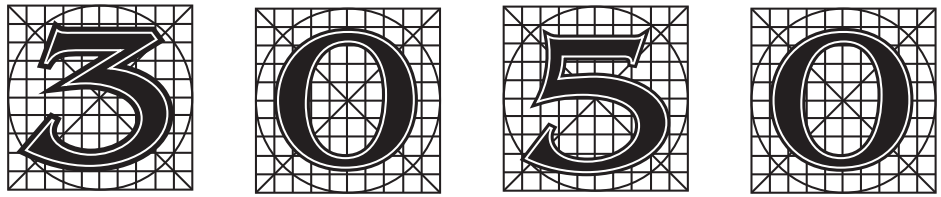

BATTLETECH
HARDWARE HANDBUCH
3050
CATALYST game labs

HARDWARE HANDBUCH



• ULISSES SPIELE •

INHALTSVERZEICHNIS

EINEITUNG 4
BATTLEMECHS DER INNEREN SPHÄRE 6
Flea 8
Hornet 10
Commando 12
Falcon 14
Firefly 16
Javelin 18
Spider 20
UrbanMech 22
Firestarter 24
Jenner 26
Panther 28
Raven 30
Wolfhound 32
Assassin 34
Cicada 36
Clint 38
Hermes II 40
Vulcan 42
Whitworth 44
Blackjack 46
Hatchetman 48
Vindicator 50
Wolf Trap 52
Centurion 54
Enforcer 56
Hunchback 58
Trebuchet 60
Dervish 62
Hoplite 64
Grand Dragon 66
Quickdraw 68
Axman 70
Catapult 72
JagerMech 74
Caesar 76
Cataphract 78
Grasshopper 80
Orion 82
Awesome 84
Charger 86
Hatamoto-chi 88
Victor 90
Zeus 92
Katana (Crockett) 94
Shogun 96
Stalker 98
Cyclops 100
Mauler 102
Banshee 104
Annihilator 106
Atlas 108
Imp 110
OMNIMECHS DER CLANS 112
Dasher 114
Koshi 116
Uller 118
Puma 120
Dragonfly 122
Fenris 124
Black Hawk 126
Ryoken 128
Vulture 130
Loki 132
Thor 134
Mad Cat 136
Man O'War 138
Masakari 140
Gladiator 142
Daishi 144
STERNENBUND 146
Sternenbund-Fahrzeuge 148
Gabriel 148
Ripper 150
Beagl-Panzer 152
Rotunda 154
Nightshade 155
Cyrano 158
Lightning 160
Zephyr 162
Chaparral 164
Kanga 166
Thor Artilleriefahrzeug 168
Demon 170
Marksman 172
Magi 174
Burke 176
Fury 178
Rhino 180
Puma Sturmpanzer 182
Sternenbund-BattleMechs 184
Mercury 184
Thorn 186
Mongoose 188
Hermes 190
Hussar 192
Sentinel 194
Wyvern 196
Crab 198
Kintaro 200
Champion 202
Lancelot 204
Bombardier 206
Exterminator 208
Guillotine 210
Black Knight 212
Flashman 214
Thug 216
Crockett 218
Highlander 220
King Crab 222
Sternenbund-Luft-/Raumjäger 224
Trident 224
Swift 226
Spad 228
Zero 230
Rogue 232
Tomahawk 234
Hellcat 236
Gotha 238
Ironsides 240
Hammerhead 242
Rapier 244
Ahab 246

HARDWARE-HANDBUCH 3050

HARDWARE-HANDBUCH: 3050 ORIGINALAUSGABE

Autoren
J. Andrew Keith
Jim Musser

Development
Sam Lewis

Redaktion
Chefredakteur
Donna Ippolito
Redakteur
Kent Stolt

Spieltester
The Ariston Game Club:
Bill Webb
Christina
Kevin William
Eric J. Smith
Phil Schumer
Larua Lee
Dave Brave

Produktion
Artdirektion
Jim Nelson
Produktmanager
Sam Lewis
Cover
Jim Nelson
Illustrationen
Joel Biske
Jim Nelson
Dana Knutson
Steve Venters
Layout
Tara Gallagher

HARDWARE-HANDBUCH: 3050 ÜBERARBEITETE AUSGABE

Originalmaterial des Hardware-Hanbuchs 2750 von
Clare W. Hess
Dale L. Kemper
Jim Long
Blaine L. Pardoe
Boy F. Petersen, Jr.

Zusätzliches Material von
Sam Lewis

BattleTech-Entwicklungsleiter
Bryn Nystul

Entwicklung
Bryan Nystul
Randall N. Bills

Redaktion
Chefredakeur
Donna Ippolito
Leitender Redakteur
Sharon Turner Mulvihill
Redakteure
Diane Piron-Gelman
Rob Cruz
Redaktionelle Mitarbeit durch
Karen Stange

Produktion
Artdirektion
Jim Nelson
Projektmanager
Jim Nelson
Frontcover Art
Jim Nelson
Backcover Art
C. Sterns
Coverdesign
Mike "Skuzzball" Nielsen
Schwar/Weiß-Illustrationen
Joel Biske
Jim Nelson
Dana Knutson
Steve Venters
Layout
John Bridegroom

HARDWARE-HANDBUCH: 3050 UPGRADE

Autoren
Herb A. Beas II
Randall N. Bills
Chris Hartford
Ken' Horner
Kevin Killiany
Nick Marsala
David McCulloch
Ben Rome
Jason Schmetzer
Christoffer Trossen
Zusätzliche Texte
Jack Mc Crary

Produktentwicklung
Randall N. Bills
Entwicklungsassistenz
Mike Miller
Chris Wheeler

Produktredaktion
Jason Hardy

BattleTech-Entwicklungsleiter
Randall N. Bills

Produktion
Artdirektion
Randall N. Bills
Coverbild
Doug Chaffee
Coverdesign
Ray Arrastia
Layout
Ray Arrastia
Illustrationen
Doug Chafee
Brent Evans
Chris Lewis
Jim Nelson
BattleTech-Logodesign
Shane Hartley and Steve Walker

Korrekturen
Paul Bowman, Rich Cencarik, Christopher K. Searls, Peter Smith, Patrick Wynne.

HARDWARE-HANDBUCH: 3050 DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion
Michael Mingers
Übersetzung
Daniel Mayer, Katrin Osieja
Lektorat
Matthias Heß, Björn Postler
Produktion
Mario Truant

Besonderer Dank
Wieder einmal habe ich Mike Miller und Chris Wheeler zu danken, die bei der Umsetzung des Buches geholfen haben, als wieder einmal viele Dinge passiert sind, die dem im Weg standen.

©2007–2013 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
©2013 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

EINLEITUNG

Dieses Handbuch soll Mitglieder Unseres Gesegneten Ordens unterstützen, die gerade ihre Akoluthenausbildung abgeschlossen haben. Es soll sie auf den neuesten Stand bringen, was Ereignisse in dieser äußeren Welt angeht. Die unfassbaren politischen und technologischen Veränderungen, die nach dem Vierten Nachfolgekrieg eingetreten sind, sind nichts im Vergleich zur vollständigen Verwandlung der Inneren Sphäre, zu denen es in den letzten beiden Jahren gekommen ist. Die Nachfolgerstaaten arbeiten in einem Ausmaß zusammen, das vor drei Jahren unvorstellbar gewesen wäre, ein mächtiger neuer Feind hat mehr als einhundert Welten eingenommen, und die Militärtechnologie hat gewaltige Sprünge gemacht.

Das rasante Tempo der Ereignisse und die sogar noch schnellere Verbreitung hochentwickelter Waffensysteme haben die Veröffentlichung dieses Buchs verzögert. Wie dem Titel zu entnehmen ist, sollte es bereits im Jahre 3050 erscheinen, doch wäre es dann bereits überholt gewesen kaum dass es in die Hände der angedachten Leser gelangt wäre. Präzentorin XX-Eta Lilith Sebastian ordnete in großer Weisheit umfassende Überarbeitungen an, ehe das Buch zum Drucker gehen sollte. Das Deckblatt konnte unglücklicherweise nicht mehr überarbeitet werden.

Es ist nun also das Jahr 3052 und dieser Band informiert unsere jüngsten Akoluthen über die neueste BattleMech-Ausrüstung aller Machtgruppen der Inneren Sphäre, abgesehen natürlich von Unserem Gesegneten Orden. Unsere Ausrüstung hat sich selbstverständlich seit Jahrhunderten nicht verändert, und alle Akoluthen durchlaufen als Teil ihrer Grundausbildung eine genaue Unterweisung, was unsere militärischen Möglichkeiten angeht.

Es ist wichtig, im Gedächtnis zu behalten, dass Clanwaffen in ihrer Leistung denen der Inneren Sphäre überlegen sind, auch wenn die gleiche Terminologie verwendet wird, um über Waffen und Ausstattung von Clans und Innerer Sphäre zu sprechen. Ich glaube nicht, dass es nötig ist, auf die schrecklichen Konsequenzen hinzuweisen, die es hätte, wenn dieses Dokument, oder jedes andere ComStar-Dokument, in die Hände von Personen fiele, die nicht Unserem Orden angehören.

Ich fühle mich geehrt, dass Präzentorin XX-Eta Lilith Sebastian mich beauftragt hat, die Recherche und die Textarbeit für dieses Dokument zu überwachen. Zudem danke ich Präzentor Martialum Anastasius Focht für seine Unterstützung, besonders in den Abschnitten über die Clans. Der Kommandeur der ComGuards verbrachte viele Monate als Botschafter an die Clans, und seine Informationen und Einsichten waren von unschätzbarem Wert. Die Informationen über die Reaktion aus der Inneren Sphäre stammen zum größten Teil aus den Akten von Präzentor XV-Delta Raymond Little, dessen Unterstützung dieses Werk überhaupt erst möglich gemacht hat.

Alle Beteiligten hoffen, dass unsere neuesten Akoluthen die Informationen in diesem Buch nutzen können, um unser großes Ziel, die Wiedervereinigung der Menschheit, zu erreichen, wie es das Wort Blakes verlangt.

– Merle Jimmus
Adeptin XXI-Sigma
ComStar-Archive, Terra
8. Februar 3052

Seit die Datenbanken ComStars im Jahr nach Tukayyid der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurden, haben Millionen von Lesern dieses essentielle Nachschlagewerk konsultiert, dass das so genannte „neue" ComStar zur Verfügung gestellt hat. Unsere Agenten haben die ursprünglichen Dateien dieses Dokuments ausfindig gemacht und haben beunruhigende Ungereimtheiten und Auslassungen entdeckt. Diese „Fehler" sind eindeutig Versuche ComStars, das eigene Technologieniveau zu verschleiern und seine zwielichtige Vergangenheit weiß zu waschen.

In dieser Ausgabe haben wir, wo möglich, Korrekturen und Ergänzungen vorgenommen, um die Unschärfen und Auslassungen zu korrigieren. Besonders interessant sind die Informationen über die verschiedenen Mechs und Fahrzeuge aus der Zeit des Sternenbundes, die von den ComStar-Zensoren ursprünglich aus dem Dokument entfernt worden waren. In den vorherigen Hardware-Handbüchern hatte ComStar behauptet, diese Maschinen wären vollständig verschwunden und Opfer der Nachfolgekriege oder von Kerenskys Exodus geworden. Wie wir jetzt wissen werden viele dieser Fahrzeuge heute noch eingesetzt, entweder von ComStar selbst oder den Clans, auch wenn die Clans diese Maschinen in den Garnisonsdienst versetzt haben. Um Platz für diese Ergänzungen zu schaffen, wurden andere Mechs von den Redakteuren entfernt. Da jedoch ihr Beschreibungstext keine Aktualisierung erforderlich machte, können Gelehrte die Informationen über diese alternden Designs in den ursprünglichen Daten finden.

– Major-General Margaret Tulliver
Stellvertretende Direktorin von Wolfnet
22. März 3058

Wie naiv ich klinge. Wie überzeugt von mir selbst, überzeugt von ComStars Fehlern und unserer eigenen rechtschaffenen Indigniertheit. Wir waren uns sicher, dass uns nichts entgangen war, dass wir das Bollwerk der Inneren Sphäre gegen ComStar darstellten. Wie sehr wir doch versagt haben.

Nach der Veröffentlichung des überarbeiteten Dokuments von ComStars ursprünglichen Hardware-Handbuch: 3058 konnte ich mir kaum das Herz nehmen weiterzumachen, und ich hatte auch nicht mehr die notwendige Kraft. Die zermalmende Verantwortung unseres Versagens – Wolfnets Versagen – wog schwer auf meinen Schultern. Doch sind die Dragoons stets hartnäckig, und was ein schwächeres Tier zur Strecke bringen kann, bringt nur unsere Wildheit zum Vorschein. Wir haben versagt, doch indem wir weiter nach vorne drängen, immer weiter kämpfen, hoffen wir, die Widrigkeiten irgendwann hinter uns lassen zu können. Trotz der fehlenden Ressourcen und des Krieges, der uns von allen Seiten umzingelt, hat die herkulische Mühe von Ryn Nikoli und ihrem Team unglaublich kostbare Daten zu Tage gefördert.

Ein weiteres Jahrzehnt ist vergangen und hat dafür gesorgt, dass eine Vielzahl neuer Technologien das moderne Schlachtfeld erobert hat, und die Jahrhunderte alten Maschinen, die auf diesen Seiten beschrieben sind, haben erneut eine Renaissance der technologischen Verwandlung durchlaufen. Und verglichen mit der Zeit, als die Designs während der Clan-Invasion in aller Eile überarbeitet wurden, sind diese erprobten Varianten weitaus tödlicher.

Durch unsere neu erlangten Kontakte zum Clan Wolf im Exil können wir endlich einen definitiven Blick auf die Geschichte der bahnbrechenden Clan-OmniMechs werfen, sowie auf die neuesten Clanwaffen und Omni-Konfigurationen.

Zu guter Letzt: in der vorherigen Ausgabe habe ich auf die Bedeutung der Auslassung der Sternenbund-Technologie hingewiesen, die ComStar vorgenommen hat. Dies ist heute wahrer als jemals zuvor, jetzt wo viele dieser Schlüssel-Designs in den Armeen unseres verhasstesten Feindes dienen: Blakes Wort. Ich habe das Buch komplett neu gegliedert, um die Wichtigkeit der Sternenbund-Designs zu betonen, und habe dabei diesen Abschnitt aktualisiert, um ein klares Bild davon zu zeichnen, womit sich unsere Verbündeten in diesem Heiligen Krieg messen müssen.
Möge Gott uns beistehen.

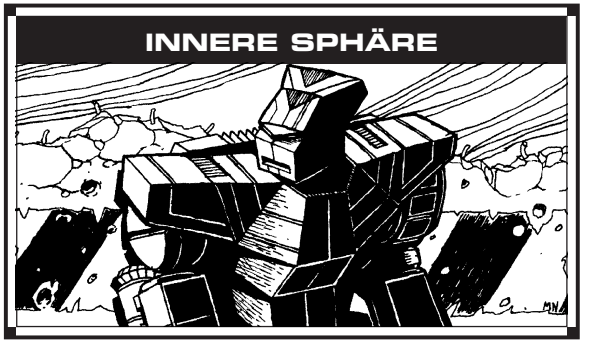
– Major-General Margaret Tulliver
Stellvertretende Direktorin von Wolfnet
31. Dezember 3071

Spielhinweise

Viele der Varianten und Konfigurationen, die im *Hardware-Handbuch: 3050* neu sind, sind mit Waffen konstruiert, die im *Total Warfare* zu finden sind. Die Konstruktionsregeln für diese Ausrüstung befinden sich im *TechManual*. Einige Designs wurden verglichen mit früheren Büchern leicht angepasst, um die Kompatibilität zu den Konstruktionsregeln im *TechManual* zu gewährleisten.

Einige Fahrzeuge verwenden Waffen und / oder Ausrüstung, die weder im *Total Warfare* noch im *TechManual* zu finden sind, oder setzen Ausrüstung ein, die sie nach den dort beschriebenen Regeln nicht verwenden dürften. Dabei handelt es sich um: *Catapult*, *Chaparral*, *Kanga*, *Thor Artilleriefahrzeug*, und *Marksman*. Die Regeln die die Verwendung dieser Waffen und ihre Konstruktion beschreiben, sind von den Standardregeln im *Total Warfare* und dem *TechManual* nicht abgedeckt. Nachzulesen sind sie in den Erweiterten Regeln in *Tactical Operations*.
Alle Kampfwerte in diesem Buch wurden nach dem Kampfwert-System aus dem *TechManual* ermittelt (sowie mit den oben genannten Erweiterten Regeln aus *Tactical Operations*).





In diesen militärischen Hardware-Handbüchern wird oft die Diskussion der technologischen Renaissance der letzten Jahrzehnte zitiert, so dass es sich vielleicht so anfühlen mag, als ob wir immer wieder zu den gleichen Themen zurückkehren. Doch jetzt, wo alle Sternenreiche in diesen Heiligen Krieg eintreten, führen sie ganz nebenbei Technologien ins Feld, die für Jahrhunderte nicht zur Verfügung gestanden hatten. Ganze Generationen kämpften und starben, weil sich ihre Anführer bekriegten, und die ganze Zeit träumten sie nur von der Technologie, die heute so selbstverständlich ist. So wie es essentiell ist, deinen Feind zu kennen, so kann es auch wichtig sein, die Genese der heutigen Technologie zu begreifen.

Zu Beginn des 31. Jahrhunderts war die Innere Sphäre in einen Zustand des fast ununterbrochenen Krieges verfallen. Anders jedoch als die Kämpfe der ersten beiden Nachfolgekriege handelte es sich nicht um gewaltige Armeen, die über leere Welten schritten. Vielmehr war es eine endlose Reihe von Parademanövern gegen schwertstreichartige Überfälle. Zum ersten Mal seit Hunderten von Jahren konnte sich die Innere Sphäre auf etwas anderes konzentrieren als auf einfache Angriffs- und Verteidigungsstrategien und weit auf das blicken, was verloren gegangen war.

Im Jahre 3013 leitete Hanse Davison einen Überfall auf die Welt Halstead Station, wo er Teile einer uralten Sternenbund-Bibliothek erobern konnte. Er setzte das Material ein, um das New Avalon Institut der Wissenschaften zu gründen, die größte und angesehenste Universität der Inneren Sphäre. Er verfolgte das Ziel, die Dunkelheit der im Lauf der letzten zwei Jahrhunderte verlorenen Technologie zurückzutreiben. Die Anführer der anderen Häuser bemerkten die Entwicklung interessiert und folgten dem Beispiel auf ihre Weise.

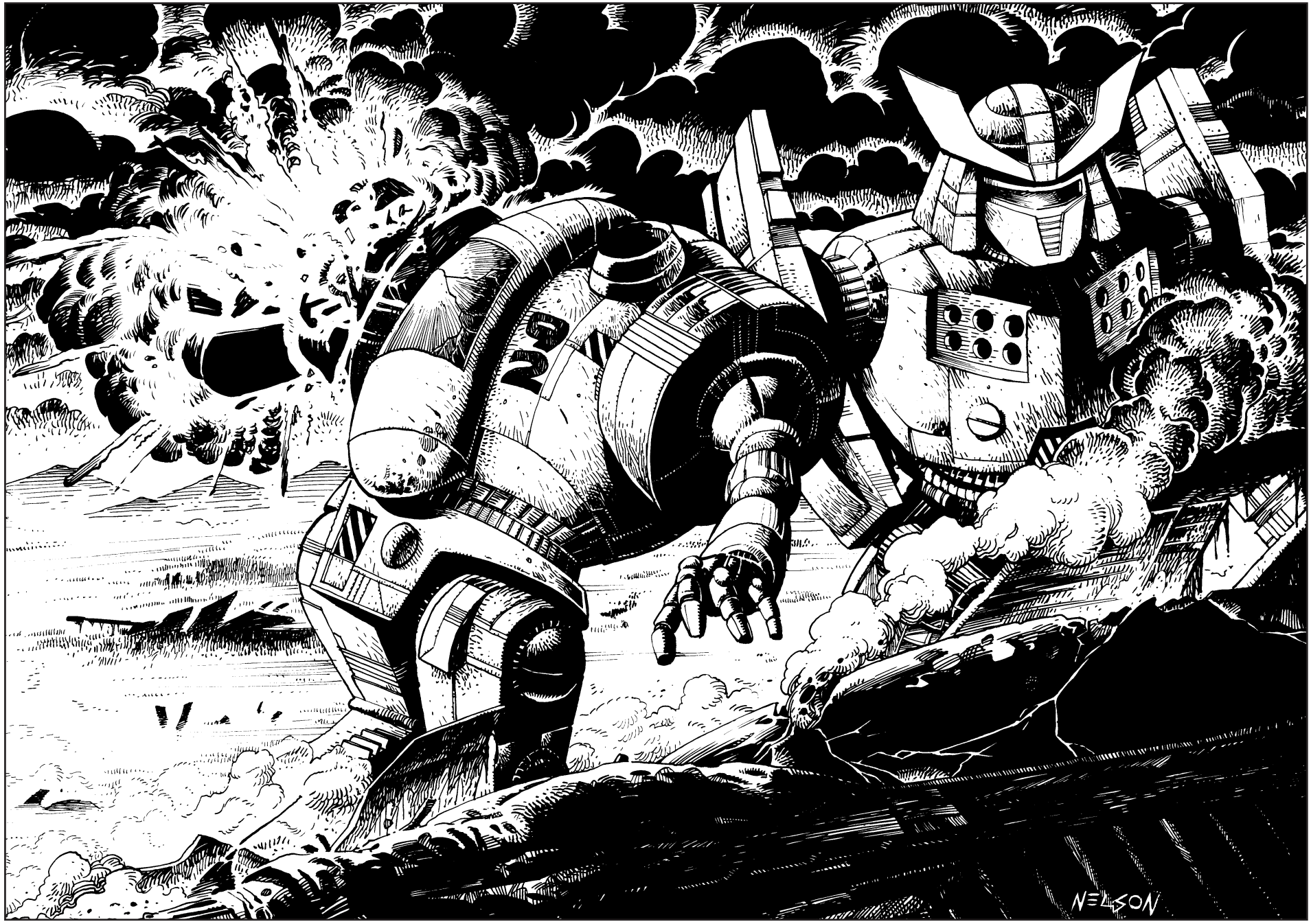
Dann, im Jahre 3028, nur wenige Monate vor dem Ausbruch des Vierten Nachfolgekrieges, kam es zu einem Wendepunkt: auf Helm wurde der Gray-Death-Kernspeicher entdeckt. Die Reiche der Inneren Sphäre waren bereits gut vorbereitet, und als sie Zugriff auf den Kernspeicher erhielten, begannen sie neue Technologien zu entwickeln. Krieg stellt immer einen großartigen Katalysator für den technologischen Fortschritt dar, und als im Jahre 3039 Krieg im großen Stil ausbrach, trieb das die Technologie zu neuen Höhepunkten.

Dann tauchten im Jahre 3049 die Clans auf. Nichts facht Technologie an wie ein Krieg – besonders ein Krieg gegen einen Feind, der über überlegene technische Ausrüstung verfügt. Die Innere Sphäre war bereits durch Jahrzehnte vorbereitet, in denen sie den Kernspeicher dekodiert hatten, und durch die Ankunft der Clans und die unbedingte Notwendigkeit, bessere Technologie ins Feld zu führen, um die endlosen Barbarenhorden abzuwehren, wurde die Innere Sphäre geradezu in Brand gesteckt.

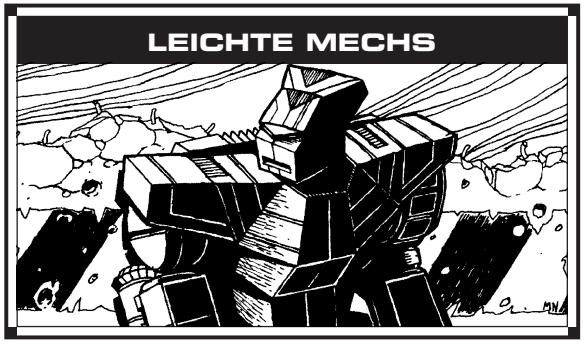
Die meisten der Mechs, die in diesem Handbuch beschrieben sind, stellten sich den Clans ursprünglich mit hastigen Umbauten entgegen, die auf der Technologie der Inneren Sphäre basierten und in den letzten Jahrzehnten konstruiert worden waren. Das bot zwar einige Vorteile, doch wurden die Designs vollständig deklassiert und in hellen Scharen ausgelöscht. Dies führte direkt zur Entwicklung von Grund auf neuen Designs, die die innovativsten Technologien integrierten (siehe die Informationen aus dem Technical Readout: 3055 Upgrade). Dennoch stellten die altehrwürdigen Designs immer noch den Großteil der BattleMechs, die die Sternenreiche zum Einsatz brachten. Als bessere und fortschrittlichere Technologien billiger und leichter produzierbar wurden, erhielten diese Maschinen endlich die notwendigen Aufrüstungen, um auf den modernen Schlachtfeldern wettbewerbsfähig zu bleiben.

Zum Abschluss möchte ich noch festhalten, dass der aufmerksame Leser vielleicht subtile Unterschiede bei vielen der Mechs bemerkt, die in diesem Dokument beschrieben sind. Dafür gibt es eine Vielzahl von Gründen. In einigen Fällen handelt es sich um einfache Fehler, die hastigen ComStar-Adepten inmitten der Clankriege unterlaufen sind, und die aus dem Verlust dringend notwendigen Wolfnet-Personals im anhaltenden Heiligen Krieg entstanden sind. In anderen Fällen stellen sie neue Produktionsläufe von Jahrhunderte alten Designs dar, sowie die Ergebnisse neuer Produktionsanlagen, die andere Materialien erforderlich machten. Die Schäden des Heiligen Kriegs haben auch zur Veränderung vieler Designs geführt, da Fertigungsanlagen eingenommen oder zerstört wurden, so dass Hersteller gezwungen waren, alle Komponenten zu verwenden, derer sie habhaft werden konnten. Zu guter Letzt sind manche dieser Veränderungen tatsächlich echte Innovationen – bessere Rümpfe, Waffen und Elektronik. Angetrieben von den Clans selbst, mit ihren modularen Komponenten und vereinheitlichten technischen Standards, haben viele Hersteller aus der Inneren Sphäre begonnen, allgemein standardisierte Bauteile herzustellen. Diese Vorgehensweise war früher auf bestimmte Arten von Komponenten beschränkt, beispielsweise Reaktoren, doch haben Fortschritte in den Herstellungsprozessen und das Interesse der Firmen, ihren Kundenstamm und ihre Profite zu maximieren, dazu geführt, dass heute viele Mech-Designs eine Vielzahl verschiedener Komponenten einsetzen, ohne dass aufwendige Überholungen oder spezial-angefertigte Modifikationen notwendig wären.

– Captain Ryn Nikoli
Militärischer Nachrichtendienst, Wolfnet
8. Oktober 3071


NELSON

FLE-17 FLEA



Masse: 20 Tonnen
Rumpf: Earthwerk Trooper II Endostahl
Reaktor: GM 120
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h, 119 km/h mit MASC
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Livingston Ceramics
Bewaffnung:
2 Mittelschwere Martell-Impulslaser
1 Olympian-Flammer
2 Leichte Martell-Laser
Hersteller: Earthwerks Incorporated
Hauptherstellungsort: Asuncion, Bernardo, Victoria
Kommunikationssystem: Neil 2000
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban HiRez-B

ÜBERSICHT

Der *Flea*, ein seltenes Design, das zum ersten Mal in größeren Mengen von den Wolf's Dragoons zum Einsatz gebracht wurde, wurde in den 3040ern immer häufiger produziert. Nachdem die Konföderation Capella bei einer Maskirovka-Operation Mitte der 3040er die Blaupausen in ihren Besitz bringen konnten, ließ Earthwerks es zu, dass der Exklusivvertrag mit den Dragoons gelockert wurde, und sie begannen, den Mech an alle interessierten Parteien zu verkaufen. Der *Flea* wurde fast sofort in den zahlreichen Milizen der Konföderation in den Dienst gestellt.

Als die Konföderation vor kurzer Zeit einiges an Tarnkappen-Technologie und leichten Waffen erlangen konnte, bot sich der *Flea* als perfekte Testplattform an. Der Prototyp bewährte sich, was Earthwerks dazu brachte, mehrere seiner älteren Modelle umzubauen.

EIGENSCHAFTEN

Der *Flea* ist nicht herausragend schnell und nicht besonders gut für Erkundungsaufgaben geeignet (verglichen mit moderneren Designs wie dem *Raven* oder dem *Tessen*), er ist aber flink genug für die engen Beschränkungen urbaner Schlachtfelder. Seine einfache Konstruktion erlaubte es Earthwerks, den *Flea* zu bezahlbaren Preisen in großen Massen herzustellen, was der Firma wiederum zusätzliche Profite einbringt, weil sie den Mech in den offenen Märkten der Peripherie deutlich günstiger anbieten können als andere leichte Mechs.

Das Design des *Fleas* ist unter Techs sehr beliebt, weil kritische Bauteile so positioniert worden sind, dass sie leicht zu reparieren und aufzurüsten sind. Verkäufe an Söldnereinheiten in den Jahren 3067 und 3068 brachten der Firma Rekordprofite ein. Insbesondere die „Stadtkampf"-Varianten wurden ihnen regelrecht aus den Händen gerissen. Aufgrund der hohen Nachfrage hat Earthwerks vor kurzem ein neues Werk in Victoria eröffnet.

EINSATZ

Der FLE-17, den Earthwerks bis 3053 fast ausschließlich für die Konföderation produziert hat, ist in den modernen Armeen der Großen Häuser ein seltener Anblick. Einige 17er jedoch sind in letzter Zeit auf den Söldnermärkten aufgetaucht, alle mit Dragoon-Seriennummern. Dies lässt das Gerücht, dass Wannamaker's Widowmakers auf Outreach weitreichende Bergungsarbeiten vorgenommen haben und jetzt ihre Funde verkaufen, deutlich glaubwürdiger erscheinen.

Eine seltene Variante, die speziell für den Stadtkampf ausgelegt ist, wurde von mehreren Söldnerkommandos auf Welten der Chaosmark beobachtet (die meisten Sichtungen fanden auf Liberty statt), doch Earthwerks leugnen, ein solches Design produziert zu haben. Das Design, dass als *Fire Ant* bezeichnet wird, schien die Tests, die es durchlaufen hat, nicht bestanden zu haben, weil es seit dem Jahr 3068 nicht mehr beobachtet wurde.

Der neuere FLE-19, der als Stadtverteidiger ausgerüstet ist, hat sich in vielen Peripherie-Nationen verbreitet, sogar bis in die Randgemeinschaft. Das Design ist sehr günstig, und es stellt Earthwerks wichtigste Ware auf den Söldnermärkten dar. Besonders beliebt ist es bei Einheiten, die auf Garnisonsdienst ausgelegt sind.

VARIANTEN

Der weit verbreitete FLE-19 ist mit acht der neuen, leichten Maschinengewehre der Konföderation ausgerüstet, die in zwei Batterien angeordnet sind (eine Technologie, die sie in jüngster Zeit aus dem Konkordat erhalten haben). Ein Flammer und ein Einweg-Raketenwerfer vervollständigen die Bewaffnung des 19. Earthwerks warnt seine Käufer, dass diese Variante nicht entworfen wurde, um anderen BattleMechs trotzen zu können, außer vielleicht in Rudelformation.

Eine weitere neue *Flea*-Variante soll die Tarnkappen-Technologie der Konföderation zum Einsatz bringen. Der eine bestätigte Bericht gibt an, dass der Mech mit zwei mittelschweren ER-Lasern und einer leichten PPK bewaffnet sein soll, doch ist nicht ganz klar, wie die Konföderation diese Kombinats-Waffendesigns in die Hände bekommen hat. Der MechKrieger, der den Bericht abgefasst hatte, beobachtete zudem, dass er einem ganzen Trupp Fa Shih als Unterstützung diente. Es ist also möglich, dass die Konföderation diesen Langstrecken-*Flea* zur Infanterieunterstützung einsetzt.

Zur mysteriösen Variante *Fire Ant* gibt es mehrere sich widersprechende Berichte zu ihrer genauen Bewaffnung, doch mehrere Analytiker glauben, dass sie bis zu sechs Standard-Maschinengewehre und drei Flammer aufweisen könnte. Weil der Mech nur in der Nähe von Stadtzentren gesichtet wurde, wird davon ausgegangen, dass es sich um einen leichten Mech zur Aufstandsunterdrückung handelt, der nicht für normalen Kampf ausgelegt ist. Wer ihn gebaut hat und wohin er verschwunden ist sind Fragen, die noch nicht beantwortet worden sind.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

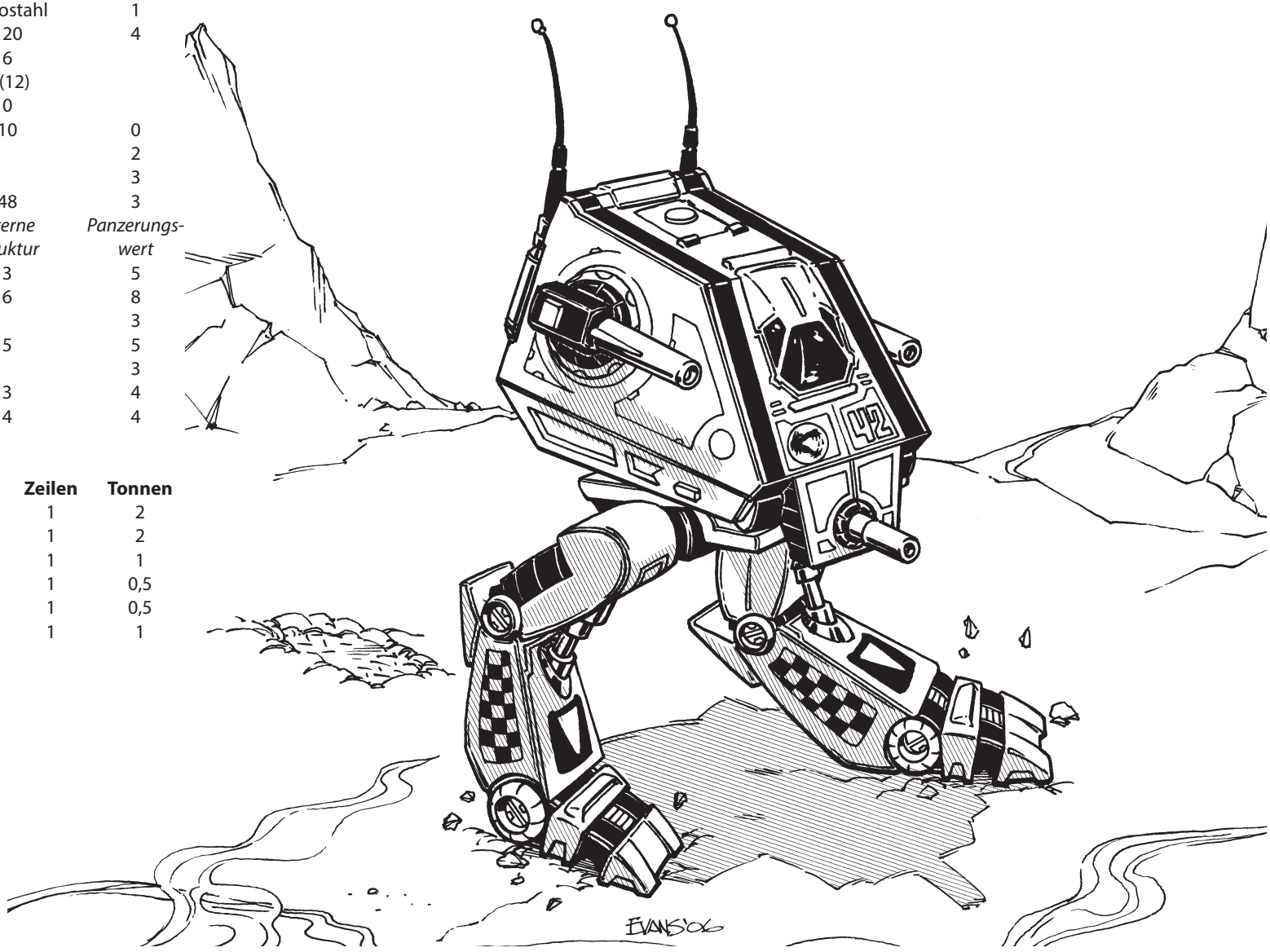
Brian „Colorado" Bunch: Bunch, der aufgrund von „exzessiver Gewalt" aus den Broad Street Bullies geworfen worden ist, ist im Jahre 3064 auf Solaris aufgetaucht und hat sich einen Namen in der Arena gemacht. Er ist als tödlicher Stadtkämpfer bekannt, und sein Lieblingsfahrzeug war ein umgebauter *Stinger* mit dem Spitznamen „*Cam*", der während eines Angriffs von Blakes Wort im Jahre 3068 auf Equatus vernichtet worden war. Weil er unglaubliches Glück beim Würfelspiel im Casino gehabt hatte, war es Bunch gelungen, eine große Menge an Geld in außerplanetarischen Konten zu sichern, und er kaufte einen der neueren FLE-19, die 3069 auf die Arenawelt geschmuggelt worden war. Dieser schwarz und golden lackierte *Flea*, Spitzname „*Bruin*", hat eine kleine Gefolgschaft unter den abgeschnitten Kriegern auf Fitzhugh angezogen. Colorado führt seine „Neunerschar" von ihrem kleinen Hauptquartier außerhalb von Mantraa aus an. Die Schar hat vor kurzer Zeit Kontakt mit dem Solaris-Heimatschutzbund aufgenommen und übermittelt Informationen über Blakisten-Operationen in ihrer Region.

FLE-17 FLEA

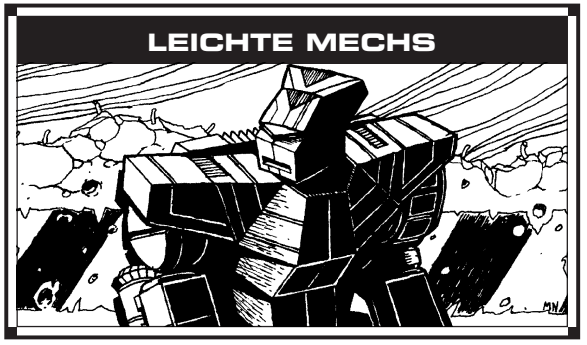
Typ: **Flea**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 20
Kampfwert: 510

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	1
Reaktor:	120	4
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9 (12)	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	48	3
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	5
Torso-Mitte	6	8
Torso-Mitte (Rücken)		3
R/L Torso	5	5
R/L Torso (Rücken)		3
R/L Arm	3	4
R/L Bein	4	4

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Mittelschwerer Impulslaser	RA	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Flammer	TM	1	1
Leichter Laser	LT (R)	1	0,5
Leichter Laser	RT (R)	1	0,5
MASC	TM	1	1



HNT-171 HORNET



Masse: 20 Tonnen
Rumpf: Corean Model KL-77 Endostahl
Reaktor: Hermes 100
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Pitban LFT-50
Sprungreichweite: 90 Meter
Panzerung: StarGuard CIV Ferrofibritpanzerung mit CASE
Bewaffnung:
1 Holly LSR-5-Raketenlafette
1 MainFire Point-Defense-Raketenabwehrsystem
1 Mittelschwerer Martell-Laser
Hersteller: Kallon Weapon Industries
Hauptherstellungsort: Talon (3069 zerstört)
Kommunikationssystem: Tri-Word Duplex 4880
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban HiRez II

ÜBERSICHT

Der *Hornet* ist ein leicht bewaffneter, aber für seine Größe relativ schwer gepanzerter Mech, der speziell für städtische Erkundungsmissionen konzipiert worden ist. Er wurde im Jahre 2760 das erste Mal vorgeführt, doch waren die Sternenbund-Mitgliedsstatten nicht sonderlich interessiert, und die Produktion wurde zwei Jahre später wieder eingestellt. Zwar ging der Mech im Chaos der Nachfolgekriege verloren, doch wurde die Produktion von Kallon Weapon Industries im Jahre 2990 wieder aufgenommen, als sie die Blaupausen entdeckt hatten. Doch wieder wollte sich der Erfolg nicht einstellen, und erst in Söldnerhänden konnte der Mech im Vierten Nachfolgekrieg seine Effektivität unter Beweis stellen.

Kallon wählte den *Hornet* als eines der ersten Mech-Designs aus, in das sie wiederentdeckte Technologie integrierten. Sie arbeiteten in der Kallon-Hochsicherheitsfabrik im Wernke-System, und stellten den HNT-171 im Jahre 3051 der Öffentlichkeit vor. Da aufgerüstete BattleMechs nötig waren, um die Clans zu bezwingen, wuchs auch der Bedarf nach dem *Hornet*, bis die Capella-Streitkräfte die Talon-Produktionsstraße im Jahre 3069 zerstörten.

EIGENSCHAFTEN

Die neue Version verbessert den alten HNT-151 auf einige entscheidende Arten. Sie integriert eine Endostahl-Konstruktion, Ferrofibritpanzerung und ein CASE-System, so dass der 171 eine höhere Überlebenswahrscheinlichkeit aufweist. Weiter verstärkt wird diese Tendenz durch das MainFire Point-Defense-Raketenabwehrsystem, das dem Hornet besseren Schutz gegen feindliche Raketen bietet und sich als beliebtes Merkmal herausgestellt hat. Die Entscheidung, das LSR-Magazin zu vergrößern und dafür auf Sprungweite zu verzichten, wurde weniger begeistert aufgenommen. Viele *Hornet*-MechKrieger weisen darauf hin, dass der *Hornet*, der zu den leichtesten BattleMechs auf dem Schlachtfeld gehört, kaum eine Chance hat, ein offenes Gefecht lange genug zu überleben, um die zusätzliche Munition auch zu verwenden. Dennoch gestattet das große Magazin dem Mech, effektiv als Überfallmech und Scoutjäger zu operieren, und eine Vielzahl der unterschiedlichen Raketen einzuladen, die neu auf den Markt gekommen sind.

Der größte Kritikpunkt am *Hornet* liegt aber an seinem ursprünglichen Design und seinen Stummelärmchen. Der *Hornet* ist im Nahkampf weitgehend hilflos, weil er nicht über Hand- und Unterarmaktivatoren verfügt.

EINSATZ

Die ersten aufgerüsteten *Hornets* wurden entsandt, um die ausgedünnten Truppen in der Mark Sarna zu unterstützen. Sie mussten sich mit eindringenden Capella-Truppen messen, und die *Hornets* der 3. Ceti Hussars arbeiteten paarweise zusammen, um gegnerische *Ravens* auszuschalten. Danach haben sowohl die Ceti Hussars als auch die Leichte Deneb-Kavallerie den Mech im großen Stil eingesetzt, zusammen mit *Valkyries* und *Wolfhounds*. Beide Truppen integrierten den *Hornet* in ihr Wiederaufbauprogramm nach dem VerCom-Bürgerkrieg.

Milizien der verschiedenen Marken aus den Vereinigten Sonnen ersetzen nach und nach ihre alternden *Wasps* und *Stingers* durch den *Hornet*. Die Mark-Capella-Miliz hat Überfallangriffe von Blakes Wort abgewehrt, indem sie ihre *Hornets* mit einer Mischung aus Schwarm- und Donner-Munition ausstatteten. Durch den Einsatz von durch Donnergeschosse gestreuten Minenfeldern trieben die Milizen ihre Gegner zusammen und entluden dann Salve um Salve von Schwarm-Raketen.

Der alte HNT-151 fand bei Söldnerkommandos einen bereitwilligen Markt, besonders bei den Wolf's Dragoons. Die Elitesöldner gaben ihre eigene überholte Version in Auftrag, doch später relegierten sie sie in ihre Heimatgarde, als mehr und mehr Clantech verfügbar wurde.

VARIANTEN

Der originale HNT-151 bleibt bei Miliz-Einheiten in den ganzen Vereinigten Sonnen weiterhin im Dienst. Es fehlt ihm zwar an fortschrittlicher Technologie, doch dafür ist er mit zwei zusätzlichen Sprungdüsen und einem leichten Laser anstelle des Raketenabwehrsystems und CASE ausgestattet. Vier Tonnen Standardpanzerung bieten leicht verbesserten Schutz, doch bleibt er bei weitem nicht so lange kampftauglich, weil der LSR nur ein halb so großes Magazin aufweist.

Wolf's Dragoons setzten den *Hornet* in größeren Zahlen ein als Haus Davion. Nachdem Kallon das Design angepasst hatte, gaben die Dragoons die Produktion des HNT-161 in Auftrag. Der 161 ist ein weniger ehrgeiziges Upgrade und behält den leichten Laser und die Sprungreichweite des ursprünglichen Designs bei, indem er auf das Raketenabwehrsystem verzichtet.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Captain Piet Nichols: Als junger Leutnant im Gamma-Regiment der Wolf's Dragoons verweigerte Nichols seine Befehle und startete einen schlecht durchdachten Überfall auf ein Marik-Versorgungsdepot. Der Angriff scheiterte, und zwei seiner MechKrieger wurden getötet, ehe Unterstützung eintraf. Er wurde vor dem Kriegsgericht verurteilt und degradiert, und er hat sich 3014 „freiwillig gemeldet", unter Captain Natasha Kerensky in ihrer neu gegründeten Kompanie der Schwarzen Witwen zu dienen.

Er wurde sieben mal verwundet, als ihm drei BattleMechs abgeschossen wurden, und schließlich schaffte es Nichols im Vierten Nachfolgekrieg, seinen Namen rein zu waschen und seinen früheren Rang zurückzuerhalten. Er befehligte fast dreißig Jahre lang eine Lanze aus dem Cockpit seines winzigen *Hornet*, zuerst im Bataillon der Schwarzen Witwen, dann im Bataillon der Wolfsspinnen.

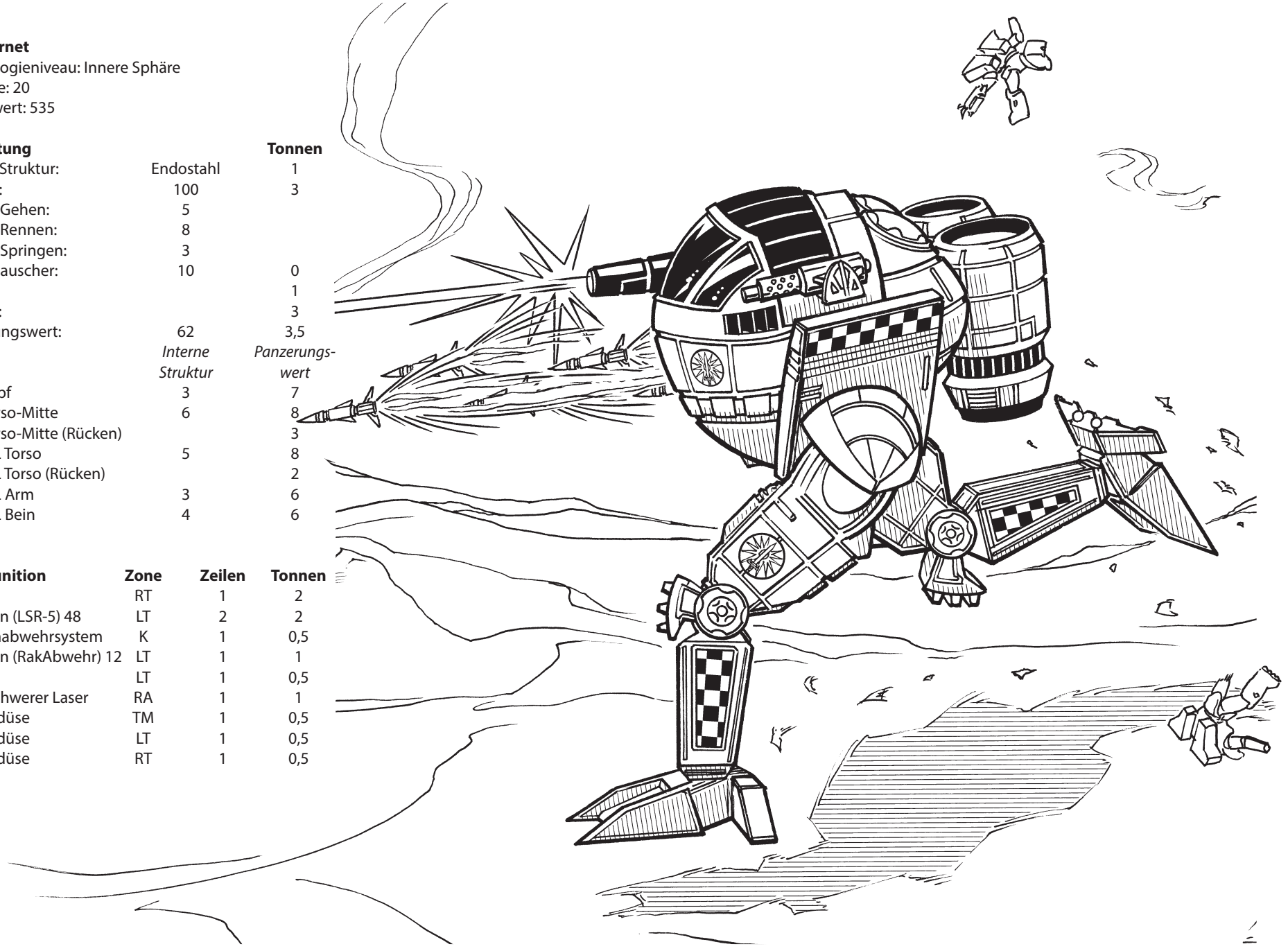
Nichols setzte sich irgendwann vom Frontdienst zur Ruhe und akzeptierte das Kommando einer Kompanie der Heimatgarde im Jahre 3060. Er wurde in Straßenkämpfen in Harlech auf der Dragoons-Heimatwelt Outreach getötet, als das Söldnerbataillon der Tiger Sharks den Standort seiner Kompanie überrannte.

HNT-171 HORNET

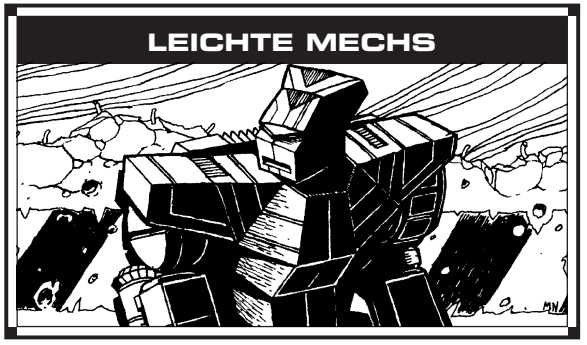
Typ: **Hornet**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 20
Kampfwert: 535

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	1
Reaktor:	100	3
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	3	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		1
Cockpit:		3
Panzerungswert:	62	3,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	7
Torso-Mitte	6	8
Torso-Mitte (Rücken)		3
R/L Torso	5	8
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	3	6
R/L Bein	4	6

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LSR-5	RT	1	2
Munition (LSR-5) 48	LT	2	2
Raketenabwehrsystem	K	1	0,5
Munition (RakAbwehr) 12	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüse	LT	1	0,5
Sprungdüse	RT	1	0,5



COM-5S COMMANDO



Masse: 25 Tonnen
Rumpf: Foundation Ultralight Endostahl
Reaktor: GM 150
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Lexington Ltd. High Grade Ferrofibritpanzerung mit CASE
Bewaffnung:
1 Coventry 90mm-KSR-6-Lafette
1 Coventry T4H-Blitz-KSR-Lafette
1 Mittelschwerer Defiance-B3M-Laser
Hersteller: Coventry Metal Works
Hauptherstellungsort: Coventry
Kommunikationssystem: Cyclops 14
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Cyclops Multi-Tasker 10 mit Artemis-IV-Feuerleitsystem

ÜBERSICHT

Auch wenn die Lyraner normalerweise für ihre Vorliebe für schwerere Designs bekannt sind, so war doch der erste BattleMech, den das Haus Steiner jemals produzierte, der leichte *Commando*. Der Prototyp COM-1A *Commando* wurde vom Coventry Defense Conglomerate (später als Coventry Metal Works bekannt) im Jahre 2463 Tests unterzogen. Drei Jahre später begann die Standardproduktion des COM-2D, um den entstehenden BattleMech-Streitkräften der Lyraner eine flinkere Alternative zu den ungeschlachten Monstrositäten seiner Zeit zu bieten. Seitdem hat der *Commando* eine Reihe von Überholungen durchlaufen, und die technologischen Schübe der 3030er und der Zeit nach den Clans brachten das alte Design auf den notwendigen Stand, um den Herausforderungen der modernen Kriegsführung gerecht zu werden.

Der *Commando* findet eine Balance aus Panzerung, Geschwindigkeit und Feuerkraft, die normalerweise eher typisch für einen Mech mit dem doppelten Gewicht wäre. Er erreicht Geschwindigkeiten von fast 100 Kilometern pro Stunde, und seine beeindruckende Feuerkraft auf mittlere Entfernung basiert auf einer Kombination aus KSR-Werfern und einem mittelschweren Laser, um die Hitzeentwicklung niedrig zu halten. Das macht den Mech ideal für Einsätze in zugebautem Gebiet. Die verschiedenen Varianten und Aufrüstungen, die entstanden sind, konzentrieren sich auf dieses Hauptmissionsprofil.

EINSATZ

Trotz seiner Produktionsspanne, die noch vor der Zeit des ursprünglichen Sternenbunds begann, blieb der *Commando* ein zutiefst Lyranisches Design, und die wenigen Produktionsläufe, die nicht auf Coventry gefertigt worden sind, sieht man normalerweise in den Peripherie-Reichen des Taurus-Konkordats (wo der COM-2D immer noch von Vandenberg Mechanized Industries aus Illushin hergestellt wird) und der Marianischen Hegemonie (die das Modell COM-4H produziert). Selbst die ehemaligen VerCom-Verbündeten der Lyraner in den Vereinigten Sonne produzieren diese Maschinen nicht für sich selbst, so dass der Großteil der heutigen *Commandos* tatsächlich in Lyranischen Händen bleibt.

VARIANTEN

Der ursprüngliche *Commando*, der COM-1A, gelangte nie in die volle Produktion und hatte primitive Designstandards, vergleichbar mit denen des ersten BattleMech der Hegemonie, dem *Mackie*. Während der Nachfolgekriege experimentierten Lyranische Techniker damit, die ursprünglichen Konzepte des 1A im kurzlebigen Modell COM-1B zurückzubringen. Dieses Modell nutzte das bewährte Rumpfdesign des COM-2D, tauschte aber den KSR-4-Werfer im rechten Arm durch einen schweren Laser aus und verkleinerte den KSR-6-Werfer in der Torsomitte des 2D auf einen KSR-2. Diese Variante wurde aber nur wenig eingesetzt, da die Lyranischen Offiziere stattdessen Gefallen am Modell COM-3A fanden, das über zwei KSR-6 und eine Kombination aus Flammer und mittelschwerem Laser verfügte – auch wenn die Panzerung gesenkt werden musste, um diese Feuerkraft zu ermöglichen.

Die technologischen Wiedergeburt des letzten Jahrhunderts erlaubte das Debüt des überarbeiteten COM-5S, der während der Glanzzeit des Vereinigten Commonwealth im Einsatz war. Der Zusammenbruch dieser Allianz sorgte auch für die Entwicklung des Modells 7S, einer Verbesserung des 5S, die mit zwei Blitz-KSR-2 im rechten Arm, einem KSR-4 mit Artemis-System in der Torsomitte und zwei mittelschweren ER-Lasern im linken Arm ausgestattet war, gekühlt mit Doppel-Wärmetauschern. Beinahe zur gleichen Zeit stellte die Marianischen Hegemonie ihre eigene Variante vor, den sogenannten COM-4H, der das Modell 2D aufrüstete, indem er die Waffen mit zwei mittelschweren Lasern im linken Arm und doppelten 15er-Raketenlafetten im rechten Arm und an beiden Torsoseiten ersetzte.

Seit Blakes Wort im Jahre 3068 die CMW-Werke eingenommen haben, haben die Techniker des Worts das Design COM-7S überarbeitet, um ihre Variante COM-7B zu produzieren. Diese Version ersetzt den KSR-Werfer und das Artemis-System durch ein Paar normaler KSR-Werfer, einen mittelschweren Extremreichweitenlaser und ein Paar Flammer, und verwendet ein kleines Cockpit. Die so frei gemachten Tonnen erlauben es diesem Modell, vier Sprungdüsen hinzuzufügen und die Panzerung aufzuwerten, was den *Commando* beweglicher und robuster denn je macht. Er wird so zu einem perfekten Mech, um die verbliebenen Lyranischen Streitkräfte und die Bradford-Familie zu jagen, deren Widerstand die vollständige Blakisten-Übernahme von Coventry bis heute verhindert hat.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Hauptmann Larry Schuester: Schuester, der selbstständigen Dienst abseits der 24. Lyranischen Garde verrichtete, war auf Coventry und half bei dem Wiederaufbau der Coventry Provinz-Miliz, als Blakes Wort 3068 angriff. Während des ersten Gefechts wurde Schuester aus zwei schwereren Mechs geschossen, und Ende 3069 wurde ihm ein geborgener COM-7S (dem er den Spitznamen „*Gloria*" gab) zugewiesen. Seitdem hat er an der Spitze seiner Widerstands-Kompanie, Schuester's Sunday Soldiers genannt, zahlreiche Erkundungsüberfälle geleitet. Das letzte Mal hörte man von ihm 3071, als er die Soldiers in einen wagemutigen Angriff auf ein Kriegsgefangenenlager der Blakisten führte, das in der Nähe der Ruinen von Port Lawrence lag.

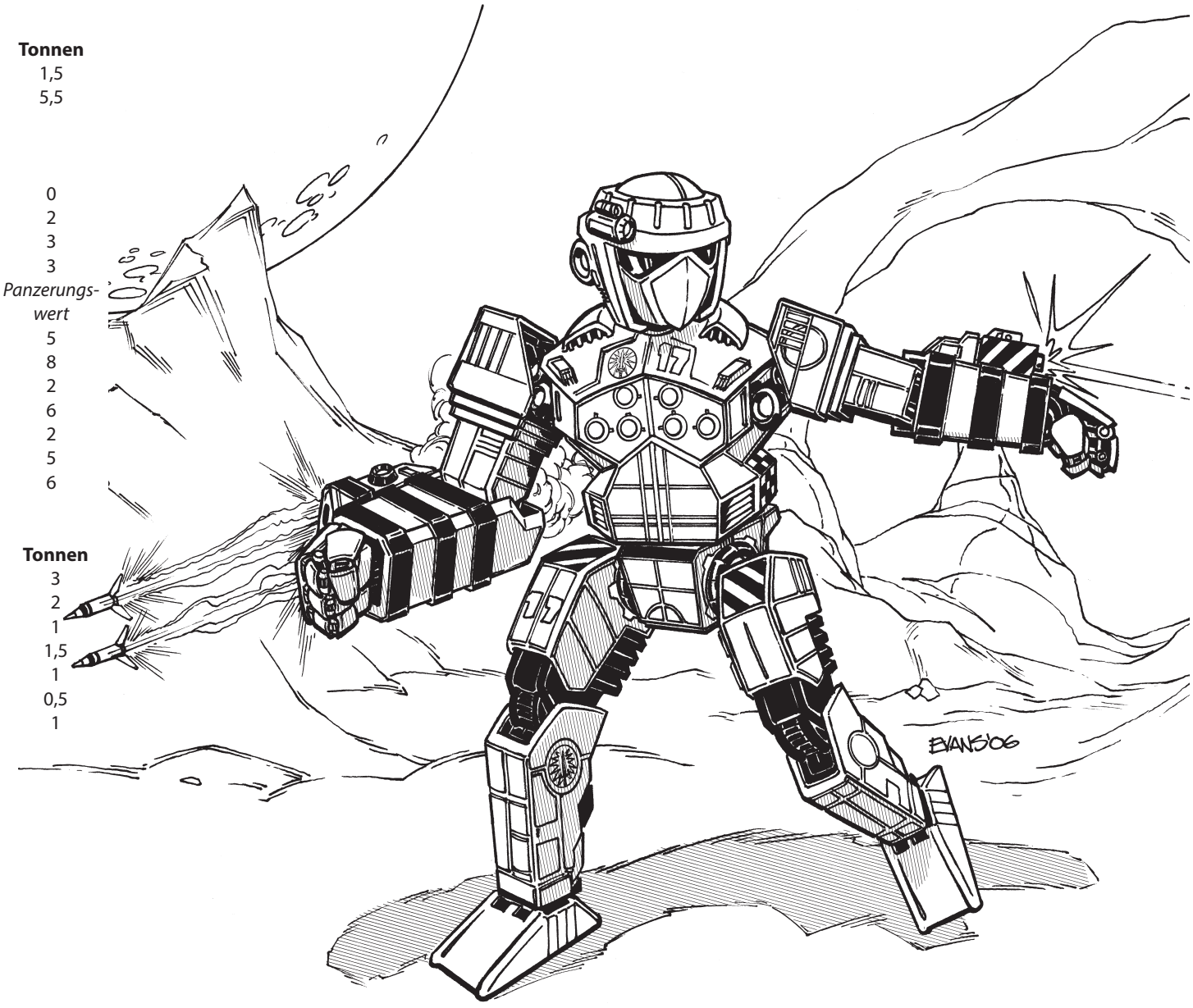
Kommandant Bono Duganmare: Kommandant Duganmare ist kein protziger Held. Er diente bei den 21. Skye Rangers, wo ihm die undankbare Aufgabe zugewiesen wurde, neue Rekruten in Form zu bringen. Sein Erfolg brachte ihm und seinem „*Death's Knell*" nach dem Vierten Nachfolgekrieg eine Versetzung in den angesehenen Nagelring auf Tharkad ein, wo er das Trainingsprogramm für leichte Mechs anführt.

COM-5S COMMANDO

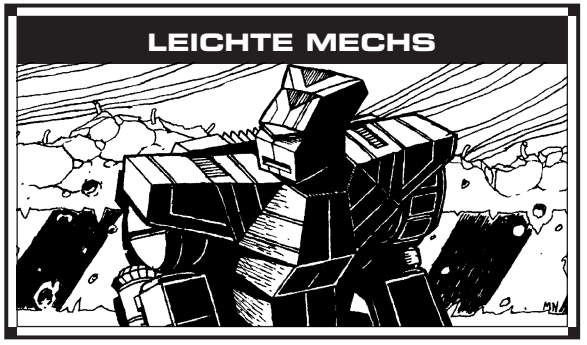
Typ: **Commando**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 25
Kampfwert: 557

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	150	5,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	53	3
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	5
Torso-Mitte	8	8
Torso-Mitte (Rücken)		2
R/L Torso	6	6
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	4	5
R/L Bein	6	6

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
KSR-6	LT	2	3
Munition (KSR-6) 30	RT	2	2
Artemis-IV-FLS	LT	1	1
Blitz-KSR-2	RA	1	1,5
Munition (Blitz-KSR-2) 50	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Mittelschwerer Laser	LA	1	1



FLC-4P FALCON



Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Duralyte 296
Reaktor: GM 180
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: PRS-60
Sprungreichweite: 150 Meter
Panzerung: StarGuard Type II
Bewaffnung:
1 Mittelschwerer Magna-400P-Impulslaser
2 Leichte Omnicron-1000-Laser
1 SureFire 444-Raketenabwehrsystem
Hersteller: Blackwell Industries
Hauptherstellungsort: Outreach
Kommunikationssystem: Garret T20C
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dynatec 150A

ÜBERSICHT

Früh im Jahre 3060 arrangierten die Wolf Dragoons einen Deal mit Blackwell Industries, bei dem es sich um die Produktion mehrerer Mechdesigns exklusiv für die Dragoons drehte. Der Fertigungsvertrag sollte die schwindende Zahl seltener Designs ersetzen, die die Dragoons 3005 in die Innere Sphäre mitgebracht hatten. Zwar begann der FLC-4P *Falcon* sein Dasein als Feld-Modifikation bestehender *Falcons*, doch wurde er der erste der BattleMechs, die unter dem Blackwell-Vertrag gebaut wurden.

EIGENSCHAFTEN

Mit seiner Höchstgeschwindigkeit von 97 km/h und einer Sprungreichweite von 150 Metern war der *Falcon* für die Standards des Jahres 3005 schnell, doch wird heute selbst der aufgerüstete FLC-4P von den technologisch fortschrittlicheren Designs in seine Schranken verwiesen. Im Gegensatz zu seinen modernen Konkurrenten ist der *Falcon* nicht mit einem zerbrechlichem leichten oder extraleichten Fusionsreaktor ausgerüstet, um Gewicht für mehr Bewaffnung frei zu machen.

Das Modell 4P ersetzte den ursprünglichen mittelschweren Laser des *Falcon* durch einen treffsichereren mittelschweren Impulslaser. Um die immer offensichtlicher werdende Schwäche der langsamen Grundgeschwindigkeit zu kompensieren, wurden die zwei originalen Reginald Anti-Infanterie-Maschinengewehre Mk. IV durch ein Surefire-Raketenabwehrsystem ersetzt. Ein Paar leichter Omnicron-1000-Laser rundet die Bewaffnung des *Falcon* ab. Allerdings sind dieses Waffenarsenal und das Geschwindigkeitsprofil des *Falcon* vergleichbar mit älteren BattleMech-Designs, die 10 Tonnen leichter sind. Nur das Raketenabwehrsystem und die sechs Tonnen StarGuard-Panzerung setzen den *Falcon* von leichteren Verwandten wie dem WSP-1A ab, da er viel mehr Schaden wegstecken und dennoch einsatzfähig bleiben kann.

EINSATZ

Wenn Blackwell auch von einem Exklusivvertrag bezüglich des FLC-4P gebunden war, so stellten sie doch die Variante 5P her, um den leichten BattleMech-Markt zu erobern. Der kostengünstige und relativ kampfstarke 5P wurde an alle interessierten Parteien verkauft, und war beliebt bei finanzschwachen Söldnereinheiten, die so ihre Truppen ausweiten konnten, ohne gewaltige Summen für extraleichte Reaktoren oder leichte, fortschrittliche Rümpfe ausgeben zu müssen. Es ist vielleicht ironisch, dass viele dieser *Falcons* von den TempTown-Söldnern gekauft wurden, die sich Colonel Waco bei der Zerstörung von Harlech anschließen sollten.

Die Schlacht um Harlech behinderte weder Produktion noch Verkauf des *Falcon* in Blackwells Fabrikanlagen auf Outreach, doch die Antwort der Blakisten für den Dragoon-Angriff auf den Mars machte das wieder wett – Blackwell Industries Outrech-Fabriken wurden während des langwierigen Orbitalbombardements der Blakisten zerstört. Es gibt Gerüchte, dass Blakes Wort einen Teil der Blackwell-Fabriken wieder aufgebaut hat und einige Mechs produziert, darunter auch *Falcons*, doch sind diese Berichte nicht bestätigt. Der Original-*Falcon* wurde in so großer Stückzahl gebaut, dass „neue" Sichtungen nur Mechs sein könnten, die vor der zweiten Attacke von Blakes Wort auf Outreach produziert worden waren.

VARIANTEN

Zusätzlich zum Modell 4P stellte Blackwell Industries zwei Varianten her, eines für den allgemeinen Militärmarkt und eine exklusiv für die Wolf's Dragoons. Die erste war ein allgemeines *Falcon*-Upgrade auf die neueste Technologie, das im Jahre 3065 veröffentlicht wurde. Dieses Modell, als 5P bekannt, trägt einen mittelschweren Impulslaser und zwei mittelschwere Extremreichweitenlaser, die einem Feuerleitcomputer unterstehen. Das Raketenabwehrsystem wurde gestrichen und der Reaktor durch eine leichte Version ersetzt, um Platz für ein MASC-System zu schaffen, damit der *Falcon* die Chance hatte, sich mit den schnelleren, modernen BattleMechs seiner Gewichtsklasse anzulegen.

Die zweite Version nutzt Clantechnologie, auch wenn sie den Rumpf des Modells 4P erhalten hat. Der 6C wird ausschließlich von den Wolf's Dragoons eingesetzt, und ersetzt die 12 Standard-Wärmetauscher durch 10 Doppel-Wärmetauscher und rüstet alle Waffen auf Clanmodelle um. Diese mächtigen Waffen sind alle einem Feuerleitcomputer unterstellt. Der mittelschwere Laser wurde durch einen schweren ER-Laser ersetzt, die leichten Laser ebenfalls auf Extremreichweiten-Modelle aufgewertet. Statt der normalen Panzerung wird Ferrofibrit verwendet, um die Überlebensfähigkeit des Mechs zu verbessern. Unglücklicherweise hat nur eine Handvoll dieser Modelle die Schlacht von Outreach überlebt, und die meisten befinden sich nun in den Händen der Blakisten.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

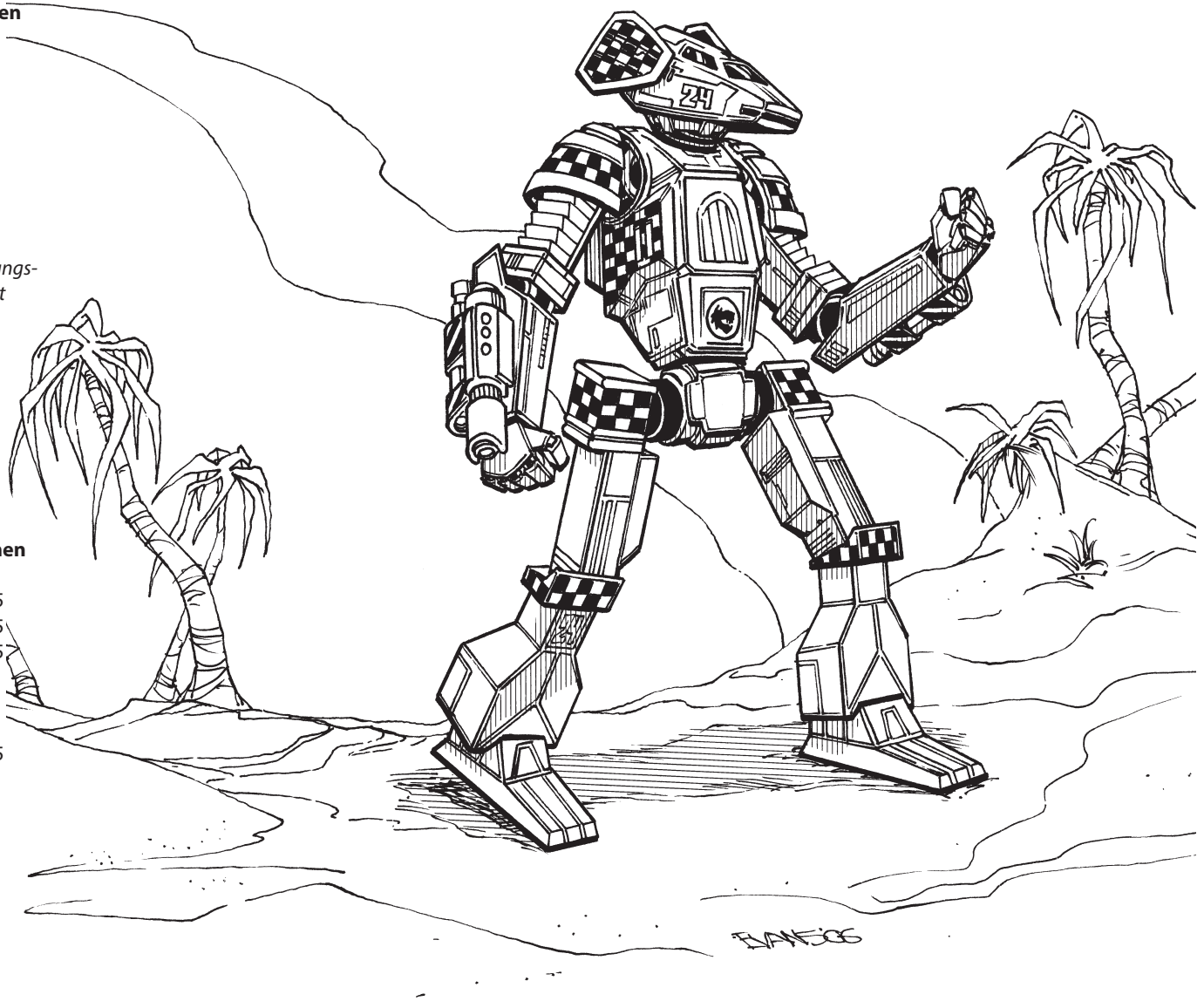
Leutnant Elton Rice: Elton Rice war ein unabhängiger MechKrieger, der angeworben wurde, um bei der Schlacht von Harlech bei Waco zu dienen. Seine vorherigen Erfahrungen bei den VCS erlaubten ihm, eine schwere Lanze bestehend aus fünf weiteren unabhängigen MechKriegern anzuführen. Zwar hatten Rice und seine Lanze kein Problem damit, einen Vertrag anzunehmen, der sie zwang, gegen die Dragoons zu kämpfen, doch fanden sie keinen Gefallen daran, zu welchen Extremen einige der TempTown-MechKrieger griffen. Rice und seine Lanze ließen ihren Vertrag gegen die Dragoons fallen, und verteidigten stattdessen Tausende von Zivilisten, die sich in ein großes Bürogebäude zurückgezogen hatten. Diese Heldentat kostete Rices Lanze all ihre BattleMechs, und einige von ihnen verloren auch ihr Leben.

FLC-4P FALCON

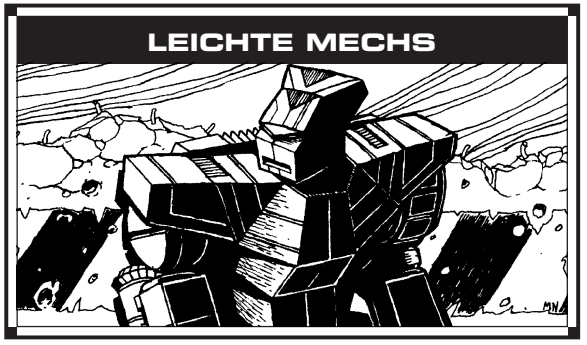
Typ: **Falcon**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 30
Kampfwert: 649

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		3
Reaktor:	180	7
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	12	2
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	96	6
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
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	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Mittelschwerer Impulslaser	RA	1	2
Leichter Laser	RA	1	0,5
Leichter Laser	LA	1	0,5
Raketenabwehrsystem	LT	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 12	RT	1	1
Sprungdüsen	RT	2	1
Sprungdüsen	LT	2	1
Sprungdüse	TM	1	0,5



FFL-4B FIREFLY



Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Earthwerks Firefly
Reaktor: GM 150
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Lexington Lifters
Sprungreichweite: 120 Meter
Panzerung: StarSlab/1 mit CASE
Bewaffnung:
3 Mittelschwere Martell-Laser
1 Coventry Five-Tube-LSR-5
1 Surefire 444-Raketenabwehrsystem
Hersteller: Coventry/Earthwerks Combine
Hauptherstellungsort: Terra (zerstört 2779)
Kommunikationssystem: Datcom 18
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Radcom TXX

ÜBERSICHT

Der *Firefly*, der im 27. Jahrhundert zum ersten Mal eingesetzt wurde, gehörte in seinen späteren Jahren zu den leichten Standard-Mechs der SBVS. Er ist zwar langsam, wenn man ihn mit anderen Mechs seiner Gewichtsklasse vergleicht, doch dafür ist er gut gepanzert und bewaffnet. Oft war er der Amboss, an dem die Scout-Einheiten der Gegner zerschmetterten. Exemplare des Mechs fand man in den Heeren aller Häuser, doch nicht in der gleichen Menge wie in den SBVS. Am Ende des Zweiten Nachfolgekriegs waren alle zerstört, abgesehen von Gerüchten über vereinzelte Exemplare in der Peripherie.

Das Wiedererscheinen des Designs bei den Wolf's Dragoons zu Beginn des 31. Jahrhunderts führte zu einigem Stirnrunzeln, doch wurde klar, wo die *Fireflys* herkamen, als die Clanherkunft der Dragoons ans Licht kam. Das Erscheinen einer kleinen Zahl von *Fireflys* in den Truppen der ComGuards in den 3040ern führte zu einer ähnlichen Reaktion. [Anmerkung des Herausgebers: Auch wenn das Design technisch gesehen in den Sternenbund-Abschnitt dieses Werks gehört, so rechtfertigt doch seine heutige Assoziation mit den Dragoons seine Aufnahme in diesem Abschnitt.]

EIGENSCHAFTEN

Eine *Firefly*-Feld-Modifikation begann in den späten 3040ern bei den Wolf's Dragoons aufzutauchen, als sie sich für den Ansturm der Clans vorbereiteten, von dem sie bereits wussten, dass er kommen würde. Das Upgrade war sehr eingeschränkt, da es die Überlebensfähigkeit des *Firefly* erhöhen sollte, dabei aber auf Feuerkraft verzichtete. Ein Raketenabwehrsystem ersetzte drei der leichten Laser des 4A (seltsamerweise weist der rechte Arm einen „falschen" Raketenabwehr-Anschluss auf), und ein CASE anstelle des vierten Lasers verringerte die Wahrscheinlichkeit von katastrophalen Beschädigungen im Munitionsvorrat des Raketenabwehrsystems. Die LSR-Munition wurde aber nicht auf die selbe Art geschützt, da das eine zu umfassende Neukonstruktion des Rumpfs nötig gemacht hätte. Aber selbst mit seiner verringerten Feuerkraft bleibt der *Firefly* ein gut bewaffneter Mech für seine Gewichtsklasse, der sowohl auf kurze als auch auf mittlere Entfernung kampfstark ist.

EINSATZ

Die Dragoons setzten den *Firefly* als das Rückgrat ihrer leichten Mechformationen ein, um ihnen sowohl Feuerkraft als auch Stabilität zu verleihen. Trotz ihrer relativ niedrigtechnologischen Systeme schlugen sich die *Fireflys* wacker auf Luthien und in einer Reihe anderer Schlachten zwischen Dragoons und Clans. Ihre Anzahl wurde aber im Lauf der Jahre stetig verringert, und zu der Zeit, als die Kämpfe auf Outreach begannen, hatten die Dragoons kaum mehr ein halbes Dutzend des Modells 4B im Einsatz. Geschichten über fortschrittliche Modelle, die nach der Zerstörung von Harlech aufgetaucht sein sollen, scheinen die Gerüchte über eine groß angelegte Produktion des *Firefly* zu bestätigen, doch warum solche aufgerüsteten Modelle nicht vorher zum Einsatz kamen, ist nicht ganz klar.

Alle Invasionsclans setzen in ihren zweiten Schlachtreihen fortschrittliche Versionen des *Firefly* ein.

