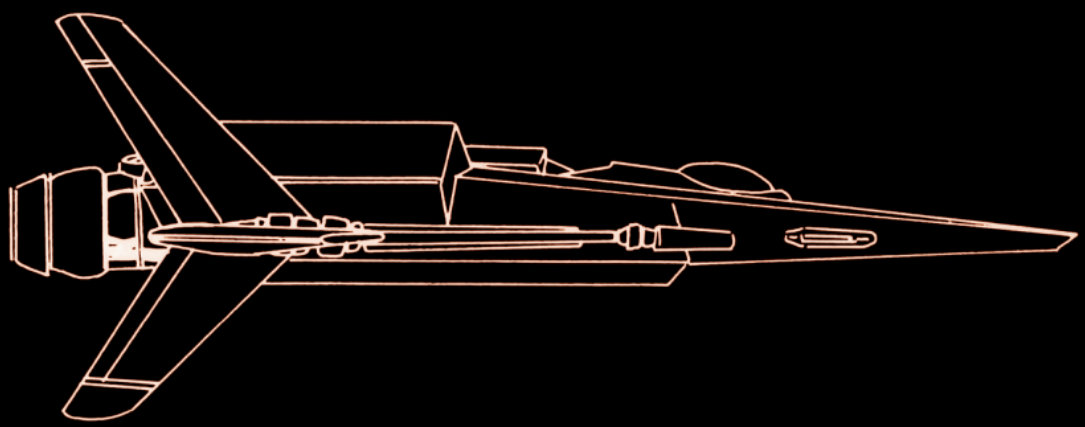
Ship's Weapons: Laser Cannon (2), Porcupine Mines (3), Heat-Seeking Missiles (2).

Ship's Armor: Fore Shield: 5 cm equivalent; Aft Shield: 5 cm equivalent. Front: 4.5 cm; Right: 3 cm; Left: 3 cm; Rear: 3.5 cm.

Unten



Oben



Seitenansicht

Krant

Class: Medium Fighter

Length: 32 meters

Mass: 16.6 tonnes

Maximum Velocity: 360 kps

Cruise Velocity: 200 kps

Acceleration: Good

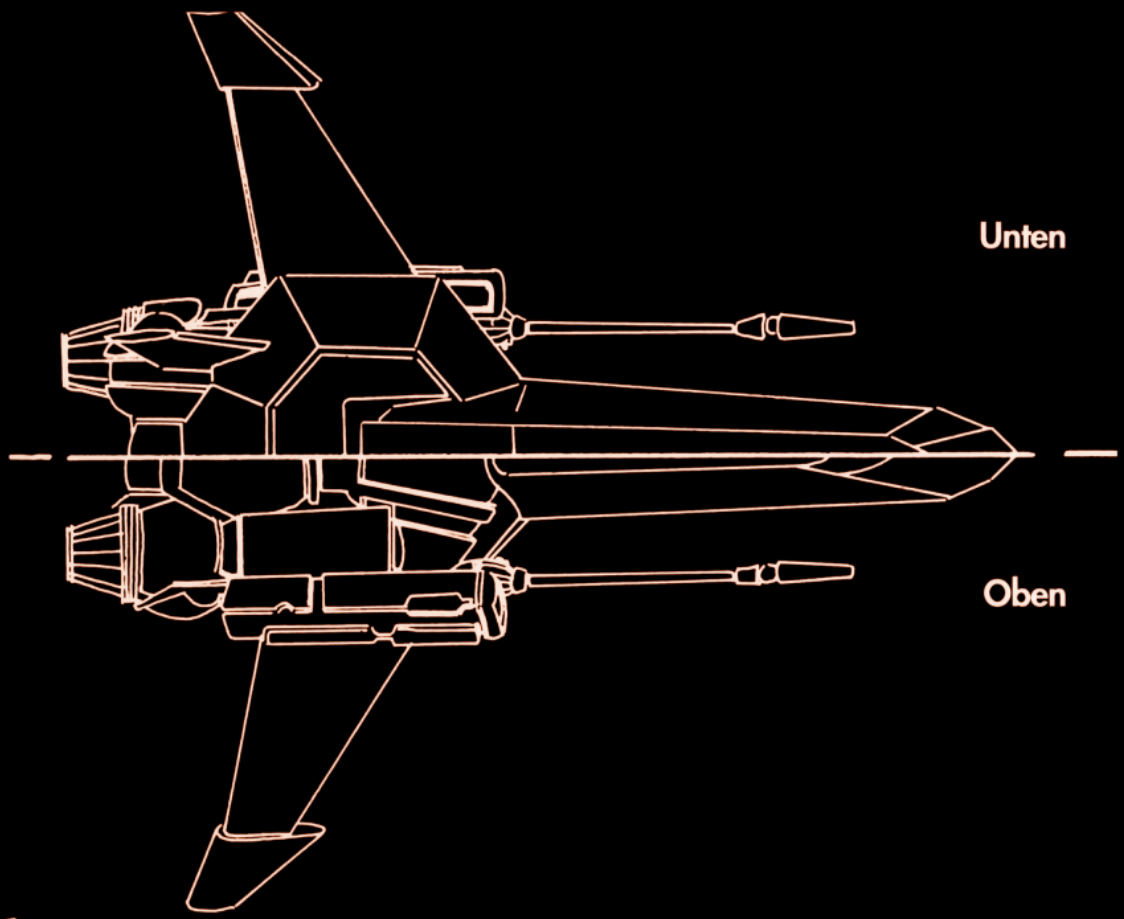
Maximum Yaw: 7 dps

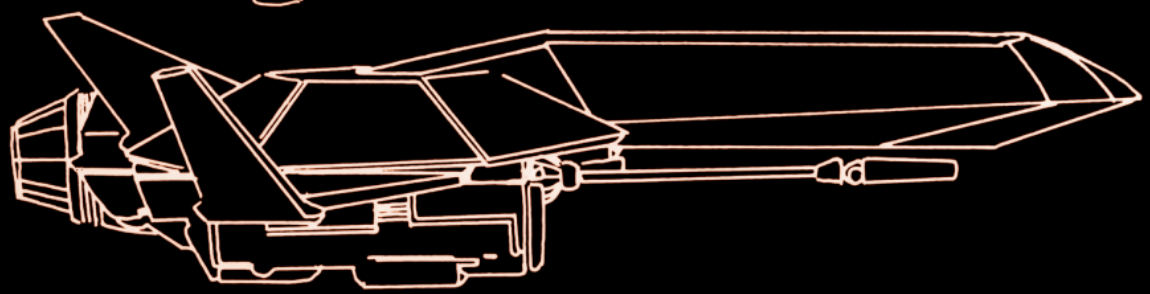
Maximum Pitch: 10 dps

Maxmum Roll: 7 dps

Ship's Weapons: Laser Cannon (2), Friend or Foe Missile, Heat-Seeking Missiles (3).

Ship's Armor: Fore Shield: 8 cm equivalent; Aft Shield: 8 cm equivalent. Front: 9 cm; Right: 8 cm; Left: 8 cm; Rear: 10 cm.





Seitenansicht

Gratha

Class: Heavy Fighter

Length: 36 meters

Mass: 18 tonnes

Maximum Velocity: 320 kps

Cruise Velocity: 200 kps

Acceleration: Average

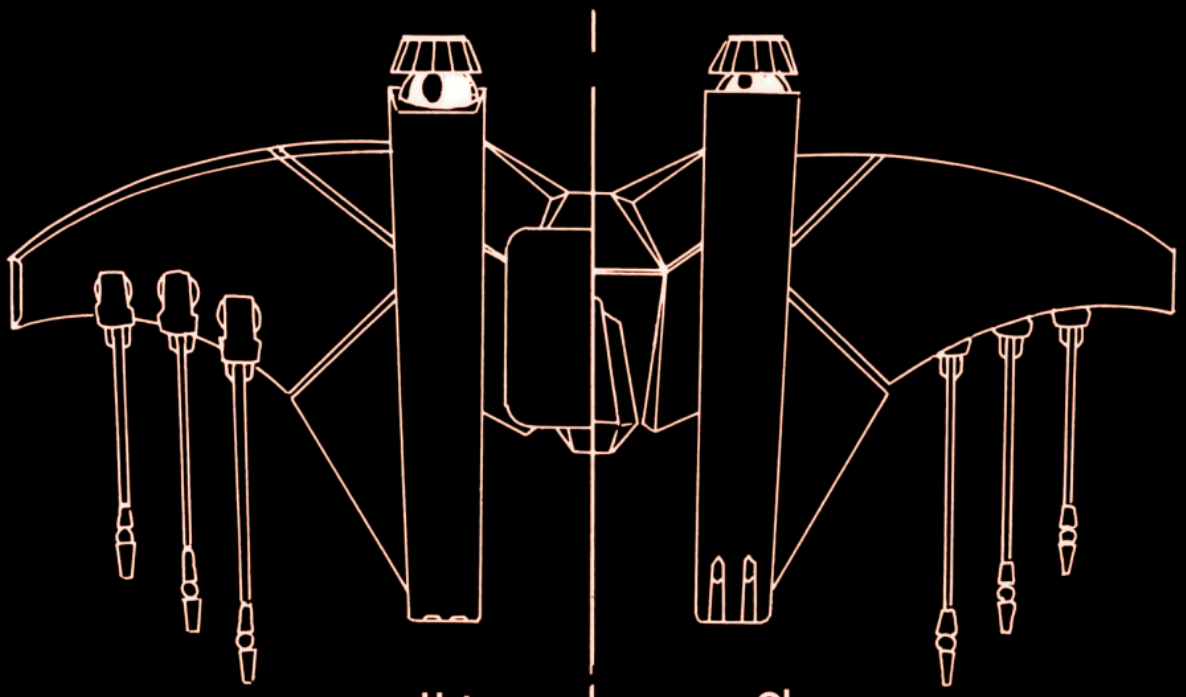
Maximum Yaw: 6 dps

Maximum Pitch: 6 dps

Maxmum Roll: 6 dps

Ship's Weapons: Laser Cannon (2), Mass Driver Cannon (2), Image Recognition Missile, Heat-Seeking Missiles (3), Porcupine Mines (2).

Ship's Armor: Fore Shield: 11 cm equivalent; Aft Shield: 10 cm equivalent. Front: 15 cm; Right: 10 cm; Left: 10 cm; Rear: 14 cm.



Seitenansicht

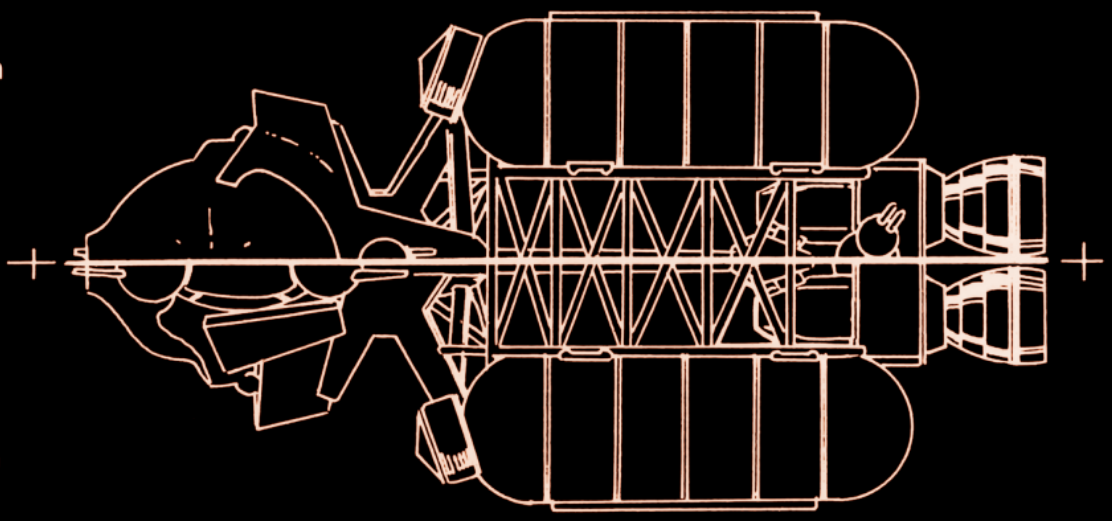
Jalthi

Class: Heavy Fighter
Length: 32 meters
Mass: 22 tonnes
Maximum Velocity: 280 kps
Cruise Velocity: 200 kps
Acceleration: Average
Maximum Yaw: 5 dps
Maximum Pitch: 5 dps
Maximum Roll: 5 dps

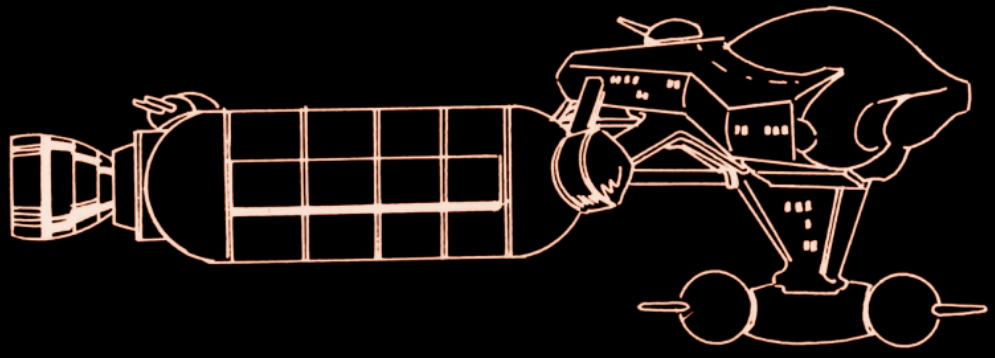
Ship's Weapons: Neutron Guns (3), Friend or Foe Missiles (2), Heat-Seeking Missile, Laser Cannon (3).

Ship's Armor: Fore Shield: 16 cm equivalent; Aft Shield: 16 cm equivalent. Front: 20 cm; Right: 17 cm; Left: 17 cm; Rear: 10 cm.

Unten



Oben



Seitenansicht

Dorkir

Class: Transport (configurable as either Freighter or Tanker)

Length: 104 meters **Mass:** 2,000 tonnes

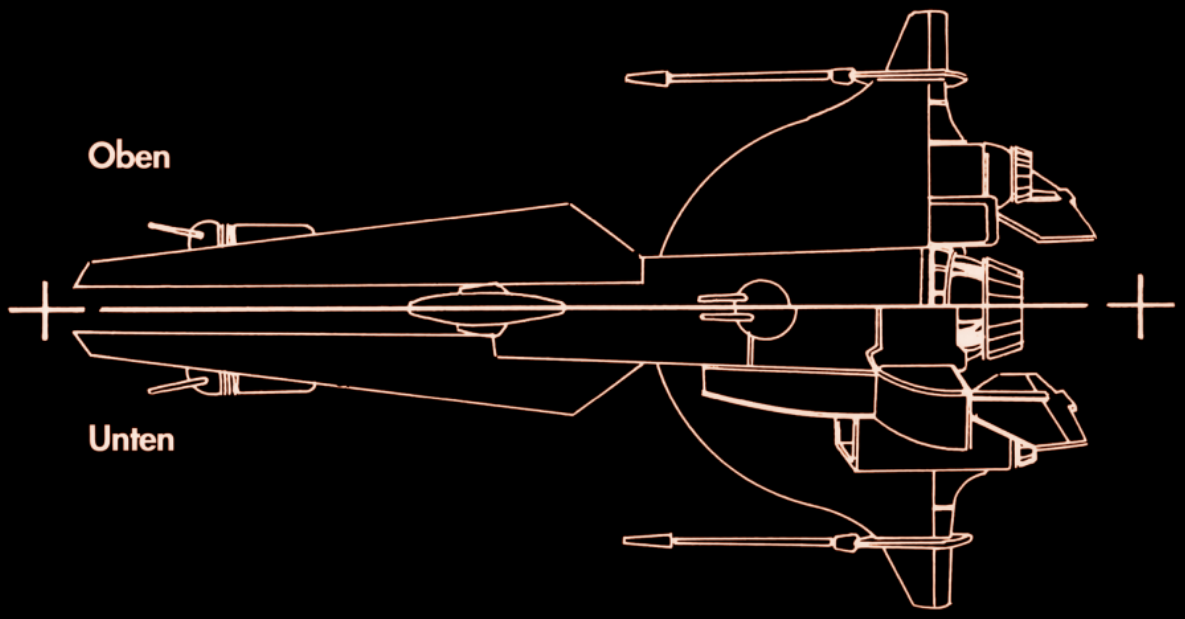
Maximum Velocity: 150 kps **Cruise Velocity:** 100 kps

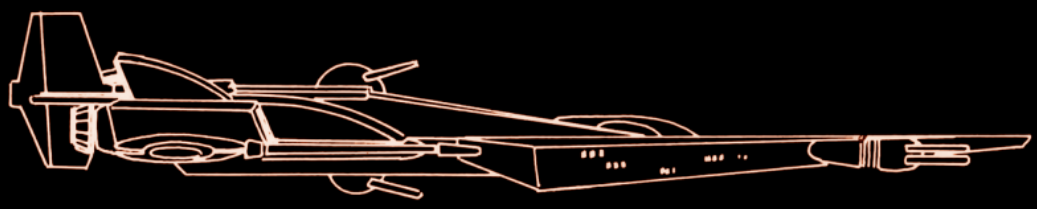
Acceleration: Bad **Maximum Yaw:** 2 dps

Maximum Pitch: 2 dps **Maxmum Roll:** 2 dps

Ship's Weapons: Turreted Laser, Porcupine Mines (3).

Ship's Armor: Fore Shield: 17 cm equivalent; Aft Shield: 10 cm equivalent. Front: 9 cm; Right: 9 cm; Left: 9 cm; Rear: 6 cm.



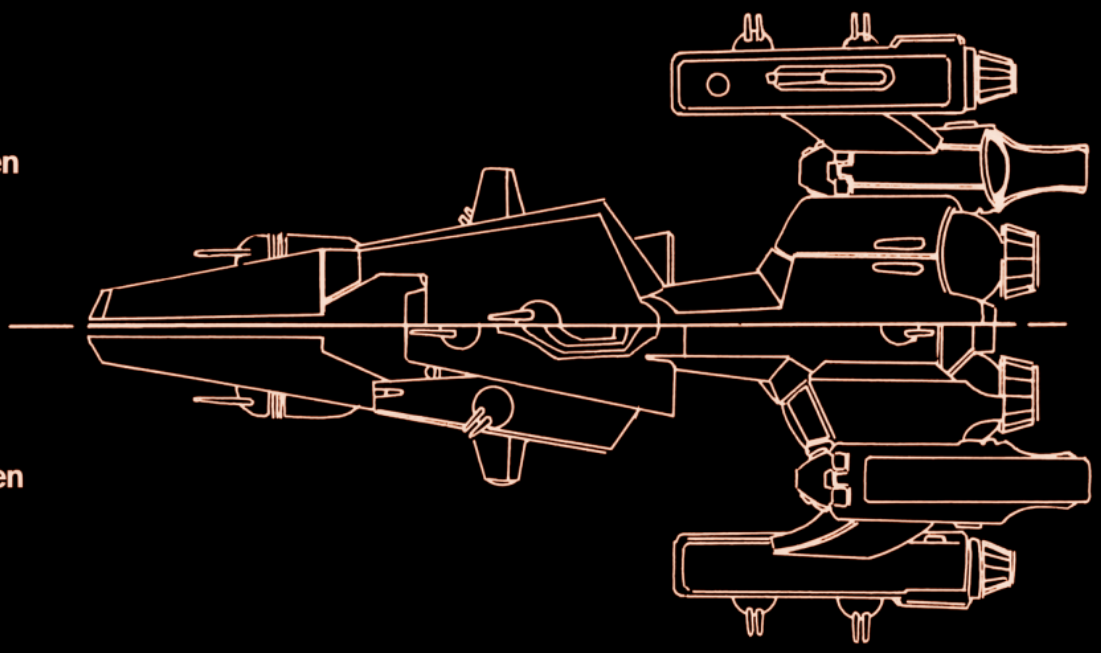


Seitenansicht

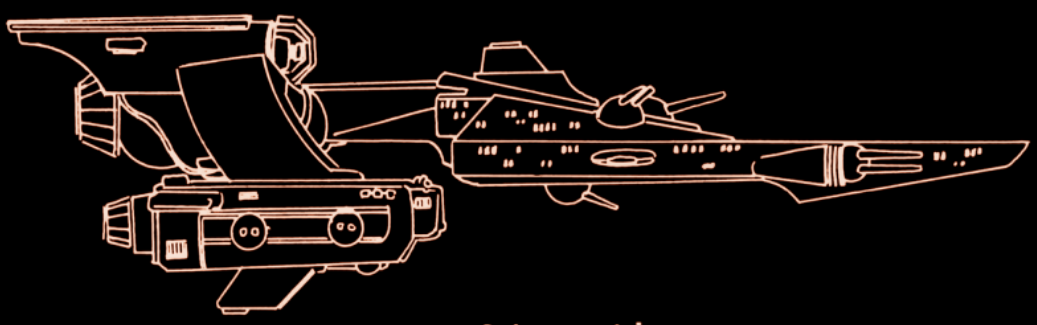
Ralari

Class: Destroyer
Length: 344 meters
Mass: 18,000 tonnes
Maximum Velocity: 150 kps
Cruise Velocity: 100 kps
Acceleration: Poor
Maximum Yaw: 2 dps
Maximum Pitch: 2 dps
Maxmum Roll: 2 dps
Ship's Weapons: Turreted Lasers (6), Porcupine Mine.
Ship's Armor: Fore Shield: 20 cm equivalent; Aft Shield: 12 cm equivalent.
Front: 20 cm; Right: 18 cm; Left: 18 cm; Rear: 9 cm.

Oben



Unten



Seitenansicht

Fralthi

Class: Cruiser (configurable as Cruiser or Light Carrier)

Length: 500 meters **Mass:** 20,000 tonnes

Maximum Velocity: 180 kps **Cruise Velocity:** 120 kps

Acceleration: Poor **Maximum Yaw:** 2 dps

Maximum Pitch: 2 dps **Maxmum Roll:** 2 dps

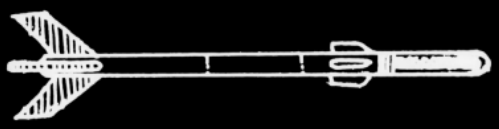
Ship's Weapons: Turreted Lasers (6).

Ship's Armor: Fore Shield: 27 cm equivalent; Aft Shield: 17 cm equivalent. Front: 28 cm; Right: 26 cm; Left: 26 cm; Rear: 14 cm.

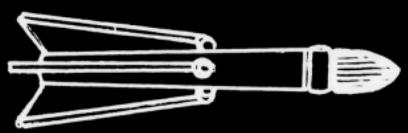
Fighter Complement: 20.

WAFFEN *der terranischen und der kilrathischen Flotte*

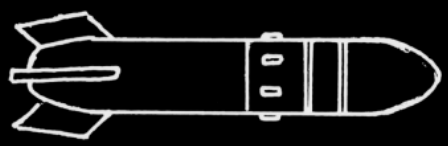
Was Joans für die Schiffe, ist Ivan Borger für Waffensysteme. Der folgende Auszug aus Borgers *Alle Waffensysteme des Sektors* ist ein Crash-Kurs für diejenigen, die neu an der Front sind.



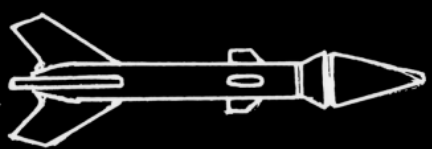
Ungelenkte Waffen – Dies ist eine Zielen-und-Schießen-Waffe. Bloß das Ziel anvisieren und hoffen, daß das Ziel nicht ausweichen kann. Da sie sich nicht lenken läßt, ist diese ungelenkte Waffe am besten bei Piloten aufgehoben, die die Reaktion des Gegners vorausahnen können. Wenn möglich sollte sie für den Einsatz auf kurze Distanz oder gegen langsame Ziele reserviert bleiben.



Lenkwaffe mit Wärmesuchkopf – Die Triebwerke eines modernen Raumschiffs erzeugen viel Wärme, eine Tatsache, die diese Waffengattung ausnutzt. Der Pilot braucht sich nur an den Gegner dranzuhängen, die Zielaufschaltung des Wärmesuchkopfs abzuwarten und abzufeuern. (ACHTUNG: Wenn ein Ziel eine solche Waffe abschüttelt, sucht sie sich die nächste Wärmequelle, vielleicht sogar das Schiff, von dem sie abgefeuert wurde.)



Bilderkennungs-Lenkwaffe – Bevor eine Bilderkennungs-Lenkwaffe abgefeuert wird, muß der Pilot das Ziel einige Sekunden im Visier gehabt haben. Danach erkennt die Rakete den Schiffstyp aus der Pilotenperspektive wieder. Wenn diese Waffe auf ein Ziel fixiert ist, läßt sie nie mehr locker. Sie verfolgt es wie ein Bluthund.



Freund/Feind-Lenkwaffe – Diese Waffe fixiert das nächstgelegene feindliche Schiff. Die Waffe erkennt die Funksignale aller terranischen Schiffe und fliegt schnurstracks zum nächsten Schiff, das kein Signal aussendet. (ACHTUNG: Die Waffe für eigene Schiffe mit beschädigter Funkanlage gefährlich. Selbst das Schiff, von dem sie abgefeuert wurde, ist nicht sicher.)

Laserkanone – Laser haben geringe Wirkung. Aber dennoch kann jeder Pilot mindestens eine Geschichte erzählen, wo ihm die große Reichweite der Laserkanone erlaubte, den ersten Schuß abzufeuern. Das Zerstörungspotentials von Laserkanonen ist zwar gering, aber sie sind zuverlässig, vielseitig und effektiv – sie sind wahrscheinlich für mehr Abschüsse verantwortlich als alle anderen Waffen.

Neutronenkanonen – Neutronenkanonen können verheerenden Schaden anrichten, aber nur auf kurze Distanz. Keine andere Projektilwaffe bietet ein vergleichbares Zerstörungspotential. Nachteilig ist, daß die Kanonen sehr schnell heiß werden und erschreckend viel Energie verbrauchen. Außerdem verleitet die geringe Reichweite der Neutronenkanone unerfahrene oder tollkühne Piloten immer wieder zu einem Nahkampf, dem sie nicht gewachsen sind. Einige dieser Piloten sind nie wieder gesehen worden.

Massenkanone – Die verbreitetste Jägerwaffe – mittlere Reichweite, mittlerer Schaden, nichts aufregendes. Diese Kanone ist zuverlässig und zielgenau. Wärmeentwicklung und Energieverbrauch sind sehr gering. Obwohl in machen Situationen Laser- und Neutronenkanonen effektiver sind, war der Einsatz dieser Waffe noch nie völlig verkehrt.

Stachelschwein-Mine – Diese tödlichen Geräte verfügen über begrenzte Zielfähigkeiten und eingebaute Bewegungssensoren. Zur Detonation ist kein Kontakt erforderlich. Wenn Sie verfolgt werden, einfach die Heckluke öffnen und ein Stachelschwein abladen. Der Gegner verdrückt sich auf der Stelle, oder er stirbt … Sollten Sie einmal den Weg eines Stachelschweins kreuzen, machen Sie sich auf und davon!

Flak-Kanonen – Jäger stellen die wichtigste Verteidigung eines Trägerschiffs dar, aber die größten der terranischen und der kilrathischen Flotte verfügen über eigene schwere Flakgeschütze, mit denen sie so manches Raumschiff abschießen können.

Lasertürme – Auf allen terranischen und kilrathischen Zerstörern, Kreuzern, Kanonenschiffen, Trägern und Basen gibt es schwere Lasertürme, die mit hochmodernen Zielanlagen gekoppelt sind. Nur die flinkesten Schiffe haben bei schwerem Beschuß aus dieser schrecklichen Waffe eine Überlebenschance.

DURCH DIE PLÜSCHGEIGEN ENTMUTIGT? BEREIT ZU EINER KLEINEN AUFMUNTERUNG?

Die TCSO kommt zum Sektor Vega

mit

Tänzern (Normal- u. Zero-G-Tanz)!
Sängern!
Komikern!
Cyberlink-Illusionisten!

und der hübschen

SARANYA CARR

Star der Serie Luna Jones, Jumscout! (Runter, Jungs!)

Also alle Mann an Deck...
Genauer: Deck C, Vid-Raum 3775, Tiger's Claw
2654.140, Shows um 0600, 0800,1000 und 1200 Uhr*

* Wenn die Pflicht ruft: Für alle, die nicht persönlich dabei sein können, gibt es Holovids in der Bordbibliothek.

TCS CONCORDIA

JOAN'S FIGHTING SPACECRAFT (JOANS KAMPFRAUMSCHIFFE) 2664.128

Seit der letzten Ausgabe von *Joan's Fighting Spacecraft* (Joans Kampfraumschiffe), tauchten mehrere neue Schiffstypen der Kilrathi auf und einige neue Modelle wurden der Flotte der Konföderierten hinzugefügt. Das (Die) 2664.128 Update (Neufassung) liefert eine Beschreibung zu allen Raumschiffen, die Sie voraussichtlich fliegen werden oder auf die Sie in einem Konflikt der Gegenwart treffen könnten. Darauf folgen Details zu den gegenwärtig im Konflikt zwischen den Terranern und den Kilrathi eingesetzten offensiven und defensiven Systeme. Die gesammelten Informationen sind vielleicht der entscheidende Faktor, wenn es darum geht, eine Mission erfolgreich abzuschließen und nicht plötzlich und unerwartet zu sterben.

Obwohl die meisten von Joan bewerteten Informationen selbsterklärend sind, bedürfen einige Daten eventuell einer genaueren Erläuterung. (Der folgende Text wurde mit Erlaubnis von Ivan Borger, Jr., Herausgeber von *Joan's Fighting Spacecraft* (Joans Kampfraumschiffe), abgedruckt):

DATENBESCHREIBUNG

Höchstgeschwindigkeit/Dauergeschwindigkeit

Dies sind die Einstellungen der Schiffsregler. Dabei handelt es sich immer um eine relative Geschwindigkeit, die vom Schiffscomputer berechnet wird, und zwar in Relation zu einem (a) Flaggschiff, (b) eskortierten Schiff, (c) nahen Planeten, (d) Funkfeuer der Konföderation oder (e) einem anhand der Radarpositionen aller sichtbaren Schiffe bestimmten Ort. Die Geschwindigkeit wird in Kilometer pro Sekunde (kps) angegeben.

Beschleunigung

Joan's (Joans) Einordnung der Beschleunigung eines Schiffes nach den Kategorien "Schlecht" "Mäßig" "Durchschnittlich" "Gut" oder "Ausgezeichnet"

Maximales Gieren, Steigen/Sinken und Rollen*

Diese in Grad pro Sekunde (dps) gemessenen Eigenschaften kennzeichnen die Beweglichkeit eines Schiffes.

* Gieren—Richtungsänderung nach links oder rechts. Steigen/Sinken—Richtungswechsel nach oben oder unten. Rollen—Drehung um die Längsachse.

Schiffspanzerung

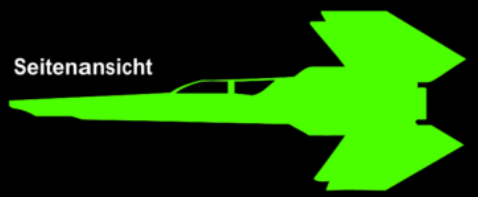
Joan's (Joans) Einschätzung der defensiven Panzerung eines Schiffes wird in Zentimetern Durastahl angegeben, ebenso wie die Stärke der vorderen und hinteren Schilde. Die Effektivität von Phasenschilden ist klassifiziert. Aus Listen wird ersichtlich, welche Großschiffe mit diesen Wundern der Technik ausgerüstet sind, es wird jedoch kein Durastahl Vergleichswert angegeben. Je höher die Schild/Panzerungswertung ist, desto besser.

JÄGER DER KONFÖDERATION

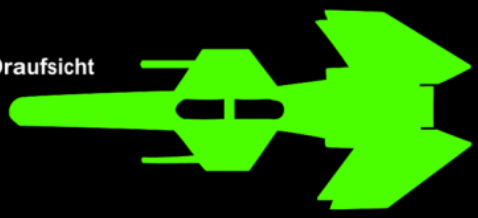
P-64C Ferret

Klasse	Patrouillenjäger
Länge	10.2 Meter
Höchstgeschwindigkeit	500 kps
Dauergeschwindigkeit	360 kps
Beschleunigung	Gut
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	8 dps
Gewicht	10.5 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Massenkanonen (2)	
Schiffspanzerung	
Vorderer und hinterer Schild	je 6 cm
Vorne und Hinten	je 6.5 cm
Rechts und Links	je 4.5 cm

Seitenansicht



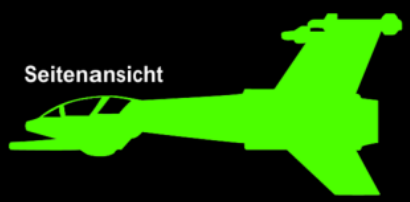
Draufsicht



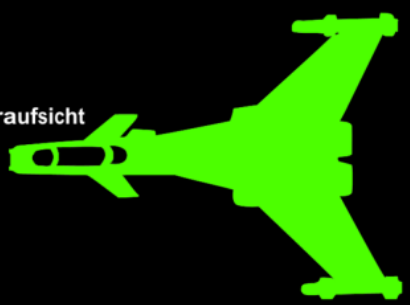
F-54C Epee

Klasse	Leichter Angriffsjäger
Länge	12.4 Meter
Höchstgeschwindigkeit	480 kps
Dauergeschwindigkeit	250 kps
Beschleunigung	Ausgezeichnet
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	10 dps
Gewicht	13 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Partikelkanonen (2)	Ungelenkte Raketen (2)
Wärmesuchende Raketen (2)	
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	je 6 cm
Vorne und Hinten	je 3.5 cm
Rechts und Links	je 3 cm

Seitenansicht



Draufsicht

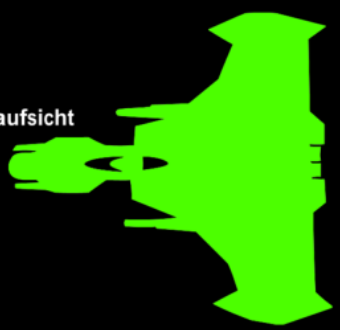


F-44G Rapier

Klasse	Mittlerer Angriffsjäger
Länge	19.0 Meter
Höchstgeschwindigkeit	450 kps
Dauergeschwindigkeit	250 kps
Beschleunigung	Ausgezeichnet
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	10 dps
Gewicht	15 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Laserkanonen (2)	Ungelenkte Kanonen (2)
Partikelkanonen (2)	Wärmesuchende Raketen (2)
Ablenkungsbehälter (1)	Freund/Feind-Raketen (2)
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	je 8 cm
Vorne und Hinten	je 6.5 cm
Rechts und Links	je 5 cm

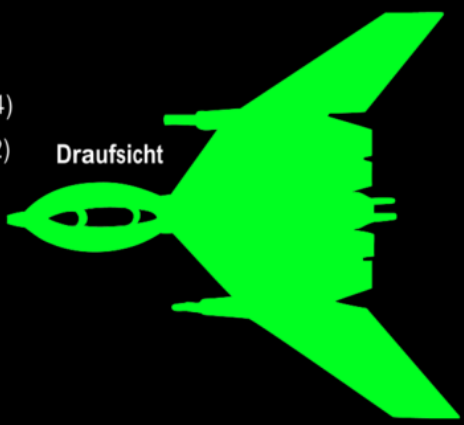
Seitenansicht

Draufsicht



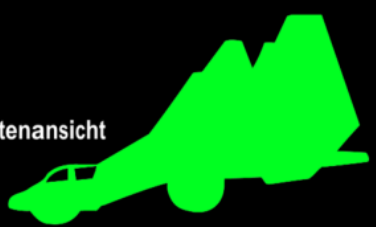
F-57A Sabre

Klasse	Schwerer Angriffsjäger
Länge	23.6 Meter
Höchstgeschwindigkeit	400 kps
Dauergeschwindigkeit	220 kps
Beschleunigung	Ausgezeichnet
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	8 dps
Gewicht	22 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Partikelkanonen (2)	Bilderkennungsraketen (4)
Massenkanonen (2)	Freund/Feind-Raketen (2)
Ablenkungsbehälter (1)	Ungelenkte Raketen (2)
Turm	
Neutronenkanonen (2)	
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	je 10 cm
Vorne und Hinten	je 16 cm
Rechts und Links	je 11 cm



A-17D Broadsword

Klasse	Schwerer Bomber
Länge	36.0 Meter
Höchstgeschwindigkeit	320 kps (hypersprungfähig)
Dauergeschwindigkeit	150 kps
Beschleunigung	Mäßig
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	5 dps
Gewicht	100 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Torpedos (4)	Freund/Feind-Raketen (3)
Massenkanonen (3)	
Türme (3)	
Neutronenkanonen (je 2)	Traktorstrahl (1 hinten)
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	je 18 cm
Vorne und Hinten	je 15 cm
Rechts und Links	je 13 cm



GROßSCHIFFE DER KONFÖDERATION

Gilgamesh

Klasse	Zerstörer
Länge	312.1 Meter
Höchstgeschwindigkeit	250 kps
Dauergeschwindigkeit	150 kps
Beschleunigung	Mäßig
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	2 dps
Gewicht	10,000 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Flakkanonen (2)	Antimateriekanonen (2)
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	Phasenschilde
Vorne und Hinten	je 250 cm
Rechts und Links	je 200 cm

Waterloo

Klasse	Kreuzer
Länge	503.9 Meter
Höchstgeschwindigkeit	200 kps
Dauergeschwindigkeit	100 kps
Beschleunigung	Mäßig
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	1 dps
Gewicht	19,500 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Flakkanonen (3)	Antimateriekanonen (4)
Leichter Begleitschutz durch Jäger	
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	Phasenschilde
Vorne und Hinten	je 300 cm
Rechts und Links	je 250 cm

Concordia

Klasse	Konföderation
Länge	983.7 Meter
Höchstgeschwindigkeit	100 kps
Dauergeschwindigkeit	50 kps
Beschleunigung	Schlecht
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	1 dps
Gewicht	73,000 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Flakkanonen (3)	Antimateriekanonen (8)
Phasenübergangskanone	
Voller Begleitschutz durch Jäger	
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	Phasenschilde
Vorne und Hinten	je 500 cm
Rechts und Links	je 400 cm

VERSORGUNGSSCHIFFE DER KONFÖDERATION

Free Trader

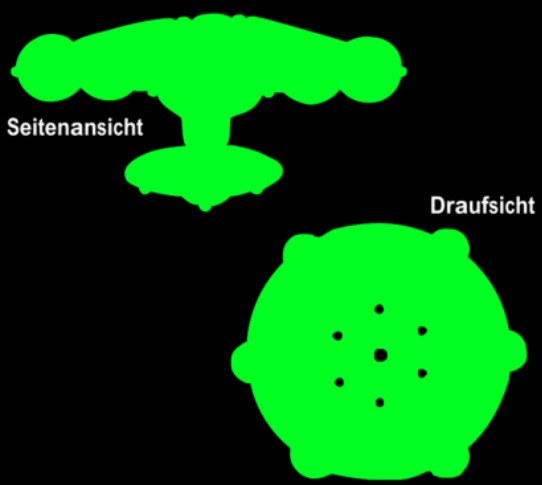
Klasse	Transporter (zivil)
Länge	83.0 Meter
Höchstgeschwindigkeit	150 kps
Dauergeschwindigkeit	100 kps
Beschleunigung	Mäßig
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	2 dps
Gewicht	2,000 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Flakkanone (1)	
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	je 10 cm
Vorne und Hinten	je 9 cm
Rechts und Links	je 7 cm

Clydesdale

Klasse	Transporter (militärisch)
Länge	73.3 Meter
Höchstgeschwindigkeit	150 kps
Dauergeschwindigkeit	100 kps
Beschleunigung	Schlecht
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	2 dps
Gewicht	4,000 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Flakkanonen (2)	
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	je 25 cm
Vorne und Hinten	je 12 cm
Rechts und Links	je 11 cm

Star Base

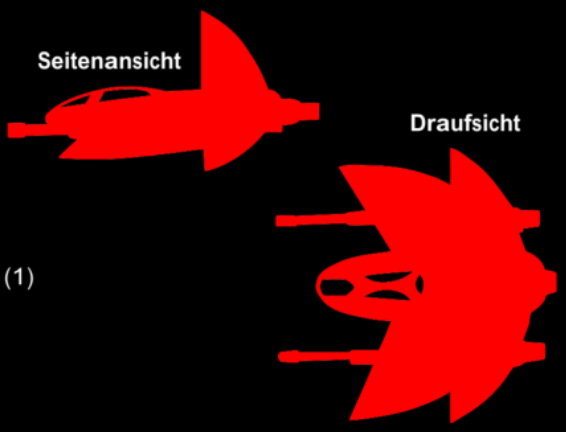
Klasse	Weltraumstation
Radius	1,200 Meter
Höchstgeschwindigkeit	10 kps
Dauergeschwindigkeit	10 kps
Beschleunigung	Mäßig
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	NA
Gewicht	230,000 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Flakkanonen (4)	
Voller Begleitschutz durch Jäger	
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	Phasenschilde
Vorne und Hinten	je 700 cm
Rechts und Links	je 700 cm



JÄGER DER KILRATHI

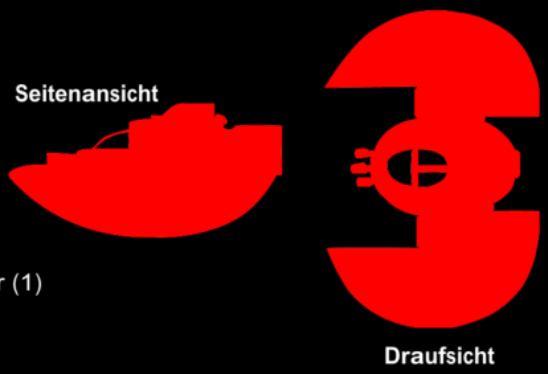
Sartha

Klasse	Leichter Jäger
Länge	8.3 Meter
Höchstgeschwindigkeit	400 kps
Dauergeschwindigkeit	220 kps
Beschleunigung	Gut
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	4 dps
Gewicht	12.5 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Neutronenkanonen (2)	Ungelenkte Rakete (1)
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	je 5 cm
Vorne und Hinten	je 4 cm
Rechts und Links	je 3 cm



Drakhri

Klasse	Mittlerer Jäger
Länge	11.7 Meter
Höchstgeschwindigkeit	400 kps
Dauergeschwindigkeit	200 kps
Beschleunigung	Gut
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	7 dps
Gewicht	14 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Laserkanonen (3)	Ablenkungsbehälter (1)
Ungelenkte Raketen (4)	
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	je 5.5 cm
Vorne und Hinten	je 4 cm
Rechts und Links	je 3.5 cm

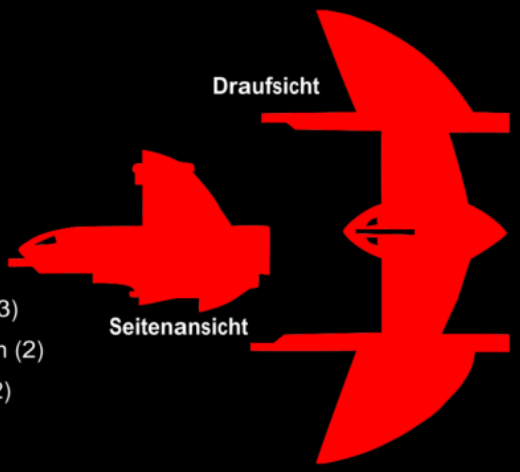


Jalkehi

Klasse	Schwerer Jäger
Länge	25.2 Meter
Höchstgeschwindigkeit	360 kps
Dauergeschwindigkeit	200 kps
Beschleunigung	Durchschnittlich
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	2 dps
Gewicht	20 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Partikelkanone (1)	Bilderkennungsrakete (4)
Laserkanonen (4)	Ungelenkte Rakete (1)
Turm	Neutronenkanone (1)
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	je 15 cm
Vorne und Hinten	je 13 cm
Rechts und Links	je 11 cm

Grikath

Klasse	Schwerer Jäger
Länge	17.7 Meter
Höchstgeschwindigkeit	330 kps
Dauergeschwindigkeit	200 kps
Beschleunigung	Schlecht
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	3 dps
Gewicht	27 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Torpedos (3)	Ablenkungsbehälter (3)
Neutronenkanonen (3)	Freund/Feind-Raketen (2)
Türme	Neutronenkanonen (2)
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	je 17 cm
Vorne und Hinten	je 16 cm
Rechts und Links	je 14 cm



GROSSSCHIFFE DER KILRATHI

Kamekh

Klasse	Korvette
Länge	135 Meter
Höchstgeschwindigkeit	200 kps
Dauergeschwindigkeit	100 kps
Beschleunigung	Mäßig
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	3 dps
Gewicht	1,300 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Flakkanonen (3)	Bilderkennungsraketen (6)
Torpedos (4)	
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	Phasenschilde
Vorne und Hinten	je 300 cm
Rechts und Links	je 280 cm

Ralatha

Klasse	Zerstörer
Länge	394.2 Meter
Höchstgeschwindigkeit	250 kps
Dauergeschwindigkeit	150 kps
Beschleunigung	Mäßig
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	1 dps
Gewicht	11,000 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Flakkanonen (2)	Antimateriekanonen (2)
Leichter Begleitschutz durch Jäger	
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	Phasenschilde
Vorne und Hinten	je 500 cm
Rechts und Links	je 500 cm

Fralthra

Klasse	Kreuzer
Länge	612.0 Meter
Höchstgeschwindigkeit	150 kps
Dauergeschwindigkeit	100 kps
Beschleunigung	Mäßig
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	1 dps
Gewicht	20,500 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Flakkanonen (3)	Antimateriekanonen (3)
Leichter Begleitschutz durch Jäger	
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	Phasenschilde
Vorne und Hinten	je 700 cm
Rechts und Links	je 600 cm

Seitenansicht

Draufsicht

VERSORGUNGSSCHIFFE DER KILRATHI

Dorkathi

Klasse	Transporter (militärisch)
Länge	95.0 Meter
Höchstgeschwindigkeit	200 kps
Dauergeschwindigkeit	100 kps
Beschleunigung	Mäßig
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	2 dps
Gewicht	5,000 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Flakkanone (2)	
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	je 19 cm
Vorne und Hinten	je 17 cm
Rechts und Links	je 16 cm

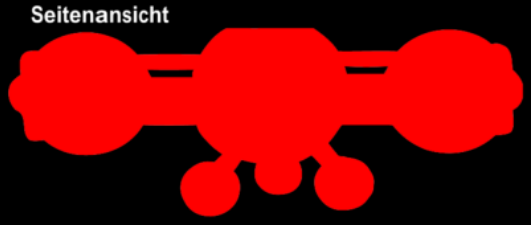
Seitenansicht

Draufsicht

Supply Depot

Klasse	Weltraumstation
Länge	806.3 Meter
Höchstgeschwindigkeit	NA
Dauergeschwindigkeit	NA
Beschleunigung	NA
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	NA
Gewicht	40,000 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Flakkanonen (2)	
Leichter Begleitschutz durch Jäger	
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	Phasenschilde
Vorne und Hinten	je 400 cm
Rechts und Links	je 300 cm

Seitenansicht



Draufsicht

K'tithrak Mang

Klasse	Weltraumstation
Radius	1,100 Meter
Höchstgeschwindigkeit	NA
Dauergeschwindigkeit	NA
Beschleunigung	NA
Max. Gieren, Steigen/Sinken, Rollen	NA
Gewicht	240,000 Tonnen
Schiffsbewaffnung	
Flakkanonen (4)	Antimateriekanonen (2)
Voller Begleitschutz durch Jäger	
Schiffspanzerung	
Vorderer und Hinterer Schild	Phasenschilde
Vorne und Hinten	je 700 cm
Rechts und Links	je 700 cm

WAFFEN

DER FLOTTEN DER TERRANER UND KILRATHI

OFFENSIVE SYSTEME

Ungelenkte Rakete. Eine 'Zielen und Schießen'-Waffe ohne Zielsucheigenschaften. Visieren Sie damit Ihr Ziel an und hoffen Sie, daß es nicht den Kurs ändert. Wenn möglich, sollten ungelenkte Raketen nur aus kurzer Distanz gegen langsam fliegende Ziele eingesetzt werden.

Freund/Feind-Rakete. Die Freund/Feind-Rakete ist in der Lage, das unverwechselbare Kennungssignal aller terranischen Schiffe zu identifizieren und das nächste Schiff aufs Korn zu nehmen, das kein solches Signal sendet. (Auch befreundete Schiffe werden als Ziel erkannt, wenn deren Kommunikationssystem beschädigt ist.)

Wärmesuchende Rakete. Um eine wärmesuchende Rakete abzufeuern, hängen Sie sich hinter einen Gegner und warten, bis die Rakete die Zielpeilung des Triebwerks oder Abgasstrahls aufgenommen hat. (Wenn das Ziel die wärmesuchende Rakete abschüttelt, hängt diese sich an die nächste Wärmequelle, selbst wenn dies Ihr eigenes Schiff ist.)

Bilderkennungsrakete. In Sekundenschnelle identifiziert die Bilderkennungsrakete den von Ihnen anvisierten Schiffstyp. Wenn sie ihr Ziel erst einmal erfaßt hat, läßt diese Rakete so lange nicht davon ab, bis sie abgehängt wird oder trifft.

Torpedo. Die Großschiffe der Terraner und Kilrathi sind mit der Phasenschildtechnologie ausgerüstet, die gewöhnliche Raketen und die Kanonen von Jägern wertlos macht. Terranische Wissenschaftler entwickelten durchschlagskräftige Torpedos, die in der Lage sind, diese neuartigen Schilde zu durchdringen. Es dauerte nicht lange, bis Spione die neue Technologie an die Kilrathi verrieten. Torpedos haben auch Nachteile: Sie können nur Großschiffe erfassen, sind langsam und werden bisweilen von dem Zielschiff oder seiner Jägereskorte abgeschossen. Außerdem brauchen Sie ungefähr zwanzig Sekunden, um die Phasenstruktur der Schilde zu analysieren, wodurch das feuernde Schiff eine längere Zeit verwundbar bleibt. Wenn allerdings alle Voraussetzungen positiv sind, können sich die großen Sprengköpfe der Torpedos als äußerst effektiv erweisen.

Laserkanone. Der schwächste, aber auch zuverlässigste Blastertyp. Laser richten keine großen Schäden an, im Ausgleich dafür besitzen sie eine große Reichweite.

Massenkanone. Dieser Blastertyp ist eine zuverlässige, auf mittlere Distanz treffsichere Standardwaffe, die durchschnittliche Schäden verursacht. Die Wärmeentwicklung und der Energieverbrauch sind minimal.

Neutronenkanone. Neutronenkanonen besitzen das größte Schadenspotential aller Blastertypen, jedoch nur auf kurze Distanz. Sie werden schnell heiß und verbrauchen beängstigend viel Energie.

Partikelkanonen. Die Partikelkanonen sind eine neue Erfindung der Terraner, die fast vollständig die Neutronenkanonen in den Streitkräften der Konföderation verdrängt hat. Sie vereinen die große Reichweite der Laser mit der starken Durchschlagskraft der Neutronenkanonen.

Türme. Viele der schwereren Jäger sind mit in drehbare Türme eingebauten Neutronenkanonen zur Verteidigung bei Torpedoangriffen ausgestattet. Die jeweils zwei Kanonen wurden so modifiziert, daß sie auf Kosten der Reichweite eine höhere Feuerrate bieten.

Antimateriekanone. Diese riesigen Waffen findet man nur auf Großschiffen für den Einsatz gegen andere Großschiffe. Ähnlich wie Torpedos überwinden sie Schilde und greifen direkt die Panzerung an. Antimateriekanonen lassen sich nur langsam ausrichten und sind daher für den Einsatz gegen Jäger kaum zu gebrauchen, obwohl ein einziger Schuß reicht, um einen Jäger zu pulverisieren. Halten Sie also gebührenden Abstand zu den Schußlinien zweier sich bekämpfender Kreuzer.

Phasenübergangskanone. Diese Waffe bildet den Kiel der neuen terranischen Dreadnoughs (Großkampfschiffe) der Konföderationsklasse; Sie ist zu groß, um irgendein anderes Schiff der Konföderation damit auszurüsten. Die Phasenübergangskanone läßt Schilde einfach hinter sich und hat die Fähigkeit, jedes beliebige Schiff mit nur einem Schuß zu zerstören. Die Konstruktion ist eine Weiterentwicklung einer ähnlichen Waffe, die im Wrack der Sivar gefunden wurde, dem Dreadnough der Kilrathi, das auf sich gestellt im Jahre 2654 die Goddard Kolonie auslöschte. Wahrscheinlich besitzen die Kilrathi noch weitere Großraumschiffe der Sivar-Klasse, seit jenem ersten Einsatz wurden jedoch keine gesichtet.

DEFENSIVSYSTEME

Ablenkungsbehälter. Die Konföderation entwickelte erst vor kurzem Ablenkungsbehälter, ausgeklügelte elektronische Geräte, die feindliche Raketen vom eigenen Schiff ablenken. Diese Behälter haben allerdings auch ihre Nachteile. Sie müssen in letzter Sekunde vor dem Auftreffen der Raketen abgeworfen werden, weil der Ablenkungseffekt nur für kurze Zeit anhält. Die Behälter funktionieren nur bei Raketen, die momentan hinter Ihrem Schiff her sind. Raketen, die nach dem Abwurf ausgelöst wurden, werden nicht beeinflußt. Außerdem werden die Raketen nicht zerstört, sondern nur abgelenkt. Wenn Sie sich zu nahe am Behälter befinden, wenn eine Rakete ihn trifft, wird Ihr Schiff eventuell trotzdem beschädigt. Die Geschwindigkeit beim Abwerfen eines Ablenkungsbehälters sollte mindestens 150 kps betragen.

Flakkanone. Jäger bilden die Hauptverteidigung eines Großschiffes. Die größten legen außerdem mit ihrer Flak ein schweres Sperrfeuer, das jedem Jäger zum Verhängnis werden kann. Zusätzlich werden die Flakkanonen auch zur Abwehr von Torpedos eingesetzt.

Phasenschilde. Diese Schilde für Großschiffe gehören zu den neuesten Errungenschaften der Verteidigungstechnologie. Sie sind unüberwindbar für alle von Jägern abgefeuerten Raketen und Kanonen. Torpedos sind die einzigen auf Jägern eingesetzten Waffen, die Phasenschilde durchdringen können. Unglücklicherweise steht den terranischen Streitkräften nur eine begrenzte Anzahl Torpedos zur Verfügung. Die Piloten sind angewiesen, sie mit Bedacht zu verwenden.

ANDERE SYSTEME

"Tarnkappentechnologie." Gerüchte über Tarnkappenjäger der Kilrathi, die weder von Menschen zu sehen noch von Instrumenten aufzuspüren sind, entbehren jeder Grundlage. Eine solche Technologie übersteigt bei weitem die Fähigkeiten der Wissenschaftler der Kilrathi.

Traktorstrahl. Ein Traktorstrahl erfaßt ein kleines Ziel (z.B. einen Piloten im Schleudersitz) und zieht es an Ihr Schiff heran. Der Traktorstrahl ist besonders wichtig bei Such- und Rettungsaktionen.

Offizielle Geschichte der TCN

Die meisten hier an Bord der TCN-Flottenschiffe sind nicht alt genug, um sich an 2629.105 zu erinnern, als der erste Kilrathi-Aufklärer unser Patrouillenschiff *Iason* angriff. Fast alle hier kennen wahrscheinlich nur die halbe Geschichte dieses Krieges. Sie werden einige ernüchternde Tatsachen zu hören bekommen. Während wir alle persönliche Motive (Rache, Ruhm, Ehre) für diesen Krieg haben, sind die historischen Fakten nur wenigen bekannt. So traurig die Geschichte auch sein mag, wir müssen uns *alle* daran erinnern.

Zeittafel

2629.105

Iason begegnet einem Raumschiff unbekannter Herkunft. Kommandant Jedora Andropolos an Bord der *Iason* sendet ein Breitbandsignal und wartet auf eine Antwort. Keine zwanzig Minuten später eröffnet das immer noch unbekannte Schiff Feuer mit allen Lasern und zerstört die *Iason* samt Besatzung. Obwohl die Herkunft des Angreifers niemals endgültig geklärt werden konnte, scheinen die Computeranalysen auf einen bisher unerforschten Planeten hinzuweisen, der alsbald unter dem Namen Kilrah bekannt wird.

2630-2634

Die Terranische Konföderation erhält zahlreiche Berichte von ungerechtfertigten Angriffen, Weltraumpiraterien, Entführungen, die in einem immer größeren Radius um Kilrah herum stattfinden. Zahlreiche Versuche, ein Treffen mit der Kilrathi-Führungsspitze zu arrangieren, werden ohne jede Erklärung zurückgewiesen. Der Kongress der Terranischen Konföderation einigt sich einstimmig darauf, im Gegenzug eine strikte Nichtangriffspolitik in Bezug auf die Kilrathi einzuhalten. Die Befehlshaber von Kilrah werden gewarnt, daß ihr nächster Vorstoß zu militärischen Vergeltungsaktionen führen wird.

2634.186

Die *Anna Magdalena*, ein umgebauter Transporter, der Waisenkinder zu ihrem neuen Zuhause auf Dieno fliegen soll, wird offen von zwei Kilrathi-Jägern angegriffen. Keine Überlebenden. Als Vergeltung für diese Attacke sowie der seit fünf Jahren andauernden, entsetzlichen Mißachtung aller Regeln zivilisierten Verhaltens erklärt die terranische Konföderation dem Kilrah-Imperium offiziell den Krieg.

2634.228

Ein TCN-Dechiffreur, Ches M. Penney, fängt eine codierte Kilrathi-Übertragung auf und kann die Mitteilung decodieren. Die Nachricht deutet an, daß in Kürze ein Angriff auf den Planeten McAuliffe und dessen umkreisende Raumstation *Alexandria* geplant ist. Der Oberste Befehlshaber der Konföderation ordnet einen Gegenangriff mit einer doppelt so starken Flotte an und hofft, McAuliffe zuerst zu erreichen, um die Angreifer aus dem Hinterhalt überraschen zu können.

2634.235

Die Flotte der Konföderation fliegt so schnell wie möglich nach McAuliffe und nimmt starke Abwehrpositionen um den Planeten herum ein. Als die Flotte der Kilrathi jedoch schließlich auftaucht, ist sie viermal stärker als erwartet. Nach mehreren Tagen blutiger Kämpfe sind die Abwehrkräfte der Konföderation fast völlig vernichtet.

2639.033

Die Kilrathi-Besatzungskräfte landen auf McAuliffe und halten 250 000 Terraner als Geiseln mit Hilfe orbitaler Waffen gefangen. Die Truppen der Konföderation formieren sich neu unter der Führung des damaligen Captain Geoffrey Tolwyn und werden durch eine Angriffseinheit schwerer Jäger der *Raptor*-Klasse verstärkt. Zur gleichen Zeit

werfen die Jäger der terranischen Konföderationsmarine Igelminen in der Umgebung von McAuliffe ab, wo sich einer der Haupt-Jump-Points befindet.

Die Kilrathi-Schiffe vermeiden den verminten Bereich und ermöglichen so den Start der Phase II der Operation. Verschlüsselte Funksignale bringen speziell umgebaute Minen zur Explosion. Dadurch wird der Weg für die Ankunft einer ausreichend großen terranischen Verstärkungsflotte durch den Jump-Point freigemacht. Die terranischen Streitkräfte attackieren sofort die Schiffe, die die Bevölkerungszentren auf McAuliffe mit Beschuß bedrohen. Nach heftigem Bombardement endet der McAuliffe-Hinterhalt schließlich mit dem bedingungslosen Rückzug der Kilrathi. Die Verluste sind auf beiden Seiten nahezu gleich hoch.

2644

Die terranischen Bodentruppen landen einen Angriff auf der befestigten Kilrathi-Kolonie und werden unerwarteterweise von einem kilrathischen Jäger-Versorgungsschiff aufgespürt. Die TCS *Tiger's Claw* wird von ihrer Position abgerufen und damit beauftragt, den Verfolgern den Weg abzuschneiden. Dieses Verzögerungsmanöver wird später unter dem Namen Custers Karneval bekannt.

Obwohl drei Viertel der Maschinen zerstört und die Hälfte der Piloten ums Leben gekommen sind, schafft die Besatzung der *Claw* mit eisernem Willen den Rückzug in sicheres terranisches Gebiet. Zwei Goldene Sterne und zahlreiche andere Orden — viele davon posthum — werden an die Besatzung des Schiffes verliehen. Der Transporter selbst wird für volle sechs Monate auf dem Schiffsdock repariert und wieder einsatzfähig gemacht.

2654.287

Der terranische Geheimdienst meldet, daß sich die Kommandozentrale des obersten Befehlshaber der Kilrathi im Venice-System befindet. Aufklärerpatrouillen identifizieren Kilrathi-Schiffe und entdecken durch eine mutige Verfolgung der gegnerischen Schiffe die Imperiale Raumstation. Die terranischen Piloten werden abgeschossen — jedoch erst nach Übermittlung der Koordinaten ans Hauptquartier.

Eine kleine terranische Flotte mit den besten Kämpfern wird zur Imperialen Raumstation entsandt. Die Kilrathi leisten zuerst erbitterten Widerstand, werden aber schließlich überwältigt. Schwer geschlagen ziehen sich die Kilrathi mit ihrem zentralen militärischen Kommando auf den Heimatplaneten Kilrah zurück.

Zur gleichen Zeit startet der berühmt berüchtigte Kampf von Repleetah auf der anderen Seite der Galaxis. Der kleine Forschungsplanet Repleetah ist seit langem Heimat für ausgesprochen loyale Forscher aus den verschiedensten Winkeln des Weltalls. Nachdem die Nachricht der Kriegserklärung an die Kilrathi auch endlich diesen fernen Außenposten erreicht, beschließen die terranischen Forscher, der Forschungsstätte der Kilrathi einen Besuch abzustatten. Die Wissenschaftlicher von Terran beabsichtigen, mit ihren Forscherkollegen die friedvolle Koexistenz und die freie und ungehinderte Ausübung wissenschaftlicher Projekte zu vereinbaren.

Doch stattdessen werden die Terraner in einer überraschenden biologischen Attacke von den Kilrathi ausgerottet. Sondereinheiten beider Seiten werden schnellstens nach Repleetah entsandt und in den längsten Bodenkampf dieses Krieges verwickelt. In bitteren Grabenkämpfen — der Vergleich mit dem Ersten Weltkrieg auf der alten Erde drängt sich auf — wird mit zäher Verbissenheit und in voller Ausrüstung gegen biologische Waffen um jeden Millimeter gefochten. Minimale Gebietsgewinne auf Kosten von Hunderten von Opfern werden umgehend in der nächsten Gegenattacke wieder an den Feind abgegeben.

Da Repleetah schnell seine strategische Bedeutung aus alten Tagen verliert, wird es zum Symbol dessen, was jede Seite mit dem geringsten Aufwand gewinnen kann. Keiner der Gegner ist gewillt, mehr als Bodentruppen einzusetzen, obwohl ein einziger, gründlicher Luftangriff den Kampf siegreich beenden könnte. Das Blutvergießen hält jedoch unvermindert an.

2654.326

Kurz nachdem erste Geheimdienstberichte von einer neu entwickelten Superwaffe, die gegen bewohnte Planeten eingesetzt werden soll, auftauchen, bricht die Funkverbindung mit der Goddard-Kolonie ab. Die *Tiger's Claw* -Formation rast nach Goddard, um einen Weg für Transporte und Korvetten zu bahnen, und findet bereits die Leichen von 250 000 Bewohnern vor.

Tief betroffen von der Tragödie verfolgt die Besatzung der *Tiger's Claw* die Streitkräfte der Kilrathi bis in feindliches Terrain, wo sie von einem erbeuteten Konföderationsschiff der Klasse *Exeter* aus dem Hinterhalt überfallen wird. Aufklärungsschiffe lokalisieren schließlich das Panzerschiff, das vermutlich die Prototypenwaffe an Bord hat. Die *Claw* verfolgt die *Sivar* und schafft es, das Schiff in einem unglaublichen Kampf mit allen Raffinessen und Tricks zu vernichten.

2653-2655

Die Konföderation verpflichtet sich, die neu entdeckte vogelähnliche Rasse der Firekkans, die sich der Terranischen Allianz anschließen möchte, zu beschützen. In der Zwischenzeit nähert sich eine riesige Kampfflotte der Kilrathi unter dem Kommando von Prinz Thrakhath und seinen Drakhai (Imperialgarde der Kilrathi) dem firekkanischen System. Das Vorhaben der Flotte wird erst klar, als ein Überläufer der Kilrathi, Ralgha nar Hhallas, den Plan verrät, daß Firekka der Schauplatz für ein religiöses Ritual sein soll, bei dem die Krieger ihren Treueschwur auf Sivar, den Kriegsgott der Kilrathi, erneuern.

Die Konföderation hofft, durch eine Störung dieser religiösen Zeremonie die Moral des Feindes zu brechen. Truppenschiffe der Marine fliegen durch einen Jump-Point in das System und verüben einen Anschlag auf die Kilrathi-Priesterin. Die Mission glückt, und die *Tiger's Claw* zieht sich unter schwerer Verfolgung durch die Kilrathi in sicheres terranisches Gebiet zurück. Kurz danach kommt es zum Aufstand der Eingeborenen auf Firekka, die die zurückgebliebenen kilrathischen Streitkräfte zum Rückzug zwingen können. Eine weitere Krise wird erfolgreich abgewendet.

In der Zwischenzeit zieht sich der Kampf auf Repleetah schon drei lange Jahre hin, ohne daß eine der Seiten einen bemerkenswerten Vorteil erzielen kann. Trotz der schweren Verluste auf beiden Seiten und der Einbußen, die das extrem kalte Wetter dem Forschungsaußenposten zusätzlich noch abverlangt, weigern sich die Kilrathi und auch die terranische Marine, einen Waffenstillstand zu erzielen.

2656-2667

In den nächsten elf Jahren versuchen die Konföderationskräfte, die Kilrathi aus dem Enigma-Sektor, in dem sich die strategisch wichtigen Jump-Points mit direktem Zugang zu den menschlichen Heimatplaneten befinden, zu vertreiben. Ein Angriff auf das Hauptquartier der Kilrathi in K'Tithrak Mang scheitert, als die berühmte *Tiger's Claw* aus dem Hinterhalt überfallen und von einem Kilrathi-Stealth-Jäger zerstört wird. Trotzdem sind die Streitkräfte der Konföderation in der Lage, die terranische Raumstation Olympus, die für die rebellische Kilrathi-Welt von Ghorah Khar eingerichtet wurde, bei einem kilrathischen Angriff erfolgreich zu verteidigen. Im Jahre 2667 schließlich gelingt es den terranischen Streitkräften, in einem mutigen Manöver hinter die Frontlinien vorzudringen und das kilrathische Sektorenhauptquartier von K'Tithrak Mang zu zerstören.

Während all dieser Jahre verlagert sich der Schwerpunkt langsam weg von dem jahrzehntelangen Kampf um Repleetah. Versorgungs- und Verstärkungsschiffe sind schon seit langer Zeit nicht mehr auf dem Forschungsplaneten gelandet. Ende 2664 sind nur noch eine Handvoll Truppen auf beiden Seiten übrig. Der als einziger am Leben gebliebene terranische Offizier, Leutnant Miles d'Arby, versucht in einem verzweifelten Grabenkampf, die Stellungen der Kilrathi zu überrennen. Niemand auf beiden Seiten überlebt diese letzte Aktion. Die Schlacht von Repleetah ist endlich zu Ende.

2667 Die Konföderationseinheiten wehren einen Kilrathi-Angriff auf die Pembroke-Station, das Tor-System zwischen dem Enigma- und dem Wega-Sektor, ab. Dieselben Streitkräfte werden anschließend in eine Meuterei an Bord des Rigel-Versorgungsdepots verwickelt, wo sich die Meuterer in zwei Fraktionen spalten. Das Piratenschiff wird zum Schluß abgeschossen.

Die Kilrathi versuchen ohne Erfolg, rebellierende Planeten im Ghorah-Khar-System zu bezwingen. Einer der Imperialen Führer verübt einen Anschlag auf Prince Thrakhath. Thrakhath wird gefangen genommen und an Bord der *Bonnie Heather* gebracht, kann aber mit einem kühn ausgedachten Plan entfliehen. Auch eine verzweifelte Attacke auf die Olympus-Station auf Ghorah Khar wird verhindert, die den rebellischen Kilrathi-Planeten rettet.

2668 Die terranischen Flotten bekämpfen erbittert die Kilrathi-Streitkräfte an der Front, vernichten neun der im Bau befindlichen Träger und beschädigen Dutzende von Transportern und vier Schiffswerften. Da die Kilrathi nur noch wenige einsatzfähige Jäger zur Verfügung haben, sieht es so aus, als ob sie sich zurückziehen müssen, um Verstärkung abzuwarten.

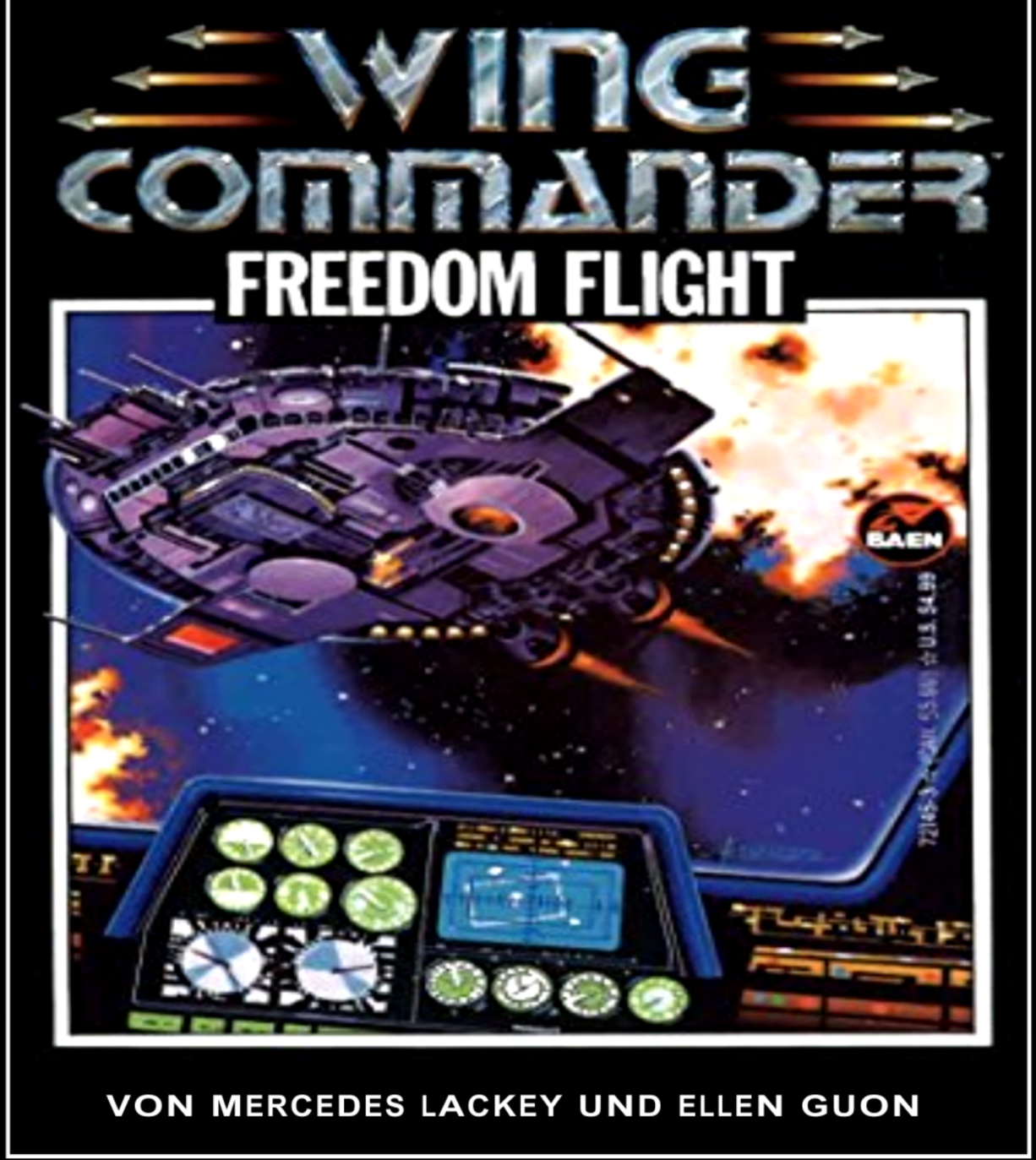
Während die Terraner immer mehr die Oberhand gewinnen, kommt von Kilrah überraschend ein Friedensangebot. Die gesamte Flotte inklusive der aktiv kämpfenden Schiffe wird zurückgezogen.

Mehrere Grenzkolonien halten jedoch die Waffenstillstandsregelungen in den Folgemonaten nicht ein und erkundschaften mit Streitkräften und Schiffen vermutlich aktive Schiffswerften am äußersten Rand des Kilrathi-Imperiums. Mit Hilfe einer erbeuteten Stealth-Ausrüstung gelingt es Zivilisten, ein Holo-Vid von der geheimnisumwitterten Anlage aufzufangen. Eine der bösen Überraschungen ist die Nachricht, daß sich Kilrathi-Streitkräfte auf einen Angriff auf die Erde vorbereiten. Der Waffenstillstand wird sofort annulliert, und eine eiligst zusammengestellte Streitkraft der immer noch intakten Konföderationsschiffe, verstärkt durch zivile Schiffe und Träger, macht sich zur Verteidigung fertig.

Mit den ersten Bomben werden Warschau, Gilead und Sirius Prime radioaktiv verseucht. Elitekämpfer der Marine landen auf dem Imperialen Großkampfschiff, und ein paar mutigen Freiwilligen gelingt es, in einem waghalsigen, selbstmörderischen Manöver Minen auf dem kilrathischen Träger zu legen. Obwohl die Elitekämpfer drei der Superträger zerstören können, kann der Rest der Flotte bis in Schußdistanz vordringen. Die Kilrathi verüben einen erfolgreichen Anschlag mit Antimaterie-Raketen auf für die Verteidigung strategisch wichtige Städte, wie Chikago, Pittsburg, Boston, Miami, Quebec, Berlin, Paris, Kiew und einige andere, und ziehen sich dann in sicheres Terrain zurück.

2669 Nach dem Angriff auf die Erde schleust der terranische Geheimdienst eine streng geheime taktische Spionagegruppe durch einen alten, unerforschten Jump-Point der Kilrathi ein. Ein schwerer Träger (der Name wird zu Sicherheitszwecken geheimgehalten) ist mit autarken Wiederaufarbeitungssystemen, Minenlegegeräten und einer aus 62 Personen bestehenden Spezialeinheit ausgestattet. Dieser Träger verläßt die Goddard-Transferstation am 2669.011 und schlüpft durch den neu entdeckten Jump-Point. Ihre Mission: sektorenweise Aufklärung und Zerstörung der Kilrathi-Streitkräfte. Bis heute haben wir keinerlei Nachrichten von dieser speziellen Mission erhalten.

Die Kilrathi-Streitkräfte fordern die Konföderation noch immer an den verschiedenen Fronten heraus. Die aggressiven, feindlichen Streitkräfte verwüsten bis heute friedvolle, wehrlose Welten in ihrer Mission, die Menschheit zu erobern. Der Krieg ist in einer Pattsituation mit Verlusten der Terranischen Allianz, die in die Millionen gehen.



Nun folgt ein Auszug aus dem ersten Wing Commander *Roman,* Freedom Flight *(Freiheitsflug) (herausgegeben von Baen Books im Dezember '92). Begleite Hunter, K'Kai, Ralgha nar Hhallas und seinen treuen Gefährten Kirha, die den mächtigen Imperator herausfordern, um die Welt zu befreien!*

Die Lippen des Verhörenden kräuselten sich, als er ein verächtliches Knurren von sich gab. "Der Verräter schweigt. Er ist nicht einmal in der Lage, zu seiner eigenen Verteidigung zu sprechen! So verhält sich kein nobler Lord Kilrahs, sondern ein Aasfresser!"

Lord Ralgha nar Hallas stand vor dem, der ihn verhärte und starrte ungerührt seinen Gegner an. Ein grüner Dunstschleier vernebelte Ralghas Augen, der Nebel des Zorns, und er kämpfte schwer damit, es zu verbergen. Er zwang sich, sein Fell glatt, seine Ohren aufrecht und seine Augen geöffnet zu halten, um nicht seine Wut zu zeigen. Er gewann den Kampf gegen seine Instinkte und Emotionen, so wie er auch die unzähligen ähnlichen Kämpfe während der vergangenen Stunden überstanden hatte. Sein Blick wurde wieder klar und damit auch das Verlangen, allen seinen Feinden die Kehle herauszureißen. Er bemerkte an der entspannten Haltung der stämmigen Wachen, daß er sich nicht einmal durch ein Zucken mit dem Schwanz verraten hatte.

So helfen Alter und Erfahrung, Jugend und Dynamik zu täuschen.

Wenn er selber diese Befragung durchgeführt hätte, wäre sein Gefangener gefesselt und die Reaktionen überwacht worden. Vielleicht sollte er froh darüber sein, daß so jemand wie er nicht die Verantwortung hatte. Aber durch das Blut würde es sich zeigen, und die Erziehung; So ist es nun einmal. Die Herkunft würde ihm helfen, alles zu überstehen. Er mußte nur fest daran glauben.

Ein flüsterndes Geräusch kam von der in Schatten gehüllten Figur am Ende des Raumes. ”Kann man ihm glauben, Kommandant?”

Ralgha nar Hhallas horchte auf, die Haare seiner Halskrause und seines Rückgrads stellten sich auf, trotz seiner Bem¸hungen, sie flach anliegen zu lassen, da er nicht wußte, ob er die nächsten Augenblicke überleben würde. Er hatte diesen schattigen Raum schon einmal gesehen und war häufig durch die aus Stein geschlagenen Korridore des Hauptquartiers des Imperialen Nachrichtendienstes auf Ghorah Khar gegangen, damals allerdings als Lord Ralgha nar Hhallas, Kapitän der Ras Nik’hra, einem Kreuzer der Fralthi-Klasse der in vielen Schlachten zum Ruhm des Kaisers von Kilrah gekämpft hatte.

Jetzt sah er diese Wände zum ersten Mal mit anderen Augen…als ein Gefangener. Eine interessante Erfahrung — sofern er es überleben sollte.

Ralgha stand nun seit über fünf Stunden in der Mitte dieses Raumes und beantwortete jede ihm gestellte Frage. Geduldig zügelte er sein Temperament trotz der Verhühnungen seiner Befrager. Schließlich machten sie nur ihre Arbeit, mit dem Ziel, ihn aus der Reserve zu locken, um anhand einer wütenden Bemerkung oder Tat zu beweisen, daß er ein Verräter war. Sie wagten es nicht, ihre Pranken an ihn zu legen. Er war von zu hohem Rang für die lerkrath, eine Befragung mit Drogen, oder die kalkrath genannte Folterung. Nur der Imperator persönlich konnte eine Befragung eines Thrakh’ra Lords mit der Nadel oder dem Messer verfügen. Sie durften ihn jedoch bewußt provozieren, um die Mordlust zu wecken, die jeden Kilrathi schnell überkommt — sofern er seine Beherrschung auch nur für einen kurzen Moment verlöre, wenn er sich weigern sollte, seine militärisch-unterwürfige Haltung zu bewahren, falls er vergäße, was er gerade war, nämlich der Kilrathi mit dem niedrigsten Rang im Raum, würde er sich damit als Verräter offenbaren. Auch jetzt beobachteten ihn die beiden kräftigen Imperialen Wachen genau, ob er Anstalten machte, zu fliehen, Jahkai, den Kommandanten der Imperialen Sicherheit, anzugreifen oder den noch bedeutenderen Kilrathi im Raum zu töten, der im Schatten in der Ecke saß.

Jahkai beobachtete ihn mit zu Schlitzen verengten Augen, die seine Konzentration verrieten. So schien es jedenfalls. Hinter dieser Sache steckte mehr als die Befragung eines mutmaßlichen Verräters, mehr als ein Konflikt zwischen zwei männlichen Kilrathi. Ralgha haßte Jahkai, seit sie sich das erste Mal vor Jahren trafen.

Die Bestie Jahkai hatte versucht, sich bei einer Truppeninspektion in die noble Gesellschaft einzuschleichen, und beschämte die Anwesenden damit, daß er sie zu imitieren versuchte. Er konnte jedoch seine niedere Herkunft nicht verbergen. Man mußte sich Ihn nur anschauen, dann sah man die gesprenkelten, vermischten Farben seines rauhen Fells, das ihn als Kilra’hra, einen Bürgerlichen, verriet. Ganz anders wirkte Ralghas geschmeidiges Fell, mit den hellen Farben und scharf abgehobenen Mustern einer der angesehensten Familien des Imperiums. Selbst die grobe Form von Jahkais Maul, sein flacher Kopf, und die stumpfen Zähne von jemandem, der kein Jäger ist, offenbarten seine niedere Herkunft.

Ralgha zahlte diesen Affront heim, indem er Jahkai seinerseits blamierte und ihm, nachdem er ihn zum Gespött gemacht hatte, ins Gesicht lachte, ohne damals zu wissen, daß Jahkai der Kommandant des Imperialen Nachrichtendienstes für das gesamte Planetensystem von Ghorah Khar war....

Jetzt war die Situation eine völlig andere. Auch wenn er von niederer Herkunft war, Jahkai konnte Ralgha mit nur einem Wort zum Tode verurteilen, wenn der andere Kilrathi im Raum sich entscheiden würde, daß das Urteil gerechtfertigt sei. Jetzt galt nur noch das Wort eines Feindes, die Reputation des Beschuldigten und das Urteil eines Höhergestellten.

Dies war der gefährlichste Moment in seinem Leben. Niemals zuvor war er in solche Bedrängnis geraten, nicht einmal während des Kampfes gegen die Menschen im Vega Sektor.

Er erinnerte sich an diesen Konflikt mit Stolz, dem er sich hingab, um den Zorn zu unterdrücken, der ihn zu beherrschen drohte. Er konzentrierte sich auf seine Erinnerungen an die Manöver gegen das Schiff der Terraner, an Wellen von Jägerattacken, die in der glorreichen Explosion des Schiffes der Waterloo-Klasse gipfelten und nach einem riesigen Feuerball nur noch dahintreibende Trümmer hinterließen. Später erfuhr er, daß das Schiff Leningrad hieß und mehr als fünfhundert Menschen bei seiner Zerstörung den Tod fanden. Fünfhundert Feinde. Fünfhundert Geschenke für Sivar, den Kriegsgott.

Ihm fiel ein Moment der Angst während dieses Kampfes ein, als er einen kleinen terranischen Jäger auf sein Schiff herunterstoßen sah. Er wußte, daß die Hälfte seiner vorderen Kanonen außer Gefecht gesetzt und er mit seiner Mannschaft hilflos ausgeliefert war…

…als ein Verband imperialer Jalthi Jäger eine scharfe Kehrtwende flog und das Schiff der Menschen mit einer genau gezielten Salve zerstörte.

Jetzt fühlte Ralgha die gleiche lähmende Angst, während er miterleben mußte, wie vor seinen Augen über sein Schicksal entschieden wurde, ohne daß er das Geringste dagegen unternehmen konnte.

Wieder hörte er das schnurrende Flüstern: ”Ich warte auf Ihre Antwort, Jahkai.”

Kommandant Jahkai wandte sich um und sprach zu der vom Schatten verdeckten Figur, die in einer Ecke des Raumes saß: ”Mein Gebieter, ich weiß es nicht. Fünf Stunden lang haben wir keinen einzigen Hinweis auf Verrat von Lord Ralgha gehört oder gesehen. Aber....”

Ralgha stand regungslos. Während er seine Muskeln als Zeichen unterwürfiger Angst starr anspannte, wünschte er sich von ganzem Herzen, er wäre wieder beim Kampf um den Vega Sektor und führte die Besatzung der Ras Nik’hra gegen die Flotte der Terraner. Zumindest damals konnte er gegen einen klaren Gegner kämpfen. Er mußte nicht dieses Schattengefecht der Loyalität und des Verrats führen, in dem eine einzige Geste seinen sofortigen Tod bedeuten konnte. Man würde ihm nicht einmal die Ehre gönnen, im Kampf zu sterben...Er könnte in diesem Raum sterben, erschossen wie ein Feigling oder Kriegsgefangener, und niemand würde je davon erfahren....

”Genug.” Der große Kilrathi erhob sich von seinem Stuhl in der Ecke des Raumes und schritt auf Ralgha zu. Prinz Thrakhath, der Erbe des Thrones von Kilrah, starrte ihm nachdenklich in die Augen. Goldene Ringe glänzten in seinen Ohren und hoben sich leuchtend von seinem rot-braunen Fell und roten Mantel ab. Der markante Moschusgeruch von jemandem, der häufig mit weiblichen Artgenossen anbändelt, drang in seine Nasenlöcher, aber Ralgha ließ sich davon nicht irritieren. ”Sagt mir, Ralgha…wem dient Ihr?”

”Dem Ruhm des Imperators und dem Imperium von Kilrah” sagte Ralgha mit fester Stimme, ”Ich gehorche Eurem Befehl, mein Prinz.”

”Ja.” sprach der Prinz leise mit tiefer, den ganzen Raum ausfüllender Stimme. ”Ich glaube Euch, Ralgha. Ihr werdet erfolgreich sein.” Der Prinz wandte sich an den Nachrichtenoffizier: ”Schluß mit dieser Farce, Jahkai. Ich hatte bereits den Verdacht einer persönlichen Animosität, als Ihr mir Eure Verdächtigungen vorgetragen habt. Jetzt bin ich mir dessen sicher. Die Angelegenheit ist beendet. Ich werde noch heute nacht nach K’Tithrak Mang zurückkehren. Ihr werdet Euren Groll begraben, und um sicher zu gehen, daß es keine Wiederholung dieser — Szene — geben wird, verlange ich von Euch, daß Ihr mir konkrete Beweise des Verrats liefert, bevor Ihr irgendwelche weiteren Beschuldigungen erhebt.”

Jahkai legte seine Ohren an und senkte unterwürfig sein Maul. Sein Schwanz schleifte völlig schlaff auf dem Boden. Obwohl seine Augen voller Haß waren, sobald er Ralgha ansah, war sich der Kapitän sicher, daß er es nicht wagen würde, den Befehlen des Prinzen nicht zu gehorchen. Er wurde in seinem Rang nur geduldet, und viele haßten ihn. Sie würden sich freuen, wenn er seine Position verlöre.

Der Prinz starrte auf Jahkai herab. ”Der Lord soll zu seinen üblichen Pflichten zurückkehren.” Der Prinz warf Ralgha einen kurzen Blick zu. ”Wie lauten Eure Befehle, Kapitän?”

Ralgha hob seinen Kopf und schaute ihn aufmerksam an. ”Mein Schiff bricht heute nacht zum N’Tanya System auf, mein Gebieter”, sagte Ralgha. ”Wir werden uns der Streitmacht anschließen, die zur terranischen Front vordringt.”

Der Prinz nickte. ”Ihr werdet Eurem Namen Ehre bringen, davon bin ich überzeugt. Einen guten Kampf, Ralgha.”

”Mein Gebieter.” Ralgha beugte seinen Kopf und senkte seinen Schwanz als eine Geste des Respekts und des Gehorsams. Er war sorgsam darauf bedacht, nicht sein bisher an den Tag gelegtes, angemessenes Verhalten zu entwerten, indem er sich anmerken ließ, wie sehr ihn die letzte Bemerkung des Prinzen getroffen hatte. Er kann es ja nicht wissen, dachte Ralgha. Meine gesamte Sippe, sogar meine kleinsten Geschwister…alle gestorben in den letzten fünf Jahren. Ich habe keine Familie mehr, niemanden, der meine im Kampf errungenen Triumphe mit mir teilt. Niemanden, nichts, das es wert wäre, dafür zu leben....

Meine einzige Freude war es, gegen die Menschen zu kämpfen, so viele von ihnen zu töten, wie ich konnte, zum Ruhm des Imperiums. Sie in der Schlacht zu töten, sie zu ignorieren, wenn sie uns "Kätzchen" oder "Katze" nannten...Ich frage mich immer noch, was eine Katze ist?...und dann meinen Sieg zu genießen, ihre Todesschreie zu hören. Ehre für meine Sippe, für meinen Familiennamen.

Nun ist das alles bedeutungslos. Ohne meine Sippe....

Prinz Thrakhath nickte ein einziges Mal in Richtung Jahkai und verließ den Raum. Ralgha wollte ihm folgen, aber er wurde von den Krallen der Pranke einer Wache auf seiner Schulter zurückgehalten.

"Ihr dürft noch nicht gehen, Ralgha", fauchte Jahkai mit gedämpfter Stimme.

Hatte der Emporkömmling nichts gelernt? Wenn Ralgha jünger gewesen wäre, mehr seinen Emotionen gehorcht hätte, wäre Jahkai in diesem Augenblick tot gewesen. Die Instinkte der Wut und Angst pulsierten immer noch in seinem Blut, daß er es in seinen Ohren pochen hören konnte. "Ich bin nicht einer Eurer Gedungenen, Jahkai, oder ein menschlicher Sklave. Erdreistet Euch nicht, mir Befehle zu erteilen. Ich bin ein Lord des Imperiums. Haltet mich auf, und..." Ralgha lächelte und zeigte seine Zähne. "Und ich werde Euch die Kehle herausreißen, Kilra'hra Abschaum."

"Was für Worte von einem mutmaßlichen Verräter", konterte Jahkai.

"Ihr sprecht gefährliche Worte für einen niederrangigen Kilrathi. Jetzt, wo der Prinz mich von jedem Verdacht befreit hat, solltet Ihr Euch an meinen höheren Rang erinnern, Narr." Er kniff die Augen zusammen und ließ zu, daß sich sein Nackenfell sträubte. "Ihr seid es nicht wert, Euch herauszufordern. Möchtet Ihr einige Zeit hinter Euren eigenen Gittern verbringen? Es ist nicht sehr komfortabel, wie ich die vergangenen Wochen gelernt habe."

Jahkai machte eine heftige Geste, und die Wachen traten zurück. Ralgha lächelte erneut, das breite Lächeln des Siegers, so daß alle Reißzähne zu sehen waren, und schritt in den Korridor. Kurz danach war er auf der Straße und atmete tief die frische Luft ein. Er war zehn Tage lang in einer dunklen, feuchten Zelle eingesperrt gewesen. Die ganze Zeit über hatte er nicht das warme Sonnenlicht und die Blätter an den Birhabäumen gesehen. Sie blühten gerade, große rote Blumen füllten die Luft mit einem süßen Duft. Bäume säumten die Straße, ein scharfer Kontrast zu den Steinbauten und grau gepflasterten Straßen. Die Berge mit ihren weißen Kuppen überragten die Altstadt. Er fühle sich an sein Zuhause erinnert, an seinen Heimatplaneten Hhallas, wo er seine Kindheit erlebte, bevor er seine Jahre beim Offizierstraining auf Kilrah verbrachte. Viele Kilrathi sagten, daß sie die metallische Pracht Kilrahs bewunderten, die silbernen Mauern und großen Türme des Imperialen Planeten. Nicht so Ralgha…selbst nach all den Jahren, sehnte er sich immer noch nach den wilden Bergen und der ungezähmten Wildnis seines Heimatplaneten zurück.

Die Sonne ging hell im Schnee glänzend hinter den eisigen Gipfeln unter. Ralga beschleunigte seine Schritte. Er hatte nicht mehr viel Zeit, bis er an Bord seines Schiffes gehen und seiner Besatzung den Befehl zum Starten geben mußte.

Er lief durch die gewundenen Straßen, sprang über einen bewußtlosen Kilra'hra, der völlig von Arakhblättern berauscht war, und ging hinter einer Gruppe in der Straße arbeitender Sklaven vorbei. An der nächsten Straße bog er auf den offenen Markt, wo es intensiv nach dem auf Karren und Tischen dargebotenen frischen Fleisch und Fisch roch. Der Markt war zu dieser Zeit nicht sonderlich belebt, da die Ladenbesitzer und fahrenden Händler bereits die meisten ihrer Waren verkauft hatten.

Ein junger weiblicher Mensch, mit sehr kurzem dunklen Kopffell und gekleidet in ein einfaches braunes Hemdkleid, das ein Zeichen von Sivar schmückte, schaute lange zu Ralgha auf, als er vorbeiging. Er hielt sie für eine Sklavin der Priesterin des Kriegsgottes. Als er an der nächsten Ecke zurückblickte, sah er Sie nur ein paar Schritte hinter sich. Tatsächlich, sie folgte ihm. Er ging weiter die Straße herunter und hielt in einem Eingang an, um das Mädchen aufschließen zu lassen. "Was willst Du, Mädchen? fragte er schroff.

"Ich bitte tausendmal um Entschuldigung, Euer Lordschaft", sprach das Mädchen mit einem schweren Akzent auf Kilrathi. "Lady Hassa möchte mit Euch sprechen, Herr. Wenn Ihr mir bitte folgen würdet, Ich bringe Euch gleich zu ihr."

Er nickte und folgte ihr die schattige Straße hinunter. Sie bewegte sich für einen Menschen mit erstaunlicher Eleganz. Ralgha hatte noch nicht viel Erfahrungen mit Menschen gemacht, mit Ausnahme von ein paar Sklaven und, natürlich, gefangengenommenen feindlichen Piloten, und dann auch nur für einen kurzen Augenblick, bevor sie von Kräften des Imperialen Nachrichtendienstes fortgebracht wurden. er hatte viele seltsame Dinge über die Menschen gehört. Am merkwürdigsten war es, daß die Terraner tatsächlich ihre Anführer wählen, so wie man eine gutes Stück Fleisch auf dem Markt auswählt. Allein der Gedanke an einen Herrscher, der von seine Untergebenen bestimmt wird, ließ Ralghas Schwanz zucken. Dennoch, seines Wissens war das erschreckend nah an dem, was die Menschen taten…einen Anführer wählen.

Wie er bereits vermutet hatte, führte ihn das Mädchen zu dem örtlichen Tempel von Sivar, einem in die Wand des Gebirges eingelassenen Amphitheater. Er folgte ihr die Steinstufen hinunter, dorthin, wo eine große Kilrathifrau, die den zeremoniellen Umhang einer Priesterin von Sivar trug, ihn erwartete.

"Ralgha." Hassa ging auf ihn zum. Mit einer Geste, an die er sich noch aus seiner Kinderzeit auf Hhallas erinnerte, strich sie mit ihren Krallen durch seine Mähne und glättete dabei das dichte Fell. "Geht es Dir gut?"

Er zuckte abweisend seine Schultern. "Den Umständen entsprechend. Sie haben mich tagelang ausgehorcht, Hassa."

Hassa nickte und wandte sich dem Sklavenmädchen zu. "Esther, hol ein Getränk und Arakblätter für Lord Ralgha. Geh schon, schnell."

Das Mädchen verbeugte sich und lief die Stufen hinauf.

"Du kannst jetzt frei reden, mein Gebieter." Hassa nahm auf einer Steinbank Platz. "Was ist dort geschehen?"

Ralgha setzte sich neben sie und schaute auf den ebenen grauen Stein herunter. Er ähnelte zu sehr dem flachen grauen Stein seiner Zelle. "Es war hart, aber nicht so schlimm wie ich dachte. Fragen, Tag und Nacht. Oft haben Sie mir nicht erlaubt zu schlafen. Ansonsten haben sie mir aber nichts angetan."

"Ich war sehr besorgt, als ich hörte, daß Du verhaftet worden warst." Hassas Augen waren dunkel und nicht zu deuten. Sie bestanden nur aus Pupillen. "Wir fürchteten Du würdest preisgeben, was Du über die Rebellion weißt."

Ihm sträubte sich das Fell wegen der Unterstellung von Schwäche. "Niemals! Selbst wenn sie mich gefoltert hätten, hätte ich nichts verraten!"

"Sie haben Dich also freigelassen." Hassa streckte ihre Pranke aus und zog sie nervös wieder zurück. "Sie haben Dich freigelassen...wieso?"

Irgendwie verblüffte ihn das auch. "Ich vermute, weil sie nichts herausfinden und mich auch nicht dazu bringen konnten, ihnen Informationen zu geben. Weil sie glauben, daß ich loyal zum Kaiser stehe. Weil ich Thrak'hra bin, und ein hochdekorierter Schiffskapitän. Prinz Thrakhath nahm persönlich an meiner letzten Befragung teil und befahl meine Freilassung."

"Ich verstehe." Hassa schwieg eine Zeitlang, dann sagte sie: "Der Rat hat sich letzte Nacht getroffen, Ralgha, als wir uns über Dein Schicksal noch nicht im klaren waren. Sie beschlossen, sofern Du die Untersuchung überleben solltest, Dir einen Auftrag zu geben."

Er war so aufgeregt, daß ihm heiß wurde und sein Fell kribbelte. Nach all dieser Zeit hatten sie eine Aufgabe für ihn.

"Wir brauchen Hilfe für die Rebellion gegen den Kaiser, wenn sie gelingen soll", fuhr sie fort. "Du wirst unser Abgesandter sein, unser Botschafter…Du wirst zu den Menschen gehen und ihre Hilfe für uns einfordern. Wir werden ihre Verbündeten sein, aber sie müssen uns Truppen, Waffen und Raumschiffe schicken. Du wirst Dein Schiff, die Ras Nik'hra, ihnen als Geste des Vertrauens überlassen."

‹berlassen…mein Schiff?" Ralgha starrte sie an. Er war so schockiert, daß er sich wie eine kleine Beute fühlte, wenn die Zähne des Jägers sie im Nacken zu fassen bekommen. "Es den Menschen geben? Mein Schiff? Wie kannst Du das von mir verlangen?"

Hassas Gesicht wirkte fest entschlossen. Er wußte, daß er sie nicht umstimmen konnte. Obwohl sie sich um ihn sorgte, wie um einen alten geliebten Freund, bedeutete die Rebellion für sie soviel wie ein eigenes Kind. So wie eine Mutter ihren Partner aufgeben würde, um für ihr Junges zu kämpfen, widmete sie sich ganz ihrer Sache. "Du mußt! Wenn Du es nicht tust, Ralgha nar Hhallas, brichst Du Deinen Schwur. Du hast vor dem Rat geschworen, uns zu helfen, den Kaiser zu stürzen…wie kannst Du das jetzt leugnen?"

Er schüttelte seinen Kopf. ”Unmöglich! Die Menschen würden uns vernichten, sobald sie uns sehen —”

Sie unterbrach ihn mit einer Geste. ”Wir haben uns mit den Terranern abgesprochen…im Firekka System wird ein Schiff auf Dich warten, die *Tiger's Claw*. Du wirst Ihnen die Ras Nik'hra übergeben, und sie von unserer Rebellion unterrichten.”

Eine lange Zeit herrschte zwischen ihnen Schweigen, bis Ralgha wieder gegen seine Gefühle ankämpfte und sich das, was sie ihm gesagt hatte, so nüchtern zu betrachten versuchte, wie es ihm unter den Umständen gelingen konnte. ”Ich werde es tun”, sagte Ralgha bedächtig. ”Ich habe keine andere Wahl. Ich werde meinen Schwur nicht brechen. Aber ich weiß, was das bedeutet…Ich werde nie mehr zurückkehren können. Ich werde Dich oder meine Heimat Hhallas nie wiedersehen.” Er schaute zu den über ihnen liegenden Bergen auf. Die ersten Sterne erschienen am Nachthimmel. ”Manchmal frage ich mich, ob es richtig war, unseren Planeten zu verlassen, Hassa. Wir waren dort als Kinder so glücklich, wir hätten dort bleiben können…vielleicht hätte ich Dich als meine Lebenspartnerin und Gebärende meiner Kinder beanspruchen sollen, als ich noch die Chance dazu hatte. Vor Jahren, bevor die Politik und das Militär mein Leben beanspruchten, und der Gott Sivar Deins bestimmte.”

Hassa berührte zögernd sein Gesicht. ”Glaubst Du, wir wären glücklich geworden, Ralgha, wenn wir unser Leben in den Bergen von Hhallas verbracht hätten? Ein Leben ohne Ruhm, ohne Zukunft? Ich glaube nicht. Es ist besser, hell zu leuchten, wenn auch nur für eine kurze Zeit, als nie wirklich gelebt zu haben. Ich bedaure nichts.” Sie warf einen Blick zum Eingang des Amphitheaters. ”Wo bleibt das Menschenkind? Sie mußte nur die Straße zum Haus überqueren und nicht durch die ganze Stadt laufen!”

Hassa stieg die Stufen hinauf und schaute auf die Straße. Sie drehte sich wieder zu Ralgha um, viel zu langsam, als daß es Zufall sein konnte, und ging zu ihm hinunter.

”Vor meinem Haus sind Imperiale Soldaten”, sagte sie ruhig. ”Ralgha, Du mußt gehen. Sie werden zweifellos als nächstes hier suchen, wenn Sie mich in meinem Haus nicht finden. Etwas muß schiefgegangen sein.”

Die Angst um sie, und seine Wut, ließen seine Stimme zu einem Knurren werden. Seine Krallen traten hervor, und sein Nackenfell stellte sich auf. ”Aber was wird mit Dir, Hassa?”

Sie hob stolz ihren Kopf und Schwanz. ”Ich bin die Priesterin von Sivar und bin seinem Ruhm verpflichtet. Ich werde nicht fortlaufen oder mich verstecken, denn dann hätte ich keine Ehre und keinen Mut.” Sie berührte das rituelle Messer, das an ihrem Gürtel steckte. ”Wenn Sie kommen, um mich zu holen, werde ich bereit sein.”

Er konnte nichts sagen. Sein Instinkt drängte ihn zu bleiben und an ihrer Seite zu kämpfen, sein Pflichtgefühl jedoch sagte ihm zu gehen.

Sie sah ihn mit einem langen, suchenden Blick an, als wollte sie sich sein Gesicht einprägen. ”Geh nun, und beeil Dich. Übergib unsere Botschaft und Dein Schiff den Menschen, Ralgha.” Sie zeigte auf den anderen Ausgang des Amphitheaters, eine kleine Tür, die hinausführte in das verschlungene Labyrinth der Straßen in der Altstadt. Für einen kurzen Augenblick kämpften seine widerstrebenden Emotionen noch gegeneinander, dann gewann das Pflichtgefühl. Er drehte sich um und ging.

Die Tür öffnete sich auf lautlosen Gelenken, und Ralgha schlüpfte hindurch. Hinter der von Wein bewachsenen Nische war die Straße verlassen. Ralgha ging gerade vom Amphitheater weg, als ein in Uniformen mit den schwarzen Siegeln des Nachrichtendienstes gekleidetes Soldatenkommando hinter ihm zum Haupteingang des Tempels von Sivar marschierte.

Ralgha ging schnell durch die dunkel gewordenen Straßen und schaute kein einziges Mal zurück.

Ganz egal um welche Spezies es sich handelte: Wo immer auch Piloten waren, schien es auch eine Bar zu geben. Diese Bar war jedoch anders als alle anderen, die Hunter jemals zuvor gesehen hatte. Zum einen gab es hier kaum Boden oder Stühle. Firekkans waren Seite an Seite auf die Zweige gepfercht, die in den Turm eingearbeitet waren, der sich mit ungefähr dreißig Metern weit über ihnen erhob. Nur die Barkeeper hielten sich im Erdgeschoß auf, wenn Sie nicht hochflogen, um den Kunden Getränke zu bringen. Für die menschlichen Gäste war man allerdings ein paar Kompromisse eingegangen…mehrere Dutzend Sitze, die an Hängematten erinnerten, waren in verschiedenen Abständen im Turm aufgehängt worden. Dort tranken und unterhielten sich Menschen mit Firekkans.

Er verrenkte sich fast den Hals und fragte sich dabei, wie er K'Kai erkennen sollte. Er hatte nie mehr von ihr gesehen, als eine verschwommenes Gesicht auf einem Videoschirm, und hatte ihre Stimme nur über die Kommunikationsverbindung gehört. Im Moment sah für ihn jeder Firekkan genauso aus wie jeder andere Firekkan. Mit einem Seufzer ging er zur nächstbesten Leiter — zweifellos auch zur Bequemlichkeit für die Menschen angebracht — und begann hochzuklettern.

Er "traf" den Kapitän auf einer Patrouille, als sie einen Frachter flog. Das war schon eine Überraschung. Er war ihr als Begleitschutz zugeordnet worden, und im Verlauf der Reise fand er einiges über sie und ihre Artgenossen heraus. Sie waren sich jedoch unter diesen Umständen noch nie von Angesicht zu Angesicht...oder in diesem Fall Angesicht zu Schnabel...begegnet, aber sie unterhielten sich stundenlang über die Kommunikationsverbindung.

Soziale Gruppen der Firekkan waren für gewöhnlich ziemlich groß. Sie setzen sich aus einer Matriarchin und all ihren unmittelbaren Verwandten zusammen. K'Kai hingegen war so etwas wie eine Einzelgängerin, wodurch sie mit Hunter eine Menge gemeinsam hatte. Sie lernte erst das Fliegen imWeltall, nachdem sie sich mit ihrer gesamten Familiensippe, die zweifellos sehr erschrocken war, überworfen hatte. Sie stellte sich am Raumflughafen vor und verlangte, trainiert zu werden.

Sie erwies sich als ein hervorragender Pilot. Sie brachte es fertig, mit einem alten Frachter Manöver durchzuführen, die er nie für möglich gehalten hätte und bei denen es einem menschlichen Pilot übel werden mußte. Hunter vermutete, daß es ihr dabei half, von Geburt an ein Flieger zu sein, weil sie dadurch eine natürliche Begabung mitbrachte. Es dauerte nicht lange, bis sich ihr weitere Außenseiter und Freaks anschlossen, die alle auf der Suche nach einem Weg waren, der von ihrem Planeten fort und ins Weltall führt. Schon bald hatte sie ihren eigenen "Schwarm", und sie war eine Matriarchin einer Frachterbesatzung. Sie trainierte sie persönlich, und Hunter wußte genau, daß die Vögel genauso gut wie sie waren, vielleicht nur ein wenig seltsamer.

Aber all das würde ihm auch nicht helfen, sie in dieser Menge zu entdecken—

Ein durchdringendes Pfeifen ließ ihn sich seine Ohren zuhalten und sogleich wieder nach dem sicheren Halt der Leiter greifen. Ein Wirbelwind aus Federn und klappernden Schnäbeln stürzte auf ihn herab, wodurch er seinen Rucksack fallen ließ.

Das machte jedoch nichts, denn einer der Vögel fing sie auf, bevor sie auf dem Boden auftreffen konnte. Der Rest begann ihn zu betätscheln und zerzausen.

Nein, merkte er nach einem Anflug von Panik. Nein, es ist schon in Ordnung. Jetzt erinnere ich mich. Er versuchte sich zu entspannen, während ihre Krallenspitzen ihn durchsuchten, durch seine Haare fuhren und in alle Ritzen seiner Kleidung hineinfassten.

So sah eine freundschaftliche Begrüßung der Firekkan aus, als ob man von einem Haufen Freunde umarmt wird, so ähnlich hatte man es ihm erklärt. Dahinter verbarg sich das Ritual des 'Sich Putzens', eine Suche nach Ungeziefer und Läusen, damit ein geachteter Freund nicht von Schädlingen während eines Besuchs geplagt wurde.

Ach ja? Und wie stand es mit der gefiederten Plage? Er versuchte, nicht mit der Wimper zu zucken, während die Krallen seine Kopfhaut durchsuchten und dabei gefährlich nah an seine Augen kamen.

Ein weiteres scharfes Pfeifen, diesmal nicht annähernd so laut, sorgte dafür, daß sie schließlich von ihm abließen. Ein anderer Firekkan arbeitete sich durch den Schwarm nach vorne. Sie war eindeutig weiblich, was sowohl ihre tristen Farben als auch die Größe verrieten. er bemerkte in diesem Moment, daß er diesen Vogel nie mit einem anderen hätte verwechseln können. Dank des zu einem Grinsen geöffneten Schnabels und einer gewissen verwegenen Fröhlichkeit in ihren Augen, konnte dies nur K'Kai persönlich sein.

"Sei gegrüßt, K'Kai", sagte Hunter, während er mit der einen Hand die Leiter festhielt und die andere Hand ausstreckte, um ihre Federn zu zerzausen, in der Hoffnung, sie damit ähnlich zu begrüßen, wie er es gerade mit ihm geschehen war.

"Kapi-tän Sain' Dzon! Hun-ter!" Sie beugte sich sehr nah herüber, um sein Gesicht aus nächster Nähe zu beobachten. Hunter kämpfte gegen den Drang, zurückzuweichen, als er sich daran erinnerte, daß er in ungefähr 6 Meter Höhe an einer Leiter hing, und jede voreilige Bewegung eindeutig keine gute Idee war. *Ich möchte nicht darauf wetten, daß eine dieser Vogelbestien mich auffangen könnte, wenn ich kopfüber die Leiter herunterstürzte....*

”Komm, komm, setz Dich zu mir!” K’Kai zog einen der Hängemattensitze für ihn näher an die Leiter heran. Hunter packte ihn und schwang sich darauf. K’Kai ließ den Sitz wieder los, so daß er zu dem offenen Boden hinüberpendelte und dabei beinahe einen der Firekkan mitnahm, der mehrere Getränke servierte. Der Firekkan ließ einen schrillen Schrei in der ihnen eigenen Sprache hören, wich geschickt aus und flog gleich weiter zur Spitze des Turmes. K’Kai schrie ihm noch etwas hinterher, was die Firekkans in ihrer Nähene dazu brachte, sich mit klappernden Schnäbeln nach hinten zu biegen. Zuerst dachte Hunter, sie hätten eine Art Anfall…er hatte recht, nur daß es ein Lachanfall war.

Hunter hielt sich mit beiden Händen am Stuhl fest, bis er 6 Meter über dem Boden zum Stillstand kam. er hoffte nur, daß sie seine weiß gewordenen Fingerknöchel nicht sehen konnte. Verdammt, sie hat gesehen, wie Du es alleine mit vier Jalthi aufgenommen hast, dachte er. Laß sie jetzt nicht denken, daß Du Höhenangst hast!

Es ist nicht die Höhe, vor der ich Angst hab, nicht einmal das Fallen. Es ist nur das abrupte Abbremsen auf dem Boden.... K’Kai breitete ihre Flügel aus und flog zum nächsten Ast. Kurz darauf folgten ihr mehrere andere Firekkan, die sich alle auf Äste etwas unter ihr niederließen. Sie legte ihren Kopf schräg und schaute ihn genau. ”So, Hun-ter, Du bist ganz anders, als ich es erwartet habe. Nicht so groß.”

Es war keine Überraschung, daß jeder Firekkan in der Bar mindestens einen Kopf größer war als er. Über zwei Meter große Sittiche, nicht darunter, wie Shotglass gemeint hatte. ”Du bist auch nicht gerade so, wie ich es erwartet hatte. Aber es ist gut, hier zu sein und Dich zu treffen. Ich hatte mich schon gefragt, ob ich Dich, nachdem wir Vega verlassen hatten, jemals wiedersehen würde.”

”Es ist…es ist....” K’Kai rang nach dem passenden Wort. ”Ich weiß nicht, wie ich es in Deiner Sprache sagen soll. Etwas, das einfach geschehen mußte?”

”Schicksal”, sagte Hunter, wobei er in seiner Jackentasche nach einer Zigarre suchte. ”Vorsehung, vielleicht. Glaubst Du an die Vorsehung?”

K’Kai zog ihren Kopf zwischen die Schultern herunter, als ob sie entrüstet wäre. ”I sollte es vielleicht, aber ich bin nicht sehr religiös.”

Hunter nickte. ”Gut, ich auch nicht. Das einzige, an das ich wirklich glaube, sind meine eigenen Flugkünste und mein Schiff und die Tatsache, daß die Kilrathi immer versuchen werden, es mir unterm Hintern wegzuschießen. Da wir gerade von der Kampffliegerei sprechen…hast Du jemals darüber nachgedacht, als Kampfpilot zu trainieren?” Daran hatte er gedacht, seit sie sich im Vega Sektor getroffen hatten, wo er beobachten konnte, wie sie den verdammten Frachter in einer Reihe von Kurven flog, die enger waren, als er es je für möglich gehalten hätte. Diese Manöver setzten die Jalthi so unter Druck, daß sie es nicht verhindern konnten, direkt vor Hunters Kanonen zu fliegen.. Mit einem Flügelpiloten wie diese Lady könnte ich es mit der gesamten Flotte der Kilrathi aufnehmen, dachte er. ”Hast Du jemals daran gedacht, Dich für das Pilotentraining der Konföderierten zu melden?”

K’Kai neigte ihren Kopf zur Seite, als ob sie zum ersten Mal darüber nachdachte. ”Ich habe nie darüber nachgedacht, nein. Aber die Idee gefällt mir. Glaubst Du, ich wäre gut darin, Hun-ter?”

Er lachte, ein kurzes, scharfes, Lachen. ”Ihr wärt überragend darin, Lady. Ich würde Dich immer und an jedem Tag der Woche als Flügelpiloten nehmen.” Er fischte sein Feuerzeug aus seiner Tasche und zündete die Zigarre an.

”Was ist das für ein Ding in Deinem Mund?” K’Kai starrte darauf mit unverholener Neugier. Einige der anderen Firekkan lehnten sich ebenfalls herüber, um genauer zu beobachten, wie Hunter eine große Wolke aus aromatischem Rauch ausatmete.

”Eine Zigarre”, erklärte er. ”äh…getrocknete Tabakblätter. Man zündet sie an und inhaliert den Rauch. Es entspannt, so wie alkoholische Getränke. Es ist aber nicht gut für Dich…Ich würde sagen, das Rauchen wird mich eines Tages vielleicht umbringen, aber ich bin mir sicher, daß die Kilrathi mich vorher erwischen.”

”Al-ko-hol hat keine Wirkung auf uns”, sagte K’Kai. ”Wir trinken dafür kika’li. Es wird aus den Kikasamen gewonnen und fermentiert, um den natürlichen Geschmack zu erhalten. Die Diplomaten der Menschen mögen es, daher serviert die Rote Blume es jetzt auch den Menschen. Sie nennen es Firekka’s Feinstes. Möchtest Du es mal probieren?”

”Sicher”, sagte Hunter. Alles ist besser, als Wasser zu trinken…wenn man bedenkt, was Fische darin treiben.

K'Kai pfiff erneut, scharf und laut. Von unten kam ein Pfiff als Antwort. Sie schaute Hunter erneut neugierig an, und kratzte sich mit einer gestreckten Kralle im Nacken. "Für wie lange wirst Du auf Firekka bleiben, Hun-ter?"

"Ich muß innerhalb der nächsten drei Tage abreisen", sagte er. "Dann fliege ich wieder Patrouille."

"Gut. Dann kann ich Dir mein Haus zeigen. Dies ist das erste Mal seit langer Zeit, daß ich wieder zu Hause bin. Meine Besatzung und ich...." Sie deutete auf den überall verteilten Schwarm großäugiger Firekkans. "Wir waren zu beschäftigt, um nach Haus zu fliegen, zu viele wichtige Ladungen mußten an die Konföderation geliefert werden. Aber ich wußte, daß ich zu der Vertragsunterzeichnung hier sein mußte. Ich sah das erste Terranische Schiff vor langer Zeit auf unserem Planeten landen, und nun werde ich miterleben, wie unser Planet der Konföderation beitritt. Es ist ein großer Augenblick für uns, eine gute Zeit, um zu leben."

"Deine Familie ist in der lokalen Politik von Bedeutung, nicht wahr?" fragte Hunter. "Ich erinnere mich daran, daß Du etwas darüber auf Vega erwähnt hast, und später sah ich eine Nachrichtenübertragung über Firekka auf der *Tiger's Claw*. Sie sprachen von Dir und Deiner Besatzung, und daß Deine Familie bedeutende örtliche Honchos sind."

K'Kai blinzelte. "Hon-chos?"

"VIPs. Politiker. Ah...." Er suchte nach dem passenden Wort. "Schwarmführer"

K'Kai's Schnabel öffnete sich weit, dieselbe Geste, die Hunter auch von einem Zollbeamten kannte. "Ja. Meine Schwester führt den größten Schwarm auf Firekka. Sie ist es, die zusammen mit den anderen Schwarmführen dem Vertrag mit den Diplomaten der Konföderation zustimmte. Sie wird ihn morgen für ganz Firekka unterzeichnen."

"Deine Schwester also? Heißt das, daß Du eines Tages den gesamten Familienschwarm leiten wirst?" fragte Hunter.

Die Firekkan war einen Moment still, bevor sie antwortete. "Nein, ihre Tochter Rikkik wird den Schwarm beanspruchen. Ich bin zu…zu anders als sie, um mich zum Schwarmführer zu wählen. Es ist besser für mich, Pilot eines Frachters für die Menschen zu sein, als zu versuchen, hier einen Schwarm anzuführen."

Hinter der Sache steckt mehr dahinter, als sie mir sagen will, schätzte Hunter. Ich würde vermuten, daß K'Kais Fortgang von ihrem Heimatplaneten etwas spektakukärer ablief als das, was sie bisher erzählt hatte. Sie war eine der ersten ihres Volkes, die ihren Planeten zusammen mit Larhi verließ…die Nachrichtenleute reden immer von beiden als große Helden, als tapfere Abenteurer, aber niemand stellt jemals die Frage", Warum?"

Und etwas anderes fiel ihm auf. Wie würde eine Spezies, deren gesamte Kultur auf dem Gruppenverhalten beruhte, jemanden beurteilen, der den Schwarm verläßt? Als eine Art Wegbereiter — oder als Verräter?

Ein weiterer Firekkan mit einer leuchtend bunten Kopfhaube flog nah an ihnen vorbei. Er wurde langsam genug, daß K'Kai ihm alle großen Zylinder aus den Händen nehmen konnte. Sie reichte einen Hunter, der sie sich neugierig anschaute. Der Zylinder war aus einer Pflanze gefertigt, die ausgehöhlt wurde, um zur Aufbewahrung von Flüssigkeiten zu dienen. Was auch immer in dem Gefäß war roch würzig, ein wenig wie Jalapenopfeffer.

K'Kai hob ihr "Glas", prostete ihm schweigend zu und trank.

Er nahm einen vorsichtigen Schluck und mußte nach Luft schnappen, als die feurige Flüssigkeit einen Pfad entlang seine Kehle und in seine Eingeweide brannte. Es wurde ihm heißer als in der Hölle, so als ob man den Saft von Cayennepfeffer trinkt. Kurz darauf, traf ihn die Wirkung des Alkohols wie ein Hammerschlag.

"Jetzt…jetzt weiß ich, wieso Menschen dieses Zeug mögen" sagte Hunter, während er versuchte, wieder zu Atem zu kommen. Dieses Zeug hat mindestens 100 Prozent und ich glaube, es hat gerade meine Geschmacksnerven ausgebrannt, dachte er ironisch. Aber gut, verdammt gut. Er trank seinen Drink aus und fühlte sich, als ob er mehrere kräftige Schuß Whisky gemischt mit einer Gallone Tabascosauce getrunken hätte.

K'Kai hatte ihren Drink bereits ausgetrunken und knabberte nun an dem leeren Zylinder. Ihr Schnabel war zu einem Ausdruck geöffnet, der nur ein firekkanisches Grinsen sein konnte .

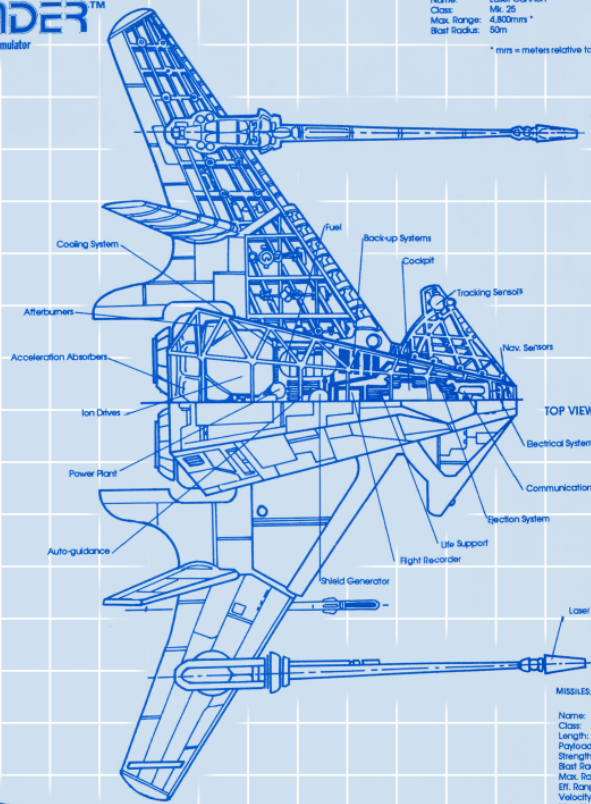
"Noch eine Runde Drinks für K'Kai und ihre Besatzung!" rief Hunter zu den Firekkans herunter und schickte einen schrillen Wolfspfiff hinterher.

K'Kais Augen weiteten sich. "Dieser Pfeifton…weißt Du, was er auf Firekkan bedeutet?"

"Wahrscheinlich das gleiche, was er auf der Erde bedeutet. Mehr Drinks, Freunde! Diese Runde spendiere ich!"

WING COMMANDER™

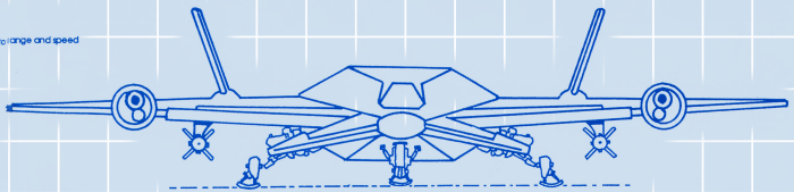
The 3-D Space Combat Simulator



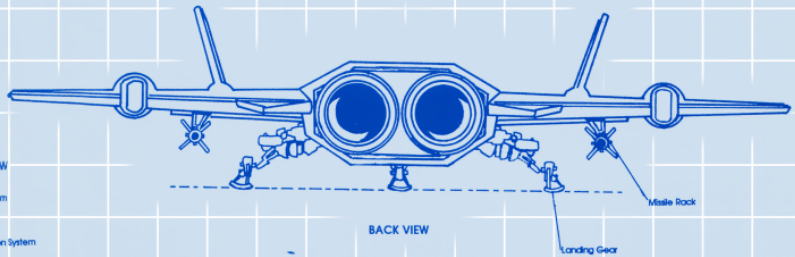
GUNS:

Name:	Laser Cannon
Class:	Mk. 25
Max. Range:	4,800mm *
Blast Radius:	50m

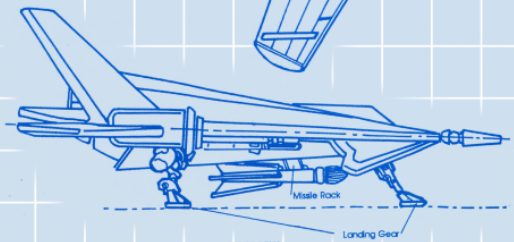
* mm = meters relative to range and speed



FRONT VIEW



BACK VIEW



SIDE VIEW

MISSILES:

Name:	Dart DF
Class:	Dumb-Fire
Length:	2.5m
Payload:	Illudium PEW 36
Strength:	11,000 ESK
Blast Radius:	50m
Max. Range:	10,000m
Eff. Range:	2,000m
Velocity:	900 KPS
Max. Yaw:	10 DPS
Max. Pitch:	10 DPS
Max. Roll:	10 DPS

Name:	Javelin HS
Class:	Heat-Seeking
Length:	2m
Payload:	Illudium PEW 3b
Strength:	10,500 ESK
Blast Radius:	50m
Max. Range:	9,000m
Eff. Range:	6,000m
Velocity:	800 KPS
Max. Yaw:	10 DPS
Max. Pitch:	10 DPS
Max. Roll:	10 DPS

Hornet

Class: Light Fighter

Length: 20 meters

Mass: 12.5 tonnes

Maximum Velocity: 420 kps

Cruise Velocity: 300 kps

Acceleration: Good

Maximum Yaw: 8 dps

Maximum Pitch: 9 dps

Maximum Roll: 8 dps

Ship's Weapons: Laser Cannon (2), Dumb-Fire Missiles (2), Heat-Seeking Missile.

Ship's Armor: Fore Shield: 3 cm equivalent; Aft Shield: 3 cm equivalent. Front: 3 cm; Right: 3 cm; Left: 3 cm; Rear: 3 cm.

Aerospace Engineering:

ORIGIN™

WING COMMANDER™

The 3-D Space Combat Simulator

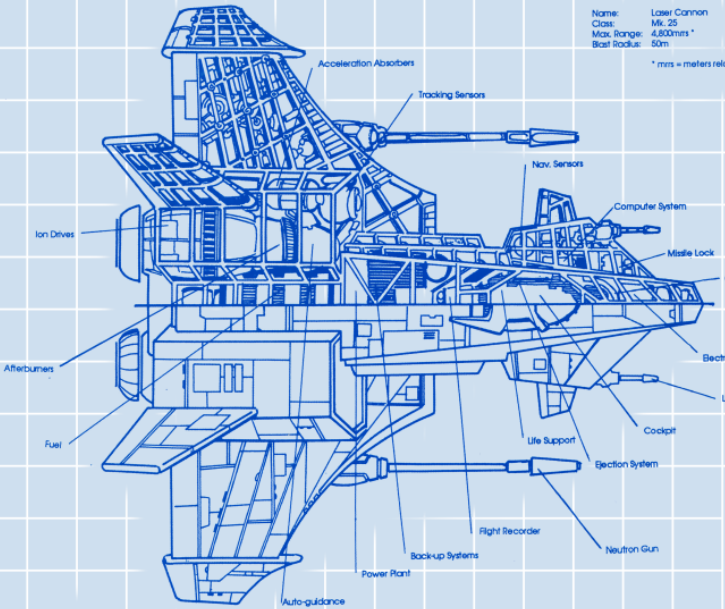
GUNS:

Name:	Neutron Gun
Class:	Mk. 40F
Max. Range:	2,500mms *
Blast Radius:	50m

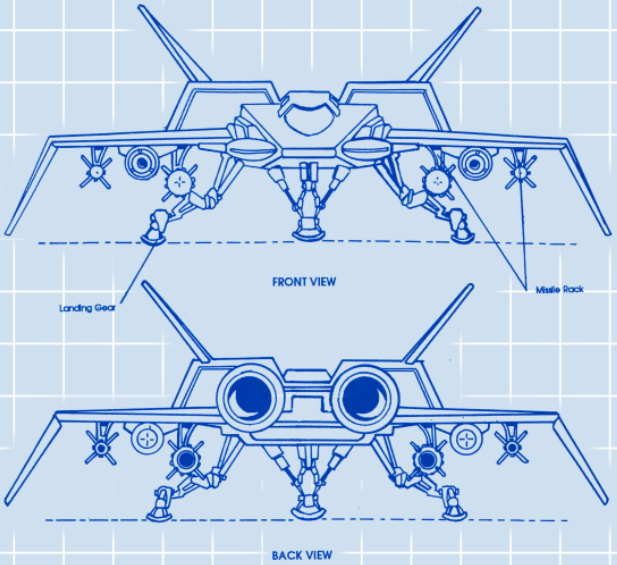
* mms = meters relative to range and speed

Name:	Laser Cannon
Class:	Mk. 25
Max. Range:	4,800mms *
Blast Radius:	50m

* mms = meters relative to range and speed

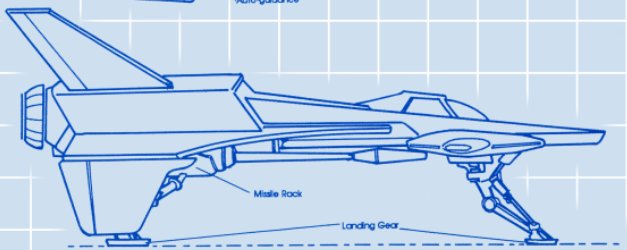


TOP VIEW



FRONT VIEW

BACK VIEW



SIDE VIEW

MISSILES:

Name:	Dart DF
Class:	Dumb-Fire
Length:	2.6m
Payload:	Illudium PEW 36
Strength:	11,000 ESK
Blast Radius:	50m
Max. Range:	10,000m
Eff. Range:	2,000m
Velocity:	900 KPS
Max. Yaw:	10 DPS
Max. Pitch:	10 DPS
Max. Roll:	10 DPS

Name:	Spiculum IR
Class:	Image Recognition
Length:	2.2m
Payload:	Illudium PEW 36
Strength:	9,500 ESK
Blast Radius:	50m
Max. Range:	8,000m
Eff. Range:	6,000m
Velocity:	800 KPS
Max. Yaw:	10 DPS
Max. Pitch:	10 DPS
Max. Roll:	10 DPS

Name:	Pilum FF
Class:	Friend or Foe
Length:	2.2m
Payload:	Illudium PEW 36
Strength:	9,500 ESK
Blast Radius:	50m
Max. Range:	12,000m
Eff. Range:	8,000m
Velocity:	800 KPS
Max. Yaw:	10 DPS
Max. Pitch:	10 DPS
Max. Roll:	10 DPS

Rapier

Class: Medium Fighter

Length: 24 meters

Mass: 13.5 tonnes

Maximum Velocity: 450 kps

Cruise Velocity: 250 kps

Acceleration: Excellent

Maximum Yaw: 10 dps

Maximum Pitch: 10 dps

Maximum Roll: 10 dps

Ship's Weapons: Laser Cannon (2), Neutron Guns (2), Dumb-Fire Missiles (2), Spiculum IR (Image-Recognition) Missile, Pilum FF (Friend or Foe) Missiles (2).

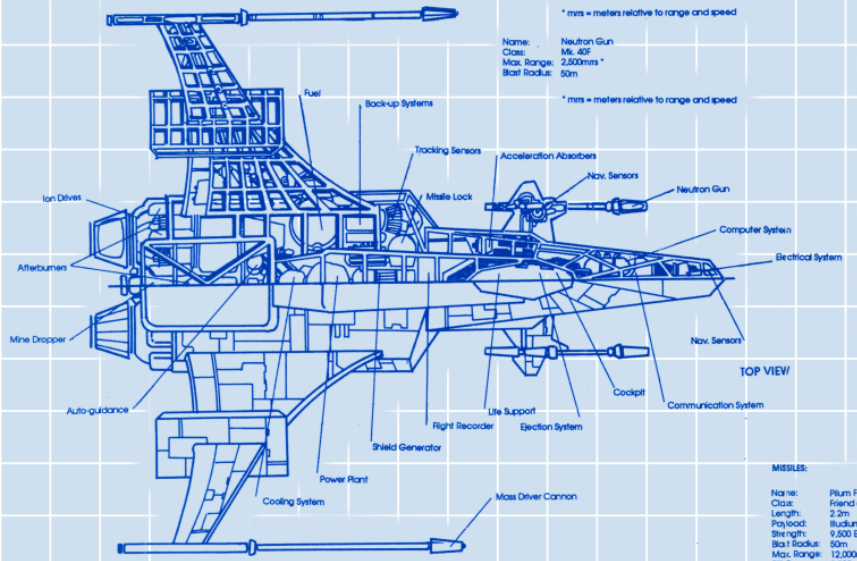
Ship's Armor: Fore Shield: 7 cm equivalent; Aft Shield: 7 cm equivalent. Front: 5 cm; Right: 3 cm; Left: 3 cm; Rear: 4 cm.

Aerospace Engineering:

ORIGIN™

WING COMMANDER™

The 3-D Space Combat Simulator



TOP VIEW

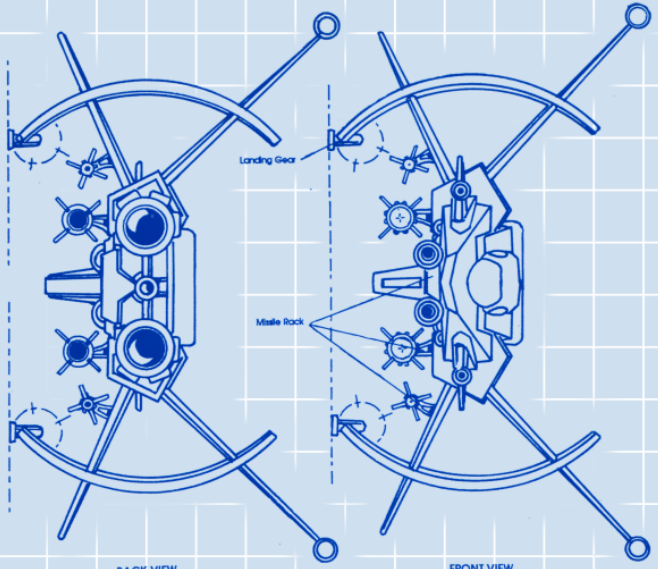
GUNS:

Name: Mass Driver Cannon
Class: Mk. 30A
Max. Range: 3,000mms *
Blast Radius: 50m

* mms = meters relative to range and speed

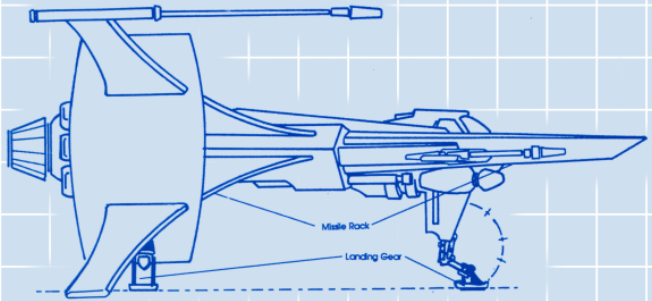
Name: Neutron Gun
Class: Mk. 40F
Max. Range: 2,500mms *
Blast Radius: 50m

* mms = meters relative to range and speed



BACK VIEW

FRONT VIEW



SIDE VIEW

MISSILES:

Name: Pilum FF
Class: Friend or Foe
Length: 2.2m
Payload: Iludium PEW 36
Strength: 9,500 ESK
Blast Radius: 50m
Max. Range: 12,000m
Eff. Range: 8,000m
Velocity: 800 KPS
Max. Yaw: 10 DPS
Max. Pitch: 10 DPS
Max. Roll: 10 DPS

Name: Spiculum IR
Class: Image Recognition
Length: 2.2m
Payload: Iludium PEW 36
Strength: 9,500 ESK
Blast Radius: 50m
Max. Range: 8,000m
Eff. Range: 6,000m
Velocity: 800 KPS
Max. Yaw: 10 DPS
Max. Pitch: 10 DPS
Max. Roll: 10 DPS

Name: Javelin HS
Class: Heat-Seeking
Length: 2m
Payload: Iludium PEW 36
Strength: 10,500 ESK
Blast Radius: 50m
Max. Range: 9,000m
Eff. Range: 6,000m
Velocity: 800 KPS
Max. Yaw: 10 DPS
Max. Pitch: 10 DPS
Max. Roll: 10 DPS

Raptor

Class: Heavy Fighter
Length: 36 meters
Mass: 20 tonnes
Maximum Velocity: 400 kps
Cruise Velocity: 250 kps
Acceleration: Good
Maximum Yaw: 6 dps
Maximum Pitch: 5 dps
Maximum Roll: 6 dps

Ship's Weapons: Neutron Guns (2), Gatling Mass Driver Cannon (2), Heat-Seeking Missiles (2), Spiculum IR (Image Recognition) Missiles (2), Pilum FF (Friend or Foe) Missile, Porcupine Space Mine.

Ship's Armor: Fore Shield: 7 cm equivalent; Aft Shield: 7 cm equivalent. Front: 8 cm; Right: 6 cm; Left: 6 cm; Rear: 8 cm.

Aerospace Engineering:

ORIGIN™

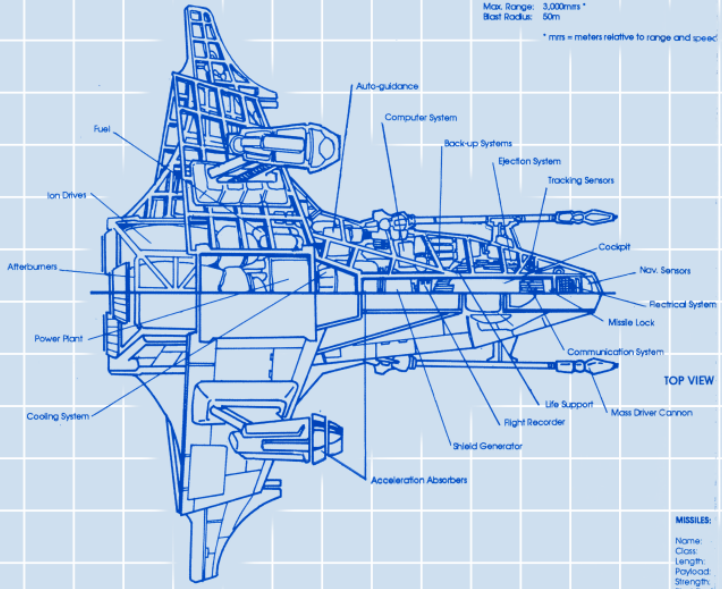
WING COMMANDER™

The 3-D Space Combat Simulator

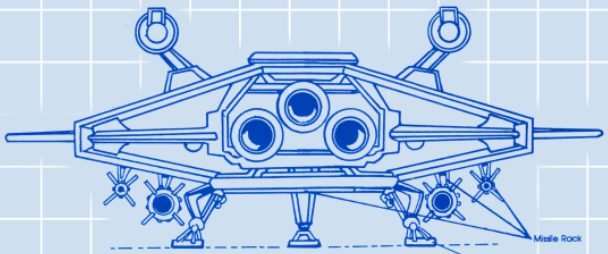
GUNS:

Name:	Mass Driver Cannon
Class:	Mk. 30A
Max. Range:	3,000mm's *
Blast Radius:	50m

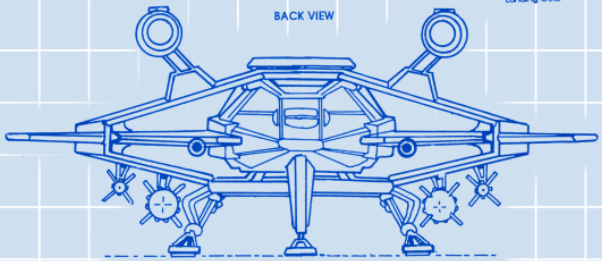
* mm = meters relative to range and speed



TOP VIEW



BACK VIEW

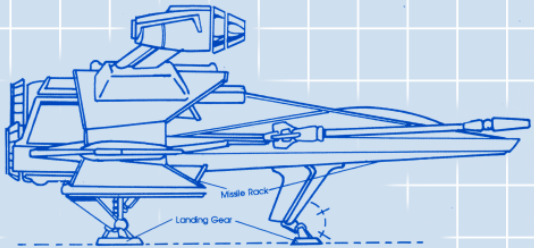


FRONT VIEW

MISSILES:

Name:	Dart DF
Class:	Dumb-Fire
Length:	2.6m
Payload:	Illudium PEW 36
Strength:	11,000 ESK
Blast Radius:	50m
Max. Range:	10,000m
Eff. Range:	2,000m
Velocity:	900 KPS
Max. Yaw:	10 DPS
Max. Pitch:	10 DPS
Max. Roll:	10 DPS

Name:	Javelin HS
Class:	Heat-Seeking
Length:	2m
Payload:	Illudium PEW 36
Strength:	10,500 ESK
Blast Radius:	50m
Max. Range:	9,000m
Eff. Range:	6,000m
Velocity:	800 KPS
Max. Yaw:	10 DPS
Max. Pitch:	10 DPS
Max. Roll:	10 DPS



SIDE VIEW

Scimitar

Class: Medium Fighter

Length: 25 meters

Mass: 16 tonnes

Maximum Velocity: 360 kps

Cruise Velocity: 150 kps

Acceleration: Good

Maximum Yaw: 6 dps

Maximum Pitch: 6 dps

Maximum Roll: 7 dps

Ship's Weapons: Gatling Mass Driver Cannon (2), Dumb-Fire Missiles (2), Heat-Seeking Missiles (3).

Ship's Armor: Fore Shield: 4 cm equivalent; Aft Shield: 4 cm equivalent. Front: 6 cm; Right: 5 cm; Left: 5 cm; Rear: 6 cm.

Aerospace Engineering:

ORIGIN™

Chronologie

Orbit 151, Sonnenjahr 5105

Bei der Einrichtung von Stützpunkten im neu erkundeten Krat'na-Sektor entdeckt der Zerstörer K'rath'kan einen unbekannten Eindringling. Laut Anführer Brath'kar nar Caxki versucht das Schiff, die Kilrathi-Schutzschilde durch Breitbandstrahlung zu neutralisieren. Sollte der Gegner nicht innerhalb von drei Achteln einer Stunde die Sperrzone verlassen, wird der Zerstörer das Feuer eröffnen, um die Bedrohung zu eliminieren.

2629,105

Die terranische Konföderation erweitert ihren Forschungs- und Kolonisationsradius und dringt in den Vega-Sektor vor. Am Tage 2629,105 (16. März 2629, Terranische Zeit) begegnet die *Iason* einem Raumschiff unbekannter Herkunft. Kommandant Jedora Andropolos übermittelt einen internationalen, nicht-verbalen Breitbandgruß nach Vorgabe des Komitees für Interaktion mit außerirdischen Intelligenzen.

Andropolos schaltet die Geschütze der *Iason* für die TCN-empfohlenen 20 Minuten auf Off-line und wartet auf eine Antwort des fremden Raumschiffs. Schließlich eröffnet das unidentifizierte Schiff ohne Vorwarnung das Feuer mit voller Laserkraft und zerstört die *Iason* mit ihrer gesamten Besatzung.

Sonnenjahr 5112

Weitere Begegnungen mit der unbekannten Kultur, deren Erkundungsschiffe die üblichen Patrouille-Routen der Kilrathi kreuzen. Die Schiffe sind mit Außengeschützen ausgestattet und werden bei Sichtung sofort beschossen, um ein weiteres Vordringen in Kilrathi-Territorium zu verhindern. Sichergestellte Trümmer deuten darauf hin, daß die Schiffe aus der "Terranischen Konföderation" stammen.

Nachdem ferngesteuerte Aufklärungsflugzeuge Bilder eines kolonisierten Planeten 3 Trillionen-Achte sternenwärts von Kilrah zurückgesendet haben, befiehlt der Kaiser dem Kilrathi-Heer, diese strategische Kolonie zu suchen und zu zerstören. Das Reichsmilitär erarbeitet Pläne für einen gnadenlosen Angriff auf die Kolonie und ihre orbitale Raumstation.

Als der Angriff beginnt, treffen die Truppen auf größeren Widerstand als erwartet - drei Flugzeugträger und viele Achte von Kampfflugzeugen. Die Technologie des Gegners scheint sich mit den Kenntnissen Kilrahs über

Raumschiffe und sektorübergreifende Sprungmechanismen messen zu können. Nach vier Tagen gelingt es den Kilrathi, die terranischen Truppen zum Rückzug zu zwingen, und sie kehren siegreich nach Kilrah zurück. Die Anführer gehen davon aus, daß ihre Streitkräfte die fremde Kultur innerhalb von sieben Monden unterwerfen können.

2634

Am Tage 2634,186 erklärt die Terranische Konföderation dem Reich von Kilrah aufgrund seiner zahllosen Akte von Piraterie und seiner willkürlichen Angriffe offiziell den Krieg.

Am Tage 2634,228 gelingt es dem TCN-Kryptographen Ches M. Penney, einen fehlgeleiteten Code teilweise zu dechiffrieren. Die abgefangene Nachricht deutet darauf hin, daß in naher Zukunft eine Kolonie der Konföderation auf McAuliffe und dann ihre orbitale Raumstation *Alexandria* angegriffen werden soll. Das Oberkommando der Konföderation ordnet eine Gegenoffensive von der doppelten Größe der erwarteten Angriffsflotte an und hofft, daß die eigenen Schiffe McAuliffe zuerst erreichen und die Gegner aus dem Hinterhalt überraschen können.

Am Tage 2634,235 dringt die Kilrathi-Flotte in McAuliffe-Territorium ein. Sie ist viermal so groß, wie die Terraner erwartet hatten (aufgrund der unvollständigen Übersetzung war der Umfang der Angriffsflotte unterschätzt worden). Der Einsatz "McAuliffe-Hinterhalt" beginnt.

Nach mehreren Tagen blutiger Gefechte hat die gut gerüstete Kilrathi-Streitmacht die terranische Flotte beinahe vollständig zerstört. Kurzfristig vom terranischen Widerstand abgewehrt, zieht sich die noch immer recht große Gruppe funktionsfähiger Kilrathi-Raumschiffe zur Regruppierung zurück. Der erste größere Konflikt zwischen Terranern und Kilrathi endet mit einer zumindest vorübergehend gebrochenen Angriffsspitze der Kilrathi.

Sonnenjahr 5117

Die Streitkräfte Thrakhaths erobern und besetzen McAuliffe, eine von den Terranern kolonisierte Welt mit reichen Metallvorkommen, die sich gut in Kilrahs Sprungsystem einfügt. Im Zuge der Eroberung des Planeten nehmen die Krieger zahllose Gefangene, um Vergeltungsschläge der Konföderation im Keim zu ersticken. (Die Anführer gehen davon aus, daß die gegnerische Kultur einem religiösen Glauben anhängt, der das individuelle Leben wertschätzt.)

Ein konzentrierter Angriffstrupp, der von einem erstaunlich kleinen Geschwader schwerer Kampfraumschiffe mit winzigen, fest angebrachten Vorrichtungen angeführt wird, bekämpft die Kilrathi-Flotte. Das Gefecht nimmt eine üble Wendung für die Kilrathi-Truppen, als die vorstoßenden Kampfraumschiffe statische Sprengsätze abwerfen, scheinbar eine Art von Minen. Eine unbestimmte Anzahl terranischer Schiffe erscheint plötzlich durch einen Sprungpunkt in der Mitte des Schlachtfelds, um die gegnerische Flotte zu verstärken. Nach einem hitzigen Gefecht flüchtet die gegnerische Flotte in terranisches Gebiet. Ihre Verluste belaufen sich auf mehrere Achte.

2639

Am Tage 2639,033 landen Kilrathi-Besatzungstruppen auf der von Menschen bewohnten Welt McAuliffe. Die Eroberer nehmen unter Einsatz orbitaler Geschütze eine Viertelmillion Menschen als Geiseln und warten auf terranische Vergeltungsschläge. Dies löst den McAuliffe-Hinterhalt aus, eine taktische Situation, die durch die Gefährdung der Geiseln erschwert wird.

Die Konföderation leitet Phase 1 des Hinterhalts ein und setzt der Kilrathi-Flotte eine Angriffsstaffel entgegen. Diese besteht in erster Linie aus schweren Kampfraumschiffen vom Typ *Raptor*, die rekonfiguriert wurden, um zusätzliche “Porcupine”-Raumminen und entsprechend wenige Raketen zu tragen. Die Schiffe der Phase 1 werfen ihre Minen in einem Raumgebiet nahe McAuliffe ab und verwickeln den Gegner in ein Gefecht. Die Kilrathi-Schiffe flüchten aus dem Minengebiet und konzentrieren sich auf die Zerstörung des kleinen Kampfraumschiff-Gefolges.

Als den Kilrathi-Navigatoren klar wird, daß das Minengebiet einen Haupt-Sprungpunkt für McAuliffe darstellt, ist es bereits zu spät: Phase 2 hat begonnen. Auf ein einziges Funksignal gehen sämtliche speziell modifizierten “Porcupine”-Minen hoch. Im nächsten Moment erscheint die terranische Flotte durch den Sprungpunkt und holt zum ersten Schlag gegen die Angreifer der menschlichen Kolonie aus. Die gegnerischen Schiffe werden bei geringstem Verlust von Leben in den Reihen der Kolonisten zerstört. Nach einem Schlagabtausch endet der McAuliffe-Hinterhalt mit dem Rückzug der Kilrathi. Beide Flotten haben in etwa die gleichen Verluste zu beklagen, doch entscheidend ist, daß die Kilrathi erfolgreich von diesem strategisch wichtigen Punkt vertrieben werden konnten.

Sonnenjahr 5124

Kaiserliche Truppen dringen weiter in den Krat'na-Sektor vor und lassen sich Ausrüstung und Truppen nachbringen, um bewohnte Welten angreifen zu können. Terranische Eroberungstruppen führen einen Schlag gegen die Kr'azna-Kolonie aus, werden jedoch sogleich von Kilrathi-Kampfraumschiffen vertrieben. Die Eindringlinge werden bis zur terranischen Grenze zurückgedrängt, wobei die Kilrathi dem Raumschiffträger *Tiger's Claw* und seinen Kampfraumschiffen schwer zusetzen.

2644

Terranische Bodentruppen greifen eine befestigte Kilrathi-Kolonie an, werden jedoch von unerwarteten Kampfraumschiffen der Kilrathi in die Flucht geschlagen. Die Terraner formieren sich rasch neu und ziehen sich zurück; ihre nur leicht bewaffneten Transporter werden von schweren Kampfschiffen der Kilrathi verfolgt. Die TCS *Tiger's Claw* wird von ihrer Station ausgesandt, die Verfolger durch eine Hinhalte-Aktion abzulenken, die später "Custer's Carnival" genannt werden würde.

Zwar wird der Träger von Kilrathi-Kampfschiffen umzingelt und schwer beschädigt, doch es gelingt ihm, die Kilrathi-Streitkräfte so lange abzulenken, bis die terranische Flotte in Sicherheit ist. Auch die *Claw* selbst kann sich in Sicherheit bringen, obwohl drei Viertel ihrer Triebwerke zerstört und die Hälfte ihrer Piloten verwundet oder getötet wurden.

Orbit 437, Sonnenjahr 5136

Das kaiserliche Kommando der Kilrathi sendet Ausrüstungs- und Kolonisationsschiffe in nahegelegene Welten aus, um die Mopoks zum Kriegsdienst für die Kilrathi zu zwingen. Ein neuer Sternenstützpunkt wird als Kommandozentrale für Kilrathi-Aktionen in den umliegenden Sektoren gebaut. Nach einer gewissen Zeit entdecken die Terraner den Stützpunkt. Der Sicherheitskommandant der Basis wird daraufhin als Verräter exekutiert. Nach einem langwierigen Gefecht gegen die Terraner gibt der Kaiser Befehl, die Kommandozentrale nach Kilrah zurückzuverlegen.

2654,287

Der terranische Nachrichtendienst berichtet, daß das Kilrathi-Oberkommando seine Kriegspläne vom Venice-System aus leitet. Aufklärungspatrouillen sichten Kilrathi-Schiffe und folgen Patrouillen. Nach mehreren Wochen stoßen sie auf den Stützpunkt der kaisertreuen Kilrathi. Die Kilrathi leisten erbitterten Widerstand, müssen jedoch unter dem anhaltenden Raketenbeschuß zahlreicher Kampfraumschiffe die Waffen strecken. Schwer angeschlagen sehen sich die Kilrathi gezwungen, ihre Kommandozentrale nach Kilrah zurückzuversetzen.

Orbit 506, Sonnenjahr 5136

Da eine neue Entwicklung in der Waffentechnologie unmittelbar bevorsteht, wird ein Gebiet ausgewählt, in dem dieses neue nukleare Protonen-Beschleunigungsgeschütz getestet werden kann. Nachdem alle Radiowellen magnetisch abgepuffert worden sind, um den ausgewählten Planeten völlig zu isolieren, werden Lebensvernichtungs-Experimente durchgeführt, die sich als erfolgreich erweisen. Terranische Einheiten kommen zu spät, um die Tests zu verhindern, und werden mit Hilfe des gekaperten Konföderations-Schiffs *Gwenhyvar* in einen Hinterhalt gelockt.

Überlebende der gegnerischen Flotte finden jedoch den Dreadnought *Sivar* mitsamt der tödlichen Waffe und zerstören ihn. Der Admiral der unglückseligen Flotte bezahlt für sein Versagen mit dem größten Reueakt und wird in Gegenwart seines Vaters, dem Kaiser der Kilrathi, hingerichtet. Durch den Tod das Admirals wird Prinz Thrakhath Anwärter auf den Thron von Kilrah.

2654,326

Die *Tiger's Claw* erhält die Meldung, daß jeglicher Funkkontakt zur Goddard-Kolonie abgebrochen ist. Der Nachrichtendienst hat den Verdacht, daß die Kilrathi eine neue Superwaffe entwickelt haben, die sie gegen den bewohnten Planeten einsetzen wollen. Fighter-Geschwader der *Tiger's Claw* eilen zur Rettung und bahnen einen Weg für Transporter und Korvetten, doch es ist zu spät: Eine Viertelmillion Menschen mußte wegen der Kilrathi ihr Leben lassen.

Die *Claw* verfolgt die Kilrathi-Angreifer bis in gegnerisches Territorium hinein, wo sie von einem gekaperten Konföderationsschiff vom Typ *Exeter* in einen Hinterhalt gelockt wird. Einige Aufklärungsschiffe, die der direkten Gefahr entkommen konnten, entdecken ein Dreadnought-Schiff, von dem angenommen wird, daß es den Prototyp der neuen Superwaffe trägt. Es gelingt der *Claw*, den *Sivar*-Dreadnought aufzuspüren und zu eliminieren.

Sonnenjahre 5135-5137

Die Kampfflotten und Kriegspriesterinnen der Kilrathi planen die alljährliche Sivar-Eshrad-Zeremonie zu Ehren des Kriegsgottes Sivar, die im Firekka-System stattfinden soll. Das Opfer-Ritual wird jedoch gestört, nachdem der Kapitän der *Ras'Nik'hra* von den Terranern gefangengenommen und gefoltert wurde, um preiszugeben, wo die Zeremonie abgehalten wird. Die kaiserliche Wache der Kilrathi verdrängt den Gegner aus dem System, nachdem Prinz Thrakhath die Firekkaner der Vernichtung für unwürdig erklärt hat.

2653-2655

Die Konföderation verpflichtet sich zum Schutz einer neu entdeckten Kultur, der Firekkaner, die sich der terranischen Allianz anschließen wollen. Eine riesige Kampfflotte der Kilrathi, angeführt von dem furchterregenden Prinz Thrakhath und seinen Drakhai (der kaiserlichen Wache der Kilrathi) dringt in das System ein. Die Absichten der Flotte sind unbekannt, bis Ralgha, ein Überläufer der Kilrathi, von einem Plan erzählt, Firekka für ein seltsames religiöses Ritual der Außerirdischen zu benutzen, in dem Krieger sich erneut Sivar, dem Kriegsgott der Kilrathi, weihen.

Die konföderierten Streitkräfte schmieden den verzweifelten Plan, durch die Störung dieser religiösen Zeremonie die Moral des Gegners zu untergraben. Marine-Truppenschiffe springen in das System und landen auf dem Planeten, um die Priesterinnen der Kilrathi anzugreifen. Nach erfolgreichem Abschluß des Einsatzes zieht die *Claw* sich in terranisches Gebiet zurück, wird jedoch von Kilrathi-Schiffen verfolgt. Als die *Claw* entkommt, erheben sich die Firekkaner gegen die Kilrathi und zwingen sie zum Rückzug.

Sonnenjahre 5140-5153

Prinz Thrakhath ordnet Vorstöße in den Enigma-Sektor an, um die Kontrolle über einige Sprungpunkte zu gewinnen, die in terranische Welten führen. Ein Kilrathi-Planet im Ghorah Khar-System, auch als Ghorah Khar bekannt, fällt unter terranische Herrschaft. Dies erzürnt Thrakhath und die Anführer seiner Streitkräfte, die daraufhin Vergeltungsschläge gegen die Kolonien anordnen, um sämtliche überlebenden Feiglinge auszulöschen.

In den folgenden Monden verlieren die Terraner zahlreiche Schiffe im Enigma-Sektor, und es gelingt ihnen nicht, die Kilrathi und deren Hauptquartier auf K'Tithrak Mang zu verdrängen. Nach acht Sonnenjahren bricht Thrakhath seine Angriffe auf Ghorah Khar ab und verlegt das Hauptquartier der Kaisertreuen an einen verborgenen Ort außerhalb des Enigma-Sektors. Etwa zur selben Zeit wird die Raumschiff-Forschung von der Produktion des ersten Stealth Fighters gekrönt.

2656-2667

Im Verlauf der nächsten 11 Jahre versuchen Streitkräfte der Konföderation, die Kilrathi aus dem Enigma-Sektor zu vertreiben. Der Ausgang des Kampfes um dieses Gebiet ist von entscheidender Wichtigkeit - eine Niederlage würde bedeuten, daß die Kilrathi strategisch wichtige Sprungnoden im ganzen Enigma-Sektor beherrschen würden, die direkt in die Heimatwelten der Menschen führen.

Der erste Angriff auf ihr Hauptquartier auf K'Tithrak Mang scheitert, aber es gelingt den konföderierten Einheiten, die Olympus-Station (den Raumstützpunkt der Menschen, der für Ghorah Khar, die Welt der Kilrathi-Rebellen, eingerichtet wurde) gegen den Angriff der kaisertreuen Kilrathi zu verteidigen. Während die langwierige Schlacht um den Enigma-Sektor anhält, wagen einige Streitkräfte einen todesmutigen Sprung hinter die gegnerischen Linien, um das Sektoren-Hauptquartier der Kilrathi auf K'Tithrak Mang zu zerstören. Bei diesem Einsatz wird die berühmte *Tiger's Claw* endgültig vernichtet.

Sonnenjahr 5153

Nachdem sie ihr Hauptaugenmerk für mehrere Sonnenjahre auf andere Bereiche gerichtet hatten, erkämpfen sich die Kilrathi-Streitkräfte nun erneut ihren Weg zu den entscheidenden Sprungpunkten, die zu den Heimatwelten der Menschen führen. Diesmal konzentrieren sich ihre Angriffe auf die Pembroke-Station, das Durchgangssystem zwischen dem Enigma- und dem Vega-Sektor. Um die terranischen Truppen abzulenken, ordnet Prinz Thrakhath einen Vergeltungsangriff auf den Rebellenplaneten Ghorah Khar an.

Im nächsten Mond stellt Sivar die Führungsqualitäten Thrakhaths auf eine harte Probe. Erst wird ein Mordanschlag auf ihn verübt, und dann fällt er den Terranern in die Hände. Der Prinz besteht diese Prüfung: Mit der Hilfe von Spionen kann er fliehen und die Geschicke von Kilrah wieder in die Hand nehmen. Er befehligt eine letzte Attacke auf den terranischen Raumstützpunkt Olympus und vernichtet die wenigen noch verbliebenen Kolonisten von Ghorah Khar.

2667

Konföderierte Streitkräfte wehren erfolgreich einen Kilrathi-Angriff auf die Pembroke-Station ab, dem Durchgangssystem zwischen dem Enigma- und dem Vega-Sektor. Danach werden einige Einheiten zu einer Meuterei auf dem Rigel-Nachschubdepot gerufen, bei der die Beteiligten sich in zwei Gruppierungen spalten: Rigel-Piraten, die ihren Freibeuter-Lebensstil ungestört weiterführen wollen, und Besatzungsmitglieder, die zur Konföderation zurückkehren möchten. Das Piratenschiff wird schließlich abgeschossen.

Die kaisertreuen Kilrathi unternehmen einen erfolglosen Versuch, aufständische Planeten im Ghorah Khar-System zu unterwerfen. Danach scheitert der Mordanschlag eines kaisertreuen Anführers namens Khasra auf Prinz Thrakhath. Thrakhath wird gefangengenommen und an Bord der *Bonnie Heather* gebracht, kann jedoch schon kurz darauf fliehen. Schließlich wird ein verzweifelter Angriff auf die Olympus-Station in Ghorah Khar abgewehrt und so der Planet der Kilrathi-Rebellen gerettet.

Sonnenjahr 5154

Der Kriegsverlauf ist äußerst zufriedenstellend - in eineinhalb Sonnenjahren konnten die Kilrathi-Streitkräfte sieben Eskort-Raumschiffträger, zwei Flottenträger und 24 Achte anderer wichtiger Schiffe zerstören. Obwohl die Zahl der ernstzunehmenden Auseinandersetzungen auf einige wenige pro Mond abgenommen hat, verlegen sich die Terraner auf feige Angriffe auf Nachhut-Kräfte - Versorgungsschiffe und Transporter.

Thrakhath und Baron Jugara haben den Bedarf an weiteren Schiffen längst vorausgesehen und geben nun die Existenz einer Werft bekannt, die heimlich eine neue Klasse von *Hakaga*-Trägern produziert. Aus einem Treffen der kaisertreuen Kilrathi geht ein ausgeklügelter Plan hervor: Man will dem Außenminister der terranischen Konföderation einen falschen Waffenstillstand anbieten. Die abgelegene Schiffswerft produziert indessen weitere Raumschiffträger, um die Heimatwelt der Terraner zu zerstören.

Sieben Monate später weiht Thrakhath die neue Raumschiffträger-Flotte ein und startet einen dramatischen Angriff auf die Terraner, die mit der Entsorgung ihrer Kriegsschiffe und der Abwicklung ihrer Waffenproduktion beschäftigt sind. Man geht davon aus, daß die Heimatwelten sich ergeben werden, nachdem sie die totale Zerstörung dreier kleinerer Planeten mit ansehen mußten. Der Widerstand gegen die kaiserliche Flotte ist äußerst schwach, so daß Kilrathi-Sprengköpfe strategisch wichtige Punkte auf der Erde erreichen und auslöschen können.

2668

Zwölf Monate lang kämpfen die Terraner mit aller Macht gegen die Kilrathi und zerstören neun noch im Bau befindliche Raumschiffträger. Da sie nur noch über wenige Schlachtschiffe verfügt, ändert die militärische Leitung ihre Taktik und konzentriert sich auf den Angriff von Truppen- und Versorgungsschiffen. Darüber hinaus werden Dutzende von Transportern und vier Schiffswerften zerstört. Die Kilrathi sind gezwungen, sich zur Versorgung zurückzuziehen, wodurch ihre Frontlinien schwächer werden.

Gerade in dem Moment, als sich das Blatt zugunsten der Terraner wendet, machen die Kilrathi überraschend ein Friedensangebot. Alle Flotten werden vom Kernpunkt eines Einsatzes zur Eroberung von Munro, einem strategisch wichtigen System mit einer direkten Sprungverbindung nach Kilrah, abgezogen.

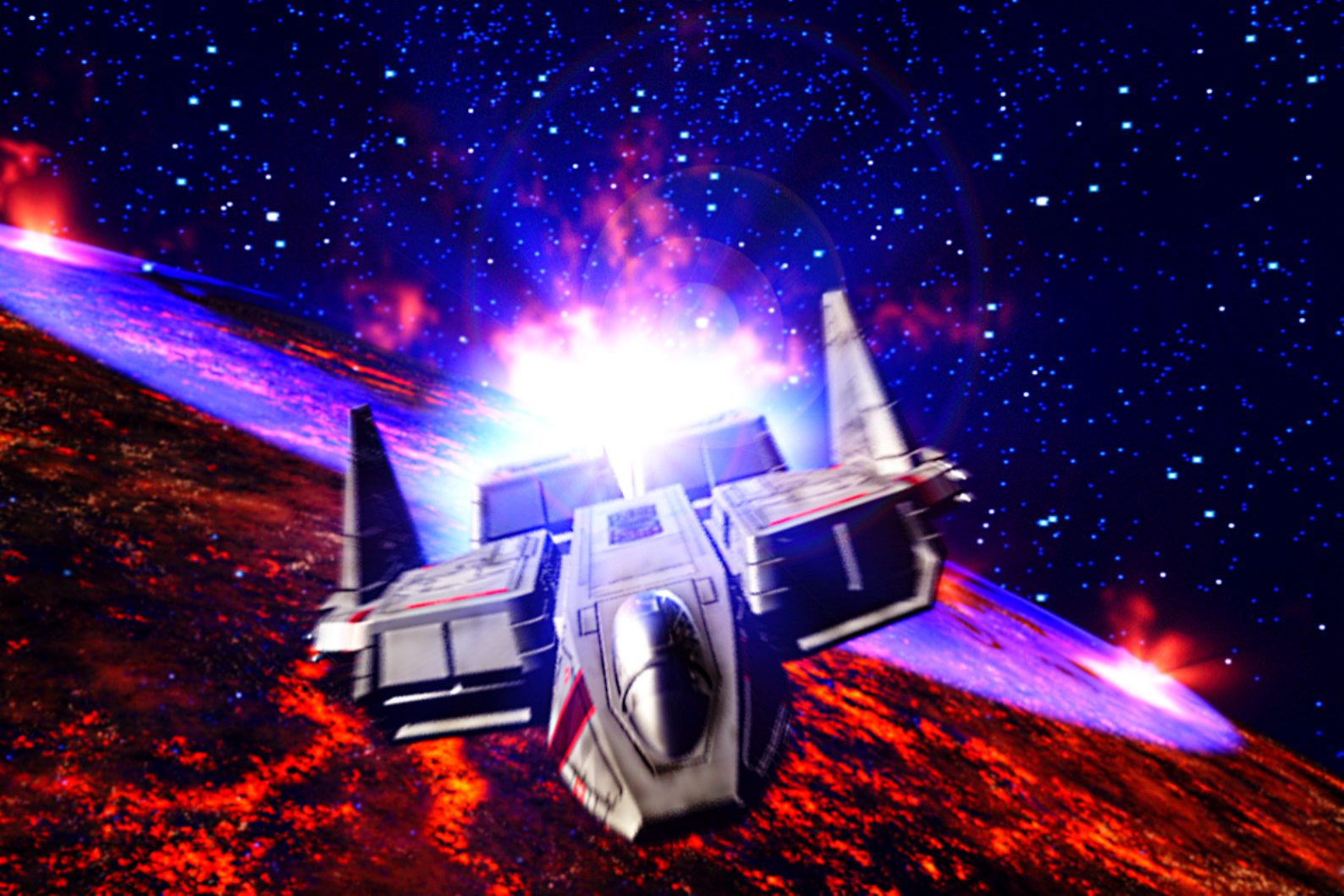
In den folgenden Monaten weigern sich mehrere Grenzkolonien, die Waffenstillstandsregelungen einzuhalten, und bieten Truppen und Schiffe auf, um aktive Schiffswerften in den entlegenen Gebieten des Kilrathi-Reichs zu suchen, über die viele Gerüchte im Umlauf sind. Unter Einsatz sichergestellter Stealth-Ausrüstung fangen die privaten Streitkräfte ein HoloVid der Produktionsstätte und die Nachricht ab, daß Kilrathi-Streitkräfte zu einem Einsatz aufbrechen mit dem Ziel, die Erde anzugreifen. Der Waffenstillstand wird aufgehoben, und eine Einheit noch intakter Schiffe der Konföderation, verstärkt durch private Schiffe und Träger, macht sich bereit, den Angriff abzuwehren.

Die ersten gegnerischen Treffer durch Strahlungssprengköpfe ziehen die totale Zerstörung von Warsaw, Gilead und Sirius Prime nach sich. Marineinfanteristen landen auf dem Träger des Kilrathi-Flaggschiffs. Einige Ausgewählte aus ihren Reihen plazieren unter Einsatz ihres Lebens Minen und lassen sie hochgehen. Drei Superträger werden zerstört, doch die restliche Flotte erreicht Schußweite. Die Kilrathi schießen Antimaterie-Raketen auf wichtige Verteidigungsstädte - u.a. auf Chicago, Pittsburgh, Boston, Miami, Quebec, Berlin, Paris und Kiew. Dann treten sie den Rückzug nach Kilrah an.

the KILRATHI saga
THE SECRET MISSIONS
THE SECRET MISSIONS 2
CRUSADE
In the distant future,
mankind is locked in a deadly war...
WING COMMANDER

the KILRATHI saga
WING COMMANDER™ II
Vengeance of the Kilrathi™
SPECIAL OPERATIONS 1
SPECIAL OPERATIONS 2

the KILRATHI saga
WING COMMANDER III
Heart of the Tiger



yeates

NACH DEM KRIEG IST VOR DEM KRIEG

WING COMMANDER IV

DER PREIS DER FREIHEIT