

BATTLETECH

TM

HARDWARE™ HANDBUCH

3

0

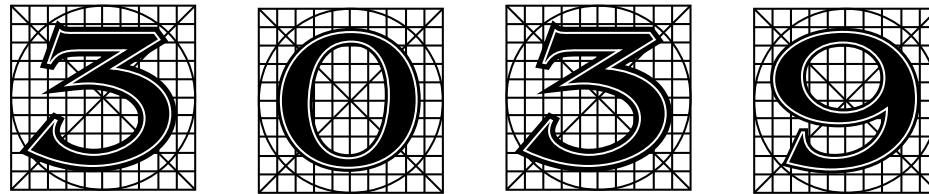
3

9





HARDWARE HANDBUCH



• **ULISSES SPIELE** •

EINLEITUNG	4	Panther	114	DIE ERSTEN SEIT JAHRHUNDERTEN ...	222
FAHRZEUGE	6	Assassin	116	Raven	224
Leichter Aufklärungshubschrauber Ferret	8	Cicada	118	Wolfhound	226
Hovercraft Savannah Master	10	Clint	120	Hatchetman	228
Swift Wind Spähwagen	12	Hermes II	122	Cataphract	230
Transportpanzer	14	Vulcan	124	Hatamoto-Chi	232
J-27 Munitionstransporter	18	Whitworth	126	Daboku	234
Mobiler Armee-Sanitätsposten/Hospital	20	Blackjack	128	Sai	236
Langstreckenpatrouillenfahrzeug Packrat	22	Vindicator	130	DER STERNENBUND	238
Skulker Spähwagen	24	Centurion	132	Thorn	240
H-7 Jagdhelikopter Warrior	26	Enforcer	134	Flea	242
Fahrbare Raketenlafette Harasser	28	Hunchback	136	Hornet	244
Leichter Schwebepanzer J. Edgar	30	Trebuchet	138	Mongoose	246
Mobiles HQ	32	Dervish	140	Falcon	248
Scorpion Leichter Panzer	34	Dragon	142	Hermes	250
Sea Skimmer Tragflügelboot	36	Quickdraw	144	Hussar	252
Kühlwagen	38	Catapult	146	Sentinel	254
Karnov UR Transporter	40	JagerMech	148	Wyvern	256
Hunter Raketenpanzer	42	Grasshopper	150	Crab	258
Pegasus Scoutschwebepanzer	44	Orion	152	Kintaro	260
Saladin Gefechtsschwebepanzer	46	Awesome	154	Champion	262
Saracen Schwebepanzer	48	Charger	156	Lancelot	264
Scimitar Schwebepanzer	50	Victor	158	Bombardier	266
Striker Leichter Panzer	52	Zeus	160	Guillotine	268
Pionierfahrzeug	54	Stalker	162	Black Knight	270
Hetzer-Sturmgeschütz	56	Cyclops	164	Flashman	272
Goblin Mittelschwerer Panzer	58	Banshee	166	Thug	274
Condor Schwerer Schwebepanzer	60	Atlas	168	Highlander	276
Drillson Schwerer Schwebepanzer	62	KONVENTIONELLE FLUGZEUGE	170	King Crab	278
Maxim Schwerer Truppentransporter	64	Boomerang Aufklärungsflugzeug	172	PROJEKT PHÖNIX	280
Vedette Panzer	66	Angel Leichter Jagdbomber	174	Locust	281
Bulldog Mittelschwerer Panzer	68	Boeing Sprungbomber	176	Stinger	282
Hi-Scout Drohnenträger	70	Guardian Jäger	178	Wasp	283
LSR/KSR Träger	72	Defender Mittelschwerer Angriffsjäger	180	Valkyrie	284
Manticore Schwerer Panzer	74	Meteor Schwerer Angriffsjäger	182	Ostscout	285
Pike Sturmgeschütz	76	'Mechbuster	184	Phoenix Hawk	286
LT-MOB-25 Long Tom Geschütz	78	Panelifter Flugtransporter	186	Griffin	287
Rommel/Patton Panzer	80	LUFT-/RAUMJÄGER	188	Scorpion	288
Monitor Patrouillenboot	82	Seydlitz	190	Shadow Hawk	289
Von Luckner Schwerer Panzer	84	Cheetah	192	Wolverine	290
Demolisher Schwerer Panzer	86	Thrush	194	Ostroc	291
Partisan Schwerer Flakpanzer	88	Sparrowhawk	196	Ostsol	292
Schrek PPK-Träger	90	Sholagar	198	Rifleman	293
Sturmfeuer Schwerer Panzer	92	Corsair	200	Crusader	294
Ontos Schwerer Panzer	94	Samurai	202	Thunderbolt	295
Behemoth Schwerer Panzer	96	Transit	204	Archer	296
Neptune Unterseeboot	98	Stingray	206	Warhammer	297
BATTLEMECHS	100	Lucifer	208	Marauder	298
Commando	102	Shilone	210	Goliath	299
Javelin	104	Transgrassor	212	BattleMaster	300
Spider	106	Slayer	214	Longbow	301
UrbanMech	108	Chippewa	216	Marauder II	302
Firestarter	110	Riever	218	ALLGEMEINES SCHAUBILD ZUM GRÖSSENVERGLEICH	303
Jenner	112	Stuka	220		

HARDWARE HANDBUCH 3039

HARDWARE HANDBUCH 3025

Illustrationen

Duane Loose
David R. Deitrick

Autoren

Blaine L. Pardoe Dale L. Kemper
Boy F. Petersen, Jr. Shaun Duncan
Anthony Pryor

BattleTech Statistiken

L.R. Butch Leeper Forest Brown
L. Ross Babcock III Kevin Stein
Jordan Weisman

Produktionsteam

Chefredakteur
L. Ross Babcock III
Leitender Redakteur
Donna Ippolito
Redakteur
Todd Huettel

Produktion

Produktmanagers
Jordan K. Weisman
Karen Vander Mey
Artdirektion
Dana Knutson
Grafikdesign
Jordan K. Weisman
Coverillustration
Dana Knutson
Satz
Tara Gallagher
Layout
Tara Gallagher Todd F. Marsh
Dana Knutson John Tylk

Ergänzende Hilfe

Dave Wylie Butch Leeper
Clare Hess

Ursprüngliches Hardware Handbuch 2750

Material von

Clare W. Hess Blaine L. Pardoe
Dale L. Kemper Boy F. Petersen, Jr.
Jim Long

HARDWARE HANDBUCH 3026

Autoren und Design

Kevin Stein
Sam Lewis

Entwicklung

Sam Lewis

Produktionsteam

Chefredakteur
L. Ross Babcock III
Leitender Redakteur
Donna Ippolito
Redakteur
Todd Huettel

Produktion

Produktmanager
Jordan K. Weisman
Tara Gallagher
Artdirektion
Dana Knutson
Coverillustration
Duane Loose
Fahrzeugdesign und Illustration
Duane Loose
Ausrüstungsdesign und Illustration
Steve Venters
Satz und Layout
Tara Gallagher
Todd F. Marsh

HARDWARE HANDBUCH 3039

Deutsche Ausgabe

Redaktion
Clemens Schnitzler, Michael Mingers
Übersetzung
Benjamin Fox, Sven Finke, Heiko Rip-
pel, Jan Schulze, Kai Großkordt, Chris-
tian Pinzinger; Tobias Kegler, Tobias
Junge, Martin Hoffmann
Layout
Christian Lonsing

HARDWARE HANDBUCH 3039

Autoren

Herb A. Beas II
Randall N. Bills
Ken' Horner
Kevin Killiany
Nick Marsala
David McCulloch
Mike Miller
Ben Rome
Jason Schmetzer
Chris Wheeler

Produktentwicklung

Randall N. Bills
Entwicklungsassistentz
Mike Miller
Chris Wheeler

Bandredaktion

Jason M. Hardy

BattleTech-Entwicklungsleiter

Herb A. Beas II

Produktion

Artdirektion
Randall N. Bills
Coverillustration
Doug Chaffee
Coverdesign
Ray Arrastia
Layout
Ray Arrastia
Illustrationen
Doug Chaffee
David R. Deitrick
Dana Knutson
Chris Lewis
Kevin Long
Duane Loose
Mike Nielson
BattleTech Logo
Shane Hartley
Matt Heerdt
Steve Walker

Korrekturen

Rich Cencarik, Christopher K. Searls und Patrick Wynne.

Besonderer Dank

Das unerschütterliche Team um Chris Wheeler und Mike Miller, die wieder einmal eine große Menge Arbeit auf sich genommen haben, damit ich mich auf die coolen neuen Produkte konzentrieren kann!

©2007–2012 The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech, BattleMech und MechWarrior sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Topps Company, Inc. in den United States und/oder anderen Ländern. Kein Teil dieser Arbeit darf repliziert werden, in einem Informationssystem gespeichert oder in jeglicher Form übertragen werden oder in einer anderen Form als in der hier publizierten weitergegeben werden ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Copyright Eigentümers.

Herausgegeben durch Catalyst Game Labs, ein Unternehmen der InMediaRes Productions, LLC. PMB 202 • 303 91st • Ave NE • G701 • Lake Stevens, WA 98258
©2012 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von
The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

WWW.BATTLETECH.DE

feedback@ulisses-spiele.de

Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11
65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de

Victor,

vor einigen Jahren habe ich Dir eine historische Abhandlung über den Krieg von 3039 von General Caradoc Trevena zukommen lassen. Seinerzeit hat mir General Trevena auch den Rohentwurf eines Manuskripts übersandt, das als Begleitband zu seiner Arbeit fungieren soll.

Es ist eine Mischung der ComStar-Dokumente Hardware-Handbuch 3025 und Hardware-Handbuch 3026, die auf der großartigen Arbeit von Wolfnet aufbaut und dabei versucht die eklatanten Fehler von ComStar auszumerzen. Das von General Trevena verfasste Dokument geht jedoch noch viel weiter. Die überarbeiteten Dragoner-Dokumente blieben weitgehend unangetastet, man hat sie so belassen als seien sie 3025 bzw. 3026 veröffentlicht worden. Wie wir jedoch wissen, sind in der Zeit zwischen 3025 und 3039 folgenschwere Veränderungen in der Inneren Sphäre vorgegangen. Von besonderer Tragweite war die Entdeckung des Helm-Kernspeichers kurz vor Beginn des vierten Nachfolgekrieges, der verlorene Sternenbund-Technologie enthielt. Der Speicher geriet schnell in Umlauf und die großen Häuser scheuten weder Kosten noch Mühen, um seine Geheimnisse zu entschlüsseln.

Zu Beginn des Krieges von 3039 tauchten viele frisch wiederentdeckte Technologien allmählich wieder auf, auch wenn sie nur notdürftig auf dem Feld zusammengebaut wurden. Wie Trevenas Abhandlung zum Krieg von 3039 vertiefend fortführt, öffnete ComStar für ihre eigenen Zwecke ihren Bunker mit verborgenen Sternenbund-Konstruktionen und stellte viele davon Haus Kurita zur Verfügung. Zum ersten Mal seit Jahrhunderten rollten nun wieder brandneue Kriegsmaschinen vom Laufband.

All das legte den Grundstein für den Krieg von 3039. Diesen Blickwinkel versuchte General Caradoc mit seinem Hardware-Handbuch 3039 aufzugreifen. Vor dem Hintergrund der derzeitigen Ereignisse in der Inneren Sphäre, glaube ich, dass dieses Dokument eine wichtige Momentaufnahme einer nach wie vor bedeutenden Epoche vermittelt; der Krieg von 3039 hat die Saat gepflanzt, die von der Claninvasion kräftig gegossen zu der heutigen Schwemme von Technologien geführt hat, die im Zuge des Jihad Chaos und Verwüstung anrichten. Darüber hinaus offenbart eine genaue Betrachtung einiger der im Dokument genannten Persönlichkeiten wichtige Verbindungen zum Jihad; Ansatzpunkte, die entscheidende Risse in der Rüstung zahlreicher Fraktionen darstellen könnten.

Der Beginn des Jihad und die vergangenen, hoffnungslosen Jahre hatten diese Arbeit aus meinem Bewusstsein verdrängt. Dennoch und trotz des Jahrhunderte alten Stands mancher Konstruktionen, stellen sie immer noch die meist verbreiteten Kriegsmaschinen auf dem Schlachtfeld dar, ungeachtet zahlreicher Aufrüstungen an diesen Fahrzeugen und 'Mechs - Varianten, die von Wolfnet in späteren Hardware-Handbüchern erwähnt wurden, einschließlich scheinbar unzähliger brandneuer Konstruktionen.

Wie gesagt, ich vertraue Dir dieses Manuskript an. Obwohl es unbedeutend und wie ein Relikt aus vergangenen Zeiten erscheinen mag, bin ich sicher, es wird von Nutzen sein. Wie Captain Nikoli in Wolfnets Hardware-Handbuch 3050 Upgrade so prägnant formulierte: „So sehr entscheidend ist, es den Feind zu kennen, so wichtig kann es sein, den Ursprung der heutigen Technologien zu kennen.“

— Anastasius Focht
12. November 3073

Spielhinweise

Spieler können die *Fahrzeug- und Infanterie-Schnellstartregeln des BattleTech-Einsteigerregelbuchs* nutzen, um die meisten der hier vorgestellten Fahrzeuge zu spielen. Die vollständigen Regeln zur Nutzung von Fahrzeugen und Jägern (sowohl konventionellen als auch Luft-/Raumjägern) finden sich im *Total Warfare*, während sich die Konstruktionsregeln solcher Einheiten im *TechManual* wiederfinden. Zusätzlich sei darauf hingewiesen, dass manche Konstruktionen von früheren Veröffentlichungen abweichen können, um sie vollständig kompatibel zu den Konstruktionsregeln aus dem *TechManual* zu machen.

Während die primären Spielwerte der meisten im *Hardware-Handbuch 3039* aufgeführten BattleMechs zur Verwendung mit den Einsteiger-Regeln der *BattleTech-Einsteigerbox* konstruiert worden sind, wurden manche der genannten Varianten mit Bewaffnung aus dem *Total Warfare* ausgestattet. Die Konstruktionsregeln für die besagte Ausrüstung finden sich im *TechManual*.

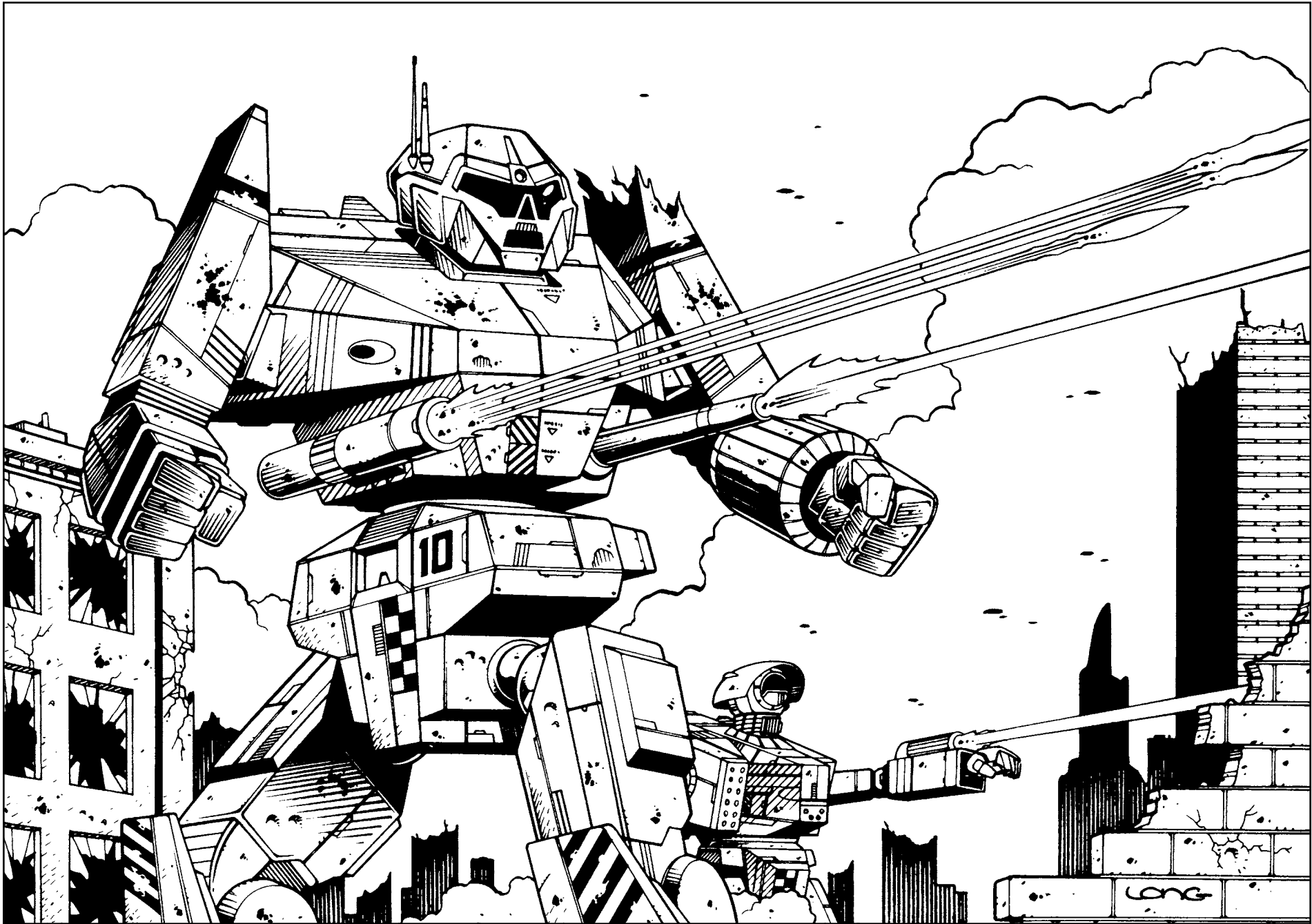
Die folgenden Einheiten verfügen über Waffen und/oder Ausrüstung, die sich weder in *Total Warfare* noch im *TechManual* befindet oder die sie unter den gegebenen Regeln eigentlich nicht tragen könnten: *Swift Wind* Spähwagen, *Mobiles HQ*, *Hi-Scout* Dronenträger, *Mobile Long Tom* Geschütze und *Raven*. Die Regeln, die ihre Bewaffnung und Konstruktion behandeln, gehen über die Standardregeln, wie sie im *Total Warfare* und im *TechManual* vorgestellt werden, hinaus. Sie werden in den erweiterten Regeln von *Tactical Operations* behandelt.

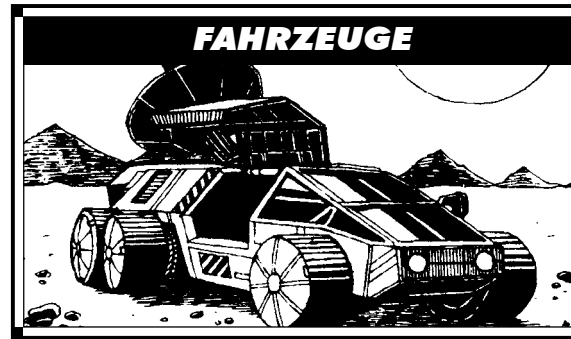
Das Kampfwertsystem (KW) bietet eine numerische Bewertung (ein „Punktesystem“), welche die Schadens- und Überlebensmöglichkeiten jeder BattleTech-Einheit widerspiegelt. Das Kampfwertsystem kann von Spielern als Hilfe für die Erstellung ihrer eigenen, ausgewogenen Szenarien verwendet werden. Alle Kampfwerte, die in diesem Buch aufgeführt sind, wurden mit dem im *TechManual* vorgestellten Kampfwertsystem ermittelt. Fehlt bei einer Einheit der Kampfwert, dann fällt sie, wie oben beschrieben, unter die Kategorie der erweiterten Regeln.

Vorgefertigte Datenblätter

Datenbögen 3039 ist ein gedruckter Begleitband zum *Hardware-Handbuch 3039*. Es beinhaltet eine Auswahl von Einheiten dieses Buches; über fünfzig vorgefertigte 'Mech- und dreißig Fahrzeugdatenblätter. Zusätzlich sind zwei spielfertige Szenarien, Schnellstartregeln zur Erstellung von Szenarien und vollständige Fahrzeugkampfregele enthalten.

Darüber hinaus, wie im detailliert unter Datenblätter, Seite 9, im *BattleTech-Einsteigerregelbuch der Einsteigerbox* beschrieben, können Spieler unter <http://www.ulisses-ebooks.de> vorgefertigte Datenbögen im PDF-Format, wie z.B. die *Datenbögen 3039 komplett* (welche die volle Bandbreite aller Einheiten und Varianten des *Hardware-Handbuchs 3039* beinhalten, die nicht in der Druckausgabe von Datenbögen 3039 erschienen sind) erstellen. Diese PDF-Dateien versetzen den Spieler in die Lage, einfach ein vorgefertigtes Datenblatt auszudrucken, wenn es gebraucht wird.





Früher als Könige des Schlachtfeldes bezeichnet, Jahrhunderte bevor der heutige BattleMech auch nur in den kühnsten Träumen der Ingenieure existierte, waren die konventionellen Gefechtsfahrzeuge seit langem ein fester Bestandteil einer jeden Streitmacht. Seit der erste Panzer am Anfang des 20. Jahrhunderts mit atemberaubenden 3 Kilometern pro Stunde über Stacheldraht und Schützengräben rollte, nur um dann durch ein technisches Versagen außer Gefecht gesetzt zu werden, spielten Panzer und ihre vielfältigen Verwandten unwiderlegbar eine wichtige Rolle in jeder Schlacht und auf jedem Feldzug.

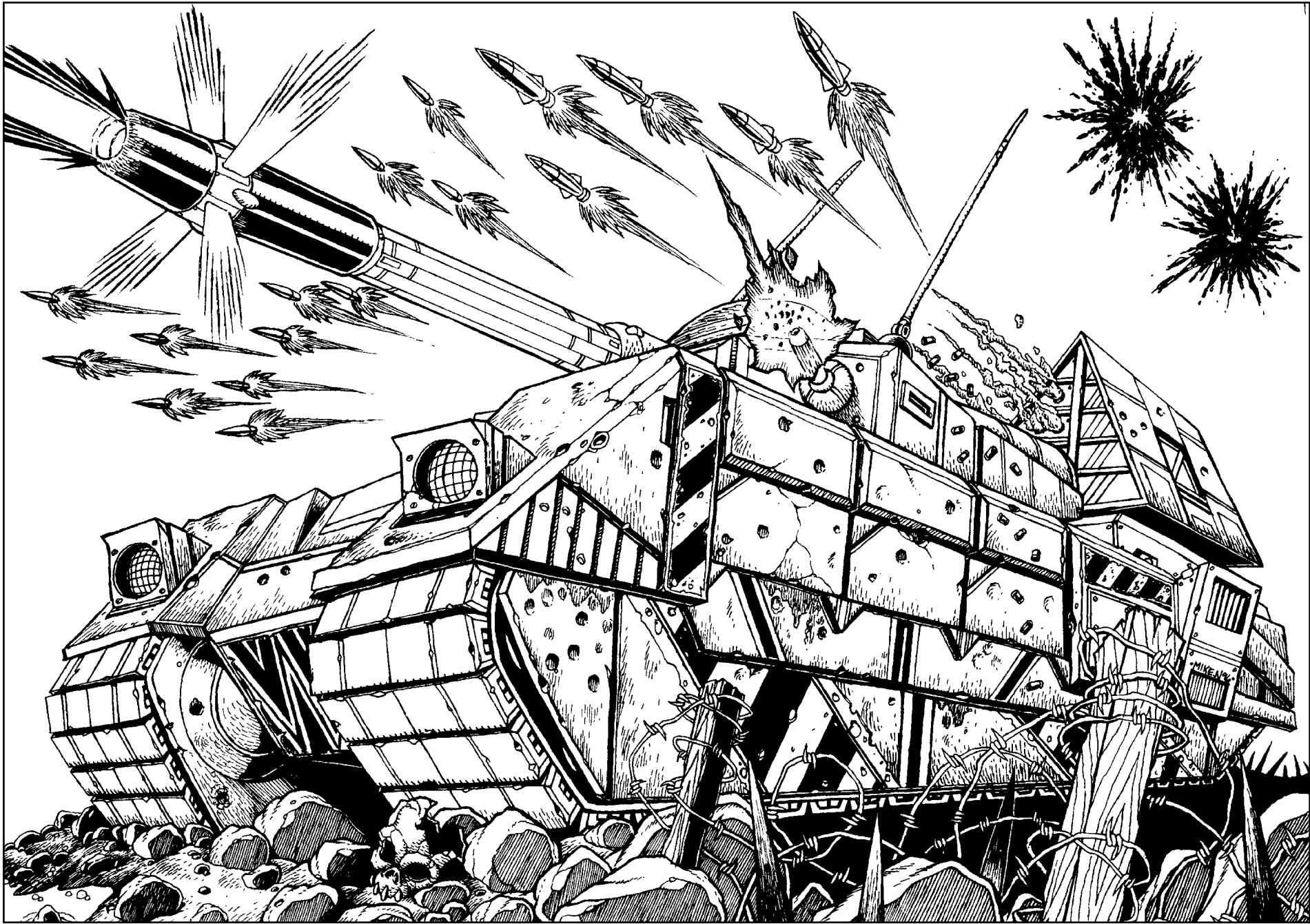
Mit dem Erscheinen des BattleMechs war man der Meinung, einen würdigen Nachfolger für konventionelle Gefechtsfahrzeuge gefunden zu haben. Mechs waren robuster und konnten Gelände durchqueren, das für Fahrzeuge unpassierbar war. Weiterhin besaß man mit ihnen die Möglichkeit Orbitalabwürfe durchzuführen, was bei den wenigen Versuchen mit Fahrzeugen zu katastrophalen Ergebnissen geführt hatte. Der Sternenbund investierte riesige Mengen an Geld und Material in die BattleMechforschung und -entwicklung. Dies geschah sehr zum Verdruss der kommandierenden Offiziere der Gefechtsfahrzeugeinheiten. Die Versuche, konventionelle Fahrzeuge zu produzieren, die in Kampfkraft und Beweglichkeit einem Mech gleichkamen, waren nur bedingt erfolgreich. Die vorherrschende Meinung bei den Militärs war, dass im Gefecht eine Einheit aus BattleMechs, von einigen Ausnahmen abgesehen, konventionelle Einheiten jeglicher Art vernichten konnte.

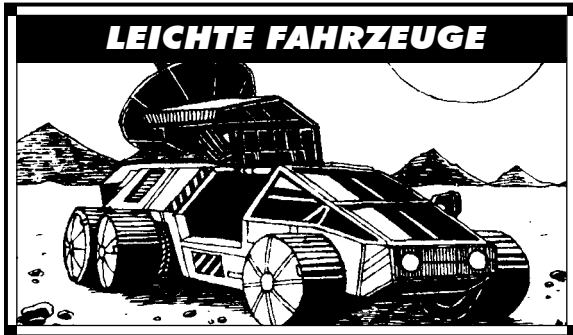
Es ist die Ironie der Geschichte, dass gerade die Unmenge an Gefechten in den Nachfolgekriegen zur Wiederauferstehung der Gefechtsfahrzeuge führte. Die Kriege brachten Verwüstung und Zerstörung über die Produktions- und Forschungszentren der Inneren Sphäre. Die Produktion der teuren und komplizierten Mechs verlangsamte sich oder musste in einigen Fällen ganz eingestellt werden. Im Gegensatz dazu waren konventionelle Fahrzeuge billig herzustellen, und ihre Produktionszentren konnten einfach repariert oder auf einer Vielzahl von Planeten neu aufgebaut werden. Abhängig vom Design konnte man drei bis vier Panzer für den Preis eines gleichwertigen BattleMechs erwerben. Daraus ergab sich, dass Mechs nur noch für wichtige Missionen herangezogen wurden und viele Milizen oder Verteidigungseinheiten sich gezwungen sahen, ihre Reihen mit konventionellen Gefechtsfahrzeugen aufzufüllen. Dabei setzten sie schnelle Luftkissen- oder Radfahrzeuge zur Aufklärung von Hinterhalten oder gegnerischen Vorstößen ein. Die geringe Größe dieser Fahrzeuge verhinderte deren Entdeckung und ermöglichte ihnen oft, eine überlegene Mechstreitmacht in einen Hinterhalt zu locken und zu zerstören.

Haus Davion war das erste, dass das volle Potential der konventionellen Fahrzeuge erkannte. Während andere Staaten Fahrzeuge nur zur Verteidigung oder in provisorischen Einheiten zum Angriff einsetzten, schufen die AVS reguläre Einheiten, die sowohl mit BattleMechs als auch mit Gefechtsfahrzeugen ausgestattet waren. Es war der gemeinsamen Anstrengung der Häuser Davion und Steiner zu verdanken, dass Fahrzeuge eine entscheidendere Rolle im 4. Nachfolgekrieg und im Krieg von 3039 spielten. In beiden Konflikten erfüllten sie Aufgaben, die nach der damals vorherrschenden Meinung nur von Mechs erfolgreich bewältigt werden konnten. Sogar Söldner wie die Gray Death Legion oder Hansen's Raureiter sind seit Jahrzehnten dafür bekannt, ihre konventionellen Truppenteile in Feldzügen effektiv einzusetzen. Außerdem gibt es auch hervorragende Einheiten wie The Furies oder Mobile Fire, deren Hauptstreitmächte hauptsächlich aus Gefechtsfahrzeugen bestehen.

Heutzutage gibt es eine Vielzahl an Gefechtsfahrzeugtypen, angefangen bei den speziellen Varianten zum Infanterietransport, zur Aufklärung und zur Feuerunterstützung, bis hin zu den gewöhnlicheren Typen zur Verteidigung, als Vorposten oder zum Angriff. Dabei bedienen sie sich verschiedenster Fortbewegungsarten. Die am stärksten verbreiteten Varianten sind Rad, Kette oder Luftkissen. Von Rotoren oder Düsen angetriebene Senkrechtstarter, oder Schiffdesigns, die auf wasserreichen Planeten patrouillieren, sind seltener anzutreffen. Für jedes existierende BattleMech-Design gibt es ein konventionelles Gefechtsfahrzeug, das zum halben Preis oder weniger versucht, die gleichen Aufgaben zu erfüllen.

Auch ohne das glorreiche Ansehen, das sie vor Jahrhunderten besaßen, haben konventionelle Gefechtsfahrzeuge bewiesen, dass sie immer noch unersetzlich sind.





Masse: 5 Tonnen

Fortbewegung: Senkrechtstarter

Reaktor: Tyron 25 Verbrennung

Reisegeschwindigkeit: 162 km/h

Angriffsgeschwindigkeit: 248 km/h

Panzerung: ProtecTech Light

Bewaffnung:

1 MainFire Minigun-Maschinengewehr

Hersteller: Cal-Boeing von Dorwinion

Hauptproduktionsstätte: Belladonna

Kommunikationssystem: Achernar Standard

Ziel- und Ortungssystem: IsBM Lantirn

ÜBERSICHT

Der leichte *Ferret*-Aufklärungshubschrauber ist ein Erkundungsrotorfahrzeug der Vereinigten Sonnen, das 2904 eingeführt wurde. Auch wenn die organischen Offensivfähigkeiten des *Ferrets* nahezu nicht existent sind, vermag es doch Langstrecken-Artilleriefire anzuordern und Kontakt mit dem Feind aufrecht zu erhalten, bis eine geeignetere Angriffsstreitmacht im Gebiet eintrifft. Es eignet sich sehr gut für Rasteroperationen, doch die Schnelligkeit des *Ferrets* und seine Fähigkeit, Truppen zu transportieren machen ihn für alle Arten von Manövern geeignet, darunter das Niederschlagen von Aufständen, Erkundungsmissionen, Auslieferungen und Extraktionen auf feindlichem Gebiet, Pilotenbergungen im Kampfgebiet, Infanterietruppentransport und Ausspähen.

EIGENSCHAFTEN

Die geringe Panzerung des *Ferrets* ist sein Hauptnachteil. Diese Schwachstelle wird allerdings nicht als ausschlaggebend angesehen, da es die Mission des *Ferrets* ist, Gefechten aus dem Weg zu gehen. Der *Ferret* wurde dazu entworfen, sich weit außerhalb der effektiven Reichweite jeder feindlichen Einheit aufzuhalten, während es das Ziel beobachtet. Aus diesem Grund beschränkt das Design des *Ferrets* seine Offensivbewaffnung auf ein Minimum.

Eine weitere interessante Besonderheit ist das IsBM-Lantirn-Ziel- und Ortungssystem des *Ferrets*. Zusätzlich zu seinen üblichen Zielfähigkeiten kann das IsBM-Heads-Up-Display auch an jedes herkömmliche Fernüberwachungsgerät angeschlossen werden.

EINSATZ

Der *Ferret* trat auch in den Dienst von Steiner, Marik und einigen Welten der Peripherie. Als Haus Kurita im Jahre 2915 Tamar attackierte, befahl Seniorhauptfeldwebel Richard Gunston einer Infanteriekompanie seiner 54. Verbundkampfgruppe, die ihr angeschlossenen *Ferret* für einen Luftlandeangriff auf die Landezone der 4. Proserpina-Husaren zu verwenden. Das Gemetzel war fürchterlich. Die Kuritaner schossen die sechs *Ferret* vom Himmel, und das 54. wandte sich zur Flucht.

Fünf Monate später stellte sich das 54. den Husaren auf Tamar. Die Kurita-Streitmacht versuchte ein Flankenmanöver, um die Hauptstadt Tamar City einzukesseln. Der neue Kommandeur des 54., Kommandantenhauptmann Jennifer Miller (die Seniorhauptfeldwebel Gunston ersetzte, der er einen Monat zuvor getötet worden war), wusste, dass sie ihnen in den Remanny-Bergen Widerstand leisten musste, um dies zu verhindern. Statt den Husaren offen gegenüberzutreten, befahl sie ihren *Ferret* und einer Infanteriekompanie, Überfälle auf die rückwärtigen Gebiete der Kuritaner durchzuführen, und machte deutlich, dass die *Ferrets* sich nicht direkt am Gefecht beteiligen durften. Ihr Auftrag war es, Konvois, Versorgungslager und Wartungsposten zu lokalisieren und dann die Infanterie zu transportieren, um diese Ziele anzugreifen. *Ferret* und Infanterie leisteten hervorragende Arbeit. Sie verteilten ferngesteuerte Sensoren entlang aller Straßen und Trampelpfade, um dann die Infanterie in Hinterhalten in Stellung zu bringen, nachdem sie verwundbare Ziele ausgekundschaftet hatten. Auf diese Weise gelang es der Infanterie, mehrere Wartungseinheiten und Aufmunitionierungsposten zu zerstören.

VARIANTEN

Cal-Boeing führte zwei Varianten des *Ferrets* ein. Die erste gibt Truppentransportfähigkeit zugunsten stärkerer Panzerung auf, was das *Ferret* zu einem robusteren Fahrzeug macht. Diese 2967 als „Wildes Wiesel“ eingeführte Variante war Cal-Boeings Versuch, eine Gefechtsversion herzustellen. Die zweite tut das Gegenteil, indem sie auf die gesamte Panzerung und Bewaffnung verzichtet, um das *Ferret* in einen leichten Frachttransporter mit einer Ladekapazität von zweieinhalb Tonnen zu verwandeln.

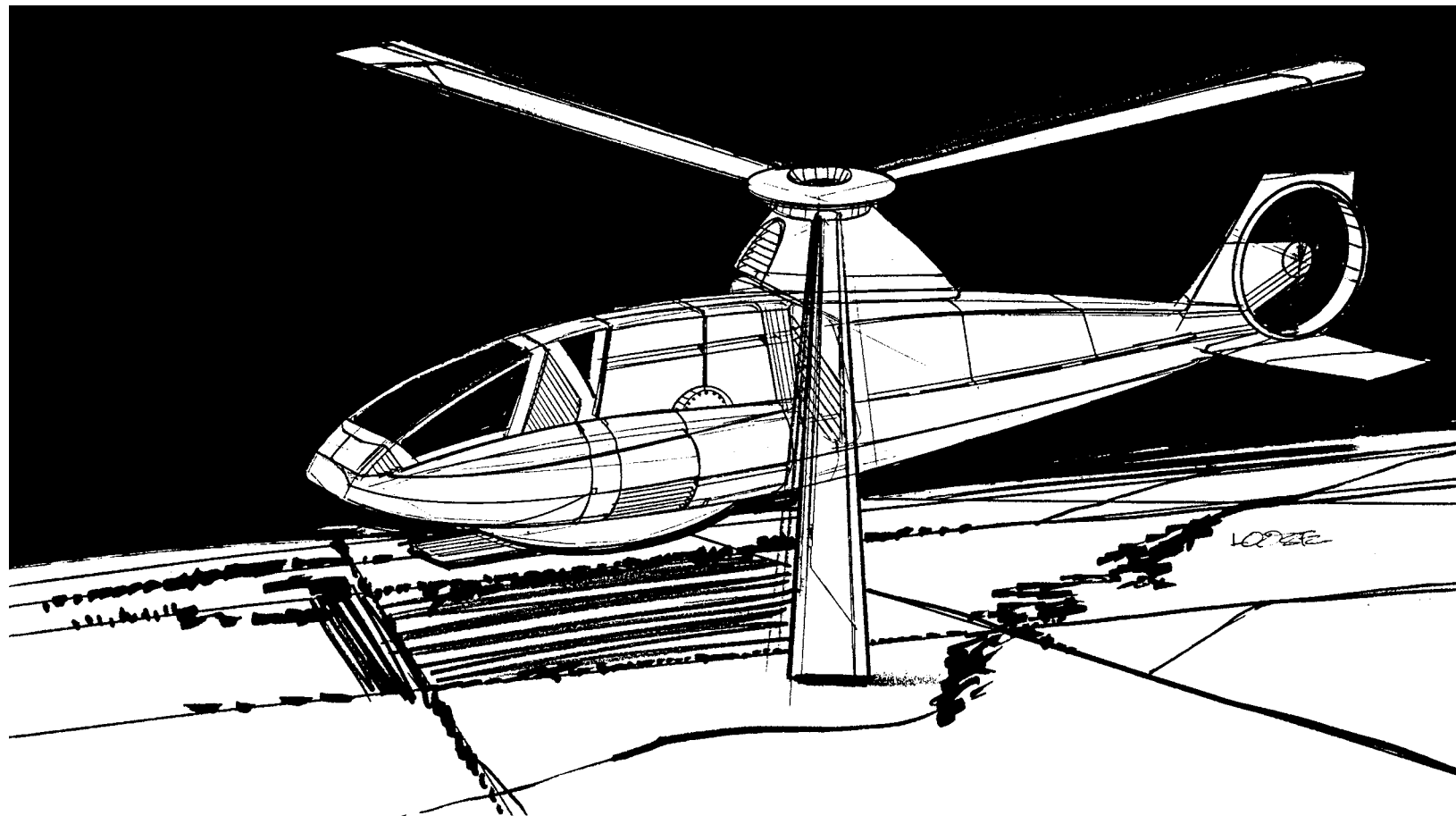
BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Obergreifender Hatashi Williams: Obergreifender Hatashi Williams fliegt das als „DragonFly“ bekannte *Ferret*. Während er den Truppen zugeteilt war, welche das New Avalon Institut der Wissenschaften beschützen, geriet er mit einem anderen Studenten in heftigen Streit über die Manövrierfähigkeit des *Ferrets*. Um dem Studenten eine praktische Vorführung zu bieten, leerte Hatashi seinen Drink, packte den anmaßenden Studenten am Kragen und machte sich auf zum Flugfeld. Nachdem er sich und seinen widerwilligen Passagier in das winzige Flugzeug geschnallt hatte, schickte er sich an, das volle Leistungsvermögen einer Drehflügelmaschine zu demonstrieren. Während er über, zwischen und unter einigen der Gebäude des Instituts hin flog, hielt Hatashi in aller Seelenruhe einen Vortrag über Gefechtsflugtechnik. Es ist unnötig zu erwähnen, dass sich zwar der Student enorm beeindruckt zeigte, die Behörden des Instituts jedoch nicht. Eine Kriegsgerichtssitzung später wurden Hatashi und DragonFly wieder einer Gefechtsinheit zugeteilt.

Mitte des Jahres 3039 griff das 40. Dieron-Regiment Quentin an. Hatashi und DragonFly hatten alle Hände voll zu tun, Truppen rund um die Stahlal-Region zu befördern. Als die Fabrikanlage von Independence Weaponry an die Kuritatruppen fiel, wurde mehrere Male auf Hatashis Flugkünste zurückgegriffen, um den Spießbrutenlauf durch das Sperrfeuer des Kombinars zu wagen und hochrangige Führungskräfte und Techniker von Independence zu evakuieren.

Hatashi und DragonFly befanden sich auf dem letzten Davion-Landungsschiff, das Quentin verließ.

LEICHTER AUFKLÄRUNGSHUBSCHRAUBER FERRET



Typ: **Leichter Aufklärungshubschrauber Ferret**
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Senkrechtstarter
 Tonnage: 5
 Kampfwert: 55

Ausrüstung	Gewicht
Kompressor:	0
Turm:	0
Panzerungswert:	8

*Panzerungs-
wert*

Ausrüstung	Gewicht
Interne Struktur:	0,5
Antrieb:	25
Typ: Verbrennungsmotor	1
Einsatz-BP:	15
Höchst-BP:	23
Wärmetauscher:	0
Kontrollen:	0,5
Rotor:	0,5

Front	2
R/L Seite	1/1
Heck	2
Rotor	2

Waffen und Munition	Position	Tonnage
Maschinengewehr	Front	0,5
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5
Infanteriezug	Rumpf	1



Masse: 5 Tonnen

Fortbewegung: Luftkissen

Reaktor: Edasich Omni 25 Fusion

Reisegeschwindigkeit: 140 km/h

Angriffsgeschwindigkeit: 216 km/h

Panzerung: Durallex Light

Bewaffnung:

1 Defiance B3M Mittelschwerer Laser

Hersteller: S.L. Lewis, Inc.

Hauptproduktionsstätte: Carlisle

Kommunikationssystem: TharHes Hm 10

Ziel- und Ortungssystem: TharHes Alpha-2a

ÜBERSICHT

Zunächst aus der Prämie für eine wiedergewonnene Lagerstätte des Sternenbunds heraus entstanden, hat sich das Hovercraft *Savannah Master* zum häufigsten Kavallerie- und Jagdfahrzeug beinahe jedes lyranischen Regiments entwickelt. In einem Militärwesen, das bekannt ist für einen überwältigen Anteil gewaltiger und langsamer BattleMechs, wird die unglaubliche Geschwindigkeit des *Savannah Masters* häufig überschattet.

S.L. Lewis, Offizier an Bord des Sprungschiffes *Winnetka*, beanspruchte über 2.000 Omni Fusionsantriebe der Stufe 25 – Gerüchten zufolge die effizientesten, die jemals entworfen wurden – als seinen Anteil an der Prämie und verwendete sie, um die Herstellung des *Savannah Masters* zu unterstützen. Nach einer legendären Werbevorführung gegen einen *Locust* orderten die LCS mehr als eintausend der flinken Fahrzeuge, und bald taten es die AVS ihnen gleich.

EIGENSCHAFTEN

Der Grund für die Attraktivität des *Savannah Masters* ist seine phänomenale Grundgeschwindigkeit – über 200 Stundenkilometer Sturmgeschwindigkeit – verbunden mit der extremen Einfachheit seines Designs. Als er es entwarf, stellte Lewis sicher, dass er leicht zu warten und zu reparieren sein würde, indem er gemeinhin verfügbare Teile verwendete. Die Fahrzeugelektronik wird auf der lyranischen Heimatwelt Tharkad hergestellt, während der leicht erhältliche Defiance B3M mittelschwere Laser die einzige Waffe des Hovercraft darstellt.

Auch wenn 2.000 Antriebe als ausreichend erscheinen mochten, so zeigte der Vierte Nachfolgekrieg Lewis doch Folgendes: dass die Nachfrage nach dem *Savannah Master* nur steigen würde, sobald die Berichte um seinen Wert im Gefecht bekannt wurden, und dass er rasch Ersatz für den Omni benötigte, wenn er die Produktion seiner Vorzeigeschöpfung weiter fortsetzen wollte.

Gegen Ende des Jahres 3035 bot Lewis die letzten zehn Omni 25er jedem lyranischen Fusionsantriebhersteller, der gewillt war, seine Geheimnisse mittels Zurückentwicklung zu erschließen. Bis 3037 gelang es Edasich Motors, den Omni in Serie herzustellen, und die Fertigungsstraßen von S.L. Lewis, Incorporated wurden umgerüstet, um den Edasich Omni 25 aufzunehmen. Die ursprüngliche lyranische Bestellung über 1.000 *Savannah Masters* hat sich seitdem jedes Jahrzehnt erneuert, und der Zusammenschluss der LCS mit den Streitkräften der Vereinigten Sonnen sorgte für eine Verdopplung der jährlichen Rechnung. Nach dem Bürgerkrieg hielt S.L. Lewis, Inc. weiterhin die Werksverträge mit den Vereinigten Sonnen ein, schloss jedoch keine neuen Verkäufe mehr mit den AVS ab.

EINSATZ

Der erste Gefechtseinsatz des *Savannah Masters* war die heute berühmte Werbevorführung, während derer Lewis das Fahrzeug persönlich gegen MechKriegerin Savannah Johnson steuerte. Nachdem sie wiederholt in den Simulationen besiegt worden war, übergab Johnson ihre Kontrollen und brachte ihre gesamte Bewaffnung zum Einsatz. Lewis zahlte es ihr mit gleicher Münze zurück und erledigte den *Locust*, indem er seine Munition auslöste. In den letzten Jahren kam das Gerücht auf, die Geschichte sei inszeniert worden; die Trainingsvorschriften der LCS verbieten das Tragen scharfer Munition in Übungsmanövern, doch Lewis reagierte auf diese

Gerüchte immer mit Antworten, die erheblich mehr auf Ausdrucksweise als auf Substanz fußten.

Der Ruf dieses Fahrzeugs festigte sich allerdings während des Vierten Nachfolgekrieges. Bei nahezu jeder Gelegenheit, bei der er zum Einsatz kam, erfüllte der *Savannah Master* seine Missionsziele mit nur geringer oder überhaupt keiner Mühe. Viele schreiben seinen Erfolg den AVS-Beratern zu, die sich in vielen lyranischen Kavallerieeinheiten finden. Zu lange schon waren die üblichen Befehle von Steinerkommandeuren ein bloßes „Zum Angriff!“. Viele Einheiten der *Savannah Masters* taten sich besonders bei der Taktik des Blitzüberfalles hervor, und kleine Einheiten wurden dazu eingesetzt, hinter die feindlichen Linien zu schnellen und Gelegenheitsziele zu zerstören. McCarron's Armored Cavalry erwarb eine Lieferung der kleinen Fahrzeuge und setzte sie während des Vierten Nachfolgekrieges geschickt gegen die AVS ein.

VARIANTEN

Die grundlegende Einfachheit des *Savannah Masters* eignet sich nicht für eine Fülle an Bauformalternativen, weshalb Varianten des S.L. Lewis, Inc.-Rumpfes selten sind. Die Versuchsstandversion, welche mit einem Paar leichter Laser anstelle des Defiance B3M ausgerüstet ist, wurde 3033 getestet aber rasch wieder verworfen, als sich herausstellte, dass nicht einmal die überlegene Geschwindigkeit des *Savannah Masters* die zu kurze Reichweite von leichten Lasern auszugleichen vermochte.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Feldwebel Richard Goodman: Feldwebel Goodman kommandiert eine unabhängige Kompanie von Aufklärungshovercrafts, die dem Kavalleriebatallion von Halstens Brigade angegliedert ist, einer gepanzerten Brigade von Söldnern im Dienste von Haus Steiner. Während der Löwenanteil des Medieninteresses den schwereren Panzern (und Medienliebling „Sniper“ Jones und seinem *Schrek*) gilt, kann man Goodmans *Savannah Masters* oft dabei beobachten, wie sie Halstens Flanken anführen, wobei sie aus dem Hinterhalt feuern und nach jedem sich bietenden Vorteil suchen. Während Seniorhauptfeldwebel Halsten eisern daran festhält, dass es seine schweren Einheiten sind, die den Feind beiseite fegen – ob herkömmlich oder BattleMechs –, kam es auch schon vor, dass er zugab, dass seine „Flitzer“, wie er sie nennt, unerlässlich für das Finden von Zielen für seine Panzer sind.

HOVERCRAFT SAVANNAH MASTER

Typ: **Hovercraft Savannah Master**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 5

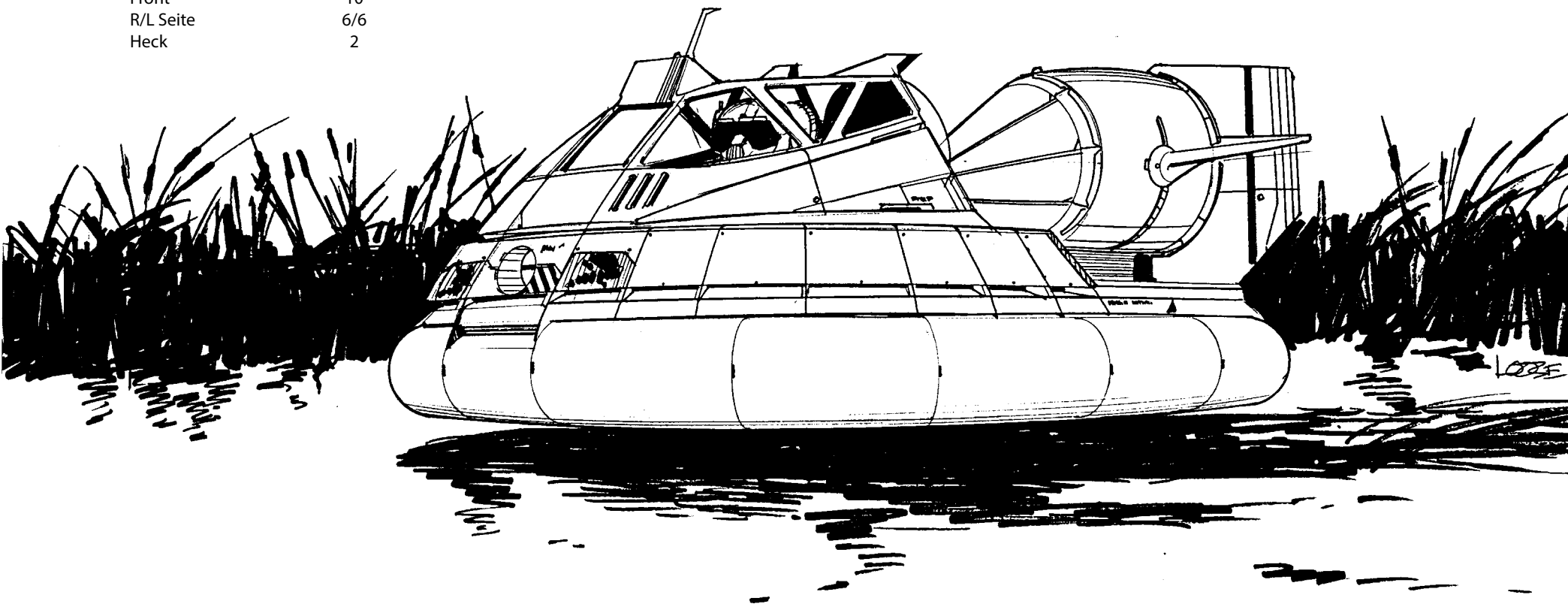
Kampfwert: 215

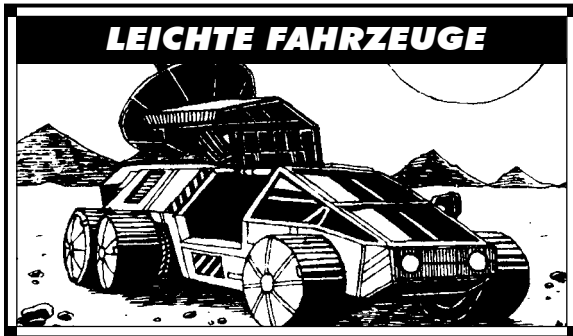
Waffen und Munition **Position** **Tonnage**

Mittelschwerer Laser Front 1

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		0,5
Antrieb:	25	1
Typ:	Fusionsreaktor	
Einsatz-BP:	13	
Höchst-BP:	20	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		0,5
Hubsystem:		0,5
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerungswert:	24	1,5
	<i>Panzerungs-</i>	<i>wert</i>
Front	10	
R/L Seite	6/6	
Heck	2	





Masse: 8 Tonnen

Fortbewegung: Rad

Reaktor: GM 60 Fusion

Reisegeschwindigkeit: 108 km/h

Angriffsgeschwindigkeit: 162 km/h

Panzerung: StarSlab/1

Bewaffnung: keine

Hersteller: Ceres Metals

Hauptproduktionsstätte: Indicass

Kommunikationssystem: CeresCom Recon Model 12k

Ziel- und Ortungssystem: I-Bal Mark 3

ÜBERSICHT

Seit das Automobil das Pferd als vorrangiges Personenbeförderungsmittel ablöste, hat der Spähwagen seinen Dienst in jedem nur erdenklichen Militär verrichtet. Der *Swift Wind* stellt ein weiteres Glied in dieser langen Kette von Fahrzeugen dar. Der von Ceres Metals vorgeschlagene Spähwagen fegte alle konkurrierenden Gebote für ein Aufklärungsfahrzeug beiseite, das in den Dienst des capellanischen Militärs gestellt werden sollte. Wo andere Hersteller Entwürfe einreichten, die preiswert waren, hielt sich Ceres an den allerneuesten Stand der Technik. Ceres hielt Schritt, während sich die Komponenten des *Swift Winds* weiterentwickelten, doch das grundlegende Design hat sich kaum verändert.

EIGENSCHAFTEN

Sechs flexibel angeordnete Radialreifen sorgen für beständige Beschleunigung in einer Vielzahl von Geländearten,

von löchrigen bis hin zu ebenen Straßen. Solange die Reifen funktionsfähig sind, macht der *Swift Wind* seinem Namen alle Ehre und erreicht Spitzengeschwindigkeiten von über 160 km/h. Diese Geschwindigkeit kann selbst noch so erfahrene Fahrer vor Herausforderungen stellen, weshalb *Swift Winde* mit einem verkleinerten Neurohelm ausgerüstet sind, was geringe Anpassungen aufgrund des Gleichgewichtssinns des Piloten erlaubt. Mit einer solchen Schnelligkeit vermag es der *Swift Wind*, nahezu jedem landgebundenen Gegner zu entkommen. Anderthalb Tonnen StarSlab/1-Panzerung erlauben es ihm, moderates Feuer abzuschütteln, während er sich in freundlichere Gegenden flüchtet.

Obgleich es ihm an traditioneller Bewaffnung mangelt, sind Kommandeure oft der Meinung, dass die zwei Tonnen an fortschrittlicher Kommunikationsausrüstung mächtiger sind als eine panzerbrechende Autokanone. Feindliche Einheiten, die in von einem BattleMech angefordertes Artillerie-sperrfeuer geraten, können die Fähigkeiten des Spähwagens bezeugen. Leistungsstark genug, um zusammenhängende Daten und Nachrichten bis zu Sprungschiffen an Standard-sprungpunkten zu übermitteln, vermag es der *Swift Wind*, selbst von Positionen tief im Feindgebiet aus, den Kontakt zu halten. Auf Planeten mit betriebsbereiten Satellitensystemen kann der *Swift Wind* mit Leichtigkeit mit Einheiten auf der anderen Seite des Planeten in Verbindung bleiben.

EINSATZ

Außerhalb der Konföderation Capella (oder des kurzlebigen St. Ives-Paktes) finden sich nur wenige Dutzend *Swift Winds*, und die meisten dieser „fremden“ *Swift Winds* werden von Söldnereinheiten eingesetzt, die Haus Liao gut gedient haben. Im Zuge der Abspaltung von St. Ives kämpften *Swift Winds* sogar gegeneinander, als die Konföderation Angriffe auf ihren ehemaligen Staat durchführte. Auf Milos setzte der Pakt *Swift Winds* ein, um capellanische Aufklärungseinheiten zu überwachen und deren Signale bis zur Hauptstreitmacht zurückzuverfolgen. Truppen des Hauses Liao kamen rasch dahinter und es kam zu einem gefährlichen Versteckspiel. *Swift Winds* riefen Kampfeinheiten, um andere *Swift Winds* anzugreifen, die wiederum ihre eigenen Verstärkungen riefen, während beide Einheiten versuchten, den Kampftruppen auszuweichen. Außerhalb der Stadt Peking nahmen zwei *Swift Winds* letztendlich den Kampf in die eigene Hand und verwandelten ein Weizenfeld in eine Rennbahn der Zerstörung.

VARIANTEN

Der *Swift Wind* ist ein modernes Aufklärungsvehikel mit einem modernen Preisschild. Für Kunden mit knapperem Budget bietet Ceres eine Version mit einem Confederated Motors 60 Ethanol/Flex an. Dieser Verbrennungsmotor ist eine zuverlässige Antriebsmaschine, besitzt jedoch nicht die standardmäßige Ladekapazität. Einige ältere *Swift Winds* verwenden leichtere Verbrennungsmotoren, die Ladung zugunsten von Geschwindigkeit zulassen, während andere größere Motoren verwenden, welche die Entfernung eines Teils der Panzerung notwendig machen.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Scout Mick Lewis: Als Pilot eines seltenen nicht-capellanischen *Swift Winds* versorgt Mick die Erste Brigade der Oriente Füsiliere mit den besten Aufklärungsberichten der ganzen Liga. Lewis ist so leise und verstohlen, dass er seinen *Swift Wind* einem capellanischen Fahrer unter der Nase weg stahl. Dieser Erfolg hat sein aggressives Wesen jedoch nicht abgekühlt. Tatsächlich schleicht er sich in feindliche Feldlager und beschafft detaillierte Informationen über den Nachschub, von Munition über Treibstoff bis hin zu sonstigem Allerlei. Dies hat es den Füsiliern nicht nur erlaubt, die Größe der gegnerischen Streitmacht zu ermessen, sondern auch die Art und Dauer der Mission. Oft vermögen Offiziere Micks Bericht selbst dann noch zu erkennen, wenn sein Name zensiert wurde, einfach aufgrund der Gründlichkeit seiner Bemühungen.

Sankt Ivan: Niemand kennt den wirklichen Namen des Piloten, doch er fährt einen spezialisierten *Swift Wind*, der auf den entlegeneren capellanischen Planeten umherstreift und den Freien Capellanischen Rundfunk sendet. Bürger wie Nichtbürger versammeln sich um Radio-, Video- und Trideoempfänger, wenn Sankt Ivan in der Gegend ist, und hoffen einen flüchtigen Ausblick auf ein besseres Leben zu erhaschen – und vielleicht auch einen Hinweis, was sie tun können, um es zu erlangen. Die Maskirovka versucht ebenso hart gegen jeden durchzugreifen, der den FCR hört, wie Sankt Ivan aufzuspüren, doch das Größte, was sie bisher erreichten, war ein kurzer Blickkontakt auf Holloway. Mittlerweile liegt das Kopfgeld für Sankt Ivan bei über drei Millionen L-Noten.

SWIFT WIND SPÄHWAGEN

Typ: **Swift Wind Spähwagen**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Rad

Tonnage: 8

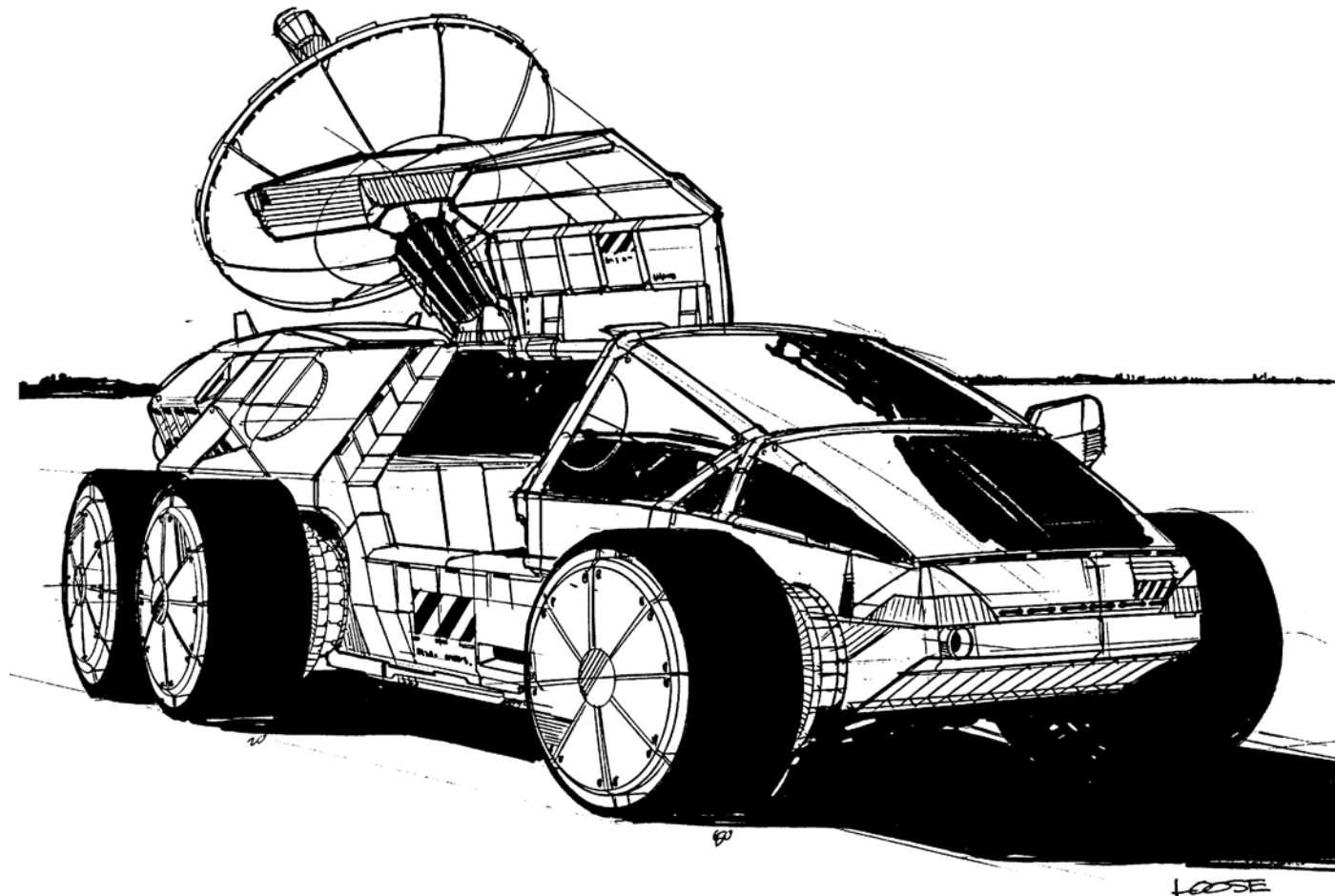
Kampfwert: —

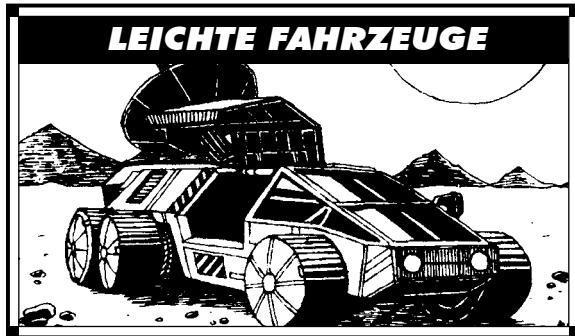
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		1
Antrieb:	60	2,5
Typ:	Fusionsreaktor	
Einsatz-BP:	10	
Höchst-BP:	15	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		0,5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerungswert:	24	1,5
	<i>Panzerungs-</i>	<i>wert</i>
Front	6	
R/L Seite	6/6	
Heck	6	

Waffen und Munition

	Position	Tonnage
Kommunikationsausrüstung	Rumpf	2
Fracht	Rumpf	0,5





Masse: 10 Tonnen

Fortbewegung: Ketten, Luftkissen, Rad

Reaktor: 60 (Ketten, Luftkissen) oder 40 (Rad) Verbrennung, verschiedene Hersteller

Reisegeschwindigkeit: 64 km/h (Ketten, Rad) oder 108km/h (Luftkissen)

Angriffsgeschwindigkeit: 97 km/h (Ketten, Rad) oder 162 km/h (Luftkissen)

Panzerung: Verschiedene

Bewaffnung:

2 Maschinengewehre, verschiedene Hersteller

Hersteller: Verschiedene

Hauptproduktionsstätte: Verschiedene

Kommunikationssystem: LongCom

Ziel- und Ortungssystem: OptiTrack Techniques

ÜBERSICHT

Die Infanterie stellt das Rückgrat jeden Militärs dar. Luft-/Raumjäger mögen den Himmel beherrschen und BattleMechs mit mehr Feuerkraft ausgestattet sein, als jede andere Waffenplattform der Geschichte. Doch um ein Missionsziel einzunehmen, Gebiete zu halten, gefallene Kameraden zu bergen, Präzisionsschläge durchzuführen, Flüchtlinge zu Evakuieren oder sonst einen unter den Hunderten Aufträgen zu erledigen, die ein Feldzug erfordert, lässt sich nichts mit dem Leistungsvermögen und der Effizienz von Schlammkriechern vergleichen. Auch wenn sie weit von den Frontlinien entfernt von unerfahrenen Kadetten und Stammtischgenerälen unterbewertet werden, so weiß doch jeder aktive Militär, dass Sieg oder Niederlage davon abhängen, wie gut seine Infanterie der Aufgabe gewachsen ist. Die Wirkung der Infanterie

hängt von ihrer Fähigkeit ab, dorthin zu kommen, wo sie gebraucht wird, wenn sie gebraucht wird.

Transportpanzer sind jene Fahrzeuge, die damit betraut werden, die Truppen in die Kampfzone und wieder heraus zu bringen. Die drei grundlegenden Bauarten, die gegenwärtig in Gebrauch sind, gehen auf den Sternenbund zurück und befinden sich in praktisch unveränderter Form seit Jahrhunderten in ständiger Produktion.

EIGENSCHAFTEN

Die widerstandsfähigsten und strapazierfähigsten TPz verlassen sich auf Ketten, um sich über jegliches Gelände zu bewegen. Auch wenn sie nur halb so viel Feuerkraft mit sich führen wie ihre Verwandten auf Rädern oder Luftkissen, sind TPz auf Ketten die Fahrzeuge der Wahl, wenn der Kampf auf unbekanntem Boden entbrennt. TPz mit Rädern benötigen berechenbareres Terrain, sind abgesehen von dieser Einschränkung jedoch manövrierfähiger. In Gefechten auf urbanem oder industriellem Gebiet sind sie der TPz der Wahl. Luftkissen-TPz sind viel schneller als die anderen und ideal für rasches Absetzen, Extraktionen oder das schnelle Bewegen von Truppen über große Entfernungen hinweg. Allerdings benötigen sie nahezu flaches Land oder Wasser, auf dem sie manövrieren können. Zum Beispiel müsste eine Mauer, die ein Ketten-TPz einfach niederwalzen würde, von den Passagieren eines Luftkissen-TPz von Hand entfernt werden.

EINSATZ

Jede Streitmacht der Inneren Sphäre setzt jeden Typ TPz ein. Die Verwendung von Infanterie variiert allerdings von Haus zu Haus, daher findet man TPz beim Draconis-Kombinat nur in zweitrangigem Garnisonsdienst, bei Haus Steiner jedoch dienen sie in Fronteinheiten.

VARIANTEN

Diese allgegenwärtigen Fahrzeuge finden sich in vielerlei Fabrikationsvarianten und werden häufig von einzelnen Einheiten im Feld modifiziert. Viele Armeen – insbesondere planetare Milizen, denen es an finanziellen Ressourcen mangelt – rüsten sie mit unterschiedlich großem Erfolg zu Waffenplattformen um, um ihre abgesetzten Bodentruppen zu unterstützen. Die einfachste Methode ist es, die Personenbeförderungslast durch zusätzliche Maschinengewehre und Munition zu ersetzen, doch andere Varianten sind umfangreicher. Der Einsatz von kleinen KSR- oder LSR-Werfern auf TPz ist ebenso bekannt wie Schweben-TPz, die mit fortschrittlichen Sensoren ausgerüstet wurden und vom Konkordat Taurus

und der Marianischen Hegemonie als Aufklärer eingesetzt werden. Und auch wenn das Anbringen verbesserter Sensoren auf einem so schnellen, leichten Fahrzeug durchaus Sinn ergibt, stellt das Unvermögen des TPz sich zu verteidigen für viele Taktiker ein inakzeptables Risiko dar, eine kaum zu ersetzende Sensoranlage zu verlieren.

Infanteristen werden meist für die verrücktesten aller Kampftruppen gehalten. Um dieses Bild noch zu betonen und Furcht unter ihren Feinden zu sähen, bemalen sie ihre Transporter oft in grellen, aufdringlichen Farben, die ihre Position jedem in Sichtweite eindeutig verraten.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Överste-Löjtnant Illya Stroncek: Die KungsArmé war kaum formiert worden, als im Jahre 3034 ein Ronin-Regiment des Draconis-Kombinats, das den heftigen Kämpfen auf Jezersko entflohen, auf Last Frontier Zuflucht suchte. Die Infanterie von Last Frontier – im Grunde die ehemaligen Freiheitskämpfer des Planeten in neuen Uniformen – konnten nur wenig ausrichten, um die abtrünnigen Truppen aufzuhalten, und gruben sich klugerweise ein, um auf Verstärkungen zu warten. Die VSDK-Streitmacht, die dem Ruf folgte, war sogar in noch schlechterer Verfassung als die Ronin-Truppen. Tai-sa Morganstern befahl der örtlichen Infanterie, die belagerte Streitmacht logistisch zu unterstützen, während diese versuchte, die Abtrünnigen in Schach zu halten und zu vernichten.

Der Kampf war brutal und keine der beiden Draconis-Armeen kümmerte sich darum, welche Kollateralschäden sie in ihrem Bemühen verursachte, die jeweils andere auszulöschen. Am Abend des 14. November 3034 trafen zwei BattleMech-Kompanien in den Ausläufern des Belville-Gebirges aufeinander. Överste-Löjtnant Illya Stroncek von der Last Frontier-Infanterie warnte VSDK- wie auch Ronin-Truppen, dass sich Navassa, eine Landwirtschaftsgemeinde mit zweitausend Seelen mitten im vorgeschlagenen Schlachtfeld befand. Die Draconis-Kommandanten weigerten sich jedoch, das Gefecht abzubrechen, und Stroncek befahl seinen TPz Navassa zu evakuieren. Wenn gleich kein BattleMech einen TPz gezielt ins Visier nahm, unterbrach auch niemand das Feuer, während die Fahrzeuge unter den Waffen hin- und her rasten. Der letzte Ronin-BattleMech auf Last Frontier fiel in den frühen Morgenstunden des 15. November. Nur verbrannte Erde bezeichnete den Ort, an dem das Dorf Navassa gestanden hatte, doch dank der mutigen Rettungsaktion der Last Frontier-Infanterie unter Beschuss war nicht ein einziges Zivilistenleben verloren gegangen.

TRANSPORTPANZER

Typ: Transportpanzer (Kettenantrieb)

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 10

Kampfwert: 142

Waffen und Munition	Position	Tonnage
---------------------	----------	---------

Maschinengewehr	Turm	0,5
-----------------	------	-----

Munition (MG) 200	Rumpf	1
-------------------	-------	---

Infanteriezug	Rumpf	1
---------------	-------	---

Ausrüstung

Interne Struktur:

Gewicht

1

Antrieb:

60

3

Typ:

Verbrennungsmotor

Einsatz-BP:

6

Höchst-BP:

9

Wärmetauscher:

0

0

Kontrollen:

0,5

Hubsystem:

0

Kompressor:

0

Turm:

0,5

Panzerungswert:

40

2,5

Panzerungs- wert

Front

10

R/L Seite

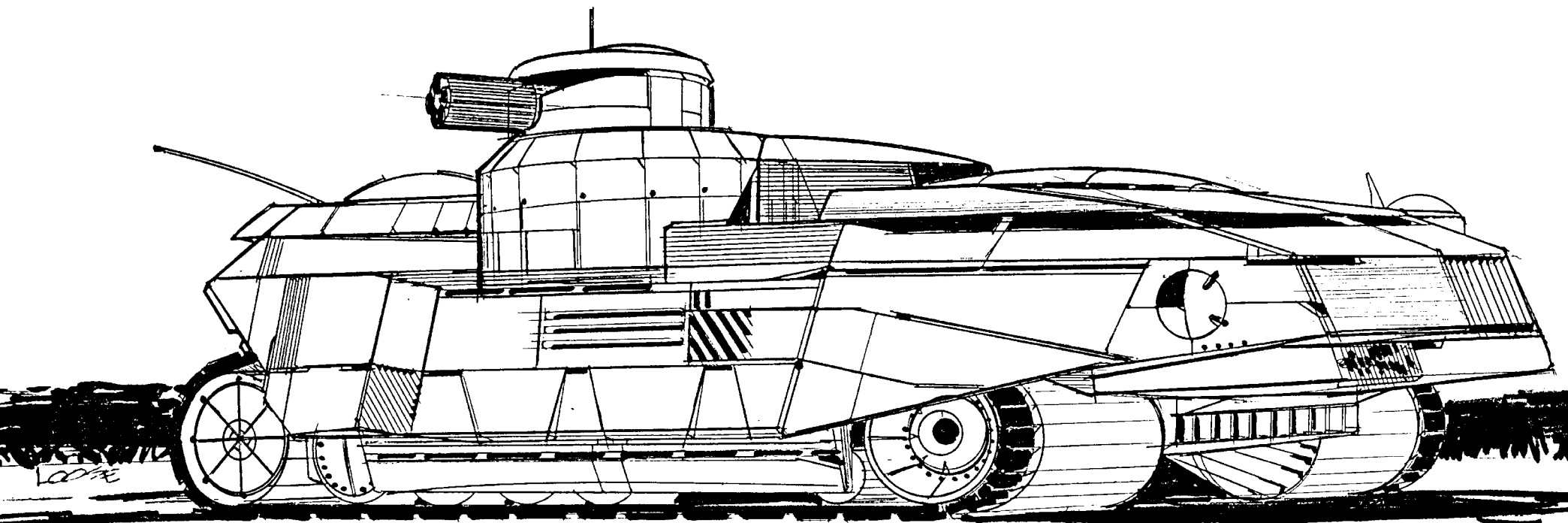
8/8

Heck

10

Turm

4



TRANSPORTPANZER

Typ: **Transportpanzer (Luftkissen)**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 10

Kampfwert: 102

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatz-BP:

Höchst-BP:

Wärmetauscher:

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Verbrennungsmotor

Gewicht

1

3

0

0,5

1

0

Ausrüstung

Turm:

Panzerungswert:

Front

R/L Seite

Heck

Turm

24

Panzerungs-
wert

5

5/5

4

5

Gewicht

0,5

1,5

Waffen und Munition

2 Maschinengewehre

Munition (MG) 100

Infanteriezug

Position

Turm

Rumpf

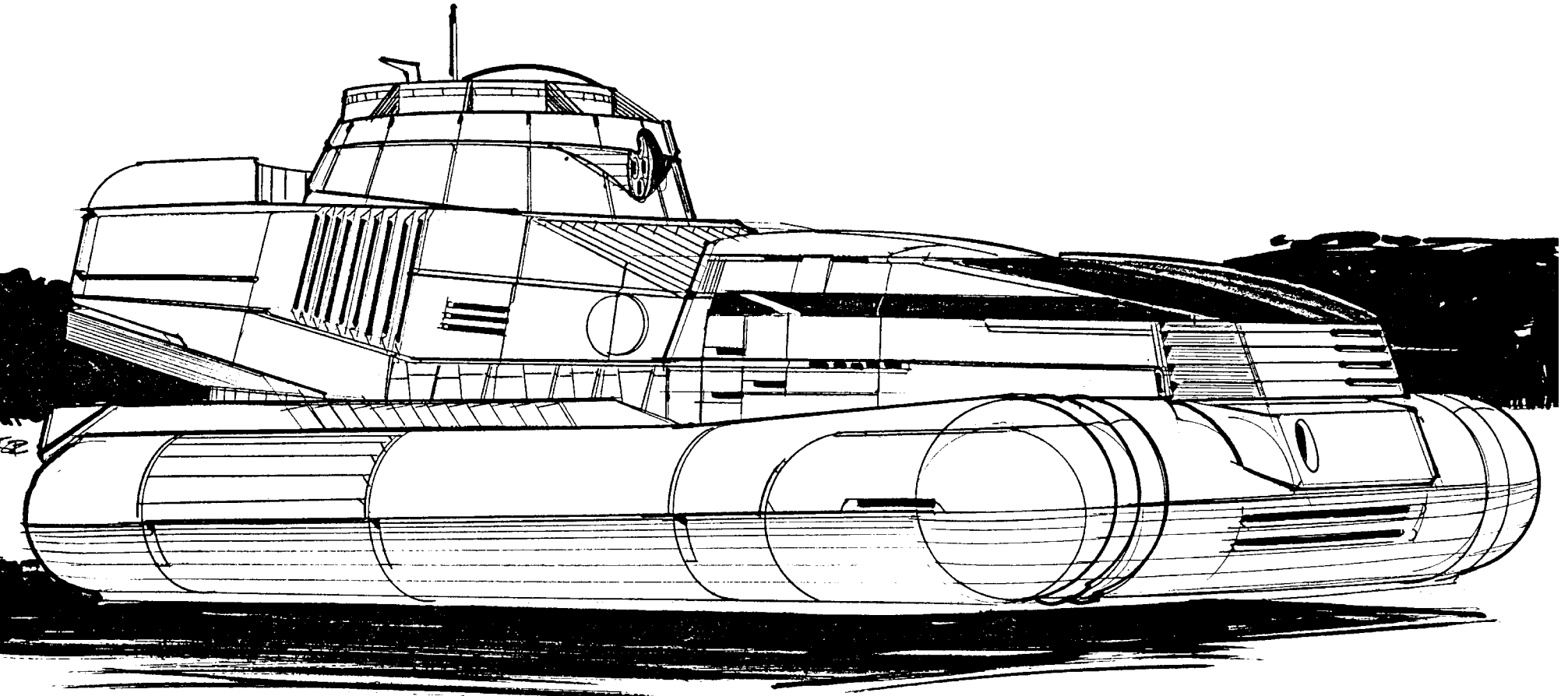
Rumpf

Tonnage

1

0,5

1



TRANSPORTPANZER

Typ: **Transportpanzer (Radantrieb)**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Rad

Tonnage: 10

Kampfwert: 157

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatz-BP:

Höchst-BP:

Wärmetauscher:

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Gewicht

1

2

40

Verbrennungsmotor

6

9

0

0,5

0

0

Ausrüstung

Turm:

Panzerungswert:

48

Panzerungs-

wert

Front

12

R/L Seite

10/10

Heck

10

Turm

6

Gewicht

0,5

3

Waffen und Munition Position Tonnage

2 Maschinengewehre

Turm

1

Munition (MG) 200

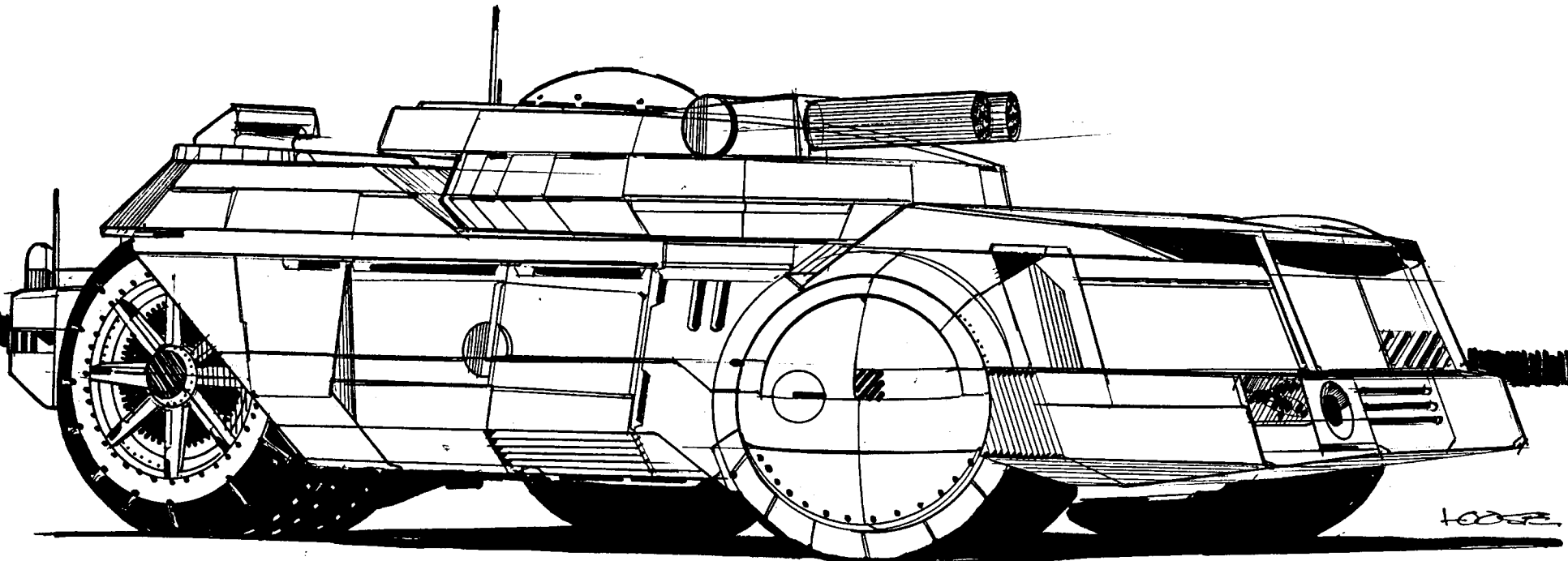
Rumpf

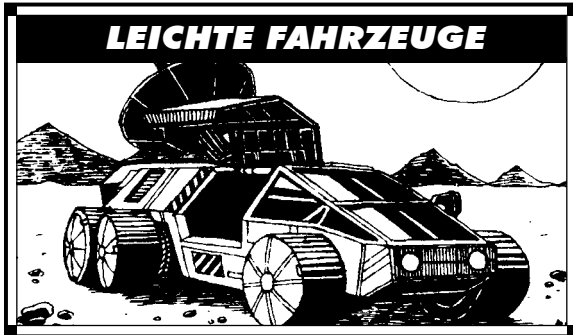
1

Infanteriezug

Rumpf

1





Masse: 10 Tonnen

Fortbewegung: Ketten

Reaktor: 50 Verbrennung (verschiedene)

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Angriffsgeschwindigkeit: 86 km/h

Panzerung: StarSlab/1

Bewaffnung:

1 SperryBrowning-Maschinengewehr

Hersteller: Acme Widgets, verschiedene

Hauptproduktionsstätte: Zollikofen (2763 eingestellt), verschiedene

Kommunikationssystem: Tandy A-100

Ziel- und Ortungssystem: keines

Der J-27, der sich erst noch einen schmeichelhaften (oder zumindest druckbaren) Spitznamen erarbeiten muss, ist eine der tragenden Säulen der Großformationskriegsführung. Der J-27 wird primär dazu genutzt, Munition von sicheren Bereichen oder Raumhäfen zu Frontstützpunkten in gesichertem rückwärtigem Gebiet zu transportieren und ist dafür konstruiert, Angriffen durch Kriminelle oder Guerilla-Infanterie standzuhalten, nicht jedoch Frontkampfeinheiten. Der Sternenbund verwendete den J-27 als Hauptmunitionstransporteinheit und kaufte Acme zehntausende davon ab.

EIGENSCHAFTEN

Auf Zugmaschine und Anhänger verteilt vermag der J-27 elf Tonnen Munition zu transportieren, genug um eine übliche Lanze Mechs aufzumunitionieren. Eine halbe Tonne Panzerung schützt die Einheit vor kleinkalibrigem Feuer und den schwächsten Feldwaffen. Die Tatsache, dass der Anhänger

doppelt so viel Panzerung besitzt, ringt J-27-Besatzungen kein Lob ab. Der Antrieb erlaubt es der Einheit, bis zu 86 km/h zu erreichen, doch die meisten Streitkräfte haben Regler installiert, welche die Geschwindigkeit auf ca. 50 km/h begrenzen. Die Sondergenehmigung eines Kommandanten ist für die Deaktivierung dieser Regler erforderlich.

Die Besatzungen des J-27 sind tendenziell der Bodensatz der Infanterie. Vor allem das Draconis-Kombinat ist dafür bekannt, Kriminelle aus Strafeinheiten zur Bemannung der Transporter einzusetzen. Im Angesicht der Wahl zwischen Todesstrafe und J-27-Dienst entscheiden sich viele für die Todesstrafe. Zuerst wurde diese Behauptung als Übertreibung abgetan, doch Studien haben gezeigt, dass sie der Wahrheit entspricht. Feldzeugtransport ist eine mörderische Arbeit und die Besatzungen stehen nahezu ständig unter Druck, wobei ihr Stressniveau eine Unzahl von Krankheiten verursacht. Krankheit befreit einen Kriminellen nicht vom Dienst und die Sterblichkeitsrate für J-27-Besatzungen ist dreimal so hoch wie bei jedem anderen Militärfahrzeug.

Als einziges Zugeständnis in Sachen Selbstverteidigung ist der Transporter mit einem turmgestützten Maschinengewehr ausgerüstet. Einige Kritiker empfehlen ein zweites Maschinengewehr im Austausch gegen weniger Munition. Dies würde allerdings wenig zur Überlebensfähigkeit des J-27 beitragen, denn die Besatzungen neigen dazu, im Umgang mit dem Gewehr sehr aggressiv zu sein. Das zweite Gewehr (oder das erste) böte keine Hilfe gegen die meisten Militärfahrzeuge, doch zusätzliche Munition kann dazu genutzt werden, feindliche Infanterie in Deckung zu halten, während sich das Fahrzeug zurückzieht. Fronteinheiten bedienen sich von Zeit zu Zeit an der Maschinengewehrmunition des J-27, eine Praxis, die Besitzer (nicht die Besatzung) von J-27 als nützlich genug erachten, um den Munitionsbehälter bei einer vollen Tonne zu belassen, statt etwas davon für ein zweites Maschinengewehr zu opfern.

EINSATZ

Der J-27 ist überall in der Inneren Sphäre anzutreffen. Alle Häuser verfügen über Hersteller, die den J-27 fertigen, und Gleiches gilt sogar für die größeren Nationen der Peripherie. Acmes Lizenzgebühren sind so niedrig, dass niemand es für nötig hält, den Transporter auch nur kosmetisch umzugestalten, abgesehen von Namensplaketten und Firmenzeichen. In den kleineren Reichen der Peripherie und gesetzlosen Gebieten kommt der J-27 seltener vor und ist es durchaus wert, gestohlen zu werden.

Seit die Liga Freier Welten begann, den J-27 als Strafalternative zu verwenden, wurde diese Praxis als Quelle für J-27-Besatzungen von allen Häusern außer Steiner und Davion nachgeahmt. Die Häuser Steiner und Davion sind der Ansicht, dass die Betreuer von Munition verlässlicher sein sollten als Kriminelle, verwenden den J-27-Dienst jedoch als Bestrafung für Soldaten.

Die berühmtesten unter den Strafeinheiten sind zweifelsohne die 125. Deadman Ordnance Carrier im Dienste der Konföderation Capella. Während der Kämpfe um Neuhessen transportierte die Einheit mehr als das Tausendfache ihrer eigenen Masse an Munition, um die capellanischen Truppen in einer defensiven Stellung zu halten. Tatsächlich kamen einige der Konvois der Einheit unter Beschuss von zwei Davion-Mechs. Statt jedoch zu fliehen, luden sie einige ihrer Raketen ab und schufen provisorische Feuerstellungen, mit denen sie die Angreifer nach wenigen Stunden des Kampfes vom Feld trieben. Die Besatzungen erhielten Begnadigungen und Beförderungen zu anderen Einheiten, doch einige entschlossen sich zu bleiben.

VARIANTEN

Einigen wenigen Besatzungen ist es gelungen, ihre Transporter auf Kosten eines gewissen Teils der Maschinengewehrmunition mit mehr Panzerung zu versehen. Noch seltener sind jene mit geplünderten Fusionsantrieben, die schnellere Fortbewegung erlauben, bei denen es sich tendenziell um die ursprünglichen J-27 des Sternenbundes handelt. Die einzige Gefechtsvariante ist der K-27 „Killjoy“, eine Version, die umgerüstet wurde, um wie ein typischer J-27 auszusehen, jedoch mit einem Raketenwerfer und mehr Panzerung ausgestattet ist. Die Vereinigten Sonnen fertigen davon jedes Jahr einige Dutzend, damit es sich der Feind zweimal überlegt, ihre Transporter anzugreifen.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Captain „Springender Jake“ Jackson III: Als Kommandant des 125. Deadman entschied er sich dazu bei seiner Einheit zu bleiben. Trotz seiner Verurteilung wegen Mordes und seiner Abneigung gegenüber Offizieren wurde er nach Neuhessen befördert. Noch immer kommandiert er von einem J-27 aus und transportiert Munition für seine Besatzungen.

J-27 MUNITIONSTRANSPORTER

Typ: J-27 Munitionstransporter
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Ketten
 Tonnage: 10
 Kampfwert: 47

Waffen und Munition
 Maschinengewehr
 Munition (MG) 200
 Fracht
 Anhängerkupplung

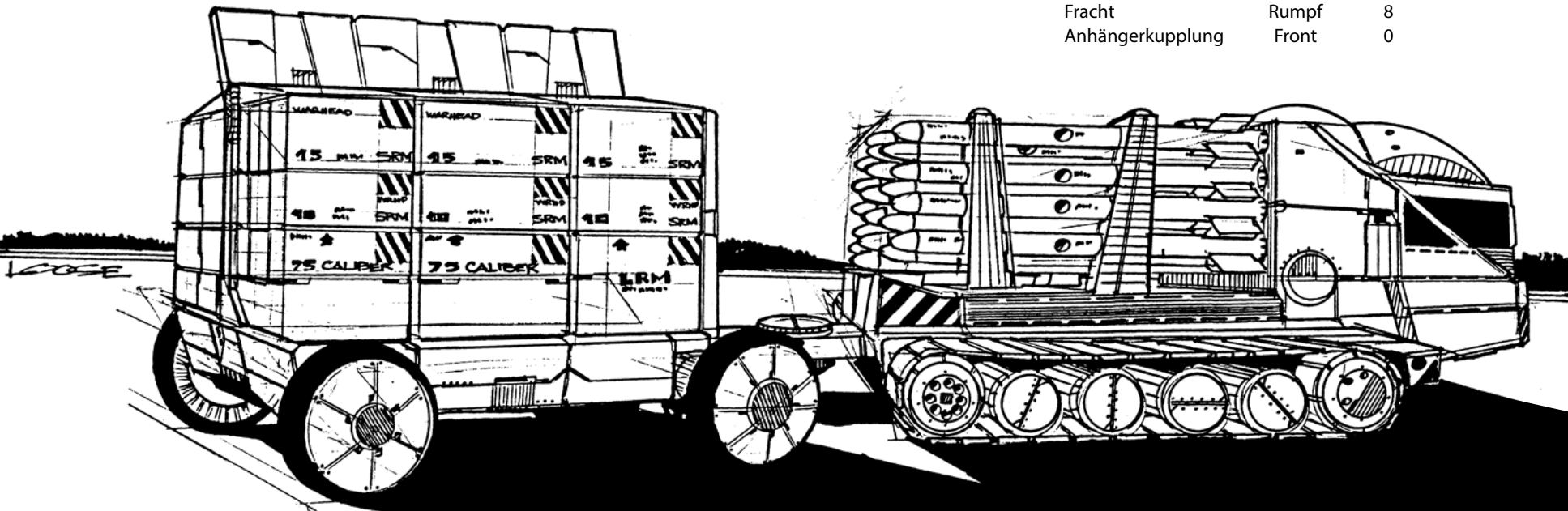
Position
 Turm 0,5
 Rumpf 1
 Rumpf 3
 Heck 0

Anhänger
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad
 Tonnage: 10
 Kampfwert: 39

Ausrüstung		Gewicht
Interne Struktur:		1
Antrieb:	50	3
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	5	
Höchst-BP:	8	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		0,5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0,5
Panzerungswert:	8	0,5
	<i>Panzerungs-</i>	
	<i>wert</i>	
Front	2	
R/L Seite	1/1	
Heck	2	
Turm	2	

Ausrüstung		Gewicht
Interne Struktur:		1
Antrieb:		0
Typ:	—	
Einsatz-BP:	—	
Höchst-BP:	—	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		0
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerungswert:	16	1
	<i>Panzerungs-</i>	
	<i>wert</i>	
Front	4	
R/L Seite	4/4	
Heck	4	

Waffen und Munition	Position	Tonnage
Fracht	Rumpf	8
Anhängerkupplung	Front	0





Masse: 20 Tonnen

Fortbewegung: Rad

Reaktor: VOX 80 Fusion

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Angriffsgeschwindigkeit: 86 km/h

Panzerung: StarSlab/Platte

Bewaffnung:

2 ChisComp 32 Leichte Laser

Hersteller: Verschiedene

Hauptproduktionsstätte: Verschiedene

Kommunikationssystem: Achnar Electronics HICK-4

Ziel- und Ortungssystem: Mercy Industries von Talon

ÜBERSICHT

Mobile Armee-Sanitätsposten/Hospitäler – oder kurz MASH – gibt es seit Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts. Ursprünglich dazu entworfen, Militärpersonal inmitten eines Schlachtfelds zusammenzuflicken, begann das MASH-System als Ansammlung von Gebäuden in der Größe einer Kleinstadt. Nur dem Namen nach „mobil“, benötigte man oftmals mehrere Tage, um diese Hospitäler vollständig zusammenzupacken und den Standort zu wechseln. Während sich die Art der Kriegsführung im Laufe der Jahrhunderte weiterentwickelte, blieb das Konzept des MASH ein unverzichtbarer Teil der Versorgungs- und Logistikkette. Nur langsam entwickelte es sich zu der aktuellen Konfiguration, die in den modernen Kriegsschauplätzen von heute zu sehen ist.

EIGENSCHAFTEN

Die MASH-Einheit ist durchaus dazu imstande, verwundete Soldaten auf höchstem Niveau medizinisch zu versorgen. Abhängig vom jeweiligen Militärwesen kann sie von Zivil- oder Militärchirurgen bemannt werden, da ihre Einrichtungen

selbst die Durchführung der heikelsten Operationen gestatten, vorausgesetzt es steht genügend medizinische Ausrüstung zur Verfügung.

Das Innere eines MASH-Lasters ist eine hochtechnologische Angelegenheit, sobald sie einmal ausgebreitet und entpackt ist. Nachdem der verwundete Patient vorbereitet wurde, wird er auf einen automatisierten Tisch gelegt, der den Chirurgen mit allem versorgt, was für die Operation nötig ist. Roboterarme verabreichen Anästhetika, reichen Instrumente und erstatten mithilfe mehrerer nahebei gelegener Monitore und eines kleinen, vom Chirurgen getragenen Kopfhörer ständig Bericht über den Zustand des Patienten. Das System bietet sogar die Möglichkeit eines „Schockfrosters“, dank eines Behälters gefüllt mit einer klaren sauerstoffreichen Flüssigkeit. Der Chirurg kann dann über Handschuhe, die in den abgeschotteten Bereich führen, mit dem lebensrettenden Eingriff fortfahren, während ihn der Tisch von unterhalb der Abdeckung mit Instrumenten versorgt.

Die gesamte Pflege ist computergestützt, von der Triage bis hin zur OP-Nachsorge und wird im persönlichen Identifikator eines Soldaten gespeichert. Diese Daten werden dann über Satlink an den Führerstab und die Verwaltung übermittelt, damit, wenn der Patient zu einem Feldlazarett oder Landungsschiff überstellt wird, die benötigten Informationen bereits für die weitere Versorgung zur Verfügung stehen.

In Notfallsituationen lässt sich das MASH teilweise zusammenfalten und kann anschließend einen Chirurgen und seinen Patienten während des Eingriffs transportieren. Das computergesteuerte Getriebe und der Radstand passen sich unebenem Gelände an und bieten dem Chirurgen ein so stabiles Umfeld wie nur möglich.

Das MASH ist leicht bewaffnet, mehr um Diebe abzuschrecken, als Schaden zu verursachen. Einige Ärzte haben aufgrund ihrer Überzeugung als Heiler die Waffen entfernen und zusätzlichen Stauraum oder Notfallgeneratoren installieren lassen. Die meisten MASH-Einheiten innerhalb der Konföderation behalten allerdings ihre leichten Laserbatterien, oder wechseln sie gegen Einschuss-Raketenbündel aus.

EINSATZ

MASH-Einheiten finden sich auf jeder Welt in der Versorgungsstruktur jeder Armee, auch wenn der hier vorgestellte Entwurf die Davion-Version zeigt. Selbst einfachsten planetaren Milizen steht zumindest ein einsatzfähiger MASH-Laster zur Verfügung. Die Einheiten größerer Häuser besitzen ganze Flotten von ihnen; von der Davion-Gardistenbrigade heißt es, sie habe über 250 ihr zugewiesene Exemplare.

VARIANTEN

MASH-Laster variieren lediglich hinsichtlich ihrer Funktion: Es gibt jene für Triage, Operationseinrichtungen, vorübergehende postoperative Erholung und medizinische/pharmazeutische Lagerung. Einfache MASH-Einheiten bestehen aus wenigstens einem Triage- und einem Operationswagen. Die Weißen Wale der Liga Freier Welten bestehen aus langen Konvois weißer MASH-Einheiten, darunter hauptsächlich Operations- und Versorgungseinheiten.

Nach den Nachfolgekriegen wurden einige MASH-Laster aufgrund der schrumpfenden Vorräte an Fusionsantrieben auf Verbrennungsmotoren umgerüstet. Allerdings erwies sich der Energiebedarf als derart hoch, um den Austausch als nicht praktikabel einzustufen – zu viele Chirurgen meldeten Systemausfälle mitten in lebensnotwendigen Eingriffen. Seit 2815 war kein mit einer Verbrennungsmaschine ausgerüsteter MASH-Laster mehr im Einsatz.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Major Kaplan Bowes: Als ehemaliger Kommandeur des MASH-Zweigs der 3. Crucis-Lanciers während des 28. Jahrhunderts wurde Bowes der Äskulapstab im Sonnenkranz für „medizinische Tapferkeit im Angesicht von Feindfeuer“ verliehen. Da sich sein MASH-Führungsstab während eines konzentrierten Kurita-Vorstoßes weigerte den Standort zu wechseln, wurde seine aus zehn Wagen bestehende MASH-Einheit überrannt, während sie gerade kritische Operationen an mehreren verwundeten Panzersoldaten durchführte. Als der Kurita-Kommandant sich dem Saal des Majors näherte, trat Bowes rasch vor die Einheit, verbeugte sich vor dem Kommandanten und sagte ihm, dass sich die gesamte Einheit ergeben würde, sobald alle Männer versorgt wären. Anschließend wies er seine Krankenträger an, auch die Verwundeten der VSDK aufzunehmen, um sie ebenfalls zu behandeln. Sieben Stunden später – während sie sich noch immer um die Verletzten kümmerten, die weiterhin hereinströmten (Davioner und Kuritaner) – verschoben sich die Kampflinien wieder und die Lanciers gewannen die Kontrolle über das Gebiet um den MASH-Kommandostand herum zurück. Bowes bestand darauf, dass die VSDK-Soldaten unter seiner Obhut dem Feind wieder übergeben wurden und sandte am folgenden Tag drei voll beladene OP-Nachsorgeeinheiten zu den kuritanischen Linien. Als die Kuritatruppen das System verließen, fand man die MASH-Laster am Rand der entmilitarisierten Zone mit dem Schwert des Kommandanten und einer persönlichen Nachricht „an den Gaijin-Arzt“ auf dem Fahrersitz.

MOBILER ARMEE-SANITÄTSPOSTEN/HOSPITAL

Typ: **Mobiler Armee-Sanitätsposten/Hospital**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Rad

Tonnage: 20

Kampfwert: 220

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb: 80 **Gewicht** 4

Typ: Fusionsreaktor

Einsatz-BP: 5

Höchst-BP: 8

Wärmetauscher: 10 0

Kontrollen: 1

Hubsystem: 0

Kompressor: 0

Turm: 0,5

Ausrüstung

Panzerungswert: 64 **Gewicht** 4

Panzerungs-
wert

Front 12

R/L Seite 16/16

Heck 10

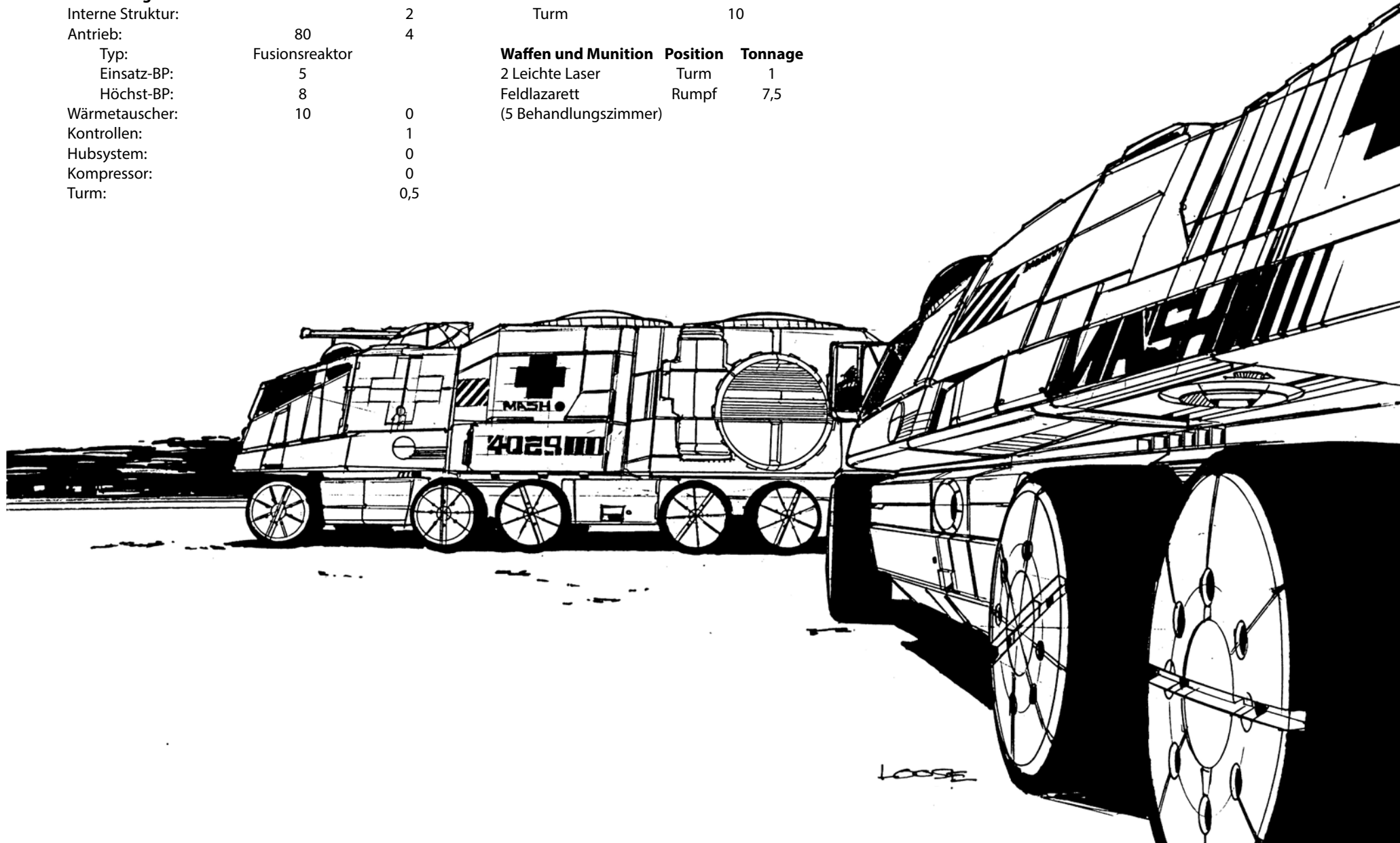
Turm 10

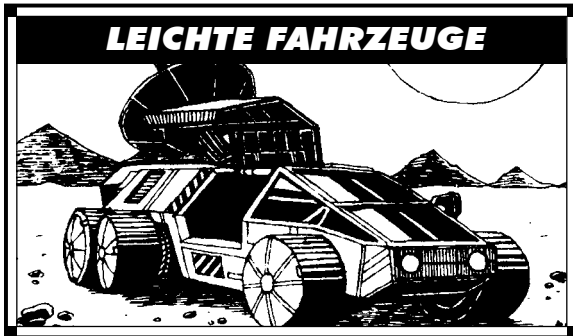
Waffen und Munition Position Tonnage

2 Leichte Laser Turm 1

Feldlazarett Rumpf 7,5

(5 Behandlungszimmer)





Masse: 20 Tonnen

Fortbewegung: Rad

Reaktor: Doorman 120 Fusion

Reisegeschwindigkeit: 75 km/h

Angriffsgeschwindigkeit: 118 km/h

Panzerung: StarSlab/1

Bewaffnung:

1 Harvester 20K Sechserlafetten-Kurzstreckenrakete

1 HS-Flammer

Hersteller: Bowie Industries, Gienah Kampffahrzeuge

Hauptproduktionsstätte: Carlisle, Gienah

Kommunikationssystem: O/P COMTES

Ziel- und Ortungssystem: O/P 2000JSA

ÜBERSICHT

Das Langstreckenpatrouillenfahrzeug *Packrat* wurde ursprünglich von Robertson Technologies als unabhängiges Überfall- und Aufklärungsfahrzeug entworfen, das weit entfernt von bestehenden Nachschublinien über lange Zeit operieren und überleben kann. Gut gepanzert, fusionsgetrieben und allgegenwärtig hat die *Packrat* ihre Missionsziele während der Nachfolgekriege wieder und wieder erfüllt.

Das Wiederaufleben der Rüstungsindustrie nützte der *Packrat* ebenso wie jedem anderen Fahrzeug. Da sie mittlerweile in zwei Einrichtungen des Lyranischen Commonwealth standardmäßig produziert wird, breitet sich die *Packrat* über die Innere Sphäre aus, während sich die Militärwesen der Häuser von den Verheerungen des Vierten Nachfolgekrieges erholen.

EIGENSCHAFTEN

Ein Doorman-Fusionsantrieb der Stufe 140 befreit die *Packrat* von der Abhängigkeit von Treibstoff und verleiht ihr eine au-

ßergewöhnliche und nahezu unerreichte Mobilität. Ihr bereiftes Fahrgestell eignet sich sehr gut für Langstreckenfahrten. Die acht Vollgummireifen verlieren niemals Luft und gewähren überragende Bodenhaftung auf einer Vielzahl von Untergründen, sei es auf der Straße oder im Gelände. Vier Tonnen StarSlab-Panzerung bieten für ein Fahrzeug ihrer Klasse hervorragenden Schutz, während ein sechsläufiges Harvester-Kurzstreckenraketenystem der *Packrat* ein ansehnliches Sperrfeuerpotenzial verleiht. Auch wenn sie nicht für den Kampf an der Front gedacht ist, vermag sich die *Packrat* während kurzer Gefechte durchaus zu behaupten.

Wenngleich sie nicht speziell als Infanterietransporter konzipiert ist, bietet die *Packrat* doch Platz für bis zu zehn Passagiere. Diese Plätze werden meistens von Missionsspezialisten wie Analytikern oder Infiltratoren in Anspruch genommen. Ein am Heck angebrachter und vom Doorman gespeister HS-Flammer stellt ein hervorragendes Mittel zur Deckung dar, sollte die *Packrat* entdeckt werden.

Das wahre Wunder dieses Fahrzeugs ist allerdings das leistungsstarke O/P COMTES-Kommunikationssystem, in seiner Größe eines der leistungsstärksten, das jemals in einem Gefechtsfahrzeug installiert wurde. Auch wenn es nicht ganz so leistungsfähig ist wie die Systeme aus der Ära des Weltenbundes, die in den Heeren der Nachfolgestaaten langsam wieder auftreten, ist das O/P dazu in der Lage, örtliche Signale und elektronische Gegenmaßnahmen zu bieten.

EINSATZ

Auch wenn beide heutigen Produktionsstätten im Lyranischen Commonwealth liegen, findet sich die *Packrat* in jedem Hausmilitär und in mehreren größeren Peripheriestaaten. Ihr Ruf als herausragendes Langstreckenaufklärungsfahrzeug ist wohlverdient und geachtet. Die *Packrat* erfreut sich vor allem in den Mark-Milizen der Vereinigten Sonnen großer Beliebtheit, wo ihre Strapazierfähigkeit und Vielseitigkeit hoch geschätzt werden.

Auch wenn die Verwüstung der Nachfolgekriege den Austausch des Doorman-Fusionsantriebs gegen einen weniger effizienten Verbrennungsmotor gebot, erlaubte der technologische Wiederaufschwung der 3030er Bowie Industries, die *Packrat* wieder nach ihrer ursprünglichen Spezifikation herzustellen. Als die Fertigungsstraßen das Originalmodell kaum ein Jahr lang produziert hatten, passte Gienah seine Produktionsstraßen des Verbrennungsmotor-Modells an das Fusionsmodell an.

VARIANTEN

Wie es auch bei jedem anderen Gefechtsfahrzeug der Fall ist, existieren mehr gemeldete Varianten und Modifikationen der *Packrat*, als man auflisten könnte. Mehrere Modelle versuchen mit unterschiedlichen Mitteln das gleiche Ziel zu erreichen, wobei die genauen Technologien ja nach Militärbetrieb variieren. In der Konföderation Capella ersetzen viele Einheiten die Harvester-Sechserlafette mit dem frei verfügbaren zweiläufigen Hovertec-Raketenwerfer, was es der *Packrat* ermöglicht, einen vollen Infanteriezug zu transportieren. Planetare Milizen auf mehreren Welten der Liga haben die Flammer und das Transportabteil zugunsten eines Paares mittelschwerer Laser ausgebaut.

Eine große Zahl *Packrats* mit Verbrennungsmaschine ist über die Innere Sphäre verteilt, doch erste Wartungsberichte zeigen bereits, dass diese Fahrzeuge zu den ersten zählen, die als irreparabel eingestuft werden, sodass sie zugunsten nun verfügbarer fusionsbetriebener Nachfolger verschrottet werden können.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Leutnant Gerhardt Bernhard: Bernhard und seine *Packrat* „Missy“ sind dem 2. Battalion von Haus Steiners 26. Lyranischen Gardisten angegliedert. Missy und Bernhard, damals noch Feldwebel, erlangten während des Vierten Nachfolgekrieges erste Berühmtheit, als sie sich als entscheidend bei dem Erringen mehrerer taktischer Erfolge gegen Haus Kurita erwiesen. Bernhard schlich oft mit seiner *Packrat* in weitem Bogen um die kuritanischen Flanken herum und raste dann hinein, um die rückwärtigen Stellungen auszukundschaften und die Informationen zurück an die lyranischen Mechtruppen zu funken. Noch immer kursieren Gerüchte, er habe darüber hinaus mehrere Loki-Teams hinter den Linien der VSDK abgesetzt, doch Bernhard hat sich nie zu dieser Tat bekannt.

Kashira Tekeshi Onaki: Als Aufklärungsspezialist der 2. Legion von Wega fährt Onaki momentan seine vierte *Packrat* in Folge. Die vorigen drei gingen im Kampf mit verschiedenen Einheiten von Haus Davion bei Überfällen von Welten der Vereinigten Sonnen verloren. Onaki ist äußerst geschickt darin, sein Fahrzeug an davionischen Patrouillen vorbei zu manövrieren, wenn er allerdings seine Informationen an die wartenden Kurita-Einheiten übermittelt hat versucht er nicht länger, seine Position zu verbergen, sondern greift stattdessen die nächste Feindeinheit an, wie es einem wahren Samurai gebührt. Bis heute hat er erfolgreich zehn davionische leichte Fahrzeuge und zwei *Wasps* zerstört.

LANGSTRECKENPATROUILLENFAHRZEUG PACKKRAT

Typ: Langstreckenpatrouillenfahrzeug Packkrat

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Rad

Tonnage: 20

Kampfwert: 344

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatz-BP:

Höchst-BP:

Wärmetauscher:

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Turm:

120
Fusionsreaktor

11

10

Gewicht

2

6

0

1

0

0

0

Ausrüstung

Panzerungswert:

Front

R/L Seite

Heck

64

Panzerungs-
wert

16

16/16

16

Gewicht

4

Waffen und Munition

KSR-6

Munition (KSR-6) 30

Flammer

Infanteriezug

Position

Front

Rumpf

Heck

Rumpf

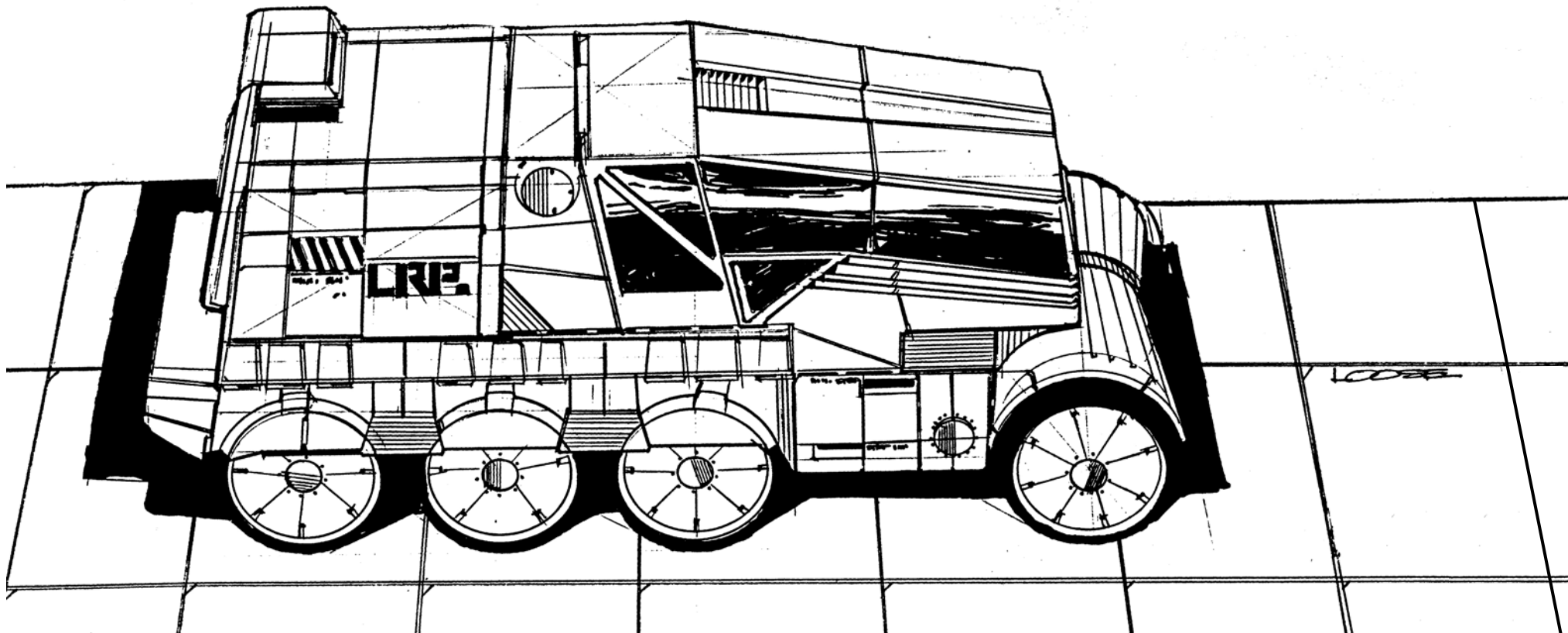
Tonnage

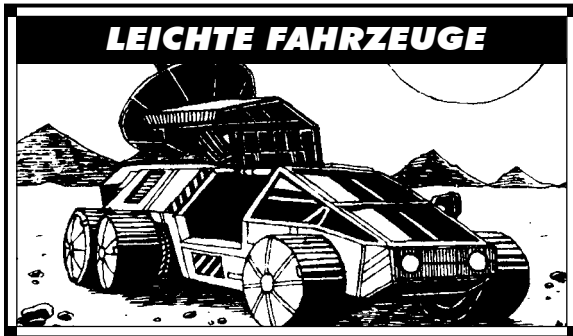
3

2

1

1





Masse: 20 Tonnen

Fortbewegung: Rad

Reaktor: 120 Classic Verbrennung

Reisegeschwindigkeit: 75 km/h

Angriffsgeschwindigkeit: 118 km/h

Panzerung: ProtecTech Light

Bewaffnung:

1 Standard Systems Mittelschwerer Laser

Hersteller: Joint Equipment Systems

Hauptproduktionsstätte: Alshain

Kommunikationssystem: Communique Equipment

Ziel- und Ortungssystem: Zielsystem 2.3

ÜBERSICHT

Die meisten der vielen verschiedenen Aufklärungseinheiten, die hergestellt werden, sind kleine, flinke Fahrzeuge. Joint Equipment Systems entschied sich, einen anderen Weg zu gehen, indem sie ein größeres und geräumigeres Fahrzeug schufen. Obwohl er etwas langsamer ist, erfüllt der *Skulker* seine Aufgabe gut, und tatsächlich bitten viele Besatzungen um Versetzung zu einem *Skulker*, was untypisch für die meisten Scouteinheiten ist. Auch wenn der *Skulker* nur zwei Besatzungsmitglieder braucht, bietet er Platz für vier. Dies erlaubt oftmals viele Einsatzstunden, da die Besatzung während der Mission rotiert, was entscheidend ist für Aufklärungsmissionen, die viel Hektik und Wartezeit beinhalten können.

EIGENSCHAFTEN

Mit einer Reisegeschwindigkeit von 75 km/h ist der *Skulker* dazu in der Lage, die meisten Militärformationen hinter sich zu lassen und in Kampfsituationen auf nahezu 120 km/h zu beschleunigen, was es ihm erlaubt, Verfolger abzuschütteln.

Und als ob das nicht schon genug wäre, sind viereinhalb Tonnen Panzerung mehr als viele andere Kampffahrzeuge seiner Größe vorweisen können. Was die Offensive angeht, so besitzt der *Skulker* einen mittelschweren Laser, ideal für Langstreckenmissionen mit minimalem Nachschub. Um seine hauptsächliche Mission zu erfüllen, wurde eine fortschrittliche Sensoreinheit in seine Ziel- und Kommunikationssysteme eingebunden. Eine Software erlaubt es dem Fahrer, mithilfe des Sensorsystems zu navigieren.

Besonders heiße Umgebungen richten oftmals verheerenden Schaden an fortschrittlicher Elektronik an, wie sie auch der *Skulker* besitzt, doch indem die Wärmetauscher die Sensoren kühlen, wenn der Laser nicht in Gebrauch ist, vermag der *Skulker* selbst auf den heißesten Planeten zu operieren, ohne sich um Schäden an der Elektronik sorgen zu müssen. Da die Missionen des *Skulkers* oft jeweils bis zu einer Woche lang dauern können, sorgten die Entwickler für einen geräumigen Fahrgastraum samt Unterhaltungssystem. In das Sensorsystem eingebundene Alarmer werden ausgelöst, sobald die Sensoren eine Bedrohung ausmachen, was es der Crew erlaubt, sich etwas zu entspannen, ohne vollkommen auf dem falschen Fuß erwischt zu werden.

EINSATZ

Da er das primäre Aufklärungsfahrzeug des Draconis-Kombinats darstellt, besitzen nahezu alle konventionellen Kombinatseinheiten wenigstens einen *Skulker*. Dank des geräumigen, bequemen Innenraums ist der *Skulker* sehr beliebt bei Scoutbesatzungen, die seiner auch in anderen Nationen habhaft werden können. Der Gebrauchthandel für *Skulker* blüht ebenso wie die Verkaufszahlen von JES, wenn das Kombinat den Export des Panzers genehmigt. Die Verkäufe an die Konföderation Capella und die Liga Freier Welten haben seit dem Ende des Vierten Nachfolgekrieges zugenommen.

Gegen Ende des späten 30. Jahrhunderts marschierten Spicher's Strikers im Auftrag der Vereinigten Sonnen in Dieron ein. Sie sicherten einen zuverlässigen Brückenkopf und errichteten einen Verteidigungsperimeter rund um die Stadt Arlington Grove. Ihre Feldposten bemerkten *Skulker* entlang ihrer Grenzen, doch Major Spicher ignorierte sie. Er führte seine gesamte Streitmacht in enger Formation hinaus und trieb die Kombinatstruppen trotz wiederholter Warnungen vor die *Skulker*. Nachdem sie die Kontrolle über das Schlachtfeld errungen hatten, bewegten sich Spichers Bergungs- und Transporteinheiten unter Deckung ihrer Reserveeinheiten aufs Schlachtfeld. Als sie alles geborgen hatten, was es wert war geborgen zu werden, kehrten sie zu ihrer Operationsba-

sis zurück, nur um sie verheert vorzufinden. Der Betreuerstab mit seinen kleinkalibrigen Waffen war der Panzerung und den Lasern der *Skulker* in keinsten Hinsicht gewachsen gewesen. Während die Burschen nun zwar Bergungsgut vom Schlachtfeld hatten, besaßen sie keinerlei Nahrung, Treibstoff oder Munition. Trotz ihres Erfolgs im Feld mussten sich die Striker mit eingeknicktem Schwanz von dem Planeten zurückziehen.

VARIANTEN

Die meisten Varianten sind lediglich kosmetischer Natur und passen den *Skulker* verschiedenen Umgebungen an. Einige wenige planetaren Milizen angegliederte *Skulker* tauschen den Laser und damit verbundene Wärmetauscher gegen ein Raketensystem oder Maschinengewehre zur Infanterieabwehr ein. Die Besatzungsquartiere wurden für einfache Umrüstung entworfen, weshalb Crews ihren *Skulker* häufig ihren Bedürfnissen und Gewohnheiten entsprechend optimieren.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Matahari: Als technologisch vielleicht fortschrittlichster *Skulker* aller Zeiten, wurde der Matahari von der Konföderation Capella mit Schallwänden und Isolierung modifiziert, um ihn leiser zu machen. Selbst der Hitzeausstoß wird besser verteilt, und häufig kann er langsam an feindlichen Sensoren vorbeifahren. Während der so genannte „Tarnkappenskulker“ im Gefecht nicht effektiver ist, ist Haus Liao dank ihm seit fast einem halben Jahrhundert über Feindhandlungen informiert.

Justin und Elizabeth Baughman: Wo die zermürbenden Erfordernisse der Langstreckenaufklärung Zerreißproben für einige Partnerschaften darstellen können, genießt es dieses Ehepaar, sich gemeinsam hinter die feindlichen Linien zu begeben. Da sie ursprünglich von Terra stammt, fragen die Leute Elizabeth häufig nach ihrer Vergangenheit in England, doch die zieht es vor, sich auf die Zukunft zu konzentrieren. Die Baughmans waren entscheidend bei der Eroberung des Planeten Liao während des Vierten Nachfolgekrieges. Capellanische Truppen führten nach der erfolgreichen Landung der Davioner einen Gegenangriff durch, also freundeten sich die Baughmans mit einigen Einheimischen an, welche die erdrückenden Frachtsteuern satt hatten, die durch Sian und die grausamen Machenschaften des capellanischen Kolonel Manuel eingeführt worden waren. Dank dieser Kontakte hielten die Baughmans die Vereinigten Truppen über nahezu alle capellanischen Streitkräfte auf dem Laufenden.

SKULKER SPÄHWAGEN

Typ: Skulker Spähwagen

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Rad

Tonnage: 20

Kampfwert: 314

Waffen und Munition	Position	Tonnage
---------------------	----------	---------

Mittelschwerer Laser

Front

1

Fracht

Rumpf

0,4

Ausrüstung

Interne Struktur:

Gewicht

2

Antrieb:

120

8

Typ:

Verbrennungsmotor

Einsatz-BP:

7

Höchst-BP:

11

Wärmetauscher:

3

3

Kontrollen:

1

Hubsystem:

0

Kompressor:

0,1

Turm:

0

Panzerungswert:

72

4,5

Panzerungs-
wert

Front

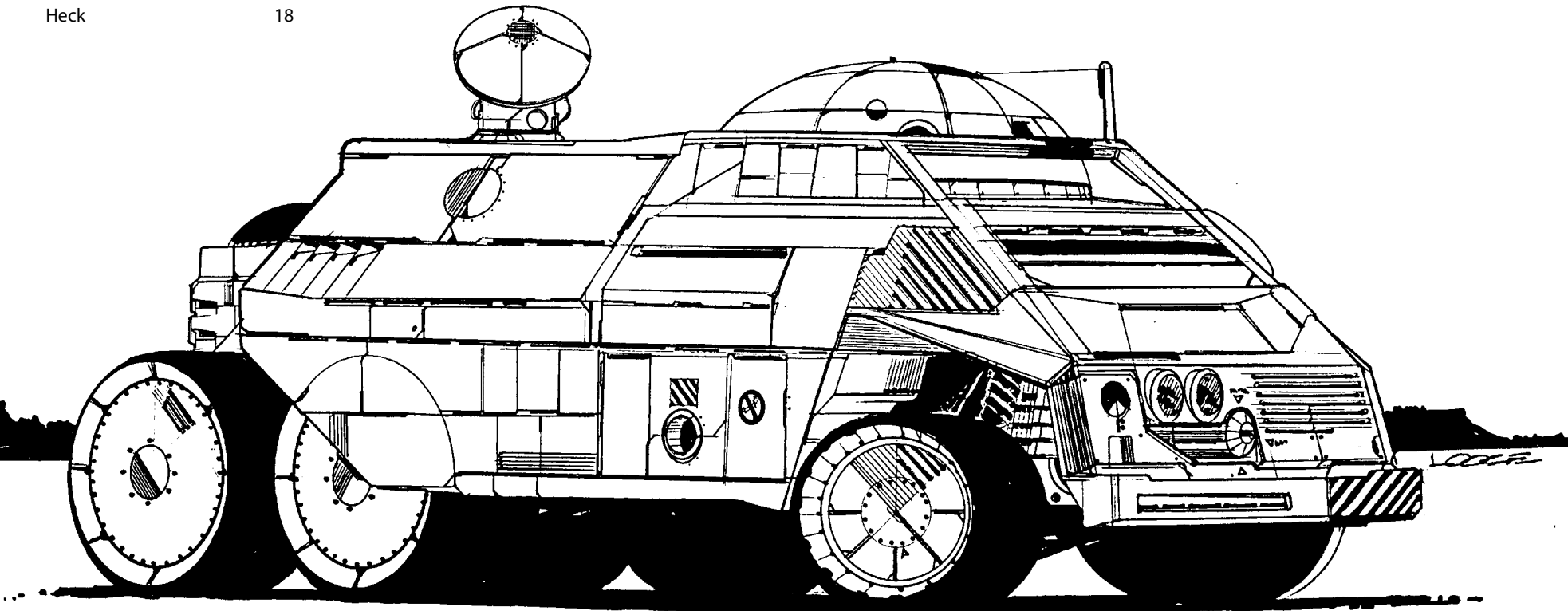
18

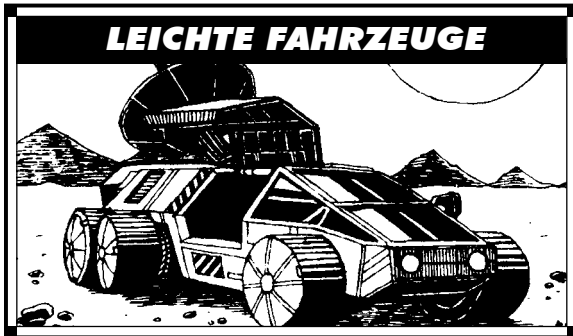
R/L Seite

18/18

Heck

18





Masse: 21 Tonnen

Fortbewegung: Senkrechtstarter

Reaktor: Omni 50 Verbrennung

Reisegeschwindigkeit: 97 km/h

Angriffsgeschwindigkeit: 151 km/h

Panzerung: Longanecker PlastiSteel

Bewaffnung:

1 SarLon Autokanone/2

1 TharHes 4 Pack KSR-4

Hersteller: Lockheed/CBM Corporation

Hauptproduktionsstätte: Furillo

Kommunikationssystem: Xilex-2000

Ziel- und Ortungssystem: N&D Handsfree

ÜBERSICHT

Der *Warrior* verbrachte die letzten neunzig Jahre damit, das Ansehen des Helikopters im Kampf wiederherzustellen. Von der Lockheed/CBM Corporation auf der Commonwealth-Welt Furillo produziert, findet man den Einmann-Gefechtschikopter oft bei Luftkavallerieeinheiten von Söldnern und der Peripherie vor. Seine Mischung aus hoher Geschwindigkeit und Langstreckenbewaffnung machen ihn zur idealen Plattform, um den Feindkontakt aufrechtzuerhalten, während sich die Hauptstreitmacht in Position bringt. Obwohl die ersten Produktionszahlen dank der Arroganz der Lyranischen Allianzstreitkräfte bezüglich „fliegender Spielzeuge“ gering waren, fand der *Warrior* letztendlich seinen Weg in die Panzerstreitkräfte der LAS und breitete sich dann rasch über die Innere Sphäre aus.

EIGENSCHAFTEN

Die Hauptwaffe des *Warriors* ist seine mittelachsige angebrachte Maschinenkanone, die ehrwürdige SarLon Autokanone/2. Das gewaltige Reichweitenprofil dieser Waffe erlaubt es dem *Warrior*, den Angriff einzuleiten und gleichzeitig weit außerhalb der Reichweite von Feindwaffen zu bleiben. Auch wenn sie keine mächtige Kanone ist, ist sie zumindest zuverlässig und bietet genügend Durchschlagskraft, damit nicht einmal ein BattleMech es sich leisten kann, sie lange zu ignorieren. Die SarLon wird unterstützt durch ein vor Ort produziertes vierläufiges TharHes-Kurzstreckenraketenystem, das dem *Warrior* eindrucksvolle Bombardierungsfähigkeiten bei Hochgeschwindigkeitsfliegerangriffen verleiht. Das innovative N&D Handsfree-Ziel- und Ortungssystem ist etwas dem *Warrior* gänzlich Eigenes. Dieses System verwendet einen Hightechhelm, der die Ziellinien des Fadenkreuzes mit der Sicht des Piloten verschmilzt. Statt seine Hände von den Bedienelementen nehmen zu müssen, um die komplexe Waffensteuerung zu bedienen, manövriert der Pilot den Helikopter einfach in eine Position, in der sich sein Fadenkreuz mit dem projizierten Ziel überlappt, und feuert. Obgleich diese Technologie verhältnismäßig simpel ist und im Vergleich mit der Komplexität eines Mech-Neurohelms verblasst, ist das N&D trotz allem ein eindrucksvolles Stück Handwerk.

Anders als die meisten Helikopter verfügt der *Warrior* über keine dem Drehmoment entgegenwirkende Heckrotor-Konfiguration. Stattdessen besitzt er an seinem Mast zwei Rotorensätze, die sich jeweils in entgegengesetzte Richtungen drehen, um das Drehmoment der Antriebsmaschine auszugleichen. Der Heckausleger findet allerdings dennoch Verwendung, dank eines Mantelpropellers, der zusätzlichen Schub liefert, um den *Warrior* auf wahrlich eindrucksvolle (und kaum einzuholende) Geschwindigkeiten zu beschleunigen.

Trotz dieser Vorteile stellt allerdings die allen Senkrechtstartern eigene Zerbrechlichkeit die größte Schwachstelle des *Warriors* dar. Piloten, welche sich ihrer Gefahr bewusst sind und das Flugzeug seinem Entwurf entsprechend fliegen, sehen es als Bereicherung für jede Mission an, doch viele leichtsinnige Kommandeure, die nicht mit dem mobilen Wesen der Helikopterkriegsführung vertraut sind, schicken den *Warrior* auf die gleiche Weise ins Gefecht, wie sie es mit einem Panzer tun würden, was üblicherweise in der Zerstörung des Helikopters und dem Tod des Piloten endet.

EINSATZ

Seit seinem ersten Einsatz im Jahre 2957, hat sich der *Warrior* bis in jeden Nachfolgestaat und mehrere Peripheriereiche

ausgebreitet. Die Ceti-Husaren Haus Davions machen ausgiebig vom *Warrior* Gebrauch, ebenso die Freie-Welt-Garde und die capellanischen Heimatregimenter. Einige kleinere Söldnerereinheiten setzen den *Warrior* ebenfalls ein, darunter auch eine oder zwei reine Hubschrauber-Einheiten, wie die Formation des Gesetzes, berühmt für ihre Verteidigung von Kimball II im Jahre 3021. In jüngerer Zeit, während des Vierten Nachfolgekrieges, spielten mehrere Einheiten von Luftlandtruppen, die durch *Warrior*-Jagdhelikopter unterstützt wurden, entscheidende Rollen bei der Invasion der Konföderation Capella durch Haus Davion.

VARIANTEN

Die größte Beschwerde von Kommandanten und Piloten ist die mangelnde Schlagkraft der SarLon. Lockheed/CBM führte zwei Varianten ein, um sich dieser Angelegenheit anzunehmen. Der H-7A ersetzt die Kurzstreckenraketen durch ein Maschinengewehr und rüstet die Autokanone zur größeren SarLon Maxicannon 5 auf. Der H-7C folgt einer anderen Herangehensweise, indem die SarLon komplett durch eine Langstreckenraketenbatterie ersetzt wird.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Lieutenant Bianca Graymond: Jüngst freigegebene Berichte einer Operation auf Palos während des Vierten Nachfolgekrieges beschreiben damals noch-Sergeant Bianca Graymond als einen der führenden *Warrior*-Piloten der heutigen Zeit. Von ihrem Stammtruppenteil getrennt, an der Seite einer vollen Kompanie von *Warriorn* und zwei Luftlandinfanterie-Bataillonen, führte Sergeant Graymond den Entlastungsangriff auf eine Mech-Lanze, während die Infanterie-Bataillone ihr Ziel, ein mutmaßliches Nervengasdepot, angriffen.

Sergeant Graymond und ihre Staffel aus vier *Warriors* wählten einen capellanischen *Commando*-BattleMech als Ziel. Indem sie Hochgeschwindigkeitsfliegerangriffe mit Salven von Langstreckenscharfschützenfeuer kombinierten, zogen Sergeant Graymond und ihre *Warrior* fast vierzig Minuten lang die Aufmerksamkeit des Mechs auf sich, wobei sie ihn während einer zehn Kilometer langen Verfolgungsjagd vom Depot weglockten. Obwohl sie und ihre Piloten letztendlich alle durch Laser- und Raketenfeuer abgeschossen und getötet wurden, ermöglichte es ihr Heldenmut den Infanterie-Bataillonen, das Depot einzunehmen. Wenngleich keine Massenvernichtungswaffen gefunden wurden, erhielt Sergeant Graymond (posthum) den Diamantenen Sonnenkranz für Tapferkeit und die Beförderung zum Lieutenant.

H-7 JAGDHELIKOPTER WARRIOR

Typ: **H-7 Jagdhelikopter Warrior**
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Senkrechtstarter
 Tonnage: 21
 Kampfwert: 289

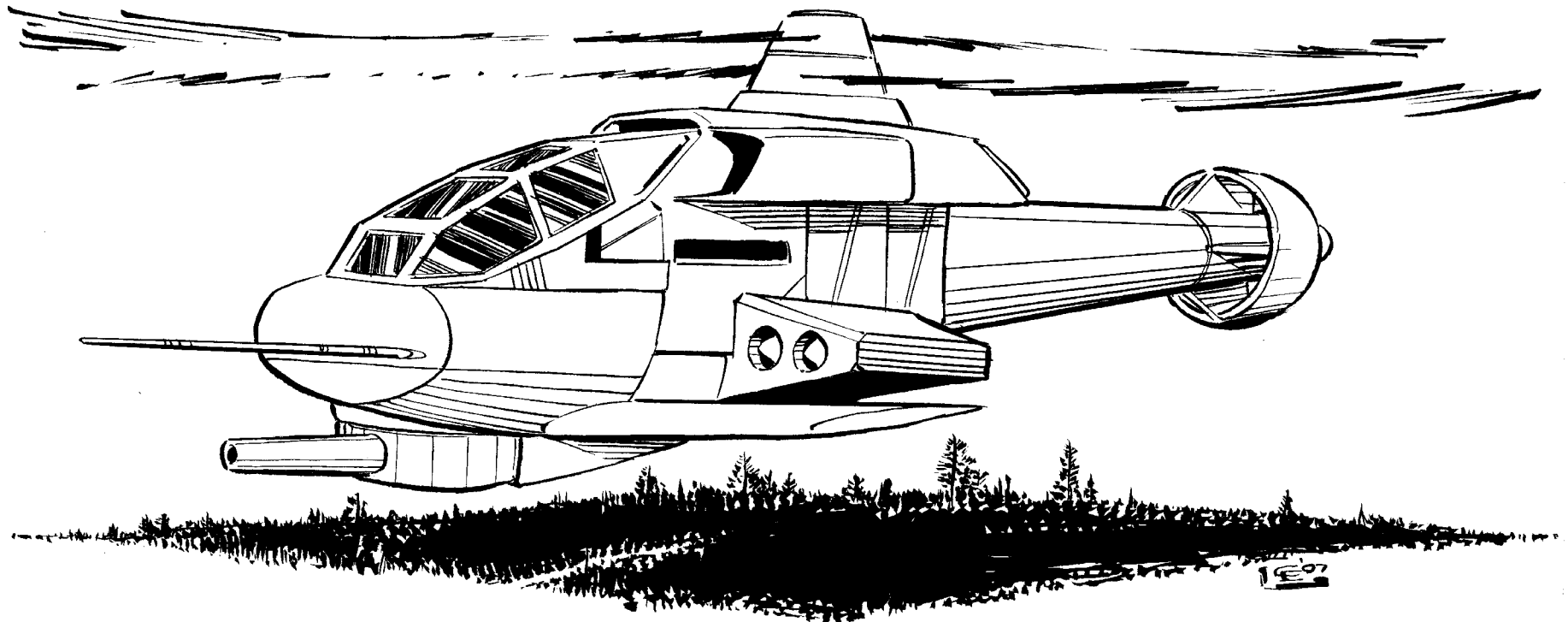
Ausrüstung
 Kompressor: 0
 Turm: 0
 Panzerungswert: 24 1,5

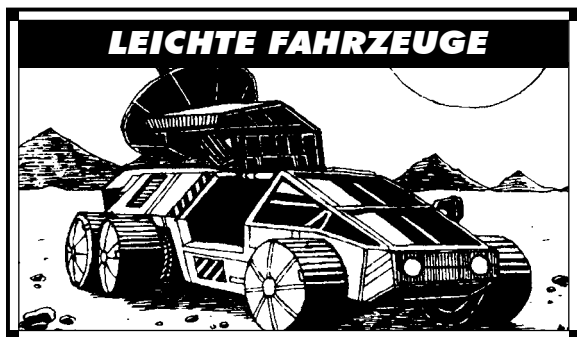
*Panzerungs-
wert*

Ausrüstung		Gewicht
Interne Struktur:		2,5
Antrieb:	50	3
Typ: Verbrennungsmotor		
Einsatz-BP:	9	
Höchst-BP:	14	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		1,5
Rotor:		2,5

Front	6
R/L Seite	5/5
Heck	6
Rotor	2

Waffen und Munition	Position	Tonnage
Autokanone/2	Front	6
Munition (AK/2) 45	Rumpf	1
KSR-4	Front	2
Munition (KSR-4) 25	Rumpf	1





Masse: 25 Tonnen

Fortbewegung: Luftkissen

Reaktor: GM 120 Classic II Verbrennung

Reisegeschwindigkeit: 108 km/h

Angriffsgeschwindigkeit: 162 km/h

Panzerung: StarSlab/2

Bewaffnung:

2 SureShot Mk VI KSR-6

Hersteller: Brooks Incorporated

Hauptproduktionsstätte: Suzano, Irian, Andurien

Kommunikationssystem: Maxell 500

Ziel- und Ortungssystem: Maxell TA 55

ÜBERSICHT

Mit der Absicht, die ansehnliche Streitmacht aus leichten *Galleon*-Panzern zu ergänzen, die sie während des Niedergangs des Sternenbundes erbeutet hatte, beauftragte die Liga Freier Welten Brooks Incorporated damit, ein Begleitfahrzeug für ihre Kettenfahrzeuge zu entwerfen. Statt sich für einen traditionellen Begleiter – ein System mit ähnlichem Motiv mit längerer Reichweite zur Unterstützung – zu entscheiden, wählten die Entwickler einen schnelleren Schwebepanzer mit ähnlicher Kurzstreckenbewaffnung.

EIGENSCHAFTEN

Die Geschwindigkeit des *Harassers*, gepaart mit seinem eindrucksvollen Paar KSR-6-Lafetten, bescherte *Harasser*-Einheiten den Spitznamen „Artillerie der Armen“, da das leichte Hovercraft dazu imstande ist, konzentrierte Feuerkraft rasch über ein tobendes Schlachtfeld hinweg zu liefern.

Die Schnelligkeit und Feuerkraft haben ihren Preis. Nur anderthalb Tonnen Panzerung schützen die gesamte Maschine,

was es einem einzigen mittelschweren Lasertreffer ermöglicht, jede Stelle am Schwebepanzer zu entblößen oder zu durchschlagen.

Dies führte häufig zu vielen in kurzer Zeit zerstörten *Harassern*, da der erste Treffer einer schweren Waffe bis zum Antrieb oder dem Munitionslager durchdringen und zu einer spektakulären Explosion führen kann. Viele *Harasser*-Kommandanten zwingen ihre Einheiten dazu, sich aufzufächern und sich mit Maximalgeschwindigkeit zu bewegen, da Artilleriefeuer und Flaschenhalse meistens das Ende für die leichten Fahrzeuge darstellen.

Brooks unternahm den Versuch, eine Unterstützungsfeuerkontrolle für den Kommandanten zu installieren, die es diesem erlaubt, die turmgestützten Waffen neu auszurichten und abzufeuern, doch eine Serie von Unfällen und Fehlzündungen durch Kommandanten, die lediglich den Turm neu ausrichten wollten, zwang Brooks zu einer Rückrufaktion und dazu, die Unterstützungsfeuerkontrolle zu deaktivieren und aus den *Harassern* auszubauen. Nur wenige hundert außerhalb der Grenzen der Liga Freier Welten besitzen diese Einrichtung noch immer.

EINSATZ

Wenngleich er entworfen wurde, um mit dem *Galleon* im Tandem zu arbeiten, zwangen die gewaltigen Verluste während des Ausbruchs des Zweiten Nachfolgekrieges das Militär der Liga, den *Harasser* in vielen ortsansässigen Milizen einzusetzen, da die regulären Militäreinheiten zu weit gestreut waren, um effektive Verteidigungsoperationen durchführen zu können. Diese Verbreitung setzte sich fort, bis sich die Innere Sphäre militärisch nahezu vollständig erschöpfte und den Dritten Nachfolgekrieg beendete, was der Liga Freier Welten genug Raum ließ, um Atem zu holen und den *Harasser* endlich einzusetzen wie geplant.

In der Theorie sollten die Schwebepanzer ursprünglich der eigentlichen Formation vorausziehen, die feindliche Streitmacht ausdünnen und sie zu den ankommenden *Galleons* locken, welche die Gruppe rasch überholen und einkreisen würden. Während der wenigen Male, da dies versucht wurde, weigerten sich die feindlichen Streitkräfte allerdings, den Köder zu schlucken, was einen zweiten Versuch notwendig machte und die Verluste bei den leicht gepanzerten *Harassern* vergrößerte.

Stattdessen begannen Kommandeure die Rollen der beiden Fahrzeuge zu tauschen und den *Harasser* im Verborgenen zurückzulassen, während die *Galleons* den Feind angriffen. Während die Aufmerksamkeit vollkommen auf die besser

gepanzerten Panzer gerichtet war, sprangen die *Harasser* aus ihrem Versteck und nahmen die Streitmacht von der Flanke herunter Beschuss, wobei sie ihre vernichtende Feuerkraft dazu verwendeten, den Kampf rasch zu beenden.

VARIANTEN

Die ständige Flickschusterei der *Harasser/Galleon*-Kombination hat zu mehreren Varianten der kleinen Schwebepanzer geführt. Eine Version verwendet eine Langstreckenraketenlafette, um schnelle Feuerunterstützung zu liefern, während eine andere von Lasern Gebrauch macht, die ursprünglich an zu verschrottenden *Galleons* angebracht waren, um die Logistik weiter zu straffen und das Durchhaltevermögen des *Harassers* auszudehnen. Manche andere verwenden Flammer oder fortschrittliche Sensoren (mit dem Spitznamen „Minni-Peggy's“), doch diese sind selten und werden nur bei speziellen Operationen eingesetzt.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Komtur Bill Gorhum: Als Befehlshaber der planetaren Miliz von Nestor, einer Streitmacht, die sich vornehmlich aus *Harassern* zusammensetzt, organisierte sein Panzerkorps den Richtlinien des Sternenbundes entsprechend um, was es ihm erlaubte, mehrere zusätzliche Züge in Reserve zu halten. Lyranische Kommandanten, die mit dem Konzept der Liga Freier Welten hinsichtlich vergrößerter Panzerzüge vertraut sind, sind beim ersten Kontakt der Meinung, dass Gorhums Panzerkorps lediglich unter Sollstärke operiert, bis das Überfallkommando merkt, dass seine Nachhut von der *Harasser*-Reserve umschwärmt wird.

Hüpfende Lisa: Die Hüpfende Lisa war ein Experiment, das auf eine Schlacht der Liga mit einer Gruppe von *Kanga*-Sprungpanzern während des Ersten Nachfolgekrieges folgte: ein modifizierter *Harasser*, dessen KSR-Lafettengröße reduziert wurde, um mehrere Sprungdüsen an den Seiten anbringen zu können, was seine Mobilität in engen Umgebungen erhöhte. Unglücklicherweise wusste die Liga nichts von den fortschrittlichen Stabilisierungssystemen des *Kanga*, und der erste Testlauf der Hüpfenden Lisa endete in einem spektakulären Fehlschlag, als sie während ihres ersten Sprungversuchs kippte und mit dem Heck aufschlug, ihr Munitionslager zur Explosion brachte und ihre gesamte Mannschaft auslöschte. Die Liga der Freien Welten verbot nach diesem Zwischenfall alle informellen Experimente ähnlicher Art.

FAHRBARE RAKETENLAFETTE HARASSER

Typ: **Fahrbare Raketenlafette Harasser**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 25

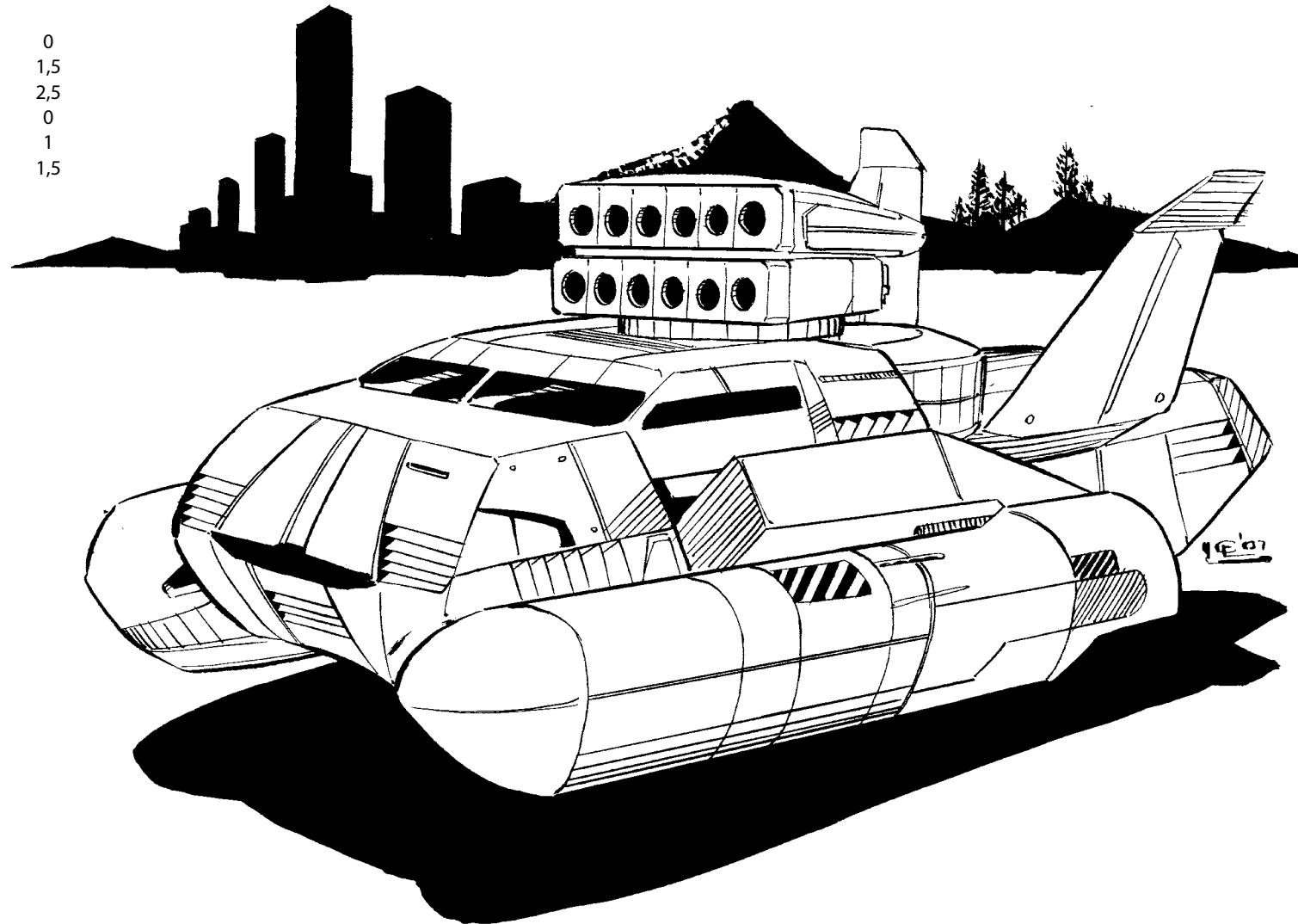
Kampfwert: 413

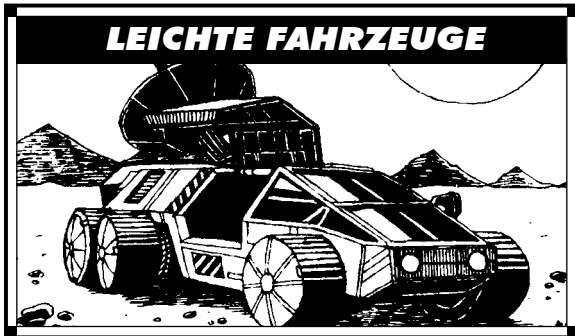
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		2,5
Antrieb:	120	8
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	10	
Höchst-BP:	15	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		1,5
Hubsystem:		2,5
Kompressor:		0
Turm:		1
Panzerungswert:	24	1,5
	<i>Panzerungs-</i>	
	<i>wert</i>	
Front	5	
R/L Seite	5/5	
Heck	4	
Turm	5	

Waffen und Munition

Waffen und Munition	Position	Tonnage
2 KSR-6	Turm	6
Munition (KSR-6) 30	Rumpf	2





Masse: 25 Tonnen

Fortbewegung: Luftkissen

Reaktor: 145 Leenex Fusion

Reisegeschwindigkeit: 118 km/h

Angriffsgeschwindigkeit: 183 km/h

Panzerung: StarSlab/7

Bewaffnung:

1 Diverse Optics Typ 18 Mittelschwerer Laser

2 Harvester KSR 2-Raketenlafetten

Hersteller: Olivetti Weaponry, Pinard Protectorates Limited

Hauptproduktionsstätte: Sudeten (Olivetti), Perdicion (Pinard)

Kommunikationssystem: Alphard Original Two (Olivetti), Neil 5000 (Pinard)

Ziel- und Ortungssystem: RCA Instatrak Mk. II (Olivetti), TracTex Alpha-1 (Pinard)

ÜBERSICHT

Der *J. Edgar* ist eines der wenigen Fahrzeuge, die von der Alphard Trading Corporation produziert wurden. Um seinen Markt auszudehnen und den Gewinn zu erhöhen, entschied sich ATC dazu, eine Anzahl Militär- sowie Zivilfahrzeuge herzustellen, die an jede Welt, jede Regierung oder Person gehen sollten, die gewillt war sie zu kaufen. Auch wenn sich die Fahrzeuge zu Anfang gut verkauften, schlug die Ausweitung des Sortiments im Laufe der Jahre fehl und ATC schloss 2732 all seine Fahrzeugkonstruktionseinrichtungen.

Der *J. Edgar* war das letzte Militärfahrzeug, das von der Alphard Trading Corporation produziert wurde. Als günstiger, schneller und effektiver Jäger entworfen, war der *J. Edgar* während seines zehnjährigen Produktionszeitraumes nur

ein geringfügiger Erfolg. Viele erwarteten, dass der *J. Edgar* still und leise verschwinden würde, doch Pinard Protectorates Ltd. erwarben die Lizenzen des Designs und begannen ihn 2755 für das Tauruskonkordat zu fertigen. Im Jahre 3006 begann die neu gegründete Firma Olivetti Weaponry mit der Herstellung des Fahrzeugs, versäumte jedoch, sich die Bauform von ATC lizenzieren zu lassen. Diese Tatsache verwickelte die beiden Parteien in einen Rechtsstreit, der sich über Jahrzehnte hinzog (und später noch durch die Eroberung Sudetens durch Clan Jedefalke verkompliziert wurde).

EIGENSCHAFTEN

Der *J. Edgar* ist ein schnelles und robustes Hovercraft mit geringem Gewicht. Dank des 145 Leenex-Reaktors kann es beeindruckende 183 km/h erreichen – eine Geschwindigkeit, mit der sich nur wenige Bodenfahrzeuge messen können. Aufgrund dieser Schnelligkeit und der unbegrenzten Ausdauer, die ihm der Fusionsreaktor verleiht, eignet sich den *J. Edgar* perfekt für Aufklärungs- und Überfalloperationen.

Die Nachfolgekriege strapazierten den *J. Edgar* sehr. Olivetti und Pinard Protectorates ersetzen beide den mittelschweren Diverse Optics Typ 2-Laser durch das leichter verfügbare (aber weniger zielgenaue) Typ 18-Modell. Das von ATC installierte TracTex Alpha-1-Ziel- und Ortungssystem ist überholt und Ersatzteile dafür sind schwer zu finden. Das Neil 5000 wurde zur standardmäßigen Ersatzeinheit des Kommunikationssystems.

Anders als die Laserbewaffnung und die Zielsysteme war die KSR-2-Lafette der Harvester Corporation Teil der ursprünglichen Spezifikationen und ist nach wie vor ein gängiges Raketensystem. Es ist recht effektiv gegen Fahrzeuge und Infanterie, stellt jedoch für Mechs nur eine geringe Gefahr dar.

EINSATZ

Der *J. Edgar* wurde von den wiederhergestellten Taurischen Verteidigungstruppen ausgiebig während der Neuvandenburg-Revolte verwendet. Das Fahrzeug wurde daraufhin zu einer Kerneinheit in den leicht gepanzerten Formationen von Taurus.

Das Draconis-Kombinat kaufte viele aus dem originalen Fertigungslauf von ATC, doch zwei Jahrhunderte des Abnutzungskrieges verringerten ihre Zahl deutlich. Da sie immer schwieriger zu warten waren, wurden die meisten Überlebenden in Panzereinheiten verbannt, welche die Legion Wega oder die Geisterregimenter unterstützten. Beide Führungsstäbe setzten den flinken *J. Edgar* während der Gegenoffensive von 3039 gegen die Vereinigten Sonnen sehr wirkungsvoll als schnelle Störeinheiten ein.

Alte *J. Edgars* tauchen gelegentlich an der Seite planetarer Milizen und von Söldnerkommandos auf. Die ComGuards führen eine begrenzte Anzahl ins Feld, die aus ihrem riesigen Vorrat an eingemotteter Sternenbunds-Ausrüstung auf Terra stammt.

Die Vereinigten Sonnen erhielten über die Allianz mit dem Lyranischen Commonwealth, die das eindrucksvolle Vereinigte Commonwealth bildete, Zugang zu den neuen *J. Edgars*. Während die Lyraner ihre Fahrzeuge unsystematisch versenden, um Lücken in ihren leicht gepanzerten und Scouteinheiten zu füllen, ziehen es die Davioner vor, ihre *J. Edgars* in den Avalon-Husaren und der Leichten Kavallerie von Dheneb angegliederten Kompanien zu ballen.

VARIANTEN

Die Alphard Trading Company stellte niemals irgendwelche Varianten her, doch es tauchten einige Feldmodifikationen auf. Weitverbreitete Varianten des *J. Edgar* ersetzen die Raketen-systeme mit Vierer-maschinengewehren oder zwei Fahrzeugflammern.

Während des Zweiten und Dritten Nachfolgekrieges wurden Fusionsantriebe immer seltener und diejenigen, die zur Verfügung standen, waren üblicherweise für BattleMechs vorbehalten. Viele *J. Edgars*, die einen Antriebsschaden erlitten, wurden unter Verwendung von leicht erhältlichen Verbrennungsmotoren repariert. Dieser Ersatz führte zu einer erheblichen Leistungsminderung und verringerte die Höchstgeschwindigkeit auf 129 km/h. Die für die Einpassung des neuen Antriebs erforderlichen strukturellen Veränderungen führten auch zu der Notwendigkeit, eine Tonne Panzerung zu entfernen.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Stan Finch und Al Bielaski: Finch und Bielaski sind die Besatzung eines ehrwürdigen *J. Edgars*, welcher der 17. Gepanzerten Aufklärungskompanie des Söldnerführungsstabes der elitären 21. Centauri-Lanciers angehört. Die beiden machten sich bei Operationen entlang der Marik-Liao-Grenze nach dem Marik-Bürgerkrieg (auch bekannt als die Anton-Revolte) einen Namen. Sie nutzten die außergewöhnliche Schnelligkeit ihres Fahrzeugs, um Kreise um die capellanischen Reserven zu ziehen. Mithilfe der Informationen, die das Duo gesammelt hatte, führte Colonel Thaddeus Kusaka eine Serie vernichtender Überfallangriffe durch. Da nun eine so große Anzahl ihrer Truppen damit beschäftigt war, sich gegen weitere Angriffe zu verteidigen, versäumte die Konföderation die Gelegenheit, den geschwächten Zustand des Militärs der Liga Freier Welten auszunutzen.

LEICHTER SCHWEBEPANZER J. EDGAR

Typ: **Leichter Schwebepanzer J. Edgar**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 25

Kampfwert: 546

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatz-BP:

Höchst-BP:

Wärmetauscher:

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Turm:

	Gewicht
	2,5
145	7,5
Fusionsreaktor	
11	
17	
10	0
	1,5
	2,5
	0
	0,5

Ausrüstung

Panzerungswert:

Front

R/L Seite

Heck

Turm

104

6.5

Panzerungs-
wert

30

19/19

12

24

Waffen und Munition

Mittelschwerer Laser

2 KSR-2

Munition (KSR-2) 50

Position

Turm

Turm

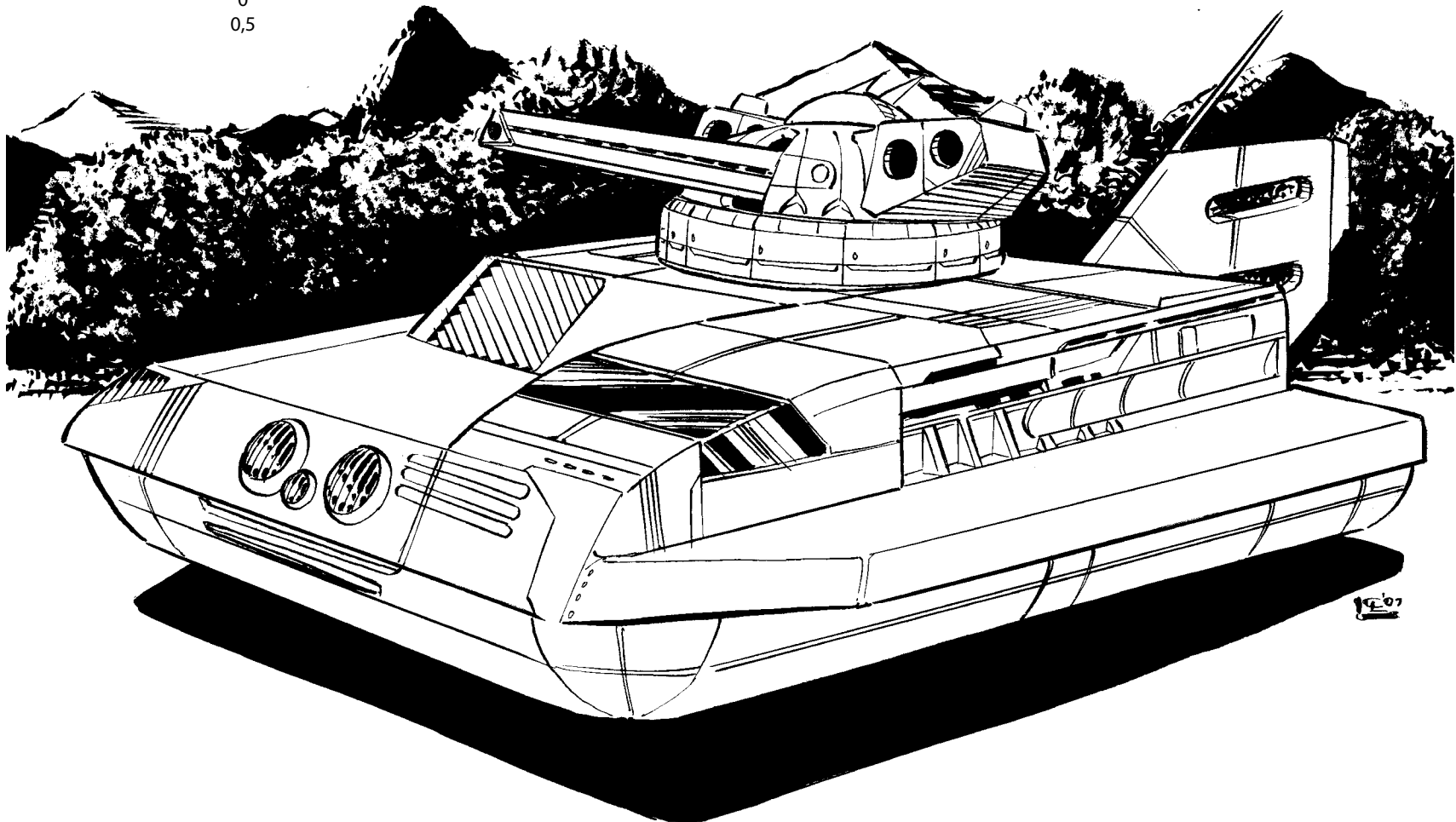
Rumpf

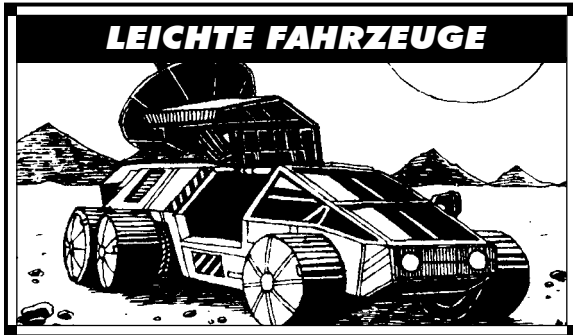
Tonnage

1

2

1





Masse: 25 Tonnen

Fortbewegung: Rad

Reaktor: Omni 130 Fusion

Reisegeschwindigkeit: 64 km/h

Angriffsgeschwindigkeit: 97 km/h

Panzerung: StarSlab/4

Bewaffnung:

1 Defiance B3M Mittelschwerer Laser

Hersteller: Star League Defense Industries

Hauptproduktionsstätte: Mars (2767 zerstört)

Kommunikationssystem: TharHes HQ CommSet

Ziel- und Ortungssystem: Diplan-IX SideSweeper

ÜBERSICHT

Mobile Hauptquartiere sind das Nervenzentrum groß angelegter planetarer Operationen gewesen, seit der Mensch den Weltraum betrat. Sie führen Informationen der vielen Beteiligten zusammen und verwenden dann hoch entwickelte Computersysteme zur Befehlssteuerung, um die Daten einem Kommandanten zur Analyse vorzuführen. Das übliche Mobile HQ hat sich nur wenig seit seiner Einführung in die Sternenbundverteidigungstreitkräfte verändert. Während das äußerliche Erscheinungsbild von Militär zu Militär variieren kann, bleiben die Kernsysteme im Innern dieselben, abgesehen von verbesserter Technologie – oder, nach den Verheerungen der Nachfolgekriege, dem Versagen der Technologie aufgrund mangelnder Instandhaltung und dem Fehlen verfügbarer Reparaturmethoden.

EIGENSCHAFTEN

Ein typisches Mobiles HQ gliedert sich in zwei Teile – den Kommunikationsbereich und das Führerhaus. Der Haupt-

kommunikationsraum besitzt Sitzplätze für bis zu sechs Personen und erlaubt bis zu zwölf weiteren, zu stehen. Die Mitte des Fußbodens beherrscht eine TriHolo-Platte, die dazu in der Lage ist, das umliegende Gebiet und einzelne Truppenmitglieder zu zeigen, inklusive bekannter Feindpositionen. Der hoch entwickelte Gefechtscomputer kann darüber hinaus eine Vielzahl von Projektionen der Zukunft einer Schlacht und mögliche gangbare Routen darstellen, basierend auf allen möglichen Variablen, die der Kommandant in das System eingegeben hat.

Drei Kommunikationsstationen erlauben es einem Befehlshaber und seinem Stab von bis zu sieben Kommunikationstechnikern, ständigen Kontakt zu ihren Streitkräften zu halten. Die leistungsstarken Sendeanlagen vermögen es, die meisten Störsysteme zu überwinden und können sogar mithilfe des faltbaren Hauptmoduls Verbindung zu weit entfernten Sprungschiffen aufnehmen. Der Innenraum des Kommunikationsraums wird von einem komplexen und dynamischen Federungssystem in stabiler Lage gehalten, was trotz der Geschwindigkeit des Lasters normalen Betrieb im Innern ermöglicht.

EINSATZ

Das Mobile HQ war einmal ein alltäglicher Anblick in den meisten Hausstreitkräften, doch verschwand es aufgrund zweier Faktoren aus dem allgemeinen Gebrauch: Die Hightech Standards von Elektronik und Gefechtscomputer gehen über das Fachwissen der meisten Reparaturtechs von heute hinaus, und die HQs sind spätestens seit den Nachfolgekriegen zu einem begründeten Ziel für Kopfgajden geworden. Diejenigen Mobilien HQs, die noch immer im Einsatz sind, werden üblicherweise größeren prestigereichen Einheiten zugewiesen wie den Regimentern des Schwerts des Lichts im Kombinat oder der Lyranischen Garde des Commonwealth. Obwohl sie noch immer im Dienst sind, sind die meisten dieser Einheiten allerdings nur noch zum Teil funktionsfähig – einige besitzen keine funktionierenden Computer oder TriHolo-Tische mehr, andere haben ihre multifunktionalen Kommunikationseinrichtung verloren. Dennoch machen viele Befehlshaber das Beste daraus und verwenden die Laster mit einigem Erfolg.

VARIANTEN

Die Variationen sind nur gering und bestehen hauptsächlich aus verschiedenen Turmwaffen. Kombinat- und Konföderationstreitkräfte verwendeten üblicherweise ein Langstreckensystem wie etwa einen schweren Laser oder eine LSR-10-Lafette, was für gewöhnlich eine Umgestaltung des

Führerhauses erforderlich machte. Diese Modifikationen werden häufig an denjenigen Lastern vorgenommen, die bereits aufgrund von Verfall teilweise funktionsuntüchtig sind. Die meisten anderen Militärwesen ziehen es vor, den mittelschweren Laser beizubehalten.

Ein Mobiles HQ in einer Söldnereinheit zu finden ist wirklich selten; gibt es eines, wird ein Haus das Mobile HQ als ein besonderes Kennzeichen ansehen, das dafür spricht, sie anzuheuern. Diese mobilen Söldner-HQ-Laster besitzen üblicherweise eine Verbrennungsmaschine anstelle des fehlenden Fusionsreaktors (der für gewöhnlich ausgebaut und für Waffen oder leichte BattleMechs verkauft wurde). Derart radikales Ausschlichten erfordert Leistungsverstärker für das Lasersystem und zusätzliche Generatoren, um den Energieverbrauch der Kommunikations- und Computersysteme zu bewältigen. Während des frühen 31. Jahrhunderts besaßen nur Wolfs Dragoner fusionsbetriebene Mobile HQ-Einheiten, wengleich wiederentdeckte Technologie den Mobilien HQs zu erneuter Verbreitung verholfen hat.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Teufelsstreitwagen: Als einer der ursprünglich fünf im Dienst befindlichen Mobilien HQ-Laster der Wolfs Dragoner wurde der Teufel zu so etwas wie dem „Heiligen Gral“ der 1. Chisholm's Raiders während des letzten Jahrs des Dritten Nachfolgekrieges. In dem Wissen, dass eine solche Beute den wichtigsten Dreh- und Angelpunkt in der Verteidigung der Dragoner verkörperte, verbrachten die Raiders den Großteil einer ganzen Woche damit, den Teufel durch widrigstes Gelände hindurch aufzuspüren. Sie lokalisierten ihn erst, als eine zufällige Luftpatrouille ihn im Offenen ertappte, während er gerade versuchte, den McConnell River zu überqueren. Obwohl er nur eine leichte Eskorte aus einem einsamen *Griffin* und drei *Pegasus*-Aufklärungspanzern besaß, hielten der Teufel und sein Gefolge gegen zwei mittelschwere Lanzen der Raiders aus, bis Verstärkung der Dragoner eintraf. Ein Glückstreffer eines Raider-*Paladins* brach die Vorderachse und legte ihn lahm, doch dem Befehlsstab der Dragoner gelang es dennoch, dem Zugriff der Raiders zu entgehen. Der Teufel befindet sich noch immer im Dienst und wird in einem möglichst ursprünglichen Zustand erhalten – auch all die Jahre später noch der ganze Stolz der Einheit.

Typ: Mobiles HQ

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Rad

Tonnage: 25

Kampfwert: -

Waffen und Munition

Mittelschwerer Laser

Kommunikationsausrüstung

Fracht

Position Tonnage

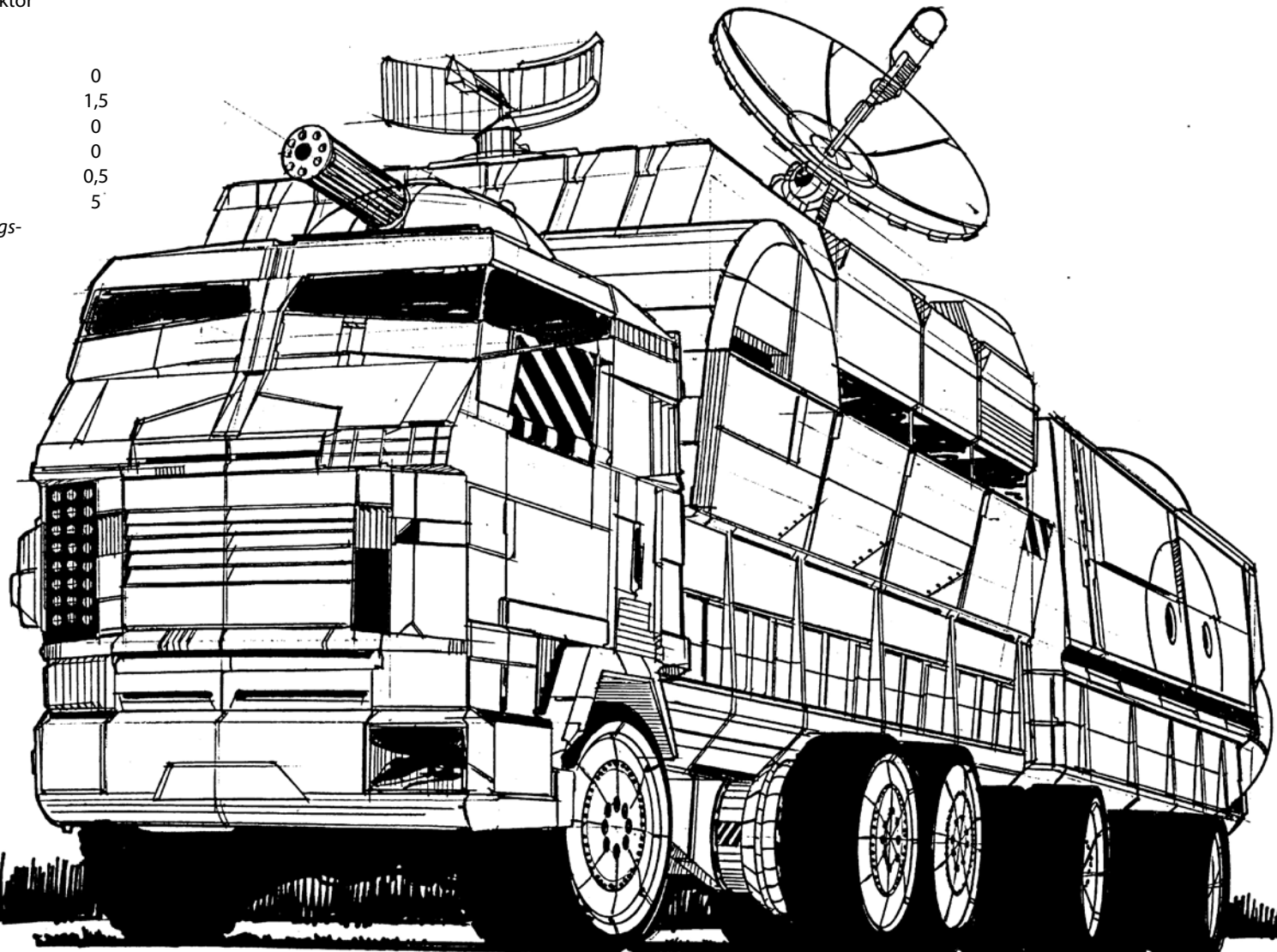
Turm 1

Rumpf 7

Rumpf 0,5

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		2,5
Antrieb:	130	7
Typ:	Fusionsreaktor	
Einsatz-BP:	6	
Höchst-BP:	9	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		1,5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0,5
Panzerungswert:	80	5
	<i>Panzerungs-</i>	
	<i>wert</i>	
Front	16	
R/L Seite	19/19	
Heck	16	
Turm	10	



LOOSE



Gewicht: 25 Tonnen

Bewegungsart: Kette

Antrieb: Siticide 100 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Panzerung: ProtecTech Light

Bewaffnung:

1 Deleon 5 Autokanone

1 20mm Gatling Maschinengewehr

Hersteller: Quicksell Company, Joint Equipment Systems, Benson und Bjorn, Hellespond Industries

Fabrikationszentrum: Pandora, Layover, Kalidas, Ares (Quicksell), Alshain (JES), Spital (Benson und Bjorn), Sian (Hellespond)

Kommunikationssystem: Basix 200

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: OptiSight-12

ÜBERSICHT

Der *Scorpion* ist ein weiteres Fahrzeug der erfolgreichen Quicksell Company.

Wie für die Produkte der Firma üblich, ist auch der *Scorpion* ein sehr günstiger Panzer, was ihm den Spitznamen „Budgetpanzer“ einbrachte. Der günstige Preis machte ihn besonders für ärmere Welten interessant und im Feld wird er oft in großen Mengen eingesetzt, um seine Schwäche im Vergleich zu anderen Fahrzeugen zu kompensieren.

EIGENSCHAFTEN

Der *Scorpion* ist kein besonders effektives Fahrzeug, obgleich er im Kampf gegen andere leichte Fahrzeuge erfolgreich be-

stehen kann. Der Panzer ist weder besonders schnell, noch besonders gut gepanzert, was für eine leichte Einheit eine gefährliche Zusammensetzung ist. Seine Hauptwaffe, die Deleon Autokanone, kann auf längere Distanz Schaden anrichten, hat aber auf Distanzen unter 90 Metern das für Autokanonen typische Problem der Zielgenauigkeit. Das Gatling 20mm Maschinengewehr ist zwar eine bewährte Waffe, aber im Vergleich zu den sekundären Waffen anderer Panzer, wie z. B. Raketenlafetten, mangelt es ihr an Schlagkraft.

Zu diesen Mängeln kommt noch verschlimmernd hinzu, dass die Quicksell Company für ihre ärmliche Qualitätskontrolle bekannt ist. Viele der neuen *Scorpions* haben daher diverse kleinere Defekte, deren Identifikation und Behebung Zeit kosten.

EINSATZ

Da er seit seiner Vorstellung im Jahr 2807 in der ganzen Inneren Sphäre hergestellt wird, kommt der *Scorpion* in den meisten Armeen, planetaren Garnisonen, Söldnereinheiten und sogar bei Banditen und Piraten häufig vor.

Banditenkönige gelten oft als kleines Ärgernis für die Innere Sphäre. Immer wenn einer der Banditenkönige zu einer größeren Bedrohung wird, ziehen die Haus Militärs Feuerkraft von anderen Fronten ab und entsenden eine entsprechende Streitmacht, um den selbst ernannten König zu züchtigen und ihn so zu zwingen seine Aufmerksamkeit auf andere Angelegenheiten zu fokussieren (zumindest für eine Weile). In einem Fall entsandte das Draconis-Kombinat eine kleine Mecheinheit, die Santander V, die Heimat des Banditen-Königs Helmar Valasek, überfallen sollte.

Als diese Information Valasek erreichte, entwickelte er einen Plan, wie er mit den feindlichen Truppen umgehen würde, ohne seine kostbaren Mechs zu gefährden. Valasek hatte sich vor kurzem einige Züge leichter *Scorpion* Panzer „ausgeliehen“ und verwahrte diese in Vorratslagern, von denen er (korrekterweise) vermutete, dass diese das Ziel der Kuritatruppen wären. In dem Moment, wo die Kurita-Truppen dort landeten, eröffneten die *Scorpions* auf lange Distanz das Feuer und fügten den feindlichen Mechs großen Schaden zu. Da die Kuritamechs mit 1:3 an der Zahl unterlegen waren und es keine Rückzugsmöglichkeit gab, gingen die Kuritatruppen in den Nahkampf über (oder besser Fuß gegen Turm).

Die Verluste auf beiden Seiten waren groß, aber als sich der Nebel auf dem Schlachtfeld lichtete, konnte Valasek einige dringend benötigte Mechteile bergen und die Kuritatruppen kamen zum ersten Mal zu der Überzeugung die Welten Vala-

seks besser nicht anzugreifen. Dieses Gefecht wurde als „Nest des Skorpions“ bekannt und dient heute als Trainingsmission für neue Kombinatssoldaten, um diesen zu zeigen, wie man mit einer großen Zahl feindlicher Fahrzeuge umgeht und dabei die Nerven behält.

Die Freie Republik Rasalhaag übernahm die Quicksell Fabrik auf Spittal vom Draconis-Kombinat. Als eine der wenigen selbst produzierten Kampfeinheiten wurde der *Scorpion* von der noch jungen KungsArmé intensiv genutzt, bis die Geisterbären Spittal eroberten. Die Schwäche des *Scorpion* zeigte sich auf Randstadt als das 603. Panzer Regiment der Ronin die 1. Kavallerie Panzerunterstützung in einen Hinterhalt lockte. Der Mangel an effektiven Waffen gegen Fahrzeuge, benachteiligte die Kavallerie gegenüber den mittelschweren Panzern der Ronin. Von einem ganzen Bataillon (die meisten waren *Scorpion*-Panzer) konnte nur eine Kompanie dem Gemetzel entkommen.

VARIANTEN

Eine beliebte Variante ersetzt die Autokanone durch zwei KSR-6-Werfer und eine Tonne Munition. Eine andere Variante besitzt stattdessen eine LSR-10 und eine LSR-5 und eine zusätzliche Tonne Panzerung. Eine dritte Variante, die meist als Scout oder Kurier eingesetzt wird, ersetzt die Autokanone durch zwei mittelschwere Laser, sechs Wärmetauscher, einen Hochfrequenzleistungsverstärker, sowie einer Tonne zusätzlichem Frachtraum.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Jalex Schenker und Parson Smith: Diese beiden Männer sind die Inhaber des größten unabhängigen *Scorpion*-Liefer- und -Reparaturservice der Inneren Sphäre. Sie haben ihren Sitz nahe Terra in den Vereinigten Sonnen und haben ihre *Scorpions* in verschiedensten Glücksspielen gewonnen.

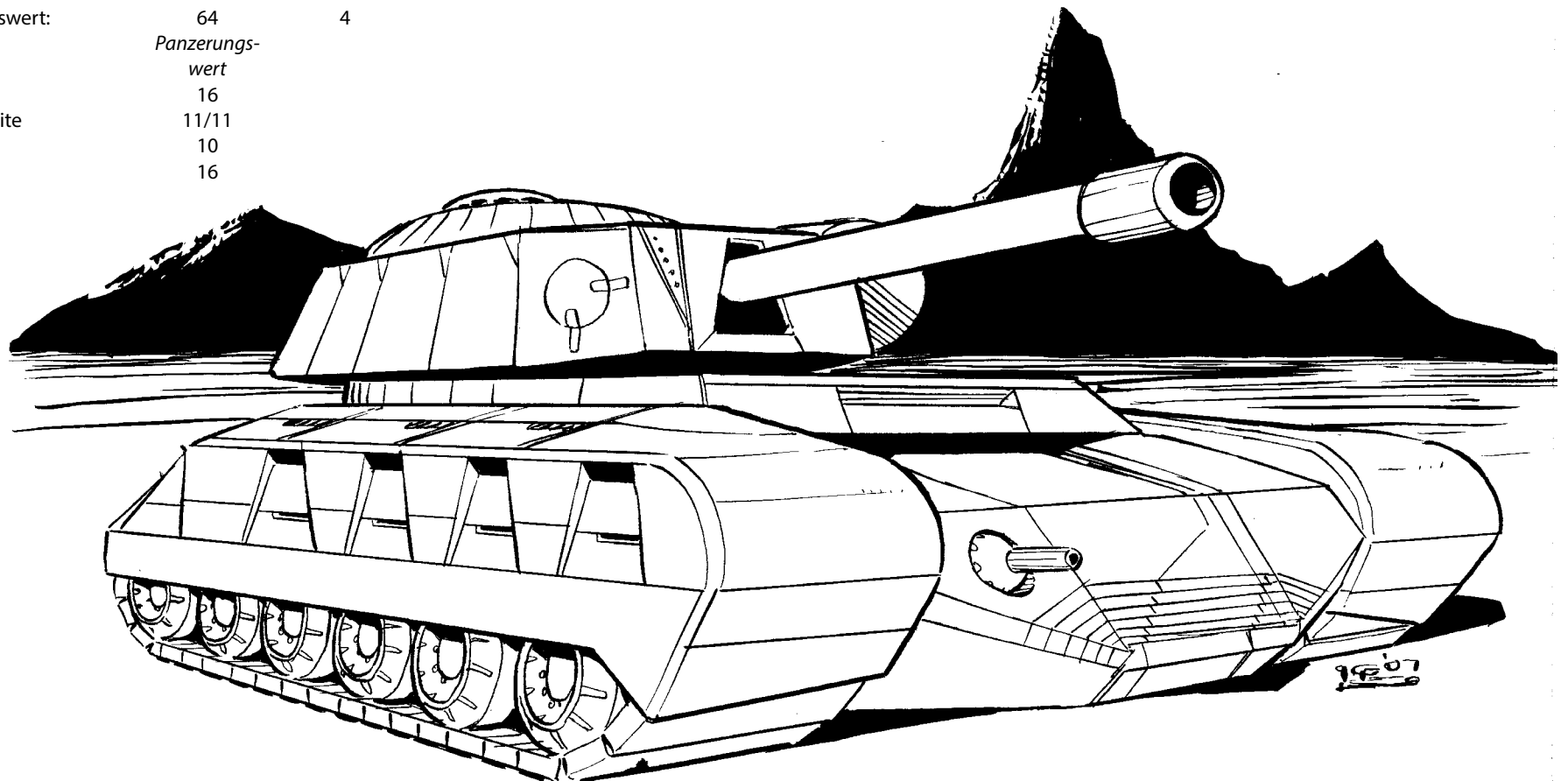
Sergeant Klaus Engelbertsson und Korporal Olof Lindh: Wie der Rest der Rasalhaag-Armee ist auch die Besatzung des Panzers „Rosalind“ ein Mix unterschiedlichster Herkünfte. Klas Engelbertsson ist der frühere Anführer der Mimir Widerstandszelle, während Olof Lindh vorher in den VSDK-Dienst tat. Dem 1. Kavallerie Regiment angehörig, waren Engelbertsson und Lindh zwei der Handvoll Überlebenden des Ronin-Hinterhalts auf Randstadt.

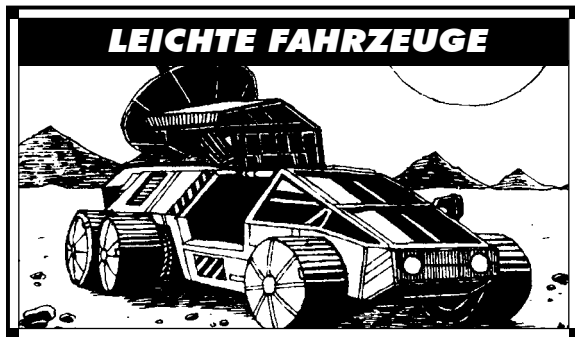
SCORPION LEICHTER PANZER

Typ: **Scorpion Leichter Panzer**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 25
Kampfwert: 306

Waffen und Munition	Position	Tonnage
Autokanone/5	Turm	8
Munition (AK/5) 20	Rumpf	1
Maschinengewehr	Front	0,5
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5

Ausrüstung		Gewicht
Interne Struktur:		2,5
Antrieb:	100	6
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	4	
Höchst-BP:	6	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		1,5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		1
Panzerungswert:	64	4
	<i>Panzerungs-</i>	<i>wert</i>
Front	16	
R/L Seite	11/11	
Heck	10	
Turm	16	





Gewicht: 25 Tonnen

Bewegungsart: Schiff (Tragflächenboot)

Antrieb: Skye Engines 150 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 129 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 194 km/h

Panzerung: Glasgow Limited Standard

Bewaffnung:

1 Coventry 4 KSR-Werfer

3 Sperry Browning Maschinengewehre

Hersteller: Skye Pleasure Craft, Ltd.

Fabrikationszentrum: Skye

Kommunikationssystem: TharHes Seaweed PG-2

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: TharHes Nav Shark

ÜBERSICHT

Die Nutzung von Marinefahrzeugen verschwand nach dem Exodus fast vollständig. Vereinzelt gab es noch spezielle Aufgaben, meist auf Planeten mit großen Wassermengen, z. B. bei der Niederschlagung von Aufständen und der Kontrolle der zivilen Schifffahrt auf rebellischen Welten. Um diese Operationen durchzuführen, greift das Militär häufig auf konventionelle Landstreitkräfte zurück, anstatt sich teure Spezialfahrzeuge für diese Aufgaben zu kaufen. In manchen Situationen jedoch spielen Geld und Titel keine Rolle, um modernste Geräte auch aus nicht militärischen Gründen, z. B. aus „sozialen Gründen“ zu kaufen. Auf Skye beendeten diese „sozialen Gründe“ eine Kuritainvasion.

Im Jahr 2867 machten einige junge Männer, die das Alter für die Wehrpflicht erreicht hatten den Lyranischen Com-

monwealthstreitkräfte ein Angebot: Sie boten an, eine eigene Reserve-Einheit zu gründen und die Beschaffung und Wartung des Materials auf eigene Kosten durchzuführen. Da der Archon das Kriegsrecht ausgerufen hatte und die Männer damit rechneten eingezogen zu werden, wollten sie vermeiden als Kanonenfutter zu enden, indem sie sich der Skye Miliz anschließen müssten. Mit der Unterstützung einiger angesehener Familien Skyes gab die LCS nach und es wurde die 348. Reserve gegründet. Die LCS waren überrascht, dass die Gruppe sich um ein Wasserfahrzeug gruppierte, das die jungen Reservisten in Auftrag gegeben hatten, statt eine Infanterieeinheit zu bilden. Innerhalb von drei Monaten konnte man die 348. dabei beobachten, wie sie über Flüsse patrouillierte und zivile Vergnügungsboote über die Seen New Glasgows begleiteten.

EIGENSCHAFTEN

Der *Sea Skimmer* war schneller und besser gepanzert als die Standard-Fahrzeuge des LCS. Da die Entwicklung und Produktion exklusiv für das 348. erfolgte, verteilte sich das Fahrzeug, bis zur Invasion durch Kurita im Jahr 2895, nicht auf andere LCS-Einheiten. Dank der heldenhaften Aktionen der Skimmer der Reserve, lizenzierte die LCS die Entwicklung von der Firma Skye Pleasure Craft und verteilte das Fahrzeuge auf lyranische Grenzwelten.

Bewaffnet mit einer am Turm montieren KSR-4 und kräftigen Sperry Browning Maschinengewehren an den Seiten und im Rücken, übertrifft der *Sea Skimmer* die meisten anderen Marinefahrzeuge. Die LCS haben von Zeit zu Zeit versucht, Landungsschiffe umzubauen, so dass *Sea Skimmer* während des Gefechts ein- und ausgeladen werden können. Jedoch konnte dies nicht verwirklicht werden.

EINSATZ

Seit ihren Anfängen hält das 348. Skye von der Unterdrückung durch Haus Kurita frei, ungeachtet der Tatsache, dass Kuritas Truppen zu dieser Zeit gar nicht in der Nähe Skyes waren. Obgleich das 348. vereinzelt Missionen für den lokalen Jachtclub übernahm, wie z.B. Schiffe zu begleiten und andere Manöver durchzuführen, sah die Einheit bis zur Invasion durch Kurita im Jahr 2895 kein wirkliches Kampfgeschehen.

Als jedoch ein Batallion des Haus Kurita die Linien durchbrochen hatte und Inverness bedrohte, hatten die Verteidiger Skyes diesem nichts mehr entgegensetzen. Der Kom-

mandant der Garnison von Inverness traf eine unorthodoxe Entscheidung und brach die ungeschriebenen Regeln der Kriegsführung. Er entschied sich für einen nuklearen Schlag, um den Mantty River Damm hinter den Kombinatlinien zu sprengen. Er sendete die beiden einzigen *Sea Skimmer* des 348. in diese vermeintliche Selbstmordmission aus, da diese jeweils mit nuklearen Vorrichtungen ausgestattet werden konnten. Die lyranischen Fahrzeuge erfüllten ihre Aufgabe voll und ganz.

Die beiden Fahrzeuge rasten durch die Linien des Hauses Kuritas und wurden nur von zwei leichten Mechs und der Infanterie auf dem Damm abgefangen. Die zwei Skimmer brachten mit ihren KSR eine *Wasp* zu Fall und wollten die andere umfahren, als die gestürzte *Wasp* aufzustehen versuchte und dadurch von einem der Skimmer gerammt wurde. Die Kollision zerstörte den einen Skimmer, aber der andere kam durch und führte die Atomexplosion aus, so dass die Truppen Haus Kuritas überflutet wurden und sich die Truppen binnen einer Woche zurückzogen.

VARIANTEN

Obgleich von seitens Skye Pleasurecraft keine gängigen Varianten gebaut werden, haben einige Einheiten inoffizielle Varianten, indem Sie moderne Technik verwenden oder aufgrund mangelnder Ersatzteile improvisieren. Einige dieser Modifikationen sehen den Ausbau der Maschinengewehre vor und bauen stattdessen entweder einen weiteren KSR-2 Werfer ein oder rüsten die vorhandene Lafette zu einer KSR-6 auf.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Tiger Lily: Der einzige zur Kandis Miliz gehörende *Sea Skimmer*, die Tiger Lily, war für die Aufrechterhaltung der nicht autorisierten Rebellion seitens Herzog Kelswa Steiner, während der Gründung der Freien Republik Rasalhaag, verantwortlich. Die Besatzung half der Einheit „Dragonslayer“ für einige Wochen und erfüllte Aufträge am Tiberianischen See, ehe das Fahrzeug durch die Scoutlanze der 1. Shin Legion zerstört wurde. Das Wrack verblieb, überraschenderweise intakt, am Boden des Sees, und ist seitdem ein beliebtes Ziel für Sporttaucher geworden.

SEA SKIMMER TRAGFLÜGELBOOT

Typ: **Sea Skimmer Tragflügelboot**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Schiff (Tragflügel)

Tonnage: 25

Kampfwert: 281

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatz-BP:

Höchst-BP:

Wärmetauscher:

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Turm:

Panzerungswert:

Front

R/L Seite

Heck

Turm

Gewicht

2,5

11

150

Verbrennungsmotor

12

18

0

0

1,5

2,5

0

0,5

2

Panzerungs-

wert

9

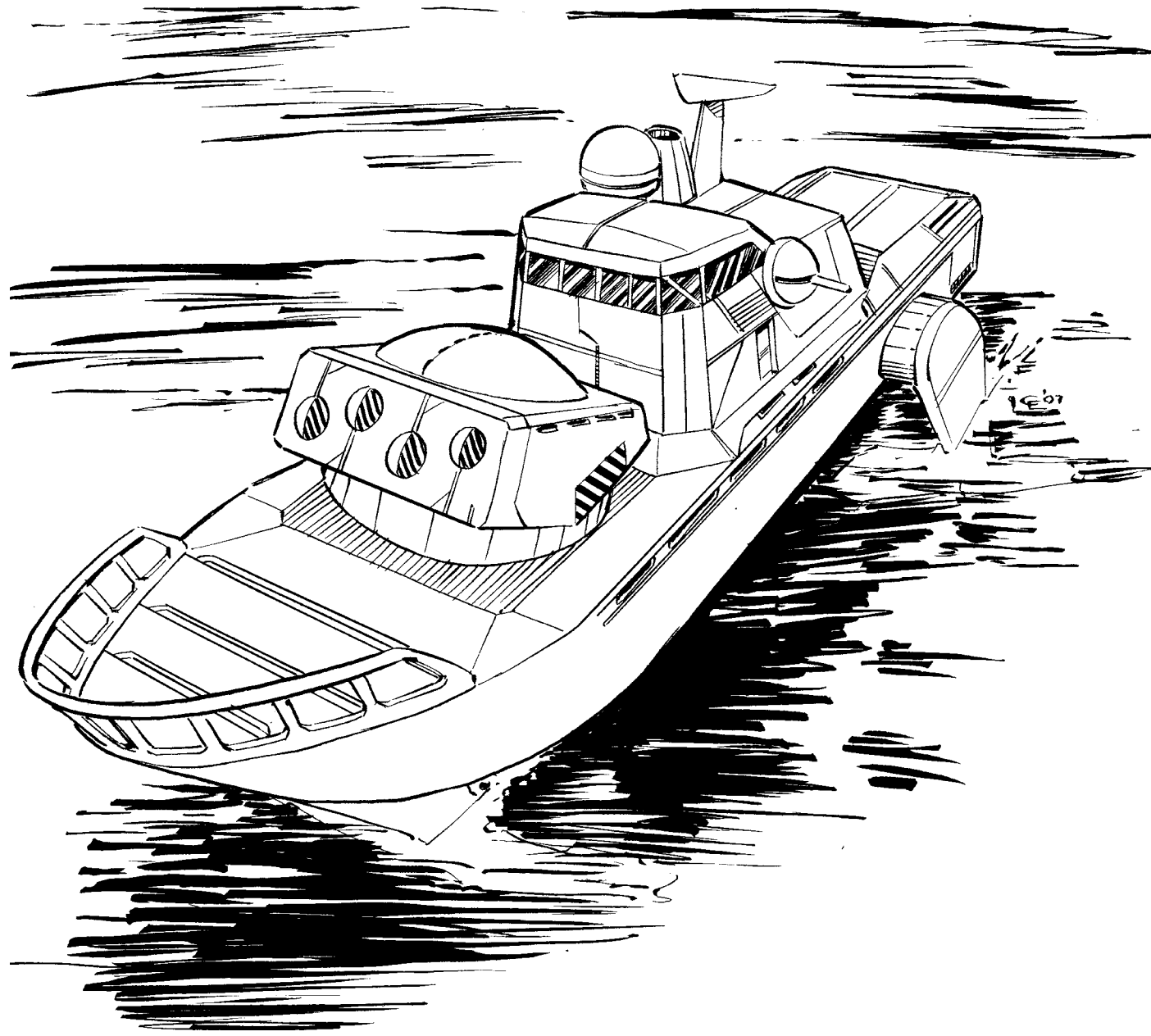
7/7

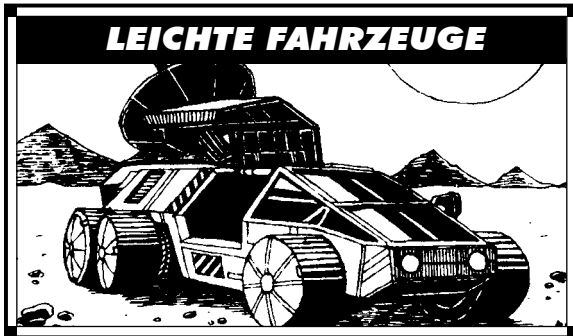
4

5

Waffen und Munition

Waffen und Munition	Position	Tonnage
KSR-4	Turm	2
Munition (KSR-4) 25	Rumpf	1
Maschinengewehr	Links	0,5
Maschinengewehr	Rechts	0,5
Maschinengewehr	Heck	0,5
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5





Gewicht: 30 Tonnen

Bewegungsart: Rad

Antrieb: Tamia 100 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Panzerung: StarSlab/3

Bewaffnung:

2 Drachenatam Flammer

Hersteller: Buda Imperial Vehicles

Fabrikationszentrum: Luthien

Kommunikationssystem: Sipher CommSys 1

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Matabushi Sentinel

ÜBERSICHT

Der erste Kühlwagen erschien im Jahr 2583, während des Vereinigungskrieges, auf dem Schlachtfeld. Die Belagerung von Cerberus, einer Wüstenwelt in der Außenwelt Allianz, gestaltete sich schwierig. Die SBVS verloren einige Schlachten, da es der Armee der Peripherie gelang, die überlegenen Mechs der Terranischen Hegemonie, mit permanenten Attacken, durch Überhitzung zur Stilllegung zu bringen. Das Erscheinen der Kühlwagen änderte dies und Cerberus wurde schließlich erobert.

Gebaut für das Draconis-Kombinat ist der 135-K Kühlwagen (Spitzname: der Lebensretter) ein typisches Beispiel für eine solche Einheit.

EIGENSCHAFTEN

Kühlwagen, bei MechKriegern besser bekannt als „Kühler“ werden nahe dem Schlachtfeld und auf Feldreparaturplätzen stationiert, um schnell die angestaute Hitze der Mechs mit Ihren Kühlern abzubauen. Der Lebensretter nutzt gepanzerte kryogene Tanks, um fünf Tonnen flüssiges Nitrat und zwei Tonnen flüssigen Sauerstoff zu transportieren, und so einen Vorteil aus der Kühlfähigkeit auf Wasser basierendem Kühlmitteln zu ziehen. Motoren bewegen die Inhalte, um einer Eruption dieser gefährlichen Stoffe vorzubeugen.

Das Fahrzeug ist mit zwei am Turm montierten Flammern bewaffnet. Diese Waffen haben eine einzigartige Spezialität; wenn ein befreundeter Mech von Infernos angegriffen wird oder zu überhitzen droht, dann können die Flammer flüssiges Nitrat versprühen und damit die etwaigen Flammen löschen und den befreundeten Mech abkühlen.

Der flüssige Sauerstoff wird dazu verwendet, die Lebenserhaltungssysteme des Mechs aufzufrischen und den Mech auch zu kühlen, falls das Nitrat verbraucht ist. Der Lebensretter nutzt den flüssigen Sauerstoff ferner auch dazu seine Flammer aufzuwärmen, damit diese heißer brennen.

Der Lebensretter hat fünf Behälter für die langen Schläuche, die an den überhitzten Mechs befestigt werden. Die ersten vier enthalten das flüssige Nitrat, während der fünfte den flüssigen Sauerstoff enthält. Leichte und mittelschwere Mechs brauchen einen Schlauch zum Abkühlen, während schwere und überschwere Mechs jeweils zwei zum Abkühlen benötigen.

EINSATZ

Heutzutage sind Kühlwagen ein Teil der Wartungs- und Instandhaltungs-Staffel, wo sie von einem SeniorTech kommandiert werden. Eine gut ausgerüstete RKG verfügt in der Regel über sechs Kühlwagen.

Verteilt, um langsam den angreifenden Einheiten zu folgen oder bei Verteidigungseinheiten in hinterster Reihe postiert, stehen Kühlwagen und ihre sechs Mann Besatzungen (ein Fahrer, ein Feueroffizier und vier Schlauch-Monteure) selten Kampfgefechte durch. Die Zuordnung zu einem Kühler-Team ist nicht sehr beliebt, obgleich die besseren Teams ihre Arbeit mit Stolz verrichten. MechKrieger nennen Sie häufig „Ice-

men“, aufgrund ihres stoischen Verhaltens, welches sie auch beibehalten, wenn um sie herum die Schlacht tobt. Kühlwagen werden als Kriegsbeute geschätzt (ebenso hoch wie die Erreichung strategischer Ziele). Wenn ein Kühler intakt mit seiner Besatzung erbeutet wird, ist es häufig so, dass der Eroberer ihnen die Möglichkeit anbietet für ihn Dienst zu tun. Söldnereinheiten sind immer auf der Suche nach erfahrenen Kühlteams und es ist bekannt, dass sie diesen auch schon das Doppelte des normalen Tech-Lohns geboten haben, egal wie hoch die Beute war.

Mechs sind besonders verwundbar, wenn sie gerade gekühlt werden. Während der Nachfolgekriege untersagte die Etikette des Schlachtfelds die Angriffe auf kühlende Mechs. Solange diese nicht schossen, wurden sie vom Gegner ignoriert. Erst als die Kühlung beendet war und sie sich etwas bewegt hatten, wurden sie wieder zum Gegner. Neuerdings gibt es jedoch Anzeichen dafür, dass diese Höflichkeiten auf dem Schlachtfeld nicht mehr eingehalten werden.

VARIANTEN

Es gibt viele Formen von Kühlwagen. Manche sind Schwefelfahrzeuge, während andere mit Ketten betrieben werden. Viele Variationen sind auf die Belange der zu kühlenden BattleMechs abgestimmt.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Kühlteam Nummer 5: Kommandiert von Gun-Sho Jerry Nakamura verrichten die „Ice-men“ vom Kühler Team 5 ihren Dienst mit der 14. Legion Wega. Wie es für eine Truppe, die Seitens des VSDK Oberkommandos als „Achselhöhle des Dra-chens“ bezeichnet wird, nicht anders zu erwarten ist, sind sie ein Haufen Unruhestifter, Gauner und merkwürdiger Typen.

Als eine erdrückende Anzahl Iyranischer Streitkräfte Wega im Jahr 3039 angriffen, vertraute die 14. ihren Kühler-Teams so lange, bis die 2. Legion als Entsatz angekommen war und die Angreifer in die Flucht schlagen konnte. Immer und immer wieder hielt das Kühlerteam Nummer 5 das gegnerische Feuer im heißen Sommer des Planeten Wega aus, um die *Dra-gons* und *Panthers* der Legion im Feld halten zu können.

KÜHLWAGEN

Typ: Class 135-K "Lebensretter" Kühlwagen

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Rad

Tonnage: 30

Kampfwert: 321

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatz-BP:

Höchst-BP:

Wärmetauscher:

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Turm:

Panzerungswert:

Gewicht

3

6

100

Verbrennungsmotor

4

6

0

0

1,5

0

0

0,5

7

112

Panzerungs-
wert

Front

R/L Seite

Heck

Turm

24

28/28

20

12

Waffen und Munition Position Tonnage

2 Flammer (Fahrzeug) Turm 1

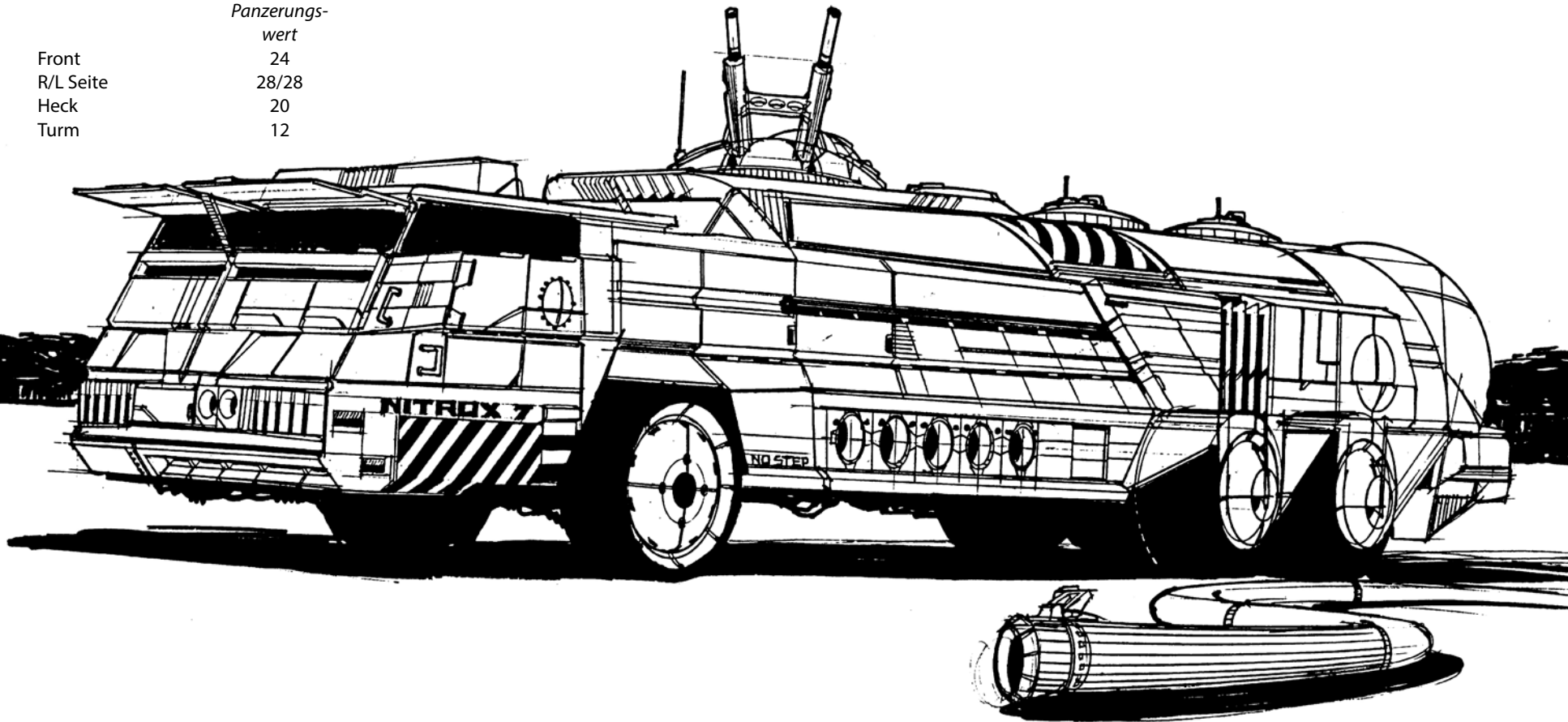
Munition (Flammer) 40 Rumpf 2

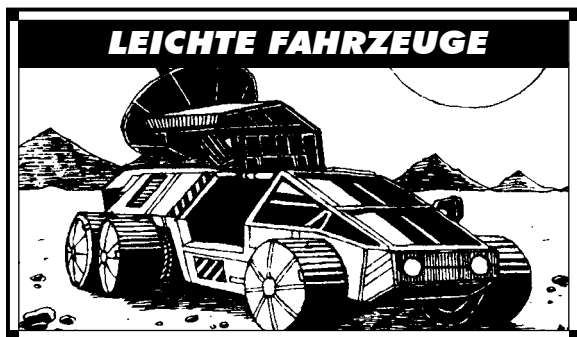
Fracht, isoliert Rumpf 6,5

(5.655 Tonnen LN₂)

Fracht, isoliert Rumpf 2,5

(2.175 Tonnen LOX)





Gewicht: 30 Tonnen

Bewegungsart: Senkrechtstarter

Antrieb: DAV 190 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 119 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 184 km/h

Panzerung: StarSlab/1,5

Bewaffnung:

keine

Hersteller: New Earth Trading Company

Fabrikationszentrum: Terra

Kommunikationssystem: Johnston Q-Rotor

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Keines

ÜBERSICHT

Der *Karnov UR* ist ein senkrecht startender Transporter. Es ist nicht genau bekannt, wann er zum ersten Mal eingesetzt wurde, aber viele Experten glauben, dass es sich um ein Jahrhundert altes terranisches Model handelt. Ebenso mysteriös ist der Punkt, dass der *Karnov* zur Zeit von New Earth Trading Company verkauft wird, obwohl diese keine bekannte VTOL Produktionszentren haben und auch keine andere Firma bekundet hat, als Subunternehmer *Karnovs* zu produzieren. Es ist nun über ein Jahrhundert her, das New Earth erstmalig *Karnovs* verkauft hat. Ungeachtet dessen wie er produziert wird, nehmen die Vertreter von New Earth fleißig Bestellungen für den *Karnov* auf und die Transporter erscheinen zuverlässig mit dem nächsten New Earth Landungsschiff.

Der *Karnov* hat sich als eine harte und zuverlässige Maschine erwiesen, egal von welcher Herkunft er ist. Es ist nicht ungewöhnlich ihn sowohl im Dienst des Militärs, als auch für kommerzielle Firmen auf nahezu jedem Planeten der Inneren Sphäre im Einsatz zu finden. Er kann vielseitige Rollen erfüllen, wie auch als Transportfahrzeug oder als fliegender Kran.

EIGENSCHAFTEN

Die zentralen Flügel sind um den zuverlässigen und robusten DAV 190 Verbrennungsmotor herum gebaut. Der DAV verbindet die Flügel mit zwei Rotorblättern. Die Rotoren ermöglichen dem *Karnov* eine Geschwindigkeit von 180 km/h zu erreichen. Die Geschwindigkeit kostet allerdings einen Preis, nämlich das die Rotorblätter so lang sind, dass sie beim Landen in vertikaler Position rotieren müssen oder dass eine Bruchlandung hingelegt wird. Viele neue Piloten vergessen diese einfache, aber wichtige Regel und lassen nicht nur ein teures VTOL Wrack zurück, sondern auch die Reste ihrer Karriere.

Der *Karnov* verfügt außerdem über verschiedene Fahrwerke; bei maximalem Ausbau kann er Ladung bis zu einer Höhe von 3,3 Metern aufnehmen. Wenn er komplett eingefahren ist, kann die Transportrampe ausgefahren werden, um ein Be- und Entladen zu ermöglichen. Die speziell für den *Karnov* entwickelte StarSlab Panzerung gibt ihm guten Panzerschutz gegen Infanterie und leichte in gefährlichen Landezonen. Die großen Rotorblätter bieten jedoch ein exzellentes Ziel für besser bewaffnete Gegner. Viele abgeschossene *Karnovs*, bei denen nur die Rotoren komplett weggeschossen wurden, werden auf dem Schlachtfeld ansonsten intakt vorgefunden.