VARIANTEN

Die wenigen ComGuard-*Fireflys* unterscheiden sich deutlich von der Dragoon-Konfiguration und haben die Bezeichnung 4C erhalten. Diese Version verwendet ein Skelett aus Endostahl und einen extraleichten Reaktor, und mit dem frei gewordenem Raum rüsten sie die Laserwaffen auf Impulsvarianten auf. Doppel-Wärmetauscher erlauben den ComStar-*Fireflys* die aufgerüsteten Waffen effektiv einzusetzen, wie sie bei Operation Bulldogge gegen die Clans unter Beweis gestellt haben.

Die neue Dragoon-Variante – Bezeichnung 4D – verbessert das aufgerüstete Modell. Die Version bewahrt das Design des 4B und setzt auf Ferrofibritpanzerung, ein Endostahl-Skelett und einen leichten Reaktor. Mit dem freien Raum werden die Laserwaffen auf Extremreichweiten-Modelle aufgerüstet und ein Artemis-Feuerleitsystem für den LSR-Werfer eingebaut. Anders als die ComStar-Variante verzichtet der 4D auf Doppel-Wärmetauscher, doch erlaubt die Integration zweier zusätzlicher Standard-Wärmetauscher dem Mech, seine Waffen voll zu nutzen.

Eine fortschrittliche Variante des *Firefly*, die von den Clans verwendet wurde, folgt einem radikal anderen Pfad. Sie nutzt Doppel-Wärmetauscher und Endostahl, ersetzt aber alle Laserwaffen des 4A durch leichte ER-Laser und mittelschwere Impulslaser. Ein KSR-2-Werfer ersetzt die Langstreckenraketen des 4A, was das Modell des Sternenbunds, das viele Aufgaben übernehmen konnte, in einen leichten Nahkämpfer verwandelt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

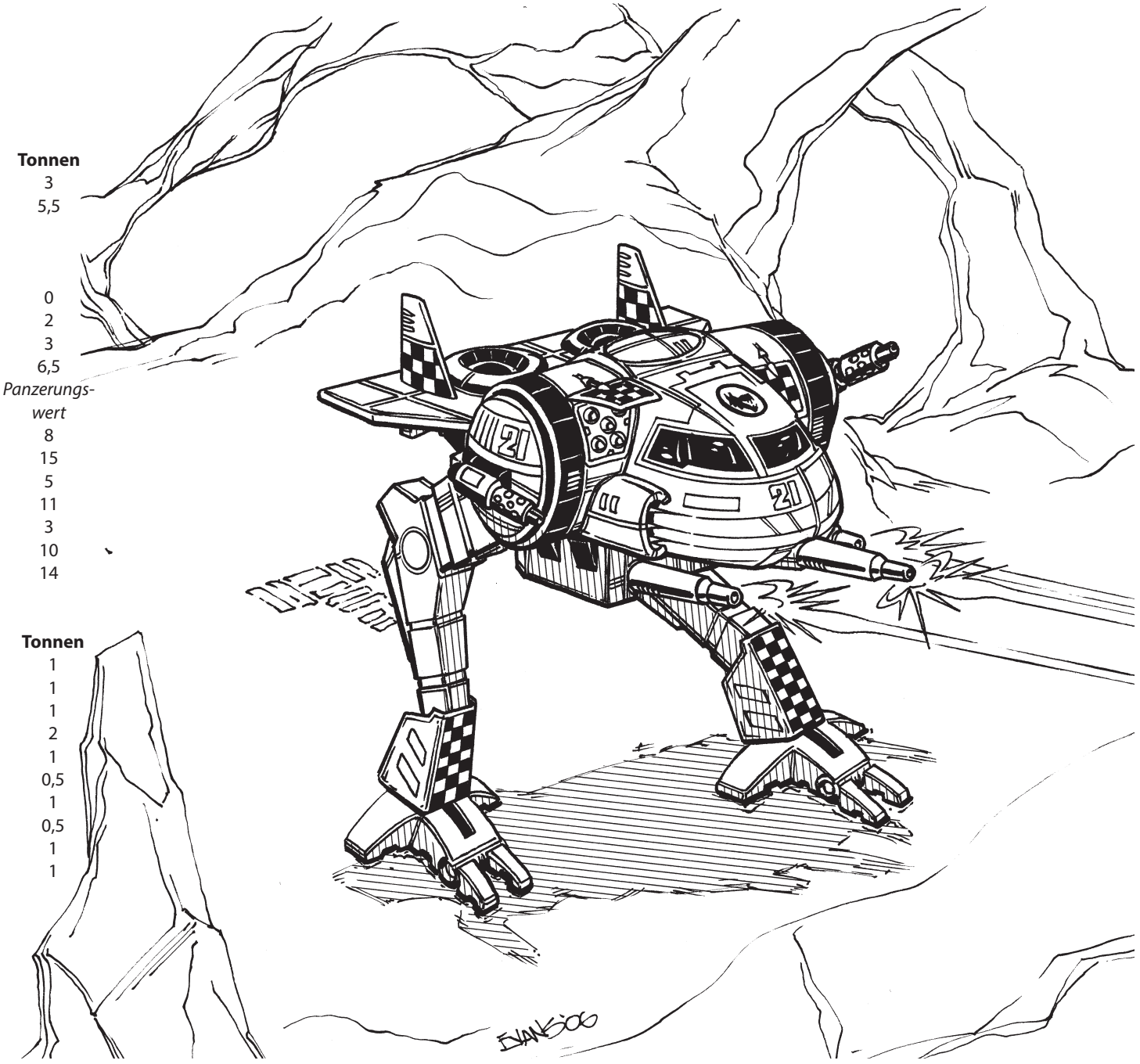
Leutnant James Reynolds: Wie ein Unruhestifter wie James „Little Jimmy" Reynolds es schaffen konnte, einen *Firefly* in die Finger zu bekommen, noch dazu ein fortschrittliches Clanmodel, ist ein Geheimnis, das Banditenjäger in der Peripherie im Lauf des letzten Jahrzehnts nicht losgelassen hat. Zusammen mit seiner kleinen Piratentruppe hat Reynolds sowohl die Clans auch das Draconis-Kombinat seit etwa 3060 geplagt (das Datum läßt viele vermuten dass Reynolds, oder zumindest seine Ausrüstung, von den gefallenen Nebelpardern stammt). Es gelang ihm, den Bemühungen der VSDK und der Geisterbären zu entgehen, die versucht haben, die Bedrohung auszuschalten. Reynolds hat es immer geschafft, seinen Jägern einen Schritt voraus zu sein, und dabei dennoch sein Lebensziel zu verfolgen: Profit. Die Geisterbären haben angeblich Verbindungen zwischen Reynolds und einer Handelseinrichtung des Clans Diamanthai entdeckt, doch der kaufmännische Clan hat jegliche Schuld an den Piratenaktivitäten von sich gewiesen, da ihre Handelseinrichtungen, wie sie sagen, auf der Basis von Bona Fide operieren.

FFL-4B FIREFLY

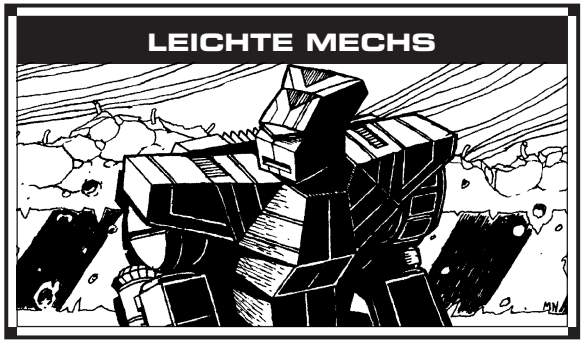
Typ: **Firefly**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 30
Kampfwert: 870

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		3
Reaktor:	150	5,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	104	6,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	8
Torso-Mitte	10	15
Torso-Mitte (Rücken)		5
R/L Torso	7	11
R/L Torso (Rücken)		3
R/L Arm	5	10
R/L Bein	7	14

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Mittelschwerer Laser	TM	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
LSR-5	RT	1	2
Munition (LSR) 24	LT	1	1
Raketenabwehrsystem	LA	1	0,5
Munition (RakAbwehr) 12	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüsen	RB	2	1



JVN-10P JAVELIN



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:
1 Arrowlite KSR-6-Raketenlafette
2 Hovertec Blitz-KSR-2-Lafetten
Hersteller: Jalastar Aerospace
Hauptherstellungsort: Panpour
Kommunikationssystem: Garret T10B
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dynatec 128C

ÜBERSICHT

Der *Javelin*, zuerst Mitte des 28. Jahrhunderts für den Export an die Sternenbund-Mitgliedsstaaten produziert, wurde als Scout-Mech entworfen, der genug Panzerung und Mobilität aufweisen sollte, um unerwartete Begegnungen zu überstehen. Gleichzeitig sollte er genug Schlagkraft besitzen, um Verfolger abzuhalten. Die Vereinigten Sonnen wurden der größte *Javelin*-Kunde bei Stormvanger Assemblies. Sie hatten den *Javelin* zu Beginn des Zweiten Nachfolgekriegs in fast all ihre BattleMech-Regimenter ihrer Streitkräfte integriert.

Auch wenn Stormvanger Assemblies seit Jahrhunderten nicht mehr existiert, da sie den Amaris-Coup nicht überlebt haben, bleibt der *Javelin* auf den heutigen Schlachtfeldern nach wir vor präsent, weil die Armee der Vereinigten Sonnen den Mech so sehr schätzte. Sie schätzten ihn tatsächlich so sehr, dass Jalastar Aerospace 3055 eine neue Produktion des Mechs startete, auf Anweisung des Führungsstabs der VCS.

EIGENSCHAFTEN

Verglichen mit anderen Scout-Mechs ist der *Javelin* sicherlich nicht der schnellste oder beweglichste, aber das sollten auch niemals seine Stärken sein. Der *Javelin* war von Grund auf ein Kompromiss zwischen Geschwindigkeit und Feuerkraft. Dieser Kompromiss war es, der ihm erlaubt hat, so lang und so erfolgreich im Einsatz zu bleiben.

Dieser leichte Mech kann Geschwindigkeiten von fast 100 Kilometern pro Stunde aufrechterhalten und hat eine Sprungreichweite von 180 Metern, und hat somit die Beweglichkeit, die notwendig ist, um seine Erkundungsaufgaben zu erfüllen und dabei die meisten schwereren BattleMechs und Fahrzeuge auf den heutigen und vergangenen Schlachtfeldern auszumanövrieren. Zwar ist er nur mit vier Tonnen konventioneller StarGuard-Panzerung ausgestattet, doch bis vor einigen Jahren war das mehr als genug, um einen Hinterhalt oder Beschuss auf der Flucht zu überstehen und sicher in die eigenen Reihen zurückzukehren.

Der *Javelin* war ursprünglich mit einem Paar Arrowlite-KSR-6-Lafetten ausgestattet, doch wurde eine von beiden ersetzt, als der Mech während des BattleMech-Aufrüstungsprogramms der VCS in den späten 3040ern eine Überholung erfuhr. Es ist ein Beweis für die Qualitäten des *Javelin*, dass er nur leicht verbessert werden musste – zwei LosTech-Blitz-KSR-2-Raketensysteme ersetzten eine der KSR-6-Lafetten. So wurde der *Javelin* zu einem munitionseffizienteren Design.

EINSATZ

Javelins wurden in fast jedem AVS-Regiment seit der Zeit vor dem Amaris-Bürgerkrieg zum Einsatz gebracht. Tatsächlich ist der Mech bei MechKriegern der Inneren Sphäre fast gleichbedeutend mit dem Militär der Vereinigten Sonnen, so oft verwenden sie ihn.

Typischerweise führt der *Javelin* Scoutlanzen an, doch in Einheiten wie den den Davion Light Guards und der 1. FedSuns Armored Cavalry wird er auch mit anderen *Javelins* kombiniert, um hochbewegliche Kampflanzen zu bilden.

VARIANTEN

Zwar ist der *Javelin* ein erfolgreicher und bewährter Scoutmech, doch gibt es auch eine Reihe von LosTech-Varianten, die in den letzten zwanzig Jahren auf den Markt gekommen sind. Die erste ist stärker in die Scout-Richtung ausgelegt und zieht größeren Nutzen aus LosTech-Entwicklungen. Diese setzt Doppel-Wärmetauscher und Ferrofibritpanzerung ein, verzichtet auf alle Rakettenlafetten und ersetzt sie mit KSR-4-Werfern. Außerdem wird eine Beagle-Sonde und ein Wächter-Störsender installiert. Die zweite Variante, eine Version des sogenannten „Kampf-*Javelins*", erschien nach dem Clankrieg, als viele *Javelins* aufwendige Reparaturen benötigten. Sie setzt ebenfalls auf Doppel-Wärmetauscher und Ferrofibritpanzerung, doch tauscht er die Standardbewaffnung durch sieben mittelschwere Laser aus – diese waren normalerweise nach anderen Mechüberholungen im Überschuss vorhanden - und verbaut eine zusätzliche Tonne Panzerung.

Die heutigen Produktionsmodelle des *Javelin* sind der JVN-11D und 11F. Der Mech wurde von Grund auf neu konzipiert, mit einem leichteren Endostahl-Rumpf und einem extraleichten Fusionsreaktor und kann somit volle 11 Tonnen Bewaffnung tragen. Der 11D verknüpft drei mittelschwere ER-Laser und zwei mittelschwere Impulslaser mit einem Feuerleitcomputer aus NAIW-Fertigung und einem Wunderland-K^3-Dienermodul. Der neu eingeführte 11F ist ein Technologie-Vorführmodell, das eine eroberte Kurzlauf-PPK aus dem Kombinat und zwei 3er-Maschinengewehrlafetten verwendet. Beide sind für den Nahkampf ausgelegt, aber nur der 11D existiert in den AVS in nennenswerter Stückzahl.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sergeant-Major Riko Li: MechKrieger Riko Li war ein vom Glück verlassener Söldner, der seinen Weg in die konstant vom Glück verlassenen Wilson's Hussars gefunden hatte, als Blakes Wort, in Vorbereitung des Heiligen Kriegs, Fletcher angriff. Irgendwie überlebten die Söldner das Blutbad, und Li wurde im Nachhinein der Beitritt zu den 8. Syrtis Fusiliers angeboten – wo er und sein „*Okey-Dokey*" seitdem dienen.

Timothy „Tito" Brenn: Der ehemalige VCS-Leutnant „Tito" Brenn verließ mit seinem *Javelin* seine Truppe ohne Erlaubnis, als Operation Guererro die Mark Sarna in die Chaosmark verwandelte. Für die letzten fünfzehn Jahre bot er seine Dienste als Leibwächter und Kämpfer an alle kleinen Barone an, die ihn bezahlen konnten. Am Ende landete er im Calderon-Protektorat, wo er für die letzten vier Jahre als Kompanieführer in der 2. Taurian Pride diente.

JVN-10P JAVELIN

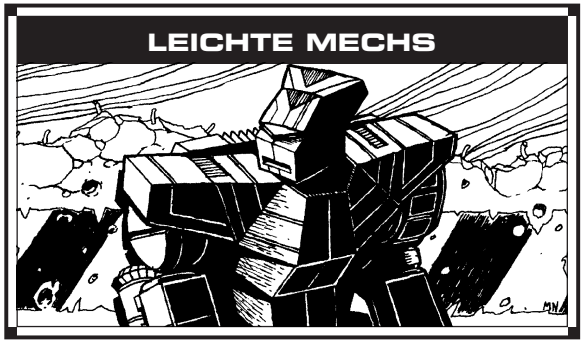
Typ: **Javelin**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 30
Kampfwert: 590

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		3
Reaktor:	180	7
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR) 15	RT	1	1
2 Blitz-KSR-2	LT	2	3
Munition (Blitz-KSR-2) 50	LT	1	1
Sprungdüsen	TM	2	1
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1



SDR-7M SPIDER



Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Crucis-II Deluxe Endostahl
Reaktor: Pitban 240
Reisegeschwindigkeit: 86 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 129 km/h
Sprungdüsen: Rawlings 75
Sprungreichweite: 240 Meter
Panzerung: Kallon FWL Spezial Ferrofibritpanzerung
Bewaffnung:
2 Mittelschwere Tronel-XII-Impulslaser
Hersteller: Nimakachi Fusion Products Limited
Hauptherstellungsort: Tematagi (zerstört 3069), Lapida II
Kommunikationssystem: Omicron 4002 Networking Channel
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TRSS Eagle Eye

ÜBERSICHT

Die Blaupausen des *Spiders*, der von Newheart Interstellar Industries für die Sondereinsatztruppen der SBVS entwickelt wurde (wie beispielsweise für die Blackhearts) gehörten zu jenen, die von der Liga Freier Welten aus der zusammenbrechenden Terranischen Hegemonie geborgen werden konnten. Da das MLFW schwere Verluste an der lyranischen und capellanischen Front erlitt, erhielten Nimakachi Fusion Products vom Ligaparlament den Auftrag, den *Spider* wieder zu produzieren. Im Austausch erhielten sie die notwendigen technischen Daten. Wie andere Hersteller auch, rüsteten Nimakachi ihr Design mit wiedererlangter Technologie auf. Zwar hatte die Liga Freier Welten nur geringes Interesse an einer aufgerüsteten Version, doch fand Nimakachi einen Markt, indem sie den Mech in andere Mächte der Inneren Sphäre exportierte, besonders ins Draconis-Kombinat. Nimakachis Werk auf Lapida II produziert ihren Signaturmech unter Vertrag mit den VSDK, während sie außerdem den *Venom* und *Bishamon* herstellen.

EIGENSCHAFTEN

Der neue SDR-7M *Spider* verwendet eine innere Struktur aus Endostahl und Ferrofibritpanzerung, um für anständigen Schutz bei geringem Gewicht zu sorgen. Das Upgrade hat es Nimakachi erlaubt, die ursprünglichen mittelschweren Laser durch mittelschwere Tronel-XII-Impulslaser zu ersetzen. Dieses neue Arsenal ist treffsicher, hat aber nur eine geringe Reichweite, so dass der MechKrieger die Geschwindigkeit und Beweglichkeit des *Spider* nutzen muss, um in Kernschussweite zu kommen.

Was Nimakachi nicht verbessert hat ist das enge Cockpit des *Spiders*. Da der Mech keinen Platz für einen Schleudersitz hat, müssen MechKrieger das Cockpit aus eigener Kraft verlassen.

EINSATZ

Haus Kurita, die im Angesicht der Bedrohung durch die Clans unter einem fatalen Mangel an Produktionsmöglichkeiten für leichte Mechs litten, weiteten hektisch ihre verbleibenden Produktionsanlagen aus und schauten sich jenseits ihrer Grenzen nach den Waffen um, die sie brauchten, um die VSDK wieder aufzubauen und aufzurüsten. Glücklicherweise für die VSDK konnte Nimakachi in beiden Punkten Unterstützung bieten, dank ihrer lokal produzierten Designs und ihrer Möglichkeit, Mechs direkt aus den LFW-Fabriken zu importieren. Die VSDK haben ihre inländisch und von den Marik gebauten *Spiders* neben selbst entworfenen Designs wie *Jenner*, *Hitman* und *Kabuto* eingesetzt.

Als sich Blakes Wort im Jahre 3058 auf ihren Versuch vorbereitete, die Kontrolle über Terra zu ergreifen, kauften sie mehrere *Spiders*, um ihre Truppen zu stärken. Viele dieser Mechs haben später ihren Weg in die Ränge von Söldnerkommandos gefunden, die den Blakisten in ihrem immer größer werdenden Protektorat dienen.

VARIANTEN

Die VSDK haben mehrere ihrer *Spiders* modifiziert, so dass sie als Teil ihrer K^3-Netzwerke dienen können. Der SRD-C ersetzt einen Impulslaser durch einen mittelschweren Standard-Laser und fügt eine K^3-Dienereinheit hinzu.

Die wenigen SDR-7M, die das MLFW gekauft hat, wurden im Feld modifiziert. Diese Version, Kennung SDR-8M, verwendet anstelle der normalen Wärmetauscher Doppel-Wärmetauscher.

3067 kündigte Nimakachi an, dass sie den *Spider* neu gestalten wollen – zweifelsohne inspiriert von dem Erfolg, den andere Hersteller mit überarbeiteten Versionen ihrer klassischen Designs hatten. Der SDR-7K verwendet einen leichten Reaktor und Doppel-Wärmetauscher und erhöht die Panzerung auf über 5 Tonnen. Das neue Design hat es den Technikern von Nimakachi außerdem erlaubt, das Cockpit zu modifizieren, so dass Platz für einen Schleudersitz geschaffen werden konnte.

Eine Variante des SDR-7K, der SDR-7K2, verfügt nur über fünf Tonnen Panzerug, und die Sprungweite wurde auf 210 Meter verringert. Diese Version, ausgestattet mit einem Sunbeam-Extremreichweitenlaser von Diverse Optics, ist eindeutig als Scoutjäger konzipiert.

Eine weitere Variante des 7K – der 7KC – tauchte 3070 auf, nachdem Nimakachis Tematagi-Fabrik zerstört worden war. Die Version schafft Platz für eine PPK und eine K^3-Dienereinheit, indem sie auf die Impulslaser verzichtet.

Nimakachi verwendete den *Spider* zudem als Basis für ihreren schwereren BattleMech *Venom*.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Leutnant Fargo Hambelton: Hambelton, der seit 20 Jahren im aktiven Dienst ist, ist der oberste Scout des 2. Bataillons der Hsien Hotheads. Als Brenn Twohy im Jahre 3067 Hsien einnahm, die Heimatwelt seiner Ahnen, spielten Hambelton und seine Scout-Lanze eine entscheidende Rolle darin, Gael's Grinders in die Knie zu zwingen.

Hambelton ist zwar nicht der beste Schütze, doch hat seine Begabung, seine jahrelange Erfahrung an andere weiterzugeben, viel zum momentanen Auftrag der Hotheads beigetragen, die neu gegründete Protektoratsmiliz von Blakes Wort zu trainieren. Als er erfuhr, dass er (und die übrigen Hotheads) für ihre Unterstützung des Wortes als Gesetzlose gebrandmarkt worden waren, bemerkte Hambelton nur mit dem ihm eigenen Pragmatismus, dass er nur seinen Gehaltsscheck verdiente.

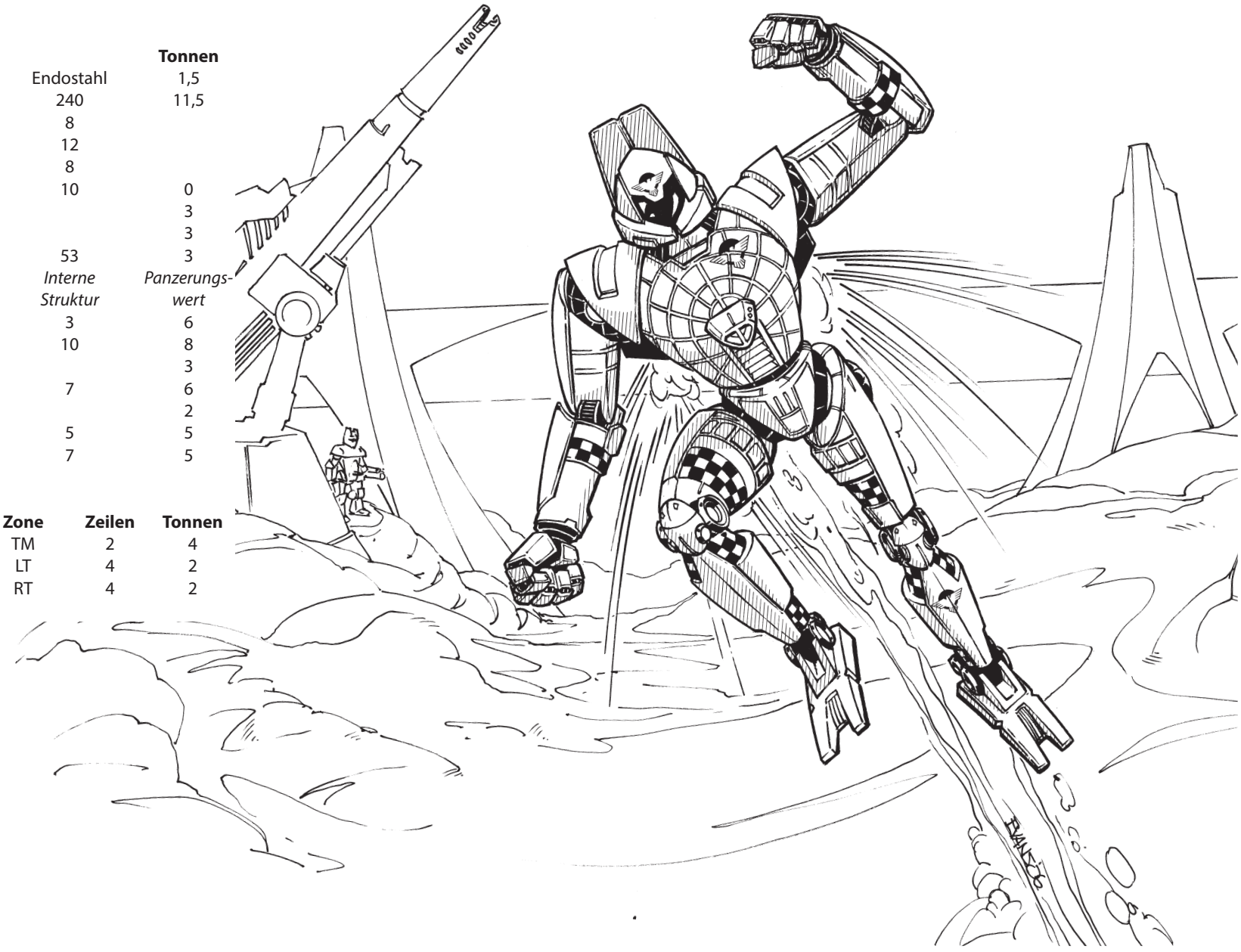
Chu-i Niko Vester: Vester, der als einer der besten Mechpiloten für leichte Mechs der VSDK gilt, gehörte zu den wenigen Überlebenden der Vernichtung der 9. Pesht Regulars in den Anfangswellen der Clan-Invasion im Jahre 3050. Vester entkam dem Ansturm der Nebelparder und wurde den 4. Pesht Regulars zugewiesen. Ausgerüstet mit einem *Spider* aus LFW-Herstellung lieferte er später eine virtuose Vorstellung gegen die 2. Bear Regulars auf Kiamba.

SDR-7M SPIDER

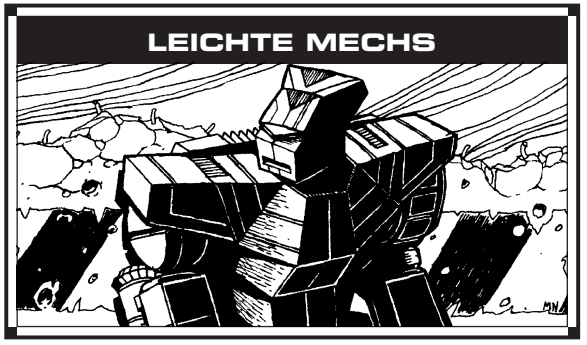
Typ: **Spider**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 30
Kampfwert: 621

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	240	11,5
BP Gehen:	8	
BP Rennen:	12	
BP Springen:	8	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	53	3
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	6
Torso-Mitte	10	8
Torso-Mitte (Rücken)		3
R/L Torso	7	6
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	5	5
R/L Bein	7	5

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
2 Mittelschwere Impulslaser	TM	2	4
Sprungdüsen	LT	4	2
Sprun gdüsen	RT	4	2



UM-R63 URBANMECH



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 Medium
Bewaffnung:
1 Mydron Excel-LB-10-X-Autokanone
1 Leichter Magna-200P-Impulslaser
1 Leichter Harmon-Laser
Hersteller: Orguss Industries
Hauptherstellungsort: Marcus (zerstört 2837)
Kommunikationssystem: Dalban Interact
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban Urban

ÜBERSICHT

Die Nachfolgerstaaten reservierten den bescheidenen *UrbanMech*, der dafür konzipiert worden war, die Städte des Sternenbunds zu verteidigen, für den Garnisonsdienst. Daher entging er, im Gegensatz zu vielen Designs seiner Zeit, dem Gemetzel der Nachfolgekriege. Selbst nach der Zerstörung von Orguss Industries blieben viele *UrbanMechs* im Dienst. Oft wurde der leichte BattleMech ignoriert, wenn es um Upgrades ging, aber in der Konföderation Capella arbeiteten die SKC verzweifelt daran, die wenigen BattleMechs zu überarbeiten, die den katastrophalen Vierten Nachfolgekrieg überlebt hatten. Dabei erfuhr selbst der schlichte *UrbanMech* ein Upgrade.

EIGENSCHAFTEN

Die übliche Capella-Feld-Modifikation ersetzt die Imperator-B-Autokanone durch eine Mydron Excel-LB-10-X, was die Reichweite und Treffsicherheit des *UrbanMech* verbessert. Diese leichtere Waffe erlaubt es, einen leichten Magna-200P-Impulslaser zur Infanteriekontrolle zu ergänzen. Diese beiden Veränderungen verbessern die Fähigkeiten des *UrbanMechs* in seiner Rolle als Stadtverteidiger. Allerdings wurde die größte Schwäche des Desings, eine qualvoll niedrige Geschwindigkeit, nicht überarbeitet.

In städtischen Umgebungen schlägt sich der *UrbanMech* wacker, selbst wenn er es mit mittelschweren und schweren BattleMechs zu tun hat. Offenes Gelände ist aber eine ganz andere Geschichte – nur ein närrischer oder verzweifelter Kommandeur wird den Mech in Angriffsoperationen in solchen Umgebungen einsetzen.

EINSATZ

Die meisten *UrbanMechs* der Konföderation sind in der Konföderations-Reservekavallerie und in den Capella-Verteidigungsstreitkräften stationiert. Die St. Ives Lancer verfügen auch über eine Reihe von *UrbanMechs*, die in speziellen Stadtkampfeinheiten zusammengefasst wurden.

In anderen Teilen der Inneren Sphäre ist der *UrbanMech* normalerweise auf Milizformationen beschränkt. Die Mark-Capella-Miliz der Vereinigten Sonnen weist die höchste Konzentration des Designs außerhalb des Liao-Raums auf, da die Einheit vor allem aus erbeuteter Capella-Ausrüstung besteht.

VARIANTEN

Andere Reiche legen den Schwerpunkt auf andere Modifikationen, doch keine davon hat die schlechte Geschwindigkeit des *UrbanMech* behoben. Wenn auch die Technologie zum Einsatz eines leichteren Reaktors weiter verbreitet geworden ist, übersteigt eine solche Modifikation bei weitem das, was im Feld durchgeführt werden kann. Selbst die Konföderation Capella will nicht die Ressourcen investieren, die für ein solches Upgrade notwendig wären. Entsprechend haben aktuelle Feld-Modifikationen sich darauf beschränkt, mit der Bewaffnung und Panzerung zu spielen.

Haus Kuritas Feld-Modifikationen verzichten vollständig auf die Autokanone. Stattdessen setzt der UM-68 auf einen Shigunga MSR-30-Werfer und zwei Tonnen Munition. Die zusätzliche Kampfkraft durch diese Neubewaffnung war für den Clan Geisterbär bei der ersten Begegnung mit dem Mech eine böse Überraschung.

Die Liga Freier Welten nutzt in ihrem aufgerüsteten UM-69 eine Mydron Exell-Ultra-Autokanone Klasse 10. Wenn sie auch nur zehn Wärmetauscher trägt, ist die Hitze für dieses Modell selten ein Problem. Andererseits kann der gewaltige Appetit der Ultra-Autokanone das Zehnermagazin mit einer beunruhigenden Geschwindigkeit leeren. Selbst die Aufwertung der leichten Laser auf ER-Modelle trägt wenig dazu bei, den Feuerkraftverlust auszugleichen, wenn der karge Munitionsvorrat der Autokanone zu Ende geht. Die Modifikation ersetzt außerdem die Durallex-Panzerung durch fünf Tonnen Kallon-FWL-Spezial-Ferrofibritpanzerung.

Der UM-70, den man vor allem in der Mark Capella der Vereinigten Sonnen findet, ersetzt die Imperator-B durch eine Mydron Tornado-Multi-AK/5 und zwei Tonnen Munition. Anstelle eines leichten Impulslasers verfügt der UM-70 über einen mittelschweren Extremreichweitenlaser. Der im Arm montierte leichte Laser wird auf eine ER-Version aufgerüstet, und die Panzerung durch Ferrofibrit ersetzt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Leutnant Paul Wellseley: Paul, der Enkel der berühmten Patricia Wellseley, ist in die Fußspuren seiner hoch geschätzten Großmutter getreten und dient bei der St. Ives Armored Cavalry. Paul, der den Mech seiner Großmutter lenkt, hat schnell ihre eindrucksvolle Kampfbillanz übertroffen, als er gegen die SKC und ihre Peripherie-Verbündeten kämpfte, als sie sein geliebtes St.-Ives-Pakt verschlangen. Nach St. Ives' formeller Kapitulation wurden Wellseley und sein *UrbanMech* in die 2. St. Ives Lancers integriert, als das Kommando wieder aufgebaut wurde.

Obwohl er durch seine seine Pflicht und seinen Kampf für die Konföderation gebunden ist, bleibt Wellseley gegenüber der Konföderationsspitze auf Sian hoch misstrauisch. Obwohl er, besonders im Vergleich zu seinen Vorgängern, bei geistiger Gesundheit zu sein scheint, hat Sun-Tzu Liao eine Gleichgültigkeit gegenüber Opfern in der Bevölkerung von Capella gezeigt, die Wellseley zutiefst verstörend findet.

Ringo Peterson: Nachdem er seine geliebte „*Bessie*" 3060 in einem Pokerspiel auf Tortuga gewonnen hat, begann er eine Laufbahn als Bandit. Eine erfolgreiche Verbrechenskampagne auf der Peripheriewelt Randalls's Regret brachte Peterson die Ressourcen ein, die nötig waren, um seinen *UrbanMech* aufzurüsten.

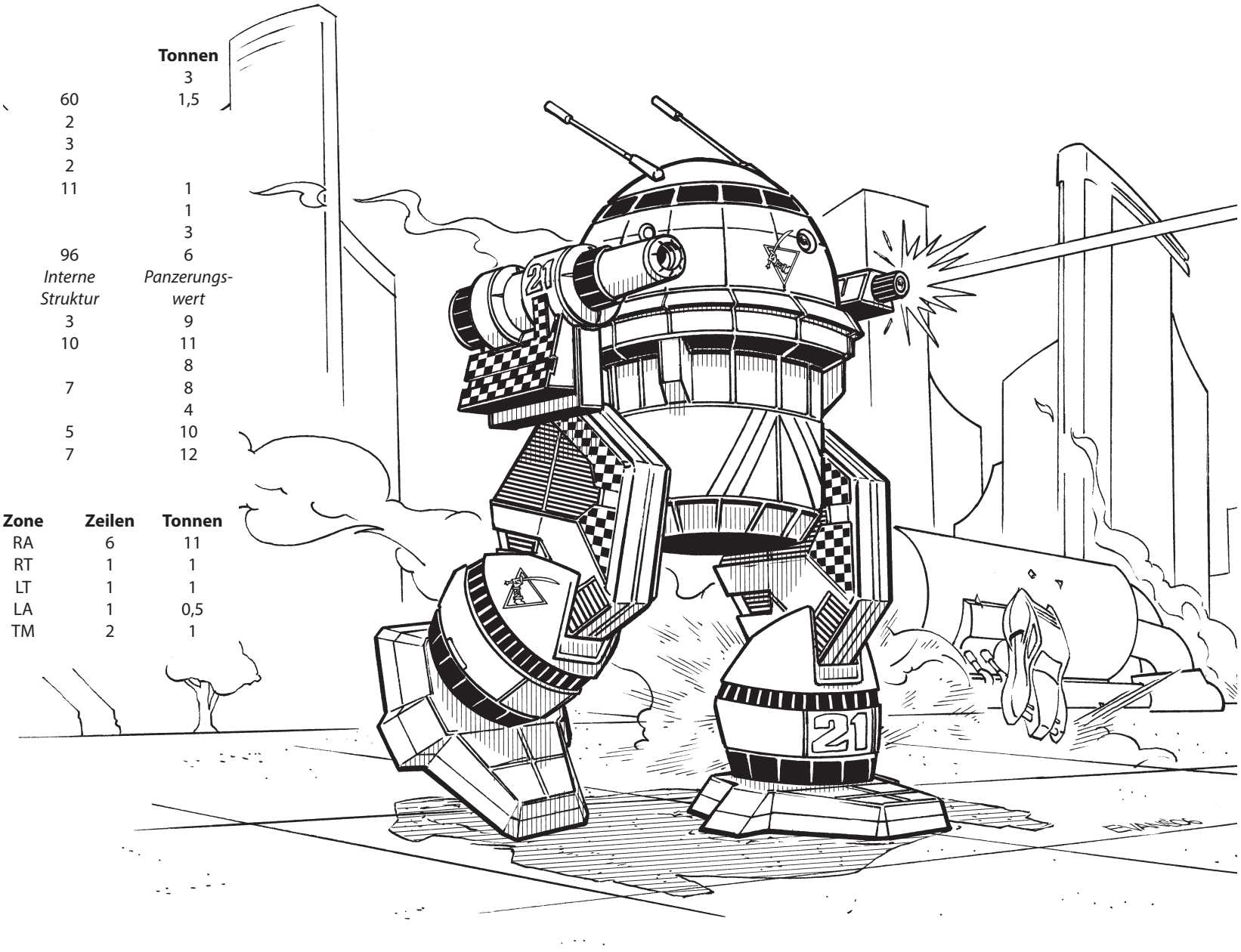
Mit Bessies verbesserter Feuerkraft gelang Peterson im Jahre 3071 der berüchtigte Hoonaar-Bankraub, und die nächsten sechs Monate feierte er auf Herotitus. Peterson und sein Mech sind seitdem verschwunden, und es gibt eine Vielzahl sich widersprechender Gerüchte.

UM-R63 URBANMECH

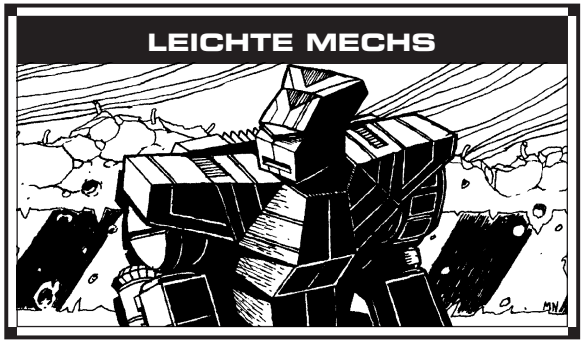
Typ: **Urbanmech**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 30
Kampfwert: 540

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		3
Reaktor:	60	1,5
BP Gehen:	2	
BP Rennen:	3	
BP Springen:	2	
Wärmetauscher:	11	1
Gyro:		1
Cockpit:		3
Panzerungswert:	96	6
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LB/X-AK/10	RA	6	11
Munition (LB/X-AK/10) 10	RT	1	1
Leichter Impulslaser	LT	1	1
Leichter Laser	LA	1	0,5
Sprungdüsen	TM	2	1



FS9-S FIRESTARTER



Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Foundation Ultralight Endostahl
Reaktor: Omni 210
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Luxor Load Lifters
Sprungreichweite: 180 Meter
Panzerung: Durallex Nova
Bewaffnung:
4 Hotshot-Flammer
2 Mittelschwere Defiance-B3M-Laser
1 Leichter Diverse-Optics-Laser Typ 10
1 SureFire 444-Raketenabwehrsystem
Hersteller: Coventry Metal Works
Hauptherstellungsort: Coventry
Kommunikationssystem: Cyclops 14
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Cyclops-Beagle-Sonde

ÜBERSICHT

Der *Firestarter*, ein spezialisierter BattleMech, der ursprünglich von Argile Technologies auf Skye entwickelt wurde, wurde der Standard für Brandstiftungsmechs. Da tausende *Firestarters* produziert worden waren, waren sie ein regelmäßiger Anblick bei den Häusern und Söldnertruppen während der gesamten Nachfolgekriege. Als Argiles Werk (und Konzernhauptquartier) auf Skye während des Dritten Nachfolgekriegs zerstört wurde, begannen einige andere BattleMech-Hersteller sofort, eigene *Firestarter* zu produzieren. Daher gibt es viele Varianten des Mechs, die heute noch im Einsatz sind. Da die meisten Designs allgemein verfügbare Teile verwenden, sind diese günstigen, leichten Mechs sehr leicht zu warten und sind daher weit verbreitet in Erkundungs- und Garnisonseinheiten.

Die Beliebtheit des *Firestarters* und der Umstand, dass er so leicht herzustellen ist, machten ihn zu einem idealen Kandidaten für die „Omnifikation", was zu Luthien Armor Works mittelschwerer FS9-8-OmniMech-Serie führte.

EIGENSCHAFTEN

Der *Firestarter*, ursprünglich als mobile Brandstiftungsplattform konzipiert, hat sich zu einem anständigen Scout- und Erkundungs-Mech entwickelt. Nach der Wiederentdeckung der Beagle-Sonde und des Wächter-Störsenders waren Coventry Metal Works die ersten, die mit den Varianten FS9-S und FS9-S1 spezialisierte Scout-Varianten herstellten. Durch die Veröffentlichung der *Firestarter*-Omniserie ist das Interesse am ursprünglichen Design abgeflaut.

EINSATZ

Uralte und neuere *Firestarter* gleichermaßen findet man nach wie vor in großen Stückzahlen in planetaren Milizen und Hauseinheiten. Selbst nach der Eroberung von CMWs Hauptwerk auf Coventry durch die Blakisten sind Ersatzteile problemlos von anderen *Firestarter*-Herstellern verfügbar (darunter LAW, Ceres Metals, Defiance und Independence Weaponry).

Loki-Büros entlang der Grenze der Circinus-Konföderation sind besorgt über einige berichtete Sichtungen einer neuen Variante, die Endostahltechnologie verwendet und auf von der Konföderation geplünderten Welten beobachtet wurden. Diese neue Variante scheint mit ihrer Bewaffnung speziell darauf ausgerichtet sein, Chaos und Verwüstung zu verbreiten.

Firestarter wurden auch in Truppenformationen von Blakisten-Einheiten in ihrem Protektorat beobachtet, meistens bei „Polizeidemonstrationen" und als Wächter von vermutlichen Gefangenenlagern. Vermutlich handelt es sich dabei um Produkte aus Coventry-Fertigung.

VARIANTEN

Coventrys begrenzter Vorstoß in den Peripherie-Markt umfasste eine Variante, die mit einigen einschüssigen Raketenlafetten ausgestattet war, mit Ferrofibritpanzerung und Doppel-Wärmetauschern. Auch wenn das Design durch die Bewaffnung sehr gut dazu in der Lage war, sich zu verteidigen, war es doch kein großer Erfolg, weil die meisten Peripherie-Kunden bereits viele *Firestarters* zur Verfügung hatten.

Das Circinus-Design, scheinbar in der Konföderation produziert, verwendet eine Struktur aus Endostahl, eine Kombination aus Flammern und leichten Lasern, und einen KSR-Doppelpack im Torso. Diese Konförderations-*Firestarters* sind ohne Ausnahme mit Infernos beladen, die bereitwillig während der Plünderungen an der Grenze der Allianz verwendet werden. Ganze Städte wurden ohne offensichtlichen Grund in Brand gesteckt, wenn man von der Motivation absieht, Angst in der Bevölkerung zu säen.

Ein Wolfnet-Bericht beinhaltete ein ausführliches Schema einer neuen Blakisten-Variante. Sie scheint aus den eroberten CMW-Werken auf Coventry zu kommen, von denen eigentlich geglaubt wurde, sie seien während des ersten Angriffs von Blakes Wort vernichtet worden. Diese FS9-B genannte Version verfügt über ein K^3v-Computersystem, drei Flammer, einen mittelschweren Extremreichweitenlaser, Endostahl und leichte Ferrofibritpanzerung, und ist durch die Integration eines verbesserten Sprungdüsensystems hochmobil. Sie hat aber auch ein Hitzeproblem, was sie normalerweise auf Garnisonsdienst und defensive Aufgaben beschränkt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Portia „Torrent" Ryan: Portia Ryan, die behauptet, mit dem berühmten Piraten Redjack Ryan verwandt zu sein, hat sich Paula „Lady Death" Trevalines Gunst erkämpft, indem sie einen versuchten Meuchelmord im letzten Moment verhindert hat, als sie das Tortuga-Dominion besuchte. Belohnt wurde sie mit dem Kommando über die Scourge Company, und ihre obsessive Liebe zum Detail hat ihr bei einigen Scout-Operationen an der Grenze des Konkordats gut gedient. Ihre zwanghafte Natur wird durch ihre Obsession mit Feuer ergänzt. Wenn man sie lässt, legt sie voller Perfektion gewaltige Feuer, die nicht nur zerstörerisch sind, sondern von oben betrachtet auch so unheimlich symmetrisch, dass sie schon fast Kunstwerke zu nennen sind.

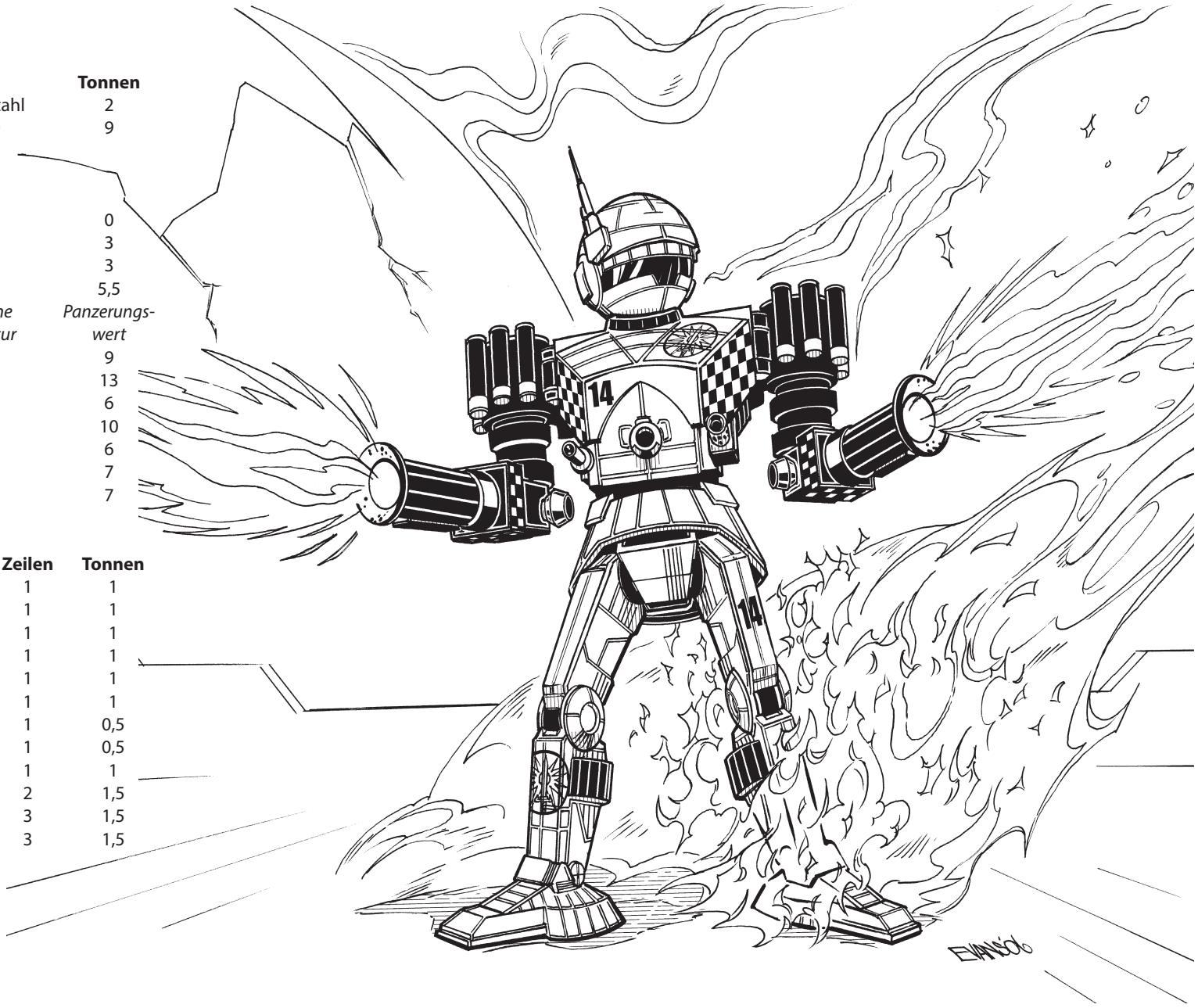
Adept Cornelius „Dante" Jones: Jones, ein auf Terra verurteilter Brandstifter, entging Amazonias Todesstrafe, indem er sich Blakes Begräbniseinheit (den Mortuarii) anschloss. Diese Truppe, vor allem als Säuberungseinheit eingesetzt, besteht zum großen Teil aus Oppie-HAZMAT-Bergungsfahrzeug-Teams, umgebauten Tpz-"Leichenwägen", und Jones' mit Sonden ausgestattetem FS9-S *Firestarter*. Die einzige Aufgabe der Mortuarii ist es, ausgewählte Orte vom Schlachtenschutt zu befreien, damit Blakes Wort die Region für andere Zwecke wiederaufbauen kann. Jones geht seiner Liebe zum Feuer nach, indem er Schlachtenruinen niederbrennt. Durch seine wachsende Erfahrung weiß er mittlerweile genau, wie er einen Brand legen muss, damit ein Gebäude schnellstmöglich vom Feuer verzehrt wird.

FS9-S FIRESTARTER

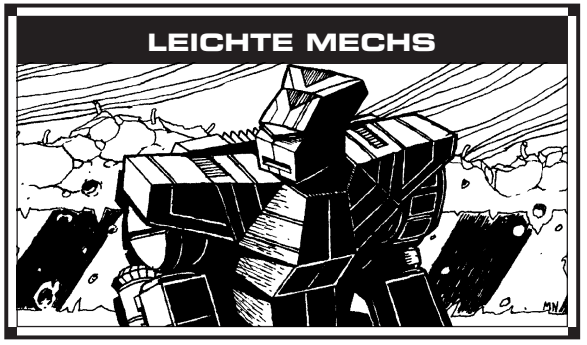
Typ: **Firestarter**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 35
Kampfwert: 754

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	210	9
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	88	5,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	11	13
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	8	10
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	6	7
R/L Bein	8	7

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Flammer	RA	1	1
Flammer	TM	1	1
Flammer	TM (R)	1	1
Flammer	LA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Leichter Laser	RT	1	0,5
Raketenabwehrsystem	LT	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 12	LT	1	1
Beagle-Sonde	LT	2	1,5
Sprungdüsen	RT	3	1,5
Sprungdüsen	LT	3	1,5



JR7-K JENNER



Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Alshain Class 48
Reaktor: Magna 245
Reisegeschwindigkeit: 75 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 118 km/h
Sprungdüsen: Lexington Ltd. Lifters
Sprungreichweite: 150 Meter
Panzerung: New Samarkand Royal Ferrofibritpanzerung mit CASE
Bewaffnung:
1 Telos KSR-4-Raketenlafette
4 Mittelschwere Victory-23R-Laser
Hersteller: Luthien Armor Works
Hauptherstellungsort: Abiy Adi
Kommunikationssystem: Sipher Security Plus
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Matabushi Sentinel

ÜBERSICHT

Der *Jenner*, der leichte Lieblingsmech vieler MechKrieger des Draconis-Kombinats, zieht Geschwindigkeit und Feuerkraft auf kurze Reichweite der Panzerung und großen Waffenreichweite des *Panthers* vor. Oft werden diese beiden Designs zusammen eingesetzt, wobei der *Panther* Deckungsfeuer bietet, während der *Jenner* dem Gegner in die Flanke oder den Rücken fällt. Der *Jenner* war einer der BattleMechs, mit dem alle neuen Designs im Draconis-Kombinat verglichen wurden, und war entsprechend die erste Wahl bei der Anwendung neu wiederentdeckter Technologien im großen Stil.

EIGENSCHAFTEN

Als die Technologie aus der Zeit des Sternenbunds wieder allgemeiner verfügbar wurde, verzichtete Luthien Armor Works bewusst auf einige der neuen Technologien, um die Schlüsselstärken des *Jenners* zu bewahren. Da das größte Problem das Risiko einer katastrophalen Munitionsexplosion war, wurde eine halbe Tonne Panzerung aufgegeben, um ein CASE verwenden zu können. Zum Ausgleich wurde Ferrofibritpanzerung hinzugefügt, so dass der *Jenner* Modell K fast die selbe Panzerung aufweist.

EINSATZ

Der *Jenner* Modell K wies nur kleinere Veränderung auf und begann das Modell D ohne nennenswerte Produktionspause zu ersetzen. Obwohl er anfangs beliebt war, beschwerten sich mehr und mehr Piloten darüber, dass ihnen andere Designs überlegen waren, weil sie modernere Technologien verwendeten. Da das Design aber schnell und billig zu produzieren war, zögerte LAW noch, weitere Veränderungen vorzunehmen. Als die erste Generation der OmniMechs der Inneren Sphäre vom Fließband kam und neue leichte BattleMechs vorgestellt wurden, begannen viele Präfektur-Kommandeure ihre K-*Jenners* einzumotten, da neuere Alternativen verfügbar wurden.

Der unglaublich brutale Beginn des Heiligen Kriegs, der schnell auf den Dominion-Krieg und Grenzstreitigkeiten mit rebellischen Einheiten der Vereinigten Sonnen folgte, brachte viele Einheiten dazu, wieder zu ihren Lagern zuvor verschmähter *Jenners* zurückzukehren, um zerstörte Maschinen zu ersetzen. Wenn sie auch technologisch überholt sind, so haben sie sich doch erneut als wertvoll erwiesen, weil es leichter ist, Ersatzteile für ältere Designs aufzutreiben.

VARIANTEN

Diejenigen, die ihre *Jenners* nicht einmotten wollten, rechtfertigten ihren Nutzen, indem sie einen mittelschweren Laser gegen eine K^3-Dienereinheit austauschten. Diese JR7-C genannten Modelle haben sich zu wertvollen Zielaufklärern für K^3-Kompanien herausgestellt.

Das neue Werk auf Abiy Adi gab den Designern schließlich die Möglichkeit, dem *Jenner* mit hochmoderner Technologie einen neuen Look zu verpassen. Die Techniker von LAW orientierten sich am gelobten Clan-*Jenner* IIC und ersetzten die Waffen durch drei MRW-5-Lafetten mit jeweils einer Tonne Munition pro Werfer. Um Platz für die großen Raketenwerfer zu schaffen, verwendeten sie einen extraleichten Reaktor und nutzten jüngst entdeckte Technologie, um ein kleines Cockpit und ein extraleichtes Gyroskop einzubauen. Schwere Ferrofibritpanzerung wurde verwendet, um die Panzerung zu verbessern, und eine K^3-Dienereinheit rundet das Design ab. Diese C2-Modelle schreiten in den letzten Monaten von den Fertigungsstraßen.

Eine Reihe anderer Feld-Modifikationen wurde seit Beginn des Heiligen Kriegs beobachtet, da MechKrieger jegliche verfügbare fortschrittliche Technologie nutzen, um ihre altehrwürdigen Maschinen aufzurüsten. Die verbreitetste dieser informellen Varianten ist das Modell JR7-3C, das die mittelschwere Laser durch ER-Modelle ersetzt und die Wärmetauscher gegen Doppel-Wärmetauschern eintauscht. Der KSR-4-Werfer und das CASE werden entfernt, um Platz für einen zusätzlichen Wärmetauscher, eine K^3-Dienereinheit und zusätzliche 1,5 Tonnen Ferrofibritpanzerung zu schaffen. Diese Variante ist ein überlegener Überfallmech, weil er längere Zeit ohne Versorgung auskommen kann. Sie wurde auf vielen Schlachtfeldern auf Luthien und Dieron beobachtet.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Blood Dragons: Diese zusammengewürfelte Gruppe, bestehend aus überlebenden Mitgliedern der Black Watch, die während der Belagerung der Blakisten zu Flüchtlingen wurden, entging bisher stets der Gefangenschaft und schaffte es, in ein Versorungslager einzubrechen, in dem sich eine Kompanie eingemotteter *Jenner* Modell K befanden. Seither führt die Einheit im Gebiet der Blakisten einen Guerillakrieg, und wenn auch nur noch ein Drittel ihrer ursprünglichen Zahl am Leben ist, so wurden ihre Heldentaten und Ausweichmanöver zu einer Quelle der Inspiration, während sich ihre Geschichte durch die Stimme des Drachen durch das Kombinat verbreitet.

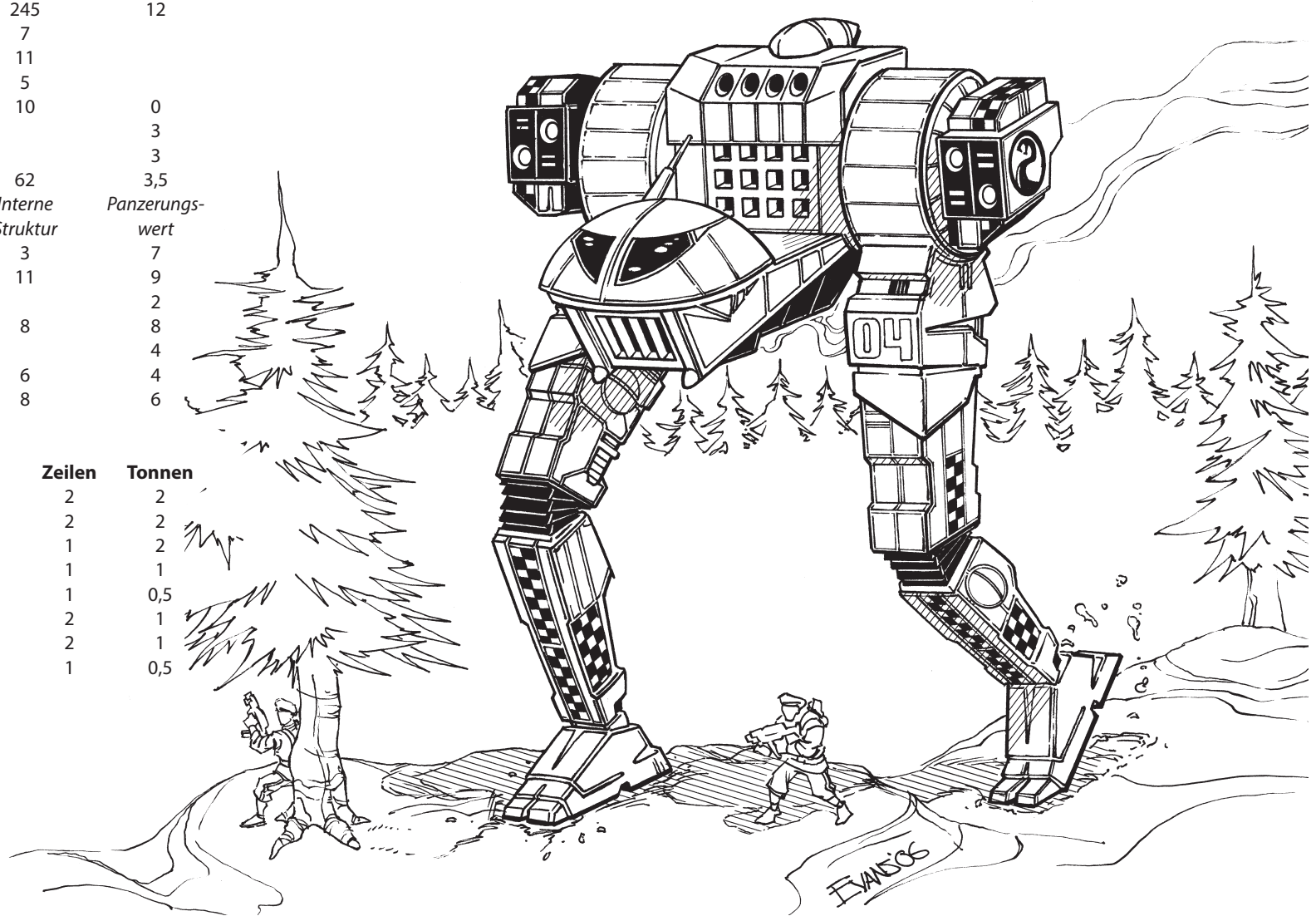
Busosenshi Grace Shiro: Shiro, ein hingebungsvoller Schrecken auf dem Schlachtfeld, setzt die beeindruckende Beweglichkeit ihrer *„Cat"* mit bemerkenswerter Finesse ein. Für sie ist es typisch, sich absichtlich in Gefahr zu begeben, um genaue Informationen für die Sorenson's Sabres zu besorgen. Die aktuelle Position dieser Einheit ist aber unbekannt, da sie auf Luthiens grauenvollem Schlachtfeld verschwunden sind.

JR7-K JENNER

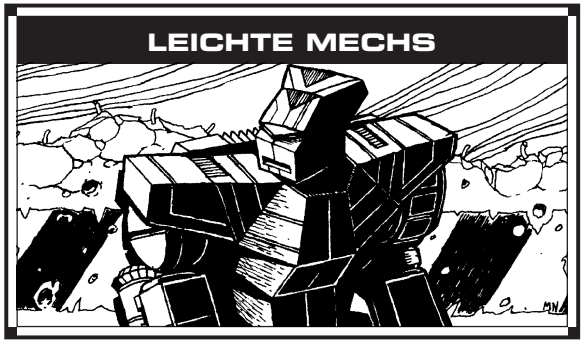
Typ: **Jenner**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 35
Kampfwert: 889

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		3,5
Reaktor:	245	12
BP Gehen:	7	
BP Rennen:	11	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	62	3,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	7
Torso-Mitte	11	9
Torso-Mitte (Rücken)		2
R/L Torso	8	8
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	6	4
R/L Bein	8	6

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
2 Mittelschwere Laser	RA	2	2
2 Mittelschwere Laser	LA	2	2
KSR-4	TM	1	2
Munition (KSR) 25	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Sprungdüsen	RT	2	1
Sprungdüsen	LT	2	1
Sprungdüse	TM	1	0,5



PNT-10K PANTHER



Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Alshain 560-Carrier Endostahl
Reaktor: Hermes 140
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Lexington Ltd. Lifters
Sprungreichweite: 120 Meter
Panzerung: Maximillian 42
Bewaffnung:
1 Telos KSR-4-Raketenwerfer
1 Lord's-Light-2-ER-Partikelprojektorkanone
Hersteller: Wakazashi Enterprises
Hauptherstellungsort: New Samarkand
Kommunikationssystem: Sipher CommCon SCU-4
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Cat's Eyes 5 mit Artemis-IV-Feuerleitsystem

ÜBERSICHT

Der *Panther*, der seit Jahrhunderten von Alshain Weapons produziert wird, war während der Nachfolgekriege das wichtigste BattleMech-Design des Draconis-Kombinats. Der *Panther* wurde zudem ein Standbein der Kungs-Armé der Freien Republik Rasalhaag, nachdem die winzige Nation im Jahre 3034 gegründet worden war, befindet sich doch der Fabrikkomplex von AW auf New Oslo.

Nach der Ankunft der Clan wurden beide AW-Fabriken auf New Oslo und Jarett erobert und für andere Zwecke umgebaut. Auch wenn AW letztlich im Schnellverfahren eine neue Fabrik auf Tok Do erbaute, konnte die Firma kaum die Produktionsausmaße der Zeit vor den Clans aufrechterhalten und konzentrierte sich daher darauf, Upgradepakete und Ersatzteile anzubieten.

Als ihnen der erste Produktionserfolg des *Valiant* die Möglichkeit gab - und als Antwort auf Minamotos Ruf nach industrieller Diversifizierung – erwarb Wakazashi Enterprises die Produktionslizenz für den *Panther*. Sie begannen ein kosmetisches Neudesign (um den Mech bedrohlicher aussehen zu lassen) und integrierten neue Waffentechnologien. Diese neuen Panther verlassen nun die Fertigungsstraßen auf New Samarakand.

EIGENSCHAFTEN

Der PNT-10K wird immer noch in begrenzter Stückzahl von Alshain Weapons auf Tok Do produziert. Durch die unablässige *Panther*-Produktion seit die Fabrik 3053 in Betrieb genommen wurde hat der 10K den altehrwürdigen 9R als übliches Modell bei den VSDK ersetzt. Durch die Verwendung der soliden Lord's-Light-2-ER-PPK und die mit Artemis ausgerüsteten KSR-Werfer wird der 10K zum stählernen Rückgrat vieler Scout- und Hetzlanzen im Kombinat. Die meisten VSDK-Offiziere verlangen, dass ihre Rekruten in den ersten paar Jahren einen Panther steuern, damit sie wissen, wie sich die Hitzeentwicklung des Mechs unter Kontrolle halten lässt. So sammeln sie von Anfang an wertvolle Kampferfahrung.

EINSATZ

Jede VSDK-Fronteinheit hat mehrere *Panther* in ihren Reihen, vor allem das tüchtige Design PNT-10K. Prestigeträchtige Einheiten wie die Genyosha und die Regimenter des Schwerts des Lichts benutzen auch die hitzeeffizientere Variante PNT-12A. Erst seit kurzer Zeit wurde das Modell 16K in Einheiten im Distrikt Galedon gesichtet, sowie in der Fracht mehrerer Schmuggler im Luthien-System.

VARIANTEN

Der PNT-C ist eine einfache Feld-Modifikation, die das Artemis-Feuerleitsystem durch eine K^3-Dienereinheit ersetzt. Der PNT-12A allerdings ist ein deutlich radikaleres Design, das alle Waffen des PNT-10K und drei Wärmetauscher durch einen schweren Extremreichweitenlaser, ein Blitz-KSR-4-System und mittelschwere Impulslaser ersetzt, die an einen Feuerleitcomputer geknüpft sind, zsuammen mit zehn Doppel-Wärmetauschern und zusätzlicher Panzerung.

Wakazashi führte jüngst eine neue Variante ein, den PNT-16K. Dieser *Panther* integriert das neue Ferrofibrit-Panzerungsgewebe, um die Beine und den Torso besser zu schützen. Zwei Blitz-KSR-4-Werfer machen das Design stärker, und Doppel-Wärmetauscher regulieren die Wärmeentwicklung. Die Variante wurde von den Truppen des Distrikts Galedon gut aufgenommen und könnte den 10K als Standardversion in den VSDK ersetzen.

Es gibt allerdings auch beunruhigende Berichte von Dieron über ein Modell mit der Kennung 14S. Dieses Blakisten-Design ist mit einer Kurzlauf-PPK, übergroßen Sprungdüsen (mit Berichten über Sprungweiten von 180 Metern), und zwei einschüssigen Raketenwerfersystemen. Ein unbestätigter Bericht erwähnt auch ein Cockpit, das kleiner als üblich ist. Sowohl die ISA als auch die O5P haben Operationen begonnen, um die Positionen der Fabriken zu ermitteln, die diese tödlichen Designs herstellen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Seylah Teresa Martinez: Seylah, ein Mitglied der Angriffslanze der Sorenson's Sabres, erhielt vor kurzer Zeit einen PNT-14S *Panther*, der ihr von einem unbekannten Yakuza-Clan nach Luthien geschmuggelt wurde. Er soll anscheinend ein Geschenk und Ersatz für ihren „*Dominion II*" sein, ein PNT-12A, der auf einer Kopfjagd gegen die Truppen von Blakes Wort zerstört wurde. Sie und ihre Lanzengefährtin Rachel Popovich vernichteten mehrere Fahrzeuge und Gefechtsrüstungstruppen, die versuchten, in einen medizinischen Komplex einzudringen. Gerüchte besagen, dass ein wichtiger Clan-Oyabun dort wegen seines Schilddrüsenkrebses behandelt wurde, und dass ihre verzweifelte Verteidigung ihm genug Zeit verschafft hat, dass er entkommen konnte. Berichten zufolge hat Martinez ihren „*Deadly Domain*" schon gewinnbringend eingesetzt und seine verbesserte Beweglichkeit verwendet, um hinter die Truppen von Blakes Wort zu gelangen und ihre eigene Form der Schlachtfeldgerechtigkeit zu vollstrecken.

Trevor Myguchi: Myguchi, ein Flüchtling aus dem zerstörten 1. Tyr-Regiment, schaffte es, sich 3071 auf Tukayyid an die 21. Centauri Lancers anzuhängen, nachdem sie von Geisterbären-Dominions-Truppen gerettet worden waren. Myguchi nahm das Angebot der Lancers an, sich der sich im Wiederaufbau befindlichen Einheit anzuschließen, und er wurde der Kommandeur der kargen Scout-Lanze. Auch wenn er nur mit einem abgerüsteten PNT-9R ausgestattet wurde, beklagt sich Myguchi nicht, weil er froh ist, überhaupt wieder im Cockpit eines Mechs dienen zu können. Momentan arbeitet Myguchi mit dem Quartiermeister der Lancers zusammen, um ein altes *Panther*-Lager auf Jarret zu werben, auch wenn die Händlerkaste des Dominion sich als sehr störrisch erwiesen hat.

PNT-10K PANTHER

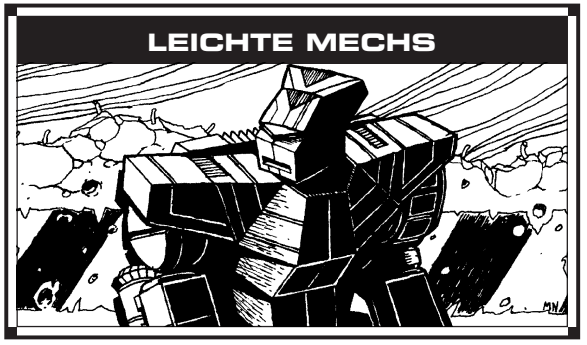
Typ: **Panther**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 35
Kampfwert: 838

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	140	5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	13	3
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	104	6,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
KSR-4	TM	1	2
Munition (KSR-4) 25	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
Artemis-IV-FLS	TM	1	1
ER-PPK	RA	3	7
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1



RVN-3L RAVEN



Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Hellespont Type R
Reaktor: Hermes 210 XL
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Hellespont Lite Ferrofibritpanzerung mit CASE
Bewaffnung:
1 Harpoon-6 KSR-6-Werfer
2 Mittelschwerer Ceres-Arms-Laser
1 Apple Churchill Guiding-Light-NARC-Raketenboje
1 Apple Churchill Beagle Aktiv-Sonde
Hersteller: Hellespont Mech Works
Hauptherstellungsort: Sian
Kommunikationssystem: Ceres Metals Model 666 mit Wächter-Störsender
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Apple Churchill 2000 mit Beagle-Sonde and 442x TAG

ÜBERBLICK

Als der Dritte Nachfolgekrieg sich seinem Ende entgegenschleppte, ergriff die Konföderation Capella die ungewöhnliche Maßnahme, einige neue BattleMech-Designs zu entwickeln. Einige hatten Entsprechungen in den Designs der anderen Häuser, aber ein Design, der RVN-1X *Raven*, war einzigartig, weil er darauf ausgerichtet war, Unterstützung in Sachen elektroniche Kriegsführung und elektronische Gegenmaßnahmen für AVS-Formationen zu bieten. Er war als Abstandsplattform geplant, die Ziele für seine Lanzengefährten und Artilleriebatterien mit seiner fortschrittlichen Elektronik auswählen sollte und dabei gegnerische Sensoren behindern sollte.

Der Prototyp war ein eingeschränkter Erfolg – das Design war zu ehrgeizig, und die Elektronik war zwar fortschrittlich, bot aber keinen ausreichenden Vorteil, um das Kampfgeschehen wirklich zu beeinflussen. Der *Raven* wurde auf den Rang anderer leichter Mechs herabgestuft, besonders im Chaos des Vierten Nachfolgekriegs und des folgenden fünfährigen Konflikts gegen Andurien und Canopus. Die wiedererlangte Technologie des Gray-Death-Kernspeichers gab dem Programm neue Impulse, und 3040 konnten die Hellespont Mech Works eine verbesserte Version des *Raven* auf den Markt bringen, der das ursprüngliche Designziel erfüllen konnte. Andere Designs haben seither viele der Systeme aufgegriffen, die im *Raven* eingesetzt wurden, aber keines davon bietet ein ebenso kompaktes und praktisches Paket wie der *Raven*.

EIGENSCHAFTEN

Fortschrittliche Materialien machen den *Raven* aus, von seinem kompakten Reaktor, den CASE-Systemen und leichteren Panzerungs-Kompositen bis hin zur Feuerleitausrüstung, Wächter-Störsender und Beagle-Sonde. Die Elektronik wird vom Apple-Churchill-Konsortium produziert (die auch die NARC-Raketenboje liefern), deren elegante Designs nahtlose Integration und leichte Verwendung erlauben. Nur die externen Kommunikationssysteme kommen nicht von Apple Churchill, doch trotz einiger früher Probleme in den Kommunikationsprotokollen konnten sie in die übrige Elektronik integriert werden.

Der *Raven* ist für seine Größe leicht bewaffnet – nur ein Paar mittelschwerer Laser und ein KSR-6 – doch in Verbindung mit seiner Geschwindigkeit und Panzerung reichen die Waffen völlig aus, um den *Raven* zu beschützen, bis Unterstützung eintreffen kann. Tatsächlich gilt eine Mission, in der der *Raven* zum Kampfeinsatz gezwungen wird, bei den SKC als Misserfolg.

EINSATZ

Die AVS haben versucht, exklusive Kontrolle über den *Raven* zu behalten, doch hat eine Vielzahl von Faktoren dazu geführt, dass sich das Design auch unter anderen Mächten verbreitet hat. Zuerst einmal war da der Bedarf der Konföderation nach ausländischem Geld, das dazu führte, dass einige der Mechs in die Freien Welten und das Kombinat exportiert wurden. Erstere haben weitaus mehr *Ravens*, da die beiden Mächte in den 3050ern ihre Technologie geteilt haben. Andere Exemplare gerieten in die Hände der Steiner und Davions, da die Mächte im Lauf der Jahre einige Male zusammenstießen, doch bei Operation Sovereign Justice gerieten einige beschädigte *Ravens* in die Hände von Truppen der Mark Capella. Diese zerschmetterten *Ravens* wurden von Haseks Truppen neu aufgebaut und wieder aufgerüstet und gegen ihre ursprünglichen Entwickler eingesetzt.

VARIANTEN

Der RVN-4L, der in den 3060ern vorgestellt wurde, war das Testdesign für Capellas Tarnkappenpanzerungs-Projekt. Mit zehn Doppel-Wärmetauschern kann das 4L-Modell die mittelschweren Laser auf ER-Versionen aufrüsten, und trägt sechs Tonnen Tarnkappenpanzerung.

Die meisten der „Gebrochenen *Ravens*" von Hasek machten aufwendige Neukonstruktionen notwendig und wurden mit deutlich anderen Waffen ausgestattet als das Capella-Original. Eine Konfiguration setzt stark auf Maschinengewehrbatterien anstelle von mittelschweren Lasern – die meisten Hasek-*Ravens* wurden von Infanterieangriffen bezwungen – während eine andere den KSR-6-Werfer durch einen Blitz-Werfer ersetzt und das NARC-System entfernt, um Platz für den großen Werfer und zusätzliche Laser und Wärmetauscher zu schaffen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

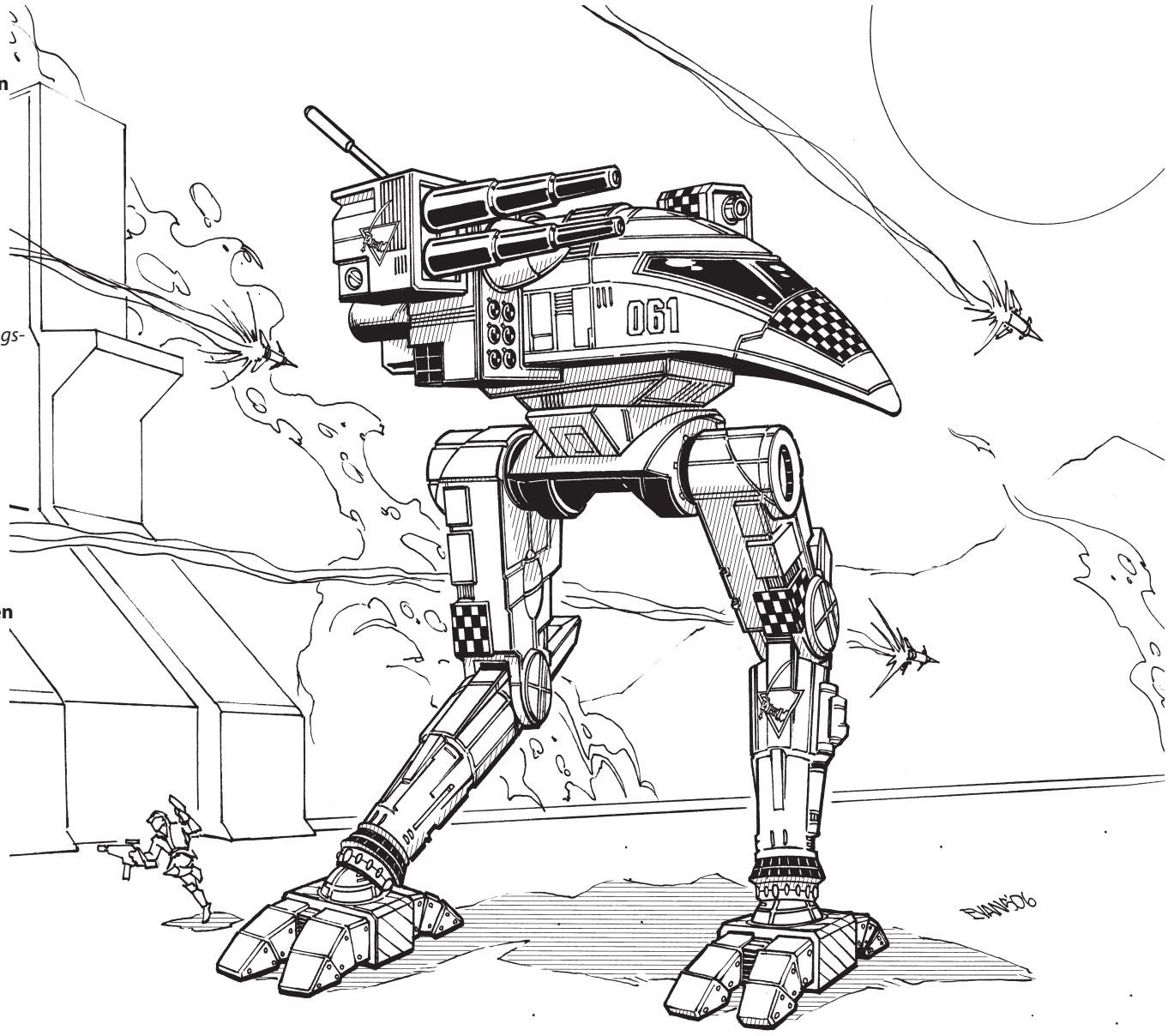
Sao-shao Danielle Chu: Als abtrünnige Truppen der AVS die Konföderation Capella auf Befehl von Herzog Hasek angriffen, konnten die AVS erst einmal wenig tun, um sie aufzuhalten. Garnisonstruppen auf den den meistne Welten boten eine tapfere Gegenwehr, unter anderem auf Warlock, wo Sao-shao Danielle Chu eine beherzte mobile Kampagne gegen die Aggressoren focht. Chu nutzte die Möglichkeiten ihres *Ravens* voll aus und führte ihre Truppen gegen die Schwachpunkte der Hasek-Besetzer, um ihre Sensoren zu blenden und Angriffe auf wichtige Anlagen und Operationen zu konzentrieren. Die Sensoren und die Elektronik des *Ravens* vereinfachten diese schwierige Aufgabe deutlich, und die Davions zahlten für ihre Dummheit mit Blut. Unglücklicherweise erlitt Chus Einheit kurz nach einem ihrer waghalsigen Angriffe einen AVS-Luftschlag, und mehrere Mechs wurden kampfunfähig. Chus *Raven* war ein solches Opfer, und seine Beinschäden hatten zur Folge, dass er kaum eine Chance hatte, die Verfolger abzuschütteln. Chu legte mit schwerem Herzen Sprengsätze, um die kostbare Maschine zu vernichten. Unglücklicherweise war die Zerstörung wohl unvollständig; ein *Raven* mit derselben Kennung wie Chus Maschine wurde in den Streitkräften der Vereinigten Sonnen identifiziert.

RVN-3L RAVEN

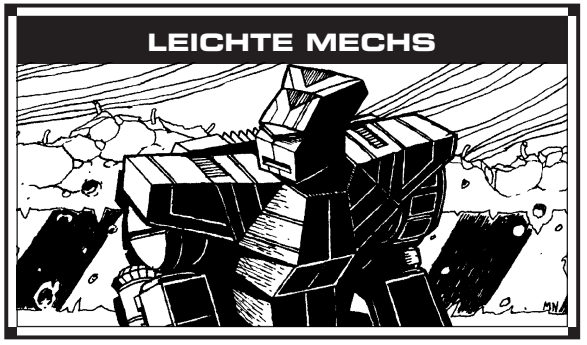
Typ: **Raven**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 35
Kampfwert: 708

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		3,5
Reaktor:	210 XL	4,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	11	1
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	80	4,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	6
Torso-Mitte	11	11
Torso-Mitte (Rücken)		3
R/L Torso	8	11
R/L Torso (Rücken)		3
R/L Arm	6	8
R/L Bein	8	8

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR) 15	LT	1	1
2 Mittelschwere Laser	RA	2	2
NARC	LA	2	3
Munition (NARC) 12	LT	2	2
Beagle-Sonde	TM	2	1,5
ZES	RT	1	1
Wächter-ECM	LT	2	1,5
CASE	LT	1	0,5



WLF-2 WOLFHOUND



Mass: 35 Tonnen
Rumpf: Arc-Royal KH/3
Reaktor: GM 210
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Durallex Medium
Bewaffnung:
1 Schwerer Cyclops-XII-Extremreichweitenlaser
4 Mittelschwere Defiance-B3M-Laser
Hersteller: TharHes Industries, Arc-Royal MechWorks (lizensiert)
Hauptherstellungsort: Tharkad, Arc-Royal
Kommunikationssystem: O/P COM-22/H47
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Digital Scanlok 347

ÜBERSICHT

Der *Wolfhound*, ein Mech aus lyranischer Fertigung, der sein Debüt kurz vor dem Vierten Nachfolgekrieg als Prototypdesign hatte, das von den Söldnerkommandos Kell Hounds und Wolf's Dragoons feldgetestet wurde, gilt heute noch als einer der besten leichten Mechs, die das Steiner-Militär jemals produziert hat. Er ist ein Lasermech, der ideal als Überfall- und Jagdmech geeignet ist. Die technologische Renaissance der 3030er ermöglichte es den Technikern auf Tharkad, das noch tödlichere Modell WLF-2 zu produzieren, um sich der Clan-Invasion zu stellen. Leider wurde die Umrüstung der TharHes-Fabriken zu spät vervollständigt, als dass sie die Offensive vor ComStars Sieg auf Tukayyid noch abhalten hätten können.

EIGENSCHAFTEN

Der *Wolfhound*, der auf Widerstandsfähigkeit und anhaltende Operationen abseits der Versorgungslinien ausgerichtet ist, nutzt seine Bewaffnung, die nur aus Lasern besteht, effektiv auf alle allen Reichweiten und verfügt über die maximale Panzerung, die bei einem BattleMech seiner Größe möglich ist. Sowohl der WLF-1 als auch der WLF-2 verwendeten standardmäßige Panzerung, Reaktoren und Strukturkomponenten, was die Kosten niedrig hielt, doch die aufgerüstete Version tauschte die Primärwaffe durch eine Extremreichweiten-Version aus und ermöglichte ein deutlich verbessertes Wärmemanagement, indem Doppel-Wärmetauscher eingebaut wurden. Diese Eigenschaften machten den *Wolfhound* besonders effektiv gegen seine Lieblingsbeute: die *Panther* des Draconis-Kombinats.

EINSATZ

Da ihre Entstehung eng mit der Steiner-Davion-Allianz verknüpft war, verbreiteten sich die *Wolfhounds* schnell in den Streitkräften beider Hälften der VerCom-Staaten. Die Herstellung blieb aber in lyranischen Händen, da die beiden wichtigsten Hersteller auf Tharkad und Arc-Royal positioniert waren. Daher gerieten die meisten dieser Mechs in die Hände von Einheiten, die im Steiner-Reich positioniert waren, sowohl Söldner als auch Haustruppen. Tatsächlich wurde das Modell WLF-3S, das erst nach der formellen Gründung der Lyranischen Allianz produziert wurde, vor und während des VerCom-Bürgerkriegs nur an die loyalsten lyranischen Truppen ausgeliefert.

Beim Angriff von Blakes Wort auf Tharkad zu Beginn des Heiligen Kriegs wurden die TharHes-Werke durch die Orbitalbombardements und folgende Bodeninvasion kritisch beschädigt, was die *Wolfhound*-Produktion in der lyranischen Hauptstadt effektiv beendete. Die Arc-Royal-Fabriken reagierten, indem sie die die Produktion erhöhten, und haben sogar ein neues Modell vorgestellt, den WLF-4W, der verwendet wird, um die Lücken bei den Wolf's Dragoons, den Kell Hounds und anderen Söldner- und Haustruppen zu füllen, die momentan in der Provinz Donegal stationiert sind.

VARIANTEN

Der WLF-2 unterscheidet sich sehr wenig vom ursprünglichen WLF-1, dessen Produktion 3028 aufgenommen worden ist. Sie wurden vor der großflächigen Wiedererlangung der Sternenbund-Waffentechnologie produziert. Das ältere Modell verwendete anstelle des momentanen Cyclops-XII einen schweren Laser Modell Setanta, und nutzte Standard-Wärmetauscher, die im Kampf oft an ihrer Belastungsgrenze waren.

Der WLF-3S, während des Bürgerkriegs nur im TharHes-Werk produziert, nutzte einen leichten Fusionsreaktor und einen Rahmen aus Endostahl, damit der Mech seinen Cyclops gegen eine Defiance 1001-ER-PPK austauschen konnte. Gleichzeitig wurde der nach vorne weisende mittelschwere Laser gegen ein ER-Modell ausgetauscht, der nach hinten weisende Laser hingegen auf ein leichtes ER-Modell abgerüstet. Die verbleibende Gewichtsersparnis erlaubte die Installation zusätzlicher Doppel-Wärmetauscher, doch selbst diese konnten in der Schlacht manchmal zu wenig sein.

Der von Arc-Royal produzierte WLF-4W verwendete den WLF-2 als Basis, und ist deutlich mehr ein Mittelstrecken-Kämpfer als das 3S-Modell. Diese Variante wertet den Rumpf des WLF-2 auf einen Endostahlrahmen auf und ersetzt die Bewaffnung durch drei leichte PPKs im Torso und einen mittelschweren und einen leichten Extremreichweiten-Laser im rechten Arm.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Zachary „Hawk" Hawkins: Hawkins, der einst während seiner Dienstzeit bei den 1. Somerset Strikers ein enger Waffenbruder mit dem General des Heeres Adam Steiner war, wurde in letzter Zeit gesehen, wie er bei den Star-Seeds-Söldnern als Kontakt zum LNC diente. Er hat zwar immer noch seinen MechKrieger-Status, doch befindet sich sein *Wolfhound „Grit"*, den er noch aus seiner Zeit bei den Somerset Strikers besitzt, eingelagert in einer Familieneinrichtung auf Ryde. Gerüchten zufolge hat Hawkins mehrere Gefallen genutzt, um sich einiges an Top-Technologie zur Seite legen zu lassen; ob Grit noch ein Upgrade von seiner klassischen WLF-1-Ausrichtung bekommen wird, ist für seine überlebenden Verwandten ein kleines Mysterium.

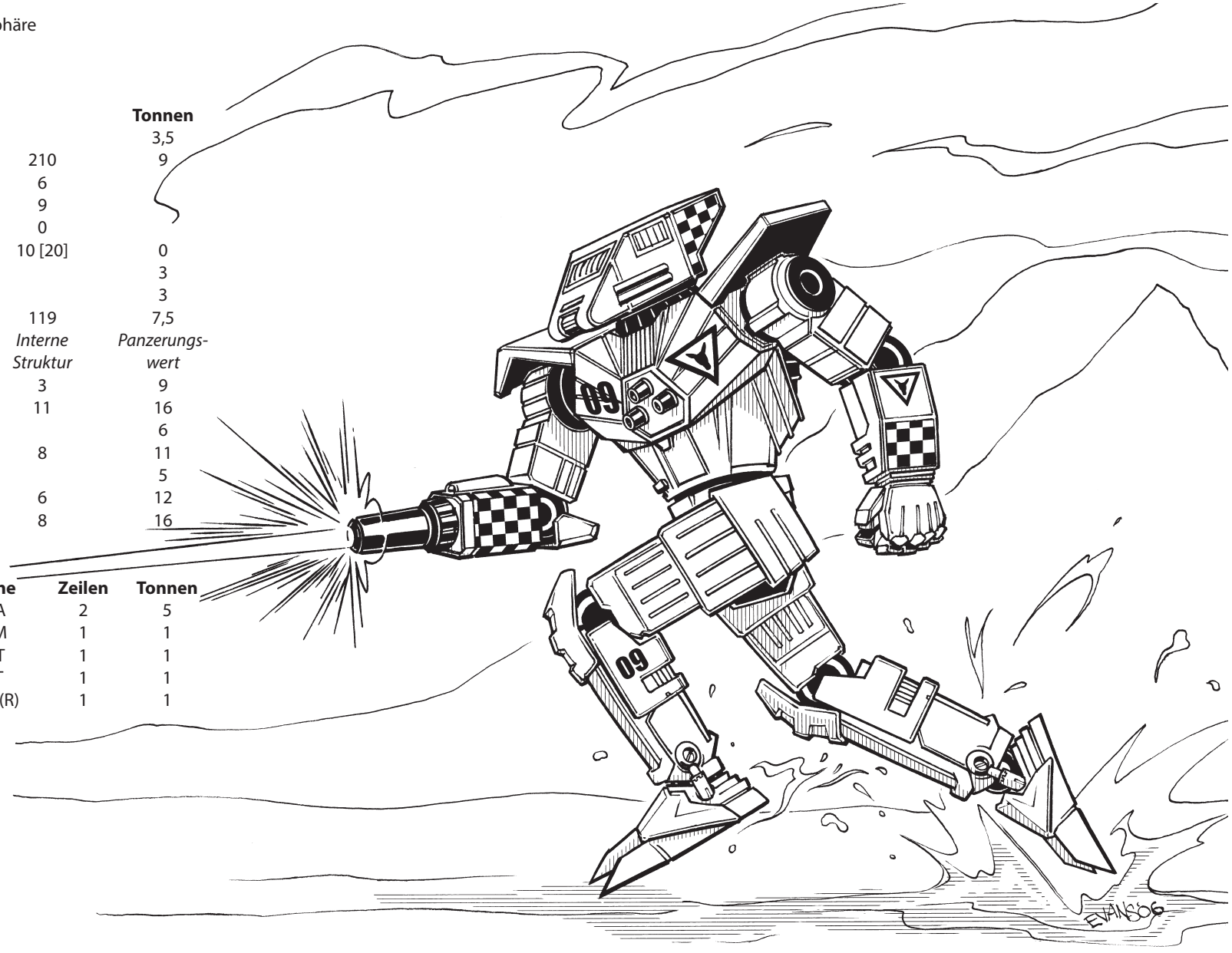
Leutnant-Colonel Daniel Allard: Daniel Allard, der jüngste Abgänger des NAIW aller Zeiten, schloss sich 3015 sofort den Kell Hounds an. Nach dem Verlust seiner *Valkyrie* nach dem Silver-Eagle-Zwischenfall belohnte Colonel Morgan Kell Allard mit dem ersten *Wolfhound*-Prototypen in Anerkennung seiner Dienste für die Hounds. Daniel gehörte zu Herzog Kells „innerem Zirkel" und wurde zum Leutnant-Colonel befördert und später zum Feldkommandeur der Kell Hounds, als Morgan in den Ruhestand ging. Auch wenn ihm ein schwererer BattleMech zugestanden hätte, nutzte Allard weiterhin seinen Wolfhound, bis er 3069 auf Graceland beim Kampf gegen die Jadefalken getötet wurde.

WLF-2 WOLFHOUND

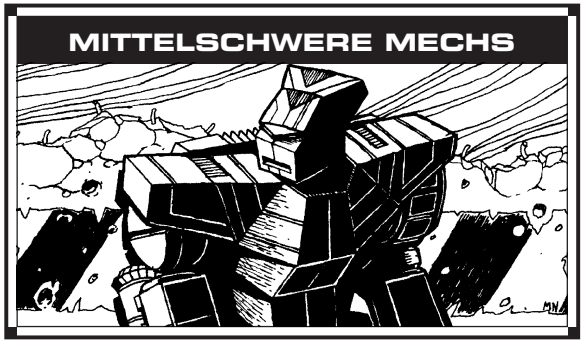
Typ: **Wolfhound**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 35
Kampfwert: 1.061

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		3,5
Reaktor:	210	9
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	119	7,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer ER-Laser	RA	2	5
Mittelschwerer Laser	TM	1	1
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	TM (R)	1	1



ASN-23 ASSASSIN



Masse: 40 tons
Rumpf: Hellespont Type A 40 series
Reaktor: VOX 280
Reisegeschwindigkeit: 75 kph
Höchstgeschwindigkeit: 118 kph
Sprungdüsen: 100AFVTA
Sprungreichweite: 210 meters
Panzerung: Hellespont Industries Series 9
Bewaffnung:
1 Magna 400 P Mittelschwerer Impulslaser
1 Holly LSR-5-Lafette
Hersteller: Hellespont Mech Works
Hauptherstellungsort: Sian
Kommunikationssystem: Ceres Metals Model 668
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Apple Churchill 2000 with Artemis IV System

ÜBERSICHT

Als ein beinahe verlorengegangenes Design war der *Assassin* eigentlich ausgemustert worden, nachdem der Zustrom neuer Mechs in den Jahren nach 3058 die meisten Streitkräfte der Inneren Sphäre erreicht hatte. Das ursprüngliche Design wurde von Maltex nie in großer Anzahl produziert und der *Assassin* wurde aufgrund seines Mangels an Ersatzteilen nur selten im Kampf eingesetzt. Die meisten gebräuchlichen *Assassins* sind Familienerbstücke mit einigen benutzerdefinierten Modifikationen.

Selbst mit der Flut an wiedergewonnener Technologie, die nach der Clan-Invasion erreicht wurde, waren Upgrades an einem so mittelmäßigen Design sehr dünn gesät. Die Lyraner versuchten sich zu Beginn des FedCom-Bürgerkriegs an einer neuen Variante mit einem leichten Fusionsreaktor auf einem Endostahlrumpf. In Schlachtberichten äußerte man sich aber weiterhin verhalten und diese Variante wurde zu einem Ladenhüter für Defiance Industries, die die Lizenz für das Design von Maltex erworben hatten.

Gestärkt durch den Erfolg ihres *Sha Yu*-Tarn-BattleMech zeigte Hellespont Mech Works in den späten 3067ern Interesse am Erwerb des *Assassin* als eine Plattform für Testläufe.

Abgelenkt von den sich abzeichnenden Ereignissen des Jihad, konfrontiert mit verschiedenen Anklagen wegen illegalen Handels und Steuerhinterziehung innerhalb der Vereinigten Sonnen und gleichzeitig unter Überwachung wegen des Verdachts auf Verbindungen zu Blakes Wort stimmte Maltex unverzüglich zu und übergab die uneingeschränkte Kontrolle über das Design an Hellespont.

Obwohl Hellespont mit dem Bau von mehreren *Assassin*-Plattformen zu Forschungs- und Entwicklungszwecken begann, starteten sie gleichzeitig die Massenproduktion der 23-Variante für die SKC und verschiedene capellanische Milizen. Während die Führungskräfte von Hellespont zunächst wahrscheinlich in gutem Glauben Geschäfte mit Maltex machten, führten die enormen Schlupflöcher in den Lizenzvereinbarungen dazu, dass dem finanziell schwachen Unternehmen jegliche Gewinne vorenthalten wurden. Infolgedessen verkaufte Hellespont den *Assassin* zu günstigeren Konditionen an das Magistrat, das Tauruskonkordat und die Konföderation.

EIGENSCHAFTEN

Innerhalb der Streitkräfte der Konföderation ist der *Assassin* zu einer Feuerunterstützungseinheit für bewegliche Hetz- und Einsatzlanzen geworden.

Obwohl sie mit dem Artemis-System arbeiten sollten, verzichten viele SKC-Kommandeure auf die weniger gebräuchliche Artemis-Munition zugunsten von minenlegenden Geschossen. Die meisten Veteranen halten diese Vorgehensweise für Verschwendung, doch ihre schlechte Ausstattung mit Artemis-Munition zwingt diese Kommandeure dazu, mit dem zu arbeiten, was ihnen zur Verfügung steht.

EINSATZ

Die meisten *Assassins* findet man bei den Streitkräften der Konföderation Capella, den Magistrats-Streitkräften sowie den Taurischen Verteidigungsstreitkräften, gewöhnlich in kampfunerfahrenen Einheiten oder bei Reservisten. Da besser ausgestattete BattleMechs überwiegend denselben Zweck erfüllen können (wie z. B. Hellsponts *Sha Yu*), werden *Assassins* meist als eine günstige Möglichkeit mitgeführt, um zerschlagene Streitkräfte wieder aufzubauen. Die mutwillige Zerstörung immer im Nacken, greifen viele Militäreinheiten auf alles zurück, was sie aufbringen können.

VARIANTEN

Obwohl heute der ASN-23 die am häufigsten auf dem Schlachtfeld anzutreffende Variante ist, gibt es noch immer einige der ursprünglichen MaltexDesigns wie den 21 und den 101. Mit ihrer Mischung aus Kurz- und Langstreckenwaffen sind diese Mechs meist Familienerbstücke, die innerhalb der MechKrieger-Familien weitergegeben wurden. Aufgrund der Seltenheit ihrer Ersatzteile weisen diese Originaldesigns einige zwingende Anpassungen auf.

Der ASN-30 ist die ausgefallene *Assassin*-Variante und damit sehr selten, denn sie trägt eine stärkere Panzerung, einen mittelschweren Laser mit vergrößerter Reichweite und einer LB/X- AK/5.

Das ursprüngliche Test-Design von Hellespont war in einigen Kampfarenen zu sehen. Durch die Verwendung eines XL-Reaktors und die deutliche Verstärkung der Panzerung wirkt die Silhouette des neueren Designs klotziger.

Der ASN-99 verfügt außerdem über eine der neuen leichten PPKs von der SKC und ist mit einer Zielerfassungsvorrichtung und zwei KSR-2-Lafetten ausgerüstet.

Besonders beeindruckend ist der Einbau eines capellanischen Daos in der linken Hand des *Assassin*. Ein ähnliches Design war an Roberta Rujjis *Assassin* „ Servitor" auf Solaris VII festzustellen, obwohl es unwahrscheinlich ist, dass Hellespont eine Vibroklinge in Mech-Größe in großer Masse produzieren kann.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Ten Tigers: Niemand weiß genau, wie diese Einheit entstanden ist oder wem ihre Loyalität gilt.

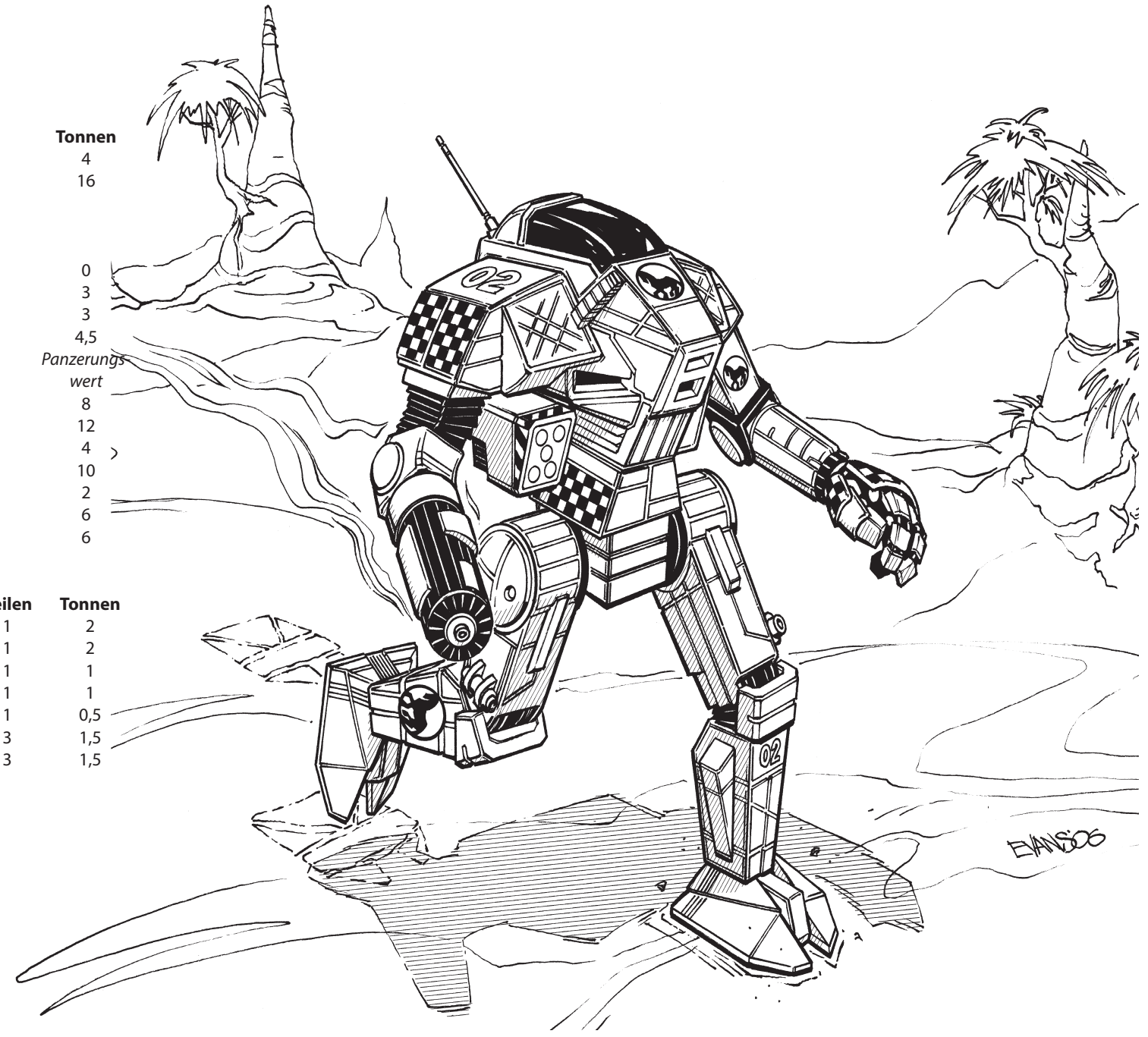
Ein beunruhigender Faktor ist die Tatsache, dass alle acht ihrer Mechs ASN-99 Modelle sind (Hellespont behauptet keinerlei Aufzeichnungen über einen derartigen Diebstahl zu besitzen). Die anderen beiden Tigers sind zwei Trupps von *Fa Shih*-Gefechtsrüstungen, die auf ihren Brüdern in die Schlacht fahren. Die Ten Tigers treten nur in Gefechten in Erscheinung, an denen Blakes Wort beteiligt ist. Sie erscheinen üblicherweise im rückwärtigen Gebiet der Anhänger Blakes, unterbrechen Versorgungsketten und führen in einigen Fällen Kopfjagdeinsätze aus. Die Tigers erkennt man an ihrem vollkommen schwarzen Farbmuster, wobei jede Einheit das chinesische Schriftzeichen für ein auf Sian heimisches Raubtier trägt. Während ihre Existenz ein nahezu heiliges Mysterium für viele SKC-Kommandeure ist, hat ihr fortlaufender Erfolg eine kleine kultische Bewegung auf verschiedenen Welten in der Nähe des Protektorats von Blakes Wort entstehen lassen.

ASN-23 ASSASSIN

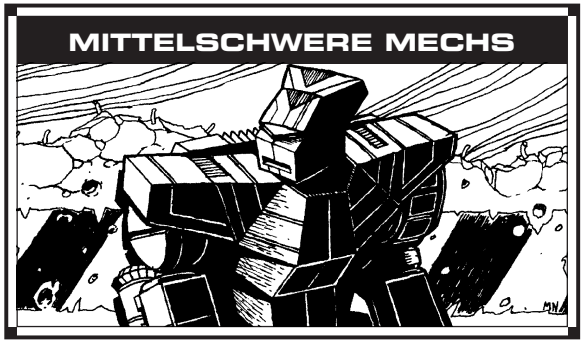
Typ: **Assassin**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 40
Kampfwert: 740

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		4
Reaktor:	280	16
BP Gehen:	7	
BP Rennen:	11	
BP Springen:	7	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	72	4,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
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	6

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Mittelschwerer Impulslaser	RA	1	2
LSR-5	RT	1	2
Munition (LSR-5) 24	RT	1	1
Artemis-IV-FLS	RT	1	1
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüsen	RT	3	1,5
Sprungdüsen	LT	3	1,5



CDA-3M CICADA



Masse: 40 Tonnen
Rumpf: Kell Reinforced 240
Reaktor: Pitban 320 XL
Reisegeschwindigkeit: 86 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 129 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Durallex Light mit CASE
Bewaffnung:
1 Imperator Ultra-Autokanone/5
2 Mittelschwere Magna-Mk.-II-Laser
1 Leichter Magna-200P-Impulslaser
Hersteller: Free Worlds Defense Industries — Gibson Federated BattleMechs
Hauptherstellungsort: Gibson
Kommunikationssystem: Datacom 50
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dynatec 1122

ÜBERSICHT

Am Ende des Vierten Nachfolgekriegs geriet der *Cicada* zunehmend in Vergessenheit. Free Worlds Industries rettete den Mech vor diesem Schicksal, indem sie ihn nach der Entdeckung des Helm-Kernspeichers in ihrer neu umgestellten Fabrik auf Gibson in größeren Stückzahlen produzierte.

Der *Cicada* war die perfekte Wahl für FWDI, um die Produktion wieder aufzunehmen. Er gab dem Militär der Liga Feier Welten eine Mechklasse, die sie dringend brauchten, besonders nach dem langen Kampf mit Andurien, in dem das MLFW viele kostbare Scout-Mechs verloren hatte.

EIGENSCHAFTEN

Bis in die letzten Tage vor der Ankunft der Clans war der *Cicada* allgemein als großer Bruder des *Locust* bekannt. Er hatte fast ebensowenig Feuerkraft wie der leichteste BattleMech und hatte nicht mehr Panzerung als der Mech, den er ersetzen sollte, und verließ sich auf seine Geschwindigkeit, um nicht in Schwierigkeiten zu geraten. Der *Cicada* war somit der Mech, der besonderen Nutzen aus einem LosTech-Upgrade ziehen konnte.

Das war die Geburt des CDA-3M. Er wurde nun von einer extraleichten Version desselben Pitban-320-Fusionsreaktors angetrieben, den er schon lange verwendet hatte, und so erhielt der Mech mehr als ein Viertel seiner Masse zurück, die er für eine eindrucksvollere Bewaffnung verwenden konnte. Ausgerichtet an den geplanten Einsatz des *Cicada* als Scout-Mech haben ihn die Entwickler mit einer Imperator-Ultra-Autokanone Klasse 5 ausgestattet. Außerdem behält das Neudesign die originalen zwei mittelschweren Laser, wertet aber den leichten Magna-Laser auf eine Impulsvariante auf.

EINSATZ

Der *Cicada* hat allen Nachfolgerstaaten in immer kleiner werdenden Zahlen gedient, bis er vor drei Jahrzehnten neu auf den Markt gebracht wurde. Bis zu Generalhauptmann Thomas Mariks Zusage, das Draconis-Kombinat und das Vereinigte Commonwealth mit Kriegsmaterialien zu versorgen, um die Clans zu bekämpfen, gingen die meisten der neu erbauten *Cicadas* an das MLFW, besonders an Bundeseinheiten wie die Freie-Welten-Garde. Danach gingen die meisten an die Clanfronten, wo ihre Geschwindigkeit sie kostbar gegen die technologisch überlegenen Eindringlinge machte. Nach dem ComStar-Schisma und dem Umzug von Blakes Wort nach Gibson gingen immer mehr *Cicadas* an die Milizen der Blakisten, die heute neben dem MLFW der wichtigste *Cicada*-Nutzer sind.

VARIANTEN

Nachdem sie Berichte von der Front der Clankriege gesehen hatte, brachten die FWDI-Entwickler schnell den 3F *Cicada* auf den Markt. Er verwendet sowohl eine Endostahlstruktur als auch Ferrofibritpanzerung. Außerdem wurden eine Extremreichweiten-PPK und zwei mittelschwere Laser auf dem besser gepanzerten Mech montiert, der nun auch zum Springer aufgerüstet wurde – eine Fähigkeit, die bis zu diesem Zeitpunkt kein *Cicada* nutzen konnte. Der 3G nutzt denselben Basis-Rumpf, ist aber stärker als Scout konzipiert. Die ER-PPK des 3F wird durch einen schweren Extremreichweitenlaser und eine Beagle-Sonde ersetzt.

Im vergangenen Jahr hat FWDI den neuen *Cicada* vorgestellt. Indem sie den Reaktor auf einen 280er abgerüstet haben, konnten die Techniker die frei gewordene Masse nutzen, um eine schwere PPK aus Kombinats-Produktion einzubauen, die von vier mittelschweren Extremreichweitenlasern von Diverse Optics unterstützt werden - und das alles für einen bloßen Geschwindigkeitsverlust von 10 Kilometern pro Stunde.

Der CDA-3MA ist nicht so sehr eine neue Variante und vielmehr ein Trainingsmech, der Kadetten kurz vor dem Abschluss mit den neuesten Technologien vertraut machen soll. Der CDA-3MA ersetzt die Ultra-AK/5 durch eine Kurzlauf-PPK, und erhöht dabei deutlich den Panzerungsschutz.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Major Archibald Schoknecht: Archie Schoknecht war nur ein Lanzenkommandeur von vielen bei den 1. Crucis Lancers während der letzten Schlacht um New Avalon im ComCom-Bürgerkrieg. Zwei Mechkompanien und zwei Infanteriebataillone wurden Anfang Februar 3067 an der südöstlichen Spitze des Avalon-Kontinents auf sicheren Brückenköpfen abgesetzt, um Steiner-Davions Angriff auf die Hauptstadt zu unterstützen. Doch verbündeten sich schlechtes Wetter und heftiger Widerstand der Loyalisten, um die halbe Streitmacht auszulöschen und den Rest in alle Winde zu verstreuen. Der damalige Leutnant Schoknecht übernahm das Kommando über die Überlebenden und kämpfte erschöpfende 18 Stunden, bevor es ihm endlich gelang, die Luftabwehrbatterien nahe Portland zu vernichten, so dass die übrigen Lancers sicher landen konnten. Für seine Tapferkeit unter Feuer wurde ihm das Kommando über das 3. Bataillon der Lancers zugewiesen.

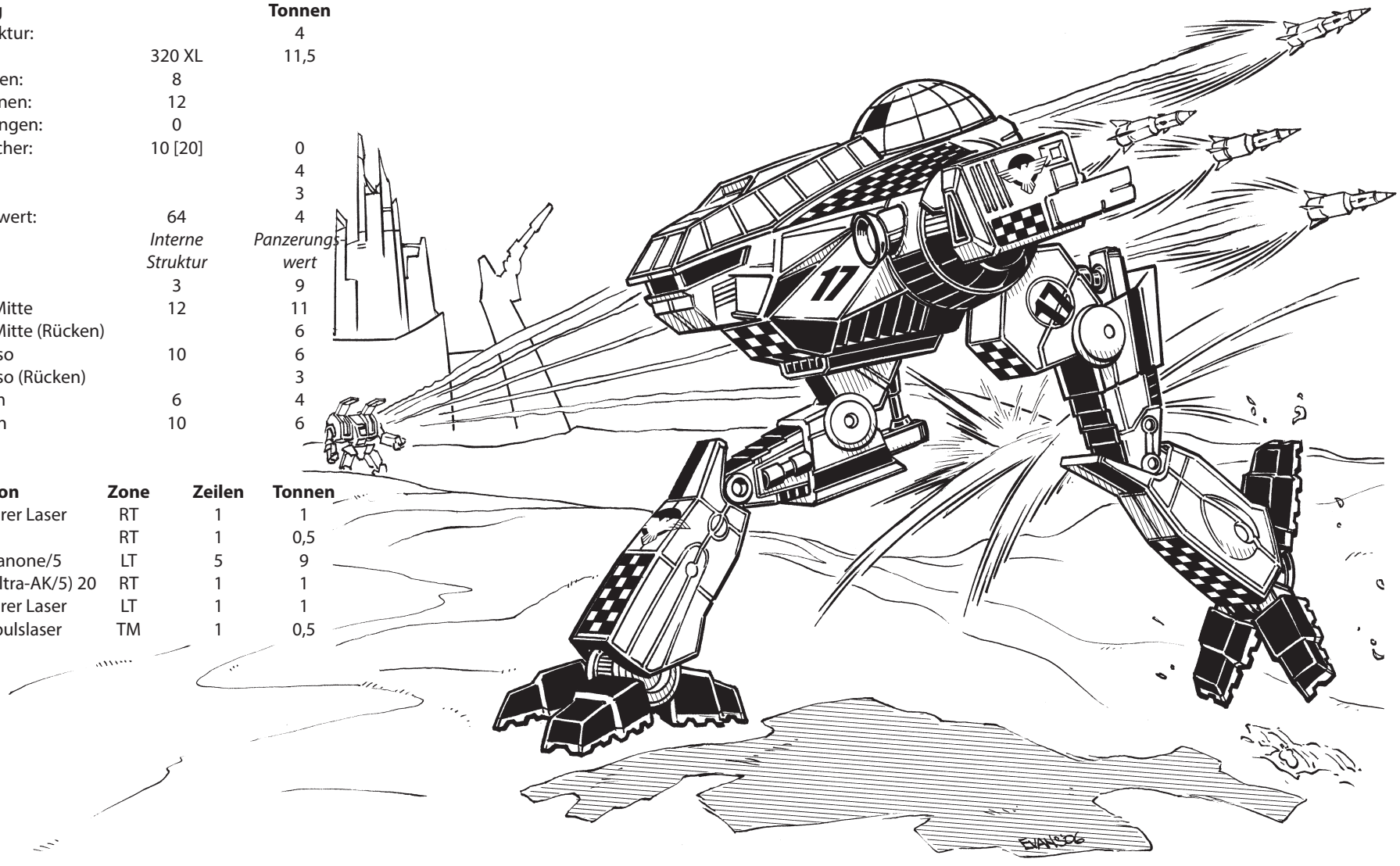
Demipräzentor Nouandam Jodat: Demipräzentor Jodat ist eine Aberration unter den Fanatikern. Er war Teil der ersten Angriffswelle von Blakes Wort, die den Heiligen Krieg begonnen hatte, doch als er unleugbare Beweise für die brutalen Kriegsverbrechen der Blakisten fand, verließ er die Blakisten, und nahm drei ähnlich denkende MechKrieger und die *Waterly's Shrike* der *Leopard*-Klasse mit sich. Das letzte Mal wurden sie und ihre schwarzen Maschinen auf Dieron gesichtet, wo sie ihre ehemaligen Brüder unter den Blakisten mit ihrem eigenen heiligen Feuer bekämpfen.

CDA-3M CICADA

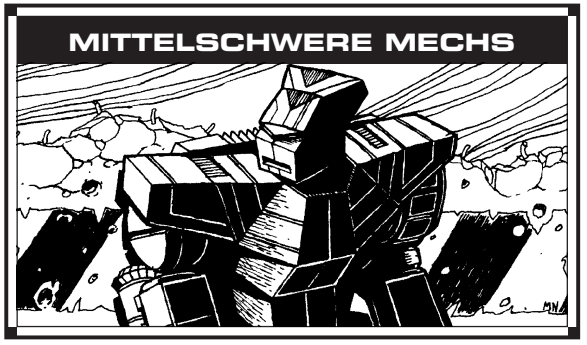
Typ: **Cicada**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 40
Kampfwert: 812

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		4
Reaktor:	320 XL	11,5
BP Gehen:	8	
BP Rennen:	12	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	64	4
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
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	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Ultra-Autokanone/5	LT	5	9
Munition (Ultra-AK/5) 20	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Leichter Impulslaser	TM	1	0,5



CLNT-2-3U CLINT



Masse: 40 Tonnen
Rumpf: Andoran Model III
Reaktor: Pitban 240
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Andoran Model JJII
Sprungreichweite: 180 Meter
Panzerung: Durallex Medium
Bewaffnung:
1 Magna Firestar-Extremreichweiten-PPK
2 Mittelschwerer Magna-400P-Impulslaser
Hersteller: Andoran Industries Ltd., Defiance Industries
Hauptherstellungsort: Bell (Andoran), Furillo (Defiance)
Kommunikationssystem: Raldon R1
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Sloane 220 Lockover System

ÜBERSICHT

Im Jahre 2067 gaben die SBVS den *Clint* bei Andoran Industries, Limited in Auftrag, einer kleinen BattleMech-Firma auf Bell, die die Fertigung des neues Designs übernehmen durften, weil sie kostensparende Modifikationen angeboten hatten. Zwar hatte das resultierende Design Schwächen, doch wurden vor dem Sturz des Sternenbunds und der Zerstörung von Andorans Fabriken gute 300 Stück gebaut. Doch trotz der schwierigen Wartung, die den Mech längst vorher zum Aussterben hätte bringen müssen, waren im Jahre 3052 noch geschätzte 200 Clints im Dienst, viele verstreut in den Grenzregionen der Vereinigten Sonnen und der Konföderation Capella.

EIGENSCHAFTEN

Das Upgradepaket CLNT-2-3U war einfach: Es ersetzte einfach die Armstrong-Autokanone/5 durch eine robustere und ausdauerndere Waffe. Indem sie Doppel-Wärmetauscher einbauten und die Armstrong gegen eine Magna Firestar-Extremreichweiten-PPK ersetzten gelang Bell beides wunderbar, und sie machten außerdem genug Gewicht frei, um die ursprünglichen zwei mittelschweren Laser auf Impulsversionen aufzurüsten. Diese Upgrades resultierten in einer Maschine, die zwar etwas heißer wurde, im Kampf aber deutlich tödlicher war.

EINSATZ

Der ursprünglich von den Capellanern entworfene 3U *Clint* wurde später bei der Eröffnung der Bell Refit Yards in den 3050ern von den Truppen des Vereinigten Commonwealth angenommen – Bell war eine unbedeutende Bergungs- und Reparaturfirma, die auf den Ruinen der Fabrikkomplexe von Andoran Industries aufgebaut worden war. Die Blaupausen des Designs landeten schließlich bei Defiance Industries auf Furillo, die 3055 eine Reihe 3Us herstellen und somit die ersten *Clints* seit Jahrhunderten produzierten. Der Zusammenbruch des Vereinigten Commonwealth führte dazu, dass diese 3Us auf die LAS und verschiedene Söldnereinheiten verteilt wurden, und kurze Zeit später veröffentlichte Defiance das Modell 5U, das im Bürgerkrieg Verwendung fand. Seltsamer ist die Entstehung des brandneuen Modells 3T, das sich auf Fabriken im Taurus-Konkordat zurückverfolgen ließ.

VARIANTEN

Als es zum ersten Mal für die SBVS produziert wurde, hatte das *Clint*-Ausgangsmodell (Kennung CLNT-1-2T) keine Sprungfähigkeit, trug aber eine schwerere Armstrong Buster-AK/10 und einen mittelschweren Laser. Übermäßige Rumpfbelastung und andere Fehler führten zum Entwurf des CLNT-2-3T, der die Nachfolgekriege so gut überstehen sollte. Das Modell 3T ist mit zwei mittelschweren Standard-Lasern von Martell und einer Armstrong-Autokanone/5 ausgerüstet.

Kurz vor dem VerCom-Bürgerkrieg brachten die LAS den neuen und weit mächtigeren CLTN-5U heraus, der einen leichten Fusionsreaktor aus Defiance-Produktion und einen Endostahl-Rumpf verwendete, um Platz für ein Waffenupgrade zu schaffen. Dieses Modell ersetze die ER-PPK durch einem schweren Martell-Extremreichweitenlaser, und verzichtete auf die Impulslaser, um stattdessen drei mittelschwere ER-Laser einzubauen. So blieb außerdem Platz für ein Feuerleitsystem und eine K^3-Dienereinheit.

Beim Ausbruch des Heiligen Kriegs und dem schockierenden Sturz der Hauptfabriken von Defiance auf Hesperus II verfiel Defiance auf Furillo in einen Produktions- und Entwicklungsrausch, und daraus entstand unter anderem die neuste *Clint*-Variante, der CLNT-6S. Dieses Modell nimmt den 5U und verzichtet auf die Sprungdüsen, um stattdessen einen Fusionsreaktor der Klasse 280 einzubauen. Ein kleines Cockpit und schwere Ferrofibritpanzerung verringern das Gewicht genug, um eine zweite Maxwell einzubauen, und der Verzicht auf das Feuerleitsystem, die K^3-Dienereinheit und einen mittelschweren Laser ließ es zu, einen leichten Laser im Kopf einzubauen. So entstand ein Mech, der schneller und robuster ist als das Original.

Ungefähr zur gleichen Zeit als der 6S in den Dienst trat kamen Gerüchte über eine weitere aufgerüstete Version auf, die an der Grenze der Vereinigten Sonnen in Truppen des Taurus-Konkordats gesichtet sein soll. Diese Version – die eindeutig auf dem ursprünglichen Modell 3T beruht – wurde CLNT-3-3T genannt, und verwendet Ferrofibritpanzerung und eine leichte AK/5 anstelle der Armstrong. Die Gewichtersparnis durch die leichte AK – die dem Konkordat vermutlich vom Wort Blakes geliefert wurde – hat den Entwicklern sogar erlaubt, die Munition mit einem CASE-System zu schützen, was die taurischen *Clints* im Kampf robuster macht.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

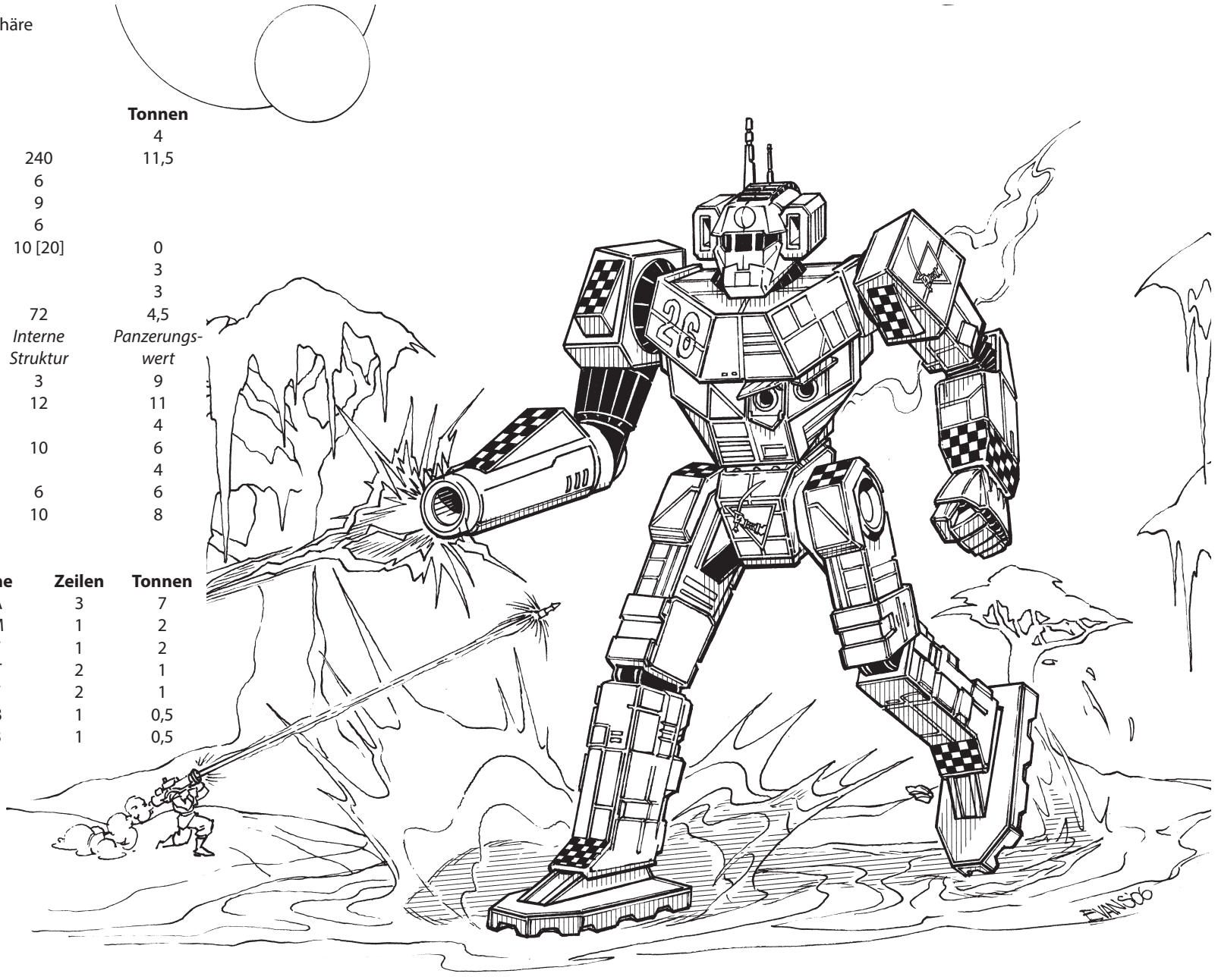
Hauptmann Janos Arthur Denton V: Denton, der letzte Überlebende einer langen und distinguierten Blutlinie, die mit der *Clint*-Familie im Nachfolgekrieg zu Ruhm gelangt ist, wurde zuletzt mit der 17. Arkturusgarde auf Small World gesichtet, kurz vor Ausbruch des Heiligen Kriegs. Bedenkt man den zersprengten Zustand, in dem sich die Guards zu diesem Zeitpunkt befanden, ist es unwahrscheinlich, dass Denton den Angriff der Blakisten auf den Planeten überlebt haben soll, doch ein uralter *Clint* – in der 5U-Konfiguration, auf die Dentons Familienmech angeblich zuletzt aufgerüstet worden sein soll - wurde angeblich gesichtet, mit den Buchstaben „JAD“ auf dem linken Unterarm. Er kämpfte zusammen mit dem Small-World-Widerstand gegen die Besatzungstruppen der Blakisten.

CLNT-2-3U CLINT

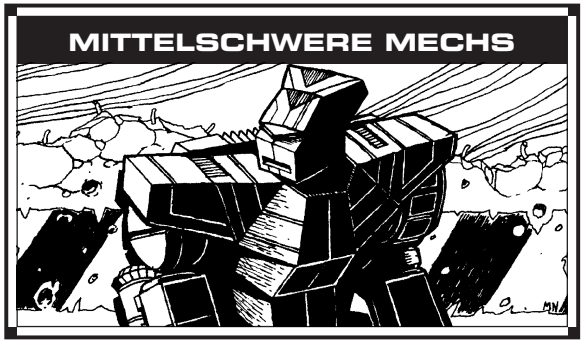
Typ: **Clint**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 40
Kampfwert: 1.081

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		4
Reaktor:	240	11,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	72	4,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
ER-PPK	RA	3	7
Mittelschwere Impulslaser	TM	1	2
Mittelschwere Impulslaser	LT	1	2
Sprungdüsen	RT	2	1
Sprungdüsen	LT	2	1
Sprungdüse	RB	1	0,5
Sprungdüse	LB	1	0,5



HER-5S HERMES II



Masse: 40 Tonnen
Rumpf: Irian Second Generation Class 40 Endostahl
Reaktor: Hermes 240
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Riese-456
Bewaffnung:
1 Imperator Ultra-AK/5
1 Olympian-Flammer
1 Mittelschwerer Intek-Impulslaser
Hersteller: Irian BattleMechs Unlimited
Hauptherstellungsort: Irian, Shiro III
Kommunikationssystem: Irian E.A.R.
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Wasat Aggressor

ÜBERSICHT

Der *Hermes II*, der während der Nachfolgekriege weiterhin produziert wurde (im Gegensatz zu seinem Vorgänger, dem *Hermes I*) hat sich in den Streitkräften der Liga Freier Welten bewährt und wurde in der mittelschweren Kategorie einer der bekanntesten Mechs der Liga. Da der *Hermes* im Lauf der Jahrhunderte einen guten Teil seiner fortschrittlichen Technologie eingebüsst hatte, aber viele der Sternenbund-Baupläne noch vorhanden waren, machte Irian BattleMechs Unlimited das Design zu einem ihrer ersten LosTech-Upgrades im Irian-Werk.

EIGENSCHAFTEN

Indem sie die klassischen Sternenbund-Pläne als Basis nutzten, aber viele eigene Innovationen hinzufügten, baute Iria den *Hermes II* von Grund auf neu, als sie das Modell 5S entwickelten. Ein leichtes Endostahl-Skelett verringert die Masse drastisch, so dass die Waffen und Hitzekontrollsysteme deutlich verbessert werden konnten. Eine Imperator Ultra-5-Autokanone und ein mittelschwerer Intek-Impulslaser ersetzten die ursprüngliche Bewaffnung – nur der Olympian-Flammer bleibt von der originalen Konfiguration übrig. Diese Veränderungen verbessern Treffsicherheit und Feuerkraft drastisch. Auch wenn die Aufwertung der Wärmetauscher auf Polymere mit doppelter Effizienz kritisch beäugt wurde, weil die Wärmeentwicklung beim alten Modell selten ein Problem dargestellt hatte, gestattet es den Piloten des 5S, ihren Mech voll auszureizen, so dass sie selbst nach einem ernsthaften Reaktorschaden noch ihre volle Manövrierfähigkeit und Waffenbatterie einsetzen können.

EINSATZ

Das MLFW setzte den aufgerüsteten *Hermes II* als Kombination aus Scout- und leichter Angriffsplattform ein und nutzte seine Mischung aus Geschwindigkeit und Panzerung, um Missionen auszuführen, für die leichtere Konstruktionen zu zerbrechlich und schwerere zu behäbig wären. In solchen Fällen operiert der *Hermes II* oft allein, vertrauend darauf, dass die Geschwindigkeit des Mechs und die Geschicklichkeit des Piloten ausreichen, um schwierige Gefechte zu vermeiden. In seiner Rolle als leichter Angriffsmech wird der Hermes II oft zusammen mit Designs wie dem *Vulcan* oder *Phoenix Hawk* eingesetzt, beides Designs mit einer ähnlichen Ausrichtung. Manchmal dient er aber auch als „Kaninchen" für langsamere, aber schwerere Mechs wie den *Hunchback* oder *Centurion*, um Gegner in die Angriffszone ihrer schwereren Gefährten zu locken. Die größte Konzentration der Desings findet man in der Freie-Welten-Garde, doch durch das massive Aufrüstungsprogramm der Liga hat sich das Design in den meisten MLFW-Einheiten verbreitet. Unglücklicherweise hat das auch dazu geführt, dass viele der Modelle in die Hände von Blakes Wort gefallen sind, als sie die Truppen der Freien Welten verführt haben.

Die meisten Mächte der Inneren Sphäre setzen den aufgerüsteten *Hermes II* im gewissen Maße ein, meistens als Folge aus Exporten nach den Outreach-Abkommen. Meistens setzen sie ihn als Allzweck-BattleMech ein. Die Flexibilität und Verlässlichkeit des Designs – die Wartung im Feld gehört zu den einfachsten in seiner Gewichtsklasse – haben dem *Hermes II* den Spitznamen „Old Reliable" eingebracht.

VARIANTEN

Irian hat im Lauf der Jahre eine Reihe von Varianten des *Hermes II* produziert. Einge stärken seine Verteidigung, andere konzentrieren sich auf Waffenupgrades. Die „Mercury-Elite"-Variante (5ME), die von den Dark Shadows verwendet wird, ersetzt alle Waffensysteme durch ein leichtes Gaussgeschütz und erhöht die Munitionskapazität auf zwei Tonnen, wofür sie auch auf Panzerung verzichtet.

Die Version des *Hermes II*, die von Haus Davions Light Guards verwendet wird (die Variante 6D) ist in ihrer Konzeption weniger radikal. Die Impulslaser werden durch Extremreichweitenlaser ersetzt und die Ultra-AK durch eine Multi-AK.

Der HER-5C, die Version der Blakisten, ähnelt dem Standardmodell nur flüchtig. Anstatt der Autokanone verwendet sie einen schweren ER-Laser, sowie drei weitere mittelschwere ER-Laser. Außerdem verwendet der 5C einen XL-Reaktor, um in der frei gewordenen Masse ein K^3v-System und ein vNARC zu installieren.

Wie der CDA-3MA *Cicada* ist der HER-5SA eine Trainingsversion, die von der Legionärsausbildungsakademie in Auftrag gegeben wurde. Der 5SA verfügt über einen XL-Reaktor, so dass er einen mittelschweren Impulslaser auf einen schweren Impulslaser aufrüsten und gleichzeitig die Panzerung erhöhen kann. Eine solche Extravaganz für eine bloße Akademie hat die Kontroverse um die Legionärsausbildungsakademie und ihre offen gezeigten politischen Verbindungen zum Generalhauptmann nur noch weiter angefacht.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

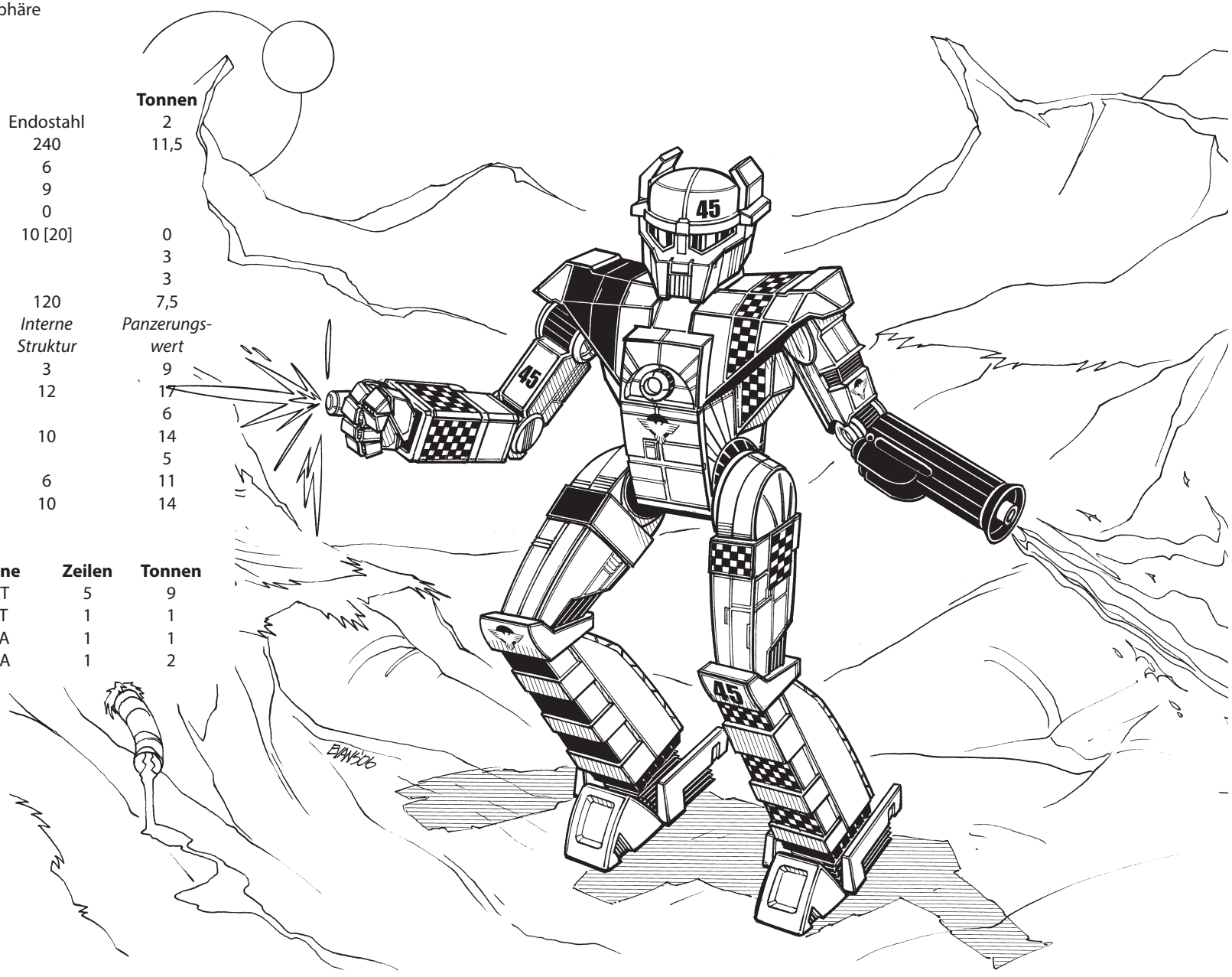
Kapitän Bernard Ryan: SEKURAs Batallion der Dark Shadows ist während Thomas Mariks Herrschaft ein wenig in die Öffentlichkeit gegangen, aber dennoch hat die Einheit ihren Ruf als paramilitärische Eliteeinheit bewahrt, dank der gesendeten „Erinnerungen" eines Kriegers namens Bernard Ryan (dabei handelt es sich um ein Pseudonym – selbst das Geschlecht des Autors ist unbekannt, was manchte zur Vermutung bringt, Colonel McCormack könnte hinter den Geschichten stecken). Diese Tagebücher bieten halbfiktionale Einsichten in das Leben in den Dark Shadows und in die Operationen, auf die sie gesandt wurden. In einigen dieser Missionen kämpfte Ryan in einem aufgerüsteten *Hermes II* gegen Staatsfeinde. Bis vor kurzem war die Sendung unpolitisch und ein bisschen kriegsverherrlichend, aber im letzten Jahr hat Ryan begonnen, einen politischeren Stand einzunehmen. Er lehnt offen den Putsch auf Atreus und die Blakisten-Besatzung ab. Bisher hat Ryan davon abgesehen, Frau Generalhauptmann Corinne Marik als Schurkin abzustempeln, aber ihr Vater und mehrere wichtige Personen in der Regierung wurden schon Ziel seiner Schmähreden.

HER-5S HERMES II

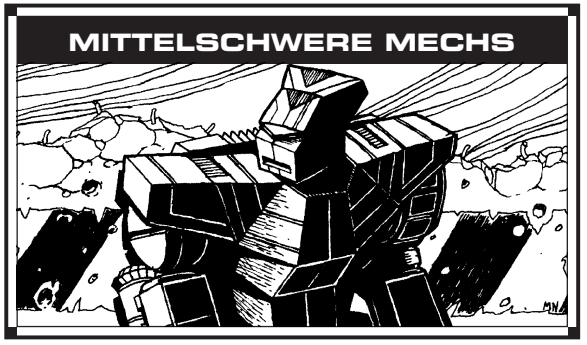
Typ: **Hermes II**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 40
Kampfwert: 857

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	240	11,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	120	7,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Ultra-Autokanone/5	RT	5	9
Munition (Ultra-AK/5) 20	LT	1	1
Flammer	LA	1	1
Mittelschwerer Impulslaser	RA	1	2



VT-5M VULCAN



Masse: 40 Tonnen
Rumpf: Crucis-II Delux Endostahl
Reaktor: Pitban 240
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Rawlings 75
Sprungreichweite: 180 Meter
Panzerung: Kallon Royalstar
Bewaffnung:
1 Schwerer Tronel-PPL-20-Impulslaser
1 Mittelschwerer Tronel-XII-Impulslaser
1 Flame-Tech-Flammer
1 SperryBrowning Maschinengewehr
Hersteller: Nimakachi Fusion Products Ltd.
Hauptherstellungsort: Tematagi (zerstört 3069)
Kommunikationssystem: Omicron 4002 Networking Channel
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TRSS Eagle Eye

ÜBERSICHT

Die Liga Freier Welten eroberte die Designsspezifizierungen des *Vulcans*, der in den letzten Jahren des Amaris-Coups für die Truppen von General Aleksandr Kerensky gebaut worden war, während des Ersten Nachfolgekriegs. Da sie neue Waffen brauchten, um sich der Bedrohung durch das Lyranische Commonwealth und die Konföderation Capella zu stellen, sprach das Parlament die Kriegsbeute Nimakachi Fusion Products Ltd. zu.

Vor kurzer Zeit nutzte Nimakachi Sternenbund-Technologie, um den VT-5M zu entwerfen, um so den *Vulcan* effektiver gegen andere Mechs zu machen. Nachdem sie 3052 eine geringe Stückzahl des aufgerüsteten Designs produziert hatten, fuhren Nimakachi die Produktion auf zwanzig Exemplare pro Monat hoch, bis das Tematagi-Werk im Jahre 3069 zerstört wurde.

EIGENSCHAFTEN

Da der *Vulcan* schon zuvor als effektiver Stadtkämpfer und Antiinfanterie-Mech geschätzt wurde, setzte Nimakachi weiterhin auf den Flammer und das Maschinengewehr. In den vorangehenden drei Jahrhunderten war die Leistung der Armstrong-Autokanone als primäre Anti-Mech-Waffe des *Vulcan* zunehmend enttäuschend gewesen. Nimakachi-Techniker ersetzten die Waffe durch einen schweren Tronel-PPL-20-Impulslaser. Die kurze Reichweite dieser mächtigen Waffe wurde nicht als Nachteil gewertet, da der Mech ohnehin gegen Infanterie oder in städtischen Umgebungen eingesetzt werden sollte. Gleichzeitig wurde der mittelschwere Randell-Laser durch einen mittelschweren Tronel-XII-Impulslaser ersetzt, und die Wärmetauscher gegen elf Doppel-Wärmetauscher ausgetauscht. Die Nutzung einer inneren Struktur aus Endostahl kompensiert das zusätzliche Gewicht durch die neuen Waffen.

EINSATZ

Die Marik-Miliz, die oft zivile Unruhen in der Liga Freier Welten bewältigen musste, hat in ihren Reihen immer Platz für den *Vulcan*.

Die Miliz von Blakes Wort kaufte *Vulcans* von Nimakachi, als sie ihre Truppen für Operation Odysseus vorbereiteten – die Eroberung Terras im Jahre 3058. Die Blakisten empfanden den Mech als extrem nützlich für Unterstützungsoperationen, um die letzten hartnäckigen Widerstandszellen auszumerzen. Einige *Vulcans* wurden seitdem in die Protektorats-Miliz versetzt, und haben sich bei der Überwachung der Städte im Blakisten-Protektoraten als ungemein kostbar erwiesen. Zusätzliche *Vulcans* wurden erobert, als die Blakisten die Nimakachi-Werke auf Tematagi plünderten.

Während des VerCom-Bürgerkriegs fiel Coventry an Victor Steiner-Davions alliierte Truppen. Der Ausstoß von Coventry Metal Works war während der frühen Phasen des Bürgerkriegs von enormer Bedeutung für Victors Truppen, und der *Vulcan* war schnell ein verbreiteter Anblick in den Rängen der Alliierten.

VARIANTEN

Coventry Metal Works ging die Aufrüstung des *Vulcan* aus Lyranischer Produktion ganz anders an. Der VL-5S ist mit einer Imperator Ultra-5-Autokanone bewaffnet, und die Panzerung wurde auf Lexington Ltd. High-Grade-Ferrofibritpanzerung mit CASE aufgerüstet. Myomerakzeleretor-Signalcodierung erlaubt es dem Lyranischen *Vulcan*, sich in strategischen Augenblicken mit plötzlichen Geschwindigkeitsschüben zu bewegen. Diese Modifikationen wurden ermöglicht, indem ein Edasich-Motors-240-XL-Reaktor eingebaut wurde.

3070 begannen Techniker von Blakes Wort ihre *Vulcans* zu modifizieren, damit sie als Teil eines K^3-Netzwerks operieren konnten. Sie entfernten einen Wärmetauscher und ersetzten die Impulslaser durch ER-Versionen. Der VT-6C verfügt zudem über eine K^3v-Einheit im rechten Torso. Das alte im Arm montierte Maschinengewehr wird durch drei leichte Maschinengewehre ersetzt, die als eine Batterie ausgelegt sind.

Vor der Zerstörung rüstete Nimakachi sein Werk auf, um eine verbesserte Konstruktion zu bauen. Der VT-6M Vulcan verwendet einen 240er-XL-Reaktor und ersetzt die Pulslaser durch ein leichtes Gaussgeschütz und einen mittelschweren ER-Laser. Durch die 2 Tonnen Munition hat das Gaussgeschütz ein großzügiges 32-Schuss-Magazin. Über fünf Tonnen leichter StarSlab/1d-Ferrofibritpanzerung bieten verbesserten Schutz, besonders an den Armen. Nicht einmal drei Dutzend Exemplare dieser Version verließen das Fließband, und die meisten wurden von den Blakisten erobert, als sie die Fabrik zerstörten.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Meredith Hyde: Hyde, die über ein hitziges und oft gewalttätiges Temperament verfügt, hat einen ausgeprägten Hass auf die Liga Freier Welten. Nachdem er aus den Fusiliers of Oriente geflogen war, wurde Wormmel Hyde, Merediths Vater, ins Exil gezwungen, und fand sich am Ende im Dienst des berüchtigen Redjack Ryan wieder. Wormmel wurde zu einem verbitterten alten Mann und erfüllte seine Tochter mit einem Durst nach Rache für alle Kränkungen (echt oder eingebildet), die die undankbare Liga ihm zugemutet hatte. Hyde, die von ihrem Vater unterrichtet wurde, hate eine angeborene Begabung, die ihre schwache formelle Ausbildung wettmachte. Sie ist gerissen und verräterisch und verlässt zwar vielleicht das Schlachtfeld, wenn ihre Gegner ihr über sind, doch gegen einen Marik-Gegner wird sie weder Zeit noch Mühe scheuen, um für seine Niederlage zu sorgen.

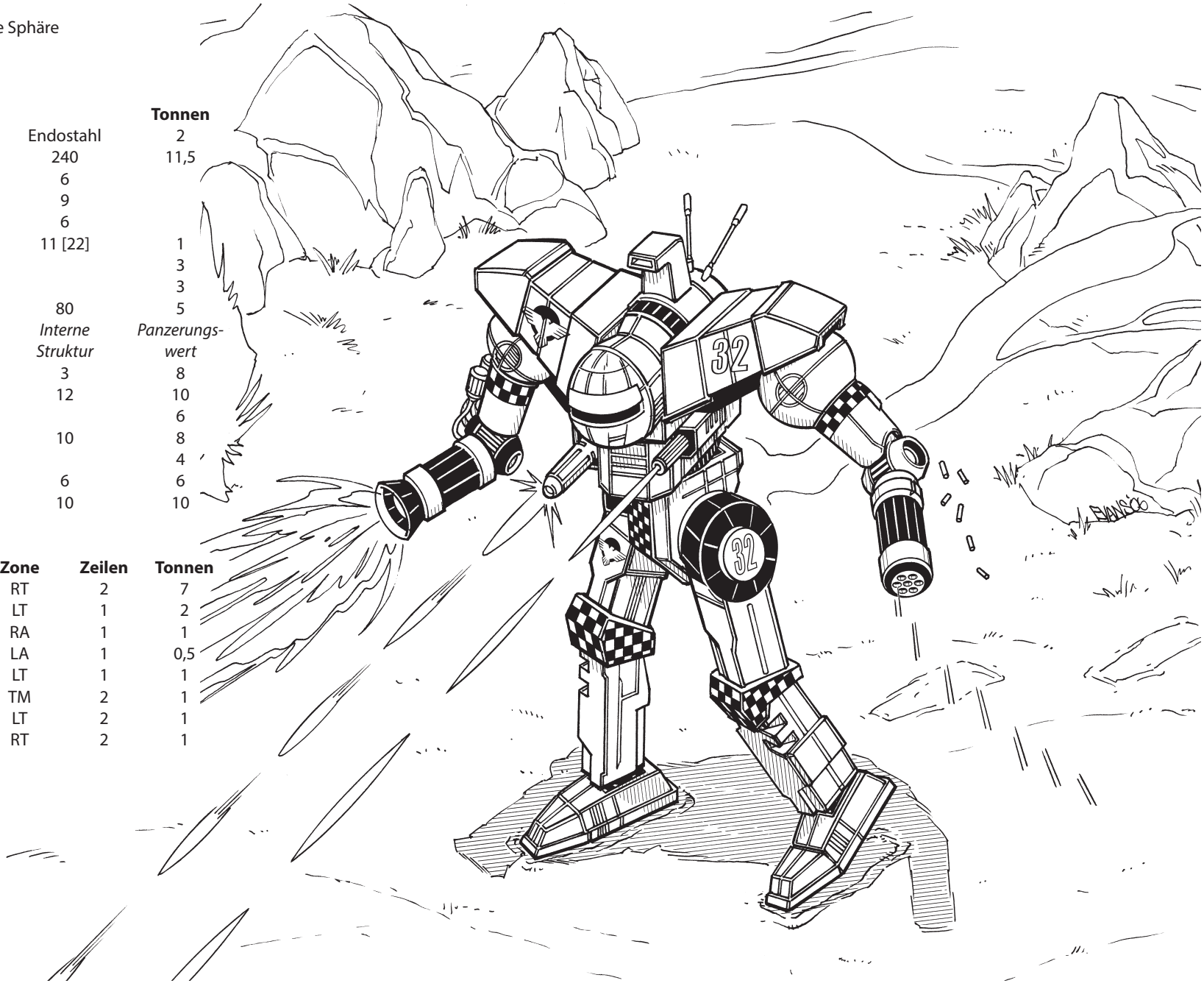
Hyde wurde von Blakes Wort rekrutiert und war Teil der Streitmacht, die das Nimakachi-Werk auf Tematagi vernichtete. Als Belohnung erhielt sie von ihren Auftraggebern einen erbeuteten *Vulcan*.

VT-5M VULCAN

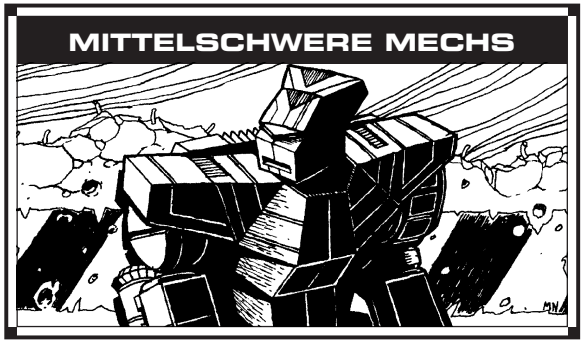
Typ: **Vulcan**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 40
Kampfwert: 811

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	240	11,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	80	5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer Impulslaser	RT	2	7
Mittelschwerer Impulslaser	LT	1	2
Flammer	RA	1	1
Maschinengewehr	LA	1	0,5
Munition (MG) 200	LT	1	1
Sprungdüsen	TM	2	1
Sprungdüsen	LT	2	1
Sprungdüsen	RT	2	1



WTH-2 WHITWORTH



Masse: 40 Tonnen
Rumpf: Whitworth Type 1
Reaktor: LTV 160
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Whitworth Jetlift
Sprungreichweite: 120 Meter
Panzerung: Durallex Light
Bewaffnung:
2 Longbow LSR-10-Werfer
1 Mittelschwerer Intek-Laser
Hersteller: Whitworth Specialty Manufacturing
Hauptherstellungsort: Benjamin (nur Aufrüstungen)
Kommunikationssystem: Garret T14
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret D2j mit Artemis-IV-Feuerleitsystem

ÜBERSICHT

Der *Whitworth* war ursprünglich als leichte Artillerieplattform konzipiert worden, ideal zum Einsatz mit Kampflanzen oder Artillerieeinheiten. Er war in diesen Rollen mäßig erfolgreich; neuere Designs können ähnliche Missionsprofile erfüllen, bieten aber mehr Beweglichkeit. Als das *Whitworth*-Hauptwerk auf Dieron während der Amaris-Krise vernichtet wurde, unternahm keine BattleMech-Firma den Versuch, eine dermaßen mittelmäßige Plattform wieder aufzulegen. Nur die Firma Whitworth Specialty Manufacturing bietet Aufrüstungen für diesen BattleMech an. Momentan haben sie einen Exklusivvertrag mit den VSDK und bauen ein Lager alter WTH-1 um.

Wegen der Verachtung, die sie erleiden (die meisten Krieger aus den Sonnen und dem Kombinat haben dem Design den Spitznamen „Worthless" – „Wertlos" – verpasst) wurden die meisten *Whitworths* mitte der 3050er aus den aktiven Heeren der Großen Häuser ausgemustert. Makler verkaufen sie noch immer an Söldnertruppen, doch ist der Whitworth auf den heutigen Schlachtfeldern ein seltener Anblick geworden. Nur im verwüstenden Feuer des Heiligen Kriegs hat der *Whitworth* durch eine Schlachtfeld-Modifikationen neues Leben eingehaucht bekommen.

EIGENSCHAFTEN

Während der Nachfolgekriege zeichnete sich der *Whitworth* im Kampf aus und bot Einsatz- und Scout-Lanzen dringend benötigte Langstreckenunterstützung. Weil die meisten MechKrieger ihre Kämpfe aber auf kürzere Distanz vorziehen, versagt das Design aufgrund der schlechten Panzerungsverteilung, der schwachen Beingelenke und der knappen Munition für die Langstreckenraketenwerfer. Ein Versuch nach der Clan-Invasion strebte an, das Problem mit Feldumbaukits zu beheben, die ein Artemis-Feuerleitsystem installierten. Der modizierte Mech funktionierte gut als Artillerieunterstützung, hinderte aber nach wie vor aggressivere Piloten daran, sich die Hände schmutzig zu machen.

In der Zerstörung des Heiligen Kriegs haben die Truppen von Sonnen und Kombinat zusammengestückelte Feld-Modifikationen integriert, um sich mit der fortschrittlichen K^3-Technologie der Blakisten messen zu können. Diese beiden neuen Varianten sind nicht weit verbreitet, doch sieht man sie immer öfter in Verbundskampftruppen, wo sie zusätzliche Feuerunterstützung bieten.

EINSATZ

Ältere *Whitworths* findet man in in Truppen des Taurus-Konkordats, der Allianz und bei Piraten in der spinwärtigen Seite der Inneren Sphäre, einige mit Raketenlafetten nachgerüstet, um die beschädigten Raketenwerfer zu ersetzen. Wegen der Ausmusterung dieser Mechs vor 3060 geriet ein ganzer Haufen davon in den Gebrauchtmarkt, und wurde von kleineren Nationen und Söldnern aufgekauft, die ihre Truppen zu minimalen Kosten aufstocken wollten. Die meisten *Whitworths* in den Streitkräften der Sonnen und des Kombinats nutzen neuere Aufrüstungspakete.

VARIANTEN

Das am weitesten verbreitete Upgrade des *Whitworth* in den Streitkräften der Mark Capella nutze eine K^3-Dienereinheit, um sich mit einem vollen Netzwerk zu verbinden. Vier LSR-5-Lafetten (mit einer Menge Munition) bieten leichte Feuerunterstützung, doch in letzter Zeit wurde diesem Design vor allem die Aufgabe zugewiesen, die Minenfelder zu räumen, welche die Konföderation so gerne legt. Die Beweglichkeit dieser Variante – Kennung WTH-3 – wurde deutlich verbessert, indem GMs verbesserte Starlift-Sprungdüsen eingebaut wurden.

Weitaus interessanter ist die Kombinats-Variante, die ebenfalls über eine K^3-Dienereinheit verfügt. Die Integration von zwei MRW-7-Systemen passt sich dem Kampfstil des MechKriegers an, weil sie Langstrecken-Feuerunterstützung ebenso wie Feuerkraft auf kurze Entfernung erlaubt. Fünf verbesserte QuestStar-Sprungdüsen verleihen dem Design tödliche Beweglichkeit, besonders in städtischen Umgebungen.

Eine weitere Variante, die zuerst in der Marianischen Hegemonie aufgetaucht ist, ersetzt die LSR-10-Werfer durch eine KSR-6-Lafette und acht Rakwerfer-10. Der *Whitworth* galt früher maximal als unbedeutende Bedrohung, doch der WTH-1H ist ein gefürchteter Anblick auf den Schlachtfeldern der Peripherie.

Zu guter letzt gibt es noch Berichte über eine Variante, die einen Endostahl-Rumpf verwendet, als WTH-2A bezeichnet wird und die in den letzten Jahren aufgetaucht ist. Das Design weist vier KSR-4-Werfer auf, eine K^3-Dienereinheit und zwei mittelschwere und einen leichten Laser. Es ist augenblicklich nicht bekannt, ob es sich um maßgeschneiderte Umbauten oder echte neue Produktionsmodelle handelt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Leutnant Tomas Hughes: Hughes, der Kopf von GM-Kathils Sicherheitstruppe, war einer der ersten, der die neuen StarLift-Sprungdüsen in einem *Whitworth*-Mech testete. Da er die Sprungreichweite des Mechs um weitere 60 Meter erhöhen konnte, bewegte sich Hughes problemlos durch einen nachgebildeten städischen „Spielplatz". Nachdem er mehrere Monate mit diesem speziellen *Whitworth* gearbeitet hatte, wies das GM-Team es ihm und seinem mit K^3 ausgestattem Team 3068 dauerhaft zu.

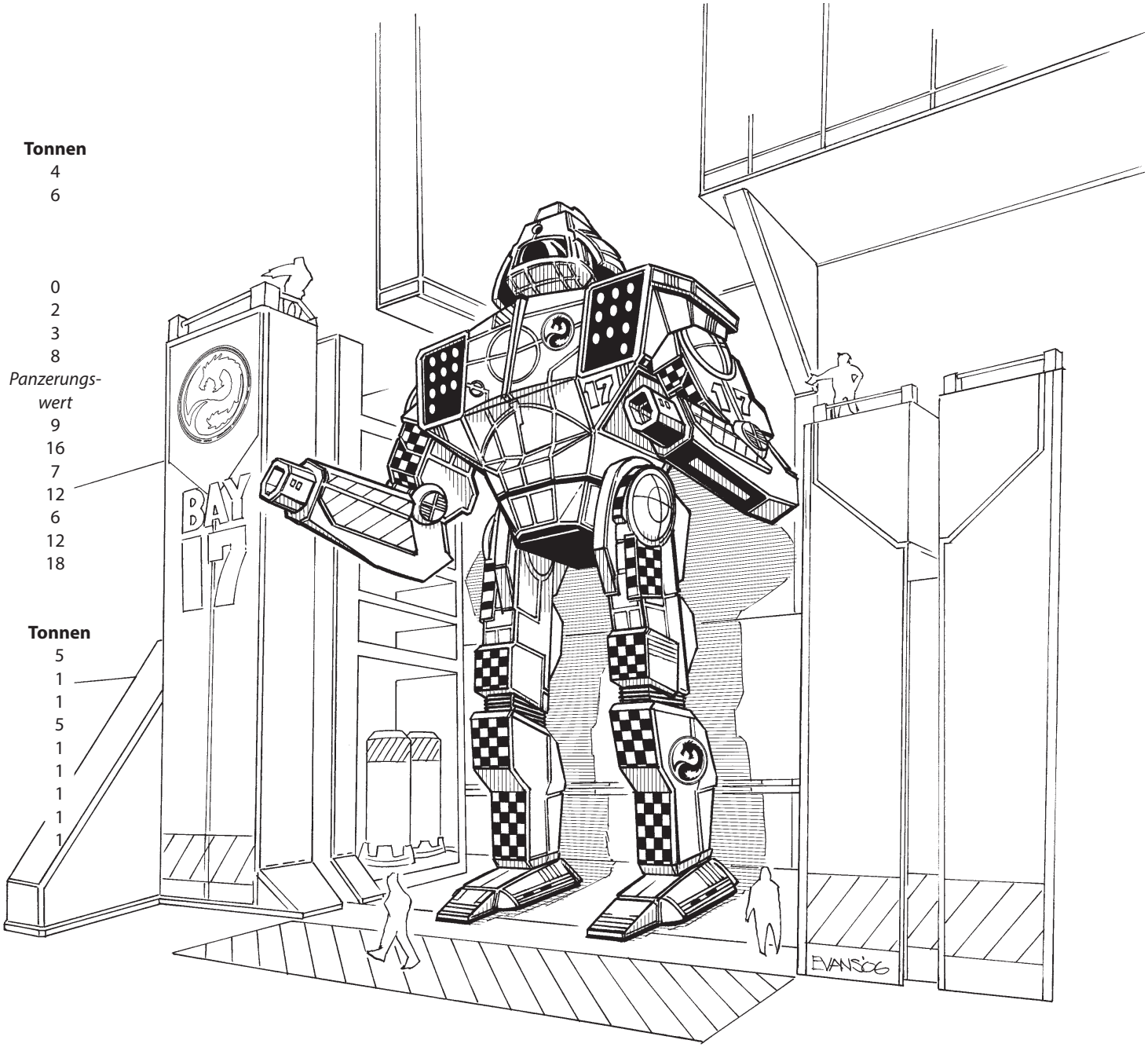
Yosi: Yosi, der nur unter seinem Vornamen bekannt ist, war der Anführer einer Kampflanze der Tortuga-Piraten, als Lady Death spät im Jahre 3067 ihren Auftritt hatte. Yosi und seine kleine Lanze aus mittelschweren Mechs schafften es, Trevalines Befehlslanze in drei Hinterhalte zu locken, was keine einfache Aufgabe war. Als sich Tortuga schließlich ergab, suchte Lady Death angeblich den „Bastard, der mich drei mal für dumm verkauft hat" auf und machte ihn zu ihrem obersten Taktiker. Seither hat Yosi bei den anhaltenden Plünderungen der Piraten an der Grenze des Konkordats mehrere erfolgreiche Hinterhalte für die Taurischen Streitkräfte gelegt.

WTH-2 WHITWORTH

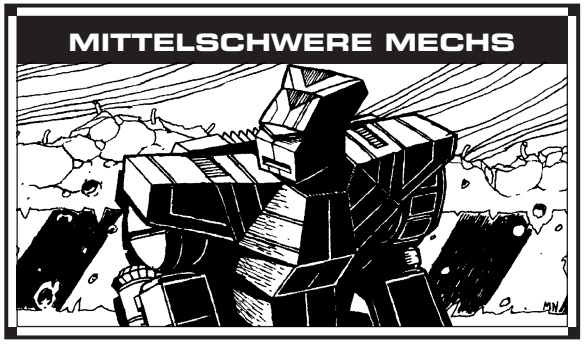
Typ: **Whitworth**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 40
Kampfwert: 936

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		4
Reaktor:	160	6
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	128	8
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LSR-10	RT	2	5
Munition (LSR-10) 12	RT	1	1
Artemis-IV-FLS	RT	1	1
LSR-10	LT	2	5
Munition (LSR-10) 12	LT	1	1
Artemis-IV-FLS	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	K	1	1
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1



BJ-2 BLACKJACK



Masse: 45 Tonnen
Rumpf: GM BJ-I
Reaktor: GM 180
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Whitworth Jetlift
Sprungreichweite: 120 Meter
Panzerung: StarGuard II
Bewaffnung:
2 Schwere Diverse-Optics-Sunbeam-Extremreichweitenlaser
4 Hovertec Blitz-KSR-2-Lafetten
Hersteller: General Motors
Hauptherstellungsort: Talcott
Kommunikationssystem: Dalban Micronics
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban AQ

ÜBERSICHT

Der *Blackjack*, von General Motors in der Ära des Sternenbunds entwickelt, war dazu konzipiert, Aufstandsunterdrückungs- und Feuerunterstützungs-Aufgaben zu übernehmen. Er litt unerklärlicherweise unter Behauptungen, dass das Grunddesign fehlerhaft und instabil sei, und schnell fiel der Mech in Ungnaden. Daher betrauerten nur wenige die Zerstörung des *Blackjack*-Werks auf Kathil während des Ersten Nachfolgekriegs.

Wenn auch andere Nationen den Mech fast vollständig aufgaben, so bastelten Techniker in den Vereinigten Sonnen weiter daran herum. Dabei stellten sie fest, dass die Behauptungen, die schmalen Fußplatten des Mechs würden die Mobilität und Stabilität verringern, einfach nicht stimmten. Befürchtungen, dass die StarGuard-II-Panzerung zu brüchtig sein könnte, erwiesen sich als ebenso haltlos. Als Sternenbund-Technologie wieder verfügbar wurde, experimentierten die Techs damit, den *Blackjack* zu überholen. General Motors begann das Design im Jahre 3054 wieder in geringer Stückzahl zu produzieren, als Feldversuche mit den Experimental-Mechs vielversprechende Ergebnisse versprachen.

EIGENSCHAFTEN

Der BJ-2, der ursprünglich eines der Experimental-Modelle war, wurde zur Blaupause sowohl für die Standard-Feld-Modifikation der VCS als auch für die Version, die auf Kathil produziert werden sollte. Die Feuerkraft wurde auf Kosten der Reichweite erhöht, indem die Whirlwind-Autokanone durch einen Sunbeam-Extremreichweitenlaser von Diverse Optics ersetzt wurde. Vier Hovertec Blitz-KSR-2-Lafetten und eine Tonne Munition ersetzten den mittelschweren Laser. Die Wärmetauscher wurden auf Doppel-Wärmetauscher aufgerüstet, nachdem erste Feldtests massive Hitzeprobleme festgestellt hatten.

Da viele MechKrieger den *Blackjack* nach wie vor verachten, überrascht der nachgerüstete Mech seine Gegner oft mit seinem massiven und treffsicheren Beschuss. Die neue Waffenmischung hat sich auch als effektiv gegen Gefechtsrüstung erwiesen.

EINSATZ

Der *Blackjack*, der nur im Davion- und Liao-Raum verbreitet ist, hat einen schlechten Ruf, der ihn auf Einsatz in Miliz-Formationen in den Vereinigten Sonnen beschränkt. Dies begann sich nach den Gefechten auf Xhosa am Ende des Dritten Nachfolgekriegs zu ändern. Nach Einführung der aufgerüsteten Version wurde der *Blackjack* von den Avalon Hussars und der Deneb Light Cavalry eingesetzt.

Der St.-Ives-Pakt verwendete ihre Variante BJ-3 massiv in ihrer St. Ives Armored Cavalry, und eine Reihe von BJ-3s traten ihren Dienst bei Truppen des Vereinigten Commonwealth an, die im Gebiet des Pakts stationiert waren.

VARIANTEN

Der auf St. Ives produzierte BJ-3 ersetzt die AK/2s durch eine Smasher-PPK von Ceres Arms und behält die mittelschweren Laser. Zwar fällt ein Wärmetauscher weg, doch die zehn, die verbleiben, werden auf Doppel-Wärmetauscher aufgerüstet.

Der BJ-4, eine weitere Schöpfung der Vereinigten Sonnen, ging während des VerCom-Bürgerkriegs in Produktion. Er ist mit zwei leichten Klasse-5-Autokanonen mit CASE-geschütztem 40-Schuss-Magazin in jedem Torso ausgestattet. Zwei mittelschwere Extremreichweitenlaser in den Armen hängen sich an die Autokanone an, und alle vier Waffen sind mit einem fortschrittlichen Feuerleitsystem im linken Torso verknüpft. Ein neuer leichter 180er-Reaktor treibt den Mech an, und leichte Ferrofibritpanzerung bieten denselben Schutz, ohne zusätzliches Gewicht zu verursachen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Oberstleutnant Michael Ubodo: Ubodo war nur ein NAIW-Kadett, als er während des Dritten Nachfolgekriegs zum Helden der Schlacht auf Xhosa VII wurde. Er war einer Befehlslanze in der 8. Deneb-Light-Cavalry-RKG zugewiesen worden. Während er in der 8. diente, stieg er durch die Ränge, bis er zum Ausführende Offizier im Mechregiment wurde. Kurze Zeit später wurde Kommandant Jervais während der Verteidigung von Blue Hole gegen die Jadefalken getötet.

Ubodo war ein großer Fürsprecher des schlechtgeredeten *Blackjack* und führt seinen *„Arrow"* seit seinem Sieg auf Xhosa VII. Mit neuer Technologie ausgestattet, hielten Ubodo und sein Mech während der Kämpfe auf Blue Hole mehrere Strahlen von Elementaren auf Jagdmission auf.

MechKrieger John Hopewell: Hopewell, ein MechKriegerveteran, der früher bei den 8. Syrtis Fusiliers gedient hatte, zog sich eine tödliche Atemwegserkrankung zu, als er an Herzog Haseks schlecht geplanter Offensive gegen die Konföderation Capella teilnahm. Er reiste auf einem Landungsschiff mit anderen Kranken und Verwundeten und strandete auf Beid, zusammen mit einer Lanze der 20. Avalon Hussars unter Befehl von Leutnant David McKinnon. Als Ende 3070 Überfalltrupps von Blakes Wort angriffen, sammelte McKinnon die Leichtverwundeten um sich (darunter auch Hopewell) und ließ sie an der Seite der Hussars kämpfen. Die improvisierte Halbkompanie fiel den Blakisten in die Flanke, verursachte schreckliche Verluste und trieb den Überfalltrupp zurück auf ihr Landungsschiff.

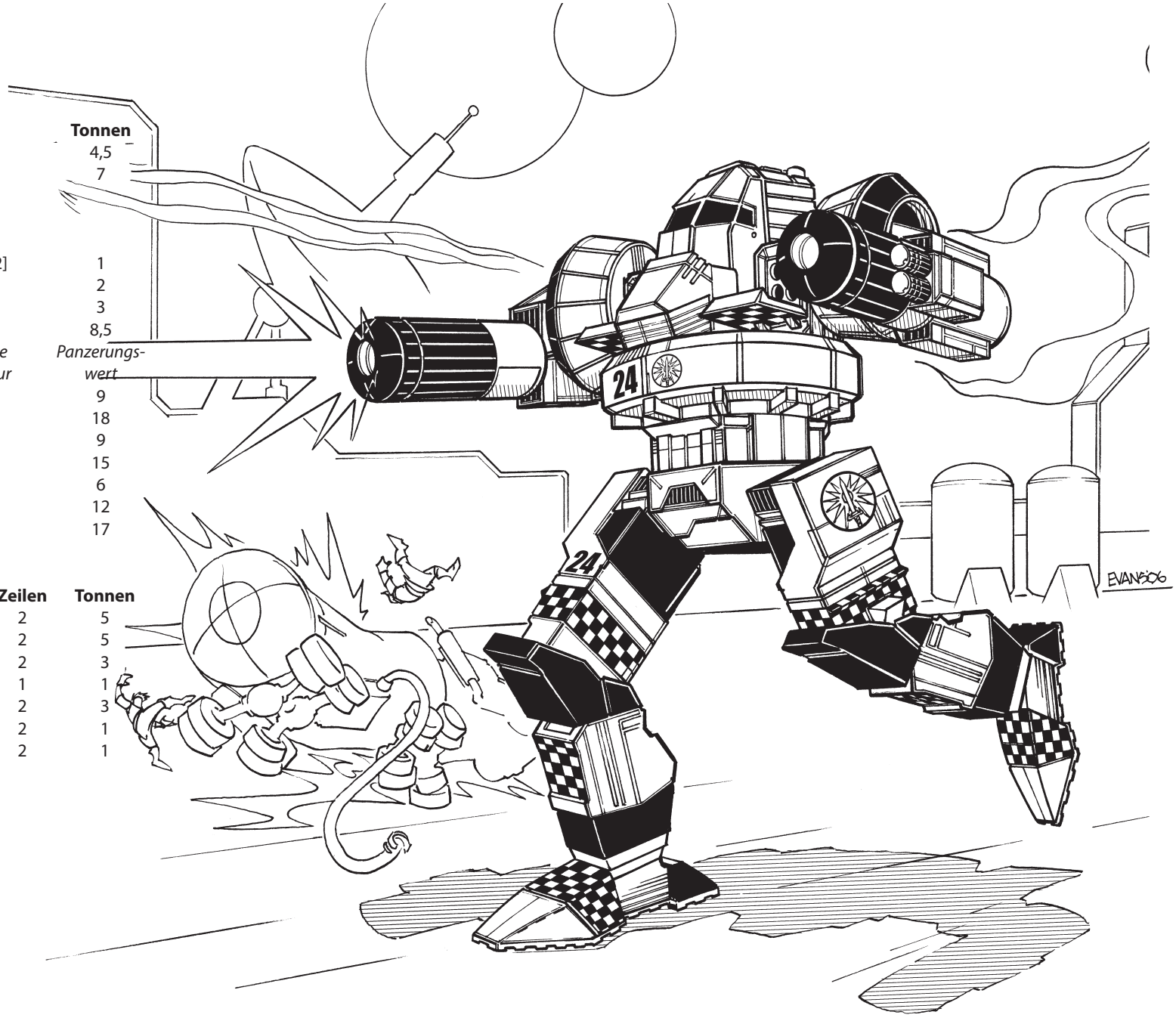
Hopewell ist am Steuer seines aufgerüsteten *Blackjack* nach wie vor ein tödlicher Krieger (wenn er nicht gerade seine Lungen aus dem Leib hustet) und hat sich selbst zu McKinnons Leibwächter ernannt, während ihre zusammengewürfelte Streitmacht weiter in der Mark Capella gegen die Blakisten kämpft.

BJ-2 BLACKJACK

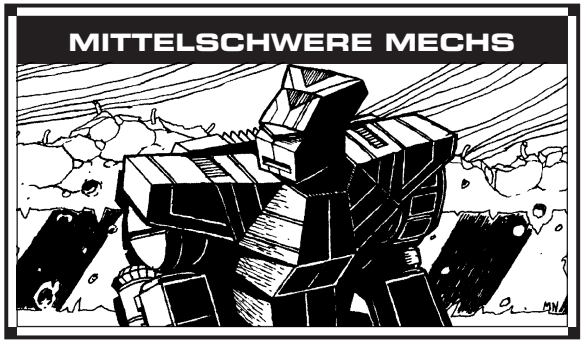
Typ: **Blackjack**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 45
Kampfwert: 1.148

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		4,5
Reaktor:	180	7
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	136	8,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer ER-Laser	RA	2	5
Schwerer ER-Laser	LA	2	5
2 Blitz-KSR-2	LT	2	3
Munition (Blitz-KSR-2) 50	LT	1	1
2 Blitz-KSR-2	RT	2	3
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1



HCT-5S HATCHETMAN



Masse: 45 Tonnen
Rumpf: Chariot Type II
Reaktor: Edasich Motors 180 XL
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Luxor 2/Q
Sprungreichweite: 120 Meter
Panzerung: Durallex Super Medium Ferrofibritpanzerung mit CASE
Bewaffnung:
1 Defiance Disintegrator-LB-10-X-Autokanone
3 Mittelschwere Defiance-P5M-Impulslaser
1 Beil
Hersteller: Defiance Industries, Johnston Industries
Hauptherstellungsort: Hesperus II (Defiance), New Syrtis (Johnston)
Kommunikationssystem: TharHes Thalia HM-22
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Ares-8a

ÜBERSICHT

Der *Hatchetman*, der im Jahre 3023 eingeführt wurde, war das erste vollständig neue BattleMech-Design, das seit über einem Jahrhundert in den Nachfolgerstaaten in Produktion ging. Er wurde vom Lyranischen Heer schnell angenommen und wurde zu einem der Standardmechs des Vereinigten Commonwealth. Defiance Industries bauten als Antwort auf die steigende Nachfrage ihr Werk auf Hesperus II um, um den Ausstoß zu verdreifachen und rüsteten die Konstruktion mit wiedererlangter Sternenbund-Technologie auf. Noch nicht einmal das reichte aus, so dass Defiance mit Johnston Industries verhandeln musste, damit diese den Mech im Davion-Raum produzieren konnten.

EIGENSCHAFTEN

Indem sie einen XL-Reaktor von Edasich Motors verwendeten, konnten die Techniker von Defiance Industries die Bewaffnung und Panzerung des *Hatchtman* aufrüsten. Sie ersetzten die Hauptwaffe durch eine Disintegrator-LB-10-X-Autokanone aus eigener Produktion, was die Offensivkraft des Mechs um 20 Prozent erhöhte. Zwar wurde die Entscheidung kritisiert, die Magazingröße zu verringern, doch beschwerte sich niemand darüber, dass die Panzerung um fast 50 Prozent verbessert und ein CASE hinzugefügt wurde. Die Laser in den Armen wurden durch die neuen P5M-Impulslaser ersetzt, und ein weiterer P5M wurde im linken Torso installiert. Zusammen mit dem typischen Beil verbessern diese neuen Waffen die Effektivität des Mechs im Stadtkampf, da er allerdings nach wie vor alte Wärmetauscher verwendet, müssen MechKrieger genau auf ihre Hitze achten.

Das volle Kopfauswurfsystem des *Hatchetman* wurde in andere Designs aufgenommen, beispielsweise in den *Wolfhound* und den *Axman*. Trotz all ihrer Bemühungen ist es den Technikern von Defiance Industries noch keine befriedigende Lösung für das Problem eingefallen, dass der Mech aufrecht stehen muss, wenn das Auswurfsystem aktiviert werden soll.

EINSATZ

Der *Hatchetman* wurde als eines der Standard-Designs der VCS ausgewählt, und so wurde der Mech flächendeckend im ganzen Vereinigten Commonwealth eingesetzt. Die neue Version wurde zusammen mit *Valkyries*, *Enforcers* und *Dervishes* ins Feld geführt und hat an allen Fronten gekämpft. Sowohl die LAS als auch die AVS setzen das Design noch in großer Stückzahl ein.

Haus Kurita gelang es zwar, den *Hatchetman* zu kopieren, doch die Samurai des Draconis-Kombinats sehen das Beil als eine ungeschlachte Waffe, und aus diesem Grund wird der Mech nur wenig verwendet.

Söldner brachten den alten HCT-3F ins Taurus-Konkordat, wo sie später in die Pleiades Lancers integriert wurden. Der Anblick des *Hatchetman* in den Rängen der TVT löste die Angst aus, dass Spione die Baupläne an Taurian Territorial Industries weitergegeben haben könnten. Mit dieser Grundlage wies der hoffnungslos paranoide Protektor Thomas Calderon TTI dazu an, den *Hatchetman* nachzubauen. Weil das Projektbudget immer wieder abgezogen wurde, kamen erst 3054 selbstgebaute HCT-3F in nennenswerter Anzahl von den Fließbändern. Die Techniker des Konkordats hatten zwar große technische Probleme, doch setzten sie die Produktion fort, bis TTI 3066 von den Fighting Urukhai zerstört wurde.

VARIANTEN

Johnston Industries haben den HCT-6D unter Verwendung der neuesten Technologie entworfen. Der Mech, der auf einem Rumpf aus Endostahl basiert, ist durch deinen VOX-225-XL-Reaktor und zusätzliche Sprungdüsen deutlich schneller. Eine Mydron Tornado-Multi-AK/5 und drei mittelschwere Extremreichweitenlaser von Diverse Optics sind auch für die zehn Doppel-Wärmetauscher eine beachtliche Belastung. Der 6D wird von über neun Tonnen Panzerung und einem Wächter-Störsender geschützt, hat aber kein CASE.

Während des VerCom-Bürgerkriegs stellte Defiance Industries den aufgerüsteten HCT-6S vor. Er setzt auf einen leichten Reaktor und Doppel-Wärmetauscher und ersetzt die Impulslaser durch Extremreichweiten-Versionen. Um den größten Kritikpunkt des 5S zu beheben wurde das Magazin der Autokanone auf 20 Schuss erhöht.

Das Draconis-Kombinat erschuf auf Basis der HCT-3Fs, die sie vom Schlachtfeld geborgen hatten, ihre eigene Kopie (allerdings ohne Kopfauswurfsystem). Nachdem das Design nicht allgemein angenommen wurde, versuchten Techniker von Independence Weaponry das Projekt zu retten. Sie haben damit experimentiert, bei ihrer Version HCT-5K das Beil durch ein Schwert zu ersetzen und die Autokanone durch einen MSR-30 und zwei Tonnen Munition. Das Kombinats-Design verwendet 9 Tonnen Standardpanzerung, Doppel-Wärmetauscher und eine K^3-Dienereinheit. Wie bei der verbesserten Version von Defiance wurden die Laser in den Armen durch Impulslaser ersetzt, der mittelschwere Laser im Torso hingegen ist ein ER-Modell.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sergeant Major Austin Vorster: Im 3023 wurde Voster aufgefordert, seine ererbte Position in der Befehlslanze der legendären Fox's Teeth anzunehmen, nachdem sein Vater gestorben war. In den Jahren der heftigen Gefechte, die danach kamen, baute sich Vorster einen beeindurckenden Ruf auf und erlangte den Respekt von Freund und Feind gleichermaßen.

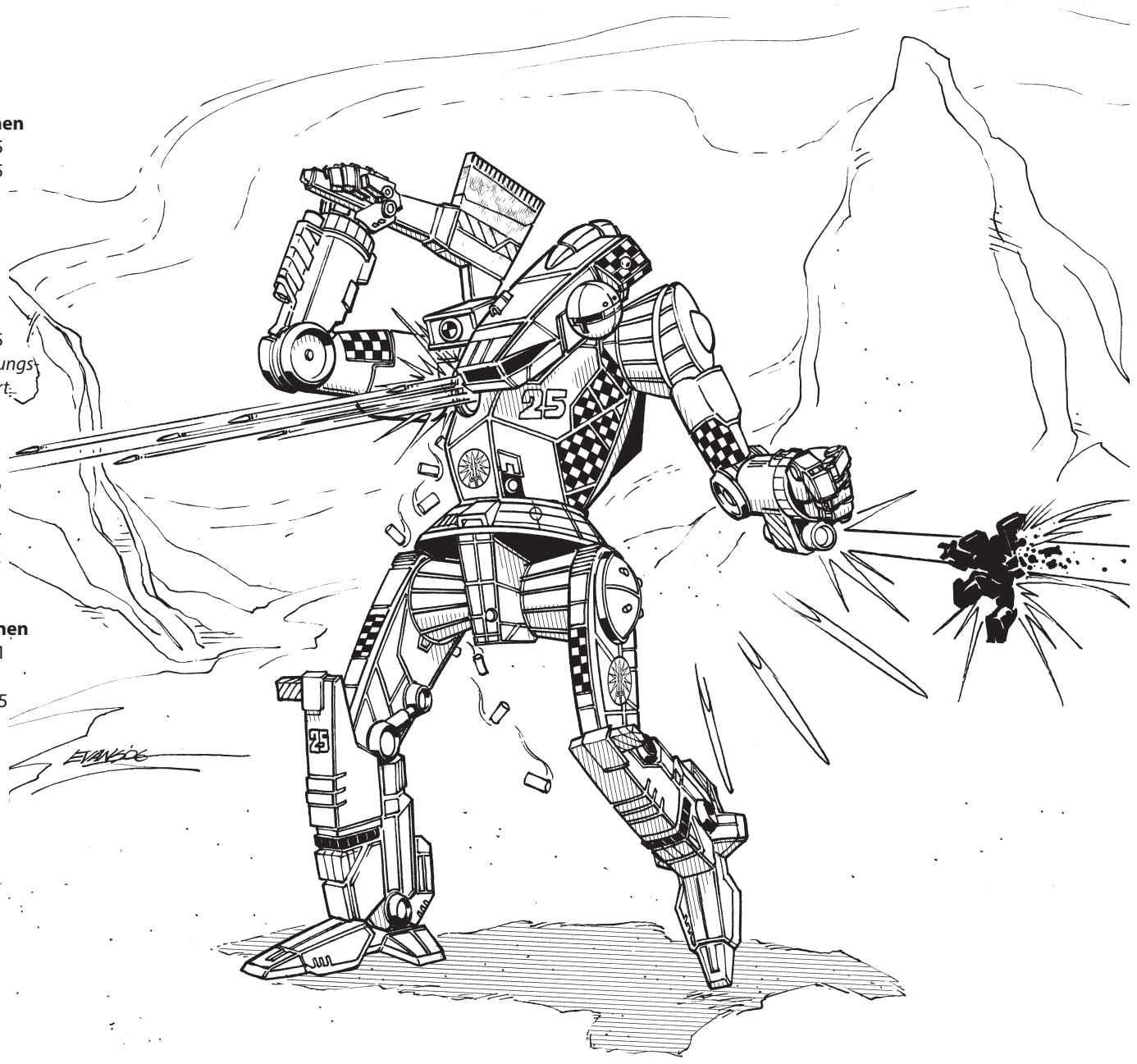
Während des VerCom-Bürgerkriegs war Vorsters *Hatchetman* in den Nahkämpfen auf Horneburg sehr wertvoll. Er lockte viel schwerere Loyalisten-Mechs in den Industriepark am Rande von Castle Rock und verwendete das Beil seines Mechs, um einen *Zeus* und einen *Banshee* zu fällen, die dumm genug waren, die Verfolgung aufzunehmen.

HCT-5S HATCHETMAN

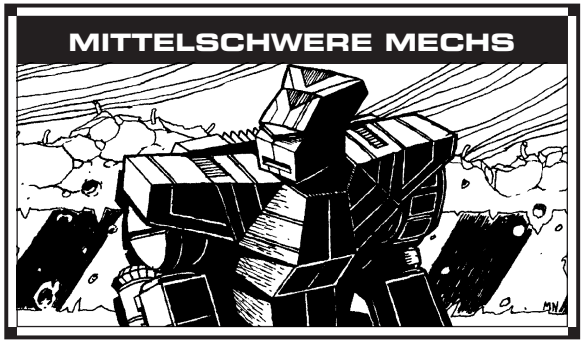
Typ: **Hatchetman**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 45
Kampfwert: 1.039

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		4,5
Reaktor:	180 XL	3,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	152	8,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	14	21
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	11	16
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	7	14
R/L Bein	11	22

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LB/X-AK/10	RT	6	11
Munition (LB/X-AK/10) 10	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Mittelschwerer Impulslaser	RA	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	LT	1	2
Beil	RA	3	3
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1



VND-3L VINDICATOR



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 mit CASE
Bewaffnung:
1 Sian/Ceres Jaguar-LSR-Raketensystem
1 Ceres Arms Warrior-Extremreichweiten-PPK
1 Mittelschwerer Ceres-Arms-Impulslaser Modell W
Hersteller: Ceres Metals Industries
Hauptherstellungsort: Capella
Kommunikationssystem: CeresCom Model 21-Rs
Ortungs-/Zielerfassungssystem: C-Apple Churchill

ÜBERSICHT

Da während des Vierten Nachfolgekriegs ein guter Teil ihres Militärapparates vom Vereinigten Commonwealth erobert worden waren, wurden nur noch wenige Designs in der Konföderation Capella produziert. Die kargen Ressourcen, die Romano Liao noch verblieben, wurden auf ihr gebeuteltes Reich aufgeteilt, und ihre Ratgeber diskutierten oft hitzig darüber, welche Empfehlungen sie machen sollten. Sie waren sich aber alle darüber einig, dass ein Teil des Budgets auf das verwendet werden sollte, was bald der mittelschwere Standard-Mech der SKC werden würde – auf den *Vindicator*.

EIGENSCHAFTEN

Um Ressourcen zu sparen, vermieden die Designer alles, was die Kosten des günstigen Deigns nennenswert erhöhen würde. Sie nutzten keine fortschrittlichen Reaktoren und keinen neuen Rumpf. Doppel-Wärmetauscher verhinderten jede Gefahr der Überhitzung, selbst mit dem aufgerüsteten mittelschweren Laser und der ER-PPK. Auf Kosten des leichten Lasers wurde ein CASE eingebaut, um das Risiko einer Munitionsexplosion zu verringern.

EINSATZ

Die Produktion des *Firestarter*-OmniMechs und seine folgende Verbreitung im zweiten Sternenbund verringerten die Verkäufte des altgedienten Standardmechs der Konföderation. Glücklicherweise konnte Ceres Metals die Linie 3060 zum Teil wiederbeleben, indem sie eine Nahkampfversion entwarfen. Die zweite mit Tarnkappen-Technologie ausgerüstete Version vollendete die Wiedergeburt, da die Capellaner verzweifelt darum bemüht waren, verbreitere Designs in ihren Schattenlanzen einzuführen.

Als auf Liao Blakes Wort einen zweiten Brückenkopf in Franco City etabliert hatte, wurde ein Scharmützel zwischen einer Blakisten-Patrouille und einer Schattenlanze, die das Umfeld des Brückenkopfs erkundete, besonders brutal. Die zwei 4L-*Vindicators* hielten eine Straße offen, während ihre beiden Lanzengefährten sich hinter die feindlichen Reihen aufmachten. Als die Blakisten die 4Ls umzingelt hatten, tauchte eine Lanze von 5Ls auf und griff die Blakisten an, die ebenfalls Verstärkung angefordert hatten. Wenn auch die 5L-Lanze aufgerieben wurde, so konnte doch die ganze Schattenlanze hinter die feindlichen Linien gelangen und dort eine massive Guerillakampagne beginnen, um die Versorgung zu unterbrechen.

VARIANTEN

Indem sie ihr perfektioniertes Dreifachmyomer verwendeten, schuffen Ceres Metals eine Nahkampfvariante, den 5L, mit dem sich der FS9-O *Firestarter* nicht messen konnte. Die ER-PPK wird von einer Reihe leichterer ER- und Impulslaser unterstützt, und die erzeugte Hitze erhöht nur den Schaden des Schwerts am linken Arm. Die Variante 4L setzt die beliebte Tarnkappenpanzerung ein und erhöht die Geschwindigkeit, indem sie einen 225-XL-Fusionsreaktor verwendet.

Die neueste Version versucht beide Aufrüstungen zu vereinen. Das Modell 6L behält die Tarnkappenpanzerung, das Dreifachmyomer, und das Schwert. Die PPK wird durch ein neu entwickeltes Plasmageschütz ersetzt, ergänzt durch zwei mittelschwere ER-Laser und verknüpft mit einem Feuerleitsystem, das in zerstörten Mechs der Vereinigten Sonnen geborgen wurde. Zwei Raketenwerferlafetten liefern beim Erstkontakt zusätzliche Schlagkraft. Da Bergungsgut zur Erschaffung dieser Version unbedingt nötig ist, ist sie extrem selten. Jedes Exemplar wird „handgefertigt" und nur den größten Helden unter den *Vindicator*-Piloten der Konföderation zugewiesen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sao-wei Patricia Williams: Sao-wei Williams, die eine Schattenlanze in den Dynasty Guards anführt, brach mit ihrer Lanze durch die feindlichen Linien, um im Jahre 3070 eine zweimonatige Kampagne im von den Blakisten gehaltenen Franco City zu führen. Während sie tausende von Tonnen an Versorgungsgütern vernichteten, wurde ihre Lanze langsam zusammengeschossen. Am Ende der Operation war nur noch sie am Leben und schaffte es in ihrem 4L zurück ins Heimatgebiet.

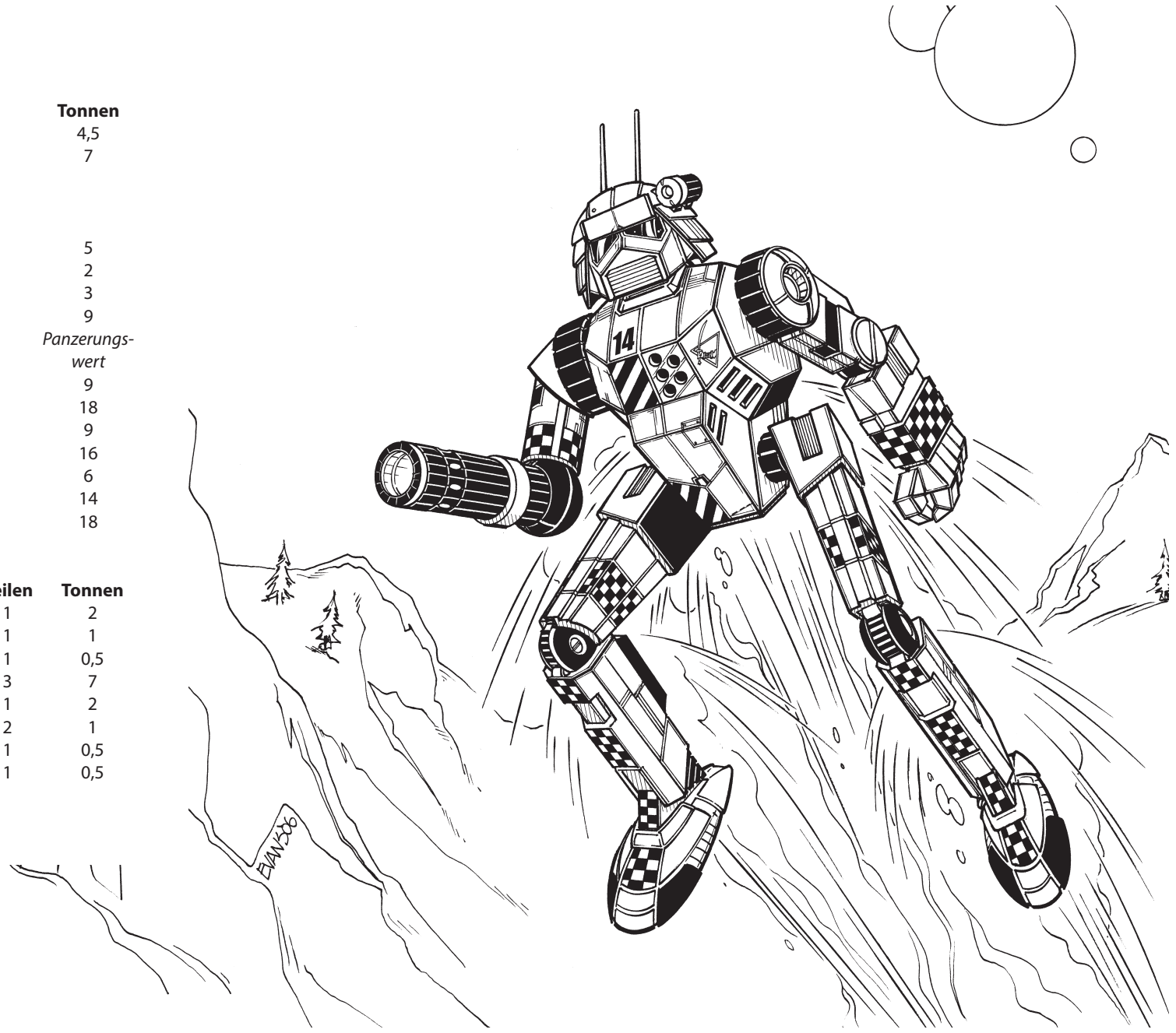
Blind Courage: Der Mech, der als „*Blind Courage*" bezeichnet wird, war einer der ersten 6L *Vindicators*, die jemals produziert wurden. Er wurde dem Piloten zugesprochen, der zuvor den Ausgangsrumpf gesteuert hatte, Si-beng-bing Tommy Jerome von der 1. St. Ives Cavalry. Während der erbitterte Kämpfte auf New Syrtis stellte Jerome mit seinem 5L *Vindicator* die Nachhut seiner Lanze dar, als sie auf eine Kompanie von Davion-Gefechtsrüstungen und Panzern stießen, die seiner Einheit in die Flanke fallen wollten. Da der Rest seiner Lanze nicht in einem Zustand war, der ihnen eine weitere Schlacht erlaubt hätte, löste der Si-beng-bing Alarm aus und stürmte die Kompanie, während der Rest seiner Einheit entkam. In einem Hagel aus Lasergeschossen und chaotischen Schlägen von beiden Seiten trat und schnitt sich seine überhitzte Maschine durch die Gefechtsrüstungen und Fahrzeuge. Obwohl Tommy Jerome am Ende siegreich war, war er zu verletzt um seinen verkrüppelten Mech zu manövrieren und kam fast um, ehe er von verbündeten Truppen gerettet werden konnte. Nach einem fünfmonatigen Koma musste er feststellen, dass ein guter Teil seines Körpers durch Prothesen ersetzt worden und sein halb zerstörter 5L *Vindicator* zum Modell 6L aufgerüstet worden war, komplett mit einem Feuerleitsystem aus einem Fahrzeug, das er in der Schlacht selbst zerstört hatte.

VND-3L VINDICATOR

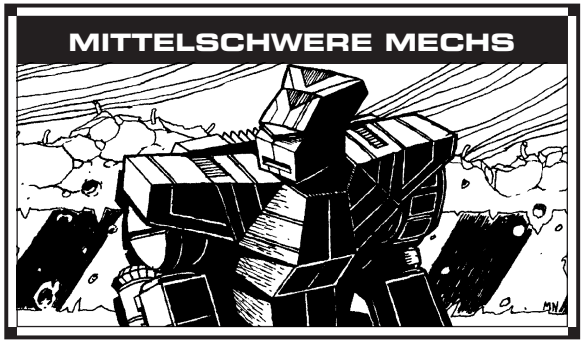
Typ: **Vindicator**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 45
Kampfwert: 1.105

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		4,5
Reaktor:	180	7
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	15 [30]	5
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	144	9
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LSR-5	LT	1	2
Munition (LSR-5) 24	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
ER-PPK	RA	3	7
Mittelschwerer Impulslaser	K	1	2
Sprungdüsen	TM	2	1
Sprungdüse	LB	1	0,5
Sprungdüse	RB	1	0,5



WFT-1 WOLF TRAP



Masse: 45 Tonnen
Rumpf: Alshain Class 580 Endostahl
Reaktor: Hermes 270 XL
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Durallex Special Medium mit CASE
Bewaffnung:
1 Imperator Code-Red-LB-10-X-Autokanone
2 Mittelschwere Victory-23R-Laser
1 Shigunga Langstreckenraketen-10er-Lafette
Hersteller: Luthien Armor Works
Hauptherstellungsort: Abiy Adi
Kommunikationssystem: Sipher Security Plus 2
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Eagle Eye 400 XX

ÜBERSICHT

Der BattleMech, der heute allgemein als *Wolf Trap* bekannt ist, wurde von seinen Designern ursprünglich *Tora* genannt, und war eigentlich eine direkte Gegenmaßnahme zum Lyranischen *Wolfhound*. Auch wenn die Markteinführung des *Toras* positiv bewertet wurde, setzte sich das Design unter den VSDK-Piloten niemals so richtig durch. LAW-Manager versuchten weiter, die *Tora*-Verkäufe anzutreiben, und sie priesen ihn als die perfekte Unterstützungseinheit zum *Dragon* und *Panther* an. Weil sie begannen, dem Vereinigten Commonwealth militärisch hinterherzuhinken, stellte LAW eine große Stückzahl des Mechs in sehr kurzer Zeit in Massenproduktion her.

Weil die VSDK allerdings keine besondere Begeisterung zeigten, verkaufte LAW einen guten Teil der verbleibenden *Toras* auf den Söldnermärkten von Galatea und Fletcher. Um den Mech von seiner Kombinats-Vergangenheit zu lösen, benannte LAW den Mech offiziell in *Wolf Trap* um, nachdem sie gehört hatten, wie das Vereinigte Commonwealth diesen Spitznamen benutzte. Die VSDK stellten den Bezug des *Wolf Traps* im Jahre 3061 endgültig ein.

EIGENSCHAFTEN

Beim Debüt des *Wolf Traps* im Jahre 3051 genoss er eine Weile den Ruf, eine gute Ergänzung zum *Dragon* und *Grand Dragon* der VSDK zu sein. Die LB-10-X-Autokanone mit ihrer größeren Reichweite erlaubt dem Mech, auf große Distanz anzugreifen (allerdings auf Kosten von Angriffskraft, weil vor allem Bündelmunition eingesetzt wird). Die LSR-10-Lafette verleiht dem Modell eine anständige Feuerkraft beim Nachsetzen. Die leichtere Panzerung am Torso allerdings (der den extraleichten Reaktor und die Munitionsbuchten beherbergt) erwies sich als leicht ausnutzbare Schwäche. Nebelparder-Krieger, die sich dem neuen Design stellten, lernten schnell diese Zone zu attackieren, um auf lange Entfernung die Munitionsbuchten zum Explodieren zu bringen und den Kombinats-Mech außer Gefecht zu setzen. Da sie kaum eine Chance hatten, lange genug zu überleben, um in effektive Reichweite zu gelangen, wurde der *Wolf Trap* bei den VSDK-Kriegern sehr unbeliebt.

EINSATZ

Als die Hauptwerke von LAW auf Dieron, Luthien, Quentin, Al Na'ir und Benjamin während des Anfangs des Amoklaufs von Blakes Wort zerstört wurden, gerieten die Konzernmanager in Panik. Da sie sahen, dass der wichtigste Waffenhersteller des Kombinats am Rande der Vernichtung stand, wurden mehrere geheime Abkommen mit anderen Firmen der Inneren Sphäre geschlossen – was vielleicht irgendwann in Zukunft LAW die Seele kosten würde, aber kurzfristige Erholung bot, so dass die Firma wieder auf die unsteten Beine kommen konnte. Eines dieser Abkommen erlaubte die Finanzierung einer BattleMech-Fabrik auf der ruhigen Welt Abiy Adi in der Präfektur Ning Xia. Da sie etwas auf die Beine stellen und in die Hände der schlecht versorgten VSDK bringen wollten, erlaubte das Produktionskonzil von LAW schnell den Umbau und die Wiedereinführung des *Wolf Traps*. Die Entscheidung war nicht gerade beliebt, doch half sie dabei, die VSDK zu stärken, lagerten doch noch hunderte ausgemusterter *Wolf Traps* in abgelegenen LAW-Lagerhäusern.

VARIANTEN

Der WFT-C ist keine offizielle Variante, sondern eine Feld-Modifikation in einer langen Liste von Standard-Kombinats-Mechs, die minimal umgebaut wurden, um eine K^3-Dienereinheit zu integrieren. In diesem Fall wurde auf einen mittelschweren Laser verzichtet, um die fortschrittliche Kommando-, Kommunikations- und Koordinations-Ausrüstung einbauen zu können.

Nur eine offizielle VSDK-Variante kam bisher aus den neuen Fabriken auf Abiy Adi. LAW-Funktionäre gaben an, dass sich diese neue Variante noch im Teststadium befände, wahrscheinlich um zu überprüfen, ob die Überholung des Originals von den VSDK-Piloten besser aufgenommen wird. Der WTF-2 verwendet neu erlangte Technologie – ein Plasmageschütz ersetzt die munitionsarme LB-10-X, und ein MRW-9 ersetzt die LSR-10-Lafette. Für besseren Schutz gegen Gefechtsrüstungen wurde im rechten Torso ein Dreierarrangement von leichten Maschinengewehren installiert, und ein mittelschwerer ER-Laser balanciert die Symetrie der Konstruktion aus. Doppel-Wärmetauscher und eine Umverteilung der Panzerung runden die neue Variante ab.

Es gibt sehr beunruhigende Berichte von der Dieron-Front, dass dort ein LAW-Komplex eine Blakisten-Varianten von LAW-Designs produzieren soll. Berichte des Ordens der fünf Säulen deuten an, dass eine *Wolf-Trap*-Variante der Blakisten gelegentlich zusammen mit schwereren Hetzeinheiten gesichtet worden sein soll. Der größte Unterschied zwischen dem originalen WFT-1 und dieser neuen Blakisten-Variante ist die Abrüstung des LSR-Systems, um den Einbau neuer Elektronik möglich zu machen. Außerdem scheinen diese *Wolf Traps* stärker gepanzert zu sein, aber wie ein derart beschränktes Design mehr Panzerung tragen soll, ist im Augenblick mehr Spekulation als Fakt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

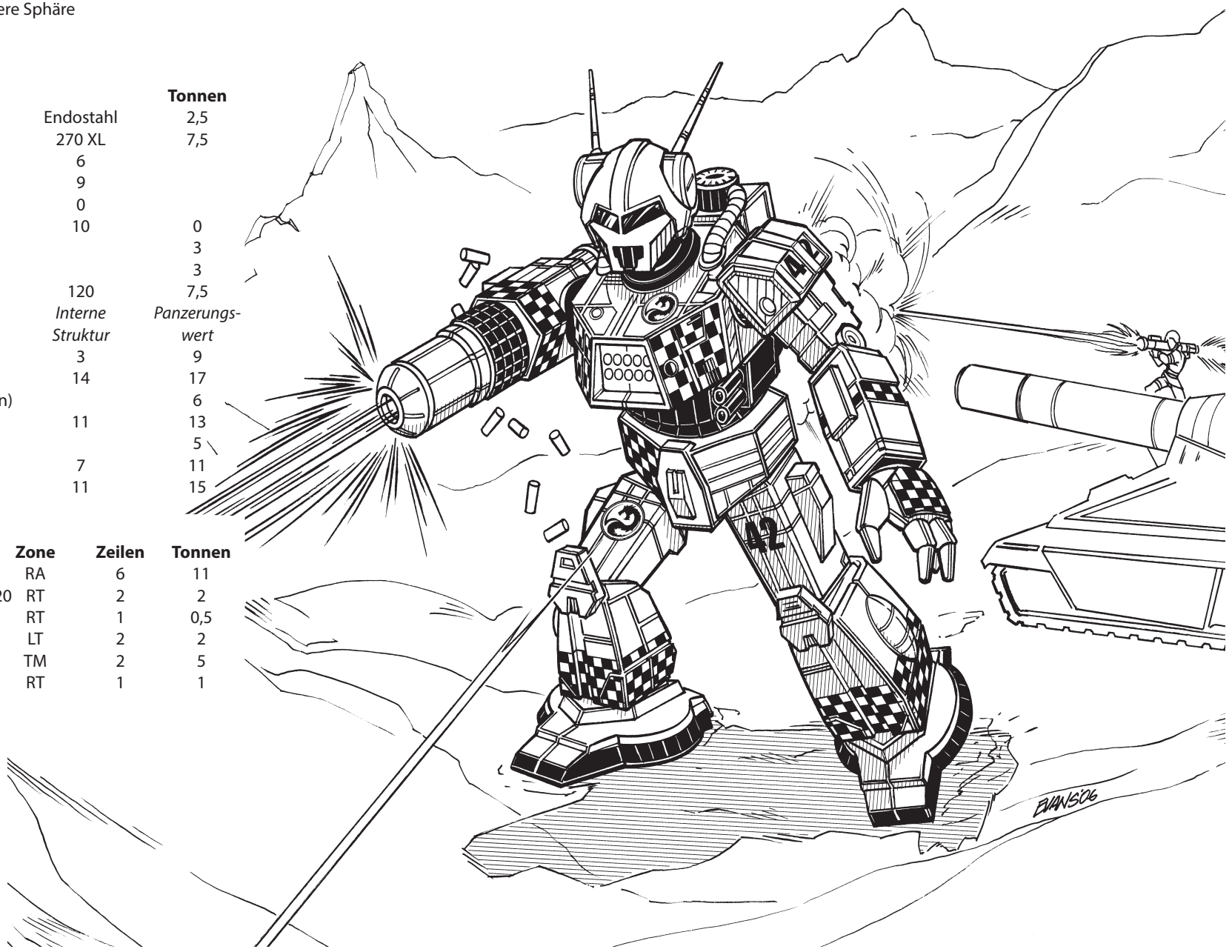
Daitama Muraki: Muraiki, der aufgrund eines schwerwiegenden Fehlers Dienstjahre lang in den VSDK als „gefallen" aufgeführt wurde, diente dem Kombinat nichtsdestotrotz vorbildlich, bis ein übereifriges Ehrenduell im Jahre 3059 zu einem brutalen Feuergefecht zwischen den 4. und 5. Sun-Zhan-Kadern wurde. Aufgrund seines offiziellen Status in den VSDK degradierte der Koordinator Muraki stattdessen und schickte ihn in das 1. Königliche BattleMech-Regiment, zusammen mit einem ausgeweideten *Wolf Trap*, den Muraki mit geborgenen Teilen wieder aufbaute. Kapitän Muraki wurde zuletzt als Teil der Ehrengarde des Ersten Lords auf Tharkad gesichtet, als der Heilige Krieg der Blakisten ausbrach.

WFT-1 WOLF TRAP

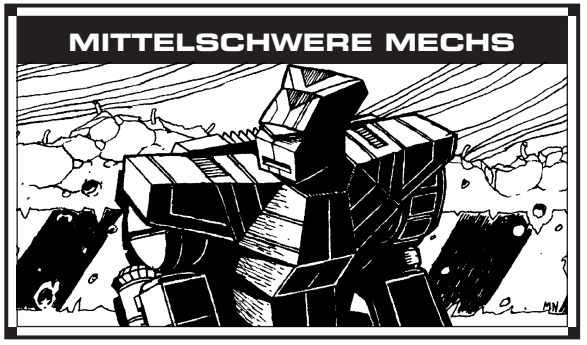
Typ: **Wolf Trap**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 45
Kampfwert: 1.070

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	270 XL	7,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	120	7,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	14	17
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	11	13
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	7	11
R/L Bein	11	15

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LB/X-AK/10	RA	6	11
Munition (LB/X-AK/10) 20	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5
2 Mittelschwere Laser	LT	2	2
LSR-10	TM	2	5
Munition (LSR-10) 12	RT	1	1



CN9-D CENTURION



Masse: 50 Tonnen
Rumpf: Corean Model KL77 Endostahl
Reaktor: GM 300 XL
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: StarGuard III mit CASE
Bewaffnung:
1 Mydron Excel-LB-10-X-Autokanone
1 Luxor 3R-LSR-10
2 Mittelschwere Photech-806c-Laser
Hersteller: Corean Enterprises, Jalastar Aerospace
Hauptherstellungsort: New Avalon (Corean), Panpour (Jalastar)
Kommunikationssystem: Corean Transbanc-J9
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Corean B-Tech mit Artemis IV

ÜBERSICHT

Der *Centurion*, der bei den Truppen der AVS als hervorragender BattleMech gilt, ist ein solides Design, das als Testmodell für neue Technologien gilt, die im NAIW entwickelt worden sind. Es war diese Technologie, die dafür sorgte, dass der *Centurion* nicht nur eine Fußnote in den Frontreihen von Haus Davion geworden ist.

Ursprünglich wurde der *Centurion* von Corean Enterprises entwickelt, die als Partner des erfolgreicheren Konzerns Trebuchet arbeiteten. Als das ursprüngliche Corean-Werk auf Ramen II im Jahre 2845 zerstört wurde, wurden Ersatzteile für die originale Autokanone der Luxor-D-Serie selten. Wenn auch die Fassung der Luxor-D andere Modelle von Autokanonen aufnehmen konnte, waren derartige Modifikationen langwierig, zeitraubend und funktionierten nicht immer. Aufgrund der wachsenden Wartungsprobleme standen die AVS kurz davor, das Design in den frühen 3000ern aus dem Dienst zu nehmen.

Corean Enterprises baute eine neue Produktionseinrichtung auf New Avalon, dessen Standort aufgrund der Verbindungen zum NAIW als streng geheim gilt. Coreans erste Maßnahme war es, die störrische Armfassung durch ein flexibleres Arrangement zu ersetzen, was den Ruf des *Centurions* bei Technikern überall deutlich verbesserte. Indem sie allen AVS-Mechs die Ersatz-Arrangements kostenlos anboten, garantierte Corean, dass das Design weiter in den AVS eingesetzt wurde.

Im Jahre 3047 erlaubte Corean Jalastar Aerospace, das Modell CN9-A unter beschränkter Lizenz auf Panpour zu produzieren, was den Preis des Modells verringerte und das Design weiter verbreitete. *Centurions* wurden zu einem verbreiteten Anblick bei vielen Grenzmilizen.

Aufgrund von Coreans Verbindungen zum NAIW wurde der *Centurion* zu einem üblichen Testmech für neue Technologien. Dreifachmyomer, Multi-Autokanonen, Feuerleitcomputer, kompakte Reaktoren, und sogar die neuen Plasmakanonen wurden alle im *Centurion* ausgetestet.

Gerüchte über die Zerstörung des Corean-Werks auf New Avalon wurden nicht bestätigt, doch sind keine neuen *Centurions* zu den AVS gelangt, die dort stark unter Bedrängnis sind. Ein Gerücht besagt, dass Corean dem NAIW hilft, einen neuen Mech zu entwerfen, der das römische Thema fortsetzt und daher gerade keine neuen *Centurions* an die Front kommen.

In der Zwischenzeit hat das Panpour-Werk den Ausstoß verdoppelt, um die Streitkräfte der Mark Capella zu stärken, die von der Konföderation hart erwischt worden sind.

EIGENSCHAFTEN

Der *Centurion* ist vorrangig ein Mittel- und Langstreckenkämpfer. Auch wenn die originalen Waffenfassungen des Desings Umbauten erschwerten, haben die Corean-Designer versucht, die Ästhetik des ursprünglichen CN9-A zu erhalten. Normalerweise ist der Centurion mit einer großkalibrigen Autokanone ausgerüstet, einer Langstreckenraketenlafette, und einigen Laserwaffen. Ob einige dieser Waffen nach hinten ausgerichtet sind, hängt von den Vorlieben des Piloten ab, doch die meisten lassen ihre Läufe lieber alle nach vorne weisen.

EINSATZ

Der *Centurion* ist der häufigste mittelschwere BattleMech im Arsenal der AVS. Während der kurzen Zeit, in der die Sonnen mit dem Lyranischen Staat verschmolzen waren, wurden die *Centurions* auch im gewissen Umfang in die LAS integriert.

Immer wenn eine Variante des *Centurion* veröffentlicht wird, schieben die AVS die älteren Versionen langsam in die Söldnermärkte, um ihr Militärbudget zu vergrößern. Selten gelangt auch eine der neueren Varianten in die Ränge der Söldner, normalerweise durch Diebstahl, Bergung oder vergessliche Versorgungsoffiziere.

VARIANTEN

Vor kurzem lief eine neue *Centurion*-Variante (gebaut im Panpour-Werk) auf dem Schlachtfeld auf. Sie verwendet die neue leichte Ferrofibritpanzerung der Vereinigten Sonnen und ein kompaktes Gyroskop, sowie eine Plasmakanone von Jalastar Engineering. Die wuchtigen, im Torso montierten Sprungdüsen und die zusätzliche Panzerung verleiht dem *Centurion* ein wuchtigeres Äußeres, so dass manche Truppen der Konföderation und des Konkordats ihn irrtümlich als neuen Mech identifiziert haben.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Herzog Kai Allard-Liao: Nur sehr wenige MechKrieger werden zu Legenden. Ihre Namen lassen gegnerische MechKrieger vor Angst erzittern, und sie haben Generationen durch endlose Holovid-Abenteuer unterhalten, die ihren wahren Heldentaten nicht einmal nahe kommen. An der Spitze dieser kurzen Liste steht vermutlich ein schlanker, unauffälliger Mann, der seine frühe militärische Laufbahn in anhaltendem Selbstzweifel verbracht hat. Zwei Jahrzehnte der Kämpfe in der Inneren Sphäre haben ihm Selbstsicherheit gebracht und haben Kai in die kleine Elite aufsteigen lassen. Er hat allein die Falcon Guards auf Twycross ausgelöscht, ist blitzschnell zum Champion der Gladiatorenwelt Solaris VII geworden, und hat im Konflikt zwischen der Konföderation und St. Ives einen vernichtenden Guerillakrieg geführt. Wenige haben jemals das überlegene Können gezeigt, das Kai wie angeboren scheint. Während des größten Teils dieser Jahre lenkte er den *Centurion* seines Vaters, den *„Yen-Lo-Wang*" – ein Mech, der fast so berüchtigt ist wie sein Pilot.

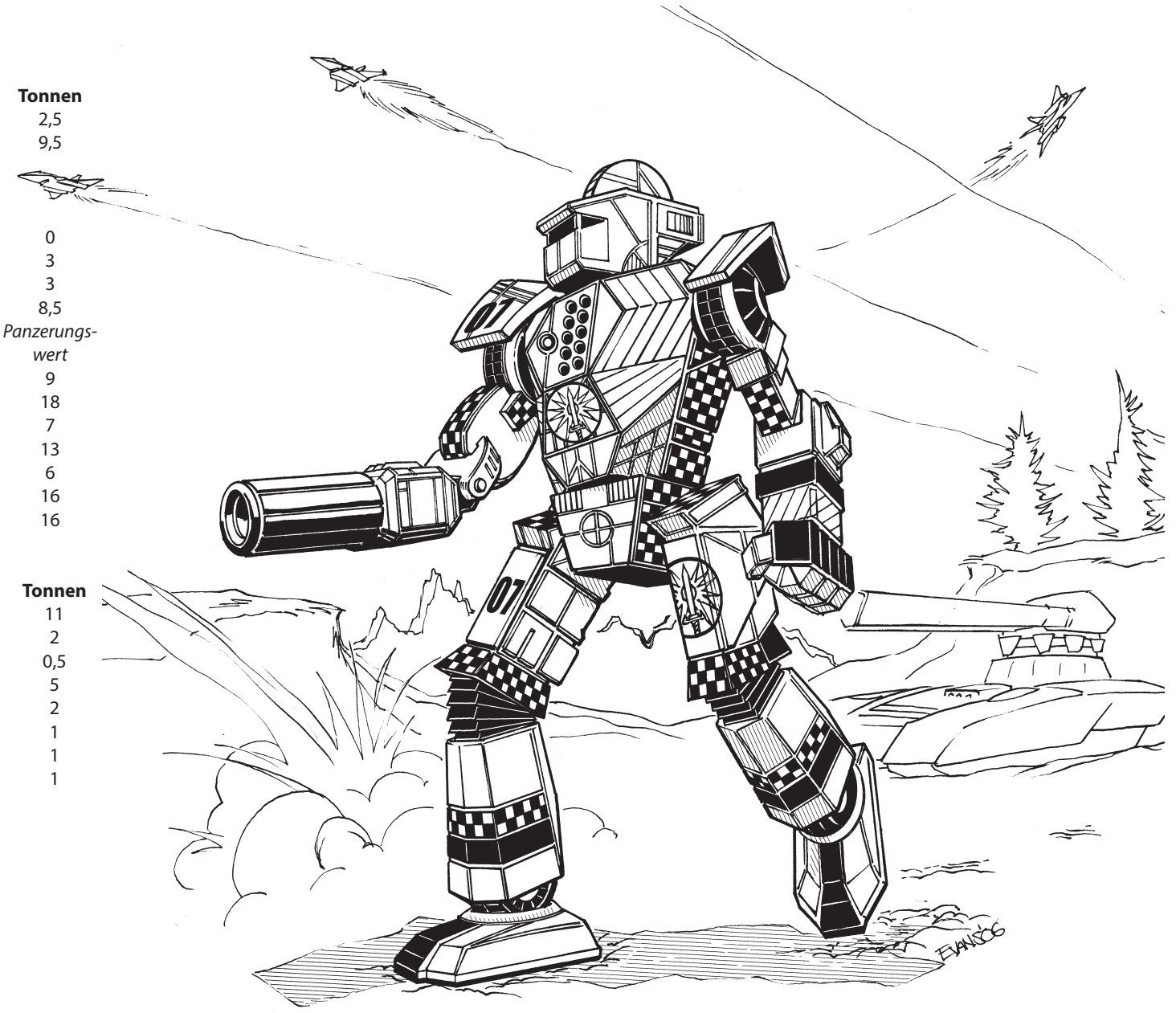
Aremas „Pops" Heuaventas: Pops, der einzige MechKrieger auf der Gehaltsliste von Corean Enterprises, ist seit fast fünfzig Jahren der Testpilot des Konzerns und der einzig bekannte Davion-MechKrieger, der alle *Centurion*-Varianten gesteuert hat. Augenblicklich gilt Pops als auf New Avalon vermisst.

CN9-D CENTURION

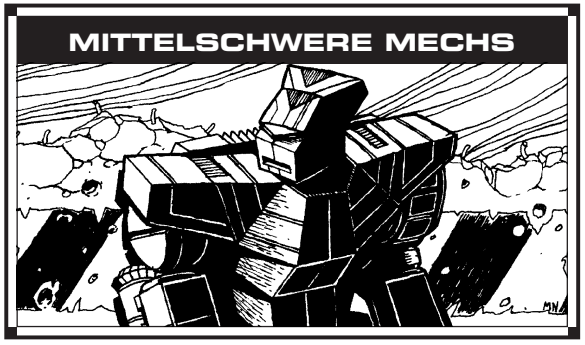
Typ: **Centurion**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 50
Kampfwert: 1.130

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	136	8,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LB/X-AK/10	RA	6	11
Munition (LB/X-AK/10) 20	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5
LSR-10	LT	2	5
Munition (LSR-10) 24	RT	2	2
Artemis-IV-FLS	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	TM	1	1
Mittelschwerer Laser	TM (R)	1	1



ENF-5D ENFORCER



Masse: 50 Tonnen
Rumpf: Dorwinion Standard
Reaktor: Magna 250 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: McCloud Special
Sprungreichweite: 150 Meter
Panzerung: StarGuard CIV Ferrofibritpanzerung mit CASE
Bewaffnung:
1 Mydron Excel-LB-10-X-Autokanone
1 Schwerer BlazeFire-Sweetshot-Extremreichweitenlaser
1 Leichter ChisComp-32-Laser
Hersteller: Achernar BattleMechs, Kallon Weapon Industries
Primäre Fertigungsanlagen: New Avalon (Achernar), Talon (Kallon), zerstört 3069
Kommunikationssystem: Achernar Electronics HICS-11
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Federated Hunter

ÜBERSICHT

Als er vor fast drei Jahrhunderten in Produktion ging, konnte niemand vorhersehen, dass der *Enforcer* das Arbeitstier unter den mittelschweren Mechs der Vereinigten Sonnen werden würde. Er ist von einem ausrangierten Sternenbund-Design abgeleitet, das schließlich in den 3050ern als *Enfield* das Licht der Welt erblicken würde. Der *Enforcer* ist ein einfaches Konstrukt, kostengünstig und erstaunlich robust. Er hat Haus Davion im Verlauf der Jahrhunderte wieder und wieder seinen Wert bewiesen.

Dennoch wussten Techniker und *Enforcer*-Piloten gleichermaßen, dass der Mech viel mehr sein konnte als er war. Als das NAIW begann, die LosTech-Geheimnisse zu entschlüsseln, entwickelten die Designteams von Achernar BattleMechs einen neuen *Enforcer*, der alle Fähigkeiten aufwies, die moderne Technologie ermöglicht.

EIGENSCHAFTEN

Als sie den neuen *Enforcer* entwarfen, zogen die Techniker von Achemar eine Reihe von *Enforcer*-Pilotenveteranen hinzu und fragten, was sie am dringendsten sehen wollten. Die größten Sorgen waren bei weitem Geschwindigkeit, Munition und Panzerungsschutz – drei Eigenschaften, die Achernar mit den aktuellen technischen Entwicklungen leicht verbessern konnte.

Achernar ersetzte den alten Nissan-200-Reaktor durch einen extreleichten Magna 250, was die Höchstgeschwindigkeit des Mechs um über 30 Prozent erhöhte. Die daraus resultierenden Masseersparnisse wurden verwendet, um die Größe des Magazins zu verdoppeln und es mit einem CASE zu schützen.

Achernar verbesserte die Bewaffnung des *Enforcer* noch weiter. Sie ersetzten die originale Federated-Autokanone durch eine LB-X Klasse 10, und den schweren Laser im linken Arm durch ein neues ER-Modell von BlazeFire. Zu guter letzt erhöhte Achernar die Sprungreichweite des Designs auf volle 150 Meter und installierte StarGuard-Ferrofibritpanzerung, was den Panzerungsschutz um mehr als 10 Prozent erhöht.

EINSATZ

Achernar BattleMechs brachten ihren neuen Enforcer in den späten 3050ern heraus und begannen kurze Zeit später, Aufrüstungssätze für bereits bestehende Exemplare anzubieten. Die VCS garantierten sofort vertraglich, für volle zehn Jahre die komplette *Enforcer*-Produktion abzunehmen. Sie wiesen den Mech wichtigen Formationen wie der Davion Brigade of Guards, der Lyranischen Hofgarde und dem VerCom-Corps zu, während sie anderen wichtigen Einheiten Aufrüstungskits schickten.

Während der Clan-Invasion überstieg die Nachfrage nach dem *Enforcer* die Liefermöglichkeiten von Achernar dermaßen, dass Prinz Hanse Davion Achernar anwies, den Mech für Kallon Weapon Industries auf Talon zu lizensieren, die daraufhin einige ihrer weniger produktiven Fabriken auf den Enforcer umrüsteten. Selbst nach mehr als zwei Jahrzehnten hatte keine der beiden Firmen die Produktion des Mechs heruntergefahren, bis die Talos-Fabrik im Jahre 3069 zerstört wurde.

VARIANTEN

Weil sich die Produktion so sehr auf den 5D konzentrierte, tauchten bis in die späten 3050er keine nennenswerten Varianten des *Enforcer* auf. Dann kamen einige Modelle mit von den Clans erlangter Technologie auf den Markt. Der *Enforcer* III wurde nach Archon-Prinz Victor Steiner-Davions Befehl zur „Neugestaltung zum Stolze Davions" entworfen und führte schnell zu zusätzlichen Varianten. Die erste war der ENF-6T, die ein Poland-Gaussgeschütz und einen mittelschweren ER-Laser von Diverse Optics mit einem komplexen Feuerleitcomputer verbindet; die originalen Modelle waren Feld-Modifikationen, die eine halbe Tonne „toten Raum" hatten, doch spätere Fabrikversionen nutzten diese Masse, um die Panzerung zu verbessern und am linken Arm einen Handaktvator hinzuzufügen.

Die zweite Variante, die zeitgleich eingereicht wurde, erblickte erst das Licht der Welt, als der Bedarf nach fortschrittlichen Feuerleitcomputern zu einem allgemeinen Engpass führte. Dieses Modell G ersetzt den Feuerleitcomputer des T durch eine Reihe von Lasern. Der wirklich Furcht erregende H installiert eine gewaltige Mydron Class-20-Ultra-AK anstelle des Gaussgeschützes.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Major General Kimberly Severin: Severin, die dem Fox's Den auf New Avalon als Oberstleutnant zugewiesen war, als der Heilige Krieg begann, wurde zusammen mit allen fähigen MechKriegern an die Front geschickt, um den Vormarsch der Blakisten auf Avalon City aufzuhalten. Sie befehligte ein provisorisches Bataillon und bewies viele Male ihren Wert. Sie kommandiert jetzt die Verteidigung von Avalon City, wo sie und ihr *Enforcer*, der ihr in der 1. FS Armored Cavalry und den Davion Light Guards so gut gedient hatte, ein üblicher Anblick auf den Straßen der Stadt sind, um ihren Soldaten und den Bürgern Trost zu spenden.

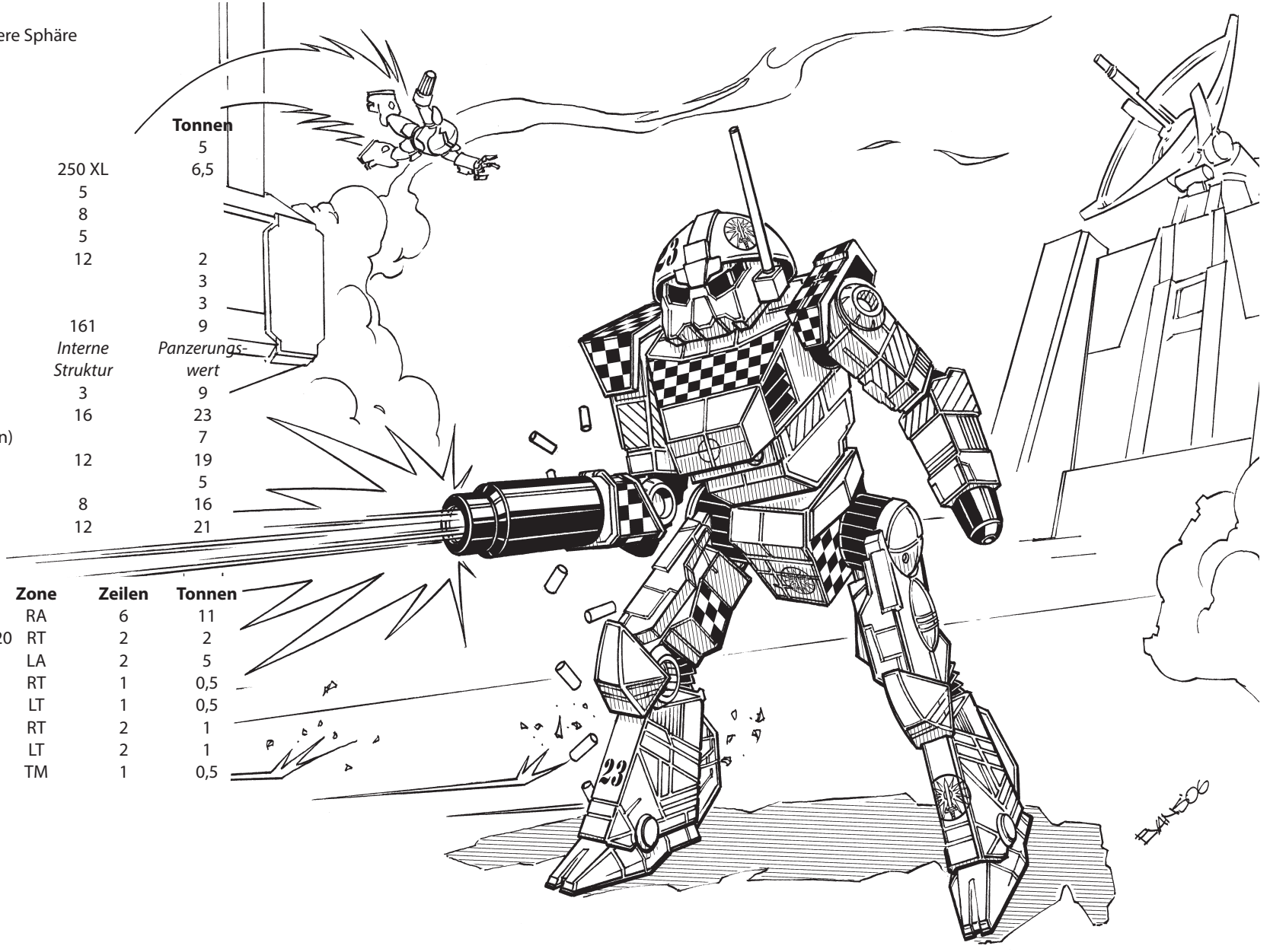
Alexander „Juggles" Jarmuz: Die „Arcade Rangers" der Konföderation Capella sind eine Schar von Außenseitern und Disziplinproblemen, und „Juggles" Jarmuz passt genau dazu. Er wurde aus jeder Schule und vom Staat finanzierten Ausbildungseinrichtung geworfen, die er je besucht hat, und wäre fast dauerhaft inhaftiert worden, als er aus dem Arbeitslager ausgebrochen ist, in das man ihn geschickt hat, es irgendwie ins Lager der Rangers geschafft und einen BattleMech gestohlen hat. Er ist zwar ein begabter Elektroniker, doch hatte er nur minimale Mechausbildung und legte das Lager in Schutt und Asche, bis die Rangers ihn und seinen *Enforcer* außer Gefecht setzen konnten. Seine Bestrafung war eine Einschreibung ins Trainigskader der Rangers und die Aufgabe, jegliche kaputte oder versagende Elektronik im Regiment zu reparieren.

ENF-5D ENFORCER

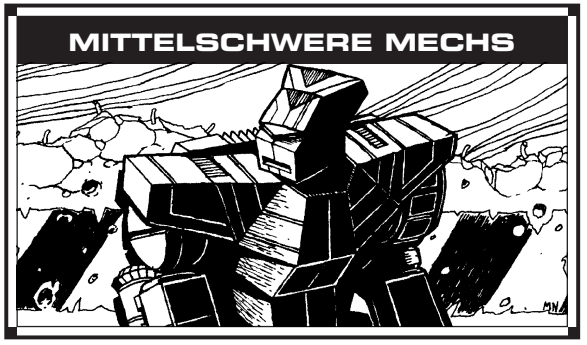
Typ: **Enforcer**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 50
Kampfwert: 1.308

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		5
Reaktor:	250 XL	6,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	12	2
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	161	9
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	16	23
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	12	19
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	8	16
R/L Bein	12	21

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LB/X-AK/10	RA	6	11
Munition (LB/X-AK/10) 20	RT	2	2
Schwerer ER-Laser	LA	2	5
CASE	RT	1	0,5
Leichter Laser	LT	1	0,5
Sprungdüsen	RT	2	1
Sprungdüsen	LT	2	1
Sprungdüse	TM	1	0,5



HBK-5M HUNCHBACK



Masse: 50 Tonnen
Rumpf: Crucis Type V
Reaktor: Magna 200
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Durallex Tensile-4 mit CASE
Bewaffnung:
1 Kali Yama Big-Bore-Autokanone/20
2 Mittelschwere Hellion-V-Laser
1 Leichter Sunglow-Prism-Optic-Impulslaser
Hersteller: Kali Yama Weapons Industries
Hauptherstellungsort: Kalidasa
Kommunikationssystem: Omicron 4002 Networking Channel
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TRSS Eagle Eye

ÜBERSICHT

Die Liga Freier Welten unternahm einen gemeinsamen Vorstoß, ihre BattleMech-Streitkräfte aufzurüsten, als in den 3040ern langsam neue Technologien verfügbar wurden. Kali Yama setzte im geringen Umfang wiedererlangte Technologie ein, die zu dieser Zeit verfügbar war, und begann im Jahre 3046 die Produktion des 5M *Hunchbacks*.

EIGENSCHAFTEN

Die Techniker von Kali Yama hatten den Auftrag, den *Hunchback* zu verbessern und gleichzeitig seine „Seele" zu bewahren, und so rüsteten sie den Mech nur minimal auf. Die größte Veränderung war die Installation von Doppel-Wärmetauschern, was den *Hunchback* in eine kühl laufende Maschine verwandelt hat, die Reaktorschäden und Bädern aus Inferno-Gel gut widerstehen kann.

Abgesehen von der eingeschränkten Reichweite seiner Waffen war die größte Schwäche des *Hunchbacks* die Tendenz zu explodierender Munition. Um dieses Problem zu beheben, schützten die Techniker die Munitionsbucht mit einem CASE-System. Das Team konzentrierte sich auch auf beiläufige Kommentare von MechKriegern über den zu wenig verwendeten leichten Laser im Kopf und rüsteten ihn auf ein Impulsmodell auf. Diese Veränderung verhinderte aber andere mögliche Verbesserungen. Um das zusätzliche Gewicht des Lasers zu kompensieren, entfernten die Techniker eine Tonne Autokanonen-Munition, so dass die gefürchtete Hauptwaffe nur noch fünf Schuss abgeben konnte. Sie erklärten die Einschränkung den wütenden MechKriegern mit dem verbesserten Laser und einer Verringerung des Risikos, dass Beschädigungen die Munition zum Explodieren bringen könnte. Trotz der fragwürdigen Veränderung erfüllte das 5M-Upgrade alle Spezifikationen im Vertrag des MLFW, und die Produktion wurde schnell aufgenommen.

EINSATZ

Der 5M *Hunchback* wurde bis Operation Guerrero im MLFW großflächig eingesetzt, als mehrere seiner Schlüsselvorteile aufgrund der knappen Munition ausfielen. Die Einheiten des Vereinigten Commonwealh lernten schnell, bewegliche Mechs zu entsenden, um die 5Ms zu drangsalieren und so ihre Munition aufzubrauchen. Erst dann wurden VCS-Streitkräfte in Kontakt gebracht. MechKrieger begannen inoffiziell damit, ihre Mechs so zu modifizieren, dass sie zusätzliche Munition tragen konnten (und erschufen so das, was später als HBK-5N bekannt wurde). Das sorgte dafür, dass Kalidasa die Veränderungen im 6N standartisierte und verbesserte.

VARIANTEN

Die Einzelfall-Modifikation, die als HBK-5N tituliert wurde, bewahrt die Doppel-Wärmetauscher, verzichtet aber auf den Impulslaser und das CASE, um mehr Munition aufladen zu können. Die formalisierte Variante mit mehr Munition, der HBK-6N, entfernt drei Wärmetauscher für drei zusätzliche Tonnen Munition. Kalidasa hat auch eine der bliebteren „*Swayback*"-Varianten mit neuer Technologie überholt. Der 5P *Hunchback* verwendet ein halbes Dutzend mittelschwerer ER-Laser, die von Impulslasern unterstützt werden, mehr Wärmetauscher, und hochmoderne Elektronik, darunter einen Störsender und eine K^3-Dienereinheit. Diese werden an MLFW-Einheiten geliefert, die sich dem Wort Blakes angeschlossen haben.

Norse-Storm eröffnete eine *Hunchback*-Umbaufabrik, nachdem die LB-20-X-Autokanone kommerziell verfügbar wurde, was im 5S resultierte. In weniger als einem Jahr wurde das beliebte Umbauwerk in eine volle Fertigungsanlage umgewandelt. Endostahl und ein leichter Fusionsreaktor erlauben es, die mittelschweren Laser auf Impulslaser aufzurüsten. Sprungdüsen und CASE machen diese Variante zu einem fähigen Stadtkämpfer.

Seit der Markteinführung des 5S hat Norse-Storm zwei weitere Varianten entwickelt. Der 5S „*Swayback*" behält den leichten Reaktor, den Endostahl, und die Sprungdüsen seines Vetters, installiert aber zusätzlich ein Paar mit einem Artemis-System ausgestatter MRW-9-Lafetten anstelle der einen gewaltigen Kanone. Die mittelschweren Extremreichweitenlaser bieten sekundäre Unterstützung, und ein einstmals experimentelles Hochleistungs-Gyroskop erhöht die Robustheit des 5S. Die zweite neue Variante, der mittlerweile eingestellte 5SG, sollte Tarnkappenpanzerung und ein Gaussgeschütz beinhalten.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Hauptmann John „Big Foot" Bailey: Hauptmann Baily, der ehemalige Ausführende Offizier von Norse-Storms Sicherheitsabteilung, machte sich zusammen mit zwei seiner Lanzen selbstständig. Sie kommandierten ein Firmen-Landungsschiff, als die Gerichte von Capella den katastrophalen Shengli-*Spector*-Vertrag als bindend bestätigten. Er führte seine Truppe von seinem 5S *Hunchback* aus und landete mit ihnen Monate später auf Victoria und überwand schnell die Verteidigungsmaßnahmen. Sie raubten mehrere hundert Tonnen Tarnkappenpanzerung und zogen sich dann von dieser Welt zurück. Während des Rückzugs rissen sie mehrere der neu eröffneten Fertigungsstraßen nieder, was Shenglis Produktion acht Monate lang zum Erliegen brachte. Als Reaktion hat Shengli alle weiteren Tarnkappenpanzerungs-Lieferungen an Loxley eingestellt.

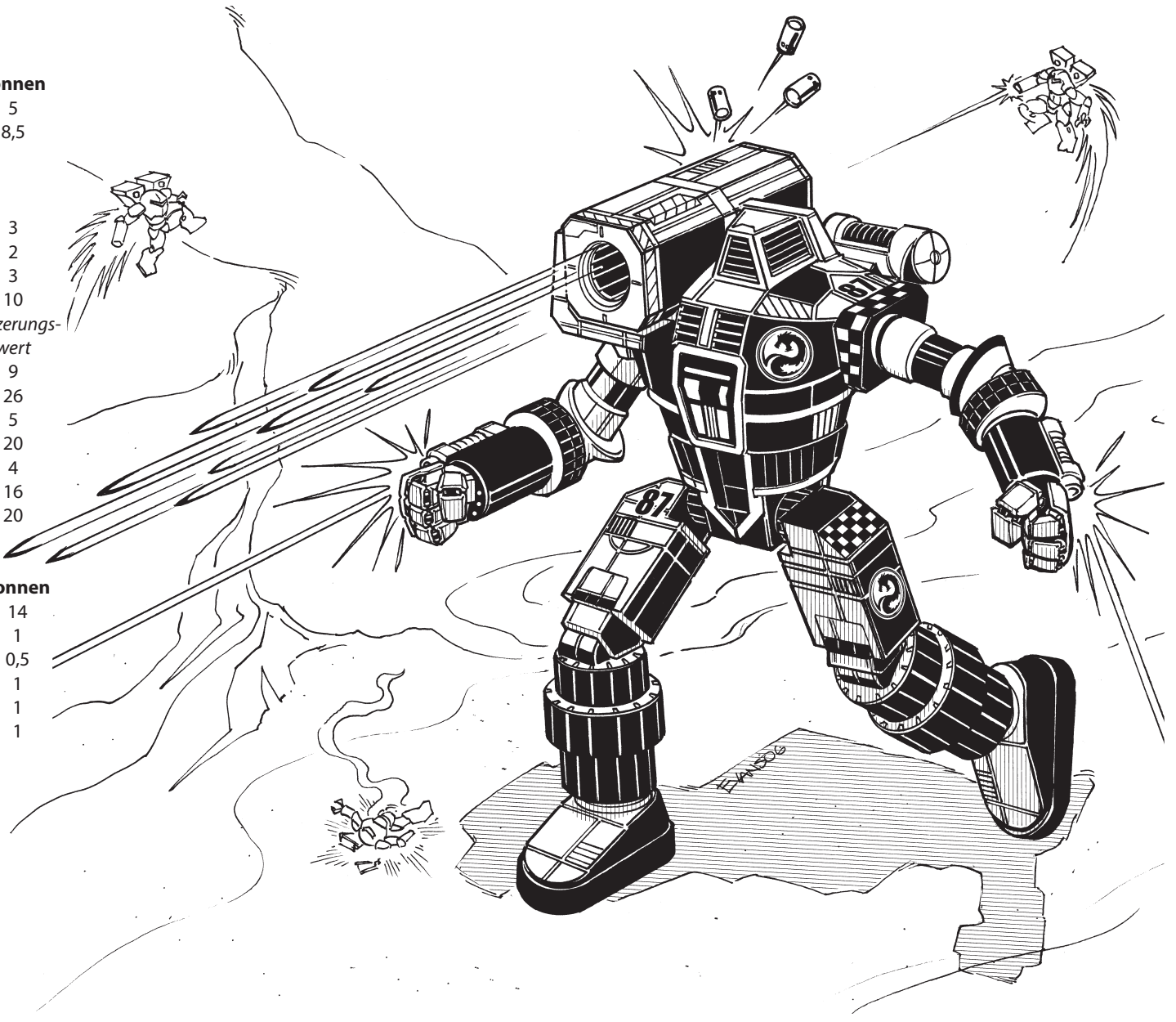
Norse-Storm leugnet lautstark jegliche Verwicklung mit der abtrünnigen Truppe und hat ein beachtliches Kopfgeld auf die Deserteure ausgesetzt, aber unter der Bedingung, dass sie lebend und unverletzt abgeliefert werden müssen. In einem weiteren Schritt nach dem Überfall allerdings behielt Norse-Storm alle Shengli-Hilfskräfte, die die Tarnkappenpanzerungs-Installation überwachten, und hat die Produktion des neuen „Tarnkappen-*Spectors*" bisher nicht eingestellt, obwohl sie eigentlich keine Tarnkappenpanzerung zur Verfügung haben sollten. Die Geschichte wird noch weniger glaubwürdig, *w*enn man das Timing bedenkt: Bailey wurde erst abtrünnig, nachdem Norse-Storms gesamte Versuche, den *Spector*-Vertrag abzumildern, von rechtlichen Anfechtungen bis hin zu Konzernspionage, gescheitert waren.

HBK-5M HUNCHBACK

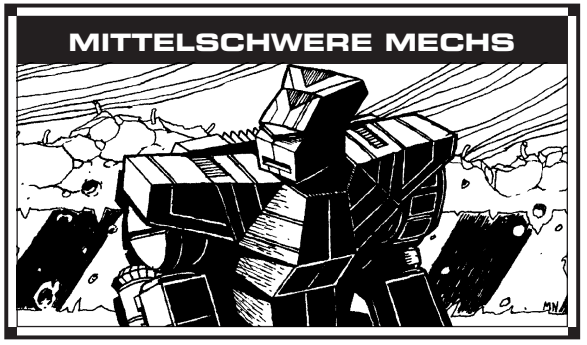
Typ: **Hunchback**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 50
Kampfwert: 1.056

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		5
Reaktor:	250	8,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	13 [26]	3
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	160	10
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Autokanone/20	RT	10	14
Munition (AK/20) 5	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Leichter Impulslaser	K	1	1



TBT-7M TREBUCHET



Masse: 50 Tonnen
Rumpf: Corean-II Deluxe Endostahl
Reaktor: Magna 250 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Rawlings 50
Sprungreichweite: 150 Meter
Panzerung: Starshield mit CASE
Bewaffnung:
2 Zeus LSR-15-Lafetten
3 Mittelschwere Magna-Mark-II-Laser
1 Octagon Missile-Magnet-NARC-Raketenboje
Hersteller: Corean Enterprises, Kali Yama Weapons Industries, Irian BattleMechs Unlimited
Hauptherstellungsort: Stewart (Corean), Kalidasa (Kali Yama), Irian (Irian)
Kommunikationssystem: Corean TransBand-J9
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Corean B-Tech

ÜBERSICHT

Der *Trebuchet* gehörte zu einer Handvoll BattleMech-Designs, die während der letzten Jahre des Sternenbunds produziert wurden, in der Zeit zwischen Terras Befreiung durch Kerensky und der Abreise der SBVS, die die Nachfolgekriege einleiten sollte. In der Folgezeit fiel das Original-Design – das Modell TBT-3C – schnell dem Zahn der Zeit zum Opfer, weil es von der billigeren und leichter produzierbaren 5N-Serie ersetzt wurde. Der *Trebuchet*, bekannt für seine gute Beweglichkeit und respektable Schlagkraft sowohl als Artillerieunterstützung als auch als Überfallmech, verbreitete sich während der Nachfolgekriege schnell.

EIGENSCHAFTEN

Da er entworfen wurde, um Teil einer gut ausbalancierten Lanze zu sein, verlässt sich der *Trebuchet* (in den meisten Varianten) auf eine effektive Mischung aus guter Mobilität und einer Bewaffnung, die gleichermaßen auf Raketen und Laser für den Nahkampf setzt. Um seine Möglichkeiten auszureizen gab Corean Enterprises dem TBT-3C ursprünglich einen 300-XL-Reaktor, eine Endostahl-Konstruktion, Doppel-Wärmetauscher und CASE. Der 3C, bewaffnet mit zwei LSR-15-Lafetten mit Artemis-System und vier mittelschweren Lasern, war ein formidabler Gegner. Der technologische Verfall, der von den Nachfolgekriegen ausgelöst wurde, zwang das interstellare Konglomerat, den Mech deutlich zu vereinfachen, noch ehe der Erste Nachfolgekrieg sein Ende fand. Dies führte zur verbreiteteren TBT-5-Serie (besonders dem 5N). Die technologische Renaissance der 3030er machte es letztlich möglich, den *Trebuchet* endlich wieder aufzurüsten, was nicht weniger als drei Hersteller in den Jahren vor der Clan-Invasion auch getan haben.

EINSATZ

Obwohl sie vor dem Zusammenbruch für die Terranische Hegemonie und die SBVS gedachte waren, und ihre ersten Produktionsgänge weit ausgeliefert wurden, wurde der *Trebuchet* seither fast ausschließlich ein Markenzeichen der Liga Freier Welten (und heute ihrer „Verbündeten" bei Blakes Wort). Das liegt natürlich zum guten Teil daran, dass sich alle drei noch existenten Fabriken, die den Mech herstellen können, im Gebiet der Freien Welten befinden.

VARIANTEN

Der TBT-7M bewahrt die Feuerkraft des Modells 5N, verwendet aber eine Endostahl-Konstruktion und einen XL-Reaktor, und so konnten die Corean-Designer ihn mit Sprungdüsen, CASE, Doppel-Wärmetauschern und einer NARC-Raketenboje ausstatten, die der 5N nicht beherbergt hatte. Im direkten Vergleich war die Variante der Nachfolgekriege grobschlächtiger. Der TBT-5J, der im Jahre 2850 vom Corean-Werk auf Stewart veröffentlicht wurde, verwendete den 5N als Basis, strich aber den LSR-Werfer im linken Arm, um eine Sprungreichweite von 150 Metern zu ermöglichen und zwei zusätzliche Standard-Wärmetauscher einzubauen. Der 5S, seiner Zeit nach dem 5N das üblichste Modell, ersetzte stattdessen die LSR-15-Lafetten durch Thunderstroke-KSR-6er-Lafetten und acht zusätzliche Wärmetauscher.

Nach der Entwicklung der MSR-Waffensysteme des Kombinats bauten die VSDK einen Teil ihrer feldmodifizierten 7M-Trebuchets um. Diese Version 9K rüstet die mittelschweren Laser im rechten Arm auf Impulsversionen auf und fügt einen K^3-Diener im linken Torso hinzu. Die LSR-15-Lafetten in diesem Modell werden durch zwei MRW-20er mit insgesamt drei Tonnen Munition ersetzt.

Der neueste Zugang zur *Trebuchet*-Familie ist das Modell 8B, das 3071 im Werk auf Kalidasa entworfen wurde. Er soll allem Anschein nach die besten Merkmale mehrerer Varianten in einem Rumpf vereinen. Der 8B verwendet einen XL-Reaktor, der dieselbe Größe hat, wie sie im mittlerweile ausgestorbenem 3C gefunden wurde, und er benutzt die Sprungdüsen des 5M. Das Modell ersetzt die LSR-15-Lafetten durch zwei MRW-5-Lafetten im linken Arm und rechten Torso, und vier mittelschwere ER-Laser in den Armen bieten hervorragende Reichweite und Angriffskraft, um sie zu unterstützen. Dreizehn Doppel-Wärmetauscher versuchen die Hitzebelastung unter Kontrolle zu halten, doch selbst mit diesen übersteigt die produzierte Wärme oft das, was sie bewerkstelligen können, wenn der Pilot nicht vorsichtig ist.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

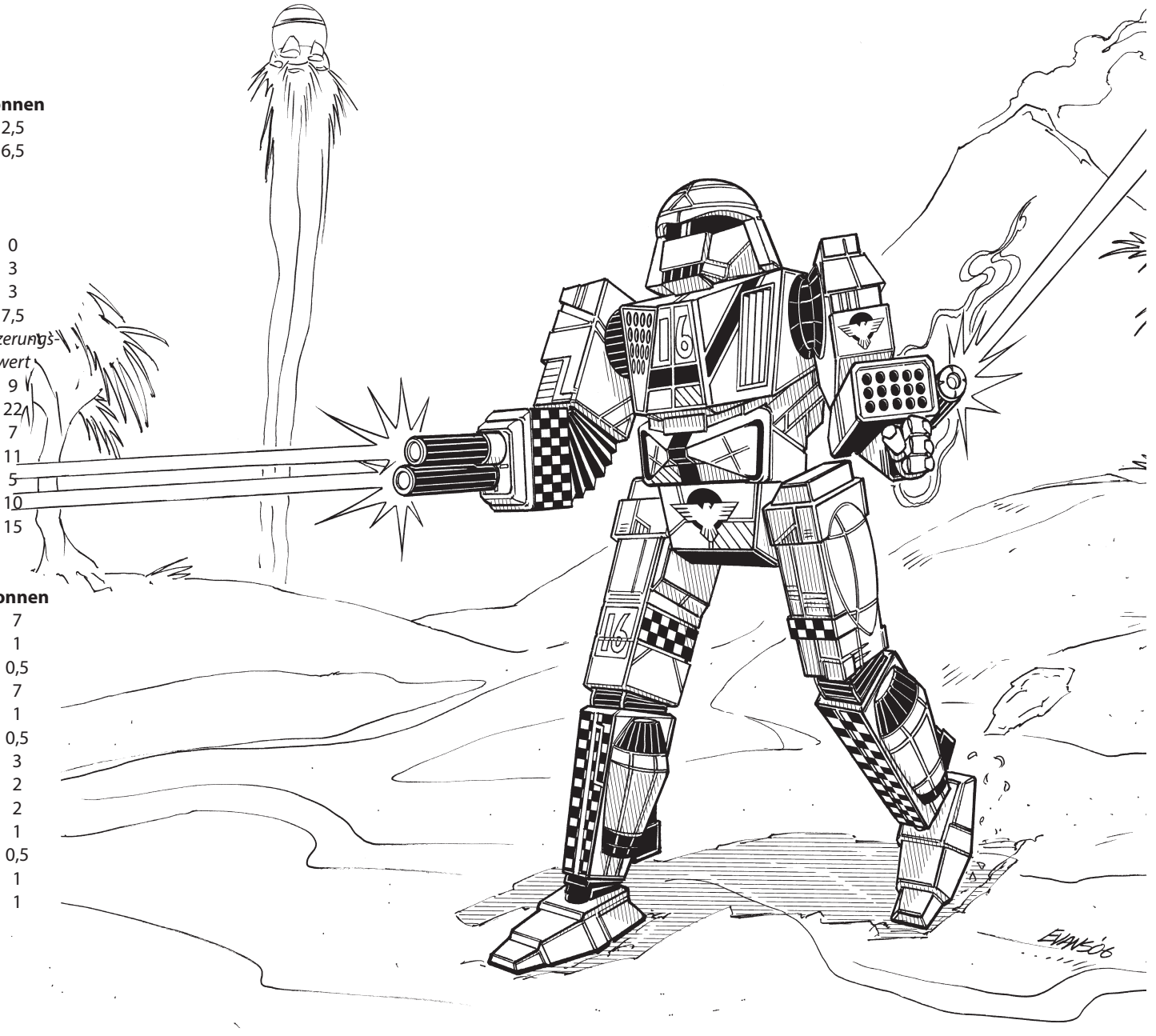
Unterleutnant Charles Tecumseh Rodrigo Sorin: Sorin, der seinen zuverlässigen TBT-5J *Trebuchet* namens „*Weed Wacker*" steuert, gehört zu den bekanntesten Mitgliedern der Söldnereinheit Camacho's Caballeros, weil er rekordverdächtige 64 Abfuhren von Mitgliedern beiderlei Geschlechts kassiert hat. Er sieht sich selbst als altmodischen Cowboy aus dem Ende von Terras neunzehntem Jahrhundert, und weigert sich, eine Niederlage anzuerkennen, trotz der vielen farbenfrohen „Ratschläge", die er gleichermaßen von seinen Lanzengefährten wie von Kneipengästen erhalten hat. Nicht einmal Sorin ist allerdings mutig genug, den Versuch zu starten, Cassandra „Abtakha" Suthorn zu umwerben, auch wenn seine Lanzengefährten im 4. Bataillon ihn dazu anstiften wollen; er erkennt ein Briankastell, wenn er es sieht, und hat seine Niederlage von vorneherein eingestanden. Im Feld ist Sorins *Trebuchet* nicht weiter bemerkenswert, abgesehen von seinem stolzierenden Gang – seine Lanzengefährten schwören Stein und Bein darauf, dass der *Weed Wacker* genauso läuft wie sein säbelbeiniger Pilot.

TBT-7M TREBUCHET

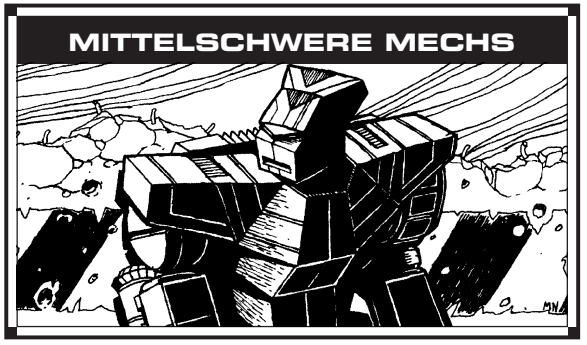
Typ: **Trebuchet**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 50
Kampfwert: 1.348

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	250 XL	6,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	120	7,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
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	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LSR-15	RT	3	7
Munition (LSR-15) 8	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
LSR-15	LA	3	7
Munition (LSR-15) 8	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
NARC	LT	2	3
Munition (NARC) 12	LT	2	2
2 Mittelschwere Laser	RA	2	2
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüsen	LT	2	1
Sprungdüsen	RT	2	1



DV-7D DERVISH



Masse: 55 Tonnen
Rumpf: Dorwinion Standard 55TES
Reaktor: Core Tek 275
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Swingline X-1000
Sprungreichweite: 150 Meter
Panzerung: StarGuard CIV Ferrofibritpanzerung mit CASE
Bewaffnung:
2 Federated 10-Shot-LSR-Raketensysteme
2 Mittelschwere ChrisComp-39-Laser
2 Federated SuperBlitz-Dual-KSR-Werfer
Hersteller: Achernar BattleMechs
Hauptherstellungsort: New Avalon
Kommunikationssystem: Achernar Electronics HID-21
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Federated Hunter Mk II

ÜBERSICHT

Der *Dervish* hat auf dem Schlachtfeld eine lange Erfolgsgeschichte, doch wurde er lange als „Billig-*Archer*" wahrgenommen – eine Sichtweise, die von jenen, die das Design selbst gesteuert oder an seiner Seite gekämpft haben, nicht geteilt wird. Er wird zwar oft als Artilleriemech verwendet, doch hat er auch auf kurze Reichweite genug Feuerkraft, um nicht zu einer Belastung zu werden. Er wurde ursprünglich von den SBVS entworfen und in der ganzen Inneren Sphäre verkauft, doch nach dem Krieg hatte Achernar nur eine funktionierende Fabrik. Die meisten *Dervishs* stockten die Ränge der Vereinigten Sonnen oder des Vereinigten Commonwealth wieder auf. Selbst Haus Davion schien das Interesse an dem Design zu verlieren, doch durch die Wiederentdeckung der fortschrittlichen Technologie hoffte Achernar, dem *Dervish* wieder ein bisschen Schwung zu verleihen. Die Umrüstungen von 3047 halfen, die Verkäufe anzutreiben, doch nicht in dem Ausmaß, das Achernar vorhergesehen hatte. Das einzige, was Achernar davon abhielt, die *Dervish*-Werke umzurüsten, war die steigende Nachfrage kurz vor und während des VerCom-Bürgerkriegs. Achernar ist allerdings optimistisch, dass die neueste Variante die Verkäufe weiter ankurbeln wird.

EIGENSCHAFTEN

Der *Dervish* verlässt sich auf Beweglichkeit und Langstrecken-Feuerkraft, um seine Missionen zu erfüllen. Zwei LSR-10-Lafetten bieten doppelt so viel Artillerieunterstützung wie der *Valkyrie*, und fünf Swingline-Sprungdüsen erlauben es dem Mech, Hindernisse zu überwinden und sich im Nahkampf flink zu bewegen. Durch zwei Blitz-KSR-2-Werfer und mittelschwere Laser hat der *Dervish* auch die Möglichkeit, Einheiten, die seinen Langstreckenbeschuss lange genug überstanden haben, um in den Nahkampf zu kommen, einen ordentlichen Schlag zu verpassen. Die Ergänzung von Doppel-Wärmetauschern erlaubt es dem *Dervish*, alle Waffen abzufeuern, ohne dass er überhitzt. Benutzt der Pilot gleichzeitig die Sprungdüsen und alle Waffensysteme, ist ein bisschen Hitzemanagement notwendig, aber Achernar hat noch keine Beschwerden gehört. Acht Tonnen Ferrofibritpanzerung bieten anständigen Schutz, doch im Vergleich mit den meisten Mechs seiner Gewichtsklasse ist der Mech etwas schwach gepanzert. Das doppelte CASE-System lässt den *Dervish* weiterkämpfen, selbst wenn es zu einer Munitionsexplosion kommt.

EINSATZ

Dervishs findet man in der ganzen Inneren Sphäre in fast jeder Streitmacht. Allerdings wurden viele der älteren Modelle in Milizen oder Reserveeinheiten verschoben. Die aufgerüsteten *Dervishs* dienen vor allem in den AVS, da die Lyraner den *Griffin* bevorzugen. Dass kein XL-Reaktor verwendet wird, hält den Preis niedrig, und kleinere Söldnereinheiten empfinden den Mech als robust und leicht zu warten.

VARIANTEN

Wenn auch der 7D dafür gesorgt hat, dass der Dervish nicht ganz verschwunden ist, so waren doch die Verkäufe nicht begeisternd, und Achernar musste zu schwerer Lobbyarbeit greifen, um dafür zu sorgen, dass New Avalon weiter kaufte. Der 8D war das dramatische Upgrade, das die meisten erwartet hatten. Achernar verwendete einen XL-Reaktor, um Masse frei zu machen, und wertete die Raketenwerfer auf LSR-15-Lafetten mit Artemis-Feuerleitsystem auf. Die KSR-Werfer wurden entfernt, um zwei weitere mittelschwere Laser einzubauen und alle vier auf ER-Versionen aufzurüsten. Zwei zusätzliche Tonnen Panzerung wurden hinzugefügt, um den Schutz des *Dervishs* zu verbessern.

Acharnar wollte keine neue Variante aus Zugzwang entwickeln, und sie ergriffen die Gelegenheit, den neuen Multiraketenwerfer zu verwenden und ihn zur Basis des neuen 9D zu machen. Sie integrierten vier MRW-5-Lafetten mit fünf Tonnen Munition, behielten die mittelschweren ER-Laser und ergänzten ein Feuerleitsystem, um die Treffsicherheit der Laserwaffen zu verbessern. Sie bauten außerdem einen zusätzlichen Wärmetauscher ein und verstärkten die Panzerung auf 11,5 Tonnen, damit der 9D Beschuss besser trotzen konnte.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Ukla Mauck: Ukla, ein wilder Azami-Krieger in der 2. Arkab-Legion, lenkt einen fast 200 Jahre alten *Dervish*, den einer seiner Ahnen erobert hat. Er hat seitdem die Raketenwerfer durch MRWs ersetzt, und Dreifachmyomer hinzugefügt, was ihn zu einem wahren Schrecken im Nahkampf macht. Auf Lyons hielt ein *Axman* wenig von den Nahkampffähigkeiten des *Dervishs* und versuchte ihn schnell auszuschalten. Nachdem er die Panzerung des *Axman* mehrere Minuten mit seinen Raketen zerlegte, ging Ukla in den Nahkampf und gab dem Davion-Krieger im Handgemenge den Rest. Ukla wurde ein *No-Dachi* angeboten, er lehnte ihn aber, weil er findet, dass sein Mech sein Erbe auf mehr als eine Art verkörpert.

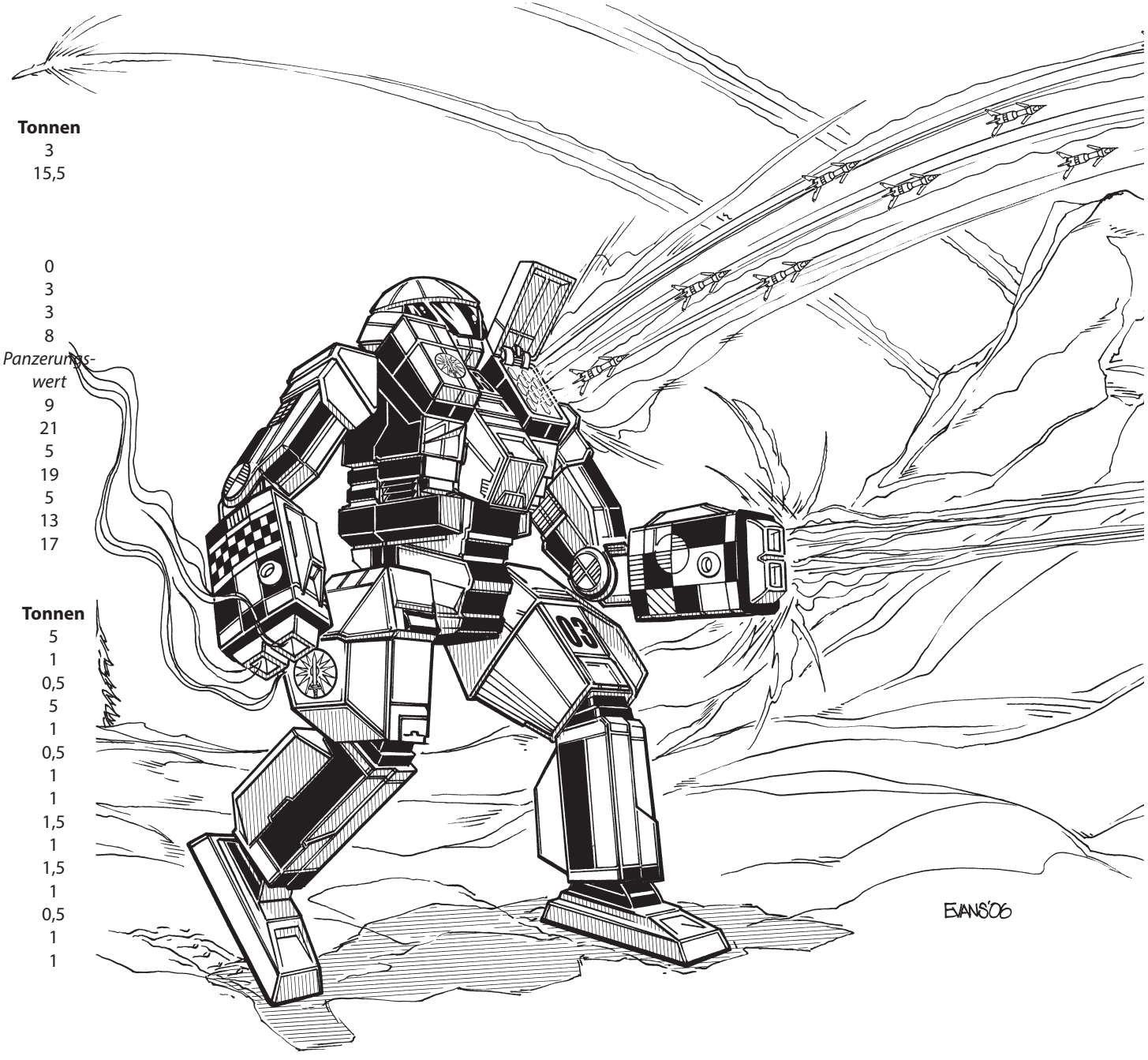
Matthew „Rawhide" Francis: Rawhide, der für seine Hartnäckigkeit und die brutale Verfolgung seiner Feinde bekannt ist, ist ein Liebling der Caph Rowdies, einer Söldnereinheit, die man in beiden Seiten der Mark Capella findet. Am bekanntesten ist er wahrscheinlich dafür einen fliehenden *Shadow Hawk* 350 Kilometer über die Salazaar-Wüste auf Bromhead verfolgt hat.

DV-7D DERVISH

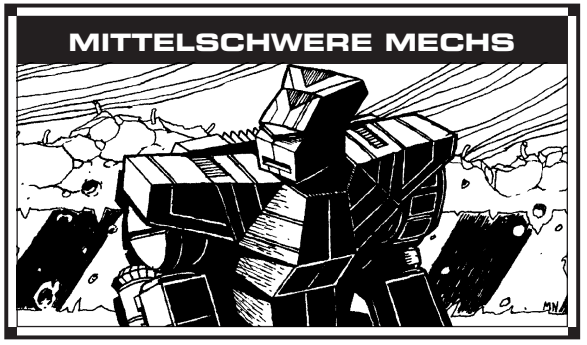
Typ: **Dervish**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 55
Kampfwert: 1.412

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	3
Reaktor:	275	15,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	143	8
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	18	21
Torso-Mitte (Rücken)		5
R/L Torso	13	19
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	9	13
R/L Bein	13	17

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LSR-10	RT	2	5
Munition (LSR-10) 12	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
LSR-10	LT	2	5
Munition (LSR-10) 12	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Blitz-KSR-2	RA	1	1,5
Munition (Blitz-KSR-2) 50	RT	1	1
Blitz-KSR-2	LA	1	1,5
Munition (Nlitz-KSR-2) 50	LT	1	1
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1



HOP-4D HOPLITE



Masse: 55 Tonnen
Rumpf: Star League HO-01a
Reaktor: DAV 220
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: DuraShield 12-b.1
Bewaffnung:
1 Mydron Excel-LB-10-X-Autokanone
1 Conan/5-LSR-5
Hersteller: Martinson Armaments
Hauptherstellungsort: Terra (zerstört 2767)
Kommunikationssystem: MultiGab 2000
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban HiRez II

ÜBERSICHT

Martinson Armaments produzierte den *Hoplite*, der ursprünglich als Artilleriemech konzipiert war, für den Einsatz in der Infanteriedivision der neu erschaffenen Sternenbundverteidigungsstreitkräfte. Er nahm im Jahre 2578 den Dienst auf und wurde in den Eröffnungsschlachten der Vereinigungskriege massiv eingesetzt. Nach einem gescheiterten Versuch, eine Kampfversion zu konzipieren, rüstete Martinson die Elektronik auf, um den HOP-4C zu erschaffen. Diese Version wurde im 27. Jahrhundert weiter eingesetzt, als sie in die Miliz der Terranischen Hegemonie versetzt wurde.

Das Design, das im Chaos des Amaris-Coups und der Nachfolgekriege verloren gegangen zu sein schien, tauchte in den Reihen der Wolf's Dragoons wieder auf. Nach dem Beginn der Clan-Invasion rüsteten die Söldner ihre *Hoplites* mit geborgener Sternenbund-Technologie auf.

EIGENSCHAFTEN

Da er dazu gedacht ist, eng mit Infanterie zusammenzuarbeiten, ist die wenig beeindruckende Höchstgeschwindigkeit des *Hoplites* nur ein kleines Problem. Allerdings hatten Versuche, den Mech in anderen Rollen zu verwenden, weniger Erfolg. Der *Hoplite* ist verlässlich und die Wartung ist unaufwändig, doch bindet ihn seine Abhängigkeit von Munition fest an Versorgungslinien.

Die Wolf's Dragoons haben ihre *Hoplites* im Feld modifiziert und die alte Autokanone durch eine Mydron-Ecxel-LB-10-X ersetzt, eine Waffe mit besserer Treffsicherheit und Reichweite. Die Waffe ist leichter als die Luxor-HV-Autokanone, so dass das Fassungsvermögen des Magazins verdoppelt werden kann.

EINSATZ

Der *Hoplite* wurde das erste Mal gegen Taurische Truppen auf Ridgebrook eingesetzt. Der Mech war überraschend resistent gegen Beschädigungen und erlaubte es der Infanterie der 2. Division, entschlossenen Konterangriffen des Konkordats zu widerstehen. Da Frontalangriffe die Front der SBVS nicht durchbrechen konnten, waren die Soldaten des Konkordats gezwungen, in die Defensive zu gehen. Da er seine Effektivität unter Beweis gestellt hatte, wurde der *Hoplite* ein üblicher Anblick in Mech-Bataillonen, die mit der Infanterieverbänden der SBVS zusammenarbeiten sollten.

Als sich der Vereinigungskrieg hinzog, wurde der *Hoplite* schnell überholt, da sich die taktische Doktrin der SBVS im Angesicht der Realitäten der Taurischen Kampagne änderte. Da immer fortschrittlichere Mechs die Fabriken der Terranischen Hegemonie verließen, wurde der *Hoplite* verlegt, um zusammen mit anderen Designs wie dem *Mackie* und dem *Banshee* in den Milizen der Hegemonie zu dienen.

Diese Einheiten erlitten die schwersten Verluste, und die meisten waren bis auf den letzten Krieger getötet worden, als die Republik der Randwelten von 2766 bis Anfang 2767 die Kontrolle über die Terranische Hegemonie ergriffen hatte.

Heute sieht man die *Hoplites* nur mehr in den Rängen der Wolf's Dragoons. Die Dragoons zogen Ausrüstung aus den ältesten Brian-Lagern des Clans Wolf, und waren sich nicht darüber im Klaren, dass die verlorenen Mechs so viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen würden. Die Dragoons, die seit 3020 von den Heimatwelten abgeschnitten sind, haben heute nicht mehr die Ressourcen, die verlorenen *Hoplites* zu ersetzen. Am Ende des Vierten Nachfolgekriegs waren nur noch einige in den Rängen der Söldner übrig geblieben, und diese wurden wurden später den Heimatregimentern zugewiesen.

VARIANTEN

Der originale HOP-4A ist im Endeffekt mit dem HOP-4C identisch. Das alte Feuerleitsystem Dalban Sniper wurde während des Vereinigungskriegs auf ein Dalban HiRez aufgerüstet, um die immer besser werdenden Störsendersysteme aus dem Taurus-Konkordat zu kontern.

Wolf's Dragoons führten im Vierten Nachfolgekrieg ein einzelnes Exemplar des HOP-4B ins Feld. Der 4B war ein gescheiterter Versuch von Martinson Armaments, einen Kampfmech zu konstruieren. Der 4B ist anstelle der Autokanone mit einer Magna Hellstar-PPK ausgerüstet und rüstet die Raketenwerfer auf eine Mitchell Systems LSR-15-Lafette mit zwei Tonnen Munition auf.

Die Dragoons haben den Hoplite zusätzlich mit geborgener ClanTech aufgerüstet, die sie auf Luthien in ihren Besitz gebracht haben. Diese Version mit der Kennung *Hoplite* C ist mit zehn Tonnen Ferrofibritpanzerung und zehn Doppel-Wärmetauschern ausgestattet. Die Hauptbewaffnung besteht aus einer Ultra-AK/10 mit drei Tonnen Munition und einem LSR-15 mit zwei Tonnen Munition. Die Zweitwaffen sind drei im Torso montierte mittelschwere Laser, zwei davon Impulslaser und einer ein Extremreichweitenlaser.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Kevin Tolek: Tolek gehörte zu den Waisenkindern, die nach dem Vierten Nachfolgekrieg in die Wolf's Dragoons aufgenommen wurden, und er schloss sich dem Gamma-Regiment gerade rechtzeitig an, bevor die Clan-Invasion begann. Tolek zeichnete sich aus, indem er auf Luthien drei Abschüsse gegen die Novakatzen erzielte, und er baute sich einen eindrucksvollen Ruf auf.

Als Wayne Waco (der als Handlanger von Blakes Wort diente) seinen Überraschungsangriff auf Outreach begann, kehrte Gamma nach Outreach zurück und sicherte die Welt, während andere Kommandos den unglückseligen Angriff auf den Mars begannen. Schon bald wurde Tolek in ein Gefecht mit Blakisten-Truppen auf Harlech verstrickt. Er barg einen *Hoplite* der Heimatregimenter, als sein *Imp* zerstört wurde, und blieb mit den anderen Überlebenden von Gamma auf Outreach und begann einen Guerillakrieg. Währenddessen flüchtete Alpha mit den Schutzbefohlenen der Dragoons.

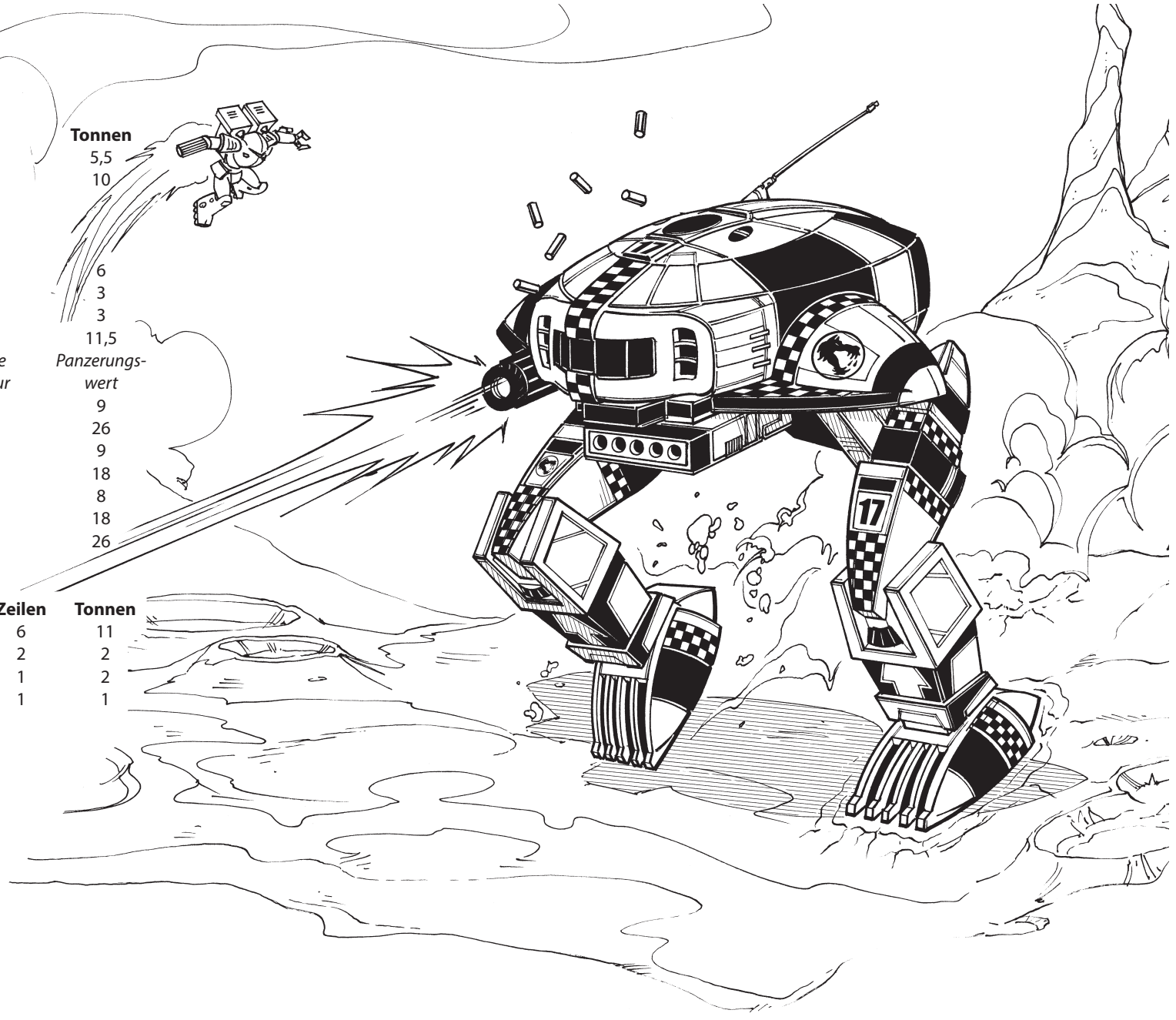
Tolek wurde 3068 von einer Streitmacht von Clan Wolf (im Exil) auf Outreach aufgelesen und wurde mit anderen Dragoon-Überlebenden auf Arc-Royal vereint.

HOP-4D HOPLITE

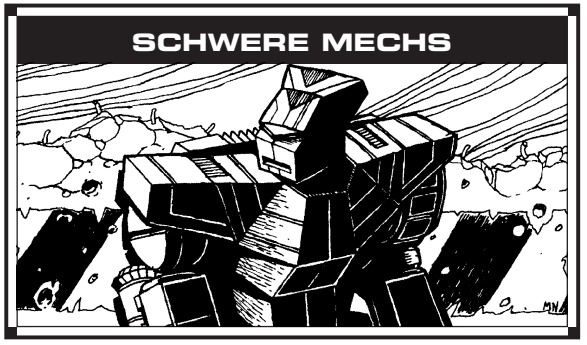
Typ: **Hoplite**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 55
Kampfwert: 1.022

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		5,5
Reaktor:	220	10
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	16	6
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	184	11,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	18	26
Torso-Mitte (Rücken)		9
R/L Torso	13	18
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	9	18
R/L Bein	13	26

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LB/X-AK/10	RA	6	11
Munition (LB/X-AK/10) 20	RT	2	2
LSR-5	LA	1	2
Munition (LSR-5) 24	TM	1	1



DRG-5K GRAND DRAGON



Masse: 60 Tonnen
Rumpf: Nykvarn Type 58-66SH
Reaktor: Hermes 360 XL
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Starshield mit CASE
Bewaffnung:
1 Telos DecaCluster-LSR-Raketensystem
1 Lord's-Light-2-Extremreichweiten-PPK
3 Mittelschwere Victory-23R-Laser
Hersteller: Luthien Armor Works
Hauptherstellungsort: Nykvarn
Kommunikationssystem: Sipher CommSys 3
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Eagle Eye SY10-10

ÜBERSICHT

Der *Grand Dragon*, ein voll aufgerüsteter Ersatz für die altehrwürdige *Dragon*-Serie, der jüngst entdeckte Sternenbund-Technologie verwendet, wurde 3040 das erste Mal hergestellt. Im Lauf der nächsten 15 Jahre baute Luthien Armor Works all ihre *Dragon*-Werke in Fabriken für den *Grand Dragon* um, wobei der DRG-5N ein Überbrückungsdesign zwischen beiden darstellte.

Die Herstellung des *Grand Dragon*, der in mehreren LAW-Einrichtungen produziert wurde – darunter Luthien, Dieron, Saffel und Yorii – hörte zwischen 3068 und 3070 fast vollständig auf, weil Blakes Wort einen vernichtenden Angriff auf das industrielle Herz des Dieron-Distrikts ausführte, und weil LAWs Luthien-Werk vollständig dem Erdboden gleich gemacht wurde. Dank schnell schaltender Manager des wichtigsten Waffenherstellers des Kombinats scheint die Knappheit nur von kurzer Dauer zu sein.

LAW verkaufte einige aktuelle Baupläne, vor allem für Gemeinschaftsprojekte mit anderen Herstellern, wie den in Kooperation gebauten *Blackjack*-OmniMech, um ihr Kapital kurzfristig zu erhöhen. Sie traten mit mehreren von den Clans verwüsteten Welten im Pesht-Distrikt in Kontakt und investierten dieses Kapital, um mehrere kleine Fabriken zu bauen. Innerhalb von zwei Jahren waren mindestens drei der Fabriken fertig und in Betrieb – die modifizierte Fabrik auf Abiy Adi, eine Einrichtung auf Savinsville, und ein komplett neues Werk auf Nykvarn.

Dank eines innovativen Teams von Technikern wurde dem Nykvarn-Werk die Erstproduktion des *Grand Dragons* zugewiesen. Das dortige Team hatte den älteren 56-60H-Rumpf Typ Alshain des Mechs analysiert und eine Möglichkeit gefunden, die Hüft- und Torsostruktur zu verbessern. Sie präsentierten ihre Entdeckung dem F&E-Team von LAW. Sie zeigten, wie eine alternative Zusammenbaumethode die beiden Abschnitte schneller verbinden und die Drehmomentschwelle verbessern konnte, so dass der *Grand Dragon* eine Rotation von fast 300 Grad erreichte, anstelle der vorherigen eingeschränkten 250 Grad.

LAW war von ihrer Initiative beeindruckt. Die Firma übertrug dem Nykvarn-Werk sofort die Produktionslizenz des *Grand Dragon* und segnete die Integration des neuen Rumpfs in die Konstruktion ab.

EIGENSCHAFTEN

Der *Grand Dragon* wurde begeistert von den VSDK aufgenommen und wurde in vielen Fronteinheiten der Kurita zu einem beliebten Design. Die effektive Mischung aus Hitzeeffizienz, ordentlicher Geschwindigkeit, Langstreckenwaffen und einer geringen Munitionsabhängigkeit hat den *Grand Dragon* vielseitig für viele Aufgaben auf dem Schlachtfeld einsetzbar gemacht.

EINSATZ

Obwohl die Produktion des *Grand Dragons* für fast zwei Jahre zum Erliegen gekommen ist, ist er immer noch ein Lieblingsmech der VSDK. Die auf Nykvarn produzierten Modelle werden fast ohne Pause aus dem System geliefert. Fast jede aktive VSDK-Fronteinheit hat mindestens eine Kompanie *Dragons* oder *Grand Dragons*. Weil Ersatzteile immer noch leicht verfügbar sind, werden diese Mechs noch lange ein wichtiger Teil der Streitkräfte des Kombinats bleiben.

VARIANTEN

Kurz nach der Entwicklung der K^3-Technologie entwarf LAW auf den Wunsch der VSDK hin eine mit einem K^3-Diener ausgestattete Version. Es war ein leichtes Upgrade, einen der nach hinten gerichteten Laser zu entfernen und stattdessen das K^3-Dienersystem einzubauen, und viele der Kompanien der VSDK, die über K^3-Technologie verfügen, besitzen einige Exemplare der Variante DRG-C.

Weniger verbreitet ist die Plattform DRG-7K, die ein kontroverseres MSR-System installiert hat. Die Version ist zwar vergleichsweise billig, doch sorgen ständige Systemfehler und Upgrades dafür, dass die meisten MechKrieger irgendwann im Feld Probleme bekommen. Die wenigen, die noch im Einsatz sind, werden normalerweise von erfahrenen MechKriegern gelenkt, die gelernt haben, sich auf die Marotten des Systems einzustellen.

LAW stellte vor kurzem eine K^3-Master-Version des *Grand Dragon* vor, um die engstirnigen Kommandeure zufrieden zu stellen, die darauf bestanden, Kompanien mit nur *Dragons* und *Grand Dragons* in ihren Einheiten zu haben. Indem sie einen weiteren Laser entfernten, die übliche LSR-Lafette durch einen flexiblieren MRW-5 ersetzen, und die ER-PPK durch eine kurzläufige Version von EchoStatic ersetzten, schafften es die LAW-Techniker, eine K^3-Mastereinheit in den Torso zu quetschen.

Die neuere Variante – der DRG-9KC – verwendet auch die neue Ferrofibrittechnologie des Kombinats, so dass der Mech zusätzliche eineinhalb Tonnen Panzerung installieren kann.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Busosenshi Emory Wilk: Emory Wilik, ein Originalmitglied von Sorenson's Sabres, lenkte eines der ursprünglichen Designs des Grand Dragon (eine Konversion des älteren DRG-1G *Dragon)*, nachdem sein *Rifleman* 3034 von einem Verräter zerstört worden war. Obwohl im seit dem Jahre 3048 immer wieder neuere Versionen des *Grand Dragon* angeboten wurden, zog es Wilk vor, seine Maschine selbst aufzurüsten.

Emory Wilk war in den 3050ern ein wichtiger Teil der geheimen Waffentests von LAW, bis ihn 3057 sein früher Tod ereilte, als ein experimentelles Gaussgeschütz explodierte. Die enorme Rückkopplung verursachte einen dauerhaften Hirnschaden, und er starb einen Monat später im Schlaf.

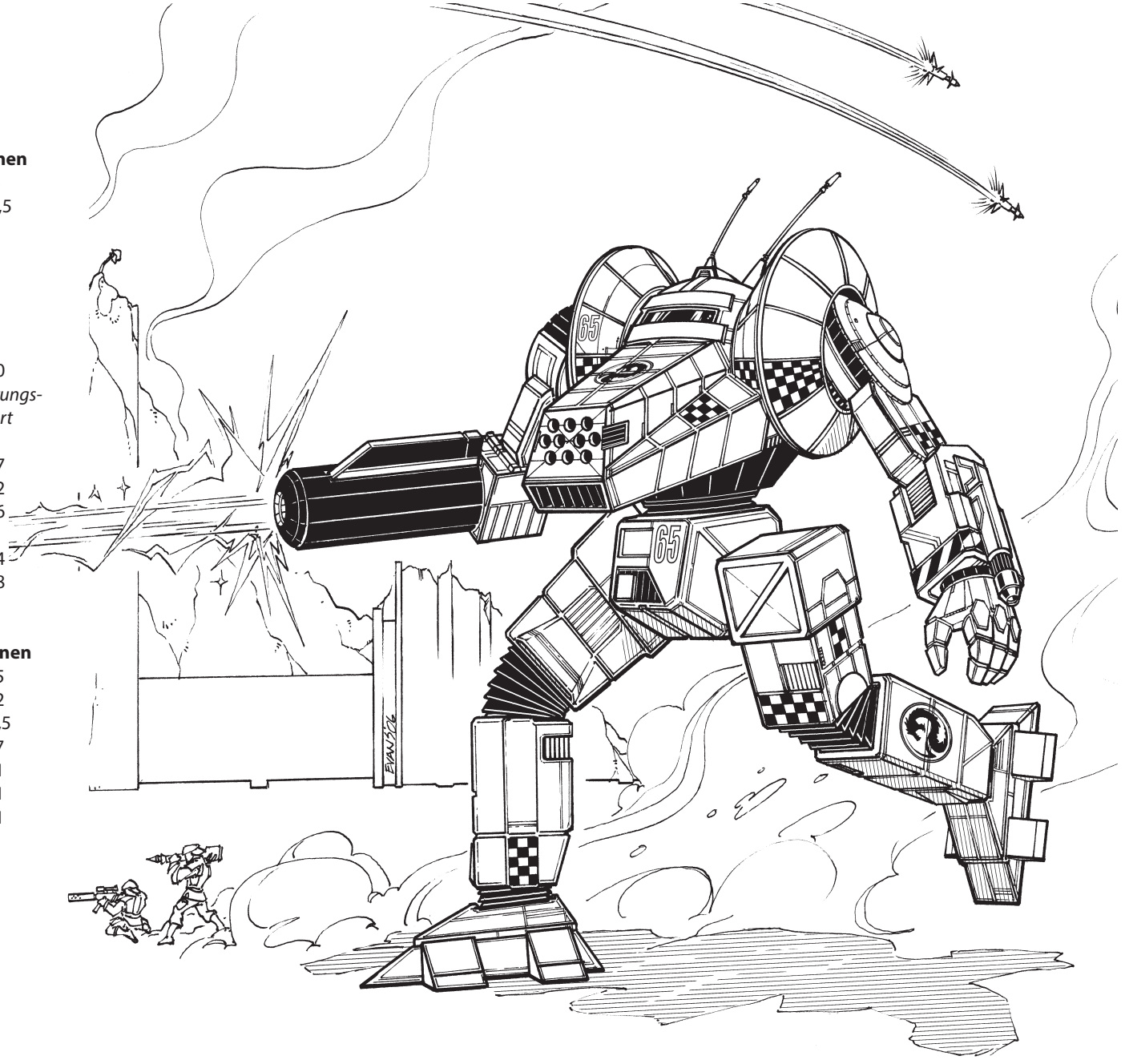
Emory Wilk war ein enger Freund von Tai-i Daniel Sorenson, der im Jahre 3058 seinen zweiten Sohn nach ihm benannte.

DRG-5K GRAND DRAGON

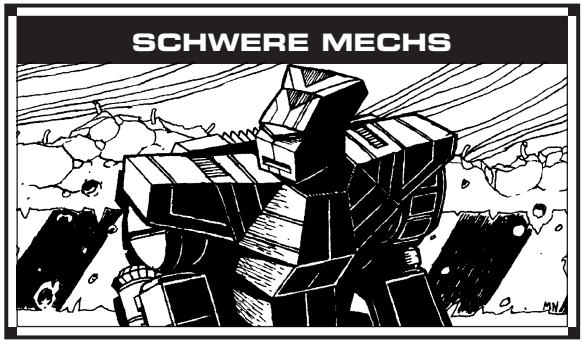
Typ: **Grand Dragon**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 60
Kampfwert: 1.358

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		6
Reaktor:	360 XL	16,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	13 [26]	3
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	160	10
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LSR-10	TM	2	5
Munition (LSR-10) 24	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
ER-PPK	RA	3	7
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Mittelschwerer Laser	LT (R)	1	1
Mittelschwerer Laser	RT (R)	1	1



QKD-5M QUICKDRAW



Masse: 60 Tonnen
Rumpf: Technicron Type E
Reaktor: Magna 300
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Chilton 460
Sprungreichweite: 150 Meter
Panzerung: Kallon FWL Special Ferrofibritpanzerung mit CASE
Bewaffnung:
1 Delta Dart LSR-10-Raketenlafette
1 Hovertec Wegwerf-KSR-4-Raketenlafette
4 Mittelschwere Omicron-400-Laser
Hersteller: Technicron Manufacturing
Hauptherstellungsort: Savannah
Kommunikationssystem: Garret T12E
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dynatec 2180

ÜBERSICHT

Der originale QKD-4G *Quickdraw* war ursprünglich als Ersatz für den *Rifleman* vorgesehen, als er im Jahre 2779 vorgestellt wurde, doch gelang es ihm nie, den alten Mech zu ersetzen. Im Lauf der Nachfolgekriege erlangte dieser robuste schwere Mech den Respekt der MechKrieger und einen Platz in jedem Militär. Er litt allerdings unter Problemen mit der Hitzeabführung, was ihn davon abhielt, seine Laser längere Zeit voll einzusetzen oder sie mit häufigen Sprüngen zu kombinieren.

EIGENSCHAFTEN

Technicrons QKD-5M löste das Hitzeproblem, das den QKD-4G plagte, indem sie die Wärmetauscher zu Doppel-Wärmetauschern aufrüsteten, die mehr als ausreichten, um die Temperatur der Laser und Sprungdüsen zu bewerkstelligen.

Das Marik-Design ersetzte auch die Riese-475-Panzerung durch eine moderne Kallon FWL-Special- Ferrofibritpanzerung, was dem neuen Design besseren Schutz bietet und gleichzeitig erlaubt, ein CASE zu installieren.

All diese zusätzlichen Merkmale hatten zur Folge, dass etwas entfernt werden musste. Beim Modell 4G wurde der vierläufige Hovertec-KSR-Werfer mit seiner Tonne Munition entfernt. Stattdessen wurde eine Wegwerf-KSR-4-Lafette von Hovertec eingebaut. Diese einschüssigen Lafetten werden normalerweise in Senkrechtstartern, Luftkissenfahrzeugen und anderen Fahrzeugen eingebaut, deren Missionsprofil einmalige Angriffe notwendig machen. Der Einsatz einer solchen Lafette auf einem BattleMech ist ungewöhnlich, aber nicht unbekannt. Die einschüssige Lafette verringert die Angriffskraft des *Quickdraw* drastisch, wenn der Kampf auf kurze Entfernung ausgetragen wird, doch machen die Vorteile, die durch die den Verzicht auf die KSR-Munition möglich gemacht wurden, den Verlust mehr als wett.

Ein strukturelles Problem, das eigentlich als nützliche Beweglichkeitsverbesserung geplant war, sind die Knöchelaktivatoren des *Quickdraw*. Diese Aktivatoren wurden entworfen, um dem BattleMech einen sicheren Stand und Beweglichkeit in verschiedenen Geländen zu ermöglichen, doch macht diese Vielseitigkeit sie anfällig gegen direkte Angriffe. In Handgemengen können andere Mechs den Knöchel mit einem geschickt platzierten Tritt außer Gefecht setzen oder sogar zerstören.

Ein kaum bekanntes Merkmal der Konstruktion sind die speziell modifizierten Armaktivatoren, die es dem Quickdraw gestatten, die in den Armen montierten Waffen nach hinten abzufeuern, was für Angreifer eine böse Überraschung darstellen kann.

EINSATZ

Quickdraws sind zuverlässige Schwerarbeiter, die man in den Heeren aller Nachfolgerstaaten finden kann. Das moderne Design 5M ersetzt immer mehr den 4G in Fronteinheiten in der ganzen Inneren Sphäre. Ältere 4Gs sieht man aber nach wie vor in Peripherie-Nationen und zweitklassigen Söldnerkommandos. Da der *Quickdraw* sich stark auf Raketen verlässt, ist er unter Piraten eher selten, da diese die Unabhänigkeit von BattleMechs vorziehen, die nur auf Energiewaffen setzen.

VARIANTEN

Luthien Armor Works' QKD-5K ersetzt die LSR-Werfer des QKD-4G durch zwei mittelschwere Laser. Siebzehn Doppel-Wärmetauscher kümmern sich um die exzessive Hitze dieses Designs. Ein häufiger Umbau ist es, die einschüssige Hovertec-Lafette nach hinten auszurichten und den mittelschweren Laser, der nach hinten zeigt, nach vorne zielen zu lassen. Wenn es auch viel Zeit kostet, die Laser neu zu orientieren und das Feuerleitsystem neu zu kalibrieren, um dieses Arrangement zu erlauben, so ist es technologisch unkompliziert und kann im Feld von jeder kompetenten Tech-Unterstützungseinrichtung vorgenommen werden.

Der QKD-C ist eine häufige Variante des QKD-5K, die einen nach hinten weisenden Laser durch einen K^3-Diener ersetzt.

Eine letzte Variante von LAW, die in den 3060ern veröffentlicht wurde, war deutlich radikaler. Sie verwendet einen Rumpf aus Endostahl, um mehr Tonnage frei zu machen. Der QKD-8K ist mit vier mittelschweren ER-Lasern und einer MSR-30-Lafette mit zwei Tonnen Munition bewaffnet.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

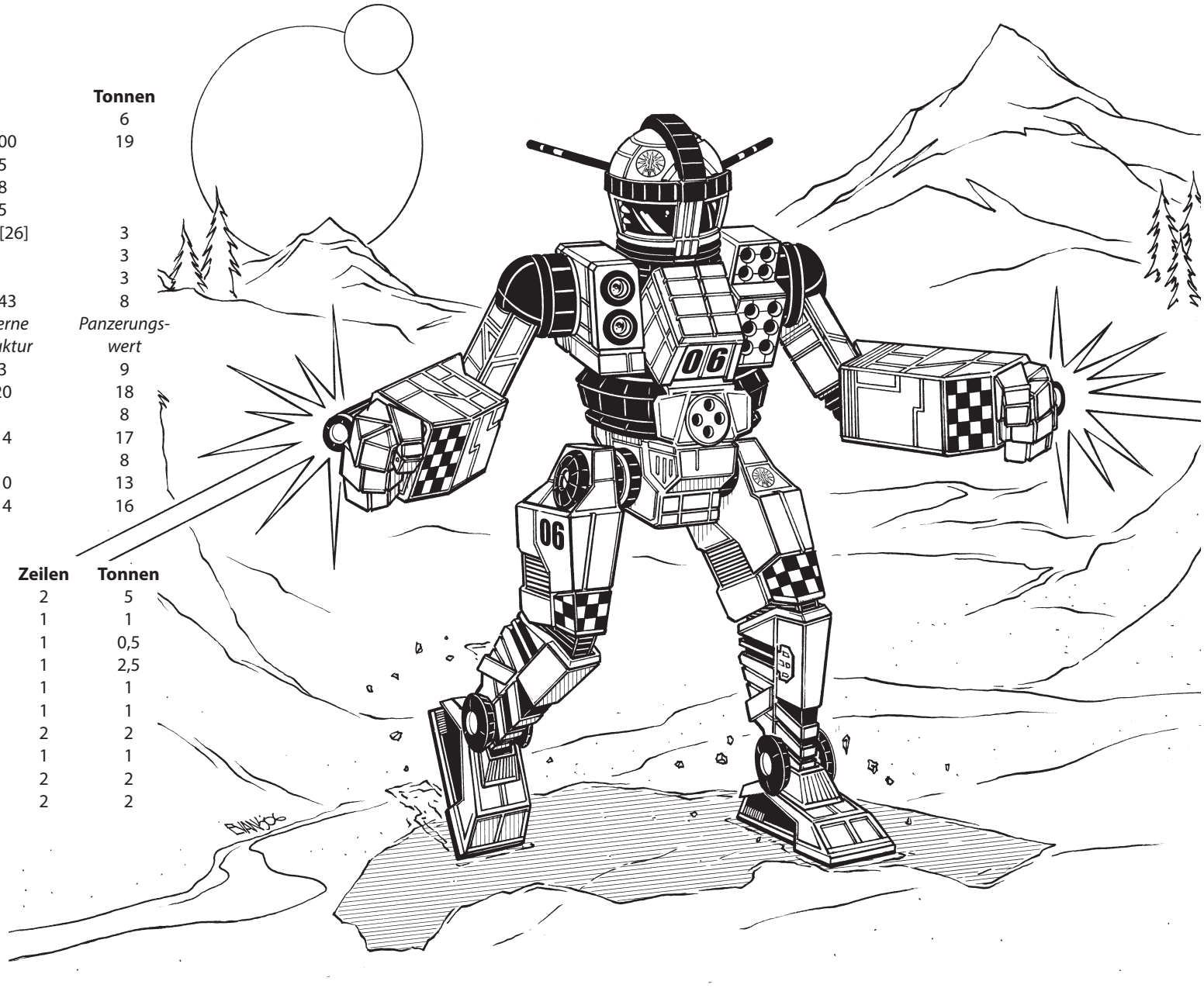
Kevin Jessup: Hauptmann Jessup sollte nach Jahren des fähigen, aber unspektakulären Dienstes als Kommandeur der 1. Kompanie der 2. Bataillon der 26. Lyran Guards in den Ruhestand gehen, als Khan Natasha Kerensky und die Alpha-Galaxis von Clan Wolf im November 3051 auf Tamar landeten. Herzog Kelswa, der überzeugt war, seine Leibgarde könne Tamar verteidigen, weigerte sich, den Guards Unterstützung zu gewähren und sperrte sie aus seiner befestigten Position aus. Als Kommandeurin Silvia Lamont, befehlshabende Offizierin des 2. Bataillons, in der Schlacht fiel, wandten sich die anderen an Jessup. Weil seine Einheit auf offenem Gelände vor den Mauern von Tamar City gefangen war, war Jessups einfacher Befehl „Ausharren und Kämpfen!". Das 2. Bataillon schwächte den Vorstoß von Clan Wolf ab und hielt die Position, so dass sich der Großteil der angeschlagenen Guards geordnet zurückziehen konnte, ehe sie das Schlachtfeld dem überlgenen Feind überlassen mussten. Drei Wochen später, als Clan Wolfs Beta-Galaxis die 26. auf Kobe angriff, verwies Leftenant General Jinders Green-Davion auf Jessups 2. Bataillon und ihre „übermenschliche Ruhe unter Feuer" als wichtigen Grund dafür, dass die Einheit überlebt hatte. Jessup wurde auf Thurn verwundet und war gezwungen, sich gegen seinen Willen zur Ruhe zu setzen. Innerhalb eines Monats hatte er im unmodifizierten QKD-4G seiner Familie sieben bestätigte Omni-Mech-Abschüsse auf drei Welten erzielt. Es wird zwar davon ausgegangen, dass der alte Krieger eine Lehrposition in einer kleineren Akademie angenommen hat, doch ist sein Aufenthaltsort unbekannt.

QKD-5M QUICKDRAW

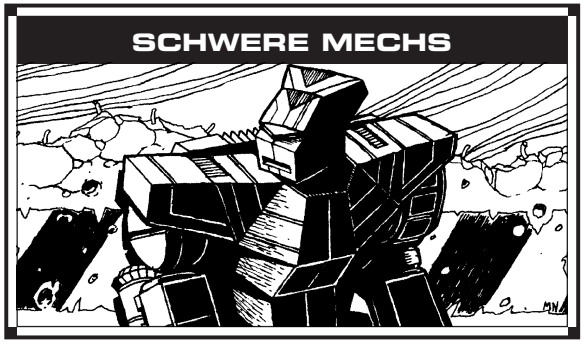
Typ: **Quickdraw**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 60
Kampfwert: 1.237

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		6
Reaktor:	300	19
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	13 [26]	3
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	143	8
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	20	18
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	14	17
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	10	13
R/L Bein	14	16

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LSR-10	LT	2	5
Munition (LSR-10) 12	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
KSR-4 (Weg)	TM	1	2,5
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
2 Mittelschwere Laser	RT (R)	2	2
Sprungdüse	TM	1	1
Sprungdüsen	LT	2	2
Sprungdüsen	RT	2	2



AXM-1N AXMAN



Masse: 65 Tonnen
Rumpf: Dorwinion AXM Standard
Reaktor: Magna 260 XL
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: HildCo Model 12
Sprungreichweite: 120 Meter
Panzerung: Kallon Unity Weave Ferrofibritpanzerung mit CASE
Bewaffnung:
1 Luxor Devastator-20-Autokanone
3 Mittelschwere Intek-Laser
1 Schwerer Sutel-Precision-Line-Impulslaser
Hersteller: Johnston Industries, Defiance Industries
Hauptherstellungsort: New Syrtis (Johnston), Furillo (Defiance)
Kommunikationssystem: Johnston Wide Band
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Rander Pinpoint-HY

ÜBERSICHT

Konstruktion und Einsatz des *Axman*, der ein Symbol der Allianz des Vereinigten Commonwealth ist, ist für manche das Ergebnis „der Inspiration der Steiner und des Schweißes der Davion". Er ist nach denselben Prinzipien gebaut wie der Lyranische *Hatchetman* (ein Mech, der ebenso dafür bekann ist, dass er das erste neue Design seit Beginn der Nachfolgekriege war, als auch für sein Kopfauswurfsystem und die integrierte Nahkampfwaffe). Der *Axman* ist aber größer, zäher, zerstörerischer, dafür aber genauso beweglich. Obwohl er vorrangig von Johnston Industries auf New Syrtis produziert wurde, so war doch der Umstand, dass der *Axman* mit Bauteilen aus dem ganzen Vereinigten Commonwealth und verbündeter Territorien konzipiert wurde, ein Versuch, das Gefühl der Einigkeit, dass die Gründer der Allianz verspürt hatten, noch zu vertiefen.

Dummerweise sorgte diese Konstruktion auch dafür, dass der Mech fast auf der Liste der bedrohten Spezies landete, als die Allianz im Jahre 3057 zerbrach.

EIGENSCHAFTEN

Das Originalmodell des *Axmans* – der AXM-1N – ist ein vernichtender Nahkämpfer. Sein Fünf-Tonnen-Beil wird von der zerstörerischen Feuerkraft einer Sturm-Autokanone unterstützt. Ein Bündel von Lasern (ein schwerer Impulslaser und drei mittelschwere Standardlaser) rundet die offensive Schlagkraft ab, um sicherzugehen, dass Einheiten, die den Hieben des Axman entkommen sind, dennoch seinen Stachel spüren. Der *Axman* verwendet die neueste wiedererlangte Technologie und erwies sich als effekiver Kämpfer, dessen Beweglichkeit und Panzerung für einen Mech seiner Größe und Bewaffnung beeindruckend sind.

EINSATZ

Die Verbündeten des Vereinigten Commonwealth setzten bewusst in beiden Hälften des Reichs *Axman*-BattleMechs ein. Der zusätzliche Bau einer lyranischen Produktionsanlage auf Furillo (spezialisiert auf die Variante 2N) in den späten 3050ern schien ein weiterer Schritt dazu zu sein, den Platz des Mechs in der militärischen Infrastruktur des Vereinigten Commonwealth zu festigen. Doch dann spaltete sich die Lyranische Allianz plötzlich 3057 vom Commonwealth ab. Da zahlreiche Verträge zur Beschaffung der Bauteile über die zersplitternde Nation aufgeteilt waren, waren Techniker in beiden Fabriken gezwugen, erst einmal ihre Überschusslager abzutragen, während sie auf der Suche nach neuen Zulieferern waren. Diese Faktoren haben seither die Produktion der Einheit in beiden Staaten verlangsamt.

VARIANTEN

Die Variante AXM-2N, vom damaligen Major der VCS Adam Steiner berühmt gemacht, wurde zunächst in den späten 3040ern in geringer Stückzahl auf den Markt gebracht. Sie hatte anstelle der AK/20 zwei an den Schultern montierte LSR-15. Diese alternative Bewaffnung verbesserte den *Axman* in seiner Aufgabe als Unterstützungseinheit, und er wurde ein beliebtes Modell im Kampf gegen Überfallmechs der Clans während und nach der Invasion.

Der AXM-3S wurde kurz nach der Lyranischen Abspaltung im Furillo-Werk von Defiance Industries produziert, und ist heute als zutiefst Lyranischer Mech bekannt. Diese Variante setzt einen leichten Reaktor ein, um seine Überlebenschance im Kampf zu erhöhen, und ersetzt die AK/20 des 1N durch eine LB/X-Version mit vier Tonnen Munition. Außerdem verzichtet das Modell 3S auf den schweren Sutel-Impulslaser, um Platz für einen Wächter-Störsender zu schaffen und die mittelschweren Laser auf Extremreichweite aufzurüsten. Die Veränderungen erhöhen die Effizienz des *Axmans* gegen Fahrzeuge und Gefechtsrüstungen.

Die neueste Axman-Variante auf den Schlachtfeldern ist das Modell 4XM-4D der Vereinigten Sonnen, das sein Debüt im Jahre 3071 hatte und die 1N-Produktionslinie fast vollständig ersetzte. Das Modell ist mit zwei leichten AK/5 an jeder Torsoseite ausgerüstet (mit jeweils zwanzig Schuss Munition), unterstützt von zwei mittelschweren Lasern, alles zusammen mit einem Feuerleitcomputer verbunden. Der Mech hat im Gegensatz zu den den anderen *Axman*-Modellen keine Sprungfähigkeit, dafür aber überlegene Treffsicherheit und ein hervorragendes Hitzemanagement (trotz der kostensparenden Entscheidung, Standard-Wärmetauscher zu verwenden). Außerdem ist er viel weniger von ausländischen Zulieferern abhängig.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

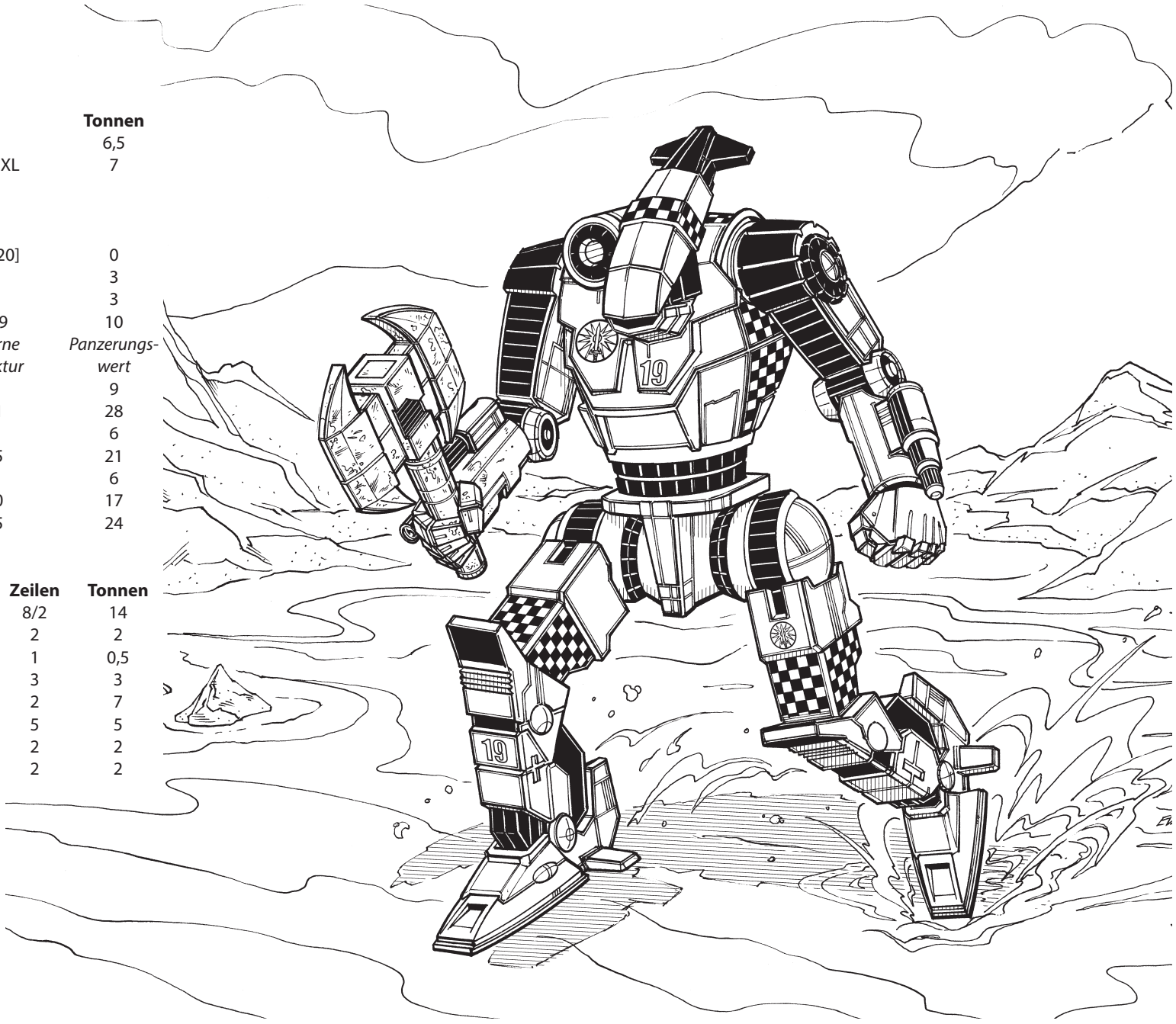
General des Heeres Adam Steiner: Lange bevor er General des Heeres wurde, war Adam Steiner – ein Nachkomme von Simon Borge Steiner, der den Thron zu Gunsten seiner fähigeren Schwester Tatyana abgelehnt hatte – ein Strategielehrer in der Nagelring-Akademie, als die Clan-Invasion begann. Er wollte mehr über die Eindringlinge erfahren und seine Heimatwelt Somerset befreien, und daher gründete Steiner eine improvisierte Truppe, die er die 1. Somerset Strikers nannte, und führte sie vom Cockpit seines AXM-2N *Axman* aus in viele Schlachten gegen den Clan Jadefalke. Obwohl sein Phyrrussieg auf Somerset (wo sein *Axman*, zu diesem Zeitpunkt von seinem Bruder Andrew gesteuert, verloren ging) die Grundlage einer schlecht bewerteten Holovid-Miniserie wurde, so zeigte die Kampagne selbst schon das strategische Geschick, das Steiner seine momentane Position als praktischer Herrscher der LAS und der kampfbereiten Lyranischen Allianz eingebracht hat.

AXM-1N AXMAN

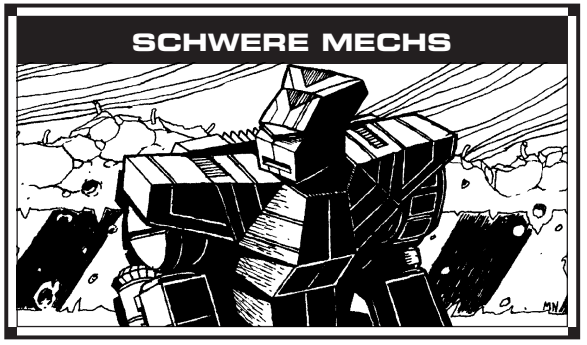
Typ: **Axman**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 65
Kampfwert: 1.374

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		6,5
Reaktor:	260 XL	7
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	179	10
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	21	28
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	15	21
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	10	17
R/L Bein	15	24

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Autokanone/20	RT/TM	8/2	14
Munition (AK/20) 10	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
3 Mittelschwere Laser	RA	3	3
Schwerer Impulslaser	LA	2	7
Beil	RA	5	5
Sprungdüsen	RB	2	2
Sprungdüsen	LB	2	2



CPLT-C3 CATAPULT



Masse: 65 Tonnen
Rumpf: Hollis Mark II
Reaktor: Magna 260
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Anderson Propulsion 21
Sprungreichweite: 120 Meter
Panzerung: Durallex Heavy
Bewaffnung:
1 Luxor Mobile-Battery-Arrow-IV-System
4 Mittelschwere Martell-Laser
Hersteller: Yori Mech Works
Hauptherstellungsort: Al Na'ir
Kommunikationssystem: O/P COM-211
Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P 1078

ÜBERSICHT

Obwohl er während der Anfangszeit des Sternenbunds in nur geringer Stückzahl produziert wurde, blieb der *Catapult* ein altehrwürdiges Design, das seinen Wert im Lauf der Jahrhunderte immer wieder unter Beweis gestellt hat.

EIGENSCHAFTEN

Wenn auch der originale *Catapult* seine Artillerieunterstützung auf Raketenlafetten basieren ließ, war der CPLT-C3 der erste Mech, der das neu wiederentdeckte Arrow-IV-System zum Einsatz brachte. Allerdings brachten die Schwächen der Variante schnell den kurzen Entwicklungs- und Testzyklus des Designs ans Licht; die Konföderation Capella hatte den ganzen Prozess überstürzt. Das Design hatte immer noch einige der Schwachstellen des C1 – besonders die unzuverlässlichen Propulsion-21-Sprungdüsen – doch war der der Aspekt des C3, der die meiste Kritik auf sich zog, die erbärmlichen 5 Schuss für das Artilleriesystem.

Trotz der Mängel brachte die Konföderation den C3 *Catapult* zusammen mit dem *Raven* mit großer Effektivität zum Einsatz, um Artillerieunterstützung an die vorderste Front des modernen Kampfes zu bringen. Der weit überlegene, maßgeschneiderte *O-Bakemono* würde vielleicht nicht existieren, wenn der C3 nicht den Weg für mechmontierte Artillerie bereitet hätte.

EINSATZ

Die Konföderation Capella und das Draconis-Kombinat verwenden die meisten der existierenden *Catapults*, doch einige Peripherie-Reiche nutzen noch einige wenige, Jahrhunderte alte Rümpfe.

VARIANTEN

Auch wenn er nie in der Stückzahl anderer, bekannterer Designs produziert wurde, hat es der *Catapult* dennoch zu einigen Varianten gebracht.

In einem Versuch, viele der Schwächen des CPLT-C3 zu beheben, kam der CPLT-5 während des Konflikts von St. Ives auf den Markt. Doppel-Wärmetauscher und Endostahl erlauben es dieser Variante, alle vier mittelschweren Laser auf ER-Versionen aufzurüsten und die Munition für das Arrow-IV-System zu vervierfachen und gleichzeitig die Panzerung deutlich zu verbessern.

Der CPLT-H2 ist ein seltsames Modell. Er basiert offensichtlich auf dem CPLT-K2, ersetzt aber eine PPK und die Maschinengewehre durch acht zwanzigläufige Raketenwerfer. Dreizehn Doppel-Wärmetauscher helfen dabei, die Hitze zu bewältigen.

Der CPLT-5K ist eine deutliche Abweichung vom CPLT-C3 und hat mehr Gemeinsamkeiten mit dem originalen C1 *Catapult*. Diese Version von Yori Mech Works integriert einen XL-Reaktor und Endostahl, und setzt auf zwei MSR-30-Lafetten, zwei mittelschwere Impulslaser, zwölf Doppel-Wärmetauscher und eine K^3-Dienereinheit.

Zwei neue Varianten sind seit dem Beginn des Heiligen Kriegs aufgetaucht. Die erste ist der CPLT-K4, der tatsächlich auf einem Prototypen des CPLT-K3 basiert, der nach dem Krieg von 3039 im geringen Umfang eingesetzt wurde. Das Modell setzte zu dieser Zeit gerade neu entdeckte Technologien ein. Der K3 verwendete zwei Extremreichweiten-PPKs und zwanzig Doppel-Wärmetauscher. Der K4 ist die logische Weiterentwicklung dieser relativ unbekannten Version – mit zwei schweren PPKs, zwei mittelschweren ER-Laser, einem K^3-Diener und 17 Doppel-Wärmetauschern ist der K4 für sein Gewicht ein massiv bewaffneter Mech . Um dies zu bewerkstelligen haben die Designer den alten Magna 260 auf einen Magna 195 abgerüstet. Ferrofibritpanzerung erlaubt es, die Panzerung des K4 zu maximieren.

Die neueste Variante, die man auf dem Schlachtfeld zu sehen bekommt, ist der C6, eine Feld-Modifikation des C5 (so geradlinig, dass die Version noch das CASE des C5 installiert hat, obwohl sie gar nicht mehr notwendig ist). Der C6, der das erste Mal beim Kampf des Hauses Liaos gegen die Mark Capella zum Einsatz kam, ersetzt das Arrow-IV-System und zwei mittelschwere ER-Laser durch zwei Plasmageschütze – jeweils mit drei Tonnen Munition – und installiert fünfzehn Doppel-Wärmetauscher.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

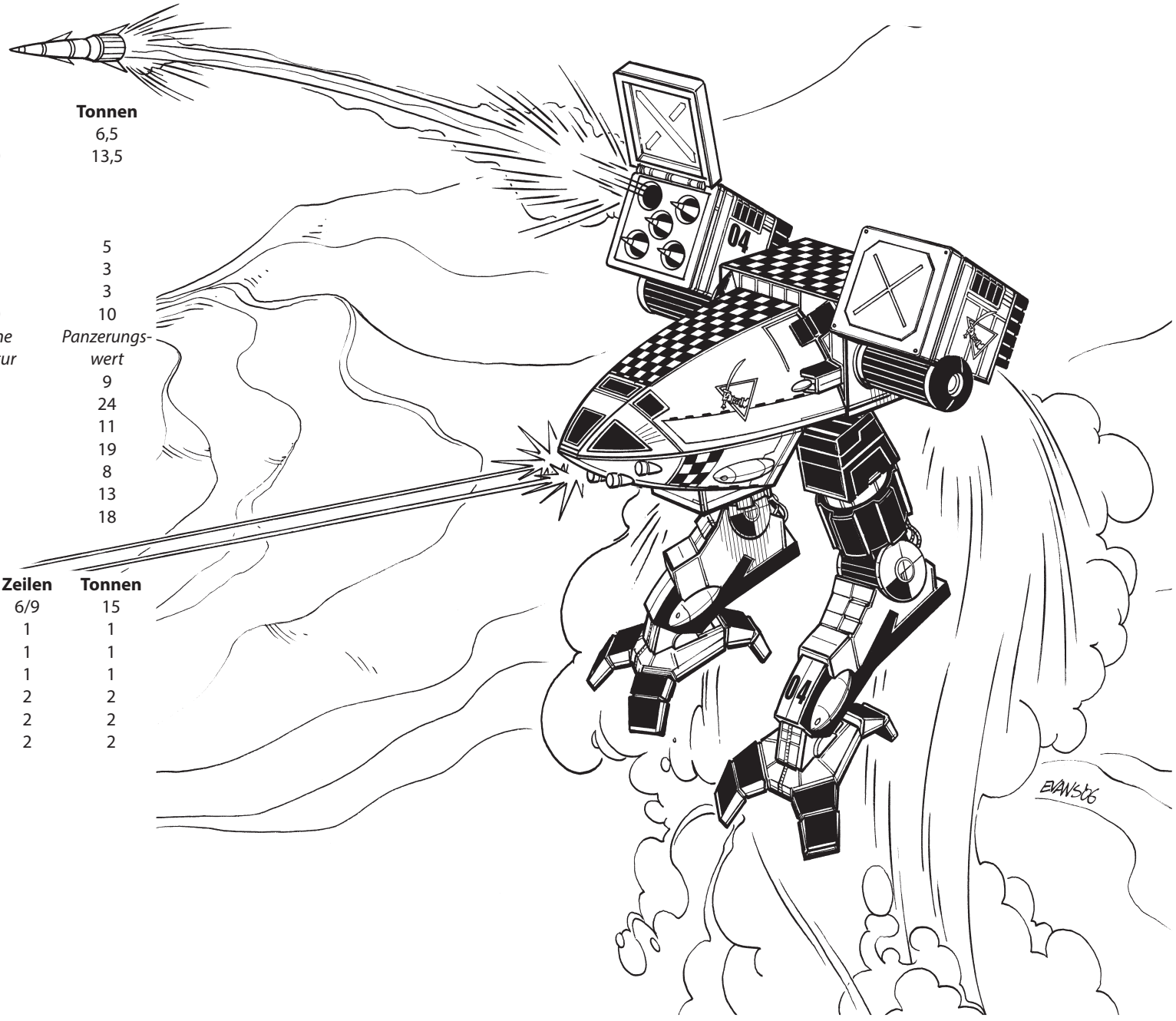
Leutenant Geoff Tillson: Geoff, ein Mitglied der Befehlskompanie der neu gebildeten Söldnereinheit Devil's Brigade, hat nicht so sehr einen Namen für sich gemacht, vielmehr hat die neue Variante, die er lenkt, ihm einen Namen eingebracht. Es handelt sich um eine der wenigen CPLT-K4, deren Existenz heute bekannt ist, und die Tatsache, dass er vor kurzer Zeit von einem älteren *Catapult*-Modell hochgerüstet hat, hat einige Gerüchte in Umlauf gebracht. Das bemerkenswerteste davon handelt von Chandrasekhar „Onkel Chancy" Kurita und seinen Verbindungen zur Brigade. Bedenkt man Onkel Chandys Reichtum und seine zahllosen Kontakte in der ganzen Inneren Späre, nicht zu vergessen seine Tendenz zu ekzentrischem Verhalten, wird das Gerücht durchaus glaubwürdig. Zwar sind Major Keller und die Brigade nicht dazu bereit, eine solche Verbindung zu diskutieren, doch hat der ungestümte Tillson keine Schwierigkeiten damit, die Gerüchte anzuheizen, ohne sie jemals zu bestätigen. Zwar wird ihm diese Berühmtheit auf dem Schlachtfeld wahrscheinlich nicht helfen, doch ist sein Stern in Söldnerkreisen rasch aufgestiegen.

CPLT-C3 CATAPULT

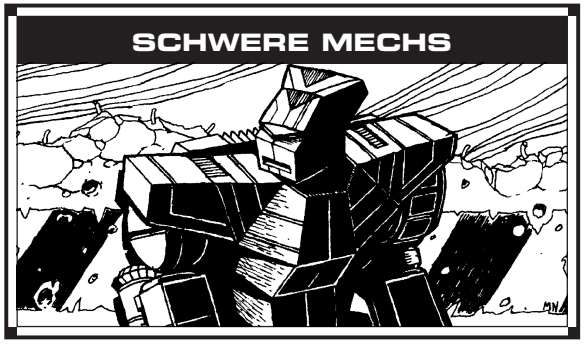
Typ: **Catapult**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 65
Kampfwert: 1368

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		6,5
Reaktor:	260	13,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	15	5
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	160	10
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Arrow-IV-System	RT/RA	6/9	15
Munition (Arrow-IV) 5	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
2 Mittelschwere Laser	TM	2	2
Sprungdüsen	RT	2	2
Sprungdüsen	LT	2	2



JM6-DD JAGERMECH



Masse: 65 Tonnen
Rumpf: Kallon Type XII
Reaktor: Magna 260 XL
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Kallon Unity Weave Ferro-Fibrous mit CASE
Bewaffnung:
2 General Motors Nova-5-Autokanonen
2 Leichte Mydron-Model-DAutokanonen
2 Mittelschwere Sutel-Precision-Line-Impulslaser
Hersteller: Kallon Weapon Industries, Independence Weaponry
Primäre Herstellungsorte: Talon (Kallon, zerstört 3069), Quentin (Independence)
Kommunikationssystem: Garrett T11-A
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret D2j

ÜBERSICHT

Wie der *Enforcer* ist der *JagerMech* ein BattleMech, der lange eng mit dem Haus Davion und den Vereinigten Sonnen in Verbindung gebracht wird. Er ist außerdem ein Mech der, auch wenn er eine durchaus wertvolle Langstrecken-Artillerieeinheit darstellte, für lange Zeit dringend eine Umrüstung benötigte, um seine Überlebenschance auf dem Schlachtfeld zu erhöhen. Diese Umgestaltung kam schließlich wenige Monate vor der katastrophalen Clan-Invasion.

EIGENSCHAFTEN

Der umgestaltete *JagerMech* ist im Grunde immer noch derselbe Artilleriemech, der er schon immer war, nur mit einem auf LosTech basierenden Vorteil, der ihm vorher gefehlt hat. Er ist jetzt mit einem extraleichten Fusionsreaktor ausgestattet, was ihm die Masse zurückgegeben hat, die nötig war, um schwerere Klasse-5-Ultra-Autokanonen und mittelschwere Impulslaser statt der normalen Laser einzubauen, die er zuvor verwendet hat.

Noch wichtiger war, dass die Umgestaltung dem Designteam die Möglichkeit hat, nicht nur Ferrofibritpanzerung zum Einsatz zu bringen, sondern auch die Munitionsmagazine durch CASE zu schützen. Der neue *JagerMech* trägt durchschnittlich 20 Prozent zusätzliche Panzerung, und wenn eine Munitionsexplosion ihn wahrscheinlich nach wie vor außer Gefecht setzt, so wird er zumindest nicht mehr gleich ganz zerstört. Wie sich herausstellte würde er diese erhöhte Überlebenswahrscheinlichkeit auch brauchen, als die Clans begannen, sich durch die Innere Sphäre zu schneiden.

EINSATZ

Nach dem Vierten Nachfolgekrieg handelte Kallon Weapon Industries einen Lizenzvertrag aus, der Independence Weaponry auf Quentin erlaubte, auch neue *JagerMechs* für die AVS zu bauen. Unglücklicherweise wurde diese Welt während des Krieges von 3039 an das Draconis-Kombinat verloren, so dass die *JagerMechs* Teil des konstant wachsende Militärs der Kurita wurden. Nach Jaime Wolfs Gipfeltreffen am Ende des Jahres 3050 stimmte Prinz Hanse Davion zu, Theodore Kurita die Bauanleitung des aufgerüsteten *JagerMechs* zur Verfügung zu stellen. Das hatte zur Folge, dass der Mech an beiden Flanken des Clanvormarsches massiv eingesetzt wurde.

In den Jahren seither wurden brandneue und umgebaute *JagerMechs* an fast alle BattleMech-Regimenter im Draconis-Kombinat und im ehemaligen Vereinigten Commonwealth geliefert, wo sie an der Seite neuerer Designs wie wie dem *Gunslinger* oder dem *Thunder Hawk* und sogar Raketenplattformen wie dem *Longbow* und *Salamander* stehen. Der *JagerMech* verwendet weiterhin das überlegene Garret-D2j-Feuerleitsystem und ist weiterhin ein hervorragender Luftabwehrmech, vor allem wenn er mit dem ähnlich ausgerüsteten *Rifleman* oder dem *Partisan*-Panzer kombiniert wird.

VARIANTEN

Der *JagerMech* ist insofern einzigartig, dass es drei Hauptlinien von Varianten gibt. Die erste besteht aus Feldumbauten, die zweite ist eine komplette Umgestaltung und Neukonzeption basierend auf Archon-Prinz Victors Initiative „Neugestaltung zum Stolze Davions", und die dritte ist ein aufgerüsteter Auswuchs dieser Initiative mit größerer Tonnage.

Die Modelle DG und H gehören zur ersten Linie. Erstere ist ein Produkt erfindungsreicher Techniker, die an *JagerMechs* gearbeitet hatten, um ihnen eine gewaltige Wartung zukommen zu lassen; sie ersetzten alle vier Autokanonen durch zwei Gaussgeschützen und rüsteten die Impulslaser auf Standardlaser ab (später ER-Modelle). Letztere wurde nach der Invasion der Marianischen Hegemonie in die Illyrische Pfalz eingesetzt und verwendete zwei LB-2-X-Autokanonen und schwere Laser, zusammen mit einer Batterie von nicht zielsuchenden Raketenlafetten.

Der so genannte *JagerMech III*, der in einem anderen Band genauer beschrieben wird, gehört zur zweiten Linie, die JM7-Serie zur dritten. Dieser überschwere *JagerMech*, der fünf Tonnen schwerer ist und fast doppelt so viel Panzerung besitzt, ist extrem beliebt. Alle seine Versionen verwenden in irgendeiner Form zwei Autokanonen – die originale Variante D dieselben Ultra-Kanonen des DD, zusammen mit einer Batterie von Lasern, der F schwere Multi-Autokanonen und zwei Unterstützungslaser, die mit einem Feuerleitsystem verbunden sind, und der G sowohl leichte Multi-Autokanonen als auch LB-X-Autokanonen, unterstützt von zwei ER-Lasern.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Archon Peter Steiner-Davion: Der Lyranische Archon war nur ein junger Leutnant in der Skye March Militia des Vereinigten Commonwealth, als er sich in eine Kontroverse verwickelt sah, die Ryan Steiner ausgeheckt hatte, eine Information, die erst vor kurzer Zeit ans Licht gekommen ist. Er war nach Lyons versetzt worden und führte seine Lanze gegen einen vermuteten Stützpunkt der Bewegung Freies Syke in der Stadt Bellerive. Die Stadt wurde zerstört, und zwar, wie später entdeckt wurde, von Separatisten,für ein Freies Syke die Steiner-Davion die Schuld für das Verbrechen zuschieben wollten. Danach zog er sich zehn Jahre lang nach Zaniah zurück, ehe er zurückkehrte, um während des VerCom-Bürgerkriegs den letzten Angriff auf Tharkad anzuführen (wobei er seinen *JagerMech* in der Reserve hielt).

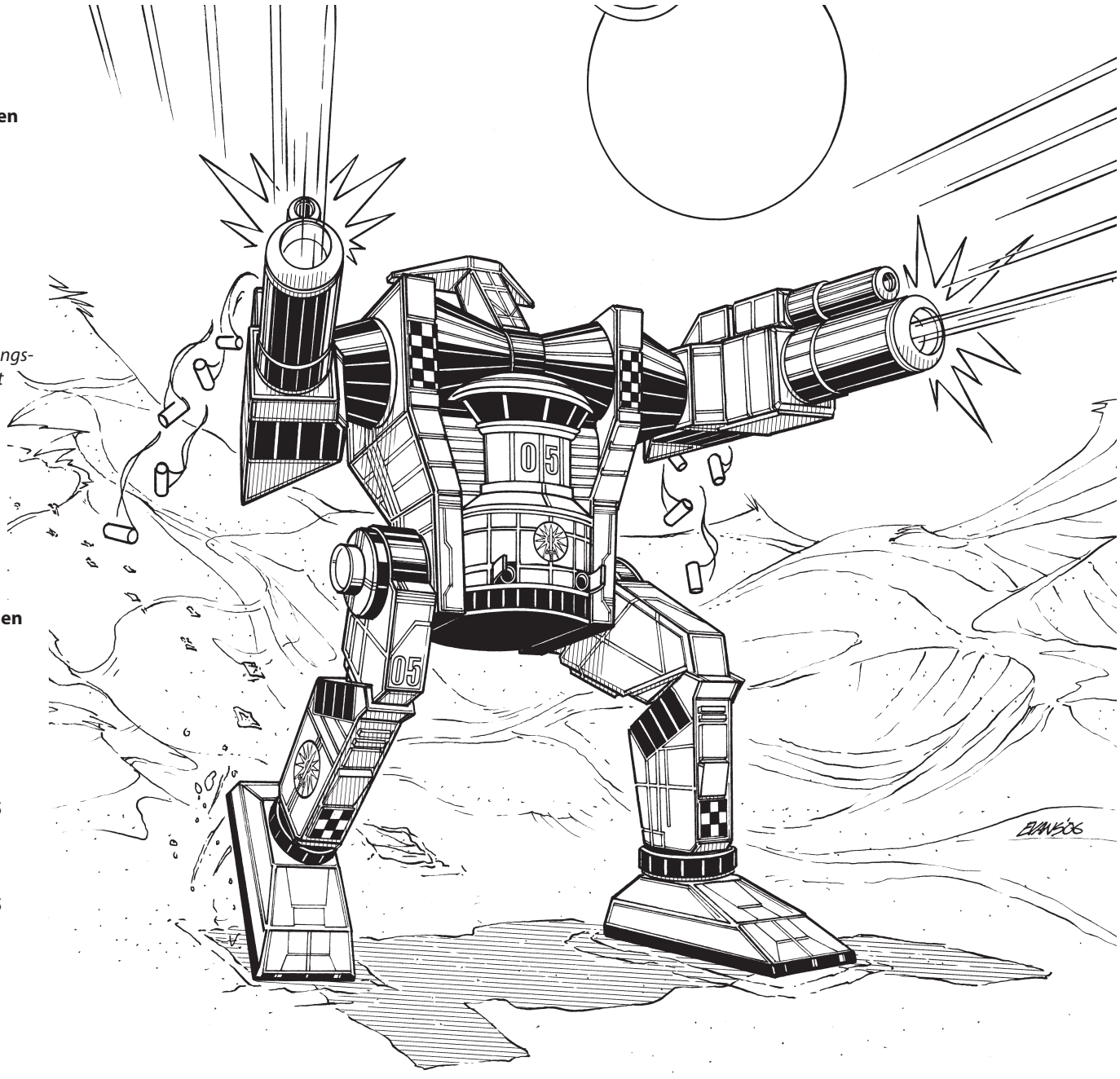
Subaltern Davis Cheung: Subaltern Davis Cheung, der gerade seinen Abschluss auf der Albion-Militärakademie gemacht hatte, lenkt für die 2. Davion Guards denselben *JagerMech*, den seine Mutter während des Dritten und Vierten Nachfolgekriegs und des Krieges von 3039 verwendet hatte. Der *JagerMech* ist immer noch in hervorragendem Zustand, weil seine Mutter Jahre damit zugebracht hat, ihn zu sanieren, und er hat Cheung während seiner Schlacht mit dem Drachen auf Kentares und darüber hinaus sicher gehalten.

JM6-DD JAGERMECH

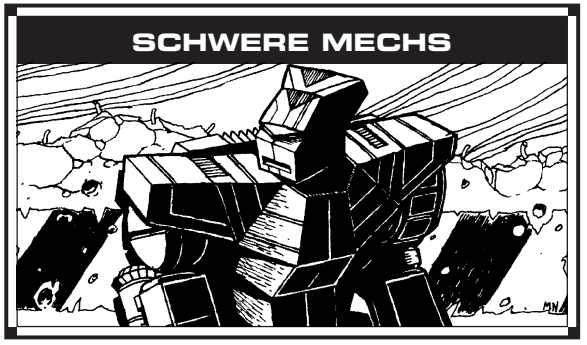
Typ: **JagerMech**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 65
Kampfwert: 965

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		6,5
Reaktor:	260 XL	7
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	116	6,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	21	18
Torso-Mitte (Rücken)		5
R/L Torso	15	17
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	10	8
R/L Bein	15	12

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Ultra-Autokanone/5	RA	5	9
Autokanone/2	RA	1	6
Ultra-Autokanone/5	LA	5	9
Autokanone/2	LA	1	6
Mittelschwerer Impulslaser	RT	1	2
Munition (Ultra-AK/5) 20	RT	1	1
Munition (Autokanone) 45	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Mittelschwerer Impulslaser	LT	1	2
Munition (Ultra-AK/5) 20	LT	1	1
Munition (Autokanone) 45	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5



CES-3R CAESAR



Masse: 70 Tonnen
Rumpf: Dorwinion CES Standard
Reaktor: GM 280 Extralight
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Kallon Royalstar mit CASE
Bewaffnung:
1 Poland Main-Model-A-Gausskanone
1 Johnston High-Speed-Langstrecken-Partikelprojektorkanone
4 Mittelschwere Sutel-Precision-Line-Impulslaser
Hersteller: Johnston Industries
Hauptherstellungsort: New Syrtis
Kommunikationssystem: Johnston Wide Band
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Randar Pinpoint-HY

ÜBERSICHT

Der *Caesar*, der ursprünglich auf einem nachgebauten *Cataphract* basierte, wurde von Johnston Industries entworfen, um die Entwicklung des *Axmans* zu verschleiern. Zwar war der *Caesar* für sich genommen ein Mech hoher Qualität, doch waren die Verkäufte nie so gut wie erwartet. Geplagt von anderen Sorgen wurde die Linie mit mittelmäßigen Verkäufen weitergeführt, bis der VerCom-Bürgerkrieg ein Ende gefunden hatte. Der notwendige Wiederaufbau in der ganzen Inneren Sphäre führte dazu, dass Johnsons Marketingabteilung MechKrieger über den *Caesar* befragte. Fast alle waren sich einig, dass der *Caesar* ein guter, aber eben kein großartiger Mech war. Um dies zu beheben versucht Johnson nun, die *Caesar*-Verkäufe mit ein paar neuen Varianten anzukurbeln.

EIGENSCHAFTEN

Der *Caesar*, der mit einem Gaussgeschütz und einer Extremreichweiten-PPK bewaffnet ist, kombiniert gute Feuerkraft auf große Entfernungen mit ordentlicher Beweglichkeit. Vier mittelschwere Impulslaser, zwei nach vorne, zwei nach hinten, dienen dem Schutz auf kurze Distanz. Die größte Stärke des *Caesar* ist die Hitzeableitung, die es dem Mech erlaubt, alle Waffen abzufeuern, ohne dass dabei nennenswerte Hitze entsteht. Das macht den Mech für Missionen sehr beliebt, die in sehr heißen Regionen stattfinden.

EINSATZ

Die meisten *Caesars* wurden an das Vereinigte Commonwealth verkauft. Der Mech wurde in der Mark Capella produziert, doch war er auf der Lyranischen Seite nicht weniger beliebt, und es gab auch kleinere Verkäufe an Söldner, die für das Vereinigte Commonwealth arbeiten, sowie an die ComGuards. Zwar forderte der Bürgerkrieg seinen Tribut unter den *Caesars*, doch sind immer noch einige an der Grenze zwischen Capella und den Clans im Einsatz. In Operationen gegen die Clans war der *Caesar* ausgesprochen erfolgreich – Einheiten stellten fest, dass sie bei der gemeinsamen Verwendung von *Falconer* und *Caesar* den Gegner durch die ähnliche Bewaffnung verwirren konnten.

Der größte Erfolg des *Caesars* fand in den Adnan-Wüsten auf Dustball statt. Die Temperaturen dort senkten die Effizenz von Wärmetauschern auf die Hälfte, und doch konnte der Caesar mit seinen Hauptwaffen konstant weiterfeuern, während die Clans Waffen verwendeten, die essentiell nutzlos waren, oder Mechs einsetzten, deren Ladung für Waffen, die nicht auf Energie basierten, nicht geeignet waren. Der Verkaufsanstieg der letzten Zeit hat den Mech für alle Feinde von Blakes Wort verfügbar gemacht, besonders in der Lyranischen Allianz, wo Caesar Steiners Aufstieg – und seine Ermordung – den *Caesar* zu dem gemacht haben, was der *Victor* in der Glanzzeit des Vereinigten Commonwealth war.

VARIANTEN

Johnstons zwei jüngste Varianten wurden von MechKriegern begeistert aufgenommen. Indem sie sich auf ihre beiden Hauptmärkte konzentrierten, die Lyranische Allianz und die Vereinigten Sonnen, verwenden die Entwickler Technologien und Bewaffnungen, die nicht nur den Kriegern, sondern auch den Quartiermeistern gefallen sollten. Der CES-3S soll vor allem in die Lyranische Allianz verkauft werden und verwendet einen leichten Reaktor, um für größere Belastbarkeit und einen niedrigeren Preis zu sorgen, auch wenn dabei das Gewicht steigt. Um dieses erhöhte Gewicht auszugleichen, werden vier Wärmetauscher entfernt, und ein Endostahl-Rumpf und leichte Ferrofibritpanzerung kommen zum Einsatz. Das Gaussgeschütz und die Impulslaser in den Armen bleiben, aber die PPK wird auf eine schwere Version aufgerüstet. Die nach hinten feuernden Laser werden durch einen mittig montierten leichten ER-Laser ersetzt, und unter dem Gaussgeschütz wurde ein Wächter-Störsender montiert.

Für die AVS erhöhte Johnston mit dem neuen CES-4R die Beweglichkeit, indem sie Myomerakzelerator-Signalcodierung einsetzten. Die beliebte Poland Main-Model-A bleibt, doch wurde die PPK durch eine kurzläufige Version ersetzt, um für größere Feuerkraft auf kurze Entfernung zu sorgen. Die nach hinten gerichteten Laser wurden entfernt und durch einen mittig montierten mittelschweren ER-Laser ersetzt, und zwei nach vorne weisende mittelschwere ER-Laser wurden zusätzlich eingebaut. Das machte zwar die Entfernung von drei Wärmetauschern nötig, doch wurde eine zusätzliche Tonne Panzerung angebracht und auf Ferrofibritpanzerung aufgerüstet.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Leutnant Hannah McQuarters: McQuarters und ihr *Caesar „Gertrude"* halfen den 1. Kestrel Grenadiers dabei, während des Bürgerkriegs einen Sieg gegen Nanking SMM zu sichern. Sie hatte ihre mittelschweren Laser durch acht nach vorne feuernde ER-Versionen ersetzt, und lockte ihre Gegner in ihre Nähe, um sie dann mit einem Laserhagel einzudecken. Diese Taktik stellte sich in der Schlacht von Huai River Valley als sehr effektiv heraus, als eine Lanze von Mechs von Nanking SMM sie alleine antraf und es schaffte, auf große Entfernung ihre rechte Seite zum Versagen zu bringen. Der Feind glaubte, *Gertrude* würde nur noch über Kurzstreckenwaffen verfügen, als McQuarters sie überrumpelte und einen *Whitworth* und einen *Griffin* vernichtete, als sie sich auf mittlere Distanz näherten. Als die verbleibenden zwei *Blackjacks* versuchten, sich zurückzuziehen, bot ihre schwache Rückenpanzerung ein einladendes Ziel und besiegelte ihren Untergang.

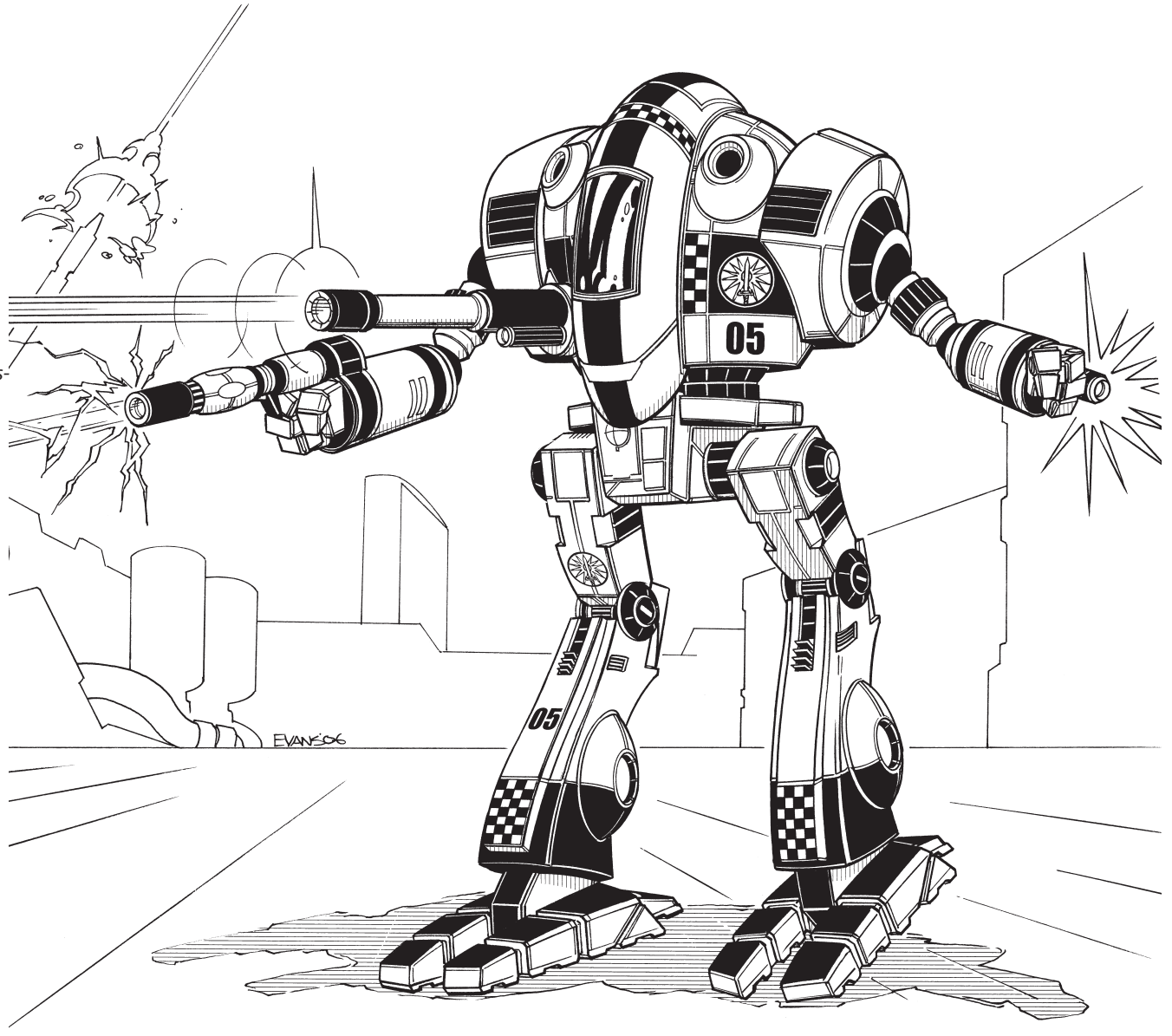
Yvonne Davion übergab McQuarters einen neuen CES-4R zusammen mit ihren VerCom-Stern, weil *Gertrude* den Bürgerkrieg nicht überlebt hatte.

CES-3R CAESAR

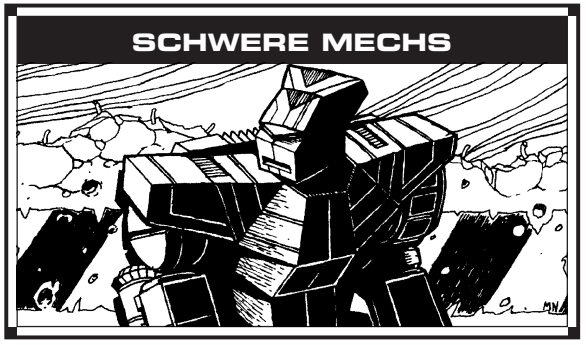
Typ: **Caesar**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 70
Kampfwert: 1.578

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		7
Reaktor:	280 XL	8
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	16 [32]	6
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	168	10,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	22	26
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	15	15
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	11	21
R/L Bein	15	21

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Gaussgeschütz	RT	7	15
Munition (Gauss) 16	LT	2	2
CASE	RT	1	0,5
ER-PPK	RA	3	7
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	RA	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	LT (R)	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	RT (R)	1	2



CTF-3D CATAPHRACT



Masse: 70 Tonnen
Rumpf: Earthwerk CTF
Reaktor: 280 GM XL
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: HildCo Model 12
Sprungreichweite: 120 Meter
Panzerung: Kallon Royalstar mit CASE
Bewaffnung:
1 Mydron Excel-LB-10-X-Autokanone
1 General Motors Nova-5-Ultra-AK/5
4 Mittelschwere Intek-Laser
Hersteller: Earthwerks Incorporated
Hauptherstellungsort: Tikonov
Kommunikationssystem: CommuTech Multi-Channel 10
Ortungs-/Zielerfassungssystem: BlazeFire Sightlock

ÜBERSICHT

Der *Cataphract*, einst kaum mehr als eine Handvoll von Prototypen, war ursprünglich ein experimentelles Design, das in geringer Stückzahl für die Konföderation produziert wurde, bis die Fabrik im Vierten Nachfolgekrieg an Haus Davion verloren wurde. Er sollte sich zwar mit überschweren BattleMechs messen können, wurde aber stattdessen der Mark-Capella-Miliz zugewiesen, offensichtlich um Romano Liao zu provozieren.

Als die Clan-Invasion begann, änderte sich alles. Alle BattleMech-Designs in Produktion wurden hastig aufgerüstet und an die Front geschickt. Hanse Davion autorisierte die Ressourcen, die nötig waren, um den *Cataphract* aufzurüsten. Romanos Agenten stahlen eine der verworfenen Designideen, und nach geringfügiger Anpassung verwendeten sie es für die unvollständige Produktionsanlage auf Grand Base.

EIGENSCHAFTEN

Der CTF-3D *Cataphract* scheint auf den ersten Blick ein Versuch zu sein, einen schweren BattleMech so vielseitig wie möglich zu gestalten. Die Techniker des Commonwealth verwendeten die durch den extralreichen Reaktor frei gewordene Masse, um dem Mech einen typischen Davion-Anstrich zu verpassen, indem sie Sprungdüsen und doppelte Autokanonen installierten. Die im rechten Arm installierte Hochgeschwindigkeits-Ultra-Autokanone von GM verleiht dem *Cataphract* durchaus beachtliche Langstreckenfeuerkraft, und im Torso befindet sich die schwerere und weit beliebtere Mydron-LB. Viele Piloten haben die Überlegenheit der LB/X-Autokanone bestätigt, da sie dem Mech eine tödliche Waffe verleiht, die nicht das Risiko einer Ladehemmung aufweist. Vier mittelschwere Laser erlauben dem Mech, alle Distanzen abzudecken.

EINSATZ

Zwar wurde der 3D *Cataphract* im geringen Maße im ganzen Vereinigten Commonwealth eingesetzt, doch machte die 3L-Variante in den 50ern 25 Prozent aller neu erworbenen BattleMech-Designs der SKC aus. Erst beim Wiederaufleben von Xin Sheng nahm die Bedeutung des *Cataphract* ab. In den 3060ern wurde allerdings der mit Tarnkappenpanzerung ausgestattete 4L veröffentlich, der für die Schattenlanzen konzipiert war.

VARIANTEN

Die Konföderation begann ihre eigene Version zu produzieren, etwa zur selben Zeit, als die aufgerüstete Davion-Version herauskam, weil sie ihr neues Werk auf Grand Base vervollständigt hatten. Dieses Modell 3L verwendet eine ER-PPK anstatt einer Ultra-Autokanone, Impulslaser anstelle von mittelschweren Standard-Lasern, sowie Doppel-Wärmetauscher. Anstelle von Sprungdüsen nutzen die Grand-Base-Modelle ein MASC-System, das einen Geschwindigkeitsschub ermöglicht, wenn es notwendig ist.

Aufgrund der Xin-Sheng-Bewegung und der Wiedereroberung von Tikonov beendete Sun Tzu die Produktion des 3D-Modells und ordnete eine Umrüstung der Produktionsstraße auf das fortschrittlichere 4L-Modell an. Dieses wurde für die wachsende Zahl von Schattenlanzen in den SKC entworfen. Es verwendet ER-Laser und ein Gaussgeschütz und ist von der streng geheimen Tarnkappenpanzerung geschützt.

Nachdem der Wiederaufbau von New Syrits nach der konföderierten Konterinvasion begann, erlaubte die große Menge von Bergungsgut die extrem eingeschränkte Produktion von Tarnkappenpanzerung. Der 5D-*Cataphract*, der produziert wurde, um Kampfverluste auszugleichen, ist mit einem beengten Cockpit ausgestattet, und verwendet ein neu erlangtes Plasmageschütz zusammen mit einer leichten Autokanone, unterstützt von einem Paar mittelschwerer ER-Laser. Es wurden verbesserte Sprungdüsen installiert, um dem BattleMech einen Beweglichkeitsvorteil zu verschaffen, und ein leichter Fusionsreaktor erzeugt ausreichend Energie.

Auch in den Einsatz gelangten kleine Lager von 4X *Cataphracts*. Sie wurden direkt nach dem Vierten Nachfolgekrieg in einem kleinen Produktionslauf hergestellt und wurden von Haus Davion schnell eingemottet, weil sie nur mäßig angeommen wurden. Der 4X ist um 25 Prozent langsamer, doch kompensiert er das, indem er drei gleichgroße Waffen installiert, einen schweren Laser und zwei AK/5. Ironischerweise werden sie heute besser angenommen als vor Jahrzehnten, da die neue Autokanonen-Munition die Tödlichkeit dieser Waffen drastisch erhöht hat. Als nachträglicher Einfall wurde eine LSR-5-Lafette installiert.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

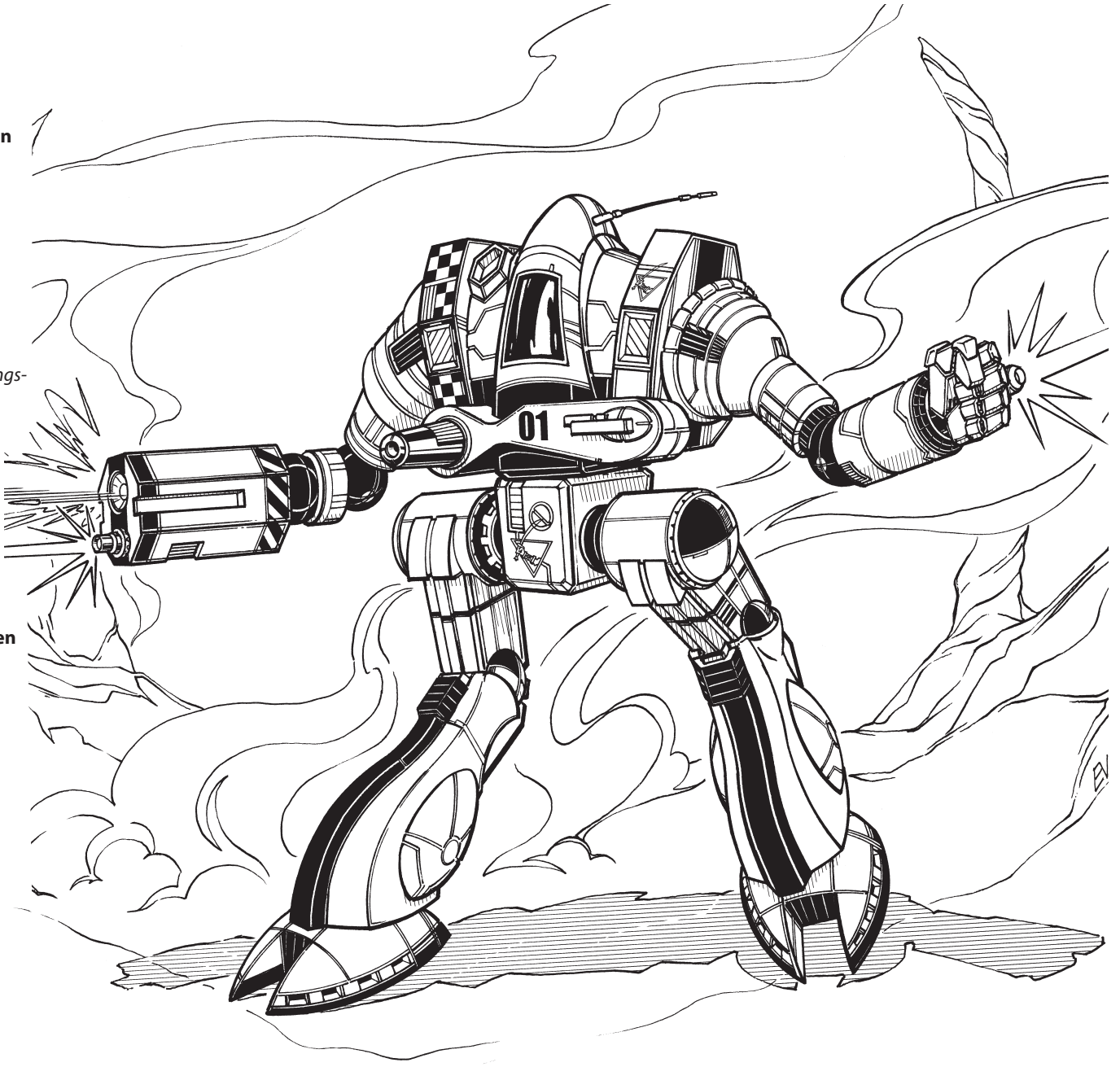
Sergeant Sara Lytton-McKinnon: Mitglieder der Lytton-Familie haben den McKinnons – den erblichen Kommandeuren der Fox's-Teeth-Kompanie – aus Tradition seit über zweihundert Jahren als Leibwächter gedient. Nach dem Tod ihres Vaters auf Wotan im Jahre 3051, als er seinen Kapitän vor den Jadefalken beschützte, und Ian McKinnons Pensionierung später im selben Jahr, folgte Sara dem Familienbrauch und wurde Ross KcKinnons Leibwächterin. Da ihr eigener *Commando* bei einer Schlacht gegen die Falken vernichtet wurde, erbte Sara den geborgenen *Cataphract* ihres Vaters. „*Lucky Thirteen*", der während des Vierten Nachfolgekriegs übernommen wurde – als die 7. Crucus Lancers die Tikograd-Fabriken auf Tikonov eroberten – war einer der ersten *Cataphracts* dieser Produktionsstraße. Er hat zwar zahlreiche Marotten, sowohl aufgrund seines Protoyp-Status als auch später wegen seiner experimentellen Ausrüstung, doch hat er Lytton's und McKinnon's Raiders in den letzten Jahren gut gedient.

CTF-3D CATAPHRACT

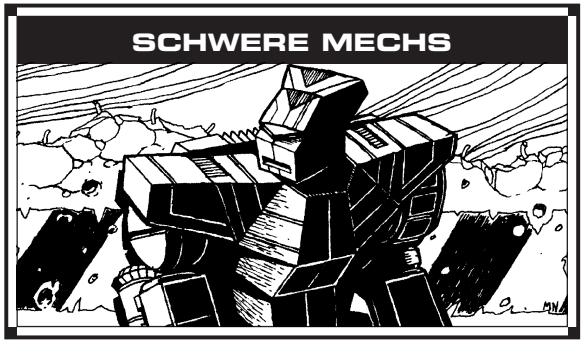
Typ: **Cataphract**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 70
Kampfwert: 1.325

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		7
Reaktor:	280 XL	8
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	16	6
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	176	11
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	22	26
Torso-Mitte (Rücken)		9
R/L Torso	15	16
R/L Torso (Rücken)		9
R/L Arm	11	22
R/L Bein	15	19

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LB/X-AK/10	RT	6	11
Munition (LB/X-AK/10) 20	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
Ultra-Autokanone/5	RA	5	9
Munition (Ultra-AK/10) 20	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Mittelschwerer Laser	LT (R)	1	1
Mittelschwerer Laser	RT (R)	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Sprungdüsen	RB	2	2
Sprungdüsen	LB	2	2



GHR-5J GRASSHOPPER



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 Schwere Diverse-Optics-Sunbeam-Extremreichweiten-Laser
2 Mittelschwere Diplan-M3-Laser
1 Hovertec Blitz-KSR-2-Lafette
1 SureFire 444-Raketenabwehrsystem
Hersteller: Lantren Corporation
Hauptherstellungsort: Bryant
Kommunikationssystem: Allet-C308
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Allet-T11

ÜBERSICHT

Der *Grasshopper*, der als hochbeweglicher Nahkämpfer konzipiert ist, war einer der letzten Mechs, der während des Amaris-Bürgerkriegs für die SBVS gestaltet worden war. Allerdings führten viele Verzögerungen in der Produktion dazu, dass das Design erst 2780 einsatzbereit war, nachdem die Kämpfe schon geendet hatten. Bis zum Jahre 2784 hatten die meisten Regimenter der stehenden Heere einige bisher ungetesteter Mechs erhalten, doch das Chaos von Kerenskys Exodus und das Überlaufen der stehenden Heere zu den verschiedenen Haus-Lords verbreitete das Design in der ganzen Inneren Sphäre.

Der Erste Nachfolgekrieg erwies sich als die Feuerprobe, die den Ruf des *Grasshoppers* als führender BattleMech zur Stürmung von Befestigungen sicherte, da seine Beweglichkeit und Ausdauer oft dafür sorgen, dass er die Speerspitze solcher Angriffe darstellt.

EIGENSCHAFTEN

Der GHR-5J, der aufgrund der immer schlimmer werdenden Weltenstürme auf Bryant seit dem Zweiten Nachfolgekrieg nicht mehr produziert wird, ist nur ein Upgrade des GHR-5H aus der Zeit des Sternenbunds. Der alte schwere Laser von Diplan wurde durch ein Extremreichweiten-Modell von Diverse Optics ersetzt, was die Reichweite des Mechs um 25 Prozent erhöht. Der Conan/S-LSR-5 wurde durch eine Hovertec-Blitz-KSR-2-Lafette ersetzt, was die Feuerkraft des Mechs auf kurze Distanz verbessert und dafür sorgt, dass der Mech weniger abhängig von den Versorgungslinien ist. Die beiden mittelschweren Laser im Torso wurden zu guter letzt durch ein SureFire 444-Raketenabwehrsystem ersetzt.

EINSATZ

Der *Grasshopper* wird in der ganzen Inneren Sphäre weitreichend eingesetzt, und ist besonders unter Söldnern und in anderen Einheiten beliebt, die seine Selbstständigkeit auf langen Missionen schätzen, weil er nur minimale Munitionsanforderungen hat. Besonders geschätzt wird er aufgrund seiner überlegenen Beweglichkeit, da die Leviathan-Lifters dem *Grasshopper* die Möglichkeit geben, schwerere gegnerische Mechs auszumanövrieren; zwar ist solche Beweglichkeit bei leichten und mittelschweren Mechs durchaus üblich, doch sind wenige schwere Designs so mobil. Taktiken ändern sich, sobald *Grasshoppers* das Schlachtfeld betreten.

Jüngste Berichte aus New Avalon erwähnen einen mattschwarzen *Grasshopper*, der die Einheiten des Worts terrorisiert. Der Mech wird für seine vernichtende, nur auf Energiewaffen basierende Bewaffnung gefürchtet und schaltet seine Gegner oft durch mit Dreifachmyomer verbesserte Angriffe oder unglaublich treffsichere Todessprung-Manöver aus.

VARIANTEN

Eine weitere Feldvariante des 5H, der GHR-5N, entfernt die LSR-5-Lafette und verwendet die frei gewordene Masse, um den schweren Laser durch eine PPK und einen weiteren mittelschweren Laser zu ersetzen. Die größere Feuerkraft auf weitere Entfernungen geht aber mit dem Risiko einher, dass ein unvorsichtiger MechKrieger den BattleMech leicht überhitzen kann.

Der GHR-C, der zuerst im Draconis-Kombinat beobachtet wurde, ist eine einfache Modifikation des 5J, der auf eine Tonne Blitz-Munition verzichtet und dafür eine K^3-Dienereinheit einbaut. Diese Variante stellt einen idealen Mech für die Speerspitze von K^3-Einheiten dar, da seine Sprungdüsen und respektable Panzerung ihm erlauben, sich einem Gegner in relativer Sicherheit zu nähern und die Zielerfassungsinformationen an seine Lanzengefährten weiterzugeben. Die Entfernung der Munition senkt die Leistungsfähigkeit kaum, da der Blitz ohnehin schon sehr sparsam mit seiner Munition umgeht, was dies zu einem beliebten Upgrade macht.

Da der *Grasshopper* im Kombinat immer beliebter wird, hat LexaTech Industries auf Hun Ho 3060 beschlossen, ihren Warenkatalog um ein komplettes Neudesign des Mechs zu erweitern, den GHR-6K. Der 6K setzt auf fast vollständig neue Waffen und einen Endostahl-Rumpf. Der schwere ER-Laser bleibt bestehen, doch sind Arme und Torso mit fünf mittelschweren Impulslasern bestückt. Der traditionelle Raketenwerfer des *Grasshoppers* ist hier ein Blitz-KSR-4-Werfer der zweiten Generation von Guided Technologies, mit einer Tonne CASE-geschützter Munition. Siebzehn Doppel-Wärmetauscher halten den Mech kühl, und eine K^3-Dienereinheit liefert den Lanzengefährten erweiterte Zielerfassungsinformationen.

Die Feuer des Heiligen Kriegs haben auch zur Produktion einer neuen Variante des Mechs geführt, dem GHR-7K. Er ist so gestaltet, dass er komplett unabhängig von den oft wenig zuverlässigen Versorgungslinien ist, die auf Munition basierende Mechs stark behindern würden, und ist somit ein hervorragender Überfall- und Guerilla-Mech. Zwei in den Armen montierte leichte PPKs gewähren dem Mech massive Feuerkraft auf große Entfernung, und die zwei im Torso montierten Kurzlauf-PPKs erlauben ihm auch auf kurze Entfernung große Vernichtung anzurichten. Eine K^3-Dienereinheit und ein Wächter-Störsender erhöhen die Funktionialität deutlich, und der mittelschwere ER-Laser im Kopf rundet das Design ab.

Es gibt Gerüchte, dass das Bryant-Werk nicht ganz so verloren ist, wie gedacht wurde, da in den Truppen von Blakes Wort eine höhere Konzentration von *Grasshoppers* gesichtet wurde, als zu erwarten war.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

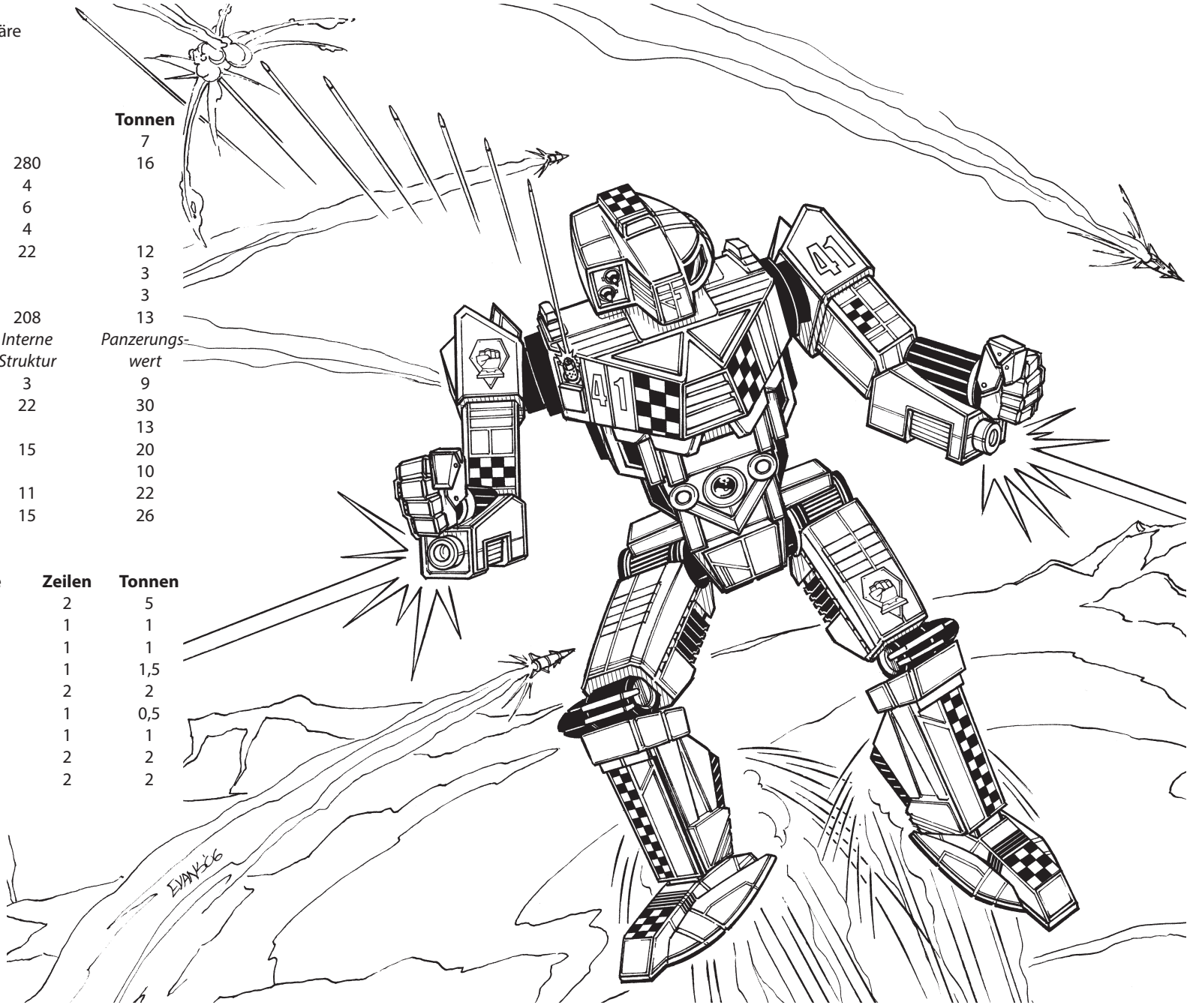
Major Aaron Pollyea: Major Aaron Pollyea, der Teil des NAIW war, entkam der Zerstörung des Komplexes im Jahr 3068 durch Unterstützung von Überlebenden der New Avalon Cavaliers. Pollyea ist der Anführer einer der Widerstandszellen auf New Avalon, und zusammen mit seinem Mech „Gravedigger", einem eroberten Kurita-Prototyp-7K, der im NAIW getestet und aufgerüstet wurde, überfällt er oft Patrouillen von Blakes Wort in den Ruinen der Städte New Avalons. Außerdem führt er Kommandoangriffe gegen „die Roben".

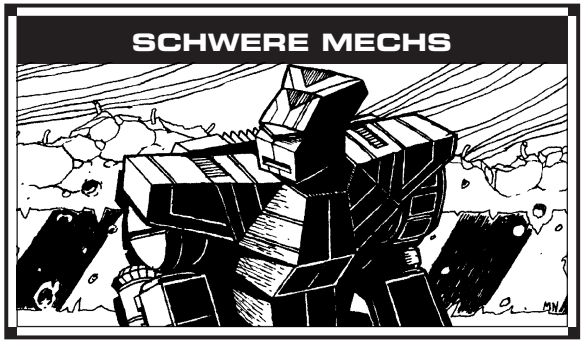
GHR-5J GRASSHOPPER

Typ: **Grasshopper**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 70
Kampfwert: 1.354

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		7
Reaktor:	280	16
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	22	12
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	208	13
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
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	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer ER-Laser	TM	2	5
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Blitz-KSR-2	K	1	1,5
Munition (Blitz-KSR-2) 100	RT	2	2
Raketenabwehrsystem	RT	1	0,5
Munition (RakAbwehr) 12	LT	1	1
Sprungdüsen	RB	2	2
Sprungdüsen	LB	2	2





Masse: 75 Tonnen
Rumpf: Kali Yama Chassis
Reaktor: Hermes 300 XL
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Valiant Lamellor mit CASE
Bewaffnung:
1 Kali Yama Weapons Industries LB-10-X-Autokanone
1 Kali Yama Weapons Industries Type-V-LSR-20
1 Irian Weapons Works Class-4-KSR
1 Octagon Missile-Magnet-NARC-Raketenboje
2 Mittelschwere Irian-Weapons-Works-Laser
Hersteller: Kali Yama/Alphard Trading Corp.
Hauptherstellungsort: Kendall, Kalidasa
Kommunikationssystem: Irian Orator-5K
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Wasat Aggressor Type 5

ÜBERSICHT

Obwohl er schon seit gut 500 Jahren produziert wird, bleibt der *Orion* ein wichtiger Teil der Mechstreitkräfte der Freien Welten, da seine Kombination aus Feuerkraft und Zähigkeit bei vielen MechKriegern Anklang findet. Im Lauf der Jahrhunderte sind zahllose Tausende Exemplare von den Fertigungsstraßen geschritten, doch waren die letzten zwanzig Jahre eine Art Renaissance für den *Orion*, da die Miteinbeziehung geborgener Technologien erlaubt hat, das Design an die Spitze der Militärexporte des MLFW zu katapultieren.

EIGENSCHAFTEN

Die Umgestaltung des *Orions*, eingeführt von der Alphard Trading Corporation, ersetzte die launische Autokanone des vorherigen Modells durch eine LB-10-X, unterstützt von Raketenwerfern, die effektiv mit der Octagon NARC-Raketenboje des Designs zusammenarbeiten können. Ein XL-Reaktor und Doppel-Wärmetauscher erlauben es dem *Orion*, seine Waffen effektiv einzusetzen, ohne auf seine Hitze achten zu müssen.

Zur Feuertaufe der neuen Konfiguration kam es im Jahre 3057 bei der Befreiung der LFW-Welten, die ans Vereinigte Commonwealth verloren wurden, doch der erste wirkliche Test des Designs war ein Jahr später, als die Jadefalken in Coventry einfielen. Dort wurden einige Exportmodelle von den Lyranern eingesetzt.

EINSATZ

Der *Orion* war viele Jahrhunderte lang ein Standbein der LFW, doch war die Zahl der *Orions* außerhalb der Freien Welten aufgrund seiner Sternenbund-Herkunft gering. Das alles änderte sich mit dem Abkommen, das während der Clan-Invasion auf Outreach geschlossen wurde, in dem vereinbart wurde, dass der militärisch-industriellen Komplex der Freien Welten die Heere der anderen Häuser während der Krisenzeit unterstützen sollte. Dieses Abkommen brachte Firmen wie Kali Yama und die Alphard Trading Corporation in ein goldenes Zeitalter, das sie seit dem Sturz des Sternenbunds nicht mehr gesehen hatten und das den Konzernen der Liga großen Reichtum und Produktionserfahrung einbrachte.

VARIANTEN

Ein Nebeneffekt des großflächigen Einsatzes des *Orions* sind die zahlreichen Varianten, die entstanden sind. Viele davon sind vernachlässigbare Modifikationen der Konstruktion – der Einsatz lokaler Bauteile für Feldwartungen oder der Positionswechsel einer Waffe, um persönlichen Vorlieben zu entsprechen - andere wiederum stellen radikalere Alternativen zum Basismodell dar: sie verzichten auf den Octagon-Werfer, um ein Artemis-Feuerleitsystem einzubauen, tauschen die LSR- und KSR-Werfer durch alternative Designs aus, beispielsweise MSR-Modelle in den VSDK, oder entfernen die schwere LB-X und ersetzen sie durch ein leichteres Gaussgeschütz oder eine Multi-Autokanone.

Die einzige in Auftrag gebaute Variante ist die kühl laufende ON2-M-Konfiguration, die die Bewafffnung des *Orions* radikal verändert: ein Gaussgeschütz ersetzt die Autokanone, und drei mittelschwere Impulslaser bieten Feuerunterstützung auf kurze Distanz, wobei sie den KSR-Werfer und die exisitierenden Laser ersetzen. Der LSR-Werfer wird auf einen fünfzehnläufigen Werfer abgerüstet, wird aber effektiv durch das Artemis-IV-Feuerleitsystem verbessert, das anstelle der NARC-Raketenboje eingesetzt wird. Um all diese Upgrades möglich zu machen, werden die Hitzeableitungssysteme des 2M ein wenig abgerüstet, doch unter normalen Bedingungen wird auch diese Variante nicht überhitzen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

General Aleksandr Kerensky: Aleksandr Kerensky, zweifelsohne der berühmteste *Orion*-Pilot, der je gelebt hat, verwendete das Design in der ganzen Kampagne in der Peripherie und gegen Aramis. In seiner dunkel-olivefarbenen Maschine stürmte der General Aramis' Verteidigungsmaßnahmen auf Terra, und in ihr nahm er auch den Usurpator und seine Familie gefangen. Nachdem er seines Ranges enthoben wurde und den Exodus plante, ließ Kerensky seine altehrwürdige Maschine hinter sich, und entließ ihn aus der Flotte, ehe er in die Peripherie aufbrach. Dort schmachtete der Mech inmitten des Schrottes, für mehr als zwei Jahrhunderte verloren, bis er von Bergungsteams des Kombinats gefunden wurde.

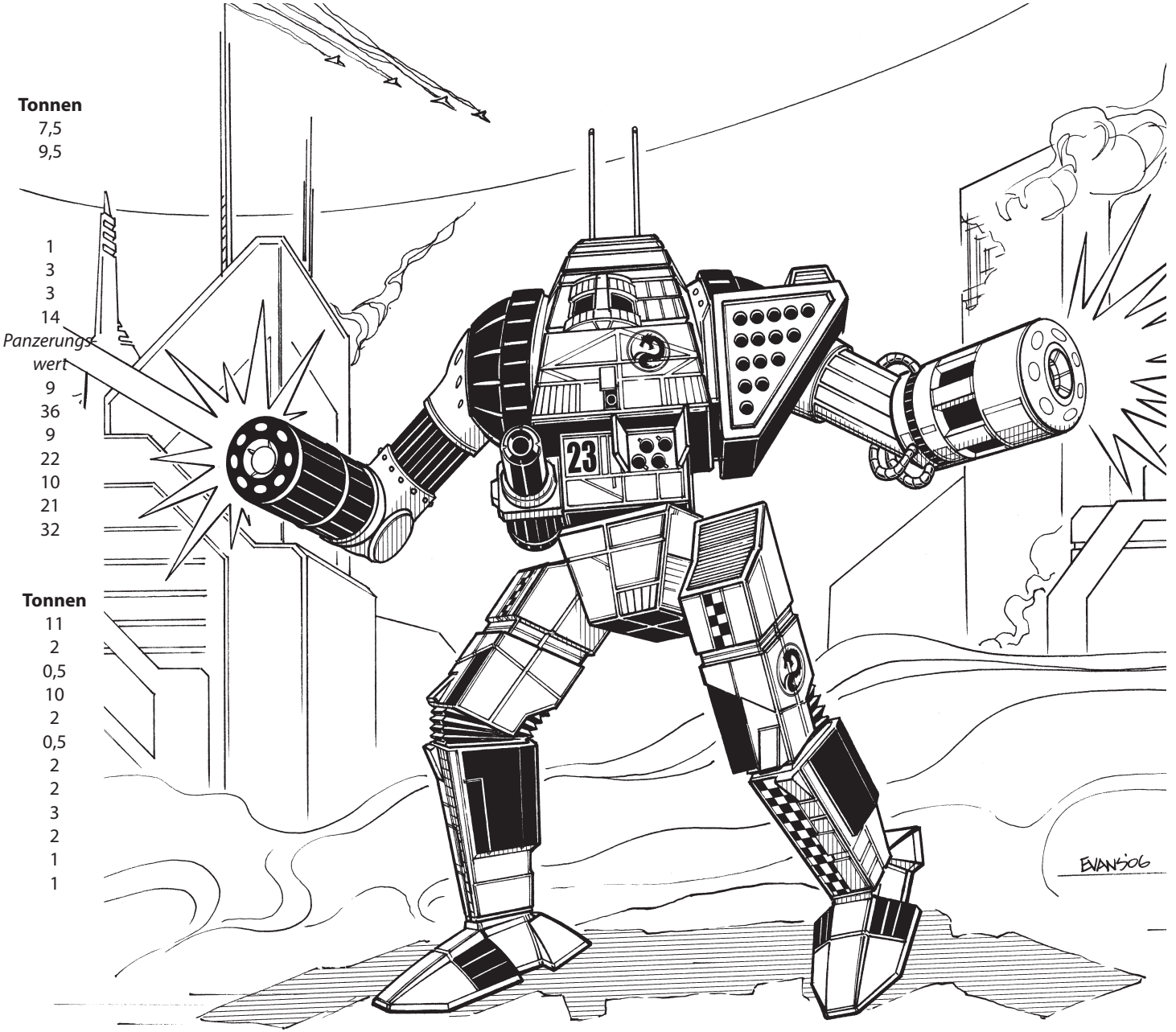
Koordinator Theodore Kurita: Der junge Theodore Kurita rechnete damit, seine Laufbahn in dem *Dragon* zu beginnen, dem ihm sein Vater gestellt hatte. Er war daher schokkiert, ein Geschenk von seiner Großtante Forimel zu erhalten, einen altehrwürdigen *Orion* aus der Zeit des Sternenbunds. Es war ein großartiges Geschenk für einen jungen Offizier, aber sein Stammbaum brachte den Mech in eine ganz eigene Liga: Es war derselbe *Orion*, den Kerensky verwendet hatte. Der Mech war auf einem Asteroiden im System New Samarkand entdeckt worden, doch war er kaum mehr als eine Hülle, deren LosTech-Teile entfernt oder zerstört worden waren, bis ihn die besten Techniker im Kombinat wieder aufgebaut hatten. Theodore nannte den Mech „*Revenant*", und er diente ihm die nächsten zehn Jahre gut, besonders in seiner Zeit bei der Legion von Vega auf Marfik. Der Mech soll auf Marik zerstört worden sein, als die LCS versuchten, den Prinzen in den ersten Wochen des Vierten Nachfolgekriegs gefangen zu nehmen, doch Theodor selbst entkam und würde später den Gegenangriff gegen das Commonwealth anführen.

ON1-M ORION

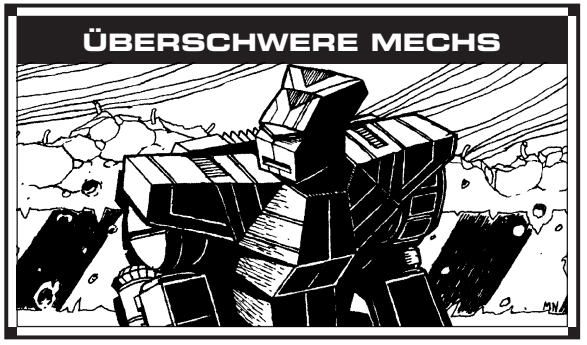
Typ: **Orion**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 75
Kampfwert: 1.414

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		7,5
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	224	14
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	23	36
Torso-Mitte (Rücken)		9
R/L Torso	16	22
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	12	21
R/L Bein	16	32

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LB/X-AK/10	RT	6	11
Munition (LB/X-AK/10) 20	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5
LSR-20	LA	5	10
Munition (LSR-20) 12	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
KSR-4	LT	1	2
Munition (KSR-4) 50	LT	2	2
NARC	TM	2	3
Munition (NARC) 12	LT	2	2
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1



AWS-9M AWESOME



Masse: 80 Tonnen
Rumpf: Technicron Type G
Reaktor: Pitban 320 XL
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Durallex Heavy Special
Bewaffnung:
3 Fusigon Longtooth-Extremreichweiten-PPKs
1 Leichter Diverse-Optics-Type-Laser
1 Mittelschwere Magna-400P-Impulslaser
2 Hovertec Blitz-KSR-2-Lafetten
Hersteller: Technicron Manufacturing, Irian BattleMechs Unlimited
Hauptherstellungsort: Savannah (Technicron), Irian (Irian)
Kommunikationssystem: Garret T19-G
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dynatec 2780

ÜBERSICHT

Der *Awesome*, zuerst im Jahre 2665 vom Technicron Manufacturing Conglomerate unter Lizenz des Sternenbundes gebaut, stellte sich schnell als einer der besten überschweren Mechs heraus, die je gebaut wurden. Seine dicke Außenhaut aus fünfzehn Tonnen Durallex-Heavy-Special-Panzerung, kombiniert mit der Feuerkraft dreier Partikelprojektorkanonen und einem Hitzeprofil, dass ihre fast ununterbrochene Verwendung erlaubt, erschuf eine Waffenplattform, die die Herzen aller gegnerischen Kommandeure mit Angst erfüllen kann.

EIGENSCHAFTEN

Technicron Manufacturing und Irian BattleMechs Unlimited wollten ein dermaßen erfolgreiches Design nicht modifizieren. Als jedoch die 3050er anbrachen und die Renaissance der Technologien aus dem Helm-Kernspeicher zusammen mit der Clan-Invasion Upgrades aller wichtigen Mechs in der Inneren Sphäre antrieben, wagten sie den Sprung.

Die Firmen verwendeten die neuesten verfügbaren Waffen. Sie installierten drei Extremreichweiten-PPKs, einen leichten und einen mittelschweren Impulslaser und zwei Blitz-KSR-2, zusammen mit zwanzig Doppel-Wärmetauschern. Außerdem versuchten die Firmen eine der wenigen Beschwerden über den 8Q zu korrigieren: die Geschwindigkeit. Sie ersetzten den Pitban 240 durch einen extralreichten Pitban 320, was Geschwindigkeiten von rund 65 Kilometern pro Stunde erlaubte – eine eindrucksvolle Leistung für einen Mech seiner Gewichtsklasse.

EINSATZ

Eine Vielzahl von Varianten lässt sich in den Armeen aller Großen Häuser finden; selbst die meisten Peripherie-Staaten nutzen den altehrwürdigen AWS-8Q. Augenblicklich wird die neue Variante AWS-10KM exklusiv von der Elite der Häuser Marik und Kurita eingesetzt. Bedenkt man, dass der Vertrag genau vorschreibt, welche Maße und Gewichte das neue Design bei der Produktion und Lieferung haben muss, ist es höchst unwahrscheinlich dass selbst die gerissenen Irian Technologies ein Schlupfloch finden können, dass es ihnen erlaubt, die Variante an andere Häuser oder gar Söldnereinheiten zu verkaufen.

VARIANTEN

Der AWS-9Q *Awesome* – der zuerst bei Operation Guerrero eingesetzt wurde – basiert auf dem originalen AWS-8Q. Einige Kritiker belächeln zwar den Einbau von Standard-PPKs in einem Zeitalter der Extremreichweiten-Partikelprojektorkanone, doch erwies sich der 9Q als extrem effektiv. Mit vierfachen Standard-PPKs und 19 Doppel-Wärmetauschern in einem 80-Tonnen-Rumpf mit schwerer Panzerung kann der 9Q für lange Zeit vernichtende Feuerkraft aufrechterhalten. Der Wächter-Störsender und der leichte Laser sind mehr nachträgliche Überlegungen.

Der AWS-10KM ist ein Gemeinschaftsprojekt von Alshain Weaponry und Irian Technologies und ein offensichtlicher Erbe der Designs 8Q und 9Q. AW bringen ihre begehrte PPK mit, und Irian Technologies ergänzt sie um ihr eigenes eindrucksvolles Arsenal hochmoderner Technologien in Form eines kompakten Reaktors und Gyroskops. Der 10KM verwendet zusätzlich zu Gyroskop und Reaktor Endostahl und 18 Doppel-Wärmetauscher, einen Wächter-Störsender, zwei schwere PPKs und eine Kurzlauf-PPK. Zwar ist die Hitzekurve des 10KM höher als die der Modelle 8Q und 9Q, doch ist der Einsatz eines kompakten Reaktors und Gyroskops und die daraus resultierende verbesserte Überlebenschance dies durchaus wert.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Präzentor Martialum Cameron St. Jamais: Der berüchtigtste *Awesome*-Pilot ist niemand anders als Cameron St. Jamais, Präzentor Martialum von Blakes Wort. Er gilt selbst in einer Organisation, die von Fanatismus definiert wird, als Fanatiker, und er begann seinen kometenhaften Aufstieg als Oberhaupt der Bewegung Sechster Juni, einer Untersekte der mächtigen Toyama-Sekte. Außerdem war St. Jamais ein Mitglied der Spezialtruppe Blakes Zorn, was ihn schon fast per Definition zum Elite-MechKrieger macht.

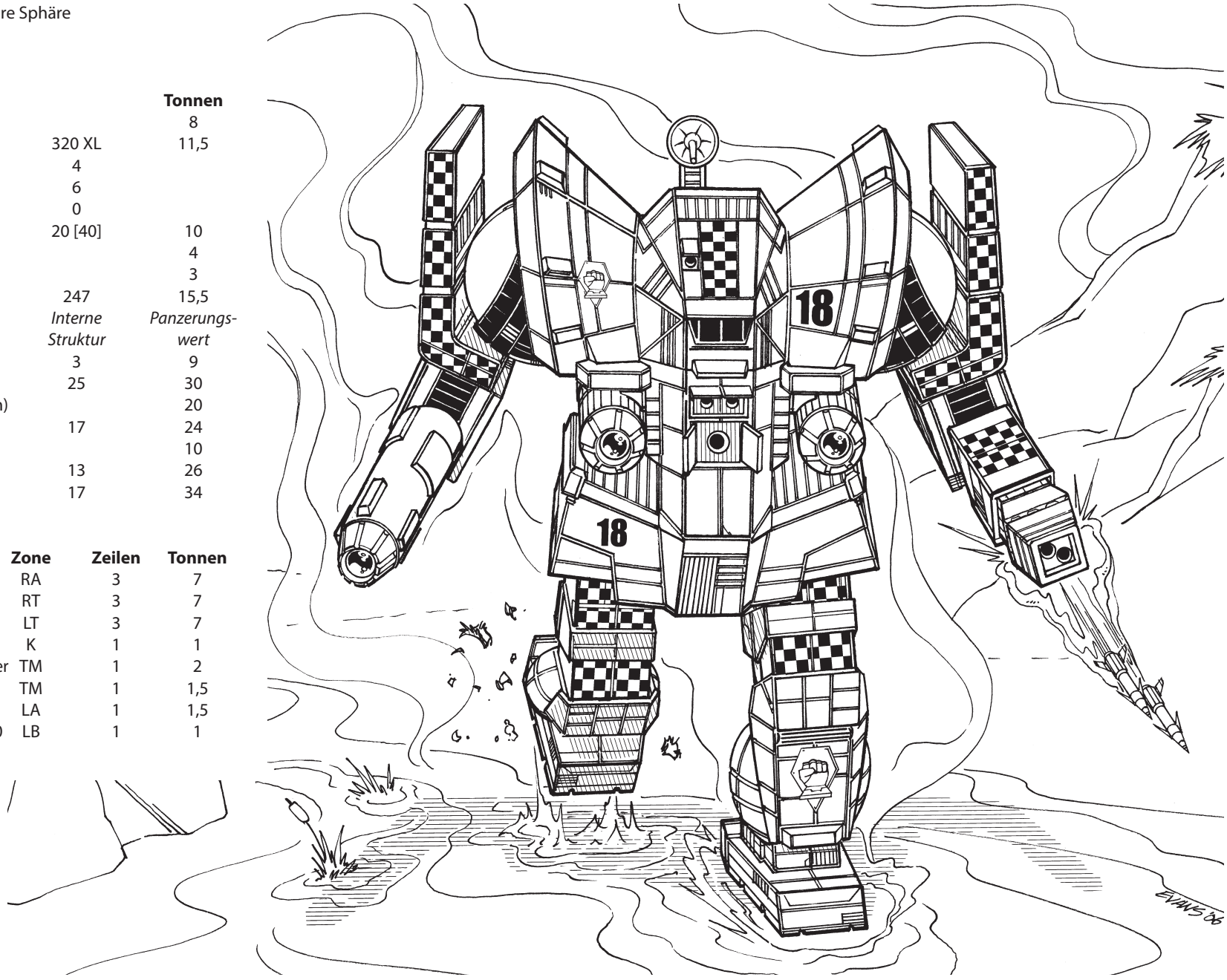
Leutenant Rodney Klatt: Im Gegensatz zu vielen Kriegswaisen, die die schmutzigen Straßen zu vieler Welten bevölkern oder in der monströsen Bürokratie der Verwaltung des Lyranischen Commonwealth verloren gehen, hatte das Schicksal für Rodney Klatt ein Ass im Ärmel. Er wurde an der Küste von Arc-Royal angespült und kam mit einem gewissen Jason Youngblood in Kontakt, als er versuchte, den Offizier der Kell Hounds zu bestehlen. Anstatt den Teenager zurück auf die Straße zu werfen, zwang ihn Youngblood zum Dienst bei den Kell Hounds, wo er schließlich ein guter Freund von Jasons Sohn Jeremiah wurde. Obwohl Jason ihn im Auge behielt, ließ er doch nie auf nur einen Anflug von Vetternwirtschaft Klatts Aufstieg besudeln. Als Oberstleutnant Akira Brahe beschloss, eine unabhänige Kompanie zu formen, um sich um „Situationen jenseits der Aufgaben der Kell Hounds" zu kümmern, kontaktierte er Jason, um die Crescent Hawks neu zu beleben (sie waren während der Clan-Invasion von den Kell Hounds absorbiert worden). Youngblood war zwar gerührt, doch empfand er sich als zu alt für eine solche Arbeit für einen jungen Mann, und war zufrieden damit, die Kadetten der Kell Hounds zu unterrichten. Stattdessen schlug er seinen Sohn und Klatt vor. Jeremiah Youngblood übernahm das Kommando am Steuer des Mechs seines Vaters, der komplett zum PXH-7K aufgerüstet worden war, während Klatt eine XO-Position mit seinem leicht modifizierten AWS-9Q annahm, der den Wächter-Störsender durch einen K^3-Diener ersetzte. Es ist zwar ungewöhnlich, einen überschweren Mech in einer so schnellen Einheit zu führen, doch Jeremiah unterstützt die Entscheidung voll, da er Klatts Feuerkraft als notwendige Ergänzung für zukünftige Missionen sieht.

AWS-9M AWESOME

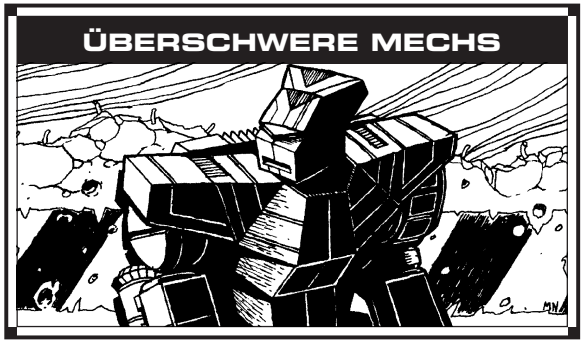
Typ: **Awesome**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 80
Kampfwert: 1.812

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		8
Reaktor:	320 XL	11,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	20 [40]	10
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	247	15,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	30
Torso-Mitte (Rücken)		20
R/L Torso	17	24
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	13	26
R/L Bein	17	34

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
ER-PPK	RA	3	7
ER-PPK	RT	3	7
ER-PPK	LT	3	7
Leichter Impulslaser	K	1	1
Mittelschwerer Impulslaser	TM	1	2
Blitz-KSR-2	TM	1	1,5
Blitz-KSR-2	LA	1	1,5
Munition (Blitz-KSR-2) 50	LB	1	1



CGR-3K CHARGER



Masse: 80 Tonnen
Rumpf: Alshain Class 92
Reaktor: Hermes 400 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Lexington Ltd. Lifters
Sprungreichweite: 150 Meter
Panzerung: New Samarkand Royal Ferrofibritpanzerung mit CASE
Bewaffnung:
1 Shigunga LSR-20-Lafette
4 Mittelschwere Victory-Heartbeat-Impulslaser
Hersteller: Luthien Armor Works, Sapphire Metals
Hauptherstellungsort: Luthien (LAW, zerstört 3069), Shimonita (Sapphire)
Kommunikationssystem: Boran Meta-Cygnus Plus
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Delta Track mit Artemis-IV-Feuerleitsystem

ÜBERSICHT

Der *Charger*, den viele für einen von Luthien Armor Works größten Fehlschläge in der überschweren Mech-Kategorie halten, ist ein extrem spezialisierter Mech. Er wird oft als „leichter Mech gefangen im Rahmen eines überschweren Mechs" verhöhnt, und sah im Hauptzweig der VSDK wenig Einsatz als Standard-Kampfeinheit. Irgendwann jedoch wurde er zur Rettung des Kombinats.

LAW versuchten auf Anweisung des Koordinators verzweifelt, ein neues BattleMech-Design zu erschaffen, das ein Symbol der Macht des Drachen sein würde und ihre Gegner mit Furcht erfüllen sollte. LAW ließen ihre Bemühungen in den 3030ern auf „umgeleiteten" ComStar-*Thugs* basieren und ergriffen eine unglaubliche Gelegenheit, die ihnen der gescheiterte *Charger* präsentierte. LAW konnten problemlos eine große Zahl dieses „neuen" Sturmmechs ins Feld führen, indem sie Rumpf und Fertigungsstraße des *Charger* benutzten. Anstatt also von vorne anzufangen, halbierte LAW die Fertigungszeit, indem sie ein gewaltiges Modifikationsprogramm begannen. Das beschleunigte den Wiederaufbau der VSDK nach den schrecklichen Schäden des Vierten Nachfolgekriegs drastisch.

Ein weiterer Vorteil des eiligen *Hatamoto*-Programms war die Erfahrung, die die Techniker mit verlorener Sternenbund-Technologie sammeln konnten. Anstatt all ihre *Chargers* in *Hatamotos* umzubauen, sahen LAW eine Chance darin, die CGR-Serie mit wiedererlangter Technologie umzuarbeiten.

LAW stellten den neu konzipierten *Charger* vor just als die Clan-Invasion im Jahre 3049 die Peripherie erwischte. Der Mech nutzte einige der fortschrittlicheren Systeme, die das Kombinat entwickelt hatte, darunter Ferrofibritpanzerung und Impulslaser. Ermutigt von der guten Rezeption durch die VSDK wurden im Lauf der nächsten 15 Jahre einige weitere Varianten veröffentlicht.

Da der *Charger* seinem neuen Design treu blieb – er war für den Nahkampf ausgelegt – aber über variantenreichere Angriffskraft verfügte, wurde er von den VSDK-MechKriegern gut angenommen und schließlich ein üblicher Anblick in vielen der besten Einheiten der VSDK. Bis 3068 fand man in jeder regulären VSDK-Einheit mindestens ein Exemplar der seit 3050 veröffentlichten *Charger*-Varianten.

Vor kurzem hat der Saphierdämmerungs-Yakuzaclan auf Shimonita den kleinen LAW-Komplex des Systems gekauft und aufgerüstet (und in Sapphire Metals umgetauft) und hat begonnen, CGR-3Ks, CGR-SA5s und die neueren CGR-KMZs zu produzieren.

EIGENSCHAFTEN

Fast ohne Ausnahme werden *Chargers* in allen Konfigurationen von schwereren Mechs unterstützt, die mit ihm mithalten können. Weil die Bewaffnung normalerweise leichter ist als bei anderen überschweren Designs arbeiten *Charger*-Piloten im Kampf oft zusammen, um mehr Schaden verursachen zu können.

EINSATZ

Nur sehr wenige *Chargers* sind in den Heeren der Häuser zu finden; bis heute ist der Hauptnutzer des Mechs die VSDK. Meistens setzen diese Einheiten die brutalere SA5-Version ein, die als hervorragender Stadtkämpfer bekannt ist. Die größte Ausnahme stellen hier die Geisterregimenter dar, wo die neuere KMZ-Variante unter den aggressiveren Yakuza-Mitgliedern an Beliebtheit gewonnen hat.

Viele der Planetenmilizen und Ausbildungskader des Kombinats besitzen noch Exemplare der Version 3K. Sie wird aber nicht mehr produziert, weil Luthiens LAW-Werk verloren gegangen ist.

VARIANTEN

Die häufigste Variante ist wahrscheinlich der CGR-C, der einen mittelschweren Impulslaser durch einen K³-Diener und eine zustäzliche Tonne LSR-Munition ersetzt.

Der CGR-1L wird vor allem von SKC-Ausbildungskadern verwendet. Gerüchte besagen, dass der 1L außerdem die Strafzuweisung für jene ist, deren Ansichten von denen des Staats abweichen.

Andere Varianten gibt es zwar, doch sind sie viel seltener. Der originale 1A1 ist immer noch in Hinterland-Ställen auf Solaris VII im Einsatz, vor allem als Labyrinthkämpfer. Den 1A9 und den 2A2 sieht man relativ häufig in der Außenweltallianz, doch liegt das mehr an LAWs rechtlichem Chaos, dadurch ausgelöst, dass sie Raveene Electronics eine Produktionslizenz verliehen haben.

Interessant ist die neue KMZ-Variante, die in den 10. und 12. Geisterregimentern im Einsatz ist. Leichte Zwillings-PPKs unterstützen eine im Torso montierte schwere PPK, und ein Multiraketenwerfer sorgt für zusätzliche Feuerkraft. Dieses „Kamikaze"-Design verfügt zudem über schwerere Sprungdüsen, was ihm größere Beweglichkeit verleiht, sowie besseren Panzerungsschutz durch ein neueres, leichteres Ferrofibritgewebe. Ein stilisiertes Wakizashi, das in der rechten Hand montiert ist, rundet das auffallend tödliche Design ab. Andere Yakuzaclans haben bereits offene Verhandlungen mit dem Oyabun des Saphirsonnenuntergangs begonnen, um diese aufgerüstete Version erwerben zu können.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

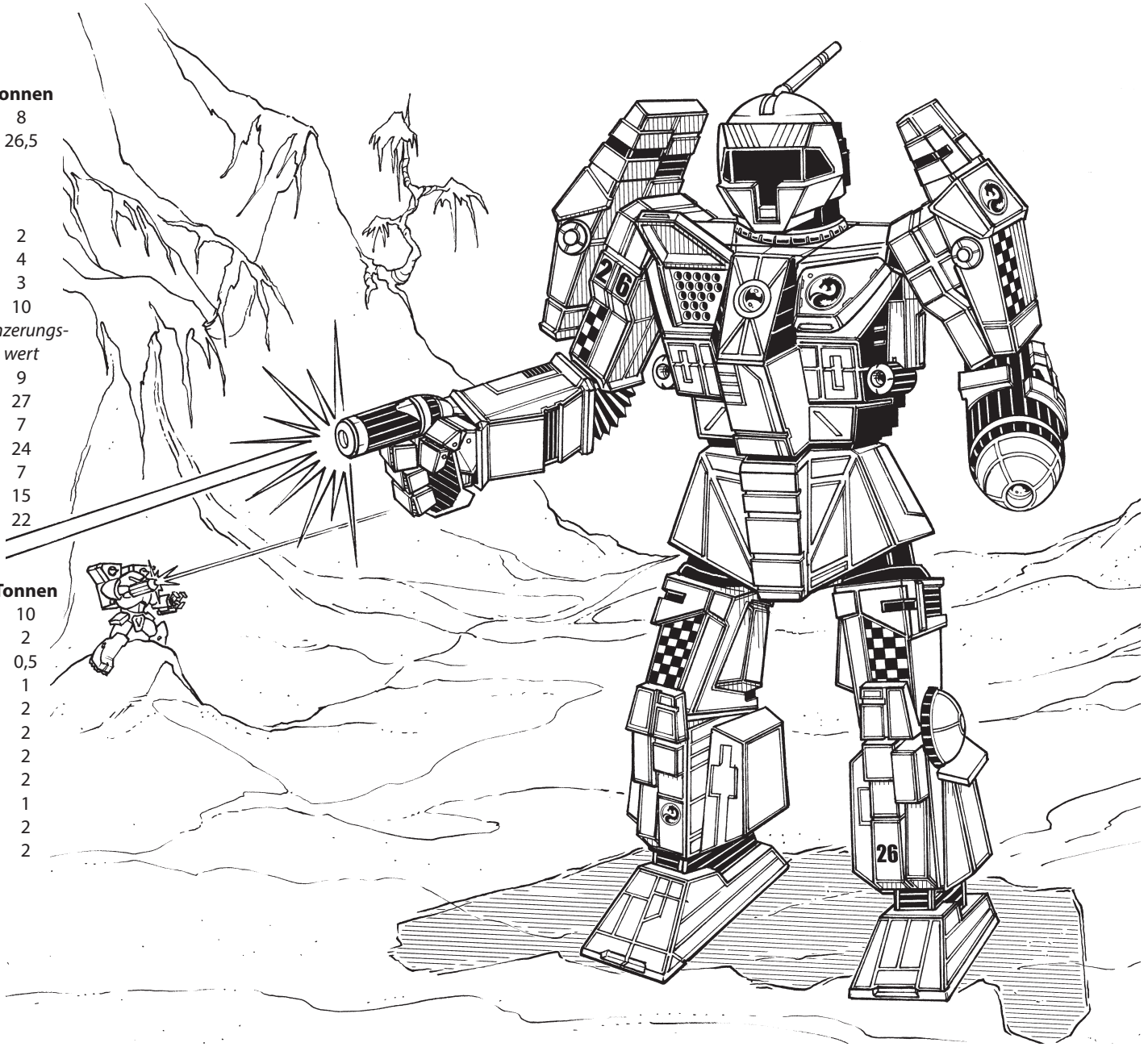
Subcommander William Liao: Subcommander Liao stammt aus einem Tikonov-Zweig der berüchtigten Familie, die durch den Vierten Nachfolgekrieg zu Flüchtlingen geworden sind. Seine Kindheit in Armut während der Romano-Kanzlerschaft führte dazu, dass er ohne Unterlass seine Ansichten zur unfähigen Führung der Konföderation teilte („Wir hätten nicht in St. Ives aufhören sollen, die Chesterton-Gemeinschaft hätte uns gehören können!"), was wiederum zu seinem momentanen Milizeinsatz in einem CGR-1L führte.

CGR-3K CHARGER

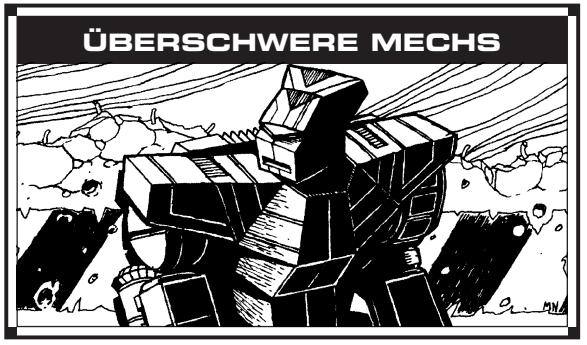
Typ: **Charger**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 80
Kampfwert: 1.656

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		8
Reaktor:	400	26,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	179	10
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	27
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	17	24
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	13	15
R/L Bein	17	22

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LSR-20	RT	5	10
Munition (LSR-20) 12	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
Artemis-IV-FLS	RT	1	1
Mittelschwerer Impulslaser	RT	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	RA	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	LT	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Sprungdüse	TM	1	1
Sprungdüsen	LB	2	2
Sprungdüsen	RB	2	2



HTM-27T HATAMOTO-CHI



Masse: 80 Tonnen
Rumpf: Earthwerks VOL Endostahl
Reaktor: Pitban 320
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Mitchell Argon mit CASE
Bewaffnung:
2 Tiegart PPKs
2 Bical-6 KSR-6
Hersteller: Yori Mechworks, Independence Weaponry
Hauptherstellungsort: Al Na'ir (Yori Mechworks), Quentin (Independence Weaponry)
Kommunikationssystem: Colmax 90
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret D2j

ÜBERSICHT

Als Kanrei Theodore Kurita vor dem Krieg von 3039 Unterstützung von ComStar in der Form von Sternenbund-BattleMechs erhielt, versuchte er bereits eine Möglichkeit zu finden, wie er dieses Abkommen in einen langfristigen Vorteil gegenüber dem Vereinigten Commonwealth verwandeln konnte. Mehrere dieser BattleMechs wurden heimlich zu den Luthien Armor Works geschickt und dort vorsichtig seziert, in der Hoffnung, die verlorene Technologie nachbauen zu können. Die Entwickler von LAW glaubten, dass sie das grundsätzliche Design des *Thugs* nachahmen konnten – auch wenn sie nicht in der Lage waren, eine direkte Kopie anzufertigen – und beschlossen, das Aussehen und andere Schlüsselelemente des *Hatamoto-Chi* auf ihrer *Charger*-Fertigung auf Luthien basieren zu lassen. Um das MGUO von der Fährte abzubringen, wurde das Design unter dem Firmennamen „Maltex Corporation" veröffentlich, was einen fehlerhaften Dateneintrag eines Akoluthen nach sich zog, der bei der Veröffentlichung des BattleMechs den primären Herstellungsort als Errai angab.

Zwar konnten die Techniker einen guten Teil der Elektronik kopieren, doch um das fehlende Glied zu ergänzen (den hoch entwickelten Endostahlrumpf), benötigten LAW eine schwerelose Produktionsanlage, die der Aufgabe gewachsen war. Anstatt ein neues Werk zu errichten, reisten sie nach Al Na'ir, dem Standort einer kleinen Fabrik für BattleMech-Bauteile, die im Jahre 3010 verwüstet worden war. Die Fabrik in den frühen 3030ern zu reparieren war unfassbar teuer, besonders die Reaktivierung des Endostahlwalzwerks.

Der *Hatamoto-Chi* war gerade mal zehn Jahre in Produktion, als es während der Clan-Invasion zur schicksalhaften Schlacht um Luthien kam. Da das Hauptwerk direkt an der Grenze lag, entschieden LAW das Design und die wartungsintensiven Fertigungsanlagen an Yori Mechworks zu verkaufen, um die Ressourcen zu erhalten, die für die Aufrüstung ihrer Verteidigungsanlagen und die Aufrüstung der übrigen Produktionsanlagen nötig waren.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl er ein Versuch war, den *Thug* nachzuahmen, erweckte die Verwendung eines *Charger*-Rumpfs den Eindruck eines Original-Designs. Doch selbst der Umstand, dass es sich um ein grobschlächtiges Duplikat eines Designs handelt, das vor Jahrhunderten entworfen worden ist, verringert nicht die Tödlichkeit zweier Partikelprojektorkanonen unterstützt von mehreren KSR-6 im Torso. Die fünzehneinhalb Tonnen Mitchell-Argon-Panzerung über einem Endostahlrumpf mit CASE-gesicherten Munitionsbuchten führt zu einer fast unzerstörbaren 80-Tonnen-Maschine. Die eine Schwäche ist die Hitzekurve des *Hatamoto-Chi.* Das Draconis-Kombinat war erst Jahre nach der Einführung des Desigsn dazu in der Lage, die kostbare Doppel-Wärmetauscher-Technologie in Massenproduktion herzustellen.

EINSATZ

Der *Hatamoto-Chi* wurde zum Standard unter den überschweren Einstiegsmechs der VSDK, und fast jedes Bataillon, das Sturmmechs einsetzt, beinhaltet mindestens einen *Hatamoto-Chi* oder eine seiner zahlreichen Varianten. Viele Techniker empfinden die einstmals innovativen Arm- und Torso-Buchten als leicht zu reparieren oder umzubauen, und man muss den gesamten Torso schon regelrecht entkernen, um eines dieser Designs komplett zu zerstören. Mehrere Male während des Draconis-Einfalls durch abtrünnige Einheiten der Vereinigten Sonnen wurden *Hatamoto-Chis* im Feld zerstört, nur um eine Woche später wieder aufzutauchen, voll repariert, ohne dass ihre Leistung darunter gelitten hätte.

VARIANTEN

Der geräumige Torso des *Charger*-Rumpfs und die leicht rekonfigurierbare Arm-Anordnung haben, was kaum überrascht, zu einer Vielzahl akzeptierter Varianten geführt. Die meisten davon basierten darauf, die KSR-Werfer durch andere Waffensysteme auzutauschen, beispielsweise durch mittelschwere Laser und LSR-Lafetten. Es gibt sogar eine Version, die mit einer AK/5 ausgestattet ist, eine andere verwendet einen schweren Extremreichweitenlaser. Als die K^3-Technologie sich in den Rängen immer weiter verbreitete, begannen die Techniker die Waffen aus den Torso-Buchten zu entfernen, um eine K^3-Dienereinheit oder, in manchen Fällen, sogar eine Meistereinheit einzubauen.

Aus dem Werk in Quentin kommen ebenfalls neue Varianten, die fortschrittlichere Technologie einsetzen. Die Variante 28T war ein komplettes Neudesign, das zwar langsamer ist, das aber mit Sprungdüsen kompensiert. Siebzehn Doppel-Wärmetauscher halten die beiden Extremreichweiten-PPKs kühl. Die Hauptgeschütze werden von zwei mittelschweren ER-Lasern und Blitz-KSR-6-Lafetten unterstützt. Ein K^3-Diener, der in den VSDK immer mehr zum Standard wird, befindet sich im Torso.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

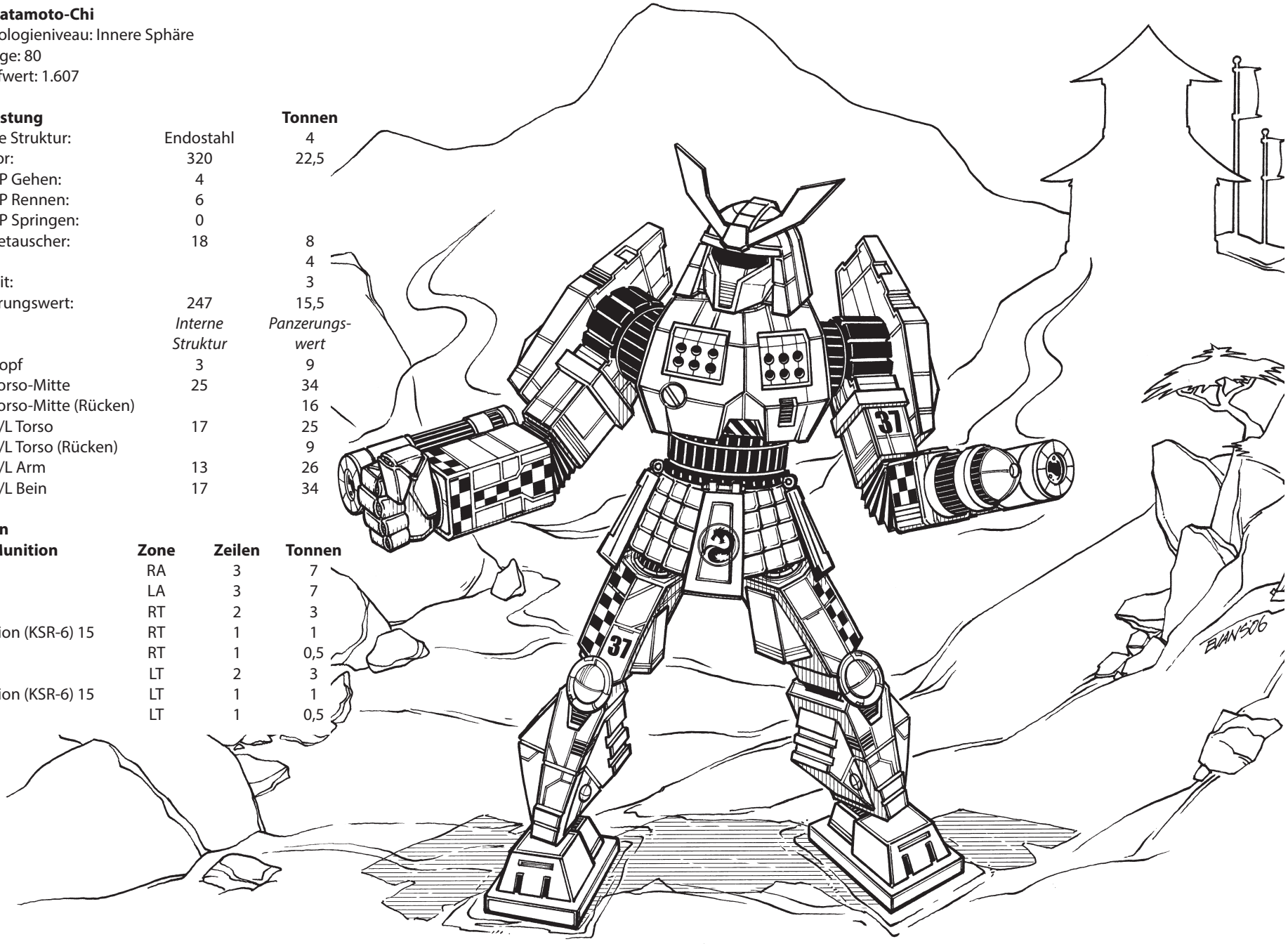
Sho-sa Johann „Eddie" Haderer: Johann Haderer, Kind eines Kaufmanns aus der Liga Freier Welten und einer Kurita-Baronin, wurde in den angespannten Tagen nach dem Vierten Nachfolgekrieg im Kombinat aufgezogen und wollte seine Loyalität beweisen, indem er sich den VSDK anschloss. Sein familärer Wohlstand erlaubte es ihm, einen neuen *Jenner* zu erwerben, den er kompetent sieben Jahre lang lenkte, bis Erfolge auf dem Schlachtfeld während Operation Spürhund dazu führten, dass Theodore Kurita Haderer das Kommando über eine Kompanie und einen brandneuen HTM-27T *Hatamoto-Chi* übertrug. Die folgenden Erfolge gegen Clan Geisterbär führten zu seiner Versetzung an die Grenze der Mark Draconis, wo seine Erfahrung bei den unerfahrenen Einheiten mehr als dringend benötigt wurde.

HTM-27T HATAMOTO-CHI

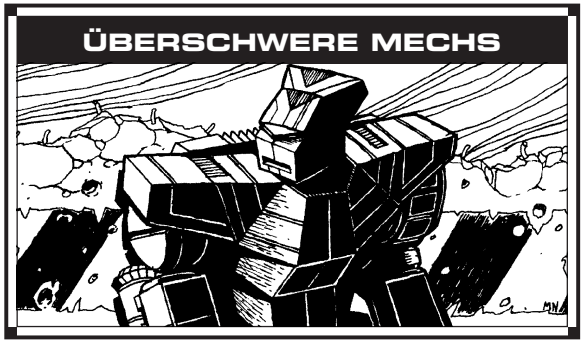
Typ: **Hatamoto-Chi**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 80
Kampfwert: 1.607

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	4
Reaktor:	320	22,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	18	8
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	247	15,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	34
Torso-Mitte (Rücken)		16
R/L Torso	17	25
R/L Torso (Rücken)		9
R/L Arm	13	26
R/L Bein	17	34

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
PPK	RA	3	7
PPK	LA	3	7
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
KSR-6	LT	2	3
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5



VTR-9K VICTOR



Masse: 80 Tonnen
Rumpf: Alshain Class 920 Endostahl
Reaktor: Pitban 320
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Lexington Ltd. Lifters
Sprungreichweite: 120 Meter
Panzerung: Durallex Heavy mit CASE
Bewaffnung:
1 Dragon's-Fire-Gaussgeschütz
2 Mittelschwere Victory-Heartbeat-Impulslaser
1 Telos-4 KSR-Lafette
Hersteller: Independence Weaponry, HildCo Interplanetary, Tao Mechworks
Hauptherstellungsort: Quentin (Independence), St. Ives (HildCo), Styk (Tao)
Kommunikationssystem: Sipher Security Plus
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Matabushi Sentinel

ÜBERSICHT

Es war klar dass der *Victor*, schon lange ein beliebter Mech in den AVS, eine hohe Priorität genoss, als es um die Aufrüstung mit Sternenbund-Technologie ging. Independence Weaponry war fast in der Prototypphase mit ihrem VTR-9D als Quentin während des Krieges von 3039 an Haus Kurita fiel. Der verbesserte *Victor* erhielt die neue Kennung VTR-9K und ging kurz nachdem die Clans in die Innere Sphäre eingefallen waren in die Massenproduktion.

Der Verlust ihres einzigen *Victor*-Werks trieb das Vereinigte Commonwealth an, den Wiederaufbau von Styks Tao Mechworks zu finanzieren, um den VTR-9D produzieren zu können, und sie kauften zusätzlich den Ausstoß des St-Ives-Pakts. Wenn auch die Bauteile, die diese Fabriken verwenden, von anderen Herstellern bezogen wurden, so ist das Endprodukt doch quasi identisch zum VTR-9K.

Nachdem St. Ives und die Styk-Gemeinschaft an die Konföderation Capella gefallen waren, wandten sich die Vereinigten Sonnen an die General-Motors/Blackwell-Fabrik auf New Valencia, um neue *Victors* zu produzieren.

EIGENSCHAFTEN

Der VTR-9K nutzt eine innere Struktur aus Endostahl, um genug Masse für ein aufgerüstetes Waffenarsenal frei zu machen. Die beiden mittelschweren Laser wurden durch Impulsmodelle ersetzt, und ein Gaussgeschütz ersetzt die mächtige Pontiac-Autokanone. CASE schützt nicht nur das KSR-Magazin, sondern auch den Reakor und das Gyroskop vor den katastrophalen Resultaten einer Explosion der Kondensatoren des Gaussgeschützes.

Die größte Stärke des *Victors* bleibt seine hervorragende Beweglichkeit, die von den mächtigen Sprungdüsen herrührt, die in Beinen und Torso eingebaut sind.

EINSATZ

Der *Victor*, der bei den Davion Guards immer beliebt war, dient häufig als Befehlsmech für Bataillone oder Regimenter. Nach Katherine Steiner-Davions Übernahme des Throns sowohl der Lyranischen Allianz als auch des Vereinigten Commonwealth stürzte das Design offiziell in der Gunst ab. Während des VerCom-Bürgerkriegs blieb der *Victor* allerdings ein Favorit unter den Allierten Truppen.

Wenn auch die Eroberung von Independence Weaponry einen wichtigen Sieg für das Kombinat darstellte, so waren doch die Krieger der VSDK nicht davon begeistert, ein Design zu steuern, das so eng mit dem verhassten Haus Davion assoziiert wird. Die Geisterregimenter und die Legion Wega erhielten den Großteil von Independences Ausstoß. Nach der Neugründung des Sternenbunds und der Niederlage des Clans Nebelparder begannen auch die Krieger des Kombinats das Design zu schätzen.

Der Sturz von St. Ives und Styk haben der Konföderation Capella zwei *Victor*-Produktionsstraßen eingebracht. Sie wurden modifiziert, um auch den neuen „Tarnkappen"-Victor für die SKC zu produzieren.

VARIANTEN

Haus Kurita hat ein Feld-Modifikations-Set eingeführt, um ihre VTR-9Ks als Teil eines K^3-Netzwerks verwenden zu können. Der VTR-9C entfernt einen Wärmetauscher und installiert dafür einen K^3-Diener.

Der auf New Valencia produzierte VTR-10D setzt auch auf eine Endostahl-Konstruktion. Er ist mit einer Ultra-AK/20 ausgerüstet, und das mit CASE geschützte Magazin hat ein einschüchterndes 30-Schuss-Magazin. Die KSR-4-Werfer wurden mit Blitz-Technologie aufgerüstet, und die Impulslaser wurden durch Extremreichweitenversionen ersetzt. Der 10D verfügt nur über 12 Wärmetauscher, doch handelt es sich dabei um Doppel-Wärmetauscher.

Die Konföderation Capella hat begonnen, auf St. Ives und Styk den VTR-10L zu produzieren. Das Design ist mit einem Wächter-Störsender und fünfzehneinhalb Tonnen Tarnkappenpanzerung ausgestattet, und stellt so auf lange Entfernung ein schwer fassbares Ziel für seine Gegner dar. Er behält das Gaussgeschütz, ergänzt es aber um eine zusätzliche Tonne Munition. Das KSR-System wird auf eine KSR-6-Lafette aufgerüstet, und in der Mittellinie wurde ein zusätzlicher mittelschwerer Laser eingebaut. Wie die Armlaser handelt es sich hierbei um ein ER-Modell.

Der VTR-11D, dessen Produktion während des Bürgerkriegs auf New Valencia hastig aufgenommen wurde, verwendet einen leichten Reaktor und ersetzt das Gaussgeschütz durch eine Multi-AK/5 und drei Tonnen Munition. Der KSR-Werfer wird auf ein Blitz-System aufgerüstet, und zwei schwere ER-Laser ersetzen die Impulslaser. Zusätzliche zwei Tonnen Panzerung beschützen die Arme und Beine, und ein im Kopf montierter K^3-Diener gestattet es dem 11D, als Teil eines Netwerks zu operieren. Fünfzehn Doppel-Wärmetauscher wurden montiert, und die gesamte Munition ist in einem CASE-Magazin im rechten Torso gelagert.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Kapitän Slater Donel: Donel, ein Mitglied des Beta-Regiments der 12. Vegan Rangers, machte sich während der Capella-Invasion der Mark Sarna einen Namen als hervorragender *Victor*-Pilot, und später erneut während des VerCom-Bürgerkriegs.

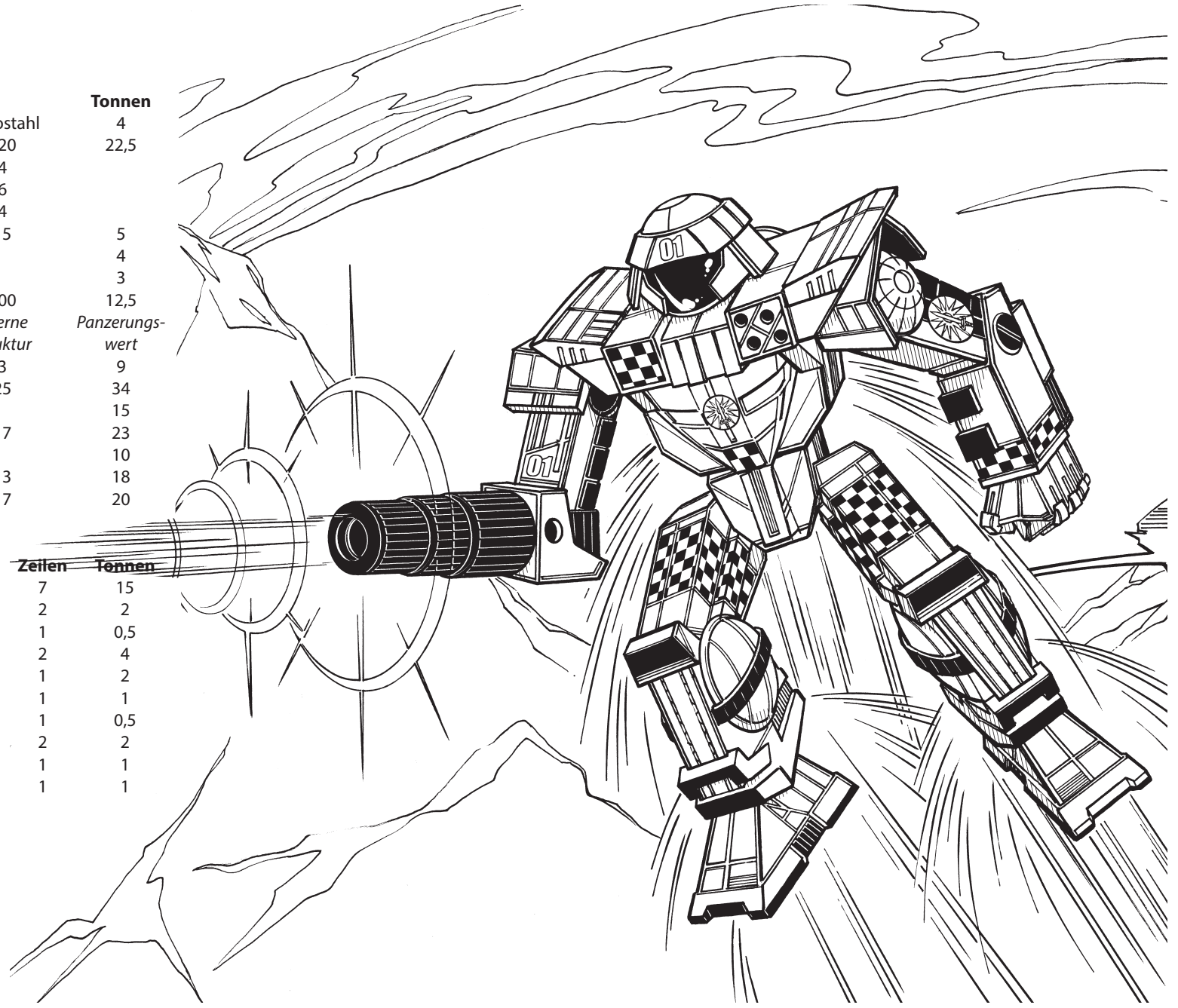
Er wurde im Jahre 3068 nach New Avalon versetzt, um die Truppen von Blakes Wort zu vertreiben, und Donels Fertigkeit im Stadtkampf war ein wichtiger Faktor für den Sieg der Rangers. Ihr Triumph war aber nur von kurzer Dauer, denn schon bald kehrten die Blakisten in größerer Zahl zurück. Kapitän Donel und seine Kompanie jagen noch immer die Eindringlinge durch die verwüsteten Straßen dessen, was einst die Haupstadt der Vereinigten Sonnen war.

VTR-9K VICTOR

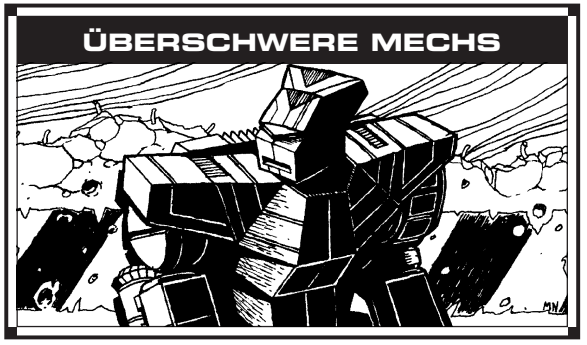
Typ: **Victor**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 80
Kampfwert: 1.717

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	4
Reaktor:	320	22,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	15	5
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	200	12,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	34
Torso-Mitte (Rücken)		15
R/L Torso	17	23
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	13	18
R/L Bein	17	20

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Gaussgeschütz	RA	7	15
Munition (Gauss) 16	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5
2 Mittelschwere Impulslaser	LA	2	4
KSR-4	LT	1	2
Munition (KSR-4) 25	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
Sprungdüsen	TM	2	2
Sprungdüse	RB	1	1
Sprungdüse	LB	1	1



ZEU-9S ZEUS



Masse: 80 Tonnen
Rumpf: Chariot Type III
Reaktor: Pitban 320
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Glasgow Limited Primo Ferrofibritpanzerung mit CASE
Bewaffnung:
1 Defiance 1001-ER-PPK
1 Schwerer Cyclops-XII-Extremreichweitenlaser
2 Mittelschwere Defiance-P3M-Impulslaser
1 Coventry Starfire-LSR-15-Lafette
Hersteller: Defiance Industries
Hauptherstellungsort: Hesperus II
Kommunikationssystem: TharHes Calliope ZE-2
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Ares-7

ÜBERSICHT

Der *Zeus*, ein Symbol der Lyranischen militärischen Stärke und industriellen Macht, war der Stolz des Lyranischen Militärs, seit er im Jahre 2787, beim Beginn des Ersten Nachfolgekriegs, das erste Mal von den Fertigungsstraßen auf Hesperus geschritten ist. [Anmerkung des Herausgebers: Bisherige Publikationen haben das Jahr irrtümlicherweise und unerklärlicherweise als 2411 angegeben, was noch vor der Veröffentlichung des ersten BattleMechs überhaupt, des Mackie, liegt.] Seit fast dreihundert Jahren füllt der *Zeus* die Ränge der Lyranischen Streitkräfte, und seine Größe und sein Vermächtnis machen ihn bei Offizieren und Adeligen der Lyranischen Allianz auch heute noch beliebt.

EIGENSCHAFTEN

Der *Zeus*, mit seiner guten Landgeschwindigkeit für einen überschweren Mech, seiner robusten Panzerung und seiner vielseitigen Bewaffnung, ist hervorragend als Kämpfer geeignet. Das Modell 9S, das im Jahre 3048 veröffentlicht wurde, wies große Mengen geborgener LosTech auf: Ferrofibritpanzerung, CASE, Impulslaser, eine ER-PPK und ein schwerer ER-Laser, sowie Doppel-Wärmetauscher. Technisch gesehen waren diese Innovationen nur Upgrades der bestehenden Ausrüstung des alten ZEU-6S, doch erhöhten sie die Tödlichkeit und Belastbarkeit des *Zeus* im Kampf drastisch.

EINSATZ

Als Lyranischer Signatur-Mech war der *Zeus* vom VerCom-Militär dazu vorgesehen, in alle Regionen des vereinigten Steiner-Davion-Reichs versandt zu werden, um die symbolische Bedeutung der Allianz zu stärken. Viele *Zeus*-Exemplare wurden so verteilt, doch sorgte der Stolz der Davions dafür, dass viele der Steiner-Maschinen in den hinteren Schlachtreihen landeten oder sogar an angestellte Söldner exportiert wurden. Als der Krieg zwischen den beiden Hälften des zerrissenen Vereinigten Commonwealth ausbrach, waren die meisten Lyranischen Zeus-Mechs in den Formationen der Vereinigten Sonnen wenig mehr als Kuriositäten.

VARIANTEN

Der originale ZEU-6S, der Standardpanzerung, Einfach-Wärmetauscher, Standardlaser und eine Defiance-AK/5 im rechten Arm verwendete, wurde bald nach der Vorstellung des verbesserten Modells 9S nicht mehr hergestellt. Zur selben Zeit wurde auch das Modell 6T eingestellt, das die Autokanone durch eine Parti-Kill-PPK ersetzt hatte. Ironischerweise war der 6T ursprünglich als das Basismodell für den Zeus konzipiert worden, wurde aber im Ersten Nachfolgekriege aus dem Einsatz genommen, weil es technische Schwierigkeiten mit der PPK-Aufhängung gab. Die Lösung dieser Probleme am Ende des Dritten Nachfolgekriegs machte es dem 6T möglich, den Dienst wieder auzfunehmen. Er wurde somit auch zur Basis des 9S, der später beide Nachfolgekriegs-Varianten ersetzen würde.

Im Jahre 3062, unmittelbar vor dem VerCom-Bürgerkrieg, stellten die LAS den ZEU-9T als erstes Modell der Designklasse vor, das einen leichten Fusionsreaktor verwendete. Die Gewichtsersparnis erlaubten es den Defiance-Technikern, die Konstruktion um einen zusätzlichen mittelschweren ER-Laser zu ergänzen, die LSR-15-Lafette mit einem Artemis-Feuerleitsystem aufzurüsten, die Munition des Raketenwerfers zu verdoppeln und sogar die allgemeine Panzerung des Mechs zu verbessern, was die Maschine weit tödlicher machte als zuvor. Die Kämpfe um Hesperus II verlangsamten den Einsatz dieser Variante im Bürgerkriegs, und selbiges gilt für den Ausbruch des Heiligen Kriegs von Blakes Wort.

Als Blakes Wort im Jahre 3070 die Defiance-Fabriken einnahm, war Berichten zufolge ein experimentelles neues Modell auf dem Weg, das jüngst entwickelte Technologie verwenden sollte. Sechs Monate nach der Eroberung des Komplexes tauchte laut Berichten des örtlichen Widerstands der experimentelle *Zeus* – vom Wort ZEU-10WB genannt – auf dem Schlachtfeld auf. Er verwendet eine schwere PPK in jedem Arm, unterstützt von vier mittelschweren ER-Lasern, einen schweren ER-Laser, ein extraleichtes Gyroskop und volle vierzehn Tonnen Ferrofibritpanzerung. Diese eindrucksvolle neue Variante scheint allerdings mit dieser Bewaffnung deutliche Hitzeprobleme zu haben, was darauf schließen lässt, dass die Wärmetauscher nicht mit dem Rest des Systems überholt wurden.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Kapitänin Stacy Church, Wolf's Dragoons: Stacy Church befehligt die erste Einheit der Wolf's Dragoons, die Arc-Royal verließ, seit Blakes Wort die Dragoons zusammen mit dem Rest von Outreach im Dezember 3067 fast vollständig ausgelöscht hat. Kapitänin Church, eine altgediente Dragoon, wurde im Jahre 3069 ausgewählt, eine unabhänige Kompanie anzuführen, nachdem sie Outreach überlebt hatte. Stacy, eine ehemalige Trinärstern-Kommandeurin im Wolfsspinnen-Bataillon, leitete die wieder aufgebaute Kompanie der Schwarzen Witwen. Nach der Schlacht auf Outreach und ihrer Rückkehr auf den Planeten, um den Kampf zwei Jahre später wieder aufzunehmen, hasst sie Blakes Wort mit einer Leidenschaft, mit der sich nur wenige messen können.

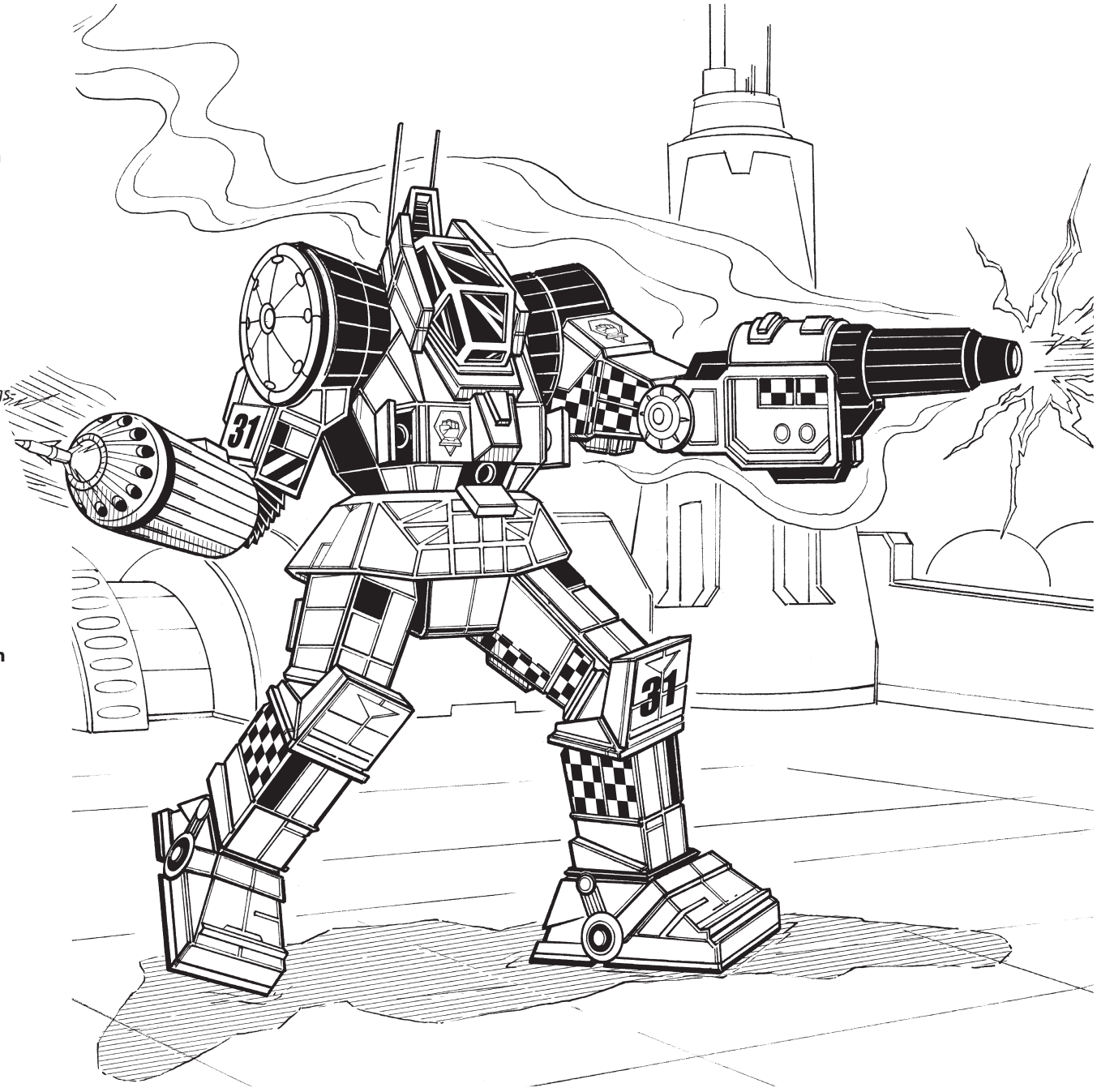
Stacys *Zeus*, ein Prototyp-Modell des *Zeus*-X, ist in der Inneren Sphäre einzigartig. Der *Zeus* ist ein ehemaliges Testmodell und wurde den Dragoons von den Kell Hounds übergeben, als die Dragoons auf Arc-Royal eintrafen. Stacy modifizierte ihn noch weiter und integrierte einige experimentelle Technologien, darunter ein Blue-Shield-Partikelfelddämpfer und das Aktivator-Verbesserungssystem; letzeres soll ein letztes Stück Blackwell-Technologie sein. Der mächtige und auffällige *Zeus*-X wird langsam ebenso markant wie Natasha Kerenskys alter schwarzer *Warhammer*.

ZEU-9S ZEUS

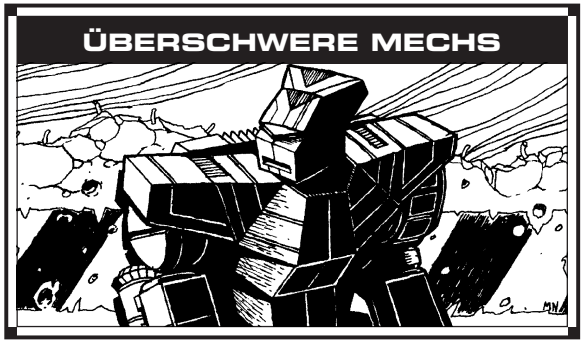
Typ: **Zeus**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 80
Kampfwert: 1.639

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		8
Reaktor:	320	22,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	17 [34]	7
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	197	11
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	26
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	17	25
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	13	22
R/L Bein	17	24

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
ER-PPK	LA	3	7
Schwerer ER-Laser	LT	2	5
LSR-15	RA	3	7
Munition (LSR-15) 8	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Mittelschwerer Impulslaser	TM	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	LT (R)	1	2



CRK-5003-2 KATANA (CROCKETT)



Masse: 85 Tonnen
Rumpf: Geometric 530 Hard Core
Reaktor: Strand 255
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Geotec 300
Sprungreichweite: 90 Meter
Panzerung: CarboStrand 30 Weight AS
Bewaffnung:
2 Schwere Magna-Mk-III-Laser
2 Holly-6 KSR-Werfer
1 Blankenburg LB-10-X-Autokanone
2 Leichte Dodd-Laser
Hersteller: Blankenburg Technologies
Hauptherstellungsort: Soul, Terra
Kommunikationssystem: GRPNTR Groundpainter 5
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Scope 30 RNDST

ÜBERSICHT

Der *Katana*, eines der wenigen Designs der Inneren Sphäre mit zwei unterschiedlichen Namen, ist kaum anders als sein Vorgänger, der *Crockett*. Tatsächlich sehen beide Mechs identisch aus. Der Grund für die doppelte Namensgebung liegt in den politischen und militärischen Veränderungen begründet, die sich in den 3030ern im Kombinat zutrugen, und nicht in tatsächlichen Designunterschieden.

Der *Crockett*, ursprünglich (wie der *Chameleon*) als überschwerer Trainingsmech entwickelt, stellte sich als noch bessere Kriegsmaschine heraus. Weil das Design Panzerungsschutz gegen Sprungdüsen und zusätzliche Wärmetauscher eintauschte, blieb er kühler und war beweglicher als andere überschwere Mechs. Der *Crockett* verschwand während der Nachfolgekriege, und die übrigen Maschinen wurden heimlich von ComStar gehortet.

Im den 3030ern wandte sich Primus Myndo Waterly ans Kombinat und bot Material an, dass die VSDK dringend brauchte, und zwar kostenlos, vorausgesetzt dass der damalige Kanrei Theodore Kurita die Freie Republik Rasalhaag bei der Gründung unterstützen und sie anerkennen würde. Zwar ist bekannt, dass die VSDK von ComStar viele abgerüstete Sternenbund-BattleMechs erhielt, doch wurde erst vor kurzer Zeit entdeckt, dass die Verhandlungen mehr umfassten, als bisher gedacht wurde. Vor der Zerstörung der Orestes-Bibliothek entdeckten die Archivisten der VSDK mehrere Dokumente, die belegen, dass Primus Waterly als Geste des guten Willens das gesamte Blankenburg-Waffenlager auf Soul an das Kombinat übergab, darunter auch einige Sternenbund-*Crocketts*. Der Kanrei übergab das Lager an Independence Weaponry, doch um den Anschein zu wahren unter dem Namen Blankenburg. Die Techniker nahmen, nach monatelangem Studium, leichte Modifikationen an den neu entdeckten *Crocketts* vor, und nannten den „neuen" Mech *Katana*. Es wird spekuliert, dass der Kanrei seiner Zeit den Namenswechsel erzwungen hat, um eine genauere Untersuchung der plötzlichen Wiederaufrüstung des Kombinats zu verhindern.

Der Nachbau der Sternenbund-Waffen der Soul-Einrichtung erlaubte es IW, einen nahen Fabrikkomplex zu errichten, um fortschrittliche Autokanonen und Laserwaffen zu produzieren, die dann an andere Waffenhersteller des Kombinats verkauft werden konnten. IW betrieb diese Fabrik im wachsamen Blick der ISA, was sicherstellen sollte, dass diese neuen Waffen auch im Kombinat blieben.

Independence gab den Soul-Komplex am Ende ihrer „Pacht" im Jahre 3064 an Blankenburg Technologies zurück. Blankenburg war von den neuen Independence-*Katana*-K³-Varianten sehr beeindruckt und warb das gesamte Independence-*Katana*-Team an, mit voller Erlaubnis von IW – und einem Abkommen zum Technologieaustausch.

EIGENSCHAFTEN

Der *Katana*, der als Trainingsmech überqualifiziert war, ist ein sehr erfolgreicher „leichter" überschwerer Mech. Das Design ersetzte in vielen regulären Einheiten und Distrikttruppen den *Charger*, sehr zur Freude der Piloten. Und als K³-Computernetzwerke bewilligt wurden, entwarf IW schnell zwei neue *Katana*-Varianten, um die neue Technologie auszunutzen.

EINSATZ

Der *Katana*, ein Standbein der schwereren mobilen Fronteinheiten der VSDK, wird normalerweise als Befehlseinheit eines K³-Netzwerks eingesetzt. Das erlaubt es den flexibleren Omni-Einheiten ihren Modulraum für Waffen zu verwenden, weil sie keine klobige K³-Mastereinheit einnbauen müssen.

VARIANTEN

Die zwei K³-Varianten, die in den späten 3050ern veröffentlicht wurden, entfernen einige Laser und KSR-Systeme, um Platz für entweder einen K³-Diener oder ein K³-Mastersytem zu schaffen.

Im Jahre 3071 integrierte Blankenburg ein Hochleistungs-Gyroskop und verbesserte Sprungdüsen in das Modell CRK-5003-C, das auch einen K³-Diener beinhaltete. Das neurere Modell CRK-5003-CJ erhöhte die Sprungreichweite auf 150 Meter und ersetzte die Laser durch neu entwickelte leichte PPKs und fügte zwei mittelschwere ER-Laser hinzu. Um die größere Hitze zu bewältigen, wurden die Kühlsysteme auf Doppel-Wärmetauscher aufgerüstet. Bisher haben nur die Galedon Rangers diese neuen Varianten erhalten.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Chu-i Takiro Hutchison: Hutchison, ein durchschnittlicher MechKrieger, ist nicht für seine Abschussbillanz, sein mittelmäßiges Gespür für Taktik oder auch seine eifrige Loyalität gegenüber dem Drachen und seinen befehlshabenden Offizieren bekannt. Tatsächlich war es sein Ungehorsam gegenüber Tai-sa Li Sak To, der 3068 die Leben mehrere Otomo auf Luthien rettete. Da er erkannte, dass die Entscheidungen seines Kommandeurs falsch waren, manövrierte Hutchison seinen *Katana* vor Tos *Akuma* und verhinderte so, dass der Zweite Kommandant des Schwerts des Lichts mehrere Mitglieder der Eliteeinheit exekutierte. Weil er einen derart kaltblütigen Mord nicht erlauben konnte, kämpfte er ein brutales Duell gegen seinen Kommandeur, was das Schwert des Lichts poralisierte und den gefangenen Otomo genug Zeit verschaffte, um zu ihren BattleMechs zu flüchten. Obwohl viele von ihnen wieder gefangen genommen wurden, darunter Chu-sa Franklin Sakamoto, konnten die Otomo den Alarm auslösen und den Ersten Genyosha über den geplanten Putsch informieren.

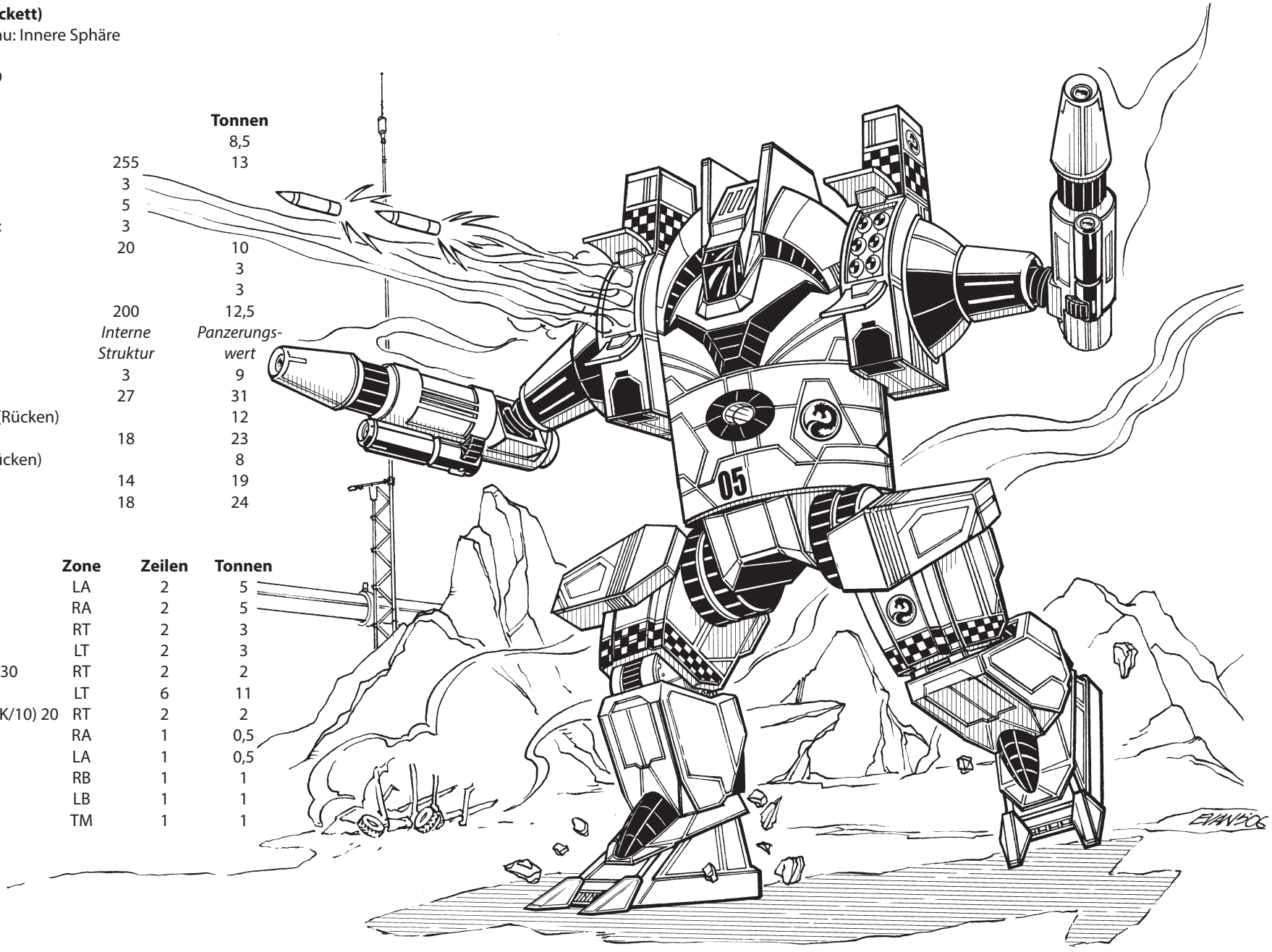
Die Mitglieder von Hutchisons Lanze tragen alle kleine Panzerungsbruchstücke von Hutchisons *Katana* bei sich, um sich an ihre Pflicht gegenüber dem Drachen zu erinnern.

CRK-5003-2 KATANA (CROCKETT)

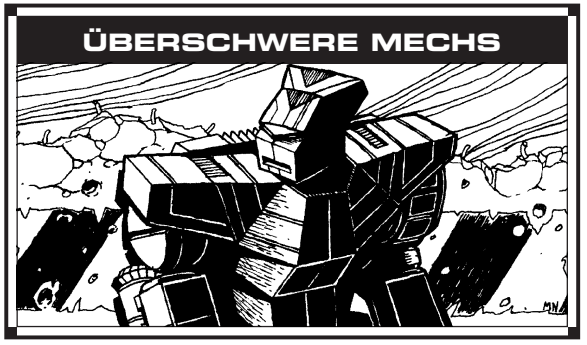
Typ: **Katana (Crockett)**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 85
Kampfwert: 1.629

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		8,5
Reaktor:	255	13
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Springen:	3	
Wärmetauscher:	20	10
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	200	12,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	27	31
Torso-Mitte (Rücken)		12
R/L Torso	18	23
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	14	19
R/L Bein	18	24

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer Laser	LA	2	5
Schwerer Laser	RA	2	5
KSR-6	RT	2	3
KSR-6	LT	2	3
Munition (KSR-6) 30	RT	2	2
LB/X-AK/10	LT	6	11
Munition (LB/X-AK/10) 20	RT	2	2
Leichter Laser	RA	1	0,5
Leichter Laser	LA	1	0,5
Sprungdüse	RB	1	1
Sprungdüse	LB	1	1
Sprungdüse	TM	1	1



SHG-2F SHOGUN



Masse: 85 Tonnen
Rumpf: Kitushi Shogun
Reaktor: Strand 255
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Anderson Propulsion 21
Sprungreichweite: 90 Meter
Panzerung: Riese-350
Bewaffnung:
1 Magna Firestar-Extremreichweiten-Partikelprojektorkanone
2 Thunderstroke KSR-6-Lafetten
2 Coventry Star-Fire-LSR-Raketensystem
Hersteller: Mitchell Vehicles
Hauptherstellungsort: Graham IV (zerstört im Ersten Nachfolgekrieg)
Kommunikationssystem: HartfordCo COM 4000
Ortungs-/Zielerfassungssystem: HartfordCo XKZ 1

ÜBERSICHT

Der *Shogun*, der selbst während seiner Glanzzeit während der Vereinigungskriegs selten war, war nach Kerenskys Exodus für das Militär der Liga Freier Welten verloren. Als die Wolf's Dragoons zu Beginn des 31. Jahrhunderts in der Inneren Sphäre eintrafen, waren die Mitglieder der Liga schockiert, dass die geheimnisvollen Söldner mehrere der seltenen überschweren Mechs in ihrem Zeta-Bataillon mit sich führten. Wo sie ein so altes Design gefunden hatten, blieb ein streng gehütetes Geheimnis der Dragoons.

Weil die einzige Fabrik auf Graham IV, die das Design prouzieren konnte, in den Anfängen des Ersten Nachfolgekriegs zerstört wurde, waren keine Ersatzteile mehr für den maßgefertigten Kitushi-Rumpf verfügbar. Verhandlungen, die Blackwell für die Dragoons mit der Regierung von Graham IV führte, führten zu wiederholten Fehlschlägen, was das Aussterben des Designs fast garantierte. In den späten 3050ern schätzten verlässliche Spionageberichte die Anzahl der noch operierenden *Shoguns* – alle Varianten, auch die seltene Clan-Modifikation – auf nur sechs Stück.

Obwohl er ein brauchbarer BattleMech ist, einer der ersten überschweren Mechs des Sternenbunds mit einem verlässlichen Sprungdüsensystem, ist der *Shogun* vom modernen Schlachtfeld verschwunden. Die Dragoon-Überlebenden, die von exilierten Wolfs-Streitkräften im Jahre 3068 aus dem System gerettet wurden, schafften es, einen Teil des technologischen Know-Hows der Dragoons zu erlangen, aber nicht Bau- und Designspezifikationen dieses speziellen Mechs. Da ein guter Teil von Outreach nur noch aus radioaktiven Ruinen besteht, ist fraglich, ob es noch mehr als zwei funktionierende Modelle gibt, die sich beide im Besitz der Wannamaker's Widowmakers befinden.

EIGENSCHAFTEN

Der *Shogun*, häufig von den furchtlosen Kriegern des Zeta-Bataillons der Wolf's Dragoons eingesetzt, war ein effektiver überschwerer Stadtkampf-Mech. Stark gepanzerte Beine und Hüften gaben dem Mech ein solides Gewicht, das viele Dragoon-Piloten zu ihrem Vorteil nutzten, indem sie das gefürchtete Todessprung-Manöver einsetzten.

Shoguns, die sowohl mit Langstrecken- als auch mit Kurzstreckenraketen bewaffnet sind, koordinieren sich oft mit Infanterieeinheiten, um sich durch Stadtkampfzonen zu bewegen. Die Dragoon-Infanterie gab häufig den weiter entfernten *Shoguns* Feuerbefehle, um einen Höllensturm aus Raketen auf unvorbereitete gegnerische Einheiten herabregnen zu lassen. Während der Verwirrung der Nachwehen des Angriffs benutzte dann der *Shogun* seine große Beweglichkeit, um in den Nahkampf zu springen und ihre Gegner zu bearbeiten, ehe sie wieder die Kontrolle über ihre Maschinen erlangen konnten. Zwar waren diese Taktiken praktikabel – und für die Gegner unglaublich demoralisierend – doch erlitten die *Shogun*-Piloten in solchen Gefechten oft schwere Beschädigungen. Da Ersatzteile selten waren, forderte der Schaden letztlich seinen Tribut. Nach der brutalen Niederlage auf Misery wurden *Shoguns* selbst unter den wieder aufgebauten Dragoons eine Seltenheit, und wurden für statischere Kampf- und Artillerielanzen reserviert.

EINSATZ

Während der Jahre vor den Clans fand man die *Shoguns* fast ausschließlich im Zeta-Bataillon der Dragoons. Die wenigen *Shoguns*, die außerhalb der berühmten Söldnereinheit existierten, waren entweder stark abgekämpftes Bergungsgut oder extrem seltene Erbstücke aus der Liga Freier Welten.

Heute weiß man von keinen *Shoguns* in einem der stehenden Heere, abgesehen von den beiden, die aus den Überresten der Versorgungslager der Dragoons geborgen werden konnten. Sie sollen in schlechtem Zustand sein und gerade von den Widowmakers dekontaminiert werden.

VARIANTEN

Das originale Sternenbund-Design mit der Kennung SHG-2E verwendete dieselbe Bewaffnung wie der verbreitetere 2F, doch mit einem Standard-Hellstar-PPK-System. Beide Versionen waren während des Dritten und Vierten Nachfolgekrieges im häufigen Einsatz bei den Dragoons, doch die genauen Spezifikationen der Magna Firestar-ER-Version waren für Jahrzehnte ein streng gehütetes Geheimnis der Dragoons.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Demipräzentorin Trisha Ryoko: Präzentorin Ryoko, Oberhaupt der Bergungsoperation auf Outreach, ist die Verbindungsfrau zwischen Blakes Wort und Wannamaker's Widowmakers. Berichte von Outeach deuten an, dass es Ryoko war, der es irgendwie gelungen ist, die Reservebunker der Dragoons auf Reamus ausfindig zu machen. Derselbe Bericht besagt zudem, dass Ryoko einen der beiden dort gefundenen *Shoguns* für sich beantsprucht hat und ihn während der Reinigungsaktion modifiziert hat. Laut dem Bericht unseres Agenten wurde dieser *Shogun* mit einer Kurzlauf-PPK und zwei LB-5-X-Autokanonen ausgestattet, die die beschädige PPK und die LSR-Lafetten ersetzen. Es ist nicht bekannt, ob sie den Mech für sich selbst verwenden oder nach Terra schicken will, um ihn für die Massenproduktion auszuwerten.

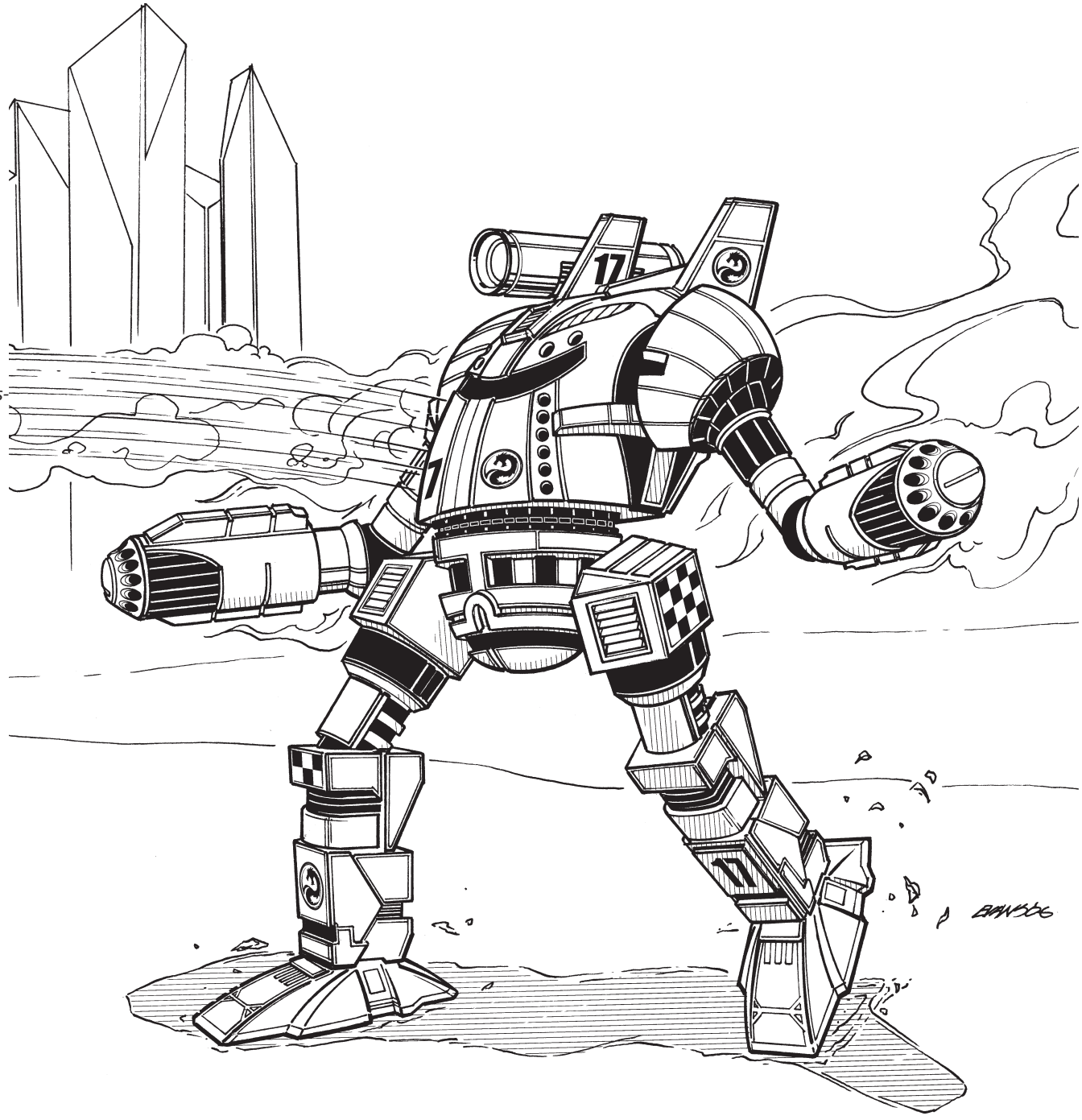
Das SBVK hat Präzentorin Ryoko für „Gesucht" erklärt, weil davon ausgegangen wird, dass es sich um dieselbe Trisha Ryoko handlt, die früher zur Söldnerbande der Tiger Sharks gehörte. Verlässliche Wolfnet-Informationen haben Ryoko als eine der Hauptplanerinnen des Heimatgarde-Bombardements identifiziert, doch haben sie im besten Fall Indizienbeweise.

SHG-2F SHOGUN

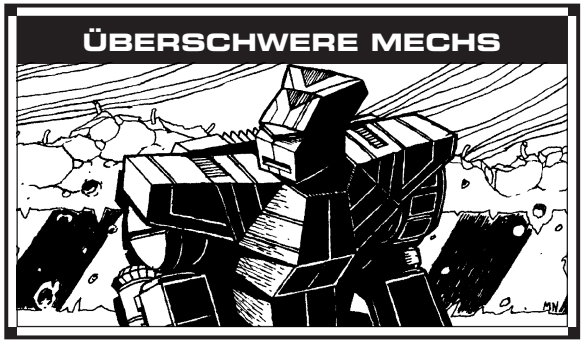
Typ: **Shogun**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 85
Kampfwert: 1.804

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		8,5
Reaktor:	255	13
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Springen:	3	
Wärmetauscher:	17	7
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	248	15,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
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	22
R/L Bein	18	36

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
KSR-6	LT	2	3
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
LSR-15	RA	3	7
Munition (LSR-15) 8	RT	1	1
LSR-15	LA	3	7
Munition (LSR-15) 8	LT	1	1
ER-PPK	RT	3	7
Sprungdüse	LB	1	1
Sprungdüse	RB	1	1
Sprungdüse	TM	1	1



STK-5M STALKER



Masse: 85 Tonnen
Rumpf: Irian Chassis Class 30
Reaktor: Strand 255
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Riese-456
Bewaffnung:
1 Schwerer Diverse-Optics-Sunbeam-Extremreichweiten-Laser
2 Irian Weapons Works LSR-10-Raketenlaffete
2 Irian Weapons Works KSR-6-Raketenlaffete
1 Octagon Missile-Magnet-NARC-Boje
4 Mittelschwere Magna-Mk-II-Laser
Hersteller: Irian BattleMechs Unlimited
Hauptherstellungsort: Shiro III
Kommunikationssystem: Irian E.A.R.
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Wasat Aggressor

ÜBERSICHT

Der *Stalker* ist seit fast fünfhundert Jahren in Produktion. Durch diese lange und farbenfrohe Geschichte ist er vielleicht der häufigste überschwere Mech, der heute in den Armeen der Nachfolgerstaaten dient. Es war somit kaum überraschend, als Irian BattleMechs Unlimited im Jahre 3040 begann, seine Fertigungsanlagen aufzurüsten.

EIGENSCHAFTEN

Wie der Standard-*Stalker*, der lange die Schlachtfelder der Nachfolgekriege dominiert hatte, ist die neue Version von Haus Marik um eine geschichtete Offensive aufgebaut und verwendet ein Arsenal, das dazu in der Lage ist, Gegner in allen Entfernungen anzugreifen. Er verwendet auch Doppel-Wärmetauscher, die zwar nicht die ganze Überschusshitze des Mechs verarbeiten können, wenn der Pilot alle Waffensysteme abfeuert, doch dennoch für eine leichter zu bewältigende Hitzekurve sorgen.

Doppelte LSR- und KSR-Lafetten, unterstützt von zwei doppelten mittelschweren Laser-Aufhängungen, machen immer noch die Hauptbewaffnung des *Stalkers* aus. Anstelle der beiden schweren Standard-Laser verwendet die Marik-Version allerdings eine einzelne schwere ER-Version und nutzt die durch den zweiten Laser eingesparte Masse, um eine NARC-Raketenboje mit zwei Tonnen Munition zu installieren.

Irians Techniker stärkten den Mech um eine Tonne Panzerung, doch selbst das stellte sich unglücklicherweise während der Clan-Invasion als nicht ausreichend heraus. Da sie auf ein CASE verzichtet hatten, weil sie den Nutzen zusätzlicher Panzerung als höher eingeschätz hatten, konnten sie die Probleme, die den *Stalker* seit der Konzeption heimsuchten, nicht beheben. Während seiner Feuertaufe an der Clanfront wurden Dutzende von *Stalkers* und ihre Piloten von kaskadierenden Munitionsexplosionen, ausgelöst von kritischer Hitze und durschlagenden Waffenangriffen, geradezu verdampft.

EINSATZ

Alle großen Heere in der Inneren Sphäre und Peripherie setzen den *Stalker* im großem Umfang in ihren schweren und überschweren Mechformationen ein, doch verfügen die Liga Freier Welten und die beiden Nationen des früheren Vereinigten Commonwealth über die größte Zahl der aufgerüsteten Versionen. Der *Stalker* nahm an fast jeder wichtigen Schlacht teil, die diese Nationen seit seiner Wiedereinführung geschlagen haben, von der Clan-Invasion bis hin zur anhaltenden Schlacht um New Avalon.

VARIANTEN

Das Vereinigte Commonwealth stellte seine erste Modifikation des *Stalkers* gegen Ende der Clan-Invasion vor. Sie hatten einen XL-Reaktor installiert, um Platz für Impulsversionen der schweren Laser zu schaffen, ein Raketenabwehrsystem einzubauen und Munitionsmagazine im Torso mit CASE zu schützen. Die nächsten Varianten wurden erst zehn Jahre später veröffentlicht, und sie waren jeweils das Produkt einer der beiden VerCom-Nationen. Die Davion-Variante verzichtet auf die LSR-Lafetten, ersetzt die KSR-Werfer durch Blitz-Versionen, und verknüpft ein Arsenal aus ER-PPKs und Lasern mit einem fortschrittlichen Feuerleitcomputer. Die Steiner-Variante installiert stattdessen einen leichten Fusionsreaktor und trägt ein schweres Gaussgeschütz sowie zwei ER-Partikelprojektorkanonen und ER- und Impulslaser.

Die letzte Variante ist Irians Versuch, die Schwächen des 5M zu beheben. Sie verzichtet komplett auf die KSR-Lafetten, rüstet die LSR-15er-Lafetten mit integriertem Artemis-Feuerleitsystem auf, und verwendet anstelle der Laser ER-Versionen, wobei ein fünfter mittelschwerer Laser installiert wird. Die wichtigste Änderung ist der Schutz des LSR-Magazins durch ein CASE, was einen *Stalker* mit wirklicher Überlebenschance ergibt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Kapitän Horace „Wandering Eye" Schulpius: Kapitän Schulpius war der Komtur der 1. Freie-Welten-Garde während der Invasion auf Saiph im Jahre 3057. Während der ersten Landung durchschlug ein Glückstreffer der LB-X-Autokanone eines verteidigenden VerCom-*Centurion* die Munitionsbucht im Torso und brachte sie zur Explosion. Er wurde sauber aus dem dem Untergang geweihten Mech geschleudert, aber nicht bevor er einen Neuralschock erlitt, der ihn für immer verändern sollte. Der einst reservierte und kalkulierende Offizier schafft es heute außerhalb des Schlachtfelds kaum mehr – manche sagen überhaupt nicht – seinen Wahnsinn unter Kontrolle zu halten, doch wenn er hinter der Steuerung seines neuen *Stalkers* sitzt, verliert er jede Kontrolle. Er stürzt sich kopfüber ins Gefecht, ohne auf seine Sicherheit zu achten. Wenn er es auch irgendwie geschafft hat, jede Schlacht seit seinem Unfall unverletzt zu überstehen – darunter Schlachten während Operation Bulldogge und den Großen Widerspruchstest auf Strana Mechty – so hält ihn Oberst Dana Briggs in ihrer Befehlslanze an der kurzen Leine und lässt ihn nur los, wenn die Zeit gekommen ist.

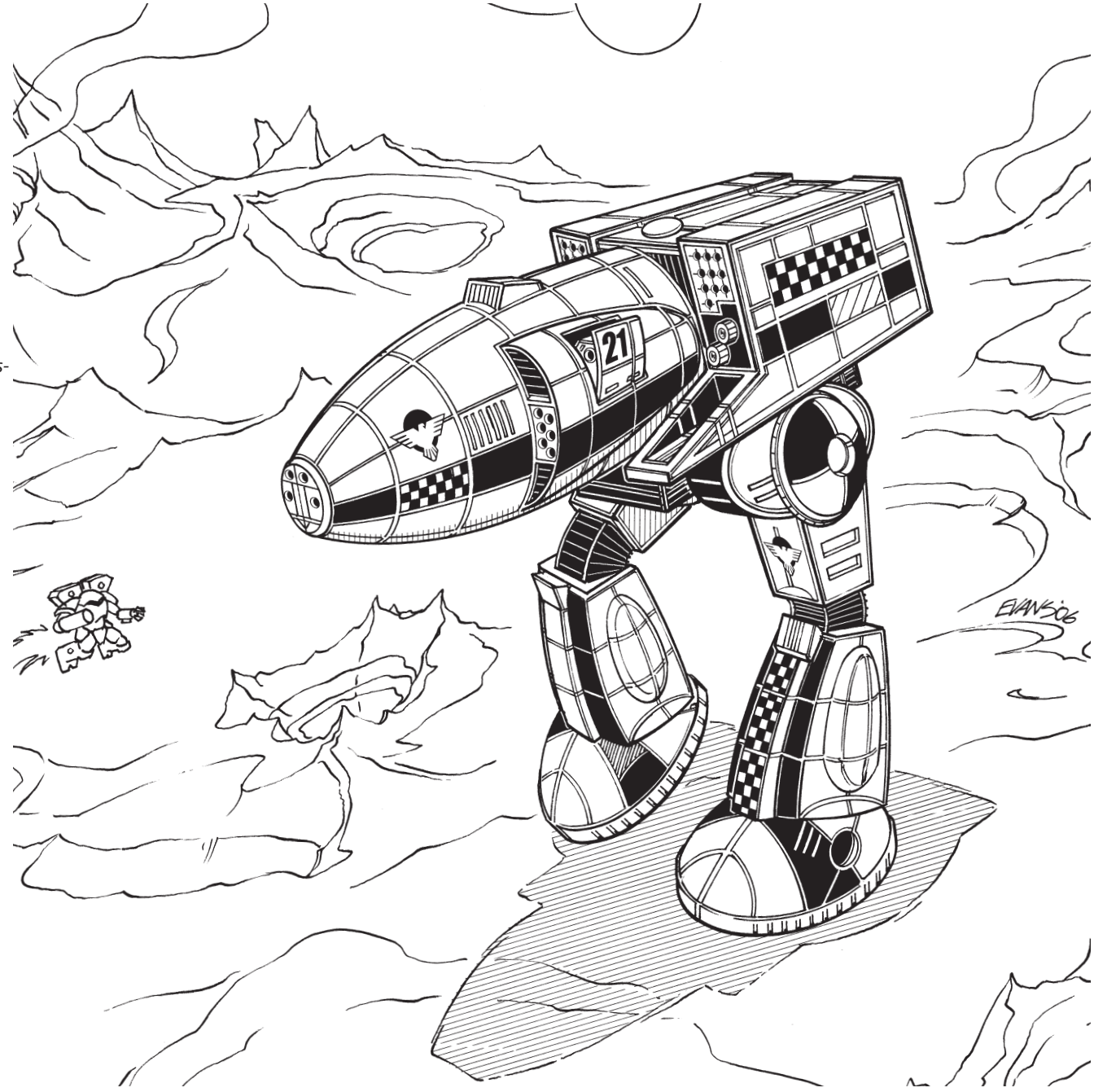
Matsuoka Renya: MechKrieger Matsuoka war einer der wenigen Ronin, der Theodore Kuritas Durchgreifen gegen die Traditionalisten überlebt hat, die sich im Jahre 3034 mit Marcus Kurita verbündet hatten. Er entkam mit seinem *Stalker* in die Peripherie, und zog von Welt zu Welt. Er bot seine Dienste jedem an, der ihn bezahlen konnte, besonders jenen, die Theodore Kurita feindlich gesonnen waren. Die ISA verfolgte seine Bewegungen im Jahre 3049 in die Mark Sarna, wo er verschwand. Viele glauben, dass er schon lange tot ist, doch andere behaupten, ihn als Führer von Versammlung der Gesellschaft des Schwarzen Drachen gesehen zu haben, manche davon sogar auf Luthien selbst.

STK-5M STALKER

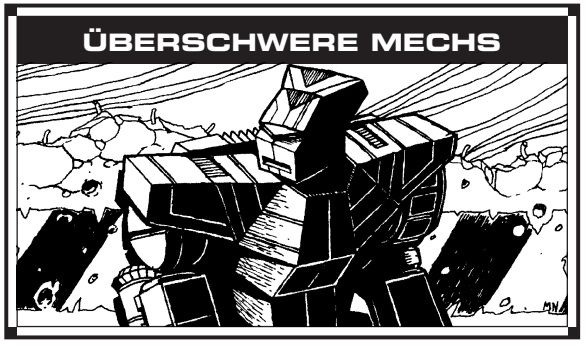
Typ: **Stalker**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 85
Kampfwert: 1.655

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		8,5
Reaktor:	255	13
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	17 [34]	7
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	232	14,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	27	36
Torso-Mitte (Rücken)		11
R/L Torso	18	27
R/L Torso (Rücken)		9
R/L Arm	14	25
R/L Bein	18	27

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LSR-10	RA	2	5
Munition (LSR-10) 24	RA	2	2
2 Mittelschwere Laser	RA	2	2
LSR-10	LA	2	5
Munition (LSR-20) 24	LA	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
NARC	LT	2	3
Munition (NARC) 12	LB	2	2
Schwerer ER-Laser	TM	2	5



CP-11-A CYCLOPS



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:
1 Zeus Slingshot-Gaussgeschütz
1 Delta Dart-LSR-10
2 Mittelschwere Diverse-Optics-Type-20-Laser
1 Hovertec Quad-KSR-4
Hersteller: Stormvanger Assemblies, Unlimited
Hauptherstellungsort: Caph (zerstört 2774)
Kommunikationssystem: Olmstead 840 mit SatNav-Modul
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Tacticon Tracer 280

ÜBERSICHT

Der *Cyclops* ist ein hervorragender Befehlsmech, der ursprünglich entwickelt worden war, um in den weniger prestigeträchtigen Fronttregimentern der SBVS und in den Mitgliedsstaaten der Liga eingesetzt zu werden. Die Produktion dauerte von 2710 bis 2774 an, als Stormvangers Caph-Werk während des Amaris-Coups von Truppen der Republik der Randwelten zerstört wurde. Da ihnen die fortschrittliche Technologie fehlte, welche für die Königlichen Regimenter der Terranischen Hegemonie reserviert waren, überlebten die *Cyclops*-Mechs die Nachfolgekriege. Abnutzung hat die Zahl der funktionierenden Mechs immer weiter verringert, und viele der überlebenden Exemplare wurden für spezifische Missionen modifiziert. Die Wiederentdeckung von Sternenbund-Technologie hat zu einer unübersichtlichen Zahl von Feld-Modifikationen geführt.

EIGENSCHAFTEN

Der *Cyclops*, betrieben von einem gewaltigen Hermes-360-Fusionsreaktor, ist schnell für einen überschweren 90-Tonnen-Mech. Diese Beweglichkeit hat aber einen Preis, da die Panzerung auf gerade noch akzeptable 10 Tonnen Starshield-Special-Panzerung verringert werden musste und die Bewaffnung eher einem schweren Mech zu Gesicht stehen würde.

Diese Nachteile gleicht der *Cyclops* durch sein Tacticon-B-2000-Computersystem mehr als aus. Er kann Formationen bis Brigadengröße koordinieren, was den Mech für hochrangige Offiziere sehr kostbar macht.

Seit das Gaussgeschütz wieder entdeckt wurde, ist es ein beliebtes Upgrade für alle BattleMechs, die mit einer schweren Autokanone bewaffnet sind.

EINSATZ

Ein *Cyclops* mit funktionierendem Tacticon-B-2000-Computersystem ist sehr begehrt. Alle Milizen der Inneren Sphäre reservieren den Mech als Befehlsfahrzeug für Formationen von Regiments- oder Brigadengröße. Wenn er diese Aufgabe erfüllt, wird der Cyclops oft von *Exterminators* und *Spectors* für Kopfjagden herausgegriffen. Aus diesem Grund ist es üblich, dass der *Cyclops* von einer Leibwächterlanze begleitet wird.

Die *Cyclops*-Mechs, die das Pech hatten, ihren Kampfcomputer zu verlieren, werden meistens in überschwere Formationen versetzt. Unglücklicherweise erleidet der Mech bei derart riskanten Aufträgen unverhältnismäßig hohe Ausfälle.

VARIANTEN

Eine weitere beliebte Feld-Modifikation ergänzt den Mech um zusätzliche Befehls- und Kontrollausrüstung. Der CP-11-C *Cyclops* ersetzt das Delta-Dart-LSR-System durch eine K^3-Mastereinheit und zwei Tonnen Panzerung.

Der CP-11-G, von Grumium Creations für die ComGuards, die SBVS und die Freie Republik Rasalhaag hergestellt, setzt auf Endostahl und fünfzehn Tonnen Ferrofibritpanzerung. Seine mittelschweren Laser wurden auf ER-Versionen aufgerüstet, und der KSR-Werfer verwendet Blitz-Technologie. Die gesamte Munition wird in einem CASE-Magazin in der rechten Torsoseite gelagert. Eine Tonne LSR-Munition und ein Wärmetauscher wurden entfernt, doch dafür wurden die verbleibenden elf Stück aufgerüstet.

Der CP-11-H wurde zuerst in den Rängen von „Lady Death" Trevalines Überfalltruppen gesichtet. Dieser Banditenmech ersetzt die Raketenwerfer und die gesamte Autokanonen-Munition bis auf zwei Tonnen durch sechs zwanzigläufige Raketenwerfer, und weist zudem verbesserte Wärmetauscher auf. Die Panzerung besteht aus Ferrofibrit, und wurde um eineinhalb Tonnen erhöht.

Der CP-12-K, der auf Grumium für die VSDK hergestellt wurde, ähnelt dem 11-G. Er verwendet auch einen Endostahl-Rumpf, nutzt aber nur dreizehneinhalb Tonnen Standardpanzerung. Der LSR-Werfer wurde durch einen MSR-Werfer mit einer Tonne Munition ersetzt, und der Mech verwendet eine Ultra-AK/10 anstelle des Gaussgeschützes. Die Magazine in beiden Torsos sind mit CASE geschützt. Die zwölf Wärmetauscher wurden aufgerüstet, und die Armlaser wurden durch ER-Versionen ersetzt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

General Ariana Winston: Ariana, die Tochter von Oberst Charles Winston, vom 21. Striker Regiment, wuchs in den Eridani Light Horse auf. Sie stieg schnell durch die Ränge auf, und befehligte bald die ganze Brigade. General Winston wurde ausgewählt, an Operation Schlange teilzunehmen, und wurde von Marschall Morgan Hasek-Davion ausgewählt, als seine Stellvertreterin für die Mission zu dienen, welche die Schlacht auf die Heimatwelten tragen sollte. Als der Marschall ermordet wurde, fiel die Verantwortung für die Mission an General Winston.

Winston führte eine Koalitionsstreitmacht bestehend aus einigen der besten Soldaten der Inneren Sphäre und attackierte Huntress, den Sitz des Clans Nebelparder. Ihr gelang ein vollständiger Überraschungsangriff, und Kampfgruppe Schlange überwältigte die Garnisionsstreikräfte der Parder, doch fanden sie sich dann in einem tödlichen Kampf mit den Fronttruppen der Parder wieder, die gezwungen worden waren, aus der Inneren Sphäre zu fliehen.

General Winston fiel in die Schlacht, als sie ihre Truppen aus dem Cockpit ihres *Cyclops* heraus führte, kurz bevor die Unterstützung aus der Inneren Sphäre sie erreichte.

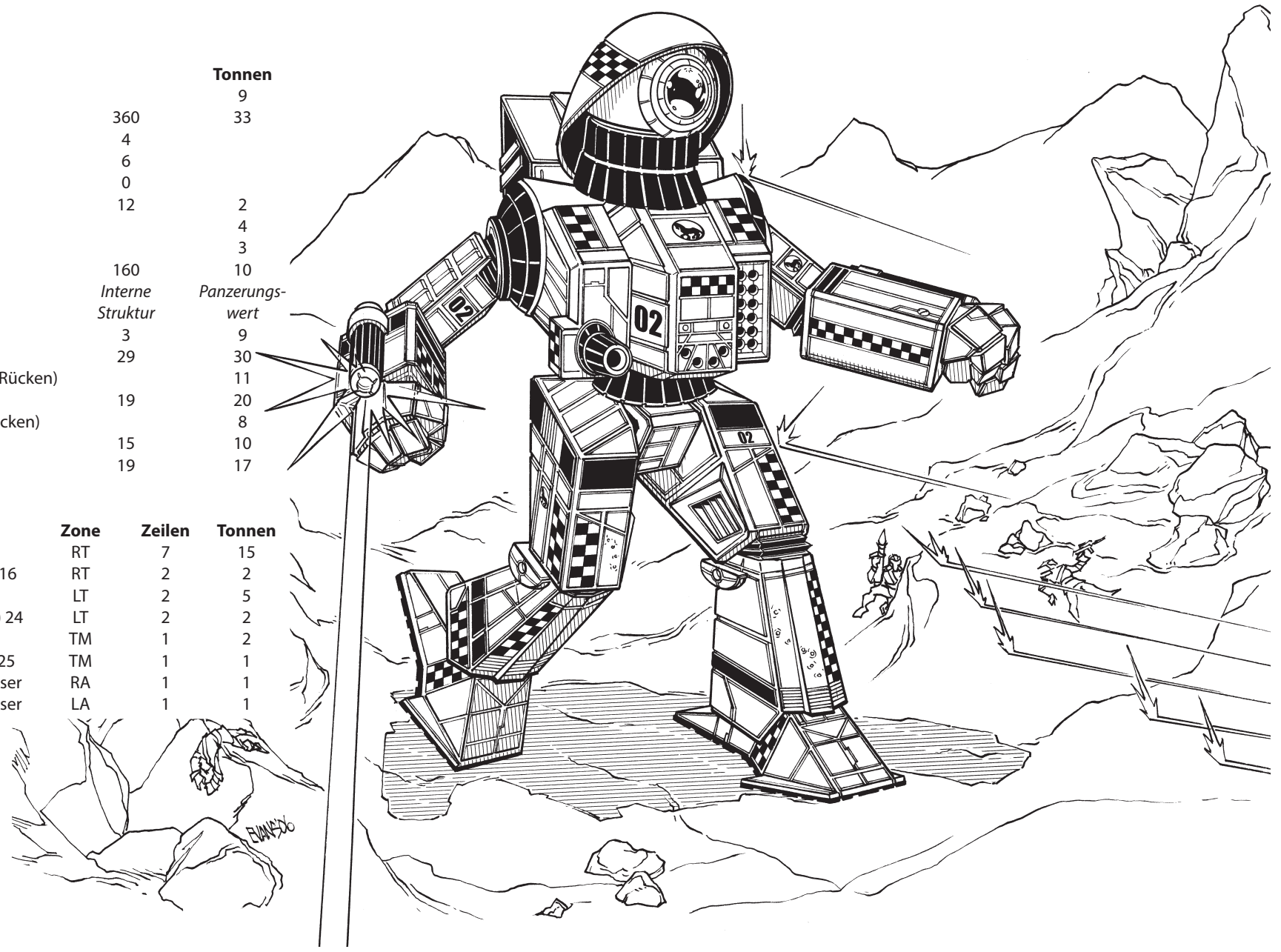
Oberst Janice Annapoulis: Oberst Annapolis, die ihre Peripherie-Star-Guard aus ihrem uralten *Cyclops*-BattleMech leitet, der auf auf die Spezifikation CP-11-A aufgerüstet ist – führte ihre Guard vor Kurzem in ein hartes Gefecht gegen die Soldaten der Liga. Warum die Marik-Truppen auf der Welt Loburg zuschlugen, so weit entfernt von ihrem aktuellen Krieg, ist unbekannt. Zwar war das StarCorps-Werk auf Loburg das Hauptziel, doch erscheint ein Angriff auf eine Fabrik einer Firma, die bereitwillig an die Liga verkauft, extrem gefährlich.

CP-11-A CYCLOPS

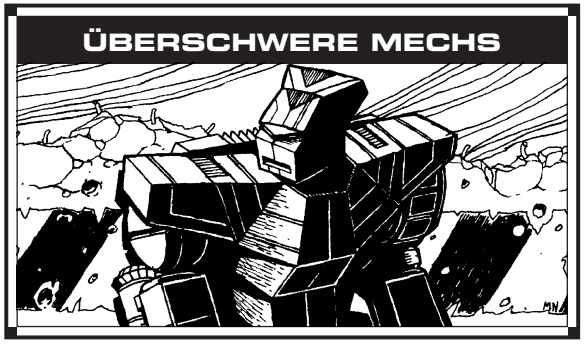
Typ: **Cyclops**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 90
Kampfwert: 1.547

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		9
Reaktor:	360	33
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	12	2
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	160	10
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Gaussgeschütz	RT	7	15
Munition (Gauss) 16	RT	2	2
LSR-10	LT	2	5
Munition (LSR-10) 24	LT	2	2
KSR-4	TM	1	2
Munition (KSR-4) 25	TM	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1



MAL-1R MAULER



Masse: 90 Tonnen
Rumpf: Alshain Class 101
Reaktor: Hermes 270 XL
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: New Samarkand Royal Ferrofibritpanzerung mit CASE
Bewaffnung:
2 Schwere Victory-Nickel-Alloy-Extremreichweiten-Laser
2 Shigunga LSR-15-Lafette
4 Imperator Smoothie-2-Autokanone
Hersteller: Luthien Armor Works
Hauptherstellungsort: New Samarkand
Kommunikationssystem: Sipher Security Plus mk.II
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Matabushi SuperSentinel

ÜBERSICHT

Im Jahre 3036 beteiligten sich Luthien Armor Works an Projekt *Daboku*, zusammen mit einigen hochrangigen Offizieren des Oberbefehls der VSDK, Independence Weaponry und Wakazashi Enterprises. Diese kleine Gruppe von Forschern und Karriereoffizieren, ursprünglich als Expertenkommission konzipiert, erhielt vom Koordinator die Aufgabe, die Sternenbund-Technologie zu untersuchen, die durch den Helm-Kernspeicher erlangt werden konnte, sowie Ausrüstung, die der Drache von ComStar erhalten hatte.

Projekt *Daboku* war bestenfalls ein mittelprächtiger Erfolg. Das beste Ergebnis, dass diese kurzlebige Ideenfabrik, von Anfang an dem Untergang geweiht aufgrund einer politisch aufgeladenen Mischung aus Hardlinern, Konzern-Aufsteigern und exzentrischen Wissenschaftlern, erzielen konnte, war das Design des *Dabokus*. Das Projekt, das als überschwerer Mech mit ähnlichen Eigenschaften wie IBMUs *Awesome* konzipiert war, wurde LAW in die Hände gedrückt und schnell wieder vergessen.

Der *Daboku* wurde ohne großen Trubel im Jahre 3038 veröffentlicht und zog fast augenblicklich die Abneigung all seiner Piloten auf sich. Nur dreihundert Stück wurden produziert, bis das Design eingestellt wurde, nachdem mehrere Kampfberichte in schmerzhaften Details die verschiedenen Schwächen des Mechs beschrieben. Der Daboku wurde als Fehlschlag auf Eis gelegt.

Den detaillierten Berichten nach geriet der Torsoaufbau des Daboku irgendwie mit einem Teil des CASE-Systems in Konflikt, das den Piloten beschützen sollte. Wurde der Mittelteil des Torsos hart genug getroffen, lasen die Sensoren den resultierenden Schaden manchmal als eine den Piloten gefährdende Munitionsexplosion aus und löste den Schleudersitz aus, selbst wenn das System heruntergefahren wurde.

Sehr zum Amüsement vieler Quartiermeister der VSDK ergriffen die entstehenden VCS die Mechs als makellose Bergungsgut bei Grenzkonflikten während der 3040er und gaben sie an die Lyranischen Einheiten weiter, die auf die Grenze der Peripherie verteilt waren. Kombinatskrieger erhielten die Unterweisung, dass der schnellste Weg, einen VCS-*Daboku* zu zerstören, ein Angriff auf die unterste Panzerungsplatte in der Mitte war, direkt an der Hüfte.

EIGENSCHAFTEN

Der Daboku wurde ein zweites Mal angesehen, als Victory Armaments Ende 3046 ihre Extremreichweitenlaser vollendeten. Sie suchten eine einfache Plattform, um sie zu installieren, als LAW-Techniker auf die Spezifikationen des *Dabokus* stießen. Der *Daboku* wurde ein Testmech für die ER-Laser, neue Wärmetauscher-Technologien und den extraleichten Reaktor. LAW stellte fest, dass die notwendigen Rumpfmodifikationen minimal waren, und sie bewilligten das Design und begannen hastig, es zu produzieren.

Ein zufälliges Gespräch zwischen einem ISA-Sachbearbeiter und LAWs VSDK-Mittelsmann brachte den Davion-Codenamen „*Mauler*" für die originale Daboku-Reihe zu Tage. LAW-Funktionäre beschlossen, den Namen zu ändern, um den schlechten Ruf loszuwerden, den das gescheiterte Design so schnell angezogen hatte. Weil sie keine originellen Ideen hatten, verwendeten sie den einschüchternden Davion-Spitznamen. Die ersten Mechs der neuen *Mauler*-Serie wurden im Jahre 3048 an die Grenze der Sonnen versandt.

Unglücklicherweise wurde einer der Designschwächen des Originals in den ersten Produktionsläufen unbeabsichtigterweise ignoriert. Der Fehler des Sicherheitssystems des *Dabokus* plagte auch den *Mauler* und wurde erst 3051 behoben.

EINSATZ

Maulers, die während der ersten Jahre der Clan-Invasion und erneut während Operation Bulldogge in großer Stückzahl produziert wurden, findet man in fast allen VSDK-Einheiten. Aufgrund von Plünderungen auf dem Schlachtfeld findet man sie auch in Einheiten der AVS und der LAS.

Soweit es diesem Bericht bekannt ist existieren keine ursprünglichen *Daboku*-Modelle mehr in aktiven militärischen Kommandos.

VARIANTEN

Der originale *Daboku* verwendete zwei LSR-10-Lafetten sowie zwei schwere Laser und vier Smoothie-2er-Lafetten. Er verwendete allerdings nur Standard-Panzerplatten, und konnte sich nicht lange mit anderen überschweren Mechs messen.

Es gibt zwei K3-Varianten, doch eine davon ist nur ein leichtes Upgrade des 1R-Designs. Die andere verwendete zwei LB-10X-Autokanonen und verzichtete dafür auf die schweren Laser und kleinkalibrigen Autokanonen.

LAW/New Samarkand produzierte eine neuere Variante des *Mauler* auf ihrer einzigen Produktionsstraße für überschwere Mechs. Das Design nutzt zwei Kurzlauf-PPKs zusammen mit vier leichten Autokanonen/5. Wie das Kombinat in Besitz dieser neuen Technologie gekommen ist, wird noch diskutiert. Durch die leichtere Bewaffnung konnten die LAW-Designer die Panzerung des Mechs verbessern, was ihn zu einer Furcht erregenden – wenn auch schnell überhitzenden – Waffe der VSDK macht.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

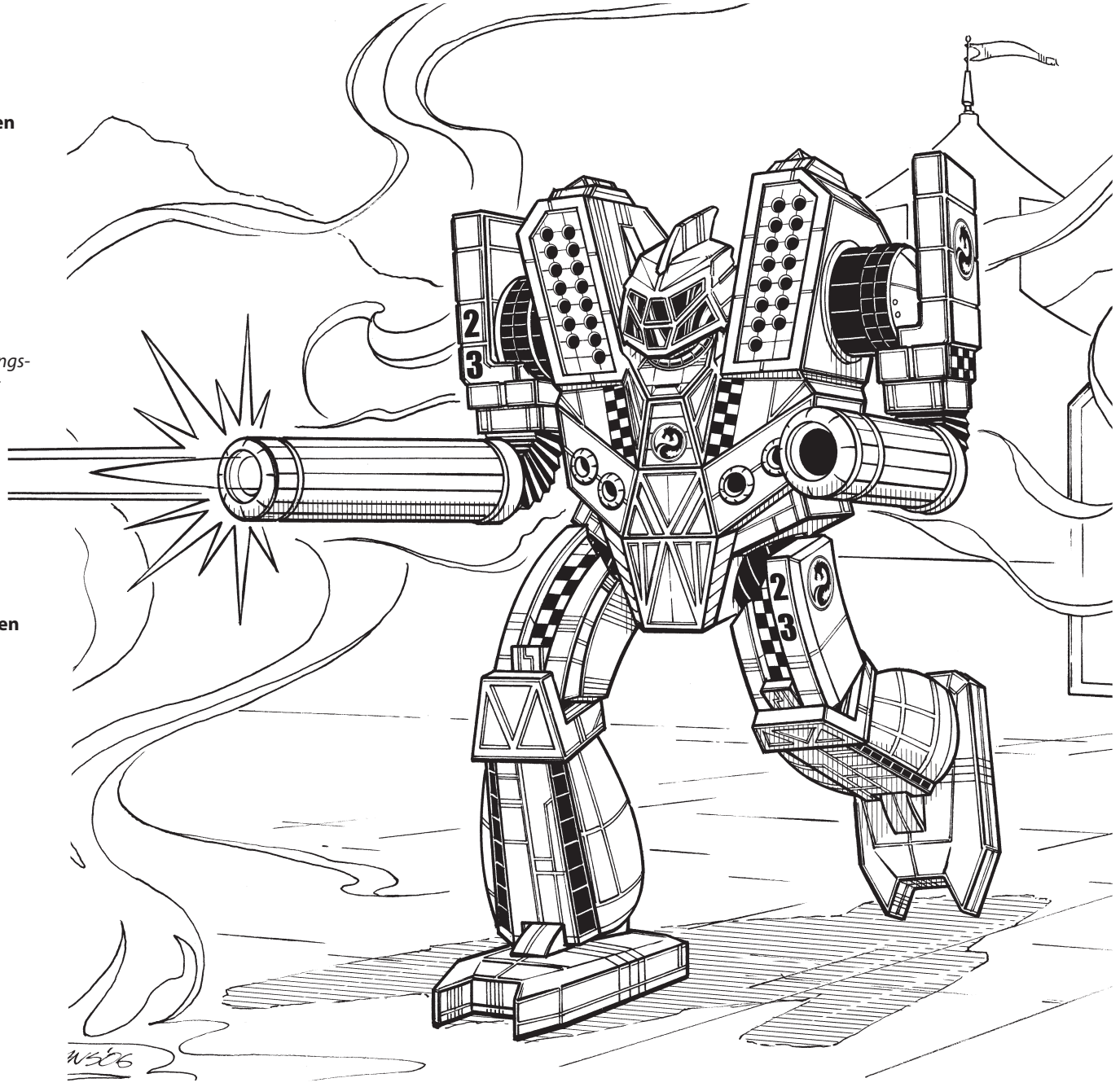
Chu-i Marissa Frestadt: Marissa, die jüngste Tochter von Jeroen Frestadt, einem verurteilten Verräter gegen das Kombinat, schaffte es, sich unter einem falschen Namen bei den Pesht Regulars einzuschreiben. Als sie sechs Monate später von einem ISA-Sachbearbeiter kontaktiert wurde, stimmte sie zu, intensive Hintergrundprüfungen und siebenjährige Überwachung zu erleiden, nur um zu beweisen, dass sie nicht ihres Vaters Tochter war. Die ISA strich Marissas Name im Jahre 3068 von der „grauen Liste", und sie wurde sofort zur Lanzenkommandeurin bei den 7. Pesht Regulars befördert.

MAL-1R MAULER

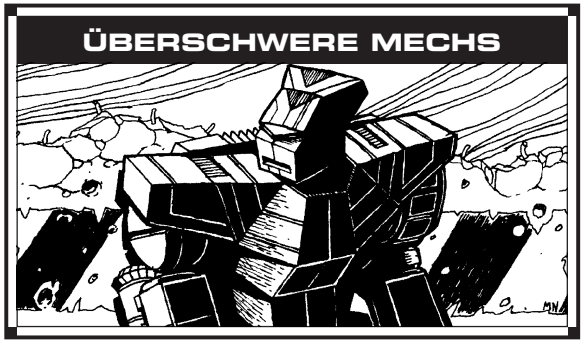
Typ: **Mauler**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 90
Kampfwert: 1.460

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		9
Reaktor:	270 XL	7,5
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	206	11,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	29	27
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	19	26
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	15	22
R/L Bein	19	22

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer ER-Laser	RA	2	5
Schwerer ER-Laser	LA	2	5
LSR-15	RT	3	7
Munition (LSR-15) 16	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5
LSR-15	LT	3	7
Munition (LSR-15) 16	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
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



BNC-5S BANSHEE



Masse: 95 Tonnen
Rumpf: Foundation 210
Reaktor: Edasich Motors 380 XL
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Longanecker PlastiSteel
Bewaffnung:
1 Poland Main-Model-A-Gaussgeschütz
2 Defiance 1001-Partikelprojektorkanone
1 TharHes Maxi-KSR-6-Lafette
4 Mittelschwere Defiance-B3M-Laser
2 Leichte Defiance-B3S-Laser
Hersteller: Defiance Industries
Hauptherstellungsort: Hesperus II
Kommunikationssystem: Angst Clear Channel 3
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Angst Clear View 2A

ÜBERSICHT

Der *Banshee* hat eine der buntesten Geschichten in der Inneren Sphäre. Er war einer der ersten überschweren Mechs und wurde kritisiert, weil er für seine Tonnage und seinen Einsatzzweck (Nahkampf-Sturmangriffe) massiv unterbewaffnet war. Er galt schon vor Aufnahme der Produktion als von zweifelhaftem Nutzen. Der Produktionsvertrag war auch ein wenig fragwürdig: fünftausend Banshees wurden in nur einem Jahrzehnt gebaut, obwohl sie bei Feldtests schlecht abgeschnitten hatten. Zwar blieb es scheinbar am THAF hängen, den *Banshee* aufzukaufen, doch sollten die Soldaten nicht darunter leiden - der Mech schaffte es nicht in die Fronteinheiten und wurde in Milizen und Garnisionseinheiten versetzt, ehe die Produktion auch nur vollendet war.

Und trotz dieses unglückseligen Starts überlebten viele *Banshees* die blutigsten fünfhundert Jahre der menschlichen Geschichtsschreibung, vielleicht weil sie ihren Dienst im Hinterland verrichteten. Die Lyraner sahen das Potential der großen Maschine zuerst. Sie beschlossen, die vielen Banshees, die noch Teil der LCS waren, einzusetzen (und eröffneten später sogar ein Werk auf Hesperus II). Indem sie die Reaktorgrößte verringerten, konnten sie den Mech mit einer eindrucksvollen Bewaffnung ausstatten. Der *Atlas* hatte nun einen Herausforderer um den Titel des Königs des Schlachtfelds.

Die Renaissance des *Banshees* kam zu einem guten Zeitpunkt. Verlorene Technologie wurde im jetzt beliebten *Banshee* gut eingesetzt, doch im Gegensatz zu anderen Konstruktionen hat Defiance nicht aufgehört, am *Banshee* herumzuschrauben, um nicht von technologischen Entwicklungen abgehängt zu werden.

Selbst Blakes Wort hat diese Vorgehensweise fortgeführt. Seit ihrer Eroberung von Hesperus II im Jahre 3070 wurde eine weitere Variante des Mechs in der Hesperus-II-Garnison gesichtet. [Anmerkung des Herausgebers: Einer der schwerwiegendsten Fehler im originalen Dokument *Hardware-Handbuch: 3050* von ComStar – ein Fehler den, wie ich leider zugeben muss, ich und mein Team in der Überarbeitung übernommen hatten – war die Aufnahme eines falschen Kampf-ROM-Bildes des BNC-5S; es scheint sich um ein Bild des BNC-3S gehandelt zu haben. Das ist besonders verwirrend, da das Dossier die korrekten Kampfeigenschaften des 5S beinhaltete. Nichtsdestotrotz hat das im Lauf der Jahre zu großer Verwirrung geführt. Eine Verwirrung die, so hoffe ich, dieses Dokument endgültig beheben kann.]

EIGENSCHAFTEN

Der BNC-5S verlässt sich auf eine gewaltige Menge an Langstrecken-Feuerkraft. Doppelte Extremreichweiten-PPKs und ein Gaussgeschütz entsprechen den meisten überschweren Mechs, aber der zusätzliche Einbau einer KSR-6-Lafette und Paaren von mittelschweren und leichten Laser geben sogar noch zusätzliche Angriffskraft. Zwei nach hinten ausgerichtete mittelschwere Laser sollen Angriffe in den Rücken verhinderm. Mit einer Höchstgeschwindigkeit von 60 Kilometern pro Stunde ist der *Banshee* dazu in der Lage, sich auch mit den schnellsten schweren und überschweren Mechs zu messen. Die größte Schwäche des *Banshee* sind seine Hitzeableitung und seine Panzerung. Zwar sind fünfzehn Tonnen Longanecker-PlastSteel für die meisten Mechs genug, doch für einen überschweren Mech ist es eher wenig, besonders wenn ein verwundbarer XL-Reaktor eingesetzt wird.

EINSATZ

Man findet den *Banshee* in der einen oder anderen Form in fast allen Armeen der Inneren Sphäre und Peripherie. Die bei weitem meisten *Banshees* dienen in der Lyranischen Allianz, einige in AVS-Einheiten und bei Söldnern, die schon lange mit den Lyranern zusammengearbeitet haben, und die neueste Variante füllt die Ränge der Milizen von Blakes Wort. Das ältere 3S-Modell findet man häufig in Milizen und in der Peripherie ohne Kontakt zu den Clans.

VARIANTE

Aufgrund der ständigen Arbeit von Defiance gibt es augenblicklich vier Versionen des *Banshees*, die moderne Technologie einsetzen. Der 6S verwendet einen leichten Reaktor und hat wie der 3S nur drei Waffen; den allgegenwärtigen leichten Laser, eine LB-10X-Autokanone und ein schweres Gaussgeschütz. Der 7S ähnelt dem 5S, verzichtet aber auf die PPK, um einen weniger anfälligen leichten Reaktor nutzen zu können und mehr Panzerung einzubauen.

Eine Variante, die Defiance seit ihrer Eroberung durch Blakes Wort hergestellt hat, vielleicht die radikalste Version des *Banshees*, ist der 8S. Er behält den XL-Reaktor, baut aber eine Kurzlauf- PPK ein, einen schweren ER-Laser, eine LB-10X-Autokanone, eine K^3-Dienereinheit und einen Störsender. Eine Mischung aus mittelschweren und leichten Standard-Lasern bieten Feuerkraft auf kurze Entfernung. Am eindrucksvollsten ist aber die Axt und die Verwendung von Dreifachmyomeren. Dreizehn Doppel-Wärmetauscher erlauben es, sich schnell aufzuheizen, um die Myomere nutzen zu können, und achtzehn Tonnen Panzerung bieten einen nicht zu unterschätzenden Schutz.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Captain John Bauer: John, ein Kompanieführer in der 3. Hofgarde, führt oft freiberufliche Missionen mit seiner Kompanie durch. Das hätte ihn sicher sein Patent gekostet, wäre er nicht so erfolgreich. Er bewegt sich gerne schnell und greift Gegner treffsicher auf große Entfernung an. Wenn der Gegner seine Präsenz registriert hat, hat er keine Probleme damit, ins Handgemenge zu gehen und die vernichtende Stärke seines Mechs zu nutzen.

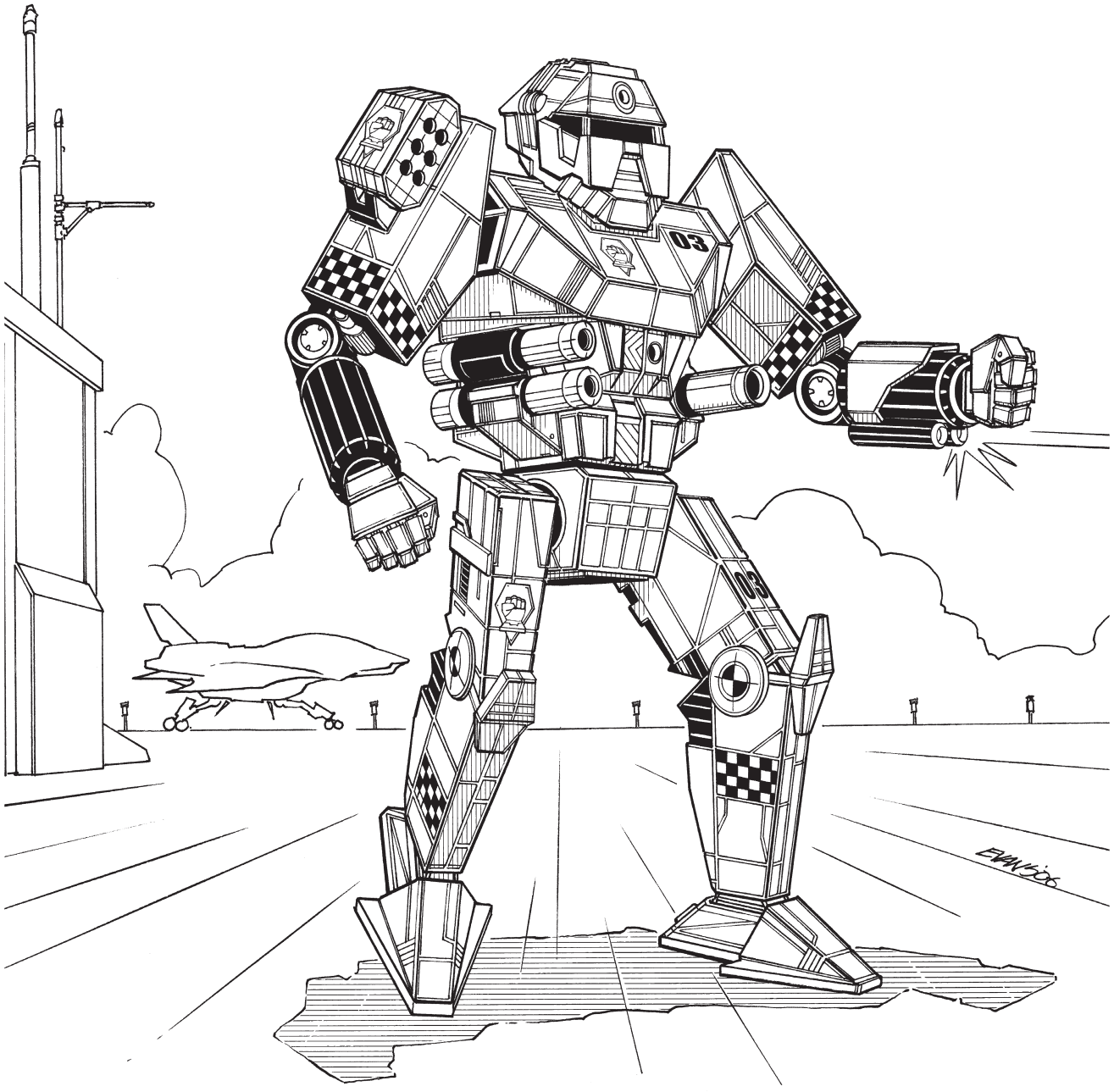
Trent „Bullfrog" Sawyer: Zwar überrascht die Geschwindigkeit des *Banshees* heute kaum mehr jemanden, doch Bullfrog Sawyer schafft es immer, seine Gegner zu überrumpeln. Er ist MechKrieger für Bronson's Horde und hat eine PPK und einen Wärmetauscher entfernt, um seinen *Banshee* mit Sprungdüsen auszustatten. Bullfrog geht gerne in den Kampf mit einem Gegner, um bei der ersten Gelegenheit in seinen Rücken zu springen und die Rückenpanzerung zu durchschlagen.

BNC-5S BANSHEE

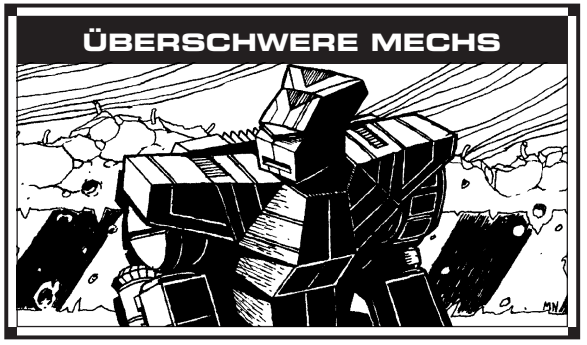
Typ: **Banshee**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 95
Kampfwert: 2.065

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		9,5
Reaktor:	380 XL	20,5
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	240	15
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Gaussgeschütz	LT	7	15
Munition (Gauss) 8	LT	1	1
2 ER-PPK	RT	6	14
KSR-6	RA	2	3
Munition (KSR-6) 15	RA	1	1
2 Mittelschwere Laser	LA	2	2
Mittelschwere Laser	LT (R)	1	1
Mittelschwere Laser	RT (R)	1	1
Leichter Laser	TM	1	1
Leichter Laser	K	1	1



ANH-2A ANNIHILATOR



Masse: 100 Tonnen
Rumpf: Star League MN-01
Reaktor: Nissan 200
Reisegeschwindigkeit: 21 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 32 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Starshield Special-b mit CASE
Bewaffnung:
4 Mydron Excel-LB-10X-Autokanonen
4 Mittelschwere Magna-400P-Impulslaser
Hersteller: Arc-Royal MechWorks
Haupterstellungsort: Arc-Royal
Kommunikationssystem: Garret T19-G
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Wasat Aggressor Type 5

ÜBERSICHT

Viele dachten, dass das *Annihilator*-Design, eines der wenigen verbleibenden Geheimnisse der Wolf's Dragoons, nach der absoluten Auslöschung von Outreach durch Blakes Wort, langsam verschwinden würde. Als also die neue Variante jüngst bei einer Schlacht auf Graceland aufgetaucht ist, hat sie viele überrascht.

Wegen der engen Beziehung zwischen den Kell Hounds, den Exilwölfen und den Dragoons haben viele dieser schwer erhältlichen überschweren BattleMechs den Besitzer gewechselt. Ursprünglich war es ein exklusives Design der Dragoons (die anscheinend irgendwo ein Lager dieser Mechs verborgen hatten), doch während des VerCom-Bürgerkriegs tauchten plötzlich *Annihilators* in allen drei Söldnerkommandos auf. Vor dem Sturz des Zweiten Sternenbunds experimentierten Techniker der Kell Hounds mit neu erlanger leichter Autokanonen-Technologie und nutzten den *Annihilator* als Testmech. In Kombination mit einem kompakten Reaktor und leichtem Gyroskop konnte man genügend leichte Autokanonen in den Rumpf des *Annihilators* packen, um ihn zu einem fürchterlichen Fahrzeug- und Infanteriekiller zu machen.

Als die Überbleibsel der Dragoons nach Arc-Royal umzogen, brachten sie die wenigen Daten mit, die von ihrem jetzt zerstörten Computernetzwerk übrig geblieben waren. Da ihnen jetzt die Original-*Annihilator*-Daten zur Verfügung standen, konnten Arc-Royal Mech Works das Design so aufrüsten, dass es schwere PPKs verwendete, was den Mech zu einem echten Rivalen für viele Clan-Maschinen der zweiten Schlachtreihe machte.

EIGENSCHAFTEN

Der ANH-2A, der immer noch in großer Zahl produziert wird, macht seinem Furcht erregendem Namen alle Ehre. Vier LB-10X-Autokanonen und Impulslaser machen ihn zu einem tödlichen Nahkämpfer, doch stellt der kleine Munitionsvorrat in langen Kämpfen für aggressive Piloten ein Problem dar. Der kompakte Rahmen und die leicht reparierbaren Bauteile machen die Konstruktion sehr solide, was die Wartungszeit auf ein Minimum reduziert.

Verwendet man einen neuen, leichten Lyranischen Reaktor und ein entsprechendes Gyroskop, wird im geräumigen Torso mehr Platz frei, ohne dass die Reparaturarbeiten dadurch schwieriger werden würden. Der neue ANH-3A ist ein wahrer Schrecken für Demolisher-II-Lanzen und ein schlimmer Alptraum selbst für schwer gepanzerte *Kanazuchi*-Gefechtsrüstungstrupps.

Berichten zufolge waren besuchende Kaufleute der Höllenrösser in der neuen Enklave der Exil-Wölfe beeindruckt von beiden neuen Varianten, die sie dort sahen. Gerüchte auf dem Chatternet deuten an, dass ein kastenübergreifendes Abkommen im Entstehen sein könnte, entweder für den Verkauf des Mechs oder sogar vielleicht für eine zukünftige Zusammenarbeit an einem neuen BattleMech-Design. So oder so, es scheint dass die Exil-Wölfe ihren Einfluss weiter ausbauen und sich von ihrer totalen Abhängigkeit von der Allianz weiter distanzieren.

EINSATZ

Die älteren ANH-1A Annihilators sieht man immer noch in Söldnereinheiten, aber sie sind ausgesprochen selten. Die häufigsten *Annihilators* sind von der Variante 2A, da die Kell Hounds und die Exil-Wölfe ihren Ausstoß sofort allen Käufern anboten, die nicht zu Blakes Wort gehören. Der 3A und 4A wurde nur in Einheiten der Exil-Wölfe und Dragoons gesichtet – warum die Hounds diese neueren Varianten nicht verwenden, ist augenblicklich unbekannt.

VARIANTEN

Der ANH-3A, der mehr Panzerung als der Original-1A aufweist und acht leichte Autokanonen und vier mittelschwere ER-Laser verwendet, ist für alles, was kein überschwerer Mech ist, ein echter Alptraum. Er kann sogar 100-Tonnen-Panzer innerhalb von Sekunden in Stücke reißen, und ist ein Vorzeigemech der Kooperation zwischen Lyranern, Dragoons und Clans. Ebenso verdient der ANH-4A Lob. Er nutzt zwei schwere PPKs, zwei LB-10X-Autokanonen, und zwei leichte Autokanonen. Mit einer guten Menge an Munition, einem kompakten Gyroskop und mehr Panzerung hat dieses Design das Interesse mehrerer Händler der Höllenrösser erweckt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Captain Stephanie "Mean Baby" Peterson: Peterson, die auf Solaris VII stationiert war, als Blakes Wort zuschlug, fand sich in den Rängen der Entrechteten wieder, die sich Eric Grays Solaris-Heimatschutzbund anschlossen; ihr *Annihilator* wurde früh im Kampf zerstört. Sie deckte kurze Zeit später einen Spion im SWVB auf und drehte so eine sorgfältig für Gray und einige andere Widerstandsführer gelegte Falle einfach um. Seitdem hat sie ihr junges Aussehen und ihre zielstrebige Konzentration genutzt, um weitere erfolgreiche Informationsbeschaffungsmissionen für den SWVB zu erfüllen.

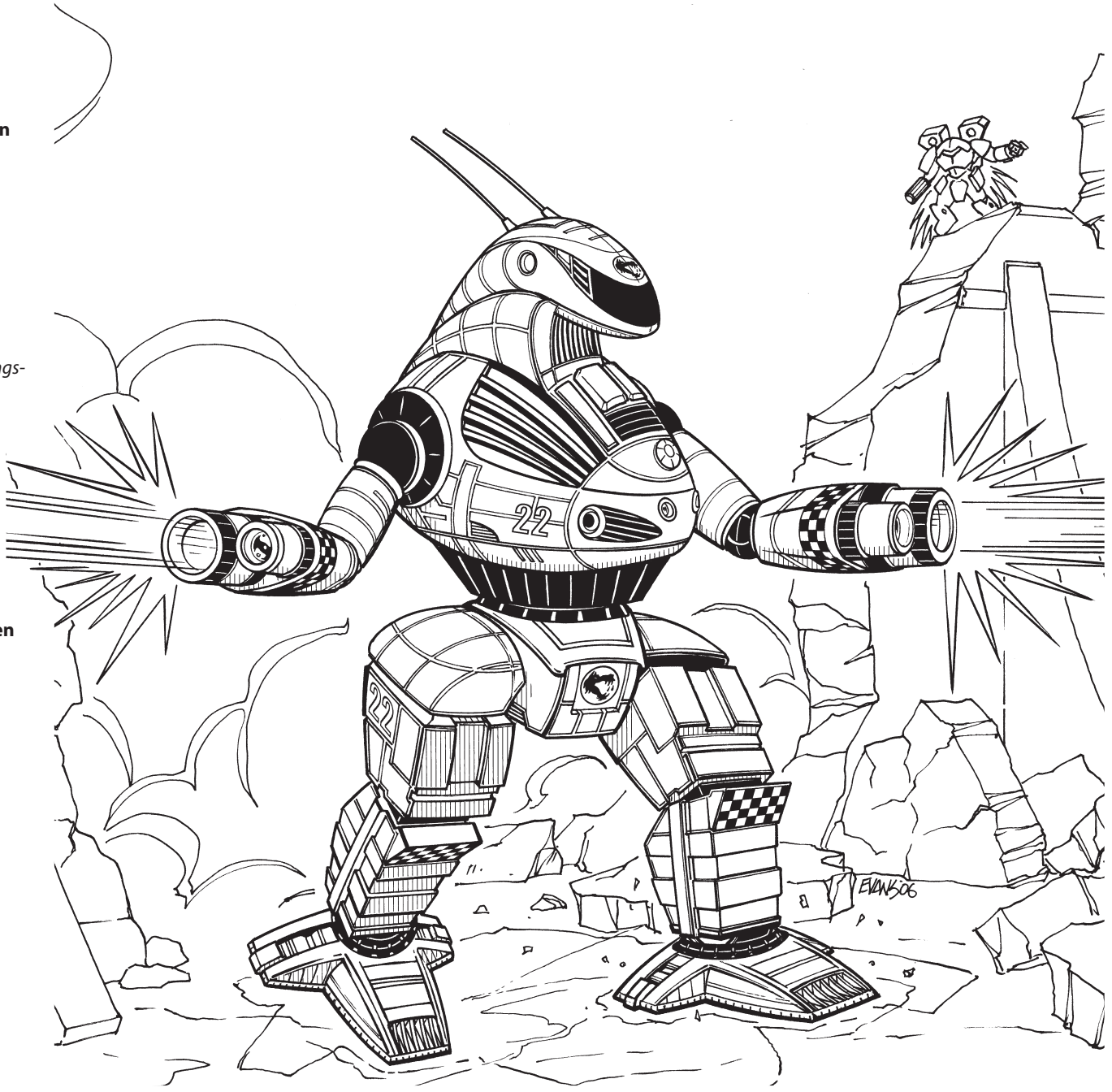
Hauptfeldwebel Bull Redmond: Redmond, der den Auftrag hat, die zusammengewürfelte Miliz auf Aiguebelle anzuführen, hält die beiden seiner Einheit zugewiesenen *Annihilators* in erstklassigem Zustand. Da sie die einzigen beiden BattleMechs im System sind, ist es ein großer Teil seiner Pflicht, mit den Mechs verschiene Posten auf den Planeten zu bereisen, um das auszuführen, was er „Zuversichts-Missionen" nennt. Aus irgendeinem Grund beruhigt es die Bevölkerung, die beiden einschüchternden überschweren Mechs in Aiguebelles Farben zu sehen, besonders inmitten der zunehmend schlechten Nachrichten, die die Medien ausstrahlen. Redmonds größte Sorge abgesehen von der Koordination der beiden schweren Kolosse mit der übrigen Hovercraft-Streitmacht ist es, einen MechKrieger als Ersatz für seinen Partner zu finden, der in sechs Monaten in den Ruhestand geht.

ANH-2A ANNIHILATOR

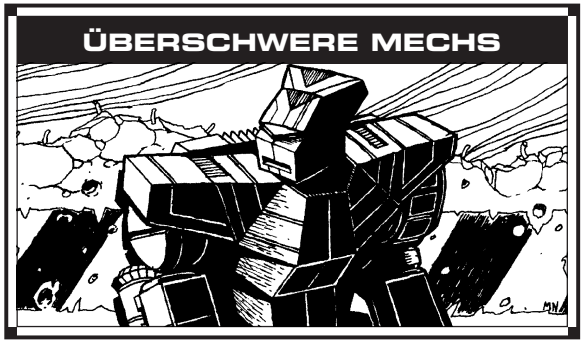
Typ: **Annihilator**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 100
Kampfwert: 1.595

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		10
Reaktor:	200	8,5
BP Gehen:	2	
BP Rennen:	3	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	17	7
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	200	12,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	31	25
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	21	21
R/L Torso (Rücken)		9
R/L Arm	17	24
R/L Bein	21	24

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LB/X-AK/10	RA	6	11
LB/X-AK/10	LA	6	11
LB/X-AK/10	RT	6	11
LB/X-AK/10	LT	6	11
Munition (LB/X-AK/10) 20	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5
Munition (LB/X-AK/10) 20	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	RA	1	2
2 Mittelschwere Impulslaser	TM	2	4



AS7-K ATLAS



Masse: 100 Tonnen
Rumpf: Foundation Type 10X
Reaktor: Vlar 300 XL
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Durallex Special Heavy mit CASE
Bewaffnung:
1 Dragon's-Fire-Gaussgeschütz
1 Shigunga LSR-20-Lafette
2 Schwere Victory-Nickel-Alloy-Extremreichweiten-Laser
2 Mittelschwere Victory-Heartbeat-Impulslaser
1 Yori Flyswatter-Raketenabwehrsystem
Hersteller: Yori Mech Works, Independence Weaponry
Hauptherstellungsort: Al Na'ir (Yori), Quentin (Independence)
Kommunikationssystem: Sipher Security Plus
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Matabushi Sentinel

ÜBERSICHT

Viele waren auf die Upgrades gespannt, die der *Atlas*, früher als der ultimative überschwere Mech bekannt, erhalten würde, als die technologische Renaissance und die Clan-Invasion die Innere Sphäre erschütterten. Als das Draconis-Kombinat die Variante AS7-K in ihren Truppen einführte, waren Freunde der Maschine begeistert, wie gut sie doch auch mit aktuellen Entwicklunge mithalten konnte.

EIGENSCHAFTEN

Während der hastigen Aufrüstung existierender BattleMechs wurde der *Atlas* vom Kurzstrecken-Kämpfer in einen Langstrecken-Kanonier verwandelt. Das hochbegehrte Gaussgeschütz ersetzt die überschwere Autokanone, was auf Schaden verzichtete, aber die Hitzeentwicklung in Grenzen hielt. Die LSR-20-Lafette wurde bewahrt, doch behoben die Designer ein wiederkehrendes Ladehemmungsproblem, indem sie jeder Rakete eine eigene Abschussröhre gaben und in jedem Torso ein CASE installierten, um den Piloten vor einer tödlichen Munitionsexplosion zu schützen.

Als Beweis für die Geschwindigkeit, mit der die Aufrüstung durchgeführt wurde, ist aber das Gehäuse für den ursprünglichen kompakten LSR-20-Werfer an der linken Hüfte nicht entfernt worden. Die größte Veränderung war der Verzicht auf die KSR-Lafette, um die Laser in den Armen auf schwere Extremreichweiten-Versionen aufrüsten zu können.

Um Platz für all diese Verbesserungen zu schaffen, wurde in größter Hast ein extraleichter Vlar-300-Fusionsreaktor entworfen und getestet, um ihn in dem schweren Rumpf einbauen zu können. Ursprünglich waren auch Doppel-Wärmetauscher geplant, um Platz für zusätzliche Waffen zu schaffen, doch schafften es die Techniker nicht, den Vlar innerhalb der Deadline zu perfektionieren. Das gab dem 7-K eine brutale Hitzekurve, wenn er beide ER-Laser gleichzeitig einsetzt. Als Defensivmaßnahme wurden die mittelschweren Laser im Rücken auf ER-Versionen aufgerüstet, und ein Yori Flyswatter-Raketenabwehrsystem wurde eingebaut, um den Mech vor den einleitenden Raketenbombardements zu schützen, die oft erstmal die Panzerung aufweichen sollen.

EINSATZ

Obwohl es sich um ein uraltes Design handelt, oder vielleicht gerade deshalb, ist die Reputation des *Atlas* auf dem Schlachtfeld unbestritten. Selbst hochmoderne Designs weichen dem Mech oft aus und versuchen stattdessen, sich mit weniger bewährten BattleMechs wie *Berserker* oder *Akuma* anzulegen. Das hat die Verkäufte immer hoch gehalten, und es gibt nach wie vor kein geplantes Datum, an dem dieses BattleMech-Flaggschiff ersetzt werden soll.

Auf Al Na'ir, ein einem Feuergefecht früh im Jahre 3069, hielt eine Lanze von *Atlas*-Mechs in Konzernbesitz Welle um Welle von Blakisten-Truppen ab, während sie einige Tage lang eine Kuppelsiedlung beschützten. Irgendwann brachten durchschlagende Torsotreffer die Verteidiger zur Strecke, da diese die wuchtigen extraleichten Fusionsreaktoren drucklos machten und zerstörten.

VARIANTEN

Die frühere AS7-S-Variante des Vereinigten Commonwealth, die weit weniger drastisch ist, ging kurz nach Veröffentlichung des K-Modells in Produktion. Durch die Verwendung von Doppel-Wärmetauschern konnten nicht nur zwei Blitz-2-KSR-Werfer im Torsorücken installiert werden, der Mech kann jetzt außerdem einen vernichtenden Erstschlag mit allen Frontwaffen ausführen. Die S-Variante wird nicht mehr produziert, doch viele Milizen der Vereinigten Sonnen haben sie behalten und rüsten sie mit fortschrittlicher AK-Munition aus, während die Lyraner spezielle LSR-Munition verwenden, die sie dem MLFW abluchsen konnten.

Der auf Hesperus II produzierte S2 *Atlas*, der kurz vor Ausbruch des VerCom-Bürgerkriegs die S-Linie ersetzte, erinnerte stark an die beliebte K-Variante, die im Kombinat produziert wurde. Dieses Modell setzte allerdings auf einen weit robusteren leichten Fusionsreaktor, zusammen mit Doppel-Wärmetauschern, um die Hitze der beiden schweren ER-Laser zu kompensieren. Ein schweres Gaussgeschütz und eine LSR-15-Lafette mit Artemis-Feuerleitsystem ergänzen die beachtliche Feuerkraft, und ein Wächter-Störsender ersetzt das Raketenabwehrsystem und die nach hinten feuernden Laser.

Das Draconis-Kombinat andererseits modifizierte ihre originalen K-Produktionsstraßen nicht mehr, nachdem sie das Problem der Produktion von Doppel-Wärmetauschern gelöst hatten. Sie boten allerdings Feld-Modifikations-Kits für Einheiten an, die die K^3-Technologie akzeptierten. Die Variante C entfernt einen mittelschweren Impulslaser und baut dafür einen zusätzlichen Wärmetauscher und einen K^3-Diener ein. Das Kit für Lanzenkommandeure ersetzt sogar einen schweren Laser durch ein K^3-Mastersystem.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

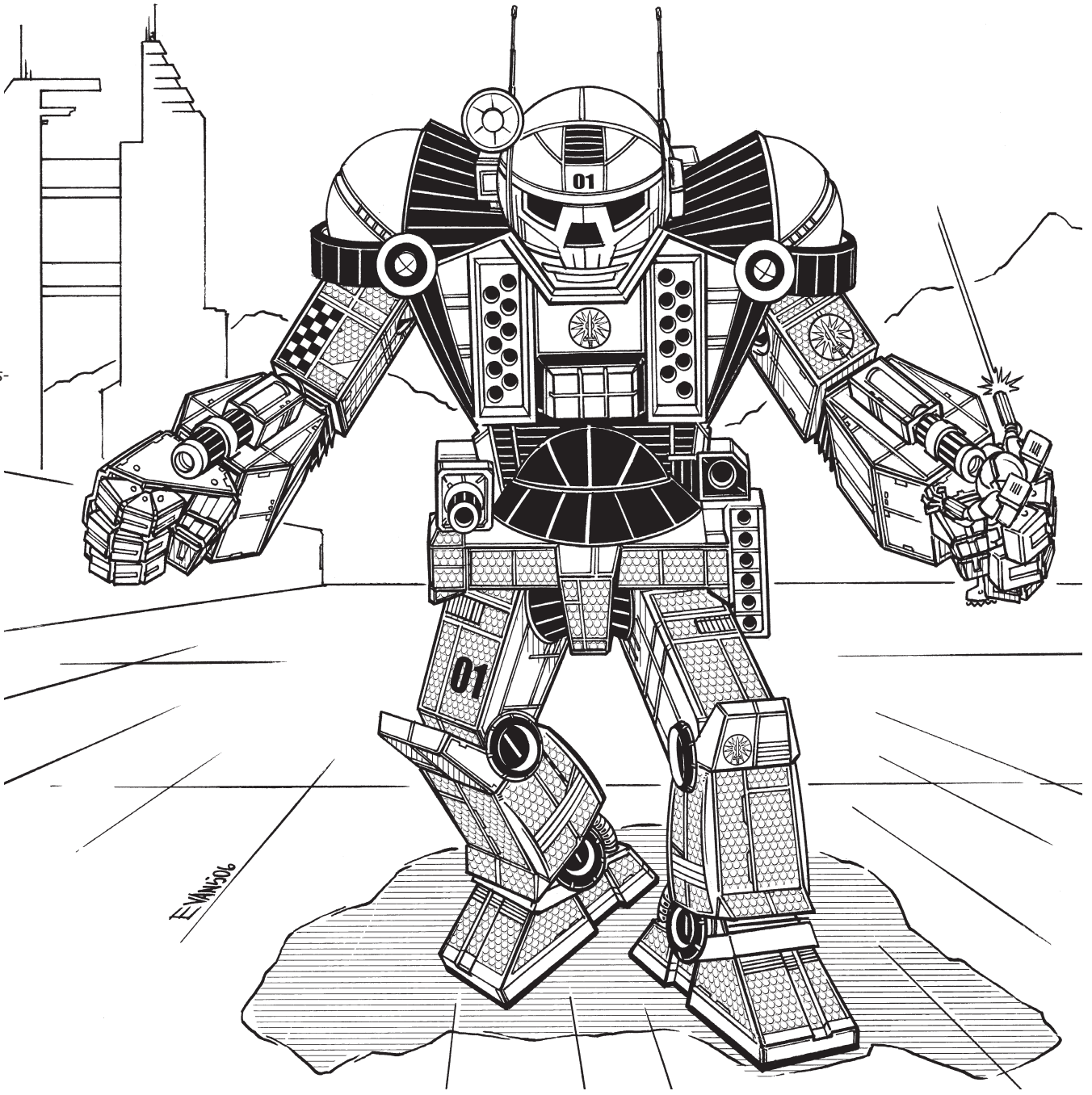
Major Joel Agee: Ein messerscharfer taktischer Verstand erlaubte es Major Agee, mit geringen Mitteln viel gegen die Piraten und anderen Bedrohungen auszurichten, denen sich das Magistrat stellen musste, was genau die Verwaltung von militärischen Ressourcen ist, die die Peripherie-Nation brauchte. Trotz seines Geschlechts und seiner verhältnismäßigen Armut stieg er durch die canopischen Militärränge auf, und schlaue Investitionen seiner Profite aus Medienauftritten und einer Reihe animierter Actionfiguren erlaubten es ihm, in florierende canopische Medizinkonzerne zu investieren. Diese wiederum gestatteten Agee 3060 die Restauration eines zerstörten AS7-K. Die gewaltige Kriegsmaschine ist im canopischen Militär selten, und Major Agee hat seine gewaltige Feuerkraft verwendet, um weitere Siege zu erzielen, was seinen Ruf als aufstrebender Stern nur noch gefestigt hat.

AS7-K ATLAS

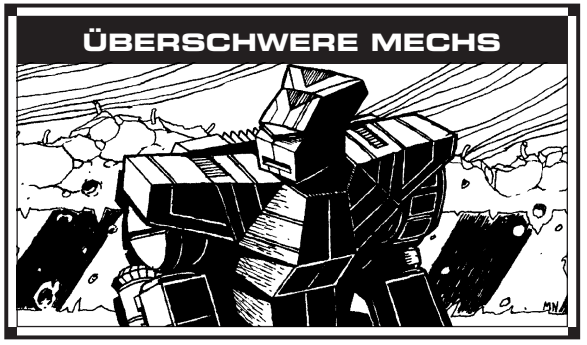
Typ: **Atlas**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 100
Kampfwert: 2.175

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		10
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	20	10
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	304	19
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Gaussgeschütz	RT	7	15
Munition (Gauss) 16	RA	2	2
CASE	RT	1	0,5
LSR-20	LT	5	10
Munition (LSR-20) 12	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
Schwerer ER-Laser	LA	2	5
Schwerer ER-Laser	RA	2	5
2 Mittelschwere Impulslaser	TM (R)	2	4
Raketenabwehrsystem	LA	1	0,5
Munition (RakAbwehr) 12	LT	1	1



IMP-3E IMP



Masse: 100 Tonnen
Rumpf: Star League IM-03x
Reaktor: Vlar 300 XL
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Maximillian 300
Bewaffnung:
2 Magna Firestar-Extremreichweiten-Partikelprojektorkanone
1 Mitchell-Systems-LSR-15
1 Schwere Thunderbolt-12-Impulslaser
2 Mittelschwere Magna-400P-Impulslaser
2 Mittelschwere Martell-Model-5-Laser
Hersteller: GM Blackwell of Outreach
Hauptherstellungsort: Outreach
Kommunikationssystem: Pauley-Bronson Z
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Wasat Aggressor Type 8

ÜBERSICHT

Das ursprüngliche Erscheinen des *Imps* bei den Wolf's Dragoons verwirrte ComStars ROM im frühen 31. Jahrhundert, doch die Enthüllung der Herkunft der Dragoons und über zwei Jahrhunderte Erforschung der Clans hat die Herkunft der geheimnisvollen Maschine letztlich offenbart. Auch wenn früher davon ausgegangen wurde, dass es sich um einen vergessenen Sternenbund-Prototypen handelte, so debütierte der Mech tatsächlich kurz nach General Aleksandr Kerensky die Pentagon-Welten besiedelt hatte. Er sollte ein Symbol der Stärke des selbsternannten Sternenbunds im Exil sein und wurde vor Ende ihres Goldenen Jahrhunderts fast vergessen.

EIGENSCHAFTEN

Mit seinen 100 Tonnen legt der *Imp* mehr Wert auf Panzerung und Feuerkraft als auf Geschwindigkeit und Finesse. Der Mech ist eine kaum noch humanoide Geschützplattform mit einem Arsenal aus mittelschweren Lasern, Impulslasern und ER-PPKs, unterstützt von einer LSR-15-Lafette. So beeindruckend das Arsenal auch ist, so leidet der IMP-3E unter einer massiven Hitzeentwicklung, die seine Fähigkeit einschränkt, all seine Waffen gleichzeitig abzufeuern.

EINSATZ

Das Auftauchen von Mechs wie dem *Imp* im Stärke- und Ausstattungsnachweisung der Wolf's Dragoons, als sie das erste Mal in der Inneren Sphäre auftauchten, wird heute als einer ihrer größten Fehler bei ihrer Ankunft gewertet. Das Design wurde offensichtlich ausgewählt, weil es uralt war, also gingen die Clans wohl davon aus, dass das Design des *Imps* tatsächlich auf die Zeit beim Sturz des Sternenbunds zurückging, und nicht auf seine freiwillig im Exil lebenden Kinder. Wie ein solcher Fehler aber passieren konnte, lässt sich nicht mehr sagen.

Anstatt den Fehler zu kaschieren, indem sie ihre *Imps* einfach verschwinden ließen, zeigten die Dragoons sie offen und suchten sogar nach Möglichkeiten, mehr zu bauen, indem sie eine geschäftliche Partnerschaft mit GM Blackwell aufnahmen. Sie erklärten den Patzer einfach nicht und ließen ihn zu einem Teil des einzigartigen Mysteriums werden, das ihnen dabei half, im Lauf der nächsten Jahrzehnte so viele Verträge an Land zu ziehen.

Abseits der Dragoons ist der *Imp* nach wie vor selten, und wurde vor allem in Garnisionseinheiten von Clan Sternennatter auf den Heimatwelten gesichtet. Die meisten Analytiker sind der Meinung, dass die Seltenheit des Mechs die Ansicht untermauert, dass er von Kerenskys Nachkommen längst aus dem Dienst genommen und durch neuere, bessere Konstruktionen ersetzt wurde.

VARIANTEN

Rückblickend betrachtet war das zuerst gesichtete Modell des *Imps*, der IMP-2E, offensichtlich ein absichtliches Downgrade des IMP-3E, den die Wolf's Dragoons als vergessenes Produkt des Niedergangs der Nachfolgekriege ausgeben wollten. Er verwendet einen weitaus schwereren Strand-300-Standardreaktor und ein Arsenal aus zwei Magna Hellstar-PPKs, fünf mittelschweren Martell-5-Lasern, und einer LSR-15-Lafette. Der Mech opierte wie angepriesen, doch die Optik im Stil des Sternenbunds und die Tatsache, dass es keine Herstellterdaten gab, lösten Alarmglocken in den Spionagediensten der Nachfolgerstaaten und ComStar gleichermaßen aus.

Der *Imp* Modell 4E, der sein Debüt im Jahre 3060 hatte, stellte die zweite Überarbeitung des Designs durch die Dragoons dar. Er verwendete als Kühlung Doppel-Wärmetauscher, und nutzte ihre größere Effizienz, um die Tonnage für Wärmeableitung zu verringern und so die Bewaffnung anpassen zu können. Diese schwerer bewaffnete Variante verfügt über eine ER-PPK in beiden Seitentorsos, drei mittelschwere ER-Laser (einer in jedem Arm und einer im Kopf), zwei mittig montierte mittelschwere Impulslaser, und einen leichten ER-Laser in jedem Bein. Außerdem wurde der LSR-Werfer im rechten Arm aufgerüstet auf eine 20er-Lafette mit Artemis-Feuerleitsystem, so dass das allgemeine Schadenspotential deutlich verbessert wurde.

Zu dieser Zeit wurde auch entdeckt, dass eine von den Clans gefertige Variante – der sogenannte *Imp* C – in einigen Clansarsenalen existierte, und dass sogar einige Dragoon-Modelle nach den Clanstandards gebaut wurden. Dieses Modell verwendet den gleichen Rumpf und denselben Standardreaktor als Basis, nutzt aber 25 Doppel-Wärmetauscher aus Clanproduktion, um die die Hitze der Bewaffnung zu bewältigen, die aus zwei ER-PPKs, einer LSR-20-Lafette mit Artemis-System, und fünf mittelschweren Impulslasern besteht.

Aufgrund der Zerstörung ihrer Fabriken auf Outreach können die Dragoons keine neuen *Imps* produzieren, aber es wird geflüstert dass die Fabriken auf Arc-Royal, die von der Sphäre kontrollierten Arc-Royal MechWorks und die der Exilwölfe, planen, basierend auf den Bauplänen der Dragoons eigene *Imp*-Fertigungsstraßen zu errichten.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

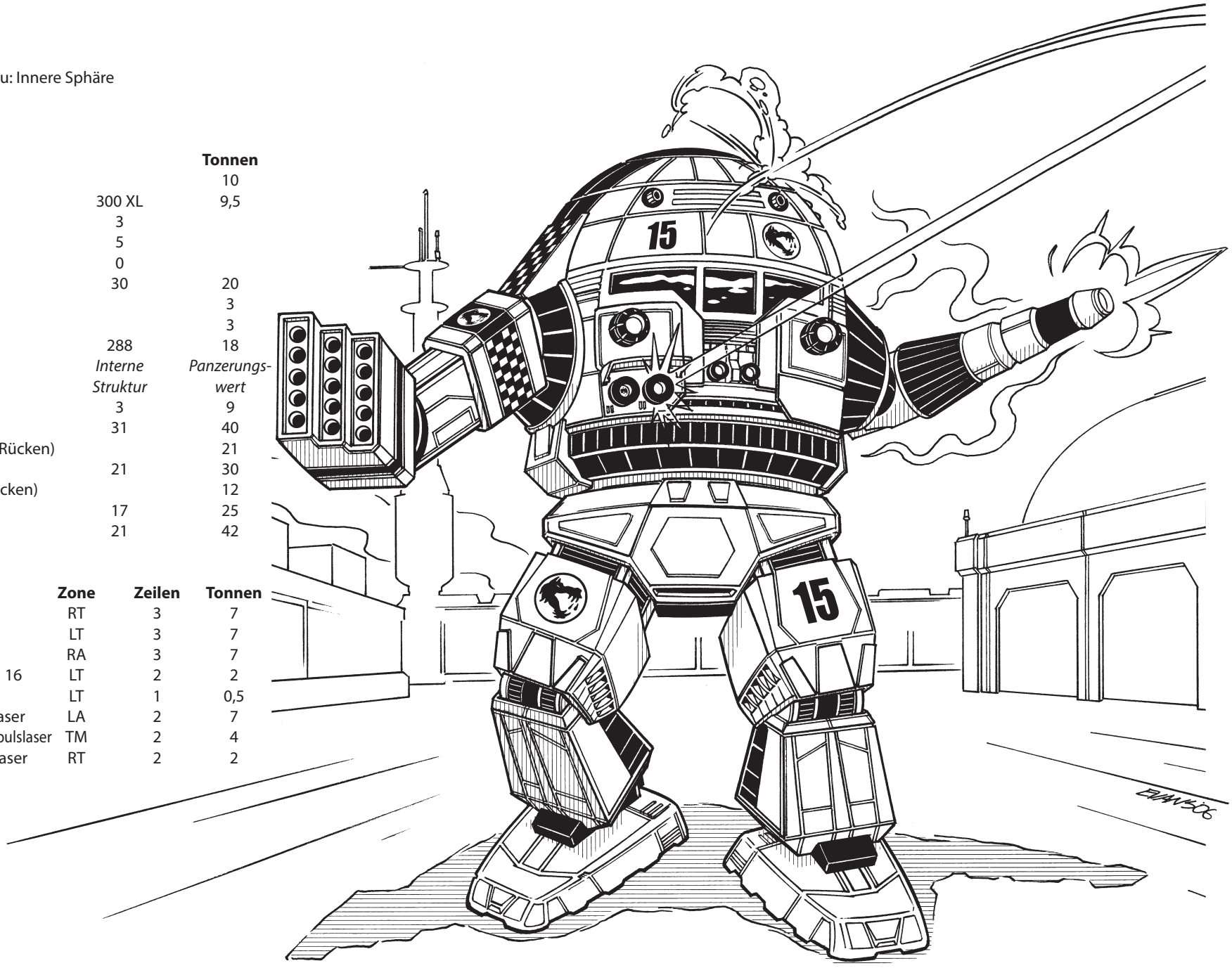
Leutnant Amber „Kuschel" Kaulback: Diese Lyranische MechKriegerin, die einen *Imp* 4E unbekannter Herkunft steuert, war eine standhafte Verteidigerin Tharkads, seit die LCS *Invincible* Tharkad City bombadiert hat. Die Medien von Tharkad nennen die junge Frau „Kuschel", weil sie mit ihrem BattleMech einen einzigartigen Ringen-Angriff verwendet, doch die Herkunft des Spitznamen aus den LAS ist, dass ihr Befehl, in den Nahkampf mit Bodeneinheiten der Blakisten zu gehen, wenn ihre Kriegsschiffe in der Luft sind, „Kuscheln gehen!" ist. Diese und andere gut genutzte Basistaktiken haben Kaulback und ihre improvisierte Lanze während der Jahre der Blakisten-Belagerung zusammen gehalten.

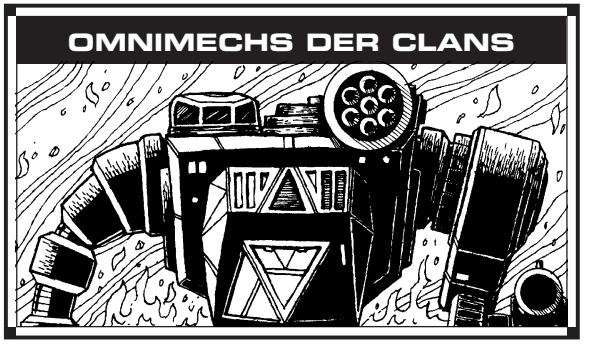
IMP-3E IMP

Typ: **Imp**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 100
Kampfwert: 1.906

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		10
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	30	20
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	288	18
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	31	40
Torso-Mitte (Rücken)		21
R/L Torso	21	30
R/L Torso (Rücken)		12
R/L Arm	17	25
R/L Bein	21	42

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
ER-PPK	RT	3	7
ER-PPK	LT	3	7
LSR-15	RA	3	7
Munition (LSR-15) 16	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
Schwerer Impulslaser	LA	2	7
2 Mittelschwere Impulslaser	TM	2	4
2 Mittelschwere Laser	RT	2	2





Während die Innere Sphäre ihre industrielle und technologische Basis im Zuge der Nachfolgekriege zerstörte, waren die Nachfahren der Anhänger Aleksandr Kerenskys in der Lage, auf eben jenen Grundlagen aufzubauen. In der Gestalt des OmniMechs perfektionierte die Wissenschaftliