

STAR LINES

FIRST FARSTAR NEWSLETTER

Ausgabe 2

Das inoffizielle, nicht sanktionierte, nicht
zensierte, Hardcore Magazin der FarStar

AUSGABE

MONAT 9

Editorial:

Tja Leute, wir wissen leider immer noch nicht, wie unser Magazin angekommen ist, außer dass sich diverse Wesenheiten persönlich persönlich pikiert fühlen (NEIN, nicht punktiert, Doc). Trotzdem sind wir noch voller Hoffnung, dass ihr auch diese Ausgabe mit Freude lesen werdet.

Die Commando Crew hat sich zwar beschwert, aber wo bleiben eure Abos???

Nun denn: Viel Spaß und möge der Saft bei euch sein (lest dazu unbedingt KEIN BIER AUF UNSEREM STERN von C.L. (mit Anweisungen von SMD),

Editor H.

Aus dem Inhalt:::

FARSTAR NEWS

Neue Gerüch(t)e in der Messe

Kein Bier auf unserem Stern

Mein Droide singt

Akte P

Pimp my X-Wing

Die Rache der Siff(er)

Usw. usf.

Anzeige:

Join the FarStar-

endless adventures in the Kathol-Rift

Join the FarStar-

endless adventures in the Kathol-Rift

Join the FarStar-

endless adventures in the Rift

Join the FarStar-

endless adventures in the Rift

Join the FarStar-

endless adventures in the Rift

Call Cpt. Adrimeturm in CC

Call Cpt. Adrimeturm in CC

(keine Angst, nur für die Moral)

FARSTAR NEWS

Neue(r) Besucher an Bord

Major Aaron Garth (nicht verwechseln mit Martio ZeroG Garth) lebt seit einiger Zeit schon an Bord, aber wer ist dieser Mann, dem sein Vater Haus- (resp. Kabinen) –arrest erteilt hat? Außerdem hätten wir da noch Brustbrecher von Jan, der diesem wohl nicht so gut bekam ;(

Keine Revolte an Bord!

Obwohl der Captain mal wieder abwesend war, haben allen Gerüchten zum Trotz weder Scoryn noch Cable das Kommando übernommen. Wir sagen nur: „Ja, Sie lebt doch noch...“

Beschwerden über die Mannschaftsführung alos wie immer in den Kummerkasten der Messe.

Aus der Mannschafts-Messe:

Neue Gerüch(t)e

Rätselt selbst (Auflösung auf der nächsten Seite):

- 1 Die Piloten knabbern während des Fluges Erdnüsse
- 2 Major Garth ist Martio Garths Sohn
- 3 Gorak Khzam lebt
- 4 Captain Adrimetrum schluckt Spice und ist deswegen so mies drauf (resp. „Nicht zu sprechen!“)
- 5 Mahkez springt gerne bereits im Orbit von Planeten
- 6 Loh'kar dealt mit Gewürzen
- 7 Doc Ack schändet Leichen
- 8 Jessa Dajus wurde vom Captain umgebracht
- 9 Das Imperium greift uns nicht an, weil es Angst vor uns hat
- 10 Wir haben kein Bier mehr

Es stinkt...

Nein, die komischen Gerüche in der Messe stammen von T'achak T'andar, der das Öl für die Speeder mit dem der Bratensoße verwechselt hat (oder umgekehrt).

Es stinkt 2...

In einigen Kabinen wurden in den letzten Tagen seltsame Gerüche wahrgenommen. Zur Ursachenfindung und –behebung bieten wir folgende Ratschläge:

- a) Wann wurde das letzte Mal gemeinsam geduscht? Falls dies länger als neun Monate her ist, bitte unbedingt nachholen. Das gemeinsame Erlebnis des Duschvorgangs dient allein der Überprüfung der jeweils individuellen Hygiene ;)
- b) Wann wurde das letzte Mal die Wäsche gewechselt? Ebenfalls dringend nachholen! Der besondere Anreiz liegt hierbei darin, den Teamkameraden die eigenen „sauberen“ Unterhosen zur Verfügung zu stellen (Fachz im String dient bestimmt der Aufmunterung der Moral).
- c) Wann wurden die Essens- und Getränkereste zum letzten Mal in einen X-

Wing verfrachtet? Nachholen, durchführen, ausprobieren!

Wichtig zu beachten ist, dass der Müll nicht nur gesammelt sondern auch entsorgt wird! Ach ja, bitte nicht erwischen lassen.

d) „Wo ist Crewman XY? Von dem habe ich seit Tagen nichts mehr gesehen und gehört.“ Dringendst entsorgen!

Tja, kommt auch vor...

e) Raucht jemand in der Kabine oder sind das die überladenden Blaster? Unbedingt absichern bzw. entfernen.

Sicherheit an Bord wird GANZ GROß geschrieben: **SICHERHEIT** Achten Sie auch darauf!

f) Stinkt es auch, wenn sie ausnahmsweise nicht in der Kabine sind? Vielleicht mal duschen!

Zitat aus den Hygienevorschriften der Neuen Republik: „*Jedes Crewmitglied an Bord eines Großraumschiffs muss gewillt sein, sich mindestens alle 168h den Reinigungsriten der eigenen Spezies sowie jeden Monat dem Allianzprodukt Sonicdusche hinzugeben. Verletzungen durch Befolgen dieser Vorschrift sind dem medizinischen Personal umgehend mitzuteilen, Verletzungen dieser Vorschrift dem kommandierenden Offizier oder der NRI.*“

g) Befinden sich Pflanzen in der Kabine? Falls ja, sollten diese umgehend auf das grüne Deck (Hydroponisches Labor) umgepflanzt werden. Falls nein, kann auch nichts daran geändert werden, außer sie pflanzen nun etwas an. Wenn der Geruch nicht verschwindet, dann lag es wohl nicht an der Pflanze.

Blumen können das innere Klima einer Kabine stark verbessern, außerdem bieten sich carnivore Pflanzen als Mittel gegen unerwünschte Besucher an.

h) Werden Tiere in ihrer Kabine gehalten? Falls ja, reden diese mit Ihnen? Falls nein, bringen sie das Tier in die Küche. Falls ja, kann es noch eine Waffe halten? Wiederum ja bedeutet es handelt sich um ein Crewmitglied? Kann das Tier keine Waffe mehr halten ist es für die Mission nicht relevant. Also einschläfern, auf Nachkommen warten und in jedem Fall dem Tier einen Namen geben sowie der Sicherheit Bescheid geben.

Dies sind die wirklich problematischen Fälle...

Bei Unschlüssigkeiten wegen Namensgebung, Entsorgung, Unterhalt sowie sonstiger Unterbringung bieten wir gerne Hilfe an.

Neue Gerüch(t)e: Rätselt selbst-Auflösung:

- (1) (falsch, höchstens an den eigenen oder denen des Co(bb)-Piloten)
- (2) (RICHTIG!)
- (3) (falsch, zumindest nicht auf der FarStar)
- (4) (falsch, zumindest der erste Punkt)

- (5) (JA, er ist endlich ein richtiges Mitglied unserer Crew, d. h. total durchgeknallt)
- (6) (Nein, nur mit Waffen, Droiden, Daten, Schiffen, Sklaven, usw.)
- (7) (Falsch, er mag nur keine lebenden Wesen)
- (8) (Falsch, Col. Jessa lebender Körper ist auf der Krankenstation zu besichtigen).
- (9) (äh ja, bitte selbst Wahrheitsgehalt abwägen)
- (10) (RICHTIG, aber es gibt ja noch Brennschluss, medizinischen Alkohol und die Pilze auf dem grünen Deck sowie den nächsten Artikel)

Kein Bier auf unserem Stern

Dieses Gerücht ist keines! Es ist wahr, es gibt kein Bier auf der FarStar mehr. Die letzten Reste lagern im kumulativen Magen der Mannschaft.

Zu unser aller Glück gibt es noch andere Möglichkeiten der Intoxikation, so dass an dieser Stelle nur auf das sagenumwobene Likör- und Mixgetränke-Angebot der Mannschaftsmesse verwiesen werden muss.

- Gammers Coffee (stark)
- My Fish-Cream (danach braucht ihr den Doc)
- Mandalorian Secret (geheim)
- Astrodroid (muss man immer mit rechnen)
- Dark Ryder (pilzig)
- Rift (farbig)
- TIEkiller Sunrise (abgespaced)
- Schraubenzieher (orange)
- Hydro-Schraubenschlüssel (wässrig)
- Zero-G (Martios Liebling)
- Supernova (heiß)
- Brennschluss (sagt alles)
- Todesstern (zum Absch(l)uss)

Noch Fragen (????)

Mein Droide singt

Äh ja, mein Name ist Drugah, Dann Drugah und ich bin hier für den Droiden, also unseren besten Freund zuständig.

Bevor ich zu den Fragen komme zuerst mal zu dem Wichtigsten: „Immer dran denken, ölt ihn gut ein, euren guten Freund, damit er nicht rostet.“

Und ja, Fragen gibt es auch, zuerst von T.S.

(Sicherheit): „*Kann ich einen Sicherheitsdroiden so aufmotzen, dass er mir oder einem guten Freund auf Schritt und Tritt folgt.*“

Also äh ja, wichtig dafür wäre erst einmal eine Suchmaschine (*tracking device*), die am Rumpf angeschlossen und im Hauptspeicher aufgegriffen wird. Außerdem muss das Suchziel ebenfalls im Suchcode enthalten sein oder besser einen solchen aussenden. Z. B. wäre es hier möglich, einen Sender auf das zu suchende Ziel abzufeuern (klebt mit Powerglu® oder Thermoplast) oder es ihm sonstwie an- oder umzuhängen.

Sollte es der Fall sein, dass das gesuchte Ziel angegriffen werden soll, dann wäre es notwendig, die entsprechenden Subroutinen umzuschreiben, wobei ein binärer Befehl wie „Töte Ziel“ oder „Kill Kerl“ (bei Nebenbuhlern) hinreichend ist.

C. MD. schreibt mir folgendes: „*Meine Astromecheinheit weigert sich meine Kabine aufzuräumen, was soll ich machen.*“

Ja, also dies, dies ist ein wirklich ganz anders geartetes Problem an dem sicher viele R2-Einheiten leiden, aber auch die des Typs R5 oder sogar R6, die R3er und 4er will ich gar nicht erwähnen. R1, vergesst es...

Die geplanten R8 wären da besser geeignet (Repulsoren machen es möglich).

Kommen wir nun zur Problemlösung. Das eigentliche Problem müsste in der Fortbewegung der R2-Einheit liegen. Ich nehme stark an, dass durch zuviel Debris auf den unteren Bewegungsebenen eine Impossibilität der rollenden Motivatoren entstehen könnte. Aufräumen könnte Abhilfe schaffen. Anschließend sollte es keine Hindernisse bei der gründlichen Reinigung der Kabine mehr geben.

Programmiertechnisch kann der binäre Code „Room Room“ Abhilfe schaffen, wobei ich dann keine Garantie auf die sich auf der unteren Bewegungsebene befindlichen Artefakte geben kann.

Soviel für heute und denkt dran, „Der Droid ist dein bester Freund, wenn du ihn regelmäßig wartest, pflegst und ihm den Rücken von Haltebolzen freihältst.“

Pimp my X- (Wing)

Yoho Freunde der technischen Spielerei, ich weiß ja, was manche von euch gerne mit ihrer Rakete machen würden aber nicht können (Nennt man auch Ladehemmung oder *spacia impotentia*). Aber genug der traurigen Zeit, wir können Abhilfe schaffen (in 5 einfachen Schritten).

1. Außenhülle

Die meisten Maschinen sind ja werksmäßig weiß oder schrottfarben (nach einiger Zeit der übermäßigen Beanspruchung). Um dies zu ändern, solltest du direkt ab der ersten Flugstunde eine Abschussliste führen: Diese wird entweder an der rechten oder linken Seite der Kanzel angebracht. Außerdem sind schicke persönliche Insignien angebracht (z. B. der legendäre Wookie-Schwanz am Heck oder dein Logo auf der Frontseite). Sonstige farbliche Verbesserungen sollten aber mit dem Flugoffizier bzw. der Captainesse abgesprochen werden.

2. Innenausstattung

Der Pilotensitz wird ja nicht nur im Notfall gebracht, sondern ist das Arschheim jedes Fliegerasses, deswegen ist ein Lederbezug oder ein eingebauter Getränkehalter gar nicht so übel. Und das ist erst der Anfang, das obligatorische Spice-Bäumchen zur Raumerfrischung darf auf gar keinen Fall fehlen (und hilft wirklich!).

3. Antrieb

Normalerweise fliegt so eine Kampfmaschine ca. 10 Einheiten (max. und muss), dies erscheint dem coolen Flügelschnipper doch etwas langsam. Abhilfe schafft jeder gute Mechaniker und die etwas ungewöhnliche Nutzung der bordeigenen Sauerstoffversorgung. Im Notfall (oder wenn es schnell gehen soll) schickst du oder deine R2-Einheit einfach den total überflüssigen Atmungssaft in den Antrieb und der zischt dann nochmal richtig ab (also ca. 1-2 Einheiten schneller). WICHTIG: Anschließend unbedingt zur Inspektion!!!

4. Programme

Die normale Programmierung eurer Kampfmaschine ist sehr einseitig und hilft nicht wirklich bei einer langwierigen Aufklärungsmission. Ladet euch doch einfach noch ein paar coole Holo oder Musixtitel in den Kernspeicher oder euren R2. Zu empfehlen hätten wir „Jessas Verhör“ (Live-Holo), „Genna duscht“ (Live-Holo) oder „Wolfsgeheul“ (für die Chix) sowie „Blast the Bastards“ (von den Protonentorpedos), „Blow your Mind“ (von den Jedi-Ascendances) oder den klassischen Marsch des Imperiums (cool, wenn ihr auf die TIE's feuert).

5. Sound

Der reguläre Klang des X-Wings lässt sich optimieren, wenn ihr ein wenig Zeit und Schweißarbeit investiert. Es geht wirklich ganz einfach:

Es müssen nur die Antriebsdüsen um ca. 30cm verlängert werden. Und wenn ihr diese dann ein wenig (nicht zuviel) biegt, wird der Sound echt hip.

DIE RACHE DER SIFF(er)

Ein Essay über die Entwicklungen an Bord

Wir schreiben das Jahr 8 nach der Zerstörung von Alderaan. Irgendwo in den tiefen das unbekanntes, unerforschten Tiefen des Katholrifts fliegt die Corellianische Corvette FarStar unbekanntes Planeten entgegen, die kein Wesen des bekannten Raums je zuvor gesehen hat.

An Bord des Schiffes befindet sich ein Haufen mental Entrückter auf der Suche nach seelischem Frieden, der Einheit mit sich selbst oder Moff Sarne.

Das Imperium taucht nur selten auf und auch jegliche sonstigen intelligenten Wesen meiden die Route des rebellischen Schiffes (aus gutem Grund). Denn außer der labilen Besatzung trägt die FarStar ein weiteres geheimnisvolles Etwas an Bord. Und dieses Ding wird nicht ohne Grund von allen lebenden Wesen gefürchtet.

Viele Schiffe hatten schon eine Begegnung damit, gerade wenn sie längere Zeit in unerforschem Raum (ohne Nachschub oder Unterstützung) unterwegs waren.

Der Siff, wie dies von erfahrenen Raumschiffkommandeuren genannt wird, die Unhygiene (so nennt es der Fachjargon des medizinischen Personals), Brutstätte für ... (Doc Ack) oder der Dreck (so heißt es beim gemeinen Crewmitglied) breitet sich überall aus und nimmt von jedem und allem Besitz.

Und die Rache davon ist schrecklich: Schlecht funktionierende Blaster und Speeder, untaugliche und schlechte Mannschaften, irreparable Schäden durch die Intoxikation an Geist und Körper sowie eine s(t)inkende republikanische Moral aufgrund der Machtgelüste und Konspirationen einiger weniger einzelner Individuen.

Woran ist die Alte Republik wohl gescheiter?
Es greift um sich, seid auf der Hut!

Redaktionelle Anmerkung: Die Ansichten, Meinungen und Aussagen einzelner Artikel geben nicht die moralische Meinung oder Einschätzung der Redaktion und der FarStar wieder, sondern dienen der Diskussion der benannten Thematik.

Antworten, Widersprüche und Einwürfe sind daher streng erwünscht und unter Mindme@FSL.r2.bl einzureichen. Keine Angst, die Antwort kommt an und wird nicht unzensiert ans CC weitergeleitet.

Akte P- Die Erdnuss-Akten

Keine Realsatire – sondern ein Bericht über Les Murenos Leidensgeschichte

Nachdem bei Sternzeit 1-33-8 n.A. (vor 10 Tagen) die beiden Mon Calamari-Piloten Skukuza und Bracka Casir ihr Ende in einem Raumgefecht fanden, hat der Defender-Pilot Les Mureno harte Zeiten erfahren.

Alleine einen Defender zu fliegen ist schon hart, aber den Bordschützen (resp. Seine Bordschützin) in einem Gefecht zu verlieren, bei dem es dank großartiger Leistung der X-Wings kaum Verluste zu beklagen gab, ist eine ganz andere Sache. Vor allem wenn einem niemand aus der Crew Unterstützung oder Zuwendung anbietet.

In einer solch tragischen Situation kann es leicht vorkommen, dass man in seiner Trauer einen einfachen, leichteren, schnelleren Weg sucht. Ein Weg der schon viele gute Soldaten und angehende Helden in die Sucht geführt hat.

Dabei lassen sich erste Anzeichen einer Sucht leicht erkennen: Rückzug aus dem allgemeinen realen Zusammenleben, Verschwiegenheit, gesteigerte Aggressivität und Angriffslust, überhöhtes oder vermindertes

Selbstbewusstsein, maxierte Einnahme von ungewöhnlichen Getränken, Speisen oder Medikamenten im weitesten Sinn, ...

Sollten Sie geneigter Leser solches Verhalten bei einem ihrer Artgenossen wahrnehmen, verständigen Sie bitte umgehend die Bordsicherheit oder setzen Sie Ihren kommandierenden Offizier davon in Kenntnis.

Aber zurück zu unserem mittlerweile vom Dienst suspendierten Patienten. Nachdem Les Mureno in seiner psychisch instabilen Lage vollkommen allein gelassen wurde und unbeobachtet blieb, wandte er sich neuen Freunden zu: den Erdnüssen, die unter mysteriösen Umständen in seine Kabine, sein Cockpit und seinem Magen landeten. Unbestätigten Gerüchten zufolge bestand die Würzmischung dieser Nüsse aus Spice.

Aber dank des beherzten Eingreifens von Pilot Unser konnte Schlimmeres verhindert werden.

Medizinischer SicherheitsCheck (von General Dragon)

Nehmen Sie häufig (mehr als einmal pro Tag) alkoholische Getränke zu sich?

O Ja O Nein

Nehmen Sie regelmäßig ärztlich verordnete Substanzen zu sich?

O Ja O Nein

Hat Ihnen der Bordarzt etwas gegeben, was Sie ständig zu sich nehmen?

O Ja O Nein

Haben Sie in den letzten 24h irgendetwas zu sich genommen, was Sie nicht selber erlegt, gekocht, gebraut oder sonstwie hergestellt haben?

O Ja O Nein

Fühlen Sie sich an Bord gefährdet, eingesperrt oder haben Sie das Gefühl verfolgt zu werden?

O Ja O Nein

Fühlen Sie sich an Bord glücklich oder sehen Sie ein buntes Muster an den Bordwänden?

O Ja O Nein

Hatten Sie in den letzten 48h Sex oder engen Körperkontakt mit einem anderen Crewmitglied (außer Ihnen selbst)?

O Ja O Nein

Halten Sie sich häufig im hydroponischen Labor auf?

O Ja O Nein

Sind Sie (dienstlich oder privat) öfter Strahlung ausgesetzt?

O Ja O Nein

Leiden Sie derzeit unter Haarausfall oder Fellverlust?

O Ja O Nein

Haben Sie das Gefühl, dass dieser Test absolute Relevanz für Ihr persönliches Überleben hat?

O Ja O Nein
Sind Sie der Meinung, dass Sie unbesiegbar sind und Sie auf keinen Fall von anderen Befehle empfangen sollten?

O Ja O Nein
Ist Ihr letztes medizinischer CheckUp (Drogen-Screening) länger als 4 Wochen her?

O Ja O Nein

Wenn Sie eine oder mehrere dieser Fragen mit Ja beantwortet haben sollten, dann melden Sie sich bitte direkt beim Doc oder seiner hübschen Assistentin Genna für eine Generalüberholung und vergessen Sie nicht diesen Test ausgefüllt mitzubringen.

Wahlen zum Flugoffizier

Unbestätigten Gerüchten zufolge wird es bald einen neuen Flugleitoffizier/ Geschwaderkommandeur geben. Aus diesem Grunde wollen wir euch die wichtigsten Kandidaten nicht vorenthalten...

Die gute alte WINGRIPPER Gorjaye

Bombastisch, knallhart und alles andere als flügelahm. Für besonders intime Infos, ruf unsere Nullnummer nochmal auf.

CCDU- Corla und Cobb Die Unser(en)s

Unser(e) lieben Geschwister an Bord, schräger geht's nicht mehr; sie hübsch, lässig, cool; er gestresst, zurückhaltend, allen bekannt, aber ein nicht zu unterschätzender Pilot (!!), man erinnere sich nur an das legendär werdende Erdnussmanöver im Defender.

SPD- Sexy Partyluder Dasha

Schaut auf die nächste Seite, da seht ihr alles!

FDP- Farewell, Doombringer, Pilot

Doombringer halt, große Klappe (bestellt Pizza auf n´em Sternenerstörer), verfressen (bestellt Pizza auf n´em Sternenerstörer), akzeptabler Pilot

PDS- Piloten Dawson und Smith

Der Defender Nummer 1, selten im Einsatz, deswegen leicht unbekannt, aber gute Crew!

Nur für Piloten: Der große Wahlcheck

Schaut einfach mit wem ihr die meisten Übereinstimmungen habt und ihr findet euren Traumoffizier:

Scheißegal, wer das Kommando hat, ich fliege wie ich will.

10W 2C 6S 8F 4P

Mein Commander soll mir immer den Rücken frei halten.

8W 10C 6S 2F 4P

Der leitende Offizier des Geschwaders soll vor allem taktische und diplomatische Entscheidungen treffen.

4W 10C 8S 6F 2P

Ein Offizier muss gut aussehen.

10W 4C 8S 6F 2P

Ein Offizier sollte fliegen können.

10W 8C 6S 6F 4P

Der Flugleitoffizier darf als erster raus.

8W 10C 6S 6F 4P

Ein guter Pilot kann auch in seinem Jäger schlafen.

4W 8C 6S 10F 2P

Die Einsatzrate der Defender liegt zu niedrig.

2W 8C 6S 4F 10P

Bezüglich der Besatzung der verschiedenen Flieger wäre ein Rotationssystem eine gute Idee.

2W 10C 6S 4F 6P

R2-Einheiten können mehr als nur Astrogationsdaten speichern

6W 10C 2S 4F 8P

So, jetzt müsst ihr nur die jeweiligen Punkte bei einer Zustimmung zur Aussage addieren und ihr habt euren Wunschgeschwaderkommandeur. Dies ist derjenige, vor dessen Anfangsbuchstaben die meisten Punkte stehen.

**Zum Sammeln und Aufhängen
im eigenen Spind**



Pin-up Nr. 4: *Dasha Defano*

**Schaut nur,
das Gewicht
von *Blue
A...* liegt
doch ganz
woanders ;)**

Trefft sie im All!!
Meetme@X-Wing

Doombringer meint:
*„Lecker, hmm,
ehrlich!“*

12 von 10 Punkten