EINSATZ

Basierend auf seiner primären Rolle als Transporter, ist der *Karnov* nicht als Fronteinheit ausgelegt (obwohl er für schnelle Stiche in Kampfgebiete gepanzert ist und mit entsprechender Beladung als Militärtransporter fungiert). Wenn er voll beladen ist, ist er sehr langsam und nicht bewaffnet. Mit seinen verwundbaren Rotoren ist der *Karnov* für bewaffnete Feindeinheiten wie eine sitzende Ente. Trotzdem gibt es einige Söldnereinheiten und Kamikazeeinheiten die sich mit dem Kampfeinsatz von *Karnovs* einen Namen gemacht haben.

VARIANTEN

NETC bietet keine Varianten des *Karnov* an. Es ist Fakt, dass das Basismodel in den 120 Jahren, in denen es vertrieben wird, kaum geändert wurde. Häufig werden im Feld aufgrund der Gefechtssituation oder auf Wunsch des Eigentümers Modifikationen durchgeführt. Eine häufige Veränderung, die im Krieg von 3039 durchgeführt wurde, hat den *Karnov* in einen Kampfhubschrauber verwandelt, indem jeweils zwei Sperry Browning Maschinengewehre an den Seiten angebracht wurden. Häufig tauchen Gerüchte auf, dass in der Mitte des *Karnov* eine schwere Waffe, wie eine AK/20 angebracht werden kann, aber bisher hat sich dieses Gerücht nicht bestätigt.

Eine seltene Version platziert spezielle Schallbleche an den Rotoren und dem Rumpf, um ihm Schleichfähigkeit zu verschaffen. Diese Variante wurde von den DEST-Einheiten und Loki genutzt, wie aus diversen Zwischenfällen der Ronin-Kriege berichtet wird.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Dagger-T: Als einzig bekannter Schleich-*Karnov* in den Reihen von Loki hat der Dagger-T eine besondere Geschichte auf dem Planeten Blackjack des Lyranischen Commonwealth. Während einer feindlichen Firmenübernahme, der fürchterlich schief ging, setzte das örtliche Loki-Team einen modifizierten *Karnov* aus der höhergelegenen Atmosphäre ein. Sie starteten von einem suborbital platzierten Landungsschiff, überlebten den Flug in der Atmosphäre und konnten das Bodenteam Lokis beim Gegner absetzen (die gegnerischen Terroristen überwachten den regulären Luftraum und hatten sämtlichen Luftverkehr untersagt). Mit dem Überraschungsmoment auf ihrer Seite gelang es dem Loki-Team alle 173 Geiseln lebend zu retten und acht Terroristen, die von einer verfeindeten Firma angeheuert waren, zu beseitigen. Der Dagger-T wird nun temporär auf der SWAT-Akademie auf Blackjack genutzt.

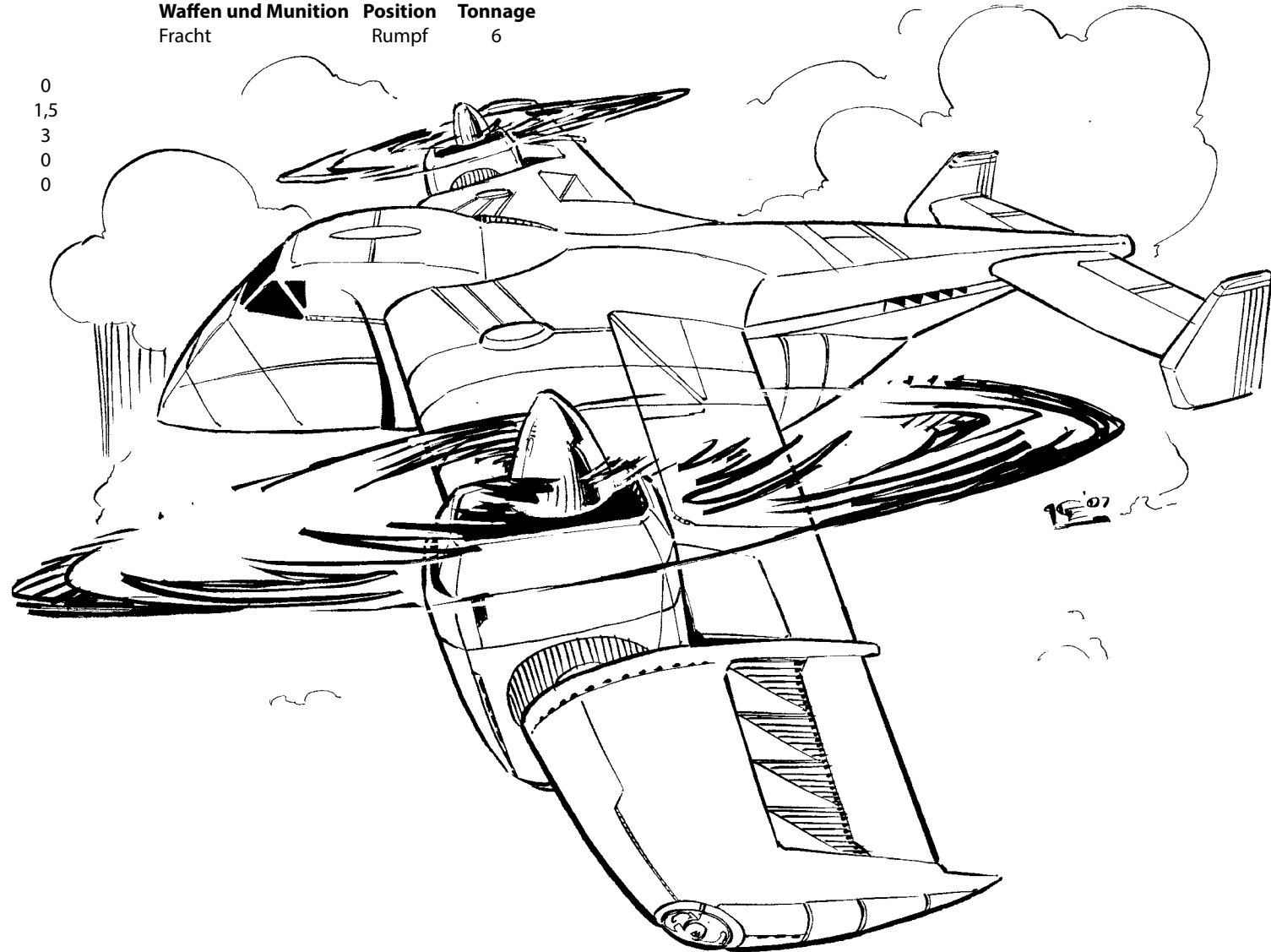
KARNOV UR TRANSPORTER

Typ: **Karnov UR Transporter**
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Senkrechtstarter
 Tonnage: 30
 Kampfwert: 120

Ausrüstung		Gewicht
Interne Struktur:		3
Antrieb:	190	15
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	11	
Höchst-BP:	17	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		1,5
Hubsystem:		3
Kompressor:		0
Turm:		0

Ausrüstung		Gewicht
Panzerungswert:	24	1,5
	Panzerungs-	
	wert	
Front	6	
R/L Seite	5/5	
Heck	6	
Rotor	2	

Waffen und Munition	Position	Tonnage
Fracht	Rumpf	6





Gewicht: 35 Tonnen

Bewegungsart: Ketten

Antrieb: Magna 175 Fusion

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Panzerung: StarSlab/5,5

Bewaffnung:

1 FarFire Maxi LSR-20-Lafette

1 Zippo Flammer

Hersteller: Defiance Industries

Fabrikationszentrum: Hesperus II

Kommunikationssystem: TharHes Mini-Talk

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: TharHes AGART

ÜBERSICHT

Der *Hunter*, welcher von Defiance auf Hesperus II produziert wird, ist ein günstiger und zu seiner vorgesehenen Rolle auf dem Schlachtfeld gut passender Panzer. Dies macht ihn besonders bei planetaren Milizen und Einheiten aus der zweiten Reihe populär, welche die Fähigkeit haben Fusionsreaktoren zu unterstützen. Als Begleiteinheit benötigt der *Hunter* weder große Geschwindigkeit noch Beweglichkeit, obwohl er für Kettenfahrzeuge immer noch relativ schnell ist. Sein schmales Profil und seine LSR-20-Lafette erlauben es ihm bedecktes Terrain auszunutzen und mit den Raketen indirekte Feuerunterstützung zu gewährleisten.

EIGENSCHAFTEN

Mit zwei Tonnen Munition für den LSR-20-Werfer ist der *Hunter* ein unglaublich effektives Unterstützungsfahrzeug. Bei der Zuverlässigkeit der FarFire LSR, die in ihrer langen Geschichte bereits auf vielen Fahrzeugen montiert wurde, ist dies aber auch keine große Überraschung. Die Lafette ist nahe des Endes des Panzers montiert, was ihm erlaubt vorwärts fahrend über Hindernisse des Gegners hinweg zu feuern, ohne sich der Gefahr gegnerischen Feuers auszusetzen.

Die zweite Waffe ist wohl die einzige Schwäche des Panzers. Ein am hinteren Ende des Panzers montierter Flammer, der gegen Infanterie eingesetzt werden soll, was aber relativ selten geschieht. Häufiger eröffnen die Besatzungen nämlich in der Hoffnung das Feuer, dass der Rauch und die entstehende Hitze Verfolger verwirrt. Geschichten, bei denen die Panzerbesatzungen den rückwärtigen Flammer für Barbecues nutzten sind wohl unwahr, da die Plasmawaffe nicht dazu konzipiert ist die zarte Hitze, die fürs Grillen benötigt wird, zu produzieren. Aufgrund der montierten LSR-Lafette, die den *Hunter* häufig aus dem Zentrum des Gefechts fernhält, ist die berechnete Frage aufgekommen, aus welchem Zweck die Nahkampf-Waffe angebracht wurde.

Das TharHes Kommunikations- und Zielerfassungssystem, das standardmäßig in Produkte von Defiance eingebaut wird, ist robuster als die elektronischen Bauteile, die sonst in Unterstützung-Panzer eingebaut werden. Der ursprüngliche Plan sah für den *Hunter* billigere Systeme vor, aber technische Probleme zwangen Defiance dazu, die teureren Aggregate einzubauen, da der Performance-Verlust bei den günstigeren Bauteilen in keinem Vergleich dazu stand.

EINSATZ

Der *Hunter* hatte eine schwierige Einführung. Zur damaligen Zeit galt der militärische Standpunkt, dass ein Panzer schweres Feuer aushalten müsse und entsprechende Feuerkraft für eigene Schläge benötige, so dass niemand erwartete, das Defiance einen leichten Panzer entwickeln würde; ganz zu schweigen davon, während der nach Technologie hungernden Zeit der Nachfolgekriege, einen Fusionsreaktor auf einem Unterstützung-Panzer zu montieren. Auf dem Papier und während der ersten Versuche, gab es wenig am *Hunter*, dass die Aufmerksamkeit der Beschaffungsoffiziere erregt hat. Er wurde erst, als planetare Milizen bewiesen, wie effektiv der *Hunter* im Gefecht genutzt werden kann, von den Militärs geschätzen gelernt. Heutzutage sind *Hunter* über die gesamte Innere Sphäre verteilt.

VARIANTEN

Der ordentlich geplante und realisierte *Hunter* benötigt keine Modifikationen. Obgleich sind auf lokaler Ebene einige Varianten entstanden, welche die LSR-20-Lafette durch eine 10er oder 15er Lafette ersetzen und den frei gewordenen Platz für Nahkampfwaffen nutzen, was allerdings die Fähigkeit als Langstreckenplattform einschränkt. Keine dieser Varianten wurde gründlich evaluiert. Es würde Sinn machen den Flammer zu entfernen und stattdessen weitere Munition zu montieren, aber das Nachladen der Raketen aus der ungünstigen Position, an welcher der Flammer angebracht ist, zum LSR-Werfer ist so problematisch, dass es bis heute nicht zur Zufriedenheit gelöst werden konnte.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Erste gepanzerte planetarische Kittery Miliz: Im Unterschied zur verbreiteten Geschichte waren es nicht die 2. St. Ives Lanciers, die im Jahr 3005 die letzten Verteidigungskräfte gegen die Eroberer Haus Davions waren. Als die Entscheidung der „Elastischen Verteidigung“ umgesetzt wurde, gelangten die Lanciers in ein taktisches Dilemma, als sie sich nach Valesta und Taga zurückziehen sollten. Die Angreifer waren dazu ausgerichtet das capellanische Militär zu vernichten und wenn die Lanciers offiziell den Planeten verlassen wollten, konnte kein friedfertiger Rückzug erwartet werden.

Letztendlich wurde die Lösung vom Kommandanten der Miliz vorgeschlagen. Da weder sie noch jemand aus ihrem Kommandostab ihre Heimatwelt verlassen wollten, wollte sie die Davion-Truppen solange aufhalten, bis die Lanciers den Planeten verlassen hätten. Zwei Kompanien an leichten und mittelschweren Panzern, von denen neun *Hunter* waren, gelang es, die Davion-Truppen an einer beweglichen Front zu binden, indem sie die Taktik des Schießens und Abhauens von Heckenschützen nachahmten. Die Davions erwarteten einen Flankenangriff und gruppierten sich entsprechend um, so dass sie nicht mehr in der Lage waren, die fliehenden Lanciers aufzuhalten. Seit Mitglieder der Kittery Miliz das Rückgrat des Kittery Widerstands wurden, sind ihre Namen aus den öffentlichen Registern und Büchern gelöscht worden, um etwaigen Vergeltungsmaßnahmen der Vereinigten Sonnen zu entgehen.

HUNTER RAKETENPANZER

Typ: Hunter Raketenpanzer

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 35

Kampfwert: 648

Waffen und Munition	Position	Tonnage
---------------------	----------	---------

LSR-20	Front	10
--------	-------	----

Munition (LSR-20) 12	Rumpf	2
----------------------	-------	---

Flammer	Heck	1
---------	------	---

Ausrüstung

	Gewicht
--	---------

Interne Struktur:	3,5
-------------------	-----

Antrieb:	175	10,5
----------	-----	------

Typ:	Fusionsreaktor
------	----------------

Einsatz-BP:	5
-------------	---

Höchst-BP:	8
------------	---

Wärmetauscher:	10	0
----------------	----	---

Kontrollen:		2
-------------	--	---

Hubsystem:		0
------------	--	---

Kompressor:		0
-------------	--	---

Turm:		0
-------	--	---

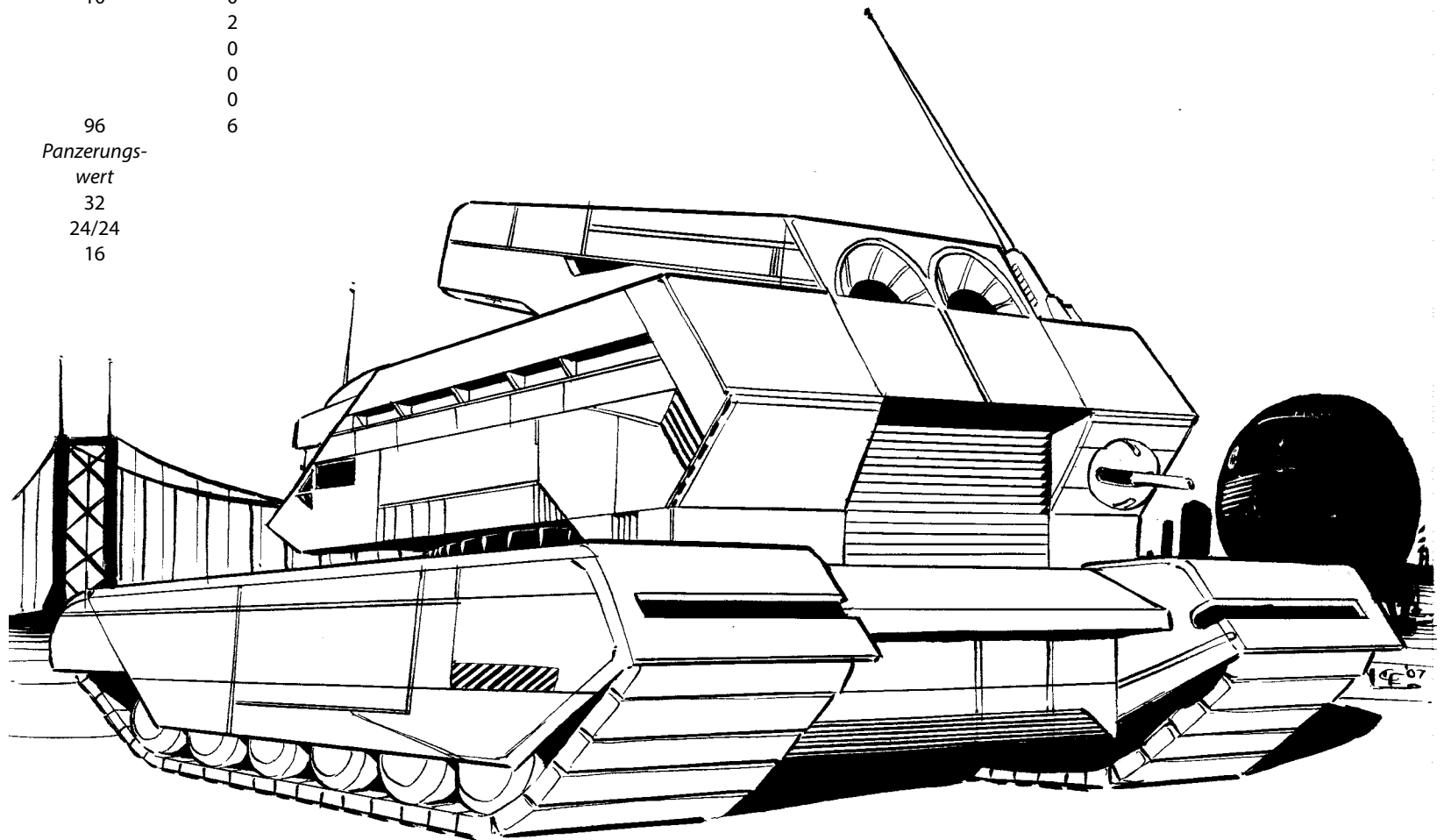
Panzerungswert:	96	6
-----------------	----	---

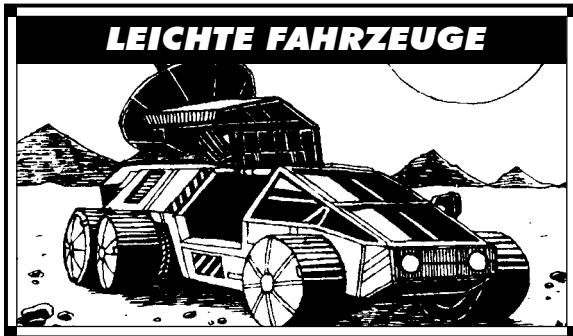
Panzerungs-
wert

Front	32
-------	----

R/L Seite	24/24
-----------	-------

Heck	16
------	----





Gewicht: 35 Tonnen

Bewegungsart: Schwebler

Antrieb: GM 105 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 129 km/h

Panzerung: ProtecTech6

Bewaffnung:

2 StarStreak KSR/6

1 Defiance B3M mittelschwerer Laser (Exeter und Red Devil), Diverse Optics Typ2 mittelschwerer Laser (Hellespond)

Hersteller: Exeter Organisation; Red Devil Industries, Hellesond Industries

Fabrikationszentrum: Keystone (Exeter), Pandora (Red Devil), Sian (Hellespond)

Kommunikationssystem: Exeter LongScan mit

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Salamander Systems CommPhase

ÜBERSICHT

Der *Pegasus* tauchte als günstige Scout-Einheit erstmals im Ersten Nachfolgekrieg auf, als der bösartige Konflikt die Großen Häuser dazu zwang, ScoutMechs an der Frontlinie Dienst tun zu lassen. Der *Pegasus* ist für ein Scoutfahrzeug unüblich breit. Im Gegensatz zu nationenspezifischen Fahrzeugen ist der *Pegasus* in der gesamten Inneren Sphäre zu finden. Diese Ausbreitung ist das Ergebnis einer cleveren Lizenzvergabe

des ursprünglichen Herstellers, der Exceter Organisation, die mit Red Devil Industries auf Pandora, die Lizenz zum Bau eines zuverlässigen B3M Lasers von Defiance (und etwas Geld) tauschten. Die illegalen Nachbauten von Hellespond Industries auf Sian sorgten ebenfalls für eine weite Verbreitung.

EIGENSCHAFTEN

Häufig als ein „*Harasser* auf Doping“ bezeichnet, trägt der *Pegasus* nahezu dieselbe Bewaffnung wie der *Harasser*, mit den beiden am Turm angebrachten KSR-6-Lafetten als Hauptwaffe. Vorne ist ein mittelschwerer Laser angebracht, der es dem *Pegasus* erlaubt, selbst dann hinter feindlichen Linien zu operieren, wenn seine Raketen verschossen sind, obwohl er für seine Gewichtsklasse ineffizient ausgerüstet ist.

Der *Pegasus* ist für einen Schwebepanzer seines Gewichts mit 6,5 Tonnen gut gepanzert. Obwohl die Besatzungen darauf trainiert werden, Feindkontakt soweit wie möglich zu vermeiden, erlaubt die Panzerung dem Panzer sogar, mehrere schwerere Laserschüsse zu absorbieren. Falls er sich nicht vor feindlichen Einheiten verstecken kann, kann der *Pegasus* sich mit einer respektablen Geschwindigkeit von 130 km/h fortbewegen.

Die Haupteigenschaft des *Pegasus* ist aber nicht seine Gefechtsystem, sondern seine elektronische Ausrüstung. Sein Zielerfassungssystem ermöglicht es die am leichtesten zu treffenden Ziele auszuwählen und solange automatisch zu feuern, bis der menschliche Kanonier außer Gefecht gesetzt ist. Dies kommt dem einer künstlichen Intelligenz am nächsten, was die die Innere Sphäre seit den Amaris-Kriegen erlaubte, da viele Menschen selbst noch in heutigen modernen Zeiten Angst davor haben, dass sich die Maschinen gegen Menschen wenden.

Anders als andere Aufklärungseinheiten kann der *Pegasus* nicht mit Einheiten kommunizieren, die im Orbit oder in der Atmosphäre stehen. Die Einheiten müssen einen zusätzlichen Transmitter von Exeter, den so genannten TransBoost, kaufen und installieren, um dies ausüben zu können. Der TransBoost ist ein modernes Mikrowellen-System, das selbst auf lange Distanz eine sichere Kommunikation ermöglicht. Viele Käufer reklamierten den Kauf zusätzlicher Technik, um den *Pegasus* auf einen Level mit anderen Scout-Panzern zu bringen, so dass Exeter ab 3027 den TransBoost automatisch in den *Pegasus* einbaute (für eine symbolische Gebühr).

EINSATZ

Exeter hat viele Versuche und Unterlassungsklagen gegen Hellespond Industries auf Sian erlassen, da diese den *Pegasus* ohne Erlaubnis nachbauten, aber sowohl der aktuelle Kanzler als auch frühere Kanzler haben entsprechende diplomatische Schreiben und Gerichtsurteile ignoriert. Hellespond verkauft den *Pegasus* sehr günstig an die Konföderation (inkl. TransBoost), was die protektionistische Haltung des Reiches erklärt, da jedwedes militärische Material dringend benötigt wird.

Red Devils Produktion wurde für das neu gegründete Vereinigte Commonwealth in voller Stärke fortgesetzt. Jedoch haben mangelnde Wartung und Instandhaltung ihren Tribut gefordert. Red Devil setzte diese notdürftige Wartung im Angesicht der Clan-Invasion fort, obgleich der Planet Pandora ironischerweise im Jahr 3064, zwei Jahre nachdem die Fabrik aktualisiert wurde, an die Jadefalken fiel.

Auf dem Planeten Al Nair produziert Scarborough auch eine Variante des *Pegasus*, allerdings ohne die fortschrittliche Technologie, da Exeter aus Protest diese aufgrund der hohen Steuern in der Liga Freier Welten nicht lizenzierte.

VARIANTEN

Viele *Pegasi* sind nach dem Geschmack der Besatzungen modifiziert, welche häufig das Komfort im Inneren verbessern oder auf Bewaffnung für bessere Sensoren verzichten. Diejenigen, die die Bewaffnung entfernen glauben, dass sie weniger beschossen werden, da sie keine Waffen haben. Einige wenige Besatzungen haben dafür votiert den mittelschweren Laser und Wärmetauscher gegen mehr Munition auszutauschen, allerdings wurde dies bisher nicht umgesetzt.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Kenneth Long: Obwohl er sechs Besatzungsmitglieder und drei *Pegasi* in den letzten sechs Jahren verloren hat, glaubt Long weiterhin daran, dass seine unbewaffneten *Pegasi*, die er immer die „Friedenstaube“ nennt sicher sind, da sie keine Bewaffnung haben und das eine Bewaffnung der *Pegasi* mehr Attacken auf sich ziehen würde. Seine überlebenden Besatzungsmitglieder glauben allerdings, dass dies eine Torheit ist, da sie sich von Fahrzeugen angegriffen sehen, die ansonsten vor einem bewaffneten *Pegasus* die Flucht ergreifen würden, wie z. B. dem *Ferret* Aufklärungshubschrauber, dem der letzte Abschuss einer „Friedenstaube“ zugeschrieben wird.

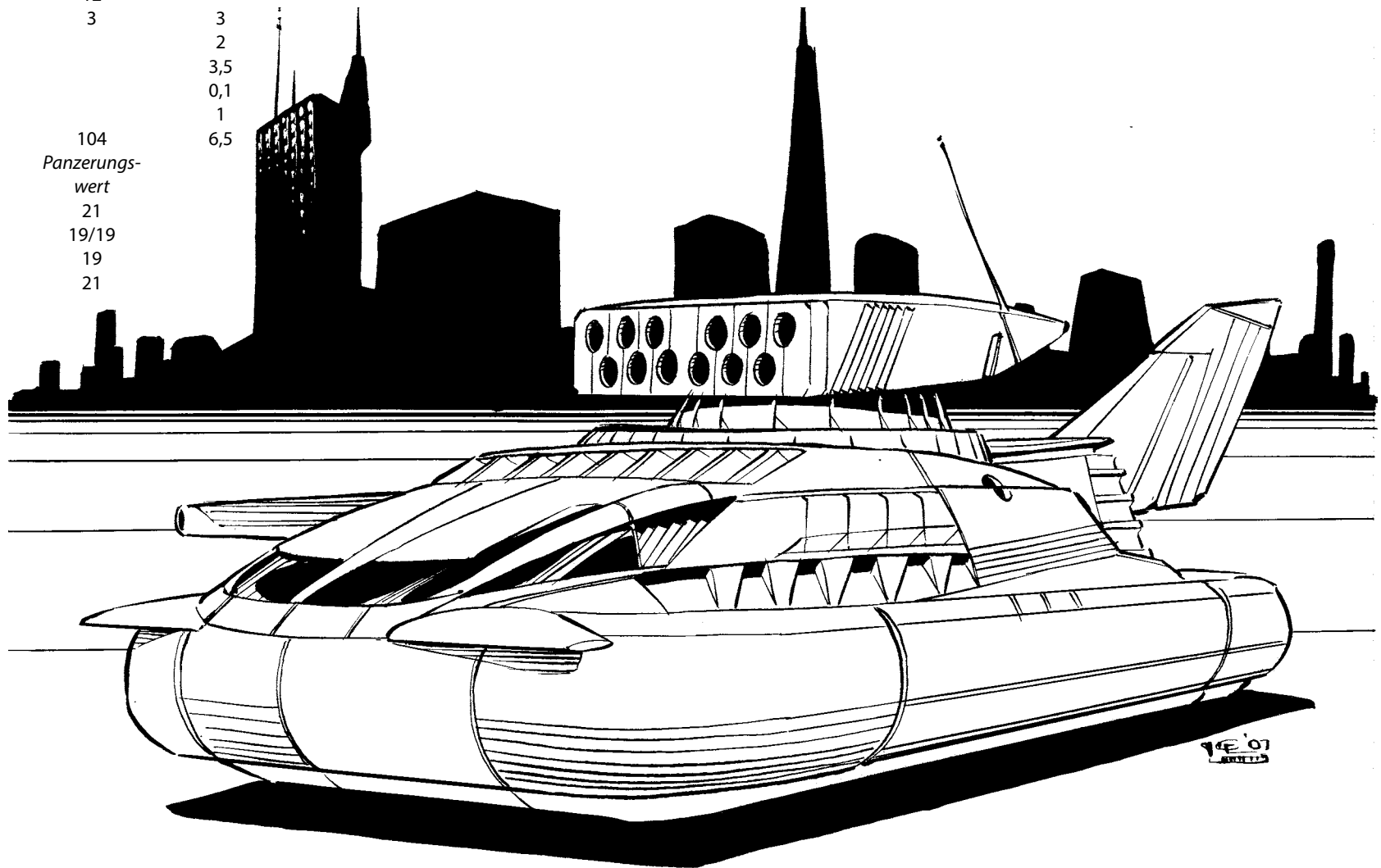
PEGASUS SCOUTSCHWEBEPANZER

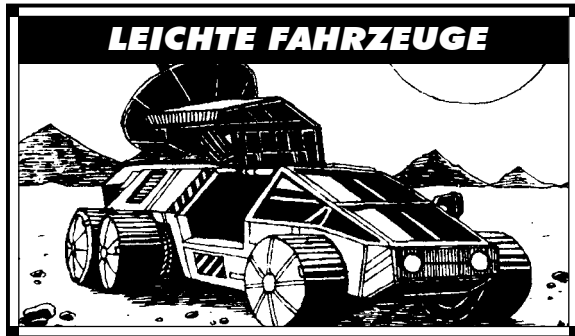
Typ: **Pegasus Scoutschwebepanzer**
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen
 Tonnage: 35
 Kampfwert: 640

Waffen und Munition	Position	Tonnage
2 KSR-6	Turm	6
Mittelschwerer Laser	Front	1
Munition (KSR-6) 15	Rumpf	1
Fracht	Rumpf	0,4

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		3,5
Antrieb:	105	7
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	8	
Höchst-BP:	12	
Wärmetauscher:	3	3
Kontrollen:		2
Hubsystem:		3,5
Kompressor:		0,1
Turm:		1
Panzerungswert:	104	6,5
	<i>Panzerungs-</i>	<i>wert</i>
Front	21	
R/L Seite	19/19	
Heck	19	
Turm	21	





Gewicht: 35 Tonnen

Bewegungsart: Schwebler

Antrieb: ConnLee105 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 129 km/h

Panzerung: ProtecTech 4

Bewaffnung:

1 Scarborough Autokanone/20

Hersteller: Scarborough, Ltd

Fabrikationszentrum: Al Nair

Kommunikationssystem: Scarborough Talky-2

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Scarborough Assault-1

ÜBERSICHT

Die erfolgreichen Verkäufe des *Scimitar* und *Saracen* veranlassten Scarborough einen dritten Schwebepanzer dieser Art zu bauen. Anstatt das bisherige grundlegende Design beizubehalten, verzichtete man beim *Saladin* auf den Turm und konzipierte ihn für defensive Missionen, mit nahe gelegenen Nachschublagern und Reparaturwerkstätten. Die Käufer hofften auf etwas, das die bisherigen Scarborough-Produkte ersetzen konnte, doch die ersten Verkäufe liefen schleppend. Unverzagt und wissend, dass sie ein gutes Produkt hatten, bot das Unternehmen freien Transport sowie kostenloses Training mit dem *Saladin* an. Diese zusätzlichen Anreize und Erfolge auf dem Schlachtfeld halfen den *Saladin* besser zu verkaufen als den *Saracen*.

EIGENSCHAFTEN

Um die Hologrid-Sensation *Azami-Krieger IV* zu zitieren: „Der *Saladin* bewegt sich schnell und pustet Dinge um.“ Während eine Höchstgeschwindigkeit von fast 130 Stundenkilometern durchschnittlich für einen Schwebepanzer dieser Art ist, ist er wahrscheinlich das schnellste Fahrzeug ohne Flügel, das über eine Autokanone der Klasse 20 verfügt. Nur wenige Mechs oder Fahrzeuge können dem *Saladin* entkommen. Eine funktionierende, wenn nicht außergewöhnliche Waffe ist die Scarborough Autokanone, die fast alle Gegner, die kleiner als der *Saladin* sind, mit einem Schuss zerstören und schwerere Gegner stark beschädigen kann. In der Tat kann allein die bloße Anwesenheit des *Saladin* auf dem Schlachtfeld das Gefecht beeinflussen, da kleinere Einheiten versuchen, außerhalb der Reichweite der brutalen Autokanone zu bleiben. Die Entwickler haben außerdem durch die drei Tonnen Munition sichergestellt, dass der *Saladin* auch risikoreichere Schüsse auf Gegner abgeben kann.

Trotz seiner Stärken hat der *Saladin* auch Nachteile. Der größte Nachteil ist die geringe Panzerung. Die Hälfte seines Gewichts geht für Waffen und Munition drauf, aber nur fünf Prozent für Panzerung. Scarborough suchte einen Kompromiss für die starke Bewaffnung und schwache Panzerung, und brachte daher an der Vorderseite dicke Panzerung an, anderswo aber fast gar nicht. Sekundäre Nachteile (neben dem Panzerproblem) sind der fehlende Turm und das Fehlen weiterer Waffen, eine Situation die aufgrund des Gewichts der Autokanone entsteht.

EINSATZ

Obwohl er im Draconis-Kombinat produziert wird, wird er häufig, meistens über Lizenzierungen mit Strohfirmen der Liga Freier Welten, exportiert. Ein ziemlich großer Prozentsatz wurde von Nationen der Peripherie erworben, die auf der Suche nach einer Einheit waren, die schwer zuschlagen kann und dennoch schnell genug ist mit Banditen und Piraten mitzuhalten. Überraschend war die hohe Anzahl *Saladins*, die an das Lyranische Commonwealth verkauft werden durften, da es sich bei diesem um den traditionellen Todfeind des Kombinati handelt. Seit der Fusion mit den Vereinigten Sonnen ist der Umsatz jedoch drastisch gesunken. Im Kombinat sind die meisten *Saladins* auf die Azami-Welten verteilt, da das oft karge Gelände dem *Saladin* optimale Entfaltungsmöglichkeiten bietet und der Name des Panzers von den Einheimischen verehrt wird.

VARIANTEN

Mit der geringen Größe des *Saladin* und seiner Struktur gibt es wenige bis keine Varianten des Modells. Für viele Käufer wäre es besser eines der beiden anderen Modelle zu kaufen, die auf dieser Karosserie basieren. Trotz des eklatanten Bedarfs an Panzerung, hat der *Saladin* bisher keine Versuche gesehen diese zu modifizieren, bzw. neue und moderne Panzerungen und Strukturen zu erhalten. Für diese moderne Technik steht Scarborough nicht hoch genug auf der Prioritätenliste des Kombinati. Manche Besatzungen, die auf der Suche nach Panzerung sind, ersetzen eine Tonne Munition durch Panzerung.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

El Cid: Als Teil von Redjack Ryans und Maria Morgraines Marauders die von der botanischen Welt Grand Valyrate stammen, ist El Cid ein Albtraum der Verteidigungen der Inneren Sphäre. El Cid kann als Ablenkung fungieren oder Teil eines Überfalls sein, der die Verteidiger nicht zur Ruhe kommen lässt. Einige Piraten sind bereits nach Botany Bay gekommen, um El Cid zu zähmen, aber bisher hatte keiner Erfolg und 23 Personen haben bisher dabei ihr Leben verloren. El Cid hat zwei Besatzungen, die sich während des Gefechts abwechseln, was es dem Panzer erlaubt länger im Gefecht zu stehen, als er normalerweise würde.

Johann Eggar, Stanislov Chernkov, und Joe Smith: Sich dem Rentenalter nähernd haben diese drei Krieger es geschafft, mehr zerstörte Fahrzeuge zu überleben, als jede andere bekannte Besatzung. Als Teil einer fortgeschrittenen Einsetzungseinheit, dem Panzerregiment der 3. Hofgarde, haben sie die Zerstörung von mehr als 35 Panzern überlebt, zwei Drittel davon waren *Saladins*. Wo andere Einheiten bereits durch Inkompetenz gekennzeichnet waren, wurden diese Männer durch diverse Preise für ihren Mut und Geschicklichkeit zur Übernahme besonders gefährlicher Einsätze geehrt. Ihr letzter *Saladin* wurde nach der Zerschlagung einer Lanze *Panthers*, im Duell mit einem *Grand Dragon*, zerstört, der ebenso vernichtet wurde.

SALADIN GEFECHTSSCHWEBEPANZER

Typ: Saladin Gefechtsschwebepanzer

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 35

Kampfwert: 596

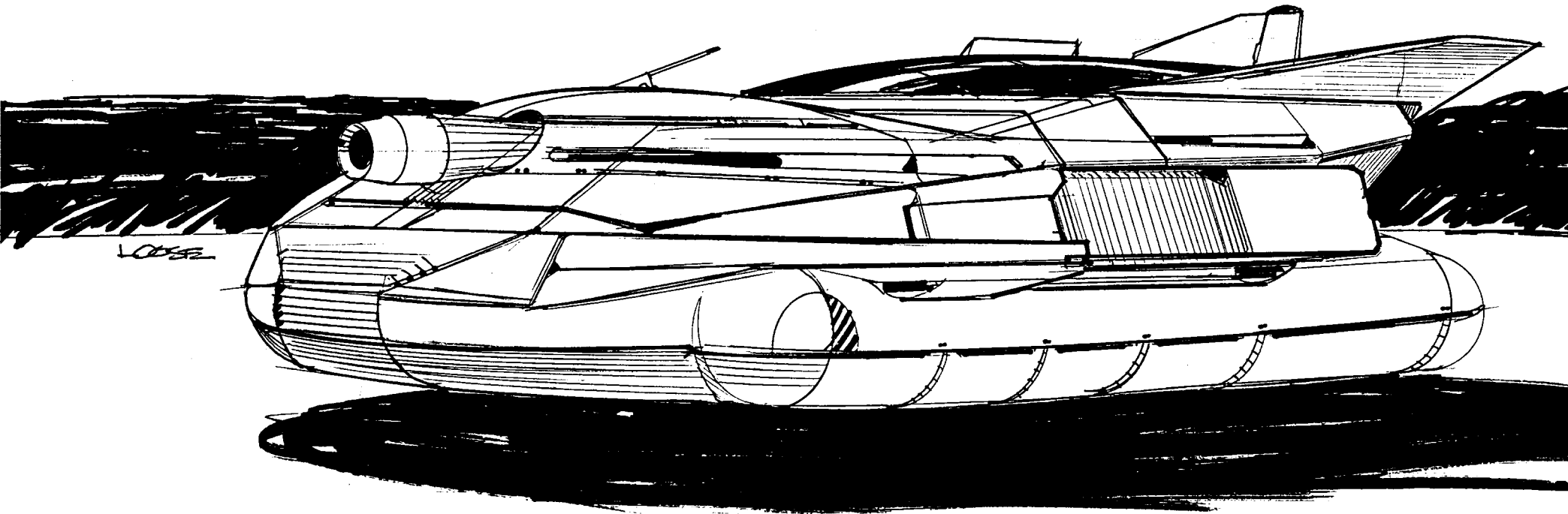
Waffen und Munition	Position	Tonnage
---------------------	----------	---------

Autokanone/20	Front	14
---------------	-------	----

Munition (AK/20) 15	Front	3
---------------------	-------	---

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		3,5
Antrieb:	105	7
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	8	
Höchst-BP:	12	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		2
Hubsystem:		3,5
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerungswert:	32	2
	Panzerungs-	wert
Front	17	
R/L Seite	5/5	
Heck	5	





Gewicht: 35 Tonnen

Bewegungsart: Schwebler

Antrieb: ConnLee105 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 129 km/h

Panzerung: ProtecTech 7

Bewaffnung:

1 Coventry StarLight LSR-10

3 Guided Technologies KSR-2

Hersteller: Scarborough, Ltd

Fabrikationszentrum: Al Nair

Kommunikationssystem: Scarborough Talky-1

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Scarborough Track-1-1

ÜBERSICHT

Als erster einer Reihe von mittelschweren Schwebepanzern, die Scarborough produzierte, wurde der *Saracen* in den letzten Zügen des Dritten Nachfolgekrieges gebaut. Mit dieser einfachen Entwicklung traf Scarborough den Geschmack der Käufer, da die einfache Konstruktion mit einem Verbrennungsmotor und die Verfügbarkeit von Munition und Ersatzteilen das Interesse der Konsumenten traf. Innerhalb einer Dekade entwickelte Scarborough zwei weitere Schwebepanzer, den *Scimitar* und den *Saladin*.

Der *Saracen* ist über die gesamte Innere Sphäre verteilt, wobei die meisten Panzer in der Liga Freier Welten anzutreffen sind. Marik nutzt den *Saracen* für Abschirm- oder Unterstützungsmissionen, wie in Kavallerie- und Erkundungslanzen. Seine Zusammenstellung bezüglich Geschwindigkeit, Bewaffnung und Panzerung erlaubt ihm beide Rollen auszufüllen.

EIGENSCHAFTEN

Der *Saracen* hat verschiedenste Raketenwerfer montiert. Die Coventry Starlight LSR-10-Lafette ist eine der zuverlässigsten Langstreckenwaffen und die Guided KSR-2-Lafetten haben eine beeindruckende Bilanz auf dem Schlachtfeld. Ursprünglich war eine Autokanone für das Design vorgesehen (und später am *Saladin* tatsächlich angebracht), aber die Entwickler entschieden, dass die Coventry LSR den Panzer vielseitiger machen würde. Mit dem Starlight System hat der *Saracen* die Möglichkeit Feinde in indirektes Feuer zu verwickeln, ohne Angst vor dem Gegenfeuer haben zu müssen.

Neben der guten Bilanz auf dem Schlachtfeld wurden die KSR-2-Lafetten auch aufgrund der Haltbarkeit und des Preises ausgewählt. Zu dieser Zeit waren die GT Raketenysteme mit die Günstigsten, die auf dem Markt erhältlich waren. Dadurch, dass Scarborough drei Werfer verwendet, wird die Durchhaltefähigkeit für den Fall gesteigert, dass mal ein System ausfällt oder eine Fehlfunktion hat. Falls ein KSR-6-Werfer verwendet worden wäre, hätte ein kritischer Treffer mit einem Schlag die Hälfte der Bewaffnung des *Saracens* ausschalten können.

Die hohe Geschwindigkeit erlaubt dem *Saracen* seine Feuerposition schnell zu wechseln. Bei Hinhaltenaktiken erlaubt dies dem Panzer ohne Probleme von einer Feuerposition zur nächsten zurückzufallen, von welcher er dann den Gegner mit weiterem direkten und indirekten Feuer angreifen kann.

EINSATZ

Der *Saracen* war sofort ein voller Erfolg bei vielen Miliz- und Garnisonstruppen, besonders in der Liga Freier Welten. Die Marik-Miliz bezieht fast 40 Prozent der jährlichen Produktion der drei Herstellungsstraßen Scarboroughs.

Aufgrund seiner Erschwinglichkeit und breitem Sortiment an erhältlichen Ersatzteilen, wird der *Saracen* häufig auch als Kerneinheit vieler Verbundwaffen-Söldner-Einheiten verwendet. Es ist nicht ungewöhnlich, dass zumindest eine komplette Lanze *Saracen* als Aufklärungslanze oder Flügelzange eingesetzt wird.

VARIANTEN

Es gibt keine bekannten Varianten des *Saracens*. Stattdessen hat Scarborough basierend auf dieser Karosserie zwei weitere Modelle entwickelt. Trotz seiner Nützlichkeit auf dem Schlachtfeld für die Befehlshaber, gefällt vielen Besatzungen der Dienst im *Saracen* nicht, da sie ihn als zu schwach für diese taktische Rolle halten.

Alle bekannten Veränderungen, die den *Saracen* betreffen, beziehen sich auf die Bewaffnung. Der Turm ist relativ vielseitig, so dass es leicht möglich ist, Teile anderer Hersteller anzubringen. Die Ausnahme sind die Raketenwerfer von Holly. Mit der Verkabelung der Schalter an den Seiten (als auch der Gegenseite), können Holly Raketenwerfer nicht an die vorgesehenen Positionen angebracht werden, da die Drähte eingekquetscht wären und dadurch die Waffe dadurch klemmen könnte. Erfahrene Reparatur-Teams können dies zwar beheben, aber auch immer nur mit einer 50:50-Wahrscheinlichkeit. Dabei führt Versagen dazu, dass die Waffe feuert, wenn sich der Turm bewegt.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Boris Marius, Anton Grant, Marta VanLeuven: Als Mitglieder der nun zerstörten Söldnereinheit „Insect Brigade“ steuerten diese drei Piloten den „Cockroach“, den führenden *Saracen* der Aufklärungslanze der Brigade. Unverwechselbar aufgrund seiner langen dualen Antennen, sind Cockroach und seine Besatzung dafür bekannt, vorhandene Deckung auszunutzen und den Gegner auf weite Distanz mit der LSR-Lafette anzugreifen, dann schnell in den Nahkampf zu fahren und sämtliche KSR auf den Gegner zu feuern, sobald er in Reichweite ist. Obwohl dies keine neue Taktik war, hatte Cockroach immer eine Wende der Ereignisse parat, da er nie ohne geladene Inferno-Raketen in die Schlacht zog., was den Gegner überraschte und schockierte. Die Besatzung starb während der Ronin-Kriege auf Kandis, als Maschinengewehrfeuer eines *Locusts* der Dragonslayer die Panzerung der gelagerten KSR-Munition durchdrang und Schrapnell die Infernos entzündete.

Monster von Loch Ness: Gesteuert während eines Überfalls auf Pella II von Mitgliedern der Marik-Miliz, war das Monster Teil einer Hinhaltenaktik und es gelang ihm einen *Stinger* abzuschießen, der versuchte in seine Flanke zu gelangen. Das Monster wurde solange im Gefecht gehalten, bis nur noch zwei Raketen vorhanden waren, als er zum Landungsschiff zurückkehrte.

SARACEN SCHWEBEPANZER

Typ: Saracen Schwebepanzer

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 35

Kampfwert: 673

Waffen und Munition	Position	Tonnage
---------------------	----------	---------

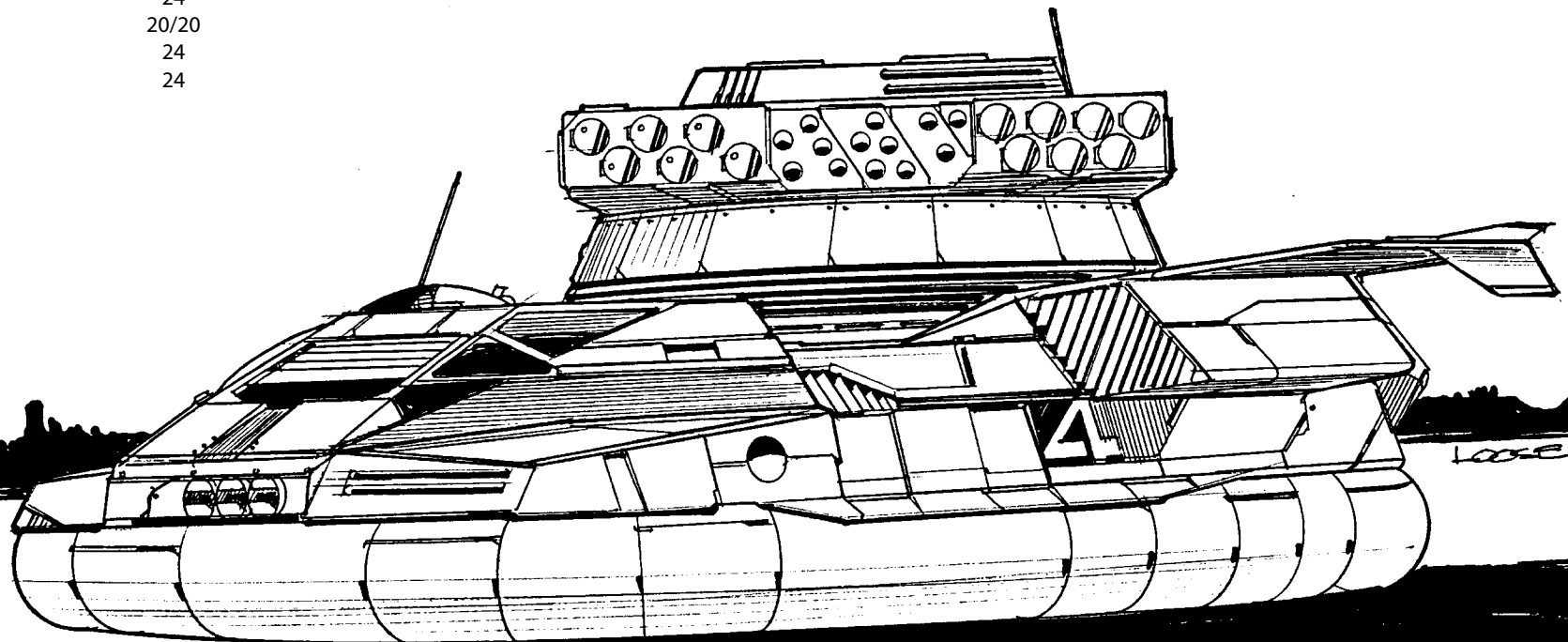
LSR-10	Turm	5
Munition (LSR-10) 24	Rumpf	2
3 KSR-2	Turm	3
Munition (KSR-2) 50	Rumpf	1

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		3,5
Antrieb:	105	7
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	8	
Höchst-BP:	12	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		2
Hubsystem:		3,5
Kompressor:		0
Turm:		1
Panzerungswert:	112	7

Panzerungs-

Front	24
R/L Seite	20/20
Heck	24
Turm	24





Gewicht: 35 Tonnen

Bewegungsart: Schwebler

Antrieb: ConnLee105 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 129 km/h

Panzerung: ProtecTech 7

Bewaffnung:

1 Armstrong J11 Autokanone/5

2 Guided Technologies KSR-2

Hersteller: Scarborough, Ltd

Fabrikationszentrum: Al Nair

Kommunikationssystem: Scarborough Talky-2

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Scarborough Tracky-2

ÜBERSICHT

Scarborough veröffentlichte den *Scimitar* fünf Jahre nach dem erfolgreichen *Saracen*. Während der *Saracen* Raketen-Lafetten montiert hat und als schneller Raketenwerfer fungiert, entwickelte Scarborough den *Scimitar* dazu, den *Saracen* mit direktem Feuer zu unterstützen. Der ursprüngliche Plan sah vor, dass Bataillone aus zwei Kompanien *Saracen* und einer Kompanie *Scimitar* bestehen sollten, aber in der Praxis zeigte sich, dass wenige Nachfolgestaaten bereit waren, dieses Vertrauen in die leichten Panzer zu setzen.

EIGENSCHAFTEN

Der *Scimitar* ist ein einfacher Panzer mit einer einzigen Aufgabe: Erfolg im Kampf. Er enthält fortgeschrittene Systeme, wie einen Fusionsreaktor zuungunsten eines günstigeren

Designs und einer robusten Karosserie. Anstatt Raketen-Lafetten und Maschinengewehre hat der *Scimitar* als Hauptwaffe eine bewährte Armstrong Autokanone montiert. Zwei Zwilling-KSR-Werfer, an den Seiten des Turmes angebracht, unterstützen die Autokanone falls nötig und versetzen dem Gegner im Nahkampf häufig den Gnadenschuss.

Um gute Verkaufszahlen sicher zu stellen, verwendete Scarborough viele identische Teile wie im *Saracen*, um den Einkäufern die Logistik zu erleichtern. Der *Scimitar* nutzt dieselbe Panzerung, denselben Reaktor und die gleiche Elektronik wie sein Vorgänger und für die ersten Jahre nach Veröffentlichung bot Scarborough Rabatte auf Teile an, die in beiden Modellen Verwendung fanden.

EINSATZ

Ein starker Auftritt in den letzten Jahren des Dritten Nachfolgekrieges gewährleistete, dass der *Scimitar* einen festen Platz in den Panzerformationen der gesamten Inneren Sphäre bekam. Da ihre primäre Fabrik auf Al Nair fast ausschließlich für die VSDK produzierte, wurden kurzfristig zusätzliche Lizenzen vergeben, um die steigende Nachfrage anderer Käufer zu befriedigen.

Die Marketing Teams von Scarborough zeigen am liebsten einen Kampf zwischen einem Bataillon der capellanischen Heimatgarde und angreifenden Regimentern andurischer Angreifer während der Andurien-Canopien-Invasion kurz nach dem Ende des Vierten Nachfolgekrieges. In diesem Kampf wollten die Fahrzeuge der Liga Freier Welten ein verschanztes Bataillon der capellanischen Panzer überwältigen. Mehr als die Hälfte der Capellaner bestand aus *Scimitars*, gemischt mit einigen *Saracen* sowie einem Sturm-Zug *Saladins*. Als die andurischen *Harasser* und *Galleons* angriffen, leisteten die *Saracens* unterstützendes Raketenfeuer, während die *Scimitars* passgenaues Autokanonenfeuer auf den Gegner abgaben. Die dünn gepanzerten andurischen Streitkräfte wurden schnell Beute der überlegenen Feuerkraft und als sie flohen, gelang es den *Scimitars* und ihren Zwillingen dank ihrer überlegenden Geschwindigkeit, die Verfolgung aufzunehmen und die Angreifer bis zu ihren Landungsschiffen zurück zu schikanieren.

Einheiten Haus Davions wurden dabei beobachtet, wie sie in der Mark Draconis mit jeweils vier *Scimitars* und zwei *Saracen* als verstärkten Zügen experimentierten. In Scheingefechten auf Robinson wurden sie dabei beobachtet, wie sie als Mech-Jäger, gepaart mit Zügen von sechs *Saladins*, fun-

gierten, indem sie einzelne Mechs isolierten und jagten. Die simulierten Gegner waren immer draconische Mechs, wie der *Panther* oder *Dragon*.

VARIANTEN

Die meisten Besatzungen des *Scimitar* wissen, dass sie ein gutes Fahrzeug besitzen und unternehmen daher keine Versuche diesen zu modifizieren. Im Gefecht beschädigte Fahrzeuge wurden mit vorhandenen Raketenwerfern und nicht mit der Autokanone von Armstrong repariert, aber da es den *Saracen* mit Raketenwerfern als Hauptwaffen gibt, war diese Variante überflüssig.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Nicholas Barrett and Dexter Murphy: Dieses Gespann aus Fahrer und Kanonier war während des Andurien-Konflikts für mehr Abschüsse als jedes andere Gespann verantwortlich. Sie kämpften während der ersten Gefechte immer an vorderster Front und wurden in diesen Gefechten bekannt. Zusammen mit zwei *Saracen* als Unterstützung, zwangen Barrett und Murphy mit der LSR angeschlagene andurische Schwebepanzer zu verlangsamen, um dann mit der Autokanone Löcher in die Panzerung zu schießen. Sieben *Harasser* wurden Opfer dieser Taktik, bevor ein Team von *Galleon*-Panzern eingriff und die Raketenunterstützer vernichtete. Barrett und Murphy gelang es zwei *Galleons* auszuschalten, bevor kombiniertes Feuer des Gegners den Turm zerstörte und sie so zum Rückzug zwang.

Korporal Viktoria Marks: Korporal Marks ist der Kanonier eines *Scimitar* in den Diensten von den 2. Oriente Husaren des Hauses Mariks. Im Jahr 3038 beantwortete ihre Einheit einen Piratenüberfall im Abbey Bezirk und half die mit Mechs ausgestatteten Piraten zurückzuschlagen. Obwohl sie schwere Verluste erlitten (inklusive Marks Fahrer), wurde nach dem Gefecht besonders ihre Leitung hervorgehoben. Ihr akkurates Feuer lähmte einen *Assassin* der Piraten, so dass langsamere Marik-Einheiten den Mech umzingeln und erobern konnten.

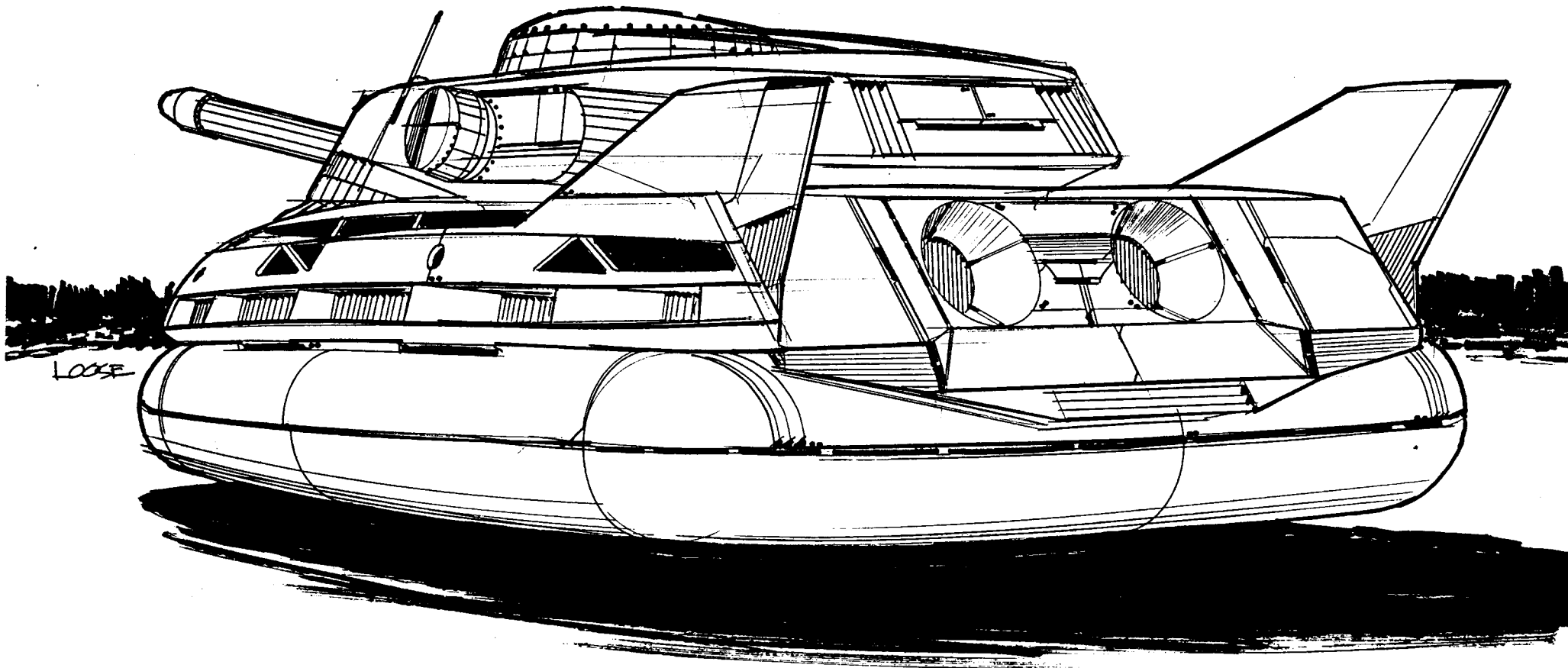
SCIMITAR SCHWEBEPANZER

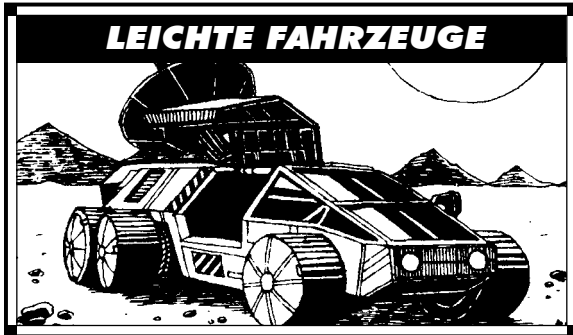
Typ: Scimitar Schwebepanzer
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen
Tonnage: 35
Kampfwert: 532

Ausrüstung		Gewicht
Interne Struktur:		3,5
Antrieb:	105	7
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	8	
Höchst-BP:	12	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		2
Hubsystem:		3,5
Kompressor:		0
Turm:		1

Ausrüstung		Gewicht
Panzerungswert:	96	6
	Panzerungs-	wert
Front		21
R/L Seite		18/18
Heck		18
Turm		21

Waffen und Munition	Position	Tonnage
Autokanone/5	Turm	8
Munition (AK/5) 20	Rumpf	1
2 KSR-2	Turm	2
Munition (KSR-2) 50	Rumpf	1





Gewicht: 35 Tonnen

Bewegungsart: Rad

Antrieb: InterComBust 155 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Panzerung: Valiant Buckler

Bewaffnung:

1 Valiant Pilum KSR/6

1 Valiant Heavy Crossbow LSR-10

Hersteller: Valiant Systems und Wunderland Enterprises

Fabrikationszentrum: Johnsondale

Kommunikationssystem: Wunderland XXI-3

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Wunderland XXI-3

ÜBERSICHT

Der *Striker* ist das erste Produkt einer Zusammenarbeit zweier Firmen, die bis dato unerfahren in der Herstellung von Kampffahrzeugen waren. Der erste Abnehmer zweifelte den *Striker* stark an, da die Armeen der Vereinigten Sonnen das Fahrzeug für weniger haltbar als Kettenfahrzeuge und langsamer als Schwebepanzer erachtete. Um diese Bedenken aus dem Weg zu schaffen, wurde 3006 ein langer Feldtest durchgeführt, der zu exzellenten Ergebnissen führte. Das Interesse der AVS wurde durch eine Marketingaktion der beiden Hersteller erhöht. Eine Spende der ersten produzierten *Striker*, welche dann als Marketingkosten abgeschrieben wurde, zementierte das Interesse der AVS. Anschließende Erfolge des Panzers im Dienst der AVS machten das Fahrzeug auch für andere Militärs interessant.

EIGENSCHAFTEN

Ursprünglich als Feuerunterstützungs-Fahrzeug gedacht, leistet der *Striker* für seine Größe gute Arbeit. Zwei am Turm angebrachte Waffensysteme erlauben dem *Striker* sowohl auf lange Distanz indirekt feuern zu können, als auch gleichzeitig auf nahe Distanz das Feuer zu eröffnen. Gekoppelt mit einem schnellen Radantrieb (im Gegensatz zur schleppenden Geschwindigkeit verfolgender Gegner), wurde der *Striker* zu einer exzellenten Kavallerieeinheit, besonders in urbanem Gelände.

Um Kosten zu sparen und um die rückständige Technik nach den Nachfolgekriegen zu kompensieren, kombinierte Wunderland das Kommunikations- und Zielerfassungssystem in einem Bauteil. Es wurde jedoch entdeckt, dass ein Glückstreffer den Panzer blind und stumm werden lassen kann, was die Besatzungsmitglieder dazu zwingt, den Panzer zu verlassen und per Hand zu kommunizieren, bzw. die Waffen manuell auszurichten.

Im Anschluss an den Vierten Nachfolgekrieg entstanden Geschichten über die Anfälligkeit des Wunderlandes XXL-3. In Sorge um Ihre Verkaufszahlen gelang es Wunderland über ein von der Regierung veranlasstes Aufrüstprogramm an technische Informationen aus der Zeit des Sternenbundes zu gelangen, die dank des Kernspeichers des Planeten Helm wieder gewonnen wurden. Dadurch konnte das elektronische System des *Striker* umgestaltet werden, so dass er geräumiger und leichter zu reparieren war. Beschädigte Teile können nun leichter ausgebaut werden, so dass Valiant im Jahr 3037 mit dem Beginn der Auslieferung des modifizierten *Striker* begann.

Nach der Umgestaltung fand man heraus, dass das ursprüngliche problematische elektronische System nach einem Ausfall selbst im Gefecht bei voller Geschwindigkeit und feindlichem Feuer ausgesetzt, binnen einiger Minuten wieder instand gesetzt werden konnte, indem ein Besatzungsmitglied die beschädigten Platinen im inneren Teil des Panzers ersetzt, welche über diverse Wege zugänglich sind. Dies sorgte gegenüber Wunderland für großen Ärger, so dass der Valiant-Wunderland-Verband anbot ältere *Striker* für einen geringen Preis umzurüsten, um den Ruf der Kundenfreundlichkeit zu wahren, selbst, wenn dadurch der Profit verloren ging.

EINSATZ

Die Johnsondale Fabrik befindet sich im Raum der Vereinigten Sonnen, weshalb die AVS der primäre Abnehmer des Panzers ist. Aber Exporte und Söldnereinheiten haben für eine Verbreitung des Panzers über die Innere Sphäre gesorgt. Bestellungen der AVS erfolgen konstant seit Inbetriebnahme der Produktion.

Die Allianz der Vereinigten Sonnen und des Lyranischen Commonwealth erschuf einen komplett neuen Absatzmarkt für die Verbindung Vailant-Wunderland. Lyranische Militärs waren von dem günstigen leichten Panzer beeindruckt und bestellten große Mengen. Obwohl Vailant die Produktionszahlen nach Gründung der Allianz in Erwartung höherer Bestellmengen erhöhte, übertraf die Beliebtheit des *Striker* selbst die kühnsten Bestell-Erwartungen. Da die aktuelle Lieferzeit acht Monate beträgt, hat Vailant eine weitere Produktionsstraße eröffnet.

VARIANTEN

Wie vorauszusehen war, existieren einige Varianten des *Striker*, die entweder die Langstrecken- oder die Kurzstreckenbewaffnung besonders betonen. Manche tragen größere oder mehrere LSR-Werfer, während andere die KSR-6 durch KSR-2-Werfer ersetzen. Es hängt von den Vorlieben und Bedürfnissen der jeweiligen Einheit ab, aber häufig ist die eine Hälfte ihrer *Striker* eine Einheit für Langstreckenunterstützung modifiziert, während die andere an für Nahkampf angepasst wurde.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Young Betsey: Als einer der ersten *Striker*, der die neue Elektronik verwendete, war seine erste (und einzige) Besatzung eine Zusammenstellung erfahrener Veteranen, die während ihrer aufstrebenden Karriere besonders in der Wartung und Reparatur von Wunderland-Technik versiert waren. Sie waren auch die ersten, die merkten, dass man die beschädigte Elektronik im Gefecht, dank einiger gelagerter Ersatzteile im Innenraum, ganz schnell reparieren konnte. Der Kommandant des Panzers, William Knutson, schrieb später ein Studien-Handbuch über die Wartung und Nutzung, sowie über Tricks zur Reparatur des *Striker* welches für neu einzusetzende Besatzungen gedacht war. Young Betsey und seine Besatzung sollten den Krieg von 3039 nicht überleben. Sie starben in der ersten Welle auf dem Planeten Sadalbari.

STRIKER LEICHTER PANZER

Typ: Striker Leichter Panzer

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Rad

Tonnage: 35

Kampfwert: 564

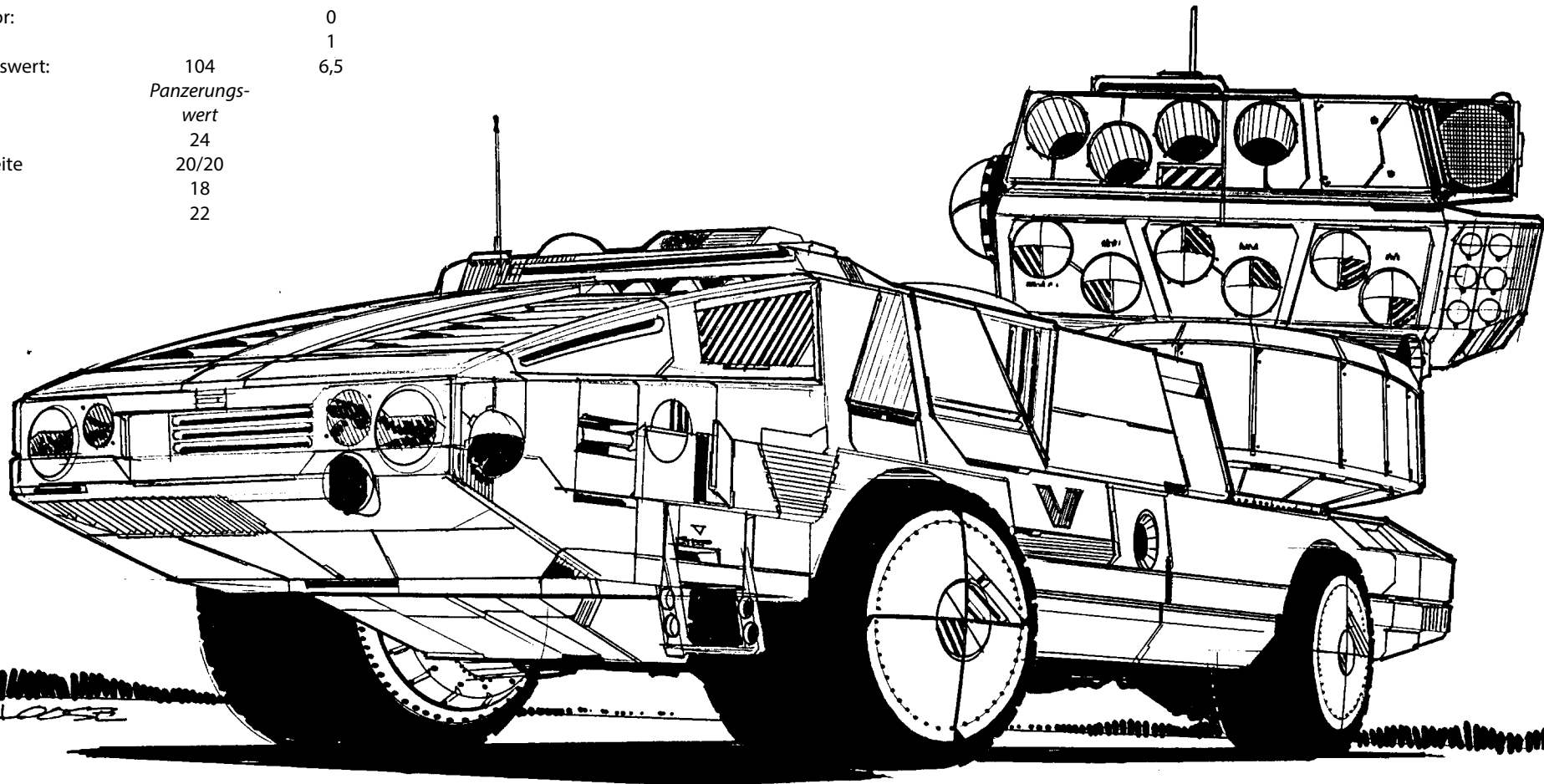
Waffen und Munition	Position	Tonnage
KSR-6	Turm	3
Munition (KSR-6) 30	Rumpf	2
LSR-10	Turm	5
Munition (LSR-10) 12	Rumpf	1

Ausrüstung

	Gewicht
Interne Struktur:	3,5
Antrieb:	11
Typ: Verbrennungsmotor	155
Einsatz-BP:	5
Höchst-BP:	8
Wärmetauscher:	0
Kontrollen:	2,0
Hubsystem:	0
Kompressor:	0
Turm:	1
Panzerungswert:	104
Front	24
R/L Seite	20/20
Heck	18
Turm	22

Panzerungs-

wert





Gewicht: 40 Tonnen

Bewegungsart: Ketten

Antrieb: Workhorse 240 mit PowerChain ICE

Reisegeschwindigkeit: 64 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Panzerung: Basic Metal Plate Standard

Bewaffnung:

keine

Hersteller: New Earth Trading Company

Fabrikationszentrum: New Earth Trading Company

Kommunikationssystem: TharHes Caliope HM-10

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: keines

ÜBERSICHT

Pioniere, sowie die dazugehörige Ausrüstung sind ein wichtiger Teil jeder Armee. Sie bauen Gebäude, Start- und Landebahnen und andere alltägliche Dinge, die eine Armee im Gefecht benötigt. Sie graben Gräben und bereiten Befestigungen vor, räumen Straßen von störenden Objekten und ermöglichen die Durchquerung von Flüssen.

Das Pionierfahrzeug von New Earth ist für die Ausrüstung, die ein Pionier innerhalb der Inneren Sphäre im Gefecht benötigt, typisch.

EIGENSCHAFTEN

Wie andere Pionierfahrzeuge verwendet auch das von New Earth einen übergroßen Reaktor, um die benötigte Energie für schwerere Aufgaben, wie das Bewegen von Bäumen oder anderen Fahrzeugen, zu haben. Pionierfahrzeuge erfüllen häufig die wichtige Aufgabe beschädigte und zerstörte Einheiten

vom Schlachtfeld zu räumen. Zu diesem Zweck hat NETC ihre Fahrzeuge hinten mit einem Aufzugsschacht ausgerüstet. Häufig sind diese Arbeitstiere dabei zu beobachten, wie sie einen beschädigten Mech oder Panzer direkt zur Reparatur-Werkstatt schleppen.

NETC hat sein Fahrzeug ferner auch mit einem Bagger ausgerüstet, was für Pionierfahrzeuge eine beliebte Option ist. Am Turm montiert ermöglicht dieser ein effizienteres Arbeiten, da das Fahrzeug dabei nicht bewegt werden muss.

Da sie nicht für schwere Kampfsituationen vorgesehen sind, sind Pionierfahrzeuge schwach gepanzert und können nur leichte Angriffe aushalten.

EINSATZ

Die meisten kämpfenden Regimenter verfügen über eine Vielzahl an Unterstützungsfahrzeugen, einschließlich Pionierfahrzeugen. Diese werden dem Regimentskommando unterstellt, und werden, sofern es die Situation erfordert, auf das Feld geschickt.

Pionierfahrzeuge sind auch bei speziellen Pionier-Kompanien zu finden. Diese müssen oft unter direktem Feuer arbeiten und ihr Ruf bezüglich ihrer Fähigkeiten und ihres Mutes resultiert bereits aus dem 20. Jahrhundert. Ihr offizielles Motto ist: „Wir schaffen das“, aber ihr inoffizielles lautet: „Erst graben wir es aus, dann sterben wir darin“. Beide Mottos sind zutreffend.

Einer der bemerkenswertesten Einsätze mit einem Pionierfahrzeug fand in den Gefechten auf Loric im Jahr 2978 statt. Bei dem Versuch Elemente der leichten Eridani Reiterei zu entlasten, brach die 12. Sternengarde durch die Hauptlinien, wurde aber von Marik-Einheiten, die einen Fluss verteidigten aufgehalten. Die 12. Sternengarde schickte einige *Condors* los, um die andere Seite zu sichern, aber der Fluss war zu schnell und die Ufer zu steil, um Mechs oder herkömmliche Panzer auf die andere Seite zu schaffen. Die 12. Sternengarde besaß vier Pionierfahrzeuge und eine Kompanie Pioniere. Die Pioniere begannen sofort mit dem Aufbau einer Ponton-Brücke, während die Fahrzeuge damit begannen eine Stelle zur Durchquerung des Flusses vorzubereiten. Die Raumjäger des Haus Marik und deren Artillerie zerstörten drei Ponton-Brücken, bevor diese komplettiert werden konnten. Die Pionier-Kompanie wurde dezimiert, aber den Pionierfahrzeugen gelang es einen Weg zu den Ufern des Flusses zu schaffen, so dass eine Strecke für eine Überquerung der Mechs vorbereitet werden konnte. Obwohl drei Fahrzeuge zerstört wurden,

gelang es dem vierten die Überquerung des Flusses möglich zu machen. So gelang es der Sternengarde, der belagerten Eridani Reiterei zur Hilfe zu kommen.

VARIANTEN

Es gibt eine Vielzahl verschiedenster Varianten. Die meisten betreffen den Antrieb des Fahrzeugs, denn in einige Fahrzeuge werden Schwebeantriebe eingebaut. Neben dem Bagger und dem Aufzugsschacht, gehören Ausrüstungsgegenstände wie Fräser (für das Zerlegen von Bäumen), frontseitige Schaufeln oder Planiertrauen, Bohrer, Minenräum- und sogar Brückenbauausrüstung zu den variablen Ausstattungen. Manche Fahrzeuge haben sogar Flammer montiert, um dichtes Unterholz weg zu brennen oder eine Autokanone/20, um Hindernisse zu beseitigen.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

El Magnifico's Ingenieurbüro: El Magnifico ist der Spitzname der Pioniereinheit der 12. Sternengarde, die über einige der besten Pioniere der Inneren Sphäre verfügt. Eine Legende besagt, dass sie New Rome in einem Tag gebaut haben, aber dies nicht zeigen wollten, so dass sie Teile davon abrisen und an einem anderen Tag neu aufbauten.

Da sie während des Gefechts auf Loric stark dezimiert wurden, ersetzte die dankbare Regierung des Hauses Steiners die komplette Ausrüstung zusätzlich in Ergänzung zum normalen Bonus.

81. Pionier Gefechtskompanie: Ein Spitzenteam der AVS-Pioniere, die 81., tat während des Zweiten Nachfolgekriegs sowohl an der Capella, als auch an der draconischen Front Dienst. Die Einheit ist für eine heroische Tat ihres Kommandanten während des Zweiten Nachfolgekrieges bekannt. Mit Sprengstoff und den Baumaschinen hielt Kapitän Wedge Donovan alleine eine Kolonne feindlicher Mechs in den Bergen von *Atlas* auf und zerstörte eine Kompanie feindlicher Mechs, bevor er getötet wurde, als sein Pionierfahrzeug vernichtet wurde.

Typ: Pionierfahrzeug

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 40

Kampfwert: 194

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb: 240 **Gewicht** 23

Typ: Verbrennungsmotor

Einsatz-BP: 6

Höchst-BP: 9

Wärmetauscher: 0

Kontrollen: 2

Hubsystem: 0

Kompressor: 0

Turm: 0,5

Ausrüstung

Panzerungswert: 40 **Gewicht** 2,5

Panzerungs-
wert

Front 8

R/L Seite 8/8

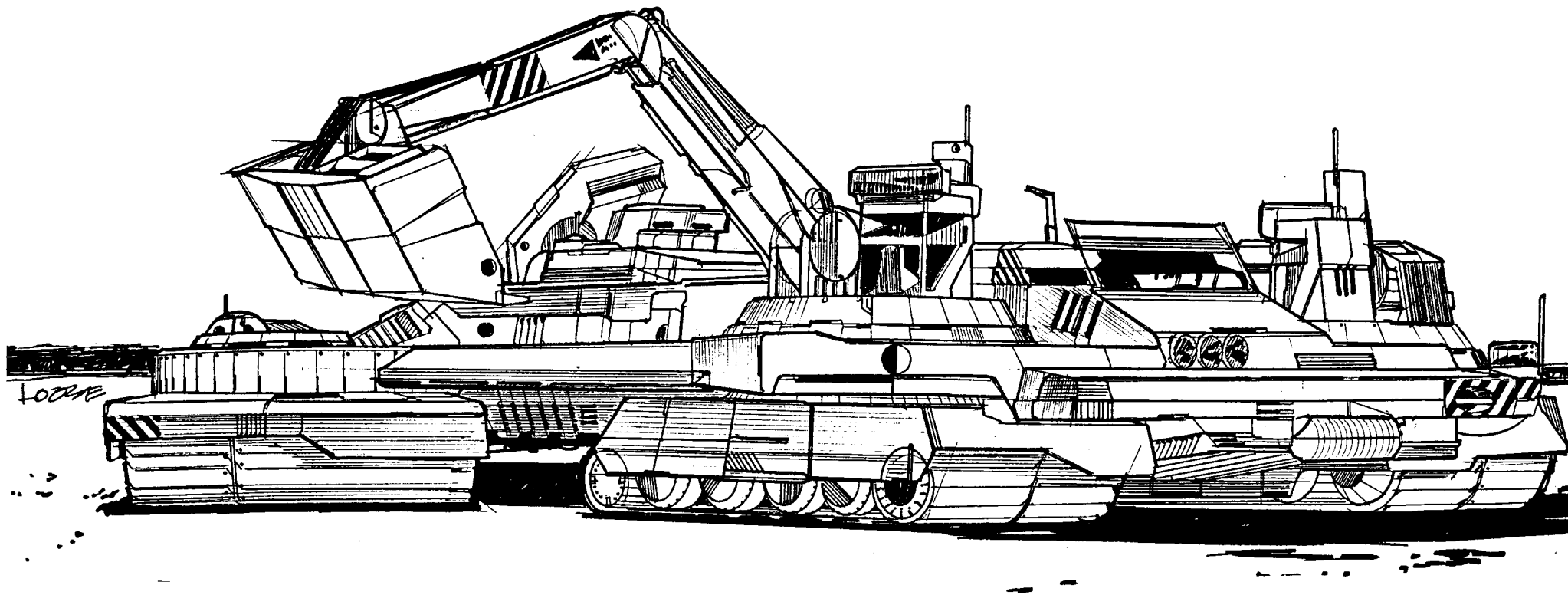
Heck 8

Turm 8

Waffen und Munition

Bagger Turm 5

Kran Heck 3





Gewicht: 40 Tonnen

Bewegungsart: Rad

Antrieb: SitiCide 140 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Panzerung: StarSlab/6

Bewaffnung:

1 Crusher SH Autokanone/20

Hersteller: Quikscell Company

Fabrikationszentrum: Indicass, Kalidasa, Alshain

Kommunikationssystem: Johnston Q-Band

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Scantrex Dual Tac

ÜBERSICHT

Quikscell Corp entwickelte das *Hetzer*-Sturmgeschütz, das von englischsprachigen Besatzungen sogenannte „H-WAG“, um die Bedürfnisse der ärmeren Welten und die Reiche der Peripherie, die sich den Luxus von höherklassigen Panzern nicht leisten konnten, zu befriedigen. Quikscell montierte die leistungsstarke und zuverlässige Crusher Autokanone/20 auf einem Gestell, das für den Transport stabil genug war, fügten einen zuverlässigen Verbrennungsmotor hinzu und bauten dann ein Zielerfassungssystem ein, das ausreichend war, um andere Fahrzeuge zu orten. Sie vollendeten das Fahrzeug mit einer minimalen Panzerung. Um Produktionskosten zu sparen, wurde der *Hetzer* ohne Turm gebaut.

EIGENSCHAFTEN

Sturmgeschütz ist die perfekte Bezeichnung für den *Hetzer*. Er ist eine einfache Waffe, die aber stark genug ist, um für al-

les, was Räder hat oder kleiner ist, auf dem Schlachtfeld eine Bedrohung zu sein. Wendig, aber nicht besonders schnell und kläglich gepanzert, führte jeder Aspekt des *Hetzer* die Konstrukteure und Ingenieure zu der Frage nach der Moral der Buchhalter von Quikscell, die sie als die Verantwortlichen für die Gestaltung des *Hetzer* ausmachten.

Aber Taktiker, die auch aufs Geld achten, verstehen das Fahrzeug genau: es ist der billigste Weg, um eine starke Waffe dorthin zu bekommen, wo sie hingehört. Die Schlussfolgerung, dass die Besatzungen leicht ihr Leben verlieren können, wird seitens des Hersteller nicht in Betracht bezogen. Die Besatzungen des *Hetzer* können in der Regel in drei Gruppen zusammengefasst werden: die Disziplinierten, diejenigen, denen das Glück oder das Talent fehlt, um rechtzeitig den Panzer zu verlassen und denjenigen, die mit einem perversen Stolz ins Gefecht ziehen, weil sie nur geringe Überlebenschancen haben.

In Kenntnis der fehlenden Panzerung wurde der *Hetzer* so entwickelt, dass er sich im Gefecht eingräbt. Verschanzte *Hetzer* präsentieren nur ihre gerade ebenso ausreichende Vorderpanzerung und schlagen mit der Autokanone zu, um den Gegner so gut es geht auszuschalten.

EINSATZ

Getreu Quikscells Marketingstrategie, sind H-WAGs in der Regel in rückständigen planetarischen Milizen und in der Peripherie zu finden. Das einzige große Haus das *Hetzer* in größerer Menge gekauft hat, ist das Haus Liao, wo *Hetzer* in Garnisonen über die ganze Konföderation Capella verteilt gefunden werden. [Dies hat sich als Segen für die weniger prestigeträchtigeren Käufer erwiesen. *Hetzer* wurden oft mit einigen fehlenden Hilfssystemen geliefert, bzw. wurden diese beiläufig in den Abstellraum gelegt. Eine Klausel im Vertrag mit den Capellaner besagte aber, dass in den *Hetzern* alle Systeme bereits installiert sein müssen. Quikscell entdeckte, dass es in der Montage kostengünstiger war alles direkt zu montieren, anstatt dies nur in den von Capellanern bestellten Exemplaren zu tun. Dies erwies sich als günstiger wie die Zahlungen von Garantieansprüchen an andere Käufer. – Anm. d. Red.]

Zwar ist es wahrscheinlich, dass jedes Haus ein paar *Hetzer* hat, aber doch ist es bei größeren Einheiten so, dass sie sich von den *Hetzern* trennen oder diese an kleinere planetare Einheiten abgeben.

VARIANTEN

Quikscell hat keine FuE-Mittel in die Entwicklung investiert, aber Varianten des *Hetzers* existieren allgegenwärtig, welche durch die Befehlshaber lokal angepasst werden. Meistens wird die Autokanone ausgebaut und durch leichtere Waffen und zusätzliche Panzerung ersetzt. Jedoch wird dadurch der einzige Vorteil des *Hetzers* auf dem Schlachtfeld entfernt, nämlich die Waffe, die mit einem Schuss töten kann. Der Vorteil von mehreren, schwächeren Waffen und größerer Panzerung sollte den Tausch der Waffe nicht aufwiegen können. Kurz- oder Langstreckenraketen-Lafetten sind ebenfalls sehr beliebt, aber der fehlende Turm schränkt die Nützlichkeit ein und wirft weiterhin die Frage nach ausreichender Bewaffnung auf. Eine Lösung könnten Laser sein, um die Kosten und Limitierungen des Nachschubs zu minimieren. Aber es gibt nur wenige *Hetzer*-Techs, die darauf trainiert sind, moderne Waffen wie Laser einzubauen.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Lieutenant Jean Gieschan: Im Jahr 3021 kaufte die planetare Miliz des Planeten Inner End sechs *Hetzer*, um ihre Infanterie-Einheiten aufzustooken. Sie wandten sich an die Killburn-Miliz der Mark Draconis und baten diese um Hilfe bei der Bedienung des *Hetzer*. Leutnant Jean Gieschan war mit der Ausbildung der Kadetten in Panzertaktiken beschäftigt, als eine Piratenbande angriff. Holdings Horrors führten eine Lanze älterer leichter und mittelschwerer Mechs ins Feld, von denen der schwerste der VL-2T *Vulcan* war. Die Horrors schnitten sich durch die Miliz und waren auf dem Weg zu den planetaren Nachschublager. Ohne Kommunikation mit dem Hauptquartier entschloss sich Gieschan zum Angriff (Die *Hetzer* hatten noch keinen Funk). Sie drang in unebenes Gelände im Hafbereich vor. Da sie eine Streitmacht ohne Kommunikations- und Zielerfassungssysteme kommandierte, bewegte sie das Fahrzeug ohne Radar und kommandierte ihre Einheit per Sprechfunkgerät. Die *Hetzer* nicht bemerkend, ahnten die Horrors nichts von der bevorstehenden Gefahr, bevor das tödliche Feuer der sechs Autokanonen über ihren Anführer hereinbrach. Der *Vulcan* wurde in seine Einzelteile zerlegt, ohne einen Schuss abgegeben zu haben. Die leichten Mechs nutzten daraufhin ihre Geschwindigkeit und Sprungfähigkeit, um vor der unbekanntenen Gefahr zu fliehen.

HETZER-STURMGESCHÜTZ

Typ: Hetzer-Sturmgeschütz

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Rad

Tonnage: 40

Kampfwert: 574

Waffen und Munition	Position	Tonnage
---------------------	----------	---------

Autokanone/20	Front	14
---------------	-------	----

Munition (AK/20) 20	Rumpf	4
---------------------	-------	---

Ausrüstung

Interne Struktur:

Gewicht

4

Antrieb:

140

10

Typ:

Verbrennungsmotor

Einsatz-BP:

4

Höchst-BP:

6

Wärmetauscher:

0

0

Kontrollen:

2

Hubsystem:

0

Kompressor:

0

Turm:

0

Panzerungswert:

96

6

Panzerungs-

wert

Front

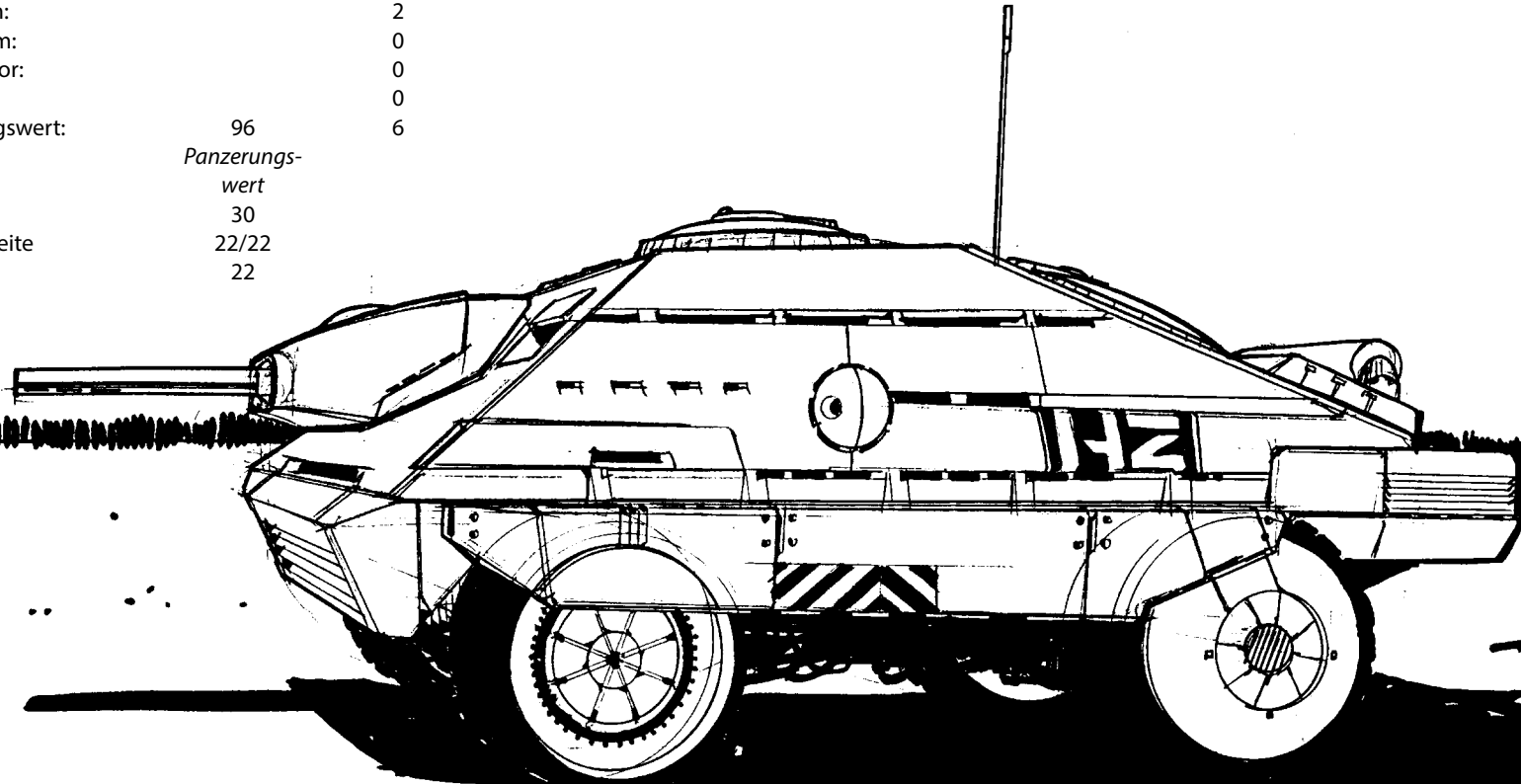
30

R/L Seite

22/22

Heck

22



LOOSE



Gewicht: 45 Tonnen

Bewegungsart: Ketten

Antrieb: Longway 180 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Panzerung: ProtecTech9

Bewaffnung:

1 Blazefire System Schwerer Laser

1 Johnston Minigun Maschinengewehr

Hersteller: Johnston Industries

Fabrikationszentrum: New Syrti

Kommunikationssystem: CommuTech XL

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: BlazeFire mit Reichweitencheck

ÜBERSICHT

Niemand weiß, wo das Konzept des *Goblin* herkommt. Er tauchte erstmals entweder am Ende des Zeitalters der Kriege auf oder in den frühen Jahren des Sternenbundes. Die Produktion des *Goblin* wurde am Ende des Nachfolgekrieges von Johnston Industries aufgenommen.

EIGENSCHAFTEN

Anstatt einer starken Autokanone oder schwerfälligen Raketenwerfern ist die Hauptwaffe des *Goblin* ein schwerer Laser. Die Energiewaffe bietet sowohl gute Schlagkraft ohne Nachschubprobleme, als auch eine große Reichweite. Dem schweren Blazefire Laser fehlt der lange Lauf der Autokanone, was ein kompaktes Turmdesign erlaubt, welches nicht durch die Anbringung am hinteren Teil behindert wird. Das Zielerfas-

sungssystem des Blazefire bietet eine optionale Verknüpfung der drei Mann Panzer Besatzung, so dass ein anderer feuern kann, wenn der Kanonier ausgeschaltet wird, während das Maschinengewehr nur vom Fahrer ersatzweise bedient werden kann.

Der interessanteste Aspekt des *Goblin* ist das Infanterie-Abteil im Fond des Panzers. Groß genug um sieben Infanteristen und ihre Ausrüstung, oder ein unterstützendes Waffenteam zu transportieren, ist das Abteil wirklich überraschend groß und sehr komfortabel.

Mit der Unterstützung der Infanterie und dem beweglichen Turm ist der *Goblin* für urbanes Gelände bestens geeignet.

EINSATZ

Der *Goblin* ist in den Reihen der Panzerregimentern der Vereinigten Sonnen ein weit verbreitetes Fahrzeug und wird normalerweise zusammen mit Infanterieeinheiten genutzt. Auch bei den Regimentern der Ceti-Husaren ist er sehr beliebt. Während des Zweiten und Dritten Nachfolgekrieges erbeuteten die Capellaner und die Draconer einige *Goblins* und stellten diese in Dienst.

Mehrere *Goblin* waren in der Höhle versteckt, aus deren Beständen später die Com Guard-Armee gebildet wurde. Unglücklicherweise schlugen bisherige Untersuchungen fehl, die Ursprünge des *Goblin* zu ermitteln.

Während eines Überfalls auf die Kombinatwelt Weisau fand sich eine Kompanie der Ceti-Husaren durch feindliche Einheiten getrennt von ihrem Landungsschiff vor. Auf einem feindlichen Planeten hängend, ohne Hoffnung auf Nachschub oder befreundete Landungsschiffe, entwickelt Kapitän Reginald Rosseter einen Plan, um mit befreundeten Einheiten, die sich noch im System befanden, Kontakt aufzunehmen, oder zumindest Zerstörung beim Gegner anzurichten.

Rosseter entsandte seine Infanterie zu Scout- und Überfallmissionen, um Nahrung und Ausrüstung zu erbeuten. Die sekundäre Aufgabe der Infanterie war es, kleine Städte zu überfallen, während die dritte Aufgabe die Beschädigung von Mechs und Fahrzeug-Reparaturstellen vorsah.

Innerhalb einer Woche wurden drei kleine Dörfer und ein Außenposten des Hauses Kurita entdeckt. Der Außenposten war das erste Ziel. Rosseter hielt die Infanterie für spätere Kämpfe zurück und entsandte seine *Goblins*, um den Außenposten zu attackieren. Es gelang ihnen, diesen zu zerstören, bevor die Kurita-Truppen eine Nachricht an ihren Kommandanten schicken konnten.

Im Dunkel der Nacht überfiel die Infanterie das erste Dorf. Es wurde nur wenig verteidigt und war nicht für einen schnellen Angriff vorbereitet. Nach wenigen Minuten bereits hatte die Infanterie einen Langstreckenkommunikator erbeutet. Kapitän Rosseter entschied mit der Nutzung des Kommunikators zu warten bis die anderen Dörfer der Gegend unter seiner Kontrolle waren.

Das zweite und das dritte Dorf wurde ebenso schnell erobert wie das erste Dorf. Das letzte Dorf war etwas besser vorbereitet, so dass die Kämpfe etwas länger dauerten. Aber die Verteidiger des Dorfes hatten gegen den kombinierten Angriff der Infanterie sowie den *Goblins* von Anfang an keine Chance.

Nachdem das letzte Dorf erobert war, nutzte Rosseter sein erbeutetes Kommunikationssystem und es gelang ihm ein ankommendes Landungsschiff zu erreichen, welches den Auftrag hatte nach seiner Einheit zu schauen. Und zu guter Letzt gelang den Husaren die Flucht von Weisau.

VARIANTEN

Manche *Goblins* werden durch den Einbau von Raketenlafetten anstelle des schweren Lasers modifiziert [Raketenvariante ist rechts abgebildet – Anm. d. Red.]. Eine seltene Variante des Hauses Kurita ist im Turm mit einer KSR-6, sowie fünf zusätzlichen Maschinengewehren, die durch die Infanterie gesteuert wird, bewaffnet.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Nick Vigilante: Der *Goblin*-Kommandant Nick Vigilante wurde von Seiten des Hauses Davion zum Kapitän befördert, nachdem sein wagemutiger Überfall auf einen *Long Tom*, der Davion-Mechs aus einem Versteck in den Bergen heraus belästigte, Erfolg hatte. Obwohl die Davion-Verteidiger viele verschiedene Parteien beauftragte, gelang es keiner den *Long Tom* erfolgreich zu finden. Es war Leutnant Vigilantes Infanterieeinheit, die schließlich den *Long Tom* aufstöberte. Sie riefen sofort Vigilante und seinen *Goblin* „Hornissennest“, zur Hilfe. Als Vigilante seinen Panzer nicht in den dichten Wald hineinfahren konnte, verließ er den Panzer und führte seine Infanterie persönlich an, um den *Long Tom* und seine Crew zu besiegen.

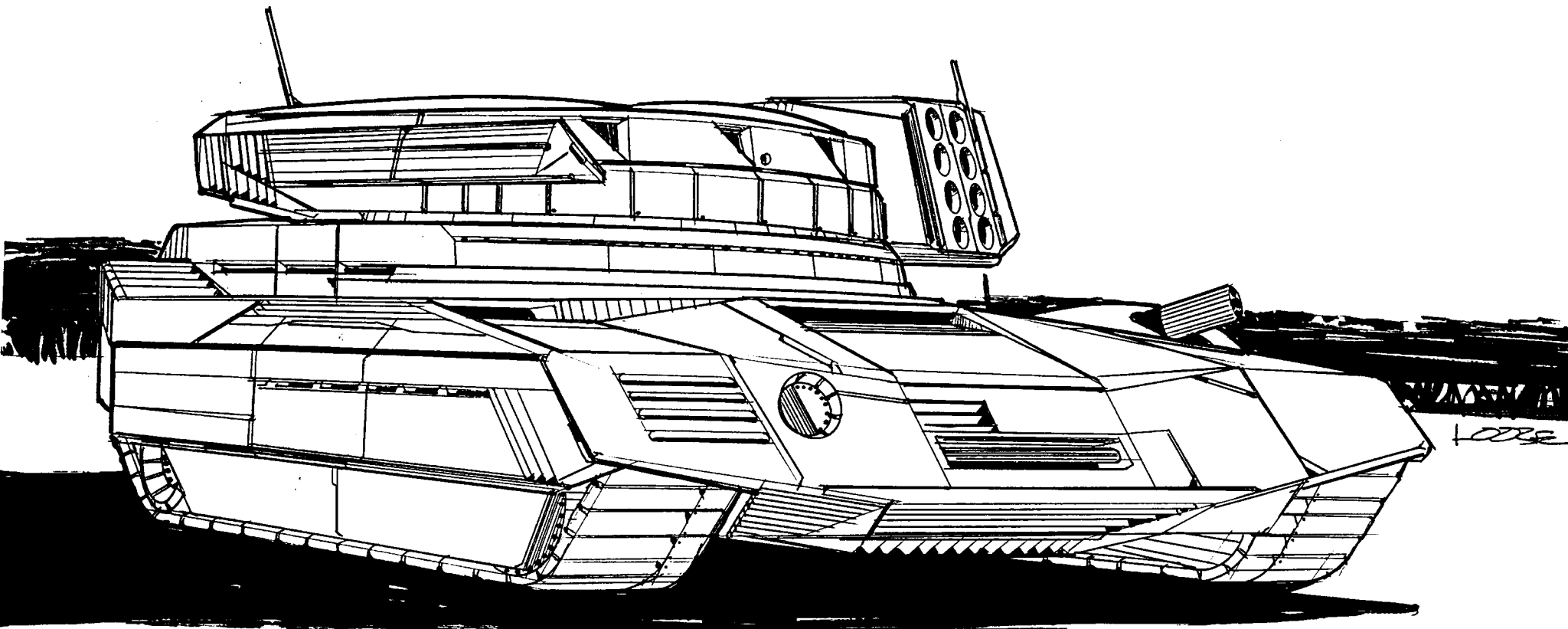
GOBLIN MITTELSCHWERER PANZER

Typ: **Goblin Mittlerer Panzer**
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Ketten
 Tonnage: 45
 Kampfwert: 555

Ausrüstung	Gewicht
Panzerungswert:	128
	8
	<i>Panzerungs-</i>
	<i>wert</i>
Front	30
R/L Seite	24/24
Heck	20
Turm	30

Ausrüstung	Gewicht
Interne Struktur:	4,5
Antrieb:	14
Typ: Verbrennungsmotor	180
Einsatz-BP:	4
Höchst-BP:	6
Wärmetauscher:	8
Kontrollen:	2,5
Hubsystem:	0
Kompressor:	0,5
Turm:	0,5

Waffen und Munition	Position	Tonnage
Schwerer Laser	Turm	5
Maschinengewehr	Front	0,5
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5
Infanteriezug	Rumpf	1





Gewicht: 50 Tonnen

Bewegungsart: Luftkissen

Antrieb: Jones 165 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 129 km/h

Panzerung: StarSlab/9,5 Mk II

Bewaffnung:

1 GM Whirlwind Autokanone/5

2 Defiance B3M Mittelschwere Laser

1 SureFire MiniGun Maschinengewehr

Hersteller: Red Devil Industries

Fabrikationszentrum: Pandora

Kommunikationssystem: TharHes KR-A P/Comm

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: TharHes Mars 1

ÜBERSICHT

Der *Condor* war Red Devils erstes Militärfahrzeug und wurde kurz vor Gründung des Sternenbundes erstmals produziert.

Er ist eine Kavallerieeinheit, die für den schnellen Einsatz in einer Schlacht ausgelegt ist. Die Nachfrage nach dem Schwebepanzer blieb während der gesamten Nachfolgekriege stabil, und durch ihren erheblichen Einfluss bekam Red Devil die Erlaubnis, an Kunden zu verkaufen, die zu dieser Zeit nicht feindlich gegen das Lyranische Commonwealth eingestellt waren, nämlich an die Konföderation und die Vereinigten Sonnen. Viele der Kritiker des *Condor* verweisen auf den hohen Preis. Dieser hängt aber mit den hohen Gebühren zusammen, die das Lyranische Commonwealth für exportierte Güter verlangt.

EIGENSCHAFTEN

Als eines der schnellsten Fahrzeuge seiner Gewichtsklasse wird der *Condor* mit seiner Maximalgeschwindigkeit von 130 km/h nur von kleineren Fahrzeugen und Mechs übertroffen. Seine sechs Tonnen Panzerungen konzentrieren sich schwerpunktmäßig auf seine Front und den Turm, was ihm eine zu friedienstellende Überlebenschance bei Vorstößen bietet, ihn aber mit kritischen Problemen an den Seiten und dem hinteren Teil zurück lässt. Aufgrund dieses Nachteils werden viele *Condor* zerstört, da Gegner sich aufteilt, um diese Schwäche bei ihren Angriffen auszunutzen.

Seine Bewaffnung ist variabel, aber dennoch adäquat. Am Turm angebrachte mittelschwere Laser und eine Autokanone sorgen für den Hauptteil der Schlagkraft, während ein einzelnes Maschinengewehr feindliche Infanterie in Schach halten soll. Als sich Red Devil entschied die mittelschweren B3M Laser von Defiance zu montieren, verweigerte Defiance hierfür die Lizenz und zwang Red Devil so, gebrauchte oder beschädigte Laser aufzukaufen. Das Programm brachte die Laser zu vergleichbaren Kosten, die den von Defiance im *Zeus* eingebauten Lasern entsprachen, erwarben sich aber den Ruf einer Todesfalle. Schlussendlich vergab Defiance die Lizenz dann doch, da sie um ihren Ruf zu fürchteten. Red Devil sublizensierte die Laser direkt weiter an Exeter für den *Pegasus*.

EINSATZ

Durch die Bildung des Vereinigten Commonwealth fiel die teure Gebühr für das Haus Davion weg und erlaubte daher der früheren AVS den Panzer in größerer Stückzahl zu kaufen (ohne dafür mehr zu bezahlen).

Als jedoch die Allianz offiziell wurde, wurde der einst erträgliche Export in die Konföderation Capella untersagt, so dass die Gewinne von Red Devil drastisch einbrachen. Da gegen mehrere Führungskräfte wegen Unterschlagung und Bestechung ermittelt wird, ist das Budget für Wartung und Reparatur dramatisch gesunken, und die Abnutzung der letzten Jahre in der Produktionsstraße zeigt nun Wirkung.

VARIANTEN

Als ein solch altes Fahrzeug hat der *Condor* viele Änderungen durchlaufen; von verbesserten Verbrennungsmotoren über stärkere Bewaffnung bis hin zu verbesserter Panzerung. Nach der Verbreitung der BattleMechs endete die Weiterentwicklung jedoch, da Red Devil der Meinung war, dass die herkömm-

lichen Fahrzeuge innerhalb eines Jahrhunderts aussterben würden. Nur das letzte Modell ist heute noch in Gebrauch.

Während Haus Steiner meist die Standardvariante wählt, ändern die AVS und die Konföderationsstreitkräfte die Zusammenstellung der Waffen nach ihrem Geschmack. Während die Davions anstatt der Laser und der Whirlwind AK/5 mehrere Autokanonen nutzen, typischerweise Whirlwind AK/2, ersetzen die Capellaner die Whirlwind durch mehrere Laser.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Major Craig Steward: Während der ersten Gefechte des vierten Nachfolgekrieges auf dem südlichen Kontinent von Aldebaran, fing Haus Liao Befehle ab, dass Redfields Renegaten den Planeten verlassen sollten. Eine Gelegenheit sehend, stellte das Kriegerhaus Ijori eine Falle in den herzoglichen Sumpfbereichen auf und fügte der Einheit beträchtlichen Schaden zu. Während sie die unterstützende Infanterie der Vierten Leichten Deneb Kavallerie ignorierten, jagten die Kämpfer Haus Ijoris die Mechs bis zu ihrer Landungszone, wo ein bitterer Kampf um den sicheren Transport der Einheit entstand.

Da die Infanterieeinheit als eine mechanische Infanterieeinheit ausgerüstet war, waren viele seiner Transporter Kettenfahrzeuge und im Sumpf gefangen. Mit der Landungszone und den Landungsschiffen mehrere Hundert Meter entfernt und den Renegaten in größter Not, beschloss Major Steward, ebenfalls von der Vierten Leichten Deneb Kavallerie, sein Battalion *Condors* in die Sümpfe zu beordern, so dass die Infanterie samt ihrer schweren Waffen auf die Schwebepanzer aufsteigen konnten. Obwohl die Schwebepanzer wegen des zusätzlichen Gewichts an Geschwindigkeit verloren, waren die Truppen rechtzeitig in der Lage sich den anderen konventionellen Einheiten anzuschließen und Redfields Renegaten zu entsetzen, sowie die Truppen Haus Ijoris zu vernichten.

CONDOR SCHWERER SCHWEBEPANZER

Typ: **Condor Schwerer Schwebepanzer**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 50

Kampfwert: 653

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatz-BP:

Höchst-BP:

Wärmetauscher:

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Turm:

		Gewicht
		5
	165	12
	Verbrennungsmotor	
	8	
	12	
	6	6
	2,5	
	5	
	0,2	
	1	

Ausrüstung

Panzerungswert:

Front

R/L Seite

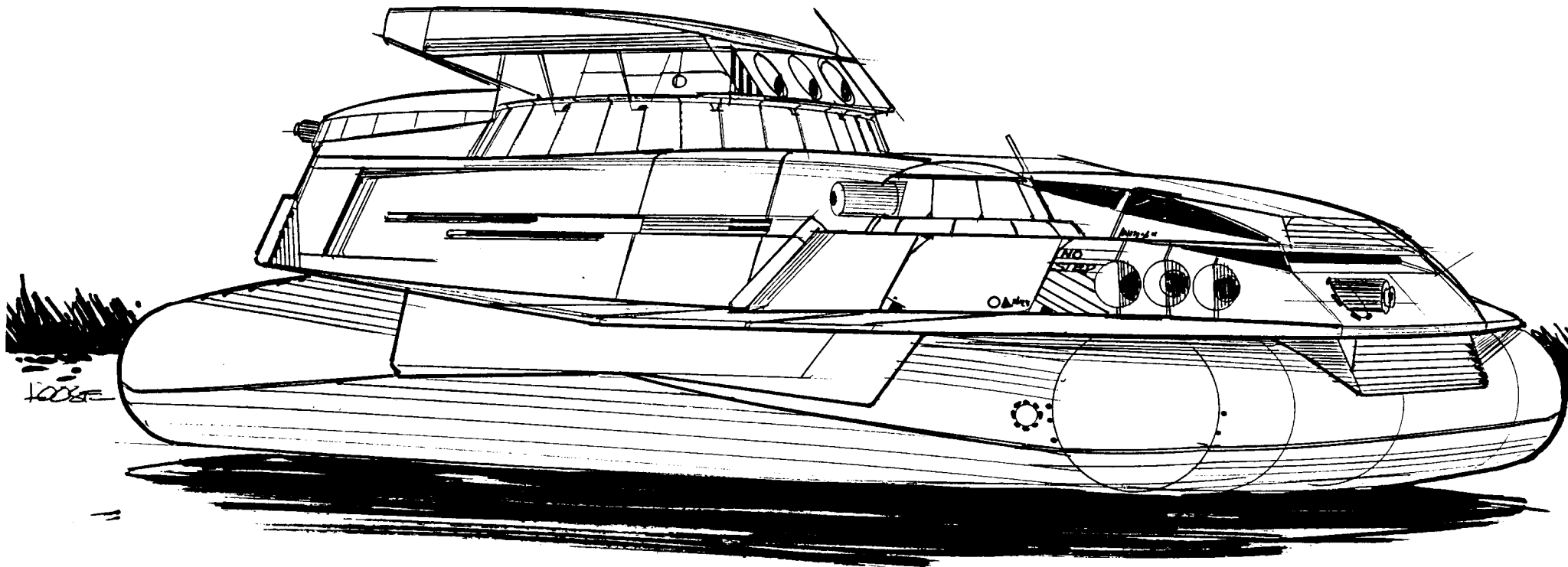
Heck

Turm

	Gewicht
96	6
Panzerungs-	
wert	
30	
15/15	
14	
33	

Waffen und Munition

	Position	Tonnage
Autokanone/5	Turm	8
Munition (AK/5) 20	Rumpf	1
2 Mittelschwere Laser	Turm	2
Maschinengewehr	Front	0,5
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5
Fracht	Rumpf	0,3





Gewicht: 50 Tonnen

Bewegungsart: Luftkissen

Antrieb: MaxiLift 215 Fusiion

Reisegeschwindigkeit: 97 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h

Panzerung: ArcShield Heavy

Bewaffnung:

1 Cyclops Eye Schwerer Laser

2 Hovertec KSR-2

1 Light Crossbow LSR-10

2 Kicker Maschinengewehre

Hersteller: Cyclops Incorporated

Fabrikationszentrum: New Earth

Kommunikationssystem: Cyclops 1

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Evil Eye

ÜBERSICHT

Im Jahr 3025 gab Cyclops Incorporated auf New Earth den *Drillson* für das Lyranische Militär frei. Seine Kombination von Geschwindigkeit, Schlagkraft und schwerer Panzerung machten ihn vom ersten Augenblick an zu einem Favoriten, der sonst engstirnigen Lyranischen Generäle und schafften es, eine Flut von Bestellungen aus der gesamten Inneren Sphäre auszulösen. Dies galt vor allem im Zuge des folgenden vierten Nachfolgekrieges.

Die Zerstörungswut dieses Krieges hatte zur Folge, dass es in den Lyranischen Commonwealthstreitkräften viele Lücken in den Reihen ihrer Fahrzeuge gab, die mit neuen geschlossen werden mussten, und die Allianz mit den Vereinigten Sonnen

öffnete auch dieses Reich für den Lyranischen Gütermarkt. Die Davion-Offiziere waren vom Erfolg des *Drillsons* im Vierten Nachfolgekrieg beeindruckt und überzeugten ihre Beschaffungsabteilungen davon, so viele *Drillsons* wie möglich zu bestellen. Um die Nachfrage bedienen zu können, eröffnete Cyclops auf New Earth sechs weitere Produktionsstraßen.

EIGENSCHAFTEN

Das Kernstück des *Drillson* ist seine Elektronik. Das Evil Eye Zielerfassungssystem ist ein revolutionäres 360 Grad System, welches dem Zielerfassungssystem für Piloten von Battle-Mechs ähnelt. Im Vierten Nachfolgekrieg bewies es, dass es eines der besten elektronischen Systeme für konventionelle Fahrzeuge ist.

Die Hauptwaffe des *Drillson* ist der schwere Cyclops Eye Laser. Der Cyclops Eye ist einzigartig unter den schweren Lasern, da er auf den üblichen verletzlichen fokussierenden Lauf verzichtet, der für andere Laser üblich ist. Stattdessen feuert der *Drillson* aus einem Schlitz im Turm, was dem *Drillson* ein glattes und aerodynamisches Äußeres verschafft. Während die Technik sich von den Standard Laserwaffen unterscheidet, ist die Performance des Cyclops Eye nicht von der vergleichbarer Laser anderer Hersteller, wie Diverse Optics oder Martell, zu unterscheiden.

Ein am Bug montiertes Crossbow LSR-System gibt dem *Drillson* auf lange Distanz Schlagkraft, während ein Paar von Hovertec KSR-2-Lafetten und zwei Kicker Maschinengewehre Feuerkraft für den Nahkampf bieten. Eine Höchstgeschwindigkeit von 150 km/h bietet dem *Drillson* jedoch die beste Verteidigung.

Besonders schmeichelte den Lyranischen Kommandanten aber die beeindruckende Panzerung. Mit fast sieben Tonnen ArcShield Panzerung kann der *Drillson* mehr Schaden einstecken, als man von einem Schwebepanzer generell erwartet.

EINSATZ

Durch die schnelle Expansion in den frühen 3030er Jahren wurde der *Drillson* über die komplette Innere Sphäre verteilt, obwohl der Großteil in den vereinten Reichen des Lyranischen Commonwealth und den Vereinigten Sonnen verblieb. Die Capellaner haben die meisten ihrer *Drillsons* in die Bataillone der Heimatgarden, sowie in verschiedene, von Liao gesponserte, prominente Söldnereinheiten gegeben, wie etwa McCarron's Armored Cavalry.

Es gab hartnäckige Gerüchte, dass Cyclops von Comstar bzgl. des Erwerbs von *Drillsons* für die damals neu gegründeten Com Guards angegangen wurde. [Obwohl der *Drillson* nach dem Verlust Terras und der dortigen Fabriken an Blakes Word, die Ränge der Com Guards in die Ränge der Com Guards integriert wurde, ist es zweifelhaft, ob die Com Guards aus den 3030 Jahren, die ja über Sternentechnologie verfügten, tatsächlich verhältnismäßig primitive Fahrzeuge wie den *Drillson* kaufen würden. – Anm. d. Red.]

VARIANTEN

Bei der einzigen vom Hersteller genehmigten Variante des *Drillsons* wird die LSR-Lafette durch mehrere zusätzliche Hovertec KSR-Werfer ersetzt. Diese Variante wird meistens in städtischen Garnisonen genutzt, wo LSR-Lafetten so gut wie nie benötigt werden. Die meisten capellanischen *Drillsons* entsprechen dieser Variante, aber überall wo *esDrillsons* gibt, existiert diese Variante. [Im Jahr 3039 gab es heiße Gerüchte, dass Cyclops einen schwereren Laser mit einer erhöhten Reichweite anbringen würde, die heute als Extrem-Reichweiten-Laser bekannt sind. Wie die Innere Sphäre jetzt jedoch weiß, rüstete Cyclops das Standard Serienmodell erst um, als in den 3050er Jahren Schwarm-Raketen und ein schwerer Impulslaser eingebaut wurden. – Anm. d. Red.]

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Truppen Kommandant Henry Cannon: Kommandant Henry Cannon ist der Kommandeur von zwei Panzerkompanien der Liga Freier Welten, die routinemäßig über die Liga verteilt in Trainingsmission die Rollen des Feindes übernehmen. Seit 3039 ist er auf Tamarind stationiert, wo er gegen Elemente der Marik-Milizen von benachbarten Welten aus operiert. Seine Einheit ist als Lyranische Überfalleinheit konfiguriert, was eine Menge *Drillsons* bedeutet. Nach mehr als 15 Jahren in simulierten Gefechten gilt Major Cannon als einer der wenigen Experten der Liga Freier Welten für den Bereich des Panzergefechts. Er nutzt kleine und schnelle Einheiten wie den *Drillson* und den *Saracen*, um den Gegner in ein Gelände seiner Wahl zu locken, wo er seine schweren Einheiten versteckt hält. Viele Panzerbesatzungen haben einen einsamen *Drillson* um ein Wäldchen gejagt, nur um sich dann einem Paar wartender *Ontos*-Panzer gegenüberzusehen.

DRILLSON SCHWERER SCHWEBEPANZER

Typ: **Drillson Schwerer Schwebepanzer**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 50

Kampfwert: 950

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatz-BP:

Höchst-BP:

Wärmetauscher:

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Turm:

Gewicht

5

14,5

Fusionsreaktor

9

14

10

2,5

5

0

1

Ausrüstung

Panzerungswert:

Front

R/L Seite

Heck

Turm

104

Panzerungs-
wert

24

19/19

18

24

Gewicht

6.5

Waffen und Munition Position Tonnage

Schwerer Laser

Turm

5

2 KSR-2

Turm

2

Munition (KSR-2) 50

Rumpf

1

LSR-10

Front

5

Munition (LSR-10) 12

Rumpf

1

2 Maschinengewehre

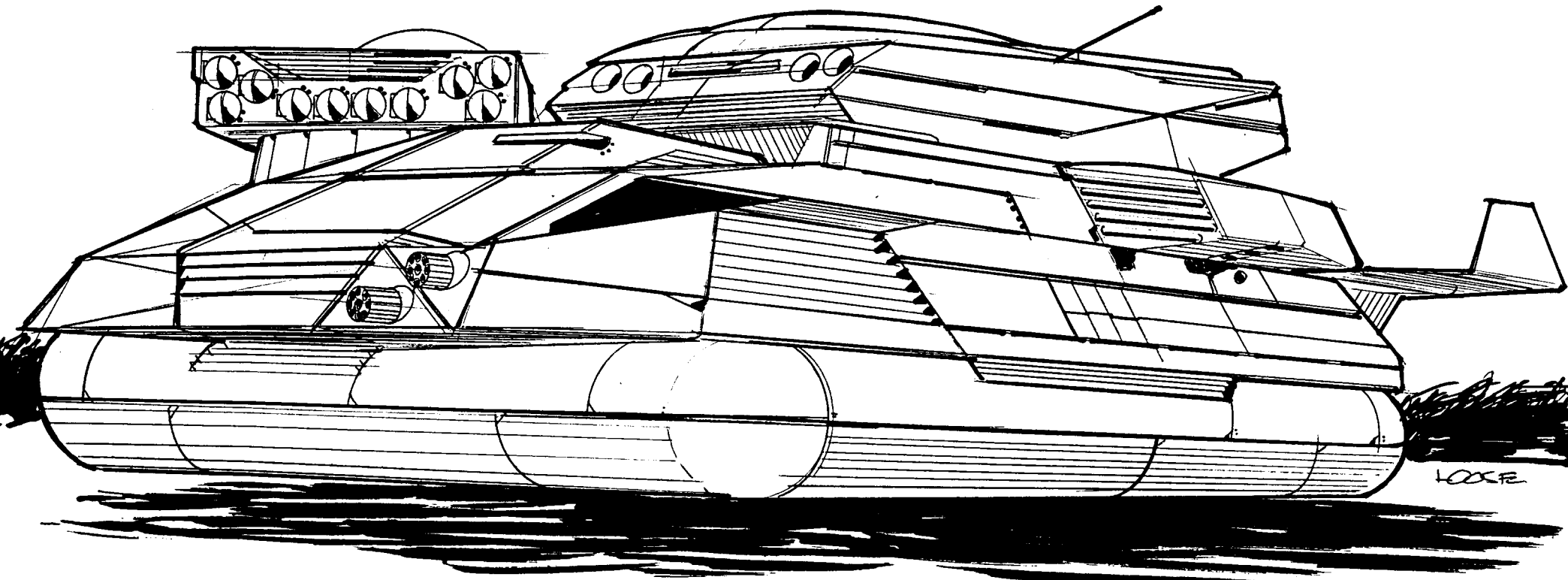
Front

1

Munition (MG) 100

Body

0,5





Gewicht: 50 Tonnen

Bewegungsart: Luftkissen

Antrieb: Power Tedch 165 Highlift Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 129 km/h

Panzerung: ArcShield V

Bewaffnung:

1 Sureshot VI KSR-6

3 Heavy Maschinengewehre

3 LongFire V LSR-5

2 SureShot II KSR-2

Hersteller: Scarborough Manufacturers,

Cyclops Incorporated,

Hellespont Industrails

Fabrikationszentrum: Al Nair (Scarborough),

Skys (Cyclops), Sian (Hellespont)

Kommunikationssystem: Maxim New Standard I/O

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Maxim New Standard Target Track

ÜBERSICHT

Obwohl viele Infanterie-Transporter beliebt sind, hat keiner den ikonischen Status des *Maxim* erreicht. Ursprünglich von Maxim Transport Industries entwickelt und produziert, einem Start-Up-Unternehmen auf dem Planeten Al Nair, das von einem ehemaligen Infanteriegenerals gegründet wurde, rechnete keiner damit wie schnell der *Maxim* ein Erfolg werden würde. Nun als Gradmesser für Transporter betrachtet, ist der

Maxim über die ganze Innere Sphäre verteilt. Viele Einheiten sind überglücklich, da sie ihren Zug nun mit einem einzigen Fahrzeug transportieren können, anstatt die Soldaten auf drei bis vier Fahrzeuge aufteilen zu müssen. Das Unternehmen florierte und eröffnete weitere Produktionsstätten auf Skye und Sian und mit Plänen für weitere Produktionsstätten auf Atreus und Kathil können auf einen Schlag verschiedene Fahrzeuge neu produziert werden.

Während jedoch der *Maxim* ein großer Erfolg war, erwiesen sich die anderen Versuche von Maxim Transport Industrie mit Militärfahrzeugen als schreckliche Flops, die das Unternehmen in ihrer Existenz bedrohten. Ein riesiger Skandal im Jahr 3037 besiegelte den Untergang. Ein Vorwurf über unpassendes Verhalten unter Mitarbeitern, Unterschlagung und Gerüchte über bizarre Rituale führten zum Sturz und zur Auflösung der Gesellschaft. Bekannte Firmen, die ein Geschäft witterten, beschafften sich die nahe liegenden *Maxim*-Fabriken zu günstigen Preisen, bzw. auf Sian sogar mit Waffengewalt.

EIGENSCHAFTEN

Der *Maxim* erwies sich als wahr gewordener Traum der Infanterieeinheiten. Seine einzige Infanterie-Bucht ist so konfiguriert, dass sie einen ganzen Zug Infanterie samt ihrer Ausrüstung aufnehmen kann und genügend Platz für eine komfortable Bewegungsfreiheit bietet. Die Sitze sind alle gepolstert und so angeordnet, dass die Gesichter der Männer in Richtung der Mitte des Fahrzeuges zeigen, so dass die Infanteristen miteinander reden kann, was die Moral steigern soll. Beim Absetzen der Infanteristen oder zur Instandhaltung, kann die Besatzung des *Maxims* die Luft aus dem hinteren Teil des Luftkissens heraus lassen, während andere Fahrzeuge ihren Reaktor herunterfahren müssen.

Auch in einer Gefechtssituation erhält der *Maxim* gute Noten. Das Fahrzeug kann dank der am Vorder- und Hinterteil montierten LongFire V LSR-Lafetten und der SureShot KSR-Werfer in jede Richtung Feuerschutz für eine abgesetzte Infanterieeinheit bieten. Am Turm sind drei schnellfeuernde Maschinengewehre angebracht, gegnerische Infanterie bekämpfen soll

EINSATZ

Während Schwebefahrzeuge für den Transport von Truppen besonders beliebt sind, werden die anfälligen Luftkis-

sen-Fahrzeuge in Gefechtssituationen häufig als Nachteil angesehen. In Folge dessen werden die *Maxims*, trotz ihrer Möglichkeiten Feuerschutz für die Infanterie zu liefern vor Gefechtsbeginn abgezogen, um Verluste zu vermeiden. Nur wenn die Infanterie mehr Feuerunterstützung benötigt, werden die *Maxims* zurückgerufen.

Während eines Überfalls in den Raum der Liga Freier Welten, waren capellanischen Soldaten scharf darauf Rache für einen fünf Monate zuvor stattfindenden Überfall auf ihre Heimatwelt Sirius zu nehmen. Als die *Goblins* und Infanteristen sich an den Mechs festbissen, machte sich der Rest der Infanterietransporter, eine Gruppe *Maxims*, auf den Weg den Gegner zu umrunden und von hinten zu attackieren. Obwohl nur wenig Schaden zugefügt wurde, erschreckte das massive LSR-Feuer den Angreifer und dieser machte sich auf den Rückzug. Der Rückzug wurde zu einer Niederlage, als das konzentrierte KSR-Feuer einen Mech verkrüppelte, während die Angreifer panisch das System verließen.

VARIANTEN

Wie bei vielen anderen Infanterie-Transportern, wird bei den Varianten nur die Bewaffnung nach eigenen Präferenzen umgestaltet. Manche ersetzen die LongFire LSR mit zusätzlichen KSR-Werfern, während andere die KSR-Werfer umplatzen und diese am Turm anbringen.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Kommandant Max Cooper: Cooper, der sowohl Kommandant der Wache der MIT Fabrik auf Sian als auch gleichzeitig Teilhaber der Firma war, fühlte sich durch den Skandal veraten. Er versuchte in den ersten Tagen nach dem Ende der Firma, diese auf eigene Faust weiterzuführen, da er das Gefühl hatte, dass sein Anteil ihn dazu berechtigen würde. Seine Truppen, bestehend aus verschiedenen Infanterieeinheiten und ihren *Maxim*-Transportern, konnten die Fabrik für zwölf Stunden halten, bis die Firmen-Miliz von Hellespond angriff und seine Truppen bezwang. Seine Einheit zog sich zurück und griff wenig später an, um die Fabrik zurück zu erobern, aber die schnellen Schwebepanzer waren für die nun verschanzten Verteidiger keine Gegner mehr und Cooper verlor in der Schlacht sein Leben.

MAXIM SCHWERER TRUPPENTRANSPORTER

Typ: Maxim Truppentransporter
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Luftkissen
 Tonnage: 50
 Kampfwert: 764

Ausrüstung
 Hubsystem:
 Kompressor:
 Turm:
 Panzerungswert:

Gewicht
 5
 0
 0,5
 5,5

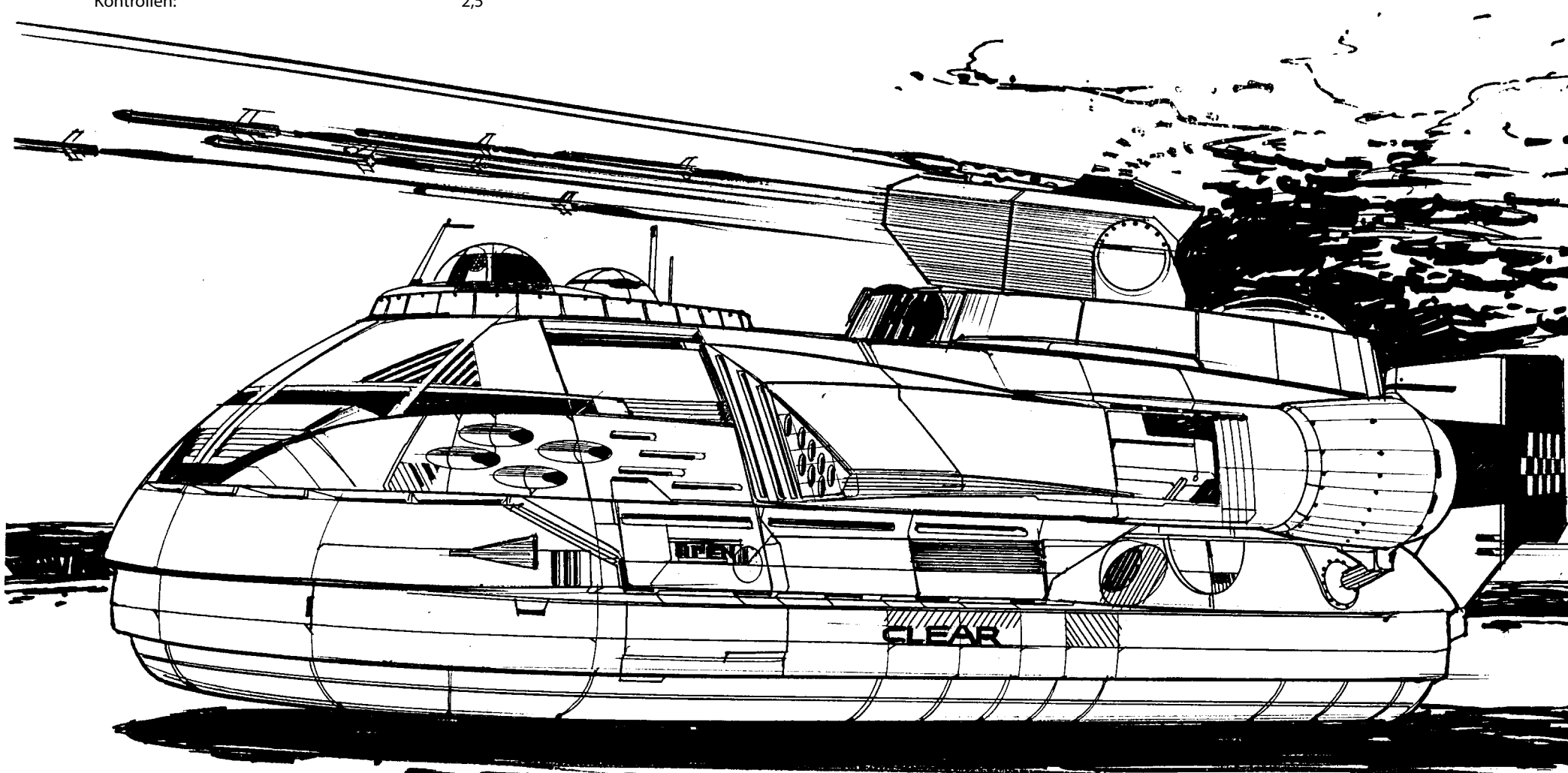
Waffen und Munition
 KSR-6
 Munition (KSR-6) 15
 3 Maschinengewehre
 Munition (MG) 200
 2 LSR-5
 LSR-5
 Munition (LSR-5) 24
 KSR-2
 KSR-2
 Munition (KSR-2) 50
 Infanteriezug

Position
 Turm
 Rumpf
 Turm
 Rumpf
 Front
 Heck
 Rumpf
 Links
 Rechts
 Rumpf
 Rumpf

Tonnage
 3
 1
 1,5
 1
 4
 2
 1
 1
 1
 1
 3

Ausrüstung		Gewicht
Interne Struktur:		5
Antrieb:	165	12
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	8	
Höchst-BP:	12	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		2,5

	Panzerungs- wert
Front	20
R/L Seite	20/20
Heck	12
Turm	16





Gewicht: 50 Tonnen

Bewegungsart: Kette

Antrieb: Locom-Pack 250 InterComBust
Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Panzerung: ProtecTech 6

Bewaffnung:

1 Armstrong J11 Autokanone/5

1 Scatter Gun Leichtes Maschinengewehr

Hersteller: New Earth Trading Company

Fabrikationszentrum: New Earth

Kommunikationssystem: ComStar Rover

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Comstar Test-2

ÜBERSICHT

Der *Vedette* ist sicherlich der beliebteste Panzer in der Inneren Sphäre. Als solide Entwicklung ist der 50 Tonnen schwere *Vedette* der Maßstab, an dem alle anderen Militärfahrzeuge gemessen werden. Zuerst wurde er von der New Earth Trading Company produziert und dank einer Vereinbarung mit spezieller ComStar-Elektronik ausgerüstet. Heute wird der *Vedette* standardmäßig in diversen Fabriken hergestellt und hat sich so über die komplette Innere Sphäre verteilt.

EIGENSCHAFTEN

Der *Vedette* ist die moderne Umsetzung einer alten mittelschweren Panzerarchitektur. Er verfügt über eine schlagkräftige Hauptwaffe und ein unterstützendes Maschinengewehr. Die am Turm angebrachte Armstrong J11 Autokanone bietet respektable Feuerkraft, während das Maschinengewehr im Nahkampf Schutz

bietet. Beide Waffen sind mit einer zufrieden stellenden Menge an Munition ausgerüstet.

Sechs Tonnen ProtecTech 6 Panzerung bietet der Mannschaft des *Vedette* ein vernünftiges Maß an Schutz, aber die wahre Verteidigung des *Vedette* ist seine beeindruckende Maximalgeschwindigkeit von 86 km/h. Diese Geschwindigkeit macht den *Vedette* sehr mobil und eröffnet *Vedette*-Formationen in Verbindung mit ihrem All-Terrain-Kettenantrieb die Möglichkeit, überall auf dem Schlachtfeld nach eigenem Willen zu erscheinen.

Die von ComStar gestaltete Elektronik ist eines der wenigen freigegeben Systeme, die diese schattenhafte Organisation produziert, und sie sind nur in den *Vedettes* zu finden, die in den Mammutfabriken von New Earth Trading hergestellt werden. Zwar gibt es mehr als ein Dutzend Anlagen zur Produktion von *Vedettes* rund um die Innere Sphäre und der Peripherie, aber dort ist man gezwungen sich auf lokal produzierte Elektronik zu verlassen, so dass von New Earth direkt produzierten Fahrzeugen ein besonderes Prestige haben, wenn nicht sogar über zusätzliche Möglichkeiten verfügen.

EINSATZ

Wo immer es Panzerfahrzeuge gibt, da wird zu guter Letzt immer auch ein *Vedette* zu finden sein. Es ist nicht übertrieben, wenn man davon ausgeht, dass auf jeder Welt der Inneren Sphäre ein Exemplar des Panzers vorhanden ist. Er taucht in jeder Panzereinheit der Inneren Sphäre, sowie in vielen Panzertruppen von Söldnereinheiten auf. Die jüngste technologische Renaissance aus dem Helm-Kernspeicher hat dazu beigetragen die Popularität des *Vedette* noch weiter zu steigern, so dass immer mehr Hersteller mit der Produktion des *Vedette* beginnen. [Stand 3055 wird der *Vedette* auch von Quikscell auf Layover, Benson und Bjorn gebaut, sowie auf dem von den Geisterbären besetzten Spittal, von Hellespont Industries auf Sian, von United Outworlders Corporation auf Mitchella, von Pinard Protectorates Limited auf Perdition und von Vandenberg Mechanized Industries auf Pinard. – Anm. d. Red.]

Während der Kämpfe auf Drozan im Jahr 3030, im Zuge der fehlgeschlagenen Invasion der Konföderation durch das Magistrat Canopus und das Renegaten-Herzogtum Andurien, wurde eine große Einheit capellanischer *Vedettes* von ihren vorbereitenden Verteidigungsstellen erwischt. Diese Einheit, ein kleines Bataillon, das aus zwei verstärkten Kompanien bestand, wurde von einer canopischen Mechkompanie verfolgt. Mit ihrer überlegenen Beweglichkeit schafften es die *Vedettes* vor der Mech-Einheit zu bleiben, indem sie mit gedrehten Türmen bei Vollgas fuhren. Die *Vedettes* hielten die

Mechs unter konstantem Sperrfeuer aus ihren gedrehten Türmen und konnten so drei schwere Mechs ausschalten. Unglücklicherweise konnten sie sich nicht vom Gegner lösen, bevor ihre Munition ausging, so dass sie später besiegt wurden. Aber der durch sie angerichtete Schaden sorgte dafür, dass die canopische Kompanie im Anschluss für drei Monate außer Gefecht gesetzt war.

VARIANTEN

Im Laufe der Jahre haben sich zwei Hauptvarianten etabliert. Die erste Variante soll das Reichweitespektrum des *Vedettes* vergrößern. Die Armstrong Autokanone wurde durch eine schwächere Variante ersetzt und verfügt zusätzlich noch zur Unterstützung über einen KSR-Werfer. In der zweiten Variante, die besonders beliebt im Liao-Raum ist, wurde die Armstrong entfernt und durch zwei mittelschwere Laser und sechs zusätzliche Wärmetauscher ersetzt. Dadurch, dass der *Vedette* so zahlreich ist, sind die Varianten, denen man auf dem Schlachtfeld begegnet nahezu endlos.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Leutnant Karl Noonan: Lieutenant Noonan und seine *Vedette*-Besatzung wurden das letzte Mal während des Krieges von 3039 in der Feuerspalten-Ebene auf Quentin gesehen. Noonan und seine Besatzung mussten alleine den Rückzug antreten, nachdem das 40. Dieron Regiment ihre Fahrzeugkompanie überrannt hatte. Abgefangene Berichte deuteten darauf hin, dass die *Vedette* zumindest bis in die Mitte der 3040er Jahre immer noch funktionsfähig war und die hohen IR und magnetischen Anomalien der Feuerspalten-Ebene dazu nutzten, um vor den Verfolgern des Hauses Kurita zu bleiben. Das sie so lange ohne militärischen Nachschub in Form von Treibstoff und Munition aushielten, wird den Davion-Bürgern zugeschrieben, welche die Invasoren Kuritas mit einem lebendigen und wirksamen Widerstand im Untergrund bekämpften.

Subcommander Liu Soon: Als Kommandant einer kleinen Einheit, die eine Stadt verteidigt, hat Soon seine komplette Kompanie mit der Laser-Variante des *Vedette* versehen. Diese Einheit trainiert permanent, um feindliche Mechs und Fahrzeuge in der engen Stadt in Hinterhalte locken zu können. Als Veteran sowohl des Vierten Nachfolgekrieges als auch der Andurien-Canopus-Invasion ist Soon ein glühender Verfechter davon, Eindringlinge mit allen verfügbaren Mitteln zu bekämpfen.

VEDETTE PANZER

Typ: Vedette Panzer

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 50

Kampfwert: 475

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatz-BP:

Höchst-BP:

Wärmetauscher:

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Gewicht

5

25

Verbrennungsmotor

5

8

0

2.5

0

0

Ausrüstung

Turm:

Panzerungswert:

Front

R/L Seite

Heck

Turm

96

Panzerungs-
wert

20

18/18

20

20

Gewicht

1

6

Waffen und Munition

Autokanone/5

Munition (AK/5) 20

Maschinengewehr

Munition (MG) 100

Position

Turm

Rumpf

Turm

Rumpf

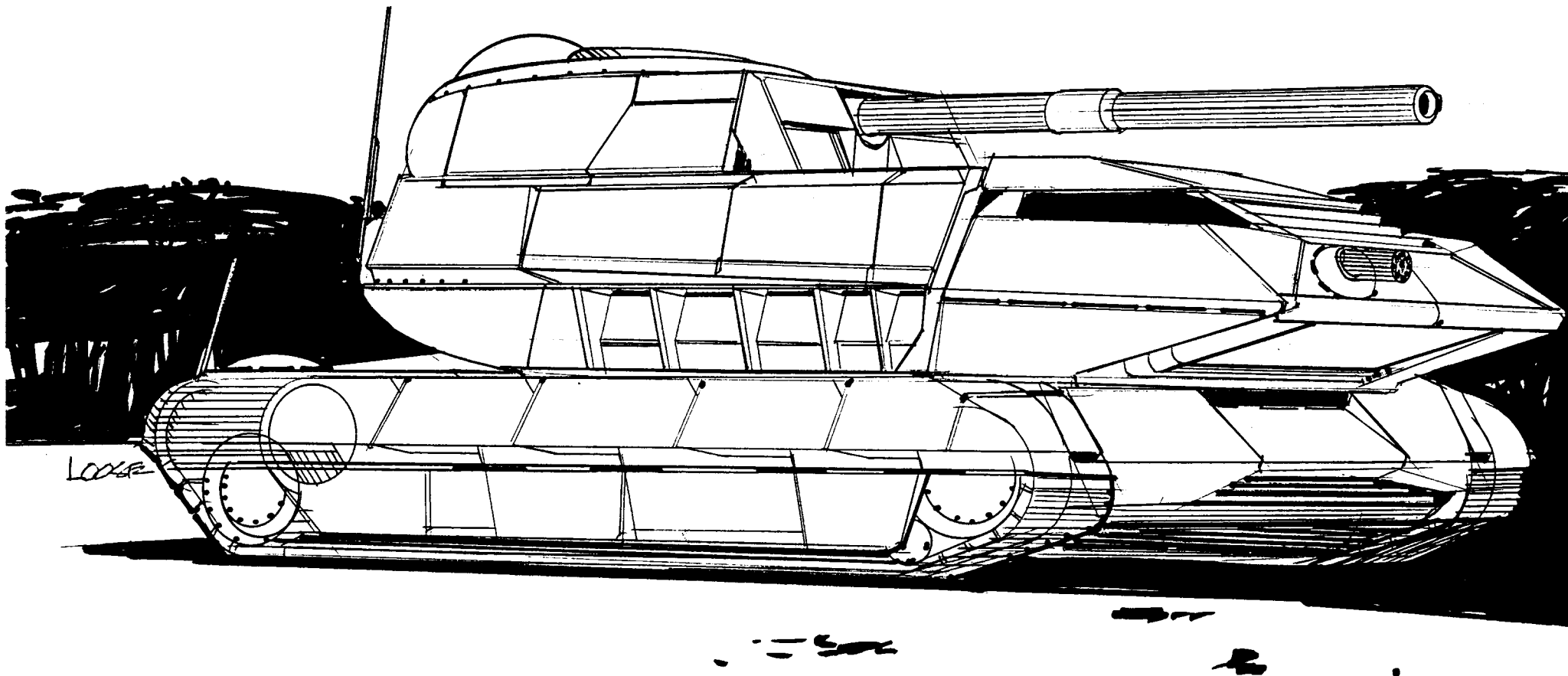
Tonnage

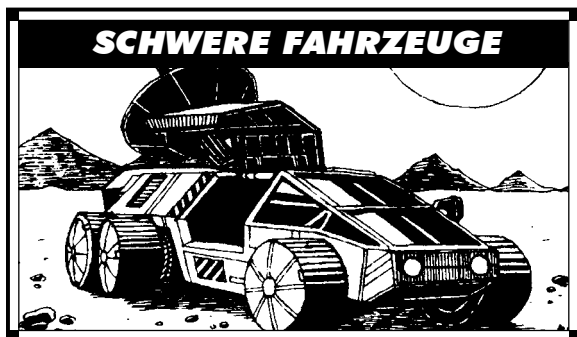
8

1

0,5

0,5





Gewicht: 60 Tonnen

Bewegungsart: Kette

Antrieb: Bulldog 240 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Panzerung: Bulldog Standard

Bewaffnung:

1 Bulldog Schwerer Laser

2 Hovertec Quad KSR-4

1 Bulldog Minigun Maschinengewehr

Hersteller: Bulldog Enterprises, Quikscell Company

Fabrikationszentrum: Proserpina (Bulldog), Ares (Quikscell)

Kommunikationssystem: Xilex-2000

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Xilex-2000

ÜBERSICHT

Als erfolgreicher Produzent von Zivilfahrzeugen beschloss Bulldog Enterprises durch die steigende Nachfrage des Sternbundes auch militärische Fahrzeuge zu produzieren. Ihr erster Versuch war der *Bulldog*, ein günstiges Produkt, das durch Massenproduktion in der Lage sein sollte, schnell in die im Feld stehenden Bataillone und Regimenter integriert zu werden, ohne die Logistikkette zu belasten. Unglücklicherweise wurde der Panzer nicht so gut wie erwartet aufgenommen und im Jahr 2700 wurde eine Produktionslizenz des Panzers an Quikscell in der Hoffnung vergeben, dass die Lizenzgebühren aus dem Verkauf in der anderen Hälfte der Inneren Sphäre, die Entwicklung populärerer Fahrzeuge finanzieren würde

EIGENSCHAFTEN

Obwohl effektiv, sind die Bewaffnung und die Panzerung des *Bulldog* nicht sonderlich einfallsreich. Ein einzelner schwerer Laser, der von zwei Hovertec KSR-4-Lafetten unterstützt wird, gibt dem Panzer auf kurze Distanz, besonders gegen andere Fahrzeuge, gute Feuerkraft. Wie bei vielen anderen Fahrzeugen ist ein an der Front angebrachtes Maschinengewehr die Standardwaffe gegen feindliche Infanterie, obwohl einige Panzer die Infanteriewaffen dadurch verstärken, dass sie die halbe Munition für die KSR als Infernos laden.

Der Vorteil einer solch durchschnittlichen Konstruktion ist, dass ein *Bulldog* selten ohne Ersatzteile ins Gefecht zieht, was den Technikern erlaubt den Panzer wiederaufzubauen und zu reparieren. Viele auf dem Schlachtfeld als unbrauchbar zurückgelassene *Bulldogs* tauchen daher ein paar Tage später in den Reihen des Gegners wieder auf.

EINSATZ

Trotz des langsamen Verkaufsstarts, sind Hunderttausende von *Bulldogs* seit seiner Einführung hergestellt worden, und müssten inzwischen in allen Ecken der Inneren Sphäre Dienst tun. Obwohl dies beeindruckend klingt, wurden andere Fahrzeuge in dieser Gewichtsklasse doppelt oder dreifach so oft hergestellt, was den schleppenden Verkaufsstart wieder spiegelt.

Viele Verkäufe des *Bulldog* werden dem günstigen Preis zugeschrieben. Zum Beispiel wählte das Haus Davion den Panzer aufgrund des günstigen Preises für ihre Lagerbestände, in Erwartung der Nachfolgekriege, aus. Da Verkäufe aus dem Draconis-Kombinat und der Konföderation Capella während der Nachfolgekriege untersagt waren, musste die AVS diese Lagerbestände nutzen, um Gefechtsverluste, zeitweise sogar ganze Bataillone, auszugleichen. Dieser Nachschub war in der Mitte des Dritten Nachfolgekrieges erschöpft, aber die verbleibenden *Bulldogs* waren leicht zu warten und zu bewaffnen, da man in der Lage war eine Vielzahl von Ersatzkomponenten zu verwenden.

Nach dem Vierten Nachfolgekrieg überfiel Davion häufig den Planeten Ares. Zu diesem Zeitpunkt waren die meisten Verteidiger der Konföderation Capella so demoralisiert, dass die Erbeutung von *Bulldogs* und anderen Fahrzeugen leichtes Spiel war, so dass die Plünderer ganze Bataillone von Fahrzeugen, besonders *Bulldogs*, erbeuten konnten. Solange die Angreifer sich von der Mech- und Landungsschiff-Fabrik im System fernhielten, war der einzige Widerstand die kleine interne Firmenmiliz von Quikscell.

Im Jahr 3035 sprangen Hansens Rauhreiter durch die Freie Republik Rasalhague, um die Kombinatwelt Sternwerde während eines Feldzugs anzugreifen, der später die Inspiration für die „Killerbienen“-Operation im Krieg von 3039 sein sollte. Das System wurde durch das 5. Benjamin Regiment und einem Bataillon des elitären 2. Schwerts des Lichts verteidigt. Die Einheiten Kuritas versuchten verschiedene Hinhalte-Taktiken, während mehrere andere Regimenter mit Unterstützung von Panzern und Infanterie ins System sprangen, um dem Gegner eine Falle zu stellen und diesen zu zerstören. Jedoch gelang es den Rauhreitern die Verteidiger Kuritas in den Griff zu bekommen, bis die Verstärkungen ankamen. Anstatt sich im Angesicht einer solch drohenden Übermacht zurückzuziehen überfielen die Rauhreiter die Landungszone und erwischten die drei frischen Kurita Regimenter beim Entladen. Die Kombinatregimenter wurden niedergemetzelt, oft gefangen in ihren Landungsschiffen, die zerstört wurden. Mit diesem großen Sieg, zogen sich die erschöpften Rauhreiter in den Iyranschen Raum zurück.

Die Einheit, die in dieser großen letzten Schlacht die meisten Abschüsse erzielte, war kein BattleMech, sondern ein einzelner *Bulldog*-Panzer, welcher den Spitznamen „Little Softy“ hatte, der aber fünf BattleMechs und nahezu 40 Fahrzeuge zerstörte sowie Hunderte Infanteristen tötete oder verwundete. Die meisten Abschüsse wurden seinen geladenen Inferno-Raketen zugeschrieben, die er in die ungeschützten Frachträume der Landungsschiffe abfeuerte. Die dort gelagerte Munition wurde so zur Explosion gebracht und zerstörte das Landungsschiff und die zahlreichen Einheiten, die es nicht mehr schafften abgeladen zu werden.

VARIANTEN

Da große Einheiten von *Bulldogs* üblich sind, werden einige *Bulldog* modifiziert, um passende Feuerunterstützung zu bieten. In den häufigsten Varianten sind für diejenigen, die mehr direkte Formen des Feuerns bevorzugen, entweder der schwere Laser durch eine LSR-20 oder einem Paar 2er Auto-kanonen ersetzt.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Major Jake Blanchard: Als Kommandant des zweiten Panzer Bataillon der Söldnerinheit Hansens Rauhreiter, hält Blanchard seinen *Bulldog* „Little Softy“ und sein Bataillon nahe der Hauptlinie BattleMechs, von wo sie handfeste Unterstützung für die Mechs bieten können.

BULLDOG MITTELSCHWERER PANZER

Typ: **Bulldog Mittelschwerer Panzer**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 60

Kampfwert: 605

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatz-BP:

Höchst-BP:

Wärmetauscher:

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Turm:

		Gewicht
		6
	240	23
	Verbrennungsmotor	
	4	
	6	
	8	8
	3	3
	0	0
	0,5	0,5
	1	1

Ausrüstung

Panzerungswert:

Front

R/L Seite

Heck

Turm

104

Panzerungs-
wert

24

20/20

20

20

Gewicht

6,5

Waffen und Munition Position Tonnage

Schwerer Laser

Turm

5

2 KSR-4

Turm

4

Munition (KSR-4) 50

Rumpf

2

Maschinengewehr

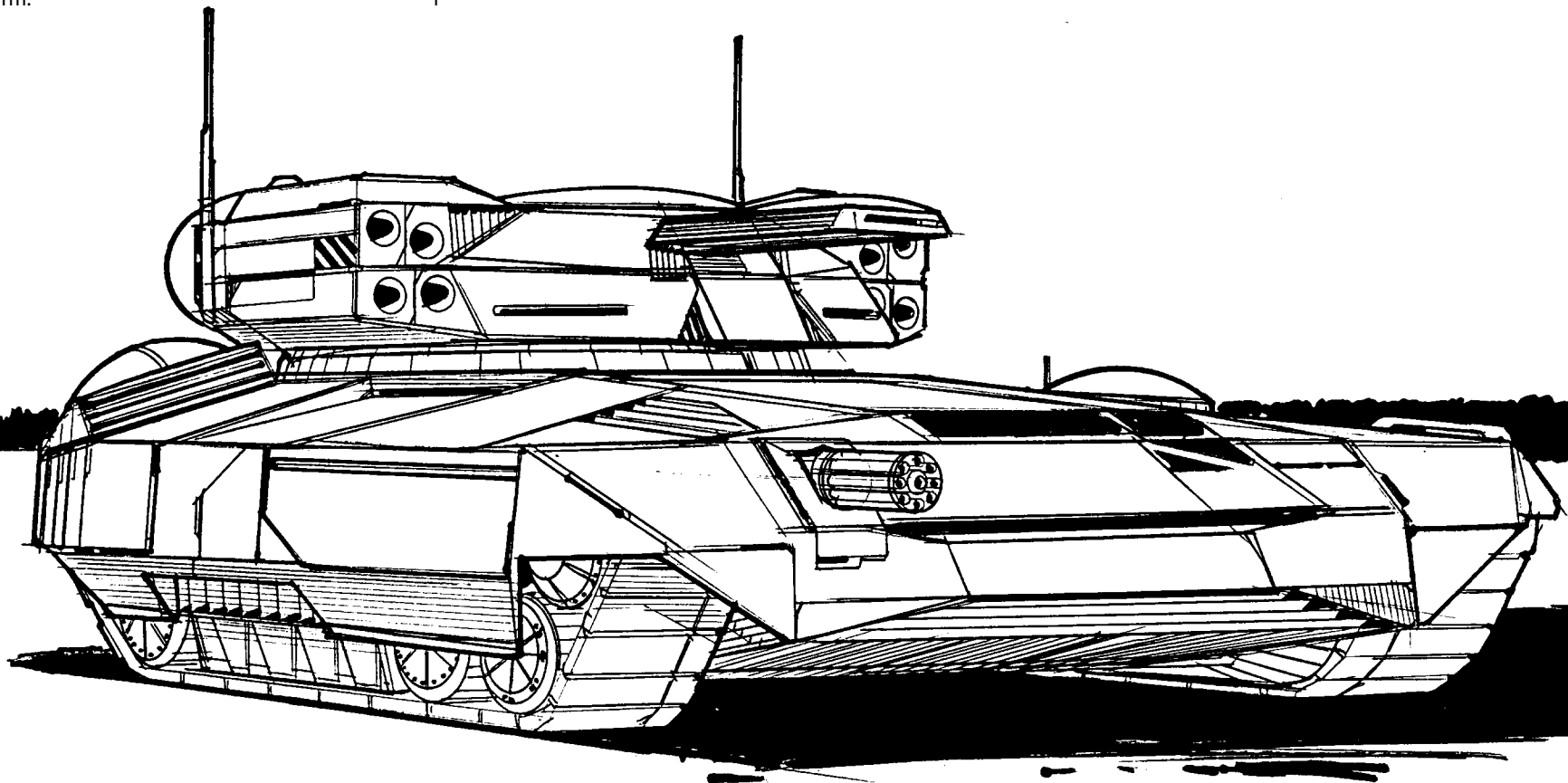
Front

0,5

Munition (MG) 100

Rumpf

0,5





Gewicht: 60 Tonnen

Bewegungsart: Kette

Antrieb: Vlar 240 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Panzerung: ArcShield V

Bewaffnung:

1 SureShot II KSR-2

Hersteller: ScolTek Associates

Fabrikationszentrum: Inarcs

Kommunikationssystem: StealthMat-Q mit Multitrack

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Tar Tec Mini-Find

ÜBERSICHT

Als günstige Antwort auf die Nachfrage nach dezidierten Aufklärungseinheiten aus der Ära der Nachfolgekriege, wurde im Jahr 3000 erstmals der *Hi-Scout* Drohnenträger durch CcolTek Associates für das Iyranische Commonwealth auf Inarcs produziert. Zwar fehlte die ausgefeilte Elektronik aus der Sternenbundzeit, aber die Effektivität des *Hi-Scout* und seiner ferngesteuerten Drohnen waren eine bessere Lösung, anstatt leichte schnelle Mechs der Gefahr auszusetzen, zu einer Zeit in der Mechs erschreckend selten waren in unbekanntes Territorium entsendet zu werden. Kurzerhand kopierten die anderen Nachfolgestaaten das Design, was zu einem weit

verbreiteten Einsatz dieser Fahrzeuge in den besser ausgestatteten Regimentern der Inneren Sphäre führte.

EIGENSCHAFTEN

In den verlustreichen Zeiten am Ende des Dritten Nachfolgekrieges erwarb sich der *Hi-Scout* schnell den Ruf das beste Aufklärungsfahrzeug zu sein. Die Sensoren des *Hi-Scouts* umfassen Infrarot, Seismik, Audio-, Bewegungs-, Funk (einschließlich Hyperpuls Signalen) und Radar. Mit seinem StealthMat-Q Kommunikationssystem kann der *Hi-Scout* seine unbemannten Drohnen koordinieren und feindliche identifizieren, ohne dabei entdeckt zu werden. Sein Kommunikations-Radius (ohne Satelliten-Unterstützung) beträgt für seine Drohnen 25 Kilometer, die allerdings durch Drohnen, die als Relais zu weiter entfernten Geschwister-Drohnen fungieren, zu einer Drohnenkette verbunden werden können. Seine Standard-NapFind und PathTrack-Drohnen, die im wesentlichen ferngesteuerte Mini-Fahrzeuge sind, welche Signale zur Kommandoeinheit zurückspielen, nutzen eines der komplexesten Kommunikationssysteme, das in der Inneren Sphäre erhältlich ist. Nur die fortgeschrittene Elektronik aus der Sternenbund Ära, wie Beagle-Sonden und das Wächter ECM-System könnten die Aufklärungsfähigkeiten des *Hi-Scout* und seiner Drohnen verbessern.

Die NapFind Drohne, ein 2.500-Kilogramm-ferngesteuertes Luftkissenfahrzeug, enthält ein fortgeschrittenes Venturi Beweglichkeitskissen und kann eine Geschwindigkeit von nahezu 250 km/h erreichen, indem er seinen auf Brennstoffzellen basierenden Reaktor nutzt. Nur mit einem Paar Manipulatoren bestückt (diese werden meistens in Abrissfahrzeugen oder für militärische Wissenschaftsuntersuchungen mit Gefahrgut verwendet), können die NapFind-Drohnen sich weit entfernt von den Muttereinheiten aufhalten – oftmals weiter als 30 bis 50 Kilometer – und eine Vielzahl an Daten über seine Standardsensoren sammeln und seine Entdeckungen über die Fernverbindung übermitteln.

Die PathTrack, eine etwas schwerere Drohne folgt grundlegend einem ähnlichen Design wie der NapFind, verfügt aber über eine größere Reichweite und ein etwas stärkeres Entdeckungssystem sowie über ein gewisses Maß an Panzerung, die vor Kollisionen und leichten Waffen schützt.

Die PathTrack hat alle Erkennungsfähigkeiten der NapFind, während sie auch im Abfangen von Radiosendungen geschickt ist, die dann über das Drohnen-Befehlssystem an den *Hi-Scout* weitergeleitet werden können.

Der *Hi-Scout* selbst bildet den Mittelpunkt des Netzwerks und wurde somit robuster konstruiert und stärker bewaffnet, um feindliche Infanterie und leichte Fahrzeuge abzuhalten. Sein Kommunikationsnetzwerk kann über zahlreiche unterschiedliche Sendekanäle gleichzeitig arbeiten und koordiniert zur gleichen Zeit die Aktivitäten aller fünf Drohnen.

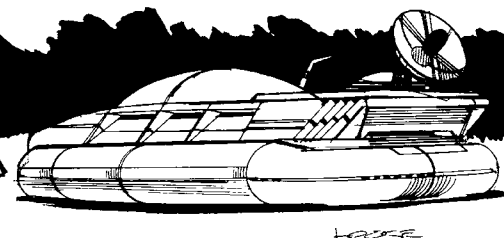
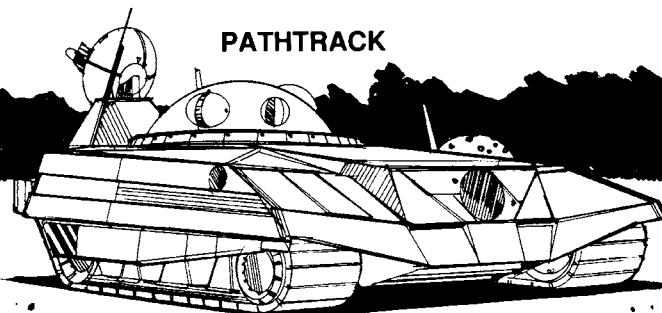
EINSATZ

Eine breite Palette nachgeahmter Fahrzeuge entstand, nachdem die ersten *Hi-Scouts* während eines Kurita Überfalls durch den Angreifer erbeutet wurden, sowie zahlreiche *Hi-Scouts* über Vermittler aus der Firma heraus geschmuggelt und an Söldner Einheiten verkauft wurden. Als Ergebnis besaßen innerhalb von weniger als 20 Jahre, fast alle fünf Großen Häuser *Hi-Scouts* oder effektive Nachbauten mit ähnlichem Design.

Obwohl der Iyranische Nachrichtendienst schließlich in der Lage war, alle Sicherheitslöcher, die diese Verbreitung ermöglichte, zu stopfen, war im Jahr 3025 der strategische Vorteil des Hauses Steiners durch die ScolTec Innovation längst verdampft.

VARIANTEN

Vor dem Krieg von 3039 entstanden keine signifikanten Varianten des *Hi-Scouts* oder seiner Drohnen, obwohl die Wiederentdeckung der Sternenbund-Technologie das Fahrzeug für die Gestaltung einer Vielzahl von experimentellen Modifikationen prädestinierte. Die mit Abstand vielversprechendste Modifikation war die der Konföderation Capella, die eine Beagle-Sonde und das ECM-Wächter-System im ScolTek Design implementierte. Unglücklicherweise zwangen technische Grenzen, nicht zuletzt das schiere Gewicht der fortgeschrittenen Sensoren, die Entwickler der Konföderation dazu, ihre Bemühungen auf schwerere, der Aufklärung gewidmete Einheiten wie dem *Raven* zu konzentrieren.



HI-SCOUT DROHNENTRÄGER

Typ: **Hi-Scout Drohnenträger**
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Ketten
 Tonnage: 60
 Kampfwert: —

Ausrüstung		Gewicht
Interne Struktur:		6
Antrieb:	240	23
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	4	
Höchst-BP:	6	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		3
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0,5
Panzerungswert:	88	5,5
	Panzerungs-	
	wert	
Front	18	
R/L Seite	18/18	
Heck	16	
Turm	18	

Waffen und Munition	Position	Tonnage
KSR-2	Turm	1
Munition (KSR-2) 50	Rumpf	1
Drohnenträger Kontrollsystem	Rumpf	4,5
3 Kettendrohnen	Rumpf	9
2 Schwebedrohnen	Rumpf	5
Fracht	Rumpf	1,5

Typ: **Kettendrohne (PathTrack)**
 Rumpf-Typ: Ketten (kleine Fernsteuerdrohne)
 Gewicht: 3.000 kg
 Technologieniveau: Innere Sphäre (D/X-F-D/C)
 Kampfwert: —

Ausrüstung		Gewicht
Interne Struktur/Kontrollen:		195 kg
Antrieb:	Verbrennungsmotor	1.836 kg
Einsatz-BP:	8	
Höchst-BP:	12	
Benzin:	354 km (petrochemisch)	65 kg
Fernsteuerung:	Drohne	800 kg
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerung (BAR 2):	8	104 kg
	Panzerungs-	
	wert	
Front	2	
R/L Seite	2/2	
Heck	2	

Waffen und Munition	Position	Gewicht
Keine	—	—

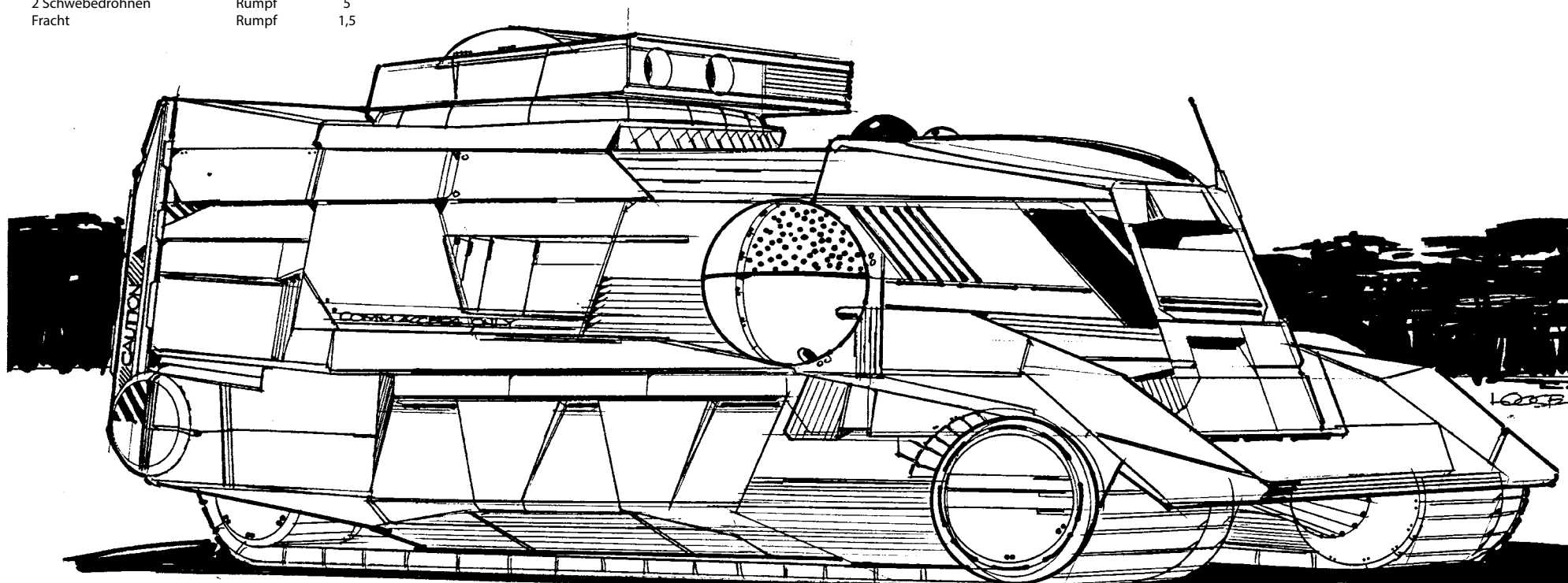
Mannschaft: 0
Anmerkung: Ultraleichter Rumpf und Drohnen-Fernsteuersystem

Typ: **Schwebedrohne (NapFind)**
 Rumpf-Typ: Luftkissen (kleine Fernsteuerdrohne)
 Gewicht: 2.500 kg
 Technologieniveau: Innere Sphäre (D/X-F-D/C)
 Kampfwert: —

Ausrüstung		Gewicht
Interne Struktur/Kontrollen:		250 kg
Antrieb:	Brennstoffzelle	1.432 kg
Einsatz-BP:	15	
Höchst-BP:	23	
Benzin:	153 km	33 kg
Fernsteuerung:	Drohne	750 kg
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerung (BAR 2):	0	0
	Panzerungs-	
	wert	
Front	0	
R/L Seite	0/0	
Heck	0	

Waffen und Munition	Position	Gewicht
2 Manipulatoren	Front	20 kg

Mannschaft: 0
Fracht: 15 kg (Front)
Anmerkung: Ultraleichter Rumpf und Drohnen-Fernsteuersystem





Gewicht: 60 Tonnen

Bewegungsart: Kette

Antrieb: InterComBust 180 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 32 Km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 Km/h

Panzerung: Simple Armor Plate Standard

Bewaffnung:

3 FarFire LSR-20 (LSR-Träger)

10 Holly KSR-6 (KSR-Träger)

Hersteller: Aldis Industries,

Joint Equipment Systems,

Quikscell Company

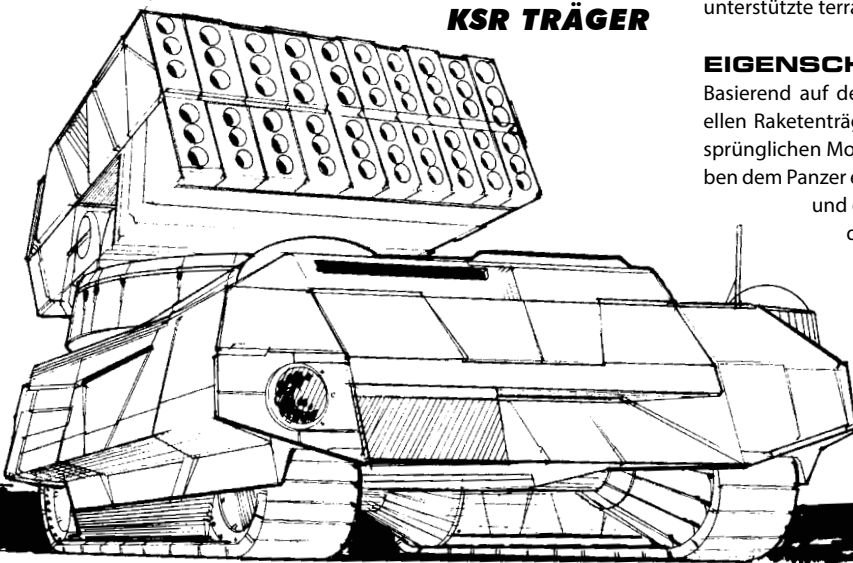
Fabrikationszentrum: Terra (Aldis), Alshain (JES),

verschiedene (Quikscell)

Kommunikationssystem: Communicator

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: FireScan mit IndirecTrack

KSR TRÄGER



ÜBERSICHT

Von Quik Products (dem Vorgänger von Quikscell) im Zeitalter der alten Kriege entwickelt, wurden die generisch benannten Raketen-Lafettenfahrzeuge wegen ihrer massiven Feuerkraft schnell heiß begehrt. Viele andere Firmen veröffentlichten schlecht gebaute Nachahmungen der Quik Entwicklung, was zu schlechter Presse für die wachsende Firma führte, da die Kopien entweder zusammenbrachen oder ihre Aufgabe in vorderster Front nicht erfüllten (noch mehr als die Produkte von Quik selber).

Kurz vor dem Vierten Nachfolgekrieg startete Quikscell eine Reihe von Klagen gegen die anderen Hersteller, die ihren Raketen-Träger kopieren. Die Klagen galten für Beobachter als äußerst gewagt, da diese nicht verstanden, warum Quikscell nicht gegen jede Art von Rakenträgern klagte, sondern gegen diese, welche dem ursprünglichen Model von Quik Products ähnelten. Es gab in der Tat viele Hersteller, die durch den technologischen Rückfall in der Ära der Nachfolgekriege schockiert waren und beinahe religiös an den meisten Einzelheiten des Quik Products Designs festhielten, was diese unübliche Klage wegen des Diebstahl geistigen Eigentums möglich machte.

Viele dieser Hersteller stellten diese billigen Rakenträger als einziges Produkt her, und die hohen Anwalts- und Gerichtskosten zwangen sie daher entweder die Produktion einzustellen oder aus dem Geschäft auszusteigen (oder wie im Regelfall zu beidem). Ein Unternehmen, das nicht Ziel dieser juristischen Angriffe war, war Joint-Equipment Systems, welches das einzige Unternehmen wurde, das Jahrhunderte zuvor im Guten mit Quik Products Inc. verhandelt hatte. Als sie sich der Entstehung der Com Guards und einem weiteren Hersteller des Quik Produkts, Aldis Industries, gegenübersehen, verzichteten die Quikscell Offiziellen auf weitere juristische Schritte gegen das von Comstar unterstützte terranische Unternehmen.

EIGENSCHAFTEN

Basierend auf dem jahrhundertealten Design, folgen die aktuellen Rakenträger (Quik basiert oder andere) in etwa dem ursprünglichen Modell. Ihre internen Verbrennungsmotoren erlauben dem Panzer eine mittelmäßige Geschwindigkeit von 54 km/h und es wurde nur soviel Panzerung angebracht, dass die Besatzung und die lebenswichtigen Systeme vor den Rückstößen so vieler Raketen geschützt sind. Sechzig Raketen-Röhren bedeuten eine massive Feuerunterstützung, aber nur vier Tonnen Munition geben dem Raketenwerfer nur eine kurze Ausdauer auf dem Schlachtfeld, bevor er es für eine neue Munitionslieferung verlassen muss.

Um den Rakenträger für eine breite Masse von Kunden attraktiver zu machen, sind die Lafetten so einfach konzipiert, dass eine Vielzahl an Munition anderer Hersteller verwendet werden kann. Zum Beispiel beladen Davion-Truppen ihre LSR-Träger mit DeltaDart Munition, während ihre Kurita-Gegenspieler Shigunga Munition verwenden. Die einzige Einschränkung dieser formidablen Situation ist, dass Quikscell keine Garantie auf Fahrzeuge gibt, bei denen eine Störung eingetreten ist, sobald sie andere Raketen-Munition als diejenigen für ihre Farfire / Holly Werfer geladen haben.

EINSATZ

Aufgrund der vielen Fabriken von Quikscell, die über die Innere Sphäre verstreut sind, verfügen alle wichtigen Militärs in signifikanter Anzahl über LSR/KSR-Träger. Quikscell bot intelligenterweise ein Austausch-Programm an, bei dem alle nicht von Quikscell produzierten LSR/KSR-Träger eingetauscht werden konnten. Und als Zugabe fügten sie einige Ersatzteile bei, so dass bis zum Ende des Krieges von 3039 nur eine Handvoll der nicht von Quikscell entwickelten Träger übrig blieben; vor allem in den Händen von Piraten-Banden oder Planeten der Peripherie, die zu arm waren die Versandkosten für den Umtausch zu bezahlen.

VARIANTEN

Obwohl ein paar Einheiten versucht haben, die Raketenysteme durch andere Waffensysteme wie Laser oder AK/2s zu ersetzen, war keiner so beliebt oder wirksam wie das Original. Die meisten dieser Änderungen wurde aus Gründen der logistischen Rationalisierung durchgeführt oder um den Vorteil großer Vorratslager mit anderer Munition zu nutzen.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Jerry Rogers: Als Mitglied einer Piraten-Bande, die für Überfälle auf die Außenwelten der Vereinigten Sonnen bekannt sind, war Rogers letzte bekannte Aktion auf Estuan im Jahr 3029. Es war ein Überfall um Nahrung zu erbeuten, der aber schlecht verlief, so dass viele Mitglieder aus Rogers Einheit ausgelöscht wurden. Rogers und sein einzelner KSR-Träger wurden von einer Gruppe von ebenso langsam BattleMechs und Infanteristen bis in die Mitte von Estuans Hauptstadt verfolgt. Als die Verfolger schließlich den Träger erreichten, war dieser scheinbar aufgegeben worden. Sie umkreisten das Fahrzeug und wurden durch die Explosion eines kleinen Sprengsatzes erwischt, welcher die letzte verbliebene Raketenmunition auslöste und so die umstehenden zivilen Gebäude und die Verfolger vernichtete. Trotz eines riesigen Kopfgeldes, das auf ihn ausgesetzt war, wurde Rogers danach nie wieder gesehen.

LSR/KSR-TRÄGER

Typ: LSR Träger

Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Ketten
 Tonnage: 60
 Kampfwert: 833

Ausrüstung

Interne Struktur:		6
Antrieb:	180	14
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	3	
Höchst-BP:	5	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		3
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerungswert:	48	3
	<i>Panzerungs-</i>	
	<i>wert</i>	
Front	12	
R/L Seite	12/12	
Heck	12	

Waffen und Munition	Position	Tonnage
3 LSR-20	Front	30
Munition (LSR-20) 24	Rumpf	4

Typ: KSR Träger

Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Ketten
 Tonnage: 60
 Kampfwert: 816

Ausrüstung

Interne Struktur:		6
Antrieb:	180	24
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	3	
Höchst-BP:	5	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		3
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0

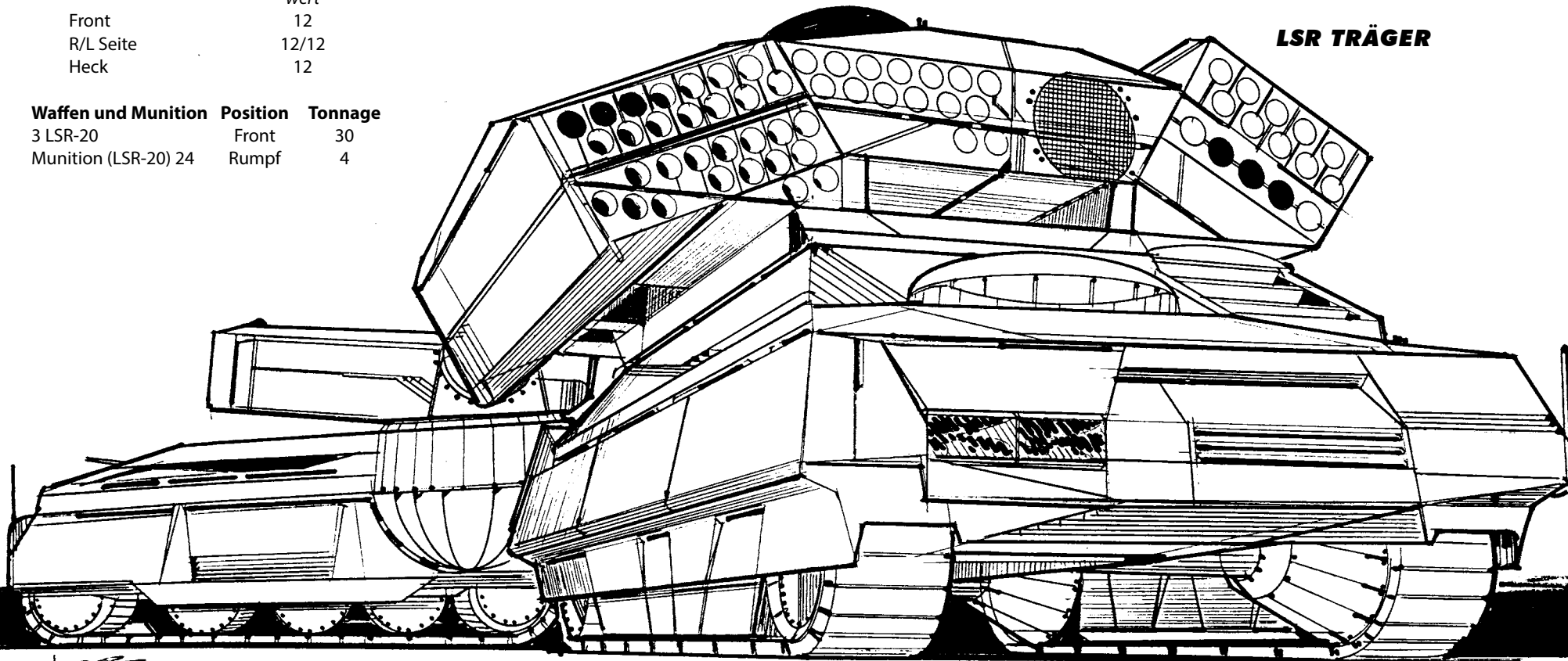
Ausrüstung

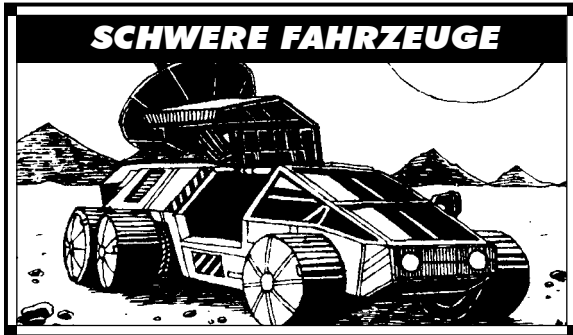
Panzerungswert:	48	Gewicht	3
	<i>Panzerungs-</i>		
	<i>wert</i>		
Front	12		
R/L Seite	12/12		
Heck	12		

Waffen und Munition

10 KSR-6	Front	30
Munition (KSR-6) 60	Rumpf	4

LSR TRÄGER





Gewicht: 60 Tonnen

Bewegungsart: Kette

Antrieb: Pitban 240 Fusion

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Panzerung: ArcShield Maxi II

Bewaffnung:

1 Parti-Kill Schwere PPK

1 SureShot Mk VI KSR-6

1 FarFire LSR-10

1 mittelschwerer OMI HighBurn Laser

Hersteller: Defiance Industries, Jalastar Aerospace

Fabrikationszentrum: Hesperus II (Defiance),
Panpour (Jalastar)

Kommunikationssystem: O/P R Janxiir

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: TargiTRack 717

ÜBERSICHT

Zu seiner Zeit war der *Manticore* ein hochmoderner schwerer Frontlinien-Panzer, der ursprünglich für den „Einer gegen Einn“-Kampf gegen Mechs seiner Gewichtsklasse vorgesehen war. Er wurde von TechniCorp für die Mitgliedsstaaten des Sternenbundes entwickelt, und erwarb sich während des Vereinigungskrieges den Ruf als starke Unterstützungs-Waffe für die Infanterie. Mit der Zerstörung des TechniCorp Hauptquartiers auf Terra während des Amaris-Coup, konnten andere Waffen-Hersteller die TechniCorp Produktionsfabriken in der Inneren Sphäre übernehmen. Als Beweis für die solide Entwicklung durch TechniCorp wird der *Manticore* gegenwärtig von nicht weniger als sechs Herstellern produziert, und das fast fünf Jahrhunderte nach seinen Anfängen.

EIGENSCHAFTEN

Der *Manticore* wurde ähnlich konzipiert wie die BattleMechs dieser Zeit, wobei eine Vielzahl an Waffensystemen ihm die Fähigkeit gab, an Gefechten über verschiedene Reichweiten teilzunehmen. Die Parti-Kill PPK und die FarFire LSR richten über lange Distanzen erheblichen Schaden an, während die KSR und ein an der Front angebrachter mittelschwerer OMI Laser den Panzer auf kurze Distanz schützen. Viele *Manticore* Mannschaften versuchen, innerhalb von 300 Metern ein Ziel in der Nähe zu erfassen, so dass der *Manticore* alle seine Waffen einsetzen kann.

Der Schlüssel zu den überlegenen Fähigkeiten des *Manticore* ist sein 240-Pitban Fusionsreaktor. Fusionsreaktoren waren in der Regel während der Nachfolgekriege für BattleMechs vorgesehen, was die meisten Kampffahrzeuge mit schweren und eher traditionellen Verbrennungsmotoren zurückließ. Die Vorteile von Fusionsreaktoren für den *Manticore* sind offensichtlich; er ermöglicht dem Panzer eine respektable Reisegeschwindigkeit von 43 km/h und schützt seine interne Struktur mit elf Tonnen Panzerung. Während er im Vergleich zu Mechs durchschnittlich abschneidet, ist er deutlich besser als andere Fahrzeuge seiner Gewichtsklasse.

Im Gegensatz zu anderen PPK, verwendet die Parti-Kill eine Reihe von magnetischen Sammlungskollektoren, die Plasma-Ladung sammeln. Diese Energie wird in Schalenform freigesetzt, die auf Entfernungen von unter 90 Metern instabil ist und ihre Kohäsion ab 540 Metern verliert.

Doch trotz (oder wegen) seiner breiten Palette von Waffen, wird *Manticore* -Besatzungen beigebracht, nicht das Duell mit überschweren Gegnern wie dem *Behemoth* oder dem *Ontos* zu suchen, da der *Manticore* nicht die gleiche Feuerkraft wie die überschweren Panzer hat.

EINSATZ

Das ausgezeichnete hohe Profil des *Manticore* wurde gewählt, um ihm gute Winkel zum Feuern gegen ihn überragende BattleMechs zu geben. Dies macht ihn auf dem Schlachtfeld aber sowohl für Freunde als auch für Feinde leicht erkennbar. Obwohl er teurer als andere Frontlinien-Panzer, wie z. B. der *Bulldog* ist, sind häufig ganze Kompanien und Bataillone bestehend aus *Manticores* anzutreffen. Viele wohlhabende Adlige, die nur zu schüchtern sind sich einen BattleMech zu leisten, bezahlen eher für einen *Manticore* anstatt für andere konventionelle Bodenfahrzeuge. Die Lizenzierung des Fahrzeugs an andere Unternehmen hat dafür gesorgt, dass sich die Reputation des *Manticore* bis in die entferntesten Ecken der Inneren Sphäre und in Teile der Peripherie herumgesprochen hat.

Viele haben die Entscheidung von Defiance Industries in Frage gestellt, dem alten Feind des Commonwealth, dem Draconis-Kombinat, zu helfen, indem der *Manticore* auch auf Proserpina produziert wurde. Allerdings hat Defiance Industries sich selbst verteidigt, indem sie zeigten, dass ein Waffenhersteller des Kombinat, Bulldog Enterprises, versuchte das Fahrzeug für das Haus Kurita nachzubauen, so dass es für das Commonwealth besser ist jeden Cent aus Verkäufen zu sichern und die Einnahmen der lokalen Firmen zu schützen.

VARIANTEN

Defiance Industries beschloss die Politik von TechniCorps, nämlich Reparaturen an modifizierten *Manticore*-Panzern zu verweigern, weiterhin beizubehalten. Eine Ausnahme ist, dass Kunden im Kampf beschädigte Waffen, durch Waffen anderer Hersteller austauschen können, falls dies notwendig ist. Dem umfangreichen Rabatt auf Reparaturen kommen die meisten Kunden gerne nach. Andere *Manticore*-Hersteller folgten dieser Politik, die mindestens bis zur technologischen Erneuerung in den 3030er und 3040er Jahren reichte, ehe der technische Fortschritt zu Experimenten ermutigte.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Black Water: Der *Manticore*-Panzer mit dem Spitznamen „Black Water“ wurde von einer Gruppe entrechteter Mech-Krieger Davions gesteuert, die ihr Geld dazu verwendeten den Panzer zusammen zu kaufen, anstatt einen Schreibtischjob auferlegt zu bekommen oder aus dem Militär ausgeschlossen zu werden. Während der einseitigen Kämpfe im Vierten Nachfolgekrieg konnte jeder Pilot einen neuen Mech erbeuten. Als der letzte Mech erbeutet wurde, beschloss die Besatzung den *Manticore* auszuschlachten, um die verschiedenen Waffen, die Panzerung und Teile des Reaktors dazu zu verwenden, ihre Mechs wieder in Gefechtskondition zu bringen. Am Ende war nur noch das Gehäuse, der Antrieb, und einige inkompatible Platinen übrig. Doch während des Krieges von 3039 verloren eben diese ehemaligen Besatzungsmitglieder (alle derselben Lanze zugeordnet) ihre neuen Mechs. Die wenigen zu rettenden Teile ihrer Mechs waren zufälligerweise meist die von „Black Water“.

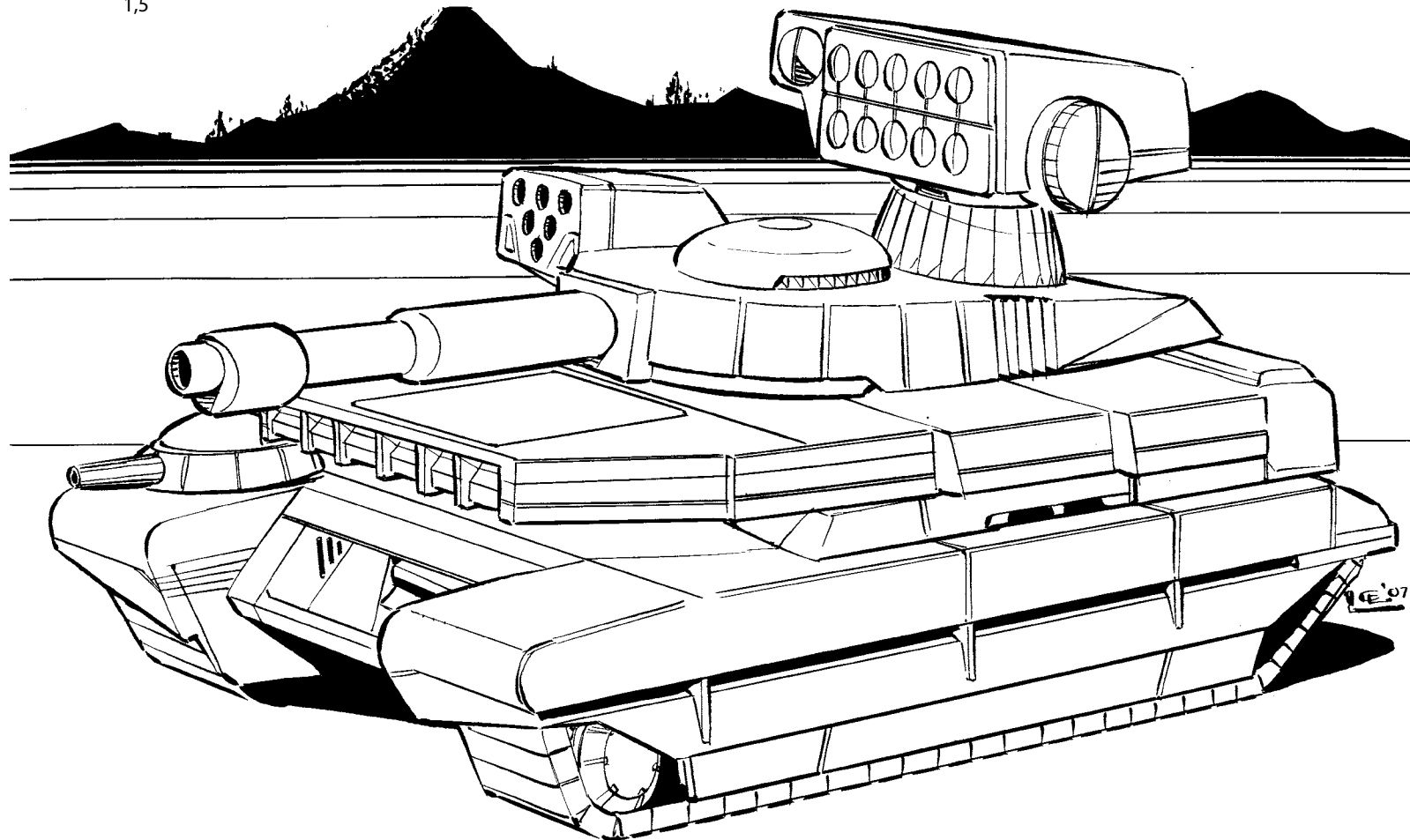
MANTICORE SCHWERER PANZER

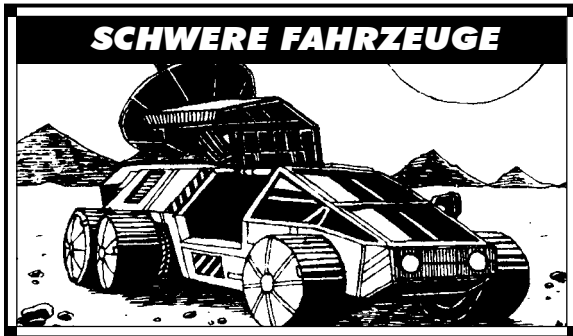
Typ: **Manticore Schwerer Panzer**
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Ketten
 Tonnage: 60
 Kampfwert: 933

Ausrüstung	Gewicht
Panzerungswert:	176
	<i>Panzerungs-</i>
	<i>wert</i>
Front	42
R/L Seite	33/33
Heck	26
Turm	42

Ausrüstung	Gewicht
Interne Struktur:	6
Antrieb:	17,5
Typ:	240
Fusionsreaktor	
Einsatz-BP:	4
Höchst-BP:	6
Wärmetauscher:	13
Kontrollen:	3
Hubsystem:	0
Kompressor:	0
Turm:	1,5

Waffen und Munition	Position	Tonnage
PPK	Turm	7
KSR-6	Turm	3
Munition (KSR-6) 15	Rumpf	1
LSR-10	Turm	5
Munition (LSR-10) 12	Rumpf	1
Mittelschwerer Laser	Front	1





Gewicht: 60 Tonnen

Bewegungsart: Kette

Antrieb: Jones 180 mit Emissionskill Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Panzerung: StarSlab/9

Bewaffnung:

3 ZeusBolt Autokanonen/2

2 Marklin Miniraketen KSR-2

Hersteller: Canopus Industries Alpha

Fabrikationszentrum: Canopus

Kommunikationssystem: Magestrix Alpha

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Magestrix Gamma

ÜBERSICHT

Der *Pike* war ein Versuch der Magestrix Kyalla Centrella, einen Vorteil aus den endlosen Schlachten des Dritten Nachfolgekrieges – und dem endlosen Verschleiß an Mechs, die die Kämpfe kosteten – zu ziehen, indem ein kostengünstiges Militärfahrzeug beworben wurde, welches die schrumpfenden BattleMechkräfte der Inneren Sphäre ersetzen sollte. Ihre Hoffnung war, dass durch die Unterstützung der permanente militärische Konflikt in der Inneren Sphäre fortgesetzt würde, und die Streitkräfte der Nachfolgestaaten sich gegenseitig abnutzen würden, während das Magistrat alle seine eigenen Mechs aufgespart hätte. Die Magestrix unterschätzte die Logistik, die für den Versand großer Mengen an Militärfahrzeugen in die Innere Sphäre benötigt wurden, da die Hauslords in Aussicht ihres Erfolgs ihre eigenen Sprungsschiffotten in konstanter Nutzung hatten. Trotz des durch die schlech-

te Transportsituation schleppenden Verkaufs, übersteigt das Erbe des *Pikes* seinen Ursprung, so dass er seinen Platz in den Annalen der Kampffahrzeuge verdient.

EIGENSCHAFTEN

Der *Pike* ist weder ein besonders schneller, noch ein gut bewaffneter oder gepanzerter Panzer. Er hat kein auffälliges Profil und kommt von keinem berühmten Hersteller. In der Tat betrachten die meisten seine Herkunft aus der Peripherie als Belastung. Er wird nicht von einem High-Tech Fusionsreaktor betrieben und seine Elektronik ist keine hochmoderne ComStar-Elektronik. Was den *Pike* jedoch auszeichnet, ist seine Zuverlässigkeit.

In Anbetracht seiner Herkunft ist der *Pike* eigentlich ein ziemlich innovatives Fahrzeug. Das Emissionskill-System am 180 Jones versucht den *Pike* mit begrenztem Erfolg zu verstecken und das Magestrix Gamma Zielerfassungssystem benutzt ein innovatives Radar, um das Feuer der drei ZeusBolt Autokanonen zu korrigieren. Und da die Kanone mit jedem Schuss nicht gerade eine katastrophale Menge Schaden anrichtet, gibt es gleich drei von ihnen. Zwei KSR-Werfer schützen den *Pike* vor Feinden, die sich innerhalb der Minimalreichweite der Autokanonen befinden.

EINSATZ

Bis heute ist der größte Abnehmer des *Pike* ComStar, welches den Panzer dazu verwendet, um die Garnisonen einer Reihe von kleineren HPG-Einrichtungen rund um die Innere Sphäre und in der Nähe der Peripherie zu verstärken. Nach einem spektakulären Gefecht gegen Helmar Valaseks Piraten in der Nähe von Santander V, bestellte ComStar die Produktion von *Pikes* für die nächsten vier Jahre und verteilte sie rund um die Innere Sphäre.

Wegen der schwachen Feuerkraft eines einzelnen *Pike*, nutzt ComStar den Vorteil seiner einzigartigen organisatorischen Regelung, welche eine Basis von sechs Einheiten anstatt vier Einheiten vorsieht, um fünf *Pikes* mit einem einzelnen *Demolisher* zu gruppieren. Drei ZeusBolt Autokanonen sind nur ein kleines Ärgernis für einen BattleMech, aber fünfzehn von ihnen, die auf ein Ziel konzentriert feuern, können selbst den größten Mech zerstören. Da es die einfachste Taktik ist, sobald man massivem Autokanonen-Feuer ausgesetzt wird, innerhalb der Minimalreichweite zu gelangen, platzierten die ComStar Strategen den Kurzstreckenpanzer *Demolisher* innerhalb der Lanze, um die *Pikes* innerhalb einer Distanz von 120 Metern zu beschützen.

VARIANTEN

Canopus Industries Alpha produziert keine Varianten des grundlegenden *Pike*-Fahrgestells. Da der Rahmen aber bereits seit fast 80 Jahren in der Produktion Verwendung findet, sind allerdings einige Feldmodifikationen zu finden. Verschiedene Raketen-Konfigurationen oder größere Autokanonen sind die häufigsten Modifikationen.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Commaner Theo Lykins: Commander Lykins ist Mitglied einer der einheimischen *Pike*-Einheiten im Magistrat Canopus. Als eine der primären Verteidigungseinheiten für die Fabriken, die *Pikes* und andere kritische Fahrzeuge, sowohl für die Magistratsstreitkräfte als auch den Export herstellen, ist Lykins Einheit besten mit den Stärken und Schwächen des *Pikes* vertraut. Lykins verstärkte Kompanie doppelter Stärke, bestehend aus 24 *Pikes* ist die erste Verteidigungslinie gegen Angreifer, die sich dem Fabrikkomplex nähern. Eine Reihe von speziell gebauten Schutzwällen erlaubt den *Pikes*, seinen Rumpf bis auf den Turm zu verstecken und das Feuer auf speziell gebaute Fahrspuren zu eröffnen. Diese Fahrspuren wurden extra angelegt und müssen von den feindlichen Fahrzeugen benutzt werden, da diese sich sonst nicht fortbewegen können. Der Rest seines Bataillon, ein Dutzend *Hetzer*-Sturmgeschütze bleibt in Deckung und in Bereitschaft, um im Nahbereich anzugreifen, falls es Feinde schaffen der „Feuerwand“ der *Pikes* zu entgehen.

Adept IV Carla Rush: Adept Rush kommandiert ein spezielles Kommando, – zwei Level 2 Formationen – bestehend aus *Pikes* und *Demolishern*, die auf einer HPG-Station ComStars in der Peripherie stationiert ist. Eingesetzt auf der Hauptwelt der Oberon Konföderation, nahe dem Reich des Banditenkönigs Hendrik Grimm, sind Adept Rush und ihre Fahrzeuge eine sichtbare Erinnerung an die militärische Stärke ComStars. Bei Übungen mit der örtlichen Oberon Garde, erwies sich Rushs Einheit als sehr geschickt darin die Maschine des gegnerischen Kommandeurs aufzufindig zu machen und diese mit konzentriertem Feuer zu vernichten. Die Com Guards-Einheit weigerte sich, an Operation Skorpion teilzunehmen und wurde daher nicht durch die Clan-Garnison zerstört, aber sie war gezwungen kurz danach den Planeten zu verlassen.

PIKE STURMGESCHÜTZ

Typ: Pike Sturmgeschütz

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 60

Kampfwert: 648

Ausrüstung

Interne Struktur:

		Gewicht
Antrieb:	180	14
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	3	
Höchst-BP:	5	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		3
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		2

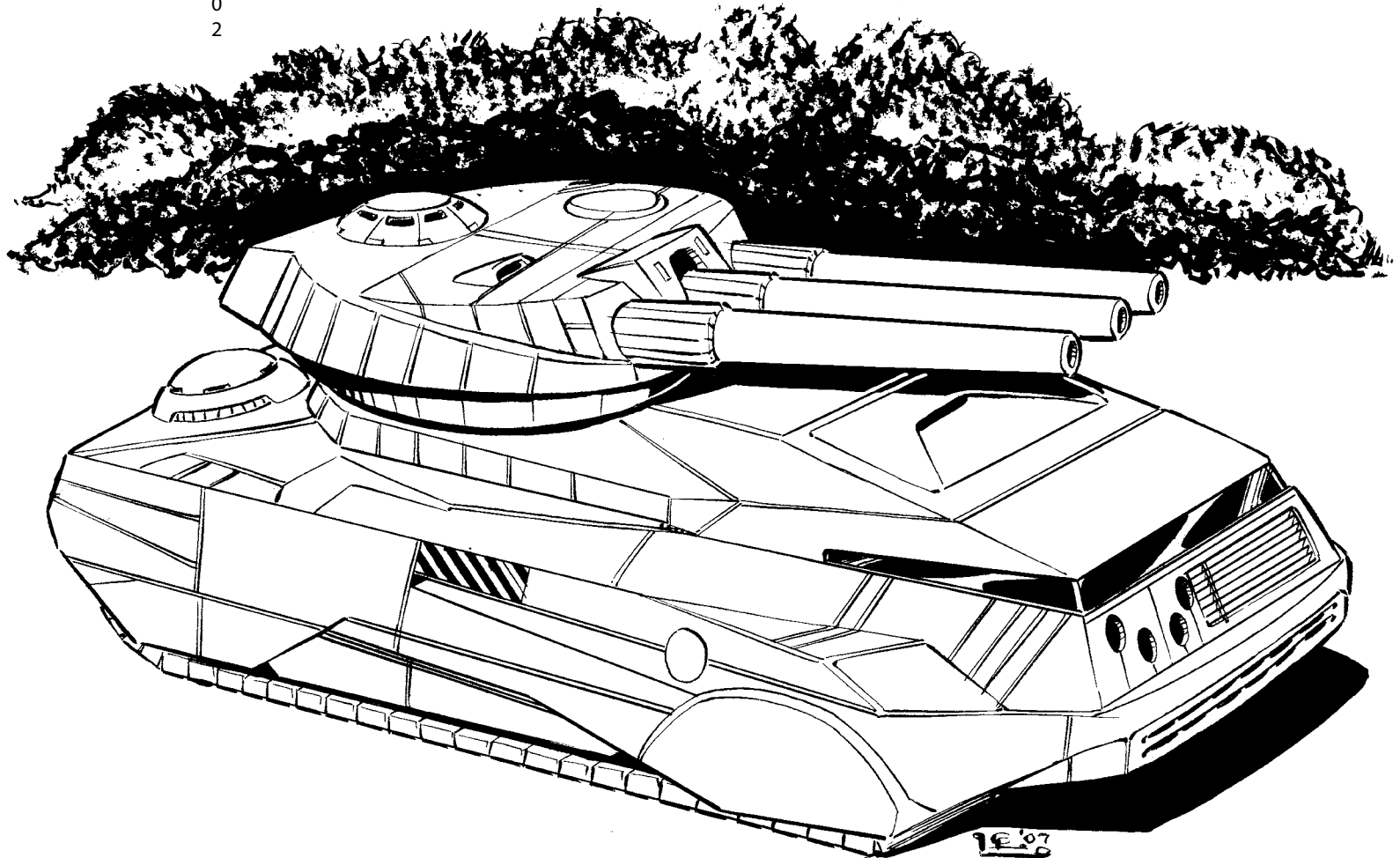
Ausrüstung

Panzerungswert:

	144	Gewicht
		9
	<i>Panzerungs-</i>	
	<i>wert</i>	
Front	33	
R/L Seite	25/25	
Heck	25	
Turm	36	

Waffen und Munition

Waffen und Munition	Position	Tonnage
3 Autokanonen/2	Turm	18
Munition (AK/2) 225	Rumpf	5
2 KSR-2	Front	2
Munition (KSR-2) 50	Rumpf	1





Gewicht: 55 Tonnen

Bewegungsart: Kette

Antrieb: Robel 110 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 21 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 32 km/h

Panzerung: StarSlab/1

Bewaffnung:

1 Armstrong Industries Long Tom

4 Sperry Browning Maschinengewehre

Hersteller: Rebel Industries Technologies, Inc.

Fabrikationszentrum: Mars

Kommunikationssystem: ROMTECH 100

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: O/P 10-40 LTR

ÜBERSICHT

Der *Mobile Long Tom* (oder *MLT*) ist eigentlich eine Reihe von Kettenfahrzeugen, die zusammenarbeiten, um sich zu bewegen und die Artillerie in Schussposition zu bringen.

Ursprünglich für die Sternenbundverteidigungsstreitkräfte hergestellt fielen viele *Long Toms* als der Sternenbund nach dem Amaris-Coup zerfiel in die Hände der Nachfolgestaaten.

Die Geschichte des *MLT* ist voll von Erzählungen, wie seine überragende Feuerkraft ganze Städte gerettet hat.

EIGENSCHAFTEN

Der *MLT* arbeitet als Zug, der aus sechs Transportern besteht. Die Zugmaschine trägt das Geschütz selbst; dahinter befinden sich zwei Unterstützungstransporter (von welchen das Feuern der Waffe dirigiert wird) und drei Munitionswagen, die in der Lage sind 75 Schuss Munition zu tragen. Dieses kombinierte Fahrzeug fährt langsam und seine Ausdauer ist durch den Verbrennungsmotor und die Anforderung, dass permanent getankt werden muss, limitiert. Das schiere Gewicht des Fahrzeuges kann normale Straßen beschädigen und ein *MLT* wird selten durch unbefestigtes Gelände reisen, da dort die Chance groß ist, dass er hängen bleibt.

Der *Long Tom* ist in Langstrecken-Gefechten stark, jedoch relativ schwach in Gefechten auf kurzer Distanz. Folglich verteidigen oft andere Einheiten wie Panzer, Infanterie und BattleMechs den *Long Tom*. Obwohl er für die Verteidigung auf kurze Distanz vier seitlich angebrachte Maschinengewehre trägt, kann er es damit schwerlich mit bewaffneten Mechs aufnehmen. Allerdings sind die größte Bedrohung für den *Long Tom* nicht Bodentruppen, sondern Luftraumjäger. Daher sind beim *Long Tom* manchmal Einheiten stationiert, die dafür bekannt sind, exzellente Ergebnisse gegen Luft/Raumeinheiten zu erzielen.

EINSATZ

Für *Long Toms* ist es üblich in Batterien von je sechs Fahrzeugen gruppiert zu sein. Die Militärs der Inneren Sphäre hängen diese Batterien an ausgewählte Regimentskampfgruppen an oder sie nutzen sie als Kern für unabhängige Artillerie Bataillone. Garnisons Einheiten in und in der Nähe von wichtigen Städten besitzen in der Regel ein oder zwei dieser Waffen.

Im Jahr 2888 startete Haus Kurita einen weiteren Angriff auf die Lagerhäuser der Stadt Trent auf der Davionwelt Errai. Zwei *MLTs* verwendeten das massive Stadtkarree Trents als Feuerplattform, während die lokalen Mechs kämpften, um die Truppen Kuritas aufzuhalten. Als sich diese Truppen zurückzogen, hatten die *MLTs* mehr Mechs zerstört als alle anderen Einheiten Davions zusammen.

Während die Häuser Marik und Liao um die Stadt Garth auf dem Planeten Berenson kämpften, bewies der *Long Tom* wieder einmal, dass er sowohl eine defensive als auch eine offensive Rolle spielen kann. Die Angreifer Mariks drangen bis

in die Stadt Tromoth vor. Von dort zogen sie einen *Long Tom* heran, der die Stadt Garth bombardierte. Zur gleichen Zeit verlegte Haus Liao einen ihrer eigenen *MLT*, um die Marik-Truppen anzugreifen. Die beiden Geschütze versuchten fast eine Woche lang sich gegenseitig zu zerstören. Schließlich sabotierten Spione innerhalb Garth die Liao-Waffe, so dass die Marik-Waffe für das Bombardement der restlichen Stadt frei war und so die Blockade brechen konnte, damit Marik-Truppen Garth erobern konnten.

Im Jahr 3002 überfielen Truppen des Hauses Marik die Stadt Treth auf dem Planeten Loric im Lyranischen Commonwealth. Indem sie ihren einzigen *Long Tom* bewegten und immer wieder feuern ließen, täuschten die Steiner-Verteidiger den Marik-Angreifern vor, dass sie über 3 *MLTs* in und um die Stadt verfügen würden. Die Truppen der Liga Freier Welten zogen sich daraufhin schnell zurück, ohne ernsthaften Schaden bei den Steiner-Truppen anzurichten.

VARIANTEN

Eine seltene Variante des *Long Tom* ist die LT-MOB 50 Zug-Version. Obwohl dieser Variante die Bewegungsfreiheit fehlt (in der Tat kann die Nutzung von Schienen eine taktische Bürde werden), kann sie sich per Zug schneller bewegen.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Captain John Cassion: John kommandiert die *Long Tom*-Batterie, die zur New Battle Creek Defense League auf dem Planeten Kestrel des Haus Davions gehört. Seit er 15 ist, tut er auf *Long Toms* Dienst und hat sich einen guten Ruf als Artilleriemann erworben.

Leutnant Wendy Polanski: Wendy gehört dem 3000. Kampfschützen Corps des Hauses Marik an und fungiert als Feueroffizier. Sie verdiente Ruhm als sie während einer Reihe von Überfällen auf die Welt Pollux binnen vier Tagen für die Zerstörung von mehr als zehn Mechs verantwortlich war. Gerüchten zur Folge haben Spione des Haus Davions ihr ein verlockendes Jobangebot unterbreitet, aber sie ist immer noch ein Mitglied der 3000.

LT-MOB-25 LONG TOM GESCHÜTZ

Typ: **LT-MOB-25 Mobiles Long Tom Geschütz**
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Ketten
 Tonnage: 55
 Kampfwert: —

Ausrüstung		Gewicht
Interne Struktur:		5,5
Antrieb:	110	7
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	2	
Höchst-BP:	3	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		3
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerungswert:	64	4
	<i>Panzerungswert</i>	
Front	16	
R/L Seite	16/16	
Heck	16	

Waffen und Munition	Position	Tonnage
Long Tom	Front	30
2 Maschinengewehre	Rechts	1
2 Maschinengewehre	Links	1
Munition (MG) 300	Rumpf	1,5
Kommunikationsanlage	Rumpf	2
Anhängerkupplung	Heck	0

Typ: **LT-MOB-25 Long Tom Geschütz Unterstützungsanhänger**
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Ketten
 Tonnage: 5
 Kampfwert: —

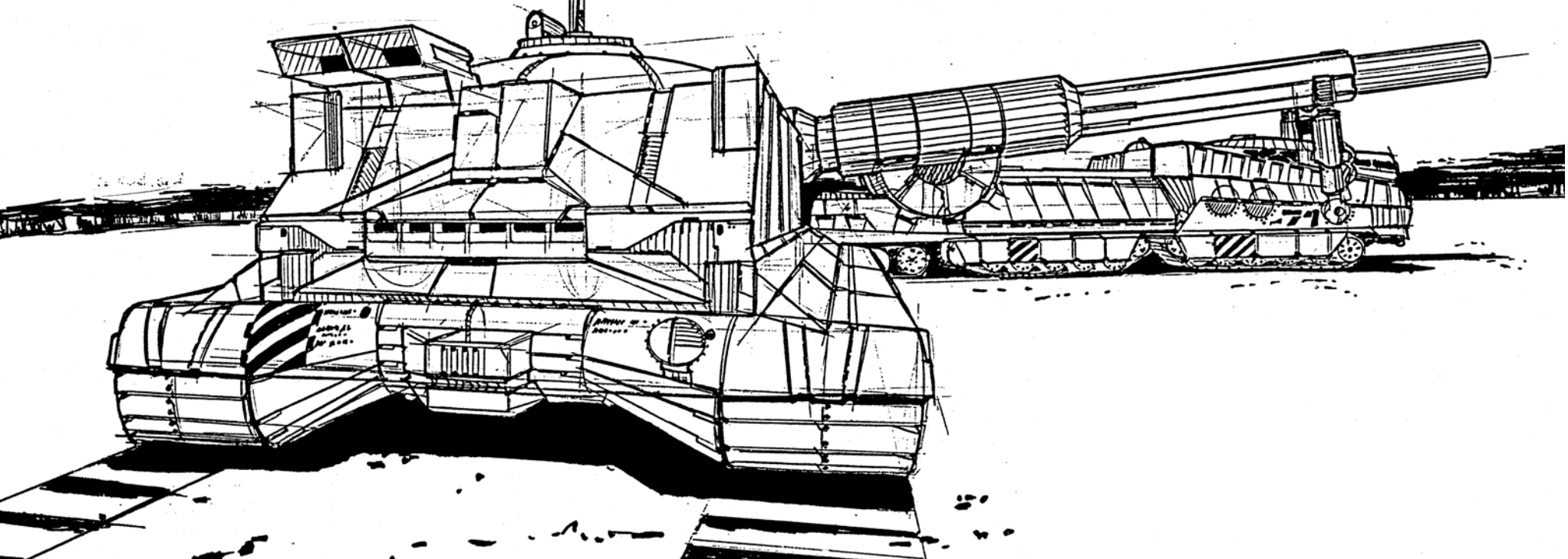
Ausrüstung		Gewicht
Interne Struktur:		0,5
Antrieb:		0
Typ:	—	
Einsatz-BP:	—	
Höchst-BP:	—	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		0
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerungswert:	64	4
	<i>Panzerungswert</i>	
Front	16	
R/L Seite	16/16	
Heck	16	

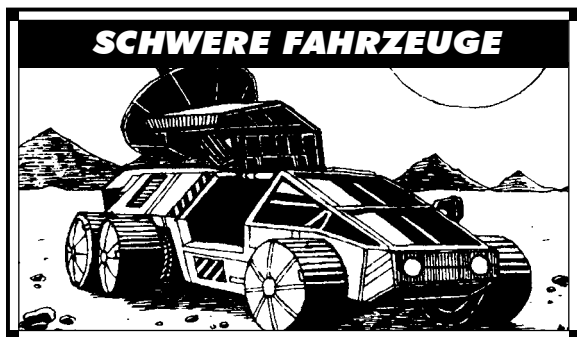
Waffen und Munition	Position	Tonnage
Fracht	Rumpf	0,5
Anhängerkupplung	Front	0
Anhängerkupplung	Heck	0

Typ: **LT-MOB-25 Long Tom Geschütz Munitionsanhänger**
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Ketten
 Tonnage: 10
 Kampfwert: —

Ausrüstung		Gewicht
Interne Struktur:		1
Antrieb:		0
Typ:	—	
Einsatz-BP:	—	
Höchst-BP:	—	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		0
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerungswert:	64	4
	<i>Panzerungswert</i>	
Front	16	
R/L Seite	16/16	
Heck	16	
Turm	16	

Waffen und Munition	Position	Tonnage
Munition (Long Tom) 25	Rumpf	5
Anhängerkupplung	Front	0
Anhängerkupplung	Heck	0





Gewicht: 65 Tonnen

Bewegungsart: Kette

Antrieb: Magna 260 Fusion

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Panzerung: Durallex Heavy

Bewaffnung:

Patton Panzer:

- 1 Defiance Killer Autokanone/10
- 1 Coventry LSR-5
- 1 HotShot Flammer
- 1 ASL Leichter Laser

Rommel Panzer:

- 1 Defiance Mech Hunter AK/20
- 1 Coventry LSR/5
- 1 ASL Leichter Laser

Hersteller: Defiance Industries

Fabrikationszentrum: Hesperus II

Kommunikationssystem: TharHes Muse 54-58k

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: TahrHes Mars5

ÜBERSICHT

Der *Patton* und der *Rommel* sind die Früchte eines Versuchs von Defiance Industries, ein neues Fahrzeug von Grund auf neu zu erstellen, anstatt ein altes Sternenbund-Design zu überarbeiten. Entworfen um die Verteidigung des Lyranischen Reiches zu übernehmen, half das Fahrzeug auf diese Weise Mechtruppen für Offensivaktionen gegen das Draconis-Kombinat im Vierten Nachfolgekrieg freizumachen.

Die beiden Panzer haben viele Komponenten gemeinsam, einschließlich des Rumpfs, des Fusionsreaktor und der Elektronik. Der Magna 260 Fusionsreaktor ist der große Unterschied

des *Rommel/Patton* zu den meist mit Verbrennungsmotoren angetriebenen Panzern, die in der Regel in den Armeen der Inneren Sphäre eingesetzt werden. Der Fusionsreaktor erwies sich aber auch als der größte Stolperstein, den die Lyraner überwinden mussten bevor der Panzer in der erforderlichen großen Stückzahl hergestellt werden konnte. Die Herstellungsmöglichkeiten von Fusionsreaktoren waren begrenzt und die produzierten waren bisher für BattleMechs und Luft-/Raumjäger vorgesehen. Das Lyranische Commonwealth musste neue Fabriken zur Herstellung der Reaktoren bauen. Und da der Helm-Kernspeicher erst noch entdeckt werden sollte, war dies sowohl ein ehrgeiziges wie auch schwieriges Unterfangen.

EIGENSCHAFTEN

Im Vergleich zum klassischen Zeitalter des Krieges und der Sternenbund-Entwicklungen, hat der *Rommel/Patton* eine sehr niedrige Silhouette. Dies ermöglicht es ihm, die Straßen des Commonwealth leicht zu passieren, während er Gegnern nur ein kleines Ziel bietet. Panzerfahrzeuge nutzen in der Regel dieselbe Bewaffnung wie BattleMechs. Obwohl sie sehr wirksam sind, sind diese Waffensysteme sehr sperrig, was zur großen Höhe älterer Panzerfahrzeuge beigetragen hat. Daher hat Defiance Industries die Killer Typ T Autokanone auf dem *Patton* und die Mech Hunter Autokanone auf dem *Rommel* (beides waren vorher Standard-Autokanonen) an die geringe Höhe des Turmes angepasst.

Beide Panzer haben als zusätzliche Bewaffnung einen Coventry LSR-5-Werfer direkt neben der Autokanone im Turm angebracht. Erste Versionen verursachten Rauch, der in den Mannschaftsraum gelangte, sobald die Raketen abgefeuert wurden, aber dieses Problem wurde inzwischen behoben. Ein am Bug angebrachter leichter Laser sorgt für zusätzliche Feuerkraft im Nahkampf, und der *Patton* ist zusätzlich noch mit einem am Heck montierten Flammer ausgestattet, der sich um feindliche Infanterie kümmern soll.

Der *Patton* ist mit über vierzehn Tonnen Panzerung stärker gepanzert als der *Rommel*. Der *Rommel* verfügt aber mit elf Tonnen schwerer Durallex Panzerung über einen ähnlich respektablen Schutz.

EINSATZ

Die Sicherheitsvorkehrungen, der um die ersten sechs Prototypen getroffen wurde, war sehr hoch. Hermann Steiner, ein früherer Panzerkommandant und Projektchef (und Onkel von Archon Katharina Steiner), wählte die Panzerbataillone von Hansens Rauhreitern, um die neuen Panzer zu testen. Mit ihrem Ruf eines aggressiven Panzereinsatzes, waren sie die ideale Wahl, um eventuelle Schwachstellen in der Kon-

struktion zu finden. Nachdem sie alles überlebten, was die Rauhreiter mit ihnen anstellten, gingen die neuen Panzer im Jahr 3027 in Serienproduktion. Obwohl sie ursprünglich zur Verstärkung der Planetaren Milizen gedacht waren (vorrangig für die Einheiten, die auf dicht besiedelten Grenzwelten stationiert waren), wurden die Panzer bald auch von Fronteinheiten angefordert. Als sich die engeren Beziehungen zwischen den LCS und den AVS bildeten, erschien der *Rommel/Patton* auch in den Farben Davions. Der Bürgerkrieg beendete diese Verkäufe.

Wie Hansens Rauhreiter erhielt auch Richards Panzerbrigade Zugriff auf den *Rommel/Patton*. Später als Richard „Big Daddy“ Whitman starb, verließ nahezu eine gesamte Kompanie die Söldnereinheit. Diese Truppen blieben letztlich im Taurus Konkordat hängen, wo das Auftauchen von Ausrüstung, die von Lyranern hergestellt wurden, auf der anderen Seite der Inneren Sphäre wilde Gerüchte entfachte, dass das Konkordat den *Rommel*-Panzer ebenso wie den *Hatchetman* BattleMech bauen würde.

In einem Versuch, die Gunst der neu gebildeten Freien Republik Rasalhaag zu gewinnen, bot Katrina Steiner dem neuen Staat militärische Unterstützung in Form von Waffen und Ausrüstung. Während des Ronin-Krieges war es daher häufig der Fall, das *Rommel/Patton*-Panzer Seite an Seite mit den vom Kombinat gebauten *Manticores* und *Scorpions* Dienst taten.

VARIANTEN

Die neu gebildete Freie Republik Rasalhaag entwickelte den *Rommel/Patton*-Panzer zurück. Da sie über ein Jahrzehnt eine zuverlässige Versorgung mit Fusionsreaktoren nicht sicherstellen konnten, erstellte die Republik eine langsamere, mit einem Verbrennungsmotor betriebene Version. Bekannt geworden als Axel Mk1. und Mk2. wurden in diesen Varianten Maschinengewehre anstelle von leichten Lasern eingebaut. Der Mk1. trägt 240 Raketen Munition und fügt dem Turm ein zweites Maschinengewehr hinzu, während der Mk2. nur 120 Raketen hat, dafür aber mit einem zusätzlichen Flammer bewaffnet ist.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Captain Dexter Finchly, Sergeant Ito Montoya, und Korporal Peter Foyle: Als Mitglied von Hansens Rauhreitern waren Finchly und seine Besatzung auf Solaris VII, die ersten, die einen *Patton* ins Gefecht führten. Sie trafen auf eine Überfallereinheit der 33. Miliz des Hauses Marik und die Prototypen schlugen sich vortrefflich.

ROMMEL/PATTON PANZER

Typ: Patton Panzer

Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Ketten
 Tonnage: 65
 Kampfwert: 961

Ausrüstung

Interne Struktur:		6,5
Antrieb:	260	2,5
Typ:	Fusionsreaktor	
Einsatz-BP:	4	
Höchst-BP:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		3,5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:	1,5	
Panzerungswert:	232	14,5

Front	51
R/L Seite	46/46
Heck	38
Turm	51

Waffen und Munition

Autokanone/10	Turm	12
Munition (AK/10) 20	Rumpf	2
LSR-5	Turm	2
Munition (LSR-5) 24	Rumpf	1
Leichter Laser	Front	0,5
Flammer	Heck	1

Typ: Rommel Panzer

Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Ketten
 Tonnage: 65
 Kampfwert: 933

Ausrüstung

Interne Struktur:		6,5
Antrieb:	260	20,5
Typ:	Fusionsreaktor	
Einsatz-BP:	4	
Höchst-BP:	6	

Ausrüstung

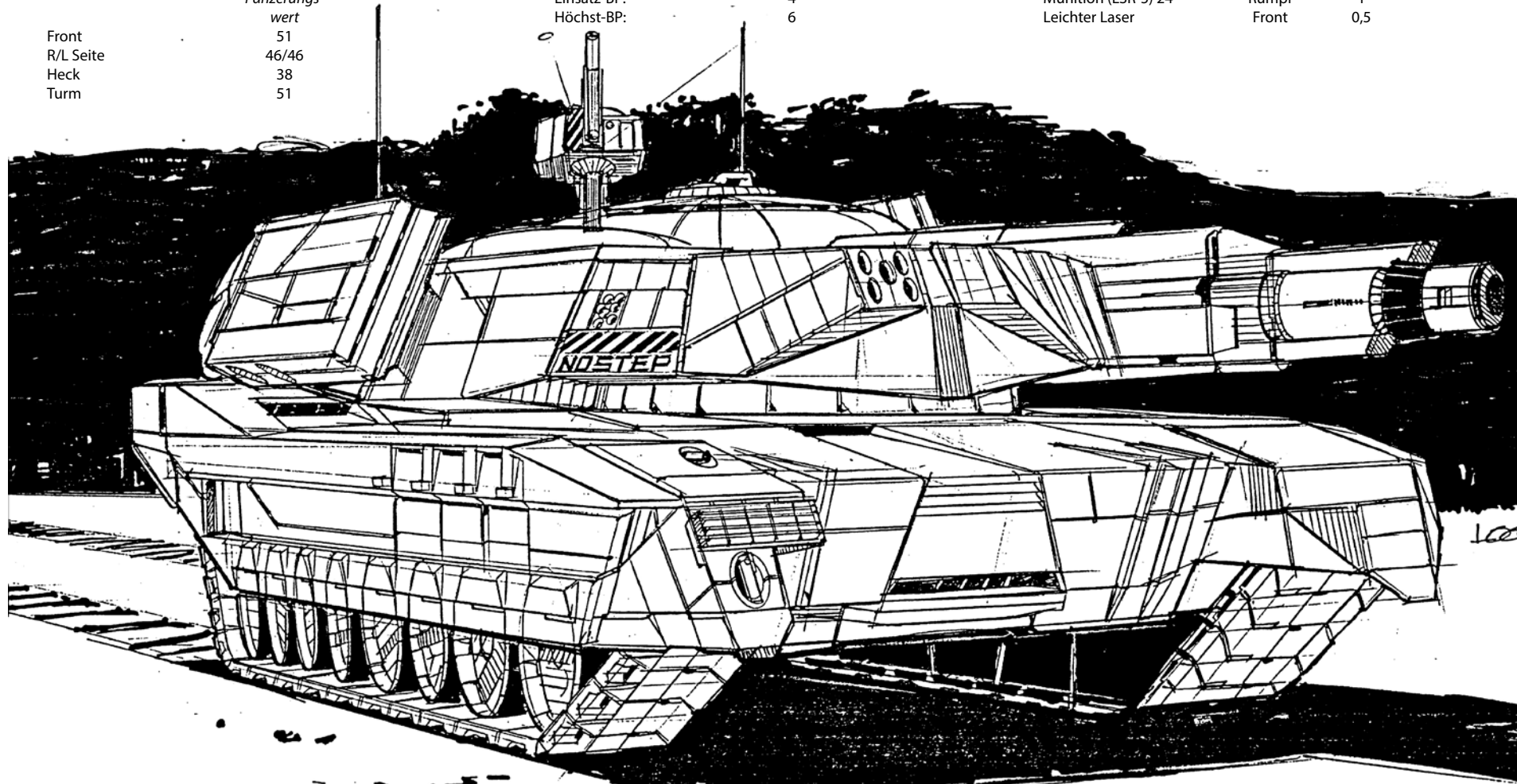
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		3,5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:	2	
Panzerungswert:	176	11

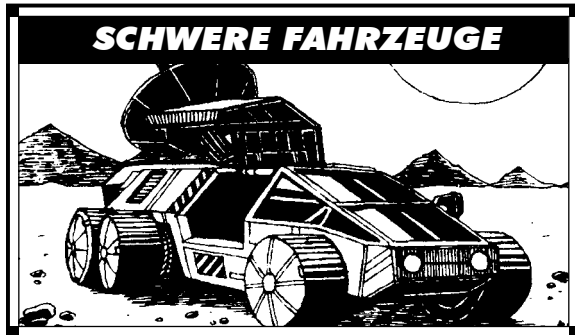
Panzerungs-
wert

Front	38
R/L Seite	38/38
Heck	24
Turm	38

Waffen und Munition

Autokanone/20	Turm	14
Munition (AK/20) 20	Rumpf	4
LSR-5	Turm	2
Munition (LSR-5) 24	Rumpf	1
Leichter Laser	Front	0,5





Gewicht: 75 Tonnen
Bewegungsart: Schiff
Antrieb: 195 Verbrennungsmotor
(unterschiedlicher Hersteller)
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Panzerung: ArcShield Max II
Bewaffnung:
2 185mm ChemJet Autokanonen/20
3 Harvester 2k KSR-2
Hersteller: Nav Hull
Fabrikationszentrum: keine (Bausätze werden
auf New Smarkand hergestellt)
Kommunikationssystem: Verschiedene
Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Verschiedene

ÜBERSICHT

Auf seinen Touren durch die Innere Sphäre sah der Unternehmer Robert Habeas auf vielen wasserreichen Welten eine Vielzahl von behelfsmäßigen Patrouillenbooten, die oft nur hölzerne Kähne mit ein paar verschraubten Panzerplatten und nur wenigen Waffen waren. Obwohl es für die Missionen auf offenem Ozean offizielle militärische Patrouillenboote gab, waren nur wenige für Missionen auf Fluss und an Küsten konzipiert, welche häufig sichere Häfen für Guerillas beherbergten. Doch obwohl er relativ reich war, fehlten Habeas die Ressourcen zum Bau und Betrieb einer eigenen Produktionsstätte (ganz zu schweigen vom Transport des Schiffes zum

Kunden). Als er betrachtete wie einfach Welten ohne große Industrien Einzelteile importieren konnten und nur das Endprodukt in das System montierten, realisierte Habeas, dass es einen Weg gab, um den Aufwand zu senken und gründete schnell Nav Hull.

Anders als Fahrzeuge, die komplett und einsatzbereit ausgeliefert werden, wird der *Monitor* in Einzelteilen zerlegt ausgeliefert. Die Kunden, bei denen es sich meist um planetare Regierungen handelt, müssen nur noch den Rumpf, den Antrieb und den Verbrennungsmotor besorgen, die ja auf den meisten Planeten zur Verfügung stehen und somit für den Kunden leicht zugänglich sind.

EIGENSCHAFTEN

Der *Monitor* ist mit einer verheerenden Bewaffnung ausgestattet, die für offene Situationen in Flussdeltas ausgerichtet ist. Die beiden ChemJet Autokanonen sind nicht nur dieselben, die auf dem beliebten *Demolisher* verwendet werden, sondern der gesamte Turm vom *Demolisher* wurde übernommen, wobei Nav Hull diesen allerdings an die Strapazen von Operationen auf Wasser anpasste. Kleine KSR-Werfer, die an den Seiten und hinten angebracht wurden, sollen ihn vor Hinterhalten durch Infanterie schützen. Kommandeure verwenden für die KSR gerne Inferno-Munition, um die Ufer während eines Hinterhaltes brennen zu lassen. Das brennbare Gel der Inferno-Raketen kann sogar schwimmen und somit für kurze Zeit auch auf der Wasseroberfläche brennen.

Der *Monitor* trägt eine leichte, aber mit acht Tonnen ausreichende Panzerung, welche auch schon am Turm des *Demolisher* verwendet wurde. Der Rest sind flache Platten, da Nav Hull die Herstellungs- und Versandkosten so gering wie möglich halten wollte. Dies erschwert das Anbringen der Panzerung an bestimmte Rumpfformen, welche die Kunden geliefert bekommen, bietet aber in der Regel genug Umfang, um den *Motor* und einen Zug Infanterie zu schützen und durch die flachen Platten hat der *Monitor* nur noch einen halben Meter Tiefgang, wodurch er auch die flachsten Stellen eines Flusses erreichen kann.

EINSATZ

Nav Hull hat über die Jahre, abhängig von der Verfügbarkeit und den Kosten, verschiedene Marken an Panzerung, elektronischen Bauteilen und Waffen an die Kunden geliefert. Allerdings führte der vierte Nachfolgekrieg, dazu, dass der Handel

einbrach und das Unternehmen nicht mehr in der Lage war die passenden Teile und Materialien für die Komplettsätze zu besorgen, was zu zahlreichen Bestellrücknahmen führte. Nach dem Krieg schloss Nav Hull ein Abkommen mit der lokalen Firma New Samarkand Metall und bat dem kleinen Unternehmen ermäßigte Teile und Materialien an.

Die meisten Besatzungen finden den Dienst auf dem *Monitor* langweilig und stumpfsinnig, da die wirkliche Bedrohung der Gewässer durch Piraten und Guerillas in Tri Vids wesentlich häufiger ist, als in der Realität. Obwohl Dienst mit dem *Monitor* auf Welten mit Frischwasser Unterhaltungspotential bietet, welches in den Herkunftswelten des *Sea Skimmer* so populär ist, haben die meisten Planeten der Inneren Sphäre allerdings nur verschmutztes Gewässern, in denen man patrouillieren kann. Doch nicht nur das, auch bei den wenigen Gelegenheiten, in denen sie tatsächlich in Aktion treten, geht es oft gegen provisorische „hölzerne Kähne“ mit leichteren Geschützen und kleinen KSR-Lafetten als Bewaffnung, die kein Gegner für die „schwimmenden *Demolisher*“ sind.

VARIANTEN

Obwohl keine offiziellen Varianten vorhanden sind, übersendet Nav Hull Schaltpläne für andere Kombinationen an Panzerung, je nachdem welche Rümpfe für den Kauf durch Regierungen oder Milizen vorhanden sind. Auch abhängig vom Kunden ist der Verbrennungsmotor so dass einige *Monitore* sich schneller oder langsamer mit einer anderen angebrachten Hauptwaffe bewegen, als das reguläre Modell mit einem Trio von kleineren Autokanonen.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Sho-ko Hiro Bunta: Als Kommandeur einer *Monitor*-Einheit in der Miliz auf Athenry, fand sich Sho-ko Bunta während des Krieges von 3039 bei der hart umkämpften Verteidigung der Larsen Inselkette wieder. Indem die Raketenmunition für mehr Laderaum geopfert wurde, konnte Bunta mehrere Hundert Infanteristen des Hauses Kurita an jedes Ufer befördern und schwächte mit seinen Autokanonen die Stellungen an den Ufern im Vorfeld. Bei mehreren Gelegenheiten, lies er sein Schiff, „No Regrets“, absichtlich stranden und bot so den Infanteristen Sicherheit und einen Sammelpunkt, da diese sich sonst mit geringer Deckung dem starken Feuer der gut geschützten Feinde ausgesetzt sahen.

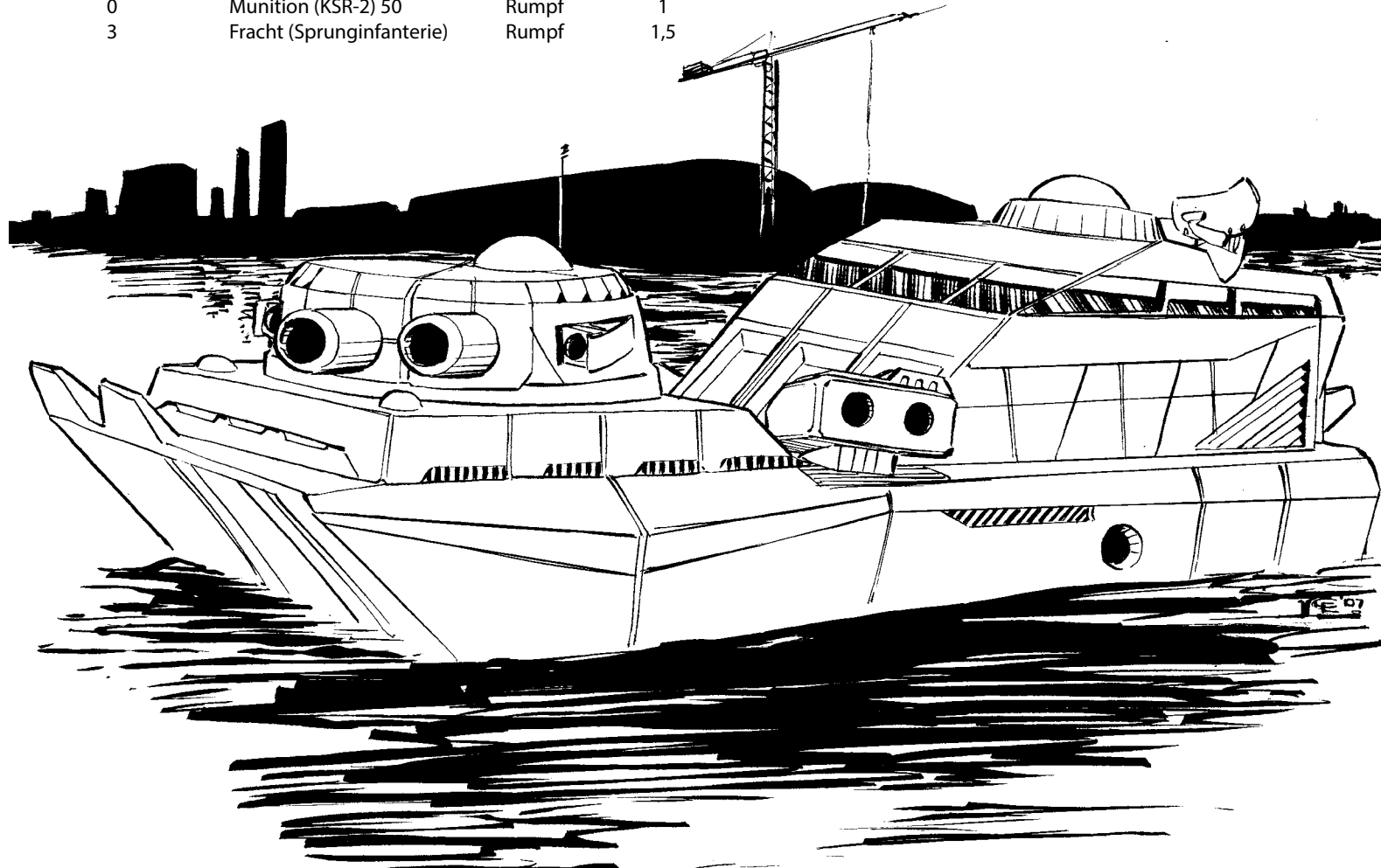
MONITOR PATROUILLENBOOT

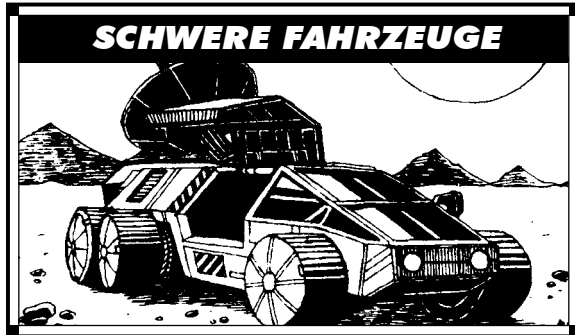
Typ: **Monitor Patrouillenboot**
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Schiff
 Tonnage: 75
 Kampfwert: 789

Ausrüstung		Gewicht
Interne Struktur:		7,5
Antrieb:	195	16
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	3	
Höchst-BP:	5	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		4
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		3

Ausrüstung		Gewicht
Panzerungswert:	128	8
	Panzerungs- wert	
Front	22	
R/L Seite	22/22	
Heck	22	
Turm	40	

Waffen und Munition	Position	Tonnage
2 Autokanone/20	Turm	28
Munition (AK/20) 15	Rumpf	3
KSR-2	Rechts	1
KSR-2	Links	1
KSR-2	Heck	1
Munition (KSR-2) 50	Rumpf	1
Fracht (Sprunginfanterie)	Rumpf	1,5





Gewicht: 75 Tonnen
Bewegungsart: Kette
Antrieb: VOX 225 Fusion
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Panzerung: StarSlab/4
Bewaffnung:
1 Armstrong Autokanone/20
2 Holly KSR-6
1 Dannel KSR-4
1 Holly LSR-10
1 Ramsey Maschinengewehr
1 Firestorm Flammer
Hersteller: HartfordCo Industries
Fabrikationszentrum: Bryant (im Jahr 2840 zerstört)
Kommunikationssystem: O/P 300
Ortungs-/ Zielerfassungssystem: O/P GRNDSTAT 50A

ÜBERSICHT

HartfordCo Industries mit Sitz auf Bryant produzierte nach dem Vereinigungskrieg den VNLK65N *Von Luckner* Panzer. Benannt nach dem berühmten tyrannischen Grafen und Offizier aus dem zwanzigsten Jahrhundert, Felix von Luckner, wurde dieses massiv gepanzerte und bewaffnete Gefährt als BattleMech ohne Beine entwickelt, der durch einen Fusionsreaktor betrieben wird und genügend Waffen angebracht hat, um Mechs bis zu seinem eigenen Gewicht zu gefährden. Die Stärke und Wendigkeit dieser Konstruktion machte diesen zur besten Wahl, um kritische Verteidigungspositionen

der Terranischen Hegemonie in den neu gewonnen und weit entfernten Gebieten der Peripherie zu verstärken.

EIGENSCHAFTEN

Mit der Aufgabe, ein schweres kettenbetriebenes Fahrzeug zu betreiben, bietet der Fusionsreaktor des *Von Luckner* das gleiche Level an Beweglichkeit und Effizienz, über die auch BattleMechs mit dem gleichen Gewicht verfügen, gepaart mit dem Vorteil der unbegrenzten Reichweite, über die nur fusionsbetriebene Reaktoren verfügen.

Die primäre Bewaffnung des *Von Luckner* besteht aus einer einzelnen Armstrong Autokanone, die durch zwei Holly KSR-6-Werfer und einer Dannel KSR-4-Lafette unterstützt wird, die alle am Turm angebracht sind, um den bestmöglichen Feuerradius zu ermöglichen. Ein Holly LSR-10 Werfer, der oben auf der Rückseite des Panzers angebracht ist, ermöglicht dem *Von Luckner* die Fähigkeit der Feuerunterstützung, obwohl die ungewöhnliche Abbringung erfordert, dass das Fahrzeug dem Gegner seine leichte hintere Panzerung präsentieren muss, wenn diese Waffe verwendet wird. (Diese Anbringung war eine bewusste Entscheidung von HartfordCos Entwicklungsteam, die den primären Nutzen der LSR darin sahen, den Rückzug anderer Einheiten zu decken.)

Bezüglich der Nahkampf-Bewaffnung wurde der *Von Luckner* mit einem Ramses Maschinengewehr konzipiert, welches an der Vorderseite des Turms angebracht ist und durch einen fusionsbetriebenen Flammer der Firma Firestorm im vorderen Bereich des Panzers unterstützt wird. Da das Ramsey seit langem für seine Tendenz zum Klemmen bekannt ist, – selbst in der Blütezeit des Sternenbundes – füllt der Firestorm oft die Lücke, die durch den Ausfall des Maschinengewehrs entsteht und liefert eine leistungsstarke Abschreckung gegen feindliche Infanterie.

EINSATZ

Obwohl der *Von Luckner* in der Zeit des Sternenbundes eine Hauptstütze der Terranischen und Sternenbund-Streitkräfte wurde, setzte der Verlust der Bryant Fabrik im Jahr 2840, die durch starke Stürme verursacht wurde, (welche durch die Zerstörung der Sturmhemmer Bryants hervorgerufen wurden), den Panzer sofort auf der Liste der gefährdeten Fahrzeuge.

Dies wurde während des Amaris-Coup und des Ersten Nachfolgekrieges das gemeinsame Schicksal vieler fortschrittlicher Fahrzeuge des Sternenbundes. Da viele Panzer für BattleMech-Ersatzteile ausgeschlachtet wurden (eine

ironische Wendung, wenn die Idee, die hinter dem Fahrzeug stand betrachtet), sind im Jahr 3030 nur noch einige wenige *Von Luckners* im Einsatz. Einst quer über die Innere Sphäre verteilt, führen im Jahr 3039 nur noch die Häuser Davion, Steiner, Marik, und Kurita *Von Luckner*-Panzer in nennenswerten Mengen ins Feld.

VARIANTEN

Die wichtigste Variante des *Von Luckner* war vor dem Krieg von 3039 der „experimentelle“ VNL-K100 der Vereinigten Sonnen. Diese Version führt weniger Raketensysteme als das Original mit und verzichtet sowohl auf die Waffen zu Infanterieabwehr, als auch auf etwas Panzerung. An deren Stelle fügten sie eine zusätzliche Armstrong Autokanone/20 an den Turm, so dass der K100 eine zerstörende Wirkung im Nahkampf entfalten kann.

Das Draconis-Kombinat experimentiert inzwischen mit einer eigenen Variante, welche als VNL-K70 bezeichnet wird. Diese Version stuft die Armstrong zu einer SarLon MaxiCanon AK/10 herab und tauscht die Holly KSR-6-Werfer gegen eine HellStar PPK, die den großen Vorteil eines Fusionsreaktors nutzt, was die Anbringung von Waffen mit großer Reichweite erlaubt und die Problematik der Munition reduziert.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Leutnant Raven van Hauen und seine Mannschaft: Während eines Überfalls im Jahr 3017 auf Icar durch den berühmten Piraten RedJack Ryan, führten Leutnant Raven van Hauen und seine Vier-Mann-Besatzung eine Kompanie Fahrzeuge – die eine Lanze *Von Luckners* enthielt – der Icar-Miliz gegen die Angreifer ins Feld. Van Hauen kommandierte die Schlacht aus seinem eigenen *Von Luckner*, dem „Thug Duster“, und inszenierte einen vernichtenden Hinterhalt, bei dem eine Lanze der Piraten in den Weg seiner versteckten Panzer geführt wurde. Im Nahkampf zerstörten die Autokanonen und KSR der Panzer die Scout-Lanze der Piraten. Als die überlebenden Räuber die Verfolgung aufnahmen zerstreute van Hauen seine Kompanie. Mit seinem sich nun zurückziehenden *Von Luckners* als Köder für die rachsüchtigen Piraten, nutzte er die rückwärtigen LSR der Fahrzeuge dazu, einen stetigen Raketenhagel auf die Verfolger aufrecht zu halten, während der Rest der Kompanie von der Seite angriff. Die Piraten zogen sich letztlich mit schweren Schäden zurück und hatten durch den Angriff nichts gewonnen.

VON LUCKNER SCHWERER PANZER

Typ: Von Luckner Schwerer Panzer (VNL-K65N Variante)

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 75

Kampfwert: 1.058

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatz-BP:

Höchst-BP:

Wärmetauscher:

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Turm:

Gewicht

225

Fusionsreaktor

3

5

10

4

0

0

2,5

Gewicht

7,5

15

0

4

0

0

2,5

Ausrüstung

Panzerungswert:

Front

R/L Seite

Heck

Turm

176

Panzerungs-
wert

41

30/30

30

45

Gewicht

11

Waffen und Munition

Autokanone/20

Munition (AK/20) 15

2 KSR-6

Munition (KSR-6) 15

KSR-4

Munition (KSR-4) 25

LSR-10

Munition (LSR-10) 12

Maschinengewehr

Munition (MG) 100

Flammer

Position

Turm

Rumpf

Turm

Rumpf

Turm

Rumpf

Heck

Rumpf

Turret

Rumpf

Front

Tonnage

14

3

6

1

2

1

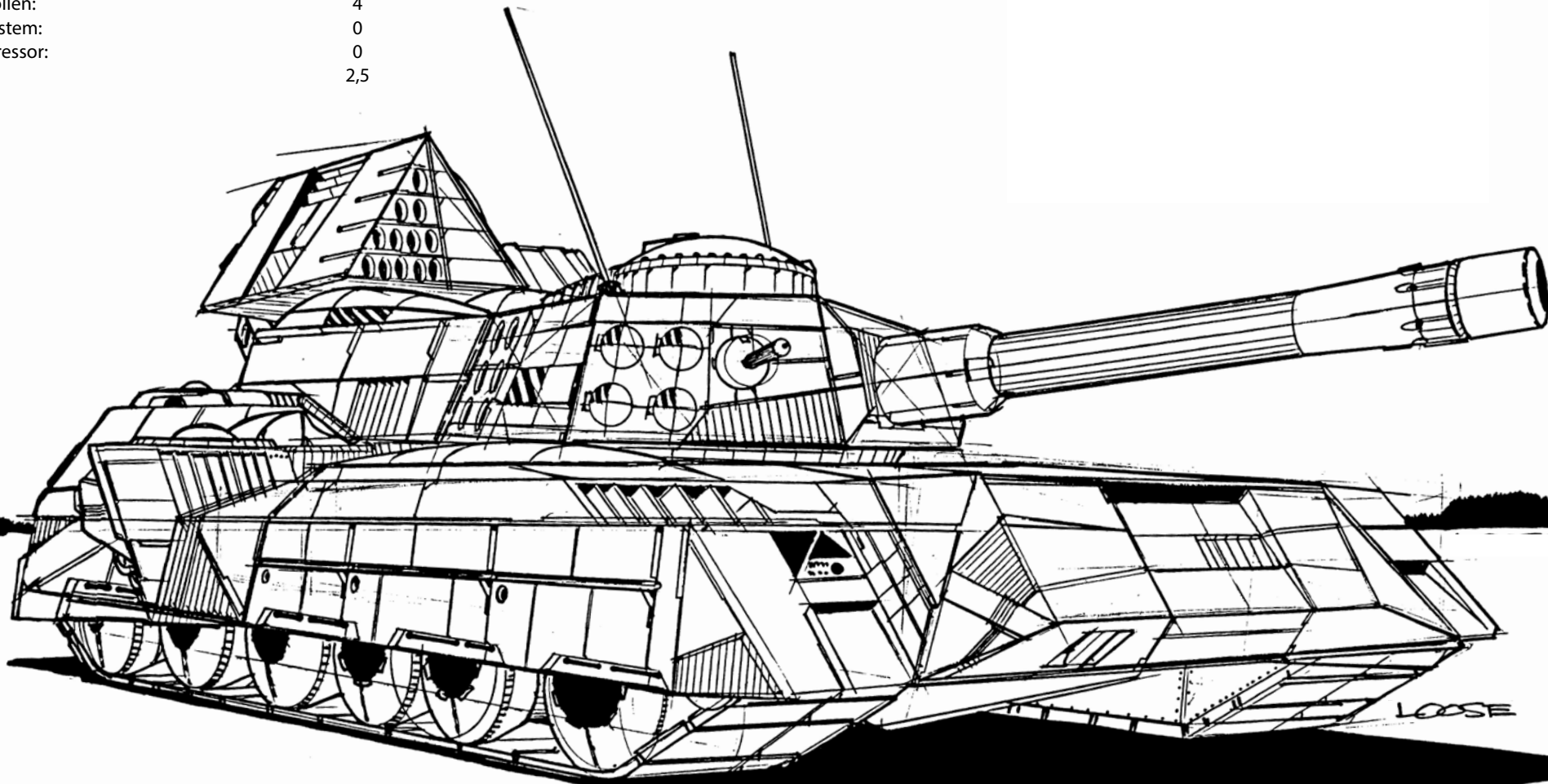
5

1

0,5

0,5

1





Gewicht: 80 Tonnen

Bewegungsart: Kette

Antrieb: GM 240 Superload Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 33 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Panzerung: Durandal 160 Standard

Bewaffnung:

2 185mm ChemJet Autokanone/20

Hersteller: Aldis Industries, New Smarkand Metals

Fabrikationszentrum: Terra, Betelgeuse (Aldis);

New Smarkand (NSM)

Kommunikationssystem: Omicron 5000

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Omicron VII

ÜBERSICHT

Gekapert durch die Randwelt Republik im Jahr 2767, wurde Aldis Industries während Aleksandr Kerenskys Befreiung von Terra zerstört. Unter der Schirmherrschaft von Jeromy Blakes Terranischem Wiederaufbau-Programm erneut errichtet, agierte Aldis unter dem Schutz der Neutralität Terras, die ComStar ausgerufen hatte. In den frühen Tagen des Ersten Nachfolgekrieges, konzipierten die Ingenieure von Aldis Industries eine Lösung für das Mech-Technologie Problem. Ihr Plan war es, ein Fahrzeug zu schaffen, das leistungsfähig genug war, um einen Mech zu vernichten, aber das attraktiv genug für Welten war, die sich keine Mech-Kräfte leisten konnten. Getauft auf den Namen *Demolisher*, debütierte der Panzer im Jahr 2803 und hat sich einen Ruf als eines der tödlichsten Fahrzeuge auf dem Schlachtfeld erworben.

EIGENSCHAFTEN

Mit den zwei am Turm angebrachten 185mm Autokanonen ist der *Demolisher* ein einschüchterndes Fahrzeug. Die gigantischen Waffen verwenden ein beliebtes Treibstoff-System, das zwei Chemikalien in einer Suspension vermischt und einen Strom Granaten auf den unglücklichen Gegner abfeuert. In älteren Modellen produzierte dies eine Menge Hitze. Als Folge mussten die Besatzungen spezielle Kühlwesten tragen, da es während eines andauernden Feuergefechts unglaublich heiß im Panzer wurde. Das aktuelle Modell löst dieses Problem, indem es das meiste des ausgestoßenen Gases durch die Läufe der Autokanone nach draußen lenkt.

Als Verteidigungspanzer konzipiert, ist der *Demolisher* in urbanem Gelände am effektivsten. Aus einem Versteck angreifend, können die beiden Autokanonen sogar einen überschweren Mech zu Fall bringen. Jedoch macht der Mangel an sekundärer Bewaffnung den *Demolisher* von der Unterstützung befreundeter Infanterie Einheiten im Kampf gegen leichte Panzer und Infanterie abhängig.

EINSATZ

Die ersten *Demolisher* waren ein unglaublicher Erfolg. Viele Welten denen ein stehendes Mech-Heer fehlten, kauften den Panzer. Oft vernachlässigten es die Welten andere schwere Fahrzeuge zu erwerben, so dass der Panzer für seine Fähigkeit berühmt werden konnte, alles auf dem Schlachtfeld zu zerstören und sich seinen Namen, Mechschlächter, zu verdienen.

Als die Nachfolgekriege die industrielle Basis der Inneren Sphäre in vergangene Jahrhunderte zurückwarf, wurden viele von diesen durch Milizen betriebenen *Demolisher* in Frontlinien versetzt.

Truppen der früheren Republik der Randwelten überfielen im Jahr 2825 die Kurita Welt Kessel. Durch die Information ermutigt, das die normalen Verteidigungseinheiten an die Steiner-Front verlegt wurden, glaubten die Angreifer, das ihre beiden Mechlanzen ausreichen würden um mit der Lanze *Demolisher* fertig zu werden, welche die Lagerhäuser Kessels bewachten. Übermütig ließen die Renegaten einen Ihrer überschweren Mechs, einen *Rampage* ausrücken, um die Verteidiger zur Kapitulation zu zwingen. Unglücklicherweise schlug dieser Plan fehl. Alle vier *Demolisher* feuerten auf den überschweren Mech und zerstörten ihn vollständig. Die anderen Eindringlingen griffen dann in Wellen an, um die Kurita-Panzer zu zermürben. Aber dies funktionierte auch nicht besser als der vorherige Plan und die Überlebenden entschieden, das es klüger wäre den Planeten ohne Beute zu verlassen, als ein Glückstreffer ihren zweiten *Rampage* köpfte.

Während des gescheiterten Versuch des 5. Schwert des Lichts die Davion Welt Conroe Ende 3025 zu erobern, geriet die Hetzlanze von Sorensons Sabres in einen Hinterhalt, als sie die Stadt Thessia betraten. Eine lokale Widerstandsgruppe die als Roter Donner bekannt war, besaß einen alten *Devastator* und sie verwendeten diese Variante dazu die Elite Mechlanze des Kombinat einzuschüchtern. Gejagt durch die schwere Autokanone ergriffen die Kurita-Truppen den Rückzug.

VARIANTEN

Der ursprüngliche Mk I *Demolisher* nutzte ein Vier-Ketten-Aufhängung System, und das ist das Modell, welches bis heute am häufigsten, in der Inneren Sphäre Dienst tut. Die aktuell produzierte Version, die 2823 als Mk II eingeführt wurde, wird durch ein verbessertes Suspensoren-System betrieben und hat nur noch zwei Ketten. Einige Truppen haben Panzerung entfernt, um Verteidigungswaffen zu installieren, die sich mit feindlichen leichten Panzern und Infanterie beschäftigen sollen.

In einem Versuch den Umsatz auf reichen Welten zu steigern, bauten die Entwickler einen Fusionsreaktor in den *Demolisher* ein. Das als *Devastator* umgetaufte Fahrzeug, trägt zusätzlich drei leichte Intek Laser, einen Zippo Flammer und einen Holly KSR-6-Werfer.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

„Hildegarde“: „Hildegarde“ ist der Name eines Marik-Miliz *Demolisher*, der mehr als fünfzig Gefechte überlebt hat. In fast jedem Kampf wurde die Mannschaft Hildegardes getötet. Auf die Überlebenschancen der aktuellen Mannschaft zu setzen, ist eine beliebte Form von Wetten unter den Truppen des Hauses Marik.

Nicht überraschend ist es daher, das Mannschaften die Versetzung auf Hildegarde als Bestrafung empfinden. Das Personal, das als Mannschaft fungiert, bemüht sich darum wieder versetzt zu werden, bevor Hildegarde erneut in den Kampf gerufen wird.

Kapitän Theodore Jacobs: Als ein Mitglied des Söldnerpanzerregiments Mobiles Feuer, hat sich Jacobs einen Namen durch Furchtlosigkeit und Mut gemacht. Stets führt er seine überschwere Kompanie in vorderster Linie von seinem Turm aus in die Schlacht, so das viele Beobachter davon ausgehen, das er auf seinem Weg zum Bataillons Kommandanten ist.

DEMOLISHER SCHWERER PANZER

Typ: Demolisher Schwerer Panzer

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 80

Kampfwert: 1.069

Ausrüstung

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Turm:

Panzerungswert:

Gewicht

4

0

0

3

10

Waffen und Munition Position Tonnage

2 Autokanonen/20 Turm 28

Munition (AK/20) 20 Rumpf 4

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatz-BP:

Höchst-BP:

Wärmetauscher:

Gewicht

8

23

240

Verbrennungsmotor

3

5

0

0

Panzerungs-

wert

40

30/30

20

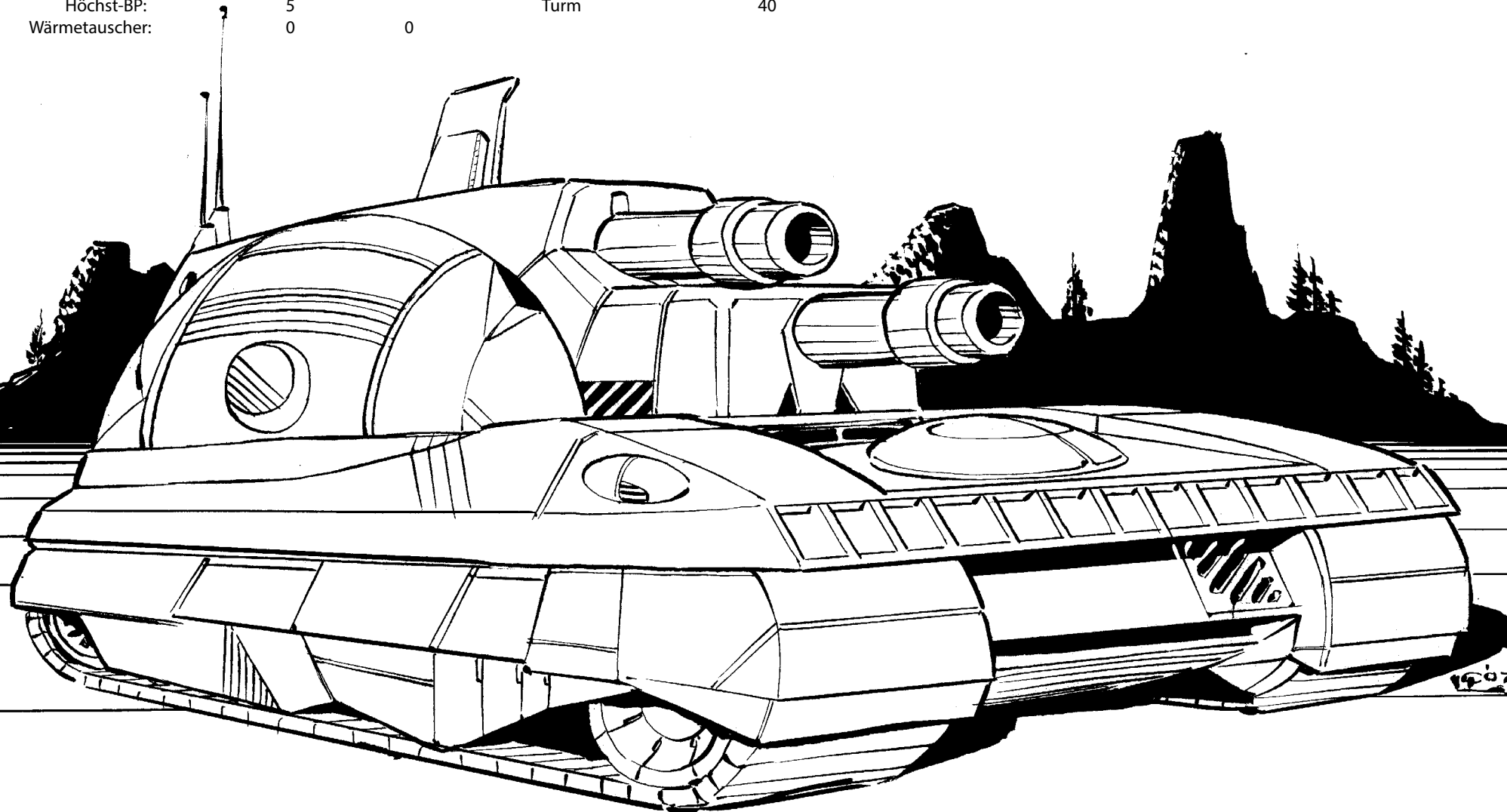
40

Front

R/L Seite

Heck

Turm





Gewicht: 80 Tonnen

Bewegungsart: Kette

Antrieb: GM 240 Superload Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Panzerung: StarSlab/7

Bewaffnung:

4 Flak Autokanonen/5

2 Auto Gun Maschinengewehre

Hersteller: Kallon Industries

Fabrikationszentrum: Loyalty, Kirklin, Nanking

Kommunikationssystem: JoLex Systems

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: AntiAir Flak Systems-1

ÜBERSICHT

In gewisser Weise ist der *Partisan* seitdem Zeitalter des Flugzeugs in der Entwicklung. Als die Flugzeuge stärker wurden, mussten immer bessere Waffen entwickelt werden, welche sie abschießen konnten. Kallon war für seine BattleMech-Entwicklungen berühmt, in denen Bodentruppen eine reelle Chance gegen Flugzeuge hatten, aber dank der Zerstörungskraft der Nachfolgekriege war Kallon nicht mehr in die Lage die Nachfrage der Käufer zu bedienen. Der *Partisan* war die Lösung für diesen Mangel.

EIGENSCHAFTEN

Das glänzende Juwel des *Partisan* ist nicht die Panzerung, die Geschwindigkeit oder Bewaffnung, sondern das Zielerfassungssystem. Das Luftabwehr-System ist so leistungsfähig wie jedes andere System gegen Bodenziele, sucht aber seine Gleichgewichte beim Kampf gegen Flugzeuge. Fähig zur Überwa-

chung von bis zu 200 Zielen gleichzeitig, wertet es nahezu sofort aus welche Ziele für den Schützen optimal sind. Der Schütze kann dann nach Wahl des Computers feuern, oder er überbrückt ihn und wählt ein Ziel seiner Wahl aus. Der Input für das System kann sogar vom Panzer entfernt werden und in einer Entfernung von bis zu zwanzig Meter verwendet werden. Ein weiteres einzigartiges Merkmal des *Partisan* ist, dass der Computer mit anderen verknüpft werden kann. Dieses Netzwerk ist besser als jeder einzelne Computer und kann entweder die größte Einzelbedrohung oder die verwundbarsten Gegner ausfindig machen.

Natürlich sind die vier angebrachten Flak Autokanonen auf große Entfernung eine furchterregende Waffe, während die zwei Maschinengewehre die Möglichkeit zum Kampf gegen Infanterie bieten. Der *Partisan* ist gut beraten, sich aus Nahkämpfen zurückzuziehen, da er nur durch sechs Tonnen Panzerung vor feindlichem Feuer geschützt ist. Mit einer maximalen Geschwindigkeit von 54 Stundenkilometern, zählt der *Partisan* eher zu den defensiven als zu den offensiven Einheiten. Ein häufiges Problem ist der Mangel an Munition, die innerhalb von wenigen Minuten intensiver Kämpfe aufgebraucht ist. Aus diesem Grund werden *Partisan*-Panzer in der Regel nahe an Nachschubeinrichtungen oder -fahrzeugen eingesetzt.

Während eines Angriffs auf Dobson durch Kurita-Jäger, wurde der *Partisan* erstmals eingesetzt. Ein Mangel an Davion Luft-/Raumjägern erlaubte den Kombinatstruppen unangegriffen knapp zehn Kilometer entfernt von Dobberville, wo sich die Verteidigungsanlagen der VerCom Streitkräfte befanden, zu landen. Da ihre Nachschublinien in Gefahr waren, wenn sie Dobberville umgingen, griffen die Kurita-Truppen die Stadt an. Nahezu ein Geschwader Jäger, hauptsächlich aus kleineren *Shologars* bestehend, griff zuerst an und versuchte zunächst die Verteidiger zu fassen und zu isolieren. Eine Kompanie *Partisan*-Panzer wurde an die Ränder der Stadt verteilt und griff die Jäger an, wobei ihnen die Zerstörung drei feindlicher Jäger beim ersten Schlagabtausch gelang. Die Kurita-Kräfte änderten ihre Taktik, um die Bedrohung ihrer Jäger zu minimieren und attackierten die *Partisan*-Panzer als primäres Ziel. Die kleinen Jäger nutzten ihre Geschwindigkeit und bewegten sich schnell in und wieder aus der Reichweite heraus und strapazierten damit selbst die Zielerfassungssysteme der *Partisan*-Panzer, aber diese hielten die Luft-/Raumjäger in Schach. Als die Bodentruppen des Kombinats in der Schlacht ankamen, wurden diese gestoppt und binnen eines Tages zurückgeworfen. Als sie Dobson verließen, war die Hälfte ihrer Luft-/Raumjäger zerstört.

EINSATZ

Obwohl er eher in den Vereinigten Sonnen und der Liga Freier Welten konzentriert ist, wo er hergestellt wird, ist der *Partisan* keineswegs selten in den Armeen der anderen Staaten. Die einzige Ausnahme davon ist die Außenwelt Allianz, wo man in der Regel auf Lufthoheit setzt und daher wenig Verwendung für den *Partisan* hat. Die Verkäufe an die Konföderation und das Draconis-Kombinat schwanken je nach dem Grad der Feindschaft, der gerade zwischen den Reichen besteht.

VARIANTEN

Viele verschiedene Versuche, den *Partisan* zu modifizieren haben über die Jahrzehnte seines Bestehens stattgefunden. Allerdings haben nur wenige Versuche den Panzer verbessert. Es wurden leichtere Autokanonen eingebaut, aber die Gewichtsparsnis ist meistens wegen des Verlusts an Feuerkraft verschwendet. Es wurde versucht Raketenwerfer als primäres Waffensystem einzubauen, aber der Zielcomputer hat häufig Probleme beim Versuch, die einzelnen Raketen nach zu verfolgen.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Sergeant-Major Steve Steiner: Steiner befiehlt seit knapp vier Jahrzehnten den selben *Partisan*, Xerxes, in den Reihen der Galisteo-Miliz. Nicht mit der herrschenden Lyranischen Familie verwandt, weist er jede Verbindung mit der Familie zurück und wird gewalttätig, wenn jemand ihn darauf anspricht. Seine erste Aktion war sogar gegen Lyraner während eines Überfalls im Jahr 3001, als Xerxes ein Paar *Lucifers* abschoss. Da die Galisteo-Miliz über kein gesetzliches Rentenalter verfügt, werden laufend Wetten abgeschlossen, wann er zurücktritt. Gerüchte besagen, das er selbst auf das Jahr 3067 gesetzt haben soll.

Richard Hall: Der talentierte Schütze Hall war einer der Helden bei einem aktuellen Überfall gegen die Stadt Healsteadt auf Cimeron. Als feindliche Kräfte die Davion-Linien durchbrachen, bewegte er seinen *Partisan* vorwärts, um die Lücke zu füllen, wobei er fünf gegnerische Panzer zerstörte, die nicht damit rechneten, das ein primär gegen Luftfahrzeuge konzipiertes Fahrzeug sich so gut auf dem Schlachtfeld schlagen würde.

PARTISAN SCHWERER FLAKPANZER

Typ: Partisan Schwerer Flakpanzer

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 80

Kampfwert: 673

Waffen und Munition	Position	Tonnage
---------------------	----------	---------

4 Autokanonen/5	Turm	32
-----------------	------	----

Munition (AK/5) 40	Rumpf	2
--------------------	-------	---

2 Maschinengewehre	Front	1
--------------------	-------	---

Munition (MG) 100	Rumpf	0,5
-------------------	-------	-----

Ausrüstung

Interne Struktur:

Gewicht

8

Antrieb:

240

23

Typ:

Verbrennungsmotor

Einsatz-BP:

3

Höchst-BP:

5

Wärmetauscher:

0

0

Kontrollen:

4

Hubsystem:

0

Kompressor:

0

Turm:

3,5

Panzerungswert:

96

6

Panzerungs-
wert

Front

22

R/L Seite

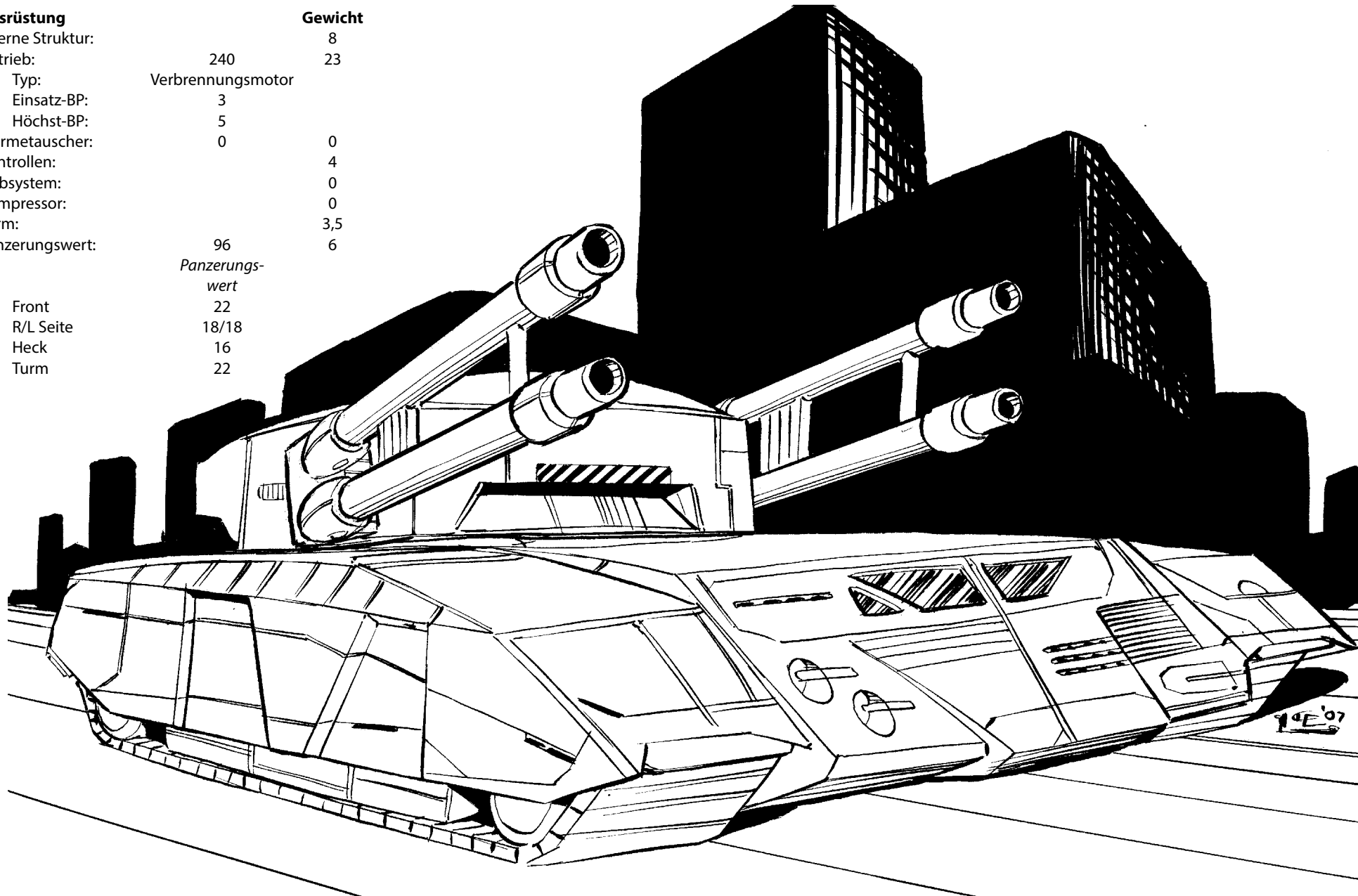
18/18

Heck

16

Turm

22





Gewicht: 80 Tonnen
Bewegungsart: Kette
Antrieb: GoreTex 240 Fusion
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Panzerung: ArcShield VII Mk 5
Bewaffnung:
3 HellStar PPK
Hersteller: Aldis Industries,
New Smarkand Metals
Fabrikationszentrum: Terra, Betelgeuse (Aldis);
New Smarkand (NWM)
Kommunikationssystem: Olmstead 3000
Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Omicron IX

ÜBERSICHT

Aldis Industries war immens erfolgreich mit seinem *Demolisher*-Panzer, obwohl die Hitze Probleme des Fahrzeugs sich als erhebliche Hürde erwiesen. Einen ganz anderen Weg nehmend, veröffentlichte Aldis den *Schrek* zehn Jahre später im Jahr 2813, der nicht die gleichen Hitze Probleme hatte. Erstellt von Aldis, um den *Demolisher* zu übertreffen, ist es wahrscheinlich, dass die alten Alacorn-Panzer und der AWS-8Q *Awesome* ebenso als Inspiration für die Entwicklung dienten. Die drei PPK des *Schrek* verfügen über eine der modernsten Technologien die Aldis zur Verfügung steht, nämlich magnetische Linsen an der Mündung der Läufe, wo sie den Ver-

lauf des Teilchenstrom um ein paar Grad fein justieren. Diese Linsen können weiter entlang ihrer Achse gedreht werden, so dass der *Schrek* Ziele anvisieren kann, die außerhalb des Sichtfeldes des Turmes liegen. Die extrem langen Läufe ermöglichen eine längere Beschleunigung, so dass die HellStar PPK die Partikel bei höherer Energie als normal auswirft. Daher verbraucht der *Schrek* weniger Partikelmasse pro Schuss, so dass die Wartung der Teile des Einspritzsystems reduziert wird. Die längere Beschleunigung nimmt zwar etwas des Vorteils, dadurch wird das Bauteil jedoch weniger empfindlich.

EIGENSCHAFTEN

Entworfen für ausgedehnte Langstrecken-Bombardements, optimierte Aldis die Fähigkeit des Fahrzeugs in vorbereitete Positionen zu gelangen, dadurch, dass das Profil abgesenkt wurde, obwohl dies auf Kosten des Besatzungskomforts ging. Wenn er in dieser niedrigen Rumpf-Position eingesetzt wird, kann er feindlichen Einheiten erhebliche Schäden zuzufügen, und senkt gleichzeitig die Gefahr bei einem feindlichen Gegenschlag beschädigt zu werden. Während jedoch die Feuerkraft zu einer erheblichen Gefahr für feindliche Formationen und Befestigungen wird, sorgt die schwache Panzerung im Vergleich zu anderen Panzern seiner Gewichtsklasse, kombiniert mit der geringen Beweglichkeit dafür, dass er nicht als Hauptfahrzeug in Frontlinien eingesetzt wird. Feindliche Truppen, die mit dem *Schrek* konfrontiert werden, und sich dessen bewusst sind, neigen dazu, sich zuerst auf den *Schrek* zu konzentrieren, umso die Feuerkraft des Feindes zu reduzieren. Daher werden diese selten ohne Begleitschutz in Gefechte geschickt. Es ist kein Zufall, dass der *Demolisher* perfekt für diese Aufgabe geeignet ist. Der *Schrek* gleicht die mangelnde Reichweite des *Demolisher* aus, so dass es schwierig ist, gemischte Kompanien dieser Panzer anzugreifen.

Der *Schrek* verfügt über das Olmstead 3000-Kommunikations-Paket, welches nicht unter den gleichen Leistungsproblemen wie frühere Exemplare Olmsteads leiden, da der *Schrek* über einen Fusionsreaktor verfügt. Der Omicron IX Zielcomputer und seine unverwechselbaren über der rechten Kette angebrachten Sensorenkuppel, profitieren vom GoreTex-Fusionsreaktor des *Schrek*. Eben durch die Nachfrage nach mehr Energie, als bei den alten Omicron Computer, wird die Fähigkeit Ziele auf weite Distanz zu treffen durch den MK IX erleichtert.

EINSATZ

Zu der Zeit in der er geschaffen wurde, war es zwar nicht problematisch, aber die fortgeschrittene Bewaffnung und der Fusionsreaktor bedeuteten in den Zeiten des 30. und frühen 31. Jahrhundert eine zusätzliche Herausforderung für die im Feld stehenden Einheiten. In der Zeit der späten Nachfolgekriege wurden Techs mit Wissen im Bereich Fusionsreaktoren und PPKs häufig BattleMech-Einheiten zugeteilt, was die Anzahl qualifizierten Personals zur Wartung des *Schreks* reduzierte. Aldis investierte zur Verfügung stehende Mittel, um dem Wartungspersonal von interessierten Käufern Schulungen anzubieten, aber der Aspekt ist ein zunehmendes Problem geworden, so dass der Absatz auf den potentiellen Märkten des *Schrek* gesunken ist. Zur Zeit des Jahrs 3030er waren diese Panzer selten außerhalb sehr gut ausgerüsteter Einheiten zu finden. Zum Beispiel waren *Schreks* nicht ungewöhnlich in Einheiten, die bereits das Logistikproblem für ihre schweren *Manticore*-Panzer gelöst hatten. [Das Wiederaufleben verloren geglaubter Technologie in diesem Jahrzehnt hat den Panzer schlussendlich vor dem Aussterben gerettet, obwohl es bis in die spätere 3040er Jahre dauerte, bis die Verkäufe wieder anstiegen. – Anm. d. Red.]

VARIANTEN

Nur wenige Varianten des *Schrek* existieren, obwohl mehrere Einheiten etwas der geringen Panzerung geopfert haben, um Waffen zur Infanterieabwehr anbringen zu können, da der Panzer sehr anfällig für Infanterie-Angriffe ist.

Schreks werden häufig ausgeschlachtet, um die PPKs oder den Reaktor in BattleMechs einzubauen. Manche Besitzer haben daher Verbrennungsmotoren und Autokanonen angebracht, um den teuren Panzer in identischem Profil weiter nutzen zu können. Ohne das Gewicht der Wärmetauscher des ursprünglichen *Schrek*, können diese mit Autokanonen ausgerüsteten Panzer auch zusätzliche Panzerung aufnehmen.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Lieutenant-Kolonel Samuel Garibaldi: Als zweiter Offizier der 1. Marik-Miliz nutzte Garibaldi das Vermögen seiner Familie dazu, eine Lanze *Schreks* zu kaufen. Sie sind seiner Befehlslanze angehängt und der Colonel hat öffentlich verkündet, dass er sie erworben hat, um sie als mobiles Nachschublager an PPKs und Fusionsreaktoren für seinen *Awesome* zu verwenden, welches aber auch zurückschießen kann.

SCHREK PPK-TRÄGER

Typ: Schrek PPK-Träger

Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Ketten
 Tonnage: 80
 Kampfwert: 935

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		8
Antrieb:	240 Fusionsreaktor	17,5
Typ:		
Einsatz-BP:	3	
Höchst-BP:	5	

Ausrüstung

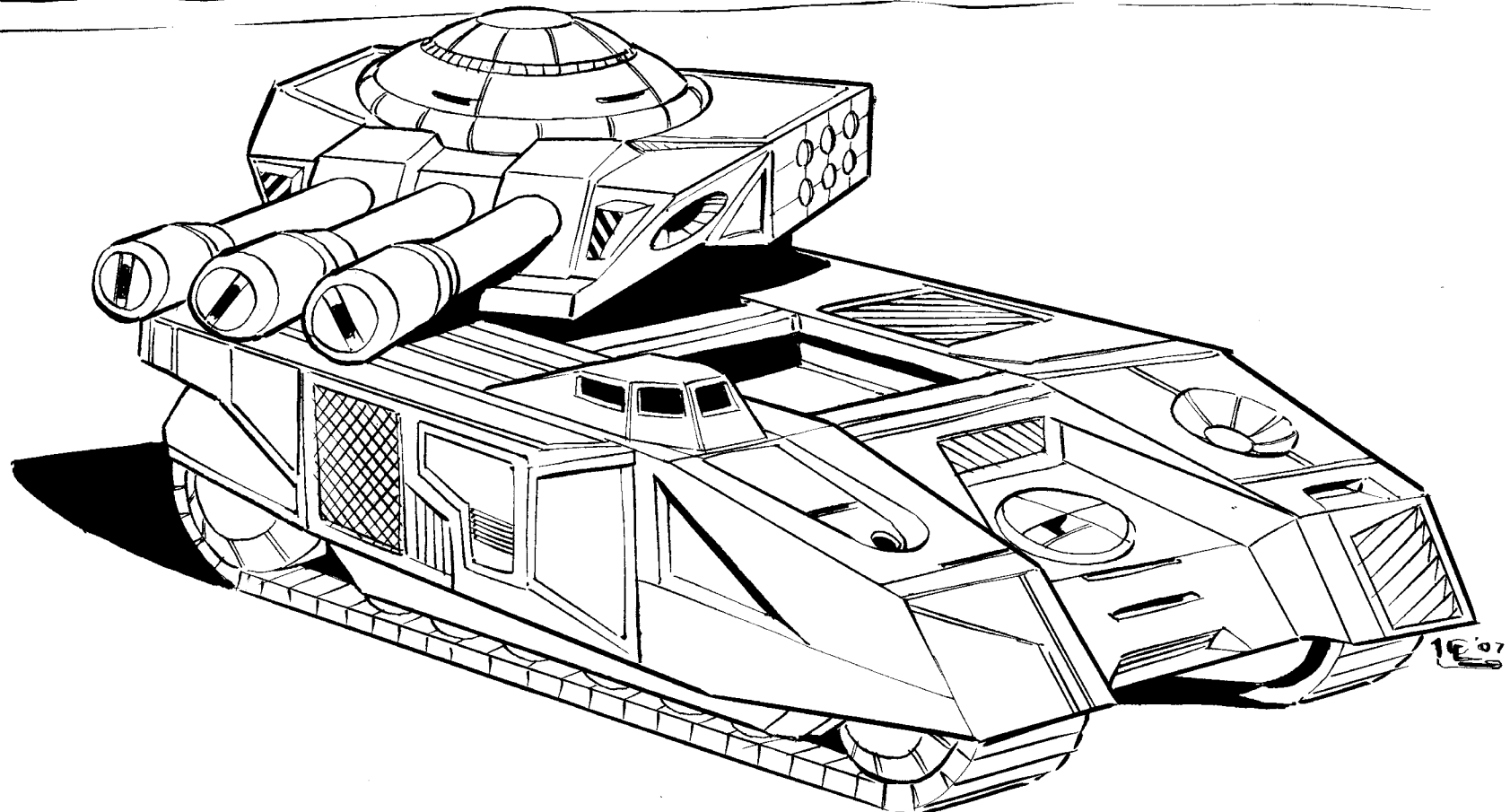
Wärmetauscher:	30	20
Kontrollen:		4
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		2,5

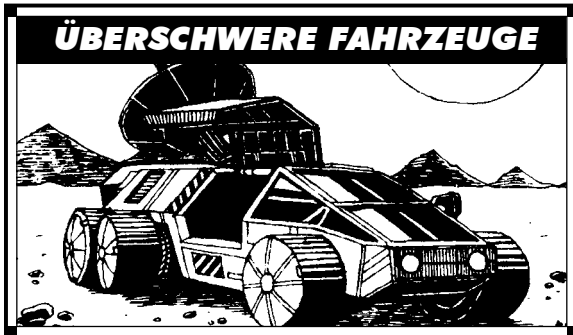
Ausrüstung

		Gewicht
Panzerungswert:	112	7
	<i>Panzerungswert</i>	
Front	24	
R/L Seite	20/20	
Heck	20	
Turm	28	

Waffen und Munition

Waffen und Munition	Position	Tonnage
3 PPKs	Turm	21





Gewicht: 85 Tonnen

Bewegungsart: Kette

Antrieb: InterComBust 255 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Panzerung: ProtecTech 7

Bewaffnung:

2 Sturmfeuer LSR-20

2 Mini Gun Maschinengewehre

Hersteller: Trelshire Heavy Industries

Fabrikationszentrum: Sudeten

Kommunikationssystem: Angst 2100-b

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Sturmfeuer Highlight mit BlindFire Radar

ÜBERSICHT

Im frühen 31. Jahrhundert suchte das Lyranische Commonwealth nach einem Luftabwehr-Design, das mehrere Gegenschläge überleben kann, bevor es sich zurückziehen muss. Das Ergebnis war der *Sturmfeuer*, der erstmalig 3018 in Aktion trat. Er wurde mit einem sehr niedrigen Profil entwickelt, so dass er auch indirektes Feuer als Unterstützung für andere Einheiten abgeben und dabei leichter in Deckung gehen kann, als die typischen großen, hohen Panzer dieser Zeit. [Das Konzept des niedrigen Profils wurde später seitens Defiance Industries für den *Rommel/Patton* übernommen. – Anm. d. Red.]

EIGENSCHAFTEN

Der *Sturmfeuer* verfügt über zwei LSR-20-Lafetten, sowie über zwei Maschinengewehre, die für den Kampf gegen feindliche Infanterie gedacht sind. Um Verluste durch eigenes Feuer in den dichten Raketen Salven zu vermeiden, wurden an den Prototypen des *Sturmfeuers* verschiedene Positionen für die Raketenwerfer gesetzt, einschließlich Dreh- und Vertikal angebrachter Raketenwerfer. Schließlich wurden die Raketenwerfer aufgeteilt, einer wurde konventionell auf dem Turm angebracht, während der andere fast vertikal auf dem hinteren Deck des Rumpfes angebracht ist. Ein komplett neues Leitsystem wurde geschaffen, um mit der ungewöhnlichen Anordnung der Raketenwerfer umgehen zu können. Dadurch waren Kollisionen beim Abfeuern der Salven ausgeschlossen, da der am Turm angebrachte Raketenwerfer in traditioneller Form nach vorne schießt, während der hintere Raketenwerfer in einem anderen Bogen schräg nach oben feuert.

Im Gegensatz zu vielen anderen Feuerunterstützungseinheiten ist der *Sturmfeuer* stark gepanzert. Die 19,5 Tonnen Panzerung erlauben dem *Sturmfeuer* einiges an Schaden einzustecken, was von den Besatzungen an Bord der Raketen-träger geschätzt wird, die sonst an papierdünne Panzerung gewöhnt sind, die „bei einem bösen Blick“ zerbröseln würde, wie die Crew einem erzählen würde.

Etwas was die Besatzungen nicht schätzen, ist die beengte Räumlichkeit im Inneren des Panzers. Es ist absolut kein Raum vorhanden, sich zu bewegen und da jeder Stuhl drehbar ist, um auf die jeweiligen Stationen zugreifen zu können, wird der Panzer so eng, dass sich die Besatzungen auf Stühle setzen müssen, die nach außerhalb des Panzers führen.

EINSATZ

Der *Sturmfeuer* bewies sich im Vierten Nachfolgekrieg als hoch bewertete konventionelle Einheit. Sein niedriges Profil erwies sich für viele Truppen der Liga Freier Welten und des Kombinat als Fluch, die sich im Feuer dieses Panzers wieder fanden, da der Panzer in der Lage war sich selbst hinter kleinen und unbedeutenden Teilen des Gelände zu verstecken. Es zog sich über mehrere dieser Hinterhalte hin, bis die Kurita- und Marik-Truppen aufhörten, scheinbar verlassene Städte und Parkplätze für selbstverständlich zu halten.

Noch beliebter bei den Einheiten, die den Panzer erhielten, war er bei denen die an den Randwelten der Peripherie stationiert waren. Viele Banditen-Truppen bestehen nämlich aus leichteren Mechs mit geringerer Bewaffnung und Panzerung.

Wenn sie im Kampf gegen diese Angreifer stehen, werden die *Sturmfeuer*-Panzer in einer gestaffelten Formation aufgestellt, so dass die Banditen wenn Sie bei einem Panzer die Minimalreichweite unterschreiten, sich in der optimalen Reichweite der anderen befinden. Seine schwere Panzerung erlaubt ihm, die Attacken zu überleben, was viele der Angreifer entmutigt. Andere Einheiten haben Sie mit *Demolishern* zusammen gruppiert, was bedeutet, dass diese Verbindung bei geringer Reichweite Feuerschutz benötigt

Doch außerhalb der Allianz des Vereinigten Commonwealth haben nur sehr wenige Einheiten ihr Interesse an dem Panzer bekundet, da sie es vorziehen die billigeren (wenn auch schwächeren) LSR-Träger als Unterstützung zu kaufen.

VARIANTEN

Viele Mannschaften sind nicht nur aufgrund seiner Wirksamkeit zufrieden mit der ursprünglichen Bewaffnung des *Sturmfeuers*, sondern auch, weil das komplizierte Leitsystem im Feld schwer zu ändern ist. Nur der Hersteller Trelshire bietet eine signifikante Variante an. Trelshire hat begrenzte Stückzahlen einer Variante für den Nahkampf produziert, welche die am Turm angebrachte LSR mit einem KSR-4-Werfer, zwei Tonnen Munition und einem dritten Maschinengewehr ersetzt. Einheiten mit kompletten Lanzen bestehend aus *Sturmfeuer*-Panzern haben in der Regel ein Exemplar dieser Varianten als Leibwächter für den Rest der Lanze dabei.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Oberst Quinten Moore: Seine lang andauernde Verbindung mit dem Lyranischen Commonwealth erlaubte Oberst Moore, dem Kommandanten des Panzersöldnerregimentes Mobiles Feuer, ersten Zugriff auf den neu entwickelten *Sturmfeuer*. Moore investierte viel in die *Sturmfeuer*-Panzer, da diese schließlich jeden LSR-Träger des Mobilien Feuers ersetzen sollten und sein persönlicher Stolz wurden. Moore optimierte den Panzer mit zwei am Turm angebrachten LSR-15-Lafetten und einem Fusionsreaktor. Moore genoss den überlegenen Schutz des Panzers, der ihm erlaubte einige sehr heiße Gefechte zu überleben, welche schwächere Fahrzeuge zerstört hätten. Trotz der Panzerung des *Sturmfeuers* starb Oberst Moore in den schweren Kämpfen auf Konstance am Lazarus Ufer, als er versuchte das 22. Dieron Regiment im Krieg von 3039 aufzuhalten.

STURMFEUER SCHWERER PANZER

Typ: Sturmfeuer Schwerer Panzer

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 85

Kampfwert: 1.400

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatz-BP:

Höchst-BP:

Wärmetauscher:

		Gewicht
		8,5
255	Verbrennungsmotor	26
3		
5		
0		0

Ausrüstung

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Turm:

Panzerungswert:

Front

R/L Seite

Heck

Turm

	Panzerungs- wert
312	66
	66/66
	48
	66

Gewicht

4,5

0

0

1,5

19,5

Waffen und Munition

LSR-20

LSR-20

Munition (LSR-20) 18

2 Maschinengewehre

Munition (MG) 200

Position

Turm

Front

Rumpf

Turm

Rumpf

Tonnage

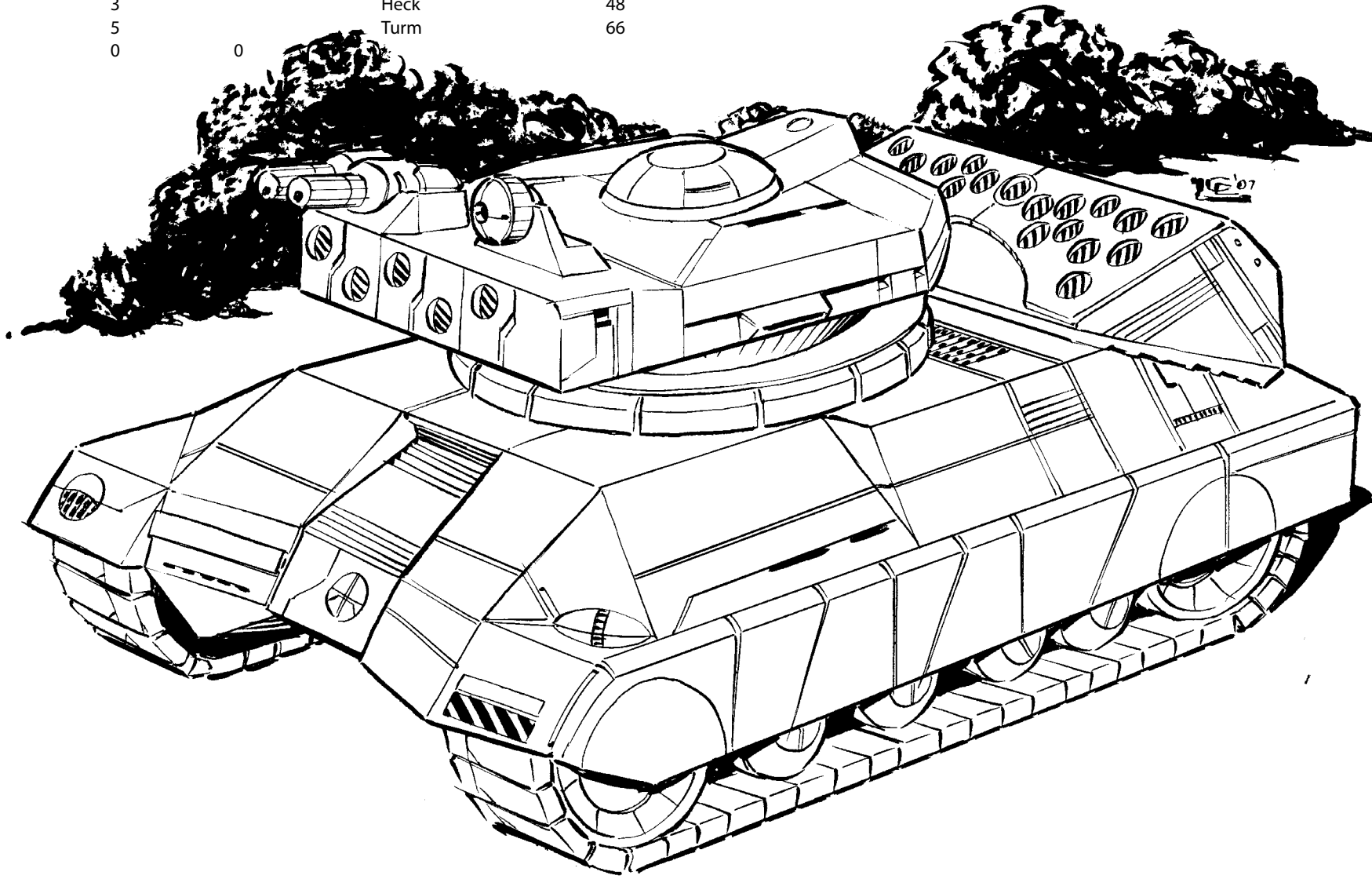
10

10

3

1

1





Gewicht: 95 Tonnen
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Heavyload 285 mit PowerBoost
Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Panzerung: Simple Plate Manufacturers Standard
Bewaffnung:
8 Martell Model 5 Mittelschwere Laser
2 LongFire LSR-5
Hersteller: Grunman Amalgated,
Kallon Weapons Industries
Fabrikationszentrum: Shiro III (Grunman), Nanking
(Kallon)
Kommunikationssystem: Easy Talk-2
Ortungs-/ Zielerfassungssystem: GuideRite mit Laser
Koordinationsverbindung

ÜBERSICHT

Die Geschichte hinter dem *Ontos* war, dass ein Entwickler, der sich für Geschichte interessierte, den Panzer zum Leidwesen seiner Kollegen auf einer alten terranischen Vorlage entwickelte. Eine zweite und dritte Version wurden zeitgleich von rivalisierenden Designern kreiert und rigorosen Tests unterzogen. Es war nicht die überlegene Feuerkraft, die Panzerung oder Reichweite, die die *Ontos*-Offiziellen dazu veranlasste den *Ontos* zu produzieren, sondern vielmehr die Tatsache, dass nach mehreren Stunden konstantem Feuer-Tests der Waffen, alle anderen Fahrzeuge viermal anhalten mussten,

um die verbrauchte Munition für ihre Hauptwaffe nachzuladen, während der *Ontos* nur die Munition für die sekundären Waffen nachladen musste. Das einzige, was die volle Produktion des *Ontos* verhinderte, war ein Problem mit der Hitzeentwicklung, welche die Wärmetauscher nicht kompensieren konnten und beim gleichzeitigen Abfeuern aller Laser den Leistungsverstärker beschädigen konnte. Das Hinzufügen eines Systems, welches die Laser, dazu zwingt in einer schnellen Abfolge anstatt zur gleichen Zeit abgefeuert zu werden, löste dieses Problem.

EIGENSCHAFTEN

Mit einem beeindruckenden Gewicht von 95 Tonnen kann der *Ontos* eine Maximalgeschwindigkeit von 54 km/h erreichen. Obwohl durchschnittlich für ein Fahrzeug seines Gewichts bewaffnet, wird diese Geschwindigkeit aufgrund der schwachen Kurzstreckenbewaffnung zu einem Handicap. Der Kern des *Ontos* sind seine erstaunlichen acht mittelschweren Laser, die am Turm angebracht sind. Mehr als das Dreifache des Gewichts und Platzes der Energiewaffen wird durch ihre Hilfssysteme wie Leistungsverstärkern und Wärmetauschern gebraucht, die den Panzer vor einer Beschädigung seines Verbrennungsmotors bewahren sollen. Trotz seiner Ineffizienz, kann der *Ontos* innerhalb einer einzigen Salve fast drei Tonnen Panzerung vernichten und viele Mannschaften bewundern die Fähigkeit des Panzers, lange Missionen ohne Nachladen absolvieren zu können.

Zum Schutz des Panzers während des langsamen Vordringens in die Reichweite der Laser, verfügt er über zwei LSR-5-Lafetten, welche über den Lasern angebracht sind. Obwohl seine Langstreckenbewaffnung im Vergleich zu vielen anderen Fahrzeugen dieser Gewichtsklasse unerheblich ist, hat sich die Fähigkeit aus Deckung heraus zu schießen als von unschätzbarem Wert erwiesen, da viele gegnerische Einheiten dadurch getäuscht werden und ihn für einen leichteren Gegner halten, was sie zu nicht ratsamen Vorstößen gegen den *Ontos* veranlasst

EINSATZ

Obwohl er ursprünglich im capellanischen Raum gebaut wurde, wurde der *Ontos* von Haus Marik favorisiert, nachdem sie Shiro III während der Nachfolgekriege erobert hatten (und später, nach der Eroberung Nankings, auch durch das Vereinigte Commonwealth), und das Fahrzeug bildet das Rückgrat vieler schwerer Panzerregimenter der Liga Freier Welten. Die

übergroßen Panzerformationen, welche durch das Marik-Militär favorisiert wird, gibt den schweren Panzern viel Hilfe in kurze Reichweite vorzudringen.

Es gibt Geschichten im Überfluss, die berichten das *Ontos*-Einheiten, ihre ahnungslosen Feinde aus versteckten Hinterhalten angreifen und zerstören. In einem Fall landete ein Überfallkommando Haus Mariks auf Nanking, um die Stärke der Verteidiger des Vereinigten Commonwealths zu testen. Beide Seiten waren mit einer Kompanie *Ontos* ausgerüstet. Als die beiden Einheiten aufeinander trafen, wurden die Panzer in defensiven Positionen zurückgelassen, während die BattleMechs auf beiden Seiten eingesetzt wurden, um den Gegner in eine Falle zu locken. Keine der beiden Mech-Streitkräfte traf auf andere Mechs, stattdessen trafen sie auf die *Ontos* der gegnerischen Seite. Beide Mech-Streitmächte wurden durch die *Ontos* vernichtet, die danach ihre Stellung verließen, um die der anderen Seite zu suchen. Den Kampf der Panzer überlebten im Gesamten nur drei Panzer funktionsfähig und das Ergebnis des Kampfes erlaubt den Verteidiger des Vereinigten Commonwealth den Planeten zu halten.

VARIANTEN

Vor der technologischen Renaissance gab es eine gemeinsame Variante des *Ontos*, bei dem alle Laser und ihr Zubehör durch zwei LSR-20-Lafetten mit jeweils 2,5 Tonnen Munition ersetzt wurden. Ein paar Einheiten sind dafür bekannt, das sie versuchen den Verbrennungsmotor durch ein Fusionstriebwerk zu ersetzen, aber die erforderlichen Änderungen sind umfangreich und teuer, so das nur ein Bruchteil dieser erfolgreich funktionieren (mit zeitweise gemischte Ergebnisse).

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Easy Ride: Die Besatzung eines auf Nanking stationierten *Ontos*, sah sich und den Rest ihrer Miliz einer Gruppe von Marik-Angreifern gegenüber. Nach einem Hinterhalt und der damit verbundenen Zerstörung der feindlichen BattleMech-Kräfte, fand sich der Kommandant des Panzers und der Kompanie einer nahezu identischen *Ontos*-Kompanie Haus Mariks gegenüberstehend wieder. Obwohl die letzte Schlacht nur zwei Minuten dauerte, war Easy Ride einer der beiden VCS-Panzer die das Schlachtfeld aus eigener Kraft siegreich verlassen konnten, obwohl er nur noch über drei funktionsfähige mittelschwere Laser und eine LSR-Lafette verfügte.

ONTOS SCHWERER PANZER

Typ: **Ontos Schwerer Panzer**
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Ketten
 Tonnage: 95
 Kampfwert: 938

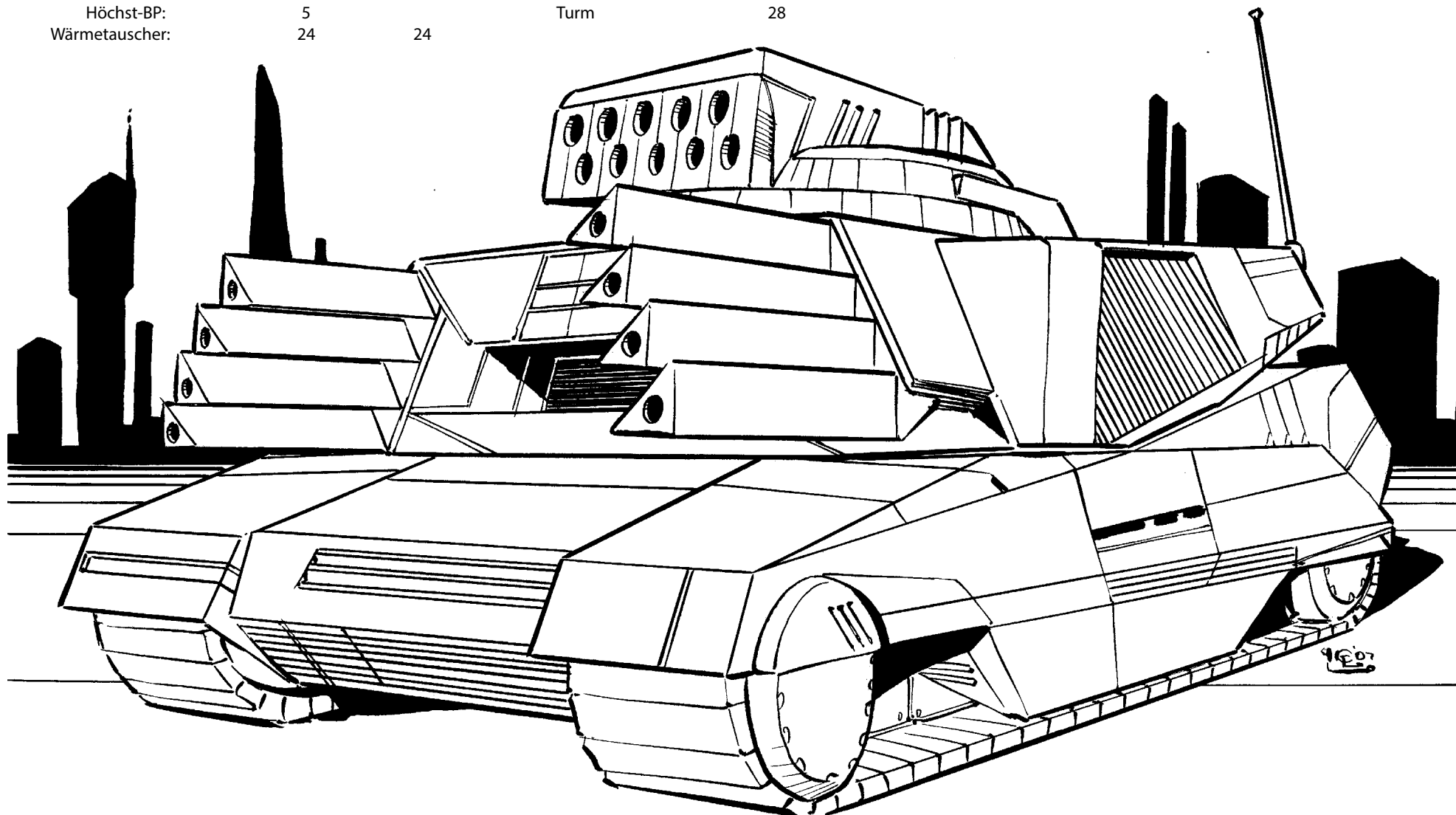
Ausrüstung
 Kontrollen: 5
 Hubsystem: 0
 Kompressor: 0,8
 Turm: 1,5
 Panzerungswert: 128

Waffen und Munition
 8 Mittelschwere Laser
 2 LSR-5
 Munition (LSR-5) 24
 Fracht

Position
 Turm
 Turm
 Rumpf
 Rumpf

Ausrüstung
 Interne Struktur: 9,5
 Antrieb: 285 33
 Typ: Verbrennungsmotor
 Einsatz-BP: 3
 Höchst-BP: 5
 Wärmetauscher: 24 24

Panzerungs-
wert
 Front 28
 R/L Seite 24/24
 Heck 24
 Turm 28





Gewicht: 100 Tonnen

Bewegungsart: Kette

Antrieb: GM 200 Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 22 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 32 km/h

Panzerung: ArcShield Maxi II

Bewaffnung:

2 SarLon Autokanonen/10

4 LongFire Light LSR-5

2 Harvester 20k KSR-6

2 Harvester 2k KSR-2

4 MainFire Minigun Maschinengewehre

Hersteller: Aldis Industries, General Motord

Fabrikationszentrum: Terra (Aldis), Salem (GM)

Kommunikationssystem: Olmstead 30

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Cirxese Ballista Check mit Cirxese RockeCheck

ÜBERSICHT

Die Armee der Vereinigten Sonnen Haus Davions ist traditionell für Ihre schnellen Einsätze und rasanten Schlachtpläne bekannt. Die Feinde der AVS lernten schnell, dass diese immer und überall auftauchen konnte. Das Vorhaben ein solch schwerfälliges und unmanövrierbares Fahrzeug, wie den *Behemoth* in Dienst zu stellen war ein Gräuel für die meisten militärischen Planer Haus Davions, aber dennoch zeigte Aldis Industries den Panzer als erstes der AVS im Jahr 2952.

Zu dieser Zeit war die Rolle von konventionellen Fahrzeugen auf den Mech-lastigen Schlachtfeldern in Frage gestellt. Es schien so, das ein Fahrzeug entweder schnell genug sein musste, um Treffer der BattleMech-Bewaffnung zu vermeiden

oder das es dazu in der Lage sein musste Waffen zu tragen, die eine Bedrohung für Mechs darstellten. Die Lösung von Aldis Industries war es, dem *Behemoth* Kanonen zu geben, die groß genug waren Mechs auszuschalten, während er gleichzeitig genug sekundäre Bewaffnung tragen sollte, die in der Lage waren auch andere Bedrohungen auszuschalten.

EIGENSCHAFTEN

Das Herzstück des *Behemoth*-Arsenals ist das Paar der am Turm angebrachten SarLon Autokanonen, die als Hauptwaffe im Kampf gegen BattleMechs gedacht ist. Sie werden von vier LSR-5-Werfern unterstützt, die am Bug angebracht sind und vorbereitendes Feuer geben sowie verfolgende Kräfte entmutigen sollen. Für den Nahkampf wurden zwei Harvester 20 KSR-6 angebracht, die im Kampf gegen Mechs und Fahrzeuge beeindruckende Waffen sind. Die weiteren unterstützenden Waffen (Maschinengewehre und kleinere KSR-Lafetten) wurden im Nachgang angebracht, um umherstreifende Einheiten abzuhalten.

Obwohl das ursprüngliche Konzept eine gestaffelte Panzerung mit 21 Tonnen Gewicht vorsah, wurden am Ende nur 13 verwendet um mehr Platz für Waffen zu schaffen. Obwohl nicht so dick wie ursprünglich geplant, ist der Schutz allerdings gegen mehr als die meisten Gefahren ausreichend.

Das einzige Manko, welches das Entwicklungs-Team nicht überwinden konnte war die Geschwindigkeit. Mit einer Höchstgeschwindigkeit von nur 32 km/h können auch die schwersten Mechs leicht zu ihm aufholen, wenn sie bereit sind, sich mit der Feuerkraft des *Behemoth* auseinander zu setzen.

EINSATZ

Obwohl der ursprüngliche Auftrag von der AVS kam, ist Aldis immer bereit an jeden anderen interessierten Käufer zu verkaufen. Bis heute ist der *Behemoth* daher in fast jedem Nachfolgestaat verbreitet, obwohl der größte Anteil in den AVS und VSDK Dienst tun. Es gibt viele Geschichten über den Mut und die Entschlossenheit von *Behemoth*-Besatzungen, aber in den letzten Jahren hat es viele konkrete und dokumentierte Beispiele dafür gegeben.

Während der Kämpfe um Tikonov im Vierten Nachfolgekrieg, betraten einige schwere Panzerkompanien der Crucis Lanciers Tikograd und sahen sich dort einem Bataillon *Demolisher* der capellanischen Heimatmiliz in der Stadtmitte gegenüber. Die anführenden Panzer beider Seiten eröffneten das Feuer und die *Behemoths* erlitten die Hauptlast der Schäden, welche die schweren ChemJet Autokanonen der *Demolisher* anrichteten. Die *Behemoths* setzten auf Ausweichtaktik

und nahmen dabei Nebenstraßen um die *Demolisher* zu trennen. Eine „rennende“ (oder eher „kriechende“) Schlacht folgte, bei der die *Demolisher* sich einen frühen Vorteil sicherten, da es mehr von Ihnen gab, sie die schweren Waffen hatten und schneller als der Gegner waren. Eine heftige Begegnung zwischen einem *Behemoth* und einem Paar *Demolisher* wendete das Schlachtgeschehen. Die *Behemoth*-Mannschaft, durch ein zerstörtes Gebäude in die Enge getrieben, feuerte alle ihre KSR schnell hintereinander ab. Als sich der Nebel legte waren beide *Demolisher* ausgehöhlt und zerstört. Dem Trommelfeuer war es gelungen die Schwachstelle in der Panzerung des *Demolishers* zu finden.

Nach einer schnellen Kommunikation innerhalb der Kompanien, wechselten die *Behemoths* von ihren SarLon Autokanonen zu ihren Harvester KSR-Lafetten als primäre Waffe. Während die Liao ChemJet Autokanonen weiterhin einen drastischen Tribut der schweren *Behemoths* forderten, gelang es den Kompanien der Crucis Lanciers sämtliche *Demolisher* zu vernichten oder zu vertreiben, so dass die Stadt Tikograd gesichert wurde. Nach diesem Gefecht wurde die Standardgefechtsdoktrin für *Behemoths* geändert, indem den KSR mehr Bedeutung im Kampf gegen andere Fahrzeuge zugestanden wurde.

VARIANTEN

Die Universalität des grundlegenden *Behemoth*-Designs macht individuelle Varianten schwierig und redundant. Manchmal ersetzen Kommandeure in städtischen Garnisonen die kleineren KSR-Werfer mit Flammern, aber solch geringfügige Modifikationen sind kaum erwähnenswert.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Subcommander Ivan Karyo: Subcommander Karyo war zuerst ein Mechpilot, bevor er während des Andurien-Feldzuges verletzt wurde und das Kommando über einen Zug *Behemoths* auf dem Planeten Ares übernahm. Abgeschoben zu konventionellen Fahrzeugen, wählte Karyo den schwerstmöglichen Panzer, um sicherzustellen, dass er so viele Waffen wie möglich hatte, um eine Wiederholung dieses Ereignisses zu verhindern. Karyo ist fast ständig in seinem Panzer, den er „Redemption“ nennt. Seine Besatzung, alles Veteranen aus früheren Schlachten, ist so eifrig wie er. Als ihm befohlen wurde ein Testgelände zu verlassen, um Urlaub anzutreten, forderte Subcommander Karyo den diensthabenden Offizier zu einem Übungs-Duell heraus. „Redemption“ zerstörte den *Cataphract* des Offiziers innerhalb zweier Gefechtsminuten.

BEHEMOTH SCHWERER PANZER

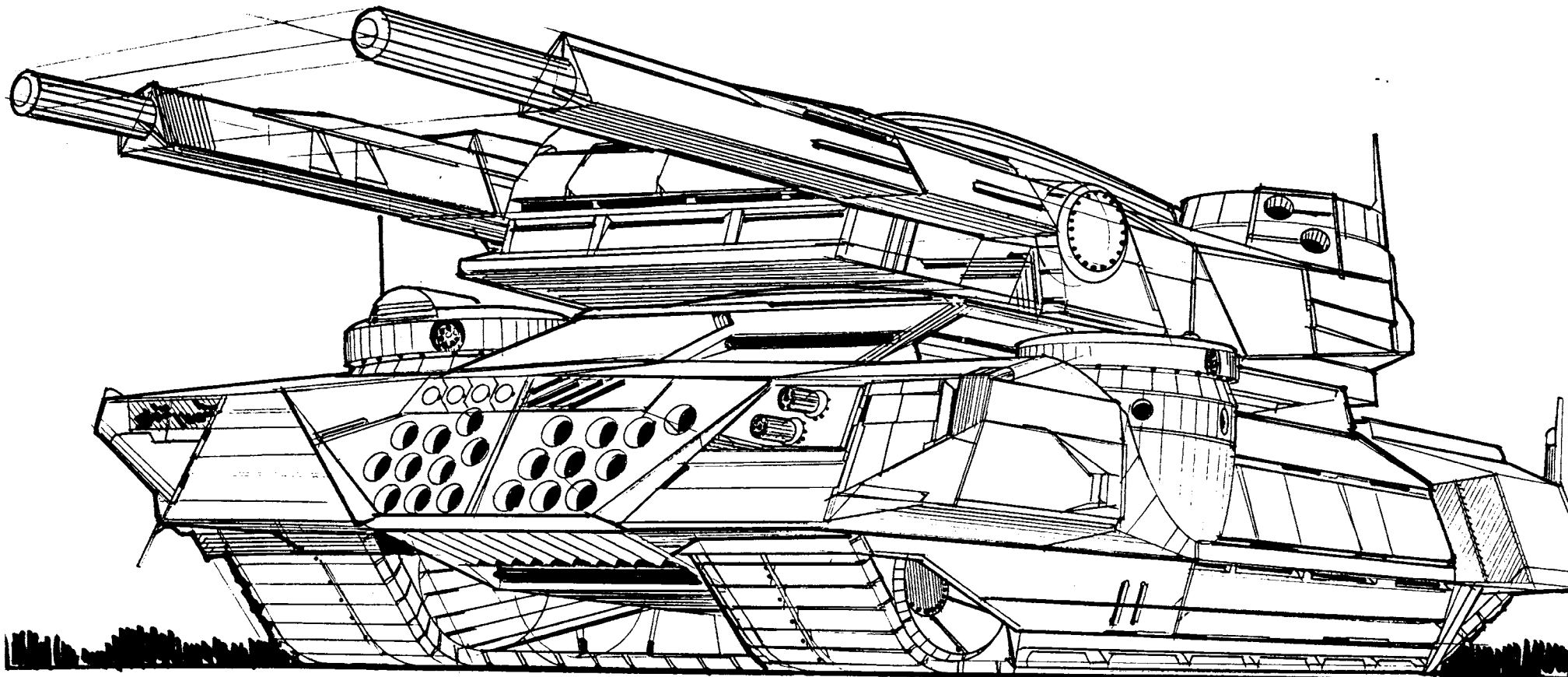
Typ: Behemoth Schwerer Panzer
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Ketten
 Tonnage: 100
 Kampfwert: 1.173

Ausrüstung	Gewicht
Interne Struktur:	10
Antrieb: 200	17
Typ: Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP: 2	
Höchst-BP: 3	
Wärmetauscher: 0	0

Ausrüstung	Gewicht
Kontrollen:	5
Hubsystem:	0
Kompressor:	0
Turm:	3
Panzerungswert:	13

	Panzerungs- wert
Front	46
R/L Seite	38/38
Heck	40
Turm	46

Waffen und Munition	Position	Tonnage
2 Autokanonen/10	Turm	24
Munition (AK/10) 20	Rumpf	2
4 LSR-5	Front	8
Munition (LSR-5) 48	Rumpf	2
2 KSR-6	Turm	6
Munition (KSR-6) 30	Rumpf	2
2 KSR-2	Front	2
KSR-2	Rechts	1
KSR-2	Links	1
Munition (KSR-2) 50	Rumpf	1
2 Maschinengewehre	Front	1
Maschinengewehr	Rechts	0,5
Maschinengewehr	Links	0,5
Munition (MG) 200	Rumpf	1



Loose



Gewicht: 100 Tonnen
Bewegungsart: Schiff
Antrieb: Doorman 270 Schiff HyPerOx
Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Panzerung: SeaSlab/14,5
Bewaffnung:
1 Schiff Sutel XII Schwerer Laser
1 Sea Devastator LT-20
2 Sea Harvester KT-6
Hersteller: Galtor Naval Yards
Fabrikationszentrum: Exeter, Galtor
Kommunikationssystem: Lynx-Shur
Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Sonar Sync Tracker

ÜBERSICHT

Wie viele Wasser-Schiffe, sind U-Boote aus dem militärischen Bestand fast vollständig verschwunden. Erst durch in jüngster Zeit veränderte Verteidigungs-Taktiken einiger Häuser haben Unterwasser-Kriegsschiffe ein Comeback erlebt. Da Angreifer, die eine feindliche Kommandozentrale stören oder zerstören einen schnellen Sieg erringen können, versuchen die Besitzer eines solchen Kontroll-Komplexes diesen, aufgrund seiner zunehmenden Bedeutung verständlicherweise zu bewachen. Am Ende des Dritten Nachfolgekrieg, wurde es zu einem Klischee des Krieges, das ein fester Befehlsstand die ersten paar Stunden nach einer Invasion nicht überleben würde. Doch Kommandeure fanden es schwieriger, ein Gefecht von einem mobilen Befehlsstand zu kontrollieren als aus einem festen Befehlsstand.

Haus Davion versuchte dieses Problem zu vermeiden, indem die Kommandozentrale unter Wasser platziert wurde. Mit extremen Niederfrequenz-Radios, Bojen und Standleitungen, konnten die Befehlsstände das Gefecht an Land kontrollieren, da Sie für Angriffe von Landungsschiffen und Luft/Raumjäger nicht zu treffende Ziele waren. Da angreifende Truppen nur auf BattleMechs für Unterwasserangriffe zurückgreifen konnten – eine Rolle in der diese wertvollen Einheiten nicht wirklich Erfolg haben – wurde es nötig die U-Boote als besser geeignete Angriffsplattform wieder einzuführen.

EIGENSCHAFTEN

Eingeführt durch Galtor Naval Yards, einem kommerziellen Schiffbauer in der Mark Draconis, wurde der *Neptune* zum ersten Mal im Jahr 2950 eingesetzt. Obwohl es 100 Tonnen wiegt, findet die Sechs-Mann-Besatzung aufgrund der großen Maschinen nur wenig Platz.

Der Doorman Naval 270 Motor ermöglicht entweder untergetaucht oder auf dem Wasser, eine maximale Geschwindigkeit von 54 km/h zu erreichen. Der Motor funktioniert in offenen oder geschlossenen Kreisläufen. Der *Neptune* kann daher im offenen Kreislauf als luftabhängiger Dieselmotor auf dem Wasser betrieben werden (oder bis zu einer Wassertiefe von zwölf Metern) oder er schließt den Kreislauf und wechselt zu Wasserstoffperoxid, um den Dieselmotor unter Wasser zu betreiben.

Der *Neptune* hat eine doppelte Rumpfkonstruktion, was Standard für Unterwasserschiffe seit dem Ende des zwanzigsten Jahrhunderts ist. Die innere Hülle ist die Druck-Hülle, getrennt von der äußeren Rolle, welche aufgrund Ihrer Panzerung zur Sicherheit dient. Der *Neptune* ist für Tauchgänge länger als einen Kilometer eingestuft. (Frühe Spezifikationen, die von Quellen der Armee der Vereinigten Sonnen durchgesiekt sind, gaben eine eher niedrige Tauchtiefe von nur 120 Meter an, später erkannten die AVS-Offiziere allerdings die wirklichen Tauchmöglichkeiten des *Neptune*.)

Die Hauptwaffe des *Neptune* ist die Sea Devastator 20er Torpedo-Lafette. Hierbei handelt es sich, um eine an Marineaufgaben angepasste Version der Devastator LSR, die über exzellente Feuerkraft und Reichweite verfügt. Zwei Sea Harvester 6er Torpedo-Lafetten unterstützen die Sea Devastator im Nahkampf mit überwältigender Feuerkraft. Als sekundäre Waffe wurde ein schwerer Sutel XII Laser am *Neptune* angebracht.

EINSATZ

Zu der Zeit als Hanse Davion den Vierten Nachfolgekrieg ankündigte, verfügten die meisten Grenzwelten an der Kurita- und Capella-Front über mindestens vier (oder häufig auch zwölf) *Neptune*-U-Boote, um Ihre Unterwasser-Kommandostände zu schützen. Durch das neu gegründete Vereinigte Commonwealth wurde Galtor Naval Yards mit neuen Bestellungen der Iyranischen Welten überfordert (nach schwerer Überzeugungsarbeit der AVS-Verbindungsoffiziere) und vergaben daher Sublizenzen an andere Hersteller im Davion-Raum, um die große Nachfrage bedienen zu können. Zu der Zeit des Krieges von 3039 verfügte fast jeder Welt, die große Wasserflächen und eine wertvolle Unterwasseranlage hatten, über einige *Neptune* als Ergänzung zu den obligatorischen Oberflächenschiffen.

Neptune sind selten unter den Hausmilitärs zu finden, Ausnahmen sind AVS, LCS und VSDK, da GNYs neu gebaute Zentrale auf Galtor während des Vierten Nachfolgekrieges an das Draconis-Kombinat verloren wurde, obwohl die Welt vorher Teil des Vereinigten Commonwealth war.

VARIANTEN

Die größte Schwäche des *Neptune* ist laut dessen Besatzung der Mangel an Raketenmunition. Einige Davion-Varianten entfernen daher den schwachen Sutel XII Laser und fügen stattdessen ein weiteres Sea Devastator System mit drei zusätzlichen Tonnen Munition hinzu. Mehr defensiv denkende Mannschaften (oder diejenigen, die den Nahkampf im engen Seegefecht mögen), tauschen stattdessen den Sutel XII Laser gegen zusätzliche Sea Harvester KR Systeme und zusätzliche Munition. Beide Varianten können, wenn nötig, auch Raketensysteme für den Oberflächenkampf anbringen.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Captain Jonathan Larson und der Bowfin: Der Bowfin war für eine erfolgreiche Verteidigung des Befehlsstandes auf New Ivaarsen im Jahr 3021 verantwortlich, als Haus Kuritas 5. Galedon Regiment die Welt angriff. Der Bowfin besiegte eine Lanze feindlicher *Dragons* während eines dreistündigen Kampf in trüben Gewässern vor der Küste. Die inspirierte Verteidigung wurde von Ensign Henry Larson geführt, der später bei einem Rückzug von einem stark verteidigten Küstenlagerhaus, welches als Lockvogel verwendet wurde, starb. Jonathan Larson wurde der Befehl über das Schiff seines Vaters zugesprochen, als er im Jahr 3033 Kapitän wurde.

NEPTUNE UNTERSEEBOOT

Typ: Neptune Unterseeboot

Technologieniveau: Innere Sphäre

Bewegungsart: Schiff

Tonnage: 100

Kampfwert: 963

Ausrüstung

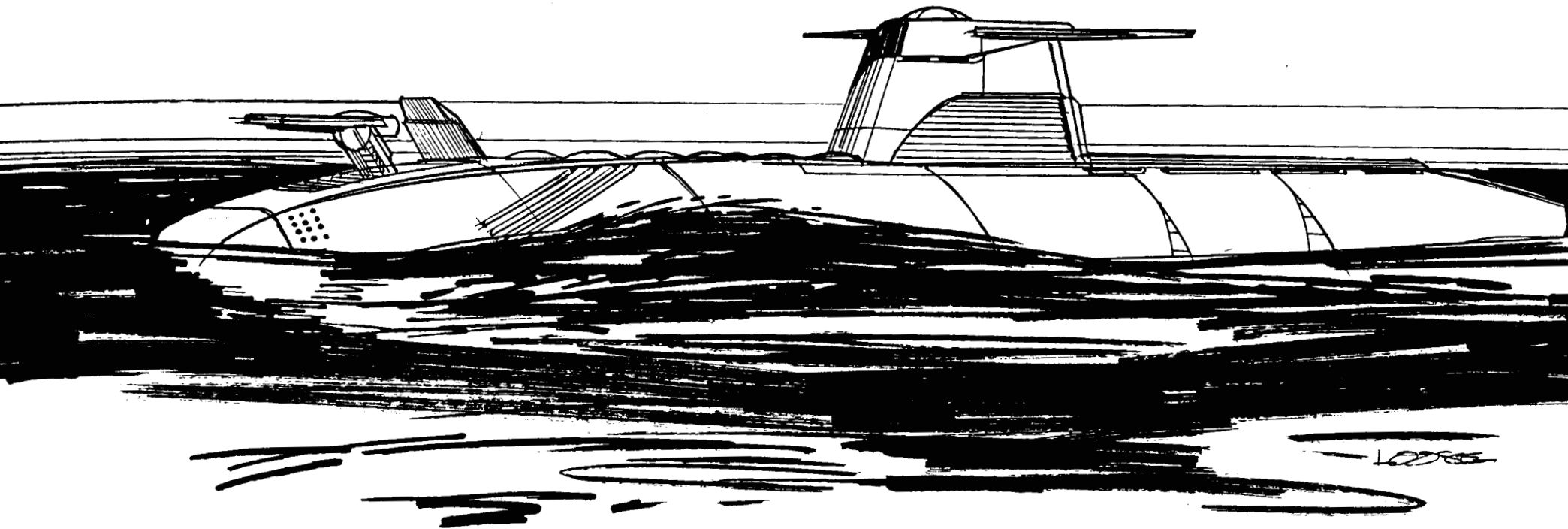
		Gewicht
Interne Struktur:		10
Antrieb:	270	29
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	3	
Höchst-BP:	5	
Wärmetauscher:	8	8
Kontrollen:		5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0,5
Tauchausrüstung:		10

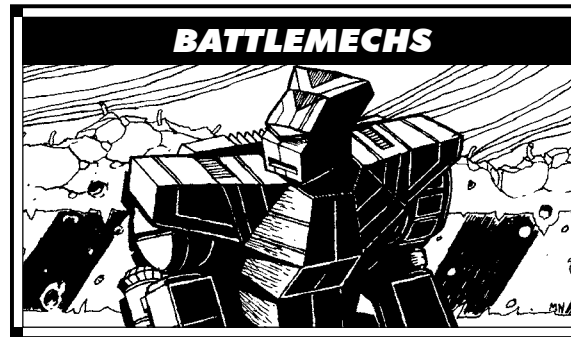
Ausrüstung

Panzerungswert:	232	Gewicht	14,5
	<i>Panzerungs-</i>		
	<i>wert</i>		
Front	78		
R/L Seite	58/58		
Heck	38		

Waffen und Munition

	Position	Tonnage
Schwerer Laser	Front	5
LS-Torpedo-20	Front	10
2 KS-Torpedo-6	Front	6
Munition (LS-T-20) 6	Rumpf	1
Munition (KS-T-6) 15	Rumpf	1





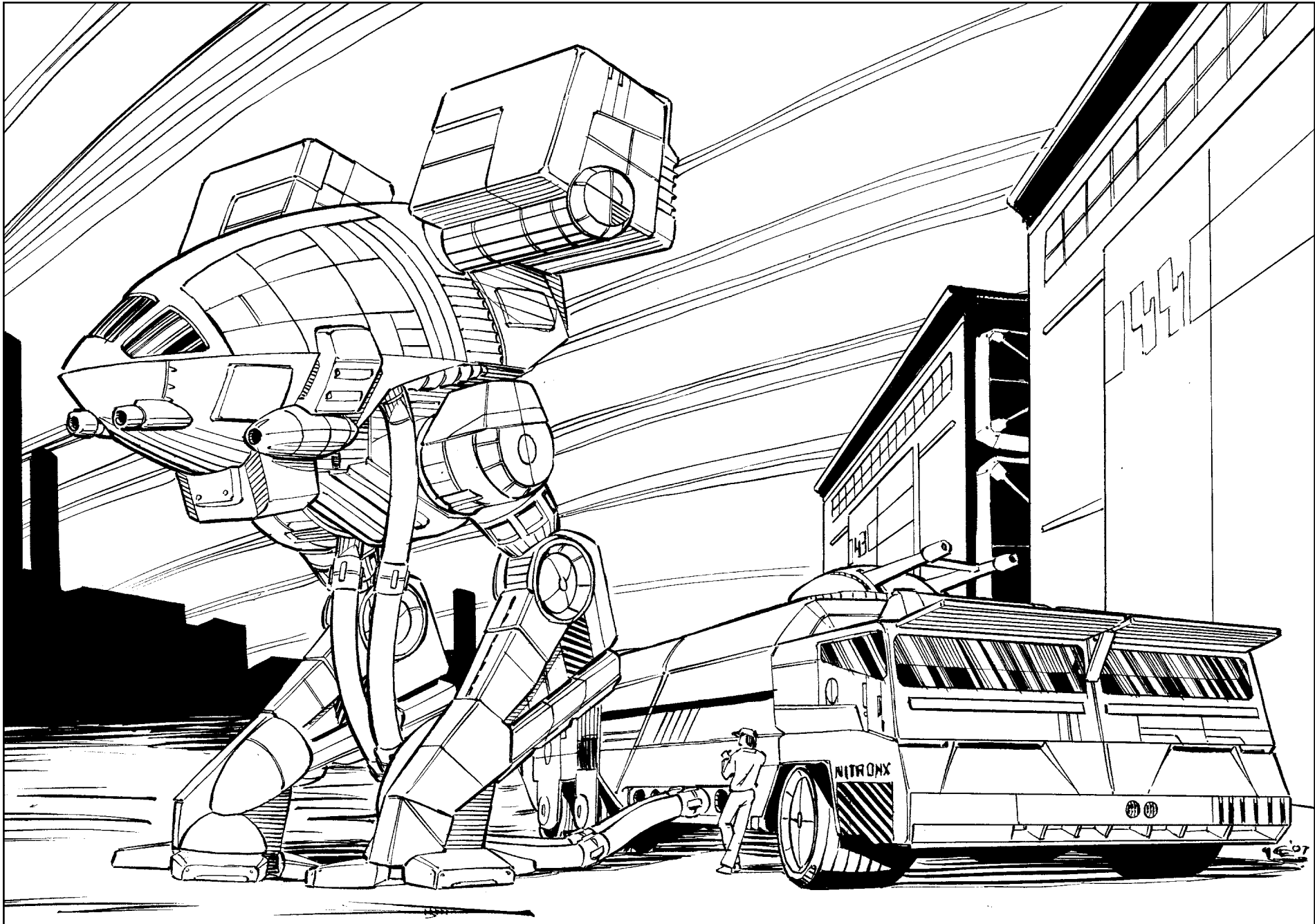
BattleMechs wiegen zwischen 20 und 100 Tonnen und auch wenn Versuche unternommen worden sind, dieses Spektrum zu erweitern, sind diese doch selten und abgesehen von einigen ultra-leichten ArbeitsMechs nie erfolgreich gewesen. Von allen bedeutenden (und auch unbedeutenden) Militärorganisationen als „König des Schlachtfelds“ angesehen, werden BattleMechs von den meisten Streitkräften in bedeutenden Stückzahlen eingesetzt.

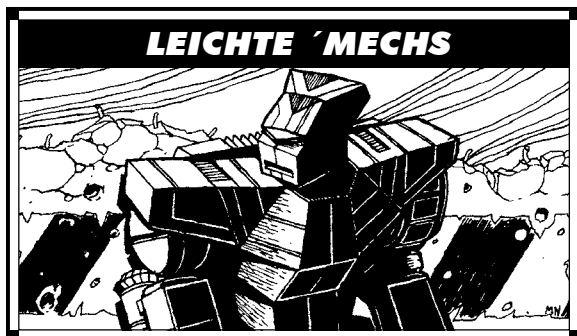
BattleMechs erfüllen eine Vielzahl von Aufgaben. Leichte MechS wiegen 20 bis 35 Tonnen und werden meist als Aufklärer oder vorgeschobene Beobachter eingesetzt und nutzen ihre überlegene Geschwindigkeit, um sich schweren Gefechten zu entziehen. Größere Einheiten aus leichten MechS werden gelegentlich für schnelle Angriffe auf nur leicht verteidigte Ziele gebildet. Manche, für die Unterstützung anderer Einheiten konzipierte leichte MechS sind wesentlich langsamer als der Durchschnitt und werden oft als veraltet angesehen, auch wenn sie in Ermangelung von Alternativen Bemerkenswertes leisten. Als flexible Nachhut, Flankenschutz oder bei der Absicherung eines Rückzugs verfügen langsamere, leichte MechS oft über genug Feuerkraft, um schwerere Einheiten zu verlangsamen und ihren Kameraden wertvolle Zeit zu erkaufen. Selbst die am schlechtesten ausgerüsteten Streitkräfte verfügen über leichte MechS.

Mittelschwere (40-55 Tonnen) und schwere (60-75 Tonnen) BattleMechs stellen das Rückgrat aller Streitkräfte der Inneren Sphäre dar. Mittelschwere MechS bilden den Kern jeder Mecheinheit. Es wird geschätzt, dass 40% aller BattleMechs zu dieser Klasse gehören, während leichte und schwere MechS den Hauptteil der übrigen 60% bilden. Sowohl die mittelschwere als auch die schwere Klasse weisen eine Vielzahl von für die verschiedensten Zwecke konstruierten Entwürfen auf. Während andere Klassen Unterstützungsaufgaben erfüllen oder in Reserve gehalten werden, sind die mittelschweren MechS stets in den schwersten Gefechten zu finden. Schwere MechS werden oft von Offizieren und Veteranen in für die Eroberung ganzer Planeten vorgesehenen Einheiten gesteuert. Viele MechKrieger versuchen, die Fähigkeiten ihres Gegners an der Masse seines MechS abzulesen. Dieses Vorgehen macht durchaus Sinn, dürfen doch nur die erfahrensten Piloten einen schweren Mech steuern. Wenn schwere MechS eingesetzt werden, dann sind sie zumeist auch nur durch schwere oder überschwere MechS zu stoppen.

Mit einem Gewicht von 80 bis 100 Tonnen sind die seltenen überschweren BattleMechs unzweifelhaft die furchteinflößendsten Waffensysteme auf den Schlachtfeldern des 31. Jahrhunderts. Ein klug konstruierter überschwerer Mech kann es mit mehreren MechS niedrigerer Gewichtsklassen aufnehmen und mehrere Exemplare sind oft ausreichend, um auch im Angesicht schweren Widerstandes den Sieg zu erringen. Ihr großer Wert hat aus überschweren MechS jedoch stets ein wichtiges Ziel gemacht und so haben die Nachfolgekriege auch hier ihre Spuren hinterlassen. Nur sehr wenige Einheiten bestehen zu mehr als zehn Prozent aus überschweren MechS. Diese Seltenheit hat dazu geführt, dass Kommandeure oft zögern, ihre überschweren MechS einzusetzen. Wenn sie schließlich eingesetzt werden, dann auch nur wenn ihre einzigartigen Fähigkeiten während eines Feldzugs unverzichtbar sind.

Seit der Entschlüsselung der Geheimnisse des Helm-Kernspeichers und dem Wiederaufbau von Fertigungsanlagen, die bisher als unwiederbringlich verloren galten, übersteigt die Fertigungsrate von BattleMechs seit kurzem wieder deren jährliche Verluste. Dies hat zu Überlegungen geführt, die Regimenter mit im Schnitt schwereren Entwürfen auszustatten, da sich schwere und überschwere MechS immer mehr zum Rückgrat von Mecheinheiten entwickeln, während leichtere MechS Unterstützungsaufgaben verrichten. Dass Melissa Steiner Hanse Davion ein komplettes Regiment überschwerer MechS als Hochzeitsgeschenk übergab, wird von vielen als Indiz dafür angesehen, dass schwere und überschwere MechS ihre leichteren Brüder genauso verdrängen werden, wie der BattleMech einst konventionelle Kampffahrzeuge verdrängt hat.





Masse: 25 Tonnen

Rumpf: Coventry Metallverarbeitung

Reaktor: GM 150

Reisegeschwindigkeit: 64 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Lexington Limited

Bewaffnung:

1 Shannon Sechsschüsser KSR-Lafette

1 Coventry 4 Rohr KSR Lafette

1 mittelschwerer Defiance B3M Laser

Hersteller: Coventry Metallverarbeitung

Kommunikationssystem: TharHes Crystal Flower RG-2

Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Star Shark

ÜBERSICHT

Der *Commando* wurde von Coventry Metallverarbeitung (damals noch als Coventry Verteidigungskonglomerat bekannt) als Konkurrenzmodell zu den beliebten *Wasp*- und *Stinger*-BattleMechs entwickelt. Der neue Mech war eine etwas schwerere Scouteinheit, die sich dank ihrer Feuerkraft problemlos gegen andere Aufklärer durchsetzen und aus Hinterhalten befreien konnte. Von der Leistungsfähigkeit dieses Mechs beeindruckt, stellte das Lyranische Commonwealth den *Commando* 2486 in Dienst. Seitdem nutzt das Commonwealth jedes zur Verfügung stehende bürokratische oder diplomatische Mittel, um exklusiver Hersteller dieses Mechs zu bleiben.

Der aktuelle *Commando* unterscheidet sich stark vom ursprünglichen Entwurf. Das Original war um einen schweren

Laser im rechten Arm herum entworfen worden, anstatt der aktuellen Raketenlafette. Die starke Hitzeentwicklung des nur schlecht isolierten Lasers führte jedoch zur Zersetzung der Schmiermittel in den verschiedenen Armaktivatoren und somit zu einer übermäßig hohen Anzahl von Aktivatorschäden. Tatsächlich musste oft schon nach einzelnen Testläufen ein Austausch vorgenommen werden. Obwohl das ursprüngliche Modell offiziell durch den COM-2D abgelöst worden ist, versuchen sich einzelne MechKrieger immer wieder an dessen Nachbildung, um die Effektivität des Prototypen persönlich einschätzen zu können.

EIGENSCHAFTEN

Als ausgesprochener Nahkämpfer verfügt der *Commando* für seine Größe über eine Schlagkraft, die auch die schwersten Mechs zu erschüttern vermag. Grundlage dieser Feuerkraft ist ein Paar Lafetten für Kurzstreckenraketen mit zusammen zehn Rohren. Kombiniert mit dem armmontierten mittleren Laser war dies bei ihrer Einführung eine furchteinflößende Bewaffnung, die auch heute noch eine ernstzunehmende Gefahr darstellt, besonders für andere leichte Mechs. Allerdings verfügen beide Raketenlafetten nur über jeweils eine Tonne Munition und können auch nicht aus dem Magazin des jeweiligen anderen Werfers versorgt werden. In länger andauernden Gefechten reduzierte sich die Bewaffnung eines *Commandos* oft nach kurzer Zeit auf einen einzelnen mittelschweren Laser.

Im Laufe der Jahrhunderte wurden weitere kleinere Fehler im Entwurf des *Commando* entdeckt. Seine vier Tonnen Panzerung entsprechen nur etwa dem, was noch leichtere Mechs als Schutz aufzuweisen haben. Obwohl dies im Kampf gegen andere Scouts nicht weiter problematisch ist, kann sich die relativ leichte Panzerung bei Kontakt mit schwereren Gegnern leicht als tödlicher Nachteil herausstellen. Das Fehlen von Sprungdüsen verschlimmert diese Verwundbarkeit noch, da es für den *Commando* in unwegsamem Gelände schwierig sein kann, schweren Einheiten zu entkommen. MechKriegern sollte bewusst sein, dass die Feuerkraft des *Commando* nicht von gleich starker Panzerung geschützt wird.

EINSATZ

Obwohl er nicht über die Sprungdüsen anderer erfolgreicher Mechs verfügt, ist der *Commando* ein beliebter Scout in Lyranischen Einheiten. Die Lyraner setzten den Mech oft in Paaren ein, da er schwere gegnerische Scouts so effektiv festnageln

und deren Panzerung mit seiner vernichtenden Feuerkraft in Fetzen reißen konnte. Der schwerere *Panther* des Draconis-Kombinats hat sich mit seiner größeren Reichweite und Sprungfähigkeit jedoch als effektives Gegenmittel gegen diese Taktik erwiesen.

Die Lyraner setzen ebenfalls die COM-3A Variante ein. Obwohl sie bei auf Hinterhalte spezialisierten Einheiten stets populär war, hat sich die geringe Munitionskapazität des COM-3A in allen, bis auf die kürzesten Scharmützel als ernster Nachteil herausgestellt. [Nach dem Krieg von 3039 wurden einige *Commandos* auf ihre ursprüngliche Konfiguration zurückgerüstet. Man erwartete, dass die zu dieser Zeit revolutionären „Freezer“ Wärmetauscher den Hitzeproblemen dieser Variante ein Ende setzen würden.- Anm. d. Red.]

VARIANTEN

Die Lyraner nehmen nur wenige *Commando*-Varianten wirklich ernst. Die gängigste Variante, die offizielle Unterstützung erfährt, wird als 3A bezeichnet. Der COM-3A ersetzt Panzerung durch einen Flammer und vergrößert den armmontierten KSR-Werfer. Eine einzelne Tonne Munition versorgt beide Werfer.

Obwohl sie in der Vergangenheit nur bescheidene Erfolge erzielen konnte, ist der originale 1D nie ganz von den Schlachtfeldern verschwunden. Mit nur drei Tonnen Panzerung und einem einzelnen KSR-Werfer zur Unterstützung des schweren Lasers ist diese Variante bei vielen MechKriegern unbeliebt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Victor Doth: Victor Doth war während des Vierten Nachfolgekrieges Pilot eines 3E *Banshees*, dessen Mech beim Rückzug von Wega völlig zusammengeschossen wurde. Da zu dieser Zeit kein anderer Mech verfügbar war, bekam er einen 3A *Commando* zugeteilt. Obwohl er nun tatsächlich über eine höhere Geschwindigkeit und mehr Feuerkraft verfügte, ließ er keine Gelegenheit aus, sich darüber zu beschweren, dass er nur noch „ein Lyranischer Infanterist mit etwas Panzerung“ sei. In der Hoffnung, eine angemessenere Maschine zu erbeuten und seiner Einheit bei der Rückkehr nach Wega helfen zu können, machte Doth es sich zur Angelegenheit, überschwere Mechs zu attackieren. Hierbei blieb er stets erfolglos. Doth fiel schließlich im Krieg von 3039, ironischerweise während der erbitterten Kämpfe auf Wega.

COM-2D COMMANDO

Typ: **Commando**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 25

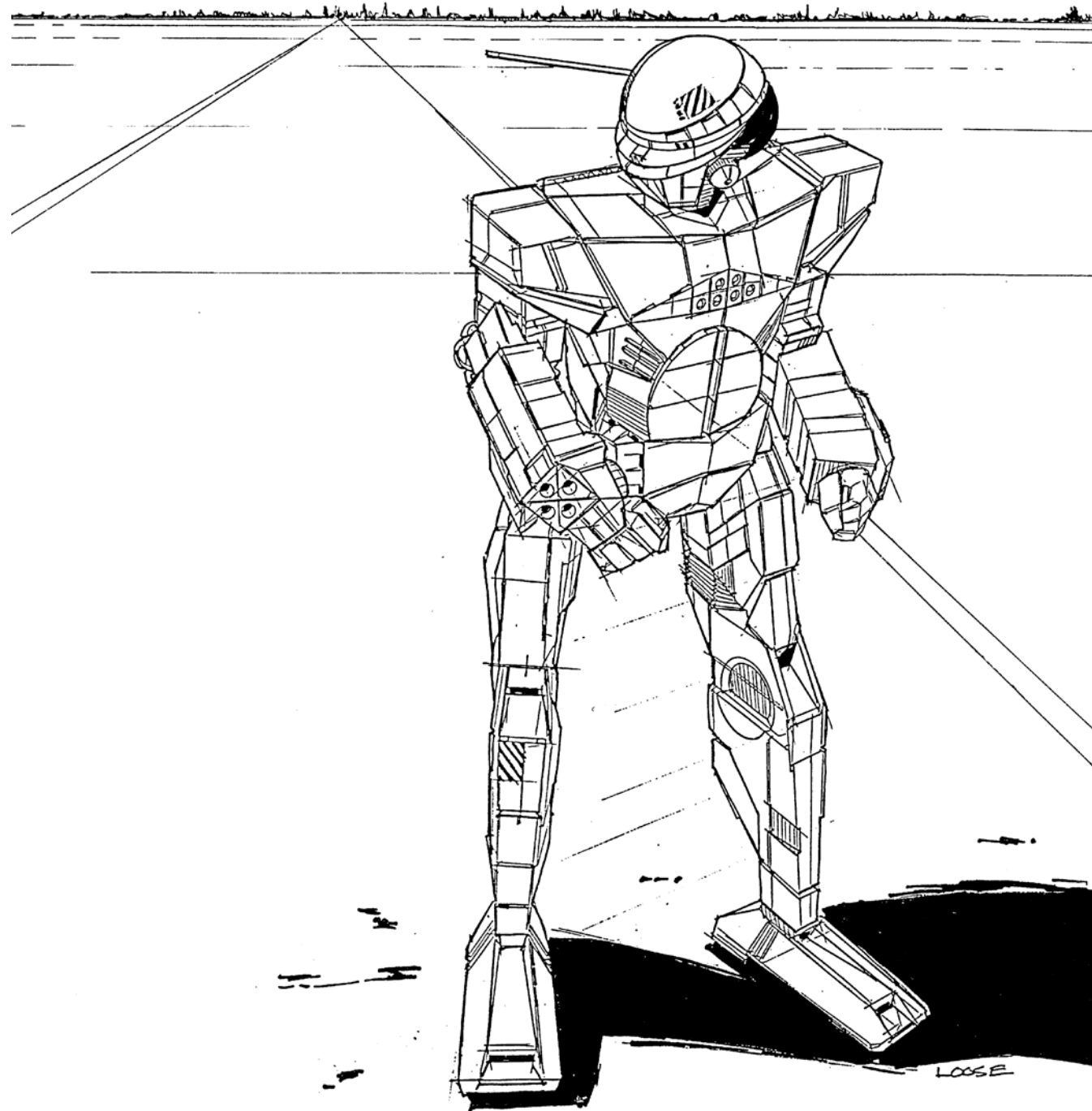
Kampfwert: 541

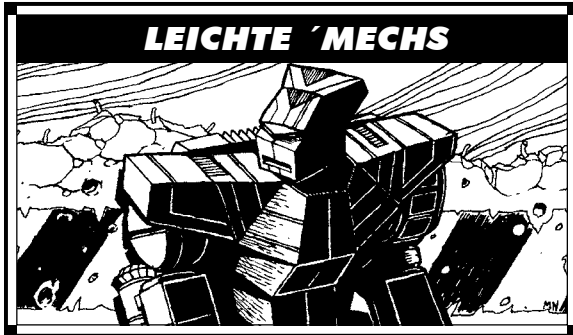
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		2,5
Antrieb:	150	5,5
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	64	4
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	6
Torso-Mitte	8	8
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	6	6
R/L Torso (Rücken)		3
R/L Arm	4	6
R/L Bein	6	8

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
KSR-6	TM	2	3
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1
KSR-4	RA	2	3
Munition (KSR-4) 25	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1





Masse: 30 Tonnen

Rumpf: Duralyte 246

Reaktor: GM 180

Reisegeschwindigkeit: 64 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: Rawlings 95

Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: StarGuard I

Bewaffnung:

2 Arrowlite KSR-6-Lafetten

Hersteller: Stormvanger Assemblies, Light Division

Primärer Herstellungsort: Caph (2774 zerstört)

Kommunikationssystem: Garret T10B

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dynatec 128C

ÜBERSICHT

Im Jahre 2751 stellte Stormvanger Assemblies den Streitkräften der Inneren Sphäre den *Javelin* als einen Aufklärungs-Mech vor, der auch seine Entdeckung überstehen konnte. Als die ersten Schüsse des Ersten Nachfolgekrieges fielen, war der *Javelin* in den meisten Regimentern noch nicht vollständig integriert worden, doch im Laufe mehrerer Jahrhunderte der Kriegsführung hat der Entwurf sich als gut durchdacht und zuverlässig erwiesen. Obwohl seine einzige Produktionsstätte längst zerstört worden ist, ist der *Javelin* insbesondere in den Regimentern Haus Davions ein beliebter Mech. Im Laufe der Zeit hat er sich einen Ruf als vielseitiger und beweglicher Mech erarbeitet und ist Ursprung der Redewendung „hinterhältig wie ein *Javelin*“.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl der *Javelin* meistens als Aufklärer eingesetzt wird, erlaubt ihm seine Feuerkraft, auch erfolgreich als Angriffs- und Hinterhaltseinheit genutzt zu werden. Diese Feuerkraft gründet auf den beiden, im Torso des *Javelin* eingelassenen, Arrowlite KSR-6-Lafetten. Jeder Werfer verfügt über eine volle Tonne Munition, sodass der *Javelin* keine Gefahr läuft, in einem Gefecht zu früh ohne Munition dazustehen.

Die Rawlings 95 Sprungdüsen verleihen dem *Javelin* diejenige Beweglichkeit, die es ihm erlaubt, eine Vielzahl von Rollen auf dem modernen Gefechtsfeld auszufüllen. Eine respektable Höchstgeschwindigkeit von 97 km/h erlaubt es dem Dreißigtonner, mit den meisten Scoutmechs des frühen 31. Jahrhunderts schrittzuhalten. Der GM 180 Antrieb ist zudem einer der zuverlässigsten Fusionsreaktoren überhaupt.

Die einzigen von MechKriegern vorgebrachten Beschwerden über den *Javelin* beziehen sich auf dessen mittelmäßige Panzerung und seinen weit vorne liegenden Schwerpunkt. Die Masse der weit vorne im Torso platzierten Arrowlites verleiht dem *Javelin* eine ungünstige Gewichtsverteilung, so dass ein äußerst genau kalibriertes Gyroskop notwendig ist, um den Mech bei hohen Geschwindigkeiten auf den Beinen zu halten. Erfahrene *Javelin*-Piloten haben gelernt, hiermit umzugehen, doch unerfahrene MechKrieger müssen zunächst oft noch Lehrgeld zahlen, bis sie gelernt haben wie weit sie ihre Maschine antreiben können.

EINSATZ

Im Laufe seiner langen Einsatzgeschichte hat der *Javelin* in allen Nachfolgestaaten Verbreitung gefunden, doch nur die AVS setzten ihn als Standardeinheit ein und versuchten, so viele Einheiten wie möglich unter ihre Kontrolle zu bekommen. Der *Javelin* ist in praktisch jedem Regiment der Vereinigten Sonnen zu finden und manche Einheiten verfügen sogar über Dutzende dieser Mechs. Ein Gefecht, das während des Krieges von 3039 auf Marduk stattfand, verdeutlicht einige der innovativen Taktiken, die Davion-Kommandeure für diesen „hinterhältigen“ Mech erarbeitet haben.

Während der außerhalb von Stanton stattfindenden Angriffe der 10. Leichten Deneb-Kavallerie auf das 8. Galedon Regiment wurde eine kleine Einheit schwerer Panzer vom Hauptteil der Kombinatstreitkräfte abgeschnitten. Diese wurde dann schließlich von einer aus drei *Javelins* und einer

Valkyrie bestehenden Aufklärungslande der Deneb-Kavallerie entdeckt. Da die Panzerkompanie offenkundig alleine war, griff die Aufklärungslande, obwohl zahlenmäßig und an Feuerkraft klar unterlegen, an. Der Lanzenkommandeur vertraute auf die überlegene Beweglichkeit seiner Mechs und brannte darauf, seinen Namen bei dem auf dem Planeten befindlichen Herzog James Sandoval bekannt zu machen.

Die *Valkyrie* bezog auf einem Höhenzug Stellung, von dem er die langsamen Panzer mit seinen Langstreckenraketen unter Feuer nehmen konnte. Die *Javelin*-Piloten rückten indessen mittels ihrer Sprungdüsen vor und versuchten, jedes bisschen Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit aus ihren Mechs herauszuholen, um nicht von den Kuritapanzern getroffen zu werden. Sobald sie auf 200 Meter an den Gegner herangekommen waren, blieben sie am Boden und stürmten direkt auf die Kombinatseinheit zu. Alle drei *Javelins* feuerten eine volle Salve KSRs auf die *Demolisher* ab. Drei *Demolisher* wurden von dieser ersten Salve immobilisiert. Keiner der leichten Mechs erlitt Schäden.

Die *Javelins* wiederholten diese Taktik wieder und wieder, während der *Valkyrie* gelegentlich eine LSR Salve beisteuerte. Als die verbliebenen Panzer sich schließlich zurückzogen, mussten die Kombinatstruppen sechs *Demolisher* und zwei *Behemoths* zurücklassen. Alle waren blockierten Türmen oder zerstörten Ketten zum Opfer gefallen. Nur einer der *Javelins* war durch einen Glückstreffer zerstört worden.

VARIANTEN

Die einzige gängige Variante, der JVN-10F Fire *Javelin*, ersetzt die beiden KSR-Lafetten durch mittlere Laser und zusätzliche Panzerung. Obwohl sie aufgrund ihrer Ausdauer beliebt ist, haben viele Piloten mit Temperaturproblemen zu kämpfen, wenn sie versuchen, gleichzeitig Spungdüsen und Laser einzusetzen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Captain David Albion: Lieutenant Albion war der Kommandeur jener Lanze, welche die Kurita-Panzerkompanie auf Marduk schlug. Nach dem Gefecht wurde er befördert und in Herzog Sandovals Planungstab versetzt. Dort ist er mit der Entwicklung von Taktiken betraut, die es leichten Mechs erlauben sollen gegenüber schweren Panzern zu bestehen.

Typ: **Javelin**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 30

Kampfwert: 594

Ausrüstung

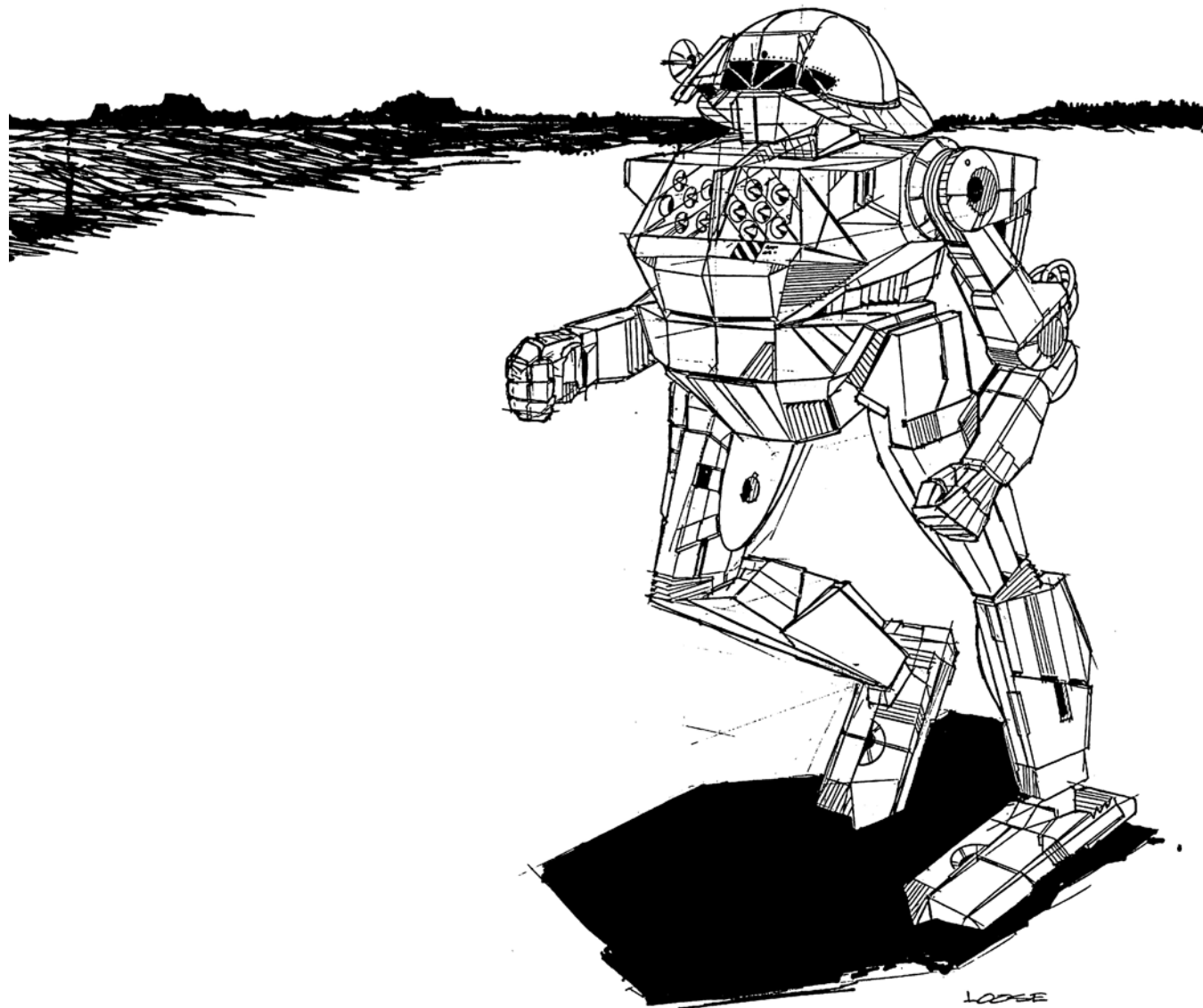
		Gewicht
Interne Struktur:		3
Antrieb:	180	7
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	64	4

	Interne Struktur	Panzerungswert
--	------------------	----------------

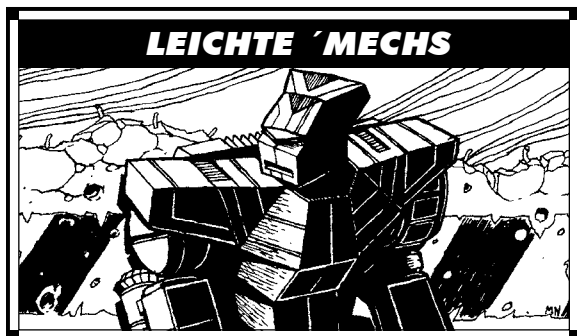
Kopf	3	6
Torso-Mitte	10	8
Torso-Mitte (Rücken)		2
R/L Torso	7	8
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	5	6
R/L Bein	7	8

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
KSR-6	LT	2	3
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1
Sprungdüsen	TM	2	1
Sprungdüsen	RL	2	1
Sprungdüsen	LL	2	1



LADGE



Masse: 30 Tonnen

Rumpf: Newhart 1200

Reaktor: Pitban 240

Reisegeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 129 km/h

Sprungdüsen: Pitban LFT-10

Sprungreichweite: 240 Meter

Panzerung: Durallex Leicht

Bewaffnung:

2 Mittelschwere Aberdovey Mk III Laser

Hersteller: Nimakachi Fusion Products Ltd.

Primärer Herstellungsort: Tematagi, Tematagi Minor (Lapida II)

Kommunikationssystem: O/P 500A

Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P TA 1240

ÜBERSICHT

Mittlerweile über 400 Jahre alt, wurde die *Spider* im Jahr 2650 vom Sternenbund zur Ausrüstung seiner Sondereinheiten in Auftrag gegeben. Newhart Interstellar hatte den Entwurf der *Spider* bereits abgeschlossen, so dass der Sternenbund unverzüglich einen Produktionsauftrag erteilte. Obwohl sie nie in großen Stückzahlen produziert worden ist, war die *Spider* ein beliebter Mech in gut ausgerüsteten Scouteinheiten bis Newharts Produktionsstätten auf New Earth 2776 durch Amaris-Truppen zerstört wurden. Durch das Ausbleiben einer neuen Produktion und durch Ersatzteilmangel nahm die Zahl einsatzbereiter *Spiders* stetig ab. Tatsächlich waren Einsätze zur Beschaffung von Ersatzteilen für die verbliebenen Mechs beinahe an der Tagesordnung.

Aus den Ruinen der Terranischen Hegemonie gelang es der Liga Freier Welten die Baupläne der *Spider* zu erbeuten. Nimakachi Fusion Products erhielt den Auftrag zur Produktion dieses Modells, wofür sie die volle Kontrolle über die technischen Unterlagen erhielten. Später erweiterte Nimakachi seine Fabrik auf Lapida II im Draconis-Kombinat, um auch dort die Produktion aufzunehmen.

EIGENSCHAFTEN

Ebenso schnell, oder gar schneller, als jeder andere Mech des Dritten Nachfolgekrieges, ist die Geschwindigkeit stets der größte Trumpf der *Spider* gewesen. Außer auf völlig ebenem Terrain übertrifft die *Spider* dank ihrer Sprungfähigkeit sogar *Cicadas* und *Locusts* an Mobilität. Die beweglichen Sprungdüsen verleihen dem Mech sogar eine gewisse Beweglichkeit während des Sprungs, während ein Computer den anvisierten Landepunkt ansteuert. Dieses „Zittern“ in der Luft macht aus der *Spider* oft ein nur schwer zu erfassendes Ziel. Zusätzlich benötigen die beiden, nah am Fusionsreaktor montierten, mittleren Laser nur minimale Wartung und weisen eine Ausdauer auf, welche die des Piloten bei weitem übersteigt. Dreieinhalb Tonnen Durallex Panzerung bieten soliden Schutz vor leichten Waffen, doch sehen die Piloten seine Geschwindigkeit als weit besseren Schutz an.

Ein oft übersehener Grund für die guten Aufklärungsfähigkeiten des *Spider* ist die O/P Sensor- und Kommunikationsausrüstung. Dieses vollständig integrierte System ermöglicht die parallele Übertragung von Sprechfunk und Sensordaten. Auch wurden Unterhaltungsfunktionen in das System integriert, die dem Piloten während Wartezeiten etwas Entspannung ermöglichen. Dieses eindrucksvolle Computersystem hat jedoch einen ersten Nachteil. Die Abmessungen des Systems verhindern den Einbau eines Schleudersitzes, was das Verlassen des Mechs im Notfall stark verlangsamt. Die meisten Piloten akzeptieren dies notgedrungen, auch wenn MechKrieger von *Spiders* mit munitionsabhängigen Waffen oft dabei beobachtet werden können, wie sie den Notausstieg aus ihrem Mech trainieren.

EINSATZ

Eine Vielzahl von *Spiders* kann in jedem der Großen Häuser und auch bei bedeutenderen Söldnereinheiten gefunden werden. Die Liga Freier Welten und das Draconis-Kombinat verfügen über die größte Anzahl dieses Mechtyps. Vor dem

Vierten Nachfolgekrieg verfügten Wolfs Dragoner über eine Anzahl dieses Sternentyps, doch nach dem Ende des Krieges erfolgte der Wiederaufbau hauptsächlich mit Mechs aus dem Vereinigten Commonwealth.

VARIANTEN

Nur zwei offizielle Varianten des *Spider* sind bekannt, während viele der Mechs von ihren Besitzern modifiziert worden sind. Die erste Variante, hauptsächlich vom Vereinigten Commonwealth genutzt, der SDR-5D. Der 5D ersetzt einen mittleren Laser durch einen im rechten Arm eingebauten Arkum Flammer. Die Version des Draconis-Kombinats (die SDR-5K) entfernt zwei Sprungdüsen und einen Laser, um in jedem Arm ein Maschinengewehr zu montieren. Die Tonne Munition für diese Waffen ist bedenklieh nah am Reaktor untergebracht. Diese beiden Varianten werden hauptsächlich von Milizeinheiten zu Infanteriebekämpfung eingesetzt, da die meisten MechKrieger sie als Verschwendung einer Hochleistungsmaschine ansehen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Lieutenant Gwyndolyn Snedcor: Erst kürzlich zum Kommandeur einer Angriffslande im 151. Dark Horse-Regiments der Leichten Eridani Reiterei befördert, hat Gwyndolyn sowohl für Aufklärungs-, wie auch Überfalleinsätze Talent gezeigt, auch wenn das Erteilen von Befehlen noch Neuland für sie ist. Ironischerweise leidet sie nicht nur unter starker Arachnophobie, sondern hatte auch wesentlichen Anteil an den Begegnungen ihrer Einheit mit Natascha Kerensky, der berühmten „Schwarzen Witwe“.

Captain Rhonda Stillson: Verantwortlich für eine Aufklärungskompanie der Addicks Mark Draconis-Miliz, hat sich Captain Stillson in zwei Jahrzehnten Dienst an der Kombinatsgrenze einen Namen gemacht. Leicht erkennbar in ihrem rot-goldenen *Spider*, zögert sie nicht, Gegner mit der doppelten Masse ihres eigenen Mechs anzugreifen. Dabei verlässt sie sich auf ihre überlegene Beweglichkeit, um schnell zuzuschlagen und wieder zu verschwinden. Ihre bevorstehende Beförderung zum Major hat ihre Kampfeslust etwas gebremst, doch sorgt ihre Einheit stets dafür, dass sie über die Entwicklungen an der Grenze auf dem Laufenden bleibt.

SDR-5V SPIDER

Typ: **Spider**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 30

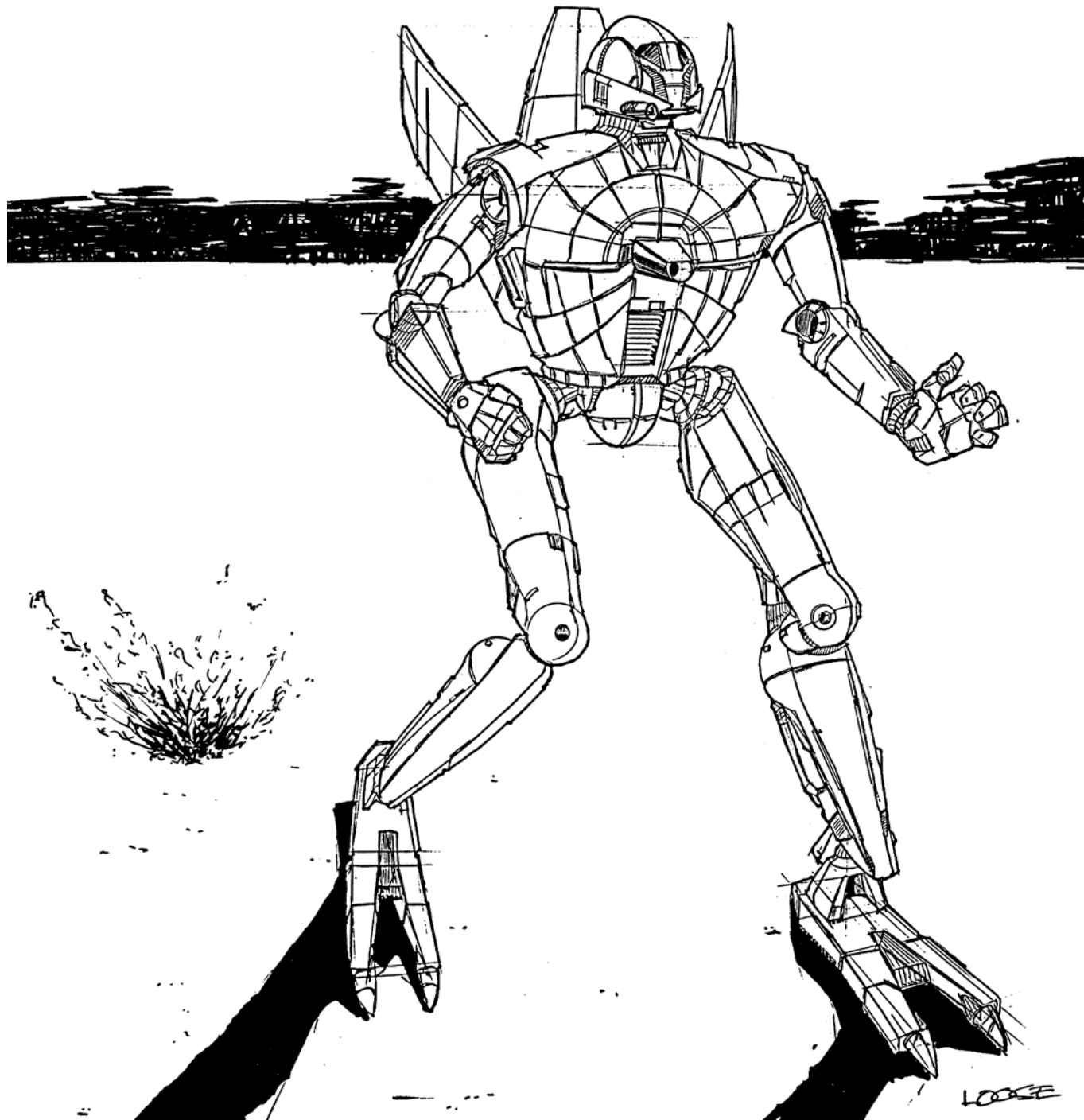
Kampfwert: 622

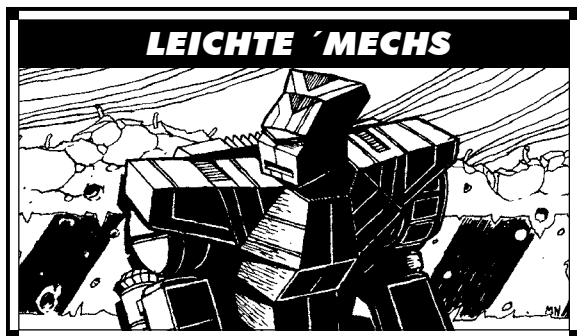
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		3
Antrieb:	240	11,5
BP Gehen:	8	
BP Laufen:	12	
BP Springen:	8	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	56	3,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungs- wert</i>
Kopf	3	6
Torso-Mitte	10	8
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	7	6
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	5	5
R/L Bein	7	6

Waffen

und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
2 Mittelschwere Laser	TM	2	2
Sprungdüsen	RT	4	2
Sprungdüsen	LT	4	2





Masse: 30 Tonnen

Rumpf: Republic-R

Reaktor: Leenex 60

Reisegeschwindigkeit: 21 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 32 km/h

Sprungdüsen: Pitban 6000

Sprungreichweite: 60 Meter

Panzerung: Durallex Mittel

Bewaffnung:

1 Imperator-B Autokanone

1 leichter Harmon Laser

Hersteller: Orgus Industries

Primärer Herstellungsort: Marcus (2837 zerstört)

Kommunikationssystem: Dalban Interact

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban Urban

ÜBERSICHT

Auf die Ausschreibung für einen leichten Mech für Stadtgefechte reagierte Orgus Industries mit dem *UrbanMech*. Günstig in der Herstellung und leistungsfähig in seinem Aufgabenbereich, wurde der Mech von 2675 bis zur Zerstörung der Produktionslinien in großen Stückzahlen hergestellt. Aufgrund dessen haben viele Einheiten dieses Typs die Nachfolgekriege überstanden.

EIGENSCHAFTEN

Mit einem Gewicht von 30 Tonnen ist der *UrbanMech* ein leichter Mech mittlerer Größe, so dass seine geringe Geschwindigkeit als entscheidender Nachteil erscheinen muss. Jedoch ist der Mech für den Einsatz in Stadtgebieten ausgelegt, einem Terrain das viele andere Modelle in ihren Möglichkeiten stark einschränkt. Sechs Tonnen Durallex Panzerung bieten einen Schutz, der dem von vielen mittelschweren BattleMechs ent-

spricht. Auch bietet der *UrbanMech* Gegnern mit seinem niedrigen, kompakten Profil nur ein schwieriges Ziel.

Die Imperator-B Klasse 10 Autokanone ist ein zuverlässiges Modell, das gut zum Kampfstil des *UrbanMech* passt. Die begrenzte Magazinkapazität stellt in längeren Gefechten einen potentiellen Schwachpunkt dar und Kritiker dieses Mechs weisen oft darauf hin, dass der *UrbanMech* insgesamt für kaum mehr als zwei Minuten Kampfeinsatz am Stück zu gebrauchen ist.

Ein einzelner Harmon Laser ist die einzige Waffe zur Unterstützung der Imperator-B. Trotz seiner mäßigen Leistungsfähigkeit kann der Laser feindliche Infanterie doch davon überzeugen, ihre Köpfe im Zweifelsfall lieber unten zu behalten.

Die Standardtaktik von *UrbanMech*-Lanzen besteht darin, sich aufzuteilen, Gebäude als Deckung zu nutzen und den Feind aus dem Hinterhalt unter Feuer zu nehmen. Danach lassen sich die einzelnen Mechs zurückfallen, um sich an der nächsten Verteidigungslinie neu zu gruppieren.

EINSATZ

Der *UrbanMech* wurde vom Sternenbund zur Bekämpfung von Guerillas und leichten Mechs in dicht besiedelten Gebieten genutzt. Während der Nachfolgekriege wurde der Mech jedoch oft eher als Schwachpunkt denn als Verstärkung angesehen. Die Großen Häuser wiesen den bescheidenen *UrbanMech* Garnisonseinheiten zu oder schlachteten ihn gar aus. Ironischerweise führte diese Praxis jedoch dazu, dass dem *UrbanMech* die schlimmsten Gemetzel des Ersten und Zweiten Nachfolgekrieges erspart blieben. Während viele seiner Zeitgenossen mittlerweile nur noch in Geschichtsbüchern anzutreffen sind, steht der *UrbanMech* immer noch im Dienst.

Anders als die anderen Nachfolgestaaten unterhält die Konföderation Capella eine große Anzahl *UrbanMechs* in ihren Fronteinheiten. Da sie durch den Vierten Nachfolgekrieg stark geschwächt worden ist, kann es sich die Konföderation nicht leisten, auch nur auf einen Mech zu verzichten. Nach dem Vierten Nachfolgekrieg fanden sich auch in der St. Ives Armierten Reiterei und bei den Republikanischen Garden Tikonovs eine Vielzahl von *UrbanMechs*.

Im Jahr 2862 war ein einzelnes Bataillon von Lothars Füsiliere (damals zu Liaos Chesterton Reserven gehörend) mit der Verteidigung eines Nachschublagers bei Ft. Lyons auf Carver V betraut. In diesem Jahr versuchten Haus Mariks 4. Regulnische Husaren die dort gelagerten *Atlas*- und *Victor*-Bauteile zu erbeuten, liefen aber in die *UrbanMechs* der Füsiliere als sie die Stadt betraten. Unterstützt durch Panzer und Infanterie bedienten sich die Liao *UrbanMechs* klassischer Taktiken, indem sie kurze Angriffe durchführten, um dann sofort wieder

zwischen den Gebäuden zu verschwinden. Die Husaren fanden sich somit plötzlich in einem größeren Gefecht wieder und der Angriff kam zum Erliegen. Zwar konnten die Marik-Angrifer die Liao-Streitkräfte letztendlich zurückdrängen, erlitten dabei jedoch schwere Verluste und zogen sich mit nur einem Bruchteil der erwarteten Beute zurück.

VARIANTEN

Die einzige bedeutende Variante des *UrbanMech* ist eine armlose Version. Obwohl das Profil des Mechs weiter verringert werden konnte, haben sich die Nachteile dieses Entwurfs als gravierend herausgestellt. Nur wenige Exemplare dieses Typs haben bis heute überlebt. Haus Liao verfügt über einige Exemplare des mit einer Imperator-Zeta Klasse 20 Autokanone ausgerüsteten Modells UM-R60L. Das hohe Gewicht und die Wärmeentwicklung der Waffe haben verhindert, dass dieser Mech größere Beliebtheit erreicht.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Gordon Stuart: Als Mitglied von Lothars Füsiliere der Chesterton Reserven ist MechKrieger Stuart ein Veteran vieler Stadtgefechte. Stuart hat bereits zweimal Beförderungen abgelehnt, um stattdessen bei seiner Stadtkampflanze und seinem zerschundenen, aber funktionsfähigen *UrbanMech* „Gallant“ zu bleiben.

Stuart selbst hat nie einen Hehl aus seiner Verachtung für Haus Kurita gemacht. Diese Einstellung sollte sich als prophetisch erweisen, da das Kombinat seinen Liao-Verbündeten nicht zur Hilfe kam, als die Armeen der Vereinigten Sonnen im Jahr 3028 praktisch ungehindert in die Konföderation einfallen konnten. Erbittert und desillusioniert verließen Stuart und viele seiner Kameraden die Konföderation und schlossen sich der kurzlebigen Freien Republik Tikonov Pavel Ridziks an, wo sie dann in der Ersten Republikanischen Garde dienten.

Commander Patricia Wellesley: Diese fähige Offizierin befehligt eine Stadtverteidigungslanze bei der St. Ives Armierten Reiterei. Obwohl sie von vielen als exzentrisch angesehen wird (sie ist eine begeisterte Sammlerin von Teekannen und weist einen etwas bizarren Literaturgeschmack auf), waren ihre Leistungen als Kommandeurin stets fehlerlos. Ihr Vorgehen bei der Verteidigung von New Kolis auf Maladar gegen einen Davion-Überfall wird als beispielhaft angesehen.

Wie bei vielen anderen MechKriegern auch, werden Wellesley Eigenheiten von ihren Vorgesetzten toleriert, ja sogar gefördert, da sie kompetente Kommandeure nicht verlieren wollen.

UM-R60 URBANMECH

Typ: **UrbanMech**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 30

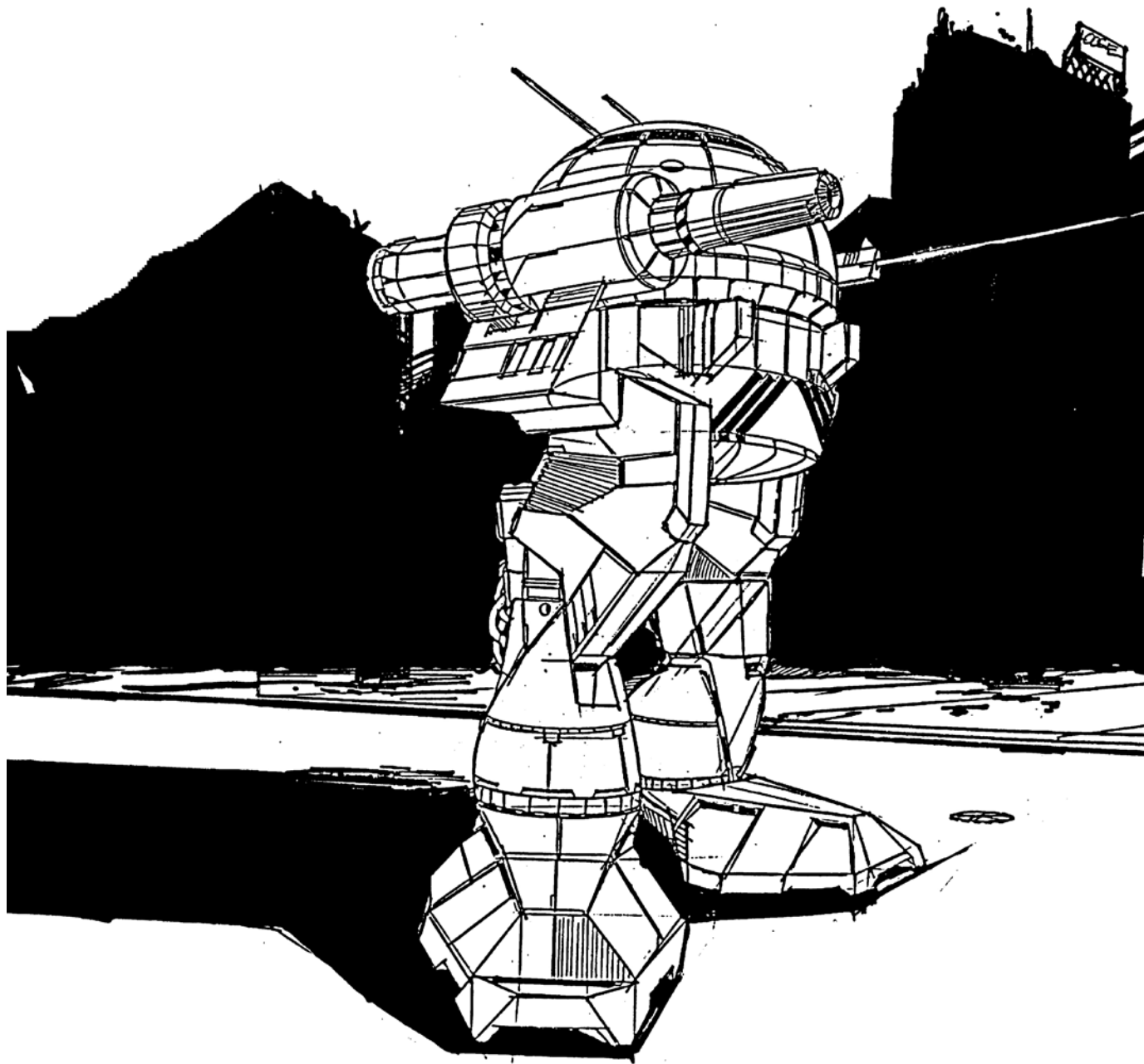
Kampfwert: 504

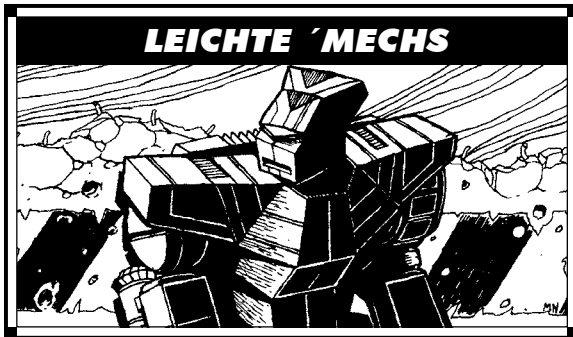
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		3
Antrieb:	60	1,5
BP Gehen:	2	
BP Laufen:	3	
BP Springen:	2	
Wärmetauscher:	11	1
Gyro:		1
Cockpit:		3
Panzerungswert:	96	6
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	10	11
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	7	8
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	5	10
R/L Bein	7	12

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/10	RA	7	12
Munition (AK/10) 10	RT	1	1
Leichter Laser	LA	1	0,5
Sprungdüsen	TM	2	1





Masse: 35 Tonnen

Rumpf: Argile H/09

Reaktor: Omni 210

Reisegeschwindigkeit: 64 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: Luxor Load Lifters

Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Livingston Keramik

Bewaffnung:

2 Mittelschwere Magna II Laser

2 Deprus RF Maschinengewehre

4 Purity Serie-L Flammer

Hersteller: Coventry Metallverarbeitung

Primärer Herstellungsort: Coventry

Kommunikationssystem: Cyclops 14

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Tansech C30-97

ÜBERSICHT

Primär als Einheit für indirekte Angriffe entworfen, wurde der *Firestarter* im Zeitraum 2550 - 2776 ursprünglich von Argile Technologies auf Skye produziert. Er wurde erfolgreich als hochmobiler „Brandmech“ vermarktet, so dass der *Firestarter* vor den Nachfolgekriegen in großen Stückzahlen hergestellt wurde. Die meisten Mechregimenter verfügten über einige FS9 und Ersatzteile waren in allen Depots vorhanden. Mehr als die Hälfte des ursprünglichen Produktionslaufes ist bis heute in gutem Zustand vorhanden. Aufgrund der Popularität des FS9 bei Miliz- und Hauseinheiten produzierte Argile bis zur Zerstörung seiner Fabriken im Dritten Nachfolgekrieg weiter Ersatzteile und neue *Firestarter*. Da Argile nicht beabsichtigte, seine zerstörten Produktionsanlagen wieder aufzubauen, übernahm Coventry Metallverarbeitung die Fertigung.

EIGENSCHAFTEN

Ursprünglich war der *Firestarter* selten einer normalen Lanze zugeteilt, sondern wurde eher direkt an eine Kompanie oder ein Regiment angeschlossen. Hier war der Mech für Unterstützungsaufgaben bei Angriffen und das Auskundschaften von Waldgebieten zuständig.

Obwohl in der Lage, sich gegen andere leichte Mechs zu behaupten, ist die Bewaffnung des *Firestarter* zum Einsatz gegen schwerere Gegner wenig geeignet. Seine Fähigkeit Brände zu legen machten aus ihm jedoch einen wertvollen Unterstützungsmech. Gekonnt gelegte Brände können Feinde in die Flucht schlagen, Linien aufbrechen und Mechs in die Enge treiben. Zudem stellt der *Firestarter* auch für die schwersten Fahrzeuge eine Gefahr dar, droht er Fahrzeugbesatzungen doch mit dem, was sie am meisten fürchten: einem feurigen Tod, eingeschlossen in ihrem Panzer. Um das Legen und Beeinflussen von Bränden entwickelten sich eine ganze Reihe von Taktiken. Piloten von *Firestartern* setzen mit Vorliebe Wälder in Brand, wenn diese gerade von feindlichen Mechs durchquert werden oder brennen von Gegnern besetzte Gebäude nieder. Falls nötig, ist der *Firestarter* auch in der Lage, mittels Feuer und Rauch einen Rückzug zu decken und die Verfolgung durch den Gegner zu behindern.

Firestarter sind auch für Aufklärungsaufgaben geeignet, insbesondere wenn sie mit *Vulcans* kombiniert werden. Seine Geschwindigkeit, Panzerung und Manövrierfähigkeit bieten dem Mech guten Schutz auf dem Gefechtsfeld. Er kann das von ihm durchquerte Gelände nicht nur kartographieren, sondern auch Vegetation beseitigen, die der Gegner als Deckung nutzen könnte.

In den dunklen Tagen der frühen Nachfolgekriege gehörten *Firestarter* zu den Hauptanwendern der Taktik der verbrannten Erde. Auf dem modernen Schlachtfeld sind solche Taktiken allerdings äußerst selten. Sie kommen nur dann noch zu Einsatz, wenn ein Sieg auch langfristig nicht möglich erscheint und das Ziel zu wichtig ist, um es dem Feind zu überlassen.

EINSATZ

Da der *Firestarter* vor und während der Nachfolgekriege in praktisch allen Mecheinheiten zu finden war, besteht kein Mangel an diesem Mech. Nach dem Vierten Nachfolgekrieg wurden viele *Firestarter* in leichte und sogar mittelschwere Mechlanzen integriert, um Verluste von teureren Einheiten auszugleichen.

VARIANTEN

Eine Reihe von Varianten wurde durch Argile auf Skye hergestellt, auch wenn der FS9-H klar das beliebteste Modell darstellt. Eine mittlerweile nicht mehr produzierte Variante verfügte über leichte Laser und mehr Panzerung, anstelle der MGs. Ein weiteres Modell, der FS9-K, ist mit zwei Flammern, sowie einem schweren und zwei leichten Lasern bestückt. Das -H Modell war jedoch so beliebt, dass sich Argile nach 2703 die Produktion auf diese Variante konzentrierte. Ab etwa 2890 begann Argile mit Tests einer reinen Aufklärungsvariante, die alle Flammer durch zwei leichte Laser und drei Tonnen zusätzliche Panzerung ersetzte. Die als FS9-M (Spitzname „Mirage“) bezeichnete Variante befand sich nur etwa ein Jahr in Produktion, da sowohl Argile als auch die Hauptstadt Skyes bald durch schwere Kämpfe fast völlig zerstört wurden. Die Skye Ranger verfügen stets über eine Lanze FS9-M mit einem schwarz lackierten Arm um an die immensen Zerstörungen dieser Zeit zu erinnern.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Komtur Tybalt Roland: Als Mitglied der Oriente-Husaren kommandierte Roland eine Scoutkompanie während eines Überfalls auf Timbiqui. Als seine Einheit nach drei Tagen ununterbrochener Kämpfe von ihren Landungsschiffen abgeschnitten wurde, gelang es Roland, einen riesigen Waldbrand zu legen, der die Stadt New Bombei bedrohte. Die Taktik erwies sich als erfolgreich, da die ihn verfolgenden Iyanischen Einheiten umgehend zurückbeordert wurden, um bei der Bekämpfung des Brandes zu helfen. Roland gelang es, seine Einheit ohne Verluste aus den Kämpfen herauszulösen und zu den Landungsschiffen zurückzukehren. Indes konnten die Lyraner feststellen, dass er zudem eine Reihe effektiver Schneisen angelegt hatte, die das Feuer drei Kilometer vor der Stadt zum Stehen brachte.

FS9-H FIRESTARTER

Typ: **Firestarter**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 35

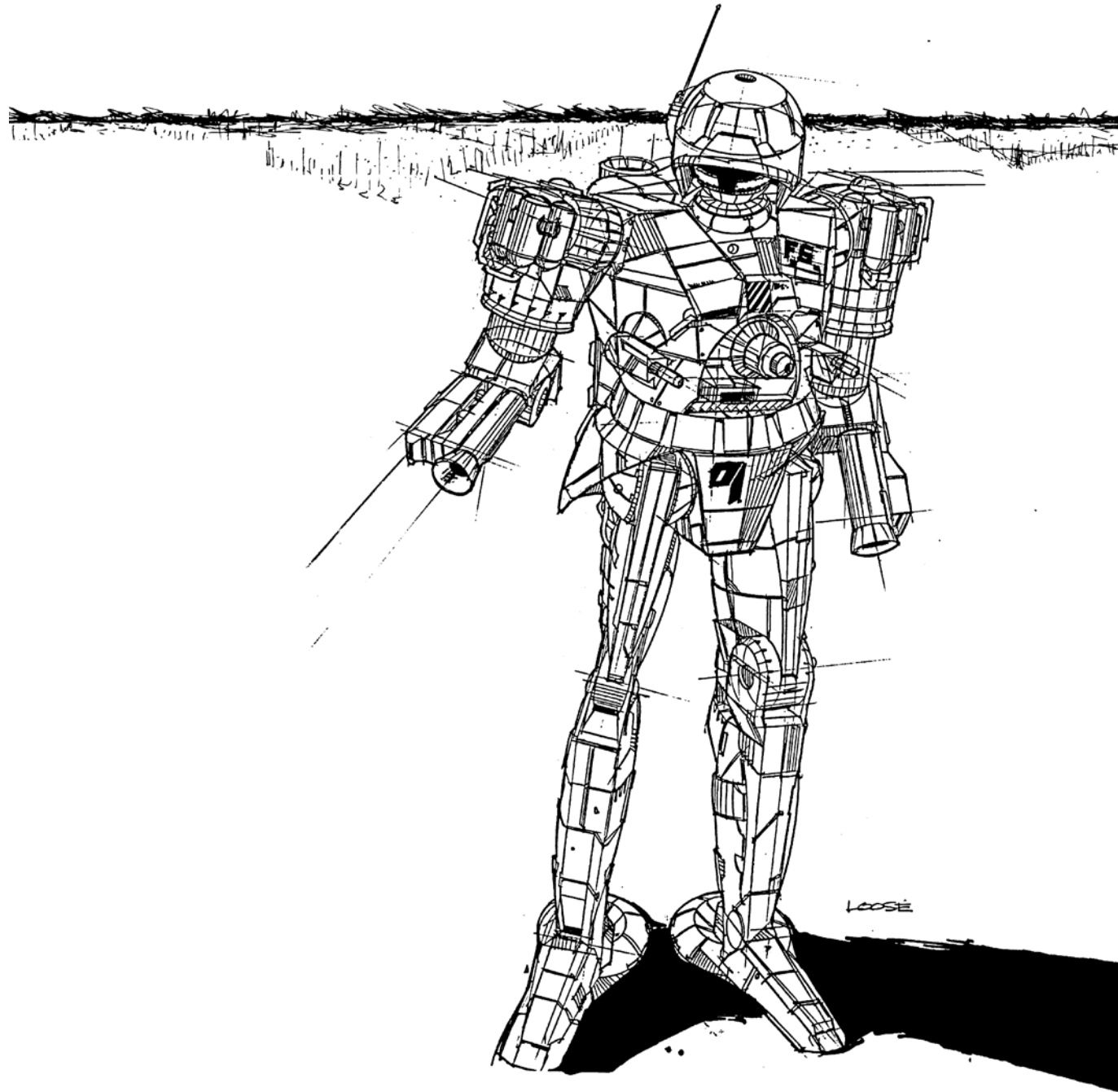
Kampfwert: 692

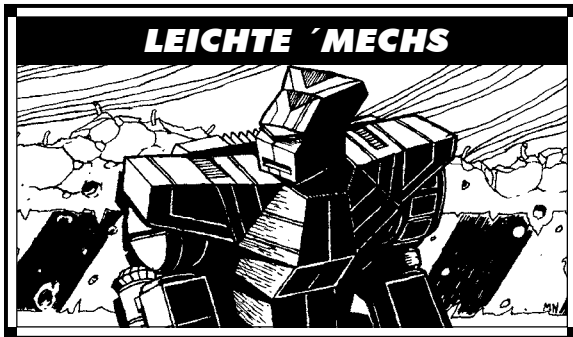
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		3,5
Antrieb:	210	9
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	88	5,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	11	13
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	8	11
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	6	6
R/L Bein	8	8

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Flammer	RA	1	1
Flammer	TM	1	1
Flammer	LA	1	1
Flammer	TM (R)	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Maschinengewehr	RT	1	0,5
Maschinengewehr	LT	1	0,5
Munition (MG) 200	RT	1	1
Sprungdüsen	RT	3	1,5
Sprungdüsen	LT	3	1,5





Masse: 35 Tonnen

Rumpf: Diplan Scout-A

Reaktor: Magna 245

Reisegeschwindigkeit: 75 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 118 km/h

Sprungdüsen: Smithson Lifters

Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: Starshield

Bewaffnung:

4 Mittelschwere Argra 3L Laser

1 Thunderstroke KSR 4 Lafette

Hersteller: Diplan Mechyards

Primärer Herstellungsort: Luthien Armor Works

Kommunikationssystem: Dawson III

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Bk-309

ÜBERSICHT

Anders als viele andere Mechs vor dem 31. Jahrhundert, die auf den Sternenbund zurückgingen, war der *Jenner* der Stolz eines einzigen Staates. Entworfen, produziert und eingesetzt allein durch Haus Kurita, wurde der *Jenner* zu einem Symbol der Macht des Draconis-Kombinats. Bis das Projekt Früchte trug, dauerte es jedoch einige Jahre, da der Mech während der Testphase von einer Reihe von Problemen bei Sensoren und Waffensystemen heimgesucht wurde. Später wurde der Ruf des *Jenner* durch seine prominente Rolle beim Kentares-Massaker weiter geschädigt.

Viele Beobachter haben scherzhaft bemerkt, dass die ursprüngliche Bewaffnung des *Jenner* der Versuch gewesen sei,

den Geschützturm eines verschrotteten Union-Landungsschiffes auf einem Mech zu installieren. Diese Turmkonstruktion erwies sich jedoch als zu empfindlich, so dass sie durch armmontierte Laser und zusätzliche Panzerung ersetzt wurde. Um die Feuerkraft des Mechs zu verstärken, wurde diese Panzerung später wiederum durch Kurzstreckenraketen ersetzt.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl der *Jenner* ein schneller und wendiger Entwurf ist, haben einige Probleme seinen Wert in seiner ursprünglichen Rolle als Mech für Überfälle und Guerilla-Einsätze begrenzt. Da der 35-Tonner keine Hände besitzt, muss bei Überfällen die Beute von anderen Mechs abtransportiert werden. Auch ist der *Jenner* oft wegen seiner, im Vergleich zu anderen Maschinen seiner Gewichtsklasse, „papierdünnen“ Panzerung kritisiert worden.

In Sachen Manövrierfähigkeit und Feuerkraft weist der *Jenner* jedoch keine derartigen Defizite auf. Vier mittlere Argra 3L Laser verschaffen dem Mech eine eindrucksvolle Breitseite. Die Thunderstroke KSR-4-Lafette, die einen ursprünglich montierten schweren Laser ersetzt, eignet sich gleichermaßen zum Einsatz gegen Mechs wie Fahrzeuge. Kombiniert liefern diese Waffen dem *Jenner* mehr Schlagkraft als die meisten leichten, und auch einige mittelschwere, Mechs bieten können. Zwar führt ein „Alphaschlag“ beim *Jenner* zu Hitze-Problemen, doch sind seine Piloten darin trainiert worden, seine Sprungfähigkeit von 150 Metern dazu einzusetzen, sich zum Abkühlen Zeit zu verschaffen.

EINSATZ

Der *Jenner* war einer der ersten Mechs, die nach dem Exodus Kerenskys entwickelt und produziert wurden. Haus Kurita hatte so für mehr als fünfzig Jahre die alleinige Kontrolle über diesen Entwurf, bis Verluste während der Nachfolgekriege zur Verbreitung des Mechs führten. Heute verfügen alle Nachfolgestaaten über zumindest einige *Jenner*.

Obwohl die letzte *Jenner*-Fabrik bereits 2848 zerstört worden ist, verfügte praktisch jedes Bataillon des Draconis-Kombinats bis zum Ende des Krieges von 3039 über mindestens einen *Jenner*. Dies ist allerdings auch bei jedem an der Grenze zum Draconis-Kombinat stationierten Regiment der Armeen der Vereinigten Sonnen der Fall.

Eine beliebte Taktik für aus *Jennern* bestehenden Lanzen (ein oder zwei der Mechs können alternativ mit Inferno-KSR bewaffnet sein) war es, gemeinsam einen einzelnen schweren BattleMech anzugehen, und jeweils einen Alphaschlag auf diesen Gegner abzufeuern. Falls das Ziel diese erste Salve überlebte, dann war es zumindest schwer beschädigt und durch die Infernos stark überhitzt. Die *Jenner* würden dann zum Abkühlen wegspringen, um sich neu zu gruppieren und ihre Taktik zu wiederholen. Dieses Vorgehen war eine Abwandlung der Theorien von Tai-i Mercer Raviannon, der die Position vertrat, dass eine Horde sehr leichter BattleMechs auch eine wesentlich schwerere gegnerische Streitmacht schlagen könne. Sobald Kommandeure den schwereren *Jenner* in dieser Rolle einzusetzen begannen, kam es zu vereinzelt Erfolgen mit dieser Taktik. [Gunji-no-Kanrei Theodore Kurita maß dem Wiederaufbau der *Jenner*-Produktionsanlagen auf Luthien die größte Wichtigkeit bei. Eine Reihe von Problemen führte jedoch dazu, dass die Produktion dort erst 3046 wiederaufgenommen werden konnte. - Anm. d. Red.]

VARIANTEN

Die einzige Variante, die bereits vor der Entdeckung des Helm-Kernspeichers existierte, ist das seltene JR7-F Modell. Der Mech, bei dem die KSR-Lafette durch mehr Panzerung ersetzt wird, ist vor allem bei Überfalleinsätzen erfolgreich. Von den ursprünglichen Prototypen mit dem schweren Laser existiert heute keiner mehr. Zwar haben einige Piloten versucht, ihre Maschinen mit einem schweren Laser auszustatten, doch waren diese Bemühungen allesamt erfolglos.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Chi-i Hugo Green: Als Nachfahre einer derer, die während des Kentaresmassakers eine Todesschwadron befehligten, hat Green einen schwarz-goldenen *Jenner* geerbt, der bei vielen der verübten Greuelthaten benutzt wurde. Green war bis in die Ronin-Kriege hinein ein erfolgreicher MechKrieger. Das von einem LOKI-Agenten verübte Attentat auf seinen Befehlshaber Marcus Kurita führte jedoch dazu, dass Green entehrt *seppuku* beging. Sein *Jenner* wurde nach diesen Ereignissen aufgrund seiner wenig ehrenvollen Geschichte systematisch zerstört.

JR7-D JENNER

Typ: Jenner

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 35

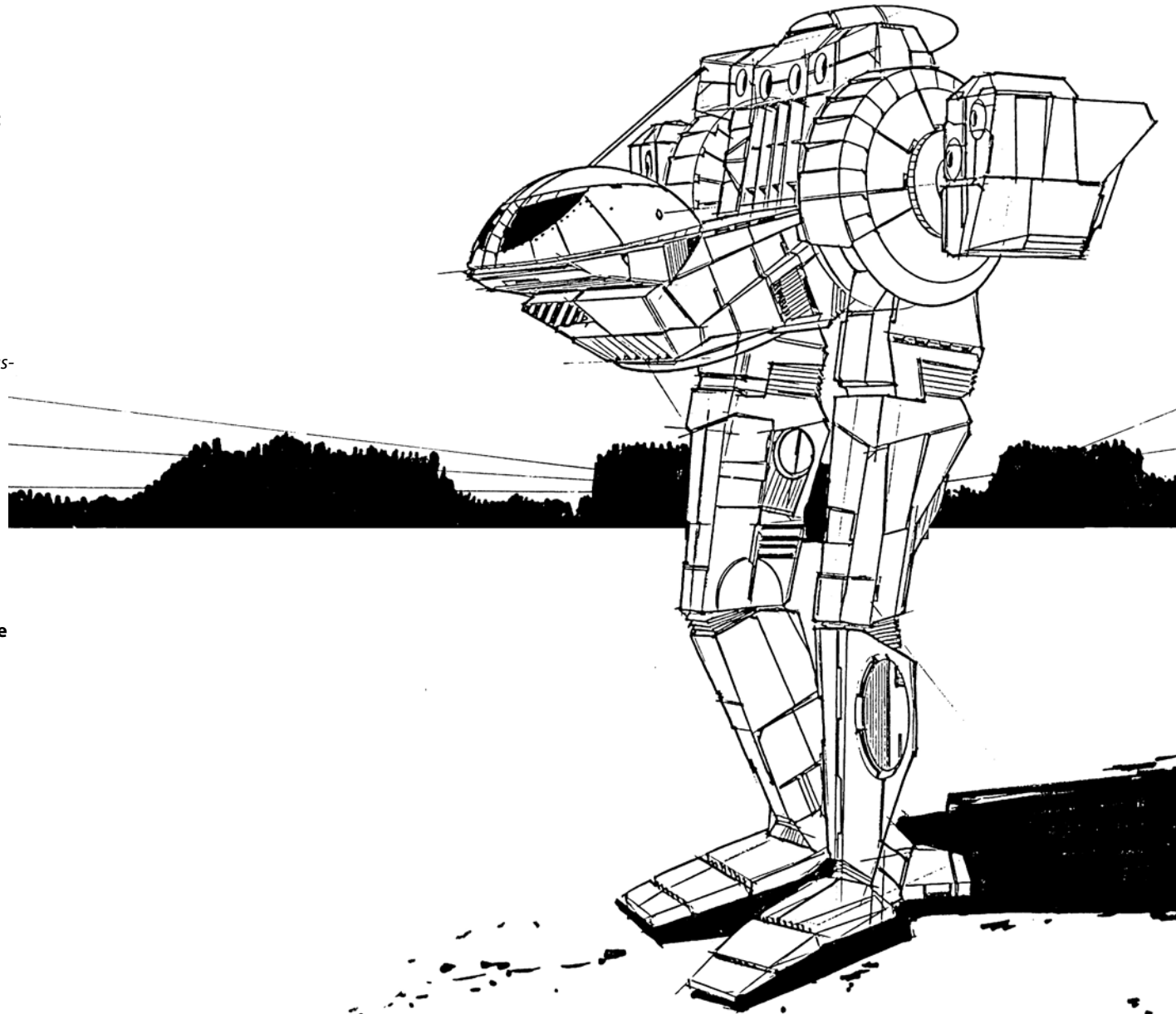
Kampfwert: 875

Ausrüstung

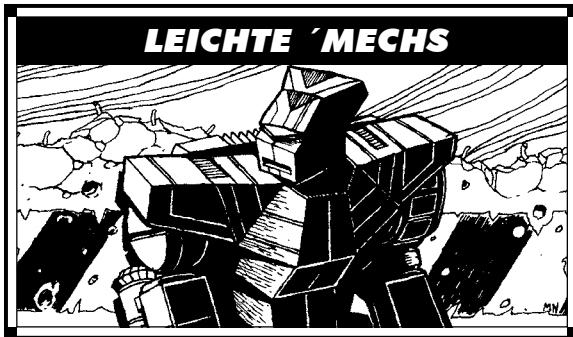
		Gewicht
Interne Struktur:		3,5
Antrieb:	245	12
BP Gehen:	7	
BP Laufen:	11	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	64	4
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	7
Torso-Mitte	11	10
Torso-Mitte (Rücken)		3
R/L Torso	8	8
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	6	4
R/L Bein	8	6

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
KSR-4	TM	1	2
Munition (KSR-4) 25	RT	1	1
2 Mittelschwere Laser	RA	2	2
2 Mittelschwere Laser	LA	2	2
Sprungdüsen	RT	2	1
Sprungdüsen	LT	2	1
Sprungdüse	TM	1	0,5



LOOSE



Masse: 35 Tonnen

Rumpf: Alshain 56-Carrier

Reaktor: Leenex 140

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Lexington Lifters

Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Maximilian 42

Bewaffnung:

1 Telos Vier Schuss KSR-Lafette

1 Licht-des-Herrn-Partikelprojektorkanone

Hersteller: Alshain Weapons

Primärer Herstellungsort: Alshain, New Oslo

Kommunikationssystem: Sipher CommCon CSU-4

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Katzenaugen 5

ÜBERSICHT

Ursprünglich als Unterstützungsmech für die Aufklärungseinheiten des Sternenbundes entwickelt, wurde der *Panther* in den letzten Jahren der Cameron-Dynastie in Dienst gestellt. Alshain Weapons begann mit der Herstellung von *Panthers* bereits kurz nach der Auftragserteilung um das Jahr 2739. Die ersten Nutzer des Mechs waren Bundestruppen, die ihn bei der Bekämpfung von Banditen an der Grenze zur Peripherie einsetzten.

Nach der desaströsen Schlacht um St. John musste der Sternenbund jedoch eine Neubewertung des Entwurfs durchführen. Der wartungsintensive Tronel Laser begrenzte die Leistungsfähigkeit des *Panther* als Unterstützungseinheit, da er trotz hoher Wärmeabfuhr nur eine begrenzte Schlagkraft und Reichweite bot. Auch die Beweglichkeit und generelle Robustheit des Mechs konnten diese Defizite nicht

ausgleichen. Die Ingenieure des Sternenbundes begannen daraufhin, Tests mit dem „Licht des Herrn“-PPK-System durchzuführen und konnten ein günstiges Verhältnis von Hitzeentwicklung zu Leistung feststellen. Alshain Weapons stellte die Herstellung des PNT-8Z daraufhin umgehend ein und begann die PPK sowie neue Kompositpanzerung bei neuen *Panthern* zu verbauen.

Nach dem Fall des Sternenbundes gingen Alshains *Panther* Produktionsanlagen in den Besitz des Kombinati über [Diese ursprünglichen Fabriken gingen später an die Freie Republik Rasalhaag bzw. die Clans verloren und mussten durch andere Fertigungsstätten ersetzt werden. -Anm. d. Red.] Da sich alle *Panther*-Fabriken innerhalb der Kombinatgrenzen befanden und Kurita-Mechkrieger den Mech sehr schätzten, war das Draconis-Kombinat das einzige der Großen Häuser, das den *Panther* während der Nachfolgekriege in signifikanten Stückzahlen einsetzte.

EIGENSCHAFTEN

Die Hauptaufgabe des *Panther* ist die Feuerunterstützung von schnellen, leichten Mechs. Seit beinahe 300 Jahren liefert der Mech zuverlässige Deckungsfeuer für sich in der Bewegung befindliche Einheiten. Aufgrund seiner Robustheit und Feuerkraft wird der *Panther* oft von Lanzenkommandeuren genutzt.

Die PPK ist für einen Mech dieser Größe eine eher unübliche Bewaffnung. Die „Licht des Herrn“ kombiniert die Schlagkraft einer normalen PPK mit der Flexibilität einer armmontierten Waffe. Falls der *Panther* auf kurze Entfernung angegriffen wird, kann er sich mit einer KSR-4-Lafette zur Wehr setzen. Diese ist mit genügend Munition ausgestattet, um einige hitzige Feuergefechte zu überstehen.

Piloten des Sternenbundes fanden heraus, dass sich der *Panther* gut für die Art schmutziger Tricks eignet, die bei Stadtgefechten gefragt sind. Der Mech kann sich problemlos durch die engen Straßen typischer Städte bewegen, während die PPK alle bis auf die schwersten Gegner mit wenigen gut gezielten Treffern ausschalten kann. Mit von Dächern aus durchgeführten Hinterhalten und Überfällen in dunklen Straßen hat der *Panther* sich eine besondere Reputation erarbeitet. Tatsächlich wird der Mech von Iyanischen Piloten oft auch „Straßenkatze“ genannt.

EINSATZ

Panther sind hauptsächlich in den VSDK zu finden, da sich alle Alshain Weapons Fabriken im Kombinaterraum befinden.

Ursprünglich als ungeeignet für Kundschafter- und Aufklärungsaufgaben angesehen, erlangte der Mech bei den Kriegen des Kombinati dennoch große Beliebtheit. Aufgrund der hohen Nachfrage nach Ersatzmaschinen und teilen hat AW auf Jarett inzwischen eine neue *Panther*-Fabrik errichtet.

Seit der Gründung der Freien Republik Rasalhaag im Jahr 3034 hat sich der *Panther* schnell zu einem Standardmech der KungsArmé entwickelt, da sich auf New Oslo die größte *Panther*-Fabrik befindet.

Panther in den AVS bzw. LAS sind Beutestücke aus Scharmützeln mit den VSDK. Da Ersatzteile nur im Kombinat erhältlich sind, holen die Piloten dieser Maschinen alles aus den Mechs heraus, bevor sie diese verschrotten lassen oder an Söldnergruppen verkaufen.

VARIANTEN

Neben den alten, mit dem problematischen Tronel Laser bewaffneten PNT-8Z Prototypen existieren vom *Panther* keinerlei Varianten. Als die Bewaffnung auf die PPK umgestellt wurde, verlor der Mech zusätzlich einen Wärmetauscher und eine Tonne Panzerung, um das Gewicht der schwereren Partikelkanone zu kompensieren. Während die Technologie zur Herstellung der fortgeschrittenen Kommunikations- und Zielerfassungssysteme der Sternenbundversion verlorengegangen ist, gelang es Alshain Weapons dennoch, die Produktion des einfacheren PNT-9R aufrechtzuerhalten.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Tai-sho Minobu Tetsuhara: Parallel zu seiner Funktion als Verbindungsoffizier zu Wolfs Dragonern war Tetsuhara ebenfalls Kommandant der Ryoken, einem experimentellen Regiment, das die VSDK mit den unorthodoxen Taktiken der Dragoner vertraut machen sollte. Obwohl strenger Anhänger des Samuraikodex, konnte er die Überlegenheit der Dragoner akzeptieren und sogar freundschaftliche Beziehungen aufbauen. Nach dem Auslaufen des Vertrages mit den Söldnern versuchte Haus Kurita verzweifelt, auch für die Zukunft die Kontrolle über die Dragoner zu behalten. Die Geschehnisse zwangen Tetsuhara dazu, sich seinen ehemaligen Freunden auf Misery entgegenzustellen. Minobu konnte diesen Kampf letztendlich nicht gewinnen. Getreu seinem Samuraierbe zog Tetsuhara die Konsequenzen und beging *seppuku*, um die Ehre der Ryoken reinzuwaschen.

Typ: **Panther**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 35

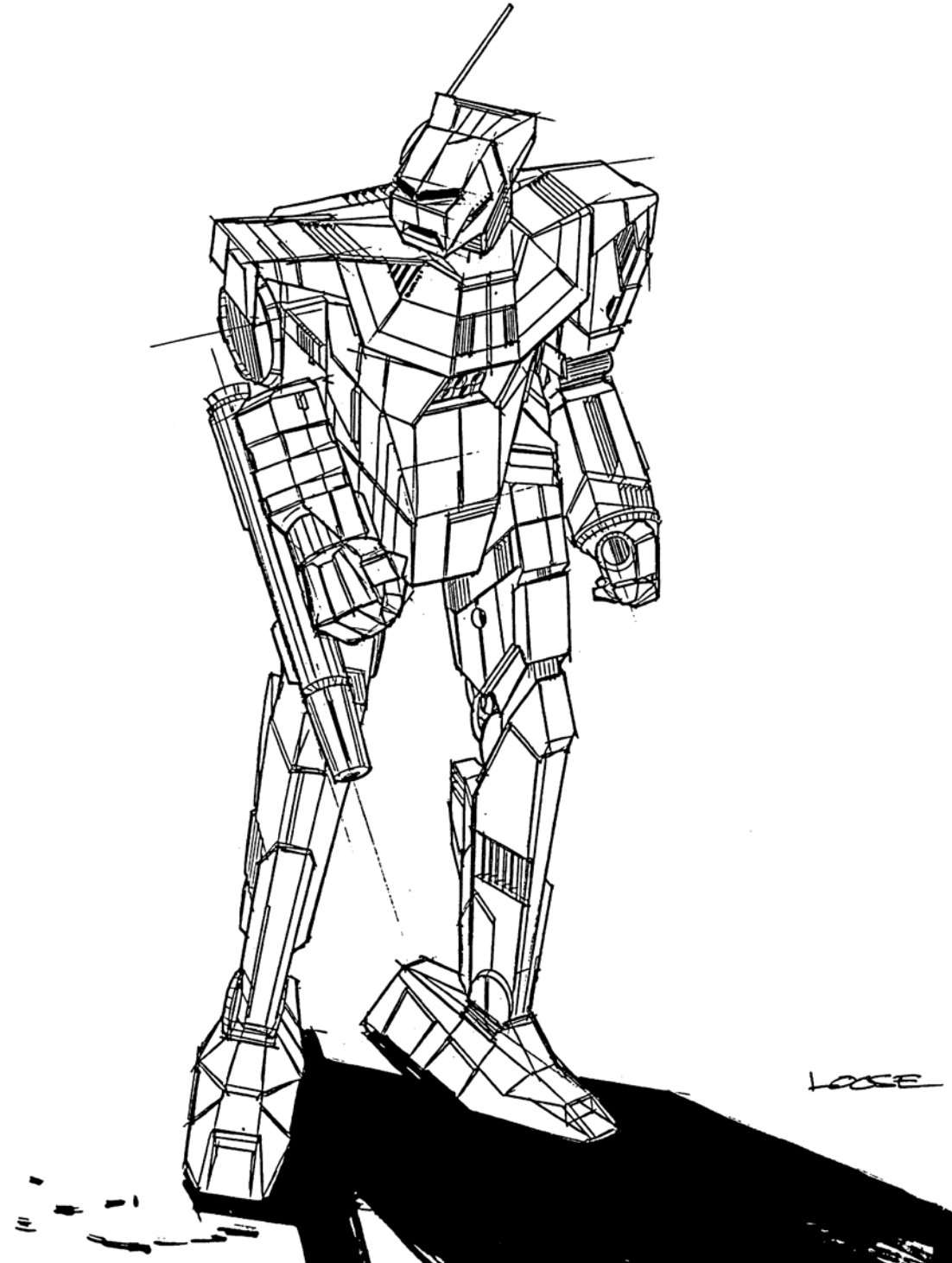
Kampfwert: 769

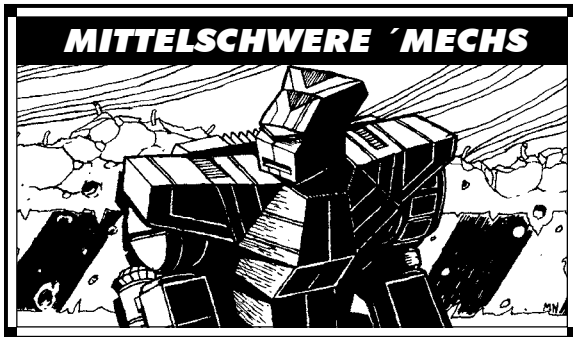
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		3,5
Antrieb:	140	5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	13	3
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	104	6,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	11	14
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	8	10
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	6	10
R/L Bein	8	12

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
PPK	RA	3	7
KSR-4	TM	1	2
Munition (KSR-4) 25	LT	1	1
Sprungdüsen	RL	2	1
Sprungdüsen	LL	2	1





Masse: 40 Tonnen
Rumpf: Maltex 40
Reaktor: VOX 280
Reisegeschwindigkeit: 75 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 118 km/h
Sprungdüsen: Lox Lift Series 1
Sprungreichweite: 210 Meter
Panzerung: 100 AFVTA
Bewaffnung:
1 Mittelschwerer Martell Laser
1 Holly-5 LSR-Lafette
1 Holly-2 KSR-Lafette
Hersteller: Maltex Corporation
Primärer Herstellungsort: Errai (2835 zerstört)
Kommunikationssystem: Garrett T15 B
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garrett 5005

ÜBERSICHT

Obwohl oft eher als Arbeitsbeschaffungsmaßnahme für die Rüstungsindustrie denn als leistungsfähige Kampfmaschine angesehen, hat der *Assassin* sich dennoch als ein solider Mech zur Bekämpfung leichter Gegner entpuppt. Um sich lukrative Aufträge durch den Sternenbund zu sichern, wurde die Leistungsfähigkeit des *Assassin* jedoch durch die Industrie stark übertrieben und die Entwicklungskosten systematisch schön gerechnet. Nachdem Maltex die Maschinerie der Bürokratie an den richtigen Stellen geschmiert hatte, konnte man sich endlich die profitablen Aufträge durch die SBVS sichern. Während des Produktionslaufes versuchte der Hersteller wo nur irgend möglich Kosten zu sparen, so dass

schließlich in zwei Maltex Produktionsstätten aufgrund von Qualitätsproblemen Untersuchungen angestellt wurden. Die Fertigungsrate des *Assassin* brach vollständig ein. Wegen der für sein Gewicht mäßigen Feuerkraft begann der *Assassin* bald in Vergessenheit zu geraten und wurde an die Peripherie und Milizen abgegeben.

EIGENSCHAFTEN

Der *Assassin* war ursprünglich als schwereres Gegenstück zu den vielen als Aufklärer und Störer eingesetzten *Wasps* und *Stingern* entworfen worden. Dank seiner ausgezeichneten Beweglichkeit und gutem Panzerungsschutz hat er verglichen mit seinen wahrscheinlichen Gegnern wenig Probleme mit diesen leichteren Mechs. Seine Abhängigkeit von munitionsbasierten Waffen setzte dem Wert des *Assassin* in langandauernden Feldzügen jedoch enge Grenzen. Trotzdem konnte er in den Garnisonseinheiten der SBVS und Marik-Streitkräfte einige Beliebtheit erlangen.

Die Bewaffnung des Mechs besteht aus drei Systemen: je einer Lang- und Kurzstreckenraketenlafette und einem armmontierten Martell Laser. Da er insgesamt nur 74 Salven für beide Raketensysteme mitführen kann, ist die Ausdauer des Mechs begrenzt, solange er nicht kontinuierlich mit Nachschub versorgt wird. Aus der Sicht seiner Piloten ist das größte Problem des *Assassin* jedoch nicht seine geringe Munitionszuladung, sondern vielmehr sein extrem enges Cockpit, welches zu den am wenigsten ergonomischen Cockpits überhaupt zählt. Während seiner Dienstzeit von mittlerweile 400 Jahren hat Maltex das Kühlsystem des Cockpits dutzende Male überarbeitet, um dem Piloten mehr Ellenbogenfreiheit zu verschaffen. Jeder dieser Versuche war erfolglos und so ist das Cockpit des *Assassin* für die meisten Piloten eng und unbequem. Dies begrenzt die maximale Missionsdauer auf etwa die Hälfte vergleichbarer Mechs. Viele *Assassin*-Piloten haben demzufolge mit Rückenproblemen zu kämpfen.

Das einzige andere Problem des *Assassin*, hauptsächlich bei den bis 2815 produzierten Einheiten, ist die Munitionszuführung der KSR-Lafette. Aufgrund chronischer Ladehemmungen fiel diese gewöhnlich bei heftigen Gefechten aus und konnte nur durch eine komplette Demontage in einer Wartungseinrichtung wieder funktionsfähig gemacht werden. Nach erheblichem Druck erarbeitete Holly 2815 endlich eine zuverlässige Lösung des Problems und finanzierte sogar einige Rückrufaktionen. Allerdings existiert immer noch eine erhebliche Anzahl von unmodifizierten *Assassins* in Privatbesitz.

EINSATZ

Seit seiner Indienststellung wurden von Maltex nur einige hundert ASN-21 hergestellt. Diese Mechs wurden aufgrund von Ersatzteilmangel nur selten eingesetzt, auch wenn Haus Marik den *Assassin* gegen Ende des Dritten Nachfolgekrieges gehäuft einzusetzen begann. Als in den Jahren nach 3058 eine Vielzahl neuer BattleMech-Modelle auf dem Markt erschienen, kam es beinahe zur Außerdienststellung des *Assassin*. Die Mechs, die weiterhin genutzt werden, sind oft Familienerbstücke mit z.T. erheblichen Modifikationen.

VARIANTEN

Bis 3039 existierte nur eine echte Variante des *Assassin*, die allerdings weder von Maltex entworfen noch unterstützt wurde. Bei einem Experimentalmodell Haus Davions wurden Sprungdüsen und etwas Panzerung durch drei zusätzliche leichte Laser ersetzt. Der Entwurf wurde als wenig erfolgreich angesehen, so dass zuletzt nur noch drei Exemplare bei der Mark Capella-Miliz vorhanden waren. Jedoch hielten sich hartnäckig Gerüchte, dass Hanse Davion auf Panpour die ASN-101 fertigen ließ. Ein Indiz hierfür war, dass bei Manövern der MCM mehr als drei dieser Mechs beobachtet werden konnten, diese in der Aufstellung der Miliz aber nicht verzeichnet waren. Analysten sind jedoch der Ansicht, dass die AVS normale ASN-21 mit Waffenattrappen versehen hatten, um Maskirovka-Spione zu täuschen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Dale Sandstrom: Als ehemaliger *Archer*-Pilot konnte Sandstrom sich mit seinem Schicksal als Infanterist bei Haus Mariks 5. Regularischen Husaren nie abfinden. Während eines Urlaubs auf seinem Heimatplaneten Sofies Welt gelangten jedoch die Überreste eines alten *Assassin* in seinen Besitz, den er unter Einsatz seiner gesamten Ersparnisse wieder funktionsfähig machte. Nach seinem Abschied von den Husaren begann Sandstrom mit seinem *Assassin*, „Dark Death“ genannt, als Kopfgeldjäger zu arbeiten. Vor seinem Tod im Jahr 3033 hatte er beinahe 45 Aufträge „erledigt“. Es halten sich weiterhin Gerüchte, dass Sandstrom bei seinem letzten Auftrag auf einen ominösen grünlackierten *Marauder* getroffen ist.

ASN-21 ASSASSIN

Typ: **ASN-21 Assassin**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 40

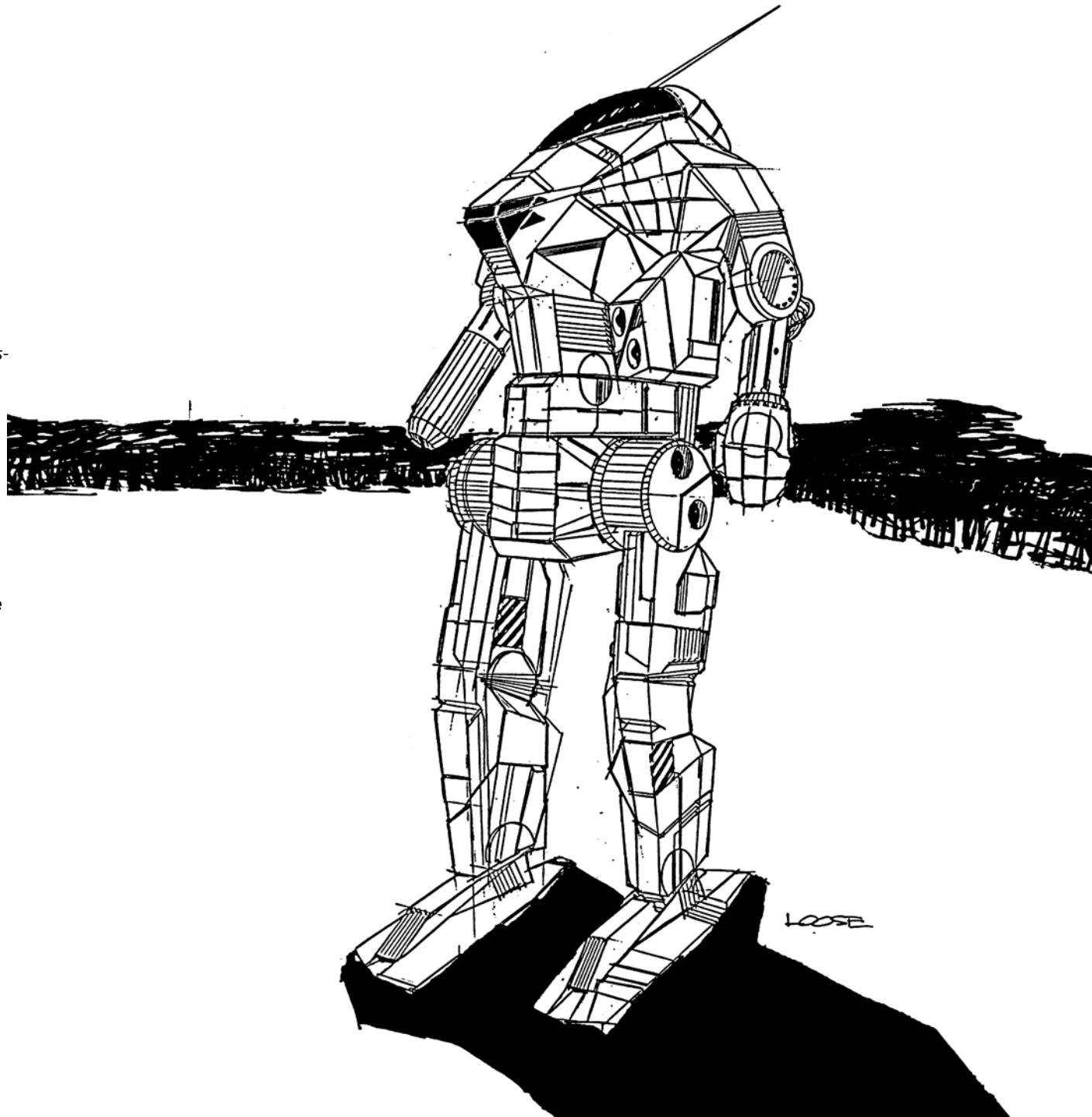
Kampfwert: 749

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		4
Antrieb:	280	16
BP Gehen:	7	
BP Laufen:	11	
BP Springen:	7	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	72	4,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	8
Torso-Mitte	12	12
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	10	10
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	6	6
R/L Bein	10	10

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
LSR-5	RT	1	2
Munition (LSR-5) 24	RT	1	1
KSR-2	LT	1	1
Munition (KSR-2) 50	LT	1	1
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüsen	RT	3	1,5
Sprungdüsen	LT	3	1,5





Masse: 40 Tonnen

Rumpf: Hartford 300

Reaktor: Pitban 320

Reisegeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 129 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: StarSlab/3

Bewaffnung:

2 Mittelschwere Magna Laser

1 Leichter Magna 200 Laser

Hersteller: Free Worlds Defense Industries

Primärer Herstellungsort: Gibson

Kommunikationssystem: Datacom 50

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dynatec 1122

ÜBERSICHT

Ursprünglich wurde die *Cicada* von HartfordCo entworfen, einer kleinen Firma dessen Erfahrung sich bis dahin auf die Herstellung von Kommunikations- und Zielerfassungssystemen beschränkt hatte. Als Ergänzung oder auch Ersatz für den beliebten *Locust* entworfen, fand die *Cicada* nach ihrer Einführung 2740 begrenzte Verwendung in den Einheiten des Sternensbundes. Obwohl der Mech teurer war als der *Locust*, verschuf ihre höhere Masse der *Cicada* insbesondere im Nahkampf einige Vorteile.

Obwohl die HartfordCo Werke auf Bryant die Nachfolgekriege nicht überstanden, hat die Entdeckung des Helmkernspeichers es der Liga Freier Welten ermöglicht, die Produktion der *Cicada* in den modernisierten Fabriken auf Gibson zu erhöhen.

EIGENSCHAFTEN

Die Hauptvorteile der *Cicada* sind ihre Geschwindigkeit und der Verzicht auf munitionsabhängige Waffen. Ein großer Pitban 320 Reaktor, welcher mehr als die Hälfte der Gesamtmasse der *Cicada* ausmacht, liefert dem 40-Tonnen-Mech eine Geschwindigkeit von beinahe 130 km/h. Das Trio aus zwei mittelschweren und einem leichten Laser verschafft der *Cicada* genügend Feuerkraft, um mit ihrer aus leichten Mechs bestehenden Beute fertig zu werden. Die Laser sind im bestgeschützten Bereich des Mechs, dem gepanzerten Torso, untergebracht, was deren Schusswinkel allerdings etwas einschränkt. Ein Gegner, dem es gelingt, hinter eine *Cicada* zu gelangen, hat somit wenig zu fürchten. Unglücklicherweise ist der Rest des Mechs nur leicht gepanzert. Die Arme – oder Flügel – wirken zerbrechlich und sind nur minimal gepanzert. Die Beine der *Cicada* sind zwar stabil genug, um sie bei ihrer phänomenalen Geschwindigkeit zu tragen, doch gegen Beschuss ebenfalls nur mäßig geschützt.

EINSATZ

Auch wenn die Zahl der von HartfordCo produzierten *Cicadas* nur klein war, so stellte Bryants Position im Zentrum der Inneren Sphäre dennoch sicher, dass der Mech sich in allen fünf Nachfolgestaaten verbreitete. Diese Mechs überstanden die Nachfolgekriege, welche auf den Fall des Sternensbundes folgten, wenn auch in stetig abnehmender Anzahl. Der Liga Freier Welten gelang es, die *Cicada*-Produktion wieder aufzunehmen, so dass sie heute über die meisten Exemplare dieses Mechs verfügt.

Heute werden bei *Cicadas* während der Wartung oft die unzuverlässigen HartfordCo Wärmetauscher gegen neuere Modelle ausgetauscht. Dreihundert Jahre beinahe kontinuierlichen Krieges haben auch an den *Cicadas* ihre Spuren hinterlassen und viele der Mechs sind wegen fehlerhafter Wärmetauscher verlorengegangen. Ein Zwischenfall auf Oriente machte dieses Problem überdeutlich, doch es sollte noch bis 3029 dauern, bis das Militär der Liga Freier Welten eine Modernisierung anordnete.

VARIANTEN

HartfordCo fertigte zwei Varianten in jeweils sehr begrenzter Stückzahl. Die erste war die CDA-2B, ein Modell zur Infanteriebekämpfung, welches den leichten Laser und eine halbe Tonne Panzerung gegen einen Flammer austauschte. Die zweite, wesentlich radikalere Variante war für den Kampf gegen größere Mechs bestimmt. Die CDA-3C war mit einer Donal PPK

im rechten Torso und zwei MGs in den Beinen bewaffnet. Um das höhere Gewicht dieser Bewaffnung auszugleichen, nutzte dieser Mech einen kleineren VOX 280 Reaktor. Nur wenige Exemplare dieser Version existieren noch und sind meist in den Streitkräften Haus Liaos zu finden, wo sie zu Trainingszwecken eingesetzt werden.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Captain John David John: Captain John trat zuerst als Pilot einer *Cicada* während der Kämpfe gegen das Draconis-Kombinat auf Kesai IV in Erscheinung. Für diesen Einsatz wurde seine *Cicada* mit neuen Wärmetauschern ausgerüstet und er erhielt das Kommando über eine leichte Lanze. Bei der Belagerung von Tikonov während des Vierten Nachfolgekrieges gelang es John, sich weiter auszuzeichnen. Seine Lanze erkundete die Vormarschroute der Hauptstreitmacht der Crucis Lanciers, wofür er mit dem Sonnenbanner in Gold und einer Beförderung zum Captain belohnt wurde.

Während des Kurita-Gegenangriffes auf Klathandu IV im Jahr 3039 führte Captain Johns Kompanie den Rückzug aus Pere Urcin an. Obwohl der Rückzug an sich ein Skandal war, war es allein der Aufklärungsarbeit von Johns Kompanie zu verdanken, dass zwei Bataillone der 7. Crucis Lanciers aus Taisa Nelsons Falle entkommen konnten.

Unterleutnant Marshall Haupt: Gegenwärtig als Testpilot für neue *Cicadas* bei FWDI beschäftigt, hat sich Haupt im Laufe seiner Karriere einen Ruf als Hitzkopf verdient. Nachdem er seine Ausbildung auf dem Allison MechKrieger-Institut mit der minimalen Punktzahl abgeschlossen hatte, diente er als *Cicada*-Pilot bei den 2. Oriente Husaren. Insgesamt sechsmal wegen ungebührlichen Verhaltens gemaßregelt, konnte er sich nichtsdestotrotz als bester *Cicada*-Pilot des Regiments auszeichnen. Als Haupt schließlich zu FWDI abkommandiert wurde, half sein Kommandant ihm beim Packen.

Typ: **Cicada**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 40

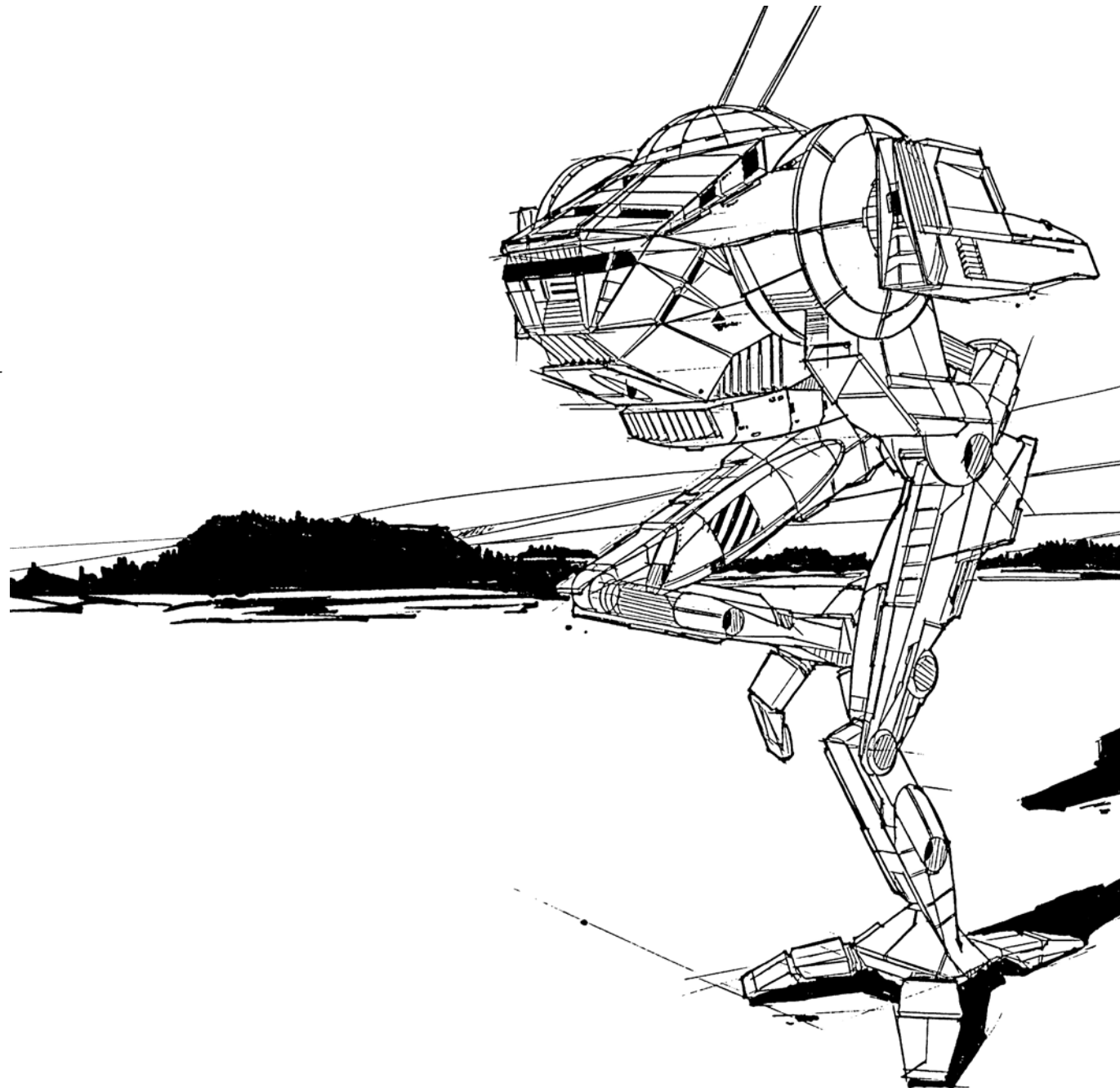
Kampfwert: 659

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		4
Antrieb:	320	22,5
BP Gehen:	8	
BP Laufen:	12	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	64	4
	<i>Interne</i>	<i>Panzerungs-</i>
	<i>Struktur</i>	<i>wert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	12	11
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	10	6
R/L Torso (Rücken)		3
R/L Arm	6	4
R/L Bein	10	6

Waffen

und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Leichter Laser	TM	1	0,5





Masse: 40 Tonnen

Rumpf: Andoran Modell III

Reaktor: Pitban 240

Reisegeschwindigkeit: 64km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: Andoran Modell JJII

Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Durallex Medium

Bewaffnung:

1 Armstrong Autokanone/5

2 mittelschwere Martell Laser

Hersteller: Andoran Industries Ltd.

Primärer Herstellungsort: Bell (2812 zerstört)

Kommunikationssystem: Raldon R1

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Sloane 220
Lockover System

ÜBERSICHT

Im Jahr 2607 stellten die Sternenbundverteidigungsstreitkräfte den von Andoran Industries hergestellten *Clint* in Dienst. Obwohl Andoran bei der Herstellung sparte wo es nur ging und der Entwurf sich als fehlerhaft erwies, wurden vor dem Fall des Sternenbundes und der Zerstörung der Herstellerwerke gute 300 Exemplare dieses Mechs produziert.

Die ersten Prototypen des *Clint* verfügten noch nicht über Sprungdüsen, waren dafür aber mit einer schwereren Buster Autokanone ausgestattet. Die Konstruktion litt jedoch unter verschiedenen, durch das Gewicht der Waffe ausgelösten Defekten, so dass diese durch die leichtere Autokanone/5 ersetzt wurde.

EIGENSCHAFTEN

Der *Clint* ist ein Paradebeispiel für den bei Soldaten verbreiteten Satz „Bedenke, dass deine Ausrüstung vom günstigsten Anbieter stammt“. Tatsächlich unterbot Andoran jeden Mitbewerber, um den *Clint*-Auftrag zu erhalten. So wurden im *Clint* auch nur wenige standardisierte Komponenten verbaut, was bei Schäden die Verwendung spezieller Ersatzteile notwendig macht. Der *Clint* hatte hierunter stark zu leiden, da seine schlampig produzierten Teile oft schon nach weniger als einem Jahr ausfielen. Pikanterweise ermöglichte dieser Sachverhalt es Andoran aber auch, die geringe Gewinnspanne bei der Herstellung des *Clint* durch teure Wartungsverträge wieder auszugleichen. Besonders das Gyroskop des *Clint* erwies sich als schwer zu ersetzen. Auf dem freien Markt werden diese buchstäblich mit Gold aufgewogen. Wer über diese Probleme hinwegsehen kann wird jedoch feststellen, dass der *Clint* im Grunde eine ausgewogene Konstruktion darstellt.

Mit einer Höchstgeschwindigkeit von fast 100 km/h kann der *Clint* mit den meisten Aufklärern mithalten. Seine Sprungdüsen erlauben es ihm, schwieriges Gelände und Stadtgebiete mit Leichtigkeit zu durchqueren. Die Armstrong-Autokanone ist zwar nicht besonders durchschlagskräftig, weist dafür aber eine gute Reichweite und Zuverlässigkeit auf. Zwei mittelschwere Martell Laser ergänzen die Feuerkraft des *Clints* auf kurze Entfernung. Die Panzerung ist für normale Gefechte ausreichend, auch wenn der Mech nicht als Nahkämpfer gedacht ist. Unter all dieser durchschnittlichen Ausrüstung sticht das Sloane 220 Zielerfassungssystem hervor. Dieses ist sehr benutzerfreundlich und verschafft dem Piloten eine hervorragende ÜBERSICHT über das Schlachtfeld.

EINSATZ

Die Zerstörung der Andoran-Werke auf Bell hat auch in der Geschichte des *Clint* große Lücken hinterlassen. Es sind nicht nur die originalen Konstruktionspläne verloren gegangen, sondern auch alle Unterlagen über Produktionszahlen und Varianten. *Clints* können heute in der gesamten Inneren Sphäre angetroffen werden und sind auch in der Peripherie beliebt. Innerhalb der Inneren Sphäre verfügen das Vereinigte Commonwealth und die Konföderation Capella über die meisten *Clints*.

Eine Lanze *Clints* konnte bei vielen der Überfälle Redjack Ryans beobachtet werden. Diese vier Mechs spähen feindliche Truppen aus, nur um sich wieder zurückzuziehen, wenn sie auf größere Einheiten treffen. Wenn sie auf eine gegnerische Scoutlanze treffen, dann gehen sie sofort zum Angriff

über. Wenige Aufklärer sind schnell genug, um einem *Clint* zu entkommen. Diejenigen, die schnell genug sind, verfügen nur selten über eine der AK/5 ebenbürtige Waffenreichweite. Wenn ihre Gegner also versuchen zu fliehen, dann schießen die *Clints* einen nach dem anderen Gegner ab. Wenn sie sich zum Kampf stellen, dann werden sie durch den Langstreckenbeschuss der Piraten zunächst geschwächt, um dann schnell im Nahkampf überwältigt zu werden.

VARIANTEN

Die meisten der zwanzig *Clint*-Prototypen sind heute nicht mehr auffindbar. Jedoch kommt es manchmal zu Versuchen diese Konfiguration nachzubilden, indem Waffen und Panzerung entfernt werden. Eine ähnliche Variante ersetzt die Buster-AK durch zwei leichtere Autokanonen. Gelegentlich tauchen noch andere Umbauten des *Clint* auf, doch wegen des Verlustes der Herstellungsunterlagen ist es unklar, ob es sich bei diesen um offizielle Varianten oder Feldmodifikationen handelt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Janos Arthur Denton III: Während die Dentons nie erklärt haben, wie ihr *Clint* in ihren Besitz gelangt ist, hat JAD (wie Pilot und Mech beide genannt werden) immer wieder deutlich gemacht, dass er mit dem Mech umzugehen versteht. Als Mitglied der 17. Arkturusgarde folgt Denton dem Beispiel seines Vaters als Späher bei Stadtgefechten. Sein sich im Familienbesitz befindlicher *Clint* wurde sogar mit einem schweren Laser und zusätzlichen Wärmetauschern ausgestattet, um ihm in Nahkämpfen einen Vorteil zu verschaffen. Denton genießt es besonders, gegen die *Panther* des Kombinars anzutreten.

Lieutenant Steven D. Olin: Lieutenant Olin eroberte seinen *Clint* während des Vierten Nachfolgekrieges bei den Kämpfen gegen die St. Ives Armiierte Reiterei. Tatsächlich gelang es ihm sogar, den ursprünglichen Piloten des Mechs gegen Ersatzteile für das Gyroskop auszutauschen. Als Mitglied der 1. Kittery Grenzer vertritt er oft die Positionen reduzierten Militärs und einer geringeren Bedeutung des Feudalismus im Alltag. Auf dem Schlachtfeld tritt Olin sehr entschlossen auf und seine Scoutlanze ist eine der besten des Regiments. Unter seiner Führung erkundet die Lanze ein großes Gebiet, um den Gegner dann mit einer Reihe von Überraschungsangriffen festzunageln.

CLNT-2-3T CLINT

Typ: **Clint**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 40

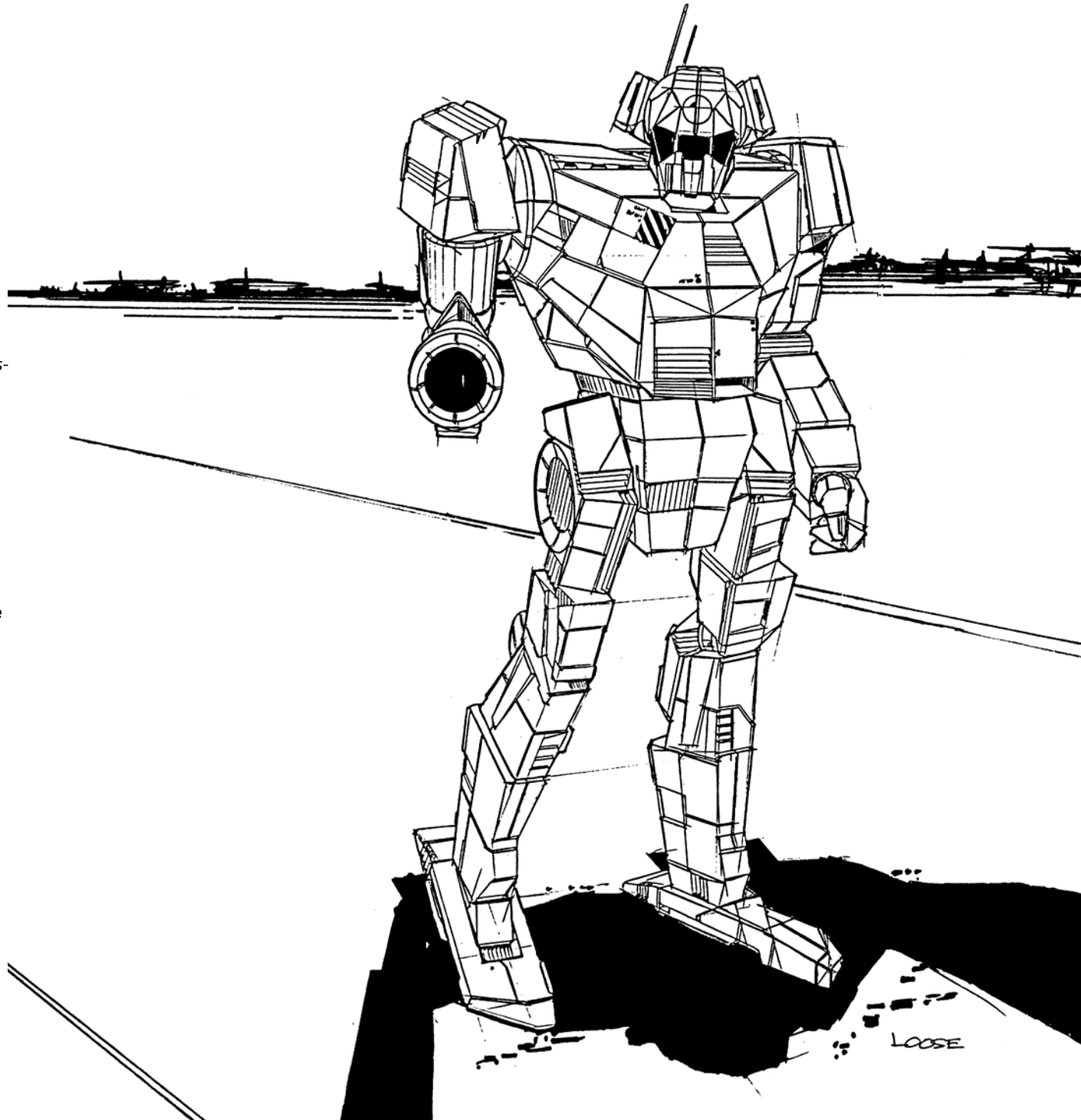
Kampfwert: 770

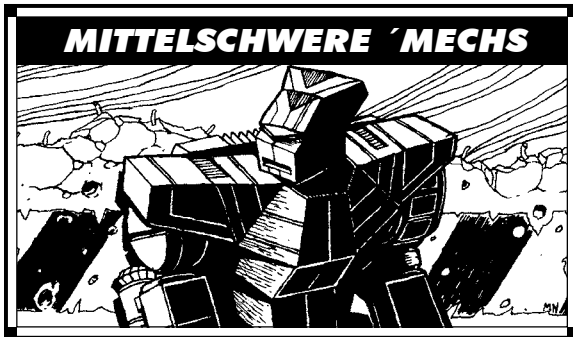
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		4
Antrieb:	240	11,5
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	72	4,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	12	11
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	10	6
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	6	6
R/L Bein	10	8

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/5	RA	4	8
Munition (AK/5) 20	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	TM	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Sprungdüsen	RT	2	1
Sprungdüse	RL	1	0,5
Sprungdüsen	LT	2	1
Sprungdüse	LL	1	0,5





Masse: 40 Tonnen

Rumpf: Irian Chassis Class 40

Reaktor: Pitban 240

Reisegeschwindigkeit: 64 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Riese-456

Bewaffnung:

1 Oriente Autokanone

1 Mittelschwerer I.W.W. Laser

1 Olympian Flammer

Hersteller: Irian BattleMechs Unlimited

Primärer Herstellungsort: Irian, Shiro III

Kommunikationssystem: Irian E.A.R.

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Wasat Agressor

ÜBERSICHT

Als Irians „Brot und Butter“-Mech ist der *Hermes II* exklusiver Besitz von Haus Marik. Irians vielleicht bestes Argument für diesen Mech war die Tatsache, dass der Konzern über umfangreiche Fertigungsanlagen für den *Hermes II* verfügte. Mit dem Rüstungswettlauf, der auf Kerenskys Exodus folgte, war die Produktion großer Stückzahlen von Mechs überlebensnotwendig. Die ersten produzierten Mechs verfügten über den Prototyp einer verteilt im Torso untergebrachten Autokanone. Doch anstatt die Waffe besser zu schützen, konnten nun Schäden in jedem Bereich des Torso zu einem Ausfall

führen. Ein mit Lasern bewaffnetes Interimsmodell wurde solange eingesetzt, bis Irian den *Hermes II* zur Aufnahme der zuverlässigen Oriente-AK modifiziert hatte.

EIGENSCHAFTEN

Als schwerer Scout ist der *Hermes II* gut für seine Aufgabe gerüstet. Mit einer Höchstgeschwindigkeit von annähernd 100 km/h kann er auch größere Feindeinheiten effektiv beschatten. Autokanone und Laser verleihen ihm anständige Feuerkraft bei guter Reichweite, während der Flammer sowohl gegen Infanterie als auch zu speziellen Zwecken eingesetzt werden kann. Der größte Vorteil gegenüber anderen Aufklärern sind jedoch die siebeneinhalb Tonnen Riese-Panzerung. Diese erlaubt es dem *Hermes II*, sich auch mit schwereren Gegnern anzulegen und diese Konfrontation auch einsatzfähig zu überstehen. Die an den Füßen des Mechs montierten „Flügel“ waren ursprünglich Teil des Wärmetauschersystems, sind heute aber ohne Funktion, da die Ingenieure den einzigen nicht reaktormontierten Wärmetauscher in den linken Torso verlegt haben. Piloten sind hierfür dankbar, da dieser Wärmetauscher oft Schaden abfängt, der ansonsten den dort befindlichen Munitionsbunker getroffen hätte.

EINSATZ

Obwohl hauptsächlich in der Liga Freier Welten verbreitet, ist der *Hermes II* bisweilen auch bei anderen Streitkräften anzutreffen. Bei diesen Exemplaren handelt es sich zumeist um Beutegut oder Mechs im Besitz von SöldnerEinheiten. Irian zieht es vor, Mechs in größeren Chargen zu verkaufen, so dass größere Einheiten in der Liga Priorität bei der Zuteilung genießen. Natürlich liefert Irian auch an kleinere Einheiten, die Scoutmechs benötigen – dies allerdings gegen Aufpreis.

VARIANTEN

Dieser grundsolide Mech hat nur wenige Varianten. Die häufigste, der HER-4K, tauscht die Bewaffnung gegen zwei schwere Laser aus. Dies ist eine relativ einfache Modifikation, da der ursprüngliche Prototyp ebenfalls mit zwei fortschrittlichen Lasern und einem Flammer bewaffnet war. Allerdings verfügte dieser Mech über fortschrittlichere Wärmetauscher, so dass er die Wärmeentwicklung der Waffen besser ableiten konnte. Eine stärker modifizierte Version stellt der HER-2M, Mercury genannt, dar [Nicht zu verwechseln mit dem Scout-

mech der Terranischen Hegemonie gleichen Namens -Anm. d. Red.]. Durch einen größeren VOX 280 Reaktor angetrieben ist der Mercury zwar schneller, muss dafür aber auf die Autokanone verzichten, um das zusätzliche Gewicht auszugleichen. Die Kurzstreckenfeuerkraft des Mechs verbessert sich durch zwei zusätzliche mittlere Laser und zwei MGs, während die Schlagkraft über größere Entfernungen deutlich geringer ist. Diese Variante ist primär bei den zu SEKURA gehörenden Dark Shadows zu finden.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Komtur Adam Spivey: Von seinen Kameraden bei den Dark Shadows als „Mann ohne Seele“ bezeichnet, führt Spivey seine Einheit von vorn und hat sich so dennoch die Loyalität seiner Soldaten erworben. Spivey wurde von anderen Offizieren oft als Unruhestifter bezeichnet, doch sind dies nur allzu oft jene, die ihre eigenen Untergebenen selbst nur wenig unterstützen. Spivey hat sich als junger Lieutenant während des Vierten Nachfolgekrieges einen Namen gemacht und wird allgemein als kommender Star angesehen. Während des Angriffes auf Wasat wurde die 15. Marik-Miliz von den Streitkräften der Freien Republik Tikonov völlig überrascht. Colonel Jake Hawkins entschied sich für eine äußerst statische Verteidigung. Spiveys Einheit war im Osten der Verteidigungslinie stationiert, um gegnerische Scouts an Umgehungsmanövern zu hindern. Mit überlegener Mobilität und Taktik beschäftigte seine Lanze eine komplette schwere Kompanie, während das Zentrum der Marik-Verteidigungslinie zusammenbrach und Colonel Hawkins in Gefangenschaft geriet.

Mechkrieger Zane „The Dreamer“ Ving: Manche Soldaten sind einfach nicht für Führungspositionen gemacht. Ving ist einer von ihnen. Andererseits ist er aber ein ausgezeichneter Mechpilot, dem es während des Vorstoßes der 4. Verteidiger Anduriens in die Konföderation Capella im Vierten Nachfolgekrieg sogar gelang, einen *Vindicator* abzuschießen. Ving gehört keiner traditionellen Glaubensrichtung an, sondern nimmt vielmehr Philosophien und Konzepte aus verschiedensten Quellen in sich auf. Sein Mech, „Plato“ ist mit Zitaten der verschiedensten historischen Persönlichkeiten bedeckt, vom verehrten Konfuzius, über den kontroversen Alexandr Kerensky bis hin zum verachteten Stefan Amaris.

HER-2S HERMES II

Typ: **Hermes II**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 40

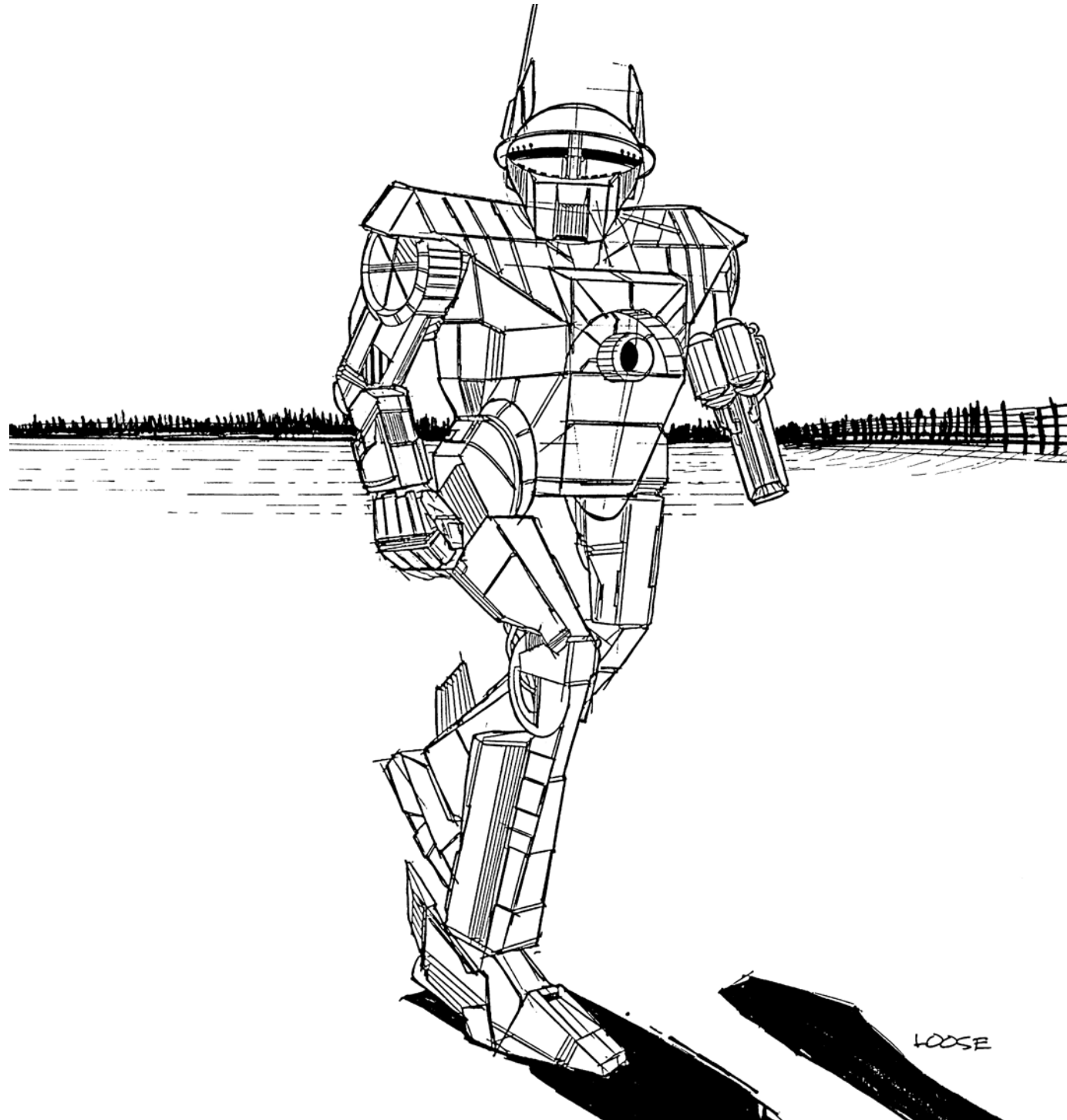
Kampfwert: 784

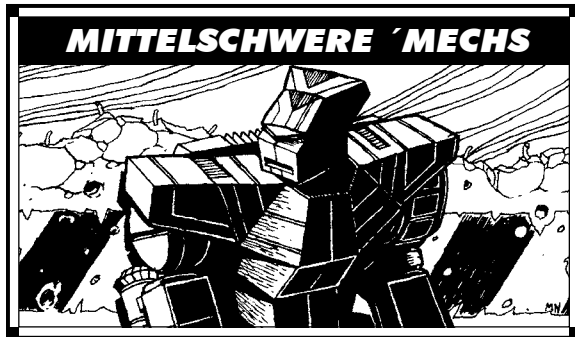
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		4
Antrieb:	240	11,5
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	120	7,5
	<i>Interne</i>	<i>Panzerungs-</i>
	<i>Struktur</i>	<i>wert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	12	17
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	10	14
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	6	11
R/L Bein	10	14

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Autokanone/5	RT	4	8
Munition (AK/5) 20	LT	1	1
Flammer	LA	1	1





Masse: 40 Tonnen

Rumpf: Mather Tech 500

Reaktor: Pitban 240

Reisegeschwindigkeit: 64 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: Model 9 Pitban

Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Star Guard I

Bewaffnung:

1 Armstrong Autokanone 2

1 mittelschwerer Randell Laser

1 Firestorm Flammer

1 Sperry Browning Maschinengewehr

Hersteller: Nimakachi Fusion Products Ltd.,
Coventry Metallverarbeitung

Primärer Herstellungsort: Tematagi (Nimakachi),
Coventry (CM)

Kommunikationssystem: Hartford 200S

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Hartford TA10

ÜBERSICHT

Während des Vorstoßes der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte in die von der Republik der Randwelten besetzte Terranische Hegemonie wurde die Notwendigkeit eines effektiven Mechs zur Infanterieabwehr überdeutlich. Bei den erbitterten Gefechten in den zerstörten Städten der Hegemonie wurden viele Mechs durch entschlossene Infanterieangriffe zerstört. In diesen brutalen Schlachten wurde der *Vulcan* geboren.

Als die MatherTechno Fabriken auf Northwind von den vorrückenden SBVS befreit wurden, ließ General Aleksandr Kerensky diese sofort zur Herstellung des neuen *Vulcan* Anti-Infanterie-Mechs umrüsten. Zwar wurde MatherTechno schon in den ersten Monaten des Niedergangs des Sternen-

bundes zerstört, doch fielen die Konstruktionsunterlagen in die Hände des Lyranischen Commonwealth und der Liga Freier Welten. Der *Vulcan* wurde während der gesamten Nachfolgekriege in geringer Stückzahl produziert.

EIGENSCHAFTEN

Der *Vulcan* ist mit leistungsfähigen Sprungdüsen ausgestattet, was ihm bei seiner Rolle als Stadtkämpfer ein hohes Maß an Beweglichkeit verschafft. Die am Heck montierten Düsen verfügen über ein spezielles Lüftungssystem, welches einen Hitzestau verhindern soll.

Die Bewaffnung besteht u.a. aus einer leichten, aber außerordentlich zuverlässigen Armstrong-Autokanone. Ursprünglich zur Bekämpfung anderer BattleMechs gedacht, kommt sie in der Praxis zumeist gegen Gebäude und Bunker zum Einsatz. Ein mittelschwerer Laser ergänzt die Autokanone, aber die Hauptbewaffnung des *Vulcan* sind das schnellfeuernde Sperry Browning MG und der Firestorm Flammer. Diese Waffen lösen bei Infanteristen oft nichts anderes als die nackte Panik aus.

Die Panzerung des *Vulcan* ist für einen mittelschweren BattleMech nicht sehr stark, bietet aber reichlich Schutz gegen typische Infanteriewaffen. Zusätzlich hat der *Vulcan* ein außerordentlich schmales Profil, welches ihn zu einem vergleichsweise schwierigen Ziel macht. Dieses Profil hat dem Mech den Spitznamen „Vogelscheuche“ eingebracht.

Das Fehlen von vollmodellierten Händen ist der einzige Nachteil des Mechs. Obwohl dies nur selten zu echten Problemen führt, begrenzt dies doch die Fähigkeiten des *Vulcan* im Nahkampf gegen andere Mechs.

EINSATZ

Der *Vulcan* erreichte die Front während General Kerensky Landungsoperation auf Terra. Dort wurde er in den Freiwilligenregimentern eingesetzt, bei denen er sich eine Reputation als zäher Stadtkämpfer erwarb. Nach dem Untergang des Sternenbundes konnte sich jedes der Großen Häuser eine größere Anzahl dieser Mechs sichern. Da nur das Lyranische Commonwealth und die Liga Freier Welten die Möglichkeiten zur Produktion dieses Entwurfs hatten, ist der Großteil der einsatzbereiten *Vulcans* in den Streitkräften dieser beiden Mächte zu finden.

Haus Davion setzte den *Vulcan* im großen Maßstab ein, um die Kontrolle über Kentares IV von Haus Kurita zurückzuerlangen. *Vulcans* führten die Davion-Gegenangriffe in den Städten Amishton und Davisbury an, um die dort eingegrabene Infanterie zu vertreiben. Obwohl die menschenleeren Städte bei den Kämpfen fast völlig niederbrannten, wurden die Kuritatruppen in beiden Städten fast vollständig gefangen genommen oder getötet.

Haus Liao setzte viele seiner *Vulcans* auf dem Planeten Sapho ein, wo viele Exemplare verloren gingen, als diese Welt während des Ersten Nachfolgekrieges an Haus Marik fiel. Aus diesem Grund verfügt Haus Liao auch über die geringste Anzahl von *Vulcans* aller Großen Häuser.

VARIANTEN

MatherTechno entwickelte eine Reihe von experimentellen Varianten. Die gängigste ist der VLT-5T, der die Armstrong AK durch zwei Tonnen zusätzliche Panzerung, zwei Wärmetauscher und drei mittelschwere Maxum Laser ersetzt. Viele der *Vulcans* Haus Davions gehören zu diesem Typ.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Richard Timms: Richard Timms ist der letzte lebende Angehörige der berühmten Timms Familie. Da er an dem unheilbaren Bethold-Syndrom leidet, hat er nur noch wenige Jahre zu leben. Timms veräußerte alle verbliebenen Ländereien der Familie und nutzte das Geld, um seinen extravaganten Lebensstil zu finanzieren und seinen *Vulcan* im Topzustand zu halten. Als dann aber eine Kopie des Helm-Kernspeichers das NAIW erreichte, änderte sich alles für Timms. Unter den ersten der wiederentdeckten Technologien befand sich ein Heilmittel für das Bethold-Syndrom.

Timms dient auch weiterhin bei den 3. Davion Guards. Dort nutzt er seine zweite Chance, um sich unter dem Banner Haus Davions einen Namen zu machen.

Leutnant Sonda Stoverston: Stoverston kommandiert eine mittlere Lanze in Steiners 20. Arkturusgarde, wo sie als einer der besten MechKrieger des Regiments angesehen wird. Ihr *Vulcan* „Blutdurst“ ist rotbraun lackiert, was ihre Einstellung zur Kriegsführung treffend beschreibt. Stoverston ist eine echte Bedrohung für jede feindliche Infanterieeinheit und ist dafür berüchtigt, diese bis auf den letzten Mann auszulöschen.

Während des Vierten Nachfolgekrieges nahm sie an den Kämpfen in der Gegend von Lake Nowse auf Buckminster teil. Die Infanterie der 6. Arkab Legion zog sich in Auflösung zurück, um Sonda und „Blutdurst“ nicht gegenüberzutreten zu müssen.

MechKrieger Wommel Hide: Hide war ursprünglich Angehöriger der Orientefüsilieri. Aus ungeklärten Gründen unehrenhaft entlassen, nahm er eine Position unter dem berüchtigten Redjack Ryan an. Sein Mech ist in schlechtem Zustand, aber Hide ist ein kompetenter MechKrieger mit einem brennenden Hass auf Haus Marik.

Typ: **Vulcan**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 40

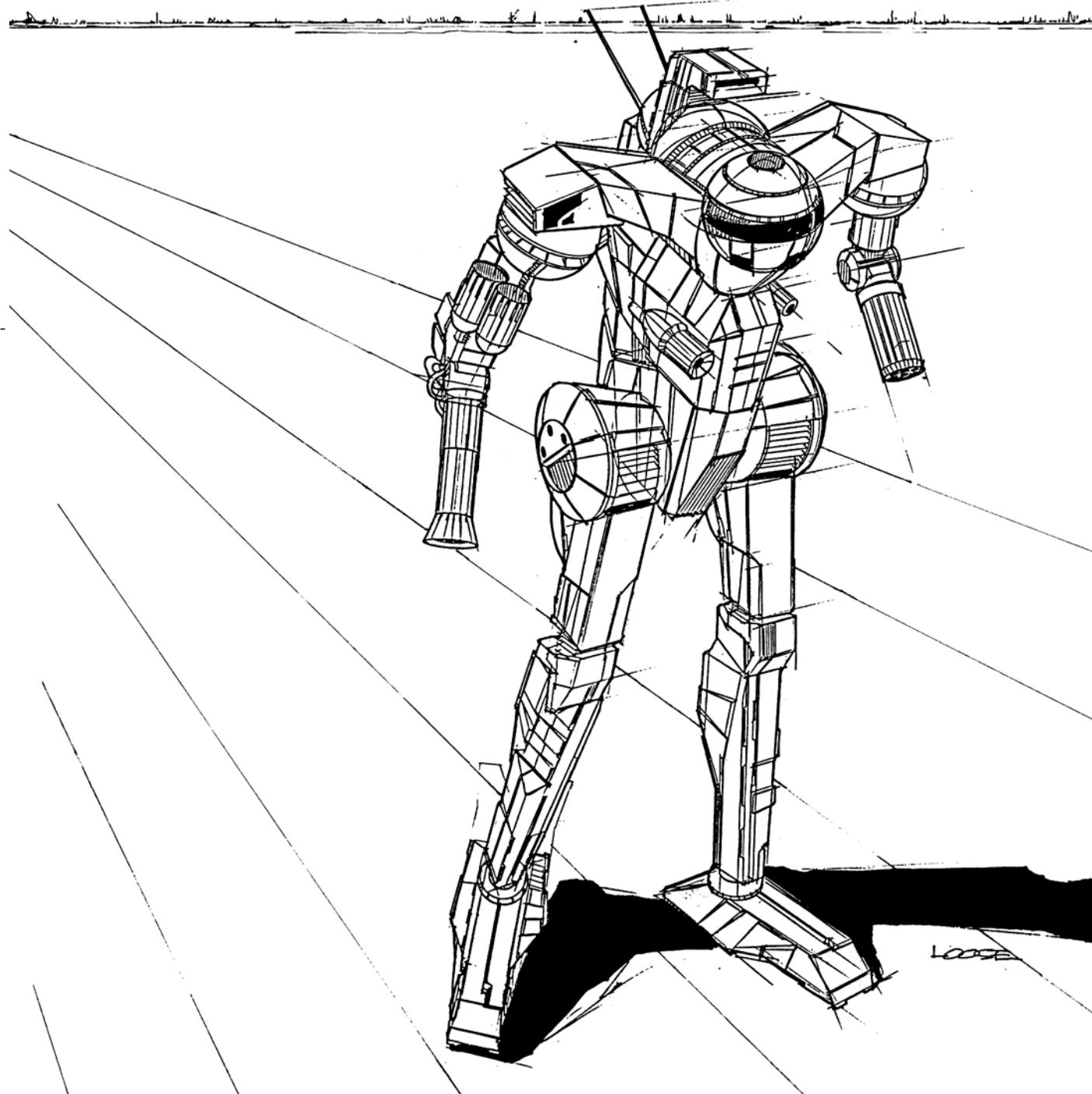
Kampfwert: 642

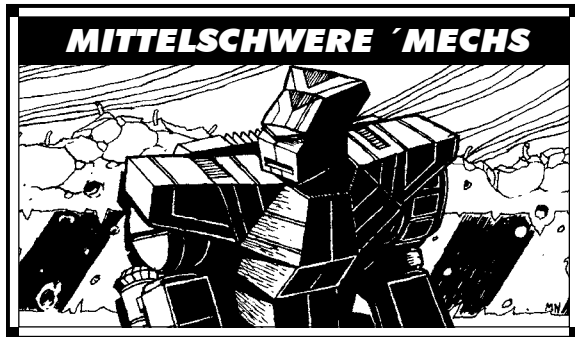
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		4
Antrieb:	240	11,5
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	80	5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	8
Torso-Mitte	12	10
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	10	8
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	6	6
R/L Bein	10	10

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/2	RT	1	6
Munition (AK/2) 45	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Flammer	RA	1	1
Maschinengewehr	LA	1	0,5
Munition (MG) 200	LT	1	1
Sprungdüsen	TM	2	1
Sprungdüsen	RT	2	1
Sprungdüsen	LT	2	1





Masse: 40 Tonnen

Rumpf: Whitworth Typ I

Reaktor: LTV 160

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Whitworth Jetlift

Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Durallex Light

Bewaffnung:

2 Langbogen-10 LSR Lafetten

3 Mittelschwere Intek Laser

Hersteller: Whitworth Company

Primärer Herstellungsort: Dieron (2776 zerstört)

Kommunikationssystem: Garret T14

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret D2j

ÜBERSICHT

Der *Whitworth* wurde zuerst 2610 als Scoutmech produziert, um die Lücke zwischen *Wasp* und *Phoenix Hawk* zu schließen. Der Entwurf, der dann tatsächlich das Licht der Welt erblickte, war jedoch ein mittelmäßiger Mech, der zwar gut bewaffnet, aber auch langsamer als der *P-Hawk* und die *Wasp* war. Der ebenfalls gute Panzerungsschutz verlieh dem *Whitworth* ein gewisses Maß an Durchhaltevermögen, doch konnte er bei Bewegungsgefechten kaum mit seinen Lanzenkameraden mithalten.

Ursprünglich mit zwei Harpoon-6 KSR-Lafetten bewaffnet, überzeugten die Ingenieure des Sternenbundes den Hersteller an deren Stelle zwei Longbow LSR-10 mit größte-

rer Reichweite zu montieren. Zuvor waren *Whitworth*-Piloten dazu gezwungen gewesen, schnellstmöglich zum Gegner aufzuschließen, um ihre Waffen überhaupt effektiv nutzen zu können. Dieser Kampfstil hatte bis dahin nur bei dem Samuraithos verpflichteten Kuritapiloten Anklang gefunden. In seiner neuen Form wurde der *Whitworth* bei den SBVS in Scouteinheiten oder mobilen Angriffslanzen eingesetzt.

Da viele der Mechs an militärischen Brennpunkten stationiert waren, bedeutete der Tod des Sternenbundes auch für viele *Whitworths* das Ende. Obwohl die vorhandenen Exemplare schnell in die Armeen der Großen Häuser integriert wurden, war das Aussterben des *Whitworth* aufgrund der zerstörten Fertigungsanlagen bereits vorprogrammiert.

EIGENSCHAFTEN

Während er auf kurze Entfernungen benachteiligt ist, verfügt der *Whitworth* aufgrund der Longbow-LSR Werfer über exzellente Langstreckenfeuerkraft. Obwohl er nicht zu den leichtesten Mechs gehört, ist der *Whitworth* alles andere als ein Nahkämpfer. Mit seinen fehlenden Händen, seinen eher mittelmäßigen Kurzstreckenwaffen und seiner vergleichsweise geringen Geschwindigkeit fehlen ihm einfach die Voraussetzungen hierfür. MechKrieger, die dies vergessen, sollten hoffen, dass ihr Schleudersitz ordnungsgemäß funktioniert. Hinzu kommt, dass das Aktivatorsystem in Hüfte und Beinen fehlerhaft ausgelegt ist. Im schlimmsten Fall findet sich ein *Whitworth*-Pilot aufgrund nicht reagierender (oder sogar fehlender) Beine unbeweglich auf dem Schlachtfeld wieder.

EINSATZ

Die originale WTH-1S Serie war in allen Armeen des Sternenbundes anzutreffen und wurde oft in verstärkten Stadtkampfkompagnien eingesetzt. Viele Einheiten der Republik der Randwelten setzten *Whitworths* allerdings auf weit brutalere Weise ein, da sie die Hälfte ihrer KSR-Magazine mit Infernomunition beluden und mit dieser ganze Städte einäscherten.

Nach dem Untergang des Sternenbundes gingen viele *Whitworths* in den Besitz der Großen Häuser über. Nach der totalen Zerstörung des riesigen Fabrikkomplexes auf Dieron wurden die noch vorhandenen Mechs dieses Typs zunächst weiter genutzt und anschließend ausgeschlachtet, da viele ihrer Bauteile an andere mittelschwere Mechs angepasst werden konnten.

Es wird geschätzt, dass gegenwärtig weniger als 300 *Whitworths* in einsatzbereitem Zustand sind. Diese befinden sich zumeist in Familienbesitz und sind über Generationen von MechKrieger zu MechKrieger weitervererbt worden. Die Ersatzteilversorgung dieser Maschinen war lange sehr problematisch. Dies änderte sich erst, als Whitworth Specialty Manufacturing auf Dieron im Draconis-Kombinat seine Pforten öffnete und die Fertigung von Ersatzteilen aufnahm. Gerüchten zufolge war ComStar an der Gründung der Firma beteiligt, welche ebenfalls mit der 3034 getroffenen Abmachung zwischen der Organisation und Theodore Kurita in Verbindung zu stehen scheint.

VARIANTEN

Obwohl der WTH-1 der heute am häufigsten auf dem Schlachtfeld angetroffene *Whitworth*-Entwurf ist, gibt es zwei sehr seltene Modifikationen des Grundmodells. Der äußerst seltene WTH-1S war mit zwei KSR-6-Lafetten ausgerüstet, was ihn zu einem ausgesprochenen Nahkämpfer machte. Für diese Rolle war der *Whitworth* allerdings weder ausreichend gepanzert noch beweglich genug, so dass es häufig zu Totalverlusten kam. Mit Erscheinen des LSR bewaffneten WTH-1 wurden diese Mechs umgerüstet.

Der WTH-0 wurde ausschließlich von den Amaris Dragonern verwendet und nur allzu oft als Instrument des Terrors eingesetzt. Nur 24 dieser Mechs wurden in der Republik auf einer längst vergessenen Welt hergestellt. Der Hauptunterschied zwischen -1S und -0 bestand im Austausch des im linken Arm montierten Lasers durch einen Fleur-Static Flammer. Die schwarz lackierten Mechs waren dafür berüchtigt, mit Flammern und Inferno-KSR wahllos ganze Städte in ein flammendes Inferno zu verwandeln.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Diablois Murta: Murta war der inoffizielle Kommandeur der 9. Kompanie der 99. Amaris Dragoner. Die zwölf Angehörigen dieser Einheit waren während der Ilyranischen Annektierung der Republik für die fast völlige Zerstörung von beinahe zwei Dutzend Ilyranischen Dörfern und Städten entlang der Grenze der beiden Staaten verantwortlich.

WTH-1 WHITWORTH

Typ: **Whitworth**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 40

Kampfwert: 982

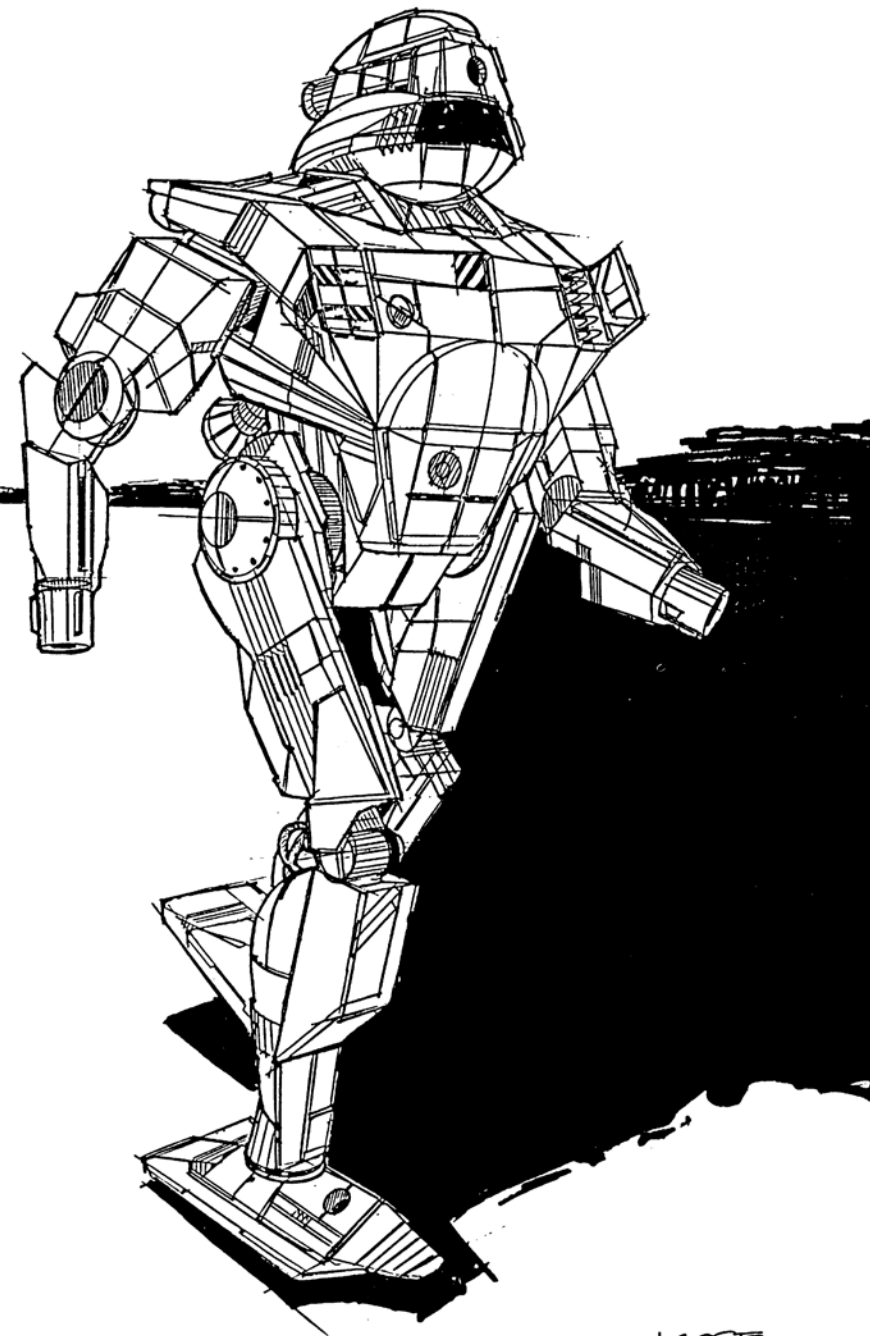
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		4
Antrieb:	160	6
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	128	8

	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungs- wert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	12	16
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	10	12
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	6	12
R/L Bein	10	18

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
LSR-10	RT	2	5
Munition (LSR-10) 12	RT	1	1
LSR-10	LT	2	5
Munition (LSR-10) 12	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	K	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Sprungdüsen	RL	2	1
Sprungdüsen	LL	2	1



LOOSE



Masse: 45 Tonnen

Rumpf: GM BJ-1

Reaktor: GM 180

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Whitworth Jetlift

Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: StarGuard II

Bewaffnung:

2 Whirlwind-L Autokanonen

4 Mittelschwere Intek Laser

Hersteller: General Motors

Primärer Herstellungsort: Kathil (2796 zerstört)

Kommunikationssystem: Dalban Micronics

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban AQ

ÜBERSICHT

Der ursprüngliche Produktionsauftrag zwischen General Motors und den SBVS beschrieb einen „mittelschweren BattleMech zur Aufstandsniederschlagung und Feuerunterstützung“. Das Ergebnis war der *Blackjack*. Obwohl er alle Anforderungen erfüllte, hatte der *Blackjack* während der Sternbundära dennoch stark unter einem ungerechtfertigten schlechten Ruf zu leiden.

EIGENSCHAFTEN

Die Hauptaufgabe des *Blackjack* war die Bekämpfung von Aufständischen (hauptsächlich in der Peripherie), welche die Autorität des Sternbundes in den letzten Jahrzehnten seines Bestehens zunehmend in Frage stellten. In seiner Zweitrolle als Plattform zur direkten Feuerunterstützung war der *Blackjack* nur mäßig erfolgreich. Beispielsweise verfügt die

Whirlwind-Autokanone nicht über die nötige Durchschlagskraft, um gut gepanzerte Ziele zu gefährden. Die vier mittleren Intek Laser machen den *Blackjack* über kurze Entfernungen allerdings zu einem deutlich gefährlicheren Gegner. Die Sprungdüsen, obwohl dem Entwurf erst spät in der Entwurfsphase hinzugefügt, haben sich im Laufe der Jahrhunderte als unschätzbar wertvoll erwiesen.

Das einzige echte Problem des *Blackjack* war seine schlechte Presse, die das Gerücht verbreitete, dass der Entwurf des Mechs aufgrund seiner schmalen Fußplatten grundsätzlich fehlerhaft und instabil sei. Diese schmalen Fußplatten führten angeblich zu häufigen Stürzen und reduzierter Mobilität. Auch sagte man der StarGuard II Panzerung nach, dass sie spröde sei und sogar vom Einbaurahmen abfallen könne. Keine dieser Behauptungen konnte jemals bestätigt werden, doch der Ruf des *Blackjack* war bereits ruiniert und nur wenige beklagten den Verlust der GM Produktionslinie.

EINSATZ

Der *Blackjack* wurde vom Sternbund nur wenig eingesetzt, so dass seine Produktion bald eingestellt wurde. Die vorhandenen Exemplare wurden entweder an die Milizen der Hegemonie abgegeben oder an die Mitgliedsstaaten des Bundes verkauft, so dass man den *Blackjack* auch heute noch auf dem Schlachtfeld antreffen kann. Der Großteil dieser Mechs ist in der Konföderation Capella und den Vereinigten Sonnen zu finden.

In der Konföderation wird diesem Entwurf nichts als Verachtung entgegengebracht. Im erst seit kurzem unabhängigen St. Ives Pakt konnte man hingegen nicht so wählerisch sein, so dass der *Blackjack* dort bei den St. Ives Lanciers eingesetzt wird.

Die Vereinigten Sonnen setzten den *Blackjack* nur in Milizeinheiten ein, bis der Mythos von dessen Unterlegenheit im Jahr 3022 auf Xhosa VII einen schweren Schlag erlitt. Seitdem zeigen die Crucis-Lanciers und die Leichte Deneb-Kavallerie verstärktes Interesse an diesem Mech.

Auf der Eiswelt Xhosa VII hatte der berüchtigte Tai-sa Mercer Raviannon seine „Hordentaktik“ gegen die dortige Davion Garnison eingesetzt. Cadet Captain Michael Ubodos „veraltete und minderwertige“ *Blackjacks* mussten der vollen Wucht des Kurita-Angriffs auf der völlig vereisten Schwereebene über sich ergehen lassen. Dort entwickelte sich ein erbitterter Kampf. Angetrieben durch seinen Fanatismus warf Raviannon Welle um Welle ohne Rücksicht auf Mensch oder Material in die Schlacht.

Ubodo, der erst kurz zuvor vom NAIW-Trainingskader zur Garnison auf Xhosa abkommandiert worden war, bewahrte

die Ruhe. Unter geschickter Nutzung des kargen Geländes verlagerte er seine Truppen wieder und wieder und konnte so jeden Vorstoß der Kurita-Truppen abfangen. Schließlich führte Ubodo persönlich den Gegenangriff an der Raviannons Truppen das Genick brach. Raviannon zog sich zurück, um „seine Theorien weiter zu vervollkommen“. Er fiel ein Jahr später auf Fallon II, als er versuchte, seine Taktiken gegen McKinnons Raider umzusetzen.

Ubodo selbst wurde von Hanse Davion persönlich ausgezeichnet. Der Anblick eines *Blackjacks* in einer Reihe aus *Atlas*- und *Victor*-Mechs hat einige seiner Kritiker dazu veranlasst, ihre Vorurteile zu überdenken.

VARIANTEN

Frühe Prototypen des *Blackjack* unterschieden sich wesentlich von der Serienversion. Ursprünglich mit doppelten GM Flashpoint Flammern und zusätzlichen Wärmetauschern anstelle jeder der Autokanonen ausgestattet, fehlten dem Mech zudem die Sprungdüsen. Angetrieben wurde diese Version allerdings von einem VOX 225 Reaktor.

Hanse Davion war von der Leistung des *Blackjack* auf Xhosa VII derart beeindruckt, dass verschiedene Experimentationen in Auftrag gegeben wurden. Zunächst fanden die Davion-Ingenieure heraus, dass die Instabilität des *Blackjack* nichts als ein Mythos ist. Der BJ-1DB ersetzt die Autokanonen durch schwere Laser und fügt sechs Wärmetauscher hinzu. Die armmontierten Laser und eine Tonne Panzerung mussten allerdings entfernt werden. Der BJ-1DC ersetzt die Sprungdüsen durch zwei im Torso eingebaute leichte Laser und einen Wärmetauscher.

In den 3030ern experimentierte der St.Ives Pakt mit wiederentdeckter Technologie an einigen ihrer *Blackjacks*. Ein vielversprechender Prototyp ersetzte die Autokanonen und zwei Wärmetauscher durch zwei Ceres Arms Smasher PPKs. Drei der verbliebenen Wärmetauscher wurden zu effizienten experimentellen „Freezern“ aufgerüstet.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Major Michael Ubodo: Berühmt für seinen erfolgreichen Einsatz auf Xhosa VII, wurden Ubodo und sein *Blackjack* „The Arrow“ dauerhaft zur 8. Leichten Deneb-Kavallerie versetzt. Ubodo stieg schnell innerhalb des Regiments auf und hat sich mit seinem entspannten aber effizienten Führungsstil den Respekt seiner Truppen erworben. Major Ubodo ist ein entschiedener Fürsprecher des *Blackjack*, der jeden herausfordert, der es wagt, diesen Mech zu kritisieren. Ebenso loyal ist er zu seinen Männern und Haus Davion.

BJ-1 BLACKJACK

Typ: **Blackjack**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 45

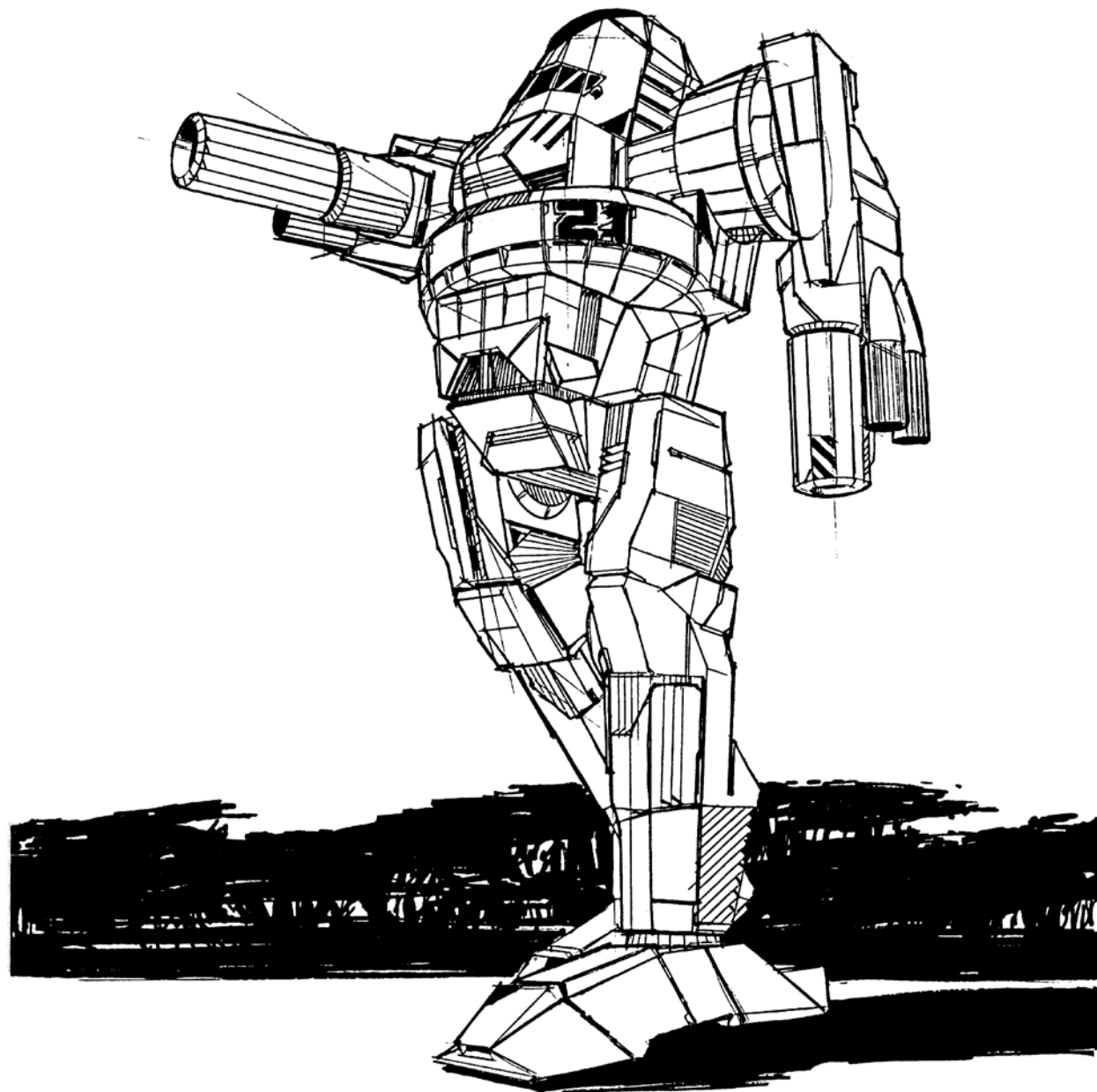
Kampfwert: 949

Ausrüstung

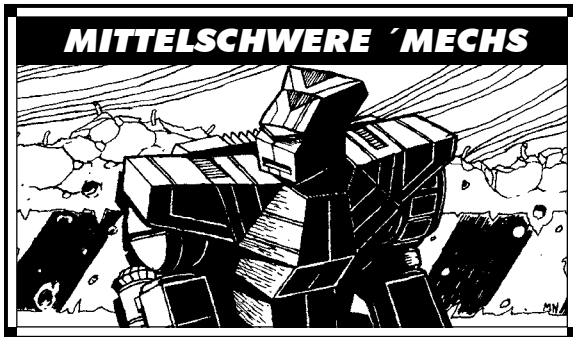
		Gewicht
Interne Struktur:		4,5
Antrieb:	180	7
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	11	1
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	136	8,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	14	18
Torso-Mitte (Rücken)		9
R/L Torso	11	15
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	7	12
R/L Bein	11	17

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/2	RA	1	6
Autokanone/2	LA	1	6
Munition (AK/2) 45	TM	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Sprungdüsen	RL	2	1
Sprungdüsen	LL	2	1



LOOSE



Masse: 45 Tonnen

Rumpf: Ceresplex IV

Reaktor: GM 180

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Anderson Propulsion 30

Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Starshield

Bewaffnung:

1 CeresArms Smasher PPK

1 Sian/Ceres Jaguar LSR Lafette

1 Mittelschwerer CeresArms Laser

1 Leichter Hessen Laser

Hersteller: Ceres Metal Industries

Kommunikationssystem: CeresCom Modell 21-Rs

Ortungs-/Zielerfassungssystem: C-Apple Churchill

ÜBERSICHT

Nach dem Ersten Nachfolgekrieg benötigte das capellanische Militär um jeden Preis neue Mechs. Ceres Metals nahm die Herausforderung an und entwickelte einen billigen aber robusten und zur Massenproduktion geeigneten BattleMech. Wie das sprichwörtliche Kamel ist der *Vindicator* das Ergebnis eines Kompromisses. Er kann zwar viele Rollen ausreichend gut erfüllen, keine davon allerdings besonders gut. Da er aus gut in Massenproduktion herzustellenden Komponenten besteht, nutzt er die begrenzten Ressourcen der Konföderation allerdings optimal aus.

EIGENSCHAFTEN

Der GM 180 Reaktor im Herzen des *Vindicator* ist nicht weiter bemerkenswert, dafür aber kompakt und kostengünstig,

was die Produktion des Mechs weiter vereinfacht und ihm eine Höchstgeschwindigkeit von über 60 km/h verschafft. Vier Sprungdüsen erhöhen die Beweglichkeit des *Vindicator* unter beengten Verhältnissen, besonders in den vielen Stadtgebieten der Konföderation. Die Starshield-Panzerung bietet ihm einen höheren Schutz als allen leichteren Mechs. Zudem haben Modifikationen an dem im Kopf untergebrachten Lasersystem, welches zuvor in das Cockpit hineingeragt hatte, die Wahrscheinlichkeit einer Fehlfunktion des Schleudersitzes deutlich reduziert.

Die Primärwaffe des *Vindicator*s ist eine Smasher PPK. Diese zuverlässige Waffe verfügt über ein innovatives Kühlsystem, bei dem über um die Mündung gruppierten Öffnungen Wasser zur Kühlung angesaugt werden kann. Die hierfür notwendige knieende Position des Mechs lässt den *Vindicator* jedoch für lange Sekunden zu einem einfachen, unbeweglichen Ziel werden. Die sicher im Torso des Mechs untergebrachte LSR-5-Lafette liefert zusätzliche Langstreckenfeuerkraft. Auf kurze Entfernung kommen ein mittelschwerer sowie ein leichter Laser zum Einsatz. Kritiker bemängeln oft, dass Geschwindigkeit und Sprungfähigkeit zwar gut für den Einsatz in Städten geeignet seien, die Mindestreichweiten von PPK und Langstreckenraketen den effektiven Einsatz unter beengten Verhältnissen aber schwierig machen. Der *Vindicator* liefert bei der direkten Feuerunterstützung für leichte Einheiten oder bei Sturmangriffen gegen leichtere Gegner die besten Leistungen.

EINSATZ

Der *Vindicator* ist praktisch ausschließlich in der Konföderation Capella anzutreffen. Einige Exemplare sind von anderen Streitkräften erbeutet worden, doch die mittelmäßigen Leistungen und die extremen Preise, die Ceres für die Lieferung von Ersatzteilen außerhalb der Konföderation berechnet, haben diesen Mech unbeliebt gemacht. Selbst Söldner in Diensten der Liaos akzeptieren den *Vindicator* nur widerwillig. Ihnen ist bewusst, dass wenn sie ihre Mechs betriebsbereit halten wollen, sie entweder weiterhin für die Konföderation arbeiten oder aber Ceres wahnwitzige Preise zahlen müssen. Der *Vindicator* ist das Rückgrat der Mecheinheiten der Konföderation und wird in jedem Regiment in jeder denkbaren Rolle eingesetzt, von Scoutlanzen bis hin zu Sturmeinheiten.

VARIANTEN

Die ersten vom Band gelaufenen *Vindicator* waren noch mit einem CeresArms Maschinengewehr an Stelle des Hessen Lasers bewaffnet. Um die heimische Wirtschaft anzukurbeln,

zwang die Konföderation Ceres zumindest ein nicht proprietäres Waffensystem zu verwenden. Ceres entschied sich für die kleinste Waffe, den Hessen Laser. Ein Versuch, Geschwindigkeit und Sprungreichweite unter Verzicht von Panzerung zu erhöhen, schlug fehl, da Geschwindigkeit Panzerung auf dem modernen Schlachtfeld schlicht nicht ersetzen kann. Einige Exemplare des VND-1AA *Avenging Angel* wurden der Freien Republik Rasalhaag als „Geschenk“ übergeben.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Major Choung Vong: Choung Vong ist keine Frau, die man leicht übersieht. Aufgrund ihrer Persönlichkeit, ihren (mindestens) 125 kg Gewicht und 185 m Größe sind sich sowohl Vorgesetzte als auch Untergebene ihrer Anwesenheit stets bewusst. Auch wenn manche Vong für einen Schläger halten, so bleibt die Tatsache bestehen, dass sie Resultate liefert. Während des Vierten Nachfolgekrieges erzielte ihre Kompanie mehr Abschüsse als jede andere capellanische Kompanie, auch wenn sie dabei selbst 75 % Verluste erlitt. Vong selbst gelang der Abschuss eines Davion *Victor*, dessen Cockpit sie vollständig zu Brei schlug. Ihr *Vindicator* wurde modifiziert, indem man die Positionen von leichtem und mittelschwerem Laser vertauscht hat, um so das Cockpit zu vergrößern.

Commander Chad Jackson: Auch wenn er ein fähiger MechKrieger des Kriegerhauses Imarra ist, so ist Jackson doch eher wegen seiner Nebentätigkeit als Unterwäschemodel berühmt. Seine Untergebenen führen seinen raschen Aufstieg eher auf sein Aussehen als auf seine Führungsqualitäten zurück, da seine klassisch chinesischen Gesichtszüge während der Herrschaft Romano Liaos gross in Mode waren. Auch wenn Jackson dies stets abgestritten hat, so ist dennoch allgemein bekannt, dass er in den frühen 30ern mehr „Privataudienzen“ bei der Kanzlerin hatte als selbst Ion Rush.

MechKrieger Michael Jones: Nunmehr Mitglied der 2. St. Ives Lanciers, war Jones stets froh, dem politischen Albtraum entkommen zu sein, der seinen Vater und ihn beinahe das Leben gekostet hätte. Der Termin seines Kriegsgerichtsverfahrens stand bereits fest, als seine Einheit Candace Liao in die Unabhängigkeit folgte. Jones hat sich in seiner neuen Heimat St. Ives gut eingelebt. Tatsächlich wird dort sogar überlegt, ein neues, auf Jones persönlichen Umbauten basierendes *Vindicator*-Modell zu standardisieren. Bei diesem ersetzt ein schwerer Laser die PPK, was die Vergrößerung der LSR-Lafette ermöglicht.

VND-1R VINDICATOR

Typ: **Vindicator**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 45

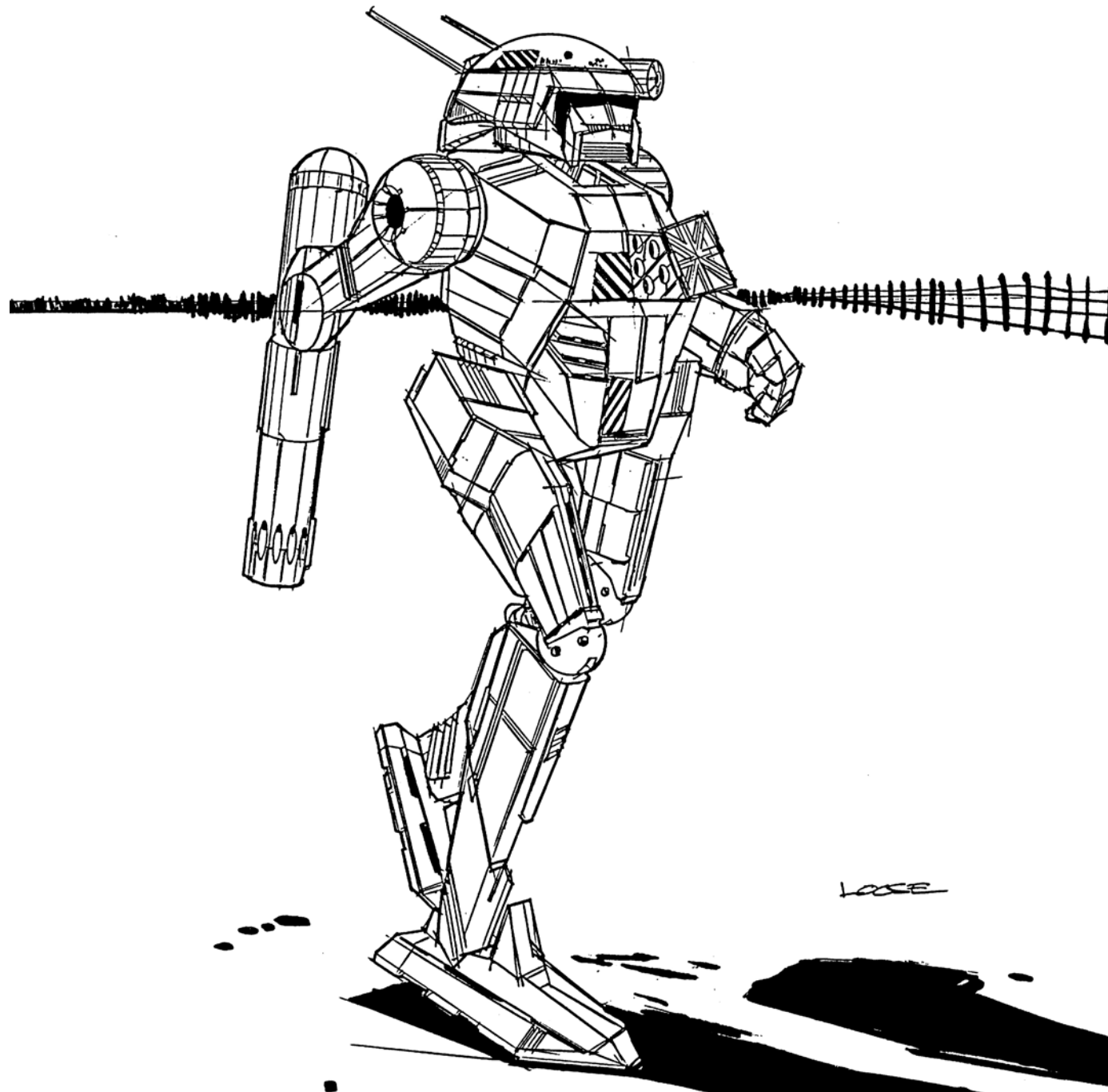
Kampfwert: 1.024

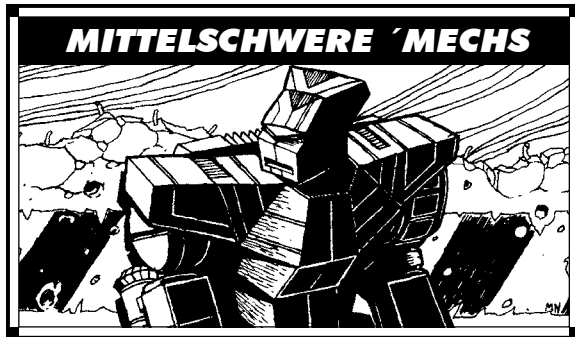
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		4,5
Antrieb:	180	7
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	16	6
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	144	9
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	14	18
Torso-Mitte (Rücken)		9
R/L Torso	11	16
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	7	14
R/L Bein	11	18

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
PPK	RA	3	7
Mittelschwerer Laser	K	1	1
Leichter Laser	LA	1	0,5
LSR-5	LT	1	2
Munition (LSR-5) 24	LT	1	1
Sprungdüse	RL	1	0,5
Sprungdüsen	TM	2	1
Sprungdüse	LL	1	0,5





Masse: 50 Tonnen

Rumpf: Corean Modell K7

Reaktor: Nissan 200

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: keine

Sprungreichweite: keine

Panzerung: StarGuard III

Bewaffnung:

1 Luxor D-Series Autokanone

1 Luxor 3R LSR-10

2 Mittelschwere Photech 806c Laser

Hersteller: Corean Enterprises

Primärer Herstellungsort: New Avalon

Kommunikationssystem: Corean Transband-J9

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Corean B-Tech

ÜBERSICHT

Der *Centurion* wurde von Corean Enterprises als Partner des erfolgreichen *Trebuchet* entworfen. Die ursprüngliche Produktion erfolgte von 2801 bis zur Zerstörung des Herstellerwerkes auf Ramen II im Jahr 2845. Die Bewaffnung des *Centurion* gruppiert sich um eine mittelschwere Luxor Autokanone. Zusammen mit einer Luxor LSR-10-Lafette und zwei alle Schussfelder abdeckenden Lasern ist der *Centurion* eine ausgewogene 50-Tonnen-Waffenplattform.

Durch die frühen Erfolge des Mechs und die positiven Rückmeldungen der AVS ermutigt, errichtete Corean im Jahr 3012 eine zweite Fabrik auf New Avalon. Zuvor hatte der Konzern die AVS beinahe 150 Jahre lang mit einem stetigen Strom von Ersatzteilen versorgt. Corean Enterprises verlegte zudem ihr komplettes Hauptquartier nach New Avalon.

EIGENSCHAFTEN

Der CN9-A ist für sein langsames, aber stetiges Vorrücken berühmt. Seine Autokanone und mittelschweren Laser richten auf kurze Entfernung den größten Schaden an und die achteinhalb Tonnen Panzerung erlauben es dem *Centurion*, beträchtliche Schäden zu absorbieren. Allerdings weist der *Centurion* auch einige unter Technikern durchaus bekannte Schwachstellen auf. Das Ladesystem der AK weist einige Probleme auf und der CN9-A ist für die schwierigen Reparaturen an seiner Munitionszuführung berüchtigt. Versuche, die Luxor durch eine andere AK zu ersetzen waren nur selten erfolgreich. Die Umbauarbeiten waren sehr zeitaufwändig und wiesen eine derart hohe Fehlerquote auf, dass die AVS in den frühen 3000ern die Außerdienststellung des *Centurion* zugunsten des robusteren Enforcer in Betracht zogen. Corean konnte die Verantwortlichen hiervon abbringen und investierte in den folgenden Jahren mehrere Milliarden C-Noten in die Weiterentwicklung des Mechs und die Erforschung verschiedener experimenteller Systeme. Das NAIW wurde auf diese Bemühungen aufmerksam und so kam es im Jahr 3022 zu einer Übereinkunft, die der wichtigsten Forschungseinrichtung der Vereinigten Sonnen die Lieferung von *Centurions* als Testplattform garantierte.

Die Pläne der AVS zur Außerdienststellung des Mechs wurden somit ad acta gelegt und so stellt der Mech auch heute noch einen der Eckpfeiler aller mittleren Davion-Kompanien dar. Zwanzig Salven für die Autokanone und vierundzwanzig für die LSR-Lafette erlauben es dem Mech, sich für eine kurze Zeit von den eigenen Nachschublinien zu entfernen. Seine Fähigkeit, sich mit hoher Geschwindigkeit zu bewegen und gleichzeitig ohne Überhitzung zu feuern, macht den *Centurion* ideal für die Überfalllanzen der AVS.

EINSATZ

Von den meisten Feinden Haus Davions wird der *Centurion* als das inoffizielle „Flagschiff“ der Mecheinheiten der AVS angesehen. Das eindrucksvolle Aussehen der Luxor AK hebt das Selbstvertrauen von *Centurion*-Piloten ganz erheblich. Diese haben oft den Eindruck, dass sie sich mit ihrer Autokanone den Weg aus jeder Situation freischießen können. Dieser psychologische Vorteil kann eine große Hilfe sein, falls eine Lanze oder Kompanie auf entschlossenen Widerstand trifft.

Die meisten *Centurions* im Kombinat oder der Konföderation Capella sind aus Gefechten mit Davion Streitkräften stammendes Beutegut. Diese Mechs sind oft in schlechtem Zustand, da Corean nicht in der Lage ist, zuverlässig Ersatzteile außerhalb der Vereinigten Sonnen zu liefern.

VARIANTEN

Die radikalste Variante ersetzt beide mittleren Laser und das problembehaftete Luxor-Geschütz durch eine schwere Luxor DDX-5 Autokanone. Dieser Mech, der CN9-AH, ist in der Lage seine Gegner mit nur einer einzigen Salve auszuweiden.

Eine weitere gängige Variante ist der CN9-AL. Diese ersetzt die Autokanone durch schwere und leichte Angst-Laser, sechs zusätzliche Wärmetauscher und zweieinhalb Tonnen zusätzliche Panzerung.

Nachdem Justin Xiang Allard mit ihm 3027 die Meisterschaft gewonnen hatte, avancierte sein CN9-YLW „Yen-Lo-Wang“ zum Liebling der Solaris VII Fans. Dieser ist anstelle der Luxor AK und des LSR-Systems mit einer Pontiac 100 AK/20 ausgestattet. Eine improvisierte Nahkampfwaffe in der Form von Titanstacheln an der linken Faust macht aus diesem Mech einen tödlichen Nahkämpfer.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Justin Xiang Allard: Als Architekt und ausführendes Organ einer der erfolgreichsten Geheimdienstoperationen des 31. Jahrhunderts wurde Allard als eine der größten Hoffnungen der AVS angesehen und war zudem ein persönlicher Freund Hanse Davions. Durch eine Reihe sorgfältig arrangierter Ereignisse gelang es ihm, die höchsten Ebenen der capellanischen Maskirovka zu infiltrieren. Dieser Erfolg machte die capellanische Nation praktisch handlungsunfähig und erlaubte es den AVS, die Hälfte des Staatsgebietes der Konföderation zu erobern. Es gelang ihm zudem, das Herz der Tochter des Kanzlers für sich zu gewinnen und sie (mit Hilfe von Morgan Hasek-Davion) von Sian wegzubringen, was schließlich zur Gründung des St. Ives Paktes führte. Xiang Allard wurde in der Folge Leiter des Geheimdienstes der Vereinigten Sonnen. Seine Abenteuer wurden in der äußerst beliebten Trivid-Trilogie „Warrior: En Garde, Riposte & Coupé“ einem breiten Publikum zugänglich gemacht.

CN9-A CENTURION

Typ: **Centurion**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 50

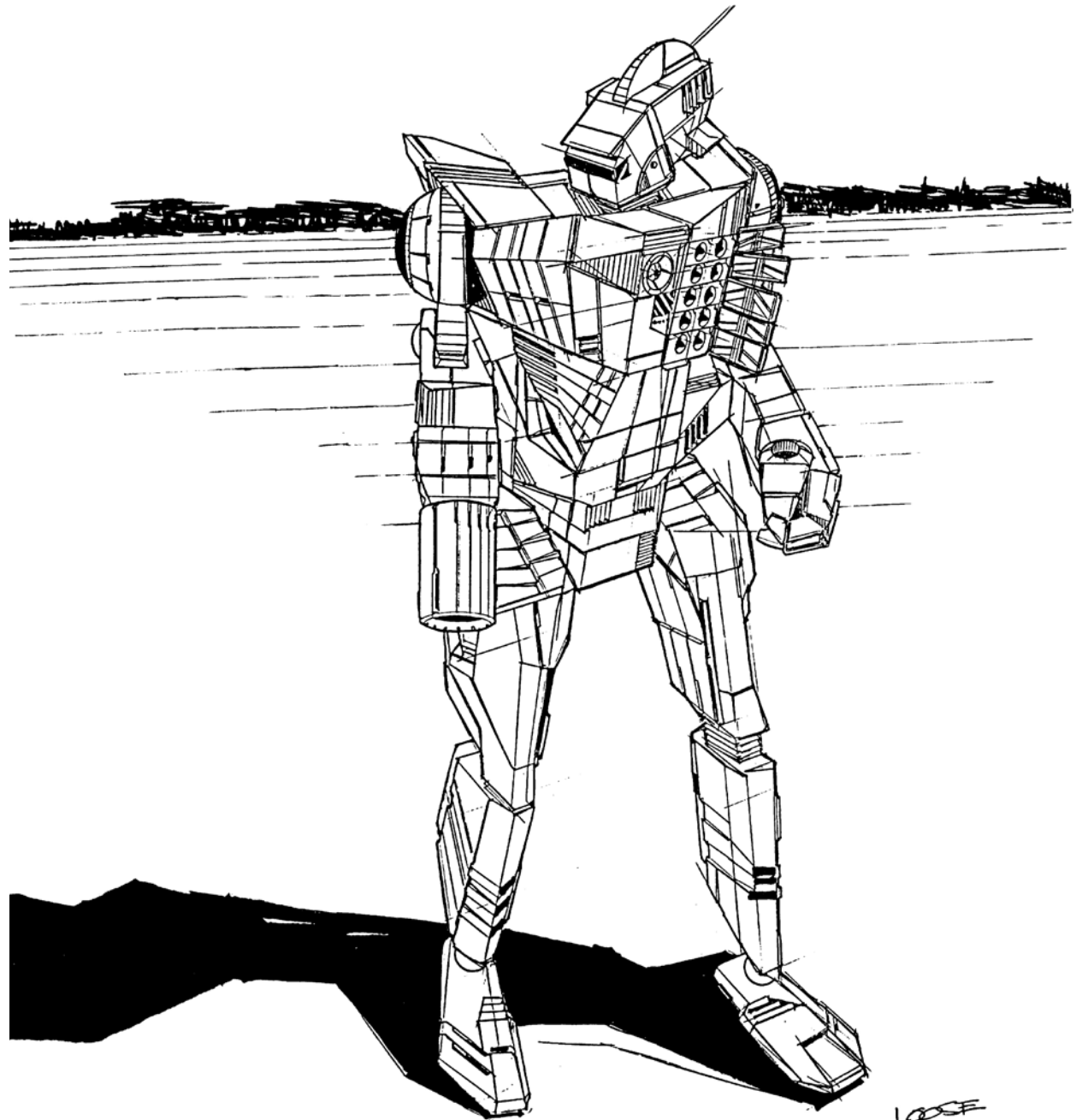
Kampfwert: 945

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		5
Antrieb:	200	8.5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	136	8.5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	16	18
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	12	13
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	8	16
R/L Bein	12	16

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/10	RA	7	12
Munition (AK/10) 20	RT	2	2
LSR-10	LT	2	5
Munition (LSR-10) 24	LT	2	2
Mittelschwerer Laser	TM	1	1
Mittelschwerer Laser	TM (R)	1	1





Masse: 50 Tonnen

Rumpf: Dorwinion Standard

Reaktor: Nissan 200

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: McCloud Specials

Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Starshield

Bewaffnung:

1 Federated Autokanone

1 Schwerer ChisComp 43 Special Laser

1 Leichter ChisComp 32 Laser

Hersteller: Achernar BattleMechs

Primärer Herstellungsort: New Avalon

Kommunikationssystem: Achernar Electronics HICS-11

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Federated Hunter

ÜBERSICHT

Unter dem Eindruck des immer instabiler werdenden Sternenbundes begann der Erste Prinz John Davion mit dem Aufbau seiner Streitkräfte. Die Vereinigten Sonnen befanden sich auch zu dieser Zeit schon in ihrer lang andauernden Liebesbeziehung zur Autokanone und als die Techniker von Achernar BattleMechs über die Pläne eines neuen mit einer AK bestückten Mechs stolperten, nutzten sie diesen prompt als Basis für einen neuen Entwurf.

Der neue *Enforcer* absolvierte ein beschleunigtes Testprogramm und wurde 2777 in den Truppendienst übernommen. Im Laufe der Nachfolgekriege entwickelte sich der *Enforcer* zu einem der wichtigsten Mechs Haus Davions. Während der Claninvasion wurde Kallon Industries eine Produktionslizenz erteilt, um die Produktionszahlen dieses Typs zu erhöhen.

EIGENSCHAFTEN

Die Originalpläne sahen zwei mittelschwere Laser am linken Arm vor, doch Achernar-Techniker stellten fest, dass die Struktur des Arms stabil genug war um einen schweren Laser zu tragen. Da dessen Reichweite der einer Klasse-10 Autokanone entspricht, versetzte dies den *Enforcer* in die Lage, effektiv konzentrierte Salven abgeben zu können. Hierbei gibt der Mech ein schnelles Aufeinanderfolgen massiver Breitseiten ab, um entweder einen Angriff vorzubereiten oder einem feindlichen Angriff die Spitze zu nehmen.

So gut die Autokanone auch sein mag, so kann deren Magazin doch nur Munition für zehn Feuerstöße aufnehmen. Um dieses Problem zu umgehen, verwendet der *Enforcer* austauschbare Clips, die über eine Luke am Rücken des Mechs schnell ausgetauscht werden können. Falls möglich, werden mit einem Kran ausgerüstete LKWs in der Nähe von *Enforcern* bereitgehalten, um das Nachladen zu vereinfachen. Falls das Gefecht zu beweglich ist und dem Piloten eines *Enforcer* keine Gelegenheit zum Nachladen gibt, bleibt diesem keine andere Wahl als mit diesen zehn Salven gut zu haushalten.

Der *Enforcer* dient in den AVS als mittelschwerer Frontmech. Obwohl er keine Handaktivatoren besitzt, ist er mit seiner dicken Frontpanzerung und Sprungfähigkeit ein guter Nahkämpfer. In den Händen eines fähigen MechKriegers kann der *Enforcer* sich bei einem Duell gegen beinahe jeden Gegner behaupten. Nur diejenigen Mechs, deren Panzerung mehr als zwei oder drei AK- bzw. Lasertreffern standhalten kann, sind für einen einzelnen *Enforcer* eine zu große Aufgabe. Der *Enforcer* ist ebenfalls ein guter Scharfschütze in Stadtgebieten. Wenn sein Pilot mit der Stadt vertraut ist, kann der *Enforcer* immer wieder schnelle Angriffe durchführen, nur um sich dann zum Nachladen zurückzuziehen, während seine Gegner noch nach ihm suchen.

Trotz seiner Qualitäten weist der *Enforcer* jedoch eine gefährliche Schwachstelle auf. Seine Rückenpanzerung ist tatsächlich schwächer als die mancher leichter Mechs.

EINSATZ

Als einer der wenigen BattleMechs, welche die Vereinigten Sonnen noch in größeren Stückzahlen herstellen können, ist der *Enforcer* in beinahe jedem Mechbattalion der AVS zu finden.

Bei der Offensive auf Capra während des Ersten Nachfolgekrieges gaben die *Enforcer* der 2. Crucis-Lanciers ein derartig konzentriertes Feuer ab, dass der Gegener sich bereits zurückzog, bevor die Angriffsvorbereitung überhaupt abgeschlossen war. Um diesen Vorfall entwickelte sich eine kleinere Legende. Lieutenant Cyrel Sombelbime, der Kommandant

einer komplett aus *Enforcern* bestehenden Lanze, trieb seine Leute dazu an, zu feuern „bis die Kanonen glühen. Wenn nötig, bis sie explodieren!“. Laut der Geschichte begann die AK des Lieutenant tatsächlich zu glühen und die kurz darauf folgende Explosion tötete den prophetischen Offizier.

VARIANTEN

Gegenwärtig versuchen Ingenieure den Munitionsvorrat des Mechs zu erhöhen. Vermutlich wird hierzu ein kompletter Umbau des Torso unter Verwendung von wiederentdeckter Sternenbundtechnologie nötig sein.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Colin McBurnham: Von stolzer schottischer Abstammung, ist McBurnham für sein kreatives gälisches Fluchen während des Kampfes bekannt. Sein Mech „Bannockburn“ ist in den Tartanfarben seiner Familie (dunkelgrün, braun und blau) lackiert. Sein unverwechselbares Erscheinungsbild schüchtert McBurnhams Gegner bisweilen so sehr ein, dass ihm ein leichter Abschuss gelingt. Colins Spezialität ist der Stadtkampf. Er liebt das Warten im Hinterhalt, bis ein unvorsichtiger Gegner in sein Fadenkreuz stolpert.

MechKrieger Sarah Nealon: Die große und attraktive Nealon hat sich ihre Reputation als furchtlose Kämpferin, die jedem Gegner ohne zu zögern gegenübertritt, hart erkämpft. Genau so eindrucksvoll wie ihre Kaltblütigkeit ist ihre Zielsicherheit. Als Mitglied der Davion Heavy Guards hat sie jede Menge Gelegenheiten, ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen.

MechKrieger Daniel Waylen: Als Absolvent der Militärakademie New Avalon ist Waylen sowohl wegen seiner vielen Tadel während seiner Zeit dort, als auch wegen seiner kurz vor Beginn des Vierten Nachfolgekrieges erfolgten Versetzung zu McKinnons Raidern bemerkenswert. Mittlerweile ist Waylen ein erfahrener Veteran und wurde dafür ausgewählt, ein experimentelles NAIW-Gaussgeschütz zu testen. Das Gewicht dieser Waffe zwang die Ingenieure des NAIW dazu, den schweren Laser durch die ursprünglichen zwei mittleren Laser zu ersetzen.

ENF-4R ENFORCER

Typ: **Enforcer**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 50

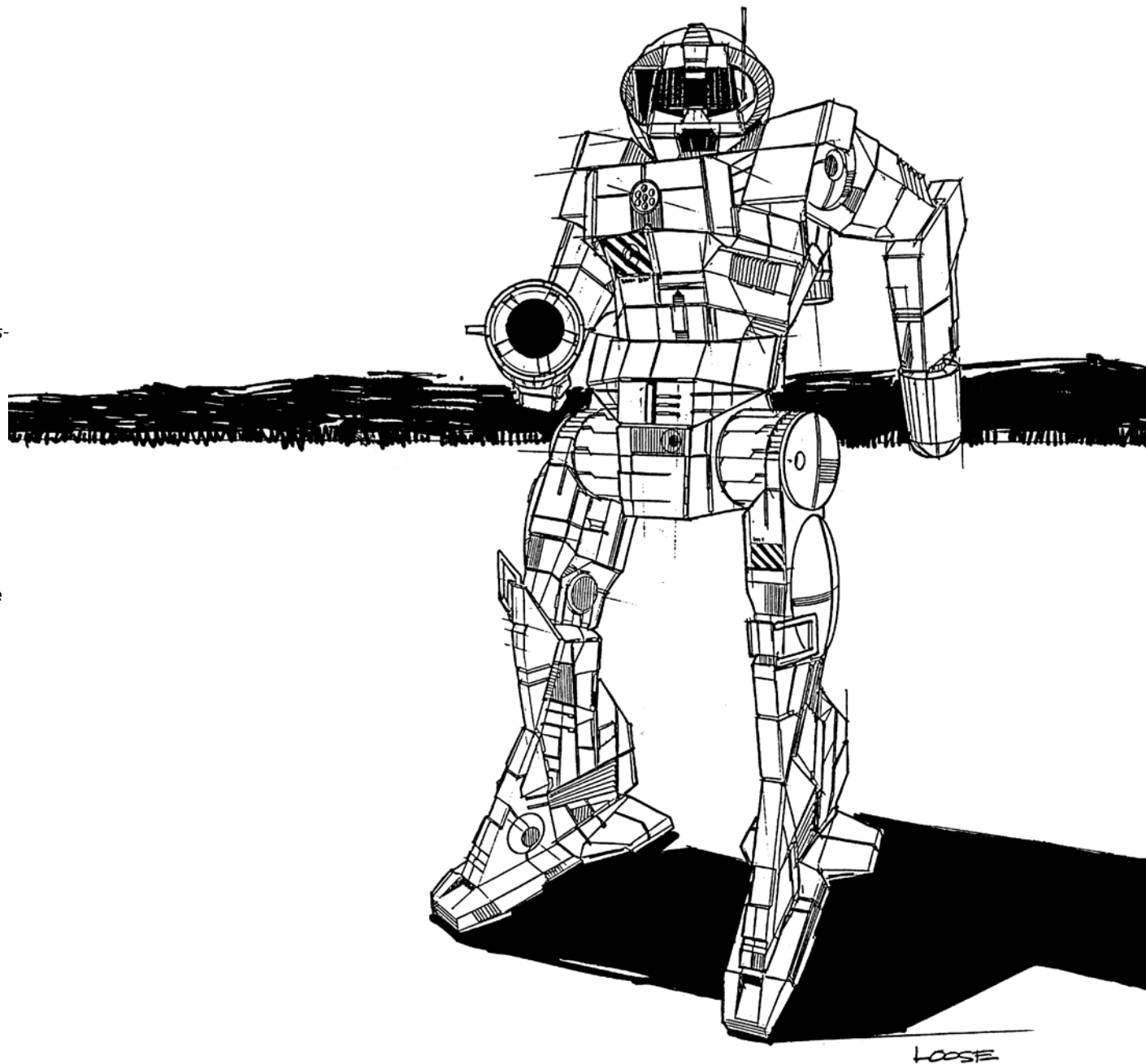
Kampfwert: 1.032

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		5
Antrieb:	200	8,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	12	2
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	144	9
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	16	23
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	12	17
R/L Torso (Rücken)		3
R/L Arm	8	14
R/L Bein	12	20

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/10	RA	4	12
Munition (AK/10) 10	RT	1	1
Schwerer Laser	LA	2	5
Leichter Laser	LT	1	0,5
Sprungdüsen	RL	2	1
Sprungdüsen	LL	2	1





Masse: 50 Tonnen

Rumpf: Crucis Typ V

Reaktor: Nissan 200

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Starshield

Bewaffnung:

1 Kali Yama Autokanone 20

2 Mittelschwere Hellion-V Laser

1 Leichter Diverse Optics Typ 10 Laser

Hersteller: Kali Yama Weapons Industries

Primärer Herstellungsort: Kalidasa

Kommunikationssystem: Omicron 4002 Networking Channel

Ortungs-/Zielfassungssystem: TRSS Eagle Eye

ÜBERSICHT

Der 2572 in Dienst gestellte *Hunchback* ist ein Nahkampf-Mech, der während der vielen Stadtgefechte des Vereinigungskrieges in Erscheinung trat. Berühmt für seine Fähigkeiten als Straßenkämpfer, erwarb der *Hunchback* schnell Respekt und Bewunderung von vielen MechKriegern.

Obwohl die ursprünglichen Komiyaba/Nissan General Industries Fabriken während der Nachfolgekriege zerstört wurden, konnte Kai Yama sich die Rechte zur Herstellung sichern und begann schnell mit der Herstellung des Mechs für die Liga Freier Welten.

EIGENSCHAFTEN

Da die AK/20 fast ein Drittel der Masse des *Hunchback* ausmacht, wurde der Mech praktisch um diese Waffe herum konstruiert. Sie ist in der Lage, extreme Panzerungsschäden zu verursachen und mit einem einzelnen Treffer bis zur internen Struktur eines Mechs vorzudringen und ist deswegen selbst bei Piloten von überschweren Mechs gefürchtet. Zwei mittelschwere und ein leichter Laser runden die Kurz- bzw. Mittelstreckenbewaffnung des Mechs ab. Diese Bewaffnung ist sehr leistungsfähig, erzeugt aber trotz der dreizehn Wärmetauscher ein gewisses Maß an Hitze.

Obwohl die zehn Tonnen Starshield-Panzerung dem Schutz vieler schwerer Mechs entsprechen, hat sich dieser Panzerungsschutz in der Praxis für die harten Gefechte, in die der *Hunchback* oft verwickelt wird, als zu leicht herausgestellt. Da der Mech über wenig Sekundärsysteme verfügt, erreichen durchdringende Treffer oft die sperrige Autokanone oder sogar deren Munition.

Da der *Hunchback* oft zu langsam ist, um mit den schnelleren Elementen einer Streitmacht mitzuhalten, wird er oft in der zweiten Welle eines Angriffs eingesetzt. Hier kann er seine riesige Autokanone dazu einsetzen, die bereits geschwächte Panzerung seiner Gegner auszunutzen. Viele Verteidiger sahen sich bereits als Sieger, bis ein *Hunchback* damit begann, BattleMechs mit ein oder zwei Treffern reihenweise abzuschießen.

EINSATZ

Als älterer Entwurf ist der *Hunchback* in den Streitkräften aller Großen Häuser und Peripherienationen zu finden. Der Mech ist besonders im Draconis-Kombinat und der Konföderation Capella beliebt, da er der Vorliebe für Duelle und den alles-oder-nichts Taktiken dieser Staaten entgegenkommt. Da sich die einzige Fertigungsstraße für den *Hunchback* im Marikraum befindet, wird der Mech auch von den Streitkräften der Liga Freier Welten intensiv genutzt.

Während der Kämpfe um Elidere IV während des Krieges von 3039 gelang es dem 9. Geisterregiment, zwei seiner *Hunchbacks* mit experimentellen Gaussgeschützen auszurüsten. Die Söldner der Screaming Eagles wurden von diesen Mechs vollkommen überrascht. Die Söldner konnten sich keinen Reim darauf machen, warum sie derartig schwere Schäden über eine solche Entfernung erlitten. Nachdem er innerhalb einer halben Stunde beinahe die Hälfte seiner Truppen verloren hatte, signalisierte Colonel Hokala seine Bereitschaft zur Kapitulation und zog sich zurück. Da die Techniker des 9.

nicht in der Lage waren, die Stabilitätsprobleme der Mechs zu beheben (beim Abfeuern der Geschütze kam es zu Stolperern und sogar Stürzen), wurden nach Kriegsende wieder die ursprünglichen AK/20 eingebaut.

VARIANTEN

Ersatzteilmangel und persönliche Vorlieben haben zu einer Reihe von Varianten geführt, die im Lyranischen Commonwealth als „Quasi-Quasi“ bekannt sind [Der *Hunchback* wird im Commonwealth wegen seines charakteristischen Aussehens bisweilen auch als „Quasimodo“ bezeichnet. -Anm. d. Red.]. Diese tauschen die massive Autokanone gegen verschiedene leichtere und kompaktere Waffensysteme aus. Die beliebtesten Varianten sind der HBK-4P (mittelschwere Laser und der HBK-4SP (Kurzstreckenraketen). Andere Varianten, wie etwa der -4H und der -4N, nutzen leichtere Autokanonen und zusätzliche mittlere Laser. Wiederum andere, z.B. der -4J, verwandeln den *Hunchback* sogar in eine Unterstüzungseinheit, indem Langstreckenraketen eingebaut werden.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Busosenshi Sandy „Turtle“ Porter: Porter war die Pilotin eines der durch das 9. Geisterregiment modifizierten *Hunchbacks*. Während der Kämpfe war Porter dafür bekannt, dass ihr Mech mehr Zeit auf seinem Rücken als auf seinen Beinen verbrachte. Das Problem wurde so groß, dass die Techniker des Neunten die Panzerung des Mechs zugunsten des Rückens umverteilen mussten. Porter begann auch, sich am Bäumen und Häusern abzustützen, was allerdings oft zu deren Zerstörung führte. Trotz all dieser Probleme befürwortete sie die Modifikation ihres Mechs („Five Chances“ genannt) und war mit dem Befehl, den Mech zurückzurüsten, nicht einverstanden.

MechKrieger Michael Gai: Bevor Gai bei einem Überfall im Marik Raum an einen *Hunchback* gelangte, war er für drei Jahre ein entrechteter MechKrieger, der in einer Lyranischen Infanterieeinheit Dienst tat. Bei einer Partie „Schnick Schnack Schnuck“ gegen einen anderen Entrechteten gewann er den Mech, welchen er sofort „Never Again“ taufte. Er ist der Ansicht dass, obwohl er zuvor einen weit schwereren *Victor* gesteuert hatte, „die Taktik praktisch identisch ist: nah rangehen, mittig zielen und den Abzug durchziehen, bis einer umfällt“. Manche seiner Kameraden sind der Ansicht, dass diese Einstellung überhaupt erst zum Verlust seines ursprünglichen Mechs geführt hat.

HBK-4G HUNCHBACK

Typ: **Hunchback**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 50

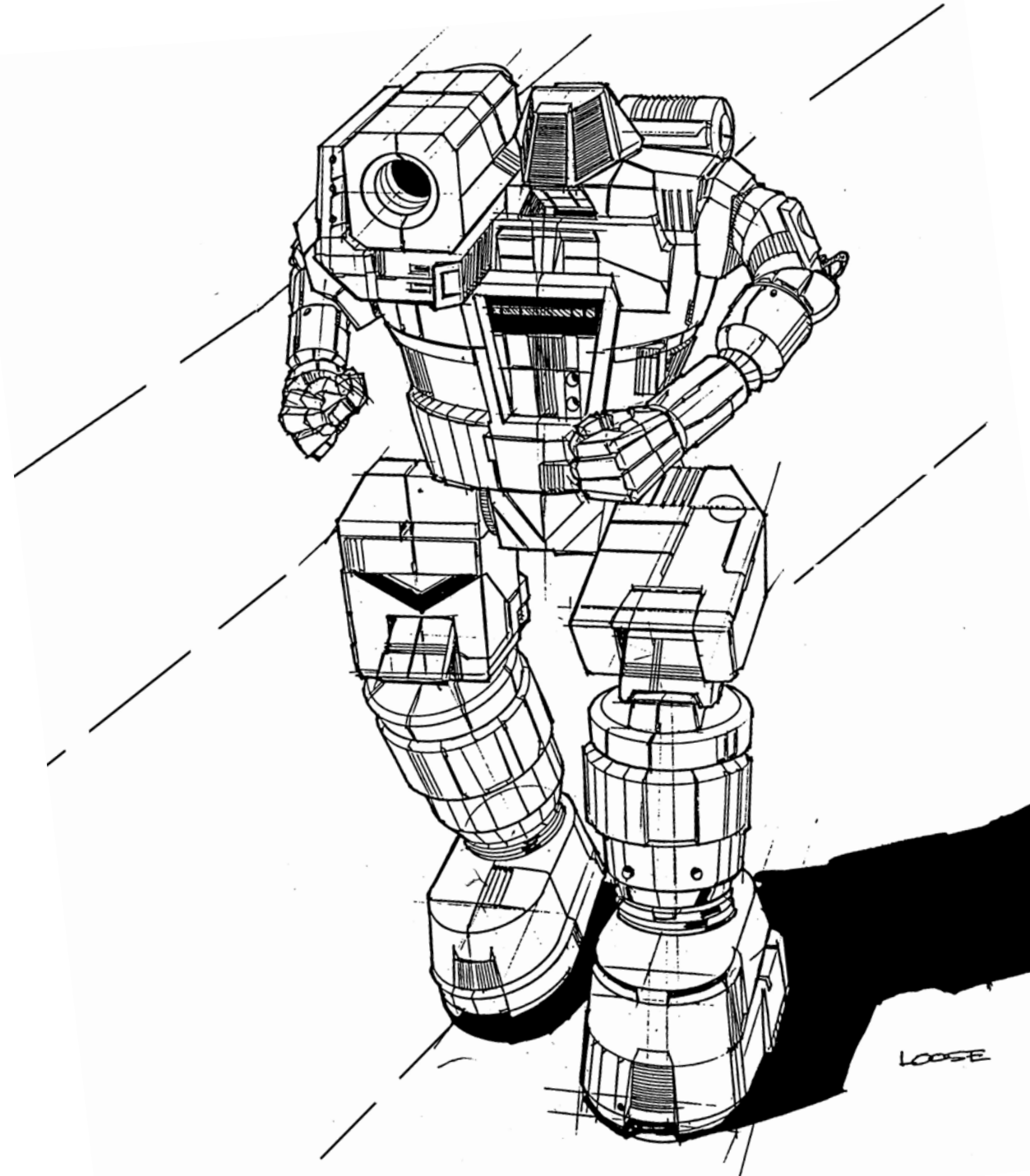
Kampfwert: 1.037

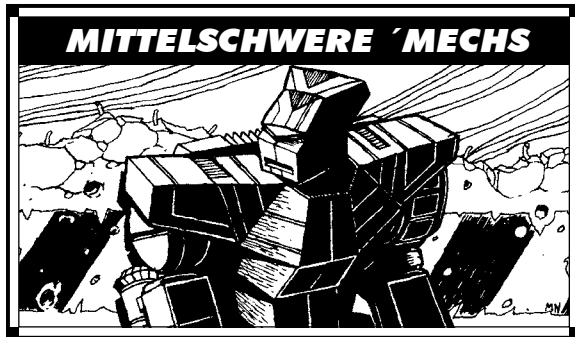
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		5
Antrieb:	200	8,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	13	3
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	160	10
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	16	26
Torso-Mitte (Rücken)		5
R/L Torso	12	20
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	8	16
R/L Bein	12	20

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/20	RT	10	14
Munition (AK/20) 10	LT	2	2
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Leichter Laser	K	1	0,5





Masse: 50 Tonnen

Rumpf: Corean Modell 9C

Reaktor: Magna 250

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Starshield

Bewaffnung:

2 Zeus LSR-15

3 Mittelschwere Magna Mk II Laser

Hersteller: Corean Enterprises, Kali Yama Weapons Industries

Primärer Herstellungsort: Stewart (Corean), Kalidasa (Kali Yama)

Kommunikationssystem: Corean Transband-J9

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Corean B-Tech

ÜBERSICHT

Obwohl er wegen seines späten Erscheinens in der Sternensbundära im Jahr 2780 vor fortgeschrittenen Technologien nur so starrte, war der *Trebuchet* einer der ersten Mechs, der zur Verwendung simplerer Technologien umkonstruiert werden musste. Dies erlaubte es Corean Enterprises, die Produktion dieses Entwurfs fortzusetzen, auch wenn der Kunde jetzt das Militär der Liga Freier Welten war.

EIGENSCHAFTEN

Als einer der wenigen Mechs aus der Zeit vor der Claninvasion war der *Trebuchet* eher zum Kampf als Teil einer Gruppe denn als Einzelkämpfer ausgelegt. Seine Entwickler hofften, in ihm sowohl effektive Kurzstrecken- als auch Langstrecken-

feuerkraft vereinen zu können. Zwar gelang es ihnen nicht, die Leistungsfähigkeit des Mechs in beiden Rollen zu maximieren, doch ist er als Teil einer Gruppe für seine Größe ein außerordentlich effektiver Mech. Zwei Zeus LSR-Lafetten sind die Hauptbewaffnung des 50-Tonnen-Mechs. Diese werden auf kurze Entfernung durch ein Trio mittelschwerer Laser ergänzt. Während der Nachfolgekriege wurden diese als angemessene Bewaffnung angesehen, auch wenn der *Trebuchet* zugegebenermaßen vielen anderen Mechs an Kurzstreckenfeuerkraft unterlegen ist.

Der größte Nachteil des *Trebuchet* ist sein Mangel an Ausdauer. Auch wenn die Laser munitionsunabhängig sind, die LSR-Lafetten verfügen nur über genug Munition für etwa eine Minute kontinuierlichen Feuerns.

EINSATZ

Dank seiner Kontrolle über die Corean und Kali Yama Werke ist Haus Marik der Hauptnutzer des *Trebuchet*. Gegen Ende des Dritten Nachfolgekrieges setzte das Militär der Liga Freier Welten ihn bevorzugt zusammen mit dem ähnlich bewaffneten *Archer* ein. Innerhalb eines Jahrzehnts nach 3039 wurden Einrichtungen zur Umrüstung von *Trebuchets*, unter anderem von Irian betrieben, zu vollständigen Produktionsstätten ausgebaut.

VARIANTEN

In Innerer Sphäre und Peripherie haben sich zwei Hauptvarianten herauskristallisiert. Der -5J, ursprünglich für die mobilen Regimenter der Liga entwickelt, ersetzt die armmontierte LSR-Lafette durch fünf Wärmetauscher und Sprungdüsen für eine Reichweite von 150 Metern. Obwohl es diesem Modell etwas an Feuerkraft mangelt, wurden Haus Liaos Chesterton-Reserven von der Beweglichkeit des Mechs in schwierigerem Terrain völlig überrascht.

Die zweite Variante ist ein Nahkämpfer, der die LSRs durch Thunderstroke KSR-6-Werfer ersetzt. Acht zusätzliche Wärmetauscher helfen dem -5S auch in schweren Gefechten kühl zu laufen, auch wenn der Mech wie viele Nahkämpfer bei der Annäherung an den Gegner Deckung benötigt. Das Militär der Liga Freier Welten setzte in den 3030ern beide Modelle oft Seite an Seite ein, so dass ein Mech Deckungsfeuer liefern konnte, während der andere zum Nahkampf überging, um den Gegner endgültig auszuschalten. Diese Paarbildung hat sich als sehr erfolgreich herausgestellt, so dass die Planer der Liga damit begonnen haben, nach Möglichkeiten zu suchen, dieses Konzept auf andere Einheiten (oder möglicherweise auch neue BattleMech-Entwürfe) zu übertragen

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Busosenshi Sharron Burgoz: Obwohl sie Sorensons Sabres ursprünglich als ISF-Informant zugeteilt war, wurde das Verhältnis zwischen ihr und der Einheit im Laufe der Zeit enger als ihre Vorgesetzten erwartet hatten. Ihr modifizierter 7K *Trebuchet* („Snowball“ genannt) war eine spezielle Variante der VSDK. Mit dieser Variante sollte überprüft werden, ob Unterstützung mit direkt feuernden Waffen eine Alternative (sowohl in taktischer als auch logistischer Hinsicht) zur traditionellen Feuerunterstützung mittels LSR-Werfern sein kann. Hierfür wurde die übliche Bewaffnung des *Trebuchet* durch eine Autokanone, eine PPK sowie eine einzelne KSR-2-Lafette ersetzt. Das Ergebnis dieses Experiments ist leider unbekannt. Die rasche Verbreitung neuer Technologien brachte die Entwurfsabteilungen des Kombinars derart in Unruhe, dass einfache und vernünftige Projekte wie dieses oft in Vergessenheit gerieten.

Lieutenant Morgana Kirkpatrick: Morgana ist Kommandeurin einer Unterstützungslanze bei Kirkpatricks Banditenkillern, einer kleineren Söldnereinheit. Ihr rabenschwarzes Haar, ihre Vorliebe für schwarzes Leder und ihr Mädchennamen (LaFayre) haben ihr unter ihren Kameraden den Spitznamen „die Hexe“ eingebracht. Die aus dem Magistrat Canopus stammende Ehefrau des Kommandanten der Einheit James Kirkpatrick gehört dennoch zu den ruhigsten und kontrolliertesten Kriegern des gesamten Bataillons. Ihr alter, kampfgeladener *Trebuchet* kann oft dabei beobachtet werden, wie er zusammen mit den anderen Mechs der Lanze (unter anderem ein *Quickdraw* und ein *Stalker*) aus sicherer Entfernung Salve um Salve auf ihre Gegner herabregnen lässt. Während eines Einsatzes auf Andiron im Auftrag Haus Steiners gelangen der Hexe und ihrem *Trebuchet* drei Abschüsse circinischer Banditen. Unter diesen Mechs befand sich ein uralter *Hussar*, dessen Herkunft bis heute ungeklärt ist.

TBT-5N TREBUCHET

Typ: **Trebuchet**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 50

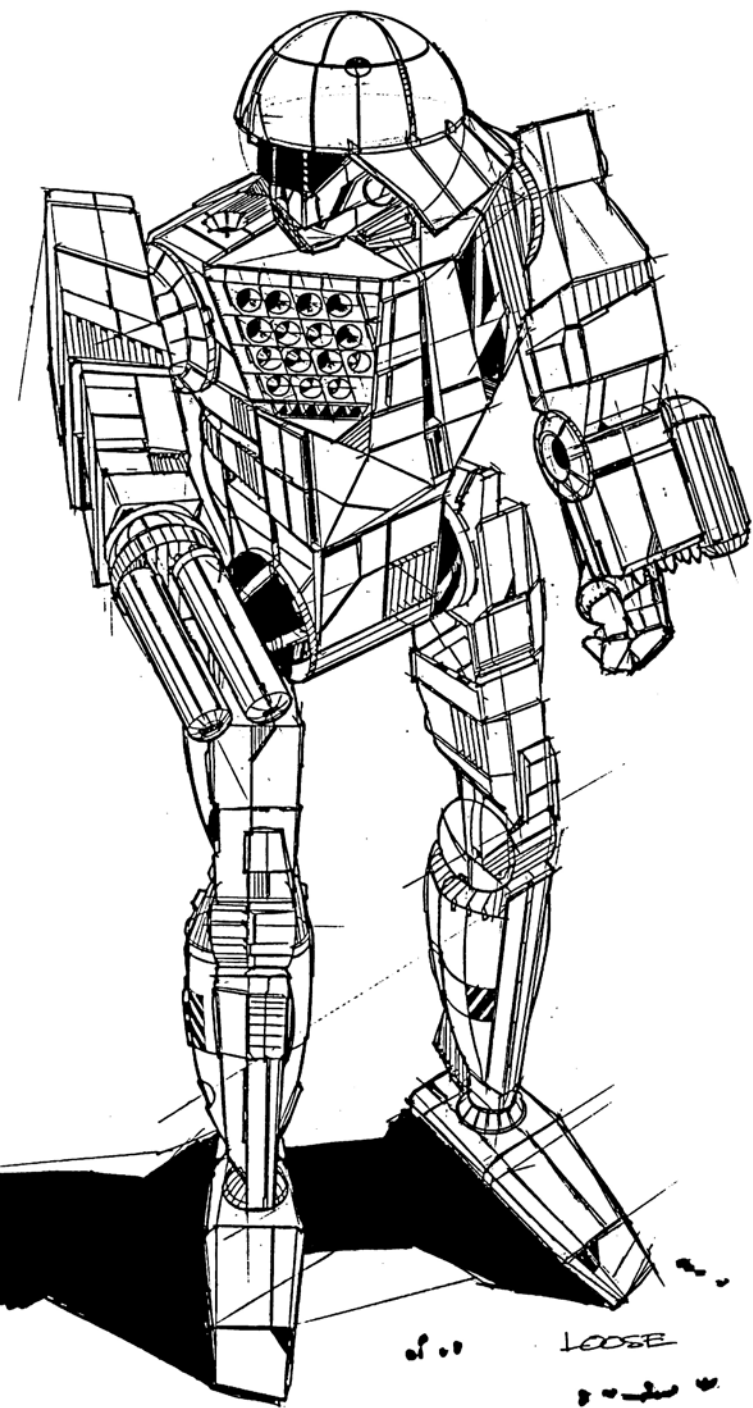
Kampfwert: 1.191

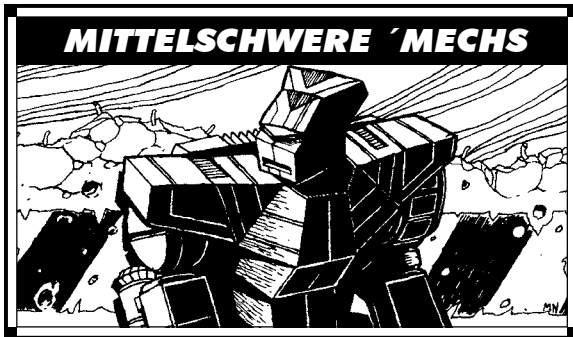
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		5
Antrieb:	250	12.5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	120	7.5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungs- wert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	16	22
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	12	11
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	8	10
R/L Bein	12	15

Waffen

und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
LSR-15	RT	3	7
Munition (LSR-15) 8	RT	1	1
LSR-15	LA	3	7
Munition (LSR-15) 8	LT	1	1
2 Mittelschwere Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1





Masse: 55 Tonnen

Rumpf: Dorwinion Standard 55T

Reaktor: Core Tek 275

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Swingline X-100

Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: Maximilian 105

Bewaffnung:

2 Federated 10-Schuss LSR Raketensysteme

2 Mittelschwere ChisComp 39 Laser

2 Federated 2-Schuss KSR Raketensysteme

Hersteller: Achenar BattleMechs

Primärer Herstellungsort: New Avalon

Kommunikationssystem: Achenar Electronics HID-21

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Federated Hunter Mk II

ÜBERSICHT

Mit der im Jahr 2520 begonnenen Entwicklung war der *Dervish* einer der ersten Mechs, der von den Großen Häusern in bedeutenden Stückzahlen hergestellt wurde. Er diente zunächst als das Rückgrat vieler Mecheinheiten der Großen Häuser und wurde während des blutigen Vereinigungskrieges auch in die SBVS übernommen. Obwohl im 26. Jahrhundert eine grundlegende Überarbeitung des Entwurfs stattfand, haben seine Zahlen stetig abgenommen. Allein die Vereinigten Sonnen produzierten während der Nachfolgekriege noch neue Exemplare.

EIGENSCHAFTEN

Der *Dervish* ist ein Mech zur Feuerunterstützung mit gut geschützt im Torso untergebrachten doppelten LSR-10-Lafetten. Die doppelrohrigen KSR-2-Lafetten sind vollständig in den paddelartigen Unterarmen des Mechs untergebracht.

Ursprünglich waren diese Raketensysteme die einzigen Sekundärwaffen des *Dervish*, doch wurden später noch zusätzliche mittelschwere Laser angebracht, so dass der Mech nicht völlig munitionsabhängig ist.

Die dem Entwurf erst nachträglich hinzugefügten Sprungdüsen haben sich immer wieder als äußerst wertvoll herausgestellt. Sie erlauben es dem *Dervish*, das vorhandene Gelände zu seinem Vorteil zu nutzen, schnell zum Gegner aufzuschließen oder aus einer brenzligen Situation einfach herauszuspringen. Zwei bedeutende Nachteile dieses Mechs sind jedoch seine relativ schwache Panzerung und das Fehlen von Händen.

EINSATZ

Der *Dervish* ist nach wie vor einer der wichtigsten mittelschweren Mechs der Vereinigten Sonnen und insbesondere bei den Avalon Husaren sehr beliebt. Er war ebenfalls als einer der StandardMechs der nach dem Vierten Nachfolgekrieg neu aufgestellten Regimenter des Vereinigten Commonwealth Corps vorgesehen. Der ursprüngliche primitive *Dervish* wurde durch ComStars Explorer Corps noch in den Streitkräften Nueva Castiles gesichtet. Diese sind auf dem gleichnamigen Planeten in Kämpfe mit den mysteriösen Umayyaden verwickelt.

Das unzweifelhaft bekannteste Ereignis, in das der *Dervish* verwickelt war, spielte sich während des Ersten Nachfolgekrieges ab. Bis 2796 waren die Armeen Haus Kuritas so weit in die Vereinigten Sonnen vorgedrungen, dass sie New Avalon selbst bedrohten. Der nur leicht verteidigte Planet New Rhodes III lag zwar genau in Stoßrichtung des Kombinatangriffes, doch die bisher dort stationierten 17. Avalon Husaren waren zur Verteidigung New Avalons abgezogen wurden. Nur eine kleine Guerillaeinheit blieb zurück.

Die von Captain Conrad Warrent kommandierte, aus sechs BattleMechs bestehende Einheit zog sich in die dichten Wälder um die planetare Hauptstadt zurück und begann zu warten. Als Kuritas 2. Schwert des Lichts schließlich auf New Rhodes III landete, fanden sie zunächst keinen organisierten Widerstand vor und begannen mit dem Aufbau von Vorratslagern für den finalen Angriff auf das Herz der Vereinigten Sonnen.

Das 2. Schwert des Lichts hatte die niedergeschlagene Bevölkerung zusammengetrieben, um vor dieser eine Demonstration ihrer unvergleichlichen Stärke zu geben, als Warrents *Dervishs* und *Enforcer* zuschlugen. Die Mechs tauchten aus dem brodelnden Fluss auf, der an das Depot grenzte und begannen aus allen Rohren zu feuern. Den Feind vorerst ignorierend, jagten sie Salve um Salve in die Nachschubgüter. Jede Explosion eines Munitionsdepots wurde von der anwesenden Bevölkerung mit Jubelgeschrei begleitet. Wieder und

wieder traten die *Dervishs* aus den Flammen hervor, feuerten ihre Raketen auf die Kurita-Mechs ab und verschwanden wieder im Rauch. Aus Furcht, selbst noch mehr Nachschub zu vernichten, feuerte das Schwert des Lichts nur wenig zurück, so dass es zehn Stunden dauerte, bis sie Warrents Einheit endlich stellen und vernichten konnten.

Bis heute streiten sich die Historiker darüber, ob dieser heldenhafte Einsatz die Invasion von New Avalon verhinderte. Unbestritten ist hingegen, dass die „tanzenden Derwische“ die Moral auf New Rhodes III und New Avalon erheblich stärkten, wo herausgeschmuggelte Aufnahmen diese Heldentat bekanntmachten.

VARIANTEN

Vom *Dervish* existieren keine offiziellen Varianten.

Der Originalentwurf nutzte primitive Komponenten, die denen im ersten Mech überhaupt, dem Mackie, ähnelten. Während des Vereinigungskrieges wurden praktisch alle dieser Mechs, die sich im Besitz der Mitgliedsstaaten des Bundes befanden, mit Unterstützung der Terranischen Hegemonie zum DV-6M aufgerüstet.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Hap „Madman“ Carsburg: Manchmal als Trickbetrüger bezeichnet, hat Carsburg schon einige Gefängniszellen von innen gesehen. Wenn ihm eine seiner komplizierten Betrügereien einmal eine größere Summe eingebracht hat, kann man ihn dabei beobachten, wie er mit auffälligen Hüten und einem Schwert ausgestattet den gutmütigen Narren spielt. Wenn er sein Geld dann unausweichlich wieder verloren hat, verfällt er in düstere Stimmung und beginnt über neuen Plänen zu brüten.

Sein unberechenbares Verhalten während der Invasion von Liao während des Vierten Nachfolgekrieges führte zu seiner Entlassung aus den 33. Avalon Husaren. Carsburg wandte sich dem Söldnerleben zu und schloss sich Greenbergs Godzillas an, einer Einheit, die beinahe ebenso extravagant ist wie er selbst.

Lieutenant Billy Linderman: Während des Krieges von 3039 nutzte Lindermans Feuerlanze die neuartigen Listen-Kill-Raketen auf Rochester, um die fliehenden Mechs des 4. Geisterregiments niederzumähen. Die Geschwindigkeit und Mobilität des *Dervish* erlaubte es den MechKriegern der 3. Ceti Husaren, außerhalb der Reichweite der kuritanischen PPK zu bleiben.

DV-6M DERVISH

Typ: **Dervish**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 55

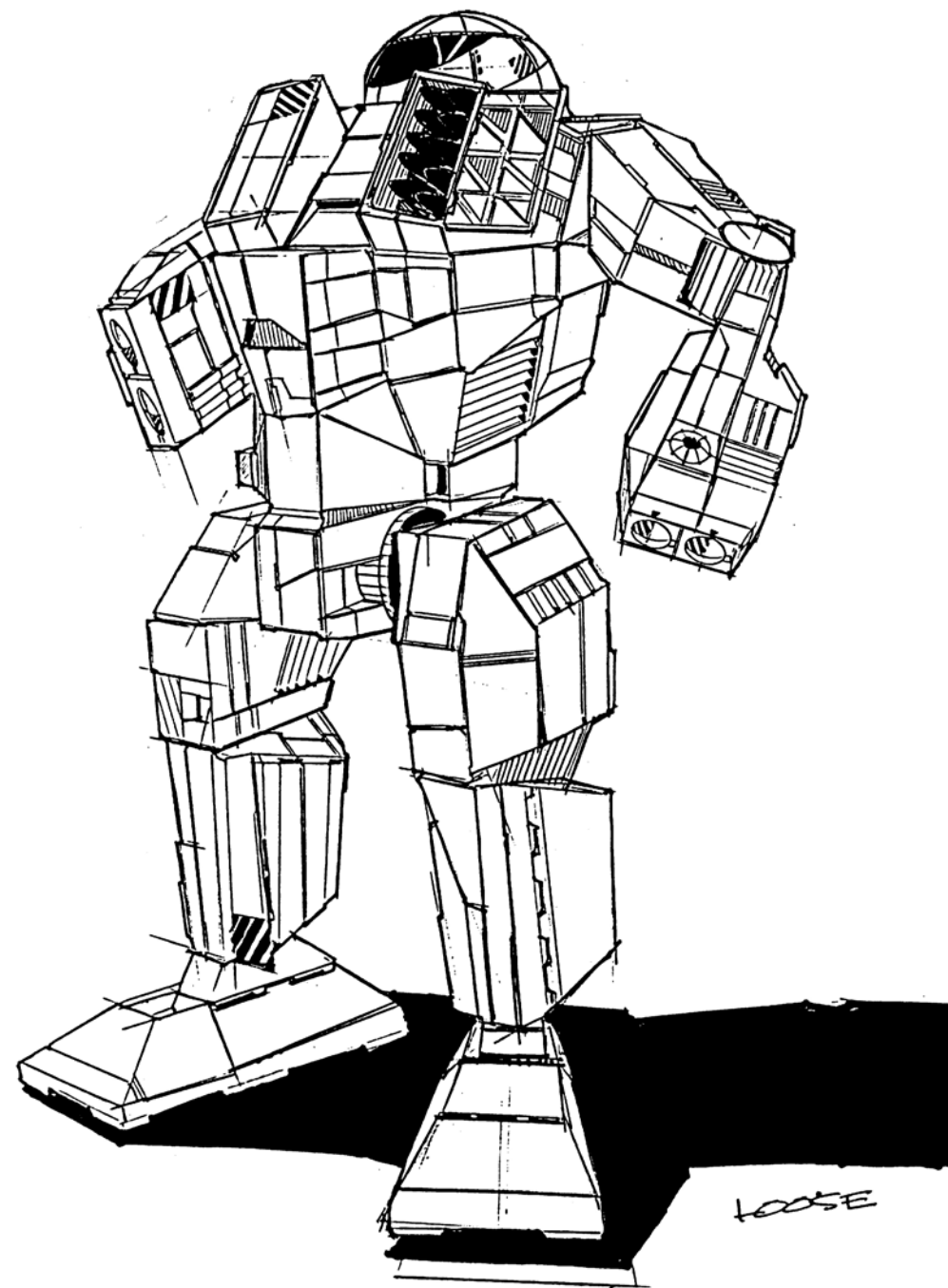
Kampfwert: 1.146

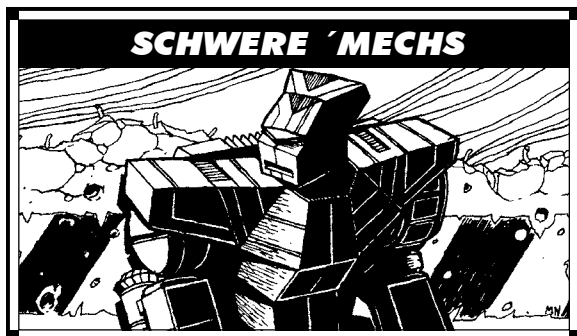
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		5,5
Antrieb:	275	15,5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	120	7,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	8
Torso-Mitte	18	20
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	13	15
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	9	10
R/L Bein	13	15

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
LSR-10	RT	2	5
Munition (LSR-10) 12	RT	1	1
LSR-10	LT	2	5
Munition (LSR-10) 12	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
KSR-2	RA	1	1
Munition (KSR-2) 50	RA	1	1
KSR-2	LA	1	1
Munition (KSR-2) 50	LA	1	1
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüse	TM	1	0,5





Masse: 60 Tonnen

Rumpf: Alshain Type 56-60H

Reaktor: Vlar 300

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Starshield

Bewaffnung:

1 Telos DecaCluster LSR Raketensystem

1 Imperator-A Autokanone

2 Mittelschwere Victory 23R Laser

Hersteller: Luthien Armor Works

Primärer Herstellungsort: Luthien

Kommunikationssystem: Sipher CommSys 3

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Adlerauge SY10-10

ÜBERSICHT

Obwohl ursprünglich für die SBVS entworfen, wurde der *Dragon* von der Beschaffungsabteilung des Sternenbundes zugunsten einer modernisierten Variante des *Shadow Hawk* abgelehnt. Luthien Armor Works wurde von dieser Entscheidung völlig überrascht, begann aber dennoch mit der Produktion des *Dragon* und konnte ihn schließlich an die VSDK verkaufen. Dort entwickelte sich der *Dragon* schnell zum StandardMech des Draconis-Kombinats. Der seit dem Untergang des Sternenbundes in verschiedenen Fabriken, auch auf dem gut verteidigten Luthien, produzierte Mech ist mit Abstand das häufigste Mechmodell im Arsenal des Kombinati.

EIGENSCHAFTEN

Der kompakte *Dragon* ist ein schneller Angriffsmech, der dann zum Einsatz kommt, wenn eine Offensive an Schwung

zu verlieren droht. Seine Höchstgeschwindigkeit von 86 km/h macht ihn schneller als gewöhnliche schwere Mechs. Diese Leistung wird von einem zuverlässigen Vlar 300 Fusionsreaktor ermöglicht. Geschützt wird der *Dragon* von vollen zehn Tonnen Panzerung.

Zusätzlich zu seiner Geschwindigkeit verfügt der *Dragon* über eine Imperator-A Autokanone und eine Telos DecaCluster LSR-Lafette. Diese Waffen ermöglichen es ihm, während des Vorrückens sein Ziel anzugreifen, während er mit seiner Geschwindigkeit Feindfeuer ausweichen kann. Wenn er sein Ziel mit Autokanone und Raketenfeuer weichgeklopft hat, geht der *Dragon* zum Nahkampf über, wo er seinem Ziel mit den mittleren Victory 23R Lasern und physischen Attacken den Rest gibt.

Um seine Fähigkeiten als Angriffsmech auch umsetzen zu können, ist der *Dragon* mit einem großzügigen Munitionsvorrat für seine weitreichenden Waffen ausgestattet. Dies erlaubt ihm auch längere Einsätze abseits der eigenen Nachschubeinrichtungen. Auch wenn er nur zehn Wärmetauscher besitzt, so läuft der *Dragon* doch eher kühl, da seine Waffen nur wenig Abwärme erzeugen und er auf Sprungdüsen verzichtet.

Aufgrund seiner Geschwindigkeit und Masse ist es nicht überraschend, dass der *Dragon* oft im Nahkampf zu finden ist. Denn auch wenn der Großteil seiner Waffen für größere Entfernungen ausgelegt ist, machen ihn diese Attribute zu einem tödlichen Gegner im Nahkampf.

EINSATZ

Der *Dragon* ist in jedem Bataillon und fast jeder Kompanie der Vereinigten Soldaten des Draconis-Kombinati (VSDK) zu finden. Tatsächlich existieren mehrere Bataillone, die komplett aus *Dragons* bestehen. Er wird für beinahe alle denkbaren Aufgaben eingesetzt, sei es Angriff, Verteidigung, Störangriffe oder Abriegelungseinsätze. Der *Dragon* wurde in so großen Stückzahlen produziert, dass eine begrenzte Anzahl auch in den Vereinigten Sonnen und im Lyranischen Commonwealth angetroffen werden kann. Zudem haben viele Söldner Mechs dieses Typs erbeutet oder gekauft. Da die Freie Republik Rasalhaag aus einem Distrikt des Kombinati hervorgegangen ist, wird der *Dragon* dort ebenfalls eingesetzt. In dieser Region der Inneren Sphäre ist es nicht ungewöhnlich, einen lyranischen *Commando* oder *Zeus* an der Seite eines *Dragons* kämpfen zu sehen. In der Republik existiert eine starke Antipathie gegenüber dem Kombinat, doch diese erstreckt sich nicht auf BattleMechs. So machen *Dragons* und *Panthers* auch einen großen Teil der KungsArmée aus.

VARIANTEN

Der DRG-1G Grand *Dragon* ist eine grundlegende Modernisierung des Originalmodells. Die Autokanone wird durch eine PPK ersetzt und zwei zusätzliche Wärmetauscher und ein mittelschwerer Laser eingebaut. Erstmals Mitte der 3020 produziert, wurden mehrere *Dragon* Fertigungsstrassen im Kombinat zur exklusiven Produktion des neuen Modells umgerüstet.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sho-sa Leon Gambetta: Sho-sa Gambetta ist der älteste aktive Mechkrieger in Haus Kuritas 2. Schwert des Lichts. Gambetta wird als einer der besten Taktiker dieses Regiments angesehen, was ihn folgerichtig zu einem der besten Taktiker des Kombinati macht. Er ist ein beliebter Offizier, der seine Aufgaben sehr gewissenhaft erfüllt. Gambetta befehligt die Führungskompanie des dritten Bataillons, die an der Spitze jeden Angriffs auf eine befestigte Stellung angetroffen werden kann. Dass ein Mechkrieger, der mit derartig gefährlichen Missionen betraut wird, das Alter von Gambetta erreicht, ist sehr ungewöhnlich.

Im Jahr 3038 erhielt der Sho-sa für Jahrzehnte ausgezeichneter Leistungen einen DRG-1G Grand *Dragon* im Austausch für seinen altherwürdigen DRG-1N. Überraschenderweise hat dieser Tausch einen peinlichen Fehler in seinen ansonsten außergewöhnlichen Fähigkeiten offenbart. Nach dem Austausch der Imperator-A durch die Herr-des-Lichts-PPK hat Gambetta ähnliche Probleme, die Hitze seines Mechs zu kontrollieren, wie ein Anfänger. Jahrzehnte am Steuer eines gutmütigen *Dragon* haben bei Gambetta offenkundig zu einigen schlechten Angewohnheiten geführt.

Lieutenant Günther „Kreissäge“ Heltschlag: Dieser Nachkomme einer traditionsreichen Söldnerfamilie hat sich seinen Spitznamen in jungen Jahren aufgrund seiner streitlustigen Persönlichkeit verdient. Diese Streitlust führte auch dazu, dass er sich nach dem Vierten Nachfolgekrieg Cunninghams Commandos anschloss. Abgesehen davon ist Heltschlag ein fähiger Boxer, der bereits viele Kämpfe ausgetragen hat. Dieses Talent hat zu einer Vorliebe für Nahkampfatacken auch am Steuer seines *Dragon* geführt. Nichts bereitet ihm mehr Freude, als einen Gegner mit der massiven linken Faust seines Mechs schrottreif zu schlagen oder sogar mit einem gut platzierten Tritt zu enthaupten.

DRG-1N DRAGON

Typ: **Dragon**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 60

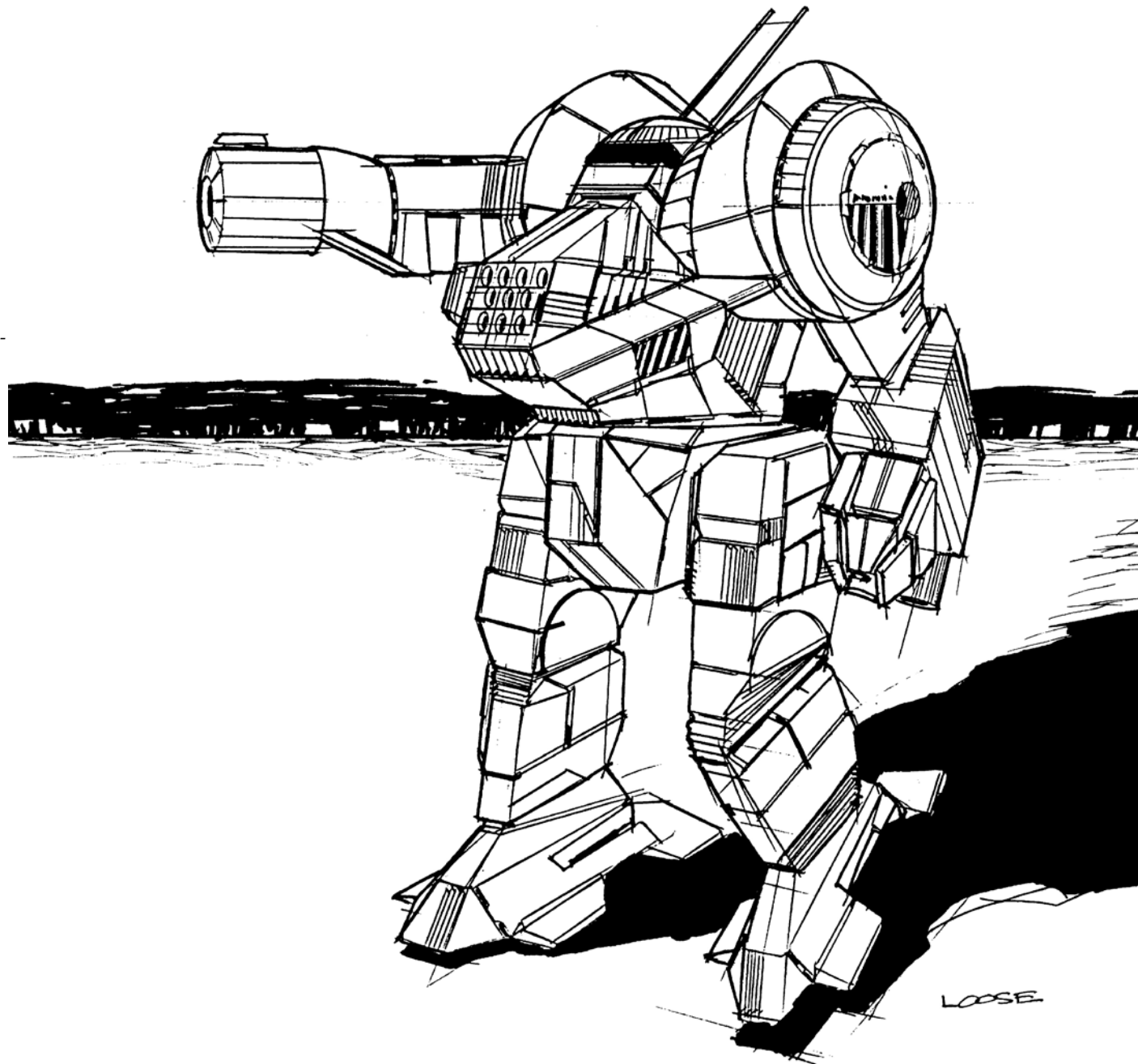
Kampfwert: 1.125

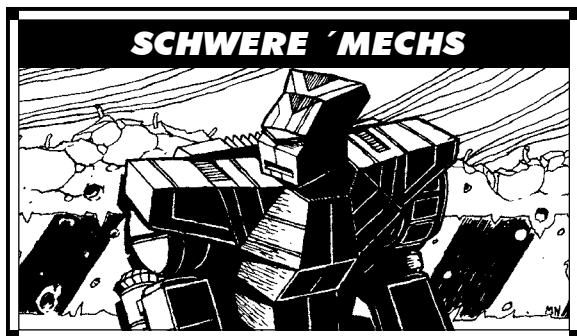
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		6
Antrieb:	300	19
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	160	10
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	20	27
Torso-Mitte (Rücken)		12
R/L Torso	14	16
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	10	14
R/L Bein	14	18

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
LSR-10	TM	2	5
Munition (LSR-10) 24	LT	2	2
Autokanone/5	RA	4	8
Munition (AK/5) 40	RT	2	2
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Mittelschwerer Laser	LT (R)	1	1





Masse: 60 Tonnen

Rumpf: Technicon Typ E

Reaktor: Vlar 300

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Chilton 460

Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: Riese-475

Bewaffnung:

4 Mittelschwere Omicron 4000 Laser

1 Delta Dart Langstreckenraketen 10 Lafette

2 Hovertec Kurzstreckenraketen Quad

Hersteller: Technicon Manufacturing,

Luthien Armor Works

Primärer Herstellungsort: Savannah

(Technicon), Luthien (LAW)

Kommunikationssystem: Garrett T12E

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dynatec 2180

ÜBERSICHT

Im Jahr 2779 in Dienst gestellt, hat der originale QKD-4G *Quickdraw* sich einen Platz in den Streitkräften jedes der Großen Häuser erarbeitet. Ursprünglich als Ersatz für den *Rifleman* entwickelt, konnte der *Quickdraw* diesen nie verdrängen und entwickelte sich zu einem MehrzweckMech.

EIGENSCHAFTEN

Der *Quickdraw* leidet unter Problemen bei der Wärmeableitung, welche die Nutzbarkeit der Laser in längeren Gefechten einschränken können, insbesondere wenn zeitgleich die Sprungdüsen eingesetzt werden. Piloten, die mit dem Mech

vertraut sind, haben gelernt, ihre Wärmeskala im Auge zu behalten und Raketen und Energiewaffen abwechselnd einzusetzen. Zusätzlich zu seiner, für einen Mech seiner Größe, guten Geschwindigkeit ist der wirkliche Vorteil des *Quickdraw* in unwegsamem Gelände die hochbewegliche Konstruktion seiner Fußaktivatoren. Diese an ihrer runden Abdeckung leicht zu identifizierende Baugruppe erlaubt dem Mech, auch auf schwierigstem Untergrund, sei es Schlamm, Eis oder Geröll, sowie bei hohen Neigungswinkeln einen sicheren Stand. Diese beneidenswerte Fähigkeit hat jedoch ihren Preis. Die Aktivatoren sind äußerst empfindlich und erfahrene Gegner versuchen, diese zu beschädigen. Besonders im Nahkampf kann ein gegnerischer BattleMech durch einen gezielten Tritt die Beweglichkeit eines *Quickdraw* drastisch reduzieren oder ihn sogar komplett lahmlegen.

Ein weiteres ungewöhnliches Detail sind die speziell modifizierten Armaktivatoren des *Quickdraw*. Diese können wenn nötig nach hinten gerichtet werden, so dass alle vier Laser des Mechs in das Heckschussfeld feuern können.

EINSATZ

Der *Quickdraw* wird in der Liga Freier Welten und dem Draconis-Kombinat hergestellt und kann in fast allen Einheiten dieser Staaten gefunden werden. Auch in den Streitkräften des Lyranischen Commonwealth und, in geringeren Stückzahlen, der Vereinigten Sonnen versieht er seinen Dienst. Obwohl Haus Liao Einheiten vorzieht, die in den Grenzen der Konföderation produziert werden, ist der *Quickdraw* bei weniger traditionellen und progressiven Einheiten durchaus beliebt.

VARIANTEN

Die nach hinten gerichteten Laser verleihen dem *Quickdraw* eine weit überdurchschnittliche Feuerkraft im Heckbereich, doch die meisten Piloten ziehen es vor, mit der Mehrheit ihrer Waffen nach vorne feuern zu können. Der QKD-4H verfügt über vier nach vorne gerichtete Laser, während die KSR-Lafette den Heckbereich abdeckt. Eine weitere gängige, für längere Missionen ausgelegte Variante ist der QKD-5A. Dieser reduziert die Munitionsabhängigkeit des Mechs, indem die LSR-10 durch zwei weitere Laser ersetzt wird. Obwohl diese Variante über vier zusätzliche Wärmetauscher verfügt, leidet sie unter noch stärkeren Hitzeproblemen als das Grundmodell. Piloten dieser Variante müssen in längeren Gefechten sorgfältig auf ihre Wärmeskala achten.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Major Jeffery Saphara: Als Lieutenant-General Augst im Jahr 3011 beschloss, seiner Sirdar Mark Capella-Miliz durch einen Überfall auf den Planeten Thomas etwas Kampferfahrung zu verschaffen, erwartete er nicht viel Widerstand. Der Planet war strategisch unbedeutend, auf vielen Sternenkarten nicht eingezeichnet und verfügte über keine wertvollen Ressourcen. Den einzigen Widerstand erwartete Augst von der als entschlossen und diszipliniert geltenden planetaren Miliz. Ohne das Augst etwas davon wusste hatten jedoch die sonst auf dem nahegelegenen Purvo stationierten St. Cyr's Grenadiers den Nordkontinent von Thomas als Manövergelände ausgewählt. Zwar waren die capellanischen MechKrieger ebenso unerfahren wie die der Vereinigten Sonnen, doch gab es einen wichtigen Unterschied: St. Cyr's Grenadiers waren in den Jahren 2952 und 2985 zweimal beinahe von Truppen der Vereinigten Sonnen ausgelöscht worden. Die Capellaner griffen an, bevor alle Truppen der AVS gelandet waren. Dieser überhastete Angriff führte beinahe zu einer dritten Niederlage.

Augst hatte die Hälfte seiner Truppen im Orbit zurückgehalten, da er seine Gegner nicht durch eine Übermacht erdrücken wollte, wissend, dass dies seinen Truppen kaum wertvolle Erfahrungen vermittelt hätte. Er befahl seinen restlichen Truppen, hinter den Capellanern zu landen. Dieses Manöver hätte die Grenadiers in einem Kessel eingeschlossen, in dem sie vernichtet worden wären, wenn es Major Saphara nicht gegeben hätte. Als Befehlshaber der Nachhut befahl Saphara der aus leichten und mittelschweren Mechs bestehenden Kompanie herumzuschwenken und sich dem Davion-Angriff entgegenzustellen. Sapharas trittsicherer *Quickdraw* konnte die unwegsamen Gienstal-Hügel schneller durchqueren als die schwereren Mechs der Miliz. Mit einer Mischung aus Sprungmanövern und gezieltem LSR-Feuer gelang es ihm, einen *Orion* und einen *JagerMech* in direkten Zweikämpfen zu zerstören, während er gleichzeitig noch seine Kompanie führte. Oberst Gladys Turnbuckle ist der Ansicht, dass Sapharas schnelles Handeln und seine Fähigkeit, seine Einheit unter Feuer effektiv zu führen, die Grenadiers gerettet und eine erneute Katastrophe verhindert hat.

QKD-4G QUICKDRAW

Typ: **Quickdraw**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 60

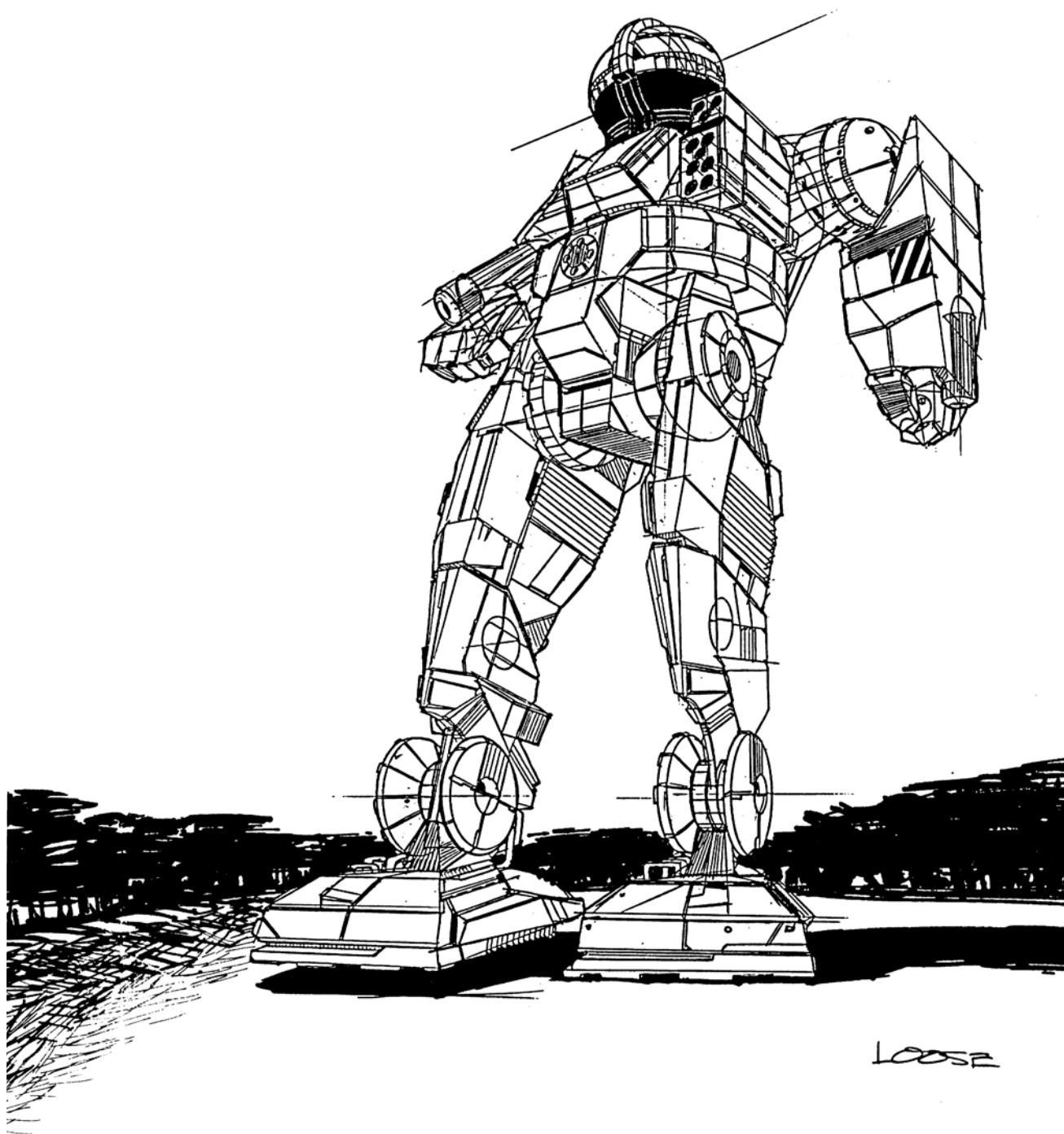
Kampfwert: 1.178

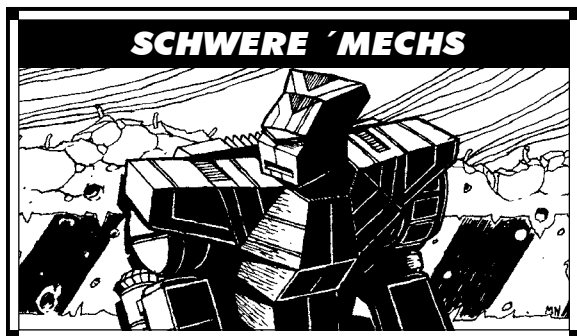
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		6
Antrieb:	300	19
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	13	3
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	128	8
	<i>Interne</i>	<i>Panzerungs-</i>
	<i>Struktur</i>	<i>wert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	20	17
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	14	14
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	10	11
R/L Bein	14	15

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
LSR-10	LT	2	5
Munition (LSR-10) 12	LT	1	1
KSR-4	TM	1	2
Munition (KSR-4) 25	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	RT (R)	1	1
Mittelschwerer Laser	RT (R)	1	1
Sprungdüse	TM	1	1
Sprungdüsen	LL	2	2
Sprungdüsen	RL	2	2





Masse: 65 Tonnen
Rumpf: Hollis Mark II
Reaktor: Magna 260
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Anderson Modell 21
Sprungreichweite: 120 Meter
Panzerung: Durallex Heavy
Bewaffnung:
2 Holly LSR 15 Lafetten
4 Mittelschwere Martell Laser
Hersteller: Hollis Incorporated
Primärer Herstellungsort: Corey (2791 zerstört)
Kommunikationssystem: O/P COM-211
Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P 1078

ÜBERSICHT

Hollis Incorporated dachte stets in großen Dimensionen. Als der Konzern in die BattleMech-Industrie einstieg, tat er das mit großem Aufwand, d.h. einem komplett neu entwickelten Mech und einer hochmodernen Fabrik. Unter ihrem Vertrag mit der Terranischen Hegemonie lieferte Hollis in den folgenden drei Jahren eine Rekordzahl von *Catapults* ab. Als der Vertrag allerdings zur Verlängerung anstand, lehnte die Hegemonie dankend ab. Zwar sei die Leistung des *Catapult* völlig ausreichend, doch bestehe schlicht kein Bedarf mehr. Hollis war gezwungen, schnell eine neue Verwendung für die Produktionsanlagen, die später den berühmten *BattleMasters* produzieren sollten, zu finden. Mit dem Erfolg des *BattleMasters* geriet der *Catapult* zunehmend in Vergessenheit und seine Zahlen begannen stetig abzunehmen. Dieser Trend änderte sich erst, als die VSDK Yori Mech Works damit beauftragte, neue Exemplare

des im Kombinat hoch angesehenen Mechs zu produzieren. Die Produktion (zu Beginn hauptsächlich das CPLT-K2 Modell) wurde 3033 auf Al Na'ir wieder aufgenommen.

EIGENSCHAFTEN

Der *Catapult* ist hauptsächlich eine Plattform zu Feuerunterstützung, dazu gedacht, seine beiden Holly LSR-Lafetten zum Einsatz zu bringen. Mit seinen insgesamt dreißig LSR-Rohren kann der Mech Feinde schon aus über 600 Metern Entfernung attackieren, so dass viele Feinde das Feuer kaum erwidern können. Falls der Gegner sich annähert, können die vier Laser des *Catapult* die von den Langstreckenraketen geschlagenen Lücken in der Panzerung ausnutzen. Um diese Feuerkraft auch einsetzen zu können, verfügt der *Catapult* über zehn Tonnen Panzerung und fünfzehn Wärmetauscher. Die größte Schwäche der Bewaffnung ist die geringe Munitionsmenge, die der Mech mit sich führen kann. Mit je nur acht Salven pro Werfer ist diese äußerst gering bemessen. Das Fehlen von Waffen zur Infanterieabwehr und von Armen verstärkt die Notwendigkeit zum Einsatz des *Catapult* aus der zweiten Schlachtreihe, wenn nur irgend möglich.

Während seine Geschwindigkeit nur durchschnittlich ist, erlauben seine Sprungdüsen dem *Catapult*, schnellere Einheiten in schwierigerem Gelände auszumanövrieren. Zunächst wurde der *Catapult* mit Sprungdüsen vom Typ Anderson Modell 21 hergestellt. Diese sind sehr störanfällig, so dass Abgase in das Innere des Mechs eindringen konnten, was zu teilweise katastrophalen Überhitzungsproblemen führte. Es kam zu einer Rückrufaktion, bei der die Düsen durch solche vom Modell 25 ausgetauscht wurden, doch einige Maschinen wurden nie modifiziert. Ungewöhnlich ist auch das Rettungssystem des Mechs. Allgemein als sicher angesehen, sind MechKrieger, die dieses System zum ersten Mal in Aktion erleben, oft von dessen Funktionsweise überrascht.

EINSATZ

Der Sternenbund setzte den *Catapult* sowohl in Reserve, als auch spezialisierten Einheiten, wie etwa Gebirgsregimentern, ein. Viele *Catapults* begleiteten Kerensky auf seinem Exodus, so dass relativ wenige Exemplare in der Inneren Sphäre verblieben. Von diesen befanden sich die meisten in der Konföderation Capella, wo Hollis weiterhin Ersatzteile fertigte. Das Draconis-Kombinat konnte sich ebenfalls eine größere Anzahl *Catapults* sichern, als sie Dieron eroberten. Während der Nachfolgekriege waren *Catapults* bisweilen Grund für kleinere Invasionen. So überfiel Haus Davion Liao mehrere Male, um sich einige dieser seltenen Mechs zu sichern.

VARIANTEN

Für einen derart seltenen Mech verfügt der *Catapult* über eine erstaunlich Anzahl von Varianten. Der CPLT-C4 verfügt auf Kosten der Laser und einiger Wärmetauscher über vergrößerte LSR-Lafetten. Der CPLT-A1 hat die doppelte Munitionszuladung und zwei Tonnen zusätzlichen Panzerschutz. Haus Kurita hat den Mech mit seiner CPLT-K2 Variante am stärksten umgebaut. Diese ersetzt die Raketenwerfer und Laser mit PPKs und Maschinengewehren. Die Sprungdüsen wurden zugunsten von zusätzlichen Wärmetauschern ausgebaut, was diesen Mech eher für die direkte Feuerunterstützung geeignet macht. Hollis gab im Jahr 2688 ein Umrüstpaket für Gardeeinheiten heraus. Die Wärmetauscher wurden modernisiert, während Ferrofibril-Panzerung und weitere Munition hinzugefügt wurden. Hierauf aufbauende Modifikationen waren für eine neue *Catapult*-Baureihe geplant, doch der Untergang des Sternenbundes und die Zerstörung der Hollis Werke machten diese Pläne zunichte.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Jenny Templeton: Als Mitglied der Chester-ton Reserven gelang Templeton während des Vierten Nachfolgekrieges mit ihrem *Catapult* „Butterbee“ ein halbes Dutzend Abschüsse von Davion-Mechs. Während der Kämpfe in bebautem Gebiet sahen die feindlichen MechKrieger ihren hauptsächlich mit Langstreckenraketen bewaffneten Mech als wenig gefährlich an. Butterbee jedoch war mit vier KSR-6-Lafetten anstelle der Holly LSR-Werfer bewaffnet. Nach einigen schnellen Angriffen mit ihren Lasern gab Templeton eine volle KSR-Breitseite ab. Die Raketen fanden oft Lücken in der beschädigten Panzerung der überraschten Gegner. Wenn diese den Angriff überlebten, fielen sie, noch geschockt, anderen Gegnern zum Opfer.

MechKrieger Janice Abermann: Abermann ist eine außergewöhnliche MechKriegerin mit einer allerdings etwas verstörenden Persönlichkeit. Auf dem Schlachtfeld ein schrecklicher Gegner, behandelt sie alle Gegner und sogar ihre Techniker mit nichts als Verachtung. Ihr Kleidungsstil lehnt sich an die „neo-gothic“ Mode aus dem 28. Jahrhundert an, was Männer und Frauen aber keinesfalls davon abhält, zu versuchen, nach Dienstschluss bei ihr zu landen (und dabei allesamt zu scheitern).

CPLT-C1 CATAPULT

Typ: **Catapult**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 65

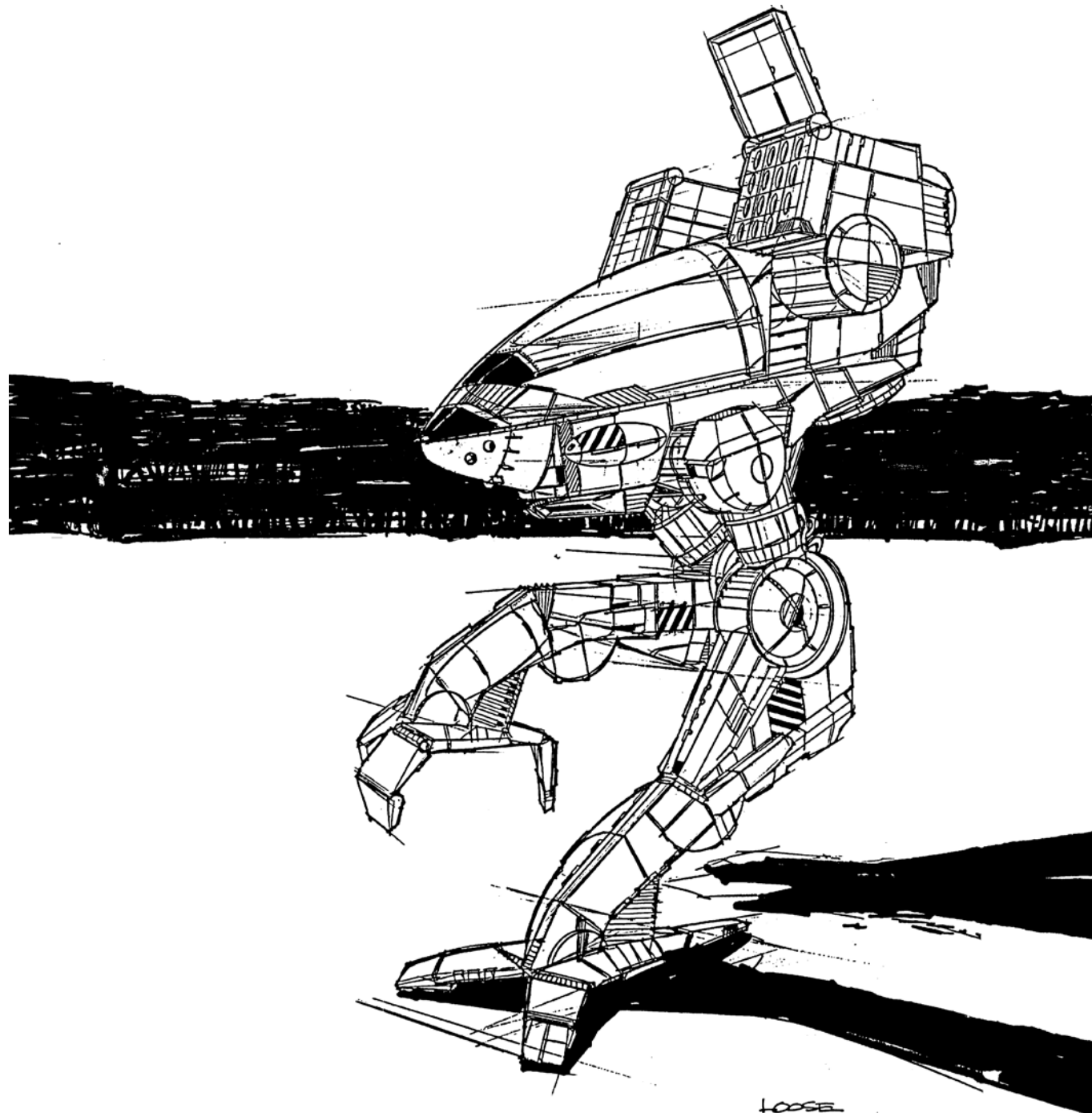
Kampfwert: 1.399

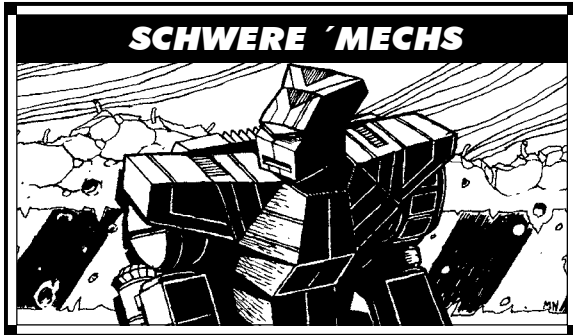
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		6,5
Antrieb:	260	13,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	15	5
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	160	10
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	21	24
Torso-Mitte (Rücken)		11
R/L Torso	15	19
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	10	13
R/L Bein	15	18

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
LSR-15	RA	3	7
Munition (LSR-15) 8	RT	1	1
LSR-15	LA	3	7
Munition (LSR-15) 8	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
2 Mittelschwere Laser	TM	2	2
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Sprungdüsen	RT	2	2
Sprungdüsen	LT	2	2





Masse: 65 Tonnen

Rumpf: Kallon Typ XII

Reaktor: Magna 260

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Kallon Royalstar

Bewaffnung:

2 Mittlere Mydron Modell C Autokanonen

2 Leichte Mydron Modell D Autokanonen

2 Mittelschwere Magna Mk II Laser

Hersteller: Kallon Industries

Primärer Herstellungsort: Talon

Kommunikationssystem: Garret T11-A

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret D2j

ÜBERSICHT

Nach dem Erfolg des *Rifleman* entschied sich Kallon Industries, diesen Mech weiterzuentwickeln. Nach Analyse der Leistungsdaten des *Rifleman* stellte sich heraus, dass dieser zu schwach gepanzert war, über zu wenig Munition verfügte und zur Überhitzung neigte. Mit dem *JagerMech* versuchte man, die Qualitäten des *Rifleman* zu bewahren und seine Schwächen zu korrigieren.

Zwei von Dreien ist an sich keine schlechte Quote.

Obwohl die Munitions- und Überhitzungsprobleme weitgehend behoben werden konnten, war es unmöglich, die Panzerung zu verbessern und dabei das Bewaffnungsprofil beizubehalten. Die Beschaffungsabteilung der AVS zeigte sich dennoch beeindruckt und gab den *JagerMech* zur Produktion frei.

EIGENSCHAFTEN

Das wichtigste Merkmal des *JagerMech* ist seine Batterie aus vier Autokanonen, die ihm vernichtende Unterstützungsfeuerkraft verleihen. Jeweils eine Mydron Modell C bzw. D sind in beide Armen eingebaut und verfügen über großzügige Munitionsvorräte. Zwei Magna Mk. II Laser sorgen für Feuerkraft bei geringeren Entfernungen und ohne die schweren Laser des *Rifleman* ist das Wärmeprofil des *JagerMech* weit weniger problematisch. Das einzige Problem des Entwurfes des *JagerMech* ist das Fehlen eines angemessenen Panzerungsschutzes. Kallon reagierte hierauf mit der Aussage, dass der *JagerMech* für die Feuerunterstützung vorgesehen sei, um aus sicherer Entfernung AK-Granaten in den Feind zu pumpen.

Wie der *Rifleman* ist der *JagerMech* eine ausgezeichnete Plattform für die Flugabwehr. Er nutzt ein identisches Garret D2j Zielerfassungssystem und seine Waffen stehen denen des leichteren Mechs in Genauigkeit nicht nach. Mit seinen größeren Munitionsreserven ist der *JagerMech* als Flakeinheit oft erste Wahl.

EINSATZ

Da sich die Hauptfabrik auf Talon befindet, ist der *JagerMech* in den Vereinigten Sonnen weit verbreitet. Der Verlust der Independence Weaponry Werke auf Quentin im Krieg von 3039 könnte zu einer weiteren Verbreitung führen, doch haben die VSDK in der Vergangenheit selbst geborgene *JagerMechs* nur selten eingesetzt. Haus Liao setzt viele im Laufe der Jahre eroberte *JagerMechs* ein, doch die meisten Exemplare tun nach wie vor in den Vereinigten Sonnen Dienst.

Zusammen mit *Dervish* und *Rifleman* stellen *JagerMechs* das Rückgrat der Feuerlanzen in den Regimentskampfgruppen der AVS dar. Auch in Angriffs- oder Überfalllanzen findet man diesen Typ, der dort seine Lanzenkameraden beim Vormarsch unterstützt. Während die D-Modelle nur über eine geringe Durchschlagsleistung verfügen, macht ihre Reichweite sie für Deckungsfeuer überaus wertvoll.

VARIANTEN

Die JM6-A Variante verfügt anstelle der mittleren Autokanonen über Zeus LSR-15-Lafetten, was die Flugabwehrfähigkeiten weiter verbessert. Kallon fertigte nur zwei Produktionsläufe dieses Modells. Die meisten Exemplare sind in Davion RKGs zu finden. Im Einsatz gegen Bodenziele ist der JM6-A ebenso effektiv wie das -S Modell.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

„Devil“ Donald Vincent: Vincent, ein ehemaliger Söldner, ist ein freischaffender MechKrieger auf dem besten Weg zum Banditentum. Während des Vierten Nachfolgekrieges übernahm Devil Don einen Auftrag zur Verteidigung einer kleinen Fabrik auf Jonathan. Bei einem Angriff der AVS fiel Vincent die Aufgabe zu, eine sich nähernde Panzerkompanie anzugreifen. Als er sich nicht sofort in Bewegung setzte, ignorierten ihn die Panzer und feuerten auf die Fabrik. Als das Feuer immer weiter außer Kontrolle geriet, sah Vincent einfach zu, wie die Gebäude niederbrannten. Vincent rechtfertigte sich später mit der Aussage „Laut Vertrag bestand meine Aufgabe in der Verteidigung der Fabrik. Warum sollte ich noch kämpfen, als die Fabrik bereits brannte?“

Subcommander Bennett Chang: Chang dient in den Haus Liao Red Guards, wo sein *JagerMech* als Davion-Spielzeug verspottet wird. Subcommander Chang sieht es jedoch als Vorteil an, den Mech gegen dessen Schöpfer zu verwenden. Er und seine Tech haben sich darauf spezialisiert, die Einheits-schemata einer Reihe von Davion-Regimentern auf der Front seines Mechs anzubringen, so dass er von vorne betrachtet als Davion-Mech erscheint. Um potentiell tödliche Missverständnisse mit seinen Kameraden zu vermeiden, lackiert Chang jedoch stets ein großes capellanischen Hoheitszeichen auf den breiten Rücken seines Mechs. Auch wenn er dieses Täuschungsmanöver bisher nicht in der Praxis testen konnte, so wird er mittlerweile dennoch als Experte für Tarnungsmaßnahmen innerhalb seines Regiments angesehen.

Typ: **JagerMech**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 65

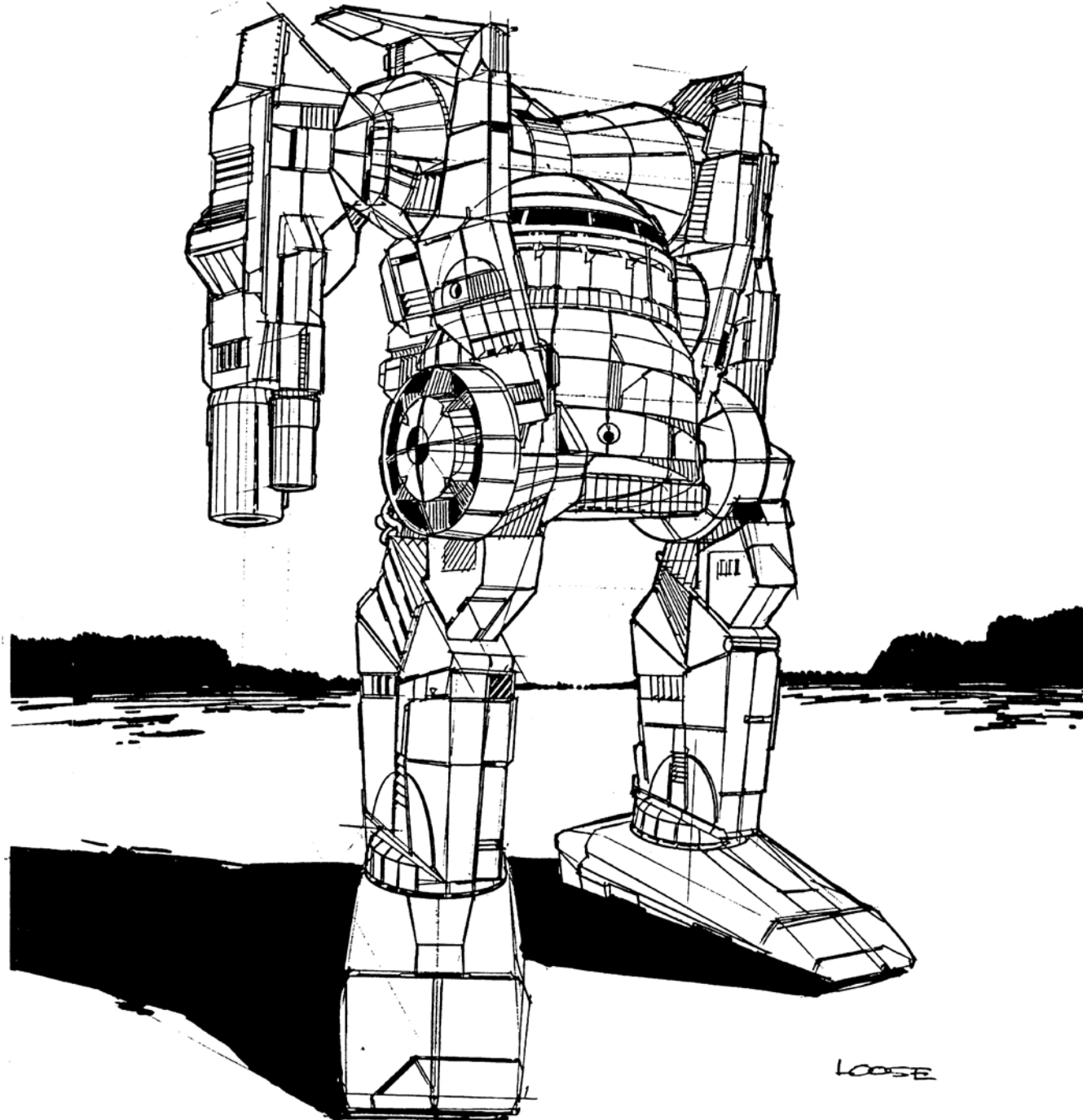
Kampfwert: 901

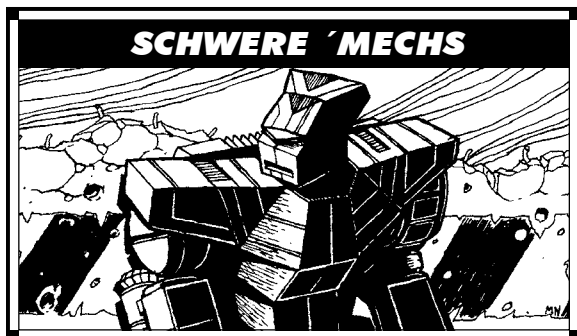
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		6,5
Antrieb:	260	13,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	96	6
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	21	16
Torso-Mitte (Rücken)		5
R/L Torso	15	13
R/L Torso (Rücken)		3
R/L Arm	10	6
R/L Bein	15	11

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/5	RA	4	8
Autokanone/2	RA	1	6
Munition (AK/5) 20	RT	1	1
Autokanone/5	LA	4	8
Autokanone/2	LA	1	6
Munition (AK/5) 20	LT	1	1
Munition (AK/2) 45	TM	1	1
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1





Masse: 70 Tonnen

Rumpf: Mingh z33/7

Reaktor: VOX 280

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Leviathan Lifters

Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Durallex Heavy

Bewaffnung:

1 Schwerer Diplan HD Laser

4 Mittelschwere Diplan M 3 Laser

1 Conan/S LSR-5

Hersteller: Lantren Corporation

Primärer Herstellungsort: Bryant (2843 zerstört)

Kommunikationssystem: Allet-C308

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Allet-T11

ÜBERSICHT

Der *Grasshopper* wurde für offene wie verdeckte Einsätze in den verschiedenen beengten Gebieten Terras entwickelt. Aufgrund vielfältiger Probleme bei der Integration verschiedener Tarnsysteme verpasste er die finalen Gefechte der Amaris-Krise. Da der Krieg noch vor Beginn der Testphase beendet war, wurden viele fortgeschrittene Systeme gestrichen, bevor die Produktion 2780 begann. Die Mechs wurden regulären Einheiten und nicht den prestigeträchtigeren Gardereinheiten zugewiesen. Fahnenflüchtige verschafften den Großen Häusern schließlich Zugang zu diesem unorthodoxen Entwurf.

Sich immer weiter verstärkende globale Stürme und durch Kämpfe beschädigte Bio-Dome führten während des Zweiten

Nachfolgekriegs zur Evakuierung von Bryant und zum Ende der Produktion des *Grasshopper*. Aufgrund seiner Qualitäten unternahmen viele Einheiten größte Anstrengungen, um ihre *Grasshopper* in einsatzbereitem Zustand zu halten und wiesen den Maschinen manchmal sogar eine höhere Priorität als dem Mech des Kommandeurs zu. Dies führte dazu, dass ein hoher Prozentsatz der hergestellten Mechs auch heute noch existiert.

EIGENSCHAFTEN

Auch wenn der *Grasshopper* verglichen mit anderen Mechs seiner Gewichtsklasse unterbewaffnet erscheint, seine anderen Eigenschaften haben sich als denen vieler anderer schwerer Mechs überlegen erwiesen. Beinahe zwei Dutzend Wärmetauscher verhindern Hitzeprobleme auch in Gefechten hoher Intensität. Dies ist ein bemerkenswerter Unterschied zu anderen populären Mechs wie *Warhammer* und *Marauder*. Sprungdüsen helfen dem *Grasshopper*, gefährliche Situationen zu vermeiden und dreizehn Tonnen Panzerung schützen die Systeme des Mechs, falls Treffer nicht zu vermeiden sind.

Mit seiner in Torso und Armen untergebrachten Laserbewaffnung kann der *Grasshopper* mit einer einfachen Torsodrehung das Feuer in jede Richtung erwidern. Der zuverlässige, in der Torsomitte untergebrachte Diplan HD Laser ist das Herzstück der Bewaffnung des Mechs. Selbst wenn er beide Arme verliert und Schäden in beiden Torsoseiten erleidet, kann der *Grasshopper*, solange er noch aufrecht steht, weiterkämpfen. Dies hat dazu geführt, dass er zusammen mit Mechs wie dem *Awesome* oft als „Zombie“ bezeichnet wird. Diese Maschinen können unglaubliche Schäden einstecken, bevor sie schließlich zerstört werden.

Die LSR-5-Lafette ist die einzige munitionsabhängige Waffe des Mechs. Da sie zu klein ist, um echte Schäden zu verursachen, feuern Piloten die Lafette oft in schneller Folge ab, um die Panzerung des Gegners zumindest zu schwächen und dann schließlich die Laser einzusetzen. Bei längeren Feldzügen verzichten *Grasshopper*-Piloten oft auf das Nachladen der LSR-Lafette, so dass die Munition für andere Einheiten zur Verfügung steht. Diese Praxis hat den Nebeneffekt, den *Grasshopper* komplett immun gegen Munitionsexplosionen zu machen.

EINSATZ

Als beliebter, aber dennoch seltener Entwurf blieben der *Grasshopper* und seine Fähigkeiten weitgehend unbekannt, bis ComStar kurz vor Beginn des Vierten Nachfolgekriegs

das Hardware-Handbuch 3025 veröffentlichte. Dies führte dazu, dass viele Einheiten den Mech wie einen gewöhnlichen schweren Mech einsetzten, um bei geringer Entfernung mitten in eine gegnerische Lanze zu springen und so jede geplante Aktion des Gegners komplett durcheinanderzubringen.

Verschiedene Kommandeure haben *Grasshopper* in der Vergangenheit zur Verstärkung leichter und mittelschwerer Kompanien eingesetzt. Viele Gegner sind überrascht, wenn ein schwerer und doch mobiler Mech eine ansonsten leichte Einheit begleitet.

VARIANTEN

Auch wenn viele Piloten im Laufe der Jahrhunderte herumgebastelt haben, so haben sich doch keine wirklichen Varianten entwickelt. [Selbst heute, Jahrzehnte nach Beginn der technologischen Renaissance, übersteigt die Anzahl des originalen -5H Modells die der modernisierten -5J Variante um das dreifache. Nur im Draconis-Kombinat, wo eine Reihe von C3 Varianten entwickelt wurden, werden mehr neue Varianten als Originale eingesetzt. -Anm. d. Red.]

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Överste-Löjtnant Tor Miraborg: Miraborg ist für das Aufspüren der vielen innerhalb von Rasalhaag operierenden Ronin-Widerstandsgruppen verantwortlich. Tor führte mit seinem *Grasshopper* nicht nur verschiedene Angriffe persönlich an, sondern sorgte wenn nötig auch für wichtige Rückendeckung. Er wurde zweimal im Kampf verwundet und erlitt nur leichte Wunden, wenn er nach menschlichem Ermessen eigentlich hätte getötet werden müssen. Der Överste-Löjtnant führt sein Überleben auf seinen gut konstruierten *Grasshopper* zurück.

Komtur Thomas Henten: Henten war der Kommandeur der Marik Einheit, die 2843 Bryant angriff und dabei die schützenden Bio-Dome der Lantren Corporation beschädigte. Diese waren errichtet worden, nachdem die noch aus der Zeit des Sternerbundes stammenden Sturmhemmer zerstört worden waren. Komtur Henten ließ mehrere Transporter mit *Grasshopper*-Ersatzteilen für seinen persönlichen Mech „Red by Night“ beladen. Heute wird der Mech von einem entfernten Verwandten des Komtur gesteuert. Dieser verfügt auch heute noch über ausreichend Ersatzteile, so dass sich Red by Night stets in makellosem Zustand befindet.

GHR-5H GRASSHOPPER

Typ: **Grasshopper**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 70

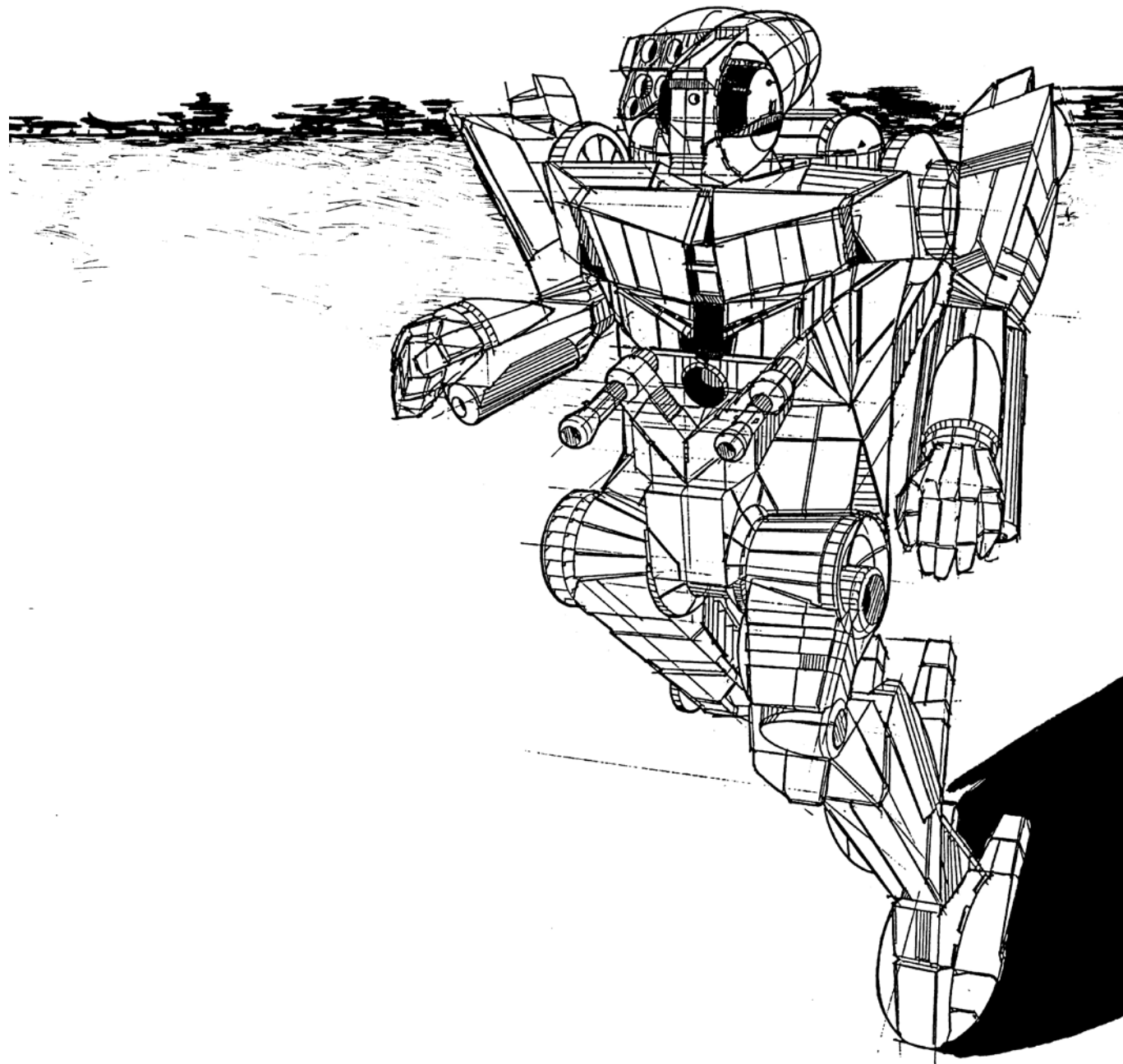
Kampfwert: 1.427

Ausrüstung

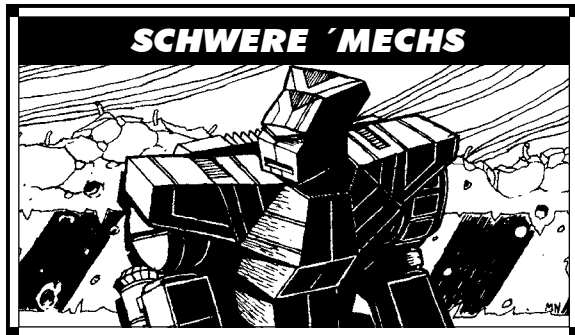
		Gewicht
Interne Struktur:		7
Antrieb:	280	16
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	22	12
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	208	13
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungs- wert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	22	30
Torso-Mitte (Rücken)		13
R/L Torso	15	20
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	11	22
R/L Bein	15	26

Waffen

und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Schwerer Laser	TM	2	5
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
LSR-5	K	1	2
Munition (LSR-5) 24	RT	1	1
Sprungdüsen	RL	2	2
Sprungdüsen	LL	2	2



LOOSE



Masse: 75 Tonnen

Rumpf: KaliYama Chassis

Reaktor: Vlar 300

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: keine

Sprungreichweite: keine

Panzerung: Valiant Lamellor

Bewaffnung:

1 KaliYama Klasse 10 Autokanone

1 KaliYama Todesblüte Raketensystem

2 Mittelschwere I.W.W. Laser

1 I.W.W. Klasse 4 S.R. Raketensystem

Hersteller: KaliYama/Alphard Trading Corp., KaliYama Weapons Industries

Primärer Herstellungsort: Kendall, Kalidasa

Kommunikationssystem: Irian Orator-5K

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Wasat Aggressor Typ 5

ÜBERSICHT

Der manchmal als „Atlas für Arme“ bezeichnete *Orion* ist einer der bekanntesten schweren Mehrzweck-BattleMechs, vielleicht sogar der bekannteste. Jeder hat schon einmal eines der Bilder gesehen, die Aleksandr Kerenskys *Orion* beim Angriff auf Amaris letzte Verteidigungslinien auf Terra zeigen, was den *Orion* zu einem der berühmtesten Mechs überhaupt macht.

Von der Terranischen Hegemonie als Antwort auf die verbesserten Mechmodelle der anderen Häuser entwickelt, ist der *Orion* mittlerweile beinahe ein halbes Jahrtausend alt. Sein geräumiger Rumpf hat sich im Laufe der Zeit als äußerst anpassungsfähig und leicht zu modernisieren erwiesen.

EIGENSCHAFTEN

Mit seiner umfangreichen Bewaffnung und mehr als vierzehn Tonnen Panzerung ist der *Orion* ein leistungsfähiger Mech, der einiges einstecken kann. Mit der Todesblüte LSR-Lafette und der KaliYama AK kann er ebenso stark austeilen. Die Autokanone ist eine solide Waffe, die bei voller Munitionsbeladung allerdings zu Ladehemmungen neigt, so dass die meisten Piloten nur neunzehn Schuss laden lassen. (In den 3030ern entwickelte der damals noch kleine, aus dem Commonwealth stammende Hersteller Norse-Storm Technologies eine Modifikation, die das Problem behob und der Firma ein Vermögen einbrachte.) Zur Ergänzung seiner Langstreckenwaffen nutzt der *Orion* zwei Irian Weapon Works Laser und ein KSR-System, um die von den schwereren Waffen verursachten Panzerungsschäden ausnutzen zu können. Zwar ist der *Orion* nicht völlig vor Hitzestaus gefeit, doch ist jeder erfahrene *Orion*-Pilot in der Lage, sein Waffenfeuer so zu staffeln, dass keine echten Probleme entstehen.

Diese Fähigkeiten wurden bei Katrina Steiners Rettung der Defiance BattleMech Fabriken auf Hesperus II im Jahr 2997 eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Eine vier *Orions* beinhalten Kompanie führte einen Kampfab sprung direkt über den Stellungen der Mariktruppen durch. Während sich die Marikstreitkräfte auf die *Warhammer, Zeus* und *BattleMasters* konzentrierten, rückten die *Orions* vor und begannen, Chaos unter den Invasoren zu verbreiten. Als die Marik-Mechs sich schließlich den *Orions* zuwandten, war es schon zu spät, um deren schwere Panzerung zu überwinden. Dies erlaubte es den Lyranern, die Front der Invasoren zu durchbrechen und Hesperus II von Feinden zu säubern.

EINSATZ

Der *Orion* kann praktisch überall in der Inneren Sphäre und in den besser ausgerüsteten Peripheriestaaten, einschließlich der aufstrebenden Marianischen Hegemonie, angetroffen werden. Ursprünglich auf Hesperus II hergestellt, war der *Orion* ein wichtiger Mech in den Streitkräften der Hegemonie. Nach dem Untergang des Sternenbundes übernahm KaliYama die Produktion, verbaute aber nun eine Autokanone aus eigener Herstellung, um die eigene Gewinnspanne zu vergrößern. Die größte Konzentration von *Orions* kann in der Liga Freier Welten gefunden werden, wo auch gegenwärtig noch neue Exemplare hergestellt werden. Es existieren Beschwerden, dass die Marik-Miliz mehr als den ihr zustehenden Anteil der auf Kendall und Kalidasa produzierten *Orions* erhält.

VARIANTEN

Mit der Nutzung des *Orion* durch viele Nationen über einen langen Zeitraum ging die Entwicklung einer Vielzahl von Varianten einher. Viele von diesen sind einfache Feldmodifikationen zur Anpassung an die persönlichen Vorlieben einzelner Piloten. Die einzigen gängigen Varianten fügen eine zweite KSR-Lafette hinzu. Der ON1-V fügt einen zweiten KSR-Werfer und eine weitere Tonne Munition hinzu, muss aber auf eine Tonne Panzerung verzichten. Diese Änderungen führen gelegentlich zu Problemen mit dem Zielerfassungssystem, so dass manche Varianten auf die Todesblüte Lafette verzichten. Der ON1-VA entspricht der Konfiguration des ON1-V, reduziert die Panzerung jedoch nicht und fügt auf Kosten der LSR-Lafette sechs Wärmetauscher hinzu. Dieses Modell ist ein gefährlicher Nahkämpfer, der sich im Stadt- oder Dschungelkampf von seiner besten Seite zeigt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Sylvan Greenspan: Greenspan ist MechKrieger bei den Wolfs Dragonern. Sie hat eine Vorliebe für den Nahkampf, was bei ihrem *Orion* „Phoenix“ regelmäßig zu schweren Schäden führt. Glücklicherweise ist sie jedoch auch eine fähige Tech und leidet unter Schlaflosigkeit. Nach einem Gefecht verschwindet sie üblicherweise mit einem Haufen von Ersatzteilen in der Mechwerkstatt, um dann am nächsten Morgen ihren wie der sprichwörtliche Phönix auferstandenen Mech zu präsentieren. Es gelang ihr, den Mech sogar während der Kämpfe auf Misery und Harrow's Sun in perfektem Zustand zu halten. Auf Harrow's Sun fiel Greenspan jedoch durch einen einzelnen Glassplitter, der sie mitten ins Herz traf und sie und ihren Mech selbst im Tode noch makellos erscheinen ließ.

Hauptmann Carter Prescott III: Prescott ist in der 3. Hofgarde sowohl aufgrund seiner taktischen Leistungen als auch seiner Führungsqualitäten hoch angesehen. Er führt nicht nur von der Front, sondern ist auch ein talentierter Lehrer, der seine Fähigkeiten an jüngere Soldaten weitergibt. Seinen *Orion* lackiert er oft in Andenken an einen seiner Vorfahren. Allerdings scheint der jeweilige Vorfahre praktisch wöchentlich zu wechseln, so dass viele, die seine Kunstwerke bewundern durften, bemerkt haben, dass Prescott mit einer unwahrscheinlichen hohen Zahl historischer Persönlichkeiten verwandt zu sein scheint. Vorgesetzte und Untergebene sehen im Lichte seiner Fähigkeiten jedoch über dieses exzentrische Verhalten hinweg.

Typ: **Orion**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 75

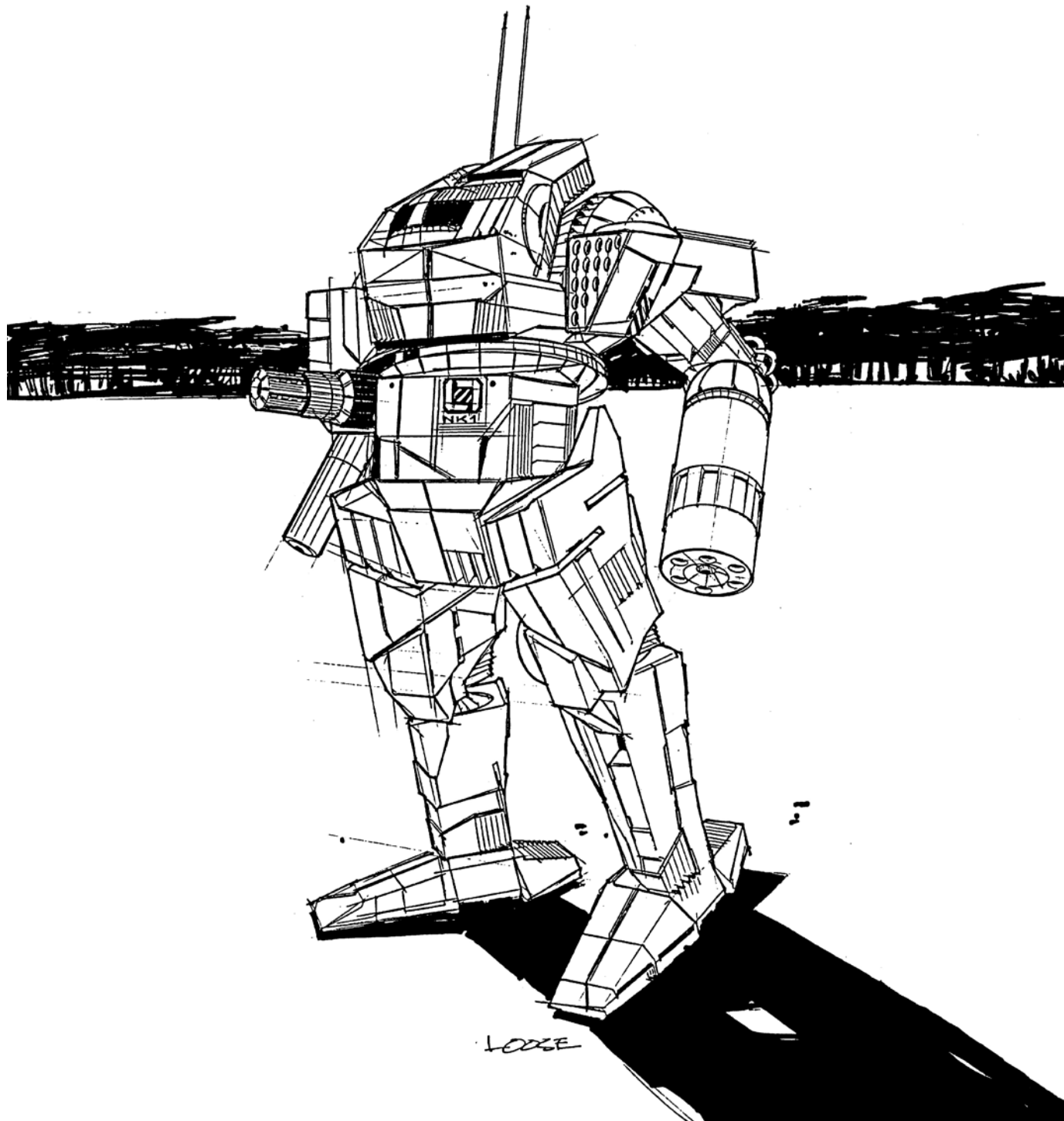
Kampfwert: 1.429

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		7,5
Antrieb:	300	19
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	231	14,5
	<i>Interne</i>	<i>Panzerungs-</i>
	<i>Struktur</i>	<i>wert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	23	36
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	16	22
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	12	24
R/L Bein	16	32

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/10	RT	7	12
Munition (AK/10) 20	RT	2	2
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
LSR-15	LT	3	7
Munition (LSR-15) 16	LT	2	2
KSR-4	LT	1	2
Munition (KSR-4) 25	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1



LODGE



Masse: 80 Tonnen

Rumpf: Technicon Typ G

Reaktor: Pitban 240

Reisegeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Durallex Heavy Spezial

Bewaffnung:

3 Kreuss Partikelprojektorkanonen

1 Leichter Diverse Optics Type 10 Laser

Hersteller: Technicon Manufacturing

Primärer Herstellungsort: Savannah

Kommunikationssystem: Garret T19-G

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dynatec 2780

ÜBERSICHT

Im Jahr 2665 vom Technicon Konglomerat für den Sternbund entworfen, basierte der *Awesome* auf dem mittlerweile überalterten STR-2C *Striker*. Auch wenn er nicht ganz so schnell ist, ist der *Awesome* ein extrem leistungsfähiger Mech. Es ist keine Seltenheit, dass andere BattleMechs sich eher zurückziehen als einem *Awesome* gegenüberreten zu müssen. Seine Fähigkeiten und eindrucksvolle Kampfgeschichte haben den *Awesome* zu einem beliebten und verbreiteten überschweren Mech in der ganzen Inneren Sphäre gemacht.

Üblicherweise wird der *Awesome* für Angriffe auf befestigte Stellungen oder zum Durchbrechen der gegnerischen Frontlinie eingesetzt. Auch für Defensivoperationen ist er gut geeignet. MechKrieger, die einen *Awesome* steuern, werden routinemäßig an den am heftigsten umkämpften Frontab-

schnitten eingesetzt und mit den wichtigsten und gefährlichsten Missionen überhaupt beauftragt.

EIGENSCHAFTEN

Der Grund für die Leistungsfähigkeit des *Awesome* sind seine drei Kreuss Partikelprojektorkanonen. Durch achtundzwanzig Wärmetauscher gekühlt, kann der AWS seine Bewaffnung beinahe pausenlos einsetzen. Mit seiner im Vergleich zum *Striker* um anderthalb Tonnen verstärkten Panzerung ist der AWS sogar besser geschützt als der *BattleMaster*.

So wie jeder BattleMech hat jedoch auch der *Awesome* seine Schwachstellen. Während seine Feuerkraft auf größere Entfernung absolut vernichtend ist, haben die PPKs im Nahbereich Probleme bei der Zielerfassung. In diesem Fall muss er sich auf den leichten Diverse Optics-Laser und die schwere linke Faust verlassen. Seine geringe Mobilität macht den *Awesome* für Umgehungsmanöver von Gegnern anfällig, die stets versuchen werden, aus dem Schussfeld der PPKs herauszukommen. Auch wenn der *Awesome* zu den Mechs mit der dicksten Rückenpanzerung überhaupt gehört, so weist er doch einen toten Winkel auf, der dem Gegner eine Chance gibt, ihm echten Schaden zuzufügen.

Richtig eingesetzt ist eine Einheit aus *Awesomes* (oder auch eine nur von wenigen AWS unterstützte Einheit) extrem gefährlich und nur äußerst schwer aufzuhalten.

EINSATZ

Der *Awesome* kann in den Streitkräften jedes der Großen Häuser angetroffen werden. Da die Liga Freier Welten die einzige Fabrik kontrolliert, die noch in der Lage ist, neue *Awesomes* zu produzieren, verfügt sie über die meisten Mechs dieses Typs. Innerhalb der Liga gehen die Meinungen über den AWS weit auseinander. Viele loben seine einzigartigen Fähigkeiten, während andere auf seine begrenzte Mobilität und seine hohen Kosten hinweisen. Ähnliche Debatten existieren auch in den anderen Nachfolgestaaten, doch letztlich bleiben diese Diskussionen stets völlig theoretisch. Kein Kommandant oder MechKrieger würde jemals auf einen *Awesome* verzichten.

VARIANTEN

Wie bei jedem BattleMech mit vielen Energiewaffen, so werden auch die Wärmetauscher des AWS-8Q stark beansprucht. So werden bei Modifikationen des *Awesome* auch üblicherweise eine oder mehrere der PPKs entfernt. Der AWS-8R ersetzt die PPKs durch einen schweren Laser und zwei LSR-15-Lafetten. Der auf dem 8R basierende 8T ersetzt fünf

Wärmetauscher durch einen weiteren schweren Laser. Der 8V ersetzt die torsomontierten PPKs durch einen schweren Laser und eine LSR-15-Lafette. Ein schwerer Laser ist jedoch kein Ersatz für eine PPK und das Hinzufügen von LSR-Werfern macht die Munitionsunabhängigkeit des *Awesome* zunichte. Aufgrunddessen werden derartige Varianten dem 8Q zumeist als unterlegen angesehen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Chu-sa Giles „The Banger“ Barnes: Barnes wird mit seinen 71 bestätigten Abschüssen feindlicher Mechs als der beste *Awesome*-Pilot Haus Kuritas angesehen. Seine aus vier schwarz lackierten *Awesomes* bestehende Lanze waren Rückgrat und eiserne Faust von Brions Legions-Werke Bataillon. Barnes *Awesomes* führten während des Vierten Nachfolgekriegs auf David eine Nachhutaktion durch, bei der sie die 12. Leichte Deneb-Kavallerie so lange aufhielten, dass der Rest der Legion sicher die örtliche ComStar Einrichtung erreichen konnte.

Lieutenant Danielle Peterson: Die bei Chisholms Raidern dienende Peterson ist von bei MechKriegern eher unüblichem gutem Aussehen und zierlicher Statur, ein Zustand der besonders neben ihrem riesigen *Awesome* auffällt. Sie ist wegen ihrer außergewöhnlichen Fähigkeiten als Mechpilot hoch angesehen und die Manöver, die sie in ihrem Mech auszuführen vermag, sind gut dokumentiert. Von der Schwerfälligkeit des *Awesome* scheinbar völlig befreit sind Peterson und ihr *Awesome* „Pretty Baby“ in allen Nachfolgestaaten berühmt. Eine Reihe von Mechställen auf Solaris VII haben ihr hochdotierte Verträge angeboten, doch bisher ist sie den Vereinigten Sonnen treu geblieben und gibt an, dass sich daran nichts ändern werde.

AWS-8Q AWESOME

Typ: **Awesome**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 80

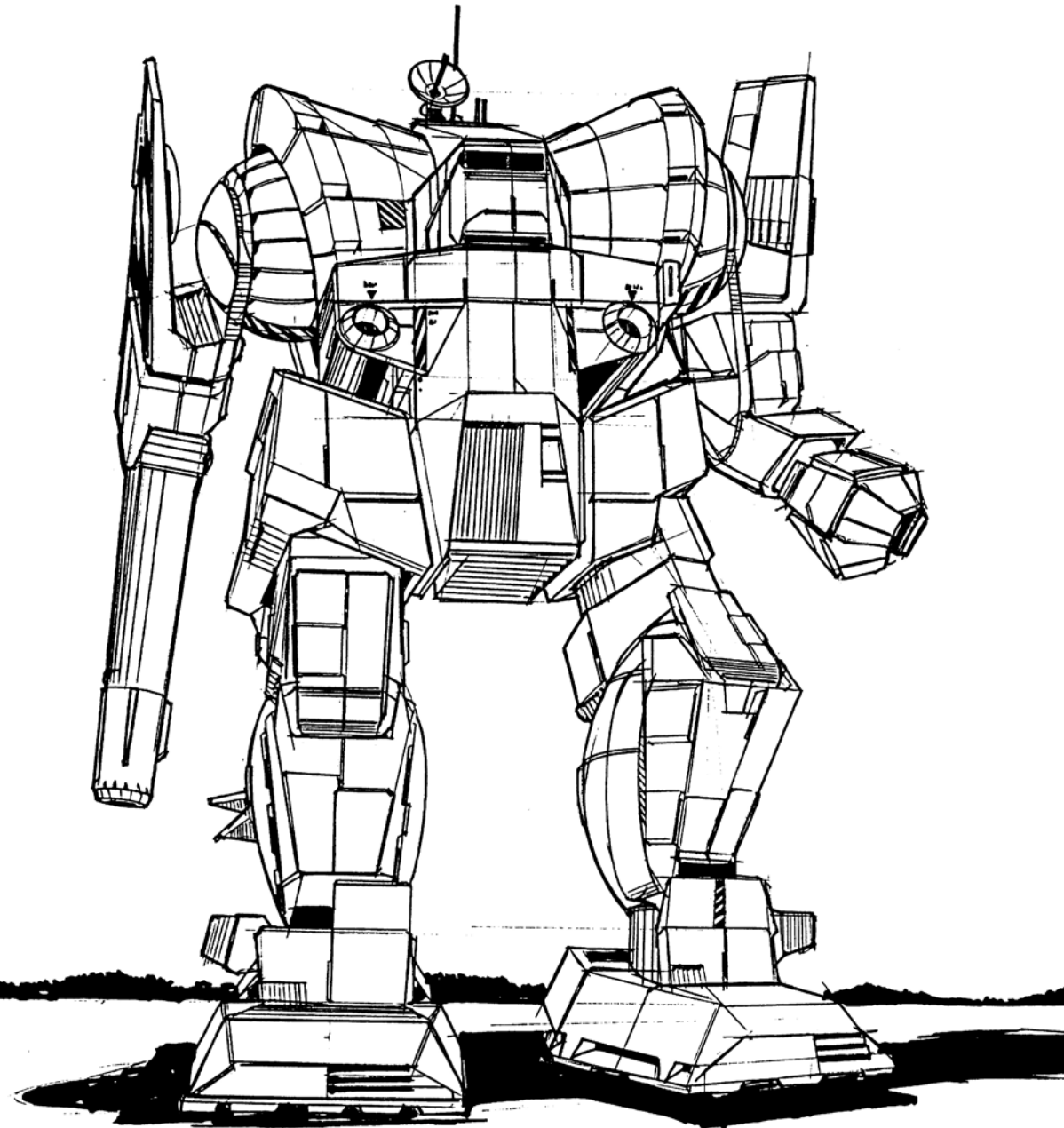
Kampfwert: 1.605

Ausrüstung

	Gewicht	
Interne Struktur:	8	
Antrieb:	240	11,5
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	28	18
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	240	15
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	30
Torso-Mitte (Rücken)		19
R/L Torso	17	24
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	13	24
R/L Bein	17	33

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
PPK	RA	3	7
PPK	RT	3	7
PPK	LT	3	7
Leichter Laser	K	1	0,5



LOOSE



Masse: 80 Tonnen

Rumpf: Wells 990

Reaktor: LTV 400

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: keine

Sprungreichweite: keine

Panzerung: Durallex Heavy

Bewaffnung:

5 Leichte Magna Mark I Laser

Hersteller: Luthien Armor Works

Primärer Herstellungsort: Luthien

Kommunikationssystem: Tek BattleCom

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban Hirez

ÜBERSICHT

Frage: Was ist der Lieblingsscout der Lyraner?

Antwort: Ein *Charger* in Feindeshand.

Die Antwort auf diesen, mittlerweile einen ziemlich langen Bart tragenden Witz bezieht sich auf Luthien Armor Works' vielleicht größten Fehlschlag, den CGR-1A1 *Charger*. Ursprünglich als schwerer Scoutmech für die SBVS entworfen, sehen die meisten Krieger des Kombinats die Zuteilung eines *Chargers* heute als Strafe an.

Der *Charger* wurde ursprünglich von Wells Technologies, einem LAW Lizenznehmer, hergestellt. Wells Tech schloss 3027 seine Pforten und die Fertigungsrate des CGR-1A1 nahm stetig ab, bis die Herstellung 3030 völlig eingestellt wurde.

EIGENSCHAFTEN

Während die Bewaffnung des *Charger* selbst bei Mächtegern-Mechkriegern allenfalls Belustigung auslöst, ist seine schwere Durallex Panzerung grundsätzlich. Mit zehn Tonnen kann der *Charger* problemlos Begegnungen mit mittelschweren und schweren Mechs überstehen. Zieht man seine schwache Feuerkraft in Betracht, so braucht er aber auch jeden Schutz, den er kriegen kann. Auch wenn die Panzerung robust ist, so kann sie anhaltendem Beschuss doch nicht standhalten, so dass *Charger*-Piloten oft ermahnt werden, sich aus schweren Gefechten herauszuhalten.

Ursprünglich als schneller, mit Waffenattrappen (ähnlich denen des Chameleon Trainers) ausgestatteter Aufklärer entworfen, scheiterte der Mech in dieser Rolle völlig. Mit dem Beginn der Nachfolgekriege wurde der *Charger* als zuverlässig und wartungsfreundlich angesehen, was bei den Managern von LAW einigen Ärger verursachte. Der CGR-1A1 war auf Welten an der Grenze zur Peripherie bei der Abwehr von *Stingers* und *Wasps* und bereits schwer beschädigten Mechs ausreichend effektiv.

EINSATZ

Da dieser Entwurf von den SBVS schnell wieder ausgemustert wurde, saß Wells aufgrund übermäßig optimistischer Bedarfsanalysen praktisch auf einem Berg unverkaufter *Charger*. Der Untergang des Sternenbundes und der Ausbruch des Ersten Nachfolgekrieges retteten den Konzern jedoch vor dem Bankrott. Die verzweifelt nach jedem einsatzfähigen Mech suchenden VSDK kauften den kompletten Bestand auf und schlossen mit der Firma einen langfristigen Herstellungsvertrag. Aus diesem Grund sind die meisten *Charger* bei den VSDK zu finden.

Unausweichlicherweise verbreitete sich der *Charger* über die Bergung kampfunfähiger Maschinen auch bei den AVS, LCS und, in geringerem Maße, dem Militär der Liga Freier Welten. Die Davion-Streitkräfte schoben ihre Exemplare an Söldner ab, während das lyranische Militär den Mech als Aufklärer in überschweren Kompanien nutzte. Auch wenn die Lyraner den *Charger* etwas mehr achteten als die anderen Häuser, so konnte Wells aufgrund von Ausfuhrbeschränkungen hier keine neuen Exemplare absetzen. Als die ISA schließlich lang andauernde, illegale Waffenexporte durch Wells Tech aufdeckte, kaufte LAW den Konzern auf, während den Verantwortlichen nahegelegt wurde „ihren Vorfahren gegenüberzutreten“.

VARIANTEN

Im frühen 31. Jahrhundert waren nur zwei Varianten bekannt. Der CGR-1L wurde durch Wells Tech auf Grundlage der Verträge von Kapteyn an die Capellaner geliefert. Dieser ersetzte die leichten Laser durch zwei mittelschwere und einen schweren Laser, musste aber auch auf die Hälfte der Panzerung verzichten. Aufgrund ihrer verzweifelten Lage war die Konföderation jedoch bereit, diesen Kompromiss einzugehen. Der CGR-1A5 war eine capellanische Modifikation. Der Reaktor wurde durch ein leichteres Modell ersetzt, was genug Platz für eine Autokanone/20, zwei KSR-6-Lafetten und einen mittleren Laser schuf. Dies verwandelte den *Charger* in einen furchteinflößenden Nahkämpfer.

Die VSDK sahen das *Charger*-Projekt als völlig gescheitert an und beriefen eine Kommission zur grundlegenden Modifikation des Mechs ein. Das erste Resultat dieser Bemühungen war der langsamere CGR-1A9 der mit einem leichten und vier mittelschweren Laser sowie einer LSR-20-Lafette bewaffnet war. Diese Variante sorgte während des Krieges von 3039 für einige Überraschungen in den Reihen der AVS. Mit Unterstützung durch ComStar und unter Verwendung wiederentdeckter Technologie wurde aus dem *Charger* schließlich noch die Grundlage für den *Hatamoto-Chi*.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Mechkrieger Terry Ford: Einst als größter Glückspilz unter den Mechkriegern angesehen, steuerte Ford seinen „Number Seven“ bis zu seinem eher unglücklichen Tod bei einem Gefecht mit den 9. Illician Rangern. Dafür berühmt, Treffer zu überstehen, die einen *Atlas* oder *Banshee* in Stücke gerissen hätten, führte Ford sämtliche Reparaturen seines Mechs persönlich zusammen mit einem einzelnen AsTech durch. Seven wurde mehrmals aufgerüstet, arbeitete aber nie mit voller Effizienz, was wohl auch auf Fords begrenzte technische Fähigkeiten zurückzuführen war. Fords Glück verließ ihn schließlich, als er von einer Böschung sprang, um einem Sorensons Sabres *Longbow* ein „Highlander-Begräbnis“ zu verpassen. Sein Gyroskop konnte Seven nicht aufrecht halten, so dass er mit dem Kopf voran landete und Ford getötet wurde.

Number Seven wurde von den Sabres geborgen, doch trotz eines kompletten Neuaufbaus wurde der Mech stets von zahllosen Fehlfunktionen und Fehlermeldungen geplagt. Seven verschwand schließlich aus der Aufstellung der Sabres. Gerüchten zu Folge fiel der Mech bei einer Übung „zufällig“ aus einem startenden Landungsschiff.

CGR-1A1 CHARGER

Typ: **Charger**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 80

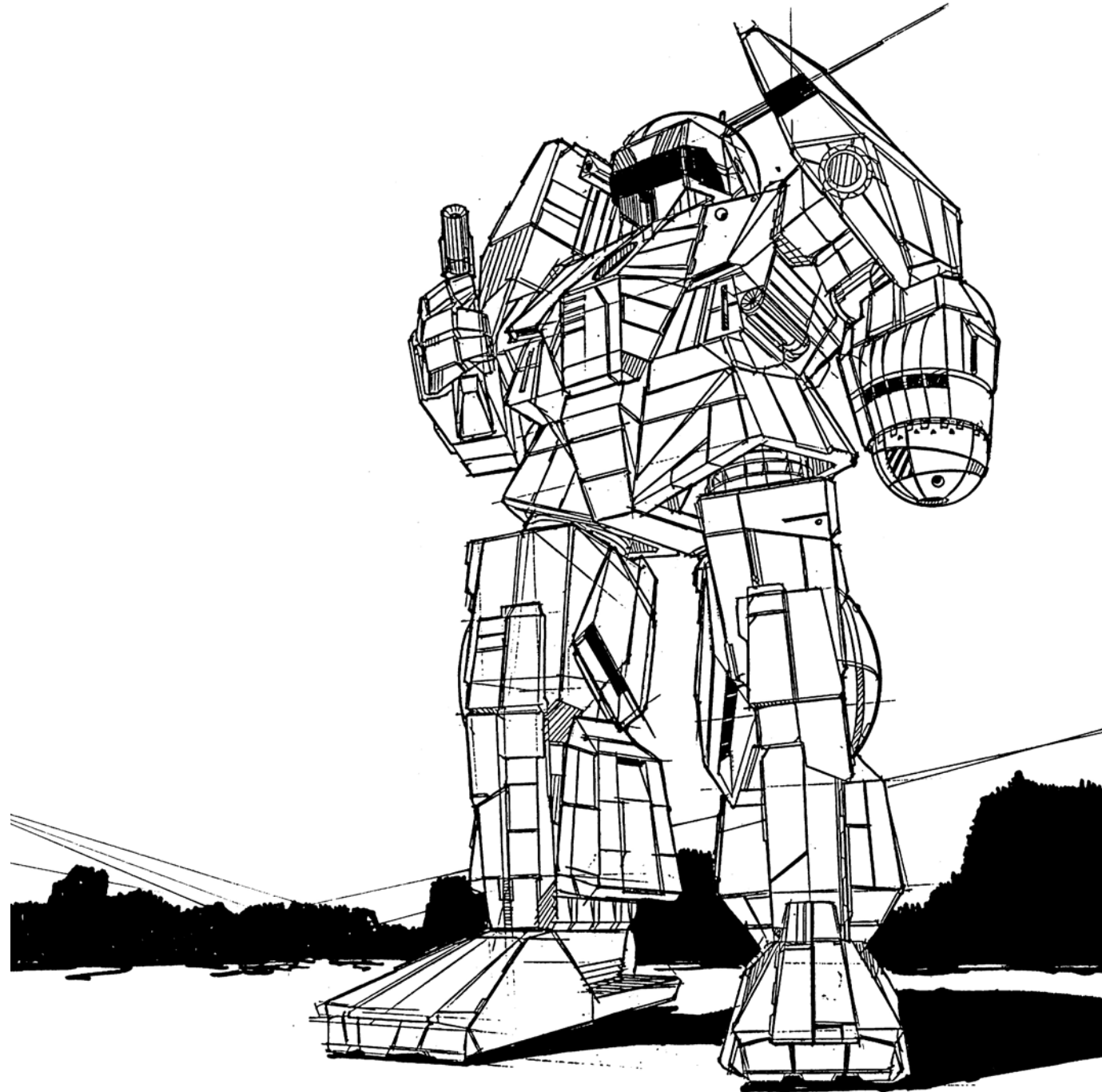
Kampfwert: 981

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		8
Antrieb:	400	52.5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	160	10
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	25
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	17	20
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	13	15
R/L Bein	17	20

Waffen

und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Leichter Laser	K	1	0,5
Leichter Laser	RT	1	0,5
Leichter Laser	RA	1	0,5
Leichter Laser	LT	1	0,5
Leichter Laser	LA	1	0,5





Masse: 80 Tonnen
Rumpf: HildCo Typ V
Reaktor: Pitban 340
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: HildCo Modell 12
Sprungreichweite: 120 Meter
Panzerung: Durallex Heavy
Bewaffnung:
1 Pontiac 100 Autokanone/20
2 Mittelschwere Sorenstein V Laser
1 Holly KSR-Lafette (4)
Hersteller: HildCo Interplanetary, Independence Weaponry
Primärer Herstellungsort: St. Ives (HildCo), Quentin (Independence)
Kommunikationssystem: Opus III Highbeam
Ortungs-/Zielerfassungssystem: MaLandry 34

ÜBERSICHT

Der VTR-9B *Victor* wurde ursprünglich aufgrund eines Vertrages mit der Terranischen Hegemonie ab dem Jahr 2510 hergestellt. Als sprunghafiger Mech zur Unterstützung anderer Mechs konzipiert, diente der *Victor* den SBVS während des blutigen Vereinigungskrieges und wurde später auch an die Mitgliedstaaten des Bundes geliefert.

EIGENSCHAFTEN

Anders als viele andere überschwere Mechs ist der *Victor* sprunghafig. Unerfahrene MechKrieger gehen oft davon aus, dass Mechs dieser Größe nicht sprunghafig sind, was bei einer Begegnung mit einem *Victor* leicht tödlich enden kann.

Die Pontiac 100 Autokanone liefert dem *Victor* massive Feuerkraft und obwohl manche Exemplare Probleme mit der Munitionszuführung haben sollen, scheint dies kein häufiges Problem zu sein. Der linke Arm trägt als obligatorische Kurzstreckenbewaffnung zwei mittelschwere Laser, hier in der Form des Modells Sorenstein V. Abgerundet wird die Feuerkraft des Mechs durch eine Holly KSR-4 Lafette.

Der *Victor* nutzte ursprünglich ein Standus 20 Zielerfassungssystem. Dieses musste jedoch ausgetauscht werden, da es dazu tendierte, nicht existente Ziele anzuzeigen.

EINSATZ

Nach der Zerstörung aller drei HildCo Interplanetary *Victor* Produktionsstraßen befand sich der Mech nur noch bei Independence Weaponry in Produktion. So ist der Großteil der Exemplare in den Vereinigten Sonnen anzutreffen, wo sie zu den wichtigsten überschweren Mechs der AVS gehören. Der *Victor* ist ein bei Bataillons- und Regimentskommandeuren sehr beliebter Mech. Aufgrund dessen gab der Verlust von Quentin besonderen Anlass zur Sorge. Um diesen Verlust auszugleichen, begannen die AVS bei HildCo im St.Ives Pakt gefertigte *Victors* zu kaufen.

Während des Zweiten Nachfolgekrieges setzten Haus Davions Avalon Husaren den *Victor* mit großem Erfolg gegen Haus Liao ein. Aufgrund seiner Sprunghafigkeit war der *Victor* in den Bergregionen von Wei und Redfield oft gefährlicher als schwerer bewaffnete Mechs. Einige MechKrieger und Offiziere der Husaren nutzen den *Victor* auch heute noch.

Im Jahre 3012 trafen die *Victors* der Husaren auf dem Planeten Wright abermals auf die Streitkräfte Haus Liaos. Eine Angriffslanze der Husaren, zu der auch mehrere *Victors* gehörten, traf auf zwei leichte Scoutlanzen. Die Sprungangriffe und Autokanonen der Husaren verwandelten die beiden Lanzen innerhalb von Minuten zu Schrott.

Obwohl Haus Kurita nun die Möglichkeit hat, neue *Victors* zu produzieren, wird der Mech dort nur in geringen Stückzahlen eingesetzt. Die stolzen Samurai Haus Kuritas weigern sich, einen Mech zu steuern, der so stark mit ihrem Erzfeind identifiziert wird.

Im St Ives Pakt setzten die St. Ives Lanciers den *Victor* oft in ihren schweren Lanzen ein.

VARIANTEN

Da er von den regulären Einheiten der SBVS genutzt wurde, ist der *Victor* nie mit der für Gardeeinheiten reservierten, fortschrittlicheren Technologie der Terranischen Hegemonie ausgestattet worden. Dies ermöglichte es, den *Victor* auch während der Nachfolgekriege einsatzbereit zu halten.

In den letzten Jahren sind einige Exemplare des Modells VTR-9A aufgetaucht. Diese Einheiten sind mit einem umfangreichen System zur Infanterieabwehr ausgerüstet. Nur wenige VTR-9A wurden hergestellt, da man der Ansicht war, dass der *Victor* in seiner Rolle als Unterstützungsmech nur selten auf Fußtruppen treffen würde. Die beiden Flammer und das MG wurden durch zusätzliche Panzerung ersetzt.

Während des Dritten Nachfolgekrieges wurde im Lyranischen Commonwealth ein einzelner, mit einer Holly KSR-6-Lafette ausgestatteter, *Victor* gesichtet.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Lieutenant Ramsey Donal: Gegenwärtig ist Donal Mitglied einer Angriffslanze der Twelfth Vegan Rangers. Sein Mech ist in gutem Zustand, auch wenn seine KSR-Lafette seit einer Begegnung mit einem Kurita-*Warhammer* auf Tripoli Probleme beim Feuern hat.

Captain Debbie Malgur: Malgur ist eine kompetente MechKriegerin in Diensten von Helmar Valasek, der ihr das Kommando über eine schwere Aufklärungslanze übertragen hat. Ihr *Victor* ist ein Modell -9A. Ihre und die Herkunft des Mechs sind unbekannt, doch Gerüchten zufolge sind ihre Fähigkeiten exzellent.

Field Marshal Ardan Sortek: Als ein Jugendfreund Hanse Davions ist Sortek auch Mitglied des engsten Kreises um den Ersten Prinzen. Er ist ein fähiger und gerissener Soldat, der stets alles aus seinem *Victor* herausholt. Es gelingt ihm oft, seine Gegner mit der Sprunghafigkeit seines überschweren Mechs zu überraschen.

Während der Befreiung von Steins Folly im Jahr 3025 blockierte Sorteks Autokanone aufgrund starker Verschmutzung. Obwohl er den Hauptteil seiner Feuerkraft verloren hatte, half er bei der Vernichtung zweier schwerer Liao-Mechs, einen davon mit einem gewagten Todessprung.

Während einer Tour durch das Lyranische Commonwealth im Jahr 3027 kämpfte er zusammen mit den Kell Hounds gegen Teile des 2. Schwert des Lichts. Sein Sieg über einen Kurita Awesome gilt noch heute als Paradebeispiel für einen Triumph von Beweglichkeit über Feuerkraft.

VTR-9B VICTOR

Typ: **Victor**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 80

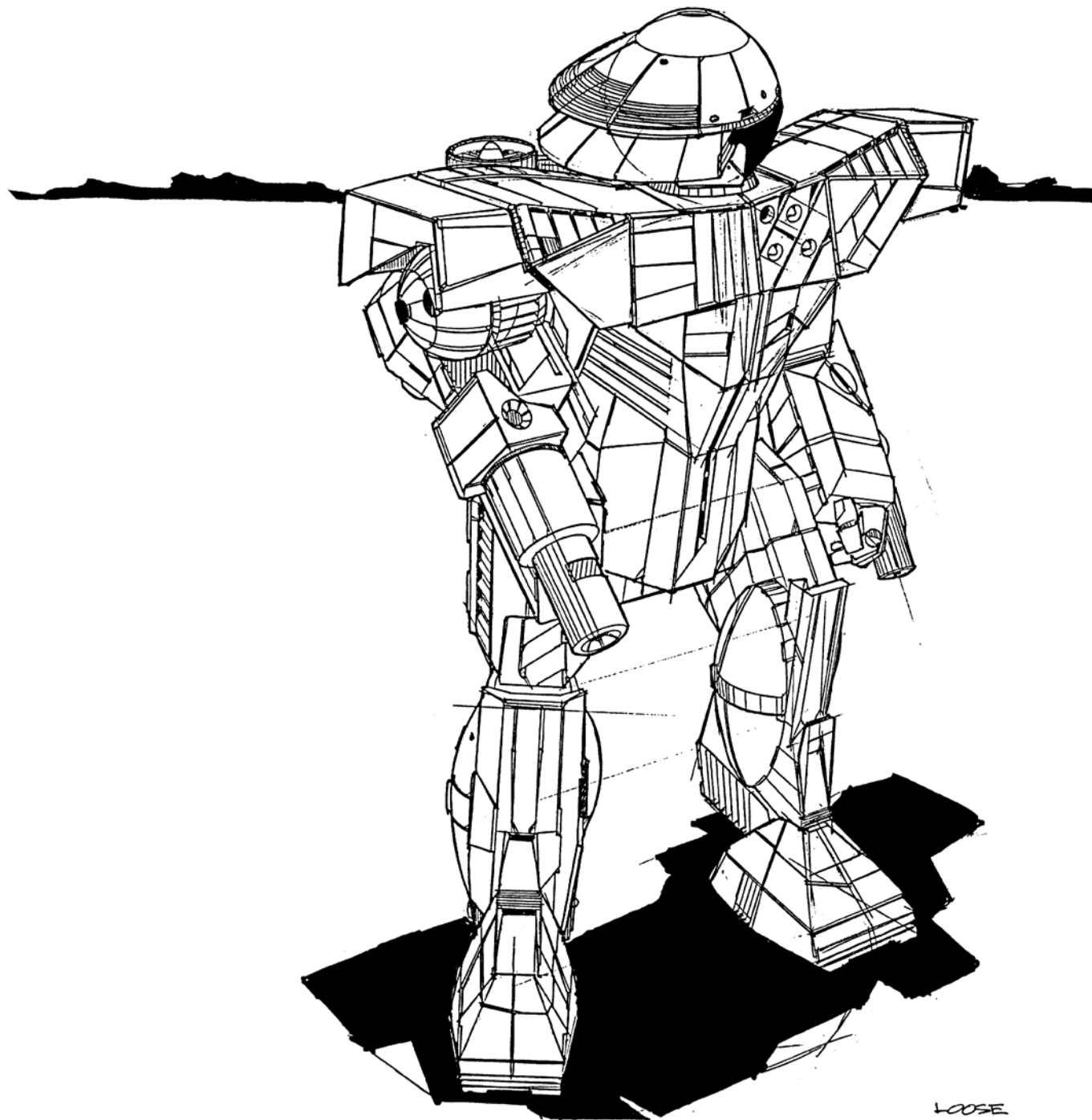
Kampfwert: 1.370

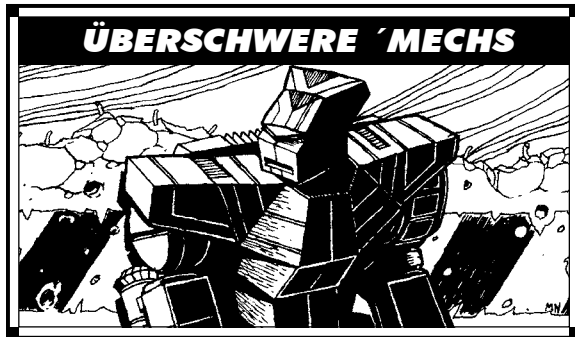
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		8
Antrieb:	320	22,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	15	5
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	184	11,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	30
Torso-Mitte (Rücken)		15
R/L Torso	17	20
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	13	15
R/L Bein	17	20

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/20	RA	10	14
Munition (AK/20) 15	RT	3	3
2 Mittelschwere Laser	LA	2	2
KSR-4	LT	1	2
Munition (KSR-4) 25	LT	1	1
Sprungdüsen	TM	2	2
Sprungdüse	RL	1	1
Sprungdüse	LL	1	1





Masse: 80 Tonnen

Rumpf: Chariot Type III

Reaktor: Pitban 320

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Valiant Lamellor

Bewaffnung:

1 Schwerer Donnerkeil A5M Laser

1 Coventry Sternenfeuer LSR-15 Lafette

1 Defiance Autokanone

2 Mittelschwere Defiance B3M Laser

Hersteller: Defiance Industries

Primärer Herstellungsort: Hesperus II

Kommunikationssystem: TharHes Calliope ZE-2

Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Ares-7

ÜBERSICHT

Als sich der Sternenbund im Jahr 2781 auflöste, war die Stabilität der vergangenen zwei Jahrhunderte vorbei und die politische Landschaft begann sich dramatisch zu verändern. Um auf diese Entwicklung vorbereitet zu sein, begann das Lyranische Commonwealth einen neuen überschweren Mech zur Verstärkung seiner Streitkräfte zu entwickeln. Der erste Zeus lief im Jahr 2787, gerade rechtzeitig für den Ersten Nachfolgekrieg, vom Band.

EIGENSCHAFTEN

Der Zeus wurde um ein robustes Rumpf und einen zuverlässigen Reaktor herum konstruiert. Während andere Mechs dieser Ära fortgeschrittene Technologien nutzten, beschränkte

sich der Zeus auf simple, wartungsfreundliche Systeme, die leicht repariert und modifiziert werden konnten. Dies zahlte sich schnell aus, denn als fortgeschrittene Waffen, Wärmetauscher und Panzerungsmaterialien immer seltener wurden, konnte der Zeus problemlos weiter produziert werden, ohne dass größere Änderungen am Entwurf nötig waren.

Mit einer Höchstgeschwindigkeit von 64 km/h kann der Zeus mit den schweren Mechs mithalten, die überall in der Inneren Sphäre das Rückgrat von Mecheinheiten bilden. Mit mehr als elf Tonnen Panzerung und einer breiten Auswahl an Waffen kann er auch praktisch jedem Mech mit Aussicht auf Erfolg gegenüberreten. Die LSR-Lafette und die Autokanone liefern gute Langstreckenfeuerkraft bei geringer Wärmeentwicklung. Bei mittlerer Entfernung kommt der schwere Laser hinzu und bei Kurzstreckengefechten, wo die Raketen zu ungenau sind, wird ein mittelschwerer Laser eingesetzt. Das Heckschussfeld wird durch einen weiteren mittelschweren Laser abgedeckt. Die LSR-Lafette des Zeus ist im Nahkampf zwar wenig nützlich, doch der sie tragende Arm ist es nicht. Da die Rohre des Werfers um den etwas nach hinten versetzten, massiven Kern herum angeordnet sind, verfügt der Zeus über eine effektive Nahkampfwaffe, die er ohne Angst vor Schäden an der Waffe einsetzen kann.

Der ursprüngliche Entwurf des Zeus verfügte über einen leistungsfähigeren schweren Laser, ein Lenksystem für die Langstreckenraketen, sowie verbesserte Wärmetauscher und Panzerung. Der auffälligste Unterschied war jedoch die im linken Arm untergebrachte PPK. Aufgrund von magnetischen Interferenzen zwischen Reaktorabschirmung und PPK musste die Waffe jedoch gegen eine Autokanone ausgetauscht werden.

Einige Piloten haben Beschwerden bezüglich der geringen Munitionszuladung für die LSR-Lafette geäußert. Doch dürfte zu dem Zeitpunkt, wenn dem Zeus die LSR-Munition ausgeht, auch dessen Panzerung bereits deutlich geschwächt sein. In diesem Fall reduziert ein geleertes Magazin die Gefahr einer kritischen Munitionsexplosion ganz erheblich. Auch über die Anzahl der Wärmetauscher des Zeus herrscht unter MechKriegern keine Einigkeit. Manche führen an, dass ein voll funktionsfähiger Zeus nur dann Hitze aufbaut, wenn er alle seiner Waffen abfeuert, während andere für etwas mehr Panzerung gern auf einige Wärmetauscher verzichten hätten.

EINSATZ

Der Zeus kann in fast jeder aus dem Lyranischen Commonwealth stammenden und und vielen anderen Einheiten des Vereinigten Commonwealth angetroffen werden. Der Mech wurde ebenfalls an eine Reihe von Söldnereinheiten verkauft.

Das Zeta Bataillon von Wolfs Dragonern hat für den Mech nichts als Lob übrig. Ehemalige Davion-Einheiten setzen den Zeus aufgrund von „Davionstolz“ nur ungern ein und haben ihn an Reserveeinheiten weitergereicht. Die Tatsache, dass der Zeus vielen der Davion-Mechs, die seinen Platz einnehmen, deutlich überlegen ist, konnte an dieser Praxis nichts ändern.

Noch bevor er seine Testphase überhaupt beendet hatte, war der Zeus schon in sein erstes Gefecht verwickelt. In der Frühphase des Ersten Nachfolgekrieges überfiel das Draconis-Kombinat Hesperus II. Nachdem einige Lanzen die lyranischen Linien durchbrechen konnten, wurden die Prototypen des Zeus in den Einsatz geschickt. Auch wenn die PPKs der Zeus' nur selten trafen, so zwang die schiere Feuerkraft der Mechs die Kurita Einheiten doch, ihren Vormarsch einzustellen. Dies verschaffte den Lyranern genug Zeit, um die Kombinatstreitkräfte endgültig zurückzudrängen.

VARIANTEN

Die fortgeschrittenen Vorfahren des gegenwärtigen Zeus, der -5S und der 5T, sind heute praktisch vergessen. So sie denn überhaupt überlebt haben, wurden sie aus Mangel an Ersatzteilen längst zum -6S umgerüstet. Nach dem Dritten Nachfolgekrieg erzielte Fortschritte haben jedoch den Austausch der Autokanone gegen die ursprünglich vorgesehene PPK möglich gemacht. Der hieraus resultierende ZEU-6T wurde zum neuen Standardmodell und bewährte sich im Vierten Nachfolgekrieg sowie im Krieg von 3039. Später wurde dieses Modell wiederum selbst von der weiteren technologischen Entwicklung überholt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Sealth: Nachdem seine Heimatwelt Zavijava angegriffen worden war, verließ Sealth seine aus Nachkommen nordamerikanischer Ureinwohner bestehende Gemeinschaft und schloss sich den 10. Skye Rangern an, um seine Heimat zu verteidigen. Der außergewöhnlich geschickte Pilot konnte mit seinem Zeus Manöver durchführen, die sonst nur mit wesentlich leichteren Maschinen möglich sind. Während des Vierten Nachfolgekrieges führte Sealth viele Flankenangriffe durch, dem feindlichen Feuer dabei ständig ausweichend. Während der Feind von ihm abgelenkt war, griff der Rest seiner Einheit dann frontal an. Nach dem Ende der Kampfhandlungen kehrte Sealth mit seinem waldgrünen Zeus „Skokomish“ nach Zavijava zurück.

ZEU-6S ZEUS

Typ: **Zeus**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 80

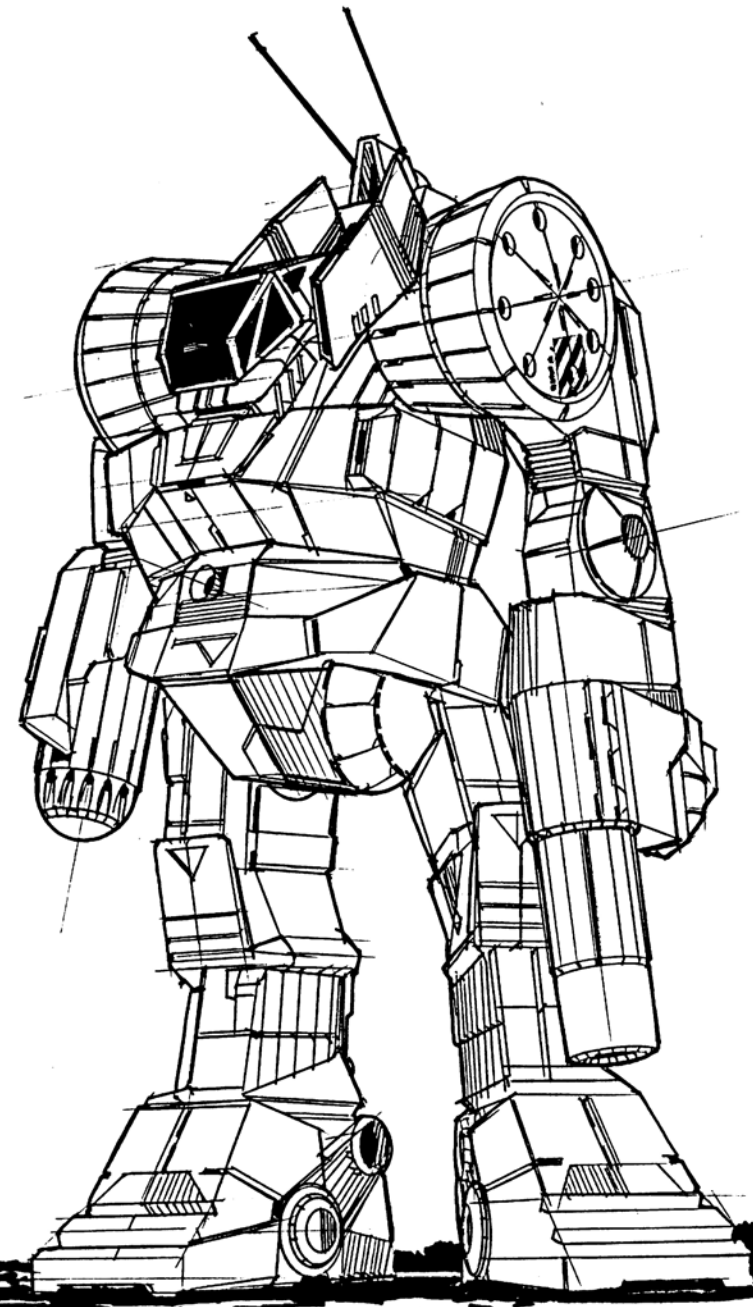
Kampfwert: 1.348

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		8
Antrieb:	320	22,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	17	7
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	184	11,5
	<i>Interne</i>	<i>Panzerungs-</i>
	<i>Struktur</i>	<i>wert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	26
Torso-Mitte (Rücken)		9
R/L Torso	17	18
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	13	22
R/L Bein	17	24

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
LSR-15	RA	3	7
Munition (LSR-15) 8	RT	1	1
Autokanone/5	LA	4	8
Munition (AK/5) 20	LA	1	1
Schwerer Laser	LT	2	5
Mittelschwerer Laser	LT (R)	1	1
Mittelschwerer Laser	TM	1	1



LOSE



Masse: 85 Tonnen

Rumpf: Titan H1

Reaktor: Strand 255

Reisegeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: keine

Sprungreichweite: keine

Panzerung: Valiant Lamellor

Bewaffnung:

2 Jackson B5c LSR-10

2 Schwere Magna Mark III Laser

4 Mittelschwere Magna Mark II Laser

2 Thunderstroke KSR-6

Hersteller: Irian BattleMechs Unlimited, Trelshire Heavy Industries

Primärer Herstellungsort: Shiro III (Irian), Twycross (Trelshire)

Kommunikationssystem: Cronol PR

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Spar 3c Tight Band

ÜBERSICHT

Auch wenn er in den Medien weit weniger Aufmerksamkeit erhält als viele andere überschwere Mechs, so ist der *Stalker* dennoch der häufigste überschwere Mech in den Armeen der Nachfolgestaaten. Diesen dient er ebenso zuverlässig wie zuvor dem Sternenbund. Der von Triad Technologies im Jahr 2594 entwickelte *Stalker* ist mit seiner schweren Bewaffnung und Panzerung ein absolutes Kraftpaket von einem Mech. Auch wenn niemand jemals behauptet hat, der *Stalker* sei

schnell, so hat auch niemals jemand behauptet, der *Stalker* sei leicht zu stoppen.

EIGENSCHAFTEN

Die einfachste Beschreibung des *Stalker*-BattleMechs ist das Wort „brutal“. Mit seinen 85 Tonnen befindet er sich genau in der Mitte der überschweren Klasse. Der Strand 255 liefert Energie für Fortbewegung und Waffen und obwohl er nicht schnell ist, sind die 54km/h des *Stalker* ausreichend, um mit anderen überschweren Einheiten schrittzuhalten. Dreizehneinhalb Tonnen Valiant Lamellor Panzerung schützen den *Stalker*, während zwanzig Wärmetauscher die Hitzeableitung problemlos gestalten.

Die Bewaffnung des *Stalker* ist umfangreich und deckt alle Reichweiten ab. Zwei Jackson LSR-10-Lafetten verleihen dem Mech die Fähigkeit zu Langstreckenbombardements, während die Magna Mark III Laser den mittleren Entfernungsbereich abdecken. Sobald der *Stalker* zu seinem Gegner aufgeschlossen hat, kann er seine Batterie von vier mittelschweren Mark II Lasern und die beiden sechsrohrigen KSR-Werfer zum Einsatz bringen. Die einzige Einschränkung des *Stalker* ist die Notwendigkeit, sein Waffenfeuer zu staffeln, d.h. entweder die Mark III Laser und die Jacksons oder die Mark II und die Thunderstrokes abzufeuern. MechKrieger die einen sogenannten „Alphaschlag“ ausführen, finden sich unweigerlich in einem überhitzten Mech wieder und müssen darauf hoffen, dass ihre Raketenmunition nicht explodiert. Der ursprüngliche Hersteller des *Stalker*, Triad Technologies, hatte einen simplen Werbeslogan für diesen Mech: „Er ist nicht cool. Er ist nicht modern. Er ist einfach nicht zu stoppen.“

EINSATZ

Da er sich seit mehr als vierhundert Jahren ununterbrochen in Produktion befindet, spielt der *Stalker* in den schweren Lanzen aller Nachfolgestaaten und Peripherienationen eine wichtige Rolle. Die Liga Freier Welten und das Lyranische Commonwealth verfügen über geringfügig höhere Stückzahlen dieses Mechs, da sie die noch aktiven Fertigungsanlagen kontrollieren. Viele Söldnereinheiten schätzen den *Stalker* ebenfalls sehr. Auch in den Arenen von Solaris VII ist er beliebt.

Während der *Stalker* normalerweise stets ignoriert wird, schenkt man ihm während eines Gefechts jede denkbare Aufmerksamkeit. In jeder anderen Hinsicht ist er einfach nicht selten genug, um interessant zu sein.

VARIANTEN

Mit einer derart bewegten Geschichte gibt es vom *Stalker* beinahe so viele Varianten wie Mechs. Vor ihrer Zerstörung brachte Triad Technologies eine für Belagerungen entworfene Variante heraus. Der STK-3H verzichtet auf die schweren Laser und vergrößert dafür die LSR-Lafetten. Es existieren Varianten, die versuchen, aufgrund von Alter oder Beschädigungen das Gewicht des Mechs zu reduzieren. Dies ist jedoch nur über eine Reduzierung der Bewaffnung möglich.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Colonel J. Elliot Jamison: Als Kommandant des Zeta Bataillons von Wolfs Dragonern, und somit dem gefürchtetsten überschweren Bataillon der Inneren Sphäre, führt Jamison seine Einheit konsequent von vorne an. Dank der ausgezeichneten Techniker der Dragoner ist sein *Stalker* rein äußerlich zwar schwer vom Kampfesgeschehen gezeichnet, funktioniert tatsächlich jedoch perfekt. Auch nach allem was das Zeta Bataillon durchgemacht hat, hat Jamison nichts von seinem Feuer verloren (alle vorherigen Befehlshaber der Einheit sind im Einsatz gefallen). Im Laufe der Jahre hat er wiederholt Beförderungen abgelehnt, da er sich seiner Einheit verpflichtet fühlt.

Kapitän Hubert Glass: Captain Glass führt eine Sturmkompanie der 5. Marik Miliz. Während eines Gefechts gegen Liao Einheiten auf Les Halles im Jahr 3039 wurde seine Kompanie vom Rest des Bataillons abgeschnitten und anschließend von zwei Kompanien *Vindicators* und *Cataphracts* eingeschlossen. Nachdem Glass sich die Kapitulationsaufforderung des Liao-Befehlshabers angehört hatte, öffnete er seine Cockpitluke, stellte sich auf seinen Sitz und machte eine beleidigende Geste in Richtung des feindlichen Kommandeurs. Während der Rest seiner Einheit zum Angriff überging, setzte er sich wieder ruhig hin, schloss die Luke und schnallte sich an. Die Milizkompanie zerstörte den *Cataphract* des Liao-Kommandeurs, bevor dieser auch nur einen Schuss abgeben konnte. Innerhalb von zehn hektischen Minuten löschte die Sturmkompanie ihre Gegner bis auf den letzten Mann aus und verlor dabei nur fünf eigene Mechs.

STK-3F STALKER

Typ: **Stalker**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 85

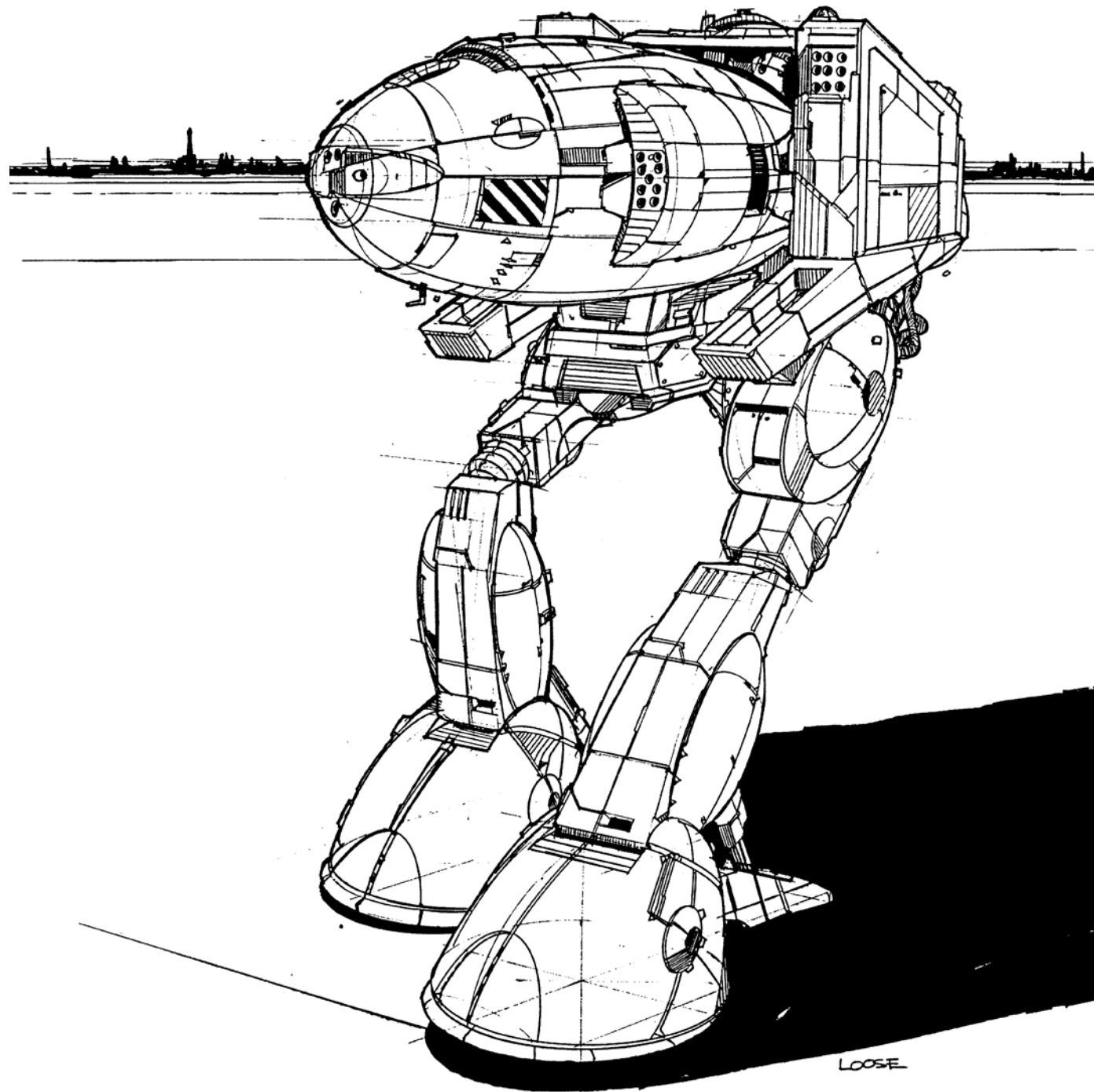
Kampfwert: 1.559

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		8,5
Antrieb:	255	13
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	20	10
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	216	13,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungs- wert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	27	36
Torso-Mitte (Rücken)		11
R/L Torso	18	25
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	14	23
R/L Bein	18	25

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
LSR-10	RA	2	5
Munition (LSR-10) 12	RA	1	1
LSR-10	LA	2	5
Munition (LSR-10) 12	LA	1	1
Schwerer Laser	RT	2	5
Schwerer Laser	LT	2	5
2 Mittelschwere Laser	RA	2	2
2 Mittelschwere Laser	LA	2	2
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
KSR-6	LT	2	3
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1





Masse: 90 Tonnen

Rumpf: Stormvanger HV-7

Reaktor: Hermes 360

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Starshield Special

Bewaffnung:

2 Mittelschwere Diverse Optics Typ 20 Laser

1 Delta Dart Langstreckenraketen -10 Lafette

1 Hovertec Kurzstreckenraketen Quad

1 Zeus-36, Mk III Autokanone

Hersteller: Stormvanger Assemblies Unlimited

Primärer Herstellungsort: Caph (2774 zerstört)

Kommunikationssystem: Olmstead 840

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Tacticon Tracer 280

ÜBERSICHT

Anfang des 28. Jahrhunderts forderten die SBVS einen Mech zur Unterstützung der Kommandeure regulärer Einheiten bei mobilen Offensiven. Im Jahr 2710 wurde dann der als Teil einer Hauptquartiereinheit konzipierte *Cyclops* vorgestellt. Unglücklicherweise wurde dieser mit der Grundannahme konstruiert, stets Zugang zu umfangreichen Nachschubeinrichtungen zu haben. Niemand erwartete das Gemetzel der Nachfolgekriege und deren verheerende Auswirkungen auf jede Art von Infrastruktur und Versorgungseinrichtungen.

EIGENSCHAFTEN

Vor dem Hintergrund seines ursprünglichen Konzeptes betrachtet ist der *Cyclops* ein guter Mech. Seine Geschwindigkeit ist dank des großen Hermes Reaktors überdurch-

schnittlich. Zehn Tonnen liefern ausreichenden Schutz, bis Verstärkung eintrifft und die LSR-Lafette erlaubt es ihm, seine Kameraden während des Gefechts zu unterstützen. Die Zeus-36 Mark III ist eine gefürchtete Waffe im Nahkampf und zwingt die Gegner des Zeus zu äußerster Vorsicht, wenn sie diesen KommandantenMech angreifen. Die mittelschweren Laser und die KSR-4-Lafette hindern wiederum kleinere Gegner an Schwarmangriffen. Zwölf Wärmetauscher sorgen für eine akzeptable Kapazität zu Wärmeableitung, auch wenn „akzeptabel“ in schweren Gefechten ein ziemlich relativer Begriff ist.

Das definierende Merkmal des *Cyclops* sind aber nicht Waffen oder Geschwindigkeit, sondern etwas, das einen indirekten Einfluss auf das Gefecht hat: der Tacticon B-2000 Gefechtscomputer. Dieser erlaubt einem Offizier die Koordination einer kompletten Brigade. Das sehr leistungsfähige Olmstead 840 Kommunikationssystem erlaubt es dem B-2000, Verbindungen auch über ganze Kontinente hinweg aufzubauen. Die Möglichkeit eine Einheit aus der Sicherheit eines BattleMech-Cockpits heraus zu steuern hat den *Cyclops* bei Offizieren verständlicherweise äußerst populär gemacht.

EINSATZ

Aufgrund eines Mangels an Ersatzteilen sind viele B-2000 heute nicht mehr funktionstüchtig. Nur etwa zehn Prozent der aktiven *Cyclops* weisen noch ein funktionsfähiges System auf, was sie zu einem wertvollen Besitz hochrangiger Offiziere macht. Der Rest dient als mittelmäßige, wenn auch schnelle, Angriffsplattform. Hierbei werden sie oft entweder als Bodyguard des kommandierenden Offiziers oder als dessen Double eingesetzt.

VARIANTEN

Da dieser Mech selten in direkte Gefechte verwickelt wird, sind im Laufe der Jahre nur wenige Varianten entstanden. Die bekannteste Variante, der CP-10-HQ, verfügt über einen transportablen Kommandoposten auf dem Rücken, muss aber auf die Autokanone verzichten. Der TKP konnte innerhalb von fünfzehn Minuten vom Mech abgesetzt und in Betrieb genommen werden. Viele Exemplare sind während der Nachfolgekriege zerstört oder unabhängig vom *Cyclops* verwendet worden. Von den *Cyclops*, die über einen funktionsfähigen B-2000 verfügen, haben weniger als die Hälfte einen TKP.

Eine andere Variante ersetzt die Autokanone mit einer weiteren LSR-10-Lafette und einem mittleren Laser. Drei zusätzliche Tonnen Munition erlauben es diesem Modell, seine Kameraden aus der Entfernung wirksam zu unterstützen.

Andere Varianten weisen zusätzlich angebrachten Schutz für den Kopf des Mechs auf. Kurz nach dem Vierten Nachfolgekrieg analysierte eine Kommission der AVS diese Praxis auf ihre Effektivität hin. Ursprünglich erwartete man, dass eine solch kostengünstige und simple Maßnahme durchaus effektiv sein könne. Tatsächlich stellte sich jedoch heraus, dass diese zusätzliche Panzerung die Sicht des Piloten in gefährlicher Weise einschränkte und zudem zusätzliche Splitter erzeugte, wenn sie von Waffenfeuer getroffen wurde. Nach Veröffentlichung dieser Ergebnisse verschwanden die meisten dieser „Helme“ sehr schnell.

[Mit der Entdeckung des Helm-Kernspeichers wurden Versuche unternommen, den B-2000 Gefechtscomputer nachzubauen. Bis zur Claninvasion konnten allerdings keine nennenswerten Durchbrüche erzielt werden. Nach der Einführung des für kleinere Gefechte besser geeigneten C3-Systems und dem Trend, sichere Landungsschiffe als Kommandoposten zu benutzen, wurde die weitere Entwicklung eingestellt. Bei Gefechten, in denen ein B-2000 eingesetzt wurde, konnte dieser seine Leistungsfähigkeit aber immer noch unter Beweis stellen. -Anm. d. Red.]

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Major Wolfgang Hansen: Als Pilot eines der beiden *Cyclops* mit einem funktionsfähigen B-2000 innerhalb von Hansens Raureiter (der zweite befindet sich im Besitz seines Vaters Colonel Gerhardt Hansen), war Major Hansen zur Übernahme des Kommandos über das Regiment nach Ende des Krieges von 3039 vorgesehen. Seine relativ schlechten Leitungen bei der Verteidigung der Stadt Mercator auf Pike IV gegen das 5. Schwert des Lichts haben seinen Vater jedoch davon überzeugt, das Kommando noch einige Zeit zu behalten. Einige Beobachter haben seine mäßigen Leistungen auf die Sorge um seine schwangere Frau, die zu dieser Zeit in den Wehen lag, zurückgeführt. Sein Vater hat ihn dennoch einem äußerst fordernden Trainingsprogramm unterworfen, so dass Wolfgang wenn seine Zeit schließlich kommt, bereit für das Kommando sein wird.

CP-10-Z CYCLOPS

Typ: **Cyclops**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 90

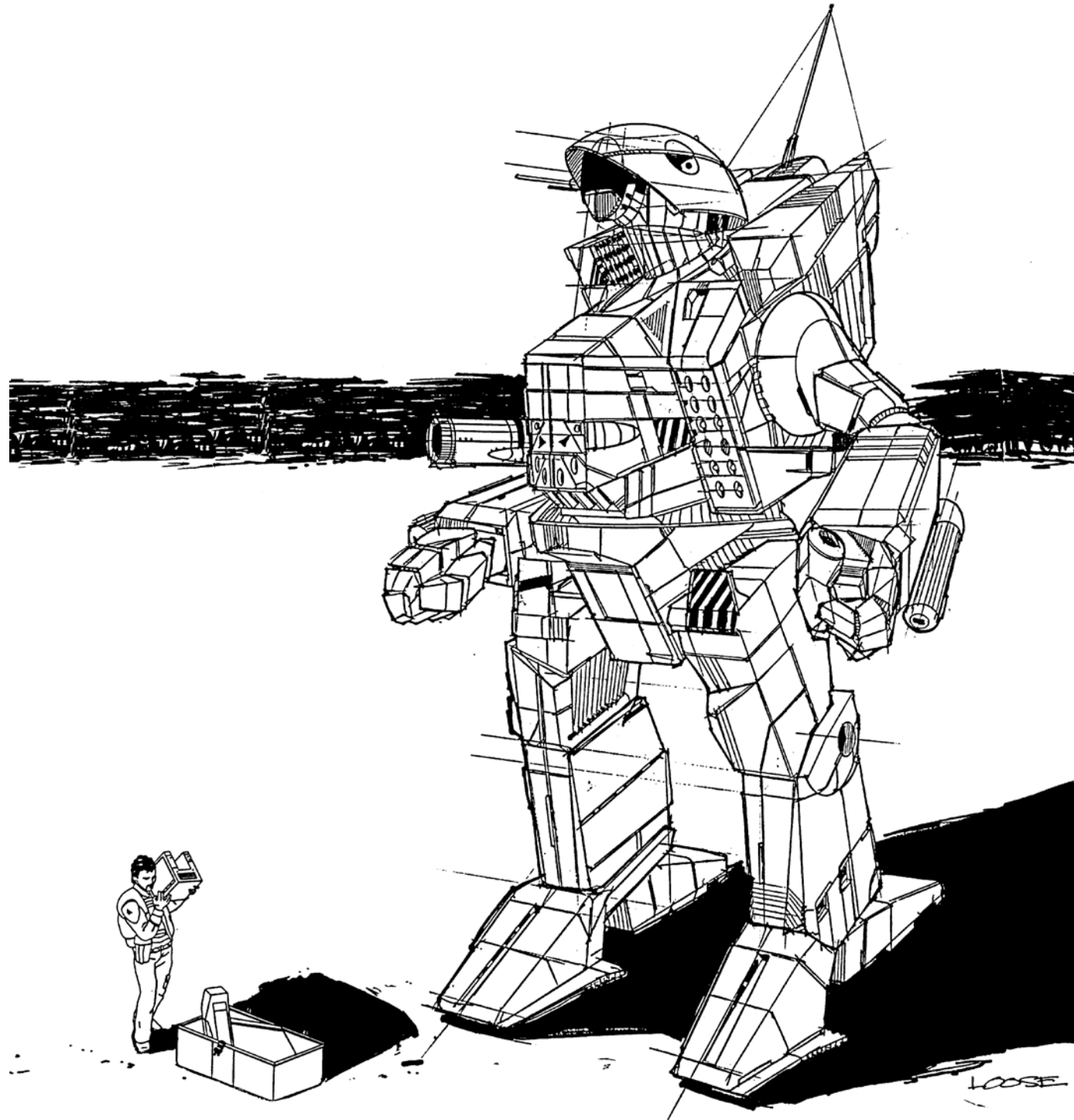
Kampfwert: 1.308

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		9
Antrieb:	360	33
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	12	2
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	160	10
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	29	30
Torso-Mitte (Rücken)		11
R/L Torso	19	20
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	15	10
R/L Bein	19	17

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/20	RT	10	14
Munition (AK/20) 10	RT	2	2
Munition (AK/20) 10	LT	2	2
LSR-10	LT	2	5
Munition (LSR-10) 12	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
KSR-4	TM	1	2
Munition (KSR-4) 25	TM	1	1





Masse: 95 Tonnen

Rumpf: Star League XT

Reaktor: GM 380

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Starshield

Bewaffnung:

1 Magna Hellstar PPK

1 Imperator-A Autokanone

1 Leichter Magna Mark I Laser

Hersteller: Defiance Industries

Primärer Herstellungsort: Hesperus II

Kommunikationssystem: Dalban Commline

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban HiRez-B

ÜBERSICHT

Die *Banshee* ist ein früher BattleMech, der unter Verwendung der Spitzentechnologie seiner Zeit konstruiert wurde. Im Großen und Ganzen war der Entwurf dennoch stets eine Enttäuschung. Die *Banshee* wurde als Mech für Gefechte auf kurze Entfernungen entworfen. Tests und Gefechterfahrungen zeigten jedoch, dass von Privatfirmen konstruierte Mechs der *Banshee* an Feuerkraft deutlich überlegen waren. Dessen ungeachtet wurden im folgenden Jahrzehnt beinahe fünftausend *Banshees* produziert. Die schlechten Leistungen des Mechs führten dazu, dass er schnell an Miliz und Trainingseinheiten abgegeben wurde. Dort überlebte fast ein Drittel der produzierten Einheiten bis ins 31. Jahrhundert, als Defiance schließlich eine neue Produktionslinie eröffnete.

EIGENSCHAFTEN

Für einen Mech dieser Größe ist die *Banshee* unzweifelhaft schnell, doch darüber hinaus sind ihre Möglichkeiten stark eingeschränkt. Fünfzehn Tonnen der exzellenten Starshield Panzerung bieten dem Mech reichlich Schutz, doch mit Panzerung schießt man keine Gegner ab. Eine PPK und eine mittlere Autokanone verleihen der *Banshee* gute Feuerkraft – für einen mittelschweren Mech. Wenn die *Banshee* dann in Nahkampfreichweite ist und ihre Masse ausspielen kann, machen die Mindestreichweiten ihrer Hauptwaffen wiederum deren Einsatz problematisch. Der im Kopf des Mechs untergebrachte leichte Laser kann diese Defizite nicht ausgleichen.

Im Vierten Nachfolgekrieg versuchte die 20. Arkturus Garde während der Kämpfe auf Buckminster, die Vereinigung der 6. Arkab Legion mit dem 2. Schwert des Lichts zu verhindern. Da ihnen die neue BNC-3S noch völlig unbekannt war, konzentrierten die Kuritatruppen ihr Feuer auf die lyranischen *Zeus* und *Archer*. Während der Annäherung an den Feind setzten die *Banshees* nur eine ihrer PPKs ein, doch als sie sich auf etwa 350 Meter genähert hatten, entfesselten sie ihre gesamte Feuerkraft. Die Mechs der Arkab Legion waren nicht in der Lage, der massiven Feuerkraft der Steiner-*Banshees* zu widerstehen und mussten sich zurückziehen, um ihre Reihen zu schließen. Dies negierte deren überlegene Beweglichkeit und erlaubte es Elementen der 3. Hofgarde, die Arkab Legion endgültig zu vertreiben.

EINSATZ

BNC-3E *Banshees* sind üblicherweise bei Reserve-, Miliz- und anderen schlecht ausgerüsteten Einheiten der Inneren Sphäre und der Peripherie zu finden. Nur wenige mutige (oder glücklose) MechKrieger setzen dieses Modell in Fronteinheiten ein. Die meisten *Banshees* dienen in den Einheiten des Lyranischen Commonwealth, wo Defiance die Fertigung der *Banshee* wieder aufgenommen hat. Die neuen BNC-3S *Banshees* dienen in Fronteinheiten.

VARIANTEN

Haus Marik begann als erstes mit Varianten der *Banshee* zu experimentieren. Die BNC-3M ersetzt die Autokanone durch eine PPK und zwei mittelschwere Laser. Ein Mangel an PPKs hat zu einer weiteren Variante, der BNC-3Q, geführt. Diese entfernt die PPK und rüstet die Autokanone zu einer überschweren KaliYama Klasse 20 auf. Das Magistrat Canopus hat kürzlich eine Modifikation vorgestellt, bei der die AK unter Verzicht auf einige Wärmetauscher durch eine schwerere Imperator-B ersetzt wird.

Während keine dieser Varianten jemals mehr als Mittelmaß war, ist Haus Steiners BNC-3S einer der tödlichsten Mechs überhaupt. Der Austausch des GM 380 durch einen leichteren Pitban 285 Reaktor ermöglichte umfangreiche Umbauten. Die Autokanone wurde durch eine Imperator-B ersetzt und eine zweite PPK hinzugefügt. Zusätzlich konnten vier mittelschwere Laser, eine KSR-6-Lafette und ein zweiter leichter Laser montiert werden. Es wurden fünf weitere Wärmetauscher hinzugefügt, während der Panzerschutz unangetastet blieb.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

General Jeren Reinesblatt: Obwohl er die Nagelring-Militärakademie mit Erfolg abschloss, fehlten Reinesblatt die gesellschaftlichen Kontakte, um im lyranischen Militär Karriere zu machen, so dass er sich verbittert in die Peripherie aufmachte. Dort traf er auf eine Reihe gleichgesinnter MechKrieger und gründete die Söldner-/Banditeneinheit „Klingen des Todes“. Vielleicht aufgrund von Reinesblatts Vorurteilen macht die Einheit unter Offizieren keine Gefangenen und verklagt andere Gefangene. Piloten, die schon vor dem Gefecht kapitulieren, werden entweder ohne ihren Mech laufen gelassen, oder müssen für diesen ein hohes Lösegeld zahlen. Reinesblatt hat seine *Banshee* (vormals ein-3S Modell) in eine furchteinflößende Maschine verwandelt, indem er die PPKs durch einen schweren Laser und eine LSR-10 ersetzt hat. Um seine Schöpfung abzurunden, montierte er zusätzlich noch eine massive Axt.

Captain Greg Oliphant: Das Steuern einer *Banshee* sorgt bei den meisten MechKriegern nicht gerade für gute Stimmung. Oliphant ist offenbar keiner von diesen. Er hat seinen von seiner Mutter geerbten Mech „The Court Jester“ mit einer riesigen Narrenkappe ausgestattet. Da ihm das Verletzen einer einzelnen Dienstvorschrift offenbar nicht ausreichte, hat er das Cockpit des Mech zusätzlich mit einem unübersehbaren Grinsen bemalt. Trotz seiner rebellischen Natur (oder vielleicht gerade wegen dieser), zeigt seine Kompanie des 71. Regiments der Leichten Eridani Reiterei im Feld exzellente Leistungen, so dass nichts seine gute Laune trüben kann.

El Guapo: Nur als „El Guapo“ bekannt, ist der Kommandeur der auf Errai stationierten Söldnerkompanie „Old Crows“ wegen seiner Trinkfestigkeit und seines wilden Kampfgeistes berüchtigt. El Guapo steuert eine persönlich umgebaute *Banshee*, die seit ihrem Diebstahl vom 19. Galedon Regiment ständig aufgerüstet worden ist. Dieser Vorfall hat zu einer intensiven Fehde zwischen den beiden Einheiten geführt.

BNC-3E BANSHEE

Typ: **Banshee**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 95

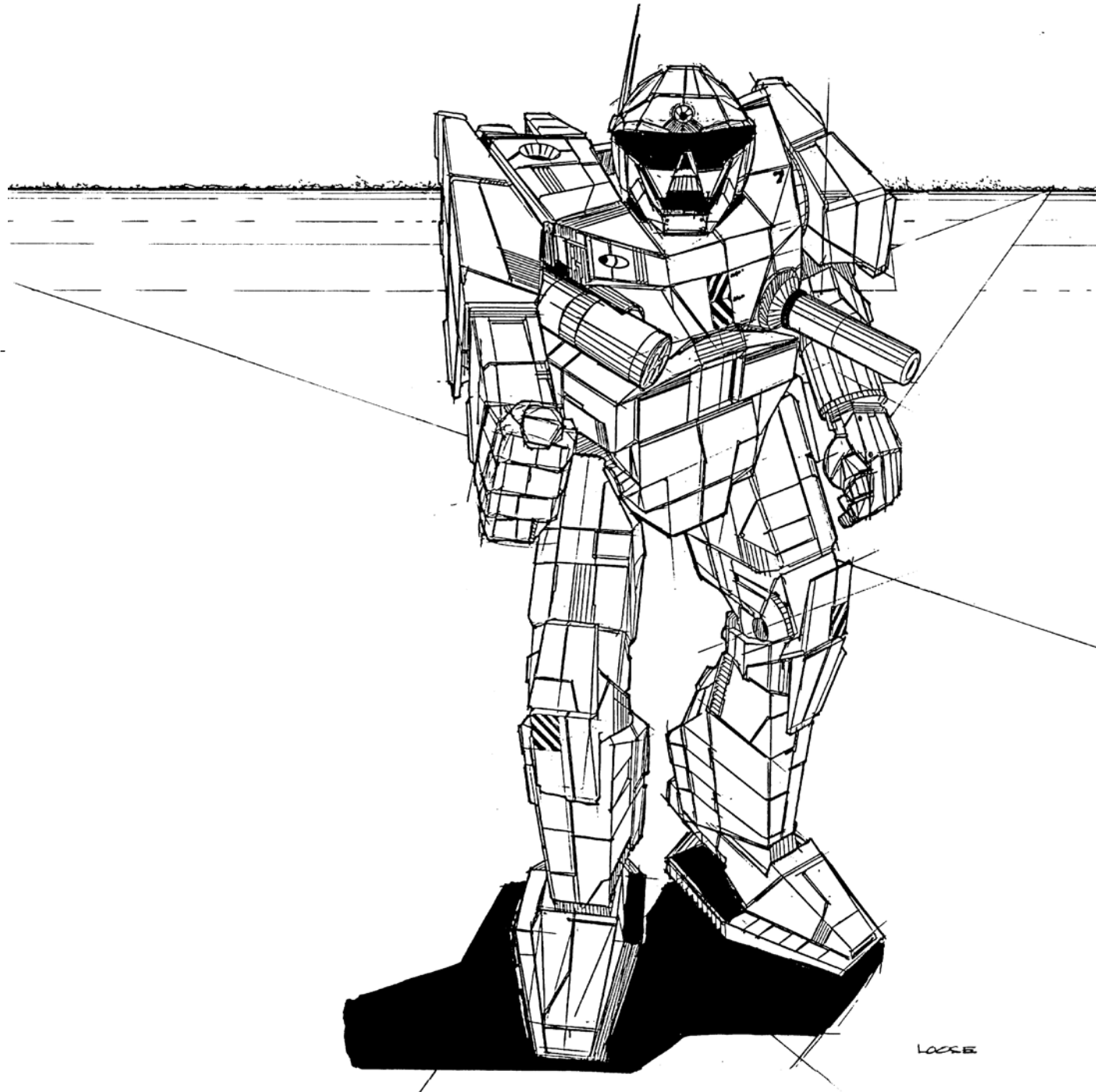
Kampfwert: 1.422

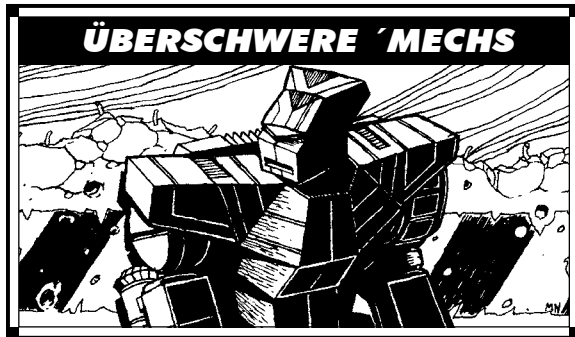
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		9,5
Antrieb:	380	41
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	16	6
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	240	15
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	30	40
Torso-Mitte (Rücken)		17
R/L Torso	20	30
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	16	21
R/L Bein	20	26

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
PPK	RT	3	7
Autokanone/5	LT	4	8
Munition (AK/5) 20	LT	1	1
Leichter Laser	K	1	0,5





Masse: 100 Tonnen

Rumpf: Foundation Typ 10X

Reaktor: Vlar 300

Reisegeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Durallex Spezial Heavy

Bewaffnung:

1 Defiance MechJäger Autokanone

1 Far Fire LSR-20 Raketensystem

4 Mittelschwere Defiance B3M Laser

1 TharHes Maxi KSR-6 Raketensystem

Hersteller: Defiance Industries, Yori MechWorks, Independence Weaponry

Primärer Herstellungsort: Hesperus II (Defiance) Al Na'ir (Yori), Quentin (Independence)

Kommunikationssystem: Angst Discom

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Angst Accuracy

ÜBERSICHT

Als General Alexandr Kerensky die Spezifikationen des *Atlas* festlegte, forderte er einen Mech „so stark wie möglich, so unverletzlich wie möglich und so hässlich und bedrohlich wie möglich, damit die Furcht zu unserem Verbündeten wird“. Aufgrund der wachsenden Stärke der persönlichen Armeen der Hausfürsten wurde ein neuer und leistungsfähiger Mech von der regulären Armee als notwendig angesehen. Obwohl es dennoch zum Kriegsausbruch kam und Kerensky sowie der Großteil der SBVS die Innere Sphäre ihrem Schicksal überließ, erfüllte der *Atlas* dennoch alle seine Vorgaben.

EIGENSCHAFTEN

Der erste Eindruck, den ein Betrachter vom *Atlas* erhält, ist von seinem grausamen Erscheinungsbild geprägt. Der berühmte Totenkopf des Mechs kostete seine Ingenieure ein volles Jahr Arbeit und obwohl es größere Mechs gibt, hat keiner die furchteinflößende Präsenz des *Atlas*.

Nur wenige Mechs sind mit dem *Atlas* vergleichbar. Die größte verfügbare LSR-Lafette sitzt im linken Torso des Mechs und verleiht ihm gute Langstreckenfeuerkraft. Je näher der *Atlas* seinem Ziel dann kommt, desto mehr Waffen kann er einsetzen. Von diesen ist die riesige Defiance MechJäger Autokanone (mit genug Munition, um eine volle Kompanie Mechs zu vernichten) wohl die eindrucksvollste. Die AK wird durch einen sechsröhrigen KSR-Werfer und vier mittlere Laser ergänzt, die alle Schussfelder abdecken. Zwanzig Wärmetauscher erlauben es dem *Atlas*, seine Waffen nach Belieben einzusetzen. Die meisten MechKrieger fürchten den *Atlas* aus gutem Grund.

Wenige Mechs verfügen über eine der des *Atlas* vergleichbare Panzerung und seine leistungsfähigen Aktivatoren (besonders an Händen und Armen) verleihen dem Mech außergewöhnliche Nahkampffähigkeiten. Unter MechKriegern kursieren Geschichten, nach denen der *Atlas* in der Lage ist, leichtere Mechs einfach zu packen und wie Spielzeugsoldaten zu Boden zu schleudern.

Wenn der *Atlas* überhaupt eine Schwäche hat, dann ist es seine geringe Geschwindigkeit. Auch andere überschwere Mechs sind langsam, doch im Falle des *Atlas* ist seine geringe Geschwindigkeit bei einer Begegnung mit diesem Mech oft die einzige Hoffnung auf Überleben.

EINSATZ

Obwohl ursprünglich für den Sternenbund produziert, verblieb auch nachdem General Kerensky verschwand der Großteil der produzierten *Atlas* in der Inneren Sphäre. Seitdem blieb er kontinuierlich in Produktion und hat sich in begrenzten Stückzahlen in der gesamten Inneren Sphäre verbreitet. Der *Atlas* wird meist von höherrangigen Offizieren als Befehlsfahrzeug genutzt, auch wenn er bisweilen von normalen MechKriegern als Teil einer überschweren Lanze eingesetzt wird.

VARIANTEN

Die meisten Streitkräfte vermeiden Modifikationen aus dem einfachen Grund, dass der *Atlas* seine Rolle annähernd perfekt erfüllt. Umbauten scheitern meist daran, dass zu viele Kompromisse nötig sind, um einen Aspekt des *Atlas* signifikant aufzuwerten.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Prinz Ian Davion: Ian Davion, vor Hanse Davion Erster Prinz der Vereinigten Sonnen, fiel 3013 auf Mallory's World im Kampf gegen Haus Kurita. Während viele es für unklug halten, wenn der Souverän eines Reiches persönlich in die Schlacht zieht, so war Ian doch in erster Linie Soldat und nicht Staatsoberhaupt, wofür ihn seine Armee liebte. Während seines letzten Gefechts hielt Prinz Davion einen wichtigen Pass gegen Yorinaga Kurita und sein 2. Schwert des Lichts und ermöglichte seinen Männern so das Entkommen. Obwohl ihm andere Einheiten, darunter die Kell Hounds, zur Hilfe eilten, fiel er im Kampf, bevor ihn die Hilfe erreichen konnte.

General Aaron DeChavilier: Als stellvertretender Befehlshaber der SBVS unter Aleksandr Kerensky nahm General DeChavilier am Angriff auf Amaris letzte Bastion teil. Während Kerensky als der Mann in Erinnerung bleibt, der mit seinem *Orion* die Tore der Befestigung eintrat, so war es deChaviliers *Atlas*, der den äußeren Wall zerstörte und so das Vordringen zu dem berühmten Tor ermöglichte. Den Erzählungen zufolge setzte deChavilier seinen Mech hierbei immer wieder dem Feuer der Verteidiger aus, darauf vertrauend, dass die schwere Panzerung seines Mechs ihn schützen würde.

Hauptmann-General Kathleen Heany: Als Mitglied von Nondi Steiners Stab und ehemaliger Regimentskommandeur in der Lyranischen Garde ist Hauptmann-General Heany ein Vertreter der alten Schule lyranischer Kriegsführung. Sie lehnt jeden Rat von Offizieren der AVS kategorisch ab und ignoriert alle taktischen Neuerungen, welche die Allianz mit Haus Davion den LCS gebracht hat. Offiziere der AVS, die unter ihr dienen, lassen sich meist schnellstmöglich versetzen und Davion Einheiten unter ihrem Kommando folgen den (zumindest für sie) unlogischen Befehlen nur ungern.

Typ: **Atlas**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 100

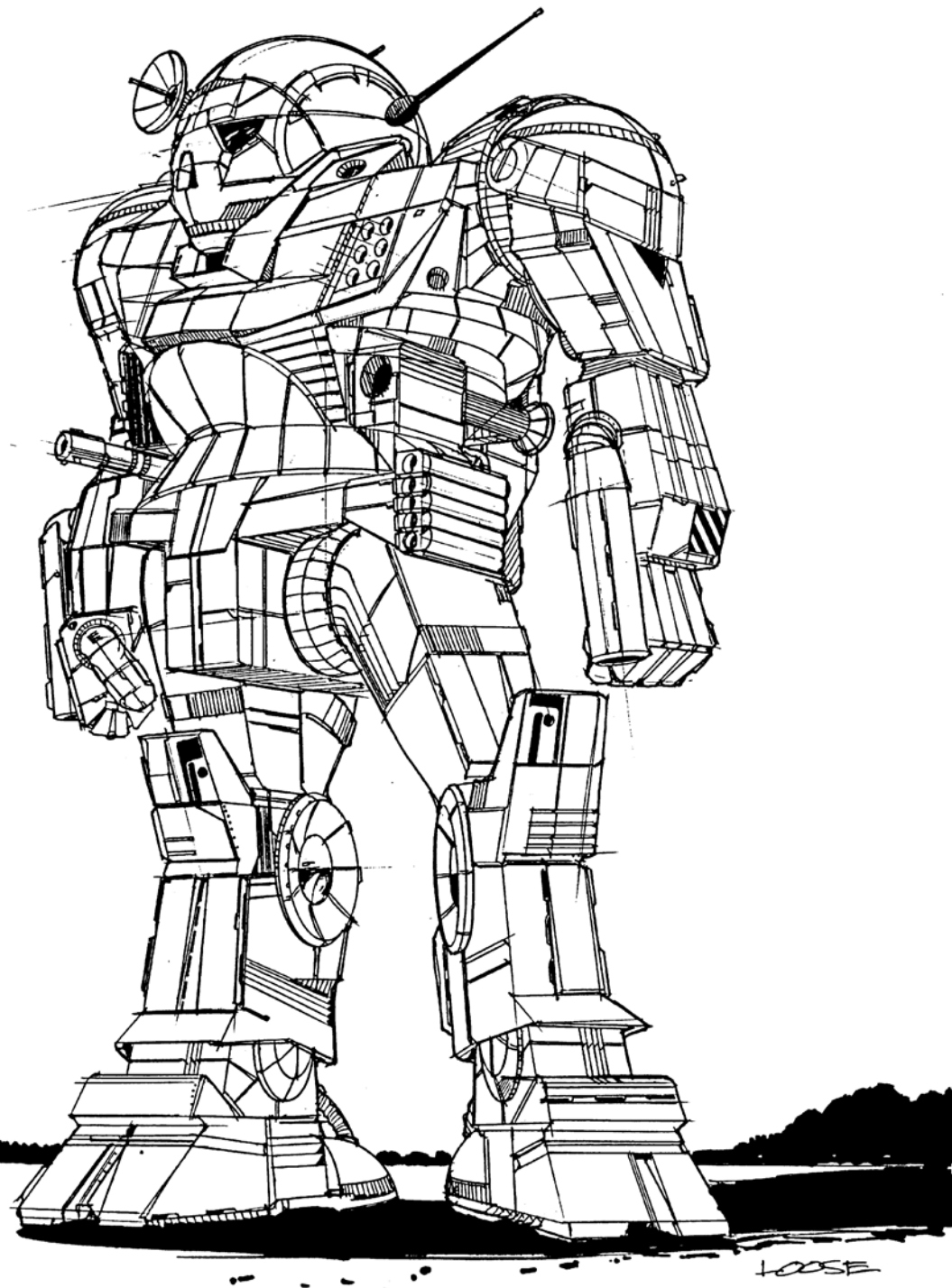
Kampfwert: 1.893

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		10
Antrieb:	300	19
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	20	10
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	304	19
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	31	47
Torso-Mitte (Rücken)		14
R/L Torso	21	32
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	17	34
R/L Bein	21	41

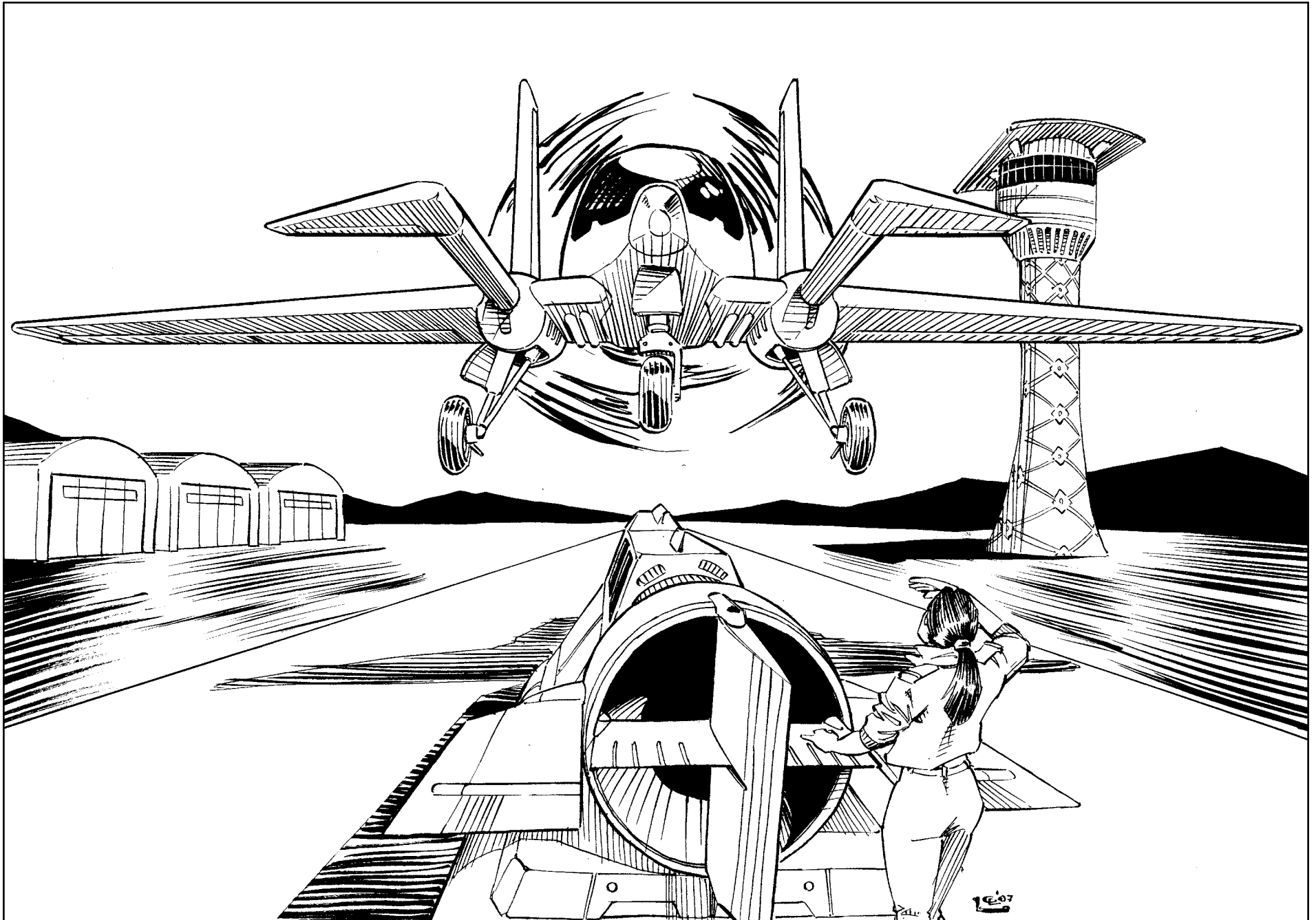
Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/20	RT	10	14
Munition (AK/20) 10	RT	2	2
LSR-20	LT	5	10
Munition (LSR-20) 12	LT	2	2
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
2 Mittelschwere Laser	TM (R)	2	2
KSR-6	LT	2	3
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1





Obwohl viele sie als noch überflüssiger betrachten als konventionelle Fahrzeuge, haben konventionelle Jäger eine wesentliche Rolle in der Planetenverteidigung gespielt, insbesondere in armen oder unwichtigen Sternensystemen, denen keine Luft-/Raumjäger zur Verteidigung zugeteilt wurden. Häufig kann sich eine Miliz bis zu drei konventionelle Flugzeuge für den gleichen Preis eines einzelnen Luft-/Raumjägers der gleichen Gewichtsklasse beschaffen. Die Nachteile konventioneller Flugzeuge sind zugegebenermaßen zahlreich. Sie können lediglich ein sehr begrenztes Maß an Panzerung und Bewaffnung mitführen und nur auf Planeten mit atembarer Atmosphäre operieren. Ungeachtet dessen besteht weiterhin eine große Nachfrage nach konventionellen Flugzeugen und jedes System hat zumindest eine Schwadron als Alibiverteidigung. Konventionelle Flugzeuge besitzen aber auch Vorteile gegenüber ihren Luft-/Raum-Geschwistern. Die deutlichsten Vorteile sind der geringere Kraftstoffverbrauch – wegen der Verwendung luft- statt raketenbetriebener Strahltriebwerke – sowie die überlegene atmosphärische Manövrierfähigkeit, weil sie keine Kompromisse in Sachen Aerodynamik zwischen Überschall- und Weltraumtauglichkeit eingehen müssen. Konventionelle Flugzeuge übernehmen häufig eine Rolle in der Bodenunterstützung, da sie nur mit Einschränkungen dafür verwendet werden können, die Lufthoheit zu erlangen. Das macht sie zu einem gern gesehenen Anblick bei Bodentruppen, deren Luft-/Raumjäger nicht selten dafür abgezogen werden, um einen Luft-/Raumkampf über einem entfernten Kontinent auszufechten. Auch wenn es keinen unmittelbaren Unterschied auf dem Schlachtfeld ausmacht, sind konventionelle Flugzeuge für die örtliche Industrie deutlich leichter zu bauen und in Stand zu halten als fortgeschrittene Fahrzeuge wie beispielsweise Luft-/Raumjäger. Aufgeführt werden die meistverbreiteten militärischen Konstruktionen sowie ihre Varianten. Auch wenn darüber hinaus weitere Konstruktionen existieren, handelt es sich meist nur um minimale Abwandlungen der aufgeführten Konstruktionen und ihre Verbreitung ist derart gering, dass sie zu vernachlässigen sind. Tatsächlich ist es jedem System mit zivilen Produktionsstätten möglich, eigene konventionelle Flugzeuge zur Planetenverteidigung herzustellen und von dieser Möglichkeit wird nicht selten Gebrauch gemacht. Auf Einfuhren konventioneller Flugzeuge wird verzichtet, stattdessen werden die örtlichen Eigenproduktionen verwendet, die – um es nochmals zu betonen – lediglich leichte Abwandlungen der aufgeführten Modelle darstellen. Vorhergehende Hardware-Handbücher haben konventionelle Fahrzeuge, Wasserfahrzeuge und ihre luftgestützten Geschwister in einer Rubrik abgehandelt. Jedoch werden konventionelle Flugzeuge meist eigenständig organisiert und verhalten sich im Kampf ähnlich wie Luft-/Raumjäger. Daher haben wir entschieden, ihnen einen eigenen Abschnitt einzuräumen.





Gewicht: 5 Tonnen

Antrieb: GM AeroProp Turbine

Panzerung: keine

Bewaffnung: keine

Hersteller: Cal-Boeing auf Dorwinion

Hauptwerk: Filtvelt

Kommunikationssystem: Achernar Air Whistler

Zielerfassungssystem: keines

ÜBERSICHT

Nach seiner V-Form benannt, steht der *Boomerang* stellvertretend für ein typisches Spionageflugzeug, wie es von den fünf Nachfolgestaaten verwendet wird. Das Flugzeug agiert als mobiler Aufklärer für Artillerieeinheiten und als Vorhut für vorrückende BattleMechs.

EIGENSCHAFTEN

Der *Boomerang* ist der Standardaufklärer der Vereinigten Sonnen. Bei seiner Einführung 2888 war er das erste ausdrücklich für Luftaufklärungszwecke vorgesehene Flugzeug in der Zeit der Nachfolgestaaten. Bis dahin wurden zivile Flugzeuge und Piloten dafür zweckentfremdet, die Ergebnisse waren entsprechend durchwachsen.

Offensichtlichstes Merkmal des *Boomerangs* ist seine enorme Flügelspannweite. Die langen, konischen Tragflächen ermöglichen einen geringen Kraftstoffverbrauch und einen herausragenden Gleitflug. Die beiden Vorderflügel lassen sich auf dünnen aus geschäumten Aluminium gefertigten Holmen nieder, stark genug, um die Winglets und Seilzüge zu unterstützen. Die Vorderflügel tragen zur Stabilität und

Kontrolle über das Flugzeug bei und machen es beinahe unempfindlich für Strömungsabriss. Zwei vertikale Stabilisatoren befinden sich jeweils seitlich neben dem Cockpit. Bei Gebrauch dreht sich der gesamte Stabilisator statt lediglich der Hinterkante wie bei anderen Flugzeugen. Dies macht den *Boomerang* in Verbindung mit der Anordnung der Stabilisatoren in der durch den kegelförmigen Sog starken Luftströmung enorm manövrierfähig.

Der Antrieb, ein gewöhnliches elektrisches Mantelstromtriebwerk, ist unterhalb des Cockpitbodens angebracht. Die Turbine ist höchst leistungsfähig und leise, 3.000 oder mehr Kilogramm an Treibstoff in den Flügeln ermöglichen eine Reichweite von annähernd 5.000 Kilometern oder mehr, sofern sich der Pilot entscheidet, eine gewisse Strecke im Gleitflug zurückzulegen. Der Antrieb des *Boomerangs* verfügt über ein ungewöhnliches Entlüftungssystem, das die Hitze durch zwei Schlitze an der Oberkante der Flügel zwischen den vertikalen Stabilisatoren und dem Cockpit ableitet. Der Propeller verteilt die Hitze und macht es Infrarotsensoren schwer, das Flugzeug zu erfassen. Der große Propeller verfügt über eine variable Blattsteigung, wodurch die Lautstärke vermindert wird. Darüber hinaus kann der Pilot den Propeller auf Segelstellung schalten. In diesem Modus ist das Flugzeug nahezu lautlos.

Der für ein Flugzeug dieser Größe überdimensionierte Propeller brachte einige Schwierigkeiten bei der Entwicklung eines geeigneten Fahrgestells mit sich. Die Konstrukteure des *Boomerangs* haben sich entschieden, das Bugfahrwerk unterhalb des Flugzeugrumpfs zu verstauen und das lange, dünne Hauptfahrwerk unter den Flügeln. Wegen der großen Flügelspannweite benötigt der *Boomerang* nur 44 Meter Landefläche auf trockener Oberfläche und nur 75 Meter zum Abheben. Durch seine Leichtbauweise verfügt der *Boomerang* nicht über annähernd so viele computergestützte Systeme zur Überwachung der Handlungen des Piloten wie es in größeren Flugzeugen üblich ist. Deshalb muss der Pilot eines *Boomerangs* über eine natürliche Begabung zum Fliegen verfügen. Mit laufendem Antrieb kann der *Boomerang* mit seinen großen Flügeln eine maximale Höhe von 18.000 Metern erreichen.

Der *Boomerang* kann über fünfhundert Kilogramm Aufklärungsausrüstung aufnehmen, für gewöhnlich bestehend aus einem Paar Kameras mit Infrarot und Restlichtverstärkung, um einen Einsatz bei jeder Wetterlage zu ermöglichen. Die

beiden Kameras können unabhängig voneinander arbeiten, zwei verschiedene Ziele aufschließen und die Informationen an nachfolgende Moskito Radarflugzeuge oder Landungsschiffe im Niederorbit übermitteln. Die Hauptschwächen des *Boomerangs* liegen in seiner fehlenden Panzerung und Bewaffnung. Um diese Verwundbarkeit auszugleichen, fliegen die Piloten für gewöhnlich mindestens 3.000 Meter über dem Boden, wodurch die Leistung der Kameras gemindert wird, den Piloten jedoch einem geringeren Risiko aussetzt.

EINSATZ

Der *Boomerang* hat sich lang und gut im Dienst der Vereinigten Sonnen gehalten. Als Leichtgewicht mit niedrigen Instandhaltungskosten hat das Flugzeug eine exzellente Reparaturgeschichte. Die meisten Regimenter im aktiven Dienst und Planetenmilizen verfügen über mindestens einen *Boomerang* im betriebsbereiten Zustand. Schwere Einheiten, wie die Davion Brigade of Guards, haben üblicherweise bis zu fünfzehn *Boomerangs* während eines Einsatzes in der Luft. Der *Boomerang* – und die meisten seiner entsprechenden Gegenstücke bei den einzelnen Häusern – sind ohne weiteres auseinander zu bauen und selbst in den kleinsten Landungsschiffen unterzubringen. Die einzige Beschwerde der meisten Techniker gilt der Empfindlichkeit der Kamerasensoren. Schwer ionisierte oder verstrahlte Atmosphären greifen die Sensoren der Kamera an und vermindern ihre Leistungsfähigkeit.

VARIANTEN

Die meisten Varianten sind Abwandlungen der einzelnen Häuser, die Hauptunterschiede liegen meist in Außenform und Qualität der Optik. Die capellanische Dragonfly krankt an einem elektrischen Triebwerk, das nach ein paar Sekunden G-Kraftwiderstand zu Kurzschlüssen neigt. Der Shuriken von Haus Kurita hat eine geringere Flügelspannweite und benötigt daher eine längere Start- und Landebahn. Der lyranische Warbler hat statt der zweiten Kamera ein Funkabhörgerät an Bord, bei fehlendem Gegengewicht im Bug ist jedoch die Gefahr von Strömungsabrissen gegeben. Das Cockpit der Hyperion von Haus Marik zwingt den Piloten waagrecht im flügelähnlichen Rumpf zu liegen, wodurch es dem Piloten möglich ist, sich auf langen Einsätzen auszuruhen, erfordert dafür allerdings ein blindes Vertrauen in die Instrumente und Sensoren, um das Flugzeug zu fliegen.

BOOMERANG AUFKLÄRUNGSFLUGZEUG

173

Typ: Boomerang Aufklärungsflugzeug

Rumpftyp: Starrflügler (klein)

Gewicht: 4.999 kg

Technologiebasis: Innere Sphäre (D/X-E-E/C)

Kampfwert: 8

Ausrüstung

		Gewicht
Rumpf/Steuerung:		360 kg
Antrieb: Verbrennungsmotor		750 kg
Sicherer Schub:	4	
Maximaler Schub:	6	
Strukturelle Integrität:	4	
Wärmetauscher:	0	0 kg
Treibstoff: 273 (petrochemisch)		3.276 kg
Panzerungsfaktor (BAR 2):	0	0 kg
	<i>Panzerungswert</i>	
Bug	0	
Seite L/R	0/0	
Heck	0	

Waffen und Munition

Aufklärungskamera

Position

Bug

Gewicht

500 kg

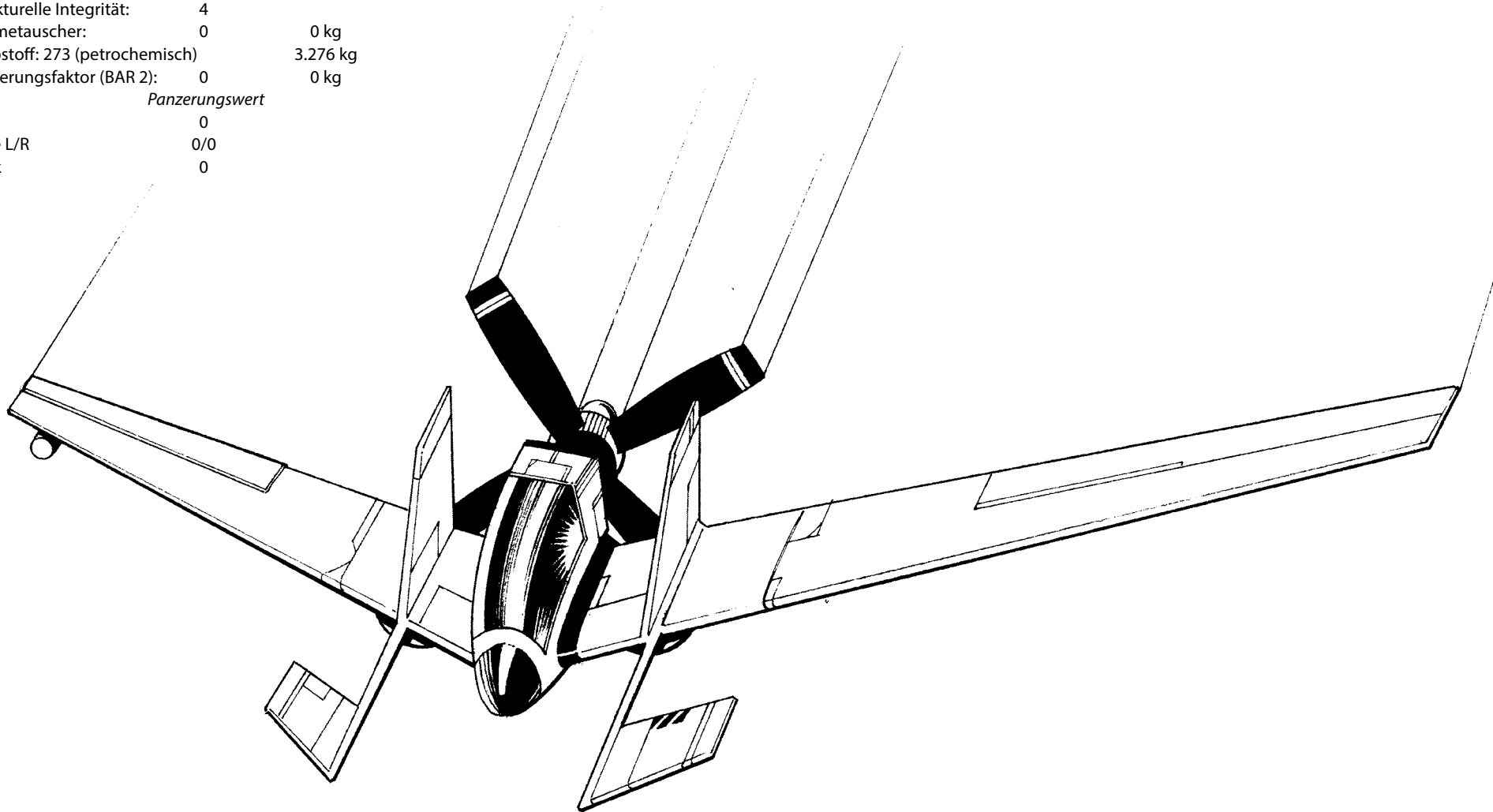
Mannschaft: 1

Laderaum:

13 kg Standard

1 Tür (vorne)

Anmerkungen: enthält Ultraleicht-, Senkrechtstart- und Propeller-Fahrgestell- und Steuerungsmodifikationen sowie 1 Schleudersitz (100 kg)





Gewicht: 10 Tonnen

Rumpf: Andurien NGL

Antrieb: Hermes 100 AeroFusion

Panzerung: Durallex Light

Bewaffnung:

1 Irian Weapons Works Klasse 4 KSR-Lafette

Hersteller: Andurien AeroTech

Hauptwerk: Lopez

Kommunikationssystem: Lassitor 2MA

Zielerfassungssystem: IMB Hawkeye 30

ÜBERSICHT

Auch wenn BattleMechs und Luft-/Raumjäger das Schlachtfeld am Boden, in der Luft und im Weltraum dominieren, sind konventionelle Flugzeuge das Rückgrat der Luftverteidigung auf mehr Welten der Inneren Sphäre als es viele Sesselgeneräle zugeben wollen. Bei so vielen Welten, die über die industriellen Voraussetzungen für die Herstellung eigener konventioneller Flugzeuge verfügen, ist die Bandbreite dieser Maschinen ziemlich beeindruckend, universelle Standards setzen der *Guardian*, der *Mechbuster* und der Boeing Sprungbomber. Der *Angel*-Jagdbomber, der von der Liga Freier Welten im Sternenbundzeitalter eingeführt wurde, ist ein weiteres Beispiel für ein konventionelles Flugzeug, das in der Inneren Sphäre jedem ein Begriff ist.

EIGENSCHAFTEN

Ursprünglich während der Blütezeit des Sternenbunds hergestellt, stellt der *Angel* eine etwas seltenere Konstruktion in der Gattung konventioneller Flugzeuge dar. Mit einem Gewicht von lediglich 10 Tonnen wird es von einer Fusions-turbine statt eines Verbrennungsmotors angetrieben, den die meisten Hersteller grundsätzlich bevorzugen. Auch wenn der Antrieb des Modells Hermes 100 AeroFusion von vielen Planetengarnisonen als teure Extravaganz angesehen wird, so bietet er doch eine unglaubliche Schubkraft und macht den *Angel* zu einem der schnellsten und manövrierfähigsten Jäger in der Atmosphäre. Eine ausgezeichnete Eigenschaft für eine Maschine, die für schnelle Angriffe und Aufklärungsarbeit vorgesehen ist. Unglücklicherweise scheut die Leichtbauweise schwere Panzerung und macht den Jäger damit unbrauchbar für Luftkämpfe, obwohl die KSR-4-Lafette ausreichend Schlagkraft gegen andere leichte Jäger und Bodenfahrzeuge bietet.

EINSATZ

Während des goldenen Zeitalters des Sternenbunds, in dem der *Angel* erstmalig hergestellt wurde, gelang es Andurien AeroTech Lieferverträge überall in der Inneren Sphäre und der Peripherie abzuschließen und ihre Konstruktion im gesamten bekannten Weltraum zu verbreiten. Aus diesem Grund hat der *Angel* sogar die Zerstörung seines Hauptwerks auf Lopez durch capellanische Truppen überstanden, zumindest in Form zahlreicher Nachahmungen wie dem Comet der Vereinigten Sonnen (gegenwärtig hergestellt von Lycomb-Davion Introtech) und der Iyranischen Owl (hergestellt von Shipil auf Skye). Als die Fabrik auf Lopez wiedererrichtet wurde, hatten alle Großen Häuser bereits ihre eigenen Produktionslinien dieses Jägers. Der Hermes-Fusionsantrieb (und seine jeweiligen Entsprechungen) haben die leichten Jäger auf Grundlage des *Angels* jedoch davon abgehalten, eine ähnlich hohe Beliebtheit wie bei Flugzeugen mit Verbrennungsantrieb während der Nachfolgekriege aufrecht zu erhalten.

VARIANTEN

Über die Jahrhunderte gab es mehrere leichte Varianten am Grundkonzept des *Angels*, meist eine Anpassung der Waffen oder die Erprobung weniger teurer Turbinentriebwerke. Eine der erfolgreichsten Varianten ist der Suzume („Sparrow“) von Haus Kurita, der den Hermes-Antrieb gegen eine Shinobi-70-Turbine austauscht, die KSR durch eine LongFire V LSR-5 ersetzt und fünfzig Prozent mehr Panzerung an den Flügeln des Jägers anbringt. Die Iyranische *Angel*-Variante, auch Owl II genannt, behält den Fusionsantrieb bei, ersetzt die KSR jedoch durch einen Mittleren Laser am Bug, je einen Leichten Laser an den Flügeln und eine zusätzliche Tonne Treibstoff für eine größere Operationsreichweite.

AUFRÜSTUNGEN

Während des Bürgerkriegs im Vereinigten Commonwealth hat die Shipil Company auf Skye eine verbesserte Owl II – die Owl III – enthüllt, bei der die Laser der Owl II durch zwei ER-M-Laser am Bug ersetzt wurden. Gleichzeitig hat Andurien AeroTech seinen eigenen Versuch einer Umgestaltung der Laserkonfiguration der Owl enthüllt, wobei das Unternehmen radikaler vorging und den Fusionsantrieb auf eine Aero-Omni 70 reduzierte, eine Tonne Treibstoff hinzugefügt, die KSR gegen einen Mittleren und Leichten Puls laser im Bug sowie einen weiteren ER-L-Laser im Heck ersetzt hat, um Verfolger abzuschrecken.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Remi Lanakir: Einst ein Ass im Militär der Liga Freier Welten, hat sich Force Commander Lanakir nach dem Vierten Nachfolgekrieg in die Reserve der planetaren Luftverteidigung auf New Olympia versetzen lassen, wo er nebenbei als Gastausbilder für die Lloyd Marik-Stanley Aerospace School tätig war. Als Experte an der Steuerung seines *Angel*-Jagdbombers, ist es Lanakir ein besonderer Genuss die Vielseitigkeit konventioneller Jäger gegenüber einem Luft-/Raumjäger in der Atmosphäre zu demonstrieren. Berichten zufolge hat seine simulierte Abschussliste als Ausbilder am LMS ihn zum Doppel-Ass werden lassen. Die Liste beinhaltet den Abschuss mindestens eines Mechs, ein *Hermes II* des nahegelegenen Allison Mech-Warrior Institutes.

ANGEL LEICHTER JAGDBOMBER

Typ: **Leichter Jagdbomber (Variante „Angel“)**

Technologiebasis: Innere Sphäre

Tonnage: 10

Kampfwert: 145

Ausrüstung

		Gewicht
Antrieb:	100	4,5
Art: Fusionsantrieb		
Sicherer Schub:	10	
Maximaler Schub:	15	
Strukturelle Integrität:	10	
Senkrechtstartausrüstung:		0
Wärmetauscher:	10	0
Treibstoff:	160	1
Cockpit:		1
Panzerungsfaktor:	8	0,5
	<i>Panzerungswert</i>	
Bug	2	
Flügel	2/2	
Heck	2	

Waffen und Munition

KSR-4
Munition (KSR-4) 25

Position

Bug
—

Tonnage

2
1

Hitze

0

KRW

6

MRW

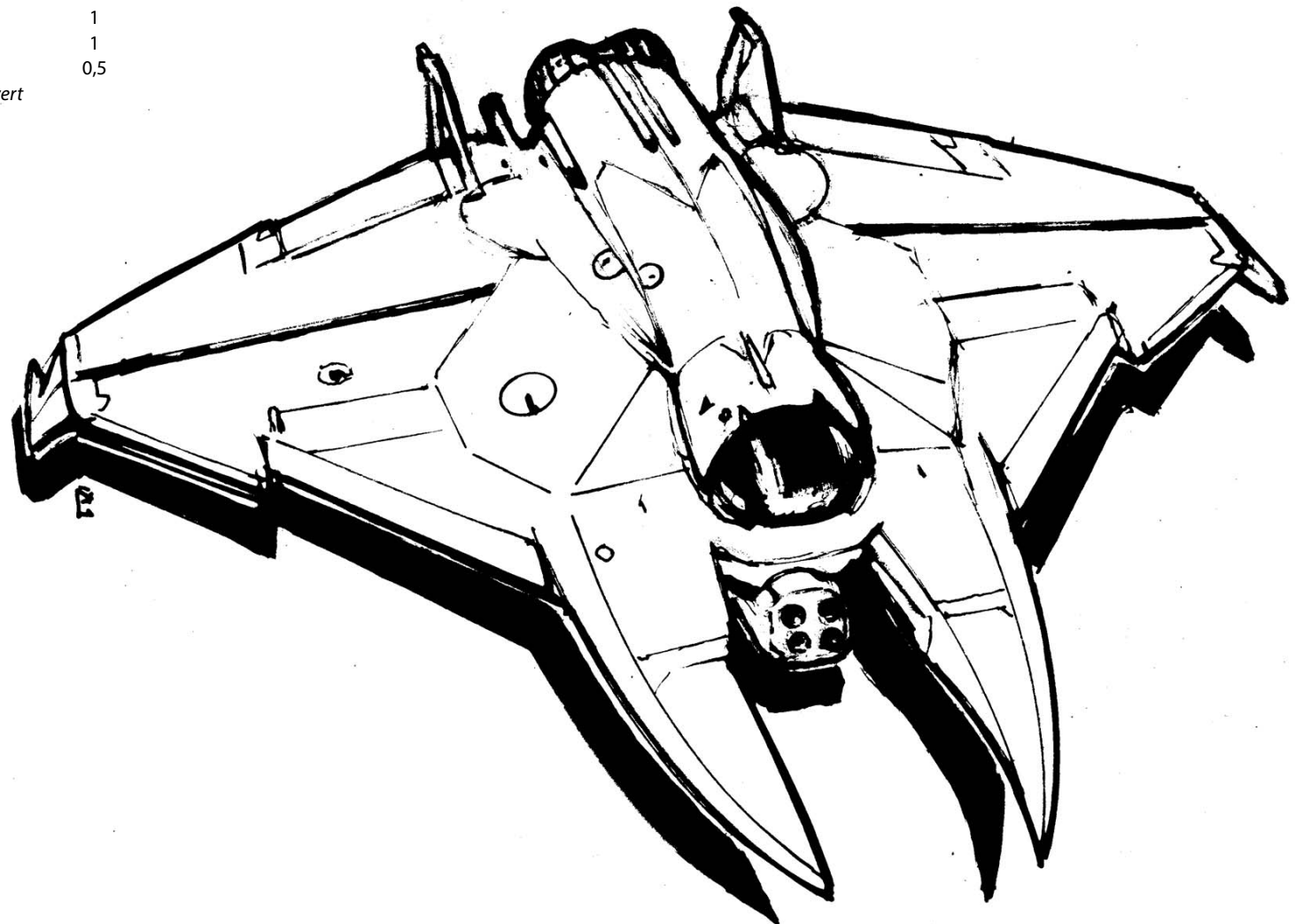
—

LRW

—

ERW

—





Gewicht: 20 Tonnen
Rumpf: Boeing X550
Antrieb: GM 180 Turbine
Panzerung: Boeing Standard Plating
Bewaffnung: keine
Hersteller: Federated Boeing
Hauptwerk: Galax
Kommunikationssystem: Boeing A30
Zielerfassungssystem: Boeing 200

ÜBERSICHT

Militärstrategen im Raum der Vereinigten Sonnen haben sich ein Beispiel an den Versuchen der Konföderation Capella genommen, einen Nutzen aus den bevorstehenden Handlungen des Vereinigten Commonwealth gegen Haus Kurita zu ziehen. Um auf diese Umstände vorbereitet zu sein, begann die AFFS Schlüsselsysteme an der capellanischen Grenze enorm zu verstärken. Die Planer haben wiederholt zusätzliche Luft-/Raumjäger für eine dauerhafte Stationierung auf diesen Welten angefordert, um Luftunterstützung für die Bodentruppen zu gewährleisten. Jedoch waren selbst die Allianz mit den Lyranern und die Wiederentdeckung verlorener Technologien aus dem Helm-Kernspeicher nicht ausreichend für die Herstellung einer angemessenen Anzahl von Fahrzeugen, die so fortschrittlich wie Luft-/Raumjäger gewesen wären. Da nicht ausreichend Jäger für die Stationierung auf unwichtigeren Planeten verfügbar waren, wurden die Anfragen der Planer abgelehnt. Die AFFS entschied daher, auf Schwärme der weit weniger teuren konventionellen Jäger zurückzugreifen, um die Rolle der Bodenunterstützung zu übernehmen. Federated Boeing war das einzige Unternehmen, das diese Nachfrage mit einem funktionsfähigen Prototyp bedienen konnte und hat sich den Liefervertrag mit entsprechender Leichtigkeit gesichert.

EIGENSCHAFTEN

Die zwei Hauptmerkmale des Sprungbombers sind seine niedrigen Kosten und seine hohe Geschwindigkeit. Mit knapp 160.000 C-Noten pro Stück ist der sechssitzige Sprungbomber gerade einmal so teuer wie der günstigste Luft-/Raumjäger. Boeing hat dabei schamlos vom capellanischen Guardian-Jäger abgekupfert. Federated Boeing hat mit dem Guardian Rumpf begonnen und es für seine eigenen fortschrittlichen Werke abgewandelt, dabei das beliebte eingebaute DiagBug-System beibehalten und den überwiegenden Teil von Panzerung und Bewaffnung entfernt, um einen größeren Antrieb einzubauen. Der hohe Schub erlaubt es dem Bomber, schnell seine komplette externe Nutzlast über das Schlachtfeld zu transportieren.

Andererseits sorgt die papierdünne Panzerung dafür, dass Sprungbomber, die unter Feindbeschuss geraten, nicht mehr zurückkehren. Da die meisten konventionellen Jäger ohnehin keinen Gegenangriff überleben, hat Federated Boeing lediglich eine Tonne Panzerung für den Schutz gegen schwierige Wetterbedingungen und Beschuss von kleinkalibrigen Waffen verbaut. Dies wurde als ausreichend betrachtet, da Boeing ohnehin geplant hatte, andere Vorzüge von Haus Liaos Guardian auszuborgen, namentlich einige Bombenabwurf-taktiken. Capellanische Piloten haben Alternativen zu selbstmörderischen Bombenabwurfmethoden wie dem „Schulterwurf“ entwickelt, bei dem das Flugzeug im Steigflug abdreht, bevor es die Zielzone erreicht. Die hohe Geschwindigkeit und der Angriffswinkel befördern die Bombe dabei in den Zielbereich.

Ein weiteres Merkmal, das den Boeing Sprungbomber vom Guardian unterscheidet ist seine Senkrechtstart- und Landefähigkeit. Dies hat vielen Kommandanten die Möglichkeit gegeben, den Sprungbomber auch bei Offensivmissionen einzusetzen. Auch wenn keine Landeplätze für die Erstlandungen genommen werden, kann der Sprungbomber den Hauptstreitkräften an jeden Ort der Planetenoberfläche folgen, sofern Bomben und Treibstoff zur Verfügung stehen.

EINSATZ

Die erste Auslieferung von fünfundzwanzig Sprungbomben wurde in den 3030ern unmittelbar nach Marlette verbracht. Keine weiteren Kunden, Milizen oder Söldner, haben sich an Federated Boeing gewendet, um zusätzliche Sprungbomber zu erwerben. Sie zogen es vor erst einmal zu beobachten, wie gut sich die Bomber im Kampf schlagen. Da es sich aus der Sichtweise dieses Hardware-Handbuchs um eine neuere Konstruktion handelt, gab es bis 3044 keine wirkliche Gefechtsstatistik zu diesem Jäger, bis die Söldnerinheit

McCarron's Armored Cavalry ein System angriff, in dem der Sprungbomber zwar gut funktionierte, aber in der Kampagne weder das Blatt wenden noch einen besonderen Eindruck hinterlassen konnte.

VARIANTEN

Varianten existieren eher theoretisch als tatsächlich. Kommandanten mit Interesse an dieser Konstruktion haben versucht, externe Einweg-Kurzstreckenraketen statt Bomben an den Flügeln anzubringen, um anderen Sprungbomben in der Umgebung im Falle von Feindbeschuss Luftdeckung zu geben. Andere haben bei Federated Boeing angefragt, das Gewicht des Sprungbombers leicht zu erhöhen, um mehr Bomben anbringen zu können. Jedoch würde die Erhaltung der Geschwindigkeit bei einer größeren Flugzeugzelle einen Fusionsantrieb erfordern, der die Kosten des Jägers verdreifachen und damit das Hauptverkaufsargument dieser Nischenkonstruktion wegfallen würde.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Captain Jarred Bensen: Bensen hat die Flugschule mit einem der schlechtesten Ergebnisse seiner Klasse nur gerade so bestanden, als er von Federated Boeing das Angebot erhielt, ihren neuen Sprungbomber zu testen. Boeing war der Ansicht, dass unerfahrene Piloten der Schlüssel zu einer erfolgreichen Verkaufsstrategie wären, da Bensen stellvertretend für die Gattung von Piloten stand, die bei Planetenmilizen ihren Dienst verrichten. Bekannt für seine Zielschwierigkeiten im Flugtraining war Bensen ideal für das Programm von Boeing. Die relativ einfache, pilotenfreundliche Maschine kam Bensen mangels Talent sehr entgegen und er war in der Lage, seine Fähigkeiten zu verbessern und andere Rekruten im effektiven Umgang mit dem Sprungbomber zu schulen.

BOEING SPRUNGBOMBER

Typ: **Boeing Sprungbomber**

Technologiebasis: Innere Sphäre

Tonnage: 20

Kampfwert: 64

Ausrüstung

		Gewicht
Antrieb:	180	14
Typ:	Turbine	
Sicherer Schub:	9	
Maximaler Schub:	14	
Strukturelle Integrität:	9	
Senkrechtstartausrüstung:		1
Wärmetauscher:	10	0
Treibstoff:	320	2
Cockpit:		2
Panzerungsfaktor:	16	1
	<i>Panzerungswert</i>	
Bug	7	
Flügel	3/3	
Heck	3	

Waffen und Munition
keine

Position
—

Tonnage
—

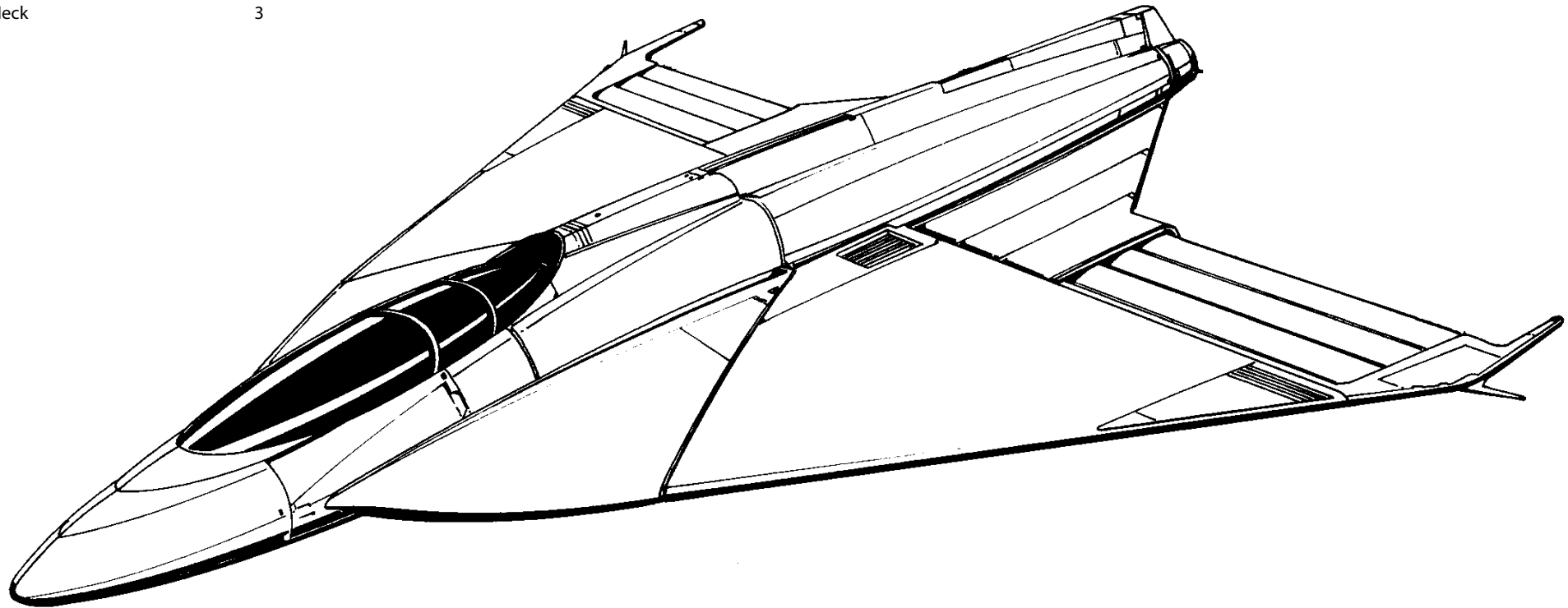
Hitze
—

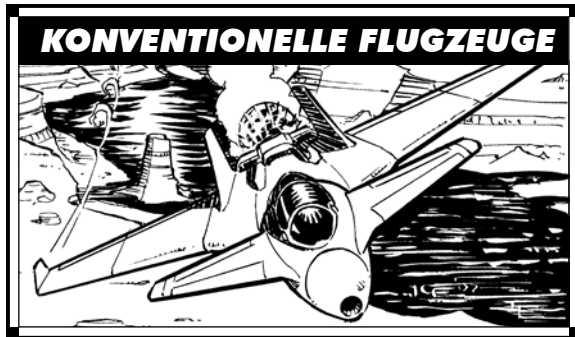
KRW
—

MRW
—

LRW
—

ERW
—





Gewicht: 20 Tonnen

Rumpf: Mujika Aerospace Typ 4

Antrieb: Rawlings 140 Air Turbine

Panzerung: Mujika AeroShell Light

Bewaffnung:

1 Sian/Ceres Cougar KSR-6

Hersteller: Mujika Aerospace Technologies

Hauptwerk: St. Ives

Kommunikationssystem: XDuo-teck 20

Zielerfassungssystem: Radcom T5

ÜBERSICHT

In der modernen Kriegsführung ist der BattleMech die offensichtlichste Komponente der militärischen Spitzentechnologie. Der konstruktionstechnisch ältere Luft-/Raumjäger ist hinter diesen Stahlkolossen zurückgefallen und sei es auch nur aufgrund seiner Knappheit. Ein Raumüberlegenheitsjäger ist deutlich schwieriger zu bergen als ein Mech. Wenn das Bewegungssystem eines Mechs einen Defekt hat, fällt er nach vorn und ist bereit zum Bergen und Reparieren. Wenn ein Luft-/Raumjäger hingegen einen Antriebsdefekt hat, verschwindet er in der Weite des Alls oder verteilt sich als kilometerweiter Trümmerhaufen. Lediglich der unschätzbare Wert der Luftüberlegenheit hält diese Maschinen überhaupt in der Atmosphäre.

Jeder Staat, der die seltenen Produktionsstätten für hierbei unterstützen kann, hält sich an die fusionsbetriebenen Luft-/Raumjäger, um den Luftraum unter Kontrolle zu halten, während Staaten, die sie nicht unterstützen können auf konventionelle Jäger wie den *Guardian* zurückgreifen müssen. Erstmals im Jahre 2831 ausgeliefert, wurde der atmosphärische *Guardian*-Jäger ausschließlich zur Bodenunterstützung konstruiert.

Auch wenn er gegenüber Bodeneinheiten eine spektakuläre Geschwindigkeit aufweist, ist er gegen fusionsbetriebene Maschinen ziemlich hilflos. Der wirkliche Vorteil dieser Maschine gegenüber einem gewöhnlichen Luft-/Raumjäger ist seine Einfachheit. Die Menschheit fliegt schon länger mit Strahltriebwerken als mit Fusionsbrennern und die Technologie, um die Maschine in Stand zu halten ist überaus einfach. Nur wenige Welten können nicht zumindest eine Vorzeigestreitmacht an atmosphärischen Jägern in Stand halten und der *Guardian* ist eine der einfachsten Maschinen. Eine Welt, die nicht einen Luft-/Raumjäger unterhalten kann, kann dennoch häufig ein Regiment atmosphärischer Jäger in Stand halten.

EIGENSCHAFTEN

Die Flugzeugzelle des *Guardians* ist um eine kraftvolle Rawlings 140 Air Turbine drapiert, die mit vier Vektorschubtriebwerken ausgestattet ist, die einen Senkrechtstart ermöglichen, sofern nur die eigene interne Bewaffnung eingeladen wurde. Selbst wenn die maximale Anzahl an Bomben hinzugeladen wurde, benötigt der Jäger lediglich eine fünfzig Meter lange Startbahn.

Aus logistischer Sicht ist der *Guardian* ein Traum. Von Beginn an am Rande der Veralterung konstruiert, kann der *Guardian* einfach aus den örtlichen Ausrüstungsbeständen in Stand gehalten werden. Elektronik, Avionik und Antrieb sind halbmodular und erlauben eine Anpassung an örtlich verfügbare Austauschkomponenten. Jeder *Guardian* verfügt über einen Selbsttest, der die Mängel des Jägers feststellen und den jeweiligen Ersatz aus den vorher ausgewählten Lagerlisten vorschlagen kann. In Kombination mit der Einfachheit der Konstruktion ist der Arbeitsaufwand für die Instandhaltung weit niedriger als bei den meisten anderen Fahrzeugen im heutigen Gebrauch.

Der einzige Nachteil des *Guardians* ist sein Mangel an Schutz. Auch wenn die Geschwindigkeit ein gewisses Maß an Sicherheit gewährt, ist die Flugzeugzelle nicht stark genug, um eine ausreichende Menge Panzerung zu tragen. Allein deshalb sieht man selten Piloten, die von Luft-/Raumjägern zu atmosphärischen Jägern wechseln. Selbst die leichteste Luft-/Raummaschine kann weit mehr Panzerung tragen, was zu schlechten Flugangewohnheiten bei Luft-/Raumpiloten führen kann, die nur schwer wieder abzulegen sind.

Neben dem Bombenvorrat trägt der *Guardian* auch eine Sian/Ceres Cougar KSR-6 im Bug als Erstschlagwaffe. Auch

wenn böse Zungen vorschnell einräumen, wie nützlich ein oder zwei weitere Laser für Tieffliegerangriffe wären, ist die Rolle des *Guardians* mehr darauf ausgelegt, einen einmaligen Feuerstoß abzugeben, wie es mit einer zeitlich gut angesetzten Raketen salva möglich ist. Piloten, die ihr Flugzeug wiederholt Schaden aussetzen, wie es bei Tieffliegerangriffen der Fall wäre, überleben in dieser dünnhäutigen Maschine nicht lange.

EINSATZ

Der *Guardian* ist häufig in Garnisonen des Hauses Liao aufzufinden. Während des Vierten Nachfolgekrieges lernten Davions MechKrieger das Fürchten vor den *Guardian*-Rudeln, die scheinbar aus dem Nichts auftauchten und Bomben auf unvorbereitete Mechformationen abwarfen. Unglücklicherweise sah der Aufbau der Standard-Regimentskampfverbände der AVS eine ausreichende Unterstützung für Luft-/Raumjäger vor. Die fusionsbetriebenen *Corsairs* und *Stukas* haben mit den *Guardians* kurzen Prozess gemacht, sobald sie entdeckt wurden.

VARIANTEN

Eine häufige Nachfrage erzwang eine kleine Produktionsreihe des *Guardian* B, der die Geschwindigkeit des Jägers vermindert und die Kurzstreckenraketen durch Mittlere Laser und ihre Zusatzausrüstung ersetzt. Die meisten dieser Maschinen wurden während des Vierten Nachfolgekrieges zerstört, durch schwache Panzerung und niedrige Geschwindigkeit verkrüppelt.

AUFRÜSTUNGEN

Der jüngste technologische Fortschritt hat zwei neue Varianten des *Guardian* hervorgebracht, Variante C trägt eine munitionsreiche KSR-4 statt der alten KSR-6. Variante D ersetzt die KSR durch eine LSR-10.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Sergeant Emma Guth: Sergeant Guth fliegt einen *Guardian* bei Galaport Security Services. Bei der schieren Größe des Galaports wird Guths *Guardian* B häufig dazu eingesetzt, verschwundene Bergungsschlepper oder gestohlene Trosse wiederzufinden.

Waffen und Munition	Position	Tonnage	Hitze	KRW	MRW	LRW	ERW
KSR-6	Bug	3	4	8	—	—	—
Munition (KSR-6) 15	—	1					

Typ: **Guardian Jäger**

Technologiebasis: Innere Sphäre

Tonnage: 20

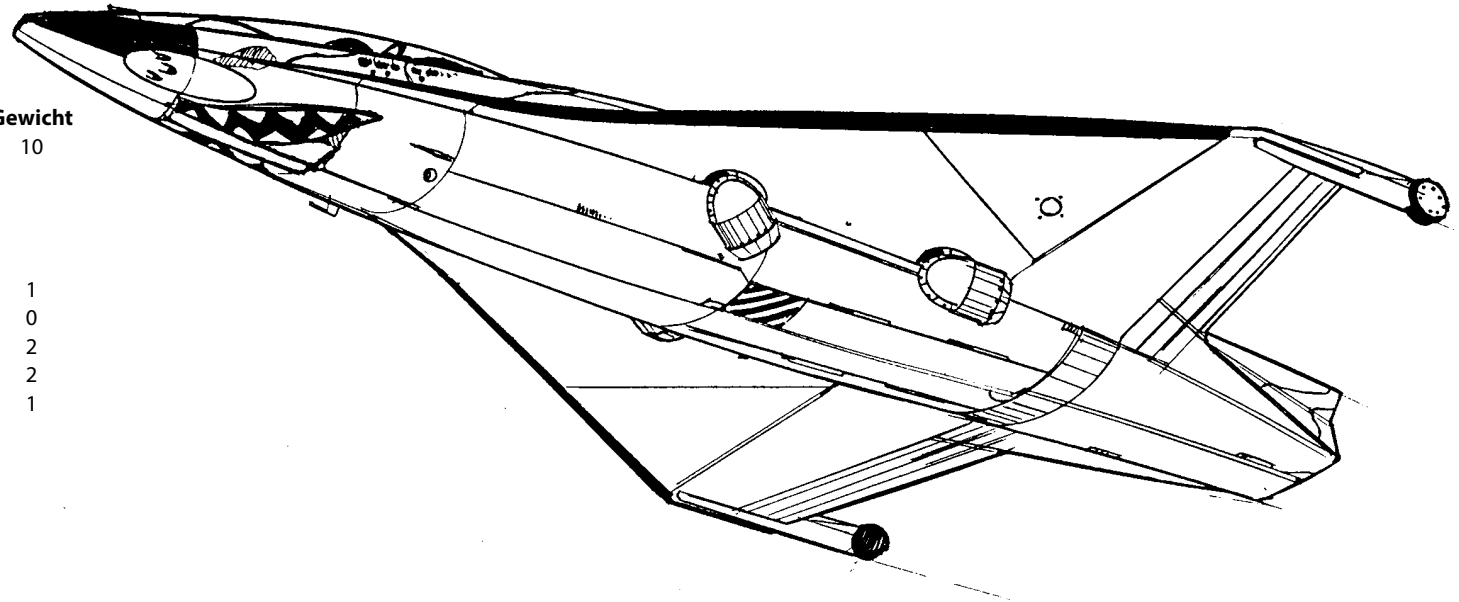
Kampfwert: 176

Ausrüstung

		Gewicht
Antrieb:	140	10
Typ:	Turbine	
Sicherer Schub:	7	
Maximaler Schub:	11	
Strukturelle Integrität:	7	
Senkrechtstartausrüstung:		1
Wärmetauscher:	10	0
Treibstoff:	320	2
Cockpit:		2
Panzerungswert:	16	1

Panzerungswert

Bug	6
Flügel	3/3
Heck	4





Masse: 25 Tonnen

Rumpf: Imstar DF/25

Antrieb: Imstar-C 150 Turbine

Panzerung: Riese Heavy

Bewaffnung:

1 Irian Weapon Works Klasse 2 KSR

2 LongFire LSR 5 Lafetten

Hersteller: Imstar Aerospace

Hauptfabrikation: Amity

Kommunikationssystem: Lassitor 2JA

Zielerfassung: IMB SYS 3000

ÜBERSICHT

Neben dem Leichten Jahdbomber *Angel* gehört auch der Mittelschwere *Defender* Angriffsjäger zum Standard der konventionellen mittelschweren Jagdflugzeuge, seit seinem Erscheinen zur Zeit des Sternenbundes. Er wurde als günstiger, planetarer Abfangjäger von Imstar Aerospace of Amity in der Liga Freier Welten vorgestellt. Ein aggressives, interstellares Verkaufskonzept und der offene Handel innerhalb des SB, lies Imstar genug Raum um diese „Verteidigung des armen Mannes“ in der ganzen Inneren Sphäre zu verkaufen, ob nun als aktuelles Flugzeug oder auch nur in Form von Bauplänen und Lizenzen um den Jäger zu kopieren.

EIGENSCHAFTEN

Angetrieben von günstigen Imstar-C Turbinen, ist der DF ein günstiger Jäger mit einer ausgezeichneten Geschwindigkeit – für ein konventionelles Jagdflugzeug – die ausreicht einen

Planetlifter oder *Mechbuster* zu überholen (oder, wenn nötig, abzuhängen). Für einen Jäger, der ausschließlich innerhalb einer Planetenatmosphäre zum Einsatz kommt, ist er Luft/Raumjägern mit vergleichbarer Schubkraft, in Kurvenkämpfen überlegen. Allerdings ist der DF, im direkten Vergleich, eher zerbrechlich.

Die Kombination von Geschwindig- und Beweglichkeit, mit einer Auswahl an Kurz- und Langstreckenwaffen, machen den DF zum idealen Gegner für konventionelle Jäger, Senkrechtstarter oder Bodenziele, während er sich des Weiteren auch als relativ günstiger Unterstützer zum Abfangen von niedrig fliegenden Luft/Raumjägern eignet.

EINSATZ

Dank des Produktionsaufschwungs während der Ära des Sternenbundes und den darauffolgenden Nachfolgekriegen wurde der DF ein weitverbreitetes Design. Der Jäger wurde in der gesamten Inneren Sphäre unter verschiedenen Namen hergestellt, wobei das Leistungsprofil und die Standardkonfiguration so gut wie nie geändert wurde. Dabei übertraf die Produktion sämtliche Mitbewerber, inklusive der Luft/Raumjäger-Hersteller. Der Erfolg begründete sich zum einen an der leicht zu beschaffenden Technologie und des geringen Produktionsaufwandes gegenüber einer unter Lizenz betriebenen Hochtechnologie-Fabrik, welche heute in Trümmern liegen oder von Sprungschifflieferungen abhängig sind. Haus Steiner hatte in den späteren Nachfolgekriegen die größte Anzahl von DF im Einsatz, und verteilten sowohl die Standardversion, als auch verschiedene Varianten des Jägers auf viele Grenzwelten, insbesondere um bei Garnisonen mit geringer Priorität ein Zeichen zu setzen.

VARIANTEN

Während der zweite Nachfolgekrieg im Gange war, präsentierte die Lockheed/CBM-Abteilung auf Gibbs eine Version, die es den Iyranschen Luftstreitkräften auch die Möglichkeit bot, kurze Startbahnen oder Flugzeugträger zu nutzen. Die mit VTOL-Technik ausgestattete Maschine verzichtete dafür auf eine Tonne Treibstoff und die komplette Bewaffnung wurde gegen zwei TharHes Blue KSR-4-Werfer in den Tragflächen, sowie einem Duo Maschinengewehre ausgetauscht. Um den Mangel an Reichweite auszugleichen, wurde der sogenannte Kaiseradler oftmals mit unmodifizierten DF (Der Steinadler) eingesetzt.

Die Capellanische Konföderation brachte ihrerseits eine eigene Variante auf das Schlachtfeld. Der Kranich wurde von Mujika Aerospace Technologies zusammen mit dem traditionellen Guardian auf St. Ives gefertigt. Er trägt eine dritte LSR-5-Lafette anstelle des KSR-Werfers in der Nase, und greift mit seinen Geschwistern auf ein einzelnes Munitionsdepot zu. Die erhöhte Langstreckenfeuerkraft reicht aus um jeden konventionellen Jäger mit einer einzigen Salve schwer zu beschädigen.

AUFRÜSTUNGEN

Nachdem die Artemis IV-Technologie im Jahre 3035 wieder entdeckt wurde, entwickelten die Ingenieure der Liga Freier Welten eine der ersten LoSTech-Aufrüstungen für eine konventionelle Jagdmaschine. Der *Defender* wurde 3038 mit dem System ausgerüstet und verzichtete dafür auf den KSR-Werfer in der Nase, während das Artemis IV von nun an die Tragflächen-Lafetten unterstützte. Der neu benannte DF II verzichtete damit auf einen geringen Teil seiner Kurzstreckenbewaffnung, um im Gegenzug seine Schlagkraft gegen entfernte Gegner zu erhöhen.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Miguel Tiborovich: Der stellvertretende Commander der zweiten St. Ives Lancers war ein dreister und arroganter Transgressor-Pilot dessen Abschussrekord nie ausreichte, um seine Vorliebe der frechen Antworten gegenüber Vorgesetzten und dem Verspotten seiner Kameraden zu unterdrücken. Aber anstatt ihn ohne Umschweife zu bestrafen, versetzten ihn seine Vorgesetzten zur lokalen Miliz auf Warlock und beförderten ihn gleichzeitig zum Commander der dort ansässigen Jägerstaffel an Bord der WCN Tarnished Blade, einem veralteten Lucius Zhao-Trägerschiff. Obwohl sein Ego schwer angeschlagen war, entwickelte er eine Neigung für seine Kranich-Variante des DF und erhielt auch eine Auszeichnung für die Mithilfe bei dem Abschuss zweier Söldnermaschinen während eines kleinen Überfalls auf Warlock im Jahre 3032.

DEFENDER MITTELSCHWERER ANGRIFFSJÄGER

Typ: Mittelschwerer Angriffsjäger (Defender-Variante)

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 25

Kampfwert: 259

Ausrüstung

		Gewicht
Antrieb:	150	11
Typ:	Turbine	
Sicherer Schub:	6	
Maximaler Schub:	9	
Strukturelle Integrität:	6	
Senkrechtstartausrüstung:		0
Wärmetauscher:	0	0
Treibstoff:	480	3
Cockpit:		2,5
Panzerungswert:	24	1,5
	Panzerungs-	
	wert	
Bug	7	
Flügel	6/6	
Heck	5	

Waffen und Munition

KSR-2	Bug	1	0	3	—	—	—
Munition (KSR-2) 50	—	1					
LSR-5	RF	2	0	3	3	3	—
LSR-5	LF	2	0	3	3	3	—
Munition (LSR-5) 24	—	1					

Position

Tonnage

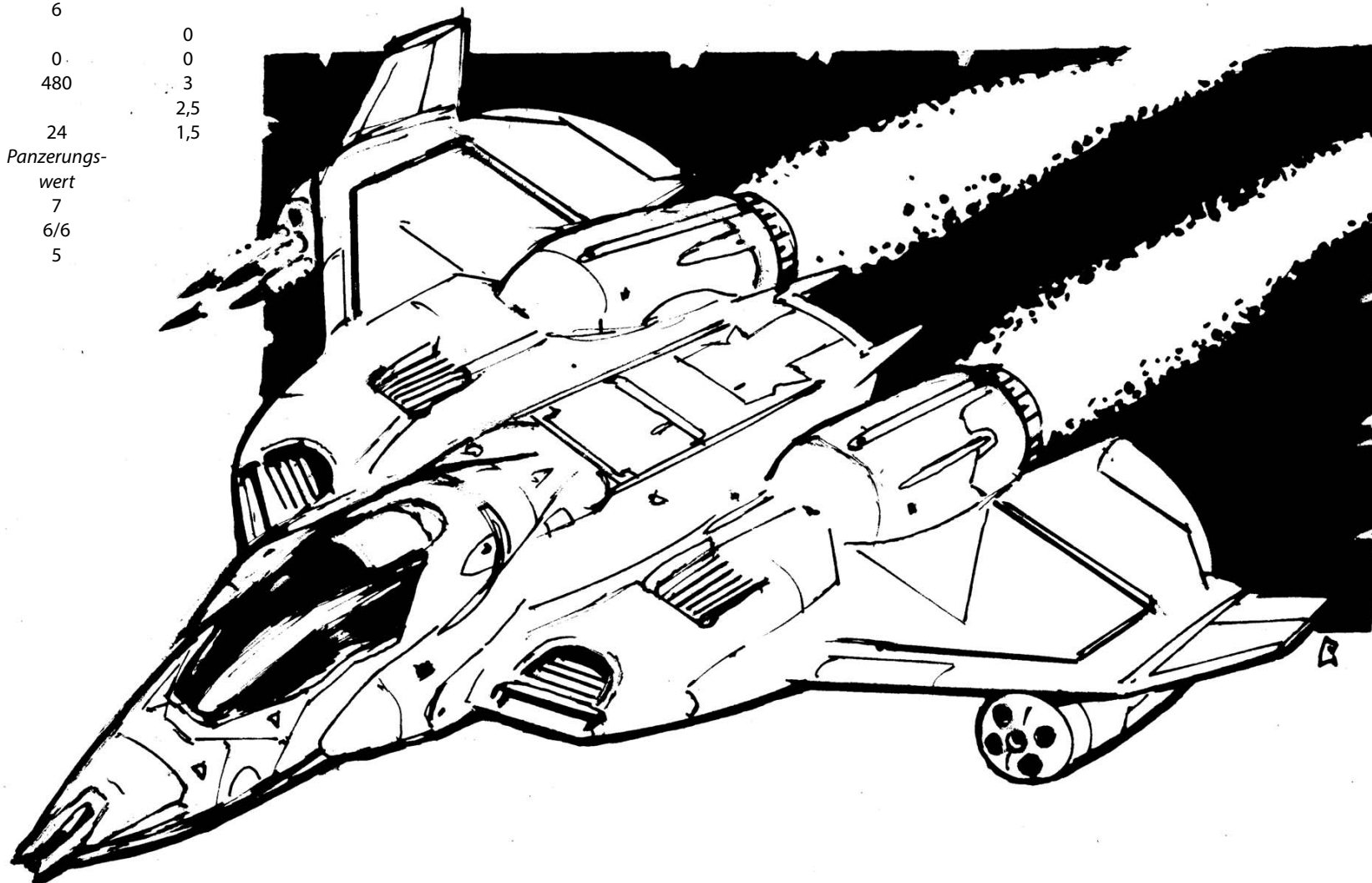
Hitze

KRW

MRW

LRW

ERW





Masse: 45 Tonnen

Rumpf: JA-MTR-Airframe

Antrieb: GM 225 Atmo-Fusion

Panzerung: StarGuard II

Bewaffnung:

1 Mydron Model B Autokanone 10

2 Holly KSR-4 Werfer

Hersteller: Jalastar Aerospace

Hauptfabrikation: Panpour

Kommunikationssystem: O/PR Janxiir

Zielerfassung: TargiTrak 700

ÜBERSICHT

Während der Blütezeit des Sternenbundes, stellten Andurien Aerotech und Imstar Aerospace konventionelle Jagdmaschinen vor, die heutzutage im gesamten, von der Menschheit beherrschten Weltraum zum typischen Anblick der Luftstreitkräfte geworden sind. Die Vereinigten Sonnen sicherten sich mit der Vorstellung des schweren Angriffsjägers *Meteor* durch Jalastar Aerospace ein Stück in dieser Marktnische. Der *Meteor* war eine Jagdmaschine für den Export in die Terranische Hegemonie. Anstatt die aggressive Verkaufsstrategie seiner Mitbewerber aus der Liga freier Welten zu kopieren, verkaufte Jalastar ihr Produkt ausschließlich an Kunden aus der terranischen Hegemonie.

EINSATZEIGENSCHAFTEN

Auch wenn es den Standards für die Konstruktion eines schweren Angriff Jägers entsprach, ist der fusionsbetriebene *Meteor* – wie auch Andurien Aerotechs *Angel* – heutzutage ein unübliches Design, was ihm zwar eine bessere Gewichtsver-

teilung beschert, aber gleichzeitig höhere Kosten in der Produktion verursachte. Wie auch immer, der Preis spielte kaum eine Rolle als der *Meteor* sein Debut in der terranischen Hegemonie feierte. Der aufgerufene Preis erlaubte es Jalastar, einen Jäger zu liefern, der eine respektable Geschwindigkeit erreichte, während er weiterhin genug Raum für schwere Waffen und Panzerung für eine konventionelle Jagdmaschine besaß.

Das Herzstück seiner Bewaffnung besteht aus der, in der Nase platzierten, schweren Mydron B Autokanone, die mit zwei Tonnen Munition für eine ausreichende Feuerkraft auf mittlere Entfernung bietet. Ein einzelner Treffer dieser Waffe kann die meisten konventionellen Jäger zum Rückzug zwingen und leichtere Maschinen, die ihr Schicksal herausfordern, verkrüppeln.

Zwei Holly KSR-4-Lafetten unterstützen die Autokanone, insbesondere während eines Angriffs auf Bodenfahrzeuge oder niedrigfliegende Senkrechtstarter. Trotz dieses beeindruckenden Waffenaufgebots, wurden die meisten *Meteor* Maschinen oftmals als Jagdbomber eingesetzt, mit genug Material um kleine Konzentrationen von Bodentruppen, inklusive BattleMechs und gepanzerte Einheiten zu versprengen.

EINSATZ

Jalastars nach Terra gerichtete Marketing Kampagne endete mit dem gleichen Effekt, wie auch die Herangehensweise von Andurien Aerotech und Imstar Aerospace mit dem Angriffsjäger *Angel* und DF. Wie auch schon der Sphärenweite Verkauf der beiden zuvor genannten Konstruktionen, wurde der *Meteor* vor dem Zerfall des Sternenbundes über Drittanbieter an planetare Garnisonen überall in der Inneren Sphäre verkauft. Als der Sternenbund auseinanderbrach und sich die großen Häuser ihr Stück aus dem Hegemonie Territorium schnitten, beanspruchten sie alle dort stationierten *Meteor*-Jäger. Die weitverbreiteten Baupläne sorgten für einen gigantischen Aufschwung innerhalb der einheimischen Produktion und so wurde der *Meteor* die Vorlage für alle bekannten schweren Angriffsjäger.

VARIANTEN

Das Haus Kurita produzierte zum einen den Standard-*Meteor* (genannt Inseki oder Meteorit), als auch eine verbesserte Variante, den Inseki II. Er nutzte die Vorteile seines Fusionsreaktors voll aus, indem er seine Bewaffnung gegen eine, in der Nase montierten, PPK, sowie zwei in den Tragflächen untergebrachte Telos DecaCluster LSR-10-Lafetten und ein im Heck angebrachtes Maschinengewehr austauschten.

Eine taurianische Variante, die unter dem Namen Bat Hawk bekannt wurde, ersetzte den Fusionsreaktor gegen eine, lokal produzierte 225er Turbine, während man die schwere Autokanone im Bug beließ.

Die an den Tragflächen montierten KSR-Werfer wurden aufgrund des neuen Triebwerks entfernt, dafür installierte man ein Doppelpack Harvester-KSR in der Nase des Jägers.

VERBESSERUNGEN

Gutierrez Aerospace stellte 3060 auf Trellisane eine freie Welten Modifikation des *Meteor* vor. Aufgrund der Zweifel der Ligazentrale für Kommando & Koordination (LZKK) wurde diese Variante zum Export freigegeben. Das Liga Modell des *Meteor*, der *Meteor-G*, besitzt anstatt der alten Mydron-B Autokanone ein leichtes Corean Gaussgeschütz und tauschte die Holly 4-Pack KSR gegen die effizienteren Guided Technologies 2nd Gen Blitz-KSR-4 aus. Durch diese Umstellung waren die Ingenieure gezwungen die Reichweite des *Meteor-G* um ein Drittel zu verringern.

Beim *Meteor-U*, einer verbesserten Variante der Vereinigten Sonnen, wurde die Mydron B gegen ein Ultra-Modell ausgetauscht, unterstützt von je einem Paar mittelschweren Lasern (inklusive zweier WT) welche die KSR-Lafetten ersetzten. Wie auch das Modell G, wurde beim *Meteor-U* auf Ausdauer verzichtet, während man seine Offensiv-Schlagkraft beinahe verdoppelte.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Valerie „Walküre“ Sunrider: Im Jahre 3034 während Ihres Dienstes bei der planetaren Luftverteidigung von Baxter, flog Leutnant „Walküre“ Sunrider mit einem unmodifizierten, lyranischen *Meteor* in den Kampf gegen angreifende Kurita-Plünderer. Ohne angemessene Verteidigung – und der maßlosen Unterschätzung der konventionellen Luftverteidigung von Baxter – waren die VSDK-Einheiten leichte Beute für Sunriders Schwadron. Obwohl Ihr in Weiß und Steinerblau lackierter Jäger von einem gegnerischen *Panther* abgeschossen wurde, erhielt sie eine Auszeichnung durch die LCS für ihre erfolgreichen Luft-Boden-Angriffe und Bombardierungen, die die Zerstörung von zwei BattleMechs und zwei Fahrzeugen zur Folge hatten. Danach kehrte sie in den aktiven Dienst zurück, natürlich als Pilot eines *Meteor*.

METEOR SCHWERER ANGRIFFSJÄGER

Typ: **Schwerer Angriffsjäger ("Meteor" Variante)**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 45

Kampfwert: 451

Ausrüstung

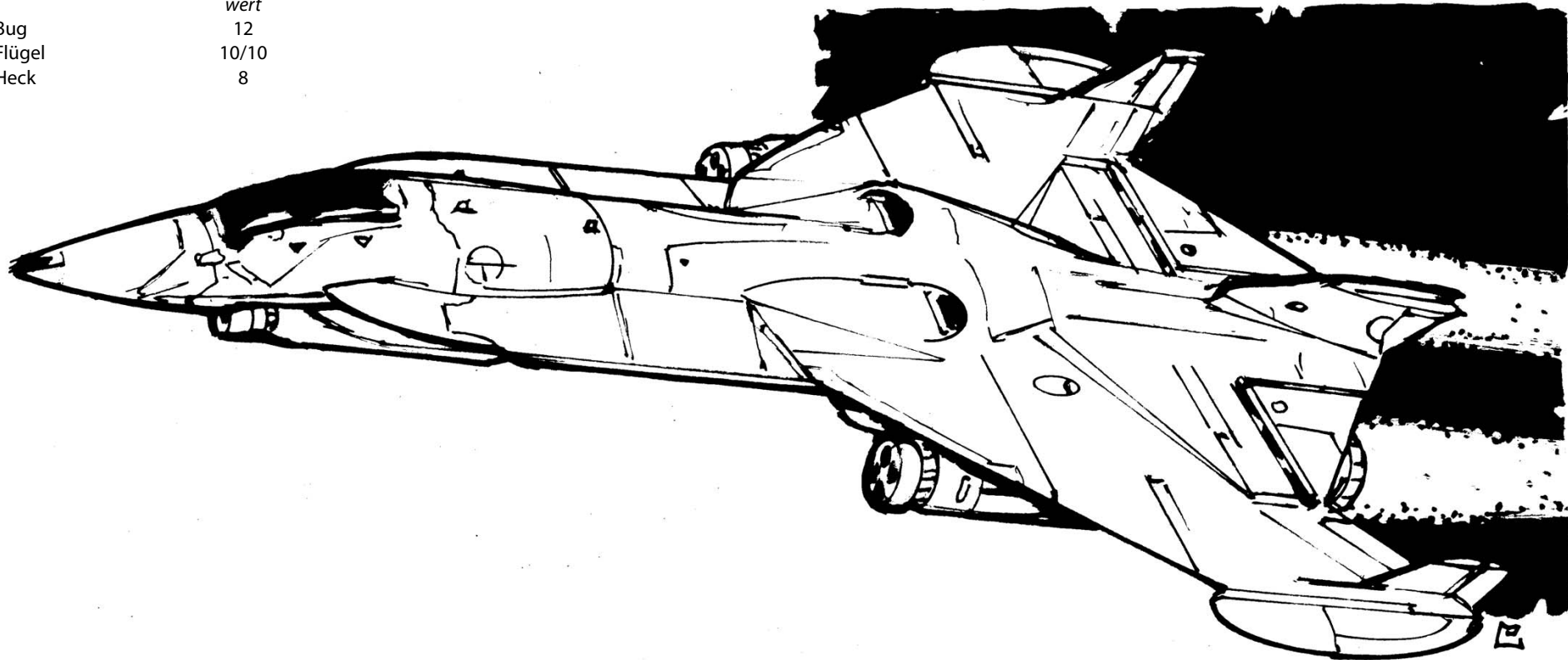
		Gewicht
Antrieb:	225	15
Typ:	Fusionsreaktor	
Sicherer Schub:	5	
Maximaler Schub:	8	
Strukturelle Integrität:	5	
Senkrechtstartausrüstung:		0
Wärmetauscher:	10	0
Treibstoff:	480	3
Cockpit:		4,5
Panzerungswert:	40	2,5
	<i>Panzerungs-</i>	
	<i>wert</i>	
Bug	12	
Flügel	10/10	
Heck	8	

Waffen und Munition

Autokanone/10	Bug	12	0	10	10	—	—
Munition (AK/10) 20	—	2					
KSR-4	RF	2	0	6	—	—	—
KSR-4	LF	2	0	6	—	—	—
Munition (KSR-4) 50	—	2					

Position **Tonnage** **Hitze** **KRW** **MRW** **LRW** **ERW**

Bug	12	0	10	10	—	—
—	2					
RF	2	0	6	—	—	—
LF	2	0	6	—	—	—
—	2					





Masse: 50 Tonnen

Rumpf: Shinobi III Standard

Antrieb: Shinobi 250 Turbine

Panzerung: Buster Standard

Bewaffnung:

1 Zeus-75 Mark IX Autokanone/20

Hersteller: Gorton, Kingsley & Thorpe Enterprises

Hauptfabrikation: Rasalhaag

Kommunikationssystem: Duoteck 5

Zielerfassung: RCA Instatrac MK II

ÜBERSICHT

Der *Mechbuster* war eine hastig konstruierte Notlösung für die schwindenden Bestände an Luft/Raumjägern innerhalb des Draconis-Kombinats. Trotz des kurzen Produktionslaufs vollführte der *Mechbuster* seine Aufgaben hervorragend. Tausende wurden produziert bevor Wakazashi, kurz vor dem Vierten Nachfolgekrieg, ihre Fabriken auf effektivere Luft-/Raumjäger-Konstruktionen umrüstete. Mit der Gründung der Freien Republik Rasalhaag und den zugefügten Schäden während der Ronin-Kriege, „schenkte“ das Draconis-Kombinat dem neuen Staat die Baupläne und alle zur Produktion benötigten Rechte. Somit konnte Rasalhaag einen günstigen und effektiven Jäger produzieren, mit dem sie ihre Grenzen vor möglichen, lyranischen Überfällen beschützen konnten.

EINSATZEIGENSCHAFTEN

Die natürlichen Grenzen eines jeden turbinengetriebenen Jägers bedeutete das Ende der *Mechbuster* Produktion. Wenig Panzerung, begrenzte Reichweite und Munition zwangen den *Mechbuster* häufig zurück auf das Landefeld. Auch mit Unter-

stützung zum Schutz oder Flugbetankung war der Jäger nur mit wenig Munition ausgestattet, die ihm keine Minute Dauerfeuer erlaubte. Ohne die Möglichkeiten eines Senkrechtstarters benötigte der *Mechbuster* zudem eine geeignete Start- und Landebahn, die seine Nutzung für einen notwendigen Guerilla-Krieg ausschloss. Sollte das Flugfeld in die Hände des Feindes fallen, wäre man gezwungen die Jäger aufzugeben, falls sich keine Alternative Start- und Landemöglichkeit bot.

In seiner Rolle als Angriffs- und Abfangjäger spielte der *Mechbuster* seine Rolle exzellent. Seine einzige Waffe, eine Zeus 75 Klasse-20 Autokanone besitzt genügend Feuerkraft um mehrere BattleMechs zu zerstören, bevor er sich vom Schlachtfeld zurückziehen muss. Ein Geschwader *Mechbuster* kann das Blatt eines Bodengefechts innerhalb kürzester Zeit wenden. Dies dauert normalerweise solange bis die Autokanonen leergeschossen sind.

Des Weiteren wurde dem MB ein fortschrittliches Zielerfassungssystem für den Bombenabwurf eingebaut, was das Ziel mit extern angebrachten Waffen zum Kinderspiel macht.

EINSATZ

Die Freie Republik Rasalhaag stattete ihre Milizen mit Dutzenden *Mechbuster* aus und es sah so aus als könne der Staat nicht genug von dem Jäger bekommen. Tatsächlich kaufte die KungsArmé die gebrauchten, ausrangierten *Mechbuster* von Haus Kurita, als die Rasalhaag-eigene Produktion den Bedarf nicht decken konnte. Keine andere Nation hat je Interesse an den Plänen des Jägers gezeigt, allerdings haben einige paranoide Adelige ihre Privatarmeen mit *Mechbustern* erweitert.

Der seltene Anblick eines *Mechbuster* außerhalb des Draconis-Kombinats lies viele Leute glauben, dass die Maschine nirgends anders eingesetzt wurde. Wie auch immer, im Jahre 3025 wagte das lyranische Commonwealth einen Überfall auf Kirchberg mit einem Geschwader *Mechbuster* (in Kombinatlackierung) und einer Kompanie BattleMechs. Die Jäger sollten aus einem Landungsschiff während des Fluges ausgeschleust werden um einen Kommandobunker zu zerstören, der zu diesem Zeitpunkt einige wichtige ISA-Mitarbeiter beherbergte. Die BattleMechs würden danach mittels Kampfab sprung landen um das benachbarte Flugfeld zu erobern, auf dem die Jäger gewartet werden konnten. Nach wochenlangem Simulator-Training wurde das zuversichtliche Überfallkommando in das Draconis-Kombinat entsandt.

Der Überfall begann kläglich, vier der sechs *Mechbuster*

stürzten ab, als ihre Turbinen beim Durchflug eines Wandervogelschwarms schwer beschädigt wurden. Die beiden verbliebenen Maschinen zerstörten den Bunker und töteten den Großteil ihrer Ziele.

Die Mechs landeten auf dem Planeten, trafen aber auf eine Milizeinheit, die einige Kilometer von ihrer vermuteten Position Streife gingen. Ohne Treibstoff mussten die *Mechbuster* auf dem Flugfeld, das sich weiterhin in der Hand der Verteidiger befand, landen. Verblüffender Weise überzeugten die Uniformen und die Kombinatlackierung der Jäger das Bodenpersonal davon, das die *Mechbuster* zur Unterstützung der Miliz entsandt wurden und so wurden sie kurzerhand neu bestückt und betankt. Daraufhin halfen sie bei der Vernichtung der Miliz, sammelten die vier Piloten der abgestürzten Maschinen auf und sicherten das Landefeld, bevor sie wieder in den lyranischen Raum zurückkehrten.

VARIANTEN

Um die Einsatzfähigkeit des *Mechbusters* zu verlängern, entstanden mehrere Varianten des Jägers. Eine davon sah den Austausch der Autokanone gegen ein Trio mittelschwerer Laser vor, bei dem gleichzeitig Hilfsausrüstung, sowie zusätzlicher Treibstoff eingebaut wurde.

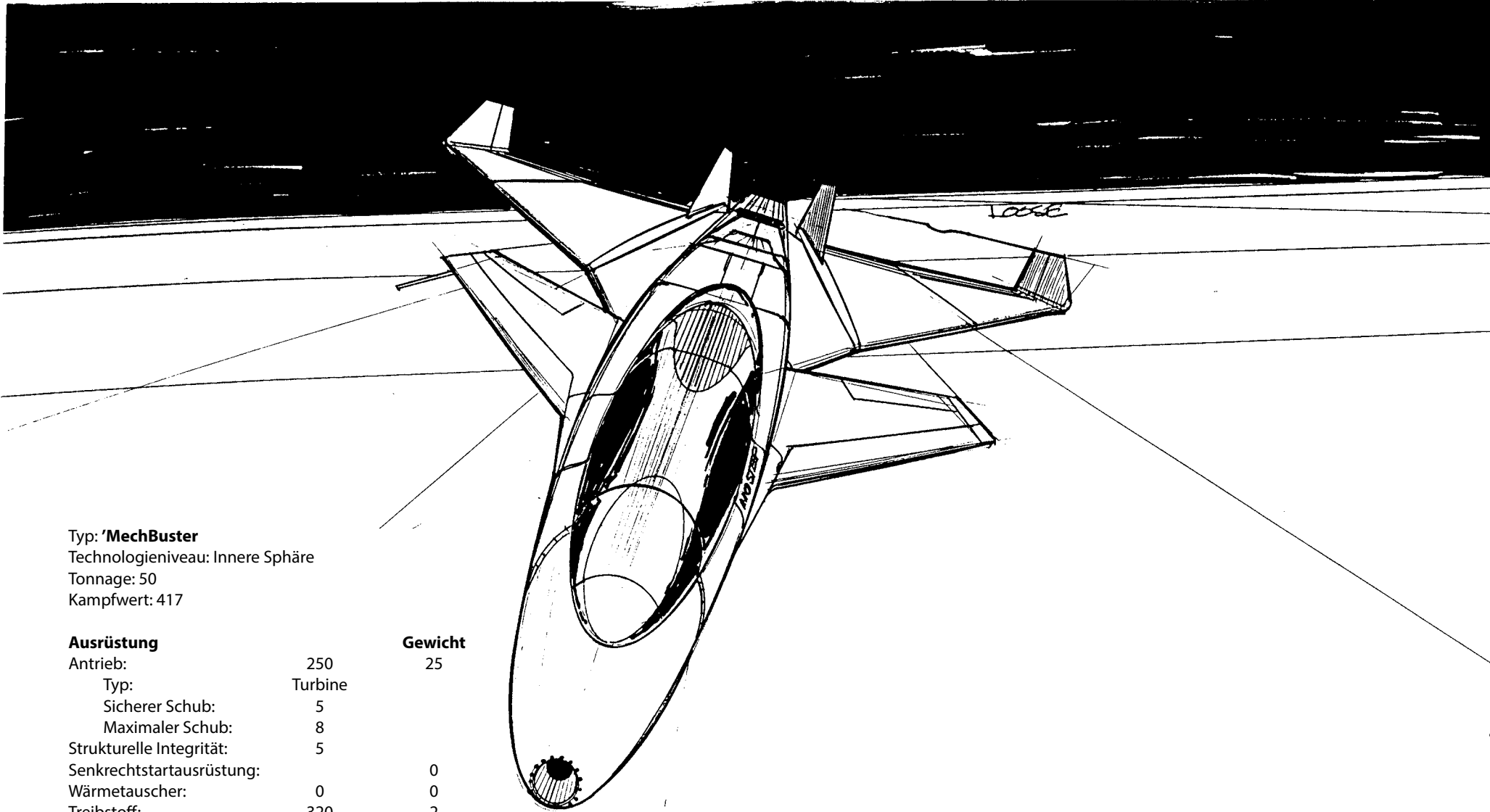
Eine weitere Variante verwendet vier KSR-6-Werfer mit zusätzlichem Treibstoff und mehr Panzerung, aber keine der beiden verfügt über die „Ein Schuss, ein Abschuss!“-Fähigkeit des Originals.

VERBESSERUNGEN

Eine bekannte NewTech Verbesserung ist die Aufwertung der Zeus-75 gegen ein gleichwertiges LB-X-Modell. Die Fähigkeit zwischen normalen und Bündelladungen zu variieren erhöht zwar dessen Nutzwert, aber mit einem einzigen Munitionsmagazin zwingt es den Piloten dazu, seine Ziele weise zu wählen bevor er feuert.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Michael Bergmann: Als einer der Überlebenden des Kirchbach-Einsatzes ist er selbst heutzutage noch fasziniert davon, das er während der verzweifelten Landung in seinem fälschlich getarnten *Mechbuster* nicht gefangen genommen wurde. Mit den Holoivid-Lizenzen des Verkaufsschlagers „Der Bergmann-Überfall“, der auf seiner Heldentat während der Kirchbach Operation basiert, sieht sich Michael einem vermögendem Ruhestand nach seiner Karriere bei der LCS entgegen.



Typ: **'MechBuster**
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Tonnage: 50
 Kampfwert: 417

Ausrüstung

Antrieb:	250	Gewicht	25
Typ:	Turbine		
Sicherer Schub:	5		
Maximaler Schub:	8		
Strukturelle Integrität:	5		
Senkrechtstartausrüstung:			0
Wärmetauscher:	0		0
Treibstoff:	320		2
Cockpit:			5
Panzerungswert:	48		3

Panzerungs-
wert

Bug	18
Flügel	10/10
Heck	10

Waffen und Munition

Autokanone/20
 Munition (AK/20) 5

Position	Tonnage	Hitze	KRW	MRW	LRW	ERW
Bug	14	7	20	—	—	—
—	1					



Masse: 50 Tonnen

Rumpf: Imstar Type XI

Antrieb: GM 200 Turbine

Panzerung: Riese Reliable

Bewaffnung:
Keine

Hersteller: Imstar Aerospace

Hauptfabrikation: Marik

Kommunikationssystem: Irian UHF

Zielerfassung: Keine

ÜBERSICHT

Der *Planetlifter* ist ein typisches Beispiel für einen ordinären, militärischen Flugtransporter, der von vielen Militäreinheiten genutzt wird. Normalerweise unterstehen solche Einheiten dem planetaren Garnisons-Kommandeur, um eine schnellere Truppenverlagerung zwischen verschiedenen Schlachtfeldern zu gewährleisten. Die dadurch verliehene strategische Mobilität funktioniert in mehrfacher Hinsicht. Zu einem erlaubt es einer Garnison zum Zwecke der Bevölkerungsüberwachung seine Truppen aufzuteilen und um Überfällen kleinerer Einheiten schnell zu begegnen oder um verteilte Truppen schnell zusammen zu führen, um einem größeren Angriff gegenüber zu treten.

EIGENSCHAFTEN

Der aus der Liga Freier Welten stammende *Planetlifter* verfügt über die Möglichkeit bis zu 20,5 Tonnen Fracht in seinen leichtgepanzerten Stauräumen unterzubringen. Die Trennwände der Frachträume können entfernt werden um

schwere und sperrige Lasten in dem Flieger unter zu bringen. Die Ladungsprozedur des *Planetlifter* ist einzigartig für einen Transporter seiner Größe. Fahrzeuge und Infanterie werden, wie bei anderen Transportern, über Rampen an Heck und Bug an Bord gebracht. Leichte Mechs können ebenso schnell eingeladen werden, da sich der untere Rumpf auf ganzer Länge vom Rest des Transporters ablösen lässt. Der *Planetlifter* besitzt ein variables Fahrwerk, was ihm erlaubt den unteren Rumpf abzusetzen, um danach direkt zu Seite zu fahren. Der zu transportierende Mech wird von der Bodenmannschaft auf dem abgelösten Rumpf gesichert und beides wird vom *Planetlifter* wieder aufgenommen. Erfahrenes Personal kann die Ladeprozedur, inklusive Landung und sofortigem Start in unter 15 Minuten bewältigen. Einige Marik Militäreinheiten halten alle paar Jahre „Beladungs-Wettbewerb“ ab, um zum Abschluss die schnellste Mannschaft zu küren.

EINSATZ

Planetlifter findet man nahezu in allen Milizen auf jedem Planeten in der Liga Freier Welten. Aufgrund seiner wagemutigen und scharfsinnigen Strategie während der Schlacht um Autumn Wind, konnte Colonel Joseph Yetti mit dem 751. Sprung-Infanterie-Regiment eine Kompanie Steiner-Mechs vernichten, während er mit der Hilfe einer *Planetlifter*-Flotte ein Union Ladungsschiff kaperte.

Durch diesen Vorfall stieg die Produktion von Imstar Aerospace im Jahre 3002 auf ein Rekordhoch. Seine einfache Wartung und die geringen Anforderungen der Triebwerke machen den *Planetlifter* zu einer beliebten Wahl eines jeden Logistik-Offiziers. Imstar drosselte die Produktion im Jahre 3036, in der Erwartung die bisher bereitgestellten Einheiten zu warten, anstatt neue *Planetlifter* zu verkaufen.

Schwere Lufttransporter findet man auf den meisten Welten der Inneren Sphäre, aber von diesen wurden nie für militärische Zwecke genutzt. Das Lyran Walrus II – eine optimierte Version der antiken DMI Deathtrap Bauform aus dem späten 24. Jahrhundert – hat sehr viele Ähnlichkeiten mit Imstars *Planetlifter*. Die von Davion lizenzierte Version, der SuperPelican, lief im 3029 aus, als die Lizenz aufgrund des Vierten Nachfolgekrieges zurückgezogen wurde. Überraschenderweise besitzt das Kombinat drei verschiedene Luftfrachttransporter, was Verschwörungstheoretiker behaupten lässt, die drei Kurita Firmen seien in Wirklichkeit Töchter von Wakazashi Enterprises.

Die capellanische Yangtze Version ist fantasielos und wird von AVS Soldaten oft als „Der Faltenflieger“ bezeichnet. Viele Davion-Piloten, welche gekaperte Yangtze Maschinen geflogen sind erzählen Schauergeschichten von schäbig gewarteten Transportern, plötzlichen Turbulenzen bei schönstem Wetter, schlechter Manövrierfähigkeit und Maschinen, die sich wie ein Bleiklotz steuern lassen. Geht man davon aus, das die Geschichten dieser Männer und Frauen der Wahrheit entsprechen, muss die Erfahrung einen Yangtze zu fliegen eine große Ähnlichkeit damit haben, mit einem taurianischen Gleitschirm von einer Klippe zu springen – die oftmals minderwertigen Schirme waren derart schlampig verarbeitet, das sie nur schwer zu steuern waren.

Nichtsdestoweniger haben diese Piloten heroische Leistungen bei der Invasion der Konföderation Capella erbracht, nicht nur durch das transportieren von Kriegsmaterial in begrenzten Zeitfenstern, sondern besonders durch das Abwerfen von sogenannten Care-Paketen für Zivilisten, die hinter den feindlichen Linien eingeschlossen waren.

VARIANTEN

Die bekannteste Variante, der SuperPelican (genannt „Der Watschler“), wurde zu einer unterstützenden Flugplattform umgebaut. Seien Bewaffnung besteht aus einer KSR-6-Wegwerflafette in der Nase, sowie je einer Autokanone/5 unter jeder Tragfläche. Leider führt die unzureichende Ventilation dazu, dass sich der umgebaute Frachtraum bereits nach wenigen Sekunden mit dichten, rußigen Rauch füllt, sobald das Feuer eröffnet wurde.

Der Watschler blieb, wohl aufgrund seiner ungenügenden Leistung, der einzige Versuch eines Umbaus.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Captain Dagomar White: Im März 3039 wurden den MGUO Spezialkräften zwei SuperPelican zugeteilt, um Lindons Bataillon beim Angriff auf Bergmans Planeten zu unterstützen. Ihr Commander, Captain White, flog seinen SuperPelican, „Stuart the Mad“, quer durch feindliches Feuer, als ob er etwas beweisen müsste und schaffte es sogar, ein voll intaktes Team zu bergen, obwohl ihm eine Flugabwehrrakete die Hälfte seiner Kontrollen zerstörte. Obwohl er kein Mitglied der MGUO war, erhielt Captain White eine kleine Rente der Organisation in Anerkennung seiner Dienste, nachdem er 3040 in Pension ging.

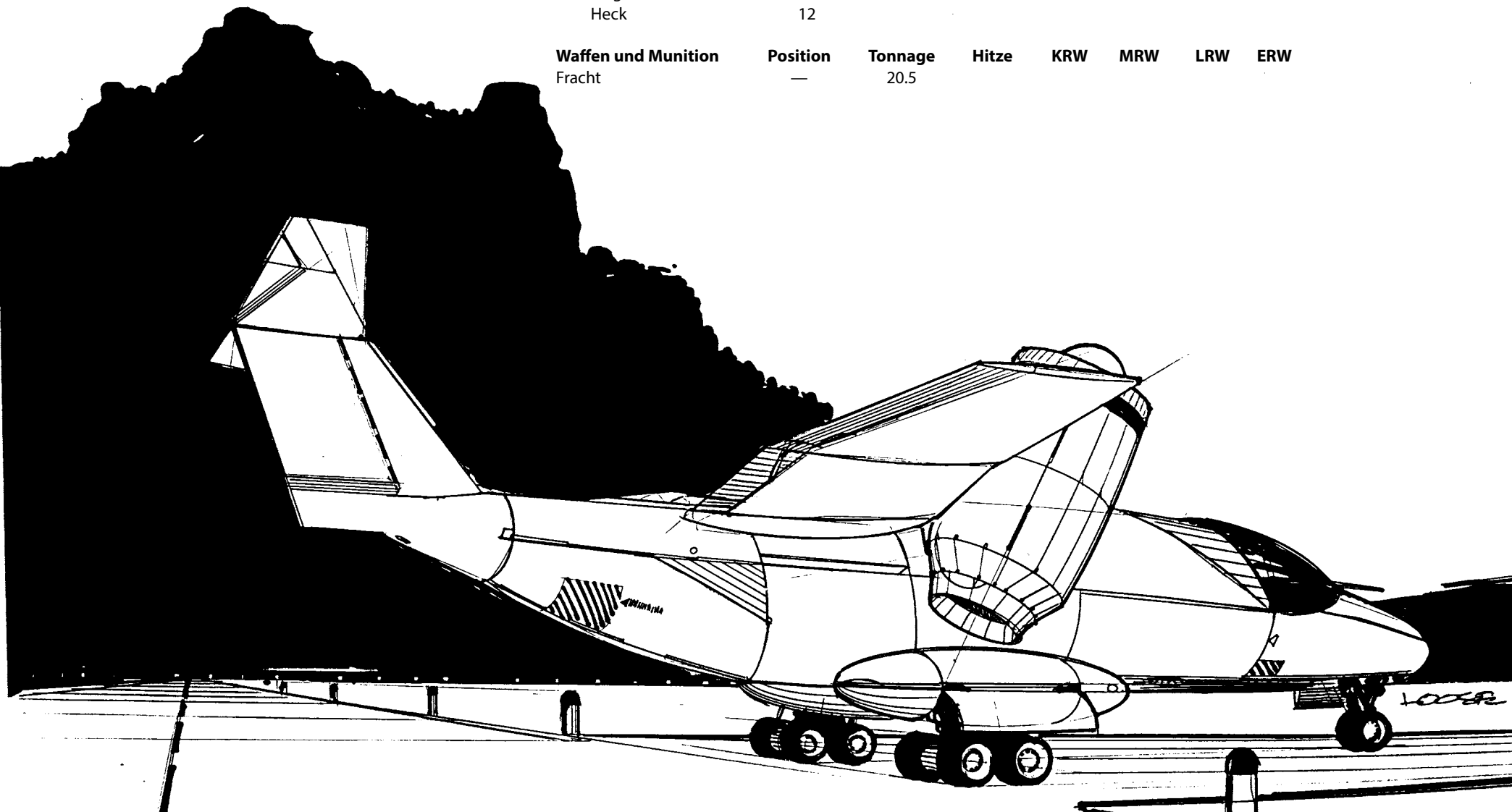
PLANETLIFTER FLUGTRANSPORTER

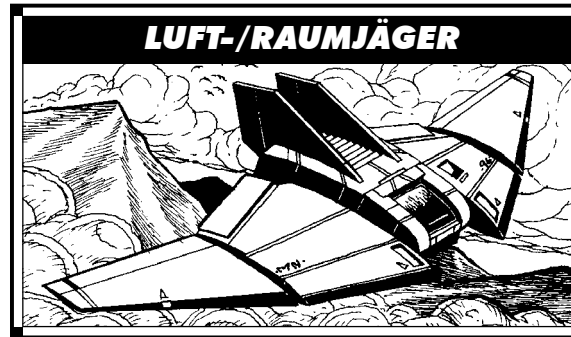
Typ: Planetlifter Flugtransporter
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Tonnage: 20
 Kampfwert: 143

Ausrüstung		Gewicht
Antrieb:	200	17
Typ:	Turbine	
Sicherer Schub:	4	
Maximaler Schub:	6	

Ausrüstung		Gewicht
Strukturelle Integrität:	5	
Senkrechtstartausrüstung:		2,5
Wärmetauscher:	0	0
Treibstoff:	320	2
Cockpit:		5
Panzerungswert:	48	3
	<i>Panzerungswert</i>	
Bug	22	
Flügel	7/7	
Heck	12	

Waffen und Munition	Position	Tonnage	Hitze	KRW	MRW	LRW	ERW
Fracht	—	20.5					





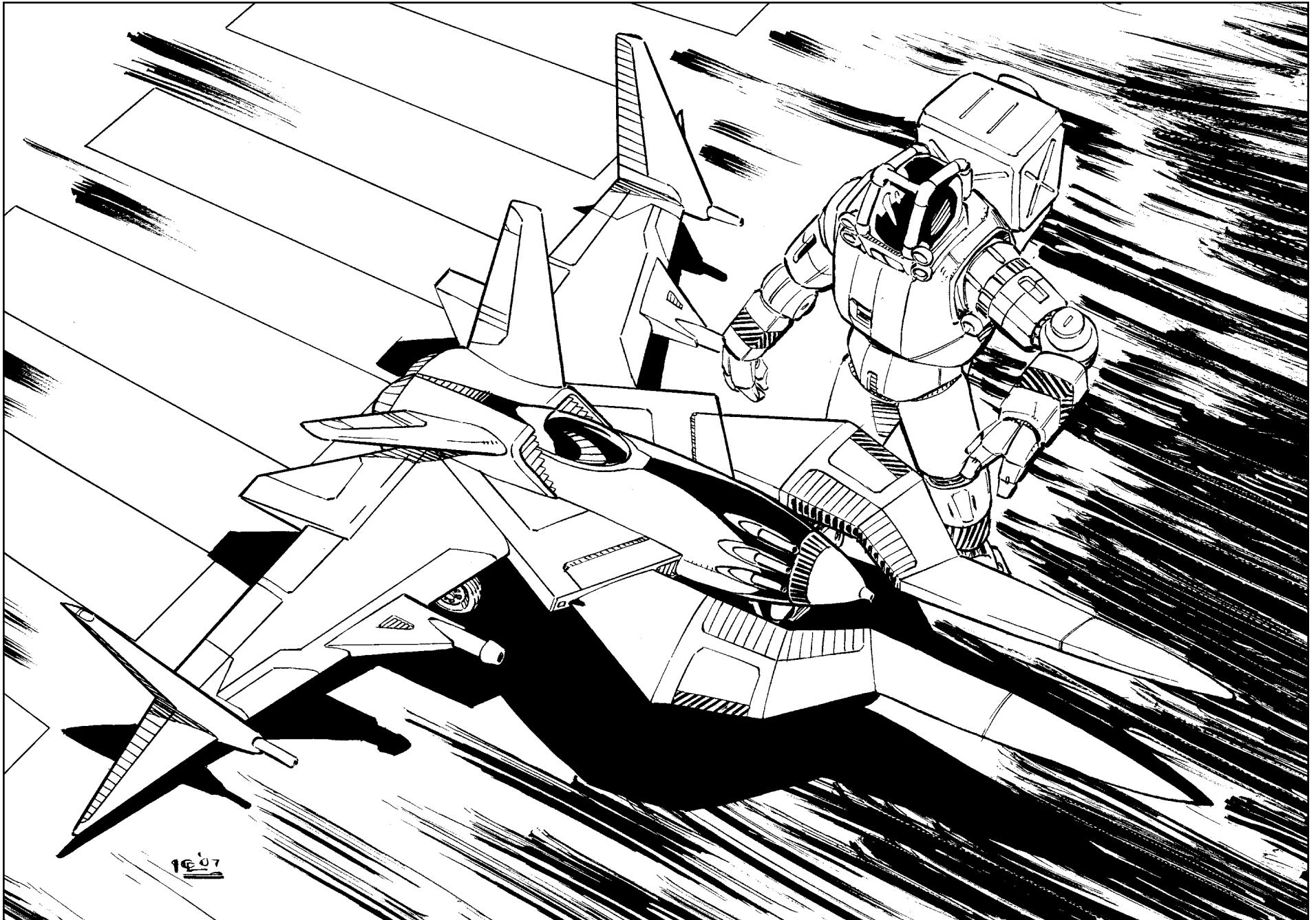
Luft-/Raumjäger stammen aus der Zeit vor den BattleMechs. Sie wurden von den militärischen Befehlshabern der Terranischen Allianz eingeführt, um ihren Landungstruppen Deckung zu geben, während diese vom Weltraum aus in eine abtrünnige Kolonie einfallen. Da herkömmliche Orbitalschiffe nicht fähig waren, innerhalb der Atmosphäre zu operieren und dort weiteren Geleitschutz zu geben, wurde die Entwicklung eines Jägers erforderlich, der sowohl im Weltraum als auch in der Atmosphäre einsetzbar war. Dies war die Geburtsstunde der Luft/Raumjäger.

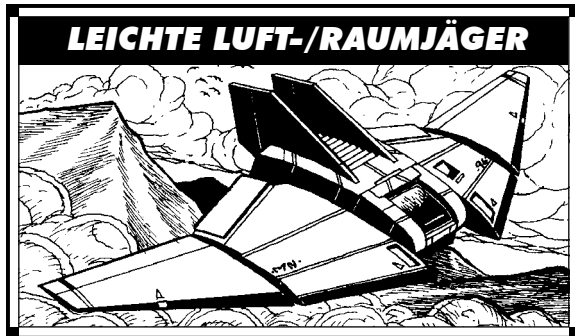
Mittlerweile haben diese Neuentwicklungen die wildesten Träume der Entwickler übertroffen. Obwohl einige sie eher als verspäteten Einfall betrachten, so spielen Jäger doch eine wichtige Rolle in jedem Schlachtplan. Sie dienen bei der Unterstützung von Bodentruppen nicht nur als stärkere und zielsicherere Artillerie, sondern auch als Schutz gegen feindliche Jäger, die den gleichen Auftrag für ihre eigenen Bodentruppen ausführen. Eine gegnerische Streitmacht, die einen Schwachpunkt ausnutzen möchte, kann durch den rechtzeitigen Einsatz von Jägerstaffeln zurückgeschlagen werden, die das Schlachtfeld in Sekundenschnelle überqueren können. Es kommt vor, dass eine Schlacht schon ohne einen einzigen Kampf gewonnen wird, wenn nur eine Seite auf Jägerunterstützung Zugriff hat.

Kritiker werden anmerken, dass eine Luftkampfereinheit weder planetaren Boden einnehmen noch halten kann – nur Bodentruppen sind dazu in der Lage. Auch wenn das wahr ist, so kann doch eine gut ausgebildete und ausgerüstete Luftkampfereinheit eine befreundete Bodeneinheit entscheidend verstärken, indem sie feindliche Einheiten dezimiert, oder sogar sofort ausschaltet, bevor die beiden Armeen sich überhaupt begegnen.

Fast jedes BattleMech-Regiment beinhaltet auch mehrere Luft/Raumjägerstaffeln für verschiedene Aufgaben, unter anderem das Abfangen feindlicher Transporter, Eskorten in den Tiefen des Weltraums oder Bodenunterstützung. Ihre Piloten verfolgen bis heute eine Vorstellung der Ehre und Moral, mit der es nur ihre bodengebundenen Vetter, die BattleMechs, aufnehmen können. Tatsächlich gab es im Haus Davion einmal eine größere Rivalität zwischen diesen beiden Bereichen des Militärs, als die Menschen anfangen, die Piloten der Luft/Raumjäger mehr als die der BattleMechs zu verehren.

[Anm. d. Red.: Victor, vorherige Technische Handbücher behandeln keine Verbesserungen der Luft/Raumjäger, die in den letzten 20 Jahren entwickelt wurden. Um es nicht zu kompliziert zu machen, habe ich die neuen Modelle in einem kleinen Abschnitt namens „Verbesserungen“ angefügt, anstatt zurückzugehen und zu versuchen, Errata zu verbreiten und diese Dateien anzuhängen. Außerdem habe ich in diesem Bereich den Samurai, einen Jäger, der für einige Zeit in Vergessenheit geraten war, angefügt. – Focht]





Gewicht: 20 Tonnen

Rumpf: Shipil 15

Antrieb: Shipil 180

Panzerung: Shipil Standard

Bewaffnung:

1 RamTech 1200 Schwerer Laser

Hersteller: Shipil Company, United Outworlders Corporation, Taurus Territorial Industries

Hauptfabrikation: Skye (Shipil), Ramora (UOC), Sterope (TTI)

Kommunikationssystem: O/P AIR500

Zielsuchsystem: O/P 3000

ÜBERSICHT

Als die Frage nach einem schnellen Abfangjäger mit schlagkräftiger Feuerkraft laut wurde, gewann der *Seydlitz* das Rennen und noch viel mehr, bis er 2504 in Massenproduktion ging. Leider wurde den anderen Fähigkeiten dieses Jägers nur wenig Beachtung geschenkt und auch die Nachfolgekriege waren dem *Seydlitz* nicht förderlich.

EIGENSCHAFTEN

Die Idee hinter dem *Seydlitz* war es, ein feindliches Ziel schnell und hart zu treffen und es zu zerstören, bevor es zurückschlagen kann. Sein Shipil 180 Reaktor nimmt ein Drittel seines Gewichtes ein und gibt ihm somit einiges an Schub und die Fähigkeit, angreifende Einheiten abzufangen. Ein einzelner, am Bug angebrachter RamTech Laser kann oft andere Jäger vernichten, ohne erst große Stücke an Panzerung durchdrin-

gen zu müssen. Kleinere Landungsschiffe fürchten den *Seydlitz*, da der Jäger schnell hinter die Landungsschiffe gelangen kann, um die verwundbaren Antriebs- und Steuerungssysteme auszuschalten.

Der *Seydlitz* selbst wird jedoch nur von zwei Tonnen Panzerung geschützt, so dass beinahe jede Waffe bei der ersten Salve dessen Panzerung durchdringen kann. Viele *Seydlitz* fürchten sich vor Hinterhalten, denn wenn sie nicht zuerst zuschlagen können, besteht eine hohe Chance, dass sie in den ersten kritischen Sekunden des Kampfes ausgeschaltet werden. Mit nur drei Tonnen Treibstoff kann der *Seydlitz* sich nicht allzu weit von einem befreundeten Landungsschiff entfernen. Aus diesem Grund kann er nur wenige Angriffe fliegen, bevor er zurückkehren muss. Auch wenn bis zu zwei Tonnen zusätzlicher Treibstoff geladen werden können, würde dies doch die Manövrierfähigkeit des Jägers beeinträchtigen. Bei einem so agilen Jäger wie dem *Seydlitz* sind solche Effekte zwar eher psychologischer Natur, aber Piloten werfen dennoch oft Treibstoff ab, wenn sie einen Kampf beginnen.

EINSATZ

Zur Jahrtausendwende traten sowohl Hersteller der Außenweltallianz als auch des Tauruskonkordats auf Shipil zu, um die Erlaubnis für den Bau dieses leichten Jägers zu erhalten. Da keine der beiden Nationen zu dieser Zeit aktiv gegen Haus Steiner operierte, wurde beiden gegen eine Schutz- und Nutzungsgebühr die Lizenzen zugestanden, so dass die Produktion schnell aufgenommen wurde. Seit Beginn der Allianz des Vereinigten Commonwealth und des Vierten Nachfolgekrieges sind Davion-Einheiten immer wieder auf *Seydlitz* Verbände gestoßen, die in der Nähe von Grenzwelten in der Peripherie patrouillierten.

VARIANTEN

Um den Hauptvorteil des Jägers zu verbessern, hat Shipil den Z2 konstruiert, bei dem der schwere Laser durch fünf mittelschwere Laser ersetzt wurde, die sich über den Bug und die Flügel verteilen.

Eine eher konservative Z3-Ausstattung wurde von Shipil in dem Versuch produziert, den *Seydlitz* in einen besseren Zweikämpfer zu verwandeln: In jeden Flügel wurde zu Gunsten der Panzerung nur ein mittelschwerer Laser eingebaut, die dadurch um etwa das Doppelte verstärkt wurde. Diese An-

passungen sind jedoch nicht durchdacht und lassen einige Lokationen ungeschützt.

VERBESSERUNGEN

Um die Mängel des *Seydlitz* auszubessern, hat Shipil fortschrittlichere Technologie bei allen Jägerkonfigurationen eingesetzt. Die neueren Modelle besitzen alle doppelte Wärmetauscher, XL-Fusionsreaktoren, zusätzliche Alu-Fibritpanzerung und mehr Fassungsvermögen für den Treibstoff. Der Z4 ersetzt den schweren Laser durch eine ER-Variante. Der Z2A besitzt weiterhin nur fünf mittelschwere Laser. Der Z2B ersetzt jedoch vier von ihnen durch ER-Laser und erhält zusätzlich eine Tonne mehr Panzerung als sein 3050er Vorgänger. Die Z3A Variante, die nur im Zweikampf gegen andere leichte Jägern eingesetzt wird, trägt ein Paar M-Laser und viereinhalb Tonnen Alu-Fibritpanzerung

Kurz nach dem Lossagen der Lyranischen Allianz, brachte Shipil limitierte Z1 Modelle für die zahlungsschwachen Fraktionen der Chaosmarken auf den Markt, die identisch mit dem ursprünglichen 21er Modell waren. Im Grunde genommen gab es also nur einen Namenswechsel, der nur Werbezwecken und der Abstimmung der Jägerbezeichnung diente. Sowohl die Lizenznehmer des Tauruskonkordats als auch die der Außenweltallianz folgten dem Beispiel Shipils, um ihren vertraglichen Bindungen nach zu kommen.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Leutnant Arne LeSat: Der Spross einer unbedeutenden Adelsfamilie einer wenig bekannten Lyranischen Welt ist einer der neuesten Scoutjägerspiloten in der 24. Lyranischen Garde. Als ein lautstarker Kritiker der Steiner-Davion-Allianz (oft wird er hinter seinem Rücken als „Steiner-Rassist“ verspottet) hat LeSat dennoch bewiesen, dass er ein außergewöhnlicher Pilot ist, der sowohl im Luftkampf als auch bei Tieffliegerangriffen auf Bodenziele zu Hause ist. Obwohl er bis 3039 an keinem echten Gefecht teilgenommen hatte, schreibt LeSats Vorkriegssimulationsprotokoll ihm über ein Dutzend allein durchgeführter Mech-, Fahrzeug- und Jäger-Abschüsse nach seinem Akademieabschluss gut (darunter auch das spektakuläre Gefecht gegen seinen Kampfflugausbilder, Starpilot des Vierten Nachfolgekrieges Hermann Scheere).

SYD-21 SEYDLITZ

Typ: Seydlitz

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 20

Kampfwert: 440

Waffen und Munition

Schwerer Laser

Position

Bug

Tonnage

5

Hitze

8

KRW

8

MRW

8

LRW

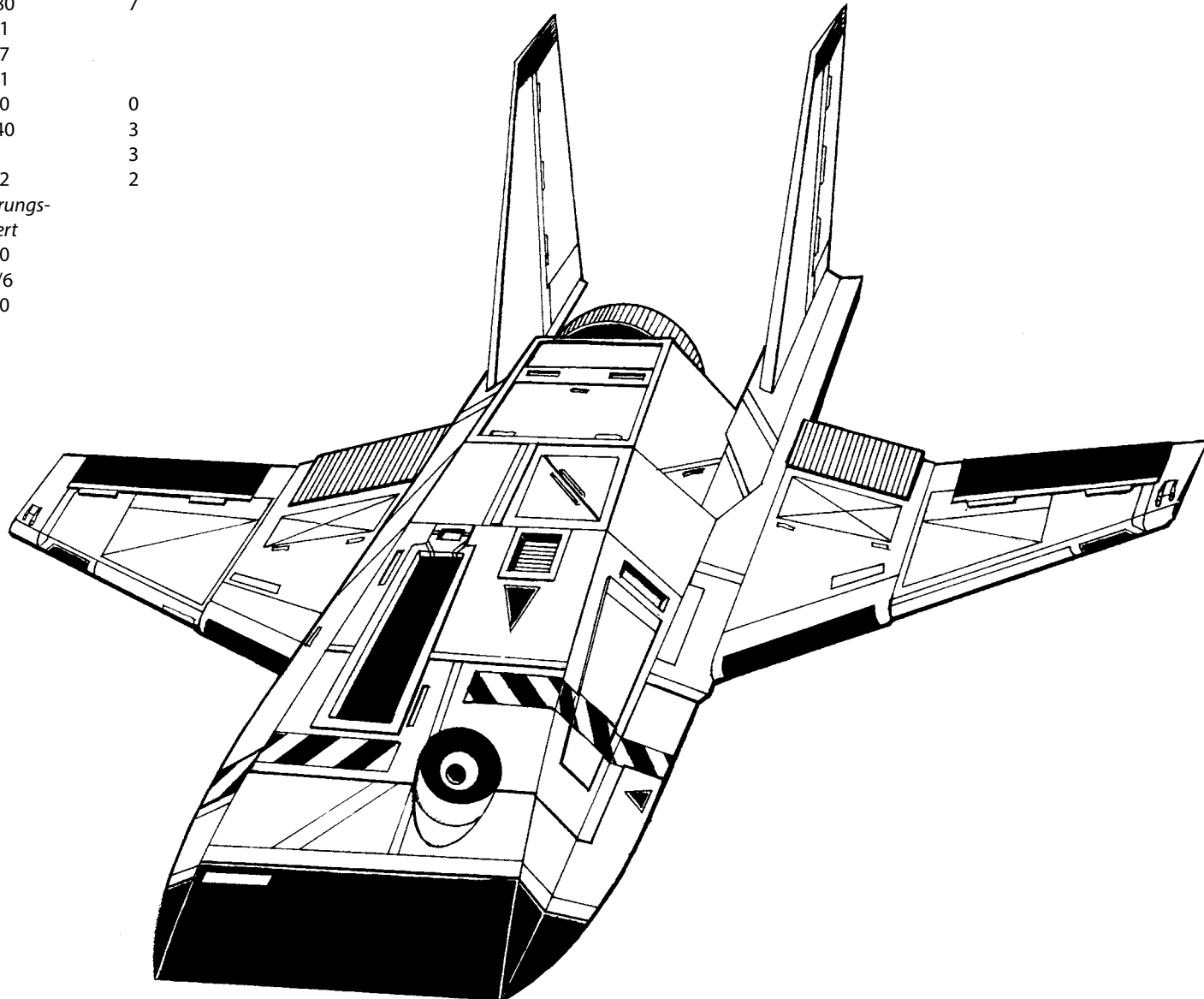
—

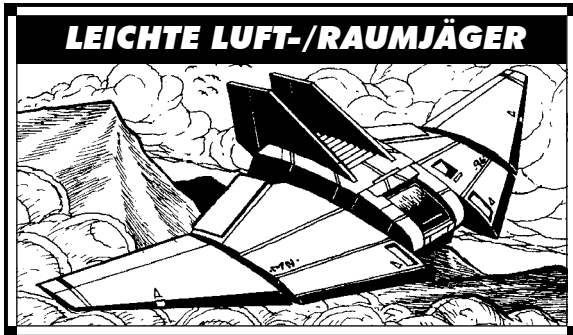
ERW

—

Ausrüstung

		Gewicht
Antrieb:	180	7
Sicherer Schub:	11	
Maximaler Schub:	17	
Strukturelle Integrität:	11	
Wärmetauscher:	10	0
Treibstoff:	240	3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	32	2
	<i>Panzerungs-</i>	
	<i>wert</i>	
Bug	10	
Flügel	6/6	
Heck	10	





Gewicht: 25 Tonnen

Rumpf: Imstar 10/f

Antrieb: GM 250-a

Bewaffnung:

1 Starflash I Leichter Laser

2 Starflash II Mittelschwere Laser

Hersteller: Imstar Aerospace

Hauptfabrikation: Atrous, Amity, Marik

Kommunikationssystem: Lassitor—3QS

Zielsuchsystem: IMB SYS 3600

ÜBERSICHT

Der *Cheetah*, eine Marik-Variante eines alten Sternenbund-Designs, ist ein schneller, leicht gepanzerter Luft/Raumjäger für Blitzangriffe und Aufklärungsmissionen. Er wurde von Imstar Aerospace konstruiert und bis zum Fall des Sternenbunds produziert. Nach dem Exodus nahm die Liga Freier Welten die Produktion des *Cheetah* wieder auf und nach der Umrüstung mehrerer Fabriken wurde er der Standardjäger des Militärs der Liga Freier Welten.

EIGENSCHAFTEN

Mit einer maximalen Beschleunigung von 9G ist der *Cheetah* einer der schnellsten (und am schwersten zu kontrollierenden) Luft/Raumjäger der Freien Inneren Sphäre. Wegen seiner geringen Panzerung ist diese Geschwindigkeit allerdings auch notwendig. Das ursprüngliche Modell der Sternenbund-verteidigungskräfte hatte sich auch mehr auf Geschwindigkeit und nicht auf Panzerung verlassen und das Marik Produktionsmodell besitzt dieselben Eigenschaften.

Seine Bewaffnung ist für einen Jäger seiner Größe ausreichend. Mit einem leichten und zwei mittelschweren Starflash

Lasern muss man sich keine Gedanken mehr um Munition machen. Sie geben dem *Cheetah* außerdem die Feuerkraft, andere Jäger anzugreifen, sobald seine Geschwindigkeit ihn in eine vorteilhafte Position gebracht hat. Der *Cheetah* ist sowohl in der Atmosphäre, als auch im Weltraum manövrierfähig, obwohl es unbestätigte Gerüchte gibt, dass er in der Atmosphäre sicherer zu kontrollieren sei und dass der GM 250-a mehr Treibstoff als gewöhnlich verschlingen würde.

EINSATZ

Seit dem Zerfall des Sternenbunds wird der *Cheetah* kontinuierlich produziert und ist in fast jeder Marik Lufteinheit zu finden. Die meisten planetengebundenen Schwadronen setzen *Cheetah*-Jäger für Aufklärungs- oder Luftraumabriegelungsaufträge von orbitalen Plattformen aus ein. Viele Marik-Landungsschiffswadronen halten *Cheetah*-Jäger in Reserve für Patrouillen auf längeren Distanzen oder schnelle Kurierflüge.

VARIANTEN

Der 11-R *Cheetah* ist die Aufklärungsversion des Jägers, bei der die mittelschweren Laser entfernt und durch zwei zusätzliche Tonnen Treibstoff ersetzt wurden, um ihm eine längere Flugzeit zu gewähren. Aufgrund seiner außergewöhnlichen Beschleunigung können nur wenige Einheiten einen sich zurückziehenden *Cheetah* einholen, dies bedeutet aber auch eine hohe Belastung für den Piloten.

Der 12-S *Cheetah* ist der Versuch, einen Jäger für schnelle Angriffe zu konstruieren. Die M-Laser wurden entfernt und durch eine KSR-4 ersetzt. Des Weiteren wurde eine Tonne Treibstoff entfernt, um Raum für die Raketen zu schaffen. Mit seinem reduzierten Treibstoffvorrat benötigt der 12-S eine Versorgungsbasis, daher findet man ihn selten abseits von Orbitalstationen oder Flugzeugträgern.

VERBESSERUNGEN

Das übliche F-11 Produktionsmodell verbessert viele Fehler des F-10 Modells. Es verwendet einen GM 250-a XL Reaktor, die Panzerung wurde um das Doppelte verstärkt und durch Alu-Fibritpanzerung ersetzt, während die Laser zu Impulslasern aufgewertet wurden. Zwei Tonnen Treibstoff wurden hinzugefügt und machen den F-11 zu einem flexiblen Jäger.

Die neuere Produktion F-11-RR *Cheetah* benutzt ebenfalls einen extraleichten Reaktor und fügt die mittelschweren Laser wieder hinzu. Das Herausragende dieser Variante ist die erhöhte Treibstoffkapazität von zehn Tonnen. Die 11-RR Variante ist ein Raubtier mit Klauen und Zähnen.

Eine Erweiterung des 12-S, der 14-S *Cheetah*, ist mit zwei KSR-2-Blitzlafetten und einer geringfügig reduzierten Panzerung ausgerüstet.

Die neueste *Cheetah* Variante ist der F-13. Die herkömmlichen Laser wurden zu ER-Modellen mit einem zusätzlichen M-Laser an jeder Tragfläche aufgewertet. Doppelte Wärmetauscher machen die Wärmekurve kontrollierbar, während schwere Alu-Fibritpanzerung den Jäger noch stärker schützt.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Captain Diane "Vixen" Virgil: Captain Virgils Doppelschwadron aus Söldnerjägern war für jeden Nachfolgestaat und zwei Nationen der Peripherie im Dienst. Sie besteht aus je einer kompletten Staffel von *Cheetah* und *Sabres* und wird für Blitzangriffe oder Abfangoperationen eingesetzt. Sie operieren oft als eine Einheit und nicht als einzelne Jäger. Dabei führt die gesamte Gruppe einen einzelnen, schnellen Angriff durch, um sich dann auf einen Rückzugskurs zu begeben, während der Gegner sich neu gruppiert und wieder zu einer Formation zusammenschließen kann, die Vixen und ihre Jäger zerstören können.

Ihre Staffel verwendet einen altertümlichen Totenkopf mit gekreuzten Knochen als Abzeichen und außerhalb des Cockpits tragen ihre Piloten zusätzlich Entermesser zu ihren Pistolen. Mehr als nur einmal ist eine Kneipenschlägerei entbrannt – und genauso schnell wieder beendet worden – weil sich jemand über diese Messer lustig gemacht hat, in deren Handhabung jeder Pilot ausgebildet ist.

Pilot Marco Archibaldi: Pilot Archibaldi ist ein *Cheetah*-Pilot der Orientefüsiliere. Sein Jäger "Swiftly" wird regelmäßig in Inspektionen aufgrund nicht genehmigter Zeichnungen am Bug gemeldet. Archibaldi ist ein versierter Künstler und verbringt seine Alarmbereitschaft gerne in der Nähe seines Jägers, um dessen Bug als Leinwand zu benutzen. Mehrere seiner Gemälde wurden holographiert und an verschiedene Kunstmuseen auf und um Oriente herum geschickt, bevor sie entfernt wurden. Dort wurden sie für hohe Summen verkauft. Er verwendet diesen Verdienst, um in seiner übrigen Freizeit, so weit wie möglich von seinem Jäger entfernt, echte Leinwände zu benutzen.

F-10 CHEETAH

Typ: Cheetah

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 25

Kampfwert: 448

Waffen und Munition

Leichter Laser

Mittelschwerer Laser

Mittelschwerer Laser

Position

Bug

RF

LF

Tonnage

0,5

1

1

Hitze

1

3

3

KRW

3

5

5

MRW

—

—

—

LRW

—

—

—

ERW

—

—

—

Ausrüstung

Antrieb: 250

Sicherer Schub: 12

Maximaler Schub: 18

Strukturelle Integrität: 12

Wärmetauscher: 10

Treibstoff: 320

Cockpit: 3

Panzerungswert: 48

Panzerungs-
wert

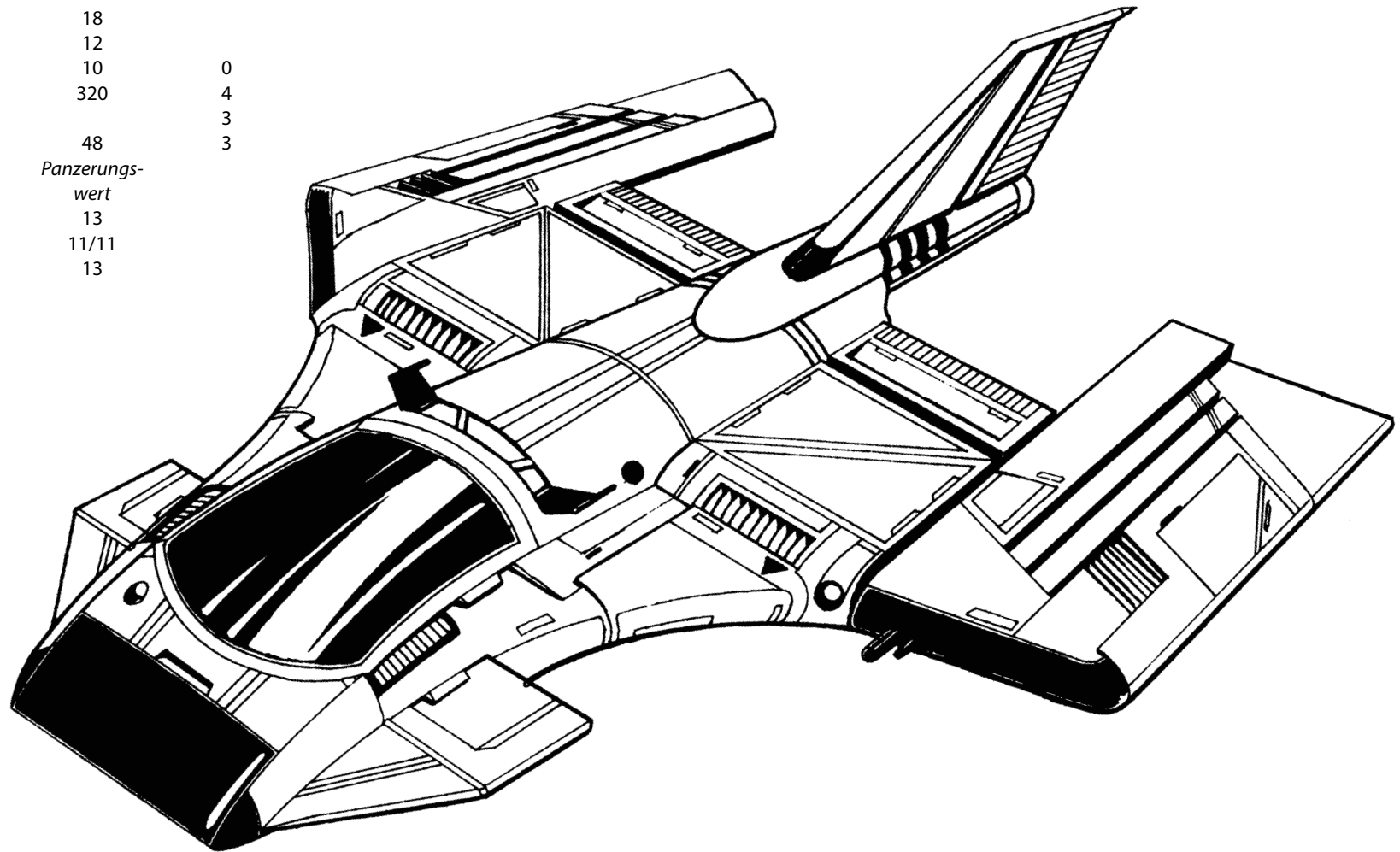
Bug 13

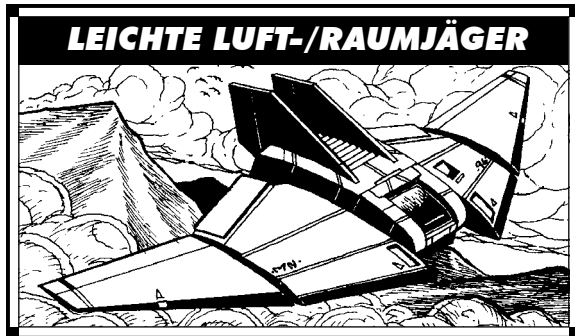
Flügel 11/11

Heck 13

Gewicht

12,5





Gewicht: 25 Tonnen

Rumpf: Mujika Aerospace Type 12

Antrieb: Rawlings 250

Panzerung: Starshield

Bewaffnung:

3 Kajuka Type 2 "Bright Blossom" Mittelschwere Laser

Hersteller: Mujika AeroSpace Technologies

Hauptfabrikation: St. Ives

Kommunikationssystem: Endicott Type 22 Maser

Zielsuchsystem: Dwyerson Mark XI

ÜBERSICHT

Ursprünglich 2798 von Mujika Raumfahrt entwickelt, erlaubte das fortschrittliche Typ-12 Gerüst des *Thrush*, den hohen Beschleunigungskräften ihres Rawlings 250 Reaktors zu widerstehen. Aufgrund seiner Effizienz und Tödlichkeit betrachtete die Konföderation Capella ihn als einen außergewöhnlichen Abfang- und Begleitjäger und baute schnell die Produktion aus, um ältere leichte Jäger auszurangieren. Der Jäger blieb im allgemeinen Dienst der Konföderation bis zum St. Ives Pakt. Der *Thrush* ist für seine exzellente Manövrierbarkeit bei Piloten sehr beliebt, obwohl viele die geringe Feuerkraft und Panzerung im Vergleich mit schwereren Abfangjägern bedauern.

EIGENSCHAFTEN

Als einer der agilsten Jäger in den Nachfolgestaaten ist der *Thrush* in der Lage, jedem Gegner davon zu fliegen, den er nicht abschießen kann. Bewaffnet mit drei Kajuka Typ 2 La-

sern, kann der *Thrush* feindlichen leichten Jägern enormen Schaden zufügen. Auch schwere, weniger bewegliche Jäger geraten oft durch den beweglicheren *Thrush* in Bedrängnis, es sei denn, sie verfügen über eine rückwärtige Bewaffnung. Trotz der beeindruckenden Vorteile wird die Überlegenheit des *Thrush* oft ausgehebelt, denn die leichteste Waffe und ein einzelner Raketentreffer reichen aus, um schwerste Schäden an den inneren Komponenten anzurichten.

Ein weiterer gravierender Nachteil des *Thrush* ist seine Tendenz, während atmosphärischer Einsätze in unkontrollierbares Trudeln zu verfallen. Piloten erhalten normalerweise recht schnell wieder die Kontrolle über den Jäger, aber diese verlorene Zeit reicht der Beute oft aus, um der Verfolgung zu entkommen. Besonders *Cheetah*-Piloten haben gelernt, diesen Effekt auszunutzen. Sie locken einen sie verfolgende *Thrush* so oft wie möglich in die Atmosphäre, um sie dann abzuschießen, wenn das Trudeln einsetzt. Es wird angenommen, dass dieses Trudeln aufgrund der der runden Flügel des Jägers zustande kommt, die auch der *Sholagar* des Kombinats besitzt.

EINSATZ

Der *Thrush* ist einer der häufigsten Jäger im Arsenal der Konföderation. Die Capellaner scheinen zurzeit keinen Ersatz für ihn in Betracht zu ziehen. [Die Wiedereingliederung des St. Ives Paktes beendete das „Leichte Jäger-Dilemma“ der Capellaner. – Anm. der Red.] Der Pakt sorgte dafür, dass sich die Reihen der Luft/Raumjäger mit dem leistungsfähigen *Thrush* füllten. Schon bald exportierten sie überschüssige Produktionen an interessierte Käufer, Häuser und Söldner, sodass der Jäger in kleiner Anzahl überall in der Freien Inneren Sphäre anzutreffen ist.

VARIANTEN

Es gibt keine offiziellen Varianten des TR-7.

VERBESSERUNGEN

Mujika Technologies ersuchte den St. Ives Pakt um Zugang zu mittleren Impulslasern für den Einsatz an einem Modell, dass eine Tonne Treibstoff für zwei dieser Waffen opfern sollte. Diese Variante wurde aber niemals in Produktion gegeben, bevor die Konföderation den Pakt zurückerobert hatte. 3065 verbesserte die Konföderation den *Thrush* geringfügig und stellte die TR-8 her. Diese besaß verbesserte Wärmetauscher und

ersetzte die Laser durch ER-Modelle. Pläne für einen *Thrush* mit einem XL-Reaktor, höherer Panzerung und mehr Waffen wurden aufgrund von Geldmangel nicht mehr vor Ausbruch des Jihads in die Inneren Sphäre veröffentlicht.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Captain Jack Winfield: "Smiling" Jack Winfield ist einer der bekanntesten und hoch dekoriertesten *Thrush*-Piloten in der Konföderation. Er ist entlang der gesamten Davion Grenze gefürchtet. Ihm wurden Dutzende Abschüsse zugestanden bis er zum Sian Luft-/Raumfahrt-Ausbildungskommando versetzt wurde. Winfield wurde während des Vierten Nachfolgekrieges für den aktiven Dienst reaktiviert und war recht erfolgreich. Trotzdem wurde Winfields Name auf die Liste derer gesetzt, die für ihr "Versagen" im Krieg degradiert werden sollten. Viele andere „Versager“ wurden direkt eliminiert. Kanzler Romano Liao erkannte jedoch den Wert von Winfield, der auch nach seiner Degradierung loyal blieb, und übergab ihm seine eigene Staffel, gerade rechtzeitig für die Andurien-Invasion. Captain Winfield bewies die Weisheit dieser Entscheidung in vielen Situationen und erlangte seinen Dienstgrad zurück.

Subcommander Marina Layton: Genau wie ein anderer berühmter *Thrush*-Pilot, Uchita Tucker, scheint Layton ihr Leben der Perfektion des Luft-/Raumkampfes zu widmen. Layton ist ein wenig eigensinnig. Sie bekam schon mehrere Tadel wegen ihrer großzügigen Auslegung von Befehlen, um sich eine Gelegenheit zu verschaffen, feindliche Jäger anzugreifen. Ihre Staffel kann sich darauf verlassen, dass sie niemals ihr Leben oder die Mission auf Spiels setzen würde, aber ihre Karriere ist dadurch ins Stocken geraten. Dies scheint Layton nicht zu interessieren. Sie konzentriert sich ganz darauf, ein Instrument der Zerstörung zu sein. Diese einseitige Lebensansicht hat Gerüchte in ihrer Einheit aufkommen lassen, sie sei Teil des grausamen Thuggee-Kultes, genau wie Uchita Tucker. Der Kult erlangte negative Aufmerksamkeit, als er verkündete, Kali Liao sei ein Abbild ihrer Göttin und rituelle Morde durchführte, um sie zu ehren.

TR-7 THRUSH

Typ: **Thrush**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 25

Kampfwert: 476

Waffen und Munition

Mittelschwerer Laser

Mittelschwerer Laser

Mittelschwerer Laser

Position

Bug

RF

LF

Tonnage

1

1

1

Hitze

3

3

3

KRW

5

5

5

MRW

—

—

—

LRW

—

—

—

ERW

—

—

—

Ausrüstung

Antrieb: 250

Sicherer Schub: 12

Maximaler Schub: 18

Strukturelle Integrität: 12

Wärmetauscher: 10

Treibstoff: 400

Cockpit: 3

Panzerungswert: 24

Gewicht

12,5

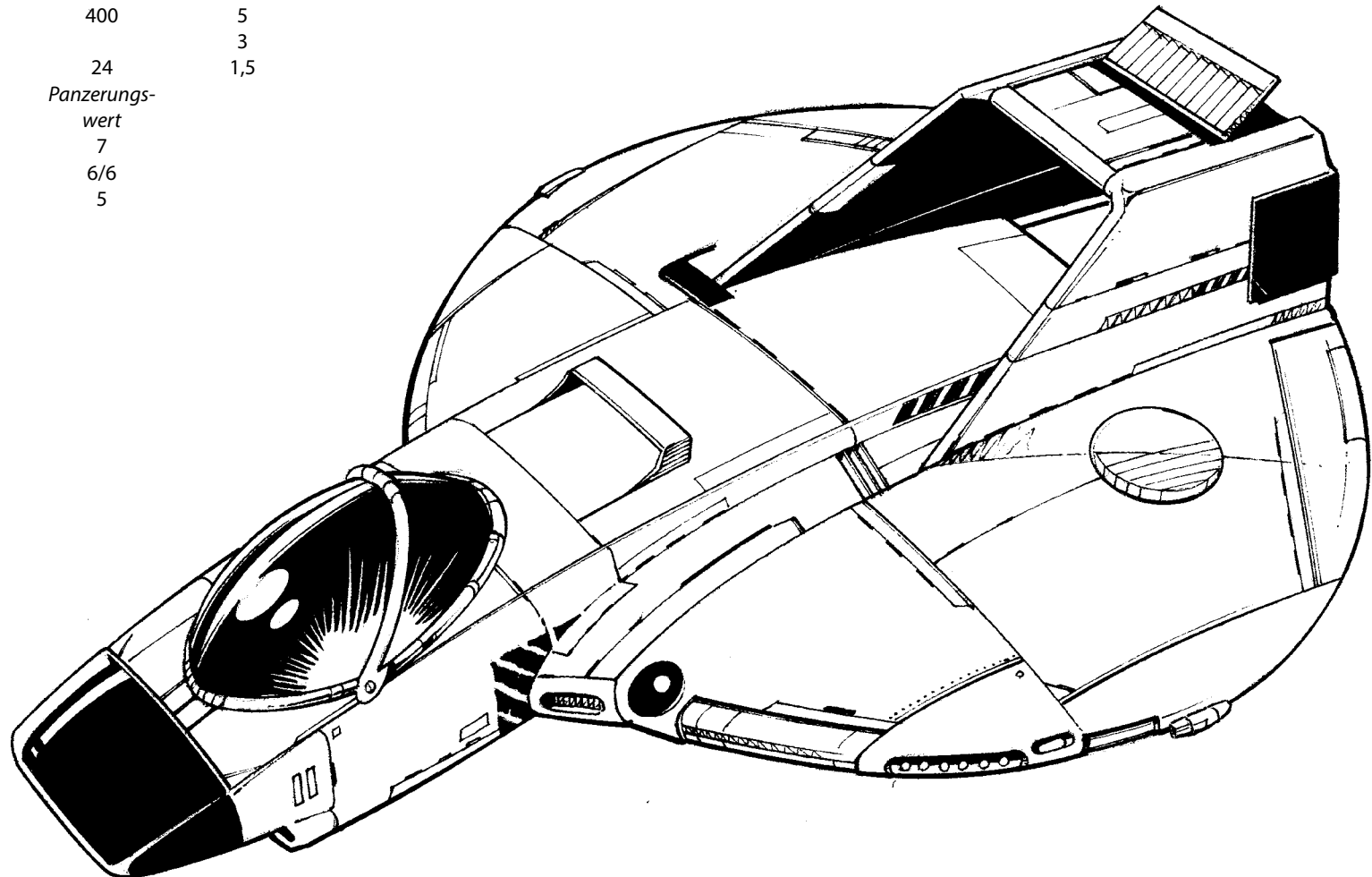
Panzerungs-

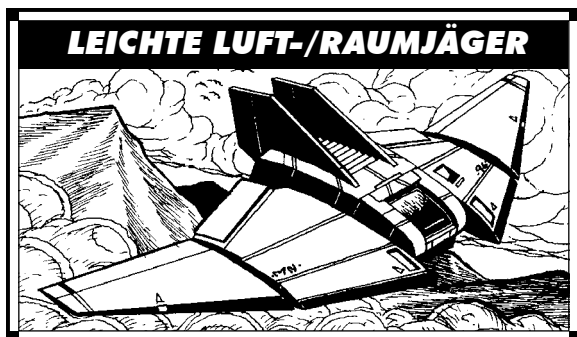
wert

Bug 7

Flügel 6/6

Heck 5





Gewicht: 30 Tonnen

Rumpf: StarTech Model II

Antrieb: Warner 240J

Panzerung: Carbondale II

Bewaffnung:

2 Martell Mittelschwere Laser

2 Exostar Leichte Laser

Hersteller: Jalastar Aerospace

Hauptfabrikation: Panpour

Kommunikationssystem: Rander 100

Zielsuchsystem: Rander TA4

ÜBERSICHT

Als der *Sparrowhawk* 2520 als Begleitjäger in den Dienst der Terranischen Hegemonie trat, war er nicht ohne Kinderkrankheiten. Zu Beginn des Vereinigungskrieges hatte Warner Incorporated jedoch die meisten Probleme beseitigt. Während dieses Konfliktes nahm der neu gegründete Sternenbund den *Sparrowhawk* als Abfangjäger in Dienst.

Mit dem Zusammenbruch des Sternenbundes übernahmen die Vereinigten Sonnen die Kontrolle über Quentin und die Herstellung des *Sparrowhawk*. Haus Kurita bombardierte Quentin während des Ersten Nachfolgekrieges, zerstörte dabei Warner Incorporated und zwang Haus Davion, die Produktion nach Panpour zu verlegen.

EIGENSCHAFTEN

Die ersten *Sparrowhawk* zeigten noch große Fehler sowohl im Leitwerk als auch dem Treibstofftank. Mehrere Jäger zerbrachen in der Atmosphäre oder der Treibstofftank unter dem Pilotensitz riss auf und flutete das Cockpit mit Wasserstoff. Der H5 führte ein vollständig neu designtes Leitwerk

ein. Außerdem wurde ein Entlüftungssystem für den Treibstoff hinzugefügt.

Die umfangreiche Panzerung des *Sparrowhawk* entspricht der von vielen mittelschweren Jägern. Ein einzigartiges Merkmal der Carbondale II Panzerung ist die Möglichkeit, beschädigte Teile manuell abzustoßen, falls diese den atmosphärischen Eintritt behindern würde.

Bewaffnet mit zwei leichten und zwei mittelschweren Lasern ist der *Sparrowhawk* mit anderen leichten Jägern vergleichbar. Die nur auf Energiewaffen basierende Ausstattung kombiniert mit einer hohen Schubrate macht den *Sparrowhawk* zu einem perfekten Jäger für den ersten Kontakt mit dem Feind.

Das Rander TA4 Kommunikationssystem ist eines der verlässlichsten bei den Luft/Raumjägern.

EINSATZ

Seit Beginn der Nachfolgekriege ist der *Sparrowhawk* das Standbein der leichten Luft/Raumstreitkräfte der Vereinigten Sonnen. Als beliebte Wahl für Luftplanzen in AVS-Frontregimentern, sind *Sparrowhawk* Staffeln die erste Verteidigungslinie für die meisten Welten der Vereinigten Sonnen.

2901 machte sich das 8. Schwert des Lichts von Haus Kurita zu einem Kampfab sprung auf dem Davion-Planeten Errai bereit. In dem Moment, als sich die Jäger auf die Verteidiger stürzten, erschienen Davions Verstärkungen. *Sparrowhawk* griffen die anspringenden Mechs an, während die schweren Davion-Jäger die Landungsschiffe zerstörten. Da die Kurita-Streitkräfte erschreckende Verluste erlitten, brachen sie den Überfall ab und zogen sich hastig zurück.

2952 versuchten Streitkräfte von Liao, den Planeten Lee von Haus Davion zu erobern. Der Weltraumkampf dauerte fast acht Tage und wurde als „Das Große Lee-Tontaubenschießen“ berühmt. *Sparrowhawk*, die zur Verteidigung von Lee eingesetzt wurden, erlitten nur eine Handvoll an Verlusten, im Vergleich zu den Dutzenden zerstörten Liao-Jägern.

ComStar verwendete *Sparrowhawk* aus ihren großen versteckten Lagern, um ihre ComGuards auszurüsten. 2979 wurde eine geheime Streitmacht ausgeschiedt, um das verlassene Kriegsschiff *Tirpitz* zu zerstören und zu verhindern, dass Streitkräfte des Taurus-Konkordats das Schiff ausschlachten. Die ComGuards hatten Erfolg, und das Auftauchen der unmarkierten weißen Jäger war Ursprung für die Legende der Vandenburg Weißflügel.

Über die Jahrhunderte hinweg wurden *Sparrowhawk* von Haus Kurita erbeutet. 3019 traf eine Streitmacht von Davion in

der Nähe von Harrows Sun auf eine Kurita-Kampfeinheit. Beide Seiten ließen sofort Jäger aufsteigen. Die Davion-Streitkräfte waren überrascht zu sehen, dass Haus Kurita *Sparrowhawk*-Modelle besaß. Das Ergebnis der Schlacht war nicht eindeutig.

VARIANTEN

Haus Davions Mark Capella-Miliz verwendet die 8H. Diese modifizierte Version des *Sparrowhawk* wurde mit einer KSR-2-Lafette und einem leichten Laser ausgestattet. Obwohl er eine zusätzliche halbe Tonne an Panzerung besitzt, ist der Jäger nicht sehr beliebt unter den Piloten, die ihn als zu leicht bewaffnet einschätzen.

Die *Sparrowhawk* von Haus Kurita tragen sechs L-Laser, die am Bug und auf den Tragflächen angebracht sind. Diese zusätzlichen Waffen belasten das Zielsystem und sind für Probleme bei der Zielgenauigkeit verantwortlich.

VERBESSERUNGEN

Jalastar Aerospace verwendete Daten des Helm-Kernspeicher, um den SPR-6D *Sparrowhawk* zu kreieren. Die Waffen des Jägers sind durch Impuls-Technologie aufgewertet worden und er ist durch acht Tonnen Alu-Fibritpanzerung geschützt. Des Weiteren wurde der Treibstofftank um vierzig Prozent vergrößert. Das Montieren eines GM 240XL-Antriebs schaffte den nötigen Platz für diese Verbesserungen.

Eine weitere Variante, die während des VerCom Bürgerkrieges auftauchte, war der SPR-7D. Er ersetzt die leichten Impuls laser des 6D durch mittelschwere ER-Laser und verbessert das Kühlsystem mit doppelt effizienten Wärmetauschern.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Leftenant Robard Miller III: Millers Großvater, der erste Robard Miller, war ein bekannter und hoch dekoriertes Krieger bis zu seinem Tod 2960. Er nahm am Großen Lee-Tontaubenschießen teil und erlangte über vierzig Abschnüsse. Millers Vater diente danach als Staffelführer in der Mark Crucis-Miliz und erlangte über fünfzig Abschnüsse, bevor er 3017 in den Ruhestand ging. Robard Miller III führt seitdem die Familientradition weiter und diente Haus Davion mit Hingabe während des Vierten Nachfolgekrieges und dem Krieg von 3039. Er erlangte bisher zwanzig Abschnüsse.

SPR-H5 SPARROWHAWK

Typ: Sparrowhawk

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 30

Kampfwert: 637

Waffen und Munition

2 Mittelschwere Laser

Leichter Laser

Leichter Laser

Position

Bug

RF

LF

Tonnage

2

0,5

0,5

Hitze

3

1

1

KRW

5

3

3

MRW

—

—

—

LRW

—

—

—

ERW

—

—

—

Ausrüstung

Antrieb: 240

Sicherer Schub: 10

Maximaler Schub: 15

Strukturelle Integrität: 10

Wärmetauscher: 10

Treibstoff: 400

Cockpit: 3

Panzerungswert: 120

Panzerungs-

wert

Bug 38

Flügel 24/24

Heck 34

Gewicht

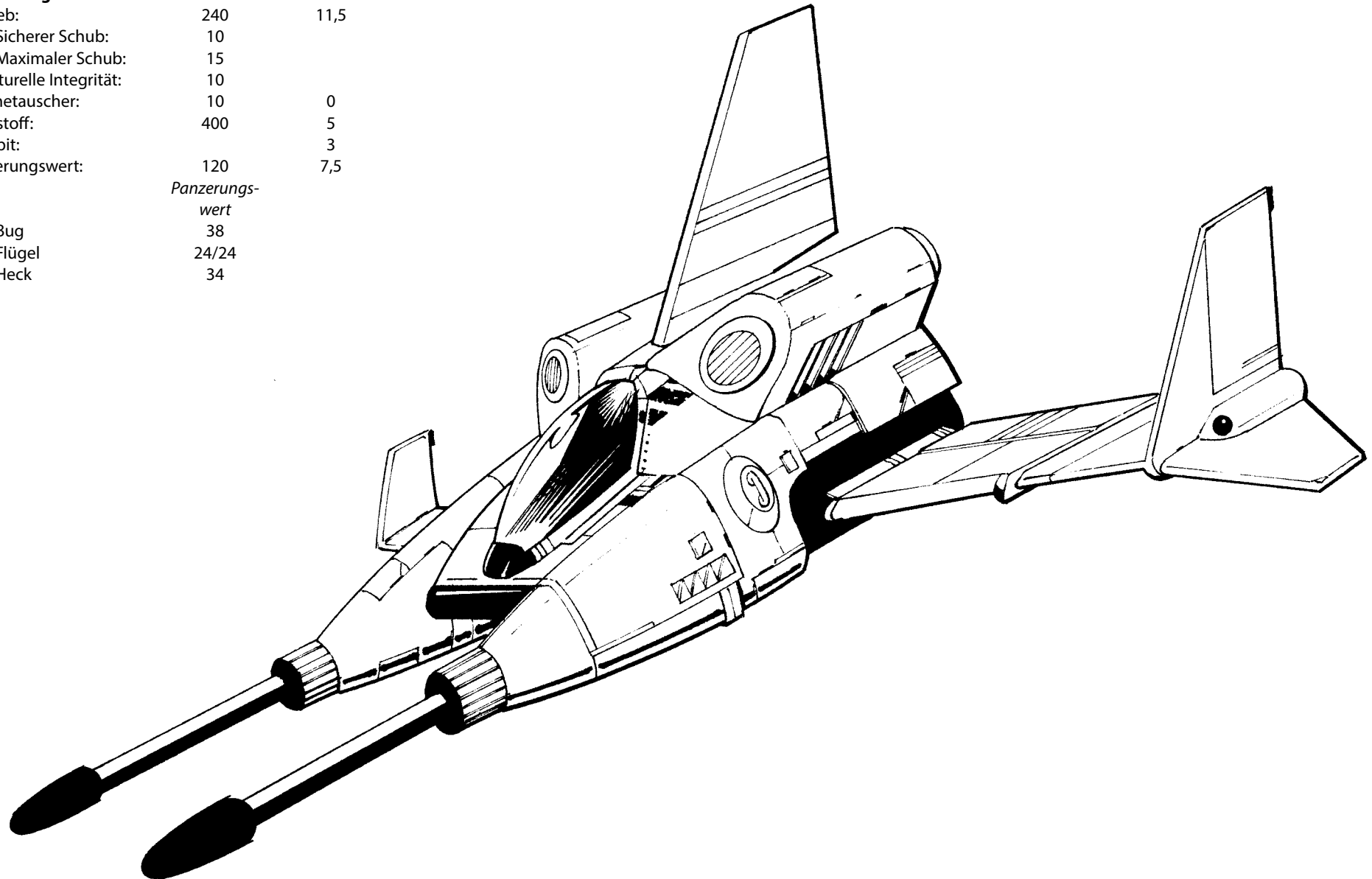
11,5

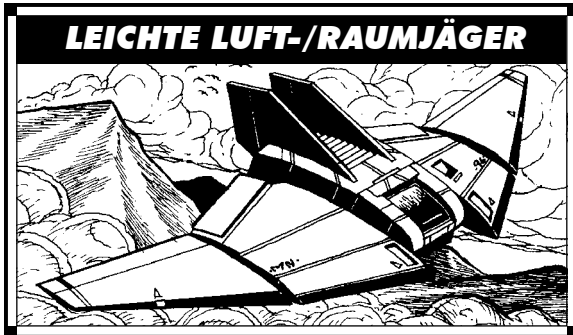
0

5

3

7,5





Gewicht: 35 Tonnen

Rumpf: Mangon Mark II

Antrieb: Shinobi 280

Panzerung: UC 451 Carbide

Bewaffnung:

1 Hovertec 4er KSR-Lafette

2 Diverse Optics Type 20 Mittelschwere Laser

Hersteller: Mangon Aeronautics

Hauptfabrikation: Schuyler

Kommunikationssystem: Neil 4000

Zielsuchsystem: Chichester ASR-26

ÜBERSICHT

Auf der Suche nach einem Ersatz für die veralteten *Star Dagger*- und *Swift*-Jäger, stellte Mangon Aeronautics im 29. Jahrtausend eine schnelle Lösung in Form eines soliden Jägers für das Kombinat zur Verfügung. Das Fahrwerk war klein und konnte gut transportiert werden, und wurde später Grundlage des capellanischen *Thrush*. Seine runden Tragflächen waren allerdings im atmosphärischen Flug instabil, was zu vielen Bruchlandungen führte. Studien darüber wurden vertuscht, bis 3002 Akiro, der Neffe des Koordinators Hohiro Kurita, starb. Dennoch hat die Nachfrage den *Sholagar* in der Produktion gehalten. Die hohen Gebühren und Strafen, die gegen Mangon erhoben wurden, sind zusammen mit ihren schlechten Geschäftsentscheidungen die Gründe dafür, dass Wakazashi Enterprises die Konkurrenz Mangon 3045 übernehmen konnte.

EIGENSCHAFTEN

Der *Sholagar* ist ein leichter Jäger, geschaffen für den Kampf. Die leichten Jäger anderer Häuser sind ein wenig schneller, haben aber weniger Panzerung und Feuerkraft als der *Sholagar*. Über die Jahrhunderte hinweg hat sich der *Sholagar*

sogar gegen den beliebten mittelschweren Jäger der Vereinigten Sonnen, den *Corsair*, bewiesen, solange man ihm mit Vorsicht begegnet ist. Aufgrund seines Designs ist der *Sholagar* besser im Weltraum als in der Atmosphäre zu steuern, aber er ist bei weitem nicht so zerbrechlich wie andere Einheiten mit größeren Flügelspannweiten.

Während eines Überfalls auf Dobson zeigte der *Sholagar*, dass er auch erfolgreich bei Einsätzen in Atmosphäre sein kann. Kurita-Streitkräfte sprangen außerhalb von Dobbville ungehindert ab, aber die Streitkräfte der Vereinigten Sonnen verschanzten sich in der Stadt. Als die Bodentruppen losmarschierten, griffen vier *Shilone* und acht *Sholagar* die Stadt an. Während die *Shilone* die gepanzerten Einheiten unter Beschuss nahmen, bombardierten die *Sholagar* die Mechs und lenkten sie vom Warendistrikt ab. Ein *Shilone* wurde abgeschossen und ein anderer kehrte beschädigt zum Landungsschiff zurück. Einer der *Sholagar* verlor die Kontrolle und stürzte in die Stadt, aber der Rest lenkte die Boden-Luft-Streitkräfte Davions ab und ermöglichte so den Bodentruppen Kuritas, ungehindert den Feind anzugreifen.

Die *Sholagar* beschossen die Anlagen der Davion-Luftverteidigung. Die Raketen verursachten den meisten Schaden, machten Geschütztürme unbrauchbar und beschädigten ungeschützte Bewegungssysteme. Die Bodentruppen des Kombinats drangen in die Lagerhäuser ein und stahlen wichtige Vorräte. Als die Davion-Streitkräfte endlich von dem Überfall Wind bekamen, konnten sich die Einheiten des Kombinats in der Deckung der *Sholagar* zurückziehen. Nachdem sie mehr als die Hälfte der Boden/Luft-Kompanie ausgelöscht hatten, kehrten die meisten Jäger zum Landungsschiff zurück.

EINSATZ

Der *Sholagar* ist häufig im gesamten Draconis-Kombinat anzutreffen und eher selten in anderen Gebieten. Einige wenige im Weltraum operierende Gruppen haben ein paar Modelle erbeutet, aber die meisten dieser Gruppen wollen lieber eine Einheit, die einfacher innerhalb der Atmosphäre zu kontrollieren ist. *Sholagar* werden häufig für Eskorten von Landungsschiffen eingesetzt oder in offensiven Einheiten.

VARIANTEN

Einige Piloten ziehen Laser den Raketen vor und ersetzen die Hovertec mit einem weiteren Paar Typ 20 Laser am Bug. Ein zusätzlicher Wärmetauscher vermindert die Hitzeprobleme, aber dennoch ist Vorsicht geboten, wenn alle Laser gleichzeitig abgefeuert werden. Diese Variante, die -21L, eignet sich besonders für lang andauernde Überfälle und bei der Unterstützung von Bodentruppen.

VERBESSERUNGEN

Als 3050 die Fabrikationsanlagen für die *Sholagar* und die *Sai* verloren gingen, wurde auf Dover die Produktion eines veralteten *Sholagar* wieder aufgenommen, um sich nicht nur auf importierte Jäger verlassen zu müssen. Aufgrund seiner Unbeliebtheit erhielt der *Sholagar* keine neue Technologie oder Verbesserungen vor 3070. Beim SL-22 verwendeten den Entwickler einen leichten Fusionsreaktor und verwandelten sechseinhalb Tonnen Alu-Fibritpanzerung in eine stabilere Flügelkonfiguration. Der KSR-Werfer wurde durch eine MRM 7 Lafette ausgetauscht und die Laser zu ER-Modellen aufgerüstet. Dank der doppelten Wärmetauscher gehörten Hitzeprobleme bald der Vergangenheit an. Verbesserungsbauteile, welche die neue Panzerung, den Wärmetauscher und die Laser enthielten, wurden in Umlauf gebracht, um den SL-21s in den SL-22 zu verwandeln.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Chu-i William "Spike" Stern: Spike ist ein ruhiger Pilot des 3. Schwert des Lichts und höchstwahrscheinlich der beste leichte Jägerpilot in seiner Einheit. Fast spielerisch verwandelt sich seine Luftzweikämpfe in ein Katz-und-Maus-Spiel. Seine bevorzugte Taktik ist es, einen unaufmerksamen schwereren Jäger zu beschädigen und in der anschließenden planetenumspannenden Verfolgung dessen Treibstoffvorräte auszutrocknen, während andere Jäger des Kombinats die erschöpften Streitkräfte angreifen.

Sho-i JoJo Faust: Einige zeigen sich überrascht, dass der sanfte und schüchterne Faust, der im 3. Benjamin Regulars dient, bereits 18 Abschüsse erlangen konnte. Seine Kameraden bitten darum, mit der Bezeichnung „schüchtern“ vorsichtig zu sein, denn auf Patrouillen wird er in vielen Themengebieten sehr gesprächig, von schlechten Videoshows bis hin zu Kernspaltungstechnologie. Seinem zweiten *Sholagar* hat er, einer persönlichen Tradition folgend, den Namen „Bloodline's Destiny“ gegeben, benannt nach einem schlecht verkauften Groschenroman, den er in jüngeren Jahren geschrieben hat.

SL-21 SHOLAGAR

Typ: **Sholagar**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 35

Kampfwert: 625

Ausrüstung

Antrieb: 280
 Sicherer Schub: 10
 Maximaler Schub: 15
 Strukturelle Integrität: 10
 Wärmetauscher: 10
 Treibstoff: 400
 Cockpit: 3
 Panzerungswert: 96

Panzerungs-
wert
 Bug 30
 Flügel 23/23
 Heck 20

Gewicht

16

0
5
3
6

Waffen und Munition

KSR-4
 Munition (KSR-4) 25
 Mittelschwerer Laser
 Mittelschwerer Laser

Position

Bug
 —
 RF
 LF

Tonnage

2
 2
 1
 1

Hitze

3
 —
 3
 3

KRW

6
 —
 5
 5

MRW

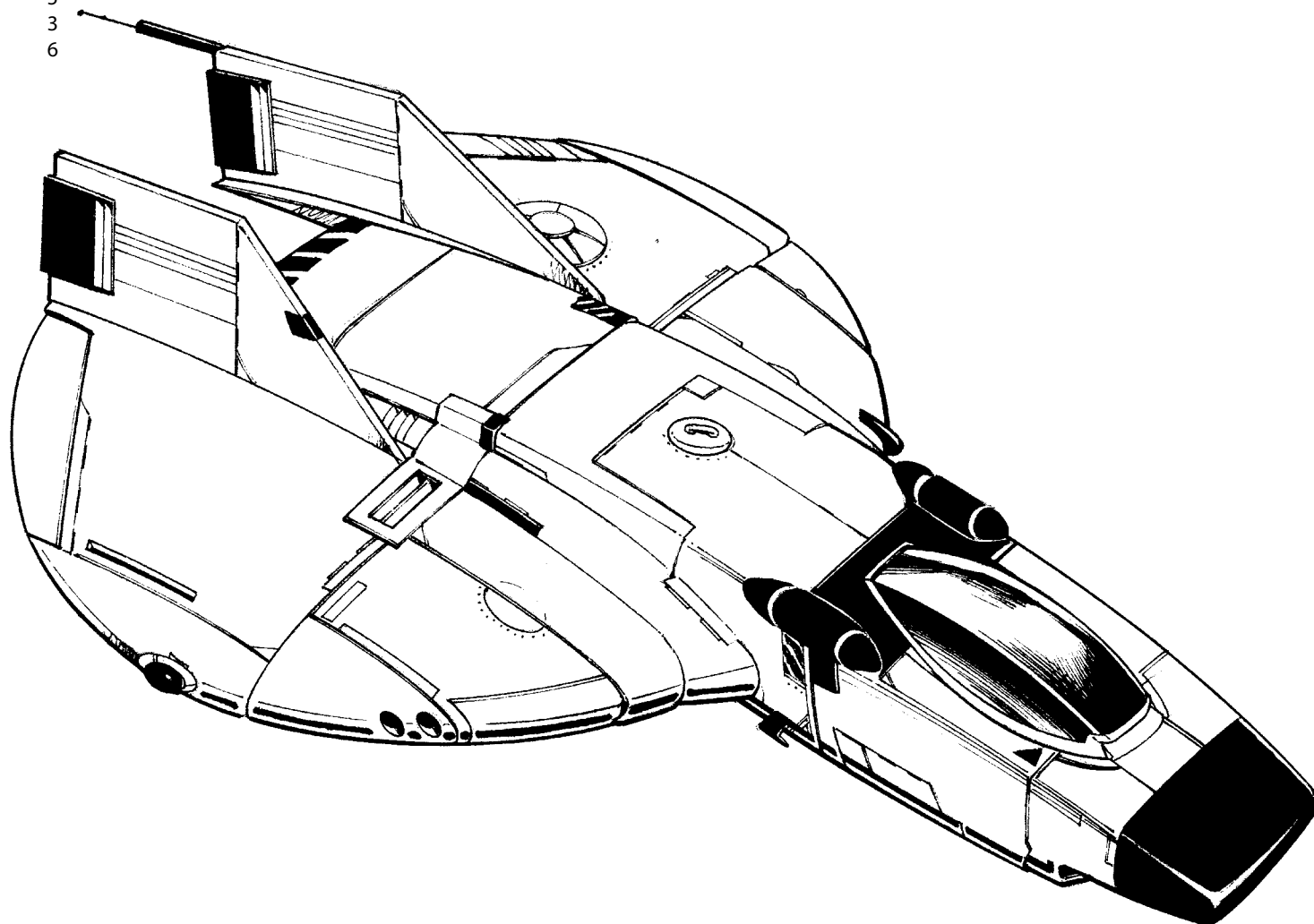
—
 —
 —
 —

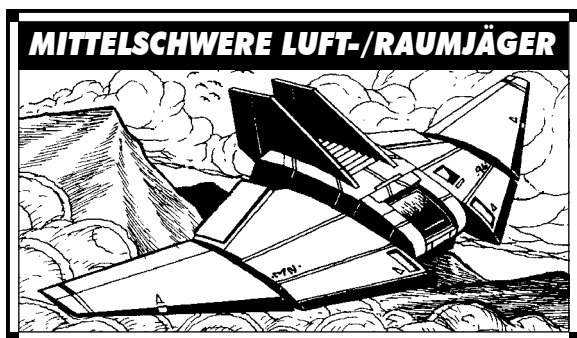
LRW

—
 —
 —
 —

ERW

—
 —
 —
 —





Gewicht: 50 Tonnen

Rumpf: Wangker II

Antrieb: GM 200

Panzerung: Wangker Corsair Standard

Bewaffnung:

2 Martell Mittelschwere Laser

4 Exostar Leichte Laser

2 Exostar Schwere Laser

Hersteller: Wangker Aerospace

Hauptfabrikation: Axton

Kommunikationssystem: Ranker 100B

Zielsuchsystem: Ranker TA800

ÜBERSICHT

Um die entsetzlichen Verluste des Amaris-Bürgerkriegs zu ersetzen, wurde Wangker Aerospace von den Streitkräften des Sternenbundes beauftragt, einen neuen, leicht ausrüstbaren Luft/Raumjäger herzustellen. Innerhalb weniger Monate produzierte Wangker den *Corsair*, einen Entwurf, der ursprünglich in Hinblick auf einen fortschrittlicheren Jäger zurückgestellt wurde, aber schon als Prototyp existierte. Dadurch konnte die Produktion schnell realisiert werden und der *Corsair* konnte sich in den nächsten fünf Jahren bis zu Kerenskys Exodus durchsetzen.

In seiner Anfangszeit zeigte der *Corsair* noch etliche Fehler, die für jede andere Neuentwicklung ein sofortiges Aus bedeutet hätten. Fehlerhafte Lebenserhaltungssysteme, zerreiße Treibstofftanks und defekte Fahrwerke hätten die meisten Projekte sofort aufs Abstellgleis geführt. Aber die

anfänglichen Ergebnisse des Prototypen waren so gut, dass der Sternenbund es erlaubte, den Jäger in den aktiven Dienst zu nehmen, während Wangker versuchen sollte, die Probleme zu lösen.

EIGENSCHAFTEN

Das kompakte Lasersystem und die schlanke Form des *Corsair* machen ihn zu einem ausgezeichneten Luft/Raumjäger in der Atmosphäre, der vielen konventionellen Jägern in nichts nachsteht. Die acht Laser verleihen dem Jäger eine tödliche Feuerkraft und machen ihn gefährlich für Bodentruppen. Die dreizehneinhalb Tonnen Panzerung verhindern, dass der *Corsair* vom feindlichen Gegenfeuer der Luftabwehrstellungen ausgeschaltet wird. Um die Energiewaffen zu kühlen, sind sechzehn Wärmetauscher eingebaut. Dadurch können die beiden schweren Laser ebenso wie die sekundären mittelschweren und leichten Laser permanent feuern, ohne dass sich große Hitze aufstaut.

EINSATZ

Haus Davion besaß sehr früh fast alle Produktionslinien des *Corsair* und begann sofort mit deren Verteilung auf seine verschiedenen Luft-/Raumeinheiten. Schnell wurde der *Corsair* der beliebteste mittelschwere Jäger der Vereinigten Sonnen. Obwohl einige für die Nachbereitung verantwortliche Anlagen zerstört wurden, konnte Wangker die Produktionslinie auf Axton wieder neu aufleben lassen, indem sie Altmaterial aus anderen Anlagen verwendeten. Obwohl Wangker mehrere Male während der Nachfolgekriege überfallen und ausgeraubt wurde, haben sie es immer wieder geschafft, die Produktion wieder aufzunehmen und erneut zu starten.

Als die Sonnen und das Lyranische Commonwealth sich zusammenschlossen, kamen Diskussionen auf, welcher Jäger die erste Wahl sein sollte: der *Corsair* oder der mittelschwere *Lucifer*. Mehrere Piloten mit unterschiedlichen Ansichten stiegen in den Himmel auf, um die Qualität ihrer Jäger zu beweisen. Trotz der überlegenen Bewaffnung des *Lucifer* konnten sich die *Corsair* durchsetzen.

Haus Marik konnte eine einzelne *Corsair*-Produktionsfabrik auf Connaught erbeuten. Es konnten aber nur einige hundert Jäger für das Militär der Liga hergestellt werden, bevor die Fabrik von den ersten Salven des beginnenden Ersten Nachfolgekrieges zerstört wurde. Die Überreste fielen vermutlich dem Fürstentum Regulus in die Hände.

VARIANTEN

Es existieren nur sehr wenige Varianten dieses beliebten Jägers, da Piloten die ursprüngliche Konfiguration bevorzugten. Mitglieder der Zweiundvierzigsten Husaren haben die Zweitbewaffnung des *Corsair* durch eine einzelne KSR-6-Lafette ersetzt und ihn in V20 umbenannt.

Die regulanischen Luft/Raumstreitkräfte haben versucht, ihre eigene Handvoll *Corsair*, die V12Ms, zu erhalten, indem sie einen einzelnen schweren Laser durch mehrere Wärmetauscher und mehr Panzerung ersetzt haben. Auch wenn dies die Überlebenschancen des *Corsair* erhöht, so mögen viele doch die Reduzierung der Feuerkraft nicht.

VERBESSERUNGEN

Da so viel Geld in die Verbesserung von BattleMechs gesteckt wurde, bekam der *Corsair* nur einen kleinen Facelift in den frühen 3050ern. Das V14 Modell erhielt doppelte Wärmetauscher und die schweren Laser wurden zu ER-Modellen aufgerüstet. Zu der Zeit des VerCom Bürgerkrieges gab es auf Seiten Haus Davions fast nur V14-Modelle, dank der Reparatursätze von Wangkers.

Eine modernere Version ist gleichzeitig mit dem Aufkommen neuer Waffen und Ausrüstung aufgetaucht. Die V18 legt mehr Wert auf Tödlichkeit als auf Kosteneffizienz und trägt einen XL-Reaktor und schwere Alu-Fibritpanzerung. Sie ist mit einem Paar schwerer ER-Laser und einem Paar leichter PPKs ausgestattet und wird von 17 Doppelwärmetauschern gekühlt. Die nach vorne feuernden L-Laser wurden entfernt und die hinteren zu ER-Modellen aufgerüstet. Trotz der Störungen durch den Jihad berichten viele Davion Luft/Raumeinheiten nur Gutes über diese neuen *Corsairs*.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Major Robert Hatch: Als Mitglied der Ersten Regularianischen Husaren hat Captain Hatch regelmäßig dazu aufgerufen, mehr Material anzufordern, um die aktuell im Dienst befindlichen Jäger funktionstüchtig zu halten. Obwohl diese Anträge regelmäßig abgelehnt wurden, macht die Allianz zwischen Haus Davion und Steiner es wahrscheinlicher, dass diesem Wunsch bald entsprochen werden kann.

Typ: Corsair

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 50

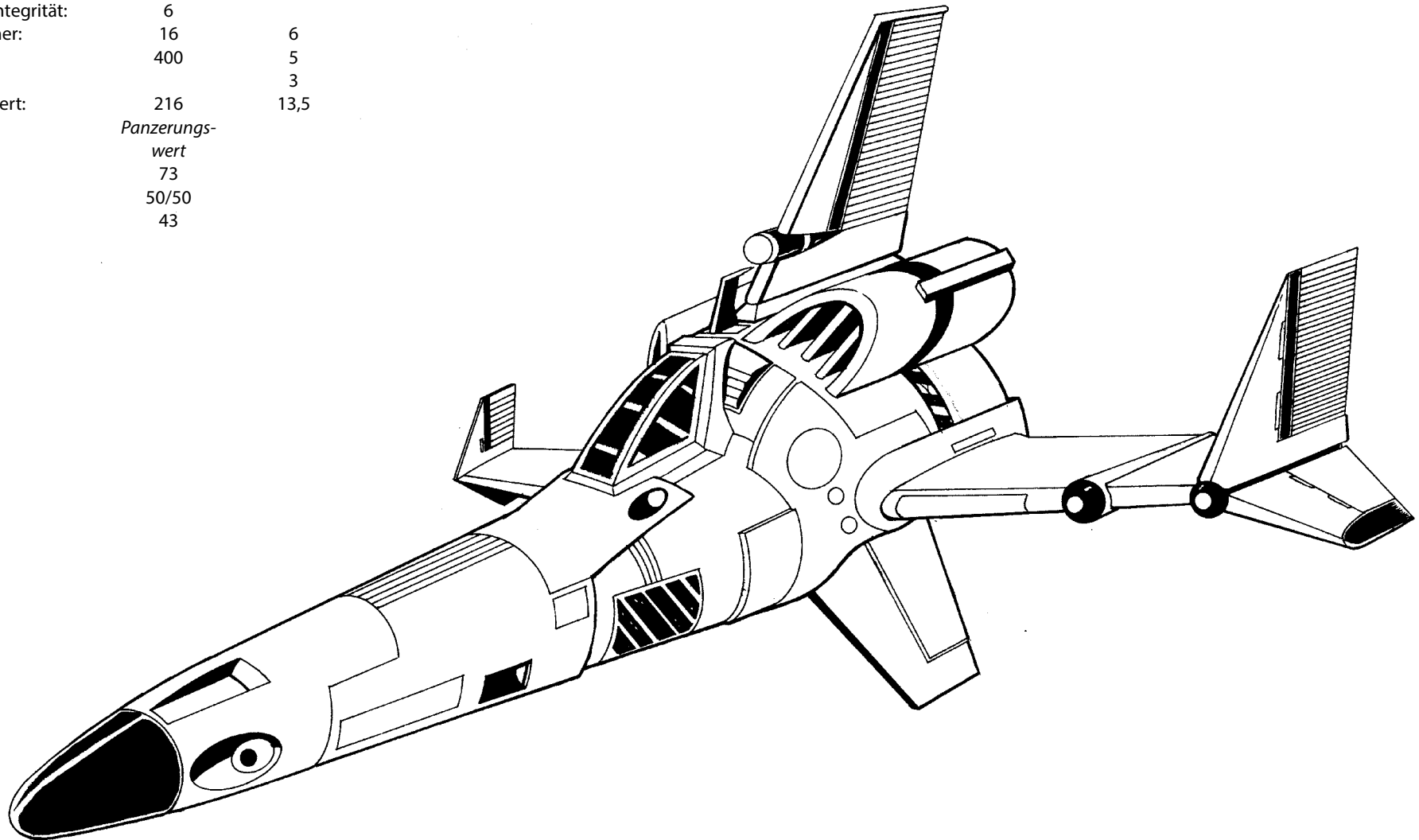
Kampfwert: 1.009

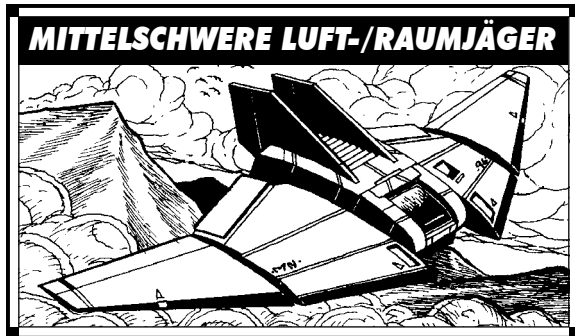
Ausrüstung

		Gewicht
Antrieb:	200	8,5
Sicherer Schub:	6	
Maximaler Schub:	9	
Strukturelle Integrität:	6	
Wärmetauscher:	16	6
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	216	13,5
	<i>Panzerungs-</i>	<i>wert</i>
Bug	73	
Flügel	50/50	
Heck	43	

Waffen und Munition

	Position	Tonnage	Hitze	KRW	MRW	LRW	ERW
2 Schwere Laser	Bug	10	8	8	8	—	—
2 Leichte Laser	Bug	1	1	3	—	—	—
Mittelschwerer Laser	RF	1	3	5	—	—	—
Mittelschwerer Laser	LF	1	3	5	—	—	—
2 Leichte Laser	Heck	1	1	3	—	—	—





Gewicht: 50 Tonnen

Rumpf: FD 50-12

Antrieb: Hermes 250

Panzerung: SearWeave

Bewaffnung:

6 Maxell DT Mittelschwere Laser

4 Magna Leichte Laser

Hersteller: Fairchild Dornier

Hauptfabrikation: Mizar (destroyed 2774)

Kommunikationssystem: FD 205

Zielsuchsystem: Scope 115F

ÜBERSICHT

Mit Beginn des Zeitalters des Krieges erkannte die Terranische Hegemonie, dass sie einen Luft/Raumjäger benötigte, der wirksam Bodentruppen vernichten konnte. Als Fairchild Dornier einen Entwurf vorschlug, der Geschwindigkeit, Panzerung und Feuerkraft vereinte, schloss die Hegemonie einen Vertrag mit ihnen ab. Der *Samurai* diente erfolgreich während Kerenskys Exodus. Aufgrund seiner Kampfspezialisierung gegen Bodentruppen erlitt der *Samurai* jedoch mehr Verluste als Jäger mit besseren Luft-zu-Luft Fähigkeiten. Später beschädigten die Amaris Coup Kämpfe auf Mizar die Fairchild Dornier-Fabrik so stark, dass nur noch zivile Transportflugzeuge hergestellt werden konnten.

EIGENSCHAFTEN

Für seine Größe besitzt der *Samurai* eine gute Geschwindigkeit. Pure Feuerkraft bringt einen *Samurai* dank seiner exzellenten Panzerung nur selten zu Fall. Eher verursachen gezielte Treffer einen kurzen Kontrollverlust, und noch kein Jäger hatte genug Panzerung, um eine Kollision mit dem Boden zu überleben. Für Bodentruppen können fünf nach vorne

ausgerichtete mittelschwere Laser einschüchternd wirken. Fliegende Gegner mögen zwar die Feuerkraft des *Samurai* beeindruckend finden, die Reichweite seiner Waffen jedoch nicht. *Samurai*-Piloten nutzen ihre Geschwindigkeit, um die Entfernung zu gleich großen Jägern zu verringern und um schwerere Jäger auf Abstand zu halten. Aus der Nähe können auch drei weitere leichte Laser eingesetzt werden, sodass die Feuerkraft um fast vierzig Prozent steigt. Die nach hinten feuernden Laser wehren in Zweikämpfen kleinere Jäger ab, die das Heck des *Samurai* auseinandernehmen wollen. Mit acht Tonnen Treibstoff und keinerlei Munition kann der *Samurai* länger als fast jeder andere Jäger im Einsatz bleiben.

EINSATZ

Weniger als ein paar Dutzend *Samurai* haben das Ende des Vierten Nachfolgekrieges erlebt, viele von ihnen in einem schlechten Zustand. Das wartungsintensive Fahrwerk benötigt spezielle Teile, die aufgrund des Verlustes der Fairchild-Fabrik manuell nachgebaut werden müssen. Interessanterweise findet man die meisten *Samurai* in der Außenweltallianz, die massive Verluste durch diese Jäger während des Vereinigungskrieges erleiden musste.

Samurai waren dafür verantwortlich, dass 3020 ein großer Piratenüberfall auf die Außenweltallianz vereitelt werden konnte. Die Piratenstreitkräfte opferten Jäger, um die Verteidigung der Allianz zu durchbrechen und Bodentruppen zu landen. Die Bodentruppen der Allianz waren kein großes Hindernis für die Mechs der Piraten, sorgten aber dafür, dass die Piraten nicht ausschwärmen konnten. Die langsamen *Sho-lagar* der Piraten konnten es nicht mit der atmosphärischen Manövrierfähigkeit der *Samurai* aufnehmen, die die Piraten mit Kreuzfeuer eindeckten. Als die Piraten ihr Feuer auf die Jäger konzentrierten, schlugen die Bodentruppen der Allianz zurück und trafen die Piraten unvorbereitet. Die Verluste unter den Piraten wurden zu hoch und sie brachen die Invasion ab.

VARIANTEN

Nach über eineinhalb Jahrhunderten erfolgreichem Dienst in der Hegemonie entwickelt Fairchild Dornier den *Samurai* weiter, um die Vorteile der fortschrittlichen Technologie des Sternenbundes zu nutzen. Der SL-26 war mit einem extraleichten Reaktor und Alu-Fibritpanzerung ausgestattet. Die an den Flügeln angebrachten mittelschweren Laser wurden zu ER-S-Lasern aufgerüstet, während achtzehn Doppelwärmetauscher den Piloten erlaubte, alle nach vorne ausgerichteten Waffen ohne Risiko gleichzeitig abzufeuern. Keine SL-26 Variante überlebte den Zweiten Nachfolgekrieg.

VERBESSERUNGEN

Fairchild Dornier verwendete Einnahmen aus der Herstellung der zivilen Flugzeuge und Fördermittel der Lyranischen Allianz und ComStar, um die *Samurai*-Produktion wiederzubeleben, auch wenn die momentane Baureihe zurzeit nicht weiter geführt wird. Die SL-26 diente als Modell für die neue SL-27, bei der drei Wärmetauscher für mehr Waffen ausgebaut wurden. Für den Kampf in der Atmosphäre wurde ein neues Plasmageschütz mit zwei Tonnen Munition angebracht, um feindliche Aktivitäten zu beeinträchtigen. Die Auswahl an Lasern setzt sich aus zwei am Bug befestigten mittelschweren Impulslasern, doppelten ER-M- und einem ER-L-Laser auf jedem Flügel sowie je einem leichten und einem mittelschweren ER-Laser am Heck des Jägers zusammen. Die Lyraner sind sehr an diesen Verbesserungen interessiert, da Blakes Word die Produktion von *Lucifer*-Jägern verhindert.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Pilot Elden Berardinelli: Elden wird als der beste Pilot des Kombinati vor Beginn des Vierten Nachfolgekrieges angesehen. Er war Teil einer Mechkompanie, die als Sorensens Sabres im 5. Schwert des Lichts bekannt waren. Die unübliche Organisation der Einheit ermöglichte es Elden, die Sabres aus der Luft zu unterstützen, um so den Nachteil eines fehlenden Mechs auf dem Schlachtfeld mehr als nur auszugleichen. Selbst wenn er keinen großen Schaden bei den Bodentruppen anrichten konnte, so lenkte seine Anwesenheit doch den Gegner ab und erleichterte somit die Aufgabe der Sabres. Über Nusakan wurde er fast durch einen Glückstreffer eines Kell Hound-Jägers durch einen Wärmetauscher hindurch abgeschossen, aber es gelang ihm, seinen Jäger sicher zu landen. Ersatzteile für den *Samurai* zu bekommen, war so gut wie unmöglich und Elden versuchte, einige Teile eines *Corsairs* anzupassen. Bei einem Testflug 3032 versagte der Reaktor katastrophal und Elden kam knapp mit dem Leben davon, stark verbrannt durch das wasserstoffhaltige Feuer. Das Kombinat hat versucht, ihn wieder in den aktiven Dienst zu holen, bisher aber ohne Erfolg.

SL-25 SAMURAI

Typ: **Samurai**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 50

Kampfwert: 974

Ausrüstung

Antrieb:	250	Gewicht	12,5
Sicherer Schub:	7		
Maximaler Schub:	11		
Strukturelle Integrität:	7		
Wärmetauscher:	19	9	
Treibstoff:	640	8	
Cockpit:		3	
Panzerungswert:	152	9,5	

Panzerungs-

wert

Bug	53
Flügel	33/33
Heck	33

Waffen und Munition

3 Mittelschwere Laser

Leichter Laser

Mittelschwerer Laser

Leichter Laser

Mittelschwerer Laser

Leichter Laser

Mittelschwerer Laser

Leichter Laser

Position

Bug

Bug

RF

RF

LF

LF

Heck

Heck

Tonnage

3

0,5

1

0,5

1

0,5

1

0,5

Hitze

3

1

3

1

3

1

3

1

KRW

5

3

5

3

5

3

5

3

MRW

—

—

—

—

—

—

—

—

LRW

—

—

—

—

—

—

—

—

ERW

—

—

—

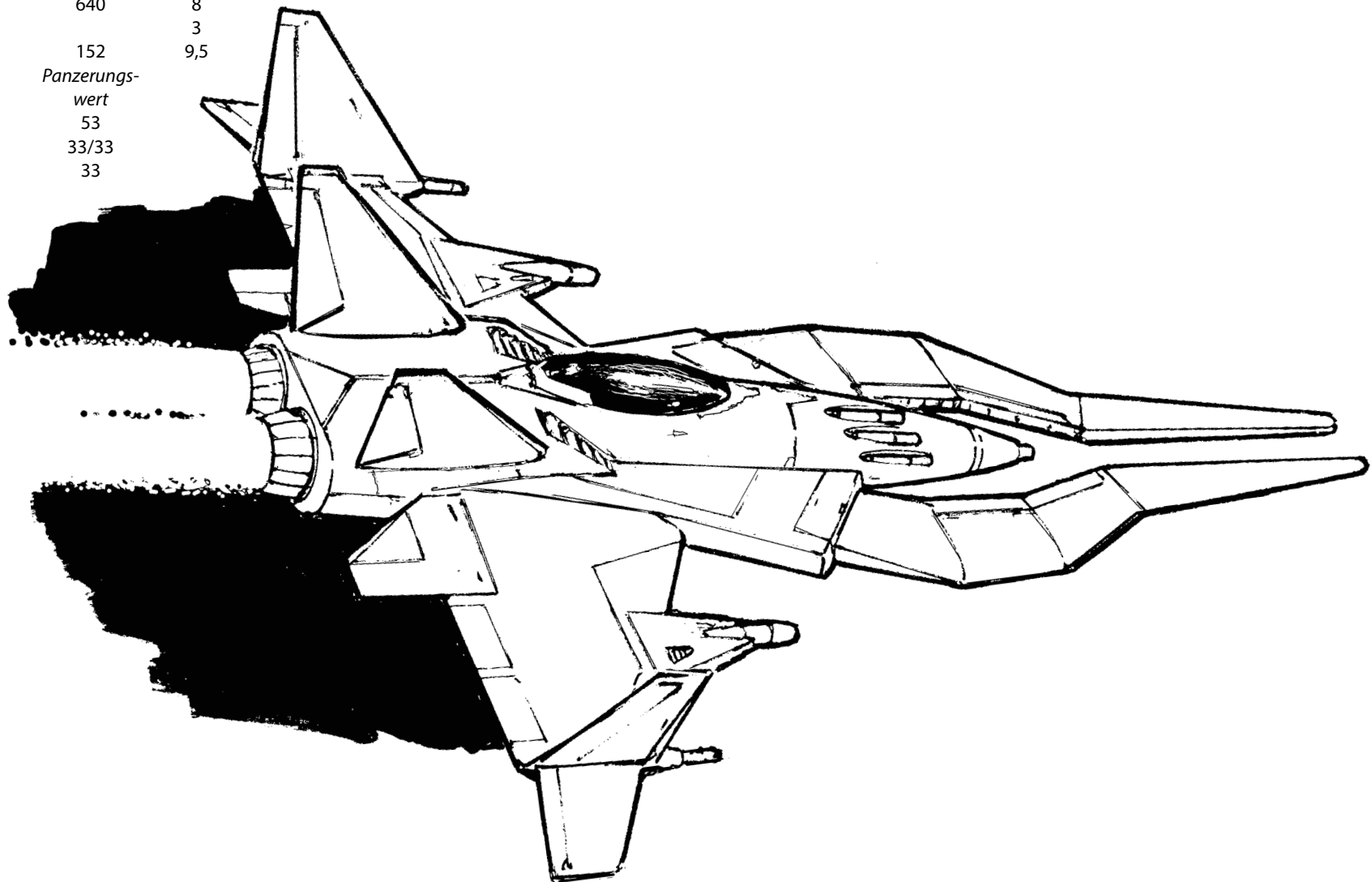
—

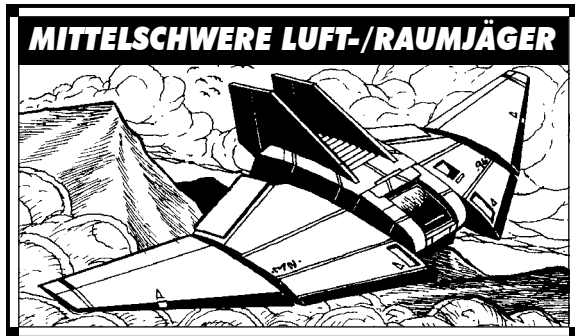
—

—

—

—





Gewicht: 50 Tonnen

Rumpf: Mujika Aerospace Type 18

Antrieb: Rawlings 200

Panzerung: Mujika AeroFiber

Bewaffnung:

1 Tomodzuru Typ 20 Autokanone

4 Kajuka Type 2 „Bright Blossom“ Mittelschwere Laser

Hersteller: Mujika Aerospace Technologies

Hauptfabrikation: Capella

Kommunikationssystem: Endicott Type 22 Maser

Zielsuchsystem: Dwyerson Mark XII

ÜBERSICHT

Der *Transit* wird oft als Kommandoflugzeug für Landungsschiffe in vielen Liao-Luftlanzen eingesetzt. Er ist auch Teil fast jeder Garnison der Konföderation Capella. Dieser mittelschwere Jäger mit genügend Panzerung und einem umfassenden Waffenarsenal wird häufig als Panzerknacker gegen Mechs in jedem größeren Gefecht eingesetzt. Wenn der *Transit* über dem Schlachtfeld erscheint, erzeugen seine unverwechselbaren Umrisse Unruhe unter feindlichen MechKriegern.

EIGENSCHAFTEN

Auch wenn der *Transit* nicht viel schneller als der schwere *Transgressor* aus dem Haus Liao ist, so ist er doch aufgrund seiner Panzerung und seiner Strapazierfähigkeit ein solider mittelschwerer Luft/Raumjäger. Vier mittelschwere Kajuka Laser und eine Tomodzuru Autokanone geben dem *Transit* den nötigen Biss. Die Autokanone am Bug ist besonders effektiv gegen Landungsschiffe und hat eine verheerende Wirkung gegen BattleMechs, aber die sich aufstauende Wärme kann problematisch werden.

Obwohl seine Panzerung nicht die stärkste unter den mittelschweren Jägern ist, so hat der *Transit* seine Strapazierfähigkeit doch in den meisten Zweikämpfen, die oberhalb der Atmosphäre stattfinden, bewiesen. Sein Durchhaltevermögen gegen vergleichbare Jäger war immer beispielhaft, gegen schwere Jäger jedoch gibt es Probleme.

Kummer bereitet Piloten die Größe des *Transit* im Vergleich zu anderen mittelschweren Jägern – viele Piloten meinen, dass die Konstrukteure ein kompakteres Design hätten erschaffen können. Dagegen halten die Entwickler, dass die großen Tragflächen und Kontrollbereiche den *Transit* zu einem der besten Atmosphärenjäger der Nachfolgestaaten machen. Er ist bemerkenswert leicht zu fliegen und unkontrollierte Manöver sind selten. Für viele Piloten ist jedoch Geschwindigkeit und Beweglichkeit wichtiger als Kontrolle.

EINSATZ

Dem *Transit* begegnet man häufig in der Raumverteidigung und bei den Bodenstreitkräften der Konföderation Capella. Seine Stabilität und geringen Unterhaltskosten sprechen viele preisbewussten Capella-Offiziere an, besonders während der Wiederaufbauphasen nach dem Vierten Nachfolgekrieg. Die lange Reihe von Erfolgen während des Dritten Nachfolgekrieges half sicherlich, den Jäger auch bei den Strategen beliebter zu machen.

Während eines Ablenkungsmanövers auf New Aragon 3012, erging an Ansons Luftlanze des 5. Regiments von McCarron's Armored Cavalry der Befehl, die Rückendeckung zu übernehmen, während der Rest der Einheiten den Planeten verlassen sollte. Ansons Piloten beschossen die Davion-Mechs mit Autokanonen und Laserfeuer und schafften es, die Streitkräfte aufzuhalten, bis ihnen die Munition ausging.

Als der Feind vorwärts in Richtung der MAC-Landungszone rückte, befahl Anson seinen Männern, nur mit den Lasern anzugreifen. Die Mechs hatten nicht mit einem dermaßen entschlossenen Angriff in ihrem Rücken gerechnet und erlitten etliche Verluste. Captain Anson nutze diesen Vorteil weiter aus, und seine Jäger zerstörten zwei weitere Mechs, bevor sie den Befehl zum Rückzug erhielten. Gerade, als er den Befehl bestätigte, zerstörte eine Raketensalve eines Davion *Archer* seinen Jäger in der Luft. Sein *Transit* war der einzige Verlust in diesem Gefecht. Obwohl die meisten anderen schwere Schäden erlitten, wurden sie alle gerettet, als das letzte Landungsschiff vom Planeten abhob.

3015 sprangen die Dragoner und weitere marikloyale Streitkräfte nach Calloway VI und wurden von Anfang an von Streitkräften der Liga Freier Welten aufgerieben. Wellen

von Luft/Raumjägern schossen auf die ankommenden Landungsschiffe, beschädigten sie und zerstreuten die Rebellenstreitkräfte auf dem gesamten Planeten. Zwei Staffeln der 2. und 6. Husaren von Oriente, bestehend aus *Transit* Jägern, überraschten drei Landungsschiffe der 3. Ducal Garde und zerstörten einen *Overlord* in einem konzentrierten Angriff. Innerhalb von fünf Minuten traten die restlichen zwei beschädigten Landungsschiffe in die Atmosphäre ein und verfehlten ihre Landungszonen um mehrere hundert Kilometer. Die brutalen Angriffe zerstreuten den Rebellenangriff und verhinderten die Eroberung der gewaltigen Earthwerks Fabrik.

VARIANTEN

Aufgrund der engen Konstruktionspezifikationen des *Transit* sind nur wenige Varianten ohne einen kompletten Umbau möglich. Der TR-11 ist eine Aufklärungsvariante, bei dem die vier Laser entfernt wurden. Stattdessen wurde das Cockpit erweitert, um Platz für einen Beobachter und jede Menge Scan- und Sensorausrüstung zu schaffen. Einige Einheiten des capelanischen Heeres verwenden diese Variante auch als Ausbildungsjäger, wobei aber nur wenige Kontrollen der Piloten mit der Beobachtungsstation verbunden sind.

VERBESSERUNGEN

Bei seiner Einführung im Jahr 3063 war der TR-12 eine komplett neue Entwicklung des *Transit*. Ein Rawlings 250 XL-Reaktor stellte mehr Leistung bei weniger Gewicht zur Verfügung. Daher konnten die Laser zu ER-Modellen aufgewertet werden und die Autokanone wurde durch ein LB 20-X mit doppelter Munition ersetzt. Die Wärmetauscher wurden auf doppelte Leistung aufgerüstet und eine zusätzliche Tonne an Panzerung hinzugefügt.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Junior Pilot Miguel Jose Valdez: Valdez wurde 3034 von Mujika Aerospace Technology angeworben und galt als einer der besten Testpiloten der Firma. 3036 verschwand er aus einer Capella-Fabrik. Als er im nächsten Jahr auf St. Ives wieder auftauchte wurde klar, dass das junge Wunderkind übergelaufen war.

TR-10 TRANSIT

Typ: **Transit**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 50

Kampfwert: 1.127

Ausrüstung

		Gewicht
Antrieb:	200	8,5
Sicherer Schub:	6	
Maximaler Schub:	9	
Strukturelle Integrität:	6	
Wärmetauscher:	13	3
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	168	10.5
	<i>Panzerungs-</i>	
	<i>wert</i>	
Bug	65	
Flügel	35/35	
Heck	33	

Waffen und Munition

Autokanone/20

Munition (AK/20) 10

2 Mittelschwere Laser

Mittelschwerer Laser

Mittelschwerer Laser

Position

Bug

Bug

Bug

RF

LF

Tonnage

14

2

2

1

1

Hitze

7

3

3

3

3

KRW

20

5

5

5

5

MRW

—

—

—

—

—

LRW

—

—

—

—

—

ERW

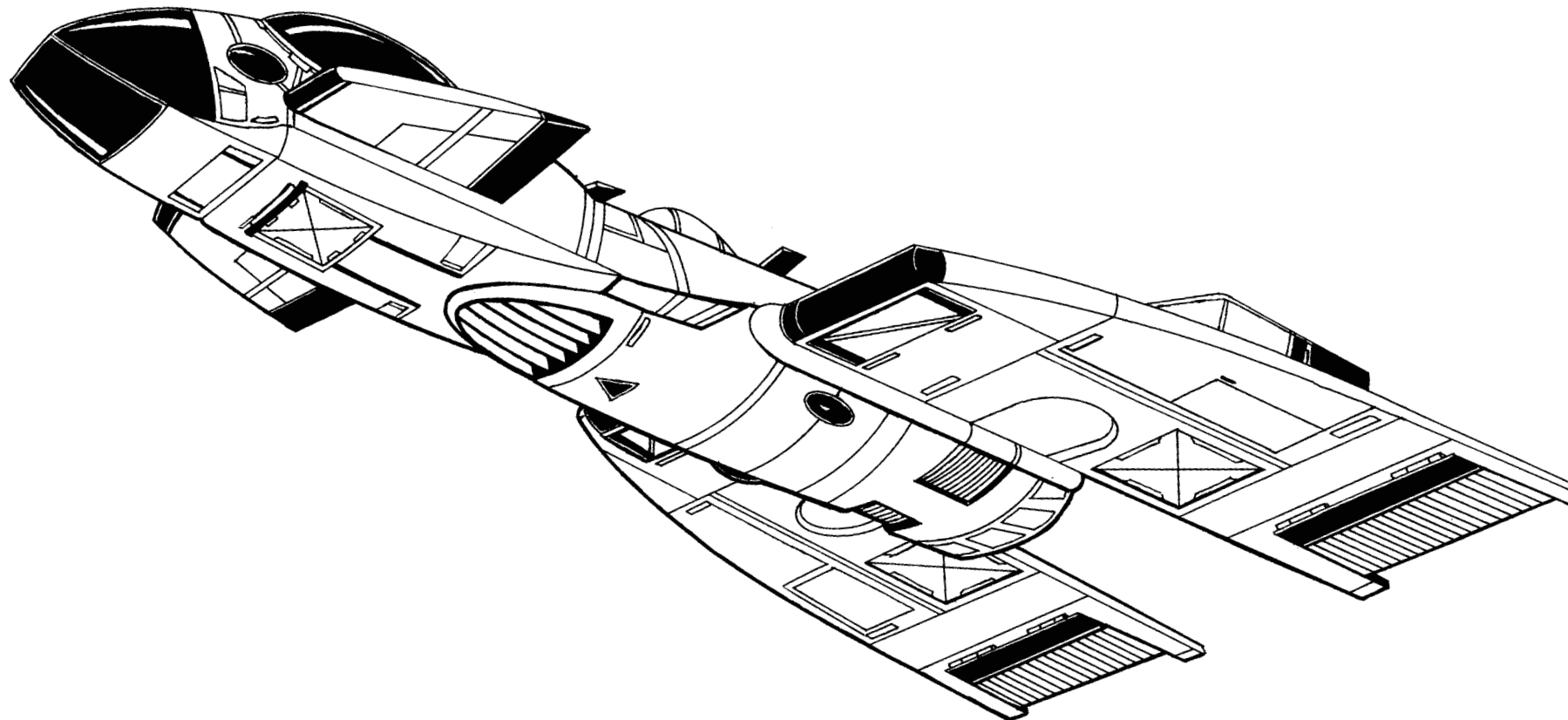
—

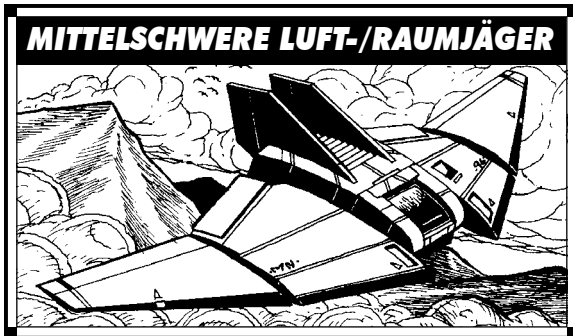
—

—

—

—





Gewicht: 60 Tonnen

Rumpf: F-90/A

Antrieb: VOX 240a

Panzerung: Andurien Steel Standard

Bewaffnung:

2 Hellion-b II Mittelschwere Laser

2 Hellion-a III Schwere Laser

1 Sunspot Partikelkanone

Hersteller: Andurien Aerotech

Hauptfabrikation: Andurien, Westover

Kommunikationssystem: Telstar F-67

Zielsuchsystem: SynCom VAX

ÜBERSICHT

Die Vorwärtsneigung der Flügel des F-90 *Stingray* scheint nicht sofort eingängig zu sein, aber das Konzept der Konstrukteure von Andurien Aerotechs ist über eintausend Jahre alt. Der Angriffswinkel des *Stingray* reduziert Luftwirbel an den Flügelspitzen und ermöglicht so eine dynamische Stabilität in der Atmosphäre, die normalerweise eine größere Tragfläche benötigen würde. Die nach vorne geneigten Entenflügel geben dem schweren Bugbereich des Jägers zusätzlichen Antrieb in der Atmosphäre und balancieren ihn während des atmosphärischen Flugs aus. Obwohl der Jäger nicht besonders schnell ist, kann man ihn außergewöhnlich gut in der Atmosphäre manövrieren. Diese Manövrierbarkeit – in Verbindung mit einer Waffenauswahl, die auch weit entfernte Ziele beschädigen kann – macht den *Stingray* zu einem Gegner, den auch schwere Jäger in einem Luftgefecht respektieren. Da der *Stingray* nur Energiewaffen an Bord hat, kann er viel länger im Einsatz bleiben als andere Jäger, die von Raketen und Autokanonen abhängig sind.

EIGENSCHAFTEN

Der *Stingray* ist in den letzten Tagen des Sternenbundes entwickelt worden und wird für seine Manövrierbarkeit, Stabilität und die Fähigkeit, großen Schaden einzustecken, sehr geschätzt. Man muss dazu aber sagen, dass er nur so gut ist, wenn er von einem Piloten gesteuert wird, der die speziellen Fähigkeiten des *Stingray* versteht. Während die beiden Laserpaare – sowohl die schweren als auch die mittelschweren – in den Flügeln ausbalanciert sind, ist die schwere Sunspot PPK weit vorne am Rumpf angebracht. Auf einen Piloten, der das starke Gewicht am Rumpf nicht gewohnt ist, macht der Jäger einen unvorhersehbaren und instabilen Eindruck. Neue *Stingray* Piloten täuschen sich oft und bevorzugen konservative Manöver und direkte Angriffe. Sie beschreiben die Flugcharakteristik als „riskant“ oder „heikel“. Es dauert Monate, bis sich die Piloten an den *Stingray* und dessen Vorteile gewöhnen können.

EINSATZ

Der *Stingray* ist dank zweier Fertigungsstätten in der Liga im gesamten Gebiet Haus Mariks anzutreffen und der Standardjäger des Militärs der Liga Freier Welten. Seine Beliebtheit ist so groß, dass die Regierung der Liga Andurien Aerotech gedrängt hat, eine Lizenz zum Bau des Jägers an Gutierrez Aerospace zu vergeben. Diese wurde vom Fliegerass Maria Gutierrez gegründet und nahm die Produktion 3040 auf Trelisane auf.

Im Jahr 3039 besaßen die anderen Häuser normalerweise eine oder zwei Staffeln von *Stingray*, hauptsächlich Überreste des Sternenbundes (oder seltener aus dem Handel mit der LFW). Haus Steiner ist eine Ausnahme. Es hat einige Jäger vom Sternenbund geerbt, genug für Gefechte zwischen den Häusern Marik und Steiner, die in die Geschichte eingehen können. Steiner war in der Lage, seine Flotte von *Stingray* aufrechtzuerhalten, obwohl er keinen Zugang zu Fabriken der LFW besitzt.

VARIANTEN

Für Bodenangriffe besitzt Haus Steiner eine Variante des *Stingray*, die F90S, bei der die Sunspot PPK und ein Wärmetauscher durch eine Klasse-5-Autokanone mit Munition ausgetauscht werden. Der Verlust von Feuerkraft und die Abhängigkeit von Munition schränken die Nützlichkeit und die Attraktivität des Jägers ein.

VERBESSERUNGEN

Der beliebte *Stingray* wurde verbessert, sobald die Staaten anfangen, Technologie des Sternenbundes zu erbeuten. Die F-92 tauscht die schweren Waffen der F-90 gegen ER-Modelle und verdoppelte die Stärke der Wärmetauscher. Gutierrez Aerospace's F-94 tauschte die vordere PPK durch einen schweren ER-Laser aus, ersetzte die S-Laser an den Flügeln durch LSR Lafetten und fügte einen M-Laser am Bug hinzu. Die F-95 war Gutierrez nächste Idee. Nach Jahren voller Prozesse wurde ihnen Zugang zu fortschrittlicher Ausrüstung gewährt, die ihnen Andurien zunächst verwehrt hatte. Gutierrez fing ganz neu mit der F-95 an. Es wurden 19 Doppelwärmetauscher ausgerüstet und die vordere PPK durch eine schwere Variante ersetzt. Anstelle der ursprünglichen Bewaffnung wurden zwei schwere ER-Laser eingebaut und die Panzerung zu Alu-Fibritpanzerung verbessert. Die F-95 wartete 3069 auf ihren Einsatz im Militär der LFW, der Status der Produktion ist im Moment unbekannt.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Major Julia Wuang: 3034 befahl Kanzlerin Romano Liao die Eliminierung der Shin-Legionen, die sie als gefährlich illoyal einstufte. Da die Shin ihr bevorstehendes Unglück ahnten, planten die drei Legionen ihre Flucht aus dem Capella-System. Unglücklicherweise entdeckte der allgegenwärtige Maskirovka ihre Pläne. Obwohl die 2. Legion die Spione ausschaltete und ohne Verluste entkommen konnte, wurde die 3. vollständig in einem Hinterhalt ausgelöscht. Die 1. Shin Legion wurde von einem Söldnerregiment, angeheuert von Maskirovka und Mitgliedern der gefürchteten Holdfast Guards Zong-shu Hang-ban, befehligt von Kanzlerin Romano persönlich, angegriffen. Nachdem Wuang den Befehl gegeben hatte, dass die Legion keine Zeit damit verschwenden sollte, ihre Staffel zu retten, führte sie ihre *Stingray* gegen die vereinigten Streitkräfte aus *Transits* und *Transgressoren*, die zwei zu eins in der Überzahl waren. Keiner der Jäger der 1. Shin Legion überlebte, aber Colonel (nun Tai-sa) Yanyouan rechnete die erfolgreiche Flucht der Legionslandungsschiffe der grimmigen Verteidigung Wuangs zu. Die Namen von Major Wuang und ihren Piloten werden immer noch als Andenken auf der Schriftrolle des Ersten Shin getragen.

F-90 STINGRAY

Typ: **Stingray**

Technologieniveau: Innere Sphäre

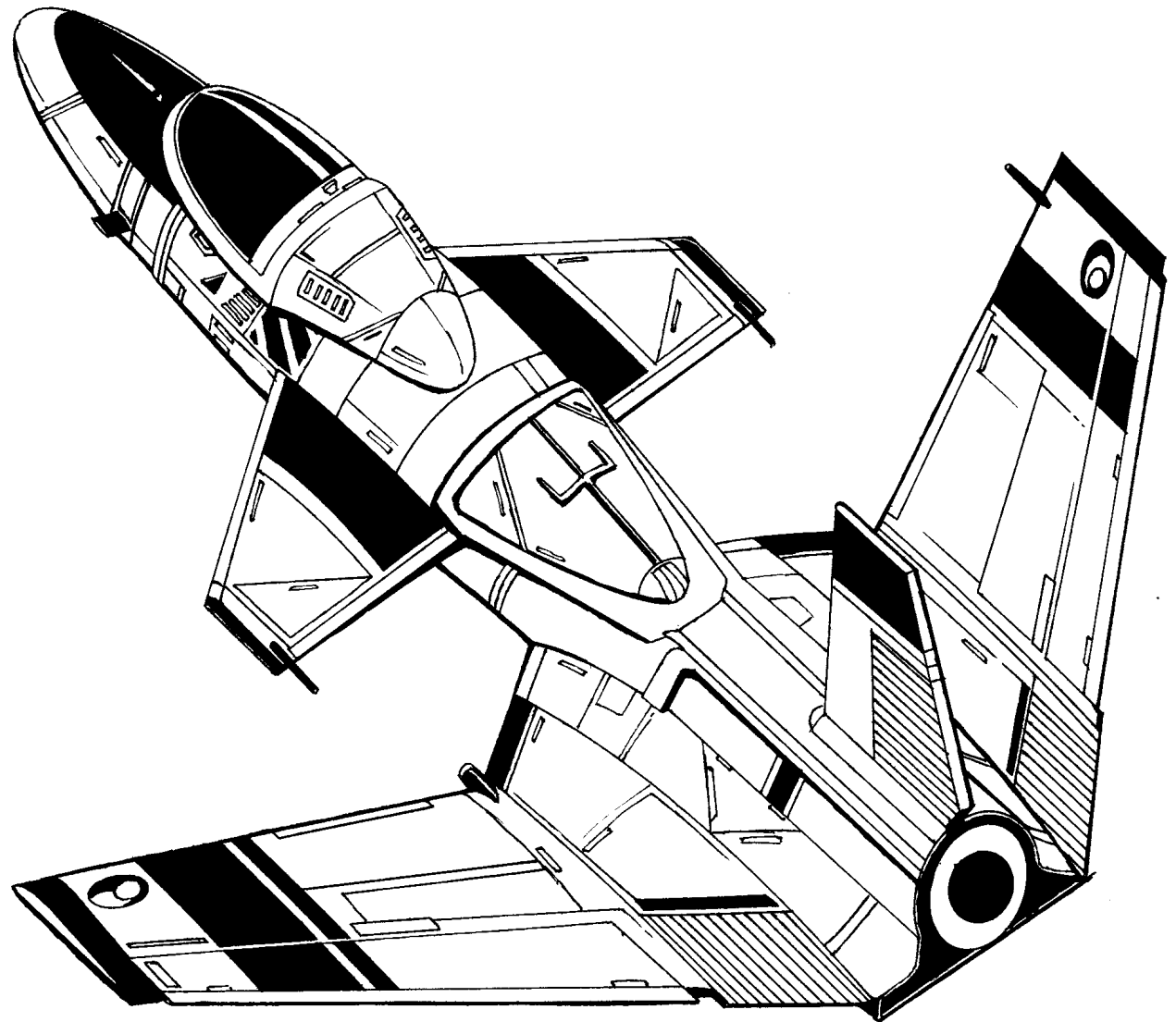
Tonnage: 60

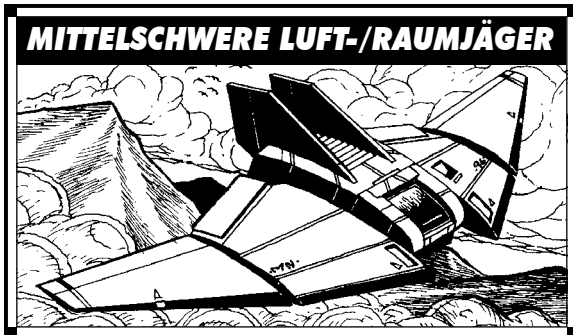
Kampfwert: 1.268

Ausrüstung

Antrieb:	240	Gewicht	11,5
Sicherer Schub:	6		
Maximaler Schub:	9		
Strukturelle Integrität:	6		
Wärmetauscher:	20	10	
Treibstoff:	400	5	
Cockpit:		3	
Panzerungswert:	184	11,5	
	<i>Panzerungs-</i>	<i>wert</i>	
Bug	60		
Flügel	45/45		
Heck	34		

Waffen und Munition	Position	Tonnage	Hitze	KRW	MRW	LRW	ERW
PPK	Bug	7	10	10	10	—	—
Schwerer Laser	RF	5	8	8	8	—	—
Schwerer Laser	LF	5	8	8	8	—	—
Mittelschwerer Laser	RF	1	3	5	—	—	—
Mittelschwerer Laser	LF	1	3	5	—	—	—





Gewicht: 65 Tonnen

Rumpf: Lockheed/CBM 200

Antrieb: WAS 195

Panzerung: StarScale Type IV

Bewaffnung:

1 Maxell Mittelschwerer Laser

1 Holly LSR 20er Lafette

4 Maxell Leichte Laser

2 Maxell Schwere Laser

Hersteller: Lockheed/CBM Corporation

Hauptfabrikation: Donegal

Kommunikationssystem: Lockheed/CBM COMSET 100

Zielsuchsystem: Lockheed/CBM TarSet 55

ÜBERSICHT

Die LCF-Reihe, Spitzname „The Dragger“, litt von Anfang an unter Schwierigkeiten. Strukturelle Probleme verursachten schon zwei Jahre nach Produktionsbeginn 2526 einen vollständigen Rückruf. Ein Jahr später erforderte ein Defekt am Kühlsystem der Waffen starke Veränderungen. Trotz seiner vielen Probleme wurde der Jäger in hoher Anzahl produziert und ist nun der primäre mittelschwere Jäger von Haus Steiner.

EIGENSCHAFTEN

Eine Reihe schwerer Unfälle legte strukturelle Probleme offen, die erhebliche Veränderungen am Lockheed/CBM 200 Gestell erforderten. Obwohl der überarbeitete *Lucifer* nun heftige und schnelle Manöver aushalten musste, wurde durch die Umbauten die Schleudersitzautomatik entfernt. Des Weiteren erforderten Probleme mit den ursprünglichen Randolph Lasern, die das Kühlsystem ständig überluden, einen Austausch durch die aktuellen Maxell Waffen.

Andere Defizite wurden nicht korrigiert. Sowohl das Ziel- als

auch das Kommunikationssystem sind anfällig für elektromagnetische Interferenzen und manchmal leistungsschwach. Ständige vorsorgliche Wartung ist nötig, aber selbst dann sind einige Jäger immer noch funktionell beeinträchtigt. Die schwere Panzerung am Bug des Jägers sorgt für ein Ungleichgewicht bei Landungen, ein großes Problem angesichts des Fehlens einer Schleudersitzautomatik. Schwierigkeiten mit den großen Raketenmagazinen und innere Explosionen sind ebenfalls nichts Ungewöhnliches, auch außerhalb von Kampfeinsätzen.

Gäbe es nicht einige Vorteile des *Lucifer*, so wäre das Design schon vor Jahrhunderten auf dem Müll gelandet. Der *Lucifer* ist gut gepanzert und besitzt genug Munition und Wärmetauscher, um ein vernichtendes Sperrfeuer aufrechtzuerhalten - damit ist er die beste Wahl, wenn es darum geht, Landungsschiffe abzufangen.

EINSATZ

Trotz seiner Probleme übertrifft der *Lucifer* zahlenmäßig bei Weitem andere Jäger wie den *Lightning* und die *Hellcat* in Steiners Luftarmee.

Die Grenzen des Jägers wurden in der Schlacht von Loric 2913 deutlich. Eine verteidigende Streitmacht, die meisten davon *Lucifer*, wurde von Landungsschiffen und Jägern der Marik-Miliz angegriffen. Ohne Unterstützung gerieten die *Lucifer* bald in Bedrängnis, und nur die Ankunft der schweren Jäger von Haus Steiner konnte den Angriff abwehren.

Dagegen war ein Überfall von Haus Steiner auf einen Marik-Planeten erfolgreicher. Angeführt von drei *Lucifer* war der Angriff auf die Landungsschiffe der 9. Regular Husaren ein beeindruckender Erfolg. Mit Unterstützung von leichten Jägern konnten die *Lucifer* die Verteidigung der Husaren durchbrechen, um mutig dem gegnerischen Feuer zu widerstehen und enormen Schaden anzurichten.

In der Hoffnung, den Planeten Summer unbemerkt zu erreichen, drangen 2879 Streitkräfte von Haus Liao in das Commonwealth ein. Sie wurden im Orbit von mehreren *Lucifer* abgefangen und die Widerstandsfähigkeit der Jäger konnten die Liao-Angreifer so lange zurückhalten, bis schwerere Jäger dazu stoßen konnten.

VARIANTEN

Die R20 ersetzt die Holly LSR-Lafette durch mehr Rüstung und drei weitere Wärmetauscher. Diese Variante ist besonders nützlich im Kampf gegen feindliche Landungsschiffe, da man hier von länger andauernden Gefechten ausgehen kann.

Der LCF-R16K *Lucifer II* ist eine Variante von Haus Kurita,

die an erbeutete Exemplare der Jäger angelehnt ist. Mehr als vier Tonnen Panzerung, vier Tonnen LSR-Munition und eine Tonne Treibstoff sind entfernt worden, um einen stärkeren Manatwist 260 Reaktor und eine am Bug montierte KSR-6 zu installieren.

VERBESSERUNGEN

Fortschrittliche Technologien wurden in der neuen R16 verwendet. Alu-Fibritpanzerung machten den *Lucifer* so widerstandsfähig wie noch nie und ein Artemis-IV-Feuerleitsystem verbesserte die Genauigkeit seiner Raketen. Die schweren Laser wurden mit ER Technologie aufgewertet und der nach hinten ausgerichtete Laser durch ein Impulsmodell ersetzt, während die leichten Laser durch zwei Blitz-KSR 2 Lafetten ausgetauscht wurden. Doppelte Wärmetauscher erlauben der R16, die zusätzliche Hitze zu verdauen. Leider gibt es immer noch keine Schleudersitzautomatik, und das Kommunikationssystem ist weiterhin sehr anfällig für Störungen.

Seit dem Angriff auf Donegal 3068 und aufgrund der schweren Schäden während des Jihads werden keine *Lucifer* mehr von Lockheed/CBM produziert.

Kurita hat ihre LCF-16KR *Lucifer II* mit einem XL-Reaktor, ER-S-Lasern, Alu-Fibritpanzerung und doppelten Wärmetauschern aufgerüstet. Die M-Laser wurden zu Impulsmodelle aufgewertet, die L-Laser durch eine am Bug montierten KSR-6-Lafette ersetzt.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Captain Hamilton Atwyl: Atwyl dient in der Luft-/Raumjägereinheit der Wolfs Dragoner. Mit seinem *Lucifer* erreichte er siebenunddreißig Abschüsse, ein Zeichen für sein beispielloses Talent als Jägerpilot. Er bevorzugt den Kampf gegen BattleMechs und er greift oft Bodenziele an. Sein Kurvenkampf mit einem Davion-Schützen auf Quentin ist zur Legende geworden. Viele sind der Meinung, dass Atwyl eines Tages die Jägereinheit der Dragoner befehlen wird.

Pilot Lewellen Stewart: Stewart ist ein arroganter und ein gebildeter Pilot. Zurzeit gehört er der Hofgarde von Haus Steiner an. Er steht in dem Ruf, ein Glückspilz zu sein, da er bereits vier Abschüsse seines *Lucifer* überlebt hat und immer noch als Pilot fliegt. Obwohl Stewart behauptet, über hundert Abschüsse zu haben, sprechen die offiziellen Zahlen von etwa dreißig Abschüssen.

LCF-R15 LUCIFER

Typ: **Lucifer**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 65

Kampfwert: 1.347

Ausrüstung

		Gewicht
Antrieb:	195	8
Sicherer Schub:	5	
Maximaler Schub:	8	
Strukturelle Integrität:	6	
Wärmetauscher:	20	10
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	176	11
	<i>Panzerungs-</i>	
	<i>wert</i>	
Bug	63	
Flügel	38/38	
Heck	37	

Waffen und Munition

2 Schwere Laser

LSR-20

Munition (LSR-20) 30

2 Leichte Laser

2 Leichte Laser

Mittelschwerer Laser

Position

Bug

Bug

—

LF

RF

Heck

Tonnage

10

10

5

1

1

1

Hitze

8

6

—

1

1

3

KRW

8

12

3

3

3

5

MRW

8

12

—

—

—

—

LRW

—

12

—

—

—

—

ERW

—

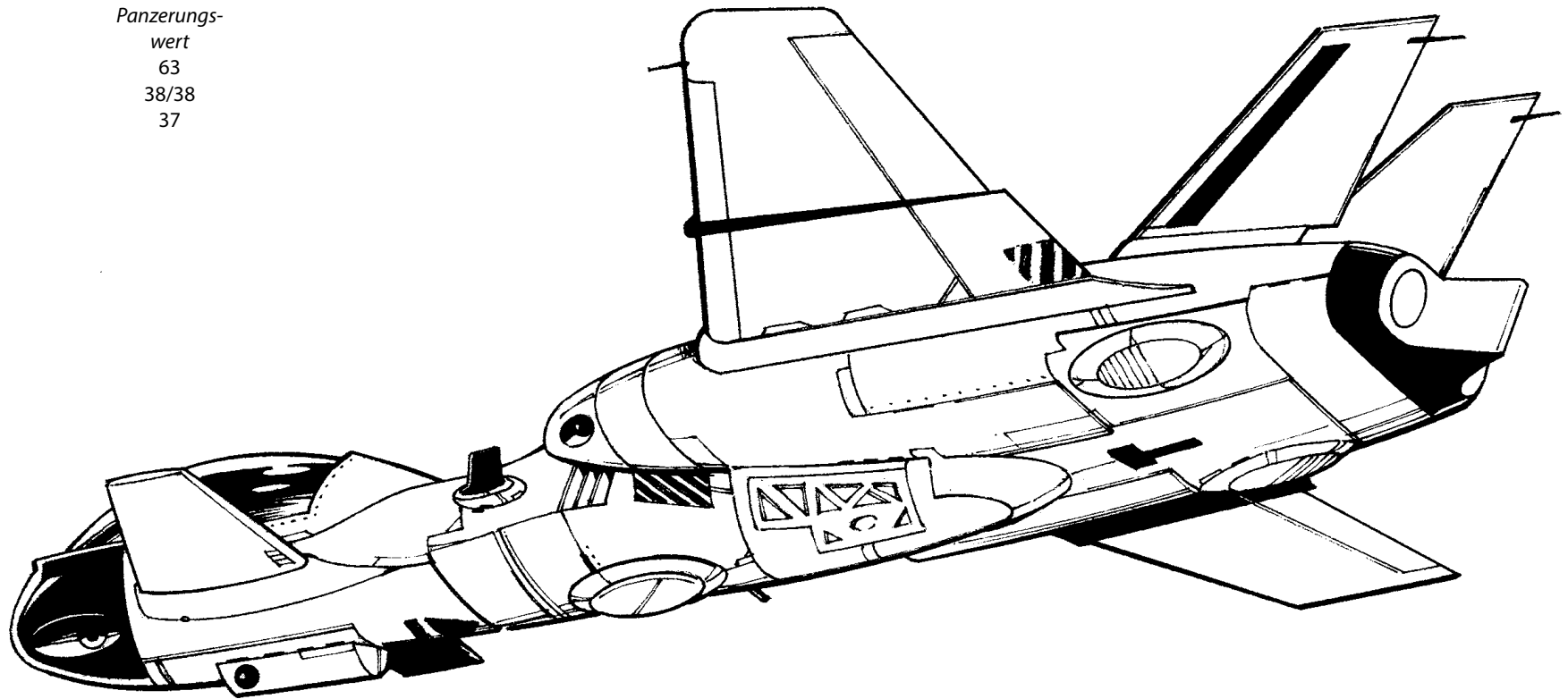
—

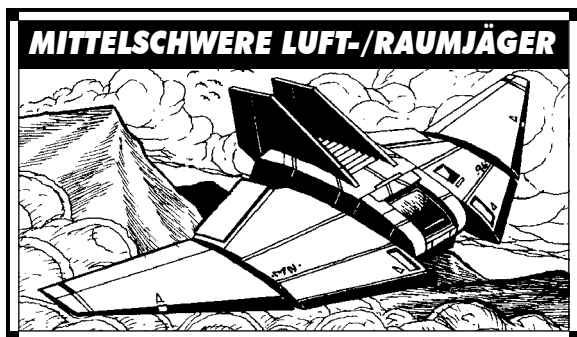
—

—

—

—





Gewicht: 65 Tonnen
Rumpf: Wakazashi III
Antrieb: Shinobi 260
Panzerung: Naketsu AeroWeave Standard
Bewaffnung:
1 Shigunga LSR 20er Lafette
1 Diverse Optics Type 10 Schwerer Laser
2 Diverse Optics Type 20 Mittelschwere Laser
1 NCK "Thornbush" KSR 4er Lafette
Hersteller: Wakazashi Enterprises
Hauptfabrikation: Chatham
Kommunikationssystem: Duoteck 100
Zielsuchsystem: RCA Instatrac Mark XI

ÜBERSICHT

Der SL-17 *Shilone* ist der primäre mittelschwere Jäger des VSDK. Der *Shilone* wird seit dem Fall des Sternenbundes von Wakazashi Enterprises produziert und ist ein gut gepanzerter und bewaffneter Jäger, der sich den Respekt der Feinde des Kombinats durch seine solide Leistung und Verlässlichkeit erworben hat. Der *Shilone* wird von seinen Piloten auch stolz „Bumerang“ genannt.

Obwohl er nur im Kombinat hergestellt wird, behielt die Freie Republik Rasalhaag nach ihrer Abspaltung eine große Anzahl an *Shilone*, die mit offenen Armen von den ihren Piloten angenommen wurde.

EIGENSCHAFTEN

Trotz seiner Fähigkeiten und der Tatsache, dass sein Gewicht fast dem eines schweren Jägers entspricht, wird der *Shilone* zu den mittelschweren Jägern gerechnet. Die am Bug mon-

tierte LSR-Lafette und Diverse Optics Typ 10 schwere Laser geben dem Jäger den richtigen Biss auf lange Reichweiten. Auf kürzere Distanz erhöhen an den Flügeln angebrachte Diverse Optics Typ 20 mittelschwere Laser die Feuerkraft der nach vorne ausgerichteten Waffen des *Shilone*. Nach hinten kann der Jäger seine NCK "Thornbush" KSR-Lafette abfeuern, um Gegner auf Distanz zu halten.

Eine übliche Taktik für *Shilone*-Staffeln sind Angriffe in mehreren Angriffswellen, bei denen alle *Shilone* ihre Langstreckenraketen während des Anflugs auf ein Ziel abfeuern. Gegen andere Luft-/Raumjäger ist diese Taktik nur bedingt erfolgreich, aber gegen größere Ziele wie Landungsschiffe oder orbitale Habitate ist sie äußerst wirkungsvoll. In zweiten Schritt feuern die *Shilone* gezielt mit ihren Typ 10 Lasern und führen so eine Angriff aus, dem nur wenige Gegner widerstehen können - oder widerstanden haben.

EINSATZ

Der erste Kampfeinsatz der *Shilone* war der berühmte Angriff auf Kentares IV während des Ersten Nachfolgekrieges. Die unerwartete Ankunft und Feuerkraft der *Shilone* ermöglichte den Angreifern des Kombinats, den orbitalen Schild zur durchdringen und Truppen zu landen. Seitdem ist der *Shilone* an fast allen größeren Luft-/Raum-Einsätzen des Kombinats (und später der Freien Republik Rasalhaag) beteiligt.

VARIANTEN

Nur eine Variante des *Shilone* wurde je produziert: Eine Angriffsversion, bei der die Shigunga-Lafette durch ein Paar Autokanonen/2s und eine Tonne Munition ersetzt wurde. Auch wenn das Schadenspotential des *Shilone* dadurch drastisch reduziert wurde, so ist doch der Überraschungseffekt durch einen Distanzangriff ein nicht zu unterschätzender Faktor.

VERBESSERUNGEN

Der *Shilone* war der erste Jäger, bei dem alle zwanzig Wärmetauscher durch die wiederentdeckten Doppelwärmetauscher ersetzt wurden. Dieser Austausch war so geringfügig, dass Wakazashi es nicht für nötig hielt, die Bezeichnung des Jägers zu ändern, auch wenn diese Version offiziell als 17R bekannt ist. Während der Jihad tobt, hat Wakazashi gerade den SL-18 *Shilone* veröffentlicht. Die Laser wurden zu ER-Modellen aufgerüstet und die Panzerung durch Alu-Fibritpanzerung ersetzt. Die größte Veränderung ist aber die Verwendung eines XL-Reaktors, um genügend Platz für einen Shigunga MRM-Lafette anstelle der Raketenwerfer zu schaffen. Drei am Bug

und eine nach hinten ausgerichtete MRM-7 Lafette mit vier Tonnen Munition verleihen dem neuen SL-18 eine tödliche Macht auf jede Entfernung.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Löjtnant Lars Angmarsson: Angmarsson und seine Gefährten sind Experten für den Flug im luftleeren Raum und dem Abfangen und Blockieren feindlicher Einheiten. Er ist der Kommandant seiner *Shilone*-Einheit und für die Sicherheit rund um das persönliche Sprungschiff des designierten Prinz Magnusson, einem Schiff der Star Lord-Klasse namens „Norseman“, verantwortlich. Sie trainieren regelmäßig mit dem gewaltigen Regiment der Aerowing der 1. Drakøns 'Mech, eine Formation, die für ihr Können und ihre Zähigkeit berühmt ist.

Chu-sa Hashiri Nitta: Chu-sa Nitta war der Anführer einer Staffel von *Shilone*-Jägern. 3034 bekamen sie während der Ronin-Kriege die Aufgabe, ein von Ronin fliehendes Landungsschiff der Union-Klasse aufzuhalten. Nach seiner Flucht von einer Rebellenbasis auf Dieron gab das Landungsschiff in Begleitung zweier Leopard Vollschieber, um ein wartendes Sprungschiff zu erreichen. Chu-sa Nitta, ein starker Befürworter und eifriger Anhänger von Theodore Kuritas Reformen des Militärs, und seine Staffel waren zu diesem Zeitpunkt auf einer nahen Basis der Olympus-Klasse stationiert und nahmen die Verfolgung mit Maximalgeschwindigkeit auf. Mit etwas Glück konnten die *Shilone* das Landungsschiff erreichen, als es an das Sprungschiff andockte.

Durch ihre hohe Geschwindigkeit nicht mehr in der Lage, rechtzeitig abzubremesen, hatte die *Shilone* nur einen Feuerversuch, bevor sie durch die eigene Beschleunigung weiter getragen werden würden. Chu-sa Nitta befahl seiner Staffel, das Landungsschiff unter Beschuss zu nehmen und steuerte selbst seinen 65-Tonnen Jäger in die Antriebssektion des Sprungschiffes. Durch die Explosion wurden sein Jäger und die bereits angedockten Landungsschiffe vernichtet und die übrigen *Shilone* zerstörten die Antriebe des verbliebenen *Leopard*. Für seine Heldentat wurde Nitta posthum mit der Bushido-Klinge ausgezeichnet.

SL-17 SHILONE

Typ: **Shilone**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 65

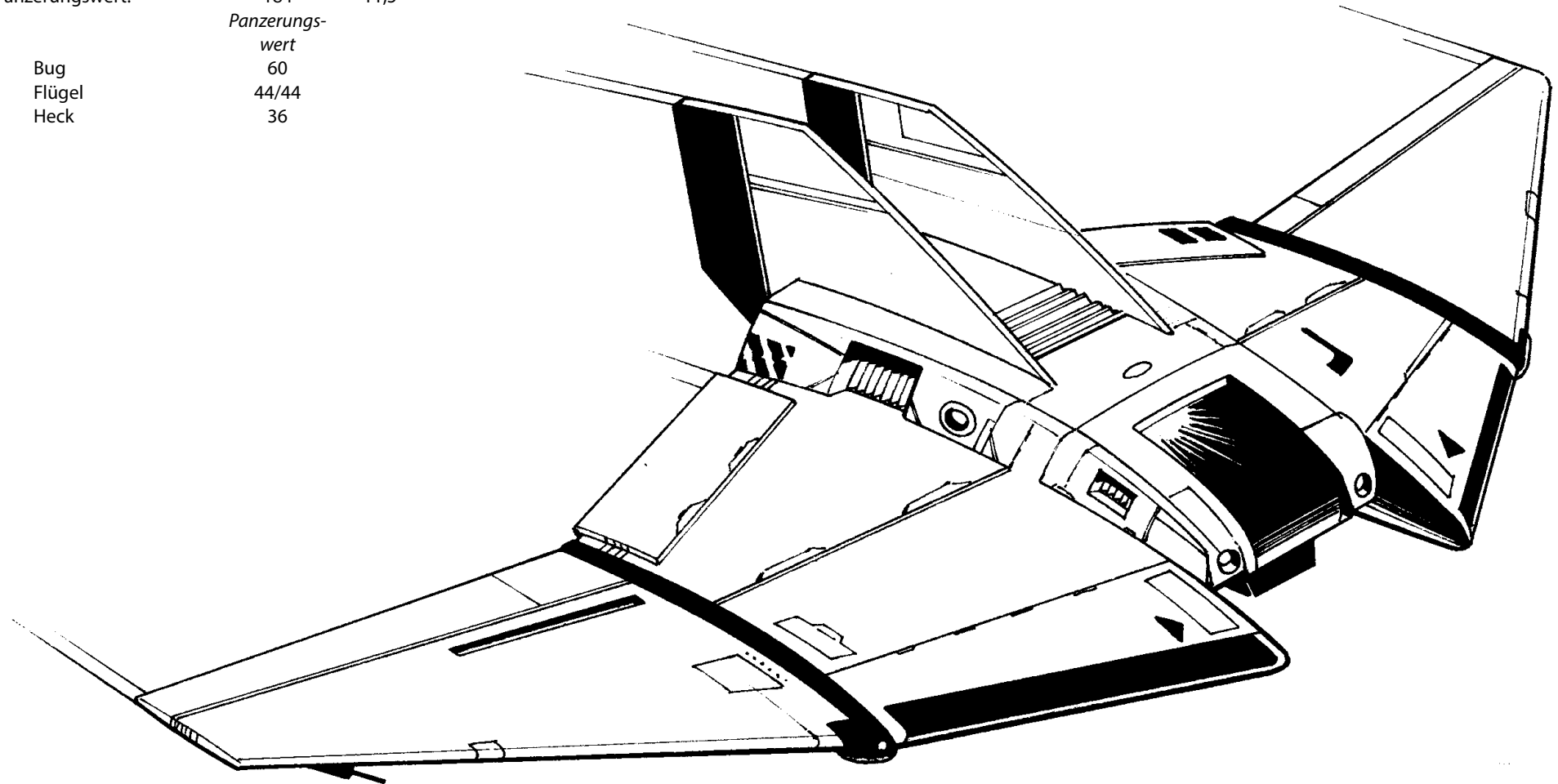
Kampfwert: 1.266

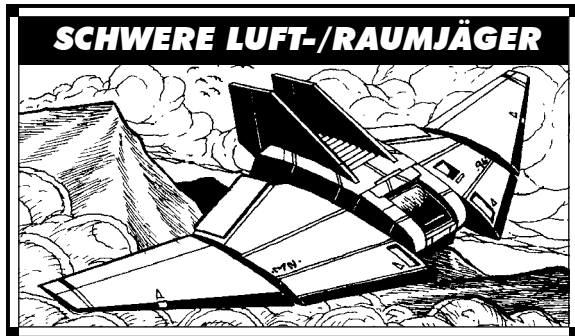
Ausrüstung

		Gewicht
Antrieb:	260	13,5
Sicherer Schub:	6	
Maximaler Schub:	9	
Strukturelle Integrität:	6	
Wärmetauscher:	20	10
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	184	11,5
	<i>Panzerungs-</i>	
	<i>wert</i>	
Bug	60	
Flügel	44/44	
Heck	36	

Waffen und Munition

	Position	Tonnage	Hitze	KRW	MRW	LRW	ERW
LSR-20	Bug	10	6	12	12	12	—
Munition (LSR-20) 12	—	2					
Schwerer Laser	Bug	8	8	8	8	—	—
Mittelschwerer Laser	RF	1	3	5	—	—	—
Mittelschwerer Laser	LF	1	3	5	—	—	—
KSR-4	Heck	2	3	6	—	—	—
Munition (KSR-4) 25	—	1					





Gewicht: 75 Tonnen

Rumpf: Saroyan 13

Antrieb: Rawlings 300

Panzerung: Saroyan Standard

Bewaffnung:

3 Selitex Radionic Schwerer Laser

4 Kajuka Type 2 "Bright Blossom" Mittelschwere Laser

Hersteller: Saroyan Special Productions

Hauptfabrikation: Sian

Kommunikationssystem: Duoteck 95

Zielsuchsystem: Radcom T11

ÜBERSICHT

Der primäre schwere Jäger von Haus Liao ist der *Transgressor*. Er ist oft in Staffeln anzutreffen, die für das Jagen und Vernichten von Landungsschiffen eingesetzt werden, und tritt in großer Anzahl in allen wichtigen Systemen auf. Der Jäger gilt als eine der ausgewogensten Konstruktionen seiner Zeit innerhalb der Nachfolgestaaten und wird erfolgreichen Kommandanten als ein Geschenk der Konföderation überreicht – unabhängig davon, welche Gewichtsklasse deren Staffel haben.

EIGENSCHAFTEN

Der *Transgressor* ist ein beeindruckender schwerer Jäger im Zweikampf und guter Unterstützer für Bodentruppen. Während einige Jäger sich auf Raketenlafetten oder Autokanonen als Großteil ihrer Feuerkraft verlassen, verwendet der 75 Tonnen *Transgressor* ein Trio aus schweren Lasern, aufgeteilt

über den Bug und die Tragflächen. Vier mittelschwere Laser verstärken deren Feuerkraft und sind für die rückwärtige Verteidigung zuständig. Fünfundzwanzig Wärmetauscher ermöglichen es dem Jäger, ununterbrochen seine schweren Waffen abzufeuern und gleichzeitig nicht zu überhitzen. Um Hitze Probleme müssen sich *Transgressor*-Piloten keine Gedanken machen.

EINSATZ

Nach dem Ende des Vierten Nachfolgekrieges wurden in der Konföderation Capella nur noch zwei *Transit*-Modelle und ein einziges *Transgressor*-Modell produziert. Dadurch hatten es die capelanischen Heeres-Luft-/Raum-Streitkräfte zwar schwerer, wurden aber im Durchschnitt stärkere Gegner. Trotzdem werden sie immer wieder von leichten Davion-Jägern in Gefechten ausmanövriert, was ihrer ohnehin schon schwachen Moral nicht gut tut.

Während Bartons Überfall auf Addicks im November 3039, erlitt McCarron's Armored Cavalry schwere Verluste bei der Zerstörung ziviler Gebäude und Raumhäfen und musste den Rückzug antreten. Die Zweiten Davion Guards und die Mark-Verteidigungsmiliz waren über die zivilen Verluste alles andere als erfreut, nahmen die Verfolgung auf und verwickelten die Luft-/Raumjäger der Nachhut in einen wilden Zweikampf. McCarron's Armored Cavalry schickte eine Schwadron *Transgressor* mit dem Auftrag, die eigenen Transportschiffe um jeden Preis zu verteidigen. Die schnellen Davion-Jäger hatten damit keine Möglichkeit mehr, in den Rücken der Transporter zu gelangen, ohne unter schweren Beschuss zu geraten. Das *Transgressor*-Schwadron war das einzige, das nicht den Rückzug antrat, als ein befreundetes *Union*-Landungsschiff zerstört wurde. Sie vernichteten eine doppelte Übermacht an Gegnern, bevor sie selbst zerstört wurden.

VARIANTEN

Der TR-14 war lange Zeit das einzige Modell der *Transgressor* Reihe. Die schweren Laser und eine Tonne Panzerung wurden durch eine AK/20 mit zwei Tonnen Munition ersetzt. Dadurch gab es keine Überhitzungsprobleme mehr, der *Transgressor* wurde zu einer schwereren Version des *Transit*. *Transgressor*-Piloten beschwerten sich häufig über die geringere Reichweite und die begrenzten Munitionsvorräte, denn nach einem längeren Gefecht hat der TR-14 nur noch die Feuerkraft eines leichten Jägers.

VERBESSERUNGEN

Der erste verbesserte *Transgressor* wurde kurz nach der Bekanntgabe des Bündnisses zwischen Sun-Tzu Liao und Isis Marik gebaut. Dabei handelte es sich nur um nachgerüstete Modelle des ursprünglichen TR-13 mit der Bezeichnung TR-13A, bei denen doppelte Wärmetauscher und ER-S-Laser eingebaut wurden. 3058 wurde auch für den ungeliebten TR-14 ein TR-16-Nachrüstsatz geliefert. Die Hauptbewaffnung bestand bei den alten TR-14 aus am Bug befestigten Zwilling-Gauss-Gewehren mit drei Tonnen Munition bei gerade einmal zehn Doppelwärmetauschern und elf Tonnen Alu-Fibritpanzerung. Piloten der T-14 Variante waren von den neuen Modifikationen begeistert und forderten den Nachrüstsatz so schnell wie möglich an. Es störte sie nicht im Geringsten, dass das Umrüsten der Panzerung doppelt so viel Zeit in Anspruch nahm, als ursprünglich geplant.

Das neueste Modell, 3071 als TR-15 erschienen, besitzt doppelte Wärmetauscher, ER-M-Laser und einen einzelnen ER-S-Laser. Ein XL-Reaktor ermöglicht den Austausch der an den Flügel angebrachten schweren Laser durch schwere PPKs. Dreizehneinhalb Tonnen Alu-Fibritpanzerung wurden angebracht. Dieses Modell war der erste in einer Fabrik aufgerüstete *Transgressor*. Die ersten sechs Jäger der Produktion wurden dem Luft-/Raum-Regiment der Hell's Black Aces geschenkt, als Anerkennung ihrer Tapferkeit gegenüber Liao.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Lieutenant Benjamin Hsu: Der damalige Subcommander Hsu floh 3035 mit seinem *Transgressor* aus der Konföderation Capella. Er fürchtete, in einer der zahllosen Säuberungsaktionen Romano Liaos umzukommen, obwohl er ein starker Fürsprecher der Wiederaufnahme des St Ives Paktes und seinem Haus gegenüber völlig loyal war. Auf seinem Flug zu einem wartenden Landungsschiff, das von der verbannten Söldner Einheit Hell's Black Aces geschickt worden war, wurde er von einer Lanze patrouillierender *Transit* abgefangen und angegriffen. Seine überlegenen Fähigkeiten und seine Reichweite ermöglichten ihm, die beiden Jäger auszuschalten, sein eigener Jäger wurde jedoch ebenfalls schwer beschädigt. Er konnte mit Hilfe des Landungsschiffkrans gerettet werden; ein riskantes Manöver, das normalerweise im All nicht durchgeführt wird.

TR-13 TRANSGRESSOR

Typ: **Transgressor**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 75

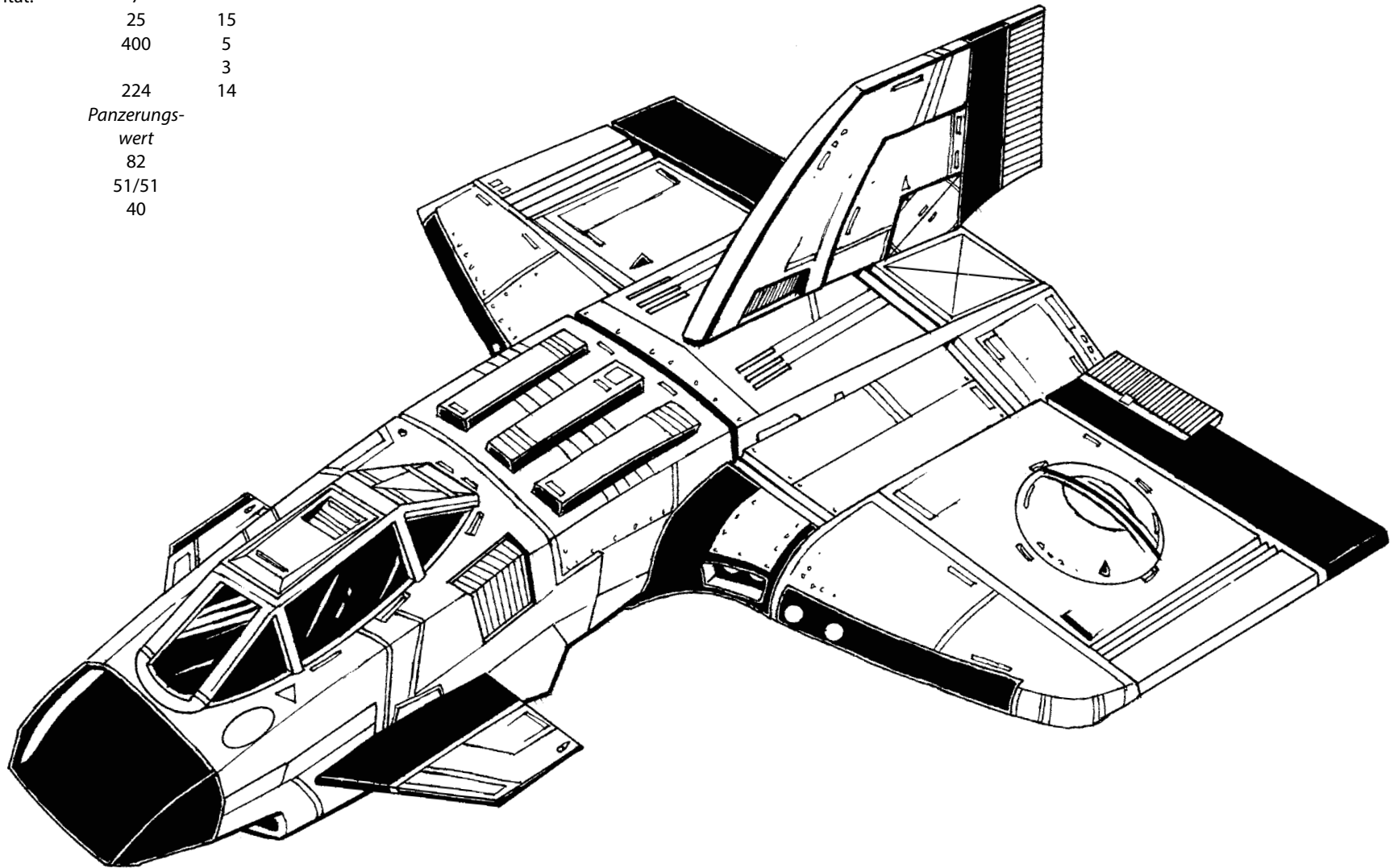
Kampfwert: 1.449

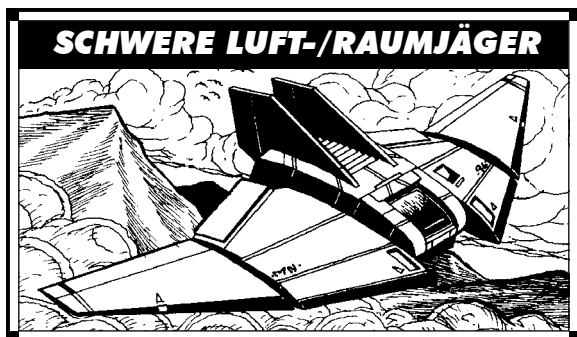
Ausrüstung

		Gewicht
Antrieb:	300	19
Sicherer Schub:	6	
Maximaler Schub:	9	
Strukturelle Integrität:	7	
Wärmetauscher:	25	15
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	224	14
	<i>Panzerungs-</i>	
	<i>wert</i>	
Bug	82	
Flügel	51/51	
Heck	40	

Waffen und Munition

	Position	Tonnage	Hitze	KRW	MRW	LRW	ERW
Schwerer Laser	Bug	5	8	8	8	—	—
Mittelschwerer Laser	Bug	1	3	5	—	—	—
Schwerer Laser	RF	5	8	8	8	—	—
Mittelschwerer Laser	RF	1	3	5	—	—	—
Schwerer Laser	LF	5	8	8	8	—	—
Mittelschwerer Laser	LF	1	3	5	—	—	—
Mittelschwerer Laser	Heck	1	3	5	—	—	—





Gewicht: 80 Tonnen

Rumpf: Wakazashi V

Antrieb: Shinobi 320 Fusion

Panzerung: Naketsu AeroWeave Standard

Bewaffnung:

1 Zeus 56 Mark IV Autokanone, Typ 10

6 Diverse Optics Type 20 Mittelschwere Laser

Hersteller: Wakazashi Enterprises

Hauptfabrikation: Dover

Kommunikationssystem: Sony MSF-21

Zielsuchsystem: Radcom T11

ÜBERSICHT

Der SL-15 *Slayer* ist ein Jäger mit Kultsymbolcharakter für Haus Kurita kurz vor dem Niedergang des alten Sternenbundes. Er und sein erfolgreiches Nachfolgemodell, der SL-15R, waren langlebige multifunktionale schwere Jäger. Sie konnten geschickt Bodentruppen unter Beschuss nehmen und mit der gleichen Gelassenheit Truppentransporter in den Weiten des Alls jagen.

EIGENSCHAFTEN

Durch den Beginn der Amaris-Krise hatten die Konstrukteure des *Slayer* nur wenig Zeit, ein für einen Jäger typisches Fahrwerk anzufertigen. Ihr einfaches Design war mehr ein plumper zusammengeschusteter Rohbau, der sich aber den meisten Flugbedingungen anpassen konnte. Der Antrieb begegnete der fliegerischen Unzulänglichkeit des Jägers mit brutaler Kraft und übergroßen Manövrierdüsen. Damit konnte sogar ein Ziegelstein wie der *Slayer* richtig fliegen.

Die Ausstattung des *Slayer*, nämlich sechs Laser (fünf davon nach vorne ausgerichtet), eine Klasse-10-Autokanone

und zwanzig Wärmetauscher, ermöglichen dem SL-15, das Feuer aufrechtzuerhalten, solange der Antrieb bis zum Anschlag läuft. Durch die schwere Panzerung und zehn Tonnen Treibstoff war der *Slayer* ebenso geschickt darin, schnelle Jäger und Landungsschiffe zu jagen und mit seiner konstanten Feuerkraft nahezu jeden Gegner auszuschalten.

EINSATZ

Der gut laufende SL-15 diente ohne große Veränderungen durch die Nachfolgekriege hindurch. Seine vielseitige Bewaffnung ermöglichte dem *Slayer*, viele Aufgaben zu übernehmen, und der Jäger wurde für fast drei Jahrhunderte Teil von nahezu jeder Luft/Raum Einheit des Kombinats. Sein grundlegendes Fahrwerk ist auch weiterhin bei der minimale veränderten SL-15R und SL-15K in Gebrauch.

Wakazashi lizenzierte die SL-15 für die neutrale Außenweltallianz (United Outworlders Corporation auf Ramora) und das Tauruskonkordat (Wingman Enterprises, Ltd. von Pinard), wo sie immer noch hergestellt werden. Die Lizenzbemühungen des Magistrats (Alliance Aerospace Group) sind Dank der momentanen Unruhen in der Regierung des Kombinats noch in der Schwebe.

VARIANTEN

Raketen richten im Verhältnis zu anderen Waffen mehr Schaden an. Deshalb brachte Wakazashi während des Dritten Nachfolgekrieges eine Reihe von wenig bekannten *Slayer*-Modifikationen auf den Markt. Dabei werden die Autokanonen durch ein LSR-15 und eine KSR-Lafette mit jeweils zwei Tonnen Munition ersetzt. Beim SL-15A sind beide Lafetten im Bug untergebracht. Der SL-15B trägt die KSR am Heck, während beim SL-15C dort die LSR sitzt.

VERBESSERUNGEN

Der SL-15 lieferte sehr gut Ergebnisse. Deshalb zögerte das Kombinat, an dem Modell irgendetwas zu verändern. Erst 3044 wurde als erste Weiterentwicklung der SL-15R vorgestellt. Die einzige Veränderung, der Austausch der Zeus 56 gegen eine Imperator Code Red LB 10-X mit einer Tonne zusätzlicher Munition, wurde auf die neuen Produktionsreihen des Kombinats angewandt und für alle SL-15 als Nachrüstsatz zur Verfügung gestellt.

Weitere Verbesserungen gab es erst ab 3066, als der Nachschub an ER-Lasern und doppelten Wärmetauschern sichergestellt schien. Wakazashis SL-15K ersetzte einfach die Standardlaser durch ER-Varianten und rüstete die Wärmetauscher auf.

Der SL-15K dient außerdem als Ersatzteillager für den SL-15 und den SL-15R. Die VSDK hoffen, ab 3069 den SL-15K als Standard zu etablieren und die alten SL-15 und SL-15R zu ersetzen. [Die jüngsten Schwierigkeiten des Kombinats haben dieses Programm unterbrochen. – Anm. d. Red.]

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Chu-i Robert McClure: 3039 war Chu-i McClure des 6. Benjamin Regulars in die Geschichte der VSDK vertieft, als sich der Himmel über Marduk verdunkelte und Landungsschiffe der AVS angriffen. McClure führte eine von drei Staffeln an, die die Landungen verhindern sollten. Er und sein Flügelmann, Minerva McClure, gehörten zu den wenigen, die die Landungsschiffe erreichten. Sie konnten den großen Landungsschiffen nichts an Feuerkraft entgegen setzen und entschieden sich zu einem Rammmanöver, bei dem zwei der angreifenden *Unions* zerstört wurden. Die Eheleute McClure starben als kuritanische Krieger. Die verbliebenen Kurita-Jäger konnten noch einen Overlord lahmlegen. Die Propaganda der VSDK hat Robert und Minerva einige (sehr ungenaue) Romanzen angedichtet.

Sho-i Minerva McClure: Minervas Familie besaß genug Einfluss, um sie auf die Flugschule zu schicken, aber ihre nicht-asiatische Herkunft und ihr Geschlecht beschränkten sie auf Büroaufgaben für einen aufstrebenden Sho-i, Robert McClure. McClure war ein fähiger Offizier, ein außergewöhnlicher Pilot und ein Mann mit einer Vorliebe für bestimmte Fetische. Als seine Assistentin erfuhr Minerva von McClures Neigungen und bot ihm einen Handel an: sie würde Fragen zu seinem Junggesellendasein durch eine Heirat mit ihm im Keim ersticken, wenn sie dafür als Pilotin in einem *Slayer* eingesetzt werden würde. Robert, immer auf seinen Ruf bedacht, schlug ein und hatte keine Probleme aufgrund ihrer herausragenden Pilotenfähigkeiten, sie als seinen Flügelmann einzusetzen und ihre Schönheit zu benutzen, um peinliche Fragen andere Piloten zu vermeiden. Es war Minervas Geschick und ihr Mut, der das Paar im Gefecht glänzen ließ und den letzten Angriff auf die 1. Robinson *Unions* inspirierte. Minerva würde sich darüber ärgern, dass nun geschmacklose Romanzen die Rollen in ihrer Ehe umkehren - sie ist nun die hingebungsvolle Ehefrau und der unterstützende Flügelmann und ihr Ehemann der mutige und talentierte Held.

SL-15 SLAYER

Typ: **Slayer**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 80

Kampfwert: 1.347

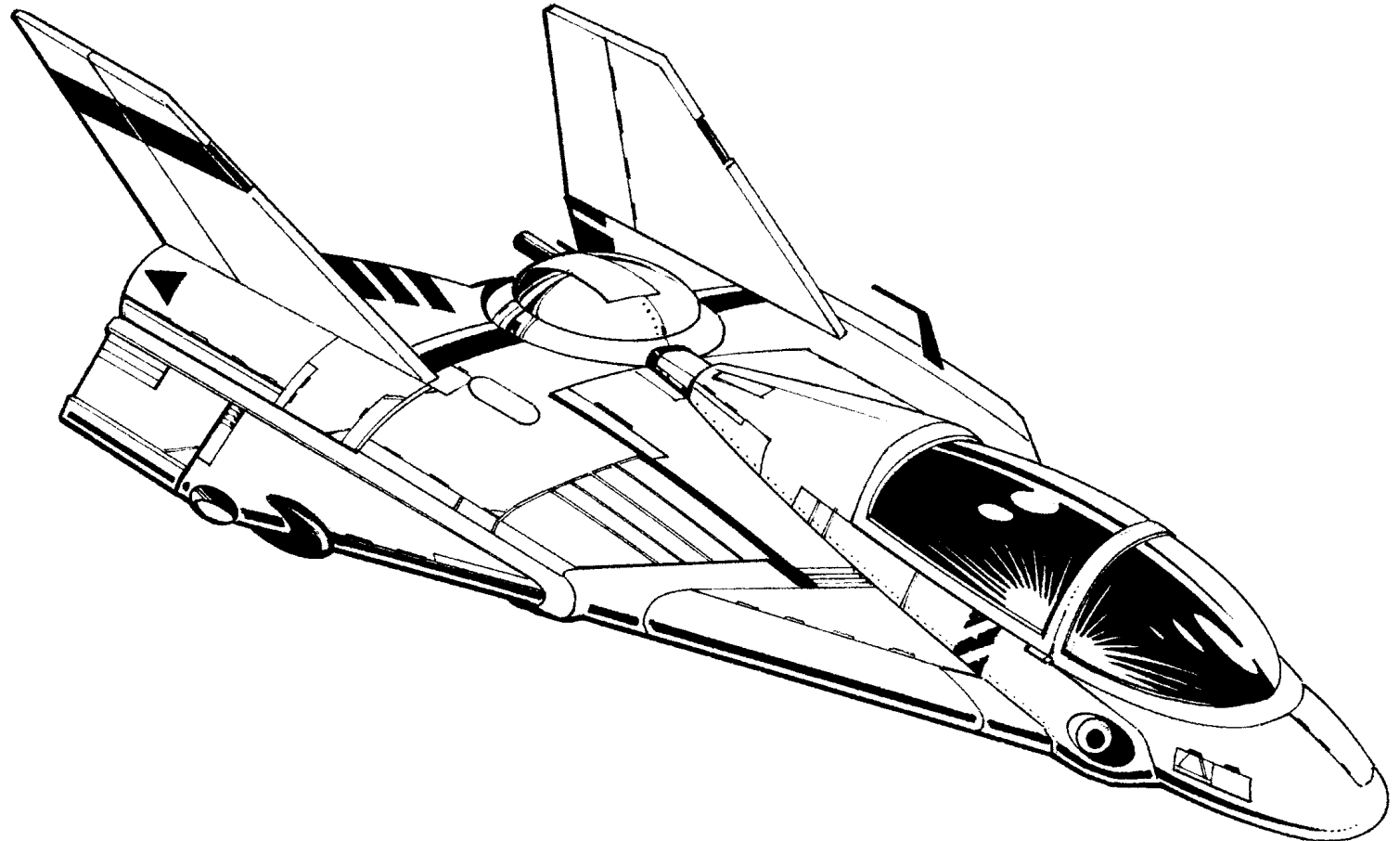
Ausrüstung

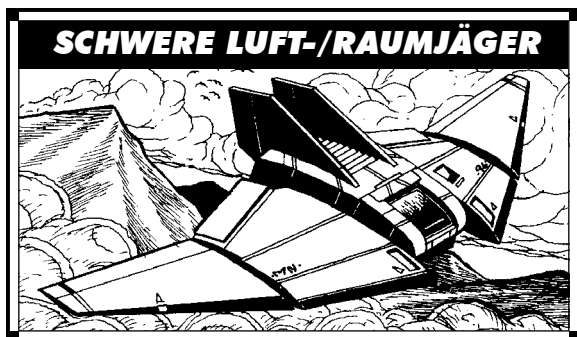
		Gewicht
Antrieb:	320	22,5
Sicherer Schub:	6	
Maximaler Schub:	9	
Strukturelle Integrität:	8	
Wärmetauscher:	20	10
Treibstoff:	800	10
Cockpit:		3
Panzerungswert:	232	14,5
	<i>Panzerungs-</i>	<i>wert</i>
Bug	84	
Flügel	50/50	
Heck	48	

Waffen und Munition

	Position
Autokanone/10	Bug
Munition (AK/10) 20	—
Mittelschwerer Laser	Bug
2 Mittelschwere Laser	RF
2 Mittelschwere Laser	LF
Mittelschwerer Laser	Heck

Tonnage	Hitze	KRW	MRW	LRW	ERW
12	3	10	10	—	—
2					
1	3	5	—	—	—
2	3	5	—	—	—
2	3	5	—	—	—
1	3	5	—	—	—





Gewicht: 90 Tonnen

Rumpf: Bowie 50

Antrieb: PlasmaStar 270

Panzerung: Wyatt Coresteel Standard

Bewaffnung:

2 Exostar LSR 15er Lafette

4 McCorkel Schwere Laser

2 McCorkel Leichte Laser

2 Martell Mittelschwere Laser

1 Exostar Short-Range Missile 6-Rack

Hersteller: Bowie Industries, Vandenberg Mechanized Industries

Hauptfabrikation: Dell (destroyed 2805), Alarion (Bowie), New Vandenberg (VMI)

Kommunikationssystem: Rander 200

Zielsuchsystem: Rander TAS

ÜBERSICHT

Der Sternenbund war entschlossen, die Peripheriestaaten seinem Schoß einzuverleiben und besaß auch mehr als genug Streitkräfte für dieses Unterfangen. Um die Verluste zu minimieren beauftragte er Bowie Industries, einen erstklassigen Offensivjäger zu entwickeln. Bowie konzentrierte sich dabei auf Kurzstrecken-Bewaffnung, mit nur unterstützenden Mittel- und Langstreckenwaffen. Als der Sternenbund zerbrach, fielen die meisten *Chippewa* und die Bowie-Fabriken in die Hände Haus Steiners und stellen seitdem den Kern seiner schweren Jäger-Streitkräfte dar.

EIGENSCHAFTEN

Der *Chippewa* zeichnet sich weder durch Reichweite oder Geschwindigkeit aus – er setzt auf reine Feuerkraft. Sobald er den Feind gestellt hat, kann er hinter seinem Feuerschutz aus

30 Langstreckenraketen zum Gegner aufschließen. Danach setzt er sein Quartett aus schweren Lasern ein, die einen mittelschweren Jäger mit wenigen Salven zur Strecke bringen können. Sollte ein Gegner törichterweise zum *Chippewa* aufschließen oder ihm erlauben, auf nächste Nähe heranzukommen, sieht er sich einem weiteren Paar mittelschwerer Laser und einer KSR-6-Lafette gegenüber. Kleinere Jäger werden von den leichten Zwillinglasern davon abgehalten, sich hinter den *Chippewa* zu hängen.

Neue *Chippewa*-Piloten beschwerten sich häufig über die mangelnde Panzerung – insbesondere, da halb so schwere Maschinen über einen vergleichbaren Schutz verfügen – während Veteranen darüber nur die Schultern zucken und das Ganze mit einem „Dann schieß einfach häufiger!“ abtun. Obwohl sich diese Phrase gedankenlos anhört, beschreibt sie gleichzeitig eine der Stärken des *Chippewa*: Wärmetauscher. Mit 25 Wärmetauschern kann er eine große Auswahl seiner Waffen abfeuern ohne sich über die lähmenden Auswirkungen der Abwärme Gedanken zu machen. Des Weiteren hat Bowie eine spezielle Isolierung für die schweren Laser entwickelt, welche die Hitze dieser Waffen eindämmt und so den Wärmetauschern des Jägers zusätzliche Zeit zum Abkühlen der Waffen verschafft. Die Leistungsfähigkeit aller sechs Laser während eines Bodenangriffs ist verheerend.

EINSATZ

Die Mehrzahl aller *Chippewa* findet man in den Streitkräften des Vereinigten Commonwealth, speziell in Iyranischen Einheiten. Die meisten anderen Häuser besitzen ebenfalls einige *Chippewa*, mit Ausnahme des Draconis-Kombinats. Nach der Zerstörung der Dell-Anlagen war das Commonwealth weiterhin in der Lage, seine Bestände aufrecht zu erhalten, während sich die der anderen Häuser langsam dezimierten. Vor dem Ausbruch des Dritten Nachfolgekriegs baute Bowie die *Chippewa*-Serie auf Alarion wieder auf. Vor kurzem lizenzierte das Tauruskonkordat seine Herstellung. Der Bowie-Aufsichtsrat rechnete sich selbst aus, das die Taurianer den Jäger mit oder ohne Lizenz bauen würden und so wurde das durch die Lizenzentnahmen zur Verfügung stehende Geld dazu genutzt, um die Modifikationen des *Chippewa* zu finanzieren.

VARIANTEN

Die wenigen *Chippewa* Haus Davions wurden auf Kosten der Laserbewaffnung mit stärkerer Panzerung ausgestattet. Die Jäger der Capellanischen Konföderation und von Haus Marik wurden nie modifiziert; normalerweise werden sie eskortiert, um von ihnen abzulenken, bis ihre Feuerkraft zum Tragen kommt.

VERBESSERUNGEN

Bereits vor der Claninvasion hatte Bowie den *Chippewa* auf die Sternenbund-Version W7 aufgerüstet. Die schweren und leichten Laser tauschte man gegen Impulsmodelle aus, während die Wärmetauscher mit doppelter Kapazität ausgestattet wurden. Diese Modifikationen waren durch den Einsatz eines XL-Reaktors und Alu-Fibritpanzerung möglich. Ehe Blakes Wort den Planeten Alarion überfiel, hatte Bowie den W7 bereits zum W8 verbessert. Der *Chippewa* W8 verwendet schwere Alu-Fibritpanzerung und seine mittelschweren Laser finden sich in den Flügeln wieder. Dies ermöglichte den Austausch der Raketenlafetten gegen drei MRM-7, inklusive Artemis IV-FLS, und die Aufrüstung der rückwärtigen Laser auf ER-Modelle.

Auf New Vandenberg ging die Entwicklung des W7 einen anderen Weg. Beim W7T wurden die schweren Impulslaser gegen kurzläufige PPKs und einem Paar Plasmageschütze ausgetauscht. Der Gewichtsvorteil ermöglichte es, die LSR Lafetten mit dem Artemis IV-FLS auszustatten. Des Weiteren produziert New Vandenberg weiterhin den *Chippewa* W5.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Leutnant Libby Saunders: Nur wenigen Menschen vermuten hinter Leutnant Saunders, mit einer Größe von 1,38 Meter und einem Gewicht von 38 kg, eine hervorragende Athletin und Elite-Pilotin. Ihr Hobby, Extrem-Dauerlauf, hat sie dazu befähigt, Beschleunigungskräfte zu bewältigen, die andere Piloten bereits das Bewusstsein verlieren lassen. Sie hat bereits mehr als ein Dutzend *Shilone* abgeschossen, deren Piloten davon ausgingen, dass ihre ausgezeichnete Beschleunigung ausreicht, den schwerfälligen *Chippewa* zu bezwingen. Während ihrer Zeit in der 6. Iyranischen Garde nutzte Leutnant Saunders zusätzlich zu ihren extremen Wendemanövern auch Gravitationswellen, um das Beschleunigungsdefizit ihres *Chippewa* auszugleichen.

Hauptmann Hank McCleary: Obwohl er ein guter Pilot ist, ist sein Vater Dan eine Legende. Hank viel es schwer, aus dem Schatten seines Vaters heraus zu treten und ihn gleichzeitig zu respektieren, aber sein Handeln während der Schlacht von Alexandria führte dazu, dass er als erster Pilot mit dem McCleary-Orden für Heldenmut ausgezeichnet wurde. Die gegnerischen *Slayer* besaßen zwar Schnelligkeit und Panzerung, aber ihre Feuerkraft konnte ihn in keinsten Weise bedrohen. Als sie sich annäherten, um ihre Laser ins Spiel zu bringen, wurden McClearys schwerere Laser und Raketen zu viel für sie.

CHP-W5 CHIPPEWA

Typ: **Chippewa**

Technologieniveau: Innere Sphäre

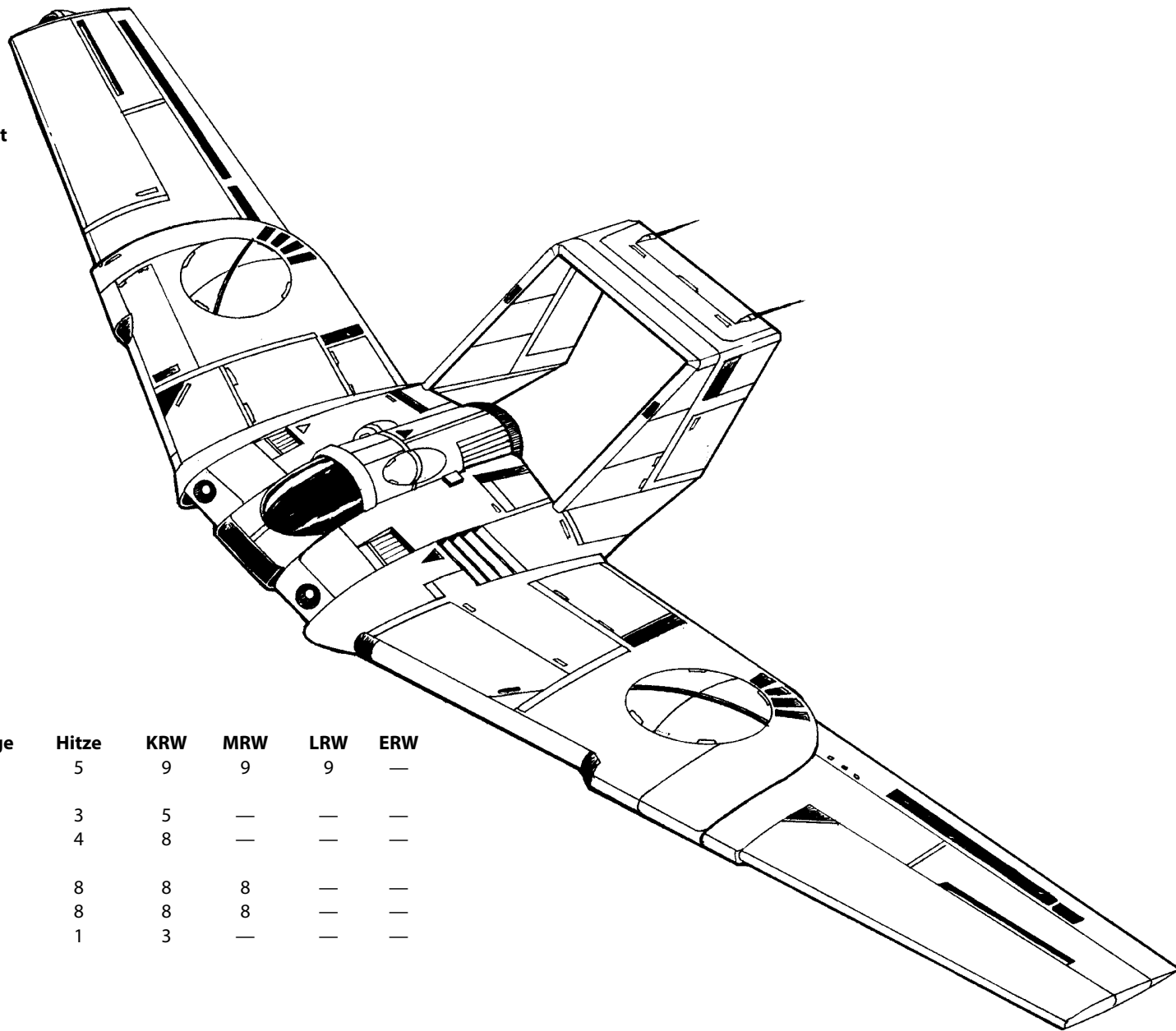
Tonnage: 90

Kampfwert: 1.556

Ausrüstung

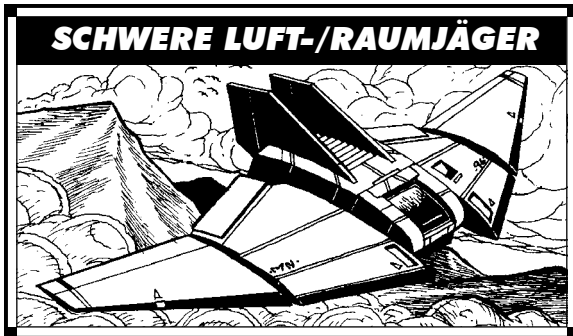
Antrieb:	270	Gewicht	14,5
Sicherer Schub:	5		
Maximaler Schub:	8		
Strukturelle Integrität:	9		
Wärmetauscher:	25	15	
Treibstoff:	400	5	
Cockpit:		3	
Panzerungswert:	120	7,5	

<i>Panzerungs-</i>	
<i>wert</i>	
Bug	43
Flügel	24/24
Heck	29



Waffen und Munition

	Position	Tonnage	Hitze	KRW	MRW	LRW	ERW
2 LSR-15	Bug	14	5	9	9	9	—
Munition (LSR-15) 32	Rumpf	4					
2 Mittelschwere Laser	Bug	2	3	5	—	—	—
KSR-6	Bug	3	4	8	—	—	—
Munition (KSR-6) 15	Rumpf	1					
2 Schwere Laser	RF	10	8	8	8	—	—
2 Schwere Laser	LF	10	8	8	8	—	—
2 Leichte Laser	Heck	1	1	3	—	—	—



Gewicht: 100 Tonnen

Rumpf: Interstar Heavy

Antrieb: Pitban 300a

Panzerung: Riese 710

Bewaffnung:

1 Imperator Zeta-a Klasse 20 Autokanone

4 Beta-6 KSR Werfer

1 Gamma-10 LSR Werfer

Hersteller: Andurien AeroTech (Eine Abteilung von Free Worlds Defense Industries)

Hauptfabrikation: Andurien

Kommunikationssystem: Lassitor-3QZ

Zielsuchsystem: IMB SYS 3740

ÜBERSICHT

Im Gegensatz zu anderen Jägern ist der F-100 *Riever* keine Kopie eines Sternbünd-Jägers, sondern ein Originalentwurf. Wegen der alarmierenden Verluste der Raumfahrtindustrie innerhalb der Liga Freier Welten, forderte Generalhauptmann Thaddeus Marik die Entwicklung eines schweren Jägers, den die Liga trotz ihres verwüsteten Industrie- und Technologiestandes in Mengen herstellen konnte. Das Ergebnis ist weniger ausgeklügelt als das anderer Entwürfe, wie zum Beispiel des *Chippewa*, aber der *Riever* ist zuverlässig und leicht zu warten.

EIGENSCHAFTEN

Der *Riever* wurde als überlegener Luft/Raumjäger konzipiert. Die zuverlässige Imperator Zeta Klasse-20 Autokanone stellt die Hauptbewaffnung des Jägers dar. Die Munition der AK/20 ist auf zehn Schuss limitiert, aber nur wenige Ziele verfügen über genügend Panzerung, um auch nur einen vernichtenden Treffer zu überstehen. Die vier unterstützenden Beta-6-KSR-Werfer besitzen eine ähnliche tödliche Feuerkraft. Der Gamma-10 LSR-Werfer stellt eine begrenzte Fern-

kampfmöglichkeit bereit. Oftmals muss der schwergepanzerter *Riever* eher nervende Treffer kleinerer Maschinen erdulden, aber sollte ein leichter Jäger in die Reichweite seiner Hauptbewaffnung kommen, ist der Kampf normalerweise beendet.

Die zierliche Konstruktion des *Riever* ermöglicht es ihm, innerhalb der Atmosphäre zu operieren, allerdings führte dies in der Vergangenheit zu interessanten strukturellen Problemen. Die Belastung der Höhenruder endete in katastrophalen Abstürzen für die frühe Modellreihe. Die ursprüngliche Lösung bestand aus unterstützenden Streben, um die Ruder zu versteifen, dies führte aber zu einem massiven Übergewicht des *Riever*. Die elegantere Lösung sah die Verlegung der schweren Autokanone in eine stabilere Position im Zentrum des Jägers vor, was die Belastung und Versteifung des Höhenruders auf akzeptable Werte verringerte.

Riever-Piloten sehen sich hin und wieder einem unerwarteten Risiko ausgesetzt, wenn unerfahrene Marik-Piloten oder Landungsschiff-Bordschützen ihren Jäger aufgrund der aufgestellten Seitenruder mit einem Steiner *Chippewa* verwechseln.

EINSATZ

Seit seiner Vorstellung 2815 ist der *Riever* die Hauptstütze der Marik Luft/Raumstreitkräfte. Da sich der *Riever* nicht für Einsätze gegen Bodenziele eignet, überlässt er dieses Feld dem leichteren *Stingray*.

Seine Feuertaufe durchlief der *Riever* auf dem Planeten Phecda III, als er mit großem Erfolg gegen die verwirrten Verteidiger Haus Steiners eingesetzt wurde. Chronische Überlastung der Höhenruder und die daraus resultierenden Probleme führte allerdings zum Ausfall mehrerer *Riever*.

Nach Beseitigung aller Mängel trat der *Riever* 2820 wieder in Aktion, um die aufständische Garnison auf Graham IV niederzuschlagen. Die zusammengewürfelten *Riever* stießen auf die *Hellcats* der Rebellen und wurden in teuflische Zweikämpfe verwickelt. Die erfahrenen Rebellenpiloten erlangten schnell einen Positionsvorteil, indem sie sich hinter die schwerfälligen Jäger setzten. Trotz des präzisen Laserbeschusses waren die *Riever*-Piloten keinesfalls beeindruckt. Sie lösten ihre Formation auf und ließen sich hinter ihre Gegner fallen. Schwere Autokanonen und KSR-Salven zerfetzen die *Hellcats* wie Papierflieger und zwangen viele Rebellen dazu, ihre Bombenladungen abzuwerfen um nach Hause zu fliehen.

VARIANTEN

Der für Überfälle auf Landungsschiffe konzipierte F-100a verzichtet zu Gunsten zweier weiterer Beta-6 KSR-Werfer auf die Gamma-10 LSR-Lafette.

Die Kurita Combine Munitions Corporation schloss einen Vertrag zur Herstellung des F-100b für das Draconis-Kombi-

nat ab. Bei dieser Variante verzichtete man auf zwei Tonnen Panzerung sowie die KSR-Werfer, um Platz für zwei Klasse-5 Autokanonen zu haben.

VERBESSERUNGEN

Der F-700 verwendet einen Pitban 400XL Reaktor für verbesserte Beschleunigung und Mobilität. Die wenigen weiteren Veränderungen beinhalten die Installation von doppelten Wärmetauschern und einem erweiterten Magazin der Autokanone.

Eine anspruchsvollere Version, der F-700a, wird von einem Pitban 300 XL-Reaktor befeuert. Die Autokanonen und der LSR Werfer wurden durch zwei LB-X-10-Autokanonen ersetzt, inklusive vier Tonnen Munition. Nicht weniger als acht KSR-6-Werfer bilden das restliche Arsenal, davon jeweils drei in den Flügeln und zwei in der Nase des Jägers. Doppelte Wärmetauscher kümmern sich um die generierte Abwärme und die Panzerung wurde auf über sechzehn Tonnen erhöht.

Die neueste Variante, bekannt als F-700b, verwendet ebenfalls einen Pitban 300 XL-Reaktor sowie doppelte Wärmetauscher. Zusätzlich wurde die Autokanone durch das Ultramodell mit doppelter Munitionskapazität ersetzt. In jedem Flügel verrichtet nun ein zusätzlicher KSR-Werfer seinen Dienst, allerdings wurden alle Werfer durch den Einsatz der Blitz Technologie aufgewertet. Der Schutz wurde, wie schon beim F-700a, auf über sechzehn Tonnen Alu-Fibritpanzerung verstärkt.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Force Commander Arthur Lohkamp: Einst ein Ausbilder an der Marik Militär Akademie, hegte er heimlich politische Ambitionen. Er unterstützte Duncan Mariks Antrag auf das Amt des Generalhauptmanns und war gezwungen, aus der Liga Freier Welten zu fliehen, nachdem Thomas Marik unerwartet von den Toten auferstand.

Lohkamp, ein großer, rothaariger Mann mit einem buschigen, ungekämmten Schnauzbart und einem gewinnenden Lächeln, ist ein Experte für den Luftkampf, der ganze zwanzig Abschüsse auf seinem Konto gesammelt hat. Außerstande in seine Heimat zurück zu kehren, nutzt er seinen *Riever*, um sich als freischaffender Söldner durchs Leben zu schlagen.

F-100 RIEVER

Typ: **Riever**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 100

Kampfwert: 1.611

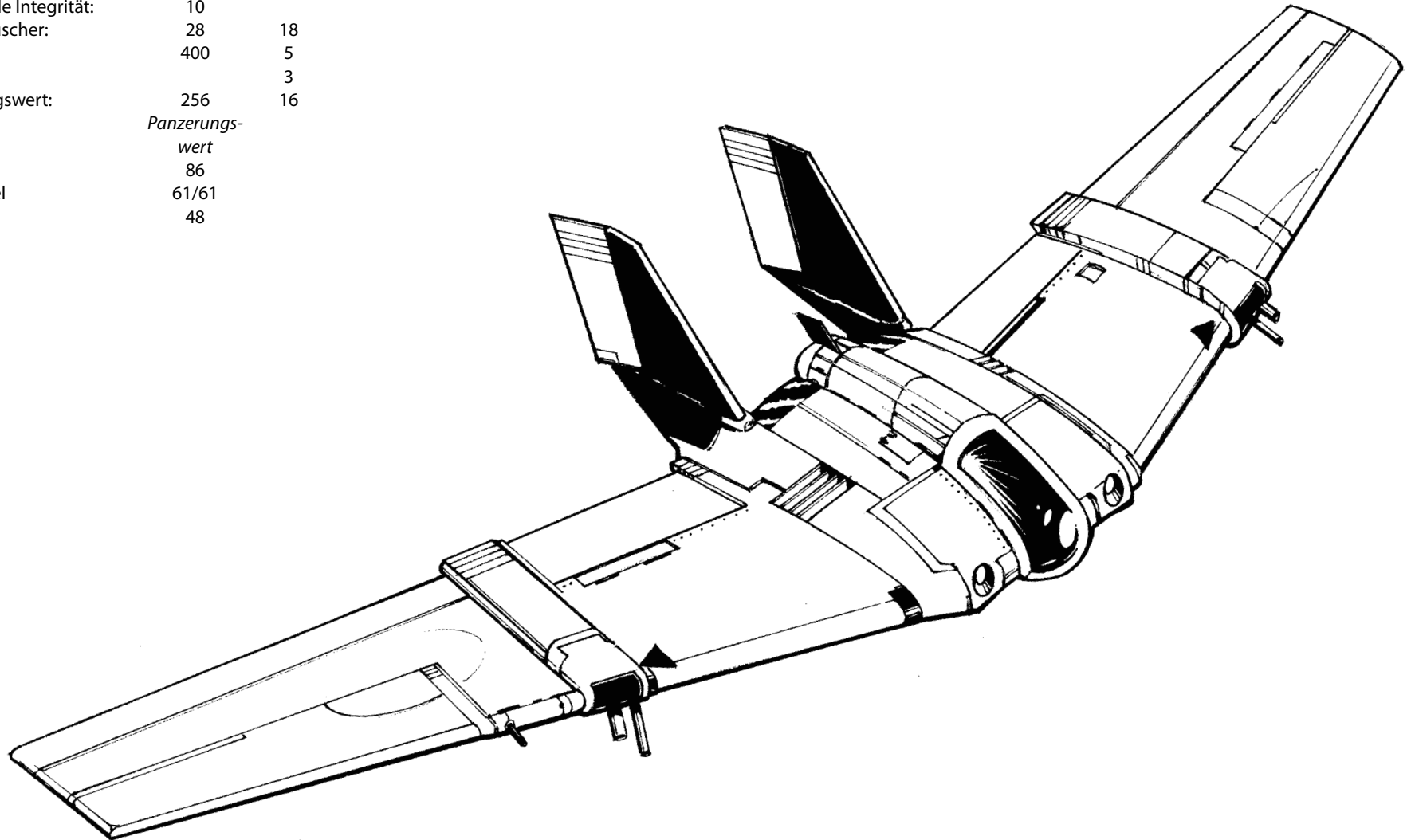
Ausrüstung

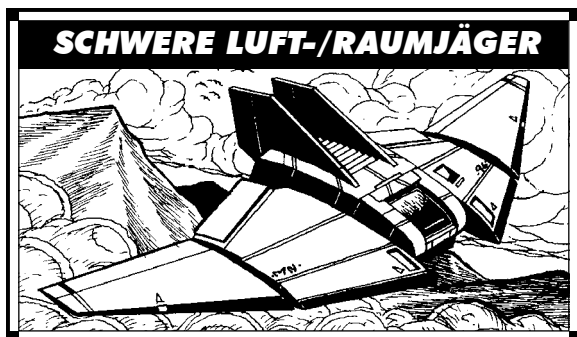
		Gewicht
Antrieb:	300	19
Sicherer Schub:	5	
Maximaler Schub:	8	
Strukturelle Integrität:	10	
Wärmetauscher:	28	18
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	256	16
	<i>Panzerungs-</i>	
	<i>wert</i>	
Bug	86	
Flügel	61/61	
Heck	48	

Waffen und Munition

Autokanone/20
Munition (AK/20) 10
LSR-10
Munition (LSR-10) 24
2 KSR-6
Munition (KSR-6) 30
2 KSR-6
Munition (KSR-6) 30

Position	Tonnage	Hitze	KRW	MRW	LRW	ERW
Bug	14	7	20	—	—	—
—	2					
Bug	5	4	6	6	6	—
—	2					
RF	6	4	8	—	—	—
—	2					
LF	6	4	8	—	—	—
—	2					





Gewicht: 100 Tonnen

Rumpf: Lycomb 11

Antrieb: GM 300ATF

Panzerung: AeroScale Plus

Bewaffnung:

4 Exostar Schwere Laser

1 Simpson LSR 20er Lafette

1 Holly Short 4er Lafette

3 Martell Mittelschwere Laser

Hersteller: Lycomb-Davion IntroTech

Hauptfabrikation: New Avalon

Kommunikationssystem: O/P 9000AT

Zielsuchsystem: O/P 2500TGFD

ÜBERSICHT

Als schlankes und leistungsstarkes Konzept begrüßt, begann Lycomb IntraTechnologies' *Stuka* ihre Karriere in der Terranischen Hegemonie im Jahre 2530. Vierzig Jahre später, als der Krieg mit den Peripheriestaaten unausweichlich war, verlangten auch die neu gegründeten Streitkräfte des Sternenbundes nach dem Jäger. Um der Nachfrage gerecht zu werden, eröffnete Lycomb eine zweite Produktion auf Demeter.

Die Produktion lief ununterbrochen, bis in den ersten Nachfolgekrieg hinein, in dem die Vereinigten Sonnen sämtliche Aktivposten Lycombs übernahm und heimlich einen Teil der Produktion auf New Avalon duplizierte. Dies stellte sich als weiser Schritt heraus, als kurz darauf die *Stuka*-Fabriken auf Demeter durch das Haus Liao vernichtet wurden.

EIGENSCHAFTEN

Die frühen Prototypen K1 und K2 zeigten Probleme mit der Wärmeabfuhr sowie eine strukturelle Instabilität der schweren Tragflächen, die jeweils mit einer schweren Waffenhalte-

rung bestückt waren. Der Klassiker, die K5, entstieg unmittelbar vor dem Wiedervereinigungskrieg dem Zeichenbrett.

Die meisten Piloten bezeichnen die *Stuka* als einen wahr gewordenen Traum. Mit einer Bewaffnung und einer Panzerung ausgestattet, die sie zu einem fliegenden Panzer machen, verleiht das Monitor 200 Steuersystem der Maschine eine Grazie und Beweglichkeit, die die Masse der *Stuka* Lügen straft. Piloten erfreuen sich an den Flugeigenschaften des Jägers, insbesondere innerhalb der Atmosphäre, wo schwere Jäger normalerweise nur unausgereifte Leistungen erbringen. All diese Merkmale machen die *Stuka* zu einem hervorragenden Luft/Boden-Angreifer.

EINSATZ

Haus Davion hat sich das Monopol der *Stuka*-Produktion gesichert. In Kombination mit dem *Sparrowhawk* und dem *Corsair*, bildet die *Stuka* den Hauptanteil der AVS. Sowohl die Avalon-Husaren als auch die Crucis-Lanciers setzen den Jäger ausgiebig in der Rolle als Luftunterstützung ihrer Bodentruppen ein.

Im Jahre 2899 wurde der Kampfabwurf des 15. Schwert des Lichts von einer Schwadron *Stuka* über Quentin gestellt. Die großen Maschinen rissen die schwer beladenen Kurita-Landungsschiffe auseinander, während diese versuchten, die obere Atmosphäre des Planeten zu erreichen. Nur wenige Kurita-Schiffe entkamen dem Angriff und das 15. Schwert des Lichts war damit aus dem Rennen.

Die 17. Avalon-Husaren setzten ihre *Stuka* 2930 zum Bombardement der Liao-Verteidiger auf dem Planeten Lee ein. Die gewaltige Feuerkraft brachte Davion mehrere Vorteile und führte schlussendlich dazu, dass die Vereinigten Sonnen den Planeten eroberten.

In dem Glauben, die Garnison von Kesai IV wäre unterbe-mannet, startete Haus Kurita im Jahre 2999 einen Angriff auf den Planeten. Die Information stammte aber in Wahrheit von Davion-Agenten. Eine Schwadron *Stuka* in Lauerstellung stürzte sich auf die von einem Bodenangriff zurückkehrenden Kurita-Jäger. Mit ihren wenigen verbliebenen Treibstoff- und Munitionsvorräten wurden die VSDK-Streitkräfte ausgelöscht.

VARIANTEN

Die K10 wird vornehmlich von den Streitkräften der Mark Draconis geflogen. Der in der Nase untergebrachte mittelschwere Martell Laser und der KSR-Werfer wurden gegen zwei weitere Wärmetauscher und vier leichte Exostar Laser ausgetauscht. Die K15-Variante dagegen war bei Piloten sehr unbeliebt und wurde daher nur begrenzt eingesetzt. Bei ihr

wurden drei Tonnen Panzerung entfernt, um in beiden Flügeln je drei leichte Laser unterbringen zu können.

VERBESSERUNGEN

Das Vereinigte Commonwealth setzte die Aufrüstung ihrer *Stuka* ganz oben auf seine Prioritätenliste. Dabei verlor die STU-D6 zehn Wärmetauscher, die verbleibenden wurden durch neue Modelle ersetzt, die ihre Leistung verdoppelten. Weiterhin sparte man durch den Einbau eines XL-Reaktors zusätzliches Gewicht. Zwei KSR-6-Werfer mit vier Tonnen Munition ersetzten die in der Nase der *Stuka* angebrachten Raketenlafetten und jedem Flügel wurde ein LSR-20-Werfer hinzugefügt.

Die neue STU-D7 ist eine leistungsstarke Weiterentwicklung der STU-D6. Die LSR-Lafetten wurden entfernt und stattdessen je eine Klasse-5-Rotations-Autokanone mit insgesamt zwei Tonnen Munition eingebaut. Die schweren Laser wurden gegen ER-M-Laser getauscht, je drei davon in beiden Tragflächen. Des Weiteren wurde eine LSR 20 in die Nase des Jägers verlegt und alle Raketenwerfer verfügen über eine Anbindung an das raffinierte Artemis IV-FLS. Zuletzt wurde ein weiterer Wärmetauscher hinzugefügt.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Captain Mark Allan: Mark zeigte bei verschiedenen Einheiten gute Leistungen, darunter die Avalon-Husaren, die Syrtis-Füsiliere und das NAIW-Ausbildungskader. Er und seine *Stuka* sind momentan den prestigeträchtigen Davion Guards zugeteilt und zählt zu ihren fähigsten und professionellsten Piloten.

Pilot James Doogan: Als Mitglied der Wolfs Dragoner gehört Doogan zu den wenigen nicht-Davion Piloten, die eine *Stuka* fliegen. Seine durchgehend schwarze *Stuka*, die „Dark Death“, wurde den Dragonern überlassen, nachdem Kurita-Truppen sie erbeutet hatten.

Ironischerweise sollte die „Dark Death“ mehr Kurita-Jäger als Davion-Maschinen zerstören. Als der Plan fehlschlug, die Dragoner nach Ablauf ihres Vertrages zum Bleiben zu zwingen, sandte die VSDK eine Streitmacht hinter dem Angehörigenkonvoy der Dragoner her, welche in die Sicherheit der Vereinigten Sonnen floh. Mit fanatischer Hingabe schnitt Doogans *Stuka* durch das angreifende Galedon-Regiment.

STU-K5 STUKA

Typ: Stuka

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 100

Kampfwert: 1.794

Ausrüstung

		Gewicht
Antrieb:	300	19
Sicherer Schub:	5	
Maximaler Schub:	8	
Strukturelle Integrität:	10	
Wärmetauscher:	30	20
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	240	15
	<i>Panzerungs-</i>	<i>wert</i>
Bug	84	
Flügel	54/54	
Heck	48	

Waffen und Munition

Mittelschwerer Laser

LSR-20

Munition (LSR-20) 12

KSR-4

Munition (KSR-4) 25

2 Schwere Laser

2 Schwere Laser

2 Mittelschwere Laser

Position

Bug

Bug

—

Bug

—

RF

LF

Heck

Tonnage

1

10

2

2

1

10

10

2

Hitze

3

6

—

3

—

8

8

3

KRW

5

12

—

6

—

8

8

5

MRW

—

12

—

—

—

8

8

—

LRW

—

12

—

—

—

—

—

—

ERW

—

—

—

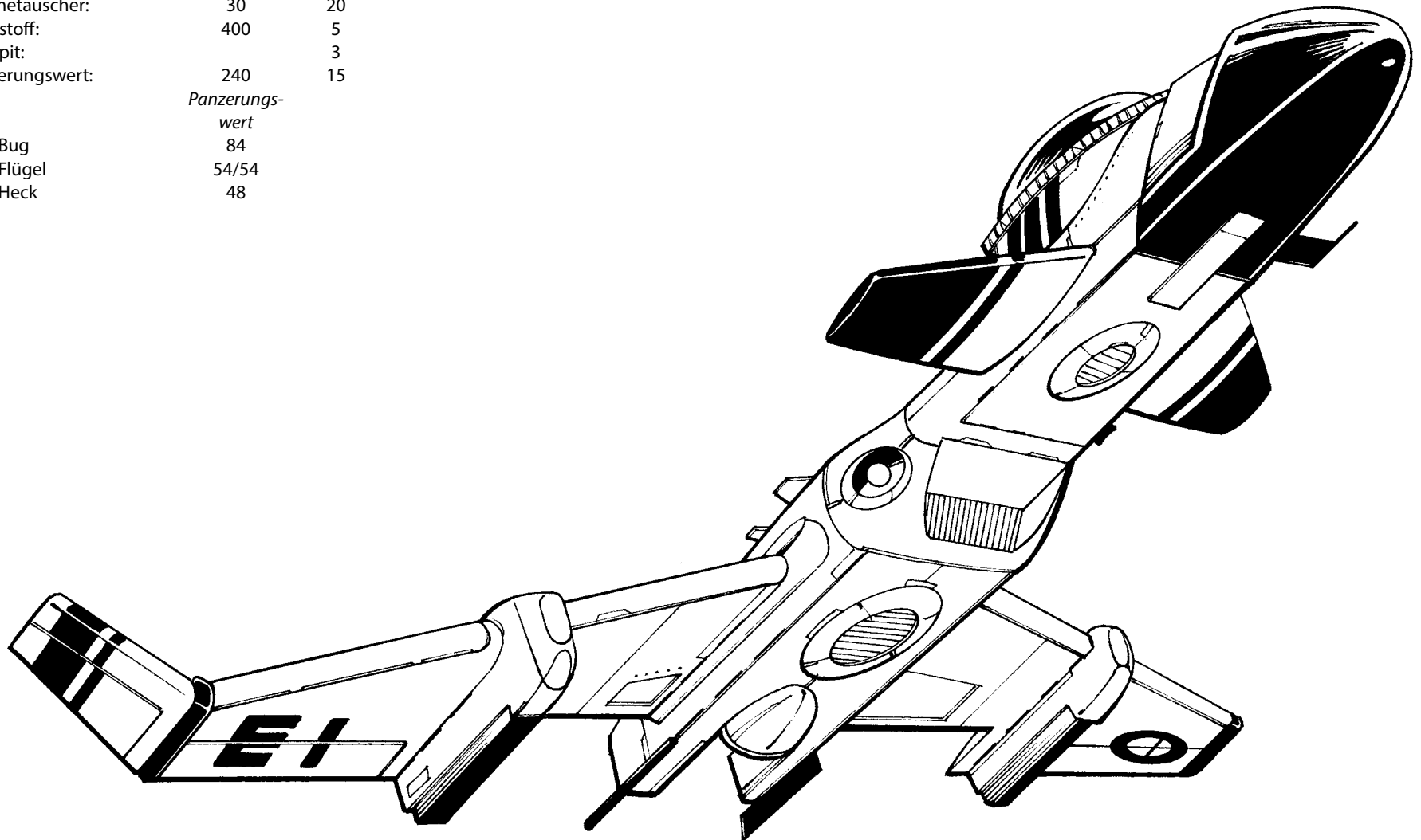
—

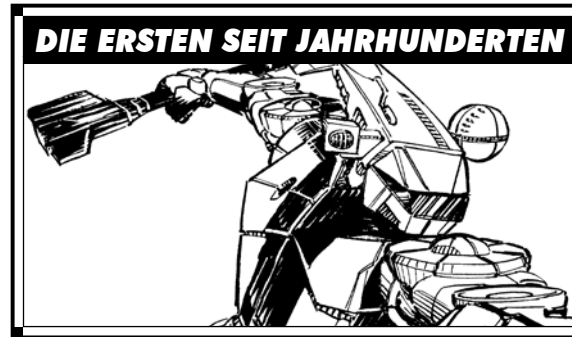
—

—

—

—





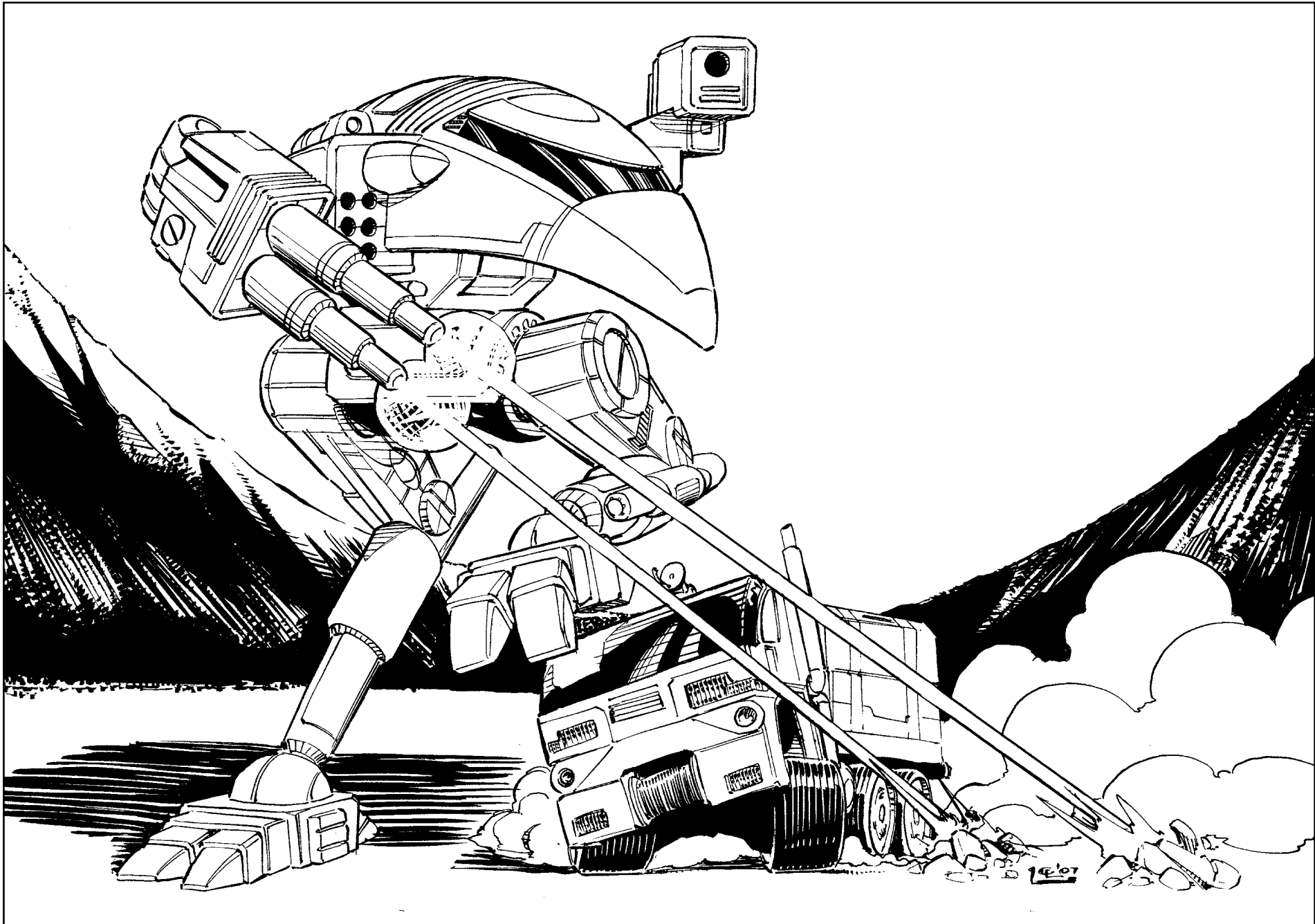
Während der ersten beiden Nachfolgekriege führten die fünf Großen Häuser einen totalen Krieg, der selbst das Ausmaß des Amaris-Bürgerkrieges überschritt. Durch die Nutzung jeder Waffe, die sich in Menschenhand befand, wurden in diesen zwei Kriegen zahlreiche Systeme zerstört, viele Planeten unbewohnbar gemacht und der technologische Wissensstand der Menschheit ins Zeitalter der Kriege zurückgeworfen, zumindest auf den meisten Planeten. Manche Planeten fielen sogar noch weiter zurück. Aber das war erst der Anfang.

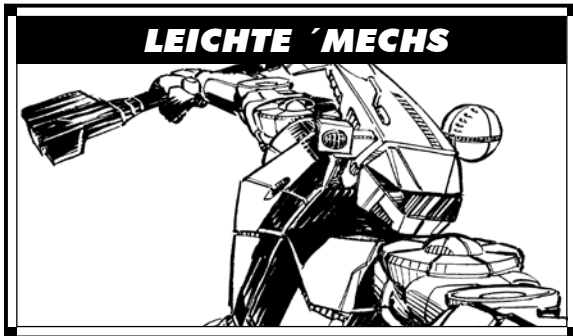
Operation Heiliges Grabtuch hat dem technologischen Wissen der Inneren Sphäre in fünf Jahren wohl mehr Schaden zugefügt, als die Nachfolgestaaten sich selbst in den ersten 200 Jahren der Nachfolgekriege. Während die Kriege die materielle Infrastruktur der Inneren Sphäre zerstörten, ermordeten ROM-Agenten ComStars Hunderte von Wissenschaftlern und leitenden Ingenieuren. Die technologische Entwicklung und der Wiederaufbau wurden durch die Ermordung jedes Wissenschaftlers, Professors oder innovativen Technikers um Jahre zurückgeworfen. Sie alle waren Opfer einer geheimen Politik ComStars, welche das Ziel hatte, die Innere Sphäre in technologischer Rückständigkeit zu halten, bis zu dem Tag, an dem ComStar die wenigen verbliebenen Streitkräfte der Großen Häuser ohne große Probleme angreifen und besiegen würde, um als Retter der Menschheit zu gelten, der die Jahrhunderte der Kriege beendet hat. Und dennoch, trotz dieser Rückschläge sollte sich die Natur des Menschen durchsetzen und deren Einfallsreichtum am Schluß obsiegen. Das erste Anzeichen dafür, dass die Innere Sphäre sich zu erholen begann, war die Enthüllung des schweren Mechs *Merlin* im Jahr 3010. Da ROM, zusammen mit jedem anderen Geheimdienst der Inneren Sphäre, die Außenwelt Allianz als rückständig betrachtete (selbst für Peripherie-Verhältnisse), sah keiner voraus, dass dieser Staat die Heimat des ersten seit Jahrhunderten neu entwickelten BattleMechs werden würde [Obwohl er der Erste war, wurde das Design des Merlin aus diesem Abschnitt entfernt und ist neuerdings in seiner Original-Konfiguration im Hardware-Handbuch 3058 Upgrade aufgeführt, somit ist sein Erwähnen hier überflüssig. – Anm. d. Red.]

Dreizehn Jahre später konnte Defiance Industries diesen Erfolg mit dem innovativen *Hatchetman* kopieren. Als der erste in den Nachfolgestaaten entwickelte Mech war der *Hatchetman* nicht nur als Zeichen dafür wichtig, dass der *Merlin* kein Zufall war, sondern auch dank seines innovativen Rettungssystems und der im Arm integrierten Schlagwaffe für Handgemenge eine wirkliche Innovation. Zu dieser Zeit war Niemandem bekannt, dass dies ein Zeichen für die aufkeimende Verbindung zwischen den Häusern Davion und Steiner war. Während ComStars erster Bereich mal wieder über eine Wiederbelebung von Operation Heiliges Grabtuch debattierte, führte die Erprobung des *Raven* und des *Cataphract* in der Konföderation Capella zu einem Ende der Diskussion. Es war der Beweis, dass sich die Menschheit weigerte, noch weiter in der Technologie zurückzufallen.

Es wurde damit gerechnet, dass es immer noch Jahrhunderte dauern würde, bis die Innere Sphäre wieder auf dem Level des Sternenbunds wäre. Dies war jedoch nur solange der Fall, bis die Gray Death Legion, ein Söldnerregiment, auf dem Planeten Helm einen verschollenen Kernspeicher einer Sternenbundbibliothek entdeckte und diesen im Jahr 3028 (trotz aller Widrigkeiten) dem Lyranischen Commonwealth übergeben konnte (welches diesen direkt zur gemeinsamen Nutzung an die Vereinigten Sonnen weitergab). Kurz danach schloss ComStar einen militärischen Hilfsvertrag mit dem Draconis-Kombinat, um dem wachsenden Steiner-Davion Koloss entgegenzutreten zu können. Dieser Vertrag sah Mechlieferungen seitens ComStar an das Kombinat vor. Obwohl ComStar sich bemühte, alle fortschrittlichen Technologien vor Übergabe an das Draconis-Kombinat aus den Mechs der Sternenbundära zu entfernen, gelangte das Kombinat dennoch, dank der Schlampigkeit ComStars, an einige Komponenten der ursprünglichen Sternenbund-Technologie und konnte dank dieser die Wiederentdeckung der verloren geglaubten Technologien in Angriff nehmen. Die Innere Sphäre begann somit, die verlorenen Technologien und Geheimnisse der letzten Jahrhunderte, das so genannte LosTech, in kleinen und großen Schritten wieder zu entdecken. Dies gelang ohne große Schwierigkeiten, bis die früheren Sternenbundverteidigungsstreitkräfte, die sich nun die Clans nannten, eine Invasion der Inneren Sphäre starteten.

Die Menschheit, ganz gleich wie dunkel das Zeitalter war, schritt weiter voran. Im folgenden Abschnitt sind diese neuen Mechs aufgeführt, die beweisen, dass ihre Neuentwicklungen, die seit Jahrhunderten stagnierenden, technologische Maßstäbe übertreffen.





Masse: 35 Tonnen

Rumpf: Hellespond Typ R

Reaktor: Omni 175

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: keine

Sprungreichweite: keine

Panzerung: Starshield

Bewaffnung:

2 Ceres Metall Mittelschwere Laser

1 Harpoon-6 KSR Lafette

1 Ceres Metall ECM- X1 System

Hersteller: Hellespond Industries

Primärer Herstellungsort: Sian

Kommunikationssystem: CeresCom Model 22-A

Ortungs-/Zielerfassungssystem: C-Apple Churchill

ÜBERSICHT

Eingezwängt zwischen der Liga Freier Welten und den Vereinigten Sonnen suchte die kleine Konföderation Capella am Ende des Dritten Nachfolgekrieges verzweifelt nach Verstärkungen für ihre Truppen. Ein neues Forschungs- und Entwicklungsprogramm war ein verzweifelter Versuch, um die seit langem verlorenen Technologien des hoch entwickelten Sternenbundes wieder zu entdecken. Obwohl das Programm ein technologischer Erfolg war, waren die entwickelten Prototypen zu unhandlich, um sie auf die existierenden Mechs der Konföderation zu installieren. Anstatt die vielversprechenden Technologien aufzugeben, wies Kanzler Maximillian Liao seine Techniker an, einen neuen Mech zu entwickeln, der die neu entwickelten Prototypen in die Schlacht tragen kann. Das Ergebnis war der RVN-1X *Raven* von Hellespond Industries.

EIGENSCHAFTEN

Leicht bewaffnet und gepanzert überlässt der *Raven* Kämpfe eher anderen Einheiten, während er sich auf seine primären Aufgaben konzentriert: Diese sind die elektronische Kriegsführung und die Unterstützung anderer Mechs auf Kompanieebene. Während der Manöver der Kompanie bietet der *Raven* ECM-Abdeckung, um die Bewegungen der eigenen Truppen zu verdecken oder er benutzt seine fortschrittlichen Sensoren, um den Weg auszukundschaften, um Hinterhalte oder andere Überraschungen vorzubereiten. Wenn die Feuergefechte begonnen haben, geht der *Raven* typischerweise auf Distanz, um die Artillerie oder indirektes Feuer zu dirigieren. Der *Raven* ist buchstäblich um das ECM-System von Ceres Metall herum gebaut. Das fortschrittliche System funktioniert allerdings nicht ohne Probleme, wie das Beispiel einer beschädigten Elektronik zeigt, die damit andere Systeme stört.

Die Störungen sind üblicherweise auf die Kommunikations- und Zielerfassungssysteme limitiert, aber gelegentlich werden auch andere Systeme durch kräftige elektromagnetische Impulse behindert.

EINSATZ

Obwohl der *Raven* als UnterstützungsMech auf Kompanieebene konzipiert wurde, haben nur wenige capellanische Kompanien einen *Raven* auf permanenter Basis erhalten. Stattdessen hat Haus Liao den *Raven* auf Bataillonsebene eingesetzt, indem er als temporäres fünftes Mitglied der Befehlslanze angegliedert wurde. Der Kommandant des Bataillons setzt den *Raven* für spezielle Missionen ein, in denen elektronische Unterstützung für eine Kompanie oder Lanze seines Kommandos benötigt werden. Manche Kundschafterlanzen in prestigeträchtigen Einheiten haben einen *Raven* auf permanenter Basis zugeteilt bekommen.

Während des Vierten Nachfolgekrieges erbeutete Haus Davion viele *Ravens*, als sie sich durch die Konföderation Capella kämpften. Einige dieser erbeuteten Mechs wurden in das New Avalon Institut der Wissenschaften geschickt, um die unbekanntesten Technologien zu erforschen. Viele andere wurden eingesetzt, um Gefechtsverluste in den Einheiten zu ersetzen, durch welche sie erbeutet wurden. Der *Raven* wurde dadurch so oft in den Reihen der AVS gesichtet, dass viele zivile Beobachter fälschlicherweise denken, dass er ein neu entwickelter Mech des Hauses Davion ist. Einer der Einsätze der *Ravens* war die unterstützende ECM-Abdeckung für die teilnehmenden Einheiten der Operation Intruders Communion. Zwei *Raven* unterstützten das Team, welches ausgesandt worden war, um ein geheimes Labor des NAIW auf Bethel zu überfallen. Im Angesicht harter Gegenwehr einiger Elemente der Davion Light

Guards gelang es den capellanischen Truppen dennoch, den Überfall erfolgreich durchzuführen und mit einem neuen und leistungsstarken Myomermuskel im Austausch für den Verlust eines *Raven* zu entkommen.

VARIANTEN

Die Vereinigten Sonnen ersetzen die „problematischen“ Teile der capellanischen Elektronik in den meisten ihrer erbeuteten *Ravens*. Die nachfolgende Variante RVN-2X ersetzte die ECM-Ausstattung mit einem schwerem Laser und zusätzlichen 2,5 Tonnen Panzerung. Die Konföderation Capella beschäftigte sich weiterhin mit den erbeuteten dreimal so starken Myomermuskeln aus dem Bethel-Labor. Haus Liao entdeckte zu spät, dass die Technologie eine Schwachstelle hat. Sie verschwendeten Zeit und Ressourcen, um Ihre Mechs mit den neuen Myomeren auszurüsten, nur um zu sehen, dass diese bei dem ersten Kontakt mit einem speziell kontaminierten Gas in Flammen aufgehen. Trotz des schlechten Starts setzte das Haus Liao die Experimente mit dem Myomer weiter fort. Der RVN-3X erhöhte seine Grundgeschwindigkeit mit dem Einbau dieser neuen Myomere. Da er nicht für den direkten Schlagabtausch vorgesehen ist, gleichen die Vorteile des neuen Myomers die Nachteile mehr als aus. Eine zweite capellanische Variante, der RVN-4X, ist ein Versuch, den Mech in eine reine Kampfeinheit zu verwandeln. Aufgrund der entfernten ECM-Ausstattung konnte dieses Design mit fünf Sprungdüsen, zwei Maschinengewehren und einer Tonne Munition ausgerüstet werden. Die Panzerung wurde bis zur maximal möglichen Gewichtsklasse aufgestockt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Subcommander Jordan Weiss: Fanatisch dem Haus Liao ergeben, gehört Weiss zu den Capella-Husaren und ist als Scout ein absoluter Experte. Jordans Freude, als er mit der Zuweisung eines *Raven* geehrt wurde, kühlte nach seinen Kampferfahrungen gegen das Tooth of Ymir-Söldnerregiment allerdings merklich ab. Im Kreuzfeuer feindlicher Mechs gefangen, wurde Weiss' *Raven* mehrmals getroffen. Das ECM-System überhitzte und schloss alle seine Kontrollsysteme kurz. Weiterer erlittener Schaden blockierte die Cockpitabdeckung des Mechs, so dass Weiss in einem bewegungsunfähigen Mech in der Mitte eines Schlachtfelds gefangen war. Er verbrachte die nächsten 30 Minuten in Dunkelheit, in denen er mehrere Elektroschocks durch die kurzgeschlossenen Elektrosysteme erhielt und betete, dass niemand auf einen bewegungsunfähigen Mech schießen würde.

Typ: **Raven**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 35

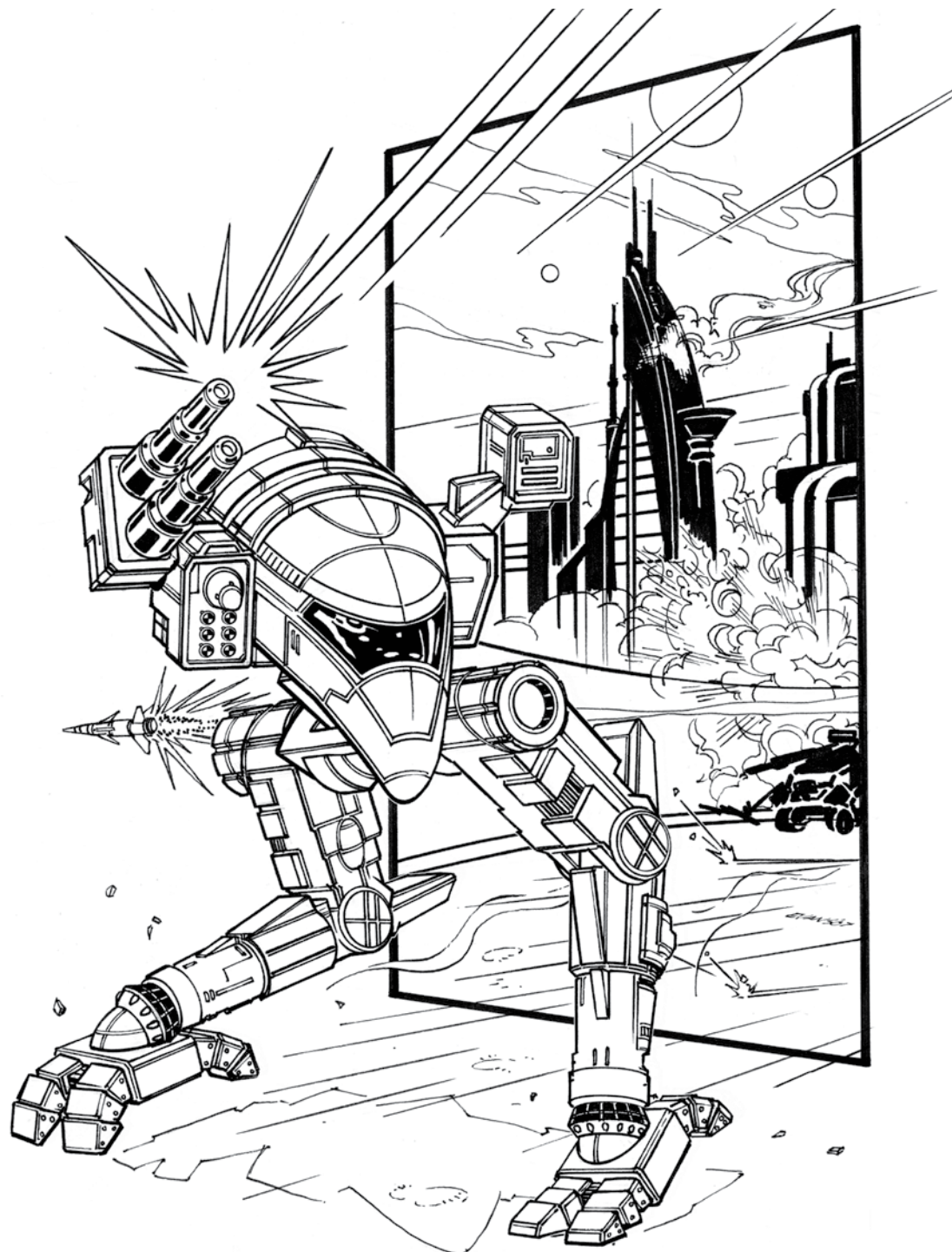
Kampfwert: —

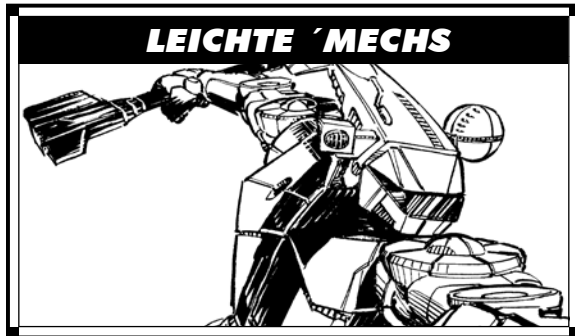
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		3,5
Antrieb:	175	7
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	12	2
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	64	4
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	6
Torso-Mitte	11	8
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	8	6
R/L Torso (Rücken)		3
R/L Arm	6	6
R/L Bein	8	8

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
2 Mittelschwere Laser	RA	2	2
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1
EK-Ausrüstung	LT	4	7,5





Masse: 35 Tonnen

Rumpf: Arc-Royal KH/3

Reaktor: GM 210

Reisegeschwindigkeit: 64 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: keine

Sprungreichweite: keine

Panzerung: Duralux Medium

Bewaffnung:

1 Setanta Schwerer Laser

4 Defiance B3M Mittelschwere Laser

Hersteller: TahrHes Industries

Primärer Herstellungsort: Tharkad

Kommunikationssystem: O/P Com-22/H47

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Digital Scanlok 47

ÜBERSICHT

Nach dem großen Erfolg des neu entwickelten und produzierten *Hatchetman* nur einige Jahre zuvor, befahl Archon Katrina Steiner der riesigen Militärindustrie des Commonwealth von den Fortschritten von Defiance Industries zu profitieren und einen neuen BattleMech zu produzieren, der in der Lage wäre, die leichten Mechs des Hauses Kuritas, welche dafür bekannt waren, die überschweren Mechs der LCS zu beschämen, zu jagen und zu besiegen. Aufgrund des erfolgreichen Desert Knights-Projekts wurde die Söldnereinheit Kell Hounds ausgewählt, die für Ihre absolute Loyalität dem aktuellen Archon und Haus Steiner gegenüber bekannt war, um im Frühjahr 3028 ein neues experimentelles Mechdesign zu testen. Im Gegensatz zum *Hatchetman*, der von Defiance Industries mit Hilfe einer wissenschaftlich gepräg-

ten Söldnereinheit (Team Banzai) produziert wurde, entstand der *Wolfhound* nahezu komplett im Commonwealth. Nur für die innovative Rettungsautomatik wurde Hilfe von außen in Anspruch genommen.

EIGENSCHAFTEN

Der *Wolfhound* enthält viele Funktionen, die in ausgedehnten Kampagnen nützlich sind. Er ist nur mit Energiewaffen ausgerüstet, was bedeutet, dass er niemals das Schlachtfeld verlassen muss, um neu munitioniert zu werden. Ein einzelner schwerer Laser erlaubt ihm, viele leichte Mechs, wie seinen Erzfeind den *Jenner*, im Distanzkampf zu vernichten, während vier mittelschwere Laser dem *Wolfhound* auch im Nahkampf eine heftige Schlagkraft verleihen. Einer der mittelschweren Laser ist im Rücken montiert, so dass der *Wolfhound* das Feuer auch auf schnelle Einheiten, die traditionell versuchen in seinen Rücken zu gelangen, eröffnen kann. Allerdings läuft der Mech mit nur zehn Wärmetauschern schnell heiß, so dass kompetente MechKrieger einfach ihre Waffen rotierend einsetzen, je nachdem in welcher Kampfdistanz sich der Gegner gerade befindet. Wenn er einem *Jenner* gegenübersteht, hält der *Wolfhound* immer Distanz, während er im Kampf gegen einen *Panther* immer innerhalb der Minimalreichweite der PPK bleibt. Wie der gemeinsam entwickelte *Hatchetman* verfügt auch der *Wolfhound* über das innovative Cockpitrettungssystem, welches dem MechKrieger auch in feindlicher Umgebung einen sicheren Ausstieg erlaubt. Obwohl der *Wolfhound* dafür in einer aufrechten Position mit einer freien Flugbahn ohne Hindernisse sein muss, hat dieses radikal neue System bereits zahlreiche Leben gerettet.

EINSATZ

Letztendlich hat der *Wolfhound*, ergänzend zum Testprogramm durch die Kell Hounds, auch seinen Weg in die Ränge der Söldnereinheit Wolfs Dragoner gefunden. Diese beiden Einheiten nutzten die Gelegenheit des Vierten Nachfolgekrieges, um den Mech zu testen und das Ergebnis beeindruckte viele Beobachter. Besonders erfolgreich waren *Wolfhounds* gegen die primären leichten Mechs des Kombinat, den *Panther* und den *Jenner*. Nach dem Krieg bestellte das Vereinigte Commonwealth große Mengen an *Wolfhounds*, um damit leichte Einheiten in den beiden Armeen der Allianz auszustatten. Bis zum Krieg von 3039 waren die *Wolfhounds* auf die Hauseinheiten der beiden Häuser sowie deren loyalste Söldnereinheiten beschränkt. Im Gegensatz zu vielen anderen Mechs nahm der *Wolfhound* in diesem ein Jahr andauernden

Krieg nicht an vielen Schlachten teil, so dass Haus Kurita nur eine Handvoll erbeuten konnte. Das Kombinat war von der Maschine beeindruckt, jedoch verbot ihre Kultur einen Nachbau eines „unterlegenen, minderwertigen“ Mechs eines anderen Hauses, so dass das Kombinat die Mechs auseinanderbaute und untersuchte: Dies führte etwa ein Jahrzehnt später zur Entwicklung des fortschrittlicheren *Wolftrap*.

VARIANTEN

Da es ein sehr neues Design ist, sind aktuell keine existierenden Varianten des *Wolfhound* bekannt, obwohl es Berichte gibt, das einzelne MechKrieger den Rückenlaser gegen einen zusätzlichen Wärmetauscher oder einen nach vorne positionierten Laser tauschen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Major Daniel Allard: Als ein Mitglied der legendären Kell Hounds, bekam Daniel Allard den ersten Prototypen des *Wolfhound* zur Nutzung, da er nach der Zerstörung seiner *Valkyrie* in 3027 ein Hauptmann ohne Mech war. Er sollte ihn später in vielen bekannten Schlachten benutzen, ehe er zum kommandierenden Offizier der Kell Hounds ernannt wurde.

Truppenkommandant Melissa Berret: Trotz der heftigen Kämpfe im Krieg von 3039 war der einzige nicht in einer Einheit des Vereinigten Commonwealths eingesetzte *Wolfhound* nicht unter dem Banner von Haus Kurita zu finden, sondern in der Liga Freier Welten. Obwohl sie durch die Dritten Crucis Lancers auf Marcus schwere Verluste erlitten, gelang der 25. Marik-Miliz ein einziger Erfolg während der Kämpfe; ein Ablenkungsangriff von Kapitän Berret. Ihre Lanze lenkte mehrere Kompanien von leichten Lanciers Mechs ab, um Druck von ihrem Regiment zu nehmen, indem Sie mit einer einfachen „schlag zu und renn weg“-Taktik Versorgungsdepots hinter den Lanciers-Linien angriff. Als die Landungsschiffe der 25. endlich zur Evakuierung erschienen, gelang es Berrets Lanze, einen *Wolfhound* mit einem zerstörten Cockpit, zum Rendezvous-Punkt zu gelangen. Durch die vielen Verluste im Feld befördert, übernahm Truppenkommandant Berret den erbeuteten Mech, den sie „Kleine Gefälligkeiten“ nannte, um die Moral der zerschlagenen Truppe zu stärken.

WLF-1 WOLFHOUND

Typ: **Wolfhound**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 35

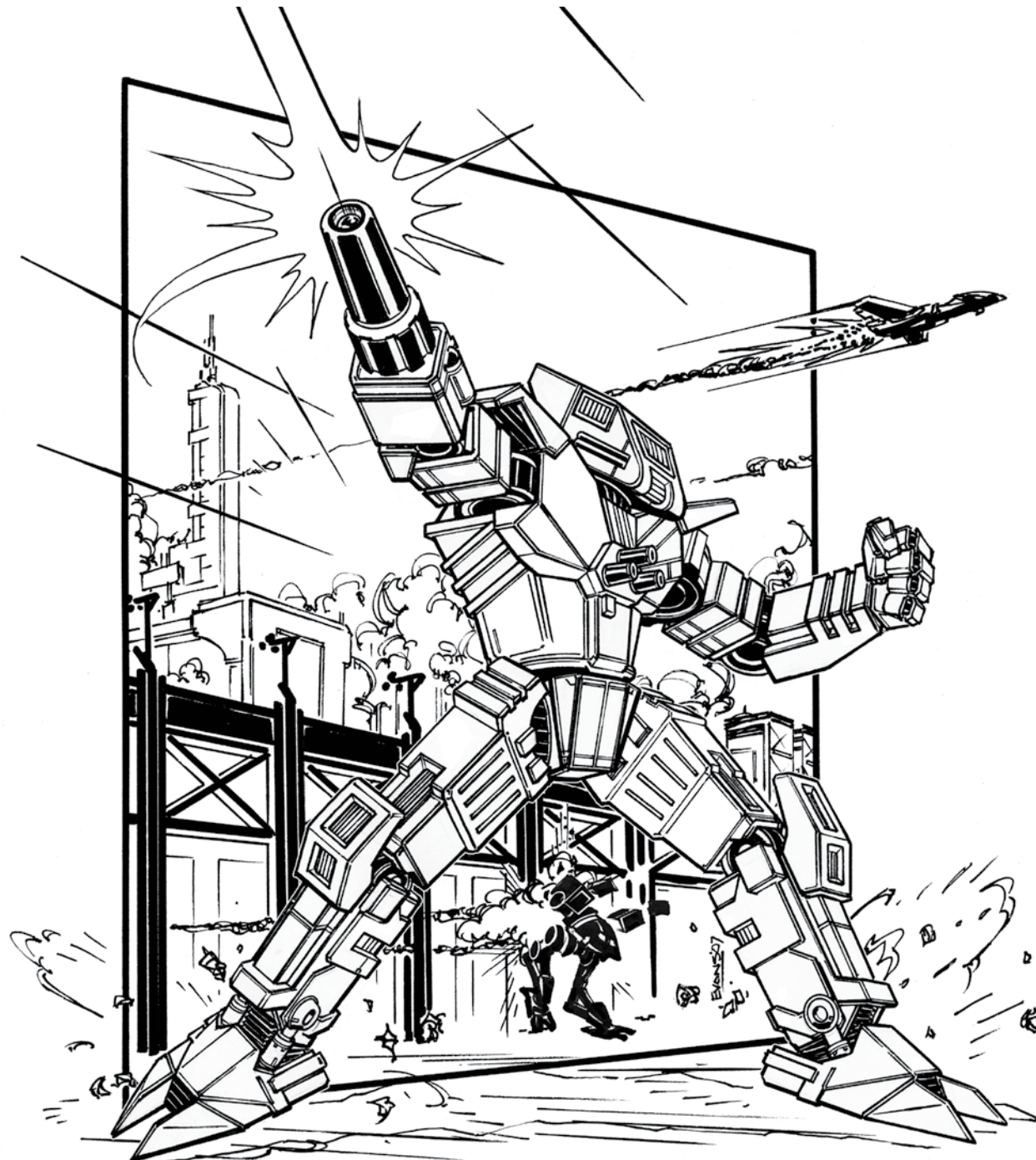
Kampfwert: 932

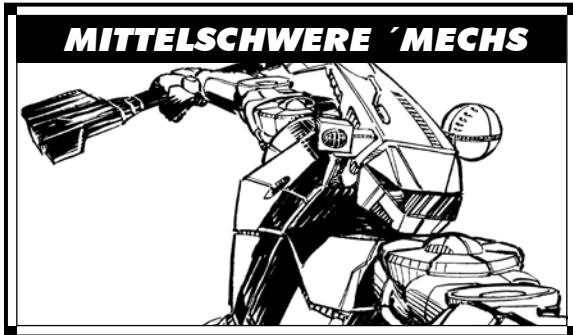
Ausrüstung

Interne Struktur:		3,5
Antrieb:	210	9
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	120	7,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	11	16
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	8	11
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	6	12
R/L Bein	8	16

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Schwerer Laser	RA	2	5
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	TM	1	1
Mittelschwerer Laser	TM (R)	1	1





Masse: 45 Tonnen

Rumpf: Chariot Typ II

Reaktor: GM 180

Reisegeschwindigkeit: 43 Km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 Km/h

Sprungdüsen: Luxor 2/Q

Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Durallex Medium

Bewaffnung:

1 Defiance Killer Autokanone

2 Defiance B3M Mittelschwere Laser

Hersteller: Defiance Industries

Primärer Herstellungsort: Hesperus II

Kommunikationssystem: TharHes Thalia HM-22

Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Ares 8-a

ÜBERSICHT

Der HCT-3F *Hatchetman* ist ein sehr unüblicher Mech. Obwohl er vom Lyranischen Commonwealth in Auftrag gegeben wurde, stammt das Design ursprünglich aus dem NAIW der Vereinigten Sonnen. Da er die erste wirkliche technische Innovation seit dem Ende des Sternenbundes werden sollte, sorgte sein Produktionsstart durch Defiance Industries im Jahr 3023 für großes Aufsehen in der Inneren Sphäre.

EIGENSCHAFTEN

Der *Hatchetman* ist mit einem Beil, seinem Markenzeichen, bewaffnet und glänzt besonders im Häuser- und Nahkampf. Die Killer-Autokanone ist eine zuverlässige und effiziente Waffe und dadurch, dass sie im rechten Torso angebracht ist, ist sie gut durch die Panzerung geschützt. Durch die Kon-

struktionsidee mit zwei 10-Schuss-Munitionsgürteln, die vom *Enforcer* der Vereinigten Sonnen ausgeliehen wurde, kann die Autokanone 20 mal feuern. Zwei an den Armen montierte mittelschwere Laser unterstützen die Hauptwaffe.

Wenn der *Hatchetman* in seiner bevorzugten Umgebung eingesetzt wird, kompensieren die Sprungdüsen die langsame Geschwindigkeit des Mechs. Dennoch kann der *Hatchetman* aufgrund seines Mangels an Geschwindigkeit und Panzerung auf offenem Gelände in Nachteil geraten.

Der vielfältige Ares-8a Kampfcomputer des *Hatchetman* bemerkt herankommende Raumjäger und unterstützt seinen Piloten bei der Bekämpfung dieser. Die System-Sensoren sind in der gepanzerten Kugel links neben dem Kopf montiert.

Das unüblichste Element des *Hatchetman* ist die revolutionäre Rettungsautomatik. Der komplette Kopf wird vom beschädigten Mech abgesprengt und raketentriebene Düsen tragen ihn davon. Da dieses System in der Theorie sicherer als die herkömmlichen Rettungssysteme ist, hat es große Popularität erreicht und wurde auch in den neuen *Wolfhound* eingebaut. Der einzige Nachteil dieses neuartigen Rettungssystem ist, dass der beschädigte Mech entweder stehen, knien oder mit aufgerichtetem Kopf sitzen und die Flugbahn von jeglichen Hindernissen frei sein muss.

EINSATZ

Die ersten produzierten *Hatchetmen* wurden dazu genutzt, die Garnison größerer Lyranischer Städte zu verstärken. Angespornt durch frühe Erfolge erbaten auch andere Einheiten den Mech, um „zusammengeflickte“ Mechs aus den Nachfolgekriegen zu ersetzen, obwohl er gar nicht für eine generelle Verbreitung vorgesehen war. Als Verbündeter des Commonwealth bekamen auch die Vereinigten Sonnen *Hatchetmen* kurz vor dem Vierten Nachfolgekrieg geliefert. Da durch die Nutzung des *Enforcers* bereits ein ähnlicher Mech bekannt war, wurde der *Hatchetman* schnell ein Favorit in Einheiten, wie den ersten Kathil Ulanen und den Crucis Lanciers. Das erste Gefecht erlebte der *Hatchetman*, als Elemente der Vierten Proserpina Husaren eine Stadt auf dem Lyranischen Planeten Seven angriffen. Oberst Kesters Bataillon der 26. Lyranischen Garde war auf dem Planeten stationiert und glücklicherweise hatten sie gerade den neuen Mech erhalten. Indem er seine *Hatchetmen* als Ablenkung nutzte, lockte Kester die Angreifer in eine große Industrieanlage. Unterdessen evakuierte der Rest des Bataillons ein Krankenhaus und einen Universitätskomplex, der sich im Radius der Feindbewegungen befand. Inmitten der Türme und Gänge des Industriekomplexes ver-

diente der *Hatchetman* sich seinen Namen. Als gegnerische Mechs die gesuchten lyranischen Gardemitglieder aufzustöbern versuchten, tauchten die *Hatchetmen* aus ihren Verstecken auf, um die MechKrieger des Kombinats zu überraschen. Sie schossen diese aus kürzester Distanz entweder ab oder spalteten den Gegner mit dem Beil in zwei Hälften.

VARIANTEN

Der *Hatchetman* ist eine der Entwicklungen, welche das entstehende Vereinigte Commonwealth für die Optimierung mit den wieder entdeckten Technologien vorgesehen hat. Eine Reihe Prototypen ersetzen die Autokanone durch experimentelle Waffen mit Streumunition.

Dem Draconis-Kombinat gelang es, einen *Hatchetman* basierend auf einem erbeuteten lyranischen Modell zu konstruieren, aber die Techs von Haus Kurita waren nicht in der Lage, die revolutionäre Rettungsautomatik nachzubauen. Das Design wurde nur halbherzig von den Testpiloten des Kombinats aufgenommen, so dass es letztendlich wieder aufgegeben wurde.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Leutnant Helimar Senton: Als Mitglied in Oberst Kesters Bataillon war Leutnant Senton der erste MechKrieger, der einen bestätigten Abschuss mit dem *Hatchetman* erzielte. Da sein Opfer ein Offizier war und der schaurige Angriff mit einem Beil von den Kameras eines lokalen Nachrichtenteams aufgezeichnet wurde, wurde Senton zu einem lokalen Helden.

In den folgenden Jahren erreichten Senton und sein dunkelgrüner *Hatcheman*, den er „Alien“ getauft hatte, für Schlachten an der Kurita-Front viele Ehrungen. Unter Ihnen waren die Kämpfe auf Kandis, Engadin und Alnasi.

MechKrieger Austin Vorster: Als Mitglied der elitären McKinnons Raiders Haus Davions seit dem Jahre 3023 hat Austin Vorster nahezu sein gesamtes Erwachsenenleben in dieser Kompanie verbracht. Jahre harter Kämpfe verwandelten das einstige Greenhorn, der noch „nass hinter den Ohren“ war in einen MechKrieger, der von seinen Kameraden und Vorgesetzten respektiert wird. Austins *Hatchetman* war vorher dem NAIW zugeteilt, wo er Versuchsobjekt einiger experimenteller Modifikationen war. Der Mech hat auf dem linken Arm drei mittelschwere Laser montiert und fungiert als Prüfstand für einen Prototypen einer LB-X10-Autokanone.

HCT-3F HATCHETMAN

Typ: **Hatchetman**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 45

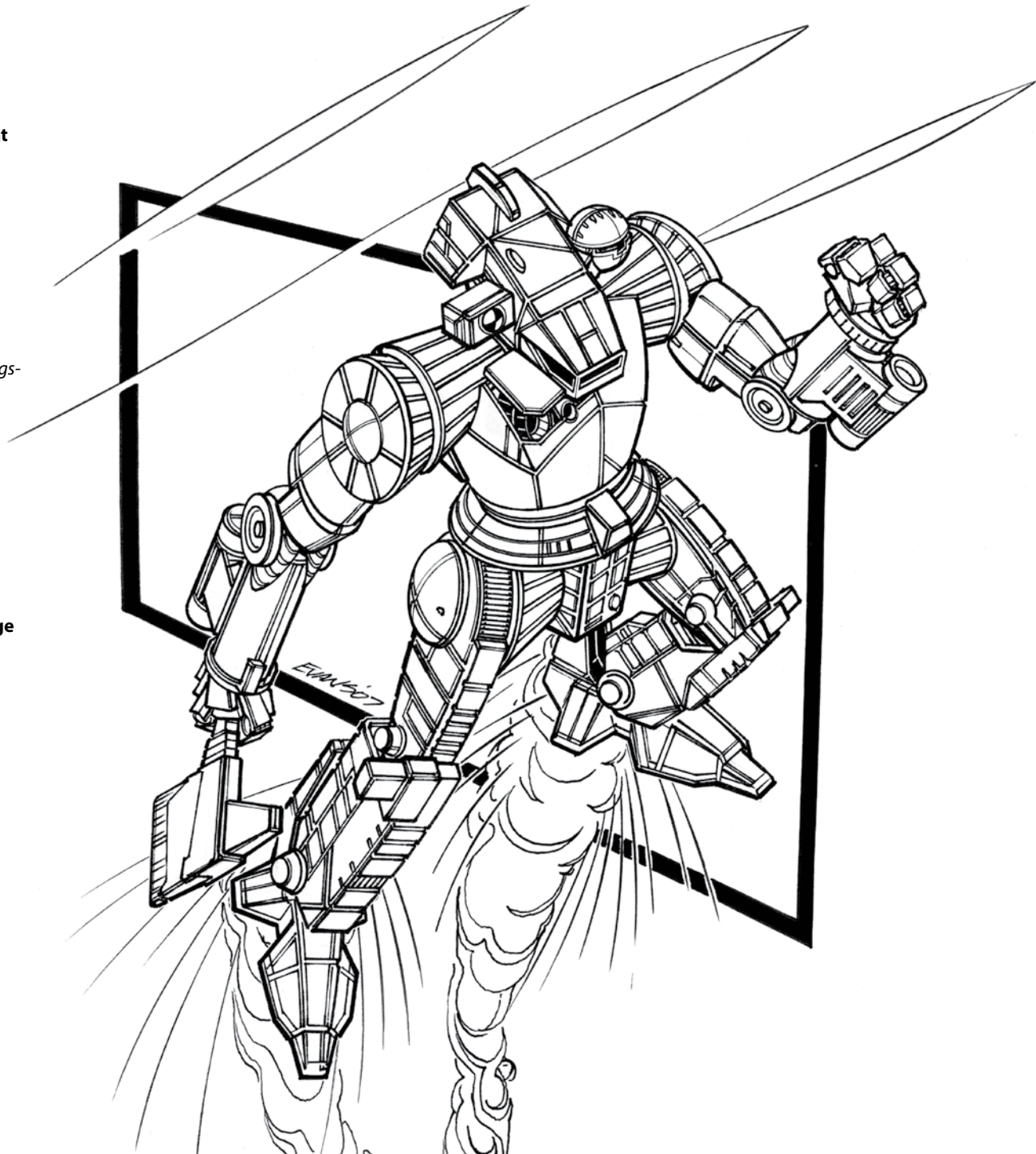
Kampfwert: 854

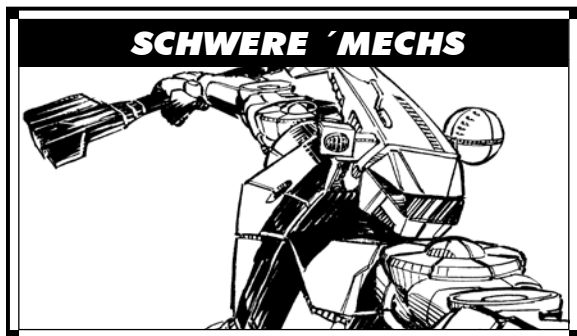
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		4,5
Antrieb:	180	7
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	11	1
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	104	6,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	6
Torso-Mitte	14	14
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	11	14
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	7	11
R/L Bein	11	11

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/10	RT	7	12
Munition (AK/10) 20	TM	2	2
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Beil	RA	3	3
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1





Masse: 70 Tonnen

Rumpf: Erdwerk CTF

Reaktor: VOX 280

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: keine

Sprungreichweite: keine

Panzerung: Kallon Royalstar

Bewaffnung:

1 Ceres Metall Smasher PPK

1 SarLon Autokanone Typ 10

4 Ceres Metall Mittelschwere Laser

Hersteller: Erdwerk

Primärer Herstellungsort: Tikono, Grand Base

Kommunikationssystem: CommuTech Multi-Channel 10

Ortungs-/Zielerfassungssystem: BlazeFire Sightlock

ÜBERSICHT

Carver 5 wurde im Jahre 2953 durch die Liga Freier Welten erobert und so wurde der Konföderation Capella ihre lebenswichtigen Produktionsstätten für schwere und überschwere BattleMechs genommen. Die Kämpfe zur Befreiung dieser Welt dauerten drei Jahre und als sich der Staub gelegt hatte, waren die Carver-5-Produktionsstätten nur noch brennende Ruinen. Als Ergebnis hatte die Konföderation Capella während der letzten Jahre des Dritten Nachfolgekrieges kaum noch schwere BattleMechs. Folglich war die Entwicklung des *Cataphract* eine Folge der Knappheit an schweren Mechs in der Konföderation Capella. Doch was als eine der stolzesten Entwicklungen in der Geschichte Haus Liaos im 31. Jahrhundert gedacht war, wurde zum Symbol der schlimmsten Niederlage der Konföderation.

EIGENSCHAFTEN

Die industrielle Basis der Konföderation war ruiniert und durch den Vierten Nachfolgekrieg nicht mehr in der Lage, schwerere Mechs als den *Vindicator* herzustellen. Allerdings konnten einzelne Fabriken immer noch Einzelteile schwerer Mechs herstellen. Der *Cataphract* war das Ergebnis dieses Mischmaschs an vorhandenen Teilen. Herzlos als „Franken-Mech“ bezeichnet, ähnelt der *Cataphract* auf dem Papier einem „watschelnden Haufen“ aus notdürftig zusammengebauten Komponenten, welche bereits gelegentlich in anderen Mechs die Nachfolgekriege beehrt hatten. Die Arme, der Torso und der rechte Arm basieren auf dem *Marauder* und viele Teile des *Phoenix Hawk* wurden ebenfalls integriert. Der linke Arm war ursprünglich der rechte Arm eines *Shadow Hawk* (der erste Prototyp hat gegenwärtig immer noch den Handaktivator eingebaut). Aber anders als der befürchtete, notdürftig zusammengebaute mechanische Alptraum wurde der *Cataphract* gewissenhaft entwickelt und die Teile für ihre Rolle an der Maschine angepasst. Vielleicht war das Ergebnis optisch nicht zufriedenstellend, aber er war sowohl funktionsfähig und er konnte (und das war das Entscheidende) durch die Konföderation gebaut werden.

Mit dicker Panzerung beschichtet, kann der *Cataphract* einigen Schaden absorbieren. Aber was noch wichtiger ist, er kann auch austeilen. Auf längere Distanz verschafft die Ceres Metall Smasher PPK (vom *Vindicator* ausgeliehen) kombiniert mit der Sarlon Autokanone eine grausame Schlagkraft. Im Nahkampf verschafft ein Quartett von mittelschweren Lasern von Ceres Metall sowohl von vorne als auch im Rücken Feuerkraft auf kurze Distanz.

EINSATZ

Der *Cataphract* war dafür vorgesehen, innerhalb der Konföderation Capella der schwere „Standard“-Mech zu werden, aber der Verlust von Tikonov im Vierten Nachfolgekrieg lies diese Pläne entgleisen. Dadurch waren es die Truppen des Hauses Davion, welche das neue Mechdesign in großer Anzahl zugeteilt bekamen. Auf den durch die Armee der Vereinigten Sonnen eroberten Welten nutzen viele der an der erfolgreichen Operation Ratte teilnehmenden Einheiten die dort erbeutete oder hergestellte Ausrüstung für den Wiederaufbau Ihrer Truppen. Der *Cataphract* wurde häufig in den Reihen der Crucis Lanciers gesichtet und das Auftauchen eines capellanischen Mechs in den Reihen Davions stiftete im Krieg von 3039 bei den Truppen des Hauses Kuritas an der Draconis-Grenze Verwirrung. Ebenso gelangten die St. Ives Lanciers an einige *Cataphracte*, als sich der St. Ives Pakt von der Konföderation Capella abspaltete.

Die verheerende Niederlage im Vierten Nachfolgekrieg zerstörte den letzten dürrtigen Halt von Kanzler Maximilian Liao zur Realität. Seine Tochter Romano übernahm die Kontrolle über die kümmerlichen Reste der Konföderation Capella. Unter ihrer Führung wurden die kommerziellen Fabriken auf Betelgeuse in eine mit „wichtigeren“ Aufgaben umgewandelt. Mit Folter und Exekutionen als tägliches Druckmittel unternahmen die (überlebenden) Arbeiter hektische Anstrengungen, so dass der *Cataphract* ab 3032 serienmäßig gefertigt werden konnte, gerade rechtzeitig, um an der Gegenoffensive gegen andurische Angreifer teilzunehmen.

VARIANTEN

Im CTF-2X werden im Austausch gegen zwei Wärmetauscher zwei Tonnen Panzerung hinzugefügt. Ein schwerer Laser von Firmir ersetzt die PPK und die Torsolaser sind vorne angebracht. Die am Arm montierten mittelschweren Laser werden durch Hovertec Quad KSR-4-Raketenlafetten am linken Arm ersetzt. Der 2X trägt zusätzlich noch eine Tonne mehr Munition für die Autokanone.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sergeant Major George Lytton: Als Mitglieder der elitären McKinnons Raiders (auch bekannt als Zähne des Fuchses) fungiert die Lytton-Familie seit dem Beginn der Nachfolgekriege als Bodyguards der McKinnons. Lyttons Vater fiel im Vierten Nachfolgekrieg als er Ross McKinnon beschützte. Als hart und kraftvoll gebauter Mann dient George Lytton in derselben Rolle als Beschützer von Ian McKinnon.

Einer der ersten Prototypen des *Cataphracts*, der CTF2X00013, oder besser bekannt als „Glückliche 13“, wurde während der Verteidigung der eingegrabenen Stadt Tikograd erbeutet. Die CTF-2X Variante wurde George als Ersatz für seinen alten und beschädigten *Warhammer* gegeben. Lytton war mehr als glücklich mit seinem neuen Battlemech, nachdem die Techniker Fehler in der capellanischen Herstellung korrigiert hatten. Die „Glückliche 13“ wurde später mit einem experimentellen schweren ER Laser und drei experimentellen Wärmetauschern ausgestattet.

CTF-1X CATAPHRACT

Typ: **Cataphract**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 70

Kampfwert: 1.303

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb: 280

BP Gehen: 4

BP Laufen: 6

BP Springen: 0

Wärmetauscher: 16

Gyro: 3

Cockpit: 3

Panzerungswert: 176

*Interne
Struktur*

Gewicht

7

16

*Panzerungs-
wert*

Kopf 3 9

Torso-Mitte 22 26

Torso-Mitte (Rücken) 9 9

R/L Torso 15 16

R/L Torso (Rücken) 6 6

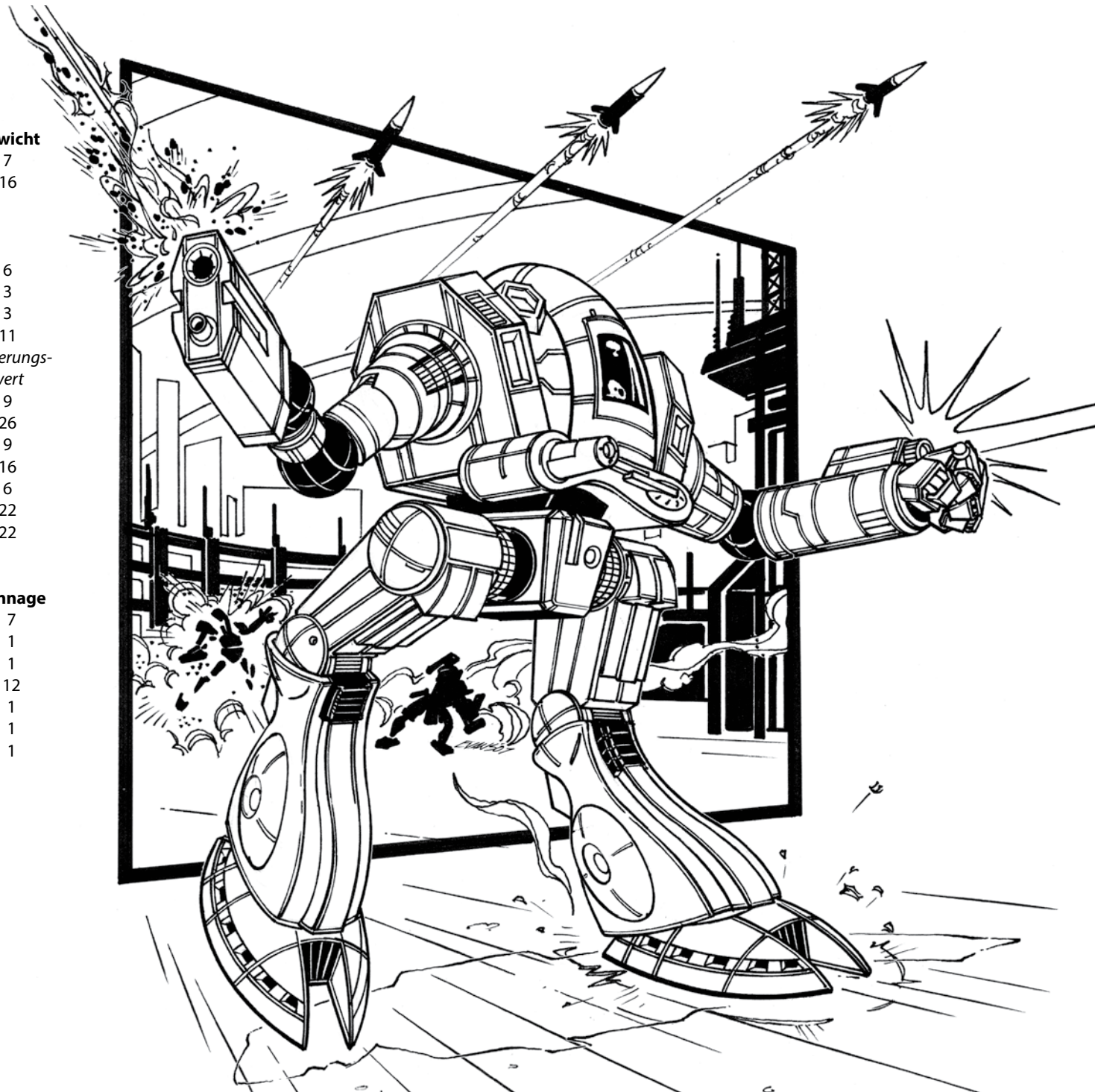
R/L Arm 11 22

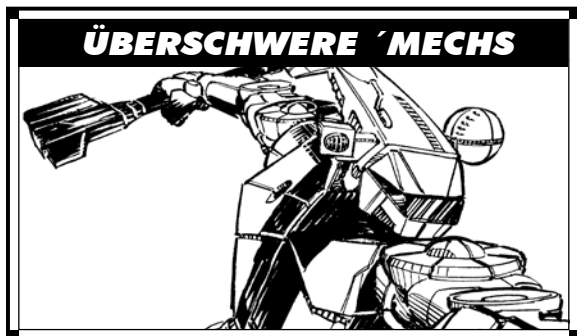
R/L Bein 15 22

Waffen

und Munition

	Position	Kritisch	Tonnage
PPK	RA	3	7
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	RT (R)	1	1
Autokanone/10	RT	7	12
Munition (AK/10) 10	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	LT (R)	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1





Masse: 80 Tonnen

Rumpf: Erdwerk VOL

Reaktor: Pitban 320

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Mitchell Argon

Bewaffnung:

2 Tiergart PPK

2 Bical-6 KSR 7 Lafetten

Hersteller: Luthien Rüstungswerke

Primärer Herstellungsort: Luthien

Kommunikationssystem: Colmax 90

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret D2j

ÜBERSICHT

Als ComStar dem Kombinat Hunderte von alten SternerbundMechs übergab, war der zukünftige Koordinator mit dem kurzfristigen Zustrom an Kriegsmaterial nicht zufrieden. Er wünschte sich langfristige Ressourcenvorteile. Einige *Thugs*, in denen schludrige ComStar-Techs zufällig Sternerbund-Technologie vergessen hatten, wurden zu den Luthien Rüstungswerken geschickt, wo die dortigen Ingenieure beauftragt wurden, die verlorenen Technologien so schnell wie möglich wieder neu zu entwickeln. Anstatt eine vorhandene Produktionsstraße umzurüsten, um eine komplett neue Karosserie zu bauen, nahmen die Ingenieure die Bewaffnung des *Thug* und fügten sie dem ansonsten ungeliebten *Charger* hinzu, für den das Kombinat bereits eine Produktionsstraße hatte. Indem sie die *Charger*-Karosserie nutzten, wurde der

Prototyp gerade rechtzeitig vor dem Krieg von 3039 fertig, um den Praxiseinsatz zu erproben. Die dort erfahrenen Lektionen wurden in das Hauptproduktionsmodell, den HTM-27T eingebaut, als die Al Nair Endostahl-Fabrik einige Jahre später wieder aufgebaut wurde.

EIGENSCHAFTEN

Trotz der technologischen Hürden, denen sich die Ingenieure gegenübersehen, war das Ergebnis, der *Hatamoto-Chi*, ein beeindruckender Mech. Seine zwei PPKs wurden zu dieser Zeit als bestmögliche Bewaffnung für einen Mech dieser Größe angesehen und seine 14,5 Tonnen Panzerung waren beachtlich. Der Nachteil dieser starken Panzerung und Bewaffnung ist die begrenzte Wärmeableitung. Nur 17 Wärmetauscher kühlen den Mech, so dass der *Hatamoto-Chi* heiß läuft, wenn er seine beiden Hauptwaffen abfeuert. Dies war der Tatsache geschuldet, dass anstatt des Original-Endostahls des *Thug* eine herkömmliche *Charger*-Karosserie verwendet wurde.

Versorgt mit einer Tonne Munition behält der *Hatamoto-Chi* die großen KSR-Werfer, die im *Thug* Verwendung finden. Viele Piloten haben wegen dieser geringen Munitionierung protestiert, aber die Entwickler planten dies als Maßnahme, damit die Piloten gezwungen sind, auf Distanz zu bleiben, um die Chance zu minimieren, dass ein zerstörter *Hatamoto-Chi* Prototyp in feindliche Hände gelangt. Nachdem zunächst viele hochrangige Offiziere und Kommandanten, die vermeintlich außerhalb intensiver Gefechte stehen, den Prototypen erhielten, akzeptierten manche diese Erklärung, während andere unnachgiebig blieben.

EINSATZ

Da der HTM-26T nur einen einzelnen begrenzten Testlauf kurz vor dem Krieg von 3039 hatte, wurden die Prototypen für ausgedehnte Tests größtenteils auf verschiedene Regimente verteilt. Ihr Erscheinen verwirrte die Kampfcomputer der Verbündeten, da sie sie mit *Chargern* verwechselten. Im Anschluss an den Krieg von 3039 wurden die MechKrieger nach Ihrem Feedback zur Leistung des Mechs befragt. Bei einem erhitzten Austausch zwischen den Piloten der *Hatamoto-Chis* und den Beobachtern der Luthien-Rüstungswerke wiesen die MechKrieger auf die zahlreichen Gelegenheiten hin, in welchen der Mech in der Mitte des Gefechts keine KSR-Munition mehr hatte, während die Beobachter trocken vermerkten, dass dies ebenfalls die Zerstörung knapp eines Dutzends Maschinen verhindert hatte, da Reparaturen nach den Kämpfen zeigten, dass interne Beschädigungen nicht nur die leere

Munitionsbucht durchdrungen hatten, sondern ebenso den Ort, für den eine zweite Munitionsbucht vorgesehen gewesen war, sofern die Entwickler dieses Gewicht nicht hätten einsparen müssen.

Das Model 27T erschien in den frühen 3040er Jahren und beendete die Debatte im Guten. Die Möglichkeit der Massenproduktion von Endostahl erlaubte eine größere Raketenmunitionierung. Überhitzung blieb allerdings weiterhin ein Problem, da das Kombinat keine Massenproduktion von doppelten Wärmetauschern bis kurz nach Beginn der Clan Invasion hinbekam.

VARIANTEN

Die Luthien Rüstungswerke zogen einen Vorteil aus dem geräumigen modularen Torso, welcher der Karosserie des *Chargers* entstammte, um eine Fülle an Varianten zu entwickeln. Indem manchmal Autokanonen montiert wurden, wurde ein Versuch unternommen, Mechs zu duplizieren, zu denen die VSDK keinen Zugang hatten, während andere Varianten (welche LSR-Werfer oder einen schweren Laser, anstatt KSR-Werfer hatten) von den LRW entwickelt wurden, um ein in sich abgeschlossenes Design zu erlangen, das verkauft werden konnte, ohne sich Sorgen um das Zubehör von Zulieferern machen zu müssen. Dies steuerte zur Konfusion alliierter Truppen bei, deren Geheimdienste nicht genau bestimmen konnten, über welche Möglichkeiten ein *Hatamoto-Chi* verfügt, so dass man nicht genau sagen konnte, ob es ein *Hatamoto-Chi* oder eben nur ein modifizierter *Charger* ist.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Krystal Lutheran: Einem Mitglied der achten Donegal Guards, MechKriegerin Krystal Lutheran, wurde die erste Zerstörung eines *Hatamoto-Chis* während der Kämpfe auf Altai zugeschrieben. Ihr wurden ebenso der zweite und der dritte Abschuss über mehrere Tage des Kampfes hinweg zugeschrieben, aber angeblich wurde sie immer frustrierter, da sie glaubte, dass sie den selben Mech immer und immer wieder zerstören würde, nur um ihn am nächsten oder übernächsten Tag mit geringen Narben wieder auf dem Schlachtfeld vorzufinden (voll und ganz möglich, angesichts der Leichtigkeit, mit der ein *Charger* oder *Hatamoto-Chi* repariert werden kann). Sie wurde durch eben diesen *Hatamoto-Chi* mit einem PPK-Treffer ins Cockpit ihres *Archers* nach sieben Tagen anhaltender Kämpfe getötet.

Typ: **Hatamoto-Chi**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 80

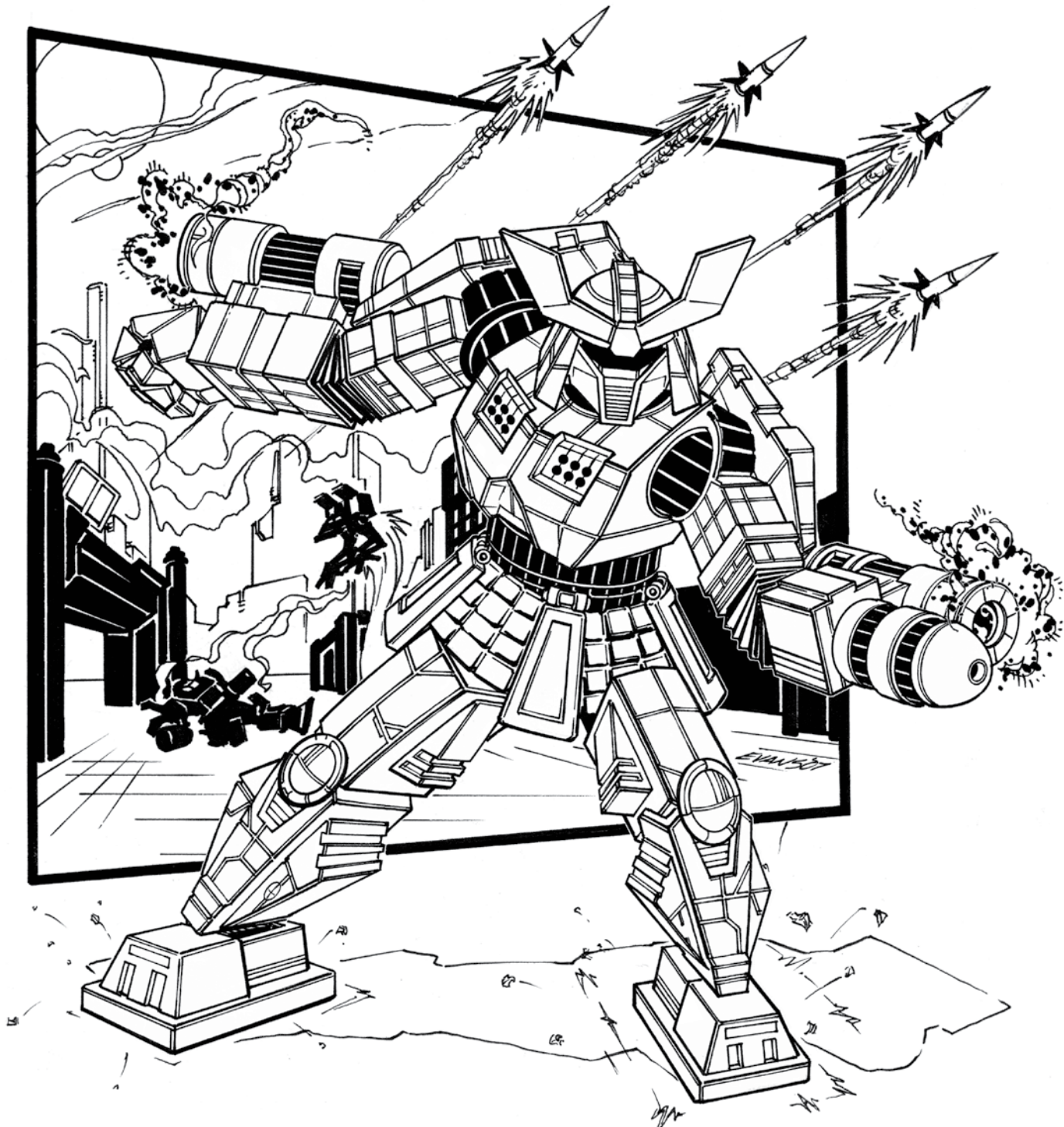
Kampfwert: 1.536

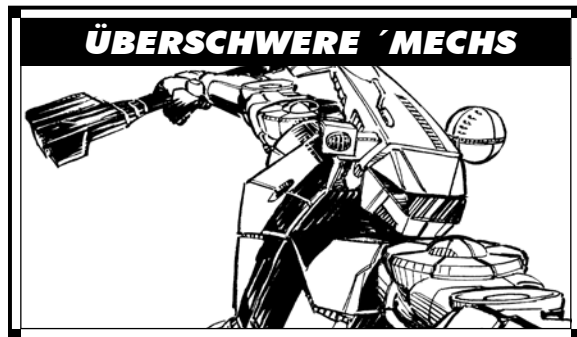
Ausrüstung

Interne Struktur:		8
Antrieb:	320	22,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	17	7
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	232	14,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	33
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	17	24
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	13	25
R/L Bein	17	33

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
PPK	RA	3	7
PPK	LA	3	7
KSR-6	RT	1	3
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
KSR-6	LT	1	3





Masse: 90 Tonnen

Rumpf: Alshain Class 100-X

Reaktor: Hermes 270

Reisegeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: keine

Sprungreichweite: keine

Panzerung: Wakazashi Standard Platten mit CASE

Bewaffnung:

2 Tronel VI-X Schwere Laser

2 Holly LSR-10 Lafetten

4 Imperator Smoothie-2 Autokanonen

Hersteller: Luthien Rüstungswerke

Primärer Herstellungsort: New Smarkand

Kommunikationssystem: Sipher Security II

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Matabushi Sentinel-4

ÜBERSICHT

Im Jahr 3036 nahmen die Luthien Rüstungswerke zusammen mit diversen höherrangigen Offizieren, Wissenschaftlern, Forschern und sogar graduieren Studenten am Projekt *Daboku* („Rabauke“) teil. Ursprünglich als Think-Tank gedacht, wurde diese kleine Gruppe vom Koordinator persönlich damit beauftragt, die Sternenbundtechnologie des auf dem Planeten Helm gefundenen Kernspeichers zu untersuchen. Ebenfalls sollte das, was auch immer der Drache an Ausrüstung aus dem von Theodore Kurita ausgehandelten Deal mit ComStar erworben hatte, unter die Lupe genommen werden. Aufgrund der unterschiedlichen politischen Zusammensetzung seiner Mitglieder von Anfang an zum Scheitern verurteilt, war das beste Ergebnis, das erzielt wurde, die Idee zu einem neuen überschweren Mech. Der *Daboku* war als Mech für Kämpfe

auf Reichweite gedacht, mit einer ähnlichen Rolle, die der von IBMU konzipierte *Awesome* ausübt (sogar die Karosserie wurde optisch kopiert). Uninspiriert und verzweifelt versuchten sie ein Ergebnis zu erreichen, woraufhin das Projekt aufgrund des Erfolges mit der Hatamoto-Serie in die Hände von LRW geschoben wurde.

Der *Daboku* debütierte ohne großes Drumherum im Jahr 3038 und erntete fast sofort den Spott eines fast jeden VSDK-Piloten. Ein kurzer Testlauf mit 300 Exemplaren wurde produziert, bevor die Linie eingestellt und überarbeitet wurde. Die Piloten des *Daboku* bemühten sich redlich, um die LRW über die Schwachstellen des Designs bis ins kleinste Detail zu informieren. Nicht selten ergaben Nachbesprechungen seitenweise detaillierte Hinweise und Fehlermeldungen.

EIGENSCHAFTEN

Gedacht als Langstreckenwaffenplattform, wurden dem *Daboku* duale schwere Tronel Laser zusammen mit Holly LSR-Werfern montiert. Vier leichte Autokanonen wurden hinzugefügt, obwohl der *Daboku* mit seinem Übergewicht an Langstreckenwaffen seine Gegner leicht von weitem wegputzen kann. Da er nur über eine unzureichende Anzahl an Wärmetauschern verfügt, neigt der Mech zu schnellem Überhitzen.

Eine große Portion der Probleme des *Daboku* resultierten aus dem Versuch, den *Awesome* zu kopieren und der Erwartung, dass er mit einer anderen Waffenzusammenstellung und anderen Systemkomponenten funktionieren würde. Der Rahmen war zu schmal, um die multiple Waffenversorgung für die Autokanonen zu handhaben. Erschwerend kam das konstante Klemmen des Holly-Auflademechanismus hinzu. Die Tronel Laser überhitzten notorisch und dank der Inkompatibilität des Designs konnte kein adäquater Hitzeabweiser für den Auflademechanismus montiert werden. Im Ergebnis neigt das Tronel-System dazu, den Zielschaltkreis kurzzuschließen.

Das größte Problem jedoch war die neue CASE-Technologie, die LRW versuchte aus den diversen SternenbundMechs, die ComStar versehentlich lieferte, zu kopieren. Anstatt die Technologie richtig nachzuvollziehen, kopierten die LRW Techniker die Technologie einfach von Mech zu Mech; und versäumten, dass CASE – obwohl universell konzipiert – über verschiedene Sensoren verfügt, die für jeden Mech individuell eingestellt werden müssen, um es angemessen überwachen zu können und damit die Maschine und seinen Piloten zu schützen.

Als Ergebnis wurde das CASE System unjustiert in nahezu jeden *Daboku* eingebaut. Wenn die unteren Panzerplatten in der Mitte mit genug Kraft getroffen wurden, gingen Geistsi-

gnale an die Sicherheitsmechanismen, die auf eine katastrophale Munitionsexplosion hinwiesen. Es wurde dann umgehend die automatische Stilllegung eingeleitet und der Pilot mit dem Schleudersitz in die Luft befördert, egal ob das System manuell deaktiviert war oder nicht. Viele VSDK-Piloten fanden sich während einer Übungseinheit durch die Luft fliegend wieder, sobald ein Dummy-Geschoss den unteren Torso mit schwererem Aufschlag getroffen hatte.

EINSATZ

Dabokus wurden rechtzeitig an die Grenze zu den Vereinigten Sonnen geliefert, um am Krieg von 3039 teilzunehmen. Mit VSDK-Piloten, die über die Probleme mit dem CASE-System schlecht informiert waren, gingen viele *Dabokus* mit einem ausgelösten Schleudersitz verloren, obwohl sie nur geringen Panzerungsschaden hatten. Als das Problem bekannt wurde, versuchten viele VSDK-Piloten das automatische Abwurfssystem zu deaktivieren, in der Hoffnung, dass das CASE-System sie genügend schützen würde. Als Ergebnis der frühen Verluste gelang es der AVS, sich einige der *Dabokus* als Kriegsbeute zu sichern. Als die Mechs zu lyranischen Einheiten an der Grenze umgruppiert wurden, genossen es nun viele VSDK-MechKrieger auf den „wunden Punkt“ zu schießen und die Lyraner unerwartet in die Luft zu befördern. Die Lyraner erfassten dies jedoch schnell und die *Dabokus* der LCS endeten als Sparringspartner für ihre eigenen, mehr standfesten überschweren Mechs.

VARIANTEN

Es existieren keine bekannten Varianten des *Daboku*, jedoch wurde dessen Karosserie in den erfolgreichen *Mauler* der Jahre ab 3040 überführt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Bushosenshi Nakisawa Eldersage: Einen *Cyclops* steuernd ist dieser unscheinbare MechKrieger des 3. Dieron Regiments dafür berüchtigt, der Pilot gewesen zu sein, der fünf lyranische *Daboku*-Piloten aus ihren erbeuteten Mechs „geschlagen“ hat. Er ist mit den *Dabokus* in den Nahkampf gegangen und wenn sie sich Auge um Auge gegenüberstanden, hat er auf den „wunden Punkt“ der unteren Panzerung eingeschlagen, um die Schleudersitzautomatik auszulösen. BattleRoms dieser außergewöhnlichen, aber lustigen Aktionen können immer noch auf vielen planetaren Computer-Netzwerken gesehen werden.

Typ: **Daboku**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 90

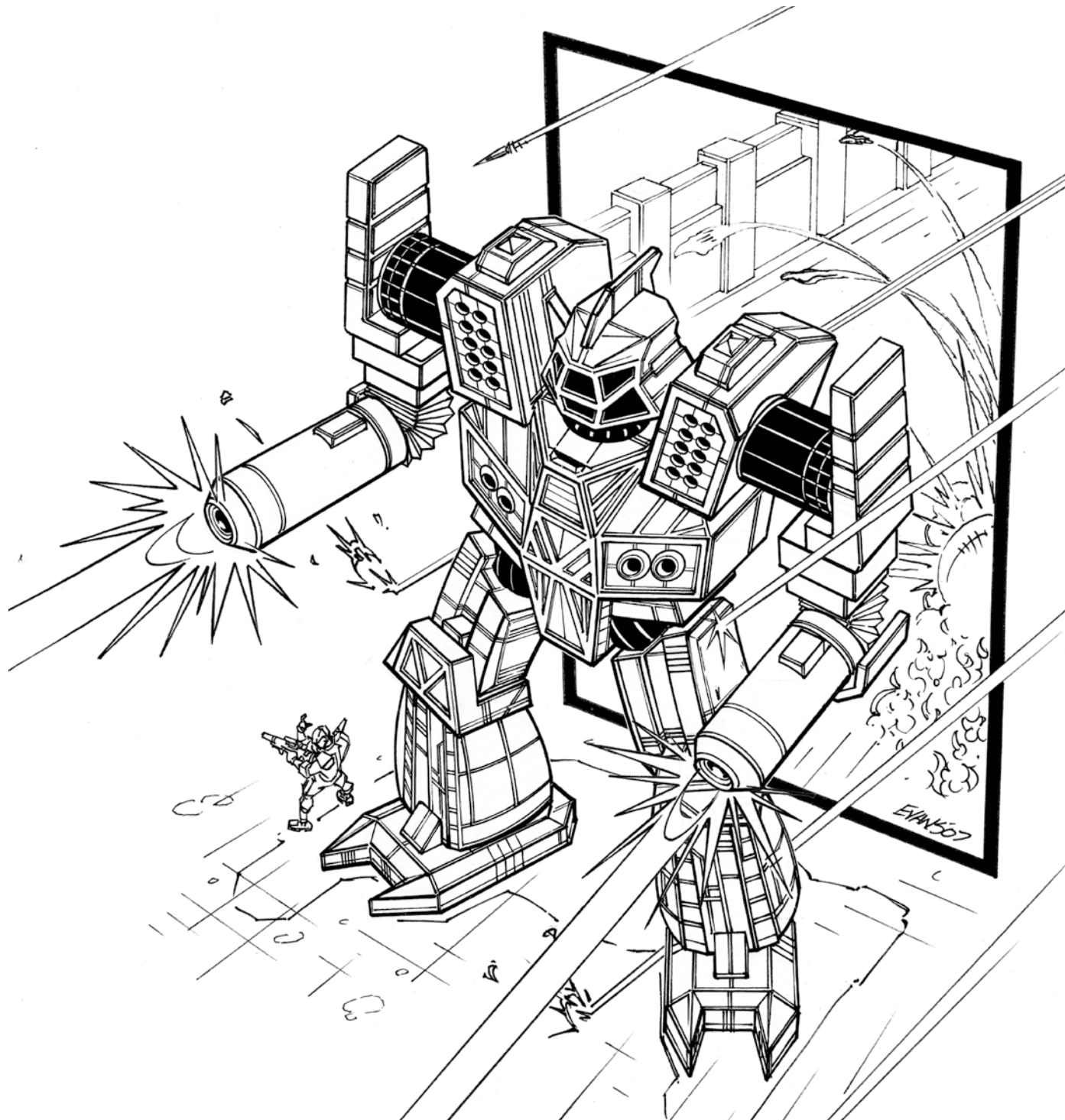
Kampfwert: 1.290

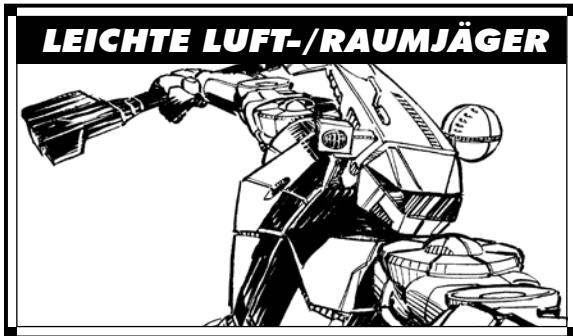
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		9
Antrieb:	270	14,5
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	12	2
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	152	9,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	29	23
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	19	15
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	15	16
R/L Bein	19	20

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Schwerer Laser	RA	2	5
Schwerer Laser	LA	2	5
LSR-10	RT	2	5
Munition (LSR-10) 12	RT	1	1
LSR-10	LT	2	5
Munition (LSR-10) 12	LT	1	1
2 Autokanonen/2	RT	2	12
Munition (AK/2) 45	RT	1	1
2 Autokanonen/2	LT	2	12
Munition (AK/2) 45	LT	1	1
CASE	RT	1	0,5
CASE	LT	1	0,5





Masse: 40 Tonnen

Rumpf: Wakazashi I

Reaktor: Shinobi 240

Panzerung: Shinobi Standard

Bewaffnung:

1 Diverse Optik Schwerer Laser Typ 30

4 Diverse Optik Mittelschwere Laser Typ 20

Hersteller: Wakazashi Enterprises

Primärer Herstellungsort: Schuyler

Kommunikationssystem: Neil 4000

Ortungs-/ Zielerfassungssystem: Chichester ASR-26

ÜBERSICHT

Nachdem der Akira-Report veröffentlicht wurde, verlor das Image des *Shologar* bei den Kurita-Piloten drastisch an Wert. Magon Aeronautics drängte daher darauf, ein neues leichtes Luft-/Raumjäger-Design zu entwickeln und zu produzieren. Abnehmende Verkäufe und der massive finanzielle Abfluss bei der Entwicklung eines neuen Designs waren für die Firma finanziell nicht vertretbar und führten zur Firmenübernahme durch Wakazashi im Jahr 3045. Bei der Prüfung ihres Neuerwerbs entdeckte Wakazashi das *Sai*-Projekt, von welchem bisher lediglich ein einzelner Prototyp produziert worden war. Mit dem Ziel, von dieser Vorarbeit zu profitieren, begann Wakazashi mit dem Bau weiterer Prototypen, um diese einem Praxistest zu unterziehen.

EIGENSCHAFTEN

Da die aerodynamischen Fehler an den Flügeln des Vorgängers vermieden wurden, gelang es dem eher in traditioneller Form konstruierten *Sai*, ein überragender Kämpfer in der

Atmosphäre zu werden. Die Piloten, die den *Sai* in der Atmosphäre fliegen, halten ihn für fast so beweglich wie einen konventionellen Jäger.

Die Hauptintention des *Sai* war es, die besten Ideen seiner häufigsten Gegner zu kombinieren, nämlich die Haltbarkeit des *Sparrowhawk* und die Schlagkraft des *Seydlitz*. Mit einem schweren und einem Quartett mittelschwerer Laser passt die Schlagkraft des *Sai* zu der vieler mittelschwerer Jäger. Die 14 Wärmetauscher erlauben ein kontinuierliches Feuern mit den Waffen und die 7,5 Tonnen Panzerung bieten einen beachtlichen Schutz, in etwa vergleichbar mit der eines *Sparrowhawk*. An einem Punkt mangelt es dem *Sai* allerdings: der Beschleunigung. Obwohl der Shinobi 240-Reaktor eine beachtliche Schub- und Wendemöglichkeit bietet, ist diese immer noch um 20 Prozent geringer als die bei seinem Vorgänger und seinen Rivalen.

EINSATZ

Es wurden lediglich 13 Exemplare für die Praxiserprobung produziert, ehe die Schuyler-Fabrik im Jahr 3048 zur Nutzung der Sternbundtechnologie umgerüstet wurde. Allerdings nutzte das Draconis-Kombinat diese Originalmodelle gut und sandte sie in Übungskämpfe mit dem gefürchteten *Sparrowhawk*, um die Grenzen ihres neuen Jägers zu testen.

VARIANTEN

Der S-3 war zu kurz in Produktion, um bedeutende Varianten zu produzieren, einige der Original-Entwickler schlugen jedoch vor, die Waffen ähnlich der des Vorgängers *Shologar* zu konfigurieren. Dies würde die Hauptwaffe zu einer PPK aufrüsten und Kurzstreckenraketenwerfer an den Flügeln montieren. Dieser Plan verließ jedoch nie das Zeichenbrett der Entwickler.

AUFRÜSTUNGEN

Der Original S-4, heutzutage als S-4X bezeichnet, war der erste bekannte massenproduzierte Luft-/Raumjäger, dem ein Extra-Leicht-Reaktor eingebaut wurde (bis zur kürzlichen Enthüllung, wie weit fortgeschritten die königlichen Einheiten des Sternbunds bereits ausgerüstet waren). Zudem wurde die Panzerung dem neuesten Stand der Technik angepasst und die Bewaffnung zu schweren Extremreichweiten-Lasern und auf den Flügeln montierten mittelschweren Impulslasern auferüstet, die nun von 21 einfachen Wärmetauschern gekühlt wurden. Unglücklicherweise wurde die den S-4 pro-

duzierende Fabrik relativ schnell während der Clan-Invasion durch Clan Nebelparder erobert. Die Clanner sahen einen Vorteil darin, das „ehrenvolle“ Kombinat zu beschämen und nutzten diese Möglichkeit, indem sie den *Sai* mit Clan-Technologie ausstatteten und selber einsetzten. Dieser S-4C war gänzlich mit eingebauter Clan-Bewaffnung ausgestattet, während die Karosserie auf einigen in der Fabrik gefundenen Entwürfen des Kombinats basierte. Diese Variante trägt zwei Blitz-KSR-4-Werfer in jedem Flügel, eine auf der Nase montierte ER-PPK und 14 doppelte Wärmetauscher, was allerdings Panzerung gekostet hat.

Nachdem die Fabrikanlage nach Operation Bulldogge zurückerobert worden war, gelang es Wakazashi trotz aller Versuche nicht, die Produktion des mit Clan-Tech ausgestatteten S-4C fortzusetzen und rüstete die Produktionsstraße zurück, um eine ähnliche Version zu produzieren. Es war zwar immer noch die S-4 Variante, trug nun aber ein ER-PPK-Modell der Inneren Sphäre mit einem Paar auf den Flügeln montierten verbesserten Artemis KSR-Werfern.

Seitdem sind zwei neue Varianten aufgetaucht. Der S-7 ersetzt die Raketen mit größeren MSR-Gehäusen und erhöht die Raketenmunition um eine Tonne, rüstet dafür aber die Nasenbewaffnung auf ein Paar mittelschwerer ER-Laser zurück. Diese Version wurde häufig als Langstreckenpatrouille oder Eskort-Fahrzeug auf vielen Grenzwelten gesichtet. Die andere Variante ist als S-8 bekannt. Sie kehrt zur originären Konfiguration mit mittelschweren Zwillingen-ER-Lasern in jedem Flügel zurück und ergänzt ein Paar leichte PPKs in der Nase. Der S-8 ist mit 9 Tonnen Ferro-Fibrit Panzerung verkleidet.

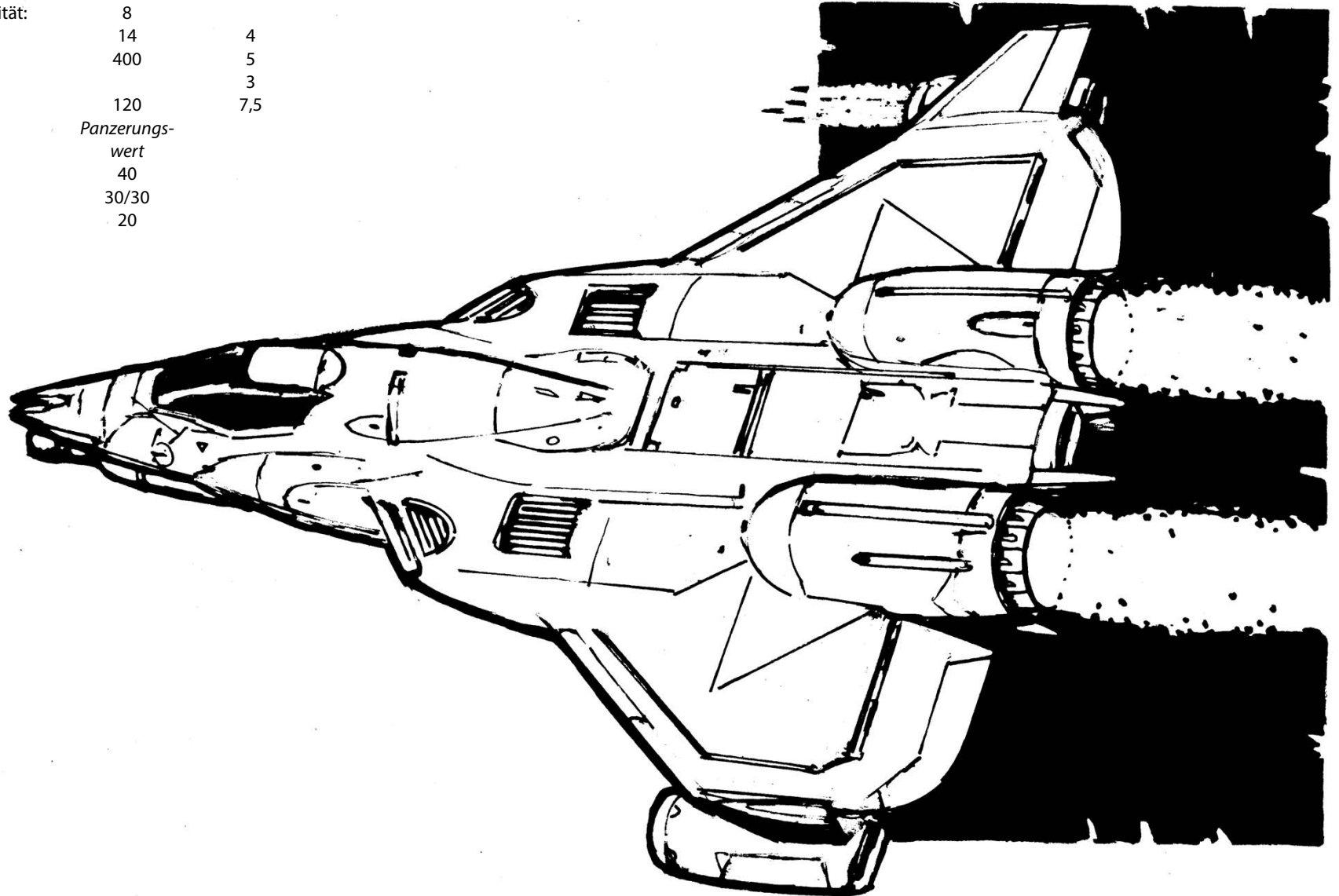
BEMERKENSWERTE PILOTEN

Tai-i Reggie Hotspurn: Tai-i Hotspurn bekam eine *Sai* für einen Feldtest gegen das Vereinigte Commonwealth zugeteilt und sah dabei mehr Kampfgeschehen mit gegnerischen Einheiten als jeder andere *Sai*-Pilot. Hotspurn hat mehr als ein halbes Dutzend bestätigter Abschüsse in seiner Statistik und hat gelernt kurze und schnelle Gefechte mit gegnerischen *Seydlitz* auszutragen, wo die überragende Feuerkraft des *Sai*, die leichte Panzerung des *Seydlitz* schnell zusammenbrechen lässt. Er hält die für Kurzstreckengefechte geeigneten Sparrowhawks Haus Davions auf Abstand und schält mit seiner überragenden Langstreckenbewaffnung die Panzerung ab, ehe er in den Nahkampf geht und die entblößten Davion Jäger mit seinen mittelschweren Lasern zerfetzt.

Typ: Sai
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Tonnage: 40
 Kampfwert: 959

Waffen und Munition	Position	Tonnage	Hitze	KRW	MRW	LRW	ERW
Schwerer Laser	Bug	5	8	8	8	—	—
2 Mittelschwere Laser	RF	2	3	5	—	—	—
2 Mittelschwere Laser	LF	2	3	5	—	—	—

Ausrüstung		Gewicht
Antrieb:	240	11,5
Sicherer Schub:	8	
Maximaler Schub:	12	
Strukturelle Integrität:	8	
Wärmetauscher:	14	4
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	120	7,5
	Panzerungs-	
	wert	
Bug	40	
Flügel	30/30	
Heck	20	



[Anm. d. Red.: Victor, seit die neuesten Entdeckungen ans Tageslicht gekommen sind, halte ich Caradocs Leitfaden zu den Baureihen des Sternenbundes für derart veraltet, dass sie unbedeutend und nicht zuletzt fehlerhaft geworden sind. Ich habe mir die Freiheit genommen, ein möglichst genaues Bild der heutigen Situation zu zeichnen. - Focht]

Die Entdeckung eines Hegemonie-Datenspeichers erschütterte das Universum sicher nicht im selben Maße, wie der Helm-Datenspeicher, aber dessen historische Enthüllungen werfen ein neues Licht auf die Geschichte des Zeitalters der Kriege und den Sternenbund.

Beispielsweise gilt es heute als bewiesen, dass der ursprüngliche Sternenbund große Fortschritte in unterschiedlichen Bereichen der Militärtechnologie machte. Verschiedene Waffen und Baumaterialien drangen erst zu den Häusern durch, als die Nachfolgekriege ausbrachen. Während die Truppen der Mitgliedsstaaten des Sternenbundes und die regulären Regimenter der Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte für ihre Baureihen nur häppchenweise in den Genuss dieser neuen Technologien kamen, geben die Geschichtsdaten der Clans einen ersten Hinweis darauf, dass die BattleMechs der Königlichen Regimenter weit umfassender mit fortschrittlichen Technologien ausgerüstet waren, als vermutet worden war. Beinahe alle dieser modernen Modelle verschwanden mit Kerensky und nur eine Handvoll blieb zurück. Das ließ ComStar glauben, diese weiterentwickelten Einheiten wären nicht mehr als Unikate. Und selbst bei den Hardware-Vorräten der SBVS auf Terra, welche die Grundlage für die ComGuards bildeten, handelte es sich um ausrangierte Modelle, die nicht nach den Spezifikationen der Königlichen Regimenter erstellt worden waren. Viele glaubten, die gewöhnlichen SBVS-Konstruktionen, welche in der Inneren Sphäre zurückblieben, wären die Speerspitze der Technologie und ComStar listete die Modelle irrtümlicherweise im Hardware-Handbuch 2750 auf.

Dank der Verwüstungen der Nachfolgekriege, würde die Innere Sphäre Jahrhunderte brauchen, um wieder dasselbe Technologieniveau zu erreichen. Systeme um Systeme wurden verheert, wertvolle Fabriken und Datenbanken zerstört und all jene getötet, die in der Lage gewesen wären die Vergangenheit wiederherzustellen. Durch den Verlust der technologischen Infrastruktur und dem dazugehörigen Fachwissen waren viele Zugeständnisse und Kompromisse nötig, um selbst die verbliebenen Konstruktionen des Sternenbundes am Leben zu erhalten oder – deutlich seltener – weiterhin zu produzieren.

Viele Bewohner des 31. Jahrhunderts, die den notdürftig geflickten Hinterlassenschaften des Sternenbundes begegnet sind, glaubten diese wären Besondere, manchmal sogar einmalige Maschinen. Es sollte noch bis zum Krieg von 3039 dauern, bis diese Originalmodelle – oder zumindest jene, welche der Sternenbund seinen Mitgliedsstaaten zur Verfügung gestellt hat – mit den Geisterregimentern des Kombinat und der Enthüllung der ComGuards wieder in großer Stückzahl auftauchten.

Natürlich ist es nun nachvollziehbar, warum unsere Eltern und Großeltern einen knarrenden SBVS-*Lancelot*, abgespeckt auf einen Standard-LNC25-02, fälschlicherweise für ein außergewöhnliches Gerät hielten. Sorgfältiges Studium der Aufzeichnungen, die von Wolfnet in den 3050ern enthüllte wurden, offenbarten zahlreiche Fehler, Abweichungen und gut organisierte Kampagnen, um die einst so fortschrittlichen Baupläne zurückzuhalten. So wurden Fachleute nicht nur effektiv an der Einsicht in die Pläne und deren Vervielfältigung gehindert, als die Häuser und ComStar versuchten ihre Feinde davon abzuhalten das Wissen um diese zukunftssträchtigen Technologien wiederzuerlangen, sondern auch dabei behindert, den Vorteil wiederhergestellter Sternenbundmodelle gegen ahnungslose Mächtegegner zu maximieren.

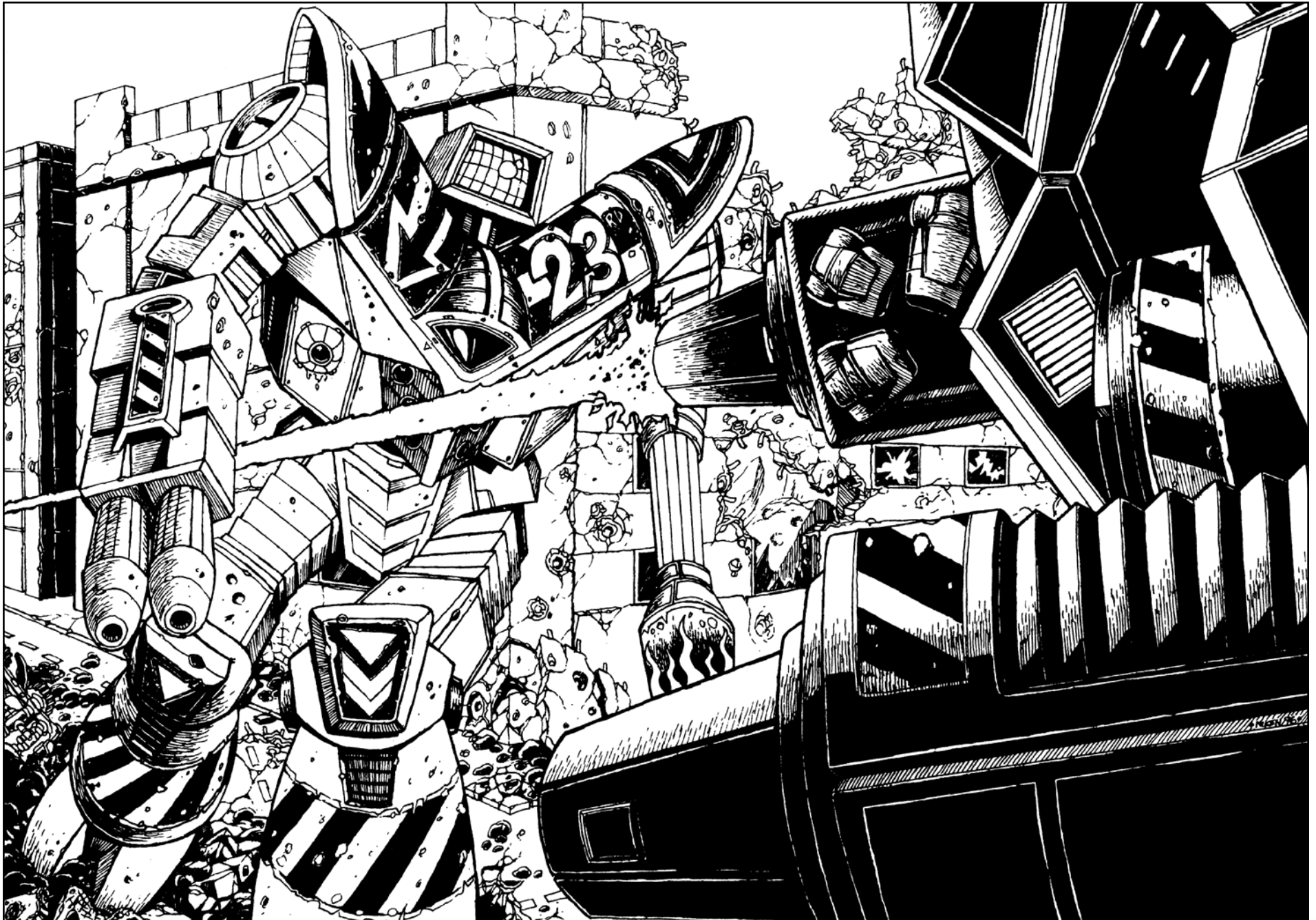
Doch nicht alle Modelle der Sternenbund-Ära verschwanden aufgrund von Desinformation ComStars und der Anti-Technologie-Maßnahmen. Baureihen wie der *Mercury*, der *Exterminator* und der *Crockett* überlebten die Nachfolgekriege leider nicht, trotz unterschiedlichste Anstrengungen, die Produktion mittels unbefriedigendem Equipment wieder aufzunehmen. Kallon Industries zum Beispiel versuchte sich 3007 an der Herstellung des *Exterminators*, um seinen berühmten *Wolverine* zu ersetzen. Allerdings gab es kein Interesse an einem „minderbemittelten“ *Exterminator*, welcher deutlich leistungsschwächer als der *Wolverine* war, den er vertreten sollte. Nur 25 dieser abgespeckten Modelle wurden gebaut und kein einziges überlebte den Vierten Nachfolgekrieg. Der *Mercury* und der *Crockett* hingegen starben ehrenhaft auf den Schlachtfeldern. Allerdings hatte die letzte dieser Maschinen, kaum noch Ähnlichkeit mit den originalen Mechs, da sie nur notdürftig mit minderwertigen Ersatzteilen zusammengeschaubt worden war, um sie über die Jahrhunderte am Laufen zu halten.

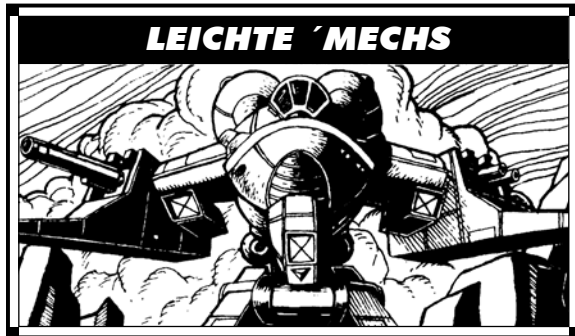
Schließlich begann irgendjemand im Ödland einer ehemaligen Hegemonie-Welt herumzustochern und den allgemein akzeptierten historischen Errungenschaften eine neue Wendung zu geben (als Teil der Vereinbarung, in Folge derer ich eine Kopie des Speicherkerns erhalten habe, ist es mir nicht gestattet zu sagen wer – oder wo es ursprünglich gefunden wurde ...- aber bald wird jedermann alles erfahren). Ich bin mir nicht sicher, warum dieser Jemand genau auf jenen Bunker zuhielt, denn wenn man sich auf die Suche nach einem Lager voll feinsten BattleMechs des Königlichen Regiments der Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte begibt, wird man dort nicht fündig werden. Man sollte nach denselben vielmehr in den spiegelglatten Kratern Ausschau halten, welche die Oberfläche einer Welt sprenkeln, auf der die Bodenstreitkräfte ihr letztes Gefecht gegen die angreifenden Häuser geschlagen haben. Wohlhabende Hegemonie-Planeten (oder genauer gesagt, Ex-Hegemonie-Planeten) verfügten natürlich über das beste Material. Daher musste das Militär eines Hauses oftmals auf Nuklearwaffen zurückgreifen, wenn Zielplaneten so unvernünftig waren, sich dem Haus nicht anzuschließen oder – noch schlimmer – mit einem anderen Haus verbunden war. Aber die militärischen Aufzeichnungen in jenem Bunker enthielten gut sortiert Informationen über die Entwicklung und die Herstellung von Einheiten, die händierend von den noch bestehenden und neu errichteten Militärfabriken der Hegemonie aufgekauft wurden. Und diese Maschinen waren nicht so limitiert wie es ComStar im Hardware-Handbuch 2750 darstellte.

Jene Person jedoch fand in diesem Bunker tatsächlich Mechs - Geister aus einer Zeit, in der BattleMechs wenn überhaupt nur einer bedeutenden, mächtigen Welt zustanden. An irgendeinem Punkt in den dreihundert Jahren vor seinem Niedergang machte sich der Planet die Mühe diese Mechs einzumotten, offenbar in der Überzeugung, die anscheinend überflüssig gewordenen Kampfmaschinen seien es Wert, aufbewahrt zu werden.

Auf die Geschichte der Königlichen Einheiten des ursprünglichen Sternenbundes und ihrer ruhmreichen Ahnen soll an dieser Stelle nicht weiter eingegangen werden. Sie bietet nur den neu und klar umrissenen Rahmen, um zu zeigen, wohin die Themen dieses Kapitels in der Geschichte der BattleMechs des ersten Sternenbundes gehören.

Um diesen Datensatz wieder auf Linie zu bringen, sind hier nun die (nach bestem Wissen und Gewissen) korrigierten Informationen über die Lowtech-Versionen der BattleMechs der Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte, wie sie während der Nachfolgekriege zum Einsatz kamen, genannt. Dargestellt werden jene Konfigurationen, die vor dem Auftauchen der ComGuards gebräuchlich waren. Weil sie vor 3039 ausgelöscht wurden, habe ich die bewusste Entscheidung getroffen, den *Mercury*, den *Exterminator* und den *Crockett* nicht in diese Dateien mit aufzunehmen, damit ein stimmiges Bild und Gefühl für die Zeit entsteht.





Gewicht: 20 Tonnen

Rumpf: Chariot Typ II

Reaktor: GM 120

Reisegeschwindigkeit: 64 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungkapazität: Keine

Panzerung: Durallex

Bewaffnung:

1 Zeus-5 LSR-Werfer

2 Mittelschwere Laser Hellion Spitfire

Hersteller: Ford Military Limited (ComStar-Überholung)

Hauptfertigungsanlage: Terra

Kommunikationssystem: Olmstead 30

Ziel- und Verfolgungssystem: Omicron VII

ÜBERSICHT

Die erste Version des *Thorn* wurde 2490 enthüllt, aber der THE-F bekam ernste Konkurrenz vom LCT-1 V *Locust*, welche von Bergan Industries hergestellt wurde. Erst als Ford das Design mit der neuesten Technologie aufwertete um den THE-N zu erschaffen, begannen sich die Streitkräfte der Hegemonie für den *Thorn* zu interessieren.

Die Abhängigkeit von den fortschrittlichen Technologien sollte sich jedoch als Achillesferse des *Thorns* erweisen. Die verheerenden Nachfolgekriege machten es für die Großen Häuser unmöglich, die Ausrüstung herzustellen oder am Laufen zu halten, das sie nach dem Niedergang des Sternenbundes geerbt hatten. Allein in den Reihen der geheimen ComGuards blieb der *Thorn* einsatzbereit.

Im einunddreißigsten Jahrhundert tauchte der *Thorn* unerwartet im Dienste des Hauses Kurita wieder auf. Primus Myndo Waterly beabsichtigte der Macht der Vereinigten Sonnen

und des Lyranischen Commonwealth entgegenzutreten. Zu diesem Zweck bemühte sie sich die Freie Republik Rasalhaag zu ermutigen, als Bollwerk zwischen dem Lyranischen Commonwealth und dem Draconis-Kombinat zu fungieren, sowie das Kombinat für die unvermeidliche Konfrontation mit dem gerade entstehenden Vereinigten Commonwealth zu stärken. Der Primus versorgte Haus Kurita mit Ausrüstung aus den gewaltigen Lagern, die ComStar während der Nachfolgekriege verborgen hielt. Allerdings beabsichtigte ComStar nicht das Beste vom Besten der Terranischen Hegemonie herauszugeben. Die fortschrittlichsten Komponenten wurden der Ausrüstung entnommen und durch angemessene Äquivalente ersetzt. Als offizieller Grund wurde angeführt, die VSDK hätten weder die Ressourcen noch die Kenntnisse, die Maschinen zu unterhalten.

Bei der Überholung des *Thorns* griff ComStar wieder auf die alten THE-F-Baupläne zurück. Dadurch entstand der vom Draconis-Kombinat eingesetzte THE-S *Thorn*.

EIGENSCHAFTEN

Ursprünglich war der *Thorn* als Aufklärer konzipiert, aber die Konkurrenz durch schnellere oder wendigere Einheiten war zu groß. Letztendlich fand er eine Nische als Infanterieunterstützung, wobei er sich zudem als Jäger von eben jenen Aufklärern einen Namen machte.

Der THE-S *Thorn* büßte seine überlegene interne Endostahl-Struktur und seine CASE (Cellular Ammunition Storage Equipment) ein. Bedenkt man, dass der Austausch des gesamten Skeletts des BattleMechs ein Vorgang ist, der das vollständige Zerlegen und wieder Zusammensetzen notwendig macht, wird deutlich in welchem Ausmaß ComStar gewillt war, das Fehlen jeglicher fortschrittlicher Technologie vorzutauschen. Dieser Prozess wurde jedoch durch die Bauweise des *Thorns* erleichtert, welcher für einfachere Wartung konzipiert war. Techniker können sogar in Arm und Bein hineinklettern, um Reparaturen von innen vorzunehmen. Unglücklicherweise ist das Ersetzen der internen Struktur jedoch äußerst schwierig, da es das Entfernen von einer halben Tonne Panzerung notwendig macht.

Eine weitere Modifikation war der Austausch des Kommunikationssystems

Opus I Ultrabeam mit einer primitiveren Olmstead-30-Einheit. Offensichtlich wollte ComStar keinem der Großen Häuser die Möglichkeit geben die ComGuards zu belauschen. Die Ziel- und Verfolgungsvorrichtung Omicron VII ist einen weitere Modifikation, aber in diesem Fall ist sie vergleichbar mit dem ersetzten Orion-80-System.

Die Installation von einem der mittelschweren Medion-

Spitfire-Laser unmittelbar unter dem Cockpit, kann die Schlacht zu einem heißen Ritt für einen MechKrieger machen. Das Zeus-Langstreckenraketen-system ist präzise aber schadensanfällig im Handgemenge. Unter Umständen kann das Nachladesystem versagen, woraufhin Raketen im oberen Arm stecken bleiben. Ein anschließender Treffer kann die Sprengköpfe hochgehen lassen und den *Thorn* zerstören.

EINSATZ

Das Draconis-Kombinat benutzte ComStars „Geschenke“, um Einheiten zu erneuern, die im Vierten Nachfolgekrieg von der Lyranischen Militärmaschinerie zusammengeschossen worden waren. Zusätzlich erschuf Theodore Kurita als *Gunji-no-Kanrei* (stellvertretender Verantwortlicher für Militärangelegenheiten) insgeheim neue Einheiten, welche die Gegner des Kombinat überraschten.

VARIANTEN

Der original THE-S *Thorn* ist grundsätzlich identisch mit ComStars abgespeckten THE-S. Es sind zwar keine Exemplare dieses Modells im Einsatz, aber gelegentlich finden sich noch ein Arm oder ein Bein, welche an einen Veteranen der Nachfolgekriege verpflanzt worden sind.

Haus Kurita modifizierte einige von ComStar gelieferte *Thorns*, indem sie den LSR-Werfer mit einem KSR-4-System ersetzten, um auf kurze Distanz mehr Feuerkraft in petto zu haben. Solange jedoch der schnellere und wendigere *Jenner* zur Verfügung steht, ist der THE-T vor allem zweierlei: unbeliebt und ungebräuchlich.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Busosenshi Duncan Goodhughs: Duncun überlebte das Duell auf Leben und Tod der Ryuken mit Wolfs Dragonern auf Misery vor dem Vierten Nachfolgekrieg. Anschließend war er im Kader der Truppen, die Theodore Kurita einsetzte, um seine neue Doktrin bei den VSDK zu verbreiten. Als sich die Ryuken neu formierten, wurde Duncan wieder seinem alten Regiment, den Ryuken-go, zugewiesen.

Auf Xhosa VII lieferten sich Duncan und sein *Thorn* „Aigu-chi“ einen Zweikampf mit dem mit Langstreckenraketen bestückten *Locust* der Zweiten Neu-Ivaarsen-Jäger.

THE-S THORN

Typ: **Thorn**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 20

Kampfwert: 510

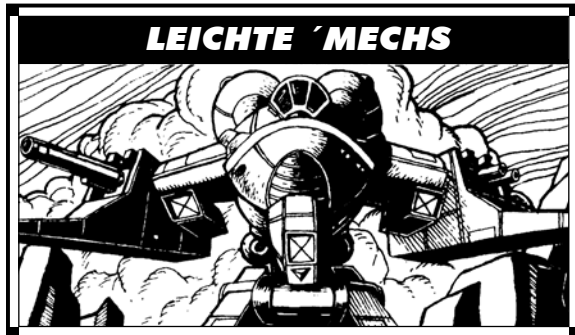
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		2
Antrieb:	120	4
BP Gehen:		6
BP Rennen:		9
BP Springen:		0
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	64	4
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	8
Torso-Mitte	6	8
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	5	6
R/L Torso (Rücken)		3
R/L Arm	3	6
R/L Bein	4	7

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
LSR-5	RA	1	2
Munition (LSR-5)	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	K	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1





Gewicht: 20 Tonnen

Rumpf: Earthwork Trooper

Reaktor: GM 120

Reisegeschwindigkeit: 64 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungkapazität: Keine

Panzerung: Livingston Ceramics

Bewaffnung:

1 Schwerer Martell-Laser

1 Olympian Flammer

2 Leichte Martell-Laser

Hersteller: Earthworks Incorporated

Hauptfertigungsanlage: Asucion, Bernardo

Kommunikationssystem: Neil 2000

Ziel- und Verfolgungssystem: Dalban HiRez-B

ÜBERSICHT

Die Liga Freier Welten suchte nach einer leichten Einheit für ihre neuen BattleMech-Streitkräfte. Die Prototypen des *Troopers* wurden 2475 getestet, aber das Modell hatte so viele Macken, dass es die Tests unter realen Bedingungen bis ins sechszwanzigste Jahrhundert hinein nicht bestand. Und da sich Soldaten selten für eine Baureihe entscheiden, welche fünfundsiebenzig Jahre lang mit schlechter Presse verbunden ist, benannte die LFW sie in *Flea* um. Während der frühen Nachfolgekriege war der preiswerte *Flea* ideal für die Massenproduktion. Allerdings waren die Verluste für die Großen Häuser zu groß, um darüber hinwegzusehen. Daraufhin liefen wieder schwerere Modelle vom Band – bis zum Auftauchen von Wolfs Dragoner.

EIGENSCHAFTEN

Das Design des *Fleas* ist auf Geschwindigkeit und Feuerkraft ausgelegt. Mit knapp unter 100 km/h kann er mit den meisten Aufklärer-Einheiten der späten Nachfolgekriege mithalten und der große Martell-Laser ist den meisten ihrer Waffen sogar an Reichweite überlegen. Für den Nahkampf verfügt der *Flea* über ein Paar kleinere Laser und einen am Rücken angebrachten Flammer, der ganz nützlich zum Legen des einen oder anderen Feuers ist. Seine Anbringung allerdings hat schon zu mehr als einer spöttischen Bemerkung geführt.

Wenn die Bewaffnung des *Fleas* nicht ausreicht, um einen Gegner einzuschüchtern, kann der Pilot die Geschwindigkeit des Mechs dazu nutzen, nicht getroffen zu werden. Mit nur knapp zwei Tonnen Panzerung (die Hälfte des *Locusts*) ist da jedoch nicht viel Spielraum für Patzer. Selbst ein mittelschwerer Laser kann den Großteil der Panzerung durchdringen, für einen großen Laser ist es ein Leichtes eine Gliedmaße abzutrennen.

EINSATZ

Außerhalb der Liga Freier Welten verschwand der *Flea* praktisch von der Bildfläche bis die Dragoner mit einem halben Dutzend dieses Modells auftauchten. Earthwerks warf die Laufbänder wieder an, um Ersatzteile zu produzieren und im Rahmen eines Exklusivvertrages gelegentlich sogar neue Mechs für die Dragoner. Nach den Zerstörungen des Vierten Nachfolgekrieges waren die Dragoner bis auf ein Paar *Fleas* dezimiert worden und orderten Nachschub, um ihre zerschlagenen Regimenter neu zu formieren. Earthwerks eröffnete daraufhin zwei neue *Flea*-Werke auf Asucion und Bernardo, um die Nachfrage decken zu können.

Vor der Geburtsstunde des Sternenbundes in den letzten Tagen des Zeitalters des Krieges gab es nur wenige Demonstrationen der Fähigkeiten des *Fleas*. Im späten sechszwanzigsten Jahrhundert beispielsweise begleiteten ein Paar *Fleas* der 3. Marik-Miliz zwei *Hunchbacks*. Ein Trio *Commandos* versuchte hinter die *Hunchbacks* zu gelangen, um die verwundbaren Rücken der großen Mechs unter Feuer zu nehmen. Die Steiner-Piloten ignorierten dabei die leichteren *Fleas*. Als einer der *Hunchbacks* nach der ersten Salve der *Commandos* explodierte, ging einer von ihnen zu Boden, denn die *Fleas* hatten ihr Feuer konzentriert und ihm ein Bein abgetrennt. Die beiden verbliebenen *Commandos* konnten die *Fleas* zwar nicht einholen, aber dank ihrer Wendigkeit gelang es ihnen vorerst den Kanonen des *Hunchbacks* zu entgehen. Nachdem der *Hunchback* sie jedoch zusammengetrieben hatte, antizipierten die *Fleas* die Bewegungen der lyranischen Mechs und brachten sie schlussendlich zu Fall.

VARIANTEN

Bis in die 3040er Jahre war der FLE-15 die einzig nennenswerte Ausführung. Im Austausch gegen den großen Laser erhielt er eine Tonne zusätzlicher Panzerung und eine flexiblere Bewaffnung. Die Arm-Laser wurden am Rücken montiert, während der Flammer nach vorne wanderte. Jeder Arm führte nun ein Maschinengewehr und einen mittelschweren Laser. Hinzu kam eine Tonne Munition, was dem *Flea* eine ordentliche Ausdauer verlieh.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Roy Roehmer: Als Mitglied der Spezial-Aufklärungs-Gruppe (SAG) in Wolfs Dragonern hat Roy nie viel vom Kampf gesehen – und genauso mag er es. Als Pilot des *Flea*-15 setzt er den Flammer und die Maschinengewehre weit häufiger ein als seine Laser, um den Rücken eines Gegners zu beschäftigen. Auf jeden Fall ist es Roys Fähigkeit mit einem 20-Tonnen-Mech durch die Gegend zu schleichen, die seinen Kameraden den Standort des Feindes offenbart. Als sich die Dragoner nach dem Vierten Nachfolgekrieg neu formierten, wurde die SAG in die Heimatgarde eingegliedert, aber Roy reizte es aufs Schlachtfeld zurück zu kehren. Deshalb hält er wann immer es möglich ist Manöver mit Söldnern auf Outreach ab und feiert mit ihnen viel zu viel.

MechKrieger Phoenix Marik-Steiner: Wenn man Phoenix glauben schenkt – was nur wenige tun –, ist er das Ergebnis eines Techtelmechtels von Jonas Marik und Katrina Steiner im Jahr 3001. Alles was er tut und sagt, ist von epischem Ausmaß. Das reicht vom stundenlangen Kampf mit einem *Stinger*, der Schlüsselfigur in dessen Kompanie, bis zur eigenhändigen Zerstörung Hassads, um eine Grippe zu bekämpfen, bei der es sich angeblich um nichts Geringeres als die Miaplacidus-Plage handelte. Die 2. Marik-Miliz würde ihn am liebsten so schnell wie möglich loswerden, wenn er nicht ein halbwegs anständiger Aufklärer wäre und die 2. nicht jeden guten Piloten brauchen würde, den sie kriegen kann.

Typ: **Flea**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 20

Kampfwert: 427

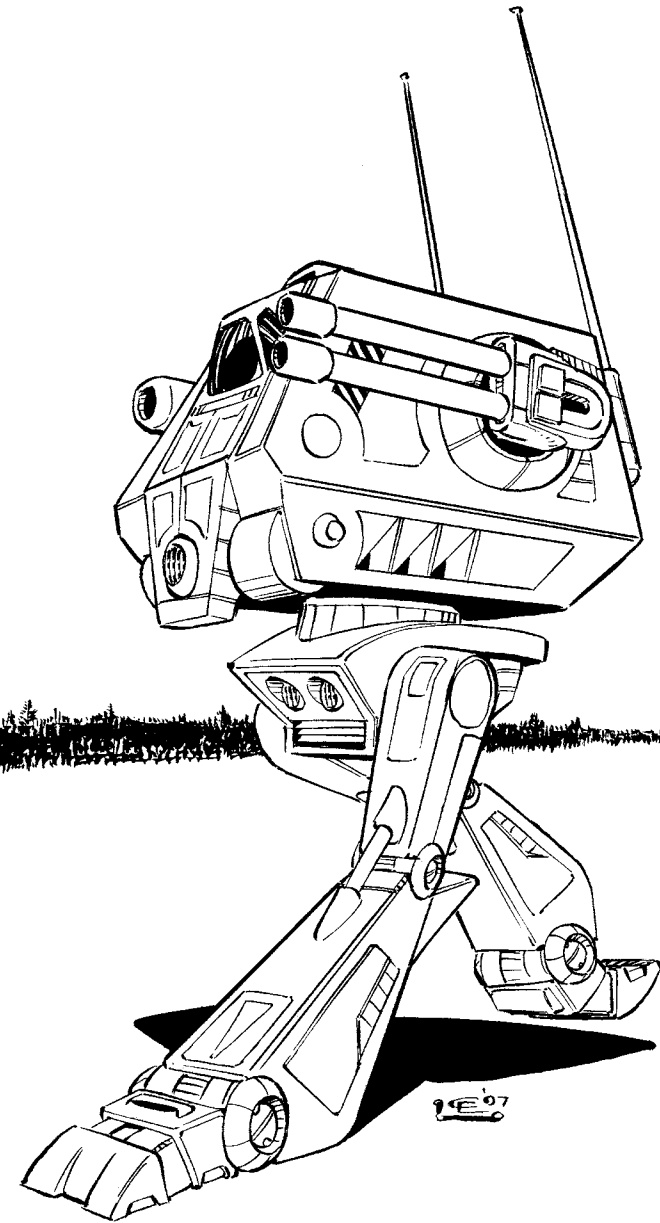
Ausrüstung

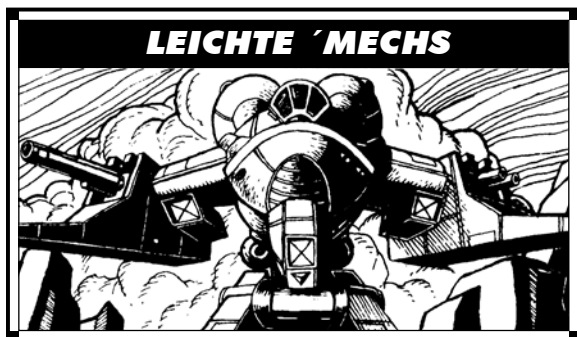
		Gewicht
Interne Struktur:		2
Antrieb:	120	4
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	32	2
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungs- wert</i>
Kopf	3	5
Torso-Mitte	6	5
Torso-Mitte (Rücken)		2
R/L Torso	5	3
R/L Torso (Rücken)		1
R/L Arm	3	3
R/L Bein	4	3

Waffen

und Munition

	Position	Kritisch	Tonnage
Schwerer Laser	RA	2	5
2 Leichte Laser	LA	2	1
Flammer	TM (R)	1	1





Gewicht: 20 Tonnen

Rumpf: Fischer HNT

Reaktor: Hermes 100

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Pitban LFT-50

Sprungkapazität: 150 Meter

Panzerung: Bulletban-80

Bewaffnung:

1 Holly LSR-5

1 Mittelschwerer Martell-Laser

1 Leichter Martell-Laser

Hersteller: Kallon Weapon Industries

Hauptfertigungsanlage: Talon

Kommunikationssystem: Tri-Word Duplex 4880

Ziel- und Verfolgungssystem: Dalban HiRez II

ÜBERSICHT

Als der *Hornet* 2760 vom Band lief, fand er nur wenige Interessenten. Die Sternenbund-Ära brachte eine Menge hoch spezialisierter Modelle hervor, da die Sternenbund-Verteidigungs-Streitkräfte groß genug (und reich genug) waren, um Verwendung für sie zu finden. Dennoch, der *Hornet* – konzipiert für die Nischenrolle als urbaner Aufklärer – wurde grundsätzlich abgelehnt, so dass Kallon Industries die Produktion nach nur zwei Jahren einstellte.

Als sich die Nachfolgekriege hinzogen, wurden BattleMechs aller Art kostbare Güter. Die fein säuberlich geordneten Reihen der Armeen der Sternenbund-Ära wurden löchrig, woraufhin selbst die Ausrüstung, welches eigentlich zu Trainingszwecke für den Nachschub oder die Aufklärung gedacht war, an die Front geschickt wurde. So kam es, dass Kallon

Industries die Blaupausen für den lang vergessenen *Hornet* in der Spätphase des Dritten Nachfolgekrieges wiederentdeckte. 2990 ging er wieder in Produktion, jedoch blieb dem *Hornet* der Erfolg vorerst aufs Neue versagt. Haus Davion war zufrieden mit den bewährten und getesteten Modellen wie dem *Valkyrie*. Deshalb blieb es bei einigen wenigen Verkäufen an die AVS. Allein Söldnereinheiten und planetare Milizen zeigten ein größeres Interesse.

Es waren Wolfs Dragoner, welche die Vorzüge des *Hornet* während ihrer blutigen Fehde mit Haus Kurita demonstrieren. Die Berichte von den Kämpfen auf Misery, Glenmora und Crossing überzeugten die Vereinigten Sonnen schließlich davon, dass der HNT-151 eine Chance verdiente.

EIGENSCHAFTEN

Der *Hornet* ist für einen BattleMech seiner Größe leicht bewaffnet aber gut gepanzert. Obwohl er langsamer ist als der durchschnittliche leichte Mech, gleicht er diesen Makel durch die Pitban-LFT-50-Sprungdüsen wieder aus. Außerdem verfügen nur wenige andere leichte Mechs über LSR-Werfer. Wenngleich ihm etwas die Durchschlagskraft fehlt, schafft der *Hornet* es jedoch leichten Einheiten durch die Holly-Abschussrampe einigen Schaden zufügen oder schwerere Einheiten zu ärgern, bevor er sich wieder zurückfallen lässt. Dadurch wird der *Hornet* oft als Aufklärer-Jäger oder als Feuerunterstützung eingesetzt.

Wenn der *Hornet* eine Schwäche hat, dann sind es seine stummeligen Arme. Ohne Hände und Unterarme ergeht es dem Mech im Nahkampf schlecht.

EINSATZ

Söldnereinheiten verwenden den *Hornet* weiterhin, ebenso wie Wolfs Dragoner in ihren Wiederaufbaubemühungen nach dem Vierten Nachfolgekrieg. Die AVS haben am *Hornet* Gefallen gefunden und setzen ihn in breiter Front in den Draconis-, Crucis- und Capella-Grenzmarken ein. Ebenfalls hat das Modell seinen Weg in die Reihen der Avalon-Husaren und Crucis-Lanzern gefunden.

Ein Bataillon des Achten Schwerts des Lichts vom Haus Kurita suchte 3034 die Davion-Welt Tishomingo heim, auf der verschiedene Fabriken für landwirtschaftliche Maschinen standen. Ausbleibende Lieferungen sollten die Hungersnot auf den Welten der Mark Draconis verschärfen. Der geschickte Abwurf von Kampfeinheiten erwischte die Dahar-Grenztruppen auf dem falschen Fuß, so dass nur eine Kompanie *Hornets* und *Valkyries* zwischen dem Schwert des Lichts und dessen

Ziel stand. Sie bewachten einen erhöhten Dammweg, der zu einem Warenhaus voller versandfertiger landwirtschaftlicher Geräte führte. Als die *Dragons* und *Panther* der ersten Kompanie den Dammweg stürmten, liefen sie in einen Hagel aus LSR. Die BattleMechs des Kombinats suchten Deckung und warteten auf die nächste Salve, die aber nicht kam. Nach ein paar angespannten Minuten kletterte die Kurita-Kompanie zurück auf den Dammweg und setzte ihren Angriff fort, nur um von einer weiteren Welle LSR getroffen zu werden.

Die Attacken aus dem Hinterhalt hielten an und verlangsamten den Vormarsch des Kombinats lange genug, damit Einheiten aus *Javelins* und *Blackjacks* weiter unten am Dammweg einen Hinterhalt legen konnten. Das Kreuzfeuer aus LSR und KSR dezimierte die Angreifer empfindlich.

VARIANTEN

Der HNT-152 ist eine übliche Feld-Modifikation, die niemals in Reihe produziert wurde. Dabei wird das Holly-LSR-System durch einen Holly-KSR-Werfer ersetzt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Robert Grey: Einzelgängerisch und mürrisch. Außerhalb seines Mechs, ist Robert Grey ein Jäger, der im Kampf regelrecht aufblüht. Stundenlang verfolgt er andere Mechs, wobei es für ihn das Größte ist, schwerere Einheiten zu überlisten und auszumanövrieren. Als Mitglied der elitären Mc Kinnon's Raiders (auch bekannt als Zähne des Fuchses) erhielt Grey seinen *Hornet* als Anerkennung für seine Verdienste auf Tikonov im Vierten Nachfolgekrieg.

Lieutenant Genevieve Katulass: Lieutenant Katulass passt nicht in das typische Bild eines MechKriegers. Als Botanikerin von Rang und Namen besteht für Katulass wenig Not ihr Leben auf dem Schlachtfeld zu riskieren. Andererseits bieten sich als Söldner-Kommandantin (in diesem Fall, der Killerbienen) weit mehr Gelegenheiten verschiedenste Welten zu besuchen, als für eine zivile Wissenschaftlerin.

Ihre leichte BattleMech-Einheit ist gut geschult und bietet vor allem Feuerunterstützung. Bei Angriffen auf Kurita-Welten im Alshain-Militär-Distrikt im Jahr 3039 hielten sie bei verschiedenen Gelegenheiten Aufklärer-Jäger des VSDK davon ab, die Verfolgung aufzunehmen.

HNT-151 HORNET

Typ: **Hornet**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 20

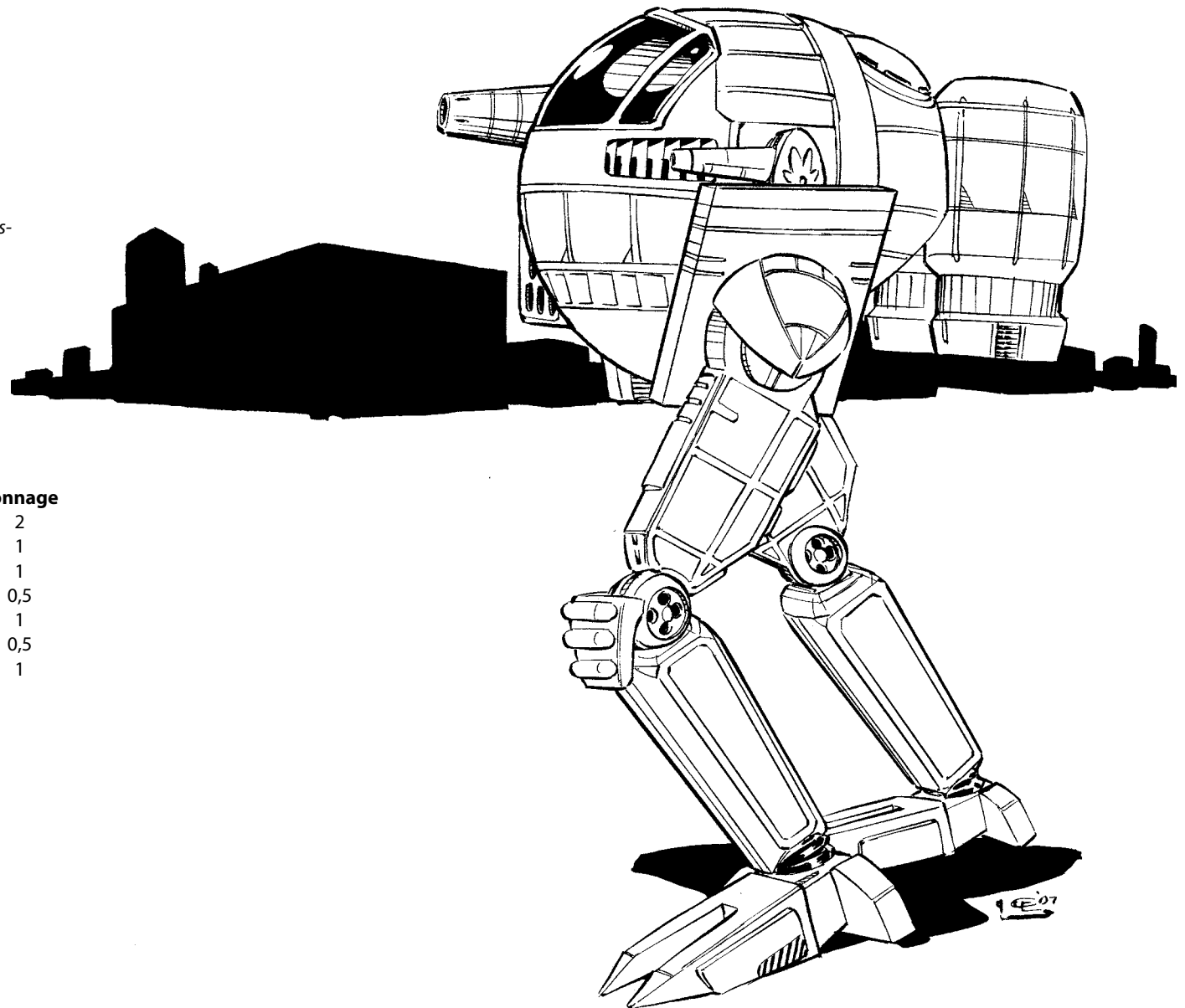
Kampfwert: 488

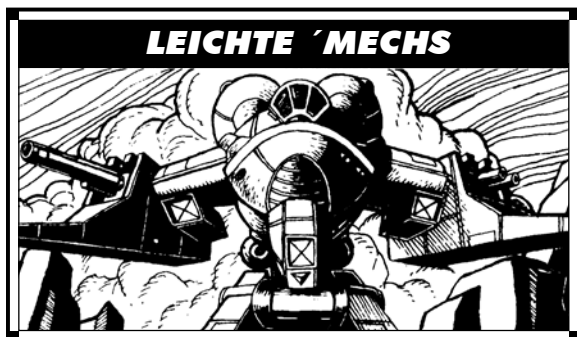
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		2
Antrieb:	100	3
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		1
Cockpit:		3
Panzerungswert:	64	4
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	8
Torso-Mitte	6	8
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	5	8
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	3	6
R/L Bein	4	6

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
LSR-5	RT	1	2
Munition (LSR-5) 24	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Leichter Laser	LA	1	0,5
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüsen	LB	2	1





Gewicht: 25 Tonnen

Rumpf: Kell/D Standard

Reaktor: Nissan 200

Reisegeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 129 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungkapazität: Keine

Panzerung: ProtecTech 6

Bewaffnung:

3 Mittelschwere Starflash-Laser

1 Kleine Starflash-Laser

Hersteller: Diplan Mechyards

Hauptfertigungsanlage: Ozawa (2873 zerstört)

Kommunikationssystem: ON-5

Ziel- und Verfolgungssystem: TharHes Mars-1

ÜBERSICHT

Nach seiner Einführung im Frühjahr 2660 wurde der flinke und wendige *Mongoose* bei Kommandeuren leichter Einheiten der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte schnell beliebt. Seine Beweglichkeit gepaart mit seiner außergewöhnlichen Beagle-Active-Sonde machte den MON-66 gegenüber jedem anderen Aufklärer-Mech auf dem Feld überlegen. Zudem eignete er sich durch seine fortschrittliche Elektronik sogar als Kommando-Mech für eine ganze leichte Kompanie. Es dauerte nur acht Jahre bis der *Mongoose* als Standard-Kommando-Mech für leichte und Aufklärer-Lanzen galt.

Die Nachfolgekriege forderten einen hohen Preis von einer Vielzahl *Mongoose*s. Durch seinen Status als Inbegriff des Auf-

klärers unter den BattleMechs, war seine Zerstörung ein Primärziel. Verbunden mit dem Verlust jener Technologie, die den MON-66 ausmachte – seiner modernen Panzerung, seiner internen Struktur und seinem Markenzeichen, der Beagle-Active-Sonde – wurde der *Mongoose* noch vor dem Ende des Zweiten Nachfolgekrieges ein seltener Anblick auf dem Schlachtfeld.

EIGENSCHAFTEN

Vor dem Hintergrund der Absicht den allgegenwärtigen *Locust* eventuell ersetzen zu können, ist der *Mongoose* besser gepanzert und bewaffnet. Während er im Kampf gegen Infanterie weniger effizient ist, erweitert die Beagle-Active-Sonde seine Aufklärungsmöglichkeiten über die des *Locusts* hinaus. Außerdem versetzt ihn seine Fähigkeit feindlichen BattleMechs zu trotzen oder gar zu besiegen in die Lage, dorthin zu gehen, wohin sich andere Aufklärer-Mechs nicht trauen würden.

Keine, der vor dem Krieg von 3039 eingesetzten Mechs, hatte noch eine funktionierende Beagle-Active-Sonde oder verfügte über eine Ferrofribrit-Panzerung oder eine interne Endostahl-Struktur. Diese abgespeckte Version - MON-67 genannt - ist immer noch ein extrem fähiger Aufklärer-Mech, wenn er auch in unwegsamem Terrain Nachteile gegenüber Mechs mit Sprungdüsen hat. Einige Besitzer des *Mongoose* versuchten seine Fähigkeiten durch die Integration zusätzlicher Waffensysteme zu erweitern, so dass er sich den Weg freischießen konnte. Während viele der Meinung sind, diese Modifikationen seien sinnvoll gewesen, ist es mit der heutigen Technologie leider nicht möglich dieses Vorhaben effektiv umzusetzen.

Der Pferdefuß des *Mongoose* ist seine begrenzte Wärmeableitung, ein Problem, das schon das alte Modell hatte. Wenn diese Problematik auch nicht ganz so vordergründig ist wie bei manch anderen BattleMechs, beeinträchtigt es die Leistung des *Mongoose* nichtsdestotrotz dann, wenn er sein gesamtes Arsenal ohne Pause einsetzt. Damit verbunden sind die Probleme mit dem Kühlmantel des in der Torsomitte angebrachten mittelschweren Lasers. Durch die unmittelbare Nähe zum Nissan-200-Reaktor verabschiedet sich der Mantel recht schnell, manchmal sogar schon nach nur einhundert Entladungen des Lasers. Durch die anschließend ungehinderte Wärmeabstrahlung des Lasers, vergrößert sich das Hitzeproblem des Mechs zunehmend. Obgleich der Kühlmantel leicht ausgetauscht werden kann, konnte sich diese Schwach-

stelle zum dringlichsten Problem während längerer Einsätze entwickeln. MechKrieger halten die Temperatur unter dem kritischen Niveau, indem sie das Torsogeschütz nicht häufiger als die Armgeschütze einsetzen.

Ungeachtet des Wärmeproblems sind die Laser am Torso und am Kopf, dank spezieller interner Kompensatoren, extrem präzise. Das erlaubt dem *Mongoose* selbst im vollen Lauf punktgenau zu treffen.

EINSATZ

Aufgrund seiner weiten Verbreitung durch die Sternenbund-Verteidigungs-Streitkräfte sind die selten gewordenen *Mongoose*-Modelle zu weitgehend gleichen Teilen auf die Nachfolgestaaten verteilt. Aufgrund der Eigentümerschaft von Ozawa seit dem Zweiten Nachfolgekrieg, die einige seltene Teile für den *Mongoose* bereitstellen, hat Haus Davion außerhalb der Reihen ComStars jedoch den größten Anteil an diesem altherwürdigen BattleMech.

VARIANTEN

Eine Modifikation des VSDK wird gerade in den Kreisen des Hauses Kurita populär. Der Nissan 200 weicht einem GM 175 und alle traditionellen Waffen werden durch einen einzigen großen Diverse-Optics-Typ-30-Laser im rechten Arm ersetzt. Mit den 200er Reaktoren werden bestimmte 50-Tonnen-Mechs bestückt. Noch immer flink genug, um einen langsameren Gegner, dem er nicht direkt gegenüber treten kann, aus dem Hinterhalt zu erledigen, erhält der MON-68 gute Noten von den Kurita-Jägern.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Chu-i Terrence McNamara: Als Kommandant einer Kompanie leichter Angriffs-Mechs der 2. Nachtschatten, hat Cui-i McNamara den Antrag auf das MON-68-Update für seinen antiken *Mongoose* gestellt. Der Mech „Exorciser“ wurde Teil des VSDK, als Terrences Vorfahren die Sternenbundverteidigungsstreitkräfte verließen und dem Haus Kurita fortan für mehr als 250 Jahre treu dienten.

MON-67 MONGOOSE

Typ: **Mongoose**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 25

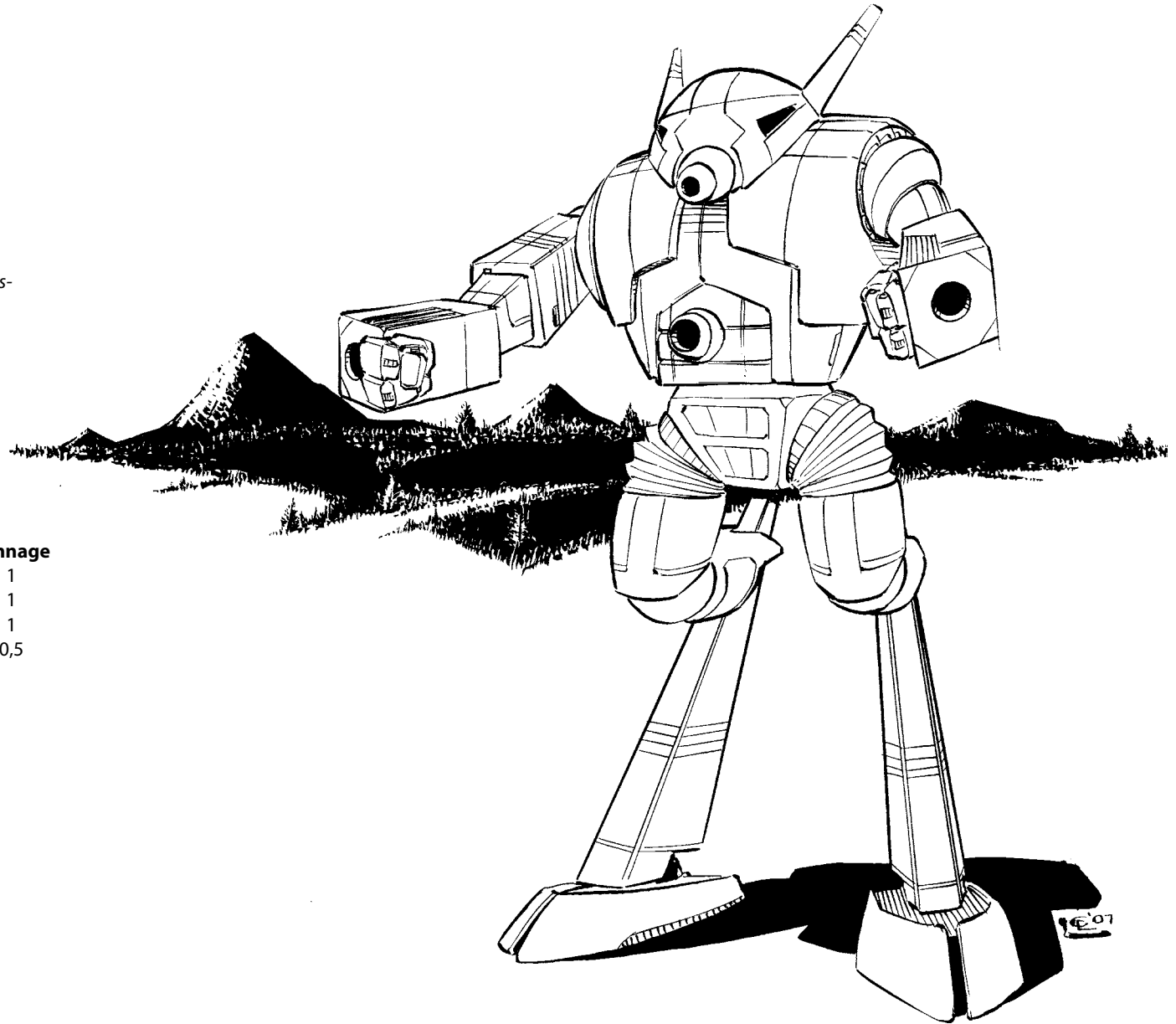
Kampfwert: 741

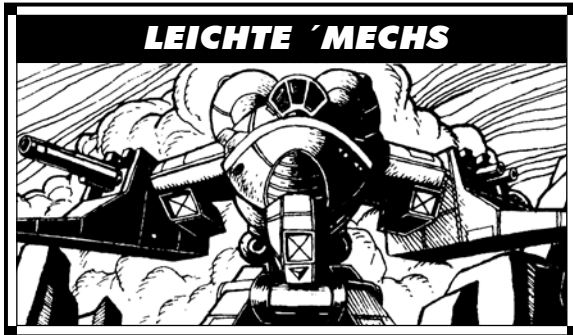
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		2,5
Antrieb:	200	8,5
BP Gehen:	8	
BP Rennen:	12	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	88	5,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	8	12
Torso-Mitte (Rücken)		3
R/L Torso	6	10
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	4	8
R/L Bein	6	12

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Mittelschwerer Laser	TM	1	1
Leichter Laser	K	1	0,5





Gewicht: 30 Tonnen

Rumpf: Duralyte 296

Reaktor: GM 180

Reisegeschwindigkeit: 64 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: PRS-60

Sprungkapazität: 180 Meter

Panzerung: StarGuard Typ II

Bewaffnung:

1 Mittelschwerer Laser SunGlow Typ 1

2 Leichte Laser Omicron 1000

2 Reginald-Mark-VI-Maschinengewehre

Hersteller: Stormvanger Assemblies, Light Devision

Hauptfertigungsanlage: Hesperus II (2789 zerstört)

Kommunikationssystem: Garret T20C

Ziel- und Verfolgungssystem: Dynatec 150A

ÜBERSICHT

Nach dem Ausbruch des Vereinigungskrieges kämpften die Mitgliedsstaaten des neu gegründeten Sternenbundes in einem Konflikt, für den sie kaum vorbereitet waren. Natürlich verfügten die großen Häuser über umfassende Armeen, aber diese waren dafür ausgerüstet einander zu bekämpfen. Jene Taktiken und Strategien, die sich im Zeitalter des Krieges entwickelt hatten, waren nicht dafür geeignet, am äußersten Ende der Versorgungslinie gegen Guerilla-Einheiten der Peripherie zu bestehen. Die Truppen der Häuser beanstandeten, dass die neu geschaffenen Sternenbundverteidigungsstreitkräfte geeignete Waffen benötigten – und zwar schnell.

Auf diese Beschwerde hin folgte eine Flut neuer Baureihen, um gegen die „Barbaren“ zu kämpfen, „die es wagten die Ein-

heit der Menschheit zu bedrohen“. Eines dieser Modelle war der *Falcon* von Stormvanger Assemblies. Als Entwicklung der Light Devision des Unternehmens, blieb der Mech in Produktion, bis das Werk im „*Falcon*-Flügel“ auf Hesperus II von einem Marik-Überfall während des Ersten Nachfolgekrieges zerstört wurde.

EIGENSCHAFTEN

Größer und zäher als die weiter verbreiteten *Stinger*, *Wasp* und *Locust*, erledigt der *Falcon* oft die Arbeit eines „Kammerjägers“. Während seine Bewaffnung tatsächlich nur leichten Einheiten gewachsen ist, trumpft der *Falcon* in jeder Auseinandersetzung mit seiner mehr als ordentlichen Panzerung auf.

Eine besondere Erwähnung haben die am Rücken montierten Maschinengewehre verdient: Die ersten Kämpfe in der Peripherie zeigten eindeutig, dass die BattleMechs des Sternenbundes ebenso (wenn nicht sogar eher) von der Infanterie bedroht wurden, wie von feindlichen Mechs. Die Maschinengewehre wurden später in den Produktionsprozess integriert, um die Fußsoldaten aus dem Rücken des *Falcons* zu vertreiben.

EINSATZ

Der neue *Falcon* war in Auftrag gegeben worden, um in Einheiten wie der 4. Hofgarde, den Tamar Tigern und den 25. Skye Rangern Dienst zu tun – allesamt Mitglieder des Lyranischen Expeditionskorps, die an der Operation Panzerfaust teilnahmen. Unter dem Oberkommando des Archon Viola Steiner-Dinesen unterstützte die LEK die Kampagne der SBVS gegen die aufständische Regierung der Republik der Randwelten.

2591 erreichte den Archon die Nachricht, dass ihr Sohn – der designierte Archon Kevin Dinesen – auf Tharkad entführt worden war. Aufgebracht durch die (falschen) Gerüchte, die Herzöge von Tamar und Skye steckten hinter der Entführung, führte der Archon die Königliche Garde gegen die Tamar Tiger und die 25. Skye Ranger. Jener Tag, an dem *Falcon* gegen *Falcon* kämpfte, ging als „Tag des Zorns“ in die Geschichte ein. Schließlich eilten Truppen der SBVS herbei, um die Kämpfenden zu trennen.

Daneben wurde der *Falcon* auch für andere Mitgliedsstaaten freigegeben und fand in vielen Grenzregimentern der SBVS ein Zuhause. Dennoch beendete der Verlust der Fabriken der Stormvanger Assemblies auf Hesperus II die Produktion, und die Zahl der Modelle sank im Laufe der Nachfolgekriege. Natürlich befinden sich einige *Falcons* in den geheimen

ComStar-Lagern auf Terra, aber was die Innere Sphäre angeht, verschwand das Modell beinahe vollständig.

Das Auftauchen von Wolfs Dragonern im Jahr 3005 markierte den Punkt, an dem der *Falcon* auf die Schlachtfelder der Inneren Sphäre zurückkehrte. Die Dragoner ließen alle Fragen zu ihrer Herkunft unbeantwortet, aber der Besitz verlorener Technologie wie dem *Falcon*, heizte wilde Spekulationen an. Diese endeten selbstverständlich, als die Clan-Invasion begann und die Herkunft der Dragoner sich erklärte.

Nach dem Vierten Nachfolgekrieg tauchten einige *Falcons* im Draconis-Kombinat auf. Erst dachte man sie stammten aus dem Kampf der Ryuken mit Wolfs Dragonern, tatsächlich aber spielte ComStar sie Haus Kurita heimlich zu.

VARIANTEN

Die *Falcons*, welche in der Inneren Sphäre verblieben, sind derart geflickt, dass viele von ihnen zu Hybriden geworden sind, deren Arme, Beine und Waffen von anderen Mechs stammen. Allein Wolfs Dragoner haben Zugang zu neuen, unbeschädigten Modellen dieses Typus.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Maurice Frenn: Früher ein Mitglied des Gamma-Regiments, wurde Frenn zweimal während der brutalen Kämpfe verwundet, welche Wolfs Dragoner im Vierten Nachfolgekrieg beinahe vernichtet hätten. Als einer der wenigen MechKrieger aus Wiseys Kompanie, die das Blutbad von Fort Belvoir auf Harrows Sun überlebten, wurde Frenn mit einer Handvoll Überlebenden des Gamma-Regiments von der legendären Natascha Kerensky rekrutiert, als sie das Bataillon der Schwarzen Witwe formierte.

Frenns Spezialität ist es, Hinterhalte zu legen – eine Fähigkeit, welche die Schwarze Witwe bei einer Vielzahl von Gelegenheiten nutzte. Natürlich führte diese Eigenschaft dazu, dass Frenn ein Gelände auf eine bestimmte Weise betrachtet, wodurch er ebenso gut darin geschult ist feindliche Hinterhalte zu entdecken, wie eigene zu legen.

Chu-i Hiro Yoshigi: Da er zu einem Viertel skandinavischer Abstammung ist, musste Hiro Yoshigi während seiner gesamten Laufbahn gegen Vorurteile ankämpfen. Ursprünglich den (heute aufgelösten) regulären Truppen des Rasalhaag-Regiments zugewiesen, ist es ein Beleg für Hiro's Fähigkeiten und Loyalität, welche ihm seinen Wechsel zu den prestigeträchtigen Genyosha zusicherten.

Typ: **Falcon**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 30

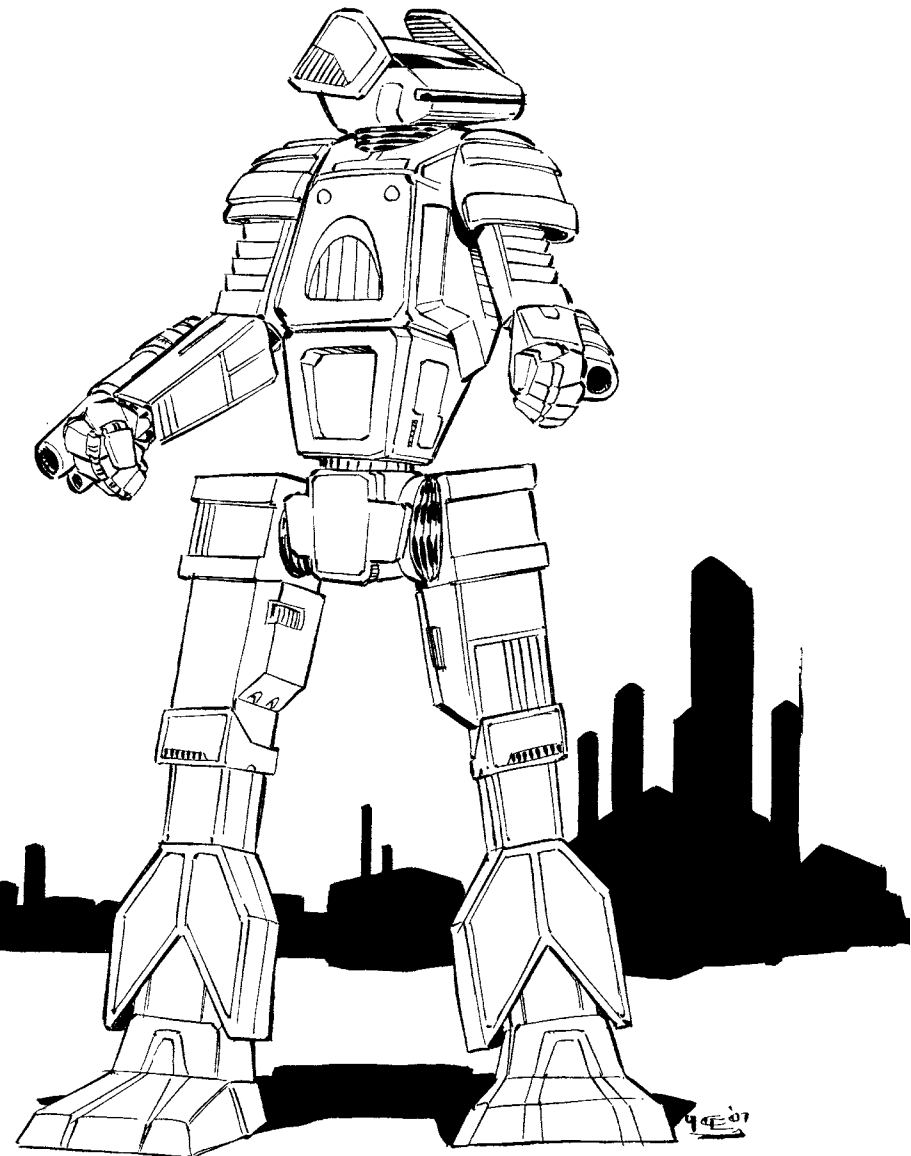
Kampfwert: 610

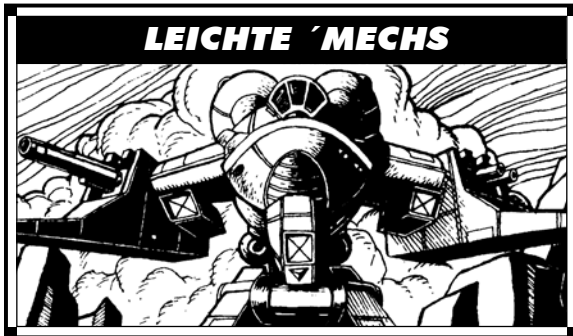
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		3
Antrieb:	180	7
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	12	2
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	96	6
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	10	14
Torso-Mitte (Rücken)		3
R/L Torso	7	12
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	5	8
R/L Bein	7	13

Waffen und Munition

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Leichter Laser	RA	1	0,5
Leichter Laser	LA	1	0,5
Maschinengewehr	RT (R)	1	0,5
Maschinengewehr	LT (R)	1	0,5
Munition (MG) 200	TM	1	1
Sprungdüsen	RT	3	1,5
Sprungdüsen	LT	3	1,5





Gewicht: 30 Tonnen

Rumpf: Irian Chassis Klasse 10 Standard

Reaktor: GM 270

Reisegeschwindigkeit: 97 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungkapazität: Keine

Panzerung: Starshield

Bewaffnung:

2 Mittelschwere Laser Hellion-V

1 Olympian Flammer

Hersteller: Irian BattleMechs Unlimited

Hauptfertigungsanlage: Keine (nur Überholungen)

Kommunikationssystem: Irian TelStar

Ziel- und Verfolgungssystem: Wasat Aggressor

ÜBERSICHT

2632 für die Sternenbundverteidigungsstreitkräfte in Auftrag gegeben, hetzte der *Hermes* durch Entwicklung und Produktion und trat seinen Dienst mit einigen Pannen und Mängeln an. Einige Jahre voller Reparaturen und Korrekturen vergingen, bevor der *Hermes* so funktionierte, wie er sollte. Allerdings waren zu diesem Zeitpunkt bereits einige grundlegende Probleme aufgetreten, die den *Hermes* für seine vorgesehene Rolle ungeeignet machten. Und so wurde die Produktion nach nur 19 Jahren eingestellt. Es war den Nöten der Nachfolgekriege geschuldet, dass der Mech von jenen Milizen zurückbeordert wurde, zu denen er verbannt worden war. Außerdem wurden die Laufbänder wieder angeworfen, um den verbesserten *Hermes-II*-BattleMech herzustellen.

Heute existiert der Mech nur noch als antikes Gerät, das von Spucke und Improvisation zusammengehalten wird. Seine fortschrittlichen Bestandteile wurden ausgebaut und den moderneren Modellen, die seinen Job übernommen haben, eingesetzt.

EIGENSCHAFTEN

Die Anforderungen an das ursprüngliche Design des *Hermes* beinhalteten eine überlegende Geschwindigkeit gegenüber allen anderen Mechs jener Zeit – und in dieser Hinsicht hielt Irian Wort. Mit einer Höchstgeschwindigkeit von über 150 km/h war der *Hermes* sogar schneller als der flinke *Locust*. Selbstverständlich hatte eine solche Geschwindigkeit auch ihren Preis. In diesem Fall machte der massive Fusionsantrieb GM 270 etwa die Hälfte des Gesamtgewichtes des *Hermes* aus.

Leicht gepanzert und ohne Sprungdüsen versuchte der *Hermes* diese Defizite mit Feuerkraft zu kompensieren. Zwei mittelschwere Hellion-V-Laser boten ordentlich Durchschlagskraft, während ihm ein Olympian-Flammer auf Nahdistanz gute Dienste leistete.

Der wahre Star des *Hermes* war jedoch sein Alexis-Photon-Zielerfassungssystem, welches einiges Computerausrüstung und eine Reihe von Markierungslasern verwendete, um festzulegen, ob der *Hermes* seine Waffen abfeuern sollte oder nicht, wenn sie ausgelöst wurden. Obwohl es eine mächtige Waffe war, überlebte das Wissen um diese Funktion die Nachfolgekriege nicht. Es war eines der ersten Systeme, welches ausgeschlachtet wurde. Mit Ausnahme einiger altertümlicher Modelle der ComGuards, sind keine Alexis-Photon-Einheiten mehr bekannt.

EINSATZ

In den Armeen der Nachfolgestaaten diente der HER-1S *Hermes* ursprünglich als Aufklärer auf Kompanie- oder Bataillonsebene. Nach dem Verlust der hoch entwickelten Technologie, um seine Elektronik einsatzfähig zu halten, übernahm der HER-1A *Hermes* die eher traditionellen Aufgaben in der Aufklärer-Lanze, wo seine Geschwindigkeit noch immer ein Trumpf war – selbst ohne die fortschrittlichen Sensoren.

Einige unversehrte Exemplare tauchten unter den ComGuards auf, wo sie als Aufklärer für HPG-Garnisonen und Kontereinheiten eingesetzt wurden. Beobachtungen von ComGuard-Manövern deuten darauf hin, dass die gesamte Elektronik des *Hermes* Sternenbund-Standard sein könnte, was den ComGuards einen gewaltigen Vorteil im Kampf gegen das Militär jedes Nachfolgestaates verschaffen würde.

VARIANTEN

Der originale HER-1S *Hermes* war nicht lange genug im Dienst, damit irgendwelche Standard-Varianten produziert werden konnten, und die wenigen abgerüsteten HER-1A-Modelle, die sich auf den heutigen Schlachtfeldern finden lassen, sind derart geplündert, dass jedes einzelne ein Unikat ist. Davon abgesehen wurden ihre modernen Endostahl-Skelette durch Standard-Materialien ersetzt, ein Umstand, den sie durch den Verlust von eineinhalb Tonnen Panzerung kompensieren mussten. Die überlegene Elektronik wurde gegen leichter erhältliche Systeme ausgetauscht. So wick der Hellion-V-Laser anderen Modellen mittelschwerer Laser und manche Mech-Krieger haben den Olympian-Flammer gegen einen weiteren mittelschweren Laser getauscht.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Lieutenant Alex Upland: Lieutenant Upland dient im Stab von Colonel Tomaso Kinchuhara, dem Kommandanten der 1. Husaren von Regulus. Sein *Hermes* ist auf dem Schlachtfeld oft in der Nähe von Kinchuharas *Orion* zu finden, immer bereit loszusprinten, um eine dringende Botschaft zu überbringen oder eine entfernte Gegend auszukundschaften. Darüber hinaus ist es schwer einen anderen MechKrieger zu finden, der auf dem Schlachtfeld als Berater fungiert. Lieutenant Upland kommt dieser Funktion inner- und außerhalb seines Mechs gleichermaßen verantwortungsvoll nach. Er ist ein versierter Pilot, obwohl er beinahe einen Nicht-Kämpfer-Status innehat, da sein Konto nur drei Abschüsse zählt.

Subaltern Peter Grimes: Subaltern Grimes befehligt die Aufklärer-Lanze der Konkordats-Kommandotruppen des Tauruskonkordats. Er führt den einzigen in der Peripherie bekannten *Hermes*. Die Lanze besteht aus seinem *Hermes*, zwei *Spider* und einem *Locust* und ist gut darin geübt, das Terrain entlang der gesamten Vormarschachse der Kommandotruppen auszuspähen. Ihre geringe Zahl macht sie mit ihrer außerordentlichen Geschwindigkeit wett. Dennoch würde Subaltern Grimes seinen *Hermes* gerne gegen einen konventionellen *Spider* eintauschen. Die Ungewöhnlichkeit des *Hermes* führt dazu, dass jeder Wegelagerer, der ihm begegnet, sich mit ihm anlegt, nur um das „lustig aussehende Ding“ zu erledigen.

HER-1A HERMES

Typ: **Hermes**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 30

Kampfwert: 601

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb: 270
 BP Gehen: 9
 BP Rennen: 14
 BP Springen: 0

Wärmetauscher: 10

Gyro: 3

Cockpit: 3,5

Gewicht

3

14,5

Interne
Struktur

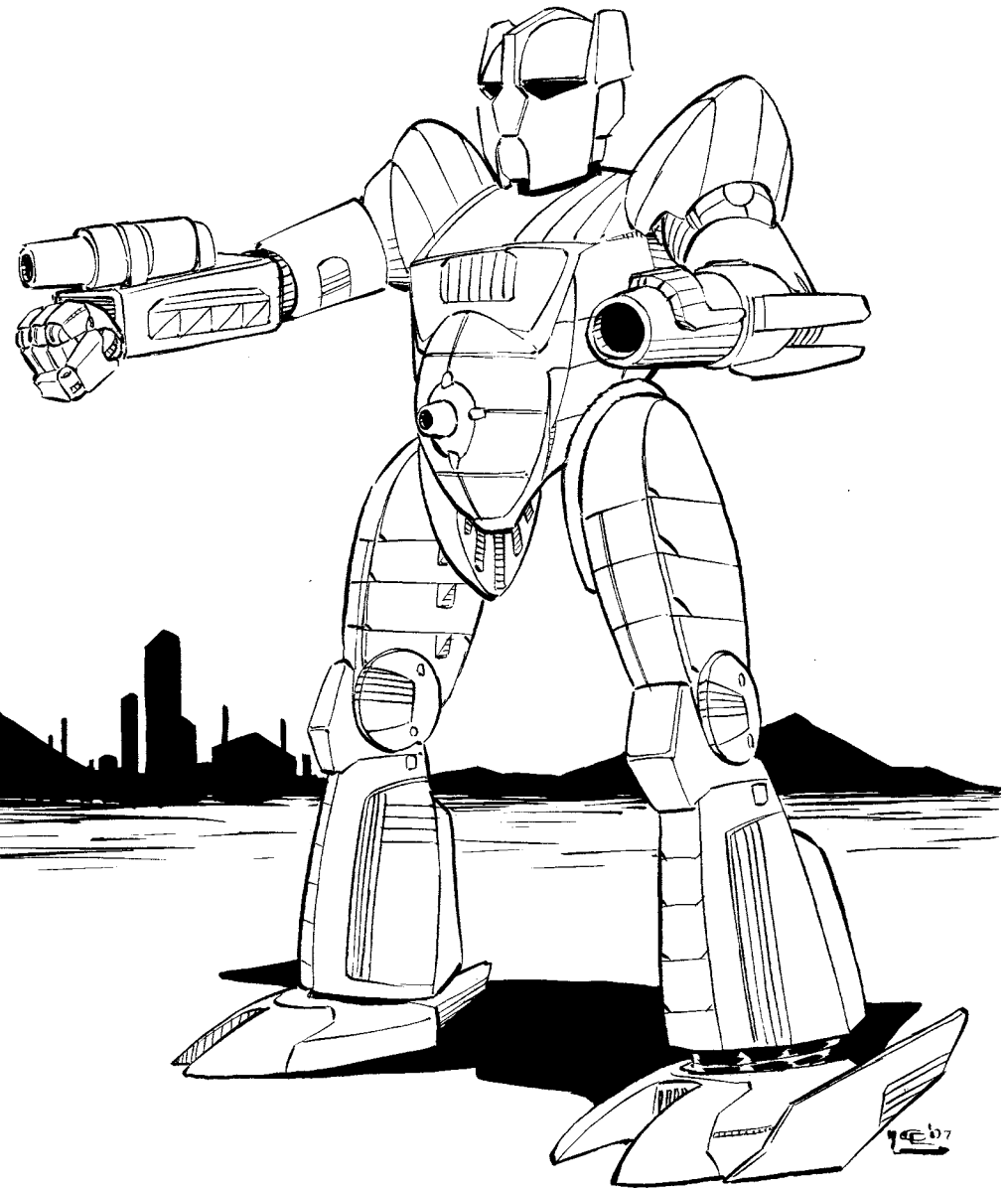
Panzerungs-
wert

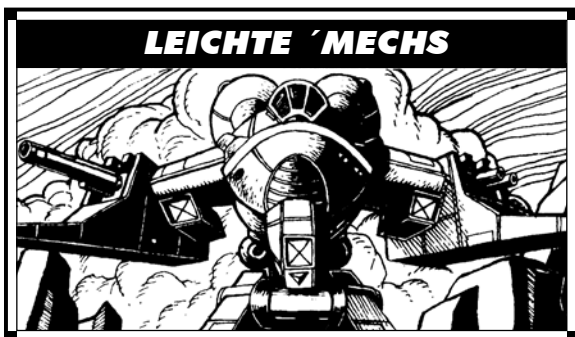
Kopf	3	7
Torso-Mitte	10	7
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	7	6
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	5	5
R/L Bein	7	6

Waffen

und Munition

	Position	Kritisch	Tonnage
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Flammer	LA	1	1
Mittelschwerer Laser	TM	1	1





Gewicht: 30 Tonnen

Rumpf: Benztrov 40

Reaktor: GM 270

Reisegeschwindigkeit: 97 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungkapazität: Keine

Panzerung: Riese Reliable

Bewaffnung:

1 Defiance B3L Schwerer Laser

Hersteller: Newhart Industries

Hauptfertigungsanlage: New Earth (2776 zerstört)

Kommunikationssystem: Garret T10B

Ziel- und Verfolgungssystem: Dynatec 990

ÜBERSICHT

Der *Hussar* ist einer der am weitesten verbreiteten Mechs bei den Sternenbundverteidigungstreitkräften und im direkten Zweikampf ein schwer zu treffendes Ziel. Ursprünglich wurde der *Hussar* als Feuerunterstützung für die Infanterie konzipiert, erwies sich jedoch als weitaus wertvollere Langstrecken-Unterstützung im Verbund mit *Thorns* oder anderen beweglichen Modellen. Der *Hussar* gehörte bald nach Kerenskys Exodus, der die meisten der SBVS-Modelle mit sich nahm, zur verlorenen Technologie. Der Mech verschwand praktisch aus der Inneren Sphäre, mit Ausnahme der Exemplare, die ComStar heimlich hortete. Der *Hussar* kehrte während des Krieges von 3039 auf das Schlachtfeld zurück, nachdem ComStar die VSDK mit einigen abgespeckten Einheiten versorgte.

EIGENSCHAFTEN

Der ursprüngliche *Hussar* – das 200-D-Modell – verfügte über einen großen Laser mit erhöhter Reichweite, was ihn zur ersten Wahl für jene Piloten machte, die es bevorzugten aus dem Hinterhalt anzugreifen. Extrem wendig und schnell, konnte ein *Hussar* über Monate (wenn nicht sogar noch länger) als Guerilla-Einheit agieren und war die perfekte Wahl für Flankenangriffe und Operationen hinter feindlichen Linien. Nach den Heldentaten des XXX-Korps der SBVS, wurde er eine bevorzugte Wahl unter den Mechs. Auf Wotan kämpften zehn *Hussars* der „Finger des Todes“ für drei Wochen im Rücken des Feindes. Durch den phänomenalen Erfolg der Einheit horchten viele Kommandanten auf und nahmen Notiz vom Mech und seinen Fähigkeiten.

Der einzige größere Nachteil des *Hussars* war seine papierdünne Panzerung, die dafür bekannt war, an mehreren Stellen so schwach zu sein, dass selbst ein einfacher Sturz katastrophal enden konnte. Solange der Pilot jedoch kein stehendes Ziel bot und die Stärken des *Hussars* zu seinem Vorteil nutzte, fiel diese Schwäche kaum ins Gewicht.

EINSATZ

Der *Hussar* tat seinen Dienst vor allem in den SBVS und war nicht sehr häufig in den Streitkräften der Häuser zu finden. Seit der Sternenbund die Produktion von Newhart Industries hinter Schloss und Riegel hielt, konnte ein Haus nur durch Bergung vom Schlachtfeld (eine unübliche Praxis in jener Zeit) oder durch „Lieferfehler“ (wie die Geheimdienste der Häuser Diebstähle bevorzugt nennen) einen Mech in ihre Finger bekommen. Nach dem Exodus der SBVS verschwand auch der *Hussar* fast vollständig von der Bildfläche.

Der *Hussar* war eines der Modelle, die dem Draconis-Kombinat nach dem geheimen Abkommen mit ComStar in den 3030ern zufielen. Selbst ohne seine fortschrittlichsten Bestandteile war der Mech eine Bereicherung und das DKVM setzte ihn im großen Maßstab im Krieg von 3039 ein. Durch seine legendäre Geschwindigkeit konnte der *Hussar* langsamere Einheiten der AVS flankieren und verheerenden Schaden an den Nachschubwegen anrichten.

VARIANTEN

Da nur noch wenige *Hussars* in der Inneren Sphäre existieren, sind keine standardisierten Varianten bekannt. Die VSDK versuchten mit wenig Erfolg einen kleineren Pitban-240-Antrieb einzusetzen, um die Panzerung und die Bewaffnung verstärken zu können.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Colonel Stephan Cage: Der Kommandant des 200. Dragoner-Regiments der SBVS war ein Genie für Taktiken leichter Einheiten, aber gleichzeitig auch ein schnell reizbarer und zu gewalttätigen Ausbrüchen neigender Zeitgenosse. Er machte aus der 200. ein Aufklärungsbataillon und führt seine Einheit in viele der härtesten Schlachten der SBVS gegen die Streitkräfte der Randwelt-Republiken. Schließlich war er bei General Kerenskys Einsatz dabei, durch welchen Terra aus dem Griff von Stephan Amaris befreit wurde. Die 200. Dragoner verfügten über mehr als fünfzig *Hussars*. Sie waren extrem gefährlich, wenn sie einen Gegner flankierten und überrannten. Viele Male wendete sich mit ihrem Auftauchen das Blatt in einer Schlacht, indem sie den Nachschub abschnitten, hochrangige Kommandanten gefangen setzten und in wenigsten drei Fällen die Abwurfpunkte des Feindes einnahmen. Colonel Cage folgte General Kerenskys Einladung und nahm mit dem Großteil der SBVS-Truppen am Exodus teil.

Cortez „Attila“ Thomasin: Als Sicherheitschef des Scheichs Marsala Redmond im „Kalifat der Sande“ auf Astrokaszy stolperte Thomasin, während einer Erkundungsmission gegen ein rivalisierendes Kalifat über ein altes HSR-200-D-Modell. Thomasin ist ein begabter Pilot und nutzte sein neues Spielzeug, um die schwach gepanzerten Truppen seines Scheichs im Sandsturm-Komplott zu verstärken. Dabei gelang es ihm einen Überraschungsangriff des Scheichs Yezer zu vereiteln, indem er durch die extreme Reichweite des Lasers effektiv zwei *Wasps* ausschaltete, bevor diese die Mauern der Festung seines Scheichs überwinden konnten.

Busosenshi Orland Yamashita: Entehrt, nachdem seine Verbindung zur Yakuza aufgedeckt wurde, bekam Yamashita während Theodores Reform eine Chance zur Wiedergutmachung. Ihm wurde ein „neues“ 300-D-Modell aus ComStars geheimen Vorräten zugewiesen und im Zuge des Krieges von 3039 wurde er hinter den Davion-Linien auf Konstance abgeworfen. Dort sollte er Ziele für die verheerenden Artillerie-Schläge der Dritten Armee Dierons auskundschaften. Da er bei seinen geschickten Manövern durch die Ilyranischen Linien keine Rücksicht auf sein Leben nahm, erlangte er seine Ehre und die volle Anerkennung seiner Kameraden zurück.

HSR-300-D HUSSAR

Typ: **Hussar**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 30

Kampfwert: 543

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb: 270

BP Gehen: 9

BP Rennen: 14

BP Springen: 0

Wärmetauscher: 10

Gyro: 3

Cockpit: 3

Panzerungswert: 24

Gewicht

3

14,5

0

3

3

1,5

*Interne
Struktur*

*Panzerungs-
wert*

Kopf 3

Torso-Mitte 10

Torso-Mitte (Rücken) 1

R/L Torso 7

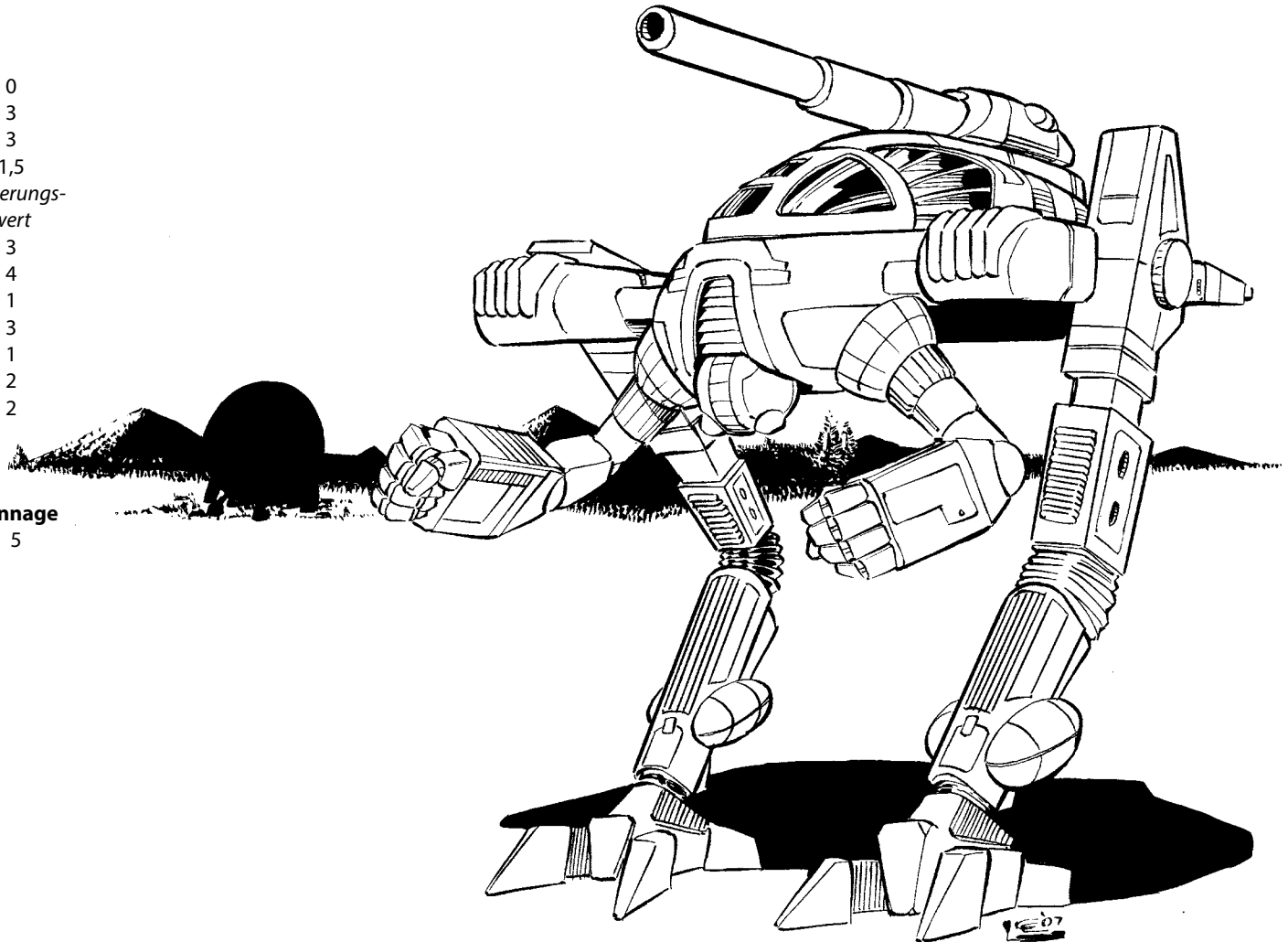
R/L Torso (Rücken) 1

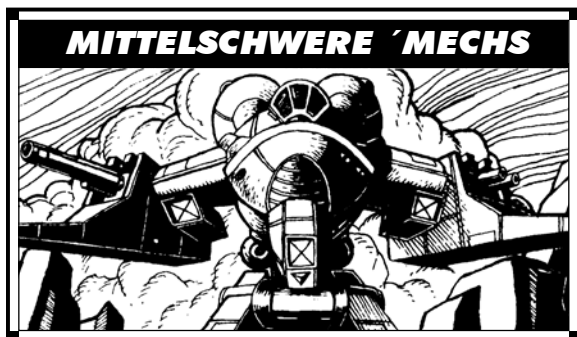
R/L Arm 5

R/L Bein 7

Waffen und Munition Position Kritisch Tonnage

Schwerer Laser TM 2 5





Gewicht: 40 Tonnen

Rumpf: Defiant V

Reaktor: Pitban 240

Reisegeschwindigkeit: 64 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungkapazität: Keine

Panzerung: Valiant Lamellor

Bewaffnung:

1 Defiance Typ J Autokanone 5

1 Leichter Laser Defiance B-1A

1 Holly KSR-Werfer

Hersteller: Defiance Industries

Hauptfertigungsanlage: Hesperus II (eingestellt 3014)

Kommunikationssystem: StarLink/Benicia Model AS829G

Ziel- und Verfolgungssystem: Targa-7, Vid-Com-17

ÜBERSICHT

Als der Rat des Sternenbundes den Häusern gestattete, ihre Privatarmeen zu erweitern, beauftragen viele von ihnen die Hersteller neue Modelle zu entwickeln, um ihre Reihen aufzufüllen. Haus Steiner, das versuchte seine konventionellen Streitkräfte zu verstärken, ohne die Grenzen für neue BattleMechs zu überschreiten, führte das *Sentinel*-Design 2651 ein. Sowohl die Liga Freier Welten als auch die Vereinigten Sonnen zeigten – ebenso wie die Sternenbundverteidigungsstreitkräfte – Interesse an dem Modell. Alle wollten sie eine moderate Anzahl des Mechs erwerben, um ihn als preiswerte Einheit Anlagen und Versorgungsdepots bewachen zu lassen. Die Nachfolgekriege und die mittelmäßige Leistung des

*Sentinel*s machten ihn bei vielen Einheiten zu einem unbeliebten Modell, welches oft in Stauwasser-Systeme geschickt wurde, um sie gegen Banditen zu verteidigen. Die Tatsache, dass der Mech nach wie vor produziert werden konnte (wenn auch sehr langsam), hielt ihn mehr schlecht als recht am Leben.

Schließlich mussten die Fabriken aufgrund fehlender Bauteile an der Wende zum 31. Jahrhundert doch geschlossen werden, nur um in den frühen 3020ern reaktiviert zu werden – allerdings rollte dieses Mal der *Hatchman* vom Band.

EIGENSCHAFTEN

Die ursprünglichen Fähigkeiten des *Sentinel*s waren weit eindrucksvoller als die jener Modelle, welche in den späten Nachfolgekriegen zum Einsatz kamen. Seine Schnellfeuerkanone KWI Ultra, die wirkungsvoll, aber sehr stömpfindlich war, wurde schnell durch die robustere, wenngleich langsamere Defiance-Kanone ersetzt. Der fortschrittliche KSR-Werfer musste indes einem Standardsystem weichen. Der originale kleine A-1-Laser wurde 2678 von der leichter erhältlichen B-1A-Serie abgelöst. Hinzu kam, dass der Zufuhrmechanismus der KSR leicht umplatziert werden musste, was oft zu Ladehemmungen führte, wenn der Mech versuchte während abrupter (Ausweich-) Manöver eine Salve abzufeuern.

Auch wenn das Problem außerhalb des Kampfes leicht zu beheben war, blieb dafür mitten im Gefecht keine Zeit. Einige MechKrieger pflegten ihrem Mech mit seiner eigenen rechten Faust gegen die Brust zu schlagen, um das Problem zu lösen, allerdings verursachten sie dadurch nach und nach zusätzlichen inneren Schaden, der den Zufuhrmechanismus noch empfindlicher machte.

Nachdem sie merkten, dass er nicht effektiv zurückfeuern konnte, schossen sich Feinde außerdem auf einen *Sentinel* ein, der sich gegen den Torso klopfte.. Das führte über die Jahre zur Zerstörung von Hunderten *Sentinel*s, woraufhin viele Piloten dazu übergingen einfach den Rückzug anzutreten, wenn der Raketenwerfer hakte. Allerdings beschädigten sie damit den Ruf des BattleMechs umso mehr.

EINSATZ

Vor der Enthüllung der ComGuards und der Geisterregimenter des Draconis-Kombinats, glaubte man nur noch an die Existenz einer Handvoll *Sentinel*s. Verfügten sie einst über modernste Technologien, wurden diese oft entfernt und in beliebtere Modelle integriert. Außerdem zwang der andauernde Kampfeinsatz jene Exemplare, die nicht jenseits aller Hoffnung beschä-

digt waren, zu häufigen Umbauten. Nur die weitverbreitete Praxis vererbte BattleMechs von einer Familiengeneration auf die nächste übergehen zu lassen oder das „Herz“ für zunehmend seltene Stücke hielten das Modell am Leben.

Mit der Entdeckung des Helm-Kernspeichers und dem allmählichen Lüften seiner Geheimnisse, begannen die verbliebenen Hersteller die Mech-Produktion wieder anzukurbeln. MechKrieger, welche die Chance dazu hatten, tauschten ihre ungeliebten Modelle gegen neuere aus. Nicht wenige gingen davon aus, der *Sentinel* wäre eine der ersten Baureihen, die während der Nachfolgekriege auslaufen würden – weniger durch Zerstörung in der Schlacht als dadurch, dass er einfach überflüssig würde.

Aber der Krieg von 3039 hauchte dem *Sentinel* frisches Leben ein. Beinahe einhundert neue Maschinen – einige sogar mit den originalen Schnellfeuer-Autokanonen – tauchten in den Reihen der Geisterregimenter auf und versetzten Davion- wie auch Steiner-Truppen in Angst und Schrecken.

VARIANTEN

Da so wenige *Sentinel*s im Einsatz sind, gibt es keine gängigen Varianten. Abgesehen davon, dass einige MechKrieger ihre beschädigten Autokanonen durch einen großen Laser oder eine PPK, samt zusätzlichem Wärmetauscher sowie neuer Panzerung, ersetzt haben.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Erik Vorster: Der frühere MechKrieger der SBVS folgte seinem Kommandanten Kieran McKinnon nach Kentares IV, wo sie Haus Steiner vor Beginn des Ersten Nachfolgekrieges Lehnstreue schworen. Er war einer von zwölf Soldaten, welche die berühmten Zähne des Fuchses bildeten, eine unabhängige Kompanie der 7. Crucis-Lanzer. Als sich die Sternenbund-Ausrüstung verknappte, wurde sein *Sentinel* zur einfacheren 3K-Version zurückgestuft und ging einige Jahrzehnte später in den Besitz seines Sohnes über. Schließlich wurde der Mech auf dem Schlachtfeld zerstört und durch einen geborgenen *Stinger* ersetzt. Es wird erzählt, der *Sentinel* erlag seinen Schäden erst, als seine gesamte Munition erschöpft und seine Arme weggesprengt waren – wobei er wenigstens noch einen letzten Gegner mitnahm (in manchen Geschichten heißt es, dies wäre der später geborgene *Stinger* gewesen), indem er seinen kleinen Laser einsetzte. Anschließend zerfiel er buchstäblich in seine Einzelteile.

STN-3K SENTINEL

Typ: **Sentinel**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 40

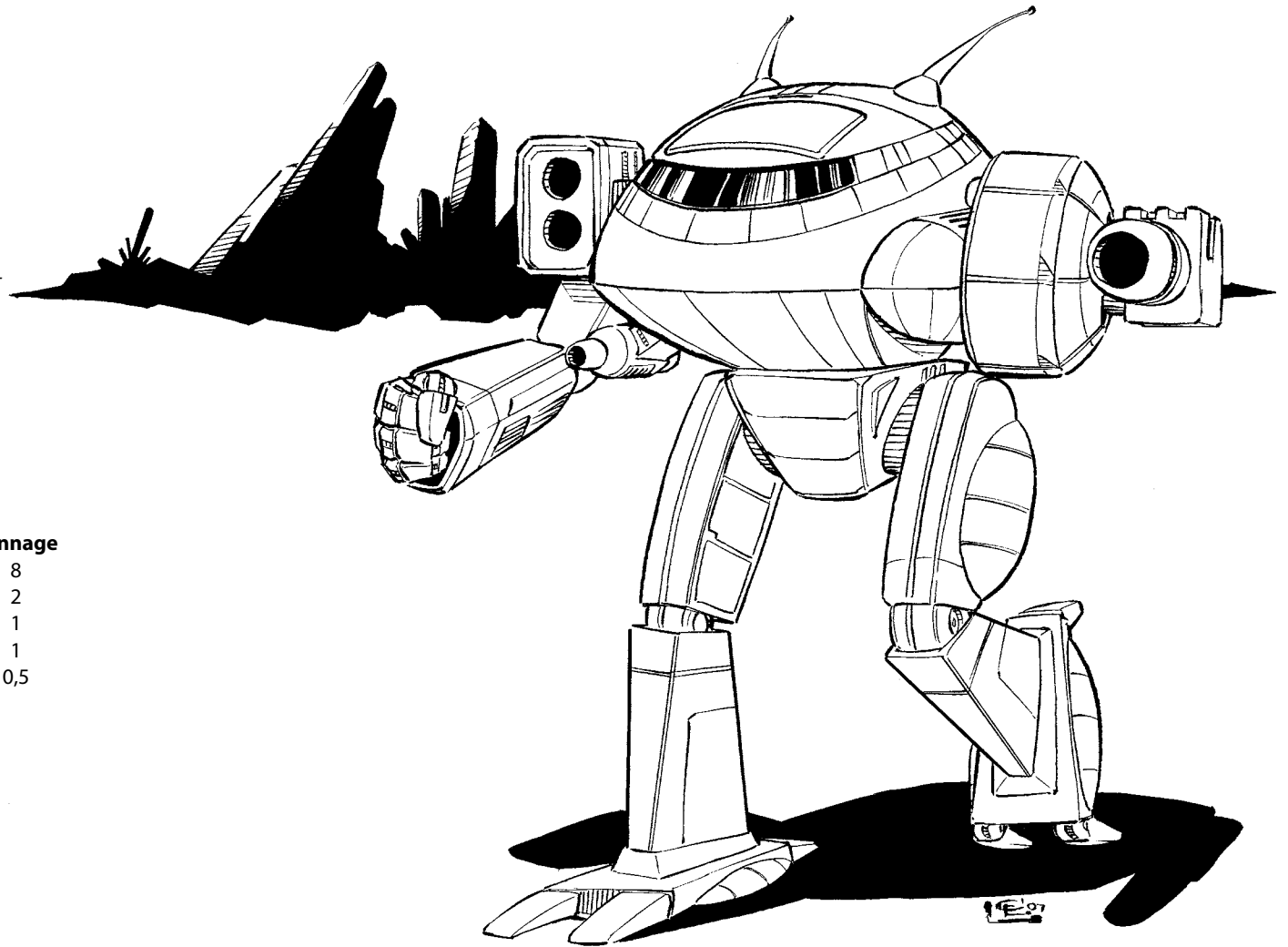
Kampfwert: 652

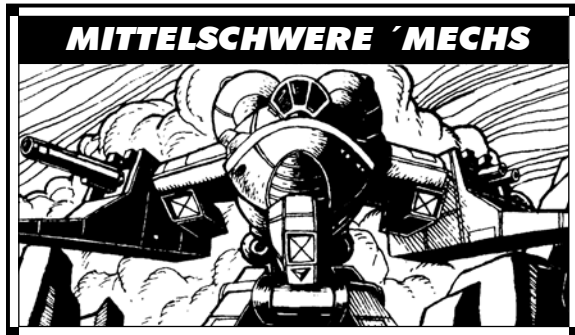
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		4
Antrieb:	240	11,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	96	6
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	12	12
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	10	10
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	6	8
R/L Bein	10	11

Waffen und Munition

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/5	LA	4	8
Munition (AK/5) 40	LT	2	2
KSR-2	RT	1	1
Munition (KSR-2)	RT	1	1
Leichter Laser	RT	1	0,5





Gewicht: 45 Tonnen

Rumpf: Ost Standard

Reaktor: GM 180

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Northrup 750

Sprungkapazität: 120 Meter

Panzerung: Kilosh 1000

Bewaffnung:

1 Jackson Dart-10 LSR-Werfer

1 Schwerer Nightwing-Laser

2 Leichte Starflash-Laser

1 Totschlagen-6 KSR-Werfer

Hersteller: Maltex Corporation

Hauptfertigungsanlage: Errai (2835 zerstört)

Kommunikationssystem: Ostman AMB

Ziel- und Verfolgungssystem: Scrambler-7 Serie

ÜBERSICHT

Als einer der ersten BattleMechs für den Stadtkampf, bewies der 2660 in Auftrag gegebene *Wyvern* dieselbe Zähigkeit, die als Markenzeichen schon seinen größeren Bruder bei Maltex, den *Thug*, auszeichnete. Dennoch störten sich viele an seiner vorgesehenen Rolle als Ordnungshüter, in der Praxis aber erwies sich der *Wyvern* als idealer Vorkämpfer, um eine Stadt zu befrieden oder als letzte Verteidigungslinie, um sie vor Feinden zu beschützen.

EIGENSCHAFTEN

Auch wenn der *Wyvern* nicht gerade ein flinker Mech ist, erlauben ihm seine Northrup-750-Sprungdüsen schnell zwischen den höchsten Gebäuden zu manövrieren, was ihm selbst gegenüber den schnellsten Mechs ohne Sprungfähigkeit einen Vorteil verschafft. Im Stadtkampf ist es für den *Wyvern* eine Standardprozedur mithilfe seiner Manövriereigenschaften in den Rücken des Gegners zu gelangen, wo seine wirkungsvollen Waffen einigen Schaden anrichten können. Die Langstreckenraketen und der schwere Laser des *Wyvern* sind effektive Mittel gegen Modelle derselben oder einer leichteren Gewichtsklasse.

Obwohl er sowohl seine fortschrittliche Panzerung als auch seine Munitionsbehälter in den Nachfolgekriegen einbüßte, konnte der *Wyvern* die meisten seiner Komponenten bewahren. Da er deutlich schwerer als andere 45-Tonnen-Modelle gepanzert war, hieß es, eine Lanze *Wyvern* konnte deutlich mehr Prügel einstecken als ihre Kameraden. Im Zuge der Umstrukturierungen wurde der Zufuhrweg der LSR umgeleitet, um während intensiver Kämpfe das Risiko von hochgehender Munition durch den erhitzten Antrieb zu reduzieren.

EINSATZ

Jeder Nachfolgestaat verfügte mindestens über einen *Wyvern* in seinen Reihen, oftmals in Garnisonen auf hoch industrialisierten Welten. Als die Kämpfe zu Beginn des Dritten Nachfolgekrieges aus den Städten aufs offene Feld getragen wurden, bemerkten viele MechKrieger, dass dies den Fähigkeiten des *Wyvern* nicht unbedingt entgegenkam.

Als Maltex feststellte, dass es schwieriger wurde die hochwertigen Technologien und Komponenten herzustellen, begannen sie damit, dem *Wyvern* das CASE und den Endostahl zu entnehmen, um es für den *Thug* zu nutzen – selbst wenn dieses Modell dafür abgespeckt werden musste.

2835 stellte Maltex die Produktion gänzlich ein, als ein Bataillon Marodeure die Fabrik auf Errai, sowie die umliegenden Städte zerstörte. Sicherheitshalber verwischten die Angreifer ihre Spuren, indem sie eine Schneise der Verwüstung bis nach New Atlanta zogen, um nicht identifiziert oder zur Rechenschaft gezogen zu werden. Als die Stadt bereits das Schlimmste befürchtete, wurde die größte Gruppe nur einen Kilometer vor dem Stadtrand von einer Lanze *Wyvern*, vermutlich Überlebende der Maltex-Sicherheit, abgefangen. Die vier mittelschweren Mechs sprangen mit Hilfe ihrer Triebwerke mitten in die Formation des Gegners und feuerten wütend drauf los, woraufhin viele der Marodeure beim Erwidern des

Feuers ihre eigenen Leute trafen. Aufgebracht, weil sie von nur vier lächerlichen Mechs in die Schranken gewiesen worden waren, verfolgten sie die *Wyvern*, als diese sich an der Stadt vorbei auf den nahegelegenen Berg zurückzogen. Die Einwohner atmeten für den Moment zwar auf, aber sie befürchteten die zahlenmäßig überlegenen Plünderer könnten zurückkommen und ihr Werk vollenden.

Einen Tag später tauchten acht schwer beschädigte Marodeure wieder auf. Aber anstatt die Stadt einzunehmen, umrundeten sie diese und rannten so schnell sie konnten zurück zum Landepunkt. Abgefangene Funksprüche zwischen den Mechs und ihren Mutterschiffen enthielten wildes Gefasel über die vier Reiter der Apokalypse und Dämonen. Während die Worte der Marodeure keinen Sinn ergaben, nahmen sich die Bewohner New Atlantas diese zu Herzen und errichteten ein Denkmal für ihre unbekanntesten Verteidiger, die „Vier Reiter von Errai“.

VARIANTEN

Aufgrund seiner variablen Bewaffnung, sind nur wenige Versuche unternommen worden den *Wyvern* zu modifizieren.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Die Vier Reiter von Errai: Obwohl viele Menschen sie als Vorboten von Tod und Zerstörung fürchten, werden die Vier Reiter von Errai auf ganz andere Weise gesehen und ihre Geschichte endete nicht mit der Verteidigung New Atlantas im Jahre 2835. Als ein Erdbeben keine fünf Jahre nach der Zerstörung der Maltex-Werke die Stadt erschütterte, ergoss sich eine Reihe von gewaltigen Lawinen vom benachbarten Berg. Mehr als einhundert Zivilisten wurden in ihren am Berghang errichteten Häusern eingeschlossen. Während die Rettungsmannschaften verzweifelt versuchten die gefangenen Familien zu befreien, erschienen vier unregistrierte *Wyvern*, allesamt arg ramponiert, als hätten sie einen langen Kampf hinter sich. Ohne eine übermittelte Botschaft arbeiteten sie Tag und Nacht, indem sie ihre Hände und Laser benutzen, um Schutt und Trümmer zu zerschneiden und fortzuschaffen. Drei Tage später waren alle Familien mit Ausnahme einer Handvoll Unglücklicher gerettet. Die *Wyvern* marschierten wortlos zurück auf den Berg. Als die Stadt bald darauf Flugzeuge hinterhergeschickte, um die Mechs ausfindig zu machen, waren sie bereits spurlos verschwunden.

Typ: **Wyvern**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 45

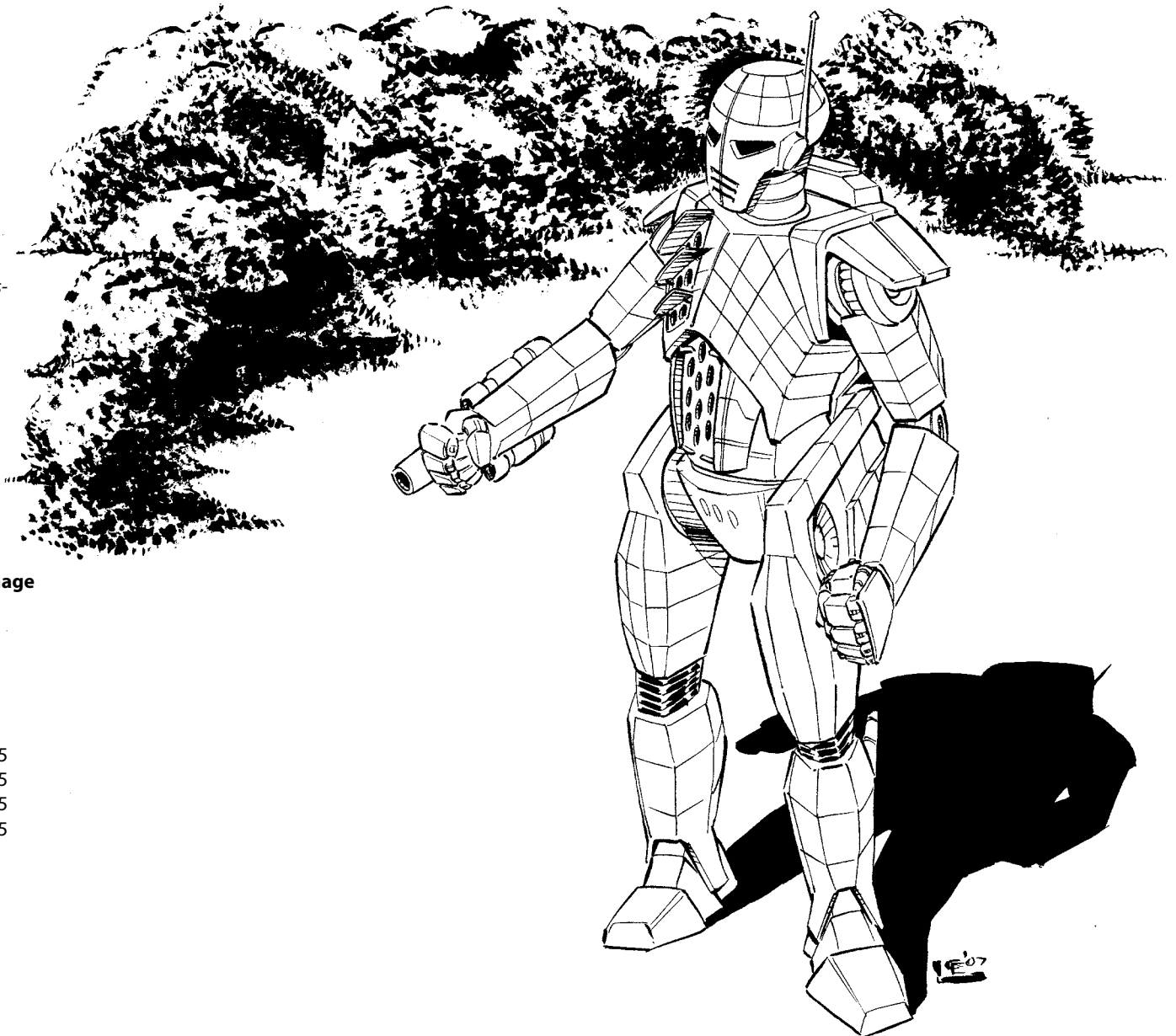
Kampfwert: 1.005

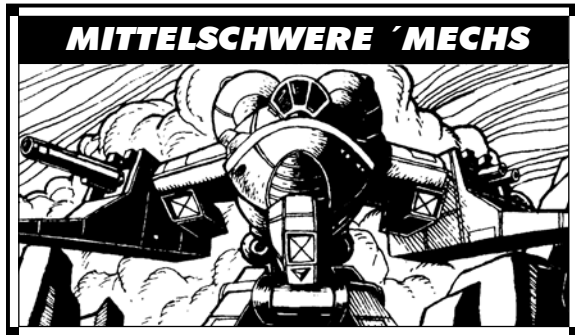
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		4,5
Antrieb:	180	7
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	12	2
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	136	8,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	14	18
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	11	14
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	7	12
R/L Bein	11	20

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
LSR-10	TM	2	5
Munition (LSR-10) 12	LT	1	1
Schwerer Laser	RA	2	5
2 Leichte Laser	RA	2	1
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
Sprungdüse	LT	1	0,5
Sprungdüse	RT	1	0,5
Sprungdüse	LB	1	0,5
Sprungdüse	RB	1	0,5





Gewicht: 50 Tonnen

Rumpf: Hollis Mark 1A

Reaktor: Magna 250

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungkapazität: Keine

Panzerung: Bulldog Standard

Bewaffnung:

2 RAMTech 1200 Schwere Laser

1 Ceres Arms Mittelschwerer Laser

1 Leichter Exostar-Laser

Hersteller: Cosara Weaponries

Hauptfertigungsanlage: Northwind (2786 zerstört)

Kommunikationssystem: Garret T-11b

Ziel- und Verfolgungssystem: Garret D2j

ÜBERSICHT

Ursprünglich im Jahre 2719 als Kämpfer gegen Banditen und Guerilla-Einheiten konzipiert, wurde der *Crab* bei Piloten und Technikern derart beliebt, dass man glaubte, er würde das neue Standardmodell des Sternenbundes für mittelschwere Mechs im Fronteinsatz werden. Unglücklicherweise bedeuteten die Auflösung des Sternenbundes und der anschließende Exodus Cosaras dahingehende Ambitionen. Nur ein tausend Stück wurden produziert bevor die Werksanlagen auf Northwind stark beschädigt wurden, wodurch der *Crab* langsam vor sich hinrostete, während andere Modelle ins Rampenlicht traten.

EIGENSCHAFTEN

Den Entwicklern schwebte ein Mech vor, der es beinahe unbegrenzte Zeit hinter den feindlichen Linien aushalten konnte – und so bauten sie den *Crab*. Jedes Bauteil der Maschine konnte leicht beschafft und repariert, sowie die meisten Elemente von handelsüblichen Produkten verschiedener Marken ersetzt werden. Deshalb kam der Begriff „Krebsgang“ als Synonym für einfache Arbeit auf. Die Bewaffnung des *Crabs* war seiner Bauweise wegen recht uninspiriert: ein an den Armen montiertes Paar schwerer Laser in einem klauenartigem Gehäuse, unterstützt von einem einzelnen mittelschweren und einem leichten Laser. Obgleich nicht sehr durchschlagskräftig, erlauben es die Energiewaffen dem *Crab* für eine lange Zeit hinter den feindlichen Linien zu operieren. Leider verfügt der Mech über keine Sprungdüsen, was ihn in bebautem Terrain ausbremst. Außerdem besitzt er nur wenig „Fingerspitzengefühl“, weshalb er beim Plündern feindlicher Vorratslager von anderen Maschinen begleitet werden muss. Cosara behob dieses Problem später, indem sie Umbausätze entwickelten, wodurch – je nach Vorliebe des MechKriegers – ein oder zwei Hand-Aktivoren installiert werden konnten.

Die einzigen Elemente fortschrittlicher und heikler Technologie waren die Ferrofibril-Panzerung und die Elektronik. Das Wissen um die Herstellung der Panzerung ging schnell verloren, wodurch viele MechKrieger gezwungen waren, Standardplatten für ihre Maschinen zu verwenden – was mit einem leichten Verlust an Schutzpotenzial einherging. Die neun Tonnen Panzerung jedoch, waren für einen ordentlich verarbeiteten Fünzig-Tonnen-Mech kein Problem.

Das elektronische System war da ein anderes Thema. Das Dalban K (mit einem integrierten 650-RND-Subsystem) war in der Lage seinen genauen Standort auf einem Planeten, sowie die Entfernung zu jeder bekannten Einheit zu bestimmen – sogar ohne die Einbeziehung von Beobachtungs-Satelliten. Indem es alle Kurzwellen- und Radiofrequenzen überwachte, konnte es sogar die Truppenbewegungen des Feindes vorher sagen und Wegpunkte für den Marsch verbündeter Einheiten durch feindliches Gebiet bestimmen. Während die Technologie, das Dalban-System zu reparieren und herzustellen, erhalten blieb, erwies es sich außerhalb des Kampfes als empfindlich und störanfällig. Viele Piloten ersetzen es schließlich freiwillig durch ein zuverlässigeres System. Dennoch existieren noch immer einige dieser Elektronik-Sets, allerdings haben nur renommierte Söldner-Einheiten und Haus-Regimenter die technischen Möglichkeiten, diese am Laufen zu halten.

EINSATZ

Während die Fertigungswerke des *Crabs* im Laufe der frühen Nachfolgekriege schwer beschädigt wurden, waren die Techniker bei Northwind in der Lage den Betrieb als Umbau- und Reparaturanlage weiterzuführen. Sie verwendete die Restbestände der produzierten Bauteile, um viele der verkrüppelten Maschinen wiederherzustellen. Dennoch schaffte es nicht jeder beschädigte *Crab* zurück zu Northwind zur Reparatur. Allerdings gelang es genug, so dass nach der Entschlüsselung des Helm-Kernspeichers etwa einhundert Mechs (ohne jene mitzuzählen, die jahrhundertlang von ComStar versteckt oder in den 3030er an das Draconis-Kombinat verschenkt worden waren) in ihren ursprünglichen Panzerungszustand zurückversetzt werden konnten.

VARIANTEN

Die einzigen Varianten des *Crabs* aus der Zeit der Nachfolgekriege waren die Geschenke ComStars an das Militär des Draconis-Kombinats und diejenigen, welche von ihren Piloten im Einsatz modifiziert wurden. Genauso wie die ansonsten überlegenen Modelle des Kombinats, verfügen letztere nicht mehr über das Dalban- und 650-RND-System, sondern nutzen das schwächere Kommunikations- und Ortungssystem der Garret-Serie. Diese Änderungen sind jedoch so minimal, dass sie keine Umbenennung rechtfertigen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKriegerin Samantha Danton: Die frühere MechKriegerin der SBVS lehnte es ab Kerensky ins Exil zu folgen und schwor stattdessen zusammen mit ihrem Kommandanten Prinz Davion die Treue, um unter Captain McKinnon eine unabhängige Einsatz-Kompanie zu formieren. Danton war eine notorische Spielerin, welche die Ferrofibril-Panzerung ihres Original-*Crabs* gegen Standardmaterial eintauschte, um diese bei verschiedenen Wetten einzusetzen. Aber anders als man es erwarten würde, hatte Danton eine Gabe dafür immer zu gewinnen. Sie sammelte ein ordentliches Vermögen an und nutze das Geld dafür, ihren *Crab* während des Ersten Nachfolgekrieges in einem Topzustand zu halten. Und sie war vorausschauend genug, ihr Vermögen in mehrere aufstrebende Unternehmen zu investieren, bevor sie aus dem Dienst abschied. Das tat sie zehn Jahre später, um ihren einzigen lebenden Verwandten, einen jungen Neffen, großzuziehen. Ihr Geld floss derweil in ein ansehnliches Anwesen auf Kestrel.

CRB-20 CRAB

Typ: **Crab**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 50

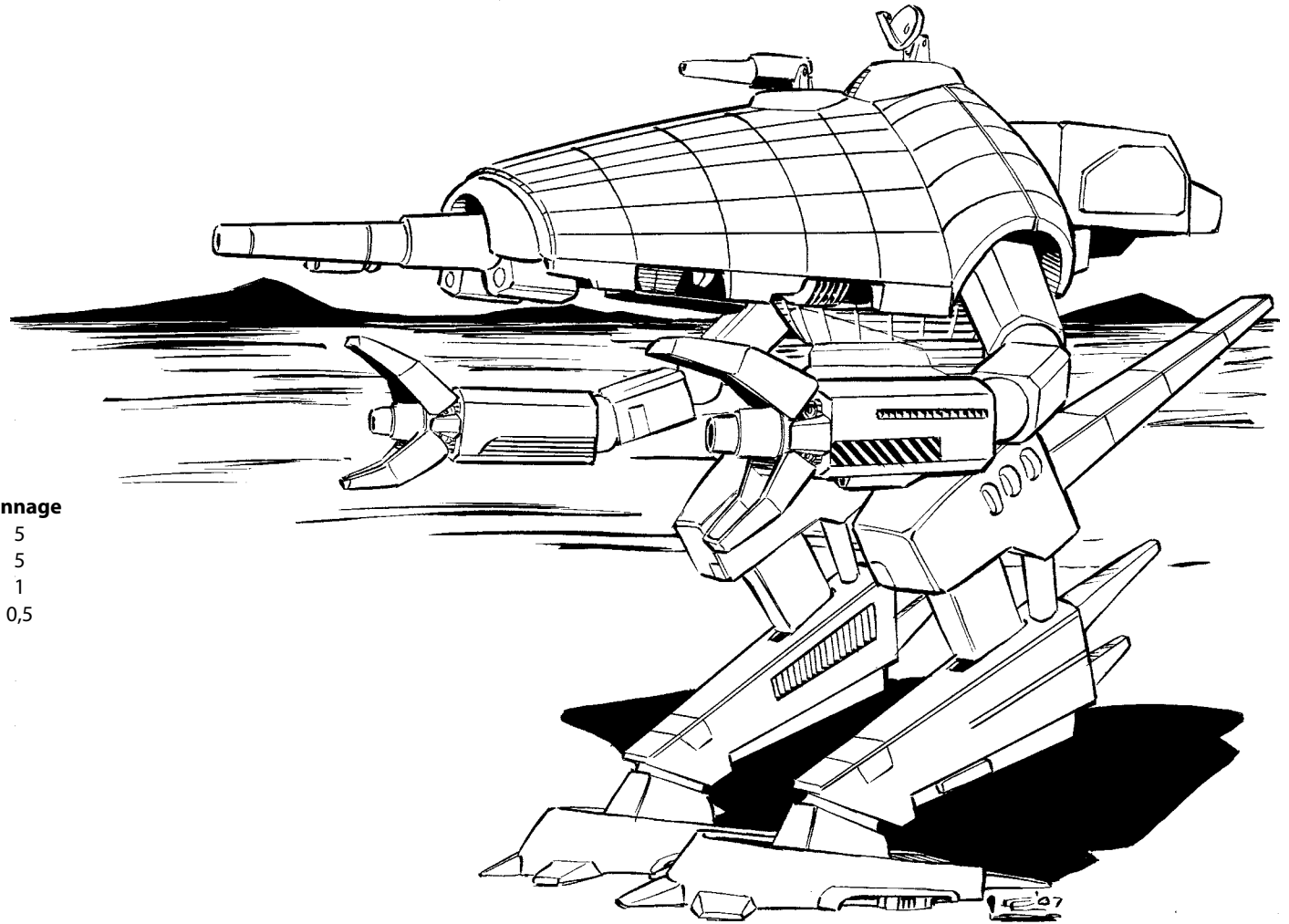
Kampfwert: 1.143

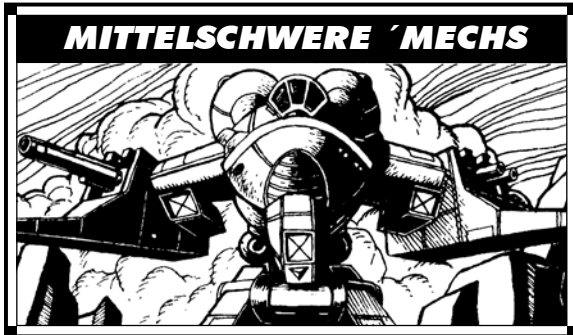
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		5
Antrieb:	250	12,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	16	6
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	144	9
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	16	18
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	12	14
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	8	14
R/L Bein	12	22

Waffen und Munition

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Schwerer Laser	LA	2	5
Schwerer Laser	RA	2	5
Mittelschwerer Laser	TM	1	1
Leichter Laser	K	1	0,5





Gewicht: 55 Tonnen

Rumpf: Technicon-1

Reaktor: CoreTek 275

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungkapazität: Keine

Panzerung: Leopard V

Bewaffnung:

1 Holly-5 LSR-Werfer

2 Mittelschwerer Magna-Laser

3 Hovertec-6 KSR-Werfer

Hersteller: General Dynamics

Hauptfertigungsanlage: Ozawa

Kommunikationssystem: OmniComm 3

Ziel- und Verfolgungssystem: Starbeam 3000

ÜBERSICHT

Der *Kintaro* ist ungeachtet seiner durchschnittlichen Größe ein unvergesslicher Anblick. Vom Sternenbund dafür gebaut, das Raketen-Zielsystem Narc vorzuführen, war der Mech, bis die Befreiung des besetzten Terras zur Schließung der *Kintaro*-Fabrik auf dem Mars führte, ein leistungsstarker UnterstützungsMech. Der Verschleiß führte anschließend beinahe zur Auslöschung des *Kintaros* noch vor dem Dritten Nachfolgekrieg. General Dynamics war jedoch in der Lage das Werk auf Ozawa wieder aufzubauen und das Modell zu reproduzieren. Leider gelang es dem Unternehmen nicht, den Narc-Leitstrahl, den fortschrittlichen Wärmetauscher und die Panzerung ebenfalls wieder herzustellen.

EIGENSCHAFTEN

Mit elf Tonnen Leopard-V-Panzerung trägt der *Kintaro* mehr Panzerung mit sich herum, als viele schwerere Einheiten,

wobei er mit einer Höchstgeschwindigkeit von 86 km/h die meisten mittelschweren und schweren Modelle hinter sich lässt. Der LSR-Werfer kann anderen Einheiten bei der Feuerunterstützung zur Seite stehen, gilt aber meist als unsinnige Talentverschwendung. Die wahre Feuerkraft schlummert nämlich in den Kurzstreckenwaffen des *Kintaros*. Die drei KSR-6-Einheiten sind unerwartet wirkungsvoll und richten meist mehr Schaden an, als eine massive Klasse-20-Autokanone – wenn auch eher weiter gefächert. Der mittelschwere Zwillinglaser erlaubt es dem *Kintaro* seine gesamte Munition zu verbrauchen, bevor er sich aus dem Kampf zurückzieht.

Der BattleMech ist aufgrund seiner begrenzten Waffenreichweite als Einzelkämpfer eher ungeeignet, spielt aber als Leibwächter oder als Sturm Einheit auf Nahdistanz seine ganze Stärke aus. Mit seinen Kurzstreckenwaffen ist er sogar in der Lage sich Stirn an Stirn mit schweren Mechs zu messen. Der eher ineffiziente Wärmetauscher macht es jedoch unerlässlich, dass der Pilot die Hitzeentwicklung während des Kampfes im Auge behält. Durch seine Abhängigkeit von munitionsbasierter Bewaffnung ist der *Kintaro* kein idealer Fernspäher oder Guerilla-Kämpfer, aber mithilfe seiner beiden Hand-Aktivatoren und der offensiven Durchschlagskraft eignet er sich hervorragend für die Plünderung feindlicher Vorräte.

EINSATZ

Die meisten der KTO-18-Modelle sind im Vereinigten Commonwealth, genauer gesagt in den Einheiten der ehemaligen Vereinigten Sonnen, zu finden. Deutlich bekannter sind jedoch die Sternenbund-Modelle des Draconis-Kombinats. Dort sind sie zu gleichen Teilen auf die Geisterregimenter und die Schwert-des-Lichts-Regimenter aufgeteilt. Daneben führen die ComGuards ebenfalls eine ordentliche Zahl *Kintaros* in die Schlacht.

Diese Sternenbund-Modelle verfügen über deutlich mehr Durchschlagskraft als die Commonwealth-Einheiten. Die Steiner- und Davion-Truppen passten sich im Krieg von 3039 schnell dem veränderten Waffenarsenal der Sternenbund-*Kintaros* an, wenngleich diese aufgrund ihres überlegenen Wärmetauschers das Feuer länger aufrechterhalten konnten, als die Commonwealth-*Kintaros*. Das führte zu der fatalen Überreaktion, die feuerkräftigen Mechs häufiger als angemessen zum primären Ziel zu erklären, wodurch andere Kombinatstruppen die beschäftigten Gegner ungehindert angehen konnten.

Auf Sarna schlossen zwei Paar *Cataphracts* und *Vindicators* der Konföderation Capella im Vierten Nachfolgekrieg zu einem Trio Davion-*Kintaros* auf, die von einem *Marauder* unter-

stützt wurden. Die *Cataphracts* konzentrierten ihr Feuer auf den *Marauder*, während die *Vindicators* versuchten die *Kintaros* in Schach zu halten. Aufgrund ihrer dicken Panzerung scheuten die *Kintaros* vor den PPKs nicht zurück und rückten den kleineren Mechs mit ihrer höheren Geschwindigkeit auf den Pelz. Auf kurze Distanz erwies sich die Bewaffnung der *Vindicators* als ungeeignet, woraufhin die drei *Kintaros* sie in dem Augenblick zerstörten, als der *Marauder* fiel. Die schwereren *Cataphracts* rollten mit verbundenem Feuer auf das Trio zu. Die *Kintaros* gingen abermals auf Nahdistanz und feuerten ihre Kurzstreckenraketen so schnell sie konnten ab. Normalerweise hätte die Panzerung der Capella-Mechs dem Beschuss standgehalten, aber in diesem Fall vergrößerten die Raketen jenen Schaden, den der *Marauder* schon zuvor verursacht hatte. Nachdem eine Munitionsexplosion einen *Cataphract* zur Strecke gebracht hatte, gab der andere mit zerstörter Reaktor-Abschirmung auf.

VARIANTEN

Die überschaubare Produktion des *Kintaros* beschränkte sich auf den KTO-18. Dennoch lieferte ComStar den abgespeckten KTO-20 an das Draconis-Kombinat, um ihn im Krieg von 3039 einzusetzen. Dabei wurde der ursprünglich Narc-Leitstrahl durch einen schweren Laser ersetzt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Leftenant Jack Kidd: Fraglos ein guter Pilot, überschattet Kidds Persönlichkeit seine Leistung auf dem Schlachtfeld. Er bezeichnet sich selbst als Freibeuter und verhält und kleidet sich wie ein Pirat aus dem 17. Jahrhundert. Seine Vorgesetzten sehen über seine persönlichen Eigenarten hinweg, da er ein kompetenter Lanzen-Kommandant ist. Gegner, die sich an seine Kameraden – zwei *Trebuchets* und ein *Dervish* – heranzumachen, sind dem Kurzstreckenfeuer, das Kidds *Kintaro*, der „AbenteuerMech“, auf sie loslässt, selten gewachsen. Kidds Kameraden haben ihre Freude an seiner unterhaltsamen Persönlichkeit, obwohl sie sich fragen, was mit seinem Ego wohl passiert, wenn er befördert wird.

Busosenshi Rachel Sakurai: Weil sie auf den Straßen von Styx groß geworden ist, bevor sie sich zur MechKriegerin hochgearbeitet hat, war Rachel während des Krieges von 3039 sehr um zivile Kollateralschäden besorgt. Als Mitglied des 4. Geisterregiments fügte sie ihrem Konto vier Abschnüsse bei der Verteidigung des Krankenhauses St. Christina zu, welches die VSDK später zur Versorgung verwundeter Soldaten nutzte.

Typ: **Kintaro**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 55

Kampfwert: 1.187

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb:	275
BP Gehen:	5
BP Rennen:	8
BP Springen:	0

Wärmetauscher: 10

Gyro: 3

Cockpit: 3

Panzerungswert: 176

*Interne
Struktur*

Kopf	3
Torso-Mitte	18
Torso-Mitte (Rücken)	
R/L Torso	13
R/L Torso (Rücken)	
R/L Arm	9
R/L Bein	13

Gewicht

5,5

15,5

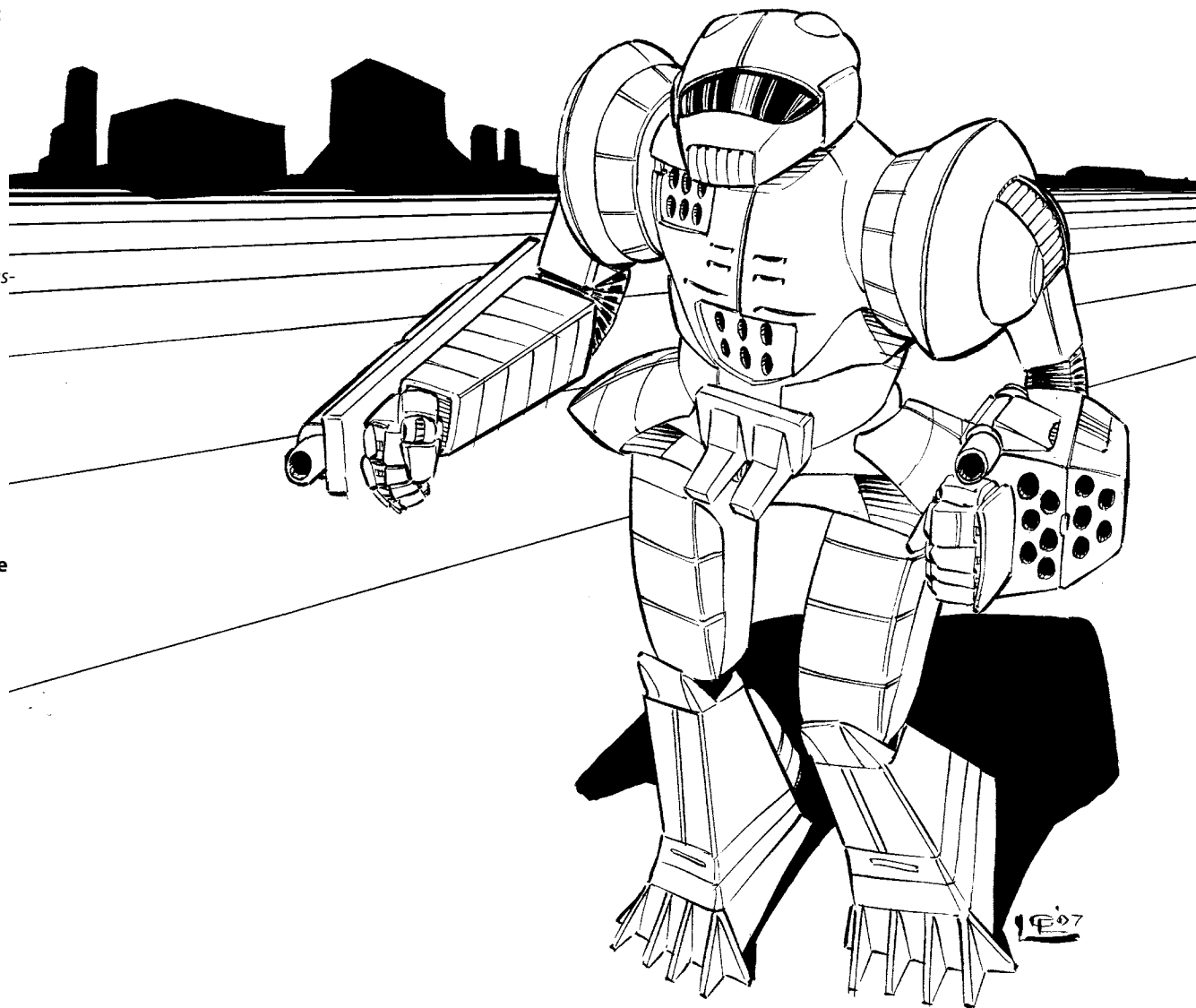
*Panzerungs-
wert*

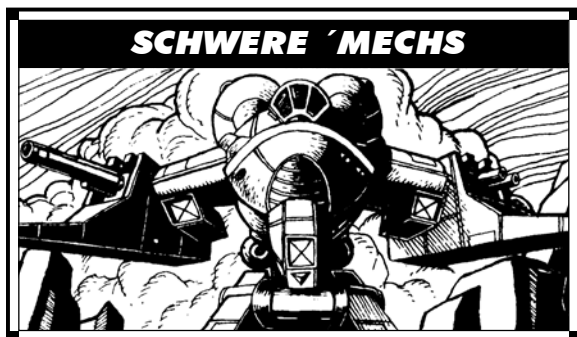
	3
	9
	26
	9
	18
	7
	18
	23

Waffen

und Munition

	Position	Kritisch	Tonnage
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR-6) 30	RT	2	2
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
LSR-5	LA	1	2
Munition (LSR-5) 24	LT	1	1
KSR-6	LA	2	3
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1
KSR-6	TM	2	3





Gewicht: 60 Tonnen

Rumpf: Bergan XI

Reaktor: Vlar 300

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungkapazität: Keine

Panzerung: StarSlab/2

Bewaffnung:

1 Mydron Modell-B-Autokanone

1 Harpoon-6 KSR-Werfer

2 Mittelschwerer Magna Mark II Laser

2 Leichte Martell-Laser

Hersteller: Bergan Industries

Hauptfertigungsanlage: New Earth (2776 zerstört)

Kommunikationssystem: Garret T-11C

Ziel- und Verfolgungssystem: Mercury-IV

ÜBERSICHT

Im Jahr 2602 brachten Bergan Industries den *Champion* auf den Markt, einen schweren Mech, der für schnelle Vorstöße und offensive Aufgaben gedacht war, zudem aber auch flink genug war, um als schwere Aufklärereinheit zu dienen. Obwohl andere BattleMechs dieselbe Leistung zu einem günstigeren Preis erbrachten, investierte Bergan genug in ihre Marketing-Strategie, um vom Sternenbund einen Auftrag über zweihundert Maschinen zu erhalten. Im Verlaufe der vielen „Kleinkriege“, die der Bund in jenen Jahren auszufechten hatte, entwickelte sich der *Champion* bald zu einem der beliebtesten Mechs der SBVS. Auch wenn Kritiker oft auf seine Mängel verwiesen, die Leistung des *Champions* in der Schlacht bescherte ihm für lange Zeit einen guten Ruf und einen festen Platz in der Militärmaschinerie.

Während der Nachfolgekriege diente eine gewisse Anzahl von *Champions* im Militär der Nachfolgestaaten, auch wenn die Mechs schließlich die überlegenen Systeme einbüßten, die der Sternenbund eingebaut hatte. Die verbliebenen Exemplare jedoch arbeiteten weiterhin in nahezu jedem Einsatz auf demselben Niveau wie ihre Hightech-Vorläufer, wodurch der BattleMech populär, wenn auch selten blieb.

EIGENSCHAFTEN

Der mächtige Vlar-300-Fusionsantrieb macht fast ein Drittel des Gesamtgewichtes des *Champions* aus und liefert genug Energie, um den 60-Tonnen-Koloss auf über 85 km/h zu beschleunigen – eine Geschwindigkeit, die normalerweise für leichtere mittelschwere Mechs typisch ist. Obwohl dieses Tempo den *Champion* einiges kostet – vor allem was die Panzerung anbelangt – waren die Ingenieure bei Bergan der Meinung, die Schnelligkeit würde die Nachteile ausgleichen.

Des Weiteren sind die Waffen des *Champions* recht wirkungsvoll, besonders das Herzstück, die Mydron Modell-B-Autokanone. Der umfassende Munitionsvorrat ermöglicht es dem *Champion*, ohne das Feuer einzustellen den Abstand zum Feind zu verkürzen, bis die übrigen Waffen zum Tragen kommen: das sechsläufige KSR-System Harpoon-6 und die beiden Laserbänke. Obgleich das Abfeuern des gesamten Arsenalen den unterklassigen Wärmetauscher des *Champions* leicht überfordern kann, dürfte ein vorsichtiger Pilot problemlos in der Lage sein, diesen Nachteil unter Kontrolle zu halten. Der *Champion* leistet in vielen Lanzen gute Dienste, da ihm sein Arsenal erlaubt in verschiedenen Distanzklassen und Geländetypen zu kämpfen. Leider hat das den ungünstigen Nebeneffekt, dass es den Mech zu nützlich macht. Viele Kommandaten können sich nicht entscheiden, welche Rolle sie dem *Champion* zuweisen sollen, wodurch er sich zwischen allen Stühlen aufreißt.

EINSATZ

Der *Champion* wurde in vielen unabhängigen BattleMech-Regimentern des Sternenbundes eingesetzt. Erst als ihm neuere Modelle den Rang abliefen, verkaufte man ihn an die Armeen der Mitgliedstaaten. Die Nachfolgekriege forderten vom *Champion* einen hohen Tribut, ein paar wenige Modell existieren aber noch immer in jedem Nachfolgestaat. Haus Liao verfügt über die meisten von ihnen, was aber nur heißt, dass sie ein oder zwei Maschinen mehr als der beneidenswerte Zweitplatzierte auf der Liste besitzen: Haus Steiner.

Wie viele andere Mechs und Fahrzeuge des Sternenbundes tauchte der *Champion* mit wehenden Fahnen in den Reihen der ComGuards wieder auf. Haus Liao drängte verschiedene

Male darauf, mehr Informationen über die Systeme zu erhalten, in der Hoffnung, ihre eigenen *Champions* aufwerten zu können. Aber die geheimniskrämerische Organisation ließ sich nicht in die Karten schauen. Die Konföderation Capella musste die Geheimnisse schließlich in den 3040ern selbst lüften.

VARIANTEN

Eine verbreitete, aber komplizierte Modifikation des *Champions* bestand zu Sternenbundzeiten darin, den schwächelnden Wärmetauscher gegen ein doppelt so effektives Modell auszutauschen. Bergan jedoch ließ diese Erfahrungen nie in die Fabrikation einfließen – vielleicht weil sie damit eine Schwäche in ihrem eigenen Design zugegeben hätte.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Captain Aristotle Crandall: Captain Crandall, der Revolverheld seines Regiments, war während des Verborgenen Krieges in mehr als sechzig Duellen mit MechKriegern des Hauses Kurita verwickelt. Seine Ausbeute betrug siebenundzwanzig Siege, einunddreißig Niederlagen und drei Unentschieden. Schlussendlich wurde er in einem Zweikampf mit einem Kurita-*Lancelot* getötet, dessen Reaktor er zerstörte, woraufhin die Explosion beide Mechkrieger in den Tod riss.

Akolyt VII Aristoxenos Crandall: Akolyt Crandall, ein Nachfahre von Captain Crandall, steuert einen *Champion* in ComStars 91. Division. Er studierte jede Aufzeichnung, die ComStar über seinen Verwandten und seine Kämpfe besitzt und erhielt die Erlaubnis seinen *Champion* auf dieselbe Weise anzumalen wie sein Vorfahr – zumindest wenn keine „Paradeuniform“ verlangt ist. Zu seinem Leidwesen können es seine Fähigkeiten jedoch nicht mit denen des Captains aufnehmen, sodass seine Duellaufforderungen im Simulator an seine Kameraden für gewöhnlich mit seinem Tod enden.

Force Commander Bors Krepyk: Bors Krepyk befiehlt vom Cockpit seines schrottreifen *Champions* aus die drei Reserve-Mechs der planetaren Bodentruppen Lesnovos. Das MLFW verbannte seinen verrosteten Mech aus dem aktiven Dienst, nachdem klar wurde, dass es sich nicht mehr lohnte, ihn um jeden Preis am „Leben“ zu erhalten. Obwohl es ihn fast jeden Gefallen kostete, den ihm irgendjemand schuldig war, gelang es Krepyk den *Champion* wieder in einen nahezu einsatzbereiten Zustand zu versetzen. Allerdings scheiterte sein Versuch eine Imperator-Kanone dort einzubauen, wo eigentlich die Mydron-Autokanone hingehört.

CHP-2N CHAMPION

Typ: **Champion**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 60

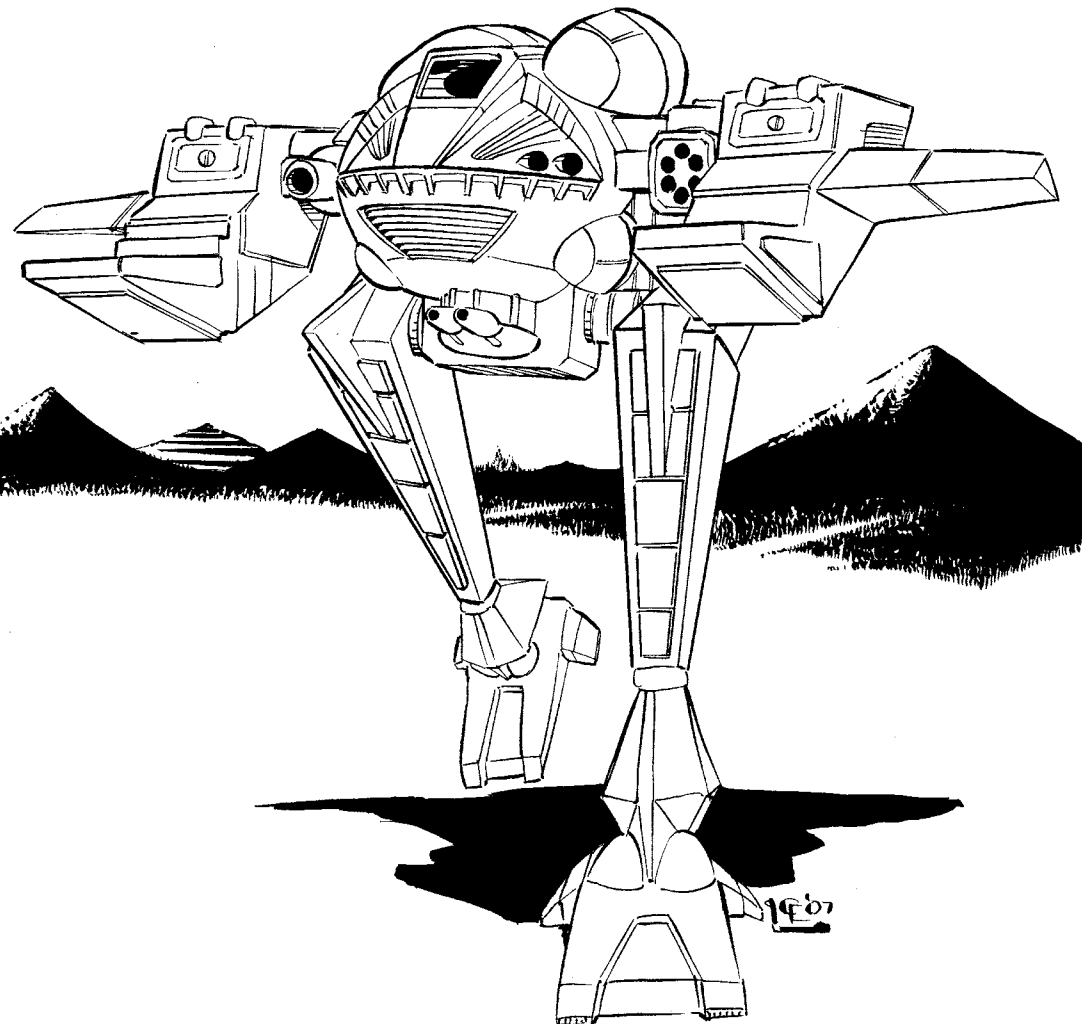
Kampfwert: 1.116

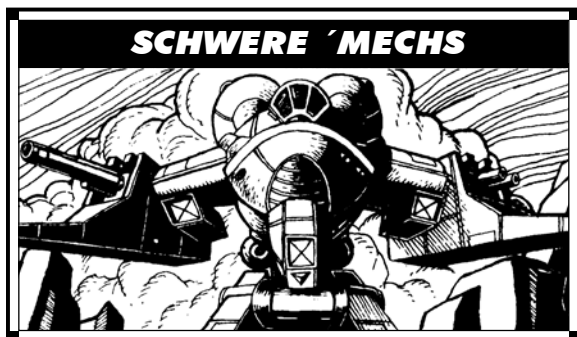
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		6
Antrieb:	300	19
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	128	8
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	20	22
Torso-Mitte (Rücken)		9
R/L Torso	14	16
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	10	10
R/L Bein	14	13

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/10	RT	7	12
Munition (AK/10) 20	RT	2	2
KSR-6	LT	2	3
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1
2 Mittelschwere Laser	LT	2	2
2 Leichte Laser	TM	2	1





Gewicht: 60 Tonnen

Rumpf: LAW LNC25-02

Reaktor: Pitban 240

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungkapazität: Keine

Panzerung: Starshield

Bewaffnung:

1 Licht-des-Herrn-PPK

2 Schwere Sunglow Laser

1 Victory 23R Mittelschwerer Laser

Hersteller: Luthien Armor Works

Hauptfertigungsanlage: Luthien

Kommunikationssystem: Sipher KIT-4

Ziel- und Verfolgungssystem: Hawkeye B3

ÜBERSICHT

Krupp Stellar Technologies war einer der bevorzugten Mech-Hersteller, die für die Terranische Hegemonie und den Sternenbund arbeiteten. Schon als Produzenten herausragender Waffen und Computersysteme verbuchten sie ordentliche Umsätze, bevor sie sich schließlich entschieden, ins ganz große Geschäft einzusteigen. Nach der Übernahme von Saeder Manufacturing erhielten sie 2581 von der Generalquartiermeisterei des Sternenbundes den Auftrag einen mittelschweren Mech für schnelle Einsätze zu entwickeln, der über beträchtliche Feuerkraft verfügt, ohne auf Munition angewiesen zu sein. Weil diese hohen Anforderungen, die Möglichkeiten von Krupp sehr einschränkten, konzentrierten sie sich zunächst auf den Reaktor. Die Feldversuche später im Jahr waren erfolgreich und so ging der *Lancelot* in Produktion. Während die erste Charge bescheidene 250 Einheiten

umfasste, weitete der Sternenbund, ungeachtet der hohen Kosten, den Auftrag bald darauf aus.

Krupps Fabriken auf dem Mars wurden während Amaris' Gewaltstreich zerstört. Genauso erging es vielen der *Lancelots* in den schweren Kämpfen, als Kerensky versuchte die Terranische Hegemonie wieder unter Kontrolle zu bringen. Das Modell war nahezu ausgelöscht, als Luthien Armor Works während des Zweiten Nachfolgekrieges in den Besitz der Blaupausen gelangte. Dadurch war es ihnen möglich die Produktion des Mechs in begrenztem Umfang wieder aufzunehmen. Allerdings wurden seine Fähigkeiten stark reduziert. Die jahrhundertelangen Verheerungen der Kriege zwangen den *Lancelot* in eine Rolle, für die er nie konzipiert worden war. Und das mit einer Ausrüstung, die ihn nur gegen die leichtesten BattleMechs für längere Zeit am Leben hält. Obwohl er noch immer über eine beachtliche Feuerkraft verfügt, fehlt ihm mittlerweile die Geschwindigkeit und die Kapazität zur Wärmeableitung, um sein Feuer dauerhaft und sicher aufrecht erhalten zu können.

EIGENSCHAFTEN

Die tödliche Licht-des-Herrn-PPK dient dem *Lancelot* als primäres Waffensystem. Konzentriertes PPK-Feuer reißt in nahezu jede Mechpanzerung riesige Risse, wodurch die Sekundärwaffen ernststen Schaden am gegnerischen Rumpf anrichten können. Die Panzerung des *Lancelots* ist zwar dünn, aber angemessen, um zumindest die Hauptwaffe zu schützen.

Der große, am Arm angebrachte Sunglow-Zwillingslaser setzt die Arbeit auf kürzerer Reichweite fort. Zusammen können sie sechzig Prozent mehr Rüstung abtragen als die PPK alleine. Wenn der Pilot eines *Lancelots* gewillt ist eine Notabschaltung wegen Überhitzung zu riskieren, kann er alle drei Waffen abfeuern, um einen vernichtenden Feuerregen loszulassen.

Das größte Problem des LNC25-02 ist, dass er nicht über die Geschwindigkeit seines Vorläufers verfügt und auf maximal 64 km/h beschränkt ist - zumal seine Panzerung kaum in der Lage ist, ein paar direkten Treffern zu widerstehen. Aufgrund seines durchschnittlichen Tempos und seiner reduzierten Panzerung haben sich moderne Piloten darauf verlegt, den *Lancelot* als „Sarg“ zu bezeichnen.

EINSATZ

Vor dem Exodus waren *Lancelots* in nahezu allen Armeen als schnelle Einsatzkräfte vertreten. Am Ende des Zweiten Nachfolgekrieges waren sie aufgrund der verlorengegangenen Technologien und der ausbleibenden Reproduktion quasi ausgerottet. Derzeit sind in der gesamten Inneren Sphäre weniger als ein Dutzend funktionstüchtiger oder zumindest

rettbarer *Lancelots* zu finden. Vor allem im Draconis-Kombinat existieren noch ein paar hundert LAW-Lowtech-Versionen (der LNC25-02), die als Feuerunterstützung dienen – in etwa derselben Rolle wie der schwere *JagerMech* der Vereinigten Sonnen.

VARIANTEN

Das Originalmodell kam dank des fortschrittlichen Antriebs fünfzig Prozent schneller voran und trug sechs kleinere Wärmetauscher bei sich, obwohl sie über die doppelte Kapazität verfügten. Einige Piloten hätten die großen Laser oder die PPK mit Überreichweiten-Versionen gern getauscht, aber Krupp brachte nie ein derart ausgestattetes Modell auf den Markt. Bevor Amaris Terra besetzte, testete Krupp einen neuen Prototyp, den -01X, der mit zusätzlicher zeitgenössischer Technologie ausgestattet war. Das Endostahl-Skelett erlaubte die Anbringung von Sprungdüsen, während die Ferrofrit-Panzerung zusätzlichen Schutz bot. Außerdem wurden die großen Laser zu ER-Versionen aufgewertet. Berichte von Piloten weisen darauf hin, dass die Sprungdüsen wenig nutzten, und stattdessen zusätzliche Panzerung und Hitzeregulation wünschenswert gewesen wären. Krupp hatte jedoch nicht mehr die Chance, die Änderungswünsche zu berücksichtigen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Captain Edward N. Smith: Als Mitglied der Northwind Highlanders stieg Captain Smith in den fünf Jahren nach seinem Abschluss an der Northwind-Akademie schnell auf. Es genügte ihm nicht, nur der fähige Kommandant der Smith's Watch, einer schweren Kompanie, zu sein – daher ist er auch Ausbilder der Einheit im Kampf Mann gegen Mann. Smith steuerte ursprünglich einen *Marauder*, doch seit die Highlander für die Vereinigten Sonnen arbeiten, wurde der *Lancelot* seiner Familie – einer der überlebenden -01X-Modelle – mit Hilfe des technischen Know-hows des NAIW zurück in den einsatzbereiten Zustand versetzt. Als Gegenleistung durften die Wissenschaftler diesen vollständig durchleuchten. Dieser Handel zahlte sich für beide Seiten aus, als die Kompanie einige Plünderer stellte und Smith' defekte Waffen ihn dazu zwangen nicht nur einmal, sondern gleich zweimal einen Todessprung gegen den feindlichen Kommandanten zu unternehmen. Die Ironie an der Sache war, dass der Anführer der Kombinatstruppen einen *Highlander* (ein weiteres Relikt des Sternenbundes) steuerte, der für Todessprung-Angriffe bekannt war, weshalb diese auch „Highlander-Begräbnis“ genannt werden.

LNC25-02 LANCELOT

265

Typ: **Lancelot**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 60

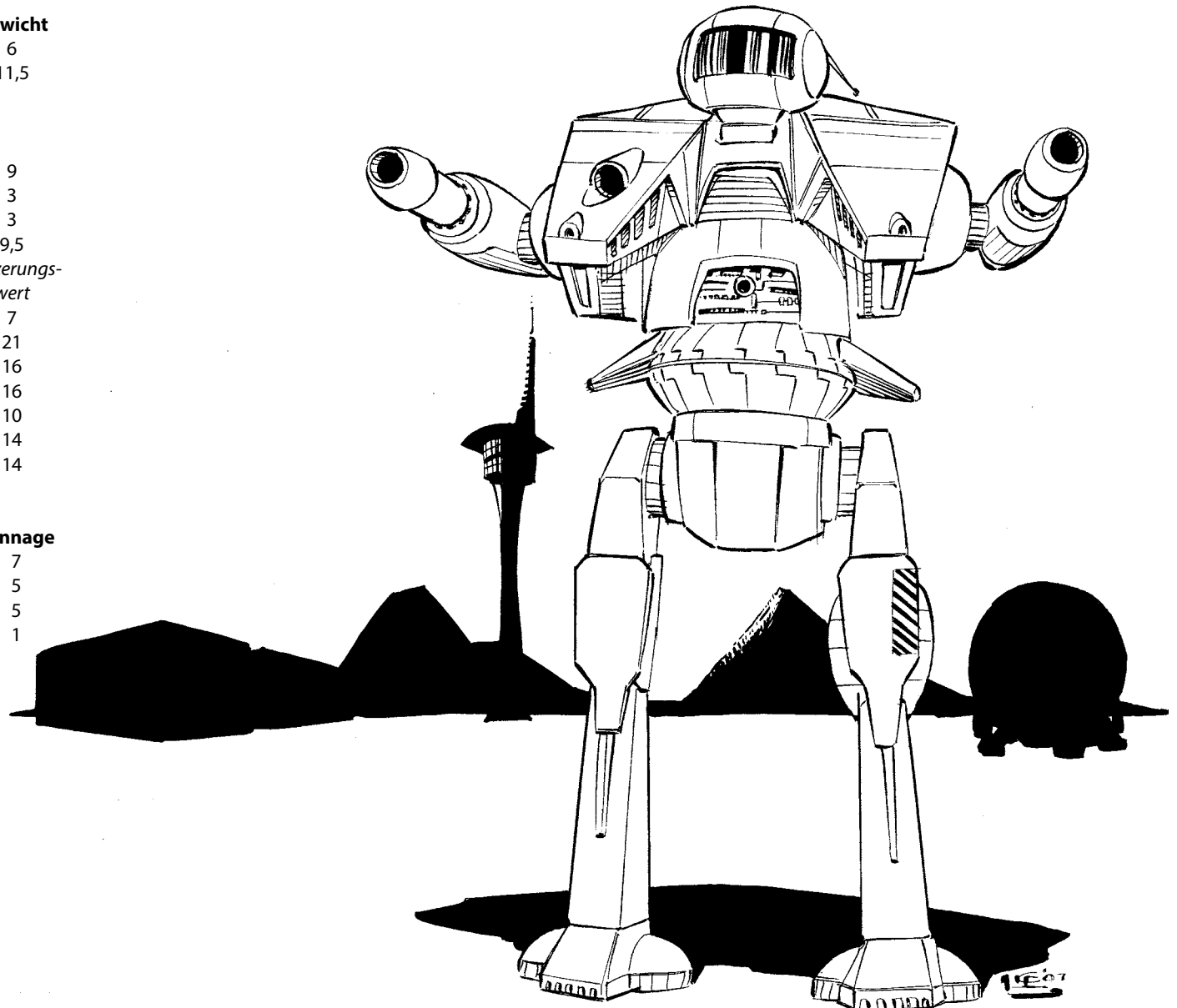
Kampfwert: 1.236

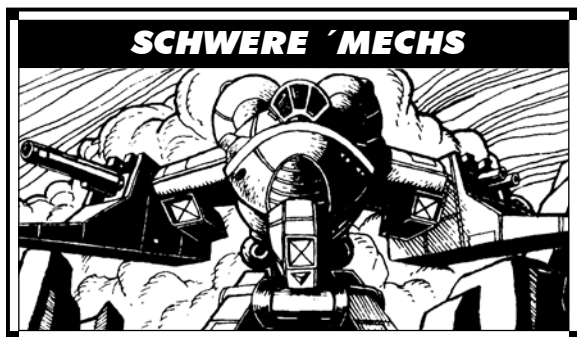
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		6
Antrieb:	240	11,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	19	9
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	152	9,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	7
Torso-Mitte	20	21
Torso-Mitte (Rücken)		16
R/L Torso	14	16
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	10	14
R/L Bein	14	14

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
PPK	RT	3	7
Schwerer Laser	RA	2	5
Schwerer Laser	LA	2	5
Mittelschwerer Laser	TM	1	1





Gewicht: 65 Tonnen

Rumpf: KetoBond

Reaktor: Magna 260

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungkapazität: Keine

Panzerung: Maximillian 100

Bewaffnung:

2 Doombud LSR-20-Abschussrampen

1 Hovertech KSR-Vierfachwerfer

1 Voelkers 200 Maschinengewehr

Hersteller: Earthwerks Incorporated

Hauptfertigungsanlage: Calloway VI (nur Überholungen)

Kommunikationssystem: Neil 5000

Ziel- und Verfolgungssystem: RCA Instatrac Mark-XII

ÜBERSICHT

Der Sternenbund suchte nach einer beweglichen Einheit als Feuerunterstützung und der *Bombardier* passte ursprünglich durch seine zeitgemäßen Spitzentechnologie genau in das Anforderungsprofil. Die Verwüstungen der Nachfolgekriege allerdings rotteten den *Bombardier* beinahe vollständig aus (ohnehin waren weniger als eintausend Stück für den Sternenbund produziert worden). Da Wakazashi Enterprises gewillt war, das Modell aussterben zu lassen, konnte Earthwerks Inc. gegen eine geringe Gebühr die Lizenz erwerben, Ersatzteile für den Mech herzustellen. Als die Nachfolgestaaten nach jedem BattleMech gierten, den sie in die Finger kriegen konnten (selbst wenn es sich um ein Modell mit einem wenig ruhmreichen Namen wie dem *Bombardier* handelte), begann Earthwerks eine überschaubare Zahl der Mechs auszubeuken. Da man festgestellt hatte, dass die Grundbewaffnung und der Rumpf auch mit einem kleineren Reaktor funktionierten.

EIGENSCHAFTEN

Bis auf einen halben Kilometer können Gegner einen *Bombardier* häufig nicht von einem *Archer* oder einem Paar *Atlas*-Mechs unterscheiden. Und die meisten Piloten des *Bombardiers* wollen auch, dass dies so bleibt. Seine außerordentlichen Doombud-Raketenwerfer richten auf eine Entfernung Schaden an, auf der nur wenige Mechs zurückschlagen können. Für kurze Distanzen ist er jedoch nicht gerade gut bestückt. Allerdings ist der *Bombardier* gut gepanzert und sein Kurzstrecken-Raketenwerfer kann zumindest leichte Einheiten verscheuchen, die unter die Minimalreichweite der Doombuds geschlüpft sind. Das gegenwärtige Modell erreicht nicht die 85 km/h des Sternenbund-Originals und verfügt nur über eine Standardgeschwindigkeit für seine Gewichtsklasse. Das Raketen-Abwehrsystem verlieh dem *Bombardier* ursprünglich einen Vorteil in Duellen mit anderen Raketen-Plattformen, allerdings wurde das fortschrittliche System während der Nachfolgekriege durch ein Maschinengewehr ersetzt. In der größten Stärke des *Bombardiers* liegt gleichzeitig auch seine größte Schwäche: er ist nur imstande zwölf Salven der Doombuds zu transportieren und abzufeuern. Nach wenigen Minuten im Kampf kann er sich ohne Munition und von leichten Mechs ausmanövriert auf dem Schlachtfeld wiederfinden.

EINSATZ

Während heute die meisten *Bombardiers* in der Liga Freier Welten und dem Draconis-Kombinat zu Hause sind, tauchten einige auch in anderen Regionen auf. Der Handel mit militärischen Equipment auf dem freien Markt ist weitestgehend verboten, aber der *Bombardier* unterliegt als Mech aus der „zweiten Reihe“ diesen strengen Richtlinien nicht. Die geschäftstüchtige Liga Freier Welten war besonders glücklich darüber, den aufpolierten BMB-10D auf allen Welten verkaufen zu können. Die meisten *Bombardiers* gingen an Milizen und Reserveeinheiten. Das Vereinigte Commonwealth hingegen schickte seine *Bombardiers* vor allem in Kadereinheiten und an Akademien. Während die Munitionsarmut reguläre Militärs eher abschreckt, befinden sich die Trainingseinheiten selten weit weg vom Nachschub.

Bombardiers waren Mitte der 2760er Jahre entscheidend daran beteiligt die Taurianischen Truppen auf Pinard während der Aufstände in den Randwelten zu bezwingen. Eine Einsatzgruppe aus SBVS-*Kintaros* und *Bombardiers* flankierte die Taurianischen Bodentruppen und verhinderte deren Rückzug. Die Einheit rückte schnell vor und schlug hart zu. Durch das Narc-System der *Kintaros* schmolz der begrenzte Munitionsvorrat der *Bombardiers* noch schneller dahin. Als

sie leergeschossen waren, versuchten die Taurianer sich ihren Weg durch die Reihen der Angreifer zu bahnen. Allerdings hielten die *Bombardiers* ihre Position und verlangsamten den Vormarsch ihrer Gegner. Viele BattleMechs gingen verloren, der Hauptteil brach den feindlichen Widerstand.

VARIANTEN

Außer dem ursprünglichen 12D-Modell liefen keinerlei Varianten des *Bombardiers* vom Band. Einzelne MechKrieger versuchten ein paar Waffen zu entfernen, um Platz für zusätzliche Munition für die Langstrecken-Raketenwerfer zu schaffen. Andere bemühten sich wiederum kleinere Raketenwerfer mit mehr Ausdauer einzupassen. Keines der Experimente lief wirklich gut, da das Chassis die Möglichkeiten sehr einschränkt. Versuche den *Bombardier* mit Lasern zu bestücken scheiterten auf dieselbe Weise.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Busosenshi David Hannsen: Der neue Rekrut in der 1. Genyosha ist dafür bekannt, eines der wenigen noch existierenden 12D-Modelle zu besitzen. Er füllt eine Lücke in einer Feuerunterstützungs-Kompanie, die sonst vom *Archer* und Artilleriefahrzeugen besetzt wird. Seine Vorgesetzten hofften, er werde das Erbe seiner Mutter fortführen, die ihm den Mech hinterlassen hat. Kyoko Hannsen sammelte auf Misery als Teil des 8. Schwerts des Lichts ein halbes Dutzend Abschüsse. Tatsächlich erwies sich die begrenzte Munition für sie als vorteilhaft, denn dadurch konnte sie mittelschweren Einheiten zusetzen und musste sich zurückziehen, bevor diese ernsthaften Schaden anrichten konnten. Die neueren Dragoner schienen für einen BattleMech mit solcher Geschwindigkeit und Feuerkraft nicht bereit zu sein. Allerdings fügten sie der Pilotin wahrscheinlich jene Schrapnellverletzungen zu, welche sie zum Rückzug aus dem aktiven Dienst zwangen.

Captain Cindy Silver: Obwohl sie weder über einen topaktuellen Mech, noch über einen einflussreichen Familiennamen oder ein hübsches Gesicht verfügt, gelang es Cindy zur Kommandantin einer Feuerunterstützungs-Kompanie in der 10. Marik-Miliz aufzusteigen. Gegner gehen meist davon aus, dass ein *Bombardier* von einem schwächeren Piloten gesteuert wird und erwarten kein präzises Feuer von diesem. Nur wenige feindliche Einheiten können Salven aus Langstreckenraketen standhalten, von den vier aus sechs ihr Ziel treffen. Captain Silver ist von der Allianz der Liga mit der Konföderation wenig begeistert und drängt ihre Vorgesetzten die verbündete Nation anzugreifen, solange sie geschwächt ist.

BMB-10D BOMBARDIER

Typ: **Bombardier**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 65

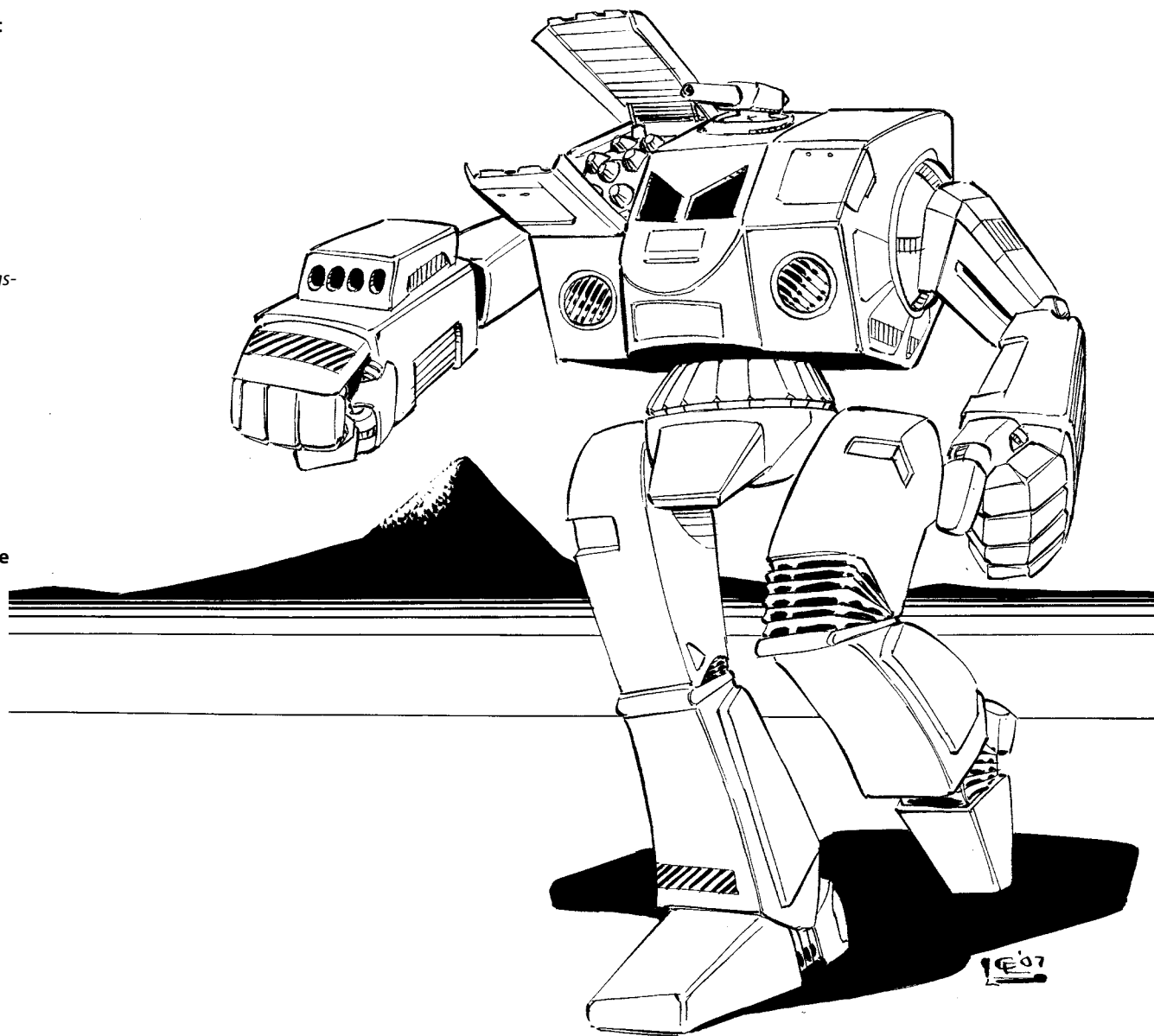
Kampfwert: 1.340

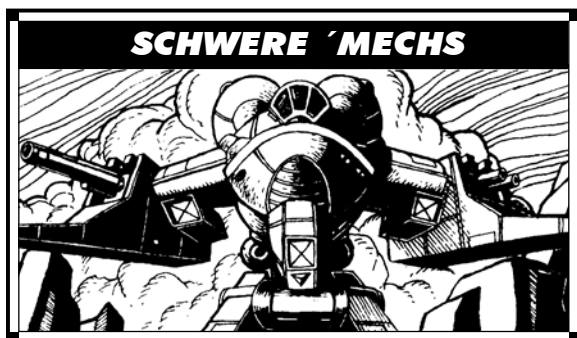
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		6,5
Antrieb:	260	13,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	200	12,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	21	24
Torso-Mitte (Rücken)		15
R/L Torso	15	20
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	10	20
R/L Bein	15	26

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
LSR-20	RT	5	10
Munition (LSR-20) 12	RT	2	2
LSR-20	LT	5	10
KSR-4	RA	1	2
Munition (KSR-4) 25	RA	1	1
Maschinengewehr	TM	1	0,5
Munition (MG) 200	TM	1	1





Gewicht: 70 Tonnen

Rumpf: Crucis Typ V

Reaktor: VOX 280

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Anderson 398

Sprungkapazität: 120 Meter

Panzerung: Ulston Prime

Bewaffnung:

1 Schwerer Sunglow-Laser Typ 2

4 Mittelschwere Laser Exostar II

1 Coventry-6 KSR-Werfer

Hersteller: Newhart Industries, Irian Mechs Unlimited

Hauptfertigungsanlage: New Earth (Newhart, 2776 zerstört), Irian (IMBU)

Kommunikationssystem: Starlink 955G

Ziel- und Verfolgungssystem: Pulsar Tri-X

ÜBERSICHT

Die Terranische Hegemonie suchte nach einer Ehrfurcht gebietenden schweren Einheit und Newhart Industrie lieferte ihnen 2499 den *Guillotine*. Das solide Modell war der beliebteste schwere Mech in den Streitkräften der Hegemonie und des Sternenbundes. Mit der Zeit wurden schwerere BattleMechs mit mehr Feuerkraft gebaut und der *Guillotine* trat aus der ersten Reihe zurück und wurde vor allem für Beutezüge und Störmanöver eingesetzt. Seine Sprungfähigkeit erlaubt es außerdem ihn für Spezialkräfte in den Bergen oder im Dschungel einzusetzen.

Die Produktion neuer *Guillotines* endete 2776 beinahe mit der Zerstörung von Newharts Fabriken im Rahmen der Feier-

lichkeiten der 12. Republikanischen Garde – der Minutemen. Irian setzte als Lizenznehmer die Herstellung des Mechs für fast fünfzig Jahre fort, bis die Engpässe an speziellen Materialien und Bauteilen zum Rückbau des Modells zwangen. Dieses produzierte Irian über die Jahrhunderte, wenn auch immer wieder mit Unterbrechungen.

EIGENSCHAFTEN

Der *Guillotine* ist ein hervorragender Nahkämpfer. Mit seinen zwölf Tonnen Panzerung kann er vielen überschweren Mechs von Angesicht zu Angesicht gegenüberreten. Vier mittelschwere Laser und ein sechsläufiger KSR-Werfer verleihen ihm einige Durchschlagskraft, während der schwere Sunglow-Laser für Reichweite und Präzision sorgt. Gerade seine Fähigkeit, das gesamte Arsenal gleichzeitig einzusetzen, macht den *Guillotine* so gefürchtet. Mit zweiundzwanzig Wärmetauscher verursacht selbst konzentriertes Feuer nur minimalen Hitzeaufbau. Vier Anderson-Sprungdüsen verschaffen dem *Guillotine* die nötige Bewegungsfreiheit sich in den Rücken seiner Feinde zu manövrieren.

Der Sunglow-Laser bringt jedoch auch ein Problem mit sich. Die Spannungsumwandler aller Laser des Mechs sitzen tief in der Maschine und sind über faseroptische Kabel mit dem Emitter verbunden. Das funktioniert bestens für die mittelschweren Laser, aber das Kabel zum großen Laser verheddert sich manchmal, wenn der rechte Arm über Schulterniveau gehoben wird. Unerfahrene Piloten geraten dabei schnell in Panik und versuchen mit aller Gewalt den Arm zu heben, wodurch das Kabel oft abknickt. Auch das KSR-System neigt zu einigen Macken, da sich Rakete fünf und sechs gelegentlich nicht scharf machen lassen. Das Problem konnte dem Munitionsbehälter zugeschrieben werden und verschwand als das CASE-System ausgebaut wurde.

EINSATZ

Guillotines, welche die Sternenbund-Ära überlebten, haben sich über die gesamte Innere Sphäre zerstreut. Die Streitkräfte der Peripherie neigen dazu ihn wegen seiner Verbindung zum Sternenbund eher zu meiden. Die 4L-Variante findet sich überwiegend in der Liga Freier Welten. ComStar verfügt über einen großen Vorrat des BattleMechs, der von den ComGuards ebenso geschätzt wird, wie von den Geisterregimentern des Kombinat, die ComStar damit versorgt hat.

Im Verlauf des Zweiten Nachfolgekrieges plünderte Haus Marik Welten der Konföderation auf der Suche nach Wasser und Vorräten. Was die Konföderation jedoch nicht wusste, war, dass die Sternenbund-Streitkräfte etwas zurückließen: *Guillo-*

tines. Als perfekte Guerilla-Einheiten, die kaum auf Munition angewiesen sind, begannen zwei Dutzend dieser Mechs ein halbes Dutzend Welten heimzuseuchen. Die BattleMechs versteckten sich in unbewohnten Gebieten und tauchten ohne Vorwarnung auf. Ihre Ziele waren oft militärische Vorratslager und Produktionsanlagen. Wenn die Truppen der Konföderation antworteten, zogen sich die *Guillotines* aus dem Kampf zurück. Von diesen Nadelstichen entnervt, sammelten sich die Verteidiger, um die Eindringlinge zu vernichten. Während die Capella-Truppen beschäftigt waren, gelang es den Marik-Streitkräften Ohrensens und Ilmachna zu besetzen – beide Planeten sollten zu Beginn des Dritten Nachfolgekrieges zurückerobert werden. Ein Drittel der *Guillotines* konnte später wieder geborgen werden.

VARIANTEN

Nur wenige MechKrieger haben mit Erfolg am *Guillotine* herumgebastelt und so bleibt der GLT-4L die verbreitetste Variante der BattleMechs, welche heute in Gebrauch ist. Gelegentlich nimmt eine PPK den Platz des großen Lasers ein – allerdings mit gemischtem Erfolg.

Der originale GLT-3N besaß ein leichteres Endostahl-Exoskelett, ein CASE-System, um die Munition zu schützen und drei zusätzliche Wärmetauscher.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Demi-Precentor Christopher Knight: Nachdem Knight ein Piratentrio auf Poulsbo niederstreckte, kamen Fragen auf, woher seine Ausbildung und seine Kampferfahrung stammen. ComStar und Knight geben an, er sei ein Absolvent von Sandhurst. Wie auch immer, die Einheimischen sind einfach glücklich, dass er und seine Einheit da sind. Die Militärvertreter des Vereinigten Commonwealth bleiben allerdings skeptisch.

Captain Sienna Sterling: Leute, die Captain Sterling außerhalb des Dienstes sehen, würden schwören, sie sei eine Bibliothekarin. Im Dienst jedoch verwechselt den extrem aggressiv auftretende Stern der 4. Regularischen Husaren niemand mit einem Mauerblümchen. Sie erwartet nicht nur von sich und ihren Männern Leistung, sondern auch von ihren Vorgesetzten. Während einige ihr Verhalten für Ungehorsam halten, erlaubt ihr die Präzision ihrer Kompanie einige Freiheiten. Die Kompanie zieht es vor, ihre Gegner zu umzingeln und Langstreckenwaffen einzusetzen, während die Kommandolanze sich ins Herz des Feindes vorarbeitet.

GLT-4L GUILLOTINE

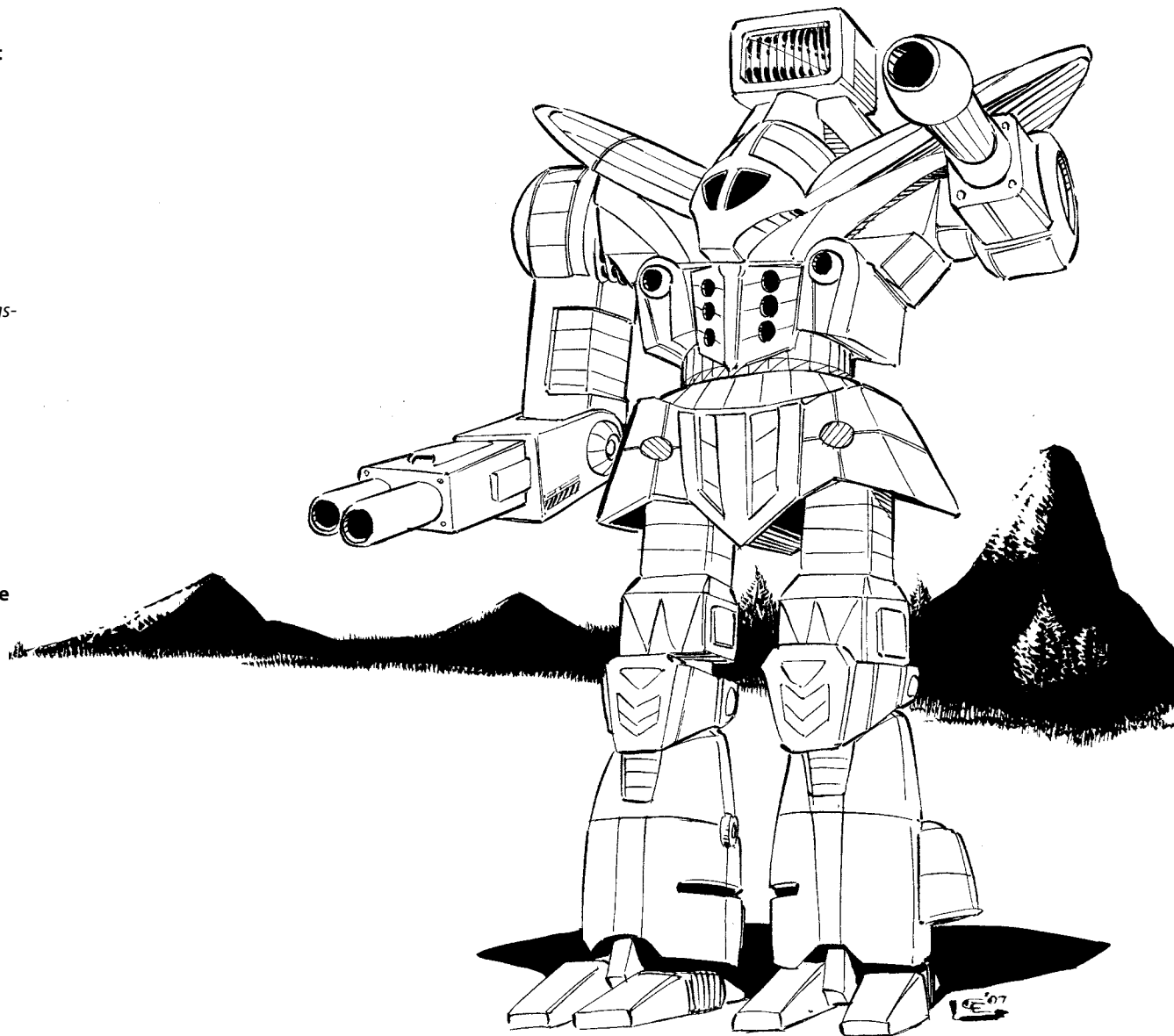
Typ: **Guillotine**
 Technologieniveau: Innere Sphäre
 Tonnage: 70
 Kampfwert: 1.400

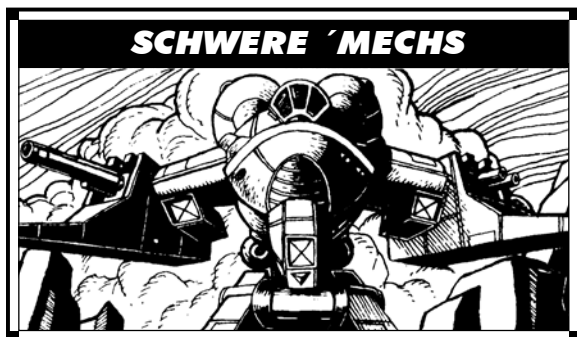
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		7
Antrieb:	280	16
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	22	12
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	192	12
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungs- wert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	22	27
Torso-Mitte (Rücken)	12	
R/L Torso	15	22
R/L Torso (Rücken)	8	
R/L Arm	11	20
R/L Bein	15	22

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Schwerer Laser	LA	2	5
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
KSR-6	TM	2	3
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
2 Mittelschwere Laser	RA	2	2
Sprungdüse	LT	1	1
Sprungdüse	LB	1	1
Sprungdüse	RT	1	1
Sprungdüse	RB	1	1





Gewicht: 75 Tonnen

Rumpf: Technicon Standard

Reaktor: Vlar 300

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungkapazität: Keine

Panzerung: Valiant Lamellor

Bewaffnung:

1 Magna Hellstar II PPK

2 Schwerer Laser Tronell III

4 Mittelschwere Laser Tronell II

1 Schwerer Laser Tronell I

Hersteller: Interstellar Corporation

Hauptfertigungsanlage: Connaught (2820 zerstört)

Kommunikationssystem: Tek BattleCom

Ziel- und Verfolgungssystem: Tek Tru-Trak

ÜBERSICHT

Eingeführt während des Vereinigungskrieges, bewährte sich der *Black Knight* in hohem Maße sowohl als schwerer Battle-Mech in der Schlachtreihe als auch in der Rolle einer Kommandoeinheit. Die beinahe Zerstörung der Fabriken von Kong Interstellar auf Connaught zwang die KIC dazu, ihren BL-6-KNT zu modifizieren und eine Variante zu entwickeln, die sich mit den verbliebenen Komponenten herstellen ließ. Die Produktion wurde 2809 wieder aufgenommen und blieb bis zur endgültigen Zerstörung der Anlagen durch Haus Liao im Jahre 2820 am Laufen.

EIGENSCHAFTEN

Der Erste Nachfolgekrieg war für das industrielle und technologische Niveau der Inneren Sphäre außerordentlich verheerend.

Man war nun nicht mehr in der Lage eine interne Endostahl-Struktur herzustellen, weswegen die Ingenieure bei Kong zu einem primitiveren (und schwereren) Gestell zurückkehrten. Einige der damit einhergehenden zusätzlichen dreieinhalb Tonnen wurden durch den Ausbau der hoch entwickelten Sensoren kompensiert, die den *Black Knight* zu einer solch hervorragenden Kommandoeinheit gemacht hatten. Ebenso wie der Endostahl, ging auch die Aktiv-Sonde verloren, das überschüssige Gewicht jedoch wurde erst durch das Entfernen von zwei Tonnen Panzerung wieder ins Gleichgewicht gebracht.

Der Original-*Black Knight* debütierte mit dem 3. Schwere Sturmregiment (den Pythons) des Sternenbundes, wo er sich unter den Feinden des Bundes den Ruf verdiente, in seine Einzelteile zerlegt werden zu müssen, um aufgehalten zu werden. Selbst nach seiner „Herabstufung“ ist der *Black Knight* ein gefährlicher Kontrahent für heutige Modelle. Im direkten Zweikampf/Eins-gegen-eins mit anderen schweren Mechs – gleichwertige MechKrieger vorausgesetzt – ist es ein ungeschriebenes Gesetz, dass der *Black Knight* immer gewinnt.

Wenn der *Black Knight* eine Schwäche hat, dann ist es seine Tendenz zu überhitzen – eine Problematik, die selbst der Sternenbund nicht in den Griff bekommen hat. Ausschließlich mit Energiewaffen bestückt, muss sich ein Pilot in strenger Feuersdisziplin üben, die einzelnen Waffengruppen ihren Reichweiten entsprechend einsetzen und davon absehen einen „Alpha Strike“ zu wagen.

EINSATZ

Nachdem KIC nicht mehr in der Lage war den *Black Knight* zu bauen, wurde das Modell extrem selten. Ein Handvoll ist noch unter den Orient-Husaren zu finden, allerdings haben das Alter und der Ersatzteilmangel ihrer Gefechtstauglichkeit zugesetzt.

Im Laufe des Ersten Nachfolgekrieges überholten viele Nachfolgestaaten jene *Black Knights*, die ihnen nach dem Zerbrechen des Sternenbundes in die Hände fielen. Auch wenn Änderungen von Fall zu Fall vorgenommen wurden, ähnelte das Ergebnis meist dem Umbau von Kong. Dennoch sollten MechKrieger, die einem *Black Knight* begegnen, auf der Hut sein und nach Modifikationen, wie Sprungdüsen oder untypische Bewaffnung Ausschau halten, die den Unachtsamen kalt erwischen können. Wenige der Veteranen aus den Nachfolgekriegen haben bis heute überlebt. Die Mehrzahl von ihnen findet sich in den Vereinigten Sonnen, während die Konföderation Capella derzeit keinen einzigen besitzt.

Interessanterweise versorgte ComStar das Draconis-Kombinat nur mit einer Handvoll *Black Knights* und die wenigen, die Kurita erhalten hat, scheinen das Ergebnis eines Schreibfehlers gewesen zu sein.

VARIANTEN

Aufgrund der Seltenheit von PPKs in der Liga Freier Welten, besteht eine Feldmodifikation darin, eine beschädigte PPK mit einem großen Laser und zwei Wärmetauschern zu ersetzen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Captain Ian McKinnon: Als Kommandant der elitären Zähne des Fuchses erarbeitete sich McKinnon die Reputation eines kühnen, fast leichtsinnigen Anführers. In Anbetracht von McKinnons Talent für unabhängige Operationen haben es seine Vorgesetzten schon lange aufgegeben, sich über seine Gewohnheit, Befehle etwas freier zu interpretieren, aufzuregen. Als Meister unkonventioneller Taktiken hat Ian die besten Einheiten, die das Draconis-Kombinat und die Konföderation Capella zu bieten hat, ausgetrickst und ausgeschaltet.

Ians *Black Knight* ist ein Überbleibsel aus dem zerfallenen Sternenbund. Über Generationen immer wieder im Kampf beschädigt und repariert, hat der Original-BL-6-KNT seine überlegende Ausrüstung eingebüßt. Als Mech seines Vaters wurde er 3020 in der Schlacht von Harrows Sun schwer beschädigt. Nach dem Vierten Nachfolgekrieg wieder in den Gefechtszustand versetzt, wurde der *Black Knight* seither mit experimentellem Ausstattung aus dem New Avalon Institut der Wissenschaft ausgestattet.

Colonel Mordon Greenburg: Nachdem er zehn Jahre in der Marik-Miliz gedient hatte, quittierte Greenburg den Militärdienst und machte sich einen Namen als Kriegsberichterstatler. Seine Reportagen in den letzten Jahren des Dritten Nachfolgekrieges machten seinen Namen in der Inneren Sphäre allgemein bekannt. 3027 schlug er seinem Produzenten bei der Tharkad Broadcast Company (TBC) eine Dokumentarserie über das Alltagsleben einer Söldnereinheit vor. Daraus entstand in der Folge eine erfolgreiche Holoivid-Show namens „Greenburgs Godzillas“. Als die Verantwortlichen des Netzwerks die Show mit dem Ausbruch des Vierten Nachfolgekrieges kippten, entschied sich Mordon Greenburg bei seinen „Akteuren“ zu bleiben.

Allein durch seine Seltenheit ein Exot, ist Greenburgs *Black Knight* das perfekte Vehikel für einen Holoivid-Star. Das Relikt aus seinem zehnjährigen Dienst bei der 23. Marik-Miliz wurde durch die finanzielle Unterstützung seines Studios in seinen derzeit guten Zustand gebracht.

BL-7-KNT BLACK KNIGHT

Typ: **Black Knight**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 75

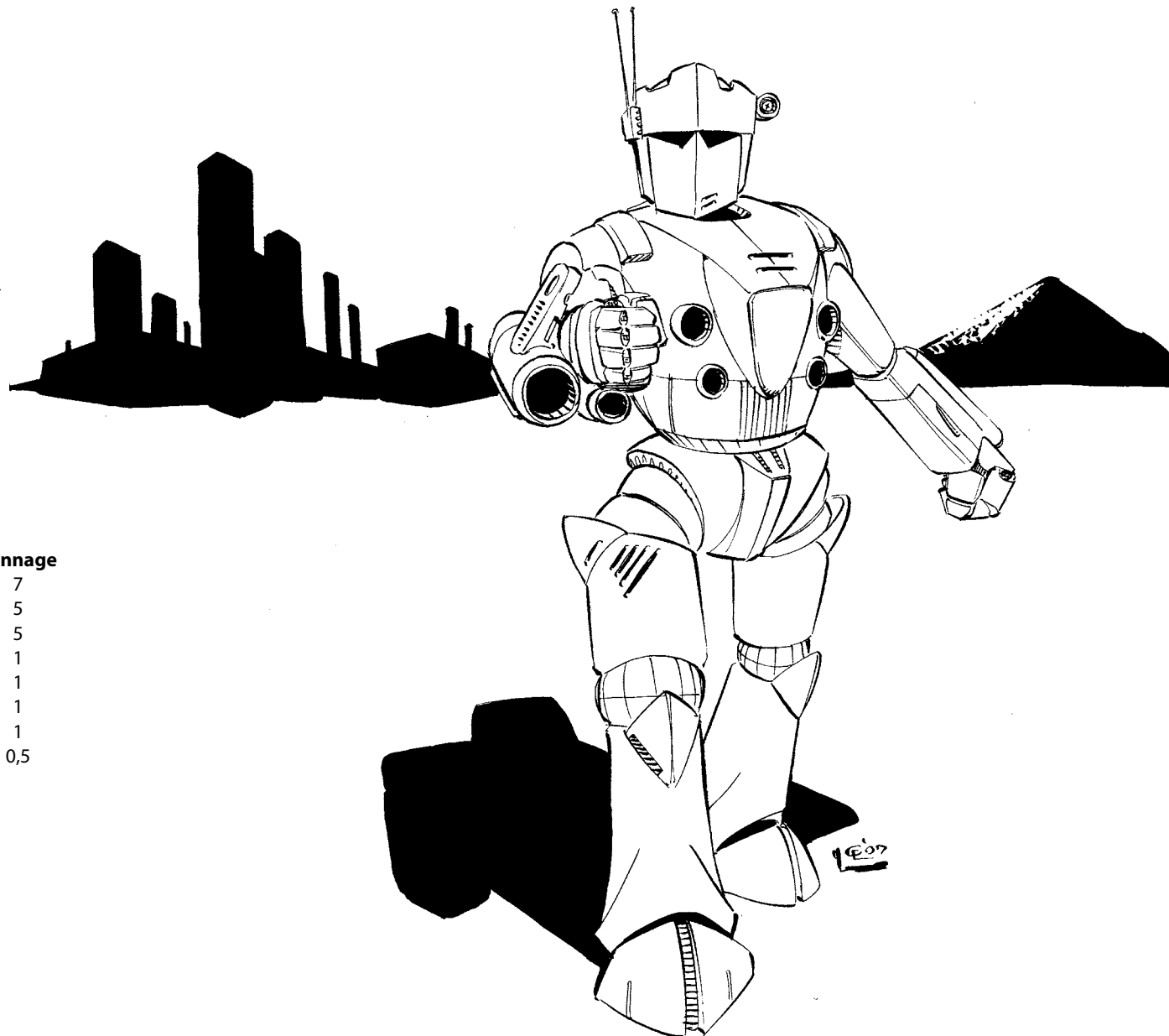
Kampfwert: 1.443

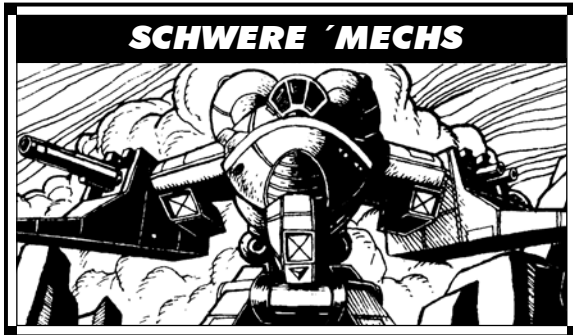
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		7,5
Antrieb:	300	19
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	20	10
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	176	11
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	7
Torso-Mitte	23	25
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	16	20
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	12	20
R/L Bein	16	20

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
PPK	RA	3	7
Schwerer Laser	RT	2	5
Schwerer Laser	LT	2	5
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Leichter Laser	K	1	0,5





Gewicht: 75 Tonnen

Rumpf: FLS/HV-1

Reaktor: Vlar 300

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungkapazität: Keine

Panzerung: Kemplar 5000

Bewaffnung:

2 Schwerer Laser Thunderbolt A5M

5 Mittelschwere Laser Defiance B3M

1 Coventry Volcano Flammer

Hersteller: Defiance Industries

Hauptfertigungsanlage: Hesperus II

Kommunikationssystem: Faust/Calliope FM-4

Ziel- und Verfolgungssystem: TharHes Ares-7

ÜBERSICHT

Der *Flashman* debütierte 2701. Die ersten Bataillone bildeten überall in der Hegemonie den Kern schwerer Regimenten. Nach dem Zerbrechen des Sternenbundes formten einige BattleMech-Divisionen schnell neue Brigaden aus den *Flashman*-Bataillonen. Selbst nach dem Exodus und während des Ersten Nachfolgekrieges blieb das Modell aufgrund seiner Stärke und Flexibilität populär. Unglücklicherweise löschte die Zerstörung der Produktionsanlagen auf Renault-Prime und die Brutalität des Ersten Nachfolgekrieges den *Flashman* beinahe aus. Nur die glückliche Erwerbung von Konstruktionsplänen durch Defiance Industries, bewahrte den *Flashman* davor, nur noch Geschichte zu sein – obwohl seine Zahl nie wieder das Niveau der Prä-Exodus-Ära erreichte.

EIGENSCHAFTEN

Mit einer vergleichsweise hohen Geschwindigkeit und einer Feuerkraft, welche die Karten im Kampf neu mischt, wenn sie eingesetzt wird, war der *Flashman* ursprünglich als mächtiger Kavallerie-Mech konstruiert worden. Obwohl der technologische Niedergang während der Zerstörungorgien des Ersten Nachfolgekrieges den fortschrittlichen Antrieb des *Flashman* praktisch ausrottete, ermöglichte ihm ein einfacher Umbau, den beliebten Vlar-300-Fusionsantrieb zu verwenden, damit sein Tempo wenigstens dem anderer schwerer BattleMechs entsprach.

Offensiv ist der *Flashman* – man entschuldige das Wortspiel – nicht unbedingt der strahlendste Gewinner. Allerdings ist er fraglos ein gefährlicher Mitspieler. Ein Paar große Thunderbolt-A5M-Laser sind an den Unterarmen des *Flashmans* angebracht. So wirksam sie auch sein mögen, sind sie nicht die Primärwaffen des Mechs. Diese Rolle fällt der Batterie aus fünf mittelschweren Defiance-B3M-Lasern zu. Obgleich sie einzeln natürlich nicht so wirkungsvoll sind, wie die großen Thunderbolt-Laser, zeigen sie ihre wahre Stärke im Verbund und verursachen letztlich mehr Schaden, als ihre größeren Verwandten. Schlussendlich verleiht der Anti-Personen-Flammer dem *Flashman* ein effektives und zugleich psychologisch wirksames Mittel gegen die Infanterieschwärme.

Obwohl die technischen Rückschläge der Nachfolgekriege dem *Flashman* seine Geschwindigkeit nahmen, ist er mit dreizehneinhalb Tonnen Panzerung und mit dreiundzwanzig Wärmetauscher noch immer gut ausgestattet. Obwohl das nach einer ganzen Menge Hitzezerstreuung klingt, produziert das Waffenarsenal des *Flashmans* eine solch gewaltige Hitze, dass es selbst diesen gigantischen Wert relativiert.

EINSATZ

Der Zusammenbruch des Sternenbundes verteilte den *Flashman* über alle Nachfolgestaaten. Da jedoch die einzige Produktionsanlage im Iyanischen Raum liegt, konnte das Commonwealth als einzige Nation zumindest versuchen ihre Verluste wieder auszugleichen. Die geringe logistische Abhängigkeit des *Flashmans* kommt der eingeknickten Wirtschaft des Commonwealth entgegen, sodass der schwere Mech fast konstant – wenn auch nicht in großer Zahl – weiterproduziert wurde, seit das erste Chassis von Defiance vom Band lief. Der *Flashman* ist vor allem in schweren Iyanischen Lanzen beliebt, wo er klassischere Iyanische Maschinen wie den *Zeus* und den *Crusader* unterstützt.

VARIANTEN

Der *Flashman* eignet sich nicht gerade für Modifikationen. Kampfschäden werden gemeinhin mit Standard-Ausrüstung repariert, aber Techs haben große Mühe, Materialien für diese Klasse zu finden. Während gewiss *Flashman*-Mechs mit Victory-Lasern oder Hotshot-Flammern existieren, bleiben die grundsätzlichen Parameter für gewöhnlich unverändert.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Hauptmann Ivar Karsgaard: Hauptmann Karsgaard führte die Lightning Kompanie der 3. Donegal Guards vom Cockpit seines *Flashmans* „Lightstorm“ aus in die Schlachten des Dritten Nachfolgekrieges. Einmal zeichneten Karsgaard und Lightstorm sogar für sechs Abschüsse in einem Scharmützel verantwortlich. Karsgaard und seine Kommandolanze – ein Paar *Crusader* und ein *Hunchback* – arbeiteten als Einheit, um die feindlichen Mechs in zu umzingeln. Die *Crusader* trieben sie mit Salven aus Langstreckenraketen zusammen, woraufhin Lightstorm und der *Hunchback* die Panzerung der Opfer aus nächster Nähe demolieren konnten.

Nach dem Krieg wurde Karsgaard an das Blackjack-Konfliktseminar versetzt, wo er seither die Kadetten in Taktik und Hinterhaltstrategien unterrichtet. Er hatte während des Krieges von 3039 vier Mal ein Disziplinarverfahren am Hals. Das letzte Mal, als er den Schulkommandanten ein paar verpasste, weil dieser sein Anliegen zurückwies, ihn für die Dauer des Konfliktes mit dem Draconis-Kombinat zurück in eine Kampfeinheit zu versetzen.

Lightning Larry Withers: Lightning Larry war während der 3030er ein aufstrebender Teilnehmer der offenen Kämpfe auf Solaris VII. Sein *Flashman* ist ein viel geflicktes und zusammengeschustertes Modell des Zweiten Nachfolgekrieges – von White Star Stables zum Spottpreis erworben. Lightning Larry bevorzugt es, sich an seine Gegner heranzuschleichen und zuallererst seinen Flammer einzusetzen. Er benutzt die Plasmaentladungen und die Rauchentwicklung dazu seinen Kontrahenten – und die Zuschauer – von dem Schaden abzulenkten, den seine Laser im Handgemenge verursachen.

FLS-7K FLASHMAN

Typ: **Flashman**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 75

Kampfwert: 1.467

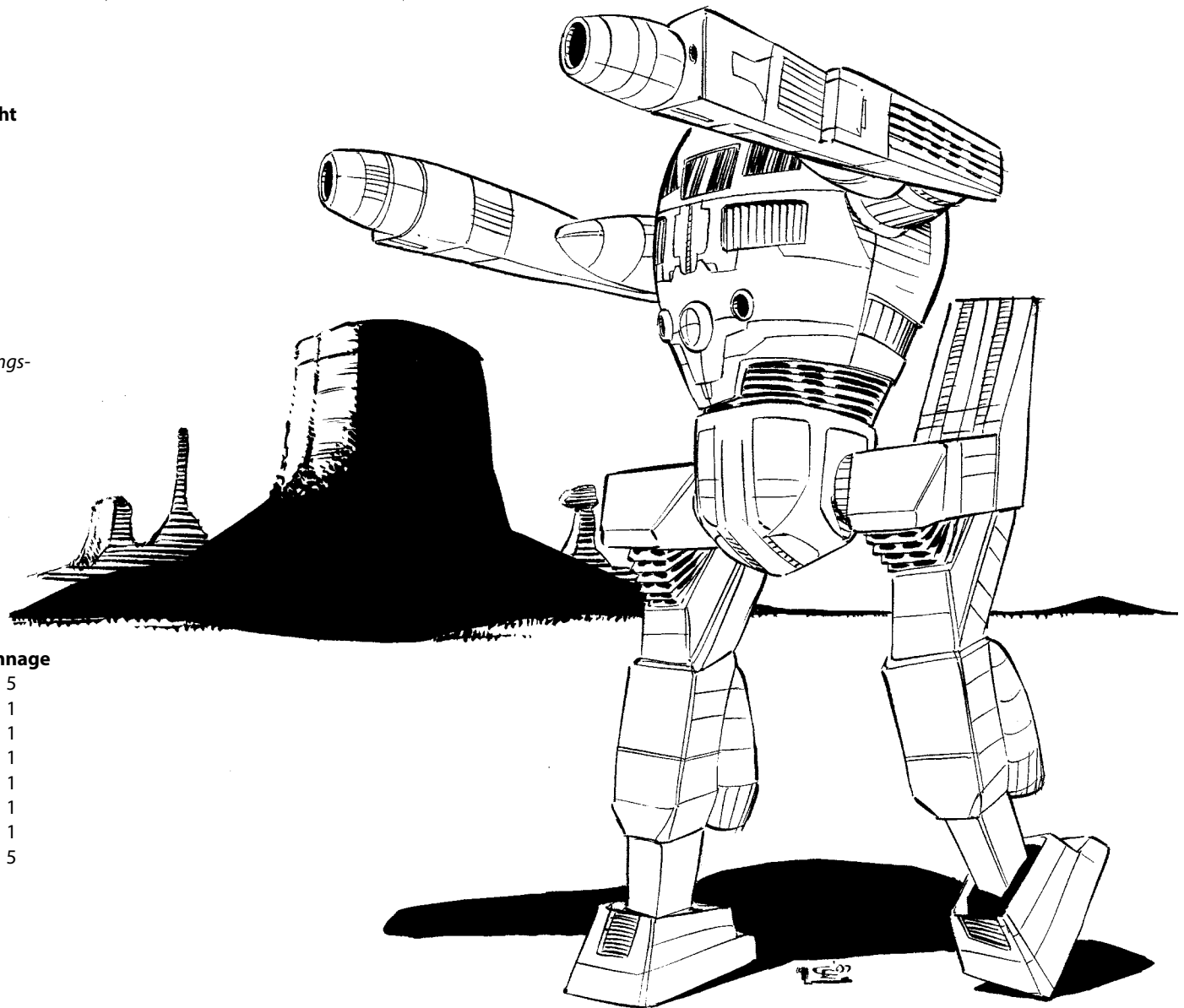
Ausrüstung

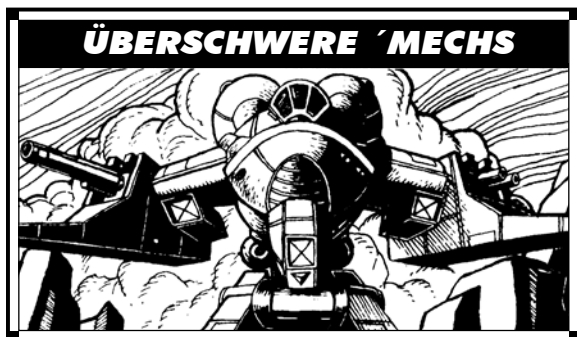
		Gewicht
Interne Struktur:		7,5
Antrieb:	300	19
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	23	13
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	216	13,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf		39
Torso-Mitte	23	25
Torso-Mitte (Rücken)		16
R/L Torso	16	22
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	12	24
R/L Bein	16	27

Waffen

und Munition

	Position	Kritisch	Tonnage
Schwerer Laser	RA	2	5
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
Flammer	K	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	LT (R)	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Schwerer Laser	LA	2	5





Gewicht: 80 Tonnen
Rumpf: EarthwerksVOL
Reaktor: Pitban 320
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungkapazität: Keine
Panzerung: Durallex Heavy Special
Bewaffnung:
2 Donal PPK
2 Holly-KSR-4-Abschussrampen
Hersteller: Earthwerks Incorporated
Hauptfertigungsanlage: Keystone
Kommunikationssystem: Colmax-025
Ziel- und Verfolgungssystem: Instatrac Mark XV

ÜBERSICHT

Ursprünglich exklusiv für die Sternenbund-Verteidigungs-Streitkräfte hergestellt, war der *Thug* dafür entwickelt worden, es mit dem alternden *Warhammer* aufnehmen zu können und ihn schließlich zu ersetzen. Die Konstrukteure versuchten an die Stärken der älteren Maschine anzuknüpfen und deren Schwächen auszumerzen. Und tatsächlich war es ihnen weitestgehend gelungen, als der Mech 2572 vorgestellt wurde. Um mit der Nachfrage Schritt halten zu können, lizenzierte Maltex Earthwerks Inc. eine separate Produktion zu unterhalten.

EIGENSCHAFTEN

Da beabsichtigt war den *Warhammer* abzulösen, verfügt der *Thug* über vergleichbare Waffen und Fähigkeiten. Ein Paar Partikelprojektorkanonen werden von neunzehn Wär-

metauscher gekühlt, wodurch das Modell recht kühl bleibt, während der Feind aus sicherer Entfernung bombardiert wird. Wenn es einem Gegner gelingt die Minimalentfernung der Kanonen zu unterschreiten, antwortet der *Thug* mit einem Paar Holly-KSR-4-Abschussrampen. Diese verheerenden physischen Angriffe des BattleMechs machen ihn sogar noch furchterregender. Die Achillesferse des *Thug* ist die Tatsache, dass seine sekundären Waffen munitionsabhängig sind und wenn ein glücklicher Treffer die Sprengköpfe hochgehen lässt, verliert der Mech im besten Fall ein paar Gliedmaßen. [Der Original-11E besaß weiterentwickelte Munitionskammern, die bedeutend sicherer waren als die bis zur Claninvasion bekannten Standardvarianten.– Anm. d. Red.]

Das beste Verkaufsargument für einen *Thug* – sogar für einen abgespeckten – war der Umstand, dass er fast fünfzig Prozent mehr Panzerung mit sich herumtrug, als der *Warhammer* und über funktionelle Handaktoren verfügt – eine Eigenschaft, die ikonischen Front-Mechs wie dem *Warhammer* und dem *Marauder* abging. Für Einheiten, die für Raubzüge entwickelt und eingesetzt wurden, waren diese in der zweiten Hälfte der Nachfolgekrieg absolut obligatorisch und wichtiger als alles andere.

EINSATZ

Ungeachtet seiner Fähigkeiten kam der *Thug* nie dazu den *Warhammer* zu ersetzen. In den Nachfolgekriegen wurde Maltex' Produktionsanlagen zerstört, woraufhin nur Earthwerks Fabriken auf Keystone übrig blieben. Diese stellten etwa ein Dutzend Mechs pro Jahr her, bevor die technologische Renaissance der Baureihe es erlaubte, zur originalen 11E-Variante zurückzukehren.

Ironischerweise verdankt der *Thug* sein Überleben in und nach den Nachfolgekriege dem *Wahrhammer*. Die originalen Tiegart-PPKs waren für den *Thug* nicht mehr aufzutreiben, also begann Earthwerks das Modell umfassend zu modifizieren, damit sie die großen Ersatzteillvorräte des *Warhammers* nutzen konnten. Als diese Modifikationen schließlich vorgenommen waren, stellte Earthwerks seine Fabrikation darauf um, die neuen Maschinen mit Donal-PPKs auszustatten, woraufhin die *Thug*-Produktion unterbrochen wurde, damit bereits existierende Mechs repariert und leichter umgebaut werden konnten.

3038 überfielen Teile von Hansens Raureiter Delacruz, als die Söldner an die Vereinigten-Sonnen-Seite des neu gegründeten Commonwealth ausgeliehen worden waren. Die Mission begann schief zu gehen, als eine MechKriegerin aus-scherte, um sich ein Duell mit einem Piloten der berühmten

Sorensens Sabres zu liefern, bei welchem sie letztlich ihr Leben verlor. Die Raureiter allerdings hatten ein Paar *Thugs* in ihren Reihen, die sich dadurch auszeichneten eigenhändig eine ganze Kompanie verteidigender Kurita-Einheiten hinzuhalten, während ihre Kameraden ein Lagerhaus mit Ersatzteilen und Munition ausräumten. Die Raureiter schleiften die Anlage und zogen sich erfolgreich von der Welt zurück.

VARIANTEN

Nicht gewillt den eigenen Erfolg aufs Spiel zu setzen, produzierte Earthwerks bis weit nach dem Krieg von 3039 keine Varianten des 10E-*Thugs*.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Busosenshi Kari Kakashi: Das Mitglied des 11. Geisterregiments erlebte im Krieg von 3039 schwere Schlachten auf Matar. Während der Verteidigung in den Tri-Städten wurde Kakashi von ihrer Einheit abgeschnitten, als die 1. Kestrel-Grenadiere einen Vorstoß unternahm, um das urbane Gebiet einzunehmen. Sie bewegte sich Block für Block und versuchte Feindkontakt wo immer es ging zu vermeiden. Die Panzerung ihres *Thugs* blätterte langsam, aber sicher durch gelegentliche Feuergefechte ab. Als diese hinüber, ihre Raketenbänke leer und die Hitzeentwicklung bereits unerträglich war, glaubte Kakashi sich bereits tot, denn sie sah sich umzingelt von einer Lanze relativ frischer schwerer Mechs. Glücklicherweise kamen ihr ihre Kameraden in letzter Minute mit ihren Sternenbund-Ära-*Highlandern* zu Hilfe. Sie sprangen hinter den Gebäuden hervor und landeten auf zwei Angreifern, die augenblicklich nur noch Schrott waren. Als sich die anderen beiden Grenadiere zurückziehen wollten, fanden sie sich ihrerseits, durch andere *Thugs* und *King Crabs*, vom Rückweg abgeschnitten. Die Jagd und die Rettung galten später als die Startschüsse, die zur Vertreibung der Grenadiere aus der Stadt führten. Nun zum Chu-i befördert, ist sich Kakashi sicher, dass sie es in einer anderen Mech-Klasse nicht lebend herausgeschafft hätte.

MechKrieger Sonnie Berkinshire: Als Mitglied der 3. Ceti-Husaren konnte Berkinshire einen Kurita-*Thug* während der Gefechte auf Rochester vom Schlachtfeld bergen. Er bastelt noch immer daran herum und verwendet beim Versuch, die Sternenbund-Version wiederherzustellen, jedes Stück experimenteller Technologie, dessen er habhaft werden kann.

Typ: **Thug**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 80

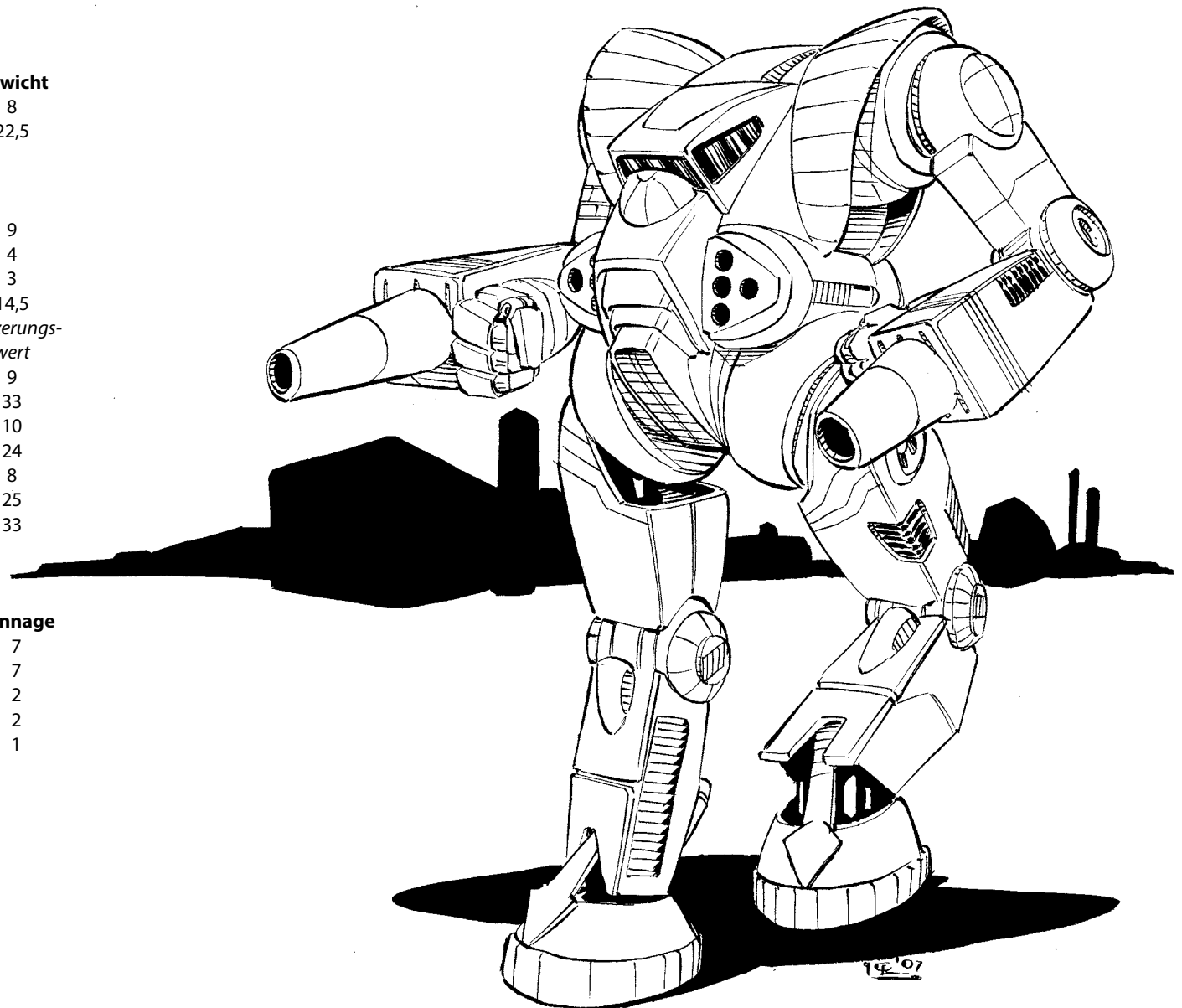
Kampfwert: 1.501

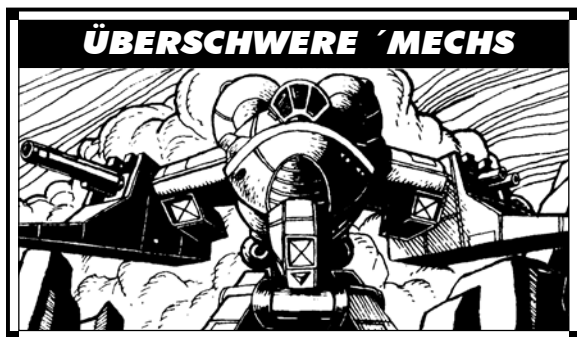
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		8
Antrieb:	320	22,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	19	9
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	232	14,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	33
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	17	24
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	13	25
R/L Bein	17	33

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
PPK	RA	3	7
PPK	LA	3	7
KSR-4	RT	1	2
KSR-4	LT	1	2
Munition (KSR-4) 25	RT	1	1





Gewicht: 90 Tonnen

Rumpf: Hollis-HGN

Reaktor: GM 270

Reisegeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: HildCo Model 10

Sprungkapazität: 90 Meter

Panzerung: Lang Composite

Bewaffnung:

- 1 Schwere Autokanone Mydron Klasse 2
- 1 Holly LSR-20-Abschussrampe
- 1 Holly KSR-6-Abschussrampe
- 2 Mittelschwere Martell-Laser

Hersteller: StarCorps Industries

Hauptfertigungsanlage: Son Hoa (nur Überholungen)

Kommunikationssystem: Hartford Com/A-7

Ziel- und Verfolgungssystem: Hartford Hypertrak/Q-45

ÜBERSICHT

2592 für die Sternenbund-Verteidigungs-Streitkräfte entwickelt, schlug der *Highlander* sowohl in den Regulären, wie auch in den Königlichen Regimentern ein wie eine Bombe. Durch seine variable Bewaffnung und seine Sprungdüsen war er Herr jeder Lage. Dennoch führte die Zerstörung der Fabrik auf Son Hoa im Verlauf der Nachfolgekriege praktisch zur Auslöschung des Modells gegen Ende des Zweiten Nachfolgekrieges. Hollis Incorporated fragte bei StarCorps an, als Lizenznehmer zerstörte Rümpfe quasi aus dem Nichts mithilfe leicht erhältlicher Materialien recyceln zu dürfen. StarCorps schlug sofort ein – selbstverständlich gegen eine saftige Lizenzgebühr.

Hollis stellte bis zum Vierten Nachfolgekrieg Sonderanfertigungen des 733-Modells her. Dann wurde ihnen die Lizenz entzogen. Durch die Eroberung der Fertigungsanlagen auf Corey und der Entdeckung des Helm-Kernspeichers war StarCorps seit Mitte der 3030er wieder in der Lage, Überholungen des 733 auf Son Hoa zu produzieren. [StarCorps gelang es 3057 schließlich wieder voll in die *Highlander*-Produktion einzusteigen. – Anm. d. Red.]

EIGENSCHAFTEN

Im Gegensatz zu anderen Modellen der Sternenbund-Ära, wie dem *Devastator* und dem *Exterminator*, litt der *Highlander* nicht allzu sehr darunter, auf neue, vornehmlich primitivere Technologien umgerüstet zu werden. Er verfügt noch immer über beinahe denselben Panzerungsfaktor und seine Hauptwaffe – die schwere Mydron-Autokanone – wird immer noch als taugliche Primärwaffe betrachtet, besonders wenn sie zusammen mit dem LSR-20-Werfer für Schusswechsel über große Distanzen verwendet wird. Für Herausforderungen auf kürzere Entfernung verbreiten ein KSR-6-Werfer und ein mittelschwerer Zwillinglaser bei allen Gegnern, außer den Schwersten, Angst und Schrecken. In Kombination mit der Autokanone sind jedoch selbst diese vor einem heftigen Schlagabtausch gewarnt. Viele vergleichen den Pilotenliebbling mit dem ikonischen *Atlas*, der – obgleich zehn Tonnen schwerer – nur etwas mehr Feuerkraft und Panzerung mitbringt. Einige bevorzugen den leichteren Mech, weil er mit seinem geräumigen Munitionsvorrat über mehr Ausdauer verfügt. Außerdem weisen manche Piloten auf seine größere Beweglichkeit und höhere Reichweite hin. Die wenigen MechKrieger, die einen funktionstüchtigen *Highlander* besitzen, unternehmen jede Anstrengung ihn in Betrieb zu halten – selbst wenn sie die Suche nach Ersatzteilen auf den Schwarzmarkt führt.

Was den *Highlander* von seinen „Klassenkameraden“ abhebt, ist die Tatsache, dass er seinerzeit das schwerste Modell mit Sprungdüsen war. Das veranlasste viele MechKrieger zu physischen Angriffen, indem sie ihre Gegner übersprangen und auf ihren Schultern, oder noch gefährlicher, auf dem Cockpit landeten. Die Todessprünge erhielten schließlich den Spitznamen „Highlander-Begräbnisse“ (weil das Opfer geradezu in den Boden gestampft wurde). Das Highlander-Begräbnis wurde so häufig eingesetzt, dass StarCorps gezwungen war den Beinbereich mit zusätzlicher Panzerung und Stabilisierung zu versehen. Als StarCorps die Lizenz zum Wiederbeleben der ausgeschlachteten Modelle an Hollis vergab, war die Wiederverwertung der Sprungdüsen eine Bedingung der Vereinbarung.

EINSATZ

Sowohl die Konföderation Capella als auch das Lyranische Commonwealth setzten den *Highlander* in geringer Zahl ein, da in jeder Fabrik jährlich weniger als ein Dutzend Exemplare vom Fließband rollten. Es war eine große Überraschung, als das Draconis-Kombinat im Krieg von 3039 eine stattliche Menge 733-*Highlander* ins Feld führte – neben einer kleineren Anzahl originaler 732-Modelle. Von ComStar bereit gestellt und in Begleitung eines anderen selten anzutreffenden Schwergewichts, dem *Thug*, ließ ihre bloße Anwesenheit die Moral der Lyranischen Soldaten im selben Maße ins Bodenlose stürzen, als wenn Kurita-Einheiten ihr verheerendes Feuer auf sie losgelassen hätten.

Der BattleMech selbst wurde oft als stationäre Verteidigungseinheit eingesetzt und bei Bedarf mobilen Feuer-Lanzen zugeteilt, die – seiner Sprungdüsen wegen – mehr als nur reine Feuerkraft benötigten. Dennoch waren solche Lanzen, die aus *Grasshoppers*, *Victors* und *Exterminators* bestanden, wenn nötig bestens dazu geeignet gegnerische Linien aufzubrechen.

VARIANTEN

Zum Teil eingeschränkt durch die Lizenzbestimmungen produzierte Hollis nie offizielle Varianten. Hier und da wird die Mydron durch eine schwerere Autokanone oder eine PPK samt zusätzlicher Wärmetauscher ersetzt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Tai-i Barry Corman: Als Kommandant einer Sturmkompanie im 11. Geisterregiment, befehligt Corman eine Mischung aus *Highlandern*, *King Crabs* und *Thugs*, die dafür gedacht sind, es mit schweren Lyranischen Truppen aufzunehmen. Im Krieg von 3039 musste sich die Kompanie mit Davion-Truppen inmitten der Tri-Städte auf Matar auseinandersetzen. Cormans Kompanie hielt einen Sektor der Stadt, während die 1. Kestrel-Grenadiere mehrmals versuchten das 11. Geisterregiment zurückzudrängen. Schließlich stießen die *Thugs* und *King Crabs* in die Linie der Grenadiere vor, um Lücken in den Reihen der Davion-Truppen zu finden und sie in Schach zu halten, bis die *Highlander* hinter den Gebäuden hervorsprangen und Highlander-Begräbnisse an den festgenagelten Einheiten durchführten. *Tai-i* Corman wurden drei BattleMech-Abschüsse zugeschrieben – allesamt durch Todessprünge – bevor sich die 1. aus dem Stadtgebiet zurückzog.

HGN-733 HIGHLANDER

Typ: **Highlander**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 90

Kampfwert: 1.801

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb:	270
BP Gehen:	3
BP Rennen:	5
BP Springen:	3

Wärmetauscher: 13

Gyro: 3

Cockpit: 3

Panzerungswert: 280 17,5

<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
-------------------------	-----------------------

Kopf	3	9
Torso-Mitte	29	41
Torso-Mitte (Rücken)		17
R/L Torso	19	28
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	15	30
R/L Bein	19	38

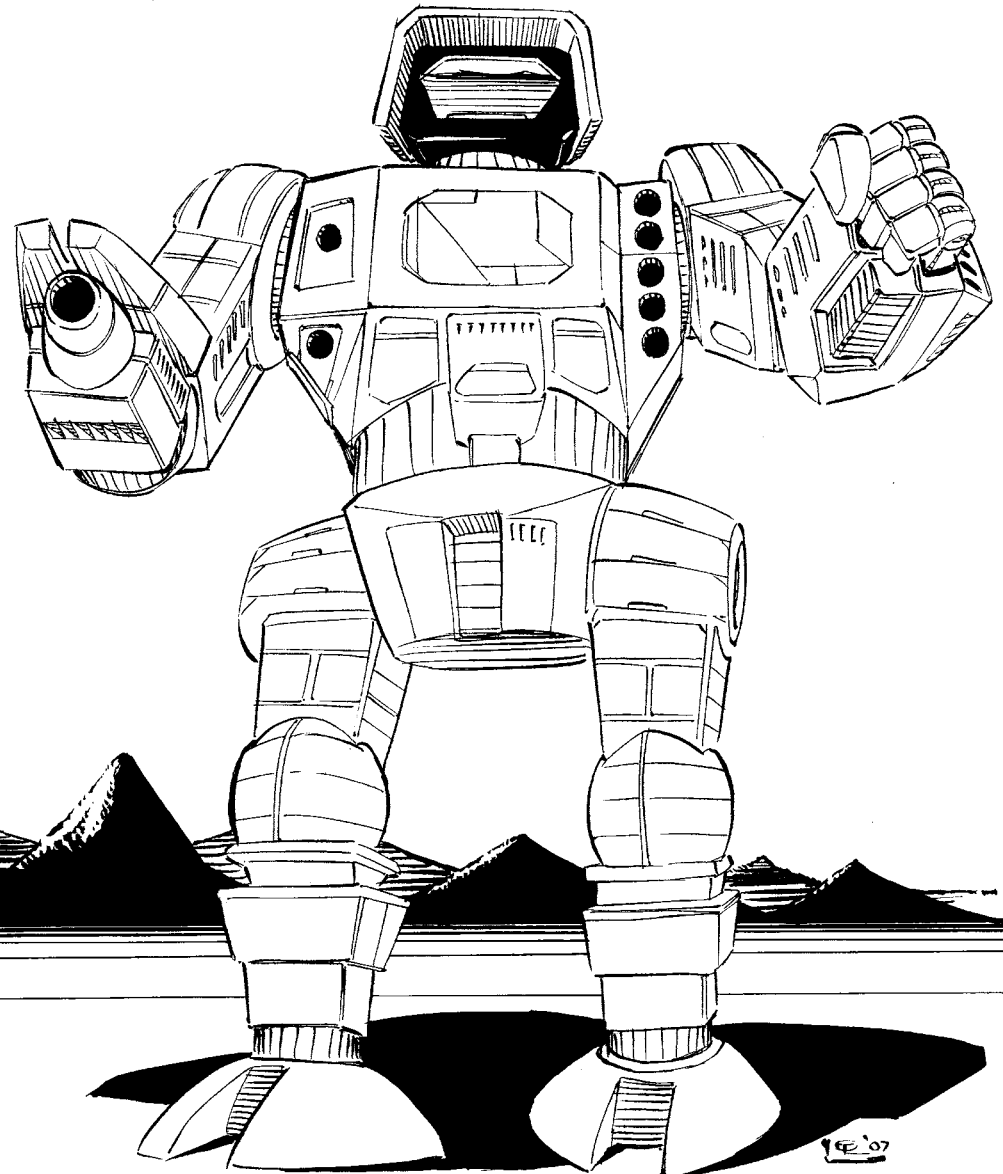
Waffen und Munition

Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/10 RA	7	12
Munition (AK/10) 20 RT	2	2
LSR-20 LT	5	10
Munition (LSR-20) 18 LT	3	3
KSR-6 LA	2	3
Munition (KSR-6) 30 LT	2	2
2 Mittelschwere Laser RT	2	2
Sprungdüse TM	1	2
Sprungdüse LT	1	2
Sprungdüse RT	1	2

Gewicht

9

14,5





Gewicht: 100 Tonnen

Rumpf: Hollis Mark II

Reaktor: Vlar 300

Reisegeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungkapazität: Keine

Panzerung: Valiant Lamellor

Bewaffnung:

2 Schwere Imperator-D-Autokanonen

1 Doombud LSR-15-Abschussrampe

1 Schwerer Laser Magna Mark III

Hersteller: Cosara Weaponries

Hauptfertigungsanlage: Mars (2767 zerstört),

Northwind (2786 zerstört)

Kommunikationssystem: Dalban VirtuTalk

Ziel- und Verfolgungssystem: Dalban Hi-Rez

ÜBERSICHT

Gegen Ende des Sternenbundes eingeführt, erfüllte der *King Crab* General Kerenskys Wunsch nach einem überschweren Mech, der einen Gegner mit nur einer Salve kampfunfähig machen oder zerstören konnte. Obwohl seine Panzerung nicht der anderer Mechs seiner Klasse entspricht, spielten der originale *King Crab* und seine Folgemodelle ihre Rolle, für die sie entwickelt worden waren auf bewundernswerte Weise.

EIGENSCHAFTEN

Allerdings ist die Rolle des KGC-0000 auch recht klar umrissen: jeden Gegner zu vernichten, der ihm im Weg steht. Zwei

superschwere Imperator-D-Autokanonen stellen das primäre Waffensystem des Mechs dar und machen ihm (und auch nur ihm) das Leben leichter. Das verbundene Feuer dieser beiden Waffen genügt, um selbst dem zähsten Mech die Panzerung nach nur wenigen Schusswechseln vom Leib zu schälen.

Weil die Autokanonen an den verstärkten Armen angebracht sind, entwickelten die Ingenieure klauenartige Schutzgehäuse für die Waffenläufe. Diese öffnen und schließen sich im Kampf und vermitteln den Eindruck von Zangen oder Klauen – ein Charakteristikum, für das der BattleMech bekannt und nach dem er benannt ist.

Der Pferdefuß dieses durchschlagskräftigen Modells ist der mangelnde Munitionsvorrat für ausgedehnte Operationen. Obwohl der KGC-0000 den schweren und fähigen Magna-Mark-III-Laser in der Hinterhand hält, ist es für einen Piloten wenig angenehm mitten in einem tödlichen Feuergefecht zu hören, wie gerade der letzte Bodensatz aus der Munitionszufuhr gekratzt wird.

Da die *King Crabs* ausschließlich modernste Technologie für ihre Panzerung verwendeten – anders als der *Highlander*, der *Crockett* oder der *Thug* – waren sie mit den Mitteln der Nachfolgekriege-Ära zunächst leichter zu reparieren. Das bedeutete jedoch auch, dass sie länger an der Front der meisten Schlachten blieben und deutlich mehr Schaden einstecken mussten. Nach dem Dritten Nachfolgekrieg gab es nur noch eine Handvoll *King Crabs* im einsatzbereiten Zustand.

EINSATZ

Cosaras Hauptfabrik auf Northwind wurde bereits früh im Ersten Nachfolgekrieg zerstört. Die Anlagen auf dem Mars wurden zwar repariert, jedoch auf Anweisung von Jerome Blake stillgelegt. Im frühen 31. Jahrhundert sah sich das Unternehmen mit der Aufgabe konfrontiert, das Modell wieder herstellen zu müssen, um ComStars geheime Vorräte, die ein wenig unter der jahrhundertelangen Lagerung litten, wieder aufzufüllen.

Die meisten ursprünglich produzierten *King Crabs* folgten Kerensky auf dem Exodus – darunter befanden sich auch sämtliche Prototypen des KGC-010. Kein einziges dieser Modelle ist in der Inneren Sphäre bekannt.

VARIANTEN

Die seltene KGC-010-Variante wurde neben dem Standard-0000 produziert und nutzte eine neu entwickelte PPK von Hellstar Magna. Dieser PPK-Typ besitzt keinen Lauf, son-

dern schließt bündig mit dem Torso ab. Hinter der Waffe sind Kühlkörper installiert, die sich bis in den Rücken des Mechs fortsetzen und dort wie eine Wirbelsäule hervortreten. Um die Mündung der PPK war ein speziell entwickeltes Holly-KSR-6-System angeordnet. Die dominierenden Charakteristika dieser beiden Waffen verliehen dem -010 den Anschein, über ein völlig neues Waffensystem zu verfügen.

Der KGC-010 besaß zusätzlich in jedem Arm eine LB-X-10-Autokanone. Durch die Verteilung der Munition auf den CASE-geschützten Torso und die Verwendung von hocheffizienten Wärmetauschern war dieser Prototyp ein Monster im Nahkampf. Durch die extremen Wellen von Hitzeabstrahlung aus den hinteren Kühlkörpern und die merkwürdige Farbe der PPK-Entladungen, war der KGC-010 während seiner seltenen Einsätze ein Furcht einflößender Anblick.

Fasziniert von den ersten Erfolgen des Modells ordnete Kerensky an, dass alle Exemplare am Exodus teilnehmen sollten. Die technischen Pläne des Mechs gingen in den anschließenden Nachfolgekriegen verloren – selbst das Wissen um seine bloße Existenz ist heute kaum verbreitet.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Lisa Buhallin: Als unbestätigtes Mitglied der Blackhearts – das Sondereinsatzkorps des Sternenbundes für Gegenspionage und Gegenterrorismus – war Lisa Buhallin maßgeblich an der Zerschlagung der Amaris-Streitkräfte während der Besetzung Terras beteiligt. Die frühere Schülerin der Sandhurst-Militärakademie nutzte ihr umfangreiches Wissen über Europa und Zentralasien, um Rebelleneinheiten gegen die Dragoner von Amaris zu unterstützen. Sie hatte eine schnelle Auffassungsgabe und steuerte einen KGC-010-Prototyp, der aus einer GM-Fabrik befreit wurde. Lisa und ihre Kameraden nahmen Kerenskys Einladung an, ihn auf dem Exodus zu begleiten.

Corinth Brody: Brody ist der Präsident der Sicherheitsfirma Nightwatch und einer der wenigen unabhängigen Besitzer eines seltenen KGC-0000-*King Crabs*. Dessen Herkunft ist ein Geheimnis, aber unter den Mitarbeitern der Firma kursiert das Gerücht, dass Brodys Großvater ihn womöglich während des Dritten Nachfolgekrieges bei der Suche nach verlorener Technologie auf Caph fand. Nightwatch heuert für gewöhnlich als Unternehmenssicherheit an und steht seit 3038 bei Sekkaris Metalworks auf Terra unter Vertrag.

KGC-0000 KING CRAB

Typ: **King Crab**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 100

Kampfwert: 1.810

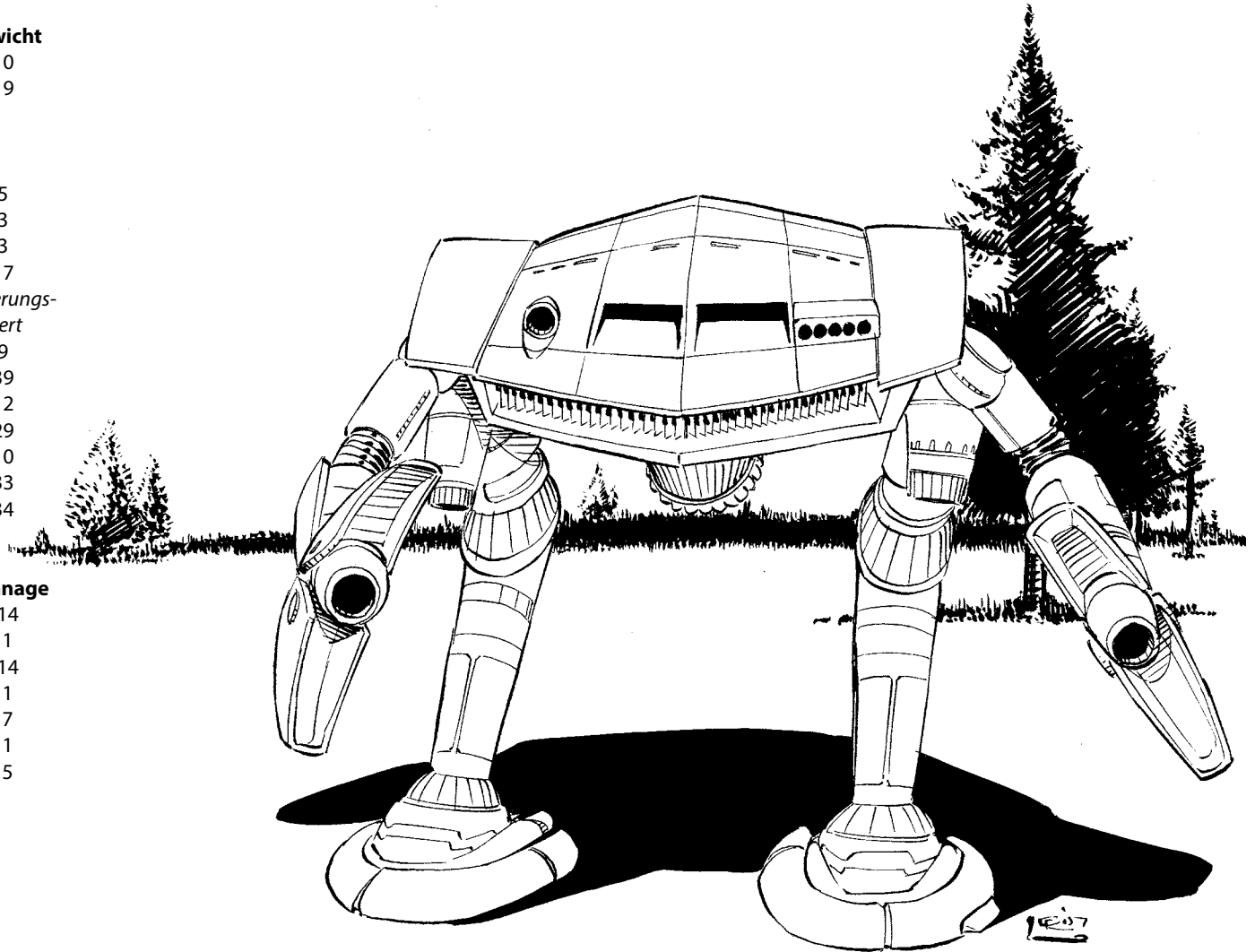
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		10
Antrieb:	300	19
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	15	5
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	272	17

	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungs- wert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	31	39
Torso-Mitte (Rücken)		12
R/L Torso	21	29
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	17	33
R/L Bein	21	34

Waffen

und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/20	LT/LA	10	14
Munition (AK/20) 5	LT	1	1
Autokanone/20	RT/RA	10	14
Munition (AK/20) 5	RT	1	1
LSR-15	LT	3	7
Munition (LSR-15) 8	LT	1	1
Schwerer Laser	RT	2	5



PROJEKT PHÖNIX

Als General Trevena seinen Bericht einreichte, waren die BattleMechs des folgenden Abschnitts noch mit den anderen Mechs aus dem entsprechenden Abschnitt zusammengefasst. Ich habe mir jedoch die Freiheit genommen, das Dokument etwas umzustrukturieren, da ich es für notwendig erachte, die folgenden Maschinen in einem eigenen Kapitel vorzustellen. Ich hoffe, der General nimmt an meinem Vorgehen keinen Anstoß.

Das Huhn oder das Ei – was war zuerst da? Diese philosophische Debatte begann bereits in der Antike. Aber die triviale Frage gewinnt in diesem Fall erneut an Relevanz. Giovanni Estrella De La Sangre. Blakes Wort. Wer kam zuerst? Oder besteht zwischen ihnen, wie so viele – mich eingeschlossen – glauben, in Wirklichkeit eine Verbindung? Solange der Jihad noch tobt, kann das niemand mit Gewissheit sagen. Erst wenn das Feuer erloschen ist, können wir die Asche sieben.

Unabhängig von dieser etwaigen Verbindung oder der Frage, wer schlussendlich verantwortlich für diese Entwicklung ist, benutzte Giovanni in den 3060ern Vicore Industries, um ein kühnes, neuartiges Konzept auf den Weg zu bringen: Projekt Phönix. Während Giganten wie IRTech, DefHes und andere damit fortfuhren, neue Modelle zu erproben, übertraf die Nachfrage die Produktionskapazitäten für gewöhnlich bei Weitem.

Der Plan bestach durch seine Einfachheit. Der Grundstein wurde auf der Welt Outreach gelegt. Prinz Hanse Davion und Generalhauptmann Thomas Marik unterzeichneten im Namen der Liga Freier Welten einen Vertrag über die Lieferung von Feld-Upgrade-Kits für die Dauer der Claninvasion. Dabei handelte es sich um Pakete neuer Technologien, die den Truppen anderer Häuser an der Clanfront von Haus Marik zur Verfügung gestellt wurden, und ohne die Notwendigkeit einer vollständigen Produktionsanlage einfach auf dem Schlachtfeld in bestehende Modelle eingebaut werden konnten. Obwohl diese Kits überraschend erfolgreich waren (das Konzept wird bis zum heutigen Tag benutzt), ging das kühne, neue Projekt Phönix sogar noch einen Schritt weiter – nimm eine alte Maschine vom Schlachtfeld, überhole sie von Grund auf und integriere die neuesten Technologien.

Dieses Vorgehen ist selbstverständlich nichts völlig Neues, sondern wird seit Jahrtausenden benutzt, da es oft den günstigeren Weg zu technologischer Konkurrenzfähigkeit darstellt (was vor allem Erbsenzähler erfreut). Dennoch schuf die Entschlüsselung des Helm-Kernspeicher ein Klima, das vom Durst nach Technologie geprägt war. Erst diese Voraussetzungen erlaubten es Giovanni, sein Marketingtalent unter Beweis zu stellen. Er nutzte die Gelegenheit, um den alten Mechs ein neues Aussehen zu geben, und ihre Panzerung sowie Waffenanordnung zu überarbeiten. Diese schlagkräftigen Modelle mit ihrem stark veränderten Erscheinungsbild befriedigten sowohl das Verlangen nach mehr Kriegsgerät als auch die „neuer ist besser“-Mentalität.

Giovanni wurde zum Einmann-Verkaufsunternehmen, reiste durch die Innere Sphäre und bot sein Konzept wiederholt verschiedenen Fraktionen an. Er bewies seine Marketingfähigkeiten, indem er zuerst die kleineren Mechfabrikanten überzeugte und ihnen so einen Vorsprung gegenüber den interstellaren Konzernen verschaffte. Davon beflügelt trat er dann an Giganten persönlich heran und hatte auch dort Erfolg.

Was hat das alles nun mit dem Jahr 3039 zu tun – Dekaden bevor diese Entwicklung begann? Für einen Geschichtsforscher sind diese Modelle von essenzieller Bedeutung, da sie über Jahrhunderte das Rückgrat der meisten Hausstreitkräfte bildeten. Auch in der heutigen Zeit wird sich ein Soldat nicht selten einem Projekt Phönix-Mech gegenübersehen, der über das Schlachtfeld auf ihn zu marschiert. In Anbetracht dieser Tatsache habe ich pflichtbewusst eine moderne Silhouette jedes einzelnen dieser Mechs eingefügt. Darüber hinaus würde ich sämtlichen Militärangehörigen nahelegen, das Projekt Phönix-Kapitel des Hardware Handbuch 3085 zu studieren, so dass sie gut darüber informiert sind, welchen Gegnern sie auf dem modernen Schlachtfeld gegenüberstehen können.

—Anastasio Focht



„In den 3060ern wurde dem storchenbeinigen *Locust* ein bedrohlicheres Profil gegeben.“

Masse: 20 Tonnen

Rumpf: Bergan VII

Reaktor: LTV 160

Reisegeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 129 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: StarSlab/1

Bewaffnung:

1 Mittelschwerer Martell Laser

2 SperryBrowning Maschinengewehre

Hersteller: Bergan Industries, Alliance Defenders Limited, Majesty Metals and Manufacturing

Hauptfertigungsorte: Ares (Bergan), Alpheratz (ADL), Canopus IV (Majesty)

Kommunikationssystem: Garret T10-B

Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P 911

ÜBERSICHT

Der *Locust*, zuerst im Jahr 2499 gefertigt, ist auch fünfhundert Jahre später einer der am weitesten verbreitete BattleMechs im Dienst. Wenngleich im Laufe der Jahre etliche fortschrittlichere, leichte Mechs entwickelt wurden, kommen nur wenige der Kombination aus Geschwindigkeit, Haltbarkeit und, vielleicht am wichtigsten, niedrigen Kosten des *Locust* gleich.

EIGENSCHAFTEN

Mit einer für die Zeit seiner Entwicklung außergewöhnlichen Geschwindigkeit gibt der *Locust* einen ausgezeichneten Scout ab und wird nur von anderen Scoutmodellen übertroffen, die über Sprungdüsen verfügen. Seine Panzerung reizt die Möglichkeiten seiner Gewichtsklasse aus, und seine SperryBrowning Maschi-

nengewehre machen ihn zu einem hervorragenden Anti-Infanterie Mech. Gegen andere BattleMechs oder gepanzerte Fahrzeuge verfügt er lediglich über einen einzelnen, mittelschweren Laser. Zudem besitzt er auch keine Hände – ein signifikanter Nachteil im Nahkampf.

Geschwindigkeit ist eine seiner wichtigsten Eigenschaften, weshalb der LCT-1V oft dort eingesetzt wird, wo die Frontlinie sich im Fluss befindet, da er schnell genug ist, um auf durchbrechende Feinde zu reagieren. Weitaus häufiger jedoch muss der *Locust* die Stellung halten, bis größere, besser bewaffnete Mechs eintreffen. Normalerweise wird er in der Gruppe eingesetzt, um feindliche BattleMechs einkreisen zu können.

EINSATZ

Sämtliche Militärstreitkräfte, die der Menschheit bekannt sind und über BattleMechs verfügen, setzen eine beträchtliche Anzahl von *Locust* ein, so dass diese von nahezu einem Dutzend Fabriken produziert werden. Besonderer Beliebtheit erfreuen sie sich in den Armeen der größeren Peripheriestaaten, bei denen der LCT einen erheblichen Teil ihrer begrenzten Fertigungskapazität von BattleMechs ausmacht. Bei Söldnerstreitkräften aufgrund seiner relativ niedrigen Kosten und der problemlosen Verfügbarkeit von Ersatzteilen beliebt, bildet der *Locust* einen typischen Bestandteil von Konzern-Sicherheitskräften und Milizen.

VARIANTEN

Es existiert eine Vielzahl von *Locust*-Varianten. Haus Steiners LCT-1S ersetzt die Maschinengewehre mit zwei KSR-2 Wernern und verzichtet auf mehr als eine Tonne Panzerung. Die 1M Variante, populär im Daviongebiet, reduziert die Panzerung des *Locust* noch weiter, um zwei LSR-5-Werfer tragen zu können. Die LCT-1E verzichtet auf die Maschinengewehre, um den mittelschweren Laser stattdessen um je einen leichten Laser pro Arm zu ergänzen. Nach dem Vierten Nachfolgekrieg modifizierte Haus Liao den *Locust* in der Bergan Industries Fabrik auf Ares durch ein dreifachverstärktes Myomer mit der Absicht, einen Verbundwerkstoff zu finden, der gegenüber dem verbrennungsfördernden Katalysator unempfindlich ist. Zahlreiche andere Varianten existieren in kleineren Stückzahlen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Michael Ferman: Ferman wird als vorbildlicher leichter Mechpilot angesehen. Es werden ihm einige Kunststücke zugeschrieben, die für einen LCT eigentlich nicht möglich

sein sollten – unter anderem die Zerstörung eines *Crusaders*. Als Mitglied des 2. Battalions der 1. Leichten Amphigeischen Sturmgruppe befand sich Ferman während der Galtor-Kampagne und des Vierten Nachfolgekrieges auf Galtor III und New Aberdeen im Zentrum des Kampfgeschehens. Als einer der Überlebenden aus der Galtor-Kampagne ermöglichte Fermans Wissen über das Gelände des Planeten es dem Regiment, die planetaren Verteidiger am Wulhan-Pass und in den Wagnall-Ebenen zügig auszumanövrieren. Seine Aufklärungsbemühungen waren zudem entscheidend für die Einnahme New Derrys. Auf New Aberdeen profitierte das 1. Amphigeische erneut von Fermans Fähigkeiten, als er seine Lanze zu den Feldhauptquartieren der Miliz führte.

Typ: **Locust**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 20

Kampfwert: 432

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		2
Antrieb:	160	6
BP Gehen:	8	
BP Laufen:	12	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:	2	
Cockpit:		3
Panzerungswert:	64	4
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	8
Torso-Mitte	6	10
Torso-Mitte (Rücken)		2
R/L Torso	5	8
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	3	4
R/L Bein	4	8

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Mittelschwerer Laser	TM	1	1
Maschinengewehr	RA	1	0,5
Maschinengewehr	LA	1	0,5
Munition (MG) 200	TM	1	1

STG-3R STINGER



„Die 3060er erlebten die Einführung eines die gesamte Kabine einschließenden Notausstiegssystems, das den *Stinger* Piloten im Falle der Zerstörung ihres Mechs eine höhere Überlebenschance bietet.“

Masse: 20 Tonnen

Rumpf: Earthwerks STG

Reaktor: GM 120

Reisegeschwindigkeit: 64 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: Chilton 360

Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Riese 100

Bewaffnung:

1 Mittelschwerer Omnicron 3000 Laser

2 LFN Linblad Maschinengewehr

Hersteller: Earthwerks Incorporated, Coventry Metal Works

Hauptfertigungsorte: Calloway VI, Grand Base, Keystone (Earthwerks), Coventry (CMW)

Kommunikationssystem: Datacom 26

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dynatec 990

ÜBERSICHT

Der *Stinger* ist das zweite leichte Mechdesign, das in Massenproduktion ging. 2479 begann Earthwerks, ihn als alternatives Scoutmodell an die Terranische Hegemonie auszuliefern, und antwortete damit auf deren dringenden Bedarf an ScoutMechs. Über zweihunderttausend Exemplare wurden in einem halben Dutzend Systemen montiert. Es ist ein weiterer Beweis für die Zerstörungen der Nachfolgekriege, dass beim Ausbruch des vierten Konfliktes gerade einmal fünftausend *Stinger* übrig geblieben waren. Der Mech wird noch immer sowohl in der Inneren Sphäre, als auch außerhalb produziert.

EIGENSCHAFTEN

Der *Stinger* ist ein leicht bewaffneter und gepanzerter Scout, der diese Rolle für nahezu sechs Jahrhunderte enorm erfolgreich ausgefüllt hat. Da er lediglich mit einem mittelschweren Laser

und zwei Maschinengewehren bewaffnet ist, hat der *Stinger* keine Aussicht darauf, den meisten anderen BattleMechs im Kampf ebenbürtig zu sein. Gegen ungepanzerte Ziele, wie etwa Infanterie, stellte der *Stinger* jedoch den schlimmsten Alptraum dar, zumindest bis der *Firestarter* Dekaden später auf den Plan trat.

Seine Fähigkeiten und seine Erscheinung ähneln dem *Wasp*, so dass es nicht ungewöhnlich ist, wenn einer der beiden Mechs für den jeweils anderen gehalten wird. Zumindest unterscheiden sich jedoch die Köpfe deutlich voneinander, und MechKrieger bevorzugen der *Wasp*, da das Cockpit der *Stinger* für jeden Piloten durchschnittlicher oder größerer Statur extrem beengt ist.

EINSATZ

Der *Stinger* verursachte bei seiner Enthüllung große Aufregung. Aufgrund der starken Ähnlichkeiten zum *Wasp* in Erscheinung und Bewegungsprofil beschuldigte GM Earthwerks der illegalen Kopie ihres eigenen Designs bis hin zum identischen Fusionsantrieb, während Earthwerks argumentierte, dass es sich in diesem Fall um eine parallele Entwicklung handele. Der Rechtsstreit dauerte über zwanzig Jahre, was den *Stinger* aber nicht daran hinderte, vom Band zu laufen. Schließlich gab GM den Disput auf, da die Gerichtskosten zu hoch gewesen wären, um ihn weiter fortzuführen.

Viele *Stinger* wurden im Zuge der Nachfolgekriege zu Trainingsmaschinen degradiert, wobei sie die zunehmend verschwindenden Spezialtrainingsmodelle wie das Chameleon ersetzen. Die eisernen Visiere der Maschinengewehre, die auf den Armen montiert sind, zwingen den Piloten, die Arme manuell zu steuern, um vernünftig zielen zu können. Viele Piloten profitierten von diesem Training, da es ihnen auch in anderen Bereichen, wie etwa der sicheren Bedienung der Handaktivatoren und Arme bei der Handhabung von Objekten – insbesondere bei Überfällen auf Lager und der Bergung von Besatzungen – weiterhalf.

VARIANTEN

Anders als beim *Wasp* gibt es im Fall des *Stinger*-Rumpfs nur wenige Varianten. Die einzige, welche sich größerer Beliebtheit erfreut, ist die STG-3G. Sie tauscht die beiden Maschinengewehre und deren Munitionsbehälter gegen einen zweiten mittelschweren Laser und zusätzliche Panzerung ein. Diese Variante wird von Einheiten bevorzugt, die mit hoher Wahrscheinlichkeit auf andere BattleMechs treffen, leidet aber unter Überhitzungsproblemen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Tai-i Marge Sippers: Als sechzehn Jahre alte *Stinger*-Mechpilotin unter dem Kommando von Captain Mercer Ravannion war Mar-

ge Sippers eine glühende Verfechterin von Rovannions Horden-Taktiken (viele vermuten den Grund dafür in einer schulmädchenhaften Schwärmerie). Trotz dieser Verbindung zu einem in Ungnade gefallenem Offizier, erwies sie sich sowohl in der Mech-Steuerung als auch im taktischen Bereich als äußerst fähig. Nach seinem Tod stieg sie zum Tai-i auf und errang eine Reihe von überraschenden Siegen, indem sie die Taktiken ihres Mentors anwandte. Sippers war nichtsdestotrotz vorausschauend genug, mehrere *Wasps* und *Stinger* ihrer Einheit gegen schwerere *Jenners* auszutauschen.

Typ: **Stinger**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 20

Kampfwert: 359

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		2
Antrieb:	120	4
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:	2	
Cockpit:		3
Panzerungswert:	48	3
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	4
Torso-Mitte	6	6
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	5	6
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	3	4
R/L Bein	4	5

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Maschinengewehr	RA	1	0,5
Maschinengewehr	LA	1	0,5
Munition (MG) 200	TM	1	1
Sprungdüsen	RT	3	1,5
Sprungdüsen	LT	3	1,5



„600 Dienstjahre konnten nicht ignoriert werden, auch wenn die Einführung von Tarnkappenpanzerung in den 3060ern das Aufgabefeld des *Wasp* radikal veränderte.“

Masse: 20 Tonnen

Rumpf: 1A Typ 3

Reaktor: Hermes 120

Reisegeschwindigkeit: 64 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: Rawlings 52

Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Durallex Light

Bewaffnung:

1 Diverse Optics Typ 2 Laser

1 Bical KSR-2

Hersteller: Irian BattleMechs Unlimited, Kali-Yama Weapons Industries, Defiance Industries

Hauptfertigungsorte: Shiro III (IBMU), Kalidasa (KYWI), Furillo (Defiance)

Kommunikationssystem: Duotech 65

Ortungs-/Zielerfassungssystem: RadCom TXX

ÜBERSICHT

Als einer der populärsten noch existierenden Mechs ist der *Wasp* auch einer der ältesten. Er wurde 2471 entwickelt, um Aufklärungsarbeiten für die Terranische Hegemonie auszuführen. Das Original verfügte zwar über keinerlei Raketen und war langsamer als das gegenwärtige Modell, erfüllte aber dennoch die Erwartungen. Sein Auftauchen auf dem Schlachtfeld schockierte den Feind, besonders wenn er sich unter Zuhilfenahme der ersten Sprungdüsen vom Boden abstieß. Während seiner sechshundert Einsatzjahre hat der *Wasp* sich im gesamten bekannten Raum als qualitativ hochwertiges Arbeitspferd der Aufklärungsverbände erwiesen. Er wird oftmals zusammen mit dem ähnlichen *Stinger* eingesetzt, wobei der *Wasp* effektiver gegen Fahrzeuge vorgeht, während der *Stinger* eher gegen Besatzungen glänzt.

EIGENSCHAFTEN

Der *Wasp* wird mehr als flink denn als schnell betrachtet. Obwohl er noch nie zu den schnellsten Mechs gehört hat, kann er dennoch mit den meisten Formationen mithalten, oder ihnen sogar vorauslaufen. Zudem erlauben die Rawling-Sprungdüsen es dem Mech, schwer zugängliches oder urbanes Gelände mit Leichtigkeit zu überwinden. Mit seinem mittelschweren Laser und dem doppeläufigen KSR Werfer kann der *Wasp* die Stellung gegen andere Aufklärungseinheiten halten, oder in Zusammenarbeit mit anderen Truppen schwerere Ziele niederringen.

EINSATZ

Überall dort, wo man BattleMechs finden kann, stößt man auch auf den *Wasp*. Er wird in mindestens neun Fabriken gefertigt, so dass jede größere Regierung der Inneren Sphäre und der Peripherie ihn produziert. Die Häufigkeit des *Wasp* übertrifft sogar die der allgegenwärtigen *Locusts* und *Stinger* – das Ergebnis seines gesteigerten Offensivpotentials.

Vier Mechs – zwei *Wasps* und zwei *Stingers* – waren 3005 während Haus Davions Einnahme von Kittery für die Zerstörung eines isolierten Haus Liao *Goliaths* verantwortlich. Der überschwere Mech verfügte über die Feuerkraft einer ganzen Lanze, aber seine schweren Waffen erwiesen sich auf kurze Distanz gegen die mobilen Aufklärungseinheiten als zu ungenau. Obwohl beide *Stinger* zerstört wurden, gelang es den *Wasps* schließlich, die Torsopanzerung des *Goliaths* zu durchdringen und eine Munitionsexplosion auszulösen, die den Mech zerstörte. Haus Davion setzte diese Taktik wiederholt während des Vierten Nachfolgekrieges ein, unter anderem während der Dezimierung von Cochraines *Goliaths* durch die Delta Kompanie auf St. Andre.

VARIANTEN

Die meisten *Wasp*-Varianten verzichten auf den Raketenwerfer: Haus Kuritas 1X ersetzt ihn durch ein Maschinengewehr und zusätzliche Panzerung, Davions 1D dagegen durch einen Flammer und zwei leichte Laser. Das Capellan 1L Modell tauscht die gesamte Bewaffnung gegen eine ganze KSR-Batterie, während Wolfs Dragoner ihre 1W-Variante mit sechs leichten Lasern bevorzugt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Ross Malone: Malone ist ein namhafter Spurenleser und ein Experte darin, feindliche Mechs mit seinem *Wasp* „Nightshroud“ zur Strecke zu bringen. Sobald er einmal die Fähigkeiten und Absichten des Feindes in Erfahrung gebracht hat, las-

sen Simonsons Halsabschneider die Falle zuschnappen. Ross hat wiederholt Beförderungen abgelehnt, da er es vorzieht, im Feld zu bleiben und dort seine Fähigkeiten zum Tragen zu bringen.

Typ: **Wasp**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 20

Kampfwert: 384

Ausrüstung

Interne Struktur:

Antrieb:

BP Gehen:

BP Laufen:

BP Springen:

Wärmetauscher:

Gyro:

Cockpit:

Panzerungswert:

Gewicht

2

4

6

9

6

10

2

3

3

Interne

Struktur

Panzerungs-

wert

Kopf

3

4

Torso-Mitte

6

6

Torso-Mitte (Rücken)

4

4

R/L Torso

5

6

R/L Torso (Rücken)

2

2

R/L Arm

3

4

R/L Bein

4

5

Waffen

und Munition

Mittelschwerer Laser

Position

Kritisch

Tonnage

RA

1

1

KSR-2

LL

1

1

Munition (KSR-2) 50

LT

1

1

Sprungdüse

RT

1

0,5

Sprungdüse

RB

1

0,5

Sprungdüse

LT

1

0,5

Sprungdüse

LB

1

0,5

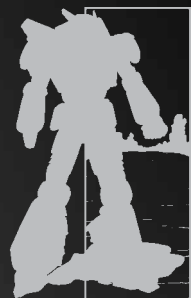
Sprungdüsen

TM

2

1

VLK-QA VALKYRIE



„Veränderte Bauteile bedingten eine veränderte Erscheinung, aber die *Valkyrie*, die in den 3060ern ihr Debüt feierte, ist immer noch genauso tödlich für die Feinde der Vereinigten Sonnen.“

Masse: 30 Tonnen

Rumpf: Corean Model 1AA

Reaktor: Omni 150

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Norse Industries 3S

Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: Riese 470

Bewaffnung:

1 Mittelschwerer Sutel IX Laser

1 Devastator Series-7 LSR 10

Hersteller: Corean Enterprises

Hauptfertigungsort: New Avalon

Kommunikationssystem: Lynx-shur

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Sync-Tracker (39-42071)

ÜBERSICHT

Innerhalb der bewaffneten Streitkräfte der Vereinigten Sonnen ist die *Valkyrie* ein beliebter leichter Mech, und ist seit dem Fall des Sternenbundes beinahe ununterbrochen in Produktion. Die Corean-Fertigungsanlagen auf New Avalon gehören zu den am stärksten automatisierten Fabriken, die nach dem Untergang des Sternenbundes übrig geblieben sind. Nach der Bergung des Helm-Kernspeichers waren Techs des New Avalon Instituts der Wissenschaften in der Lage, die Fabrik wieder mit der gleichen Produktionskapazität zu versehen, wie zu Zeiten des Sternenbundes, wodurch die *Valkyrie* zu einem leichten StandardMech der Vereinigten Sonnen wurde.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl für einen leichten Mech nur mit durchschnittlicher Geschwindigkeit ausgestattet, ist die *Valkyrie* berüchtigt für die

zehnläufige Devastator-Langstreckenraketenbatterie in ihrem Torso. Das LSR-System ist in der Lage, 120 Raketen in zwei Minuten abzuschießen und verleiht der *Valkyrie* eine Schlagkraft, an die fast kein anderer leichter Mech heranreicht. Ein am Arm montierter mittelschwerer Sutel Laser stellt ihre Verteidigung auf kurze Distanz dar, und ein Quintett hervorragender Norse 3S Sprungdüsen erlaubt es der *Valkyrie* zu entkommen, wann immer sie unterlegen ist.

Für einen 30-Tonnen-Mech ist die *Valkyrie* überdurchschnittlich gepanzert und der Standort ihrer Produktionsstätten auf dem Hauptplaneten von Haus Davion stellt sicher, dass der unaufhörliche Strom von neuen Mechs und Ersatzteilen nicht versiegt. Die Omnipräsenz des Mechs bedeutet, dass die meisten AVS-Techniker hervorragend mit ihr vertraut sind und sie zügig wieder instand setzen können, wenn auch nicht immer problemlos.

EINSATZ

Die *Valkyrie* ist Bestandteil jeder Streitkraft und beinahe aller Bataillone von Haus Davion. In Scoutverbänden gibt sie Feuerschutz und in Aufklärungskompanien decken ganze Lanzen von *Valkyrien* den Vormarsch der restlichen Truppen. Sie wird oft in RKGs eingesetzt, um Infanterieverbände zu unterstützen und ihnen im Notfall Feuerunterstützung zu geben.

Eine gewisse Anzahl von *Valkyrien* taucht auch in Söldnerverbänden auf, was sowohl auf die nachsichtige Haltung der AVS gegenüber angeheuerten Truppen, als auch auf die Plünderung von Schlachtfeldern zurückzuführen ist.

VARIANTEN

Die seltene VLK-QF *Valkyrie* weist statt des mittelschweren Lasers einen Flammer auf. Dieser wird oft dazu benutzt, Deckungsbrände zu entfachen, die es den *Valkyrie*-Einheiten ermöglichen, Verfolgern zu entkommen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Lieutenant General Sir Reginald Timmson: Timmson ist ein Lanzenkommandeur der elitären 3. Davion Guards. Er führt seine Einheit aus zwei *Valkyrien* und zwei *Jenners* mit einem Feingefühl, das typisch für das Militär von Davion ist. Obwohl er nicht von adliger Herkunft ist, wurde Sir Reginald für seine Leistungen auf Vega während des Krieges von 3039 zum Ritter geschlagen. Seine Lanze hatte entscheidenden Anteil daran, einen Vorstoß von Kurita-Truppen gegen das Guards-Hauptquartier abzuwehren.

Als er der vorrückenden Kompanie gegenüberstand, beorderte Timmson seine *Jenners* in dem Versuch nach vorn, den Vormarsch des Feindes zu verlangsamen. Obwohl sie keine ernsthaften Schäden verursachten, gelang es den beiden Mechs, die Kuritaner lange genug zu beschäftigen, damit die beiden *Valkyrien* sich in Position bringen und den Feind mit LSR-Feuer eindenken konnten. Zwei *Valkyrien* reichten zwar nicht aus, um die Kuritaner aufzuhalten, aber Timmsons Verzögerungsaktion erlaubte es anderen Teilen des 3., sich gefechtsbereit zu machen und den Angriff der VSDK zurückzuschlagen.

Typ: **Valkyrie**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 30

Kampfwert: 723

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		3
Antrieb:	150	5,5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	11	1
Gyro:	2	
Cockpit:		3
Panzerungswert:	96	6
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	8
Torso-Mitte	10	14
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	7	12
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	5	9
R/L Bein	7	12

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
LSR-10	LT	2	5
Munition (LSR-10) 12	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1



„Obwohl die erstklassigen Leistungen des *Ostscouts* einen konstanten Einsatz sichergestellt haben, verschafften erst die Verbesserungen in den 3060ern dem Mech etwas mehr Präsenz auf dem Schlachtfeld.“

Masse: 35 Tonnen

Rumpf: Kell/S

Reaktor: Vox 280

Reisegeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 129 km/h

Sprungdüsen: Ostmann Sct-A

Sprungreichweite: 240 Meter

Panzerung: Durallex Light

Bewaffnung:

1 Mittelschwerer Tronel II Laser

Hersteller: Kong Interstellar Corporation

Hauptfertigungsort: Connaught (zerstört 2802)

Kommunikationssystem: Barret 4000

Ortungs-/Zielerfassungssystem: TRSS.2L3

ÜBERSICHT

Angespornt durch den Erfolg ihres *Ostrocs*, unternahm Ostmann Industries auch den Versuch, in den Markt für Unterstützungs-BattleMechs vorzudringen. Als reiner Späher wurde der *Ostscout* (vorgestellt im Jahr 2600) an Einheiten verkauft, die einen wendigen BattleMech für Erkundungsaufgaben benötigten. Als jedoch die Nachfrage nach ihrem *Ostroc* stieg, waren Ostmanns eingeschränkte Produktionskapazitäten schon bald erschöpft, und die größere Kong Interstellar Corporation erhielt 2700 die Lizenz, das neue Modell zu fertigen – ganz ähnlich wie im Falle des *Ostsol*, der sieben Jahre zuvor ausgelagert worden war, um eine zusätzliche Produktionslinie für den *Ostroc* freizumachen.

Aufgrund seiner hochentwickelten Sensoren und überlegenen Elektronik war der *Ostscout* bekannt dafür, mehr Informationen zu sammeln, als er überhaupt analysieren konnte. Dadurch wurde es oft notwendig, sich absichtlich langsam vorzutasten, um nicht blindlings in einen feindlichen Hinterhalt zu tappen, was natürlich zu Lasten seines Geschwindigkeitsvorteils ging.

EIGENSCHAFTEN

Die herausragendste Eigenschaft des *Ostscouts* ist seine Geschwindigkeit. Sein VOX 280-Fusionsreaktor wird normalerweise in doppelt so schweren Modellen verwendet. Dazu kommt eine Sprungreichweite von 280 Metern, so dass ihm in puncto Beweglichkeit einzig der *Spider* Konkurrenz machen kann. Dieser leichte Mech verfügt jedoch nicht über die viereinhalb Tonnen Panzerung, die der *Ostscout* vorweisen kann. Dies bedeutet aber auch, dass die Kampffähigkeiten des *Ostscouts* sehr eingeschränkt sind. Ein einzelner, mittelschwerer Laser stellt seine einzige Waffe dar und wurde erst nach heftigen Protesten der Testpiloten gegen die völlig unbewaffneten Originalmodelle installiert.

EINSATZ

Infolge seiner kämpferischen Defizite stillen nur äußerst wenige der freigegebenen Berichte über den *Ostscout* den Sensationsdurst der Öffentlichkeit. Der bekannteste Erfolg des Modells ereignete sich 3024, als ein Capella-*Ostscout* abgeworfen wurde, um potenzielle Landungszonen für einen Vergeltungsangriff gegen Smithsons China-Banditen auszukundschaften, die zwei Jahre zuvor Sian überfallen hatten. Der Scout – MechKriegerin Mary Finn – wurde jedoch versehentlich hinter den feindlichen Linien abgesetzt. Ihr gelang es, den Patrouillen der Banditen über zehn Stunden hinweg zu entgehen und den Abholpunkt mit ausreichend Informationen für einen erfolgreichen Vergeltungsangriff zu erreichen. Dieser Vorfall wurde in der Folge unter dem Namen „Tausend-Kilometer-Jagd“ bekannt.

Unglücklicherweise erlitten die wertvollen Sensoren der meisten *Ostscouts* über die Jahre schwere Beschädigungen, und zahlreiche Verbände waren deshalb gezwungen, ihn durch andere Modelle zu ersetzen, die zwar weniger effektiv, dafür aber robuster und mit traditionellerer Elektronik ausgestattet sind.

VARIANTEN

Aufgrund der spezialisierten Natur des *Ostscouts* sind keine existierenden Varianten des Mechs bekannt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Commander Mary „Hopscotch“ Finn: Mary Finn, ehemals der Chesterton-Reserve zugeteilt, wurde später ein unabhängiger Scout und arbeitete für mehrere Konföderationsstreitmächte. Ihre Leistungen – die berühmteste davon die „Tausend-Kilometer-Jagd“ – wurden zu Lehrbeispielen für das Umgehen gegnerischer Patrouillen und die Vermeidung von Feindkontakt. Kurz nach dem Vierten Nachfolgekrieg avancierten ihre Taktiken innerhalb der Capella-Truppen unter Kanzler Romano Liao zu den meiststudierten Verhaltensbeispielen.

Außerdem erlaubten ihre technischen Fähigkeiten und Kenntnisse es Mary Finn, die fortgeschrittenen (und mittlerweile sehr selten gewordenen) Sensorapparaturen ihres Mechs einsatzfähig zu halten – ein Umstand, der für die Forschungs- und Entwicklungsabteilung des *Raven*-Projekts von unschätzbarem Wert war. Mittlerweile als Testpilotin für Hellestont tätig, beschwerte sie sich lautstark über die mangelnde Geschwindigkeit und Beweglichkeit des neuen *Ravens* im Vergleich zu ihrem alten *Ostscout*.

Typ: **Ostscout**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 35

Kampfwert: 596

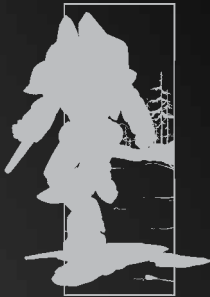
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		3,5
Antrieb:	280	16
BP Gehen:	8	
BP Laufen:	12	
BP Springen:	8	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:	3	
Cockpit:		3
Panzerungswert:	72	4,5
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	6
Torso-Mitte	11	12
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	8	9
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	6	6
R/L Bein	8	8

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Mittelschwerer Laser	TM	1	1
Sprungdüsen	RT	4	2
Sprungdüsen	LT	4	2

PXH-1 PHOENIX HAWK



„Das furchterregende neue Design dieser Legende ist das Ergebnis jahrelanger Tests und Verbesserungen am Phoenix Hawk.“

Masse: 45 Tonnen

Rumpf: Earthwerks PXH

Reaktor: GM 270

Reisegeschwindigkeit: 64 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: Rawlings 45

Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Duralley Light

Bewaffnung:

- 1 Schwerer Harmon Laser
- 2 Mittelschwere Harmon Laser
- 2 M100 Maschinengewehr

Hersteller: Earthwerks Incorporated; Coventry Metal Works;

Achernar BattleMechs; Gorton, Kingsley & Thorpe Enterprises

Hauptfertigungsorte: Keystone (Earthwerks), Coventry (CMW), New Avalon (Achernar), New Oslo (GKT)

Kommunikationssystem: Neil 6000

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Octagon Tartrec, System C

ÜBERSICHT

Der *Phoenix Hawk* ist ein Relikt aus der Ära des Sternenbundes und wurde während dieser Zeit in großer Stückzahl produziert. Schon der Prototyp war vielversprechend, und der Mech entwickelte sich rasch zu einem Grundbestandteil der meisten Aufklärungslandes. Seit dem Fall des Sternenbundes hat sich das grundlegende PXH-Modell im Dienst sämtlicher Hausstreitmächte bewährt, und die Produktion hält in beinahe allen Nachfolgestaaten immer noch an (oder wird zumindest wieder angefahren). Er wird teilweise als Vorbild betrachtet, an dem andere BattleMechs sich messen lassen müssen und im Aufklärungsbereich ist er sogar der Maßstab.

EIGENSCHAFTEN

Der *Phoenix Hawk* basiert auf einem verstärkten *Wasp*-Rumpf und ist dafür konzipiert, mit seinen kleineren, leichteren Vettern – wie

dem *Wasp* und dem *Stinger* – zusammenzuarbeiten. Er folgt der gleichen grundlegenden Designphilosophie mit einer ähnlichen Bewaffnung und Bewegungsfähigkeit sowie einer Panzerung, die eher auf kurze Zusammenstöße als längere Gefechte ausgelegt ist. Der schwere Harmon-Laser gibt ihm genug Feuerkraft, um anderen Mechs gefährlich zu werden, und wird von zwei leichten Lasern und zwei Maschinengewehren unterstützt. Die massiven Rawlings-Sprungdüsen, welche an den Schultern des PXH montiert sind, verleihen ihm einen beeindruckenden Sprungradius von 180 Metern – eine Leistung, die in seiner Gewichtsklasse sonst kaum erreicht wird.

Falls der *Phoenix Hawk* Schwachpunkte hat, dann handelt es sich um Fehler, die beinahe allen Mechs zu eigen sind: zu wenig Panzerung und Wärmetauscher. Viele PXHs sind durch unerfahrene MechKrieger verloren gegangen, die zu viel Vertrauen in ihre Panzerung gesetzt und die Hitzeentwicklung nicht sorgfältig genug im Auge behalten haben. Ein erfahrener Pilot, der mit dem Mech vertraut ist, stellt hingegen meist eine tödliche Gefahr dar.

EINSATZ

Der *Phoenix Hawk* taucht in der einen oder anderen Konfiguration zwar in beinahe allen Streitkräften der Inneren Sphäre auf, ist jedoch in den Truppen der Liga Freier Welten am häufigsten anzutreffen. Aber auch in den Armeen der Peripherie oder gar Piratenbanden ist er kein Unbekannter – ein Zeugnis seiner langen Dienstzeit und Überlebensfähigkeit in der Schlacht.

VARIANTEN

Aufgrund der hohen Stückzahlen, die sich noch im Einsatz befinden, sind Varianten des PXHs beinahe überall zu finden. Es gibt jedoch ein paar Hauptkonfigurationen, die charakteristisch für die einzelnen Streitmächte der Nachfolgestaaten sind. Haus Davions PXH-1D verzichtet auf die Maschinengewehre samt Munition zugunsten zweier zusätzlicher Wärmetauscher. Haus Kuritas PXH-1K dagegen tauscht die Sprungdüsen gegen zusätzliche Panzerung und Wärmetauscher sowie die Maschinengewehre gegen einen leichten Laser.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Tai-i David Kellam: Kellam (mit seinem *Phoenix Hawk* „The Knife“) ist der Kommandeur einer Einsatzkompanie, die zu Haus Kuritas' Nachtschatten gehört, entspricht aber nicht dem Bild eines Modelloffiziers. Er hat seine Stellung ausschließlich seinen Leistungen zu verdanken, da er das Nachtschatten-Mitglied mit den meisten Abschüssen ist. Nach den schweren Kämpfen des Krieges von 3039 wurde er aufgrund eines Mangels an qualifizierten Offizieren an die Spitze der Kompanie gesetzt. Der Tai-i mischt sich nicht unter seine Männer und spricht außerhalb des

Kampfes kaum zu ihnen. Die Gerüchte in Bezug auf seine Tödlichkeit haben sich in der Kampfpause zwischen dem Vierten Nachfolgekrieg und dem Ronin-Krieg bestätigt – Kellam tötete drei andere Offiziere in Duellen, nachdem sie ihm während der durch die VSDK vorgeschriebenen Offiziersversammlungen den gebotenen Respekt verweigert hatten. Seine Verlässlichkeit im Kampf ließ dieses impulsive Verhalten jedoch schnell vergessen.

Typ: **Phoenix Hawk**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 45

Kampfwert: 1.041

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		4,5
Antrieb:	270	14,5
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:	3	
Cockpit:		3
Panzerungswert:	128	8
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	6
Torso-Mitte	14	23
Torso-Mitte (Rücken)		5
R/L Torso	11	18
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	7	10
R/L Bein	11	15

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Schwerer Laser	RA	2	5
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Maschinengewehr	RA	1	0,5
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Maschinengewehr	LA	1	0,5
Munition (MG) 200	TM	1	1
Sprungdüsen	RT	3	1,5
Sprungdüsen	LT	3	1,5



„Obwohl der *Griffin* im Zuge der Upgrades mit schlagkräftigeren Waffen und verbesserter Panzerung ausgestattet wurde, hat sich das Erscheinungsbild des Mechs durch die zusätzliche Masse nur wenig verändert.“

Masse: 55 Tonnen

Rumpf: Earthwerks GFR

Reaktor: CoreTek 275

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Rawlings 55

Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: Starshield A

Bewaffnung:

1 Fusigon Partikelprojektoranone

1 Delta Dart 10er Langstreckenlafette

Hersteller: Earthwerks Incorporated, Defiance Industries, Kallon Industries

Hauptfertigungsorte: Keystone (Earthwerks), Hesperus II (Defiance), Talon (Kallus)

Kommunikationssystem: Neil 6000

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Octagon Tartrac, System C

ÜBERSICHT

Als einer der ersten Mechs, die die Lücke zwischen dem wuchtigen *Mackie* und den kleineren ScoutMech geschlossen haben, wurde der *Griffin* zu seiner Zeit als fortschrittliches Modell betrachtet. Dank der Beweglichkeit eines Scouts und der Panzerung eines schweren Mechs dominierte Earthwerks Kreation für eine kurze Weile das Schlachtfeld. Als der Rest schließlich aufholte, blieb dem *Griffin* nur die Rolle als mobiler Artilleriemech.

EIGENSCHAFTEN

Der *Griffin* ist schnell und mit beachtlicher Feuerkraft auf lange Reichweite ausgestattet, was ihn bei Piloten und Kommandeuren sehr beliebt macht. Mit zwei Tonnen Munition für den Raketenwer-

fer und beinahe zehn Tonnen Panzerung verfügt der Mech über großes Durchhaltevermögen – zumindest solange der Pilot die Hitzeentwicklung im Auge behält. Die einzig erwähnenswerte Schwäche des *Griffin* ist sein Mangel an Waffen für den Kampf auf kurze Distanz, und die rechtslastige Anbringung seiner Bewaffnung.

Im zweiten Nachfolgekrieg fochten auf New Earth ein Iyranscher *Griffin* und ein *Black Knight* gegen einen *Grasshopper* und ein *Trebuchet* von Haus Davion um ein *Stingray*-Lager. Während der *Griffin* ihm Feuerschutz gab, rückte der *Black Knight* vor und verursachte schwere Schäden, bevor er schließlich zu Boden ging. Ein gut gezielter PPK-Schuss, der den Munitionsvorrat des *Trebuchets* detonieren ließ, verwandelte den Kampf in ein Duell zweier bereits arg mitgenommener Mechs. Schäden an den Beinen der beiden Maschinen schränkten ihre Beweglichkeit ein und sie standen kurz vor dem Zusammenbruch. Schließlich wich der *Griffin* zurück und benutzte seine PPK, um dem angeschlagenen *Grasshopper* den Rest zu geben. Nach dem Kampf erfuhren die MechKrieger, dass ihre Anstrengungen vergebens gewesen waren – ein von Diplomaten geschlossenes Abkommen gab die Jäger wieder an die Liga Freier Welten zurück.

EINSATZ

Jede größere Streitmacht hat *Griffin* in ihrem Arsenal. Die Konföderation Capella stellt das einzige der großen Häuser dar, welches das Modell nicht produziert, ist aber in der Lage, eine begrenzte Anzahl vom Tauruskonkordat käuflich zu erwerben.

VARIANTEN

Die einzige werksmäßige Variante wird von Defiance Industries auf Hesperus II gefertigt. Bei dem GRN-1S wurde die PPK zu einem schweren Laser und die 10er zu einer 5er LSR-Lafette abgeschwächt. Dafür verfügt er über zwei mittelschwere Laser und vier zusätzliche Wärmetauscher. Diese Veränderungen verwandeln den *Griffin* von einem Artilleriemech in einen Kämpfer, der auf mittlerer Distanz glänzt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger „Dropkick“ Darwin Webster: Als Mitglied von Winfields Brigade ist „Dropkick“ wohlbekannt dafür, seine Gegner mit seinem *Griffin* „Hopalong“ in den Nahkampf zu verwickeln. Von seinem Verhalten schockiert, sind sie nicht auf seine Version des Todesprungs vorbereitet – den Sprungtritt. Obwohl dieses Vorgehen „Hopalong“ mehr als einmal ordentlich ramponiert hat, sind es für gewöhnlich seine Feinde, die den Großteil des Schadens abbekommen.

MechKriegerin Elle Benett: Obwohl sie noch ein frischer Rekrut von Sanglamoire war, leistete Elle Bewundernswertes, als die 5. Donegal Guards im Krieg von 3039 in das Draconis-Kombinat vorstieß. Auf Alrakis waren die Kombinat-Truppen nicht auf „Sparky“ vorbereitet – ihr *Griffin*, dessen Raketenwerfer durch fünf mittelschwere Laser, zusätzliche Panzerung und einen weiteren Wärmetauscher ersetzt worden war. Benett lieferte sich auf dem Planeten Feuergefechte mit *Shadow Hawks* und *Draconern*, um zu den Mechs aufzuschließen. Auf kurze Distanz mussten diese erkennen, dass sie Elle und „Sparky“ nicht gewachsen waren, aber auch nicht entkommen konnten. Elle verbuchte auf diese Art acht Abschüsse, wobei sie mit dem Laser stets ein „E“ in den gefallenen Mech ihres Opfers brannte.

Typ: **Griffin**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 55

Kampfwert: 1.272

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		5,5
Antrieb:	275	15,5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	12	2
Gyro:	3	
Cockpit:		3
Panzerungswert:	152	9,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	18	20
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	13	20
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	9	14
R/L Bein	13	18

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
PPK	RA	3	7
LSR-10	RT	2	5
Munition (LSR-10) 24	RT	2	2
Sprungdüsen	RT	2	1
Sprungdüsen	LT	2	1
Sprungdüse	TM	1	0,5

SCP-1N SCORPION



Masse: 55 Tonnen

Rumpf: Brigadier 800F

Reaktor: VOX 330

Reisegeschwindigkeit: 64 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: StarSlab/4

Bewaffnung:

1 Anderson Armaments Partikelkanone PPK 12

1 Marvel Sechs-Schuss Kurzstreckenlafette

Hersteller: Brigadier Corporation

Hauptfertigungsort: Oliver (zerstört 2834)

Kommunikationssystem: Garret 500A

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret GRNDRK 9

ÜBERSICHT

Brigadier begann als Auftragsproduzent für die Terranische Hegemonie, entwickelte dabei aber nie ein eigenes Modell – der Bereich, in dem die richtigen Profite erzielt werden. Die Unternehmensführung entschloss sich schließlich zu einem gewagten Schritt nach vorn und warb Dr. David Harrison von Hollis Incorporated ab, wo dieser gerade in das *Xanthos*-Debakel verwickelt war. Frei von den bürokratischen Zwängen, die Hollis und die Konföderation ihm auferlegt hatten, und gerüstet mit Lehren, die er aus dem Scheitern des *Xanthos* gezogen hatte, arbeitete Dr. Harrison mit den Entwicklern von Brigadier zusammen, um seinen Traum von einem vierbeinigen Mech schließlich 2750 zu verwirklichen. Er sagte zwar voraus, dass der *Scorpion* den Mechkampf auf immer verändern würde, aber das Modell fand außerhalb des Unternehmens nur wenig Anklang. Trotz dieses Rückschlags war Brigadier in der Lage, genügend Verkäufe zu erzielen, um Dr. Harrisons weitere Arbeit finanzieren zu können.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl Dr. Harrisons Theorien besagen, dass vierbeinige Mechs stabilere Waffenplattformen als zweibeinige darstellen, wird jeder *Scorpion*-Pilot dieser Aussage widersprechen. Zwar weist das Modell eine größere Beweglichkeit auf, aber der Ritt ist dennoch ziemlich holprig. Glücklicherweise ist der *Scorpion* für sein Gewicht recht schnell und kann so von dieser Beweglichkeit profitieren. Auch seine Bewaffnung ist vergleichsweise ansehnlich – eine PPK, um auf große Entfernung Löcher in den Feind zu schießen, und ein sechsläufiger KSR-Werfer, um diese Löcher auf kürzere Distanz ausnutzen zu können. Das große Gewicht des Reaktors lässt wenig Luft für Panzerung, so dass die Piloten des Mechs gezwungen sind, es seinem Namensvettern gleich zu tun und sich kleinere Beute zu suchen. Einen weiteren Kritikpunkt bildet die Tatsache, dass aufgrund der dünnen Panzerung der Munitionsbehälter auf der linken Seite relativ exponiert ist. Dies veranlasst viele Piloten dazu, ihre Raketen selbst bei schlechten Feuerbedingungen abzuschießen, oder sogar die gesamte Munition abzuwerfen, sobald die Panzerung moderaten Schaden genommen hat.

EINSATZ

Die wenigen verbliebenen *Scorpions* sind über die Innere Sphäre verstreut. Das Vereinigte Commonwealth verfügt über die geringste Anzahl dieses Modells. Die Lyraner schlachteten Mitte der 3020er ihre *Scorpions* aus, um Ersatzteile zu gewinnen. Auch ihr Gegner, das Haus Davion, hat infolge des Krieges von 3039 mit dieser Maßnahme begonnen.

VARIANTEN

Abgesehen von der notdürftigen Anbringung zusätzlicher Panzerplatten durch einzelne MechKrieger gibt es keine verbreiteten Modifikationen des *Scorpion*.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Wednal Puritan II.: Puritan ist ein Mitglied von Smithsons China-Banditen, der das Lyranische Commonwealth verließ, nachdem er erfahren hatte, dass der Mech seiner Familie zerstört werden sollte. Seit dem Vierten Nachfolgekrieg hat er Schwierigkeiten mit den Instandhaltungskosten und hatte keinen Erfolg dabei, einen Ersatz für seine beschädigte PPK aufzutreiben, so dass er gezwungen ist, stattdessen einen schweren Laser einzusetzen. Obwohl er den Biss der PPK vermisst, ist er nur allzu gern bereit, die freigeordnete Tonnage für zusätzliche Panzerung zu verwenden.

MechKrieger Klaus Schenker: Schenker erbt seinen *Scorpion* „Unbreakable“, als dessen vorheriger Pilot, Regent Ryle, getötet wurde. Er wählte diesen Namen für seinen Mech, nachdem ihm gesagt worden war, dass es keine Ersatzbeine mehr geben würde. Seitdem hat der Mech seinem Namen unter Schenkers Kommando alle Ehre gemacht. Klaus hat zwischen 3029 und 3039 fünfzehn Abschüsse gesammelt – mehr als der Rest seiner Lanze zusammen. Er brennt darauf, in den Kampf zurückzukehren und die Spötter Lügen zu strafen.

Typ: **Scorpion**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 55

Kampfwert: 1.019

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		5,5
Antrieb:	330	24,5
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:	4	
Cockpit:		3
Panzerungswert:	112	7
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	8
Torso-Mitte	18	24
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	13	11
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Vorderbein	13	10
R/L Hinterbein	13	10

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
PPK	RT	3	7
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1

SHD-2H SHADOW HAWK



„Die Jahrhunderte haben gezeigt, dass der *Shadow Hawk* ein effektiver Mech ist, aber die neueren Versionen sind dank ihrer besseren Waffen und der dickeren, robusteren Panzerung sogar noch schlagkräftiger.“

Masse: 55 Tonnen

Rumpf: Earthwerks SHD

Reaktor: CoreTek 275

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Pitban LFT-50

Sprungreichweite: 90 Meter

Panzerung: Maximillian 43

Bewaffnung:

- 1 Armstrong J11 Autokanone
- 1 Holly 5er Langstreckenlafette
- 1 Holly 2er Kurzstreckenlafette
- 1 Mittelschwerer Martell Model 5 Laser

Hersteller: Earthwerks Incorporated, Majesty Metals and Manufacturing

Hauptfertigungsorte: Calloway VI (Earthwerks), Dunianshire (Majesty)

Kommunikationssystem: O/P 300 COMSET

Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P 2000A

ÜBERSICHT

Obwohl er sein Debüt schon Jahre zuvor gefeiert hatte, musste der *Shadow Hawk* zurückgerufen werden, als sich herausstellte, dass seine Panzerplatten während des Kampfes unter Umständen wichtige Myomer-Bündel durchtrennen konnten. Die Überholung verlief reibungslos und die Produktion wurde im Jahr 2550 wieder aufgenommen, welches viele Historiker darum auch als das wahre Debütjahr dieses Mehrzweckmodells erachten.

EIGENSCHAFTEN

Der Sternenbund wollte einen mittelschweren BattleMech, der eine Vielzahl von Aufgaben wahrnehmen konnte – genau diese Anforderungen wurden durch den *Shadow Hawk* erfüllt. Für Feuergefechte auf lange und mittlere Distanz haben sich die Armstrong Autokanone und die Holly LSR-Lafette bewährt. Auf kurze Entfernung werden sie von einem KSR-Werfer und einem mittelschweren Laser unterstützt.

Am meisten schätzen die Piloten jedoch das fortschrittliche Lebenserhaltungssystem. Der Sparrow 300J ist dafür bekannt, MechKrieger um beinahe ein Drittel länger bei voller Leistungsfähigkeit zu halten als ein Großteil der vergleichbaren Systeme. Dies ermöglicht es dem Piloten, auf längeren Missionen konzentrierter und überlegter zu agieren.

EINSATZ

Der *Shadow Hawk* erfreut sich sowohl in der Inneren Sphäre als auch der Peripherie großer Beliebtheit und wurde schon immer als eines der vielseitigsten Modelle seiner Gewichtsklasse betrachtet. Darüber hinaus verfügt er über eine beeindruckende Dienstakte. Aufgrund seiner Sprungdüsen und der empfindlichen Hand-Aktivatoren ist der *Shadow Hawk* bei Aufklärungsmissionen, Feuergefechten, Raubzügen und einer Vielzahl weiterer Operationen – großen wie kleinen – eingesetzt worden.

Die 2. Proserpina-Husaren führten beim Überfall auf Hean im Jahre 2920 mit großem Erfolg mehrere Lanzen ihrer 2K-Variante in den Kampf. Während ihrer Angriffe auf Nachschublager erlitten zwar beide Seiten Verluste, aber die Husaren waren in der Lage, Hunderte Tonnen an Versorgungsgütern zu erbeuten und Tausende weitere zu zerstören. Die logistischen Schwierigkeiten infolge dieser Überfälle beeinträchtigten die Moral der Davion-Truppen während der folgenden Kampagnen gegen das Kombinat und die Konföderation.

VARIANTEN

Die Häuser Kurita und Davion haben eine große Zahl ihrer *Shadow Hawk* modifiziert.

Das 2D-Modell der Vereinigten Sonnen verzichtet zugunsten eines zweiten mittelschweren Lasers, einer KSR-Lafette und zweier zusätzlicher Wärmetauscher auf den überwiegenden Teil seiner Panzerung. Trotz seiner beeindruckenden Feuerkraft sind die viereinhalb Tonnen Panzerung völlig unzureichend. Einheiten mit solchen *Shadow Hawk* setzen diese bei Hinterhalten ein – in der Hoffnung, mit einer tödlichen Eröffnungssalve den Großteil des Gegenfeuers auszuschalten.

Haus Kurita hingegen verfolgt mit der 2K-Variante einen völlig anderen Ansatz. Mit Ausnahme des LSR-System werden alle Waffen durch Wärmetauscher und eine PPK ersetzt. Diese Variante wird von ihren Piloten hoch geschätzt, aber viele lyranische Soldaten bezeichnen sie trotz ihrer Bedeutung für die Siege auf Alexandria und Baxter als „Griffin-Abklatsch“.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sergeant Celeste Rio: Aufgrund ihres bionischen Armes und einer Persönlichkeit, die als noch mechanischer wahrgenommen wird, gelangte MechKriegerin Rio bei den Häusern und vielen

Söldnereinheiten in Verruf, als Hansens Raureiter im Auftrag des Lyranischen Commonwealth das System von Shiloh überfiel. Kämpfer des Hauses Marik bedrängten den Landungspunkt stark. Rio wird zugeschrieben, die Verteidiger versprengt zu haben, indem sie während ihres atmosphärischen Sinkfluges zwei Luft-/Raumjäger abschoß. Das Resultat war jedoch eine Bruchlandung, bei der sie ihren Arm verlor. Obwohl sie in der Folge zahlreiche, großzügige Angebote erhielt, in andere Einheiten versetzt zu werden, zog Rio stattdessen den Quasi-Ruhestand vor, um neue Rekruten für ihre Einheit ausbilden zu können.

Typ: **Shadow Hawk**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 55

Kampfwert: 1.064

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		5,5
Antrieb:	275	15,5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	3	
Wärmetauscher:	12	2
Gyro:	3	
Cockpit:		3
Panzerungswert:	152	9,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	18	23
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	13	18
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	9	16
R/L Bein	13	16

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/5	LT	4	8
Munition (AK/5) 20	LT	1	1
LSR-5	RT	1	2
Munition (LSR-5) 24	RT	1	1
KSR-2	K	1	1
Munition (KSR-2) 50	TM	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Sprungdüse	RT	1	0,5
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüse	LT	1	0,5

WVR-6R WOLVERINE



„In den 3060ern kam es zur Wiederauferstehung einer ganzen Reihe von Konstruktionen und der *Wolverine* war eines, das stärker als die meisten anderen von den neuen Design- und Fertigungsmethoden profitierte.“

Masse: 55 Tonnen

Rumpf: Crucis A

Reaktor: CoreTek 275

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Northrup 12000

Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: Maximillian 60

Bewaffnung:

1 Whirlwind Autokanone 5

1 Harpoon-6 KSR-Werfer

1 Mittelschwerer Magna Mk II Laser

Hersteller: Kallon Industries, Victory Industries, Free Worlds Defense Industries

Hauptfertigungsorte: Nanking, Thermopolis (Kallon), Marduk (Victory), Gibson (FWDI)

Kommunikationssystem: Garret T11-b

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Sync Tracker (39-42071)

ÜBERSICHT

Kallus Industries' *Wolverine* wurde als schwerer Scout konzipiert, der in der Lage ist, Aufträge auszuführen, die für leichte Aufklärungsmechs als zu riskant erachtet werden, und ist in ungeheuren Stückzahlen gefertigt worden. Das Modell wurde 2775 vorgestellt, als sich die neu gegründete Sternenbundverteidigungsstreitmacht gerade auf den unausweichlichen Konflikt mit den Peripheriestaaten vorbereitete. Der *Wolverine* zeigte herausragende Leistungen und wurde in der Folge den Teilstaaten des Bundes, in deren Streitkräften er bis heute dient, zugänglich gemacht.

EIGENSCHAFTEN

Der *Wolverine* ist gut gepanzert und relativ schnell. Die Northrup 12000-Sprungdüsen vergrößern seine Beweglichkeit noch zusätzlich. Unglücklicherweise bringen die Northrups nicht genügend Leistung für diese Aufgabe und müssen daher beinahe

immer mit vollem Schub eingesetzt werden. Dementsprechend sind thermale und mechanische Fehlfunktionen die Regel.

Als Scout ist der *Wolverine* nicht so schwer bewaffnet wie viele andere Mechs seiner Gewichtsklasse. Stattdessen liegt die Betonung auf Ausdauer und Widerstandskraft. Selbst mit einem beschädigten Reaktor kommen die zwölf Wärmetauscher problemlos mit der Abwärme zurecht, die durch Bewegung und Kampf erzeugt wird. Trotz des eng gesetzten Rahmens der ihm zugedachten Aufgabe ist der *Wolverine* in der Lage, sich auch im dichtesten Kampfgetümmel zu behaupten.

EINSATZ

Während der Nachfolgekriege war der *Wolverine* ein häufiger Anblick auf den Schlachtfeldern. Die meisten Exemplare des Mechs gehören den Streitkräften der Liga Freier Welten an – danach folgen die Armeen des Vereinigten Commonwealth. Die Einnahme der Capella-Produktionsstätte auf Nanking durch die Vereinigten Sonnen während des Vierten Nachfolgekrieges wurde durch den Verlust ihrer eigenen *Wolverine*-Fertigungsanlage auf Marduk an das Draconis-Kombinat ausgeglichen. Nankings insgesamt größere Produktionskapazitäten ließen einzig die Capella-Konföderation dabei als wirklichen Verlierer zurück.

VARIANTEN

Als die Nachfolgekriege vorüber waren, verabschiedete sich Haus Kurita bei zahlreichen seiner *Wolverine* von den störungsanfälligen Northrup 12000-Sprungdüsen. Der WVR-6K kann dadurch nicht nur zwei weitere Wärmetauscher und zwei Tonnen zusätzliche Panzerung tragen, sondern tauscht auch die Autokanone gegen einen schweren, einen mittelschweren und einen leichten Laser.

Der WVR-6M entwickelte sich während der Nachfolgekriege zum Arbeitspferd der mittelschweren Mechtruppen von Haus Marik. Indem sie die Autokanone durch einen mittelschweren und einen schweren Laser ersetzten, gelang es den Marik-Techs, zwei weitere Wärmetauscher und eine zusätzliche Tonne Panzerung an dem Mech anzubringen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Hauptmann Lisa Morgan: Als Offizierin von Haus Steiners 11. Lyranischer Garde kommandierte Morgan während der erbitterten Kämpfe auf Kimball II eine Aufklärungskompanie. Bis 2932 hatte die Welt bereits mehrere Male den Besitzer gewechselt und Morgans Männer gerieten an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit, da sie zusätzlich zu ihren üblichen Erkundungsmissionen auch noch Überfälle und Kommandounternehmen durchführten.

Während eines riskanten Nachteinsatzes wurden die Späher der Garde von einem Bataillon des 10. Rasalhaag-Regiments in

einen Hinterhalt gelockt. Morgan sammelte ihre Truppen um sich und unternahm den Versuch, durch den sich immer weiter ziehenden Ring von Kombinat-BattleMechs zu brechen. In puncto Feuerkraft waren sie jedoch hoffnungslos unterlegen, so dass ihr *Wolverine* kampfunfähig geschossen wurde und zu Boden ging. Als sich der *BattleMaster* des Kombinat-Kommandeurs näherte, um ihr den Todesstoß zu versetzen, feuerte Morgan ihre Raketen in einer letzten Trotzreaktion ab. Die Salve traf Kopf und Schultern des feindlichen Mechs, wodurch dessen Pilot sofort getötet wurde und das Rasalhaag-Regiment den ungeordneten Rückzug antrat.

Morgan und ihre Truppen nutzten die entstehende Verwirrung, um den gefallenen überschweren Mech zu bergen. Morgan erhielt ihn später als Belohnung für den gelungenen Ausbruch und als Ersatz für ihre verlorene Maschine.

Typ: **Wolverine**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 55

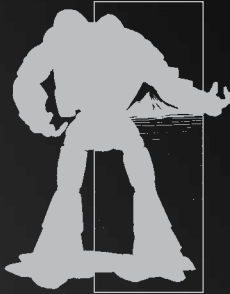
Kampfwert: 1.101

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		5,5
Antrieb:	275	15,5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	12	2
Gyro:	3	
Cockpit:		3
Panzerungswert:	152	9,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	8
Torso-Mitte	18	20
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	13	20
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	9	16
R/L Bein	13	16

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Autokanone/5	RA	4	8
Munition (AK/5) 20	RA	1	1
KSR-6	LT	2	3
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	K	1	1
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüsen	LB	2	1



„Die Aufwertungen für den ehemals filigranen *Ostroc* haben diesen in einen weitaus effektiveren schweren Mech verwandelt.“

Masse: 60 Tonnen

Rumpf: Ost-II

Reaktor: Vlar 300

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Riese 475

Bewaffnung:

1 Totschlagen KSR-Vierfachwerfer

2 Schwere Feuersturm-c Laser

2 Mittelschwere Feuersturm-b Laser

Hersteller: Ostmann Industries

Hauptfertigungsort: Terra (zerstört 2777)

Kommunikationssystem: Ostmann-L

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Ferdinand-a

ÜBERSICHT

Der *Ostroc* wurde 2511 von Ostmann Industries entwickelt und war für den Kampf in urbanem Gelände konzipiert. Seine untersetzte Statur und die schlagkräftige Bewaffnung machten den OSR-2C zu einer willkommenen Verstärkung für die Garnisonen der Terranischen Hegemonie. Ostmanns eingeschränkte Produktionskapazitäten auf Terra hatten zur Folge, dass es in der ersten Zeit nur eine geringe Zahl einsatzfähiger Ost-Mechs gab. Das Unternehmen gab der Kong Interstellar Corporation die Lizenz zur Fertigung seiner folgenden Modelle, so dass es sich ganz auf die Fertigung des *Ostroc*s konzentrieren konnte. Dieser wurde in der Folge zu einem wichtigen Bestandteil der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte – insbesondere der Garnisonstruppen. Die Anzahl der funktionsfähigen Ost-Mechs hat sich seit der Zerstörung von Ostmanns Fertigungsanlagen während des Amaris-Bürgerkrieges und des Ersten Nachfolgekrieges jedoch stark vermindert.

EIGENSCHAFTEN

Der *Ostroc* war primär für die Verteidigung urbaner Gebiete gedacht und wies als erster Mech das vertraute Läufer-Design auf, welches später auch bei schwereren Modellen wie dem *Stalker* oder dem *Marauder* zur Anwendung kam. Sein gedrungener Körperbau macht ihn zu einem schwierigen Ziel – besonders, wenn er durch Bäume oder Gebäude verdeckt wird.

Der *Ostroc* verfügt auf kurze und mittlere Distanz über eine schlagkräftige Waffenkombination aus vier bewährten Feuersturm-Lasern und dem ausgezeichneten Totschlagen KSR-Werfer. Seine außergewöhnliche Geschwindigkeit und die fünfzehn Wärmetauscher machen den *Ostroc* auch außerhalb urbaner Gebiete zu einem fähigen BattleMech. Seine schwache Armpanzerung kostet ihn in der Schlacht meist einen, wenn nicht sogar beide Arme – ein großer Nachteil im Nahkampf.

EINSATZ

Obwohl er vorwiegend in den Garnisonen der Terranischen Hegemonie stationiert wurde, hatte der *Ostroc* Anteil an jeder größeren Auseinandersetzung des Sternenbundes. Er war darüber hinaus bei der Einnahme Terras durch ComStar in den Reihen beider Konfliktparteien zahlreich vertreten. Es hält sich hartnäckig die Legende, dass Jerome Blake ebenfalls ein MechKrieger war und während dieser Kampagne einen *Ostroc* gesteuert hätte. Es wird einer einzelnen Kompanie dieser Mechs zugeschrieben, im Wesentlichen das Scheitern der Invasion auf Bolan bewirkt zu haben. *Ostroc*s spielten ebenfalls eine wichtige Rolle bei der Einnahme von Solaris VII.

VARIANTEN

Es existieren zwar mehrere Varianten des *Ostroc*s, aber keine davon in größeren Stückzahlen. Der 2L tauscht den KSR-Werfer gegen eine Langstreckenlafette, während der 3C zu Lasten der restlichen Bewaffnung über einen dritten schweren Laser verfügt. Kong Interstellar produzierte nach der Annektierung Connaughts die experimentelle 2M-Version mit Sprungdüsen für die Liga Freier Welten, konnte aber nur geringe Stückzahlen davon fertigen, ehe die Fabrik zerstört wurde.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger David Levine: Levine war ein begabter Techs und rüstete seinen *Ostroc* auf, um dessen Zielerfassungs- und Kommunikationsanlagen zu verbessern. Diese Maßnahmen erlaubten es Levine und den 22. Avalon-Husaren, mehrere erfolgreiche Überfälle auf Grenzgarnisonen des Draconis-Kombinats auszuführen. Damit erregte er die Aufmerksamkeit von Haus Davion,

das Levine Veränderungen auch bei den restlichen Davion-*Ostroc*s vornehmen wollte. Noch ehe dieses Vorhaben begonnen werden konnte, versuchten Kopfgeldjäger des Kombinats, Levine in ihre Gewalt zu bringen, töteten ihn jedoch versehentlich und zerstörten darüber hinaus seinen Mech.

Leutnant James LeMonds: Als Kommandeur einer urbanen SturmLANZE der 21. Centauri-Lanciers hat sich LeMonds den Ruf verdient, ein fähiger Offizier zu sein. Am Steuer seines OSR-3C hat er gelernt, die beträchtliche Hitzeentwicklung seiner schweren Laser zu kontrollieren, indem er kurze Feuerstöße abgibt und dann in Deckung geht, um die Waffen abkühlen zu lassen.

Typ: **Ostroc**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 60

Kampfwert: 1.228

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		6
Antrieb:	300	19
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	15	5
Gyro:	3	
Cockpit:		3
Panzerungswert:	144	9
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	8
Torso-Mitte	20	22
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	14	22
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	10	8
R/L Bein	14	20

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Schwerer Laser	RT	2	5
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
KSR-4	RT	1	2
Munition (KSR-4) 25	TM	1	1
Schwerer Laser	LT	2	5
Mittelschwerer Laser	LT	1	1

OTL-4D OSTSOL



„Der *Ostsol* wurde lange als Kavalleriemech bewundert – und in nahezu jeder anderen Rolle verschmäht. Erst die Verbesserungen in den 3060ern haben ihn zu neuem Leben erweckt und zu seiner großen Verbreitung geführt.“

Masse: 60 Tonnen

Rumpf: Kell/H

Reaktor: Vlar 300

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 66 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Valiant Lamellor

Bewaffnung:

2 Schwere Tronel III Laser

2 Mittelschwere Tronel II Laser

Hersteller: Kong Interstellar Corporation

Hauptfertigungsort: Connaught (zerstört 2802)

Kommunikationssystem: Barret 509p

Ortungs-/Zielerfassungssystem: TRSS.2L3

ÜBERSICHT

Dank ihres Erfolges mit dem *Ostroc* erhielt Ostmann Industries im Jahr 2693 den Zuschlag für die Produktion eines schweren Mechs, der auch ohne Unterstützung Missionen erfolgreich ausführen kann. Die starke Nachfrage nach ihrem vorhergehenden Modell brachte ihre Fertigungsanlagen jedoch bereits an den Rand ihrer Leistungsfähigkeit. Bei der Suche nach einem Partner entschied sich Ostmann für die Kong Interstellar Corporation – einem Hersteller, der nach der Vorstellung seines *Black Knight* nur noch wenig Erfolg genossen hatte. Innerhalb eines Jahres traten die von Kong gefertigten *Ostsoles* ihren Dienst in den Husar- und Dragonerregimentern der SBVS an. Nach 2752 wurden weitere an die Mitgliedsstaaten des Bundes verkauft – infolge einer Abänderung des Ediktes von 2650, wodurch den Hausfürsten die Verdoppelung ihrer Truppen gestattet wurde. Beschädigungen an Kongs Fertigungsanlagen auf Connaught stoppten während der

Nachfolgekriege zwar die Produktion des neuen *Ostsoles*, aber die hohe Zahl der Mechs, die sich bereits im Dienst befanden, macht das Modell auch heute noch zu einem gewohnten Anblick.

EIGENSCHAFTEN

Der Rumpf und viele weitere Komponenten basieren im Wesentlichen auf Ostmann Industries' Läufer-Modell – dem *Ostroc*. Die Designkriterien des Kontraktes, für den Ostmann Industries den *Ostsol* entwarf, verlangten nach einem schweren BattleMech mit einer Höchstgeschwindigkeit von mindestens 80 km/h, mittelschwerer Panzerung und energiebasierter Bewaffnung. Durch seine Unabhängigkeit von Munitionsnachschub wird die Einsatzdauer des *Ostsol* einzig von der Leistungsfähigkeit seines Mech-Kriegers begrenzt, wodurch er hervorragend dafür geeignet ist, hinter feindlichen Linien zu operieren. Die hochempfindlichen TRSS.2L3-Sensoren erlauben es dem Mech, Feindeinheiten selbst in schwierigem Gelände auf große Entfernung zu entdecken. Folglich kann man *Ostsoles* häufig als Kommandomaschinen in Aufklärungs- und Sturmpanzern oder als Unterstützung für schwerere Mechs finden. Meist ist der exakte Beitrag des *Ostsol*s zu einer Schlacht nur schwer zu beurteilen, denn seine Funktion ist im Allgemeinen weitaus weniger augenscheinlich als die schwererer Mechs.

2826 wurden zwei Kompanien von Davions 1. Crucis-Lanciers zu Trainingszwecken in der Polarregion von Talon stationiert. Als zwei *Ostsoles* an der Spitze einer Lanze eine Gruppe nicht identifizierter Mechs entdeckten, nahmen sie an, es handle sich um einen Teil der Übung. Sie verkürzten die Distanz in der Absicht, zum Angriff überzugehen, mussten aber mit Erstaunen feststellen, dass es sich um eine Feuerlanze der 12. Sternengarde handelte. Ohne Kontrakt und ziemlich abgebrannt hatten es die Söldner auf Ausrüstung abgesehen und griffen sofort an. Die Lanciers fanden sich plötzlich unter realem Beschuss wieder, waren aber schon zu nah herangerückt, um sich noch geordnet zurückziehen zu können. Die Aussichten standen schlecht, bis der führende *Ostsol* der Lanciers an einen *Archer* herankam und wutentbrannt zum Angriff mit Lasern, Fäusten und Füßen überging. Er zerschmetterte den schweren Mech und schlug so die Söldner in die Flucht.

VARIANTEN

Haus Davion kreierte während des Vierten Nachfolgekrieges den OTL-4F als Notlösung, um die Verluste seiner schweren Mechs ersetzen zu können. Dazu tauschte man sämtliche Laser gegen zwei Dominion-V PPKs. Unglücklicherweise übersteigt die generierte Hitze schnell das Leistungsvermögen der sechzehn Wärmetauscher, so dass diese Variante weiterhin recht selten eingesetzt wird.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Gunsho Lynn Woo: Woo ist eine Samurai, die in den Reihen des prestigeträchtigen 7. Schwerts des Lichts dient und sehr stolz auf ihren Ruf als exzellente Scharfschützin ist. Ausgezeichnet für ihre entscheidende Rolle in mehreren Schlachten ist es Woo wiederholt gelungen, die Effektivität des bescheidenen *Ostsol*s unter Beweis zu stellen.

Typ: **Ostsol**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 60

Kampfwert: 1.245

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		6
Antrieb:	300	19
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	16	6
Gyro:	3	
Cockpit:		3
Panzerungswert:	144	9
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	8
Torso-Mitte	20	22
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	14	22
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	10	8
R/L Bein	14	20

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Schwerer Laser	RT	2	5
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
2 Mittelschwere Laser	TM (R)	2	2
Schwerer Laser	LT	2	5
Mittelschwerer Laser	LT	1	1

RFL-3N RIFLEMAN



„Als möglicherweise markantester Mech der Nachfolgekriege wurde der *Rifleman* einigen der radikalsten Veränderungen unterzogen, deren Ergebnis ein ungemein wuchtiges Profil war.“

Masse: 60 Tonnen
Rumpf: Kallon Typ IV
Reaktor: Pitban 240
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Kallon Royalstar
Bewaffnung:

2 Schwere Magna Mk III Laser
 2 Mittelschwere Magna Mk II Laser
 2 Imperator-A Autokanonen

Hersteller: Kallon Industries, Trelshire Heavy Industries, Red Devil Industries

Hauptfertigungsorte: Nanking (Kallon), Twycross (Trelshire), Pandora (Red Devil)

Kommunikationssystem: Garret T11-A

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret D2j

ÜBERSICHT

Der RFL-1N *Rifleman* wurde als mittelschwere Artillerieplattform konzipiert, bereits kurz nach seinem Debüt 2505 plagten ihn jedoch chronische Überhitzungsprobleme. Beim RFL-2N wurden einige dieser Kinderkrankheiten behoben, aber die Ingenieure von Kallon Industries waren der Meinung, Besseres leisten zu können. 2770 enthüllte das Unternehmen den schwereren RFL-3N *Rifleman*. Die Laser waren durch eine Autokanone ersetzt worden und diese Version wurde in großen Mengen für den Sternbund gefertigt.

Aufgrund von Kampfverlusten und den zunehmenden Problemen, diese zu ersetzen, waren die Nachfolgestaaten gezwungen, den Mech von den Hauptfrontlinien abzuziehen. Selbst heute noch trifft man den *Rifleman* immer noch in den Reihen von abge-

legten stationierten Milizeinheiten, Söldnerregimentern und sogar Haustruppen an, die am Ende der Nachschubkette rangieren.

EIGENSCHAFTEN

Der *Rifleman* glänzt in der ihm zgedachten Funktion als Artillerieunterstützung. Das Garret D2j Zielerfassungssystem und die Autokanone bilden eine tödliche und äußerst zielgenaue Kombination – besonders gegen fliegende Ziele. Der Mech wird deshalb häufig als mobile Flugabwehrplattform eingesetzt. In anderen Funktionen schlägt sich der *Rifleman* nicht so gut. Sein begrenzter Munitionsvorrat macht ihn für die Teilnahme an langanhaltenden Kampfhandlungen ungeeignet. Die leichte Panzerung und ein Mangel an Aktivatoren für Hände und Unterarme bewirken, dass er im Nahkampf gegen andere Mechs sehr verletzlich ist. Ebenso wie das 2Dj ist das Garret T11-A Kommunikationssystem ein außergewöhnlich hochwertiges Gerät, aber seine auffällige, flügelartige Antenne neigt dazu, das feindliche Feuer auf sich zu ziehen. Dadurch ist es ein Leichtes, die Verständigungsmöglichkeiten von *Rifleman*-Einheiten empfindlich zu stören.

Haus Davion besitzt die größte Anzahl von *Riflemans* und die Maschinen werden im gesamten Herrschaftsbereich eingesetzt. Oberst Hezekiah Waldens taktisches Vorgehen auf New Rhodes III während des Ersten Nachfolgekrieges ist immer noch ein klassisches Beispiel für den Einsatz des *Riflemans*. Während der Angriff Haus Kuritas' zunehmend in Richtung New Avalon vordrang, entwickelte sich New Rhodes III zu einem der am stärksten umkämpften Schauplätze der Kampagne. Angesichts der Bedrohung für den Raumhafen von Polis positionierte Walden seine Mechs auf mehreren Anhöhen, die über einem strategisch wichtigen Pass aufragten. Die vorrückenden Kurita-Lanzen gerieten in das akkurate und anhaltende Feuer von Waldens *Riflemans*. Angesichts der rasch zunehmenden Verluste sah sich die Speerspitze des Kombinars gezwungen, zurückzufallen. Die erfolgreiche Verteidigung von Polis markierte den Wendepunkt der Kampagne.

Bei der Dritten Schlacht von Harrow's Sun 3020 wurde der *Rifleman* in seiner angestammten Flugabwehrfunktion eingesetzt und hielt die Kampfflieger von Haus Kurita auf respektvollem Abstand, während die übrigen Davion-Truppen die Belagerung der Stadt Mura vorantrieben.

VARIANTEN

Haus Davion hat viele Abwandlungen seiner *Rifleman* erprobt. Der RFL-4D ersetzt die Autokanone mit PPKs, aber trotz dreier zusätzlicher Wärmetauscher leidet diese Variante unter akuten Überhitzungsproblemen. Eine andere Variante, die RFL-3C, tauscht sowohl die Autokanone als auch die Laser gegen schwerere Klasse-10 Waffen sowie eine Tonne dringend benötigter Panzerung.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Gray Noton: Als einer der herausragendsten MechKrieger, die jemals in den Arenen von Solaris VII gekämpft haben, hielt sich Norton für unerhörte sieben Jahre auf dem ersten Rang, bevor er sich zur Ruhe setzte. Seine Herrschaft als Champion war umso bemerkenswerter, da sein *Rifleman* „Legend-Killer“ den überschweren Mechs, die er regelmäßig besiegte, eigentlich haushoch unterlegen war. Vermutungen, dass Norton auf einen fortschrittlichen Prototypen des Sternbundes gestoßen war, haben sich auch nach seiner ungeklärten Ermordung nicht bestätigt.

Typ: **Rifleman**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 60

Kampfwert: 1.039

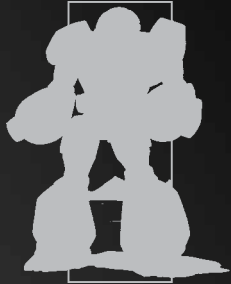
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		6
Antrieb:	240	11,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:	3	
Cockpit:		3
Panzerungswert:	120	7,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	6
Torso-Mitte	20	22
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	14	15
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	10	15
R/L Bein	14	12

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Schwerer Laser	RA	2	5
Autokanone/5	RA	4	8
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
Munition (AK/5) 20	TM	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Schwerer Laser	LA	2	5
Autokanone/5	LA	4	8

CRD-3R CRUSADER



„Von jeher keine schlanken Mechs, gehören die neu produzierten *Crusader* zu den wichtigsten Maschinen auf den Schlachtfeldern, und erwecken den Anschein, als wären sie 20 Tonnen schwerer.“

Masse: 65 Tonnen

Rumpf: Crucis-b

Reaktor: Magna 260

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Riese 500

Bewaffnung:

2 Magna Longbow-15 LSR-Werfer

2 Harpoon-6 KSR-Werfer

2 Mittelschwere Intek Laser

2 Schwere M100 Maschinengewehre

Hersteller: TharHes Industries, Brigadier Corporation, Kallon Industries

Hauptfertigungsorte: Tharkad (TharHes), Oliver (Brigadier), Asuncion, Bernardo (Kallon)

Kommunikationssystem: Garret T11-b

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret A6

ÜBERSICHT

Der CRD-3R *Crusader* trat in der zweiten Hälfte des 26. Jahrhunderts auf den Plan und entwickelte sich im Verlauf des Vereinigungskrieges rasch zum Arbeitspferd der SBVS-Frontregimenter im Kampf gegen Peripherie-Truppen. Mit Hilfe von Fertigungsanlagen in der gesamten Inneren Sphäre produzierte Kallon Industries den Mech während der zwei Jahrhunderte des ersten Sternbundes in enormen Stückzahlen. Auch nach dem Zusammenbruch des Bundes fertigten andere Unternehmen den *Crusader* am laufenden Band, wodurch er zu einem der am stärksten verbreiteten Battle-Mechs überhaupt wurde. Viele dieser Maschinen sind während der Nachfolgekriege gefallen, aber eine überraschende Zahl der überlebenden Veteranen befindet sich noch immer im Kampfeinsatz. Der problemlose Zugang zu einfach installierbaren Upgrade-Kits macht es wahrscheinlich, dass sie auch zukünftig dort bleiben.

EIGENSCHAFTEN

Der *Crusader* hat sich seinen Ruf als verlässliches und vielseitiges Modell erworben, da er erfolgreich in einer Vielzahl von Funktionen eingesetzt werden kann – vom BattleMech in der Hauptkampflinie bis hin zur Artillerieunterstützung, Flugabwehr und sogar als Aufklärungseinheit.

Bei den ersten Schlachten der Vereinigungskriege zeigte sich ein Problem mit den am Arm montierten Longbow-Raketenwerfern. Während langanhaltender Kampfhandlungen verursachte die kombinierte Abwärme der Raketenabgase und der mittelschweren Intek-Laser eine übermäßige Belastung der Arm-Aktivatoren und des technischen Innenlebens. Die Kallon-Ingenieure ersannen spezielle Manschetten, um die heißen Gase von den Armen wegzulenken, und bis zum Ende des Vereinigungskrieges wurden alle *Crusader* des Bundes entsprechend nachgerüstet. Die Platzierung der Harpoon-Werfer an den Hüften ist etwas unkonventionell. Obwohl der Abschusswinkel dadurch eingeschränkt wird, bietet diese Maßnahme eine äußerst stabile Feuerplattform und stellt sicher, dass die Salven der Lang- und Kurzstreckenraketen weniger dazu neigen, sich gegenseitig in die Quere zu kommen.

Die Widerstandsfähigkeit des *Crusaders* hat sich ein ums andere Mal bewährt. 3015 hielt ein einzelnes Bataillon der 43. Avalon-Husaren von Haus Davion, das hauptsächlich aus *Crusadern* bestand, eine Kuritastreitmacht von doppelter Größe auf Bergman's Planet in Schach. Indem sie ihre Landungsschiffe als mobile Nachschublager einsetzten, konnten die *Crusader* in erstaunlicher Geschwindigkeit zwischen Kampfeinsatz und Aufmunitionierung wechseln. Dies stellte sicher, dass sie stets voll beladen mit Raketen in den Kampf zurückkehren und den Feind unter schweren Beschuss nehmen konnten.

VARIANTEN

Abwandlungen des *Crusaders* haben ihren Ursprung meist in dem unzureichenden Kühlsystem des Mechs. Haus Davions CRD-3D verzichtet auf die Maschinengewehre und reduziert die Harpoon-Werfer auf vier Abschussrohre, aber die vier zusätzlichen Wärmetauscher erhöhen die Kampfausdauer der Maschine stark.

Kuritas CRD-3K behält seine Feuerkraft auf kurze Distanz, verliert jedoch die Maschinengewehre und verkleinert die LSR-Werfer auf 10er Lafetten, um sechs zusätzliche Wärmetauscher tragen zu können.

Der CRD-3L *Crusader* basiert auf einer Variante des Sternbundes und wird für Überfälle sowie Aufklärungsmissionen eingesetzt. Sowohl die LSR- als auch die KSR-Lafetten werden in ihrem Umfang reduziert, um Platz für ein Paar GM Jetstar-Sprungdüsen und zwei zusätzliche Wärmetauscher zu schaffen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Charles Bear: Bear ist MechKrieger in dritter Generation und ein Nachkomme der amerikanischen Ureinwohner. Im Verlauf seiner Karriere hat er in so bekannten Söldnerregimenten wie den Ceti-Jägern, den 21. Centauri-Lanciers und der Grey Death Legion gedient.

Bear ist ein stiller, geradezu geheimnisvoller Charakter und schließt keine Freundschaften mit seinen Kameraden. Trotz seiner nicht gerade freundlichen Art wird er von ihnen dennoch wegen seiner Kampfleistungen und seiner Loyalität respektiert. Jüngere MechKrieger betrachten diesen mysteriösen, hoch aufragenden Mann mit Ehrfurcht und keinem geringen Maß an Angst.

Typ: **Crusader**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 65

Kampfwert: 1.317

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		6,5
Antrieb:	260	13,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:	3	
Cockpit:		3
Panzerungswert:	192	12
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	21	33
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	15	24
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	10	20
R/L Bein	15	21

Waffen und Munition

	Position	Kritisch	Tonnage
LSR-15	RA	3	7
Munition (LSR-15) 8	RT	1	1
LSR-15	LA	3	7
Munition (LSR-15) 8	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Maschinengewehr	RA	1	0,5
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Maschinengewehr	LA	1	0,5
Munition (MG) 200	TM	1	1
KSR-6	RL	2	3
KSR-6	LL	2	3
Munition (KSR-6) 15	TM	1	1

TDR-5S THUNDERBOLT



„Das schlankere, kantigere Aussehen des neuen *Thunderbolt* birgt das gleiche, schlagkräftige Profil wie ältere Modelle, erweckt jedoch zusätzlich den Eindruck drohender Gefahr und Zähigkeit.“

Masse: 65 Tonnen

Rumpf: Earthwerks TDR

Reaktor: Magna 260

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Ryerson 150

Bewaffnung:

- 1 Schwerer Sunglow Typ 2 Laser
- 1 Delta Dart 15er Langstreckenlafette
- 3 Mittelschwere Diverse Optics Typ 18 Laser
- 1 Bical Kurzstreckenzwillingslafette
- 2 Voelkers 200 Maschinengewehre

Hersteller: Earthwerks Incorporated

Hauptfertigungsort: Keystone

Kommunikationssystem: Neil 8000

Ortungs-/Zielerfassungssystem: RCA Instatrac Mark X

ÜBERSICHT

Der zuerst 2491 produzierte TDR-5S *Thunderbolt* – oder *T-Bolt*, wie er auch liebevoll genannt wird – ist innerhalb der Streitmächte sämtlicher Nachfolgestaaten ein vertrauter Anblick. Als einer der ersten Mechs, die für planetare Landungsunternehmen konzipiert wurden, verfügt er über erhebliche Feuerkraft. Obwohl er später durch größere und fortschrittlichere Modelle abgelöst wurde, haben das hervorragende Design und der ehrfurchtgebietende Ruf des *Thunderbolt* dafür gesorgt, dass er auch weiterhin produziert wird.

EIGENSCHAFTEN

Als einer der am besten bewaffneten Mechs beruht die weitreichende Feuerkraft des *Thunderbolt* auf einem schweren Sunglow Typ 2 Laser und einem trommelförmigen 15er Delta Dart LSR-Werfer. Die drei mittelschweren Diverse Optics Typ 18 Laser bie-

ten dagegen eine wirkungsvolle Breitseite auf kürzere Distanz. Eine Bical KSR-Zwillingslafette und ein Paar Voelkers 200 Maschinengewehre gegen Infanterie runden das Arsenal ab.

Die dreizehn Tonnen Ryerson 150-Panzerung des Mechs sind ein weiterer, beeindruckender Pluspunkt, womit der *Thunderbolt* in vielen Fällen sogar Maschinen übertrifft, die zwanzig Tonnen schwerer sind.

Die schwere Bewaffnung des Mechs ist gleichzeitig auch seine Achillesferse, da der Pilot die Wärmeentwicklung sorgfältig im Auge behalten muss, um Überhitzung und Munitionsexplosionen zu vermeiden. Viele Kommandeure stationieren ihre *Thunderbolts* auf dem Schlachtfeld in Gewässern, damit diese ihre Feuerkraft besser zum Tragen bringen können.

EINSATZ

Thunderbolts werden exzessiv in allen Streitmächten der Inneren Sphäre und der Peripherie eingesetzt, wobei sie meist in schweren Lanzen, manchmal aber auch als Teil von leichteren Angriffsverbänden anzutreffen sind. Haus Steiner und Marik setzen die meisten Mechs dieses Typs ein, obgleich diese beiden merkantilen Staaten auch Produktionschargen an Dritte weiterverkaufen. Haus Liao pflegte beträchtliche Mengen dieses Mechs einzusetzen, aber die Verheerungen des Vierten Nachfolgekrieges und des Andurienkrieges haben die Zahlen stark reduziert. Im Bereich der Peripherie ist er das Rückgrat der Streitkräfte des Tauruskonkordats – mit seinen zwei *Thunderbolt*-Fabriken.

VARIANTEN

Überraschenderweise existieren für dieses alte Modell nur zwei erwähnenswerte Varianten. Der Steiner TDR-5SS ersetzt den schweren Sunglow Laser durch eine Kreuss PPK und die LSR-Lafette durch eine KSR-6. Außerdem tauscht er die Bical-Raketen gegen zwei Zippo Flammer. Die Söldner der Leichten Eridani-Reiterei haben ihre *Thunderbolts* so modifiziert, dass sie als Überfall- und Aufklärungseinheiten agieren können. Der TDR-5SE verfügt über Chilton 420-Sprungdüsen und eine 10er Langstreckenlafette, opfert dafür allerdings die 15er LSR-Batterie, die KSR-Zwillingslafette sowie die Maschinengewehre.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Captain „Dashing John“ MacAllister: Als Kommandeur der 41. Unterstützungskompanie der Leichten Eridani-Reiterei ist „Dashing John“ bestrebt, dem Vorbild der Kavallerieoffiziere aus der alten Geschichte Terras gleichzukommen. Während des Krieges von 3039 wurde die 71. Leichte Reiterei aufgrund eines bürokratischen Fehlers auf Fellanin II zurückgelassen. Angesichts der Tatsache, dass die 2. Arkab-Legion und die Überreste der 4. Proserpina-

Husaren das White Horse Regiment in Fort Jinjira eingeschlossen hatten, befahl Oberst Alfieri seiner vom Kampf gezeichneten Abteilung, sich vom Planeten zurückzuziehen. Den ganzen Weg zur Landezone über war das Regiment zahlreichen Angriffen ausgesetzt. MacAllister führte indessen ein verzweifertes Rückzugsgesecht, bei dem er zahlreiche Hinterhalte legte und die Kuritaner ins tödliche Feuer seiner Artillerie lockte. Die Arschretter hielten nicht weniger als zwei Kompanien der Kurita-Mechs in Schach und erlaubten es so dem überwiegenden Teil des 82. Kavalleriebataillons, die Landungsschiffe sicher zu erreichen. Auch wenn er dabei schlussendlich aus seinem *Thunderbolt* namens „*Toujours L'Audace*“ geschleudert worden war, wurde MacAllister bereits Anfang 3040 aus der Gefangenschaft befreit.

Typ: **Thunderbolt**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 65

Kampfwert: 1.335

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		6,5
Antrieb:	260	13,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	15	5
Gyro:	3	
Cockpit:		3
Panzerungswert:	208	13
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	21	30
Torso-Mitte (Rücken)		11
R/L Torso	15	24
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	10	20
R/L Bein	15	29

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Schwerer Laser	RA	2	5
LSR-15	RT	3	7
Munition (LSR-15) 16	TM	2	2
3 Mittelschwere Laser	LT	3	3
KSR-2	RT	1	1
Munition (KSR-) 50	RT	1	1
2 Maschinengewehre	LA	2	1
Munition (MG) 200	LA	1	1

ARC-2R ARCHER



„Traditionelle *Archers* vermittelten oft den Eindruck lockerer Wachsamkeit. Bei den neuen *Archern* aus den 3060ern mit ihrem stärker vornübergebeugten, aggressiveren Design hat sich dies geändert.“

Masse: 70 Tonnen
Rumpf: Eartwerks Archer
Reaktor: VOX 280
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Maximilian 100
Bewaffnung:

4 Mittelschwere Diverse Optics Typ 18 Laser
 2 Doombud 20er Langstreckenlafetten

Hersteller: Earthwerks Incorporated; Vandenberg Mechanized Industries; Gorton, Kingsley & Thorpe Enterprises (GKT)
Hauptfertigungsorte: Calloway VI (Earthwerks), New Vandenberg (VMI), Satalice (GKT)
Kommunikationssystem: Neil 9000
Ortungs-/Zielerfassungssystem: RCA Instatrac Mark XII

ÜBERSICHT

Der *Archer* gehört mit seinem tief sitzenden Torso, seinen massiven Fäusten und den charakteristischen Abdeckungen seiner Raketenabschussbuchten zu den BattleMech-Designs mit dem höchsten Wiedererkennungswert, und ist konzipiert worden, um schweres Artilleriefeuer auf große Distanz in die Waagschale werfen zu können. Seine Fertigung begann 2474 und trotz der weitreichenden Zerstörungen in den Nachfolgekriegen wird der *Archer* bis zum heutigen Tag produziert.

EIGENSCHAFTEN

Das Herzstück seiner Feuerkraft bildet ein Paar schwerer Doombud LSR-20 Werfer, die über vier Tonnen Munition verfügen. Trotz ihrer Durchschlagskraft machte es die Ungenauigkeit der Raketen auf kurze Entfernung notwendig, vier mittelschwere Laser hinzuzufügen, von denen zwei nach hinten ausgerichtet sind und je ei-

ner an jedem Arm montiert ist. Vergrößerte Handservos erlauben es dem Modell nicht nur, verheerende physische Attacken auszuführen, sondern bei Raubzügen auch die erbeuteten Nachschubgüter aufzunehmen.

Der *Archer* gehört zu den wenigen BattleMechs, deren Cockpit unter dem mittleren Rumpf sitzt, was dem Piloten eine sehr ungewöhnliche Sicht auf das Schlachtfeld bietet. Der Rüstungsschutz ist hervorragend und durch den Rumpfpfanzergürtel, der oberhalb des Cockpits montiert ist, sind Getriebe und Reaktor zusätzlich gesichert. In der ersten Zeit marschierten viele Piloten mit geschlossenen Raketenbuchtabdeckungen in die Schlacht, um die wahren Fähigkeiten des Mechs zu verbergen, was einige Gegner dazu veranlasste, zu glauben, es handele sich um ein spezialisiertes Nahkampfmodell. Mit der Zeit verlor diese List ihre Wirkung, da der *Archer* einen großen Bekanntheitsgrad erlangte. Der Mech ist so alt und stellt einen solch gewohnten Anblick dar, dass *Archer*-Piloten nur mit wenigen neuen Tricks aufwarten konnten, was dem Ruf des Mechs aber keinen Abbruch getan hat.

EINSATZ

Sechs Fabriken fahren mit der Produktion des *Archers* fort und eine ganze Reihe davon fertigt auch spezielle Hausvarianten. Vor den Nachfolgekriegen liefen über einhunderttausend 2R-Modelle vom Band, ebenso wie zehntausende der Varianten in den folgenden Jahrhunderten. Obwohl viele zerstört wurden, hat eine große Anzahl davon überdauert und sich über die Innere Sphäre und die Peripherie ausgebreitet.

VARIANTEN

Es existieren zahlreiche Varianten des *Archers*. Der Steiner-2S reduziert die LSR-Werfer, um ein Paar 4er KSR-Lafetten anbringen zu können. Wolfs Dragoner benutzen eine ähnliche Variante, 2W genannt, die auf drei Tonnen Panzerung und die rückwärtig angebrachten Laser verzichtet.

Die 2K, welche in der VSDK und der KungsArmée weit verbreitet ist, unterscheidet sich radikaler. Sie opfert zwei Tonnen Panzerung sowie sämtliche mittelschweren Laser und ersetzt die Doombud-Werfer mit 15er FarFire Lafetten, um einen schweren Laser pro Arm und zwei zusätzliche Wärmetauscher tragen zu können.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Oberst Morgan Kell: In seinem Leben, das als Drehbuch für ein HoloVid erhalten könnte, hat Morgan Kell Dinge erlebt, die noch unglaublicher sind als die *Unsterbliche Krieger*-Serie. Morgan, ältester Sohn des Herzogs von Arc-Royal, benutzte zusammen mit

seinem Bruder Patrick das Vermögen der Familie sowie das Erbe seines Cousins Herzog Arthur Luvon, um im Jahr 3010 eine Söldner Einheit namens Kell Hounds aufzustellen. Ihre Heldentaten erlangten Legendenstatus. Nachdem sie 3016 Yorinaga Kuritas 2. Schwert des Lichts auf Mallory's World (in der gleichen Kampagne kam es zum Tod von Prinz Ian Davion) geschlagen hatten, wurde sich Kell einer Neigung in seinem Inneren bewusst, die so zerstörerisch war, dass er das Exil im St. Marinus Kloster auf Zaniah verzog. Nach Patricks Tod durch die Hand Yorinaga Kuritas während der Rettung Melissa Steiners kehrte Morgan zurück, um die Kell Hounds erneut anzuführen. In einer Neuauflage ihres Kampfes auf Mallory's World dreizehn Jahre zuvor rächte Morgan den Tod seines Bruders und besiegte Yorinaga Kurita ein zweites Mal.

Typ: **Archer**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 70

Kampfwert: 1.464

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		7
Antrieb:	280	16
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:	3	
Cockpit:		3
Panzerungswert:	208	13
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	22	33
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	15	24
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	11	22
R/L Bein	15	26

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
LSR-20	RT	5	10
Munition (LSR-20) 12	RT	2	2
LSR-20	LT	5	10
Munition (LSR-20) 12	LT	2	2
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
2 Mittelschwere Laser	TM (R)	2	2

WHM-6R WARHAMMER



„Viele der herausragendsten MechKrieger der Geschichte haben einen *Warhammer* gesteuert und in Anbetracht seines deutlich veränderten Designs werden es auch viele der kommenden großen MechKrieger tun.“

Masse: 70 Tonnen
Rumpf: StarCorps 100
Reaktor: VOX 380
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Leviathon Plus
Bewaffnung:

- 2 Donal PPKs
- 2 Mittelschwere Martell Laser
- 2 Leichte Magna Laser
- 1 Holly 6er Kurzstreckenlafette
- 2 SperryBrowning Maschinengewehren

Hersteller: StarCorps Industries, Olivetti Weaponry, Vandenberg Mechanized Industries, Taurus Territorial Industries

Hauptfertigungsorte: Emris IV (StarCorps), Sudeten (Olivetti), Pinard (VMI), Taurus (TTI)

Kommunikationssystem: O/P 3000 COMSET

Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P 1500 ARB

ÜBERSICHT

Die Anfrage des verantwortlichen Nachschuboffiziers enthielt folgende Anforderung: „Ein mobiler Mech, der über genügend Feuerkraft verfügt, um einen oder mehrere Gegner derselben oder einer niedrigeren Gewichtsklasse zerstören oder außer Gefecht setzen zu können.“ StarCorps Industries' Antwort war der treffend benannte *Warhammer*. Dieser Mech zerschmettert seine Feinde nunmehr seit über fünfhundert Jahren. Er diente erfolgreich in den Streitkräften des Sternenbundes, wo er das Rückgrat mehrerer schwerer Kampfbataillone bildete. Der Mech erfreute sich darüber hinaus besonderer Beliebtheit bei den Absolventen des Revolverhelden-Programms des Sternenbundes..

EIGENSCHAFTEN

Der *Warhammer* hat im Großen und Ganzen die Parameter der schweren Gewichtsklasse für BattleMechs festgelegt. Eine beachtliche Panzerung schützt den Rumpf, der zwei Donal Partikelprojektoranonen trägt, durch die der *Warhammer* selbst für die massivste Armierung eine Bedrohung darstellt. Eine sechsläufige Holly KSR-Abschussvorrichtung unterstützt die PPKs und wird wiederum selbst von je einem Paar mittelschwerer und leichter Laser sowie zwei SperryBrowning Maschinengewehre komplettiert.

Mit einer Höchstgeschwindigkeit von 64 km/h kann der *Warhammer* flexibel auf den Schlachtverlauf reagieren und achtzehn Wärmetauscher geben ihm die Freiheit, sich ohne übermäßige Rücksicht auf eine mögliche Überhitzung bewegen und feuern zu können. Die in die Jahre gekommene, aber immer noch konkurrenzfähige Elektronik macht den *Warhammer* zu einer einfachen, aber sehr effektiven Maschine, die sowohl an vorderster Front als auch in der Kommandorolle glänzt.

EINSATZ

Seit seinem ersten Einsatz im Jahr 2515 hat der *Warhammer* in jedem größeren Konflikt – angefangen mit der Befreiung Terras von Stefan Amaris bis hin zu den blutigen Schlachtfeldern von Marduk 3039 – hervorragende Leistungen erbracht. Die Streitmächte sämtlicher Nachfolgestaaten machen von ihm Gebrauch und er genießt hohes Ansehen unter Söldnern sowie in den Peripheriestaaten.

Der *Warhammer* wird an mehreren Fertigungsorten produziert, die hauptsächlich in der Liga Freier Welten und dem Lyranischen Commonwealth liegen. Überraschenderweise existieren zwei Fabriken im Tauruskonkordat, die den weit abgelegenen Peripheriestaat mit einem kleinen, aber stetigen Strom neuer Mechs versorgen. Keiner der Produzenten hat je einen Gedanken daran verschwendet, die Produktion dieses Mechs zurückzufahren, da die Nachfrage bisher mit jedem Konflikt gestiegen ist.

VARIANTEN

Durch seine lange Dienstzeit und unterschiedlichen Einsatzgebiete sind Varianten im Überfluss vorhanden. Der WHM-6D, welcher im Hoheitsgebiet von Haus Davion bevorzugt wird, verzichtet auf die Holly KSR-Werfer und die SperryBrowning Maschinengewehre zugunsten zusätzlicher Wärmetauscher und verstärkter Panzerung. Die WHM-6K Version (Haus Kurita) behält dagegen die Raketen. Haus Liao ersetzt bei seinen WHM-6Ls – auch „Hot-Hammers“ genannt – die Maschinengewehre durch Flammer. Wenn man einem *Warhammer* gegenübersteht, kann man sich daher sicher sein, dass dieser ordentlich austeilen wird.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Oberst Natascha Kerensky: Als Kommandeurin des Schwarze Witwen-Bataillons von Wolfs Dragonern wird sie so genannte „First Lady der Hölle“ als einer der tödlichsten MechKrieger in der Geschichte angesehen. Diese Bekanntheit hat ihren Ursprung im Marik-Bürgerkrieg des Jahres 3014, als sie eine eigenständige Kompanie der Dragoner anführte und eine entscheidende Rolle beim Fall Anton Mariks spielte, der die Dragoner zuvor hintergangen hatte. Manche gehen soweit zu behaupten, dass sie den Herzog persönlich getötet hat. In der Folge festigte sie ihren Ruf noch weiter und ihr schwarzer *Warhammer* wurde der bekannteste BattleMech seit dem *Orion* ihres Namensvetters Aleksandr Kerensky.

Typ: *Warhammer*

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 70

Kampfwert: 1.299

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		7
Antrieb:	280	16
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	18	8
Gyro:	3	
Cockpit:		3
Panzerungswert:	160	10
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	22	22
Torso-Mitte (Rücken)		9
R/L Torso	15	17
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	11	20
R/L Bein	15	15

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
PPK	RA	3	7
PPK	LA	3	7
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
Leichter Laser	RT	1	0,5
Maschinengewehr	RT	1	0,5
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Leichter Laser	LT	1	0,5
Maschinengewehr	LT	1	0,5
Munition (MG) 200	TM	1	1

MAD-3R MARAUDER



„Seit den Zeiten des ersten Sternbundes war der *Marauder* einer der meistgefürchteten Mechs auf dem Schlachtfeld, und in den 3060ern wurde dieser Koloss einer Generalüberholung unterzogen, die ihn in ein wahres Monster verwandelte.“

Masse: 75 Tonnen

Rumpf: GM Marauder

Reaktor: Vlar 300

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Valiant Lamellor

Bewaffnung:

2 Magna Hellstar PPKs

2 Mittelschwere Magna Mk II Laser

1 GM Wirbelwind AC/5

Hersteller: General Motors, Independence Weaponry

Hauptfertigungsorte: Kathil (GM), Quentin (Independence)

Kommunikationssystem: Dalban Micronics

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban Hi-Rez

ÜBERSICHT

Bei seiner Enthüllung wurde der *Marauder* als das Nonplusultra im Bereich des BattleMech-Designs bejubelt. Er gehörte zu den ersten Mechs, die von der rein humanoiden Körperform Abstand nahmen und sich einem bedrohlicheren Aussehen zuwandten. Der *Marauder* erfreute sich als Kommandomaschine schnell großer Beliebtheit und während der Nachfolgekriege war er für viele Bataillons- und Regimentskommandeure so etwas wie ein zweites Zuhause auf dem Schlachtfeld. Zu Zeiten des Sternbundes war der *Marauder* sowohl unter den SBVS-Revolverhelden als auch unter den kuritanischen *Ronin*, denen sie gegenüberstanden, der Favorit.

EIGENSCHAFTEN

Der *Marauder* ist für den Frontalangriff konzipiert und so konstruiert, dass er gegen feindliche Linien anstürmen und sie zerschla-

gen kann. Die beiden identischen Fäuste verfügen jeweils über eine Magna Hellstar PPK sowie einen mittelschweren Laser, und die schlagkräftige Whirlwind-Kanone im Rumpf des *Marauders* erlaubt es ihm, selbst während des Vormarsches sein Sperrfeuer aufrechtzuerhalten. Sechzehn Wärmetauscher ermöglichen es einem fähigen MechKrieger dabei, die Hitzeentwicklung unter Kontrolle zu halten. Aufgrund seiner schweren Panzerung kann der *Marauder* die Distanz zu seinen Kontrahenten relativ gefahrlos verringern, sein ungewöhnlicher Aufbau macht die Autokanone und die Drehscheiben zwischen Torso und Beinen hingegen verwundbar gegenüber feindlichem Feuer.

EINSATZ

Obwohl er sowohl in der Inneren Sphäre als auch der Peripherie in hoher Stückzahl produziert wurde, ist der *Marauder* wegen seiner Bedeutung auf dem Schlachtfeld dennoch stets ein rares Gut geblieben. Unter MechKriegern gehört der bestätigte Abschuss eines *Marauders* zu den besten Möglichkeiten, sich Respekt zu verschaffen. Er ist oft in Sturm- oder Kommandolanzen zu finden, wo er entweder als persönlicher Mech der ranghöchsten Offiziere oder als deren Leibwächter fungiert.

Im Lauf der Jahrhunderte wurden zahlreiche Einsatzvarianten erprobt. Es ist zwar versucht worden, *Marauder* zusammen mit anderen Mechs aufzustellen und dadurch ausgewogenere Einheiten zu formen, aber die besten Ergebnisse haben stets massierte Verbände von MADs erzielt – wie etwa Millers Marodeure oder die kurzlebige McCarron's Armored Cavalry.

VARIANTEN

Es gibt mehrere Varianten des Grundmodells, die jedoch äußerst selten sind. Haus Mariks MAD-3M führt statt der PPKs schwere Laser ins Feld, während Haus Davions MAD-3D auf die Whirlwind-Kanone verzichtet. Die MAD-3L *Marauder* der Konföderation Capella gehen nicht ganz so weit und ersetzen lediglich eine PPK durch einen schweren Laser. In den letzten Jahren ist eine andere Version – der *Marauder II* – in den Rängen von Wolfs Dragonern und weiterer ausgewählter Regimenter aufgetaucht.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Oberst Grayson ‚Death‘ Carlyle: Als Begründer und Kommandeur der elitären Grey Death Legion gründet Grayson Carlyles Karriere sich darauf, stets noch das Beste aus einer schlechten Situation herauszuholen. Der Ruf seines Kommandos als eines der besten Söldnerregimenter in der gesamten Inneren Sphäre ist wohlverdient, musste jedoch erst unter großen Opfern errungen werden. Die berühmteste Leistung der Legion ist die erfolg-

reiche Bergung eines intakten Datenspeicher-Kerns des Sternbundes vom Planeten Helm während der Kampfpause zwischen dem dritten und Vierten Nachfolgekrieg. Die Tat erlangte durch den Makel des Tiantan-Massakers auf Sirius IV, das der Legion zur Last gelegt wird, noch zusätzliche Bekanntheit. Oberst Carlyle erbeutete seinen *Marauder* im Kampf gegen das Kombinat auf Verthandi und führt ihn regelmäßig an der Spitze seiner Legion in die Schlacht.

Typ: **Marauder**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 75

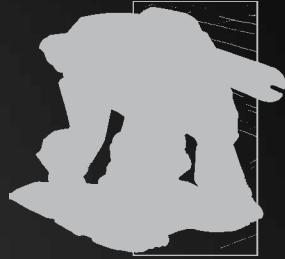
Kampfwert: 1.363

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		7,5
Antrieb:	300	19
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	16	6
Gyro:	3	
Cockpit:		3
Panzerungswert:	184	11,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	23	35
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	16	17
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	12	22
R/L Bein	16	18

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
PPK	RA	3	7
PPK	LA	3	7
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Autokanone/5	RT	4	8
Munition (AK/5) 20	LT	1	1



„Der gegenwärtige *Goliath* hat die staksige Unbeholfenheit vorangegangener Modelle gegen eine neue Jagdphilosophie eingetauscht.“

Masse: 80 Tonnen
Rumpf: Corean XIII
Reaktor: Hermes 320
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: StarSlab/3
Bewaffnung:

1 Rand PPK
 2 Holly 10er Langstreckenlafetten
 2 Voelkers 200 Maschinengewehre

Hersteller: Brigadier Corporation, Corean Enterprises
Hauptfertigungsorte: Oliver (Brigadier, zerstört 2837), Stewart (Corean)
Kommunikationssystem: Corean TransBand-J9
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Corean B-Tech

ÜBERSICHT

Nach dem begrenzten Erfolg des *Scorpion* machten sich Dr. Harrison und Brigadier daran, eine größere Version zu entwickeln. Der *Scorpion* war nicht nur schlecht konzipiert, sondern hatte auch mit den Schwierigkeiten zu kämpfen, welche einem vierbeinigen Rumpf zu eigen sind. Indem sie aus ihren Fehlern mit dem *Scorpion* und dem *Xanthos* lernten, waren die Techniker nicht nur in der Lage die Probleme der vorangegangenen Modelle zu beheben, sondern auch einen qualitativ hochwertigen Mech zu kreieren. Unglücklicherweise machte der schlechte Ruf des *Scorpion* auch den *Goliath* schwer verkäuflich und der Sternenbund verzichtete auf das Design. Erst nach über einem Jahrhundert erfolgreichen, aber eingeschränkten Einsatzes in der Peripherie und den Hausarmeen erwog der Sternenbund den Kauf einiger dieser Maschinen. Aber das Geschäft kam aufgrund des Amaris-Putsches und dem folgenden Auseinanderbrechen des Sternenbundes nicht zustande.

EIGENSCHAFTEN

Der *Goliath* ist eine stabile Artillerieeinheit, deren PPK und LSR-Doppellafette gute Feuerkraft auf große Entfernung bieten. Mit 64 km/h kann er mit schweren Verbänden und sogar einigen leichten Mechs mithalten, während ihm seine beinahe fünfzehn Tonnen Panzerung einiges an Widerstandskraft verleihen. Einer der Vorzüge des *Goliaths* ist die Vielzahl an Wärmetauschern, die es ihm erlauben, seine Feuerrate beinahe durchgängig aufrechtzuerhalten. Auf geringere Entfernung zieht er hingegen den Kürzeren. Zwar taugen die beiden Maschinengewehre, um Infanterie abzuwehren, aber gegen gepanzerte Feinde sind sie beinahe nutzlos, während seine weitreichenden Waffen ungenau sind.

EINSATZ

Es gibt nur noch sehr wenige *Goliaths*, die sich auf Lyranische Einheiten und die Liga freier Welten verteilen. Für das Lyranische Commonwealth hat die Instandhaltung ihrer verbleibenden Maschinen Priorität, während Corean Enterprises jedes Jahr nur wenige neue *Goliaths* fertigt. Defiance Industries stellen Ersatzteile für den Mech her und haben erwogen, ihn selbst zu produzieren, warten aber auf ein modernisiertes Design, bevor sie die Produktion beginnen.

Trotz der Seltenheit dieses Mechs (es hat nur ein einziges belegtes Aufeinandertreffen zwischen zwei *Goliaths* gegeben) war er an vielen bedeutenden Schlachten beteiligt. Bei der Schlacht um Sirius im Jahr 2901 war ein *Goliath* von Haus Marik das Kernstück der Attacke gegen eine Liao-Stellung. Indem er durch eine Lücke in den Linien vorrückte, war der Mech in der Lage, die Nachhut unter Feuer zu nehmen, welche das Feldhauptquartier der Capella-Truppen sicherte. Der *Goliath* machte einen *Battle-Master* und zwei *Shadow Hawks* kampfunfähig, und erlaubte es so dem Rest der Lanze, den Befehlsstand auszulöschen und die Capella-Linien vierzig Kilometer zurückzuwerfen.

VARIANTEN

Aufgrund der wenigen *Goliaths*, die sich noch im Einsatz befinden, gibt es keine bekannten Varianten.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Warren Hestrus: Als Mitglied der 26. Lyranischen Garde und gegenwärtiger Pilot des Siegers aus dem viel diskutierten Aufeinandertreffen von *Goliath* gegen *Goliath* ist Warren bemüht, die Aufmerksamkeit von seinem Mech auf sich selbst zu lenken. Während des Vierten Nachfolgekrieges entschied ein kuritanischer *Panther* sich auf Egadin, der „David“ in einem Kampf David gegen Goliath zu sein. Anders als in der biblischen Legende

wurde David kurzerhand besiegt. Zwischen diesem Ereignis und dem Krieg von 3039, als das 26. auf Alasni focht, konnte Warren ein halbes Dutzend weiterer Abschüsse für sich verbuchen.

Typ: **Goliath**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 80

Kampfwert: 1.449

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		8
Antrieb:	320	22,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	17	7
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	232	14,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	30
Torso-Mitte (Rücken)		19
R/L Torso	17	20
R/L Torso (Rücken)		13
R/L Front Leg	17	24
R/L Rear Leg	17	30

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
PPK	RT	3	7
LSR-10	RT	2	5
LSR-10	LT	2	5
Munition (LSR-10) 24	TM	2	2
Maschinengewehr	RT	1	0,5
Maschinengewehr	LT	1	0,5
Munition (MG) 200	LT	1	1

BLR-1G BATTLEMASTER



„Zusätzliche, stromlinienförmige Panzerung hilft gemeinsam mit den gezahnten Schulterplatten dabei, das klassisch aufgebaute Cockpit zu schützen, und gewährt den Piloten der alten *BattleMasters* damit zusätzlichen Schutz.“

Masse: 85 Tonnen

Rumpf: Hollis Mark X

Reaktor: VOX 340

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: StarGuard IX

Bewaffnung:

1 Donal PPK

6 Mittelschwere Martell Laser

2 SperryBrowning Maschinengewehre

1 Holly 6er Kurzstreckenlafette

Hersteller: Earthwerks Incorporated, Red Devil Industries

Hauptfertigungsorte: Keystone (Earthwerks), Pandora (Red Devil)

Kommunikationssystem: HarfordCo COM 4000

Ortungs-/Zielerfassungssystem: HarfordCo XKZ 1

ÜBERSICHT

Der *BattleMaster* feierte sein Debüt im Jahr 2633 für den Sternbund und gehört zu den Ikonen seiner Zeit. Viele Berichte von den überragenden Fähigkeiten des *BattleMasters* haben die Runde gemacht – sei es nun das eigenhändige Aufhalten ganzer Lanzen oder ein einzelner Mech, der während einer Invasion ganz allein die Verteidiger eines wichtigen Außenpostens außer Gefecht setzt. Obwohl Hollis' Hauptfertigungsanlagen auf Corey während des Ersten Nachfolgekrieges zerstört wurden, läuft die Produktion weiter. Die besonderen Anforderungen, die einen solch schweren Rumpf stellt, begrenzen die Stückzahlen jedoch auf lediglich eine Handvoll pro Jahr.

EIGENSCHAFTEN

Die Bewaffnung des *BattleMasters* ist mit seiner nach vorn gerichteten PPK und sechs mittelschweren Martell Lasern ziemlich

beeindruckend. Die beiden SperryBrowning Maschinengewehre und die 6er Kurzstreckenlafette von Holly haben eine wirken verheerend gegen konventionelle Truppen. Zwei rückwärtig montierte, mittelschwere Laser und vierzehneinhalb Tonnen Panzerung tragen ihr Übriges zu seiner Aura der Unantastbarkeit bei.

EINSATZ

Die Wenigen, die das Privileg haben, über eine dieser Maschinen zu verfügen, bevorzugen den *BattleMaster* entweder als KommandoMech oder als Fixpunkt in einer Strumlanze. Der Mech wird für seine schwere Panzerung und hohe Feuerkraft hoch geschätzt, stellt dadurch für den Gegner aber unglücklicherweise auch ein Primärziel dar, das es im Kampf so früh wie möglich zu zerstören gilt.

Obwohl er nur in geringen Stückzahlen produziert wird, ist der Mech in der gesamten Inneren Sphäre ein gewohnter Anblick, denn die Techniker versuchen in der Regel alles, um einen beschädigten *BattleMaster* wieder zusammenzuflicken. Aufgrund ihres Zugangs zu funktionierenden Produktionslinien beeinhaltet die Streitkräfte der Häuser Steiner und Marik die meisten dieser Mechs. Vor dem Vierten Nachfolgekrieg hatte die Konföderation Capella ebenfalls eine hohe Anzahl dieser Maschinen in ihren Reihen, aber ein großer Teil von ihnen ist seither dem militärischen Moloch der Vereinigten Sonnen zum Opfer gefallen.

VARIANTEN

Red Devil Industries produziert eine Artillerieversion des *BattleMasters* für lyranische Einheiten. Indem er auf Alles, ausgenommen zweier nach vorn ausgerichteter Laser, verzichtet, kann der BLR-1S ein ganzes Arsenal an Kurz- und Langstreckenraketen sowie zwei zusätzliche Wärmetauschern beherbergen.

In Anbetracht des Fehlens jeglicher Produktionskapazitäten für dieses Modell kreierte Haus Davion stattdessen die 1D-Variante. Seine Techniker entfernten die Raketen und die beiden rückwärtig angebrachten Laser zugunsten einer Tonne zusätzlicher Panzerung sowie sechs weiterer Wärmetauscher, und erhöhten so die Überlebensfähigkeit ihrer verbliebenen *BattleMasters* auf dem Schlachtfeld.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Erster Prinz Hanse Davion: Je nachdem, wo die Loyalitäten einer Person liegen, ist Hanse Davion für sie entweder der Messias oder der leibhaftige Teufel. Nachdem sein Bruder Ian im Jahr 3014 auf Mallory's World gefallen war, übernahm er dessen Amt und hat seither nicht nur das NAIW gegründet, sondern auch die militärische Schlagkraft der Vereinigten Sonnen und die ökonomische Macht des Lyranischen Commonwealth zu einer Einheit

zusammengeschmiedet. Als ein Mann, der vor keinem Kampf zurückschreckt, hat er eigenhändig – allein mit seinem *BattleMaster* – einen Angriff von Liaos elitären Todeskommandos abgewehrt. Dabei verteidigte er das noch in den Kinderschuhen steckende NAIW solange, bis schließlich die Überreste von Team Banzai eintrafen und ihn gerade noch rechtzeitig entlasteten, bevor sein Mech kritischen Schaden erlitt. [Der Angriff stellte sich später als verdeckter Schlag von ComStar heraus, mit der Absicht, das NAIW und dessen Kopie des Helm-Datenspeicher-Kerns zu zerstören. – Anm. d. Red.]

Typ: **BattleMaster**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 85

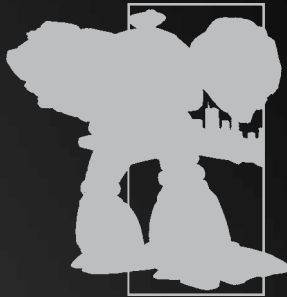
Kampfwert: 1.494

Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		8,5
Antrieb:	340	27
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	18	8
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	232	14,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	27	40
Torso-Mitte (Rücken)		11
R/L Torso	18	28
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	14	24
R/L Bein	18	26

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
PPK	RA	3	7
2 Mittelschwere Laser	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	RT (R)	1	1
2 Mittelschwere Laser	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	LT (R)	1	1
2 Maschinengewehre	LA	2	1
Munition (MG) 200	LT	1	1
KSR-6	LT	2	3
Munition (KSR-6) 30	LT	2	2



„Die ohnehin schon beeindruckende Ausstattung des *Longbow* wurde in den 3060ern dergestalt modifiziert, dass er ein neueres, noch schlagkräftigeres Profil erhielt, welches seine Gegner vor Furcht erzittern lässt.“

Masse: 85 Tonnen

Rumpf: StarCorps 100 LGB

Reaktor: Strand 340

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: StarSlab/9.5 Mk II

Bewaffnung:

2 Holly LSR 20er

2 Delta Dart LSR 5er

1 Leichter ChisComp 32 Laser

Hersteller: StarCorps Industries

Hauptfertigungsorte: Crofton, Loburg, Emris IV (zerstört 3014)

Kommunikationssystem: O/P 3000 COMSET

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Octagon Tartrac System C

ÜBERSICHT

StarCorps konzipierte den *Longbow* als überlegenen Artilleriemech und als Antwort der Liga Freier Welten auf den *Archer*, den die Terranische Hegemonie in der Ära der Kriege eifersüchtig hütete. Obwohl die Liga mit ihrem Mech zufrieden war, wurde sie von StarCorps überrumpelt, als das Unternehmen seinen multinationalen Status ausnutzte, um seinen *Longbow* gegen Ende der Ära der Kriege an alle Großen Häuser zu liefern. (Ironischerweise war die Liga Freier Welten das erste Haus außerhalb der Hegemonie, das in den Besitz des *Archers* gelangte.) Trotz der Zerstörungen in den Nachfolgekriegen haben zwei Fabriken bis zum heutigen Tage überlebt und eine dritte, die während der Revolte Herzog Antons im Jahr 3014 schwere Schäden erlitten hatte, ist beinahe wieder aufgebaut. Obwohl er sich unter den Piloten keiner großen Beliebtheit erfreut, haben die Verfügbarkeit des *Longbows* und seiner Ersatzteile die Absatzzahlen stabil gehalten.

EIGENSCHAFTEN

Angeht seiner Größe verfügt der *Longbow* über eine hohe Geschwindigkeit, die es ihm ermöglicht, sowohl mit schweren Einheiten als auch Sturmverbänden mitzuhalten. Durch fünfzig LSR-Abschussrohre kann der *Longbow* mit seinen Raketen überlegene Feuerunterstützung liefern, der leichte Laser ist jedoch praktisch nutzlos. Obwohl er das Feuer mit seinen beiden großen Werfern aufrechterhalten kann, ist es dem *Longbow* jedoch unmöglich, alle seine Raketenabschussvorrichtungen zusammen einzusetzen, ohne damit seine Lammellenkühler zu überfordern. Wichtiger noch ist aber der Umstand, dass seine Panzerung für einen Mech dieser Größe quasi so dünn wie Papier ist und den MechKrieger zwingt, ihn aus dem Nahkampf herauszuhalten.

EINSATZ

Der *Longbow* ist in jeder größeren Militärstreitmacht zu finden. Im Jahr 3039 verfügten die Liga Freier Welten und das Vereinigte Commonwealth über die größten Stückzahlen. StarCorps fährt jedoch weiter damit fort, Ersatzteile an andere Parteien zu verkaufen und ermöglicht es so dem Kombinat, der Konföderation und der Peripherie, ihre Bestände in Schuss zu halten.

Bei dem Capella-Gegenangriff auf Kittery während des Dritten Nachfolgekrieges fand sich eine Lanze von *Longbows* an vorderster Front wieder. Die Capella-Mechs fielen schnell, während sie *Centurions* und *Victors* Feuerunterstützung gaben. Es schien, als ob die Vereinigten Sonnen den Sieg davontragen würden, als eine Lanze von *ScoutMechs* die Linien von Haus Davion durchdrang. Die *Longbows* waren nicht in der Lage, sich gegen die nur leicht bewaffneten *Stinger* zu verteidigen, und nur zwei Maschinen konnten entkommen. Die Schlacht wogte hin und her bis die beiden überlebenden *Longbows* sich wieder in den Kampf warfen. An der Seite von zwei *Dervishs* halfen sie dabei, Haus Liao's Truppen von der Planetenoberfläche zurückzuwerfen.

VARIANTEN

Der LGB-7Q löste durch den Einsatz eines kleineren Strand 255-Reaktors viele Probleme des 0W-Modells. Dadurch wurde genügend Raum geschaffen, um mehr als fünf Tonnen zusätzliche Panzerung und neun weitere Wärmetauscher anzubringen sowie den leichten gegen zwei mittelschwere Laser auszutauschen. Trotz dieser Leistung war der Variante niemals der gleiche kommerzielle Erfolg beschieden wie dem 0W.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Chu-i Cedrick Sveinson: Als Mitglied des 5. Schwerts des Lichts steuerte Sveinson seinen *Longbow* als Kommandant der Artil-

lerielanze der Sorenson's Sabres. Obwohl er ein guter Pilot war, zeigte sich sein wahres Talent, wenn er das Feuer seiner Lanze dirigierte. Er war außerdem ein aktiver Unterstützer des Rasalhaag-Untergrundes und entfernte sich kurz nach Bildung der Freien Republik Rasalhaag im März 3034 unerlaubt von seinem Trupp. Tragischerweise wurde Sveinson von seinen ehemaligen Kameraden der Sabres getötet – nur einen Tag vor der offiziellen Verlautbarung des *Kanrei*, die es jedem, der die VSDK in Richtung der KungsArmé verlassen wollte, erlaubte, dies auch zu tun.

Typ: **Longbow**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 85

Kampfwert: 1.377

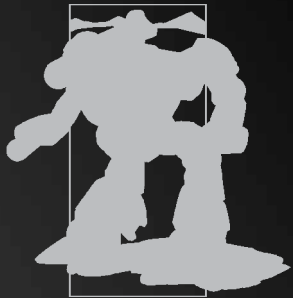
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		8,5
Antrieb:	340	27
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	13	3
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	144	9
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	27	21
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	18	18
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	14	9
R/L Bein	18	18

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
LSR-20	RA	5	10
Munition (LSR-20) 12	RT	2	2
LSR-20	LA	5	10
Munition (LSR-20) 12	LT	2	2
LSR-5	RT	1	2
LSR-5	LT	1	2
Munition (LSR-5) 48	TM	2	2
Leichter Laser	K	1	0,5

MAD-4A MARAUDER II



„Obwohl das Original bereits eindrucksvoll genug war, nutzten Blackwell-Techniker in den 3060ern die Gelegenheit, den *Marauder II* noch furchteinflößender und schlagkräftiger zu machen.“

Masse: 100 Tonnen

Rumpf: GM Marauder

Reaktor: Vlar 300

Reisegeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: Chilton 300

Sprungreichweite: 90 Meter

Panzerung: Valiant Lamellor

Bewaffnung:

2 Magna Hellstar PPK

2 Mittelschwere Magna MK II Laser

2 Schwere Magna MK III Laser

Hersteller: GM/Blackwell

Hauptfertigungsort: New Valencia

Kommunikationssystem: Dalban Micronics

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban Hi-Rez II

ÜBERSICHT

Im Jahr 3010 schlossen Wolfs Dragoner mit Blackwell Industries auf New Valencia einen Vertrag über die Produktion einer furchteinflößenden 100-Tonnen-Version des berühmten *Marauder* BattleMechs ab. Nur wenig mehr als zwei Jahre später marschierte der erste *Marauder II* in den Reihen des Zeta-Bataillons, und für die nächsten zwanzig Jahre blieb er ein exklusiver Dragoner-Mech. Nach dem Vierten Nachfolgekrieg autorisierte Jaime Wolf Blackwell dazu, die Produktionszahlen zu erhöhen und ihn auch Außenstehenden zum Kauf anzubieten. Das Design verbreitete sich infolgedessen über die Innere Sphäre, jedoch nur in sehr geringen Stückzahlen. Es dauerte bis in die 3060er, ehe General Motors die Lizenz erwarb und eine größer angelegte Produktion begann.

EIGENSCHAFTEN

Die Planungsphase dieses Mechs war äußerst kurz, da den Dragoner-Offizieren und Blackwell-Ingenieuren bereits existierende Pläne zur Verfügung standen. Außerdem erwies sich die Verstärkung des *Marauder*-Rumpfes als weitaus unproblematischer als zunächst angenommen. Die grundsätzliche Waffenzusammenstellung wurde nicht verändert – zwei Hellfire PPKs reichen aus, um selbst einem *Atlas* gefährlich zu werden – aber ein schwerer Laser ersetzte die Whirlwind-Kanone. Dreizehn zusätzliche Wärmetauscher wurden installiert, um dem *Marauder II* eine erhöhte Schussfrequenz zu ermöglichen und die Hitze der drei Chilton 600-Sprungdüsen abzuleiten. Zusätzlich wurde die Panzerungsstärke erhöht, um der jedes anderen BattleMechs auf dem Schlachtfeld gleichzukommen oder sie nach Möglichkeit zu übertreffen.

EINSATZ

Es dauerte bis zum Ende des Vierten Nachfolgekrieges, ehe der *Marauder II* einer anderen Einheit als Wolfs Dragonern zum Kauf angeboten wurde. Vorher war er am zahlreichsten im Zeta-Bataillon und dem Alpha-Regiment vertreten, unter deren Sturmkompanien und Einheitenkommandeuren er großen Zuspruch genoss. Die Gegner der Dragoner lernten schon bald, vorrückende *Marauder II*-Einheiten zu fürchten, denn ihr Auftauchen bedeutete meist, dass weitere schwere Verbände der Dragoner nicht fern waren.

Sobald Blackwell damit anfang, den Mech ausgewählten Kunden anzubieten, begann er seinen Siegeszug. Der größte Käufer war die Söldnereinheit Millers Marodeure, welche sich anschickte, ihre standardmäßigen *Marauder*-Modelle mit dem *Marauder II* zu ersetzen. Das Ergebnis war ein äußerst elitäres und wirkungsvolles Sturm-Bataillon. Andere Einheiten erwarben den Mech in kleineren Stückzahlen, aber jeder Käufer bedurfte der Zustimmung von Wolfs Dragonern, bevor der Handel abgewickelt werden konnte.

VARIANTEN

Der *Marauder II* verfügt über keine bekannten Varianten des Standardmodells. Es ist möglich, dass einzelne MechKrieger ihre Maschinen individuell modifiziert haben, aber Blackwell unterstützt keine anderen Versionen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Captain Lucas Kenner: Lucas Kenner ist kurz vor dem Angriff der Dragoner auf Hesperus II im Jahr 3019 zum Kommandeur von Kenners Kompanie aufgestiegen, die einen Teilverband des Able-Bataillons darstellt. Captain Kenner führte seine Kompanie – eine

der besten der Dragoner – während des Angriffs an und machte seiner Beförderung alle Ehre, als er seine *Marauder II* benutzte, um sich einen Weg durch die Verteidigungslinien Haus Steiners zu bahnen. Seine Kompanie zeichnete während des Feldzugs für die meisten Vorstöße des Alpha-Regiments verantwortlich und brachte so die meisten der Kritiker zum Verstummen, die ihn seiner Jugend und relativen Unerfahrenheit wegen als der Position nicht gewachsen betrachtet hatten. Wie so viele andere Dragoner fiel Captain Kenner gegen die Ryuken in der Kesselschlacht von Misery.

Typ: **Marauder II**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 100

Kampfwert: 2.073

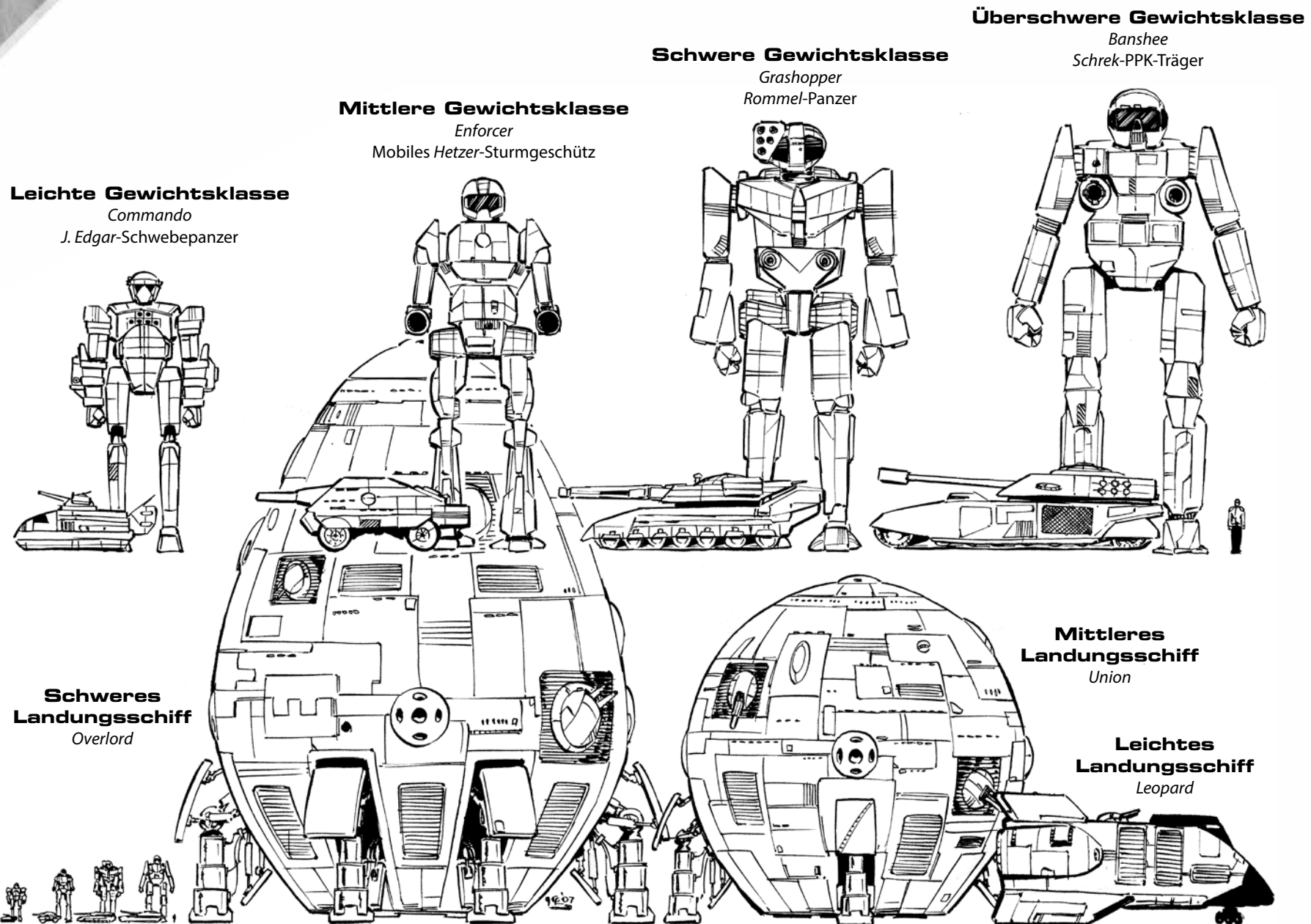
Ausrüstung

		Gewicht
Interne Struktur:		10
Antrieb:	300	19
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Springen:	3	
Wärmetauscher:	29	19
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	304	19
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	31	45
Torso-Mitte (Rücken)		16
R/L Torso	21	31
R/L Torso (Rücken)		11
R/L Arm	17	34
R/L Bein	21	41

Waffen

Waffen und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
PPK	RA	3	7
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
PPK	LA	3	7
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Schwerer Laser	RT	2	5
Sprungdüse	TM	1	2
Sprungdüse	RB	1	2
Sprungdüse	LB	1	2

ALLGEMEINES SCHAUBILD ZUM GRÖSSENVERGLEICH



ANMERKUNG: Obwohl die genaue Größe bei einzelnen Modellen variieren kann, wird anhand dieser Skala der relative Größenunterschied zwischen den Gewichtsklassen deutlich.

BATTLETECH™

ZEITALTER IN BATTLETECH

Das **BattleTech**-Universum ist eine lebendige Welt, die jedes Jahr durch Veröffentlichung weiterer Quellenbücher und Geschichten weiter wächst. Ein dynamisches Universum mit einer Kulisse und Figuren, die sich im Laufe der Zeit, eingebettet in die umfangreiche Rahmenhandlung, weiterentwickeln und die Spielwelt auf eine Art und Weise zum Leben erwecken, wie es kein statisches Spiel vermag.

Diese dynamische Energie, die **BattleTech** so fesselnd macht, kann einen Spieler mit der Menge der über die Jahre erschienenen Quellenbücher jedoch etwas überfordern. Wenn ein Spieler **BattleTech** für sich entdeckt, sich dafür begeistert und anfängt sich Quellenbücher zu kaufen, muss er wissen wo sich ein entsprechendes Quellenbuch in die Zeitleiste von **BattleTech** einreihen lässt.

Um dem Spieler ein Gefühl für diese Zeitleiste zu geben – und ihm zu ermöglichen ein Quellenbuch entsprechend einzureihen – haben wir uns entschlossen, **BattleTech** in fünf Hauptepochen zu unterteilen (Für Besitzer der *BattleTech-Einsteigerbox*: die Jahreszahlen neben der Bezeichnung des jeweiligen Zeitalters entsprechen denen der Karten im Quellenbuch *Innere Sphäre auf einen Blick*).

STERNENBUND (2570)

Ian Cameron, Herrscher der terranischen Allianz, gelingt nach Jahrzehnten unermüdlichen Strebens die Erschaffung des Sternenbunds, eines politischen und militärischen Bündnisses zwischen allen Großen Häusern und der terranischen Allianz. Unmittelbar danach beginnen die Streitkräfte des Sternenbunds den Wiedervereinigungskrieg und zwingen die Reiche der Peripherie dem Bündnis beizutreten. Für die nächsten zwei Jahrhunderte erfährt die Menschheit ein goldenes Zeitalter im tausende Lichtjahre umspannenden von Menschen besiedelten Welt-raum, bekannt als die Innere Sphäre. Daneben entsteht zu dieser Zeit das größte Heer seit Menschengedenken.



NACHFOLGEKRIEGE (3025, 3030, 3040)

Bei einem Staatsstreich durch Stefan Amaris werden alle Mitglieder der Familie des Ersten Lords Richard Cameron ermordet. Nach den dreizehn Jahren, die nötig waren, um ihn

wieder abzusetzen, verlassen alle fünf Großen Häuser den Sternenbund. General Aleksandr Kerensky verlässt mit achtzig Prozent der Sternenbundarmee den bekannten Raum und die Innere Sphäre stürzt in einen Jahrhunderte andauernden Konflikt, bekannt als Nachfolgekriege, der auf den meisten Welten schlussendlich zu einem gewaltigen Verlust von Technologie führt.



CLANINVASION (3052, 3057)

Eine geheimnisvolle, einfallende Streitmacht greift das kernwärtige Gebiet der Inneren Sphäre an. Die Clans, so der Name für die Angreifer, sind Nachkommen der ehemaligen Sternenbundtruppen unter General Kerensky, die zu einer Gesellschaft geschmiedet wurden, deren Bestimmung es ist, die mächtigste Streitmacht der Geschichte zu werden. Mit weit überlegener Technologie und herausragenden Kriegern erobern die Clans Welt für Welt. Schlussendlich führt diese Bedrohung zur Gründung eines neuen Sternenbunds, etwas, das hunderte Jahre Krieg zuvor nicht geschafft haben. Darüber hinaus leitet die Invasion der Clans eine technologische Renaissance ein.



BÜRGERKRIEG (3062, 3067)

Die Bedrohung durch die Clans kann letztendlich durch die Zerstörung eines vollständigen Clans abgeschwächt werden. Mit der offensichtlichen Ausschaltung dieser mächtigen Bedrohung von außen, branden innere Konflikte in der Inneren Sphäre auf. Haus Liao erobert seine ehemalige Kommunalität St. Ives, die Rebellion einer abtrünnigen Militäreinheit von Haus Kurita führt zum Krieg mit ihrem mächtigen Grenzfeind Clan Geisterbär und das sagenhaft mächtige Vereinigte Commonwealth von Haus Steiner und Haus Davion zerfällt in einem fünf Jahre langen, bitteren Bürgerkrieg.



JIHAD (3067, GEGENWART)

Nach dem Bürgerkrieg im Vereinigten Commonwealth treffen sich die Herrscher der fünf Großen Häuser, erklären den neuen Sternenbund als Heuchelei und lösen ihn wieder auf.

Die pseudoreligiösen Anhänger von Blakes Wort – einer Splittergruppe von ComStar, den Hütern und Herrschern der interstellaren Kommunikation – leiten den Jihad ein. Ein interstellare Krieg, der letzten Endes jede Fraktion gegen die andere und sogar untereinander aufwiegelt. Das erste Mal seit hunderten von Jahren werden wieder Massenvernichtungswaffen eingesetzt, während gleichzeitig neue und furchteinflößende Technologien entfesselt werden.



DARK AGE (3132+)

Unter der Anleitung von Devlin Stone wird nach dem Jihad im Herzen der Inneren Sphäre die Republik der Sphäre geboren. Eine der längeren Phasen des Friedens leitet das noch junge 32. Jahrhundert ein. Alle Parteien beginnen mehr oder weniger mit der Abrüstung, die riesigen Streitkräfte der Nachfolgekriege beginnen sich aufzulösen. Als jedoch im Jahre 3132 achtzig Prozent der interstellaren Kommunikation zusammenbrechen, stürzt das Universum ins Chaos. Es brechen beinahe auf der Stelle Kriege aus und die Fraktionen beginnen ihre Armeen wieder aufzurüsten.

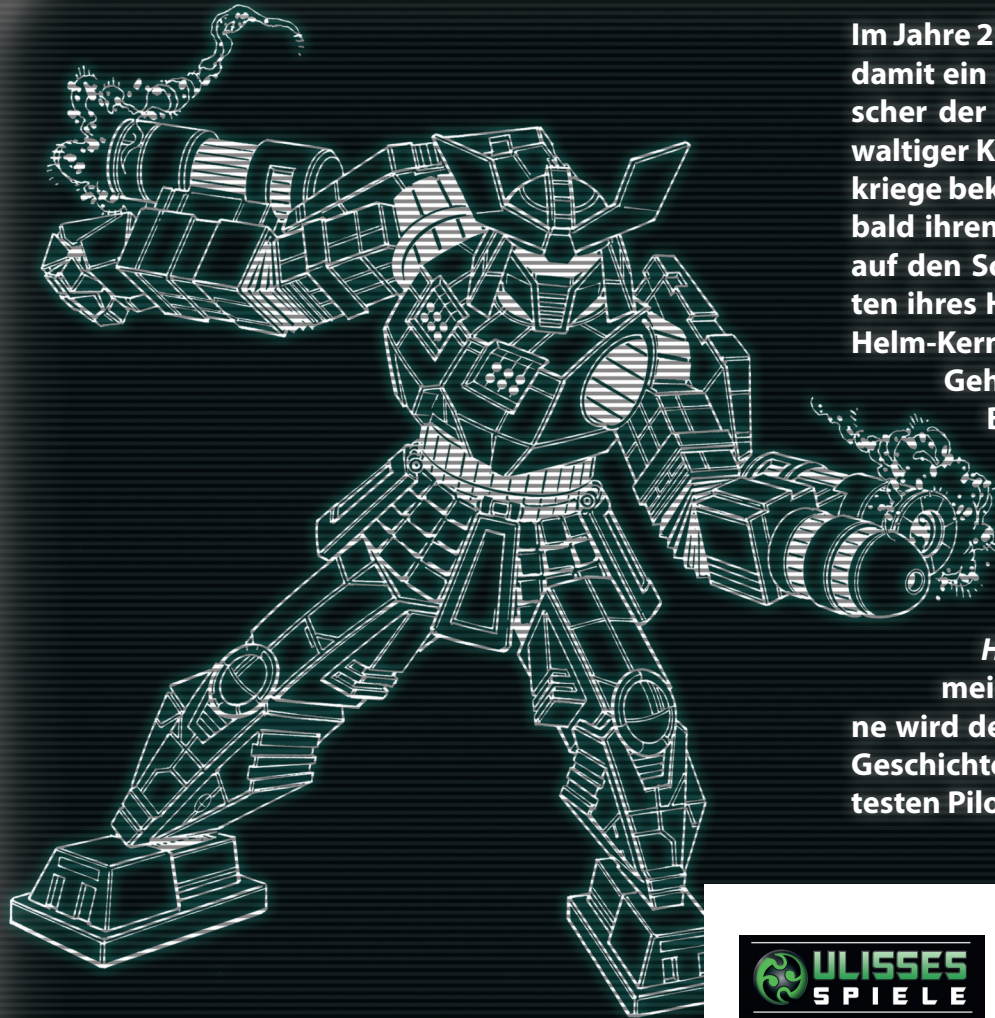


QUELLENBÜCHER

Während Ulisses Spiele neue **BattleTech**-Produkte auf den Markt bringt (und alte neu auflegt), werden Referenzlogos – entsprechend denen auf dieser Seite – auf den Rückendeckel aufgedruckt, damit Einzelhändler und Spieler auf den ersten sehen können, welches Zeitalter von dem entsprechenden Produkt abgedeckt wird. Um einen einfachen Bezug herstellen zu können, werden die Logos auch auf Verkaufsblättern, Online-Produktseiten u. ä. erscheinen.

Wenn ein **BattleTech**-Produkt kein solches Logo trägt, handelt es sich um ein Hauptregelbuch oder eine Regelerweiterung und kann für jedes Zeitalter verwendet werden, z. B. die *BattleTech-Einsteigerbox* oder *Total Warfare*.

DIE NACHFOLGEKRIEGE



Im Jahre 2781 wurde der Sternenbund offiziell aufgelöst und beendete damit ein zweihundert Jahre währendes, goldenes Zeitalter. Die Herrscher der Nachfolgestaaten begannen im Jahre 2785 eine Reihe gewaltiger Kämpfe, die für Jahrhunderte währten und als die Nachfolgekriege bekannt werden würden. Diese endlose Kriegsführung forderte bald ihren Tribut. Im vierten Nachfolgekrieg des Jahres 3028 war die auf den Schlachtfeldern eingesetzte Technologie nur noch ein Schatten ihres Höhepunkts zu Sternenbundzeiten. Mit der Entdeckung des Helm-Kernspeichers begann jedoch die Entschlüsselung begehrter Geheimnisse. Zum ersten Mal seit Jahrhunderten tauchten neue BattleMechs und experimentelle Technologien auf.

Das *Hardware-Handbuch 3039* ist das perfekte „Einsteiger-Hardware-Handbuch“ als Erweiterung der *BattleTech-Einsteigerbox*. Es kombiniert 'Mechs, Fahrzeuge und Luft-/Raumjäger, die man zuvor in den überarbeiteten *Hardware-Handbüchern 3025* und *3026* fand und zeigt damit viele der meist verbreiteten Einheiten der Nachfolgekriege. Jede Maschine wird detailliert dargestellt, begleitet von einer Beschreibung ihrer Geschichte, ihrer Möglichkeiten, ihrer Spielwerte und ihrer berühmtesten Piloten.

ZUM EINSATZ MIT

BATTLETECH™



www.ulisses-spiele.de



TOPPS



©2010 The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. BattleTech Technical Readout: 3039, Classic BattleTech, BattleTech, BattleMech, und 'Mech sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von The Topps Company Inc. in den Vereinigten Staaten von Amerika und anderen Ländern. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs logo sind Warenzeichen von InMediaRes Productions, LLC. Deutsche Übersetzung ©2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

ISBN 978-3-86889-604-6
Art.-Nr. US44001PDF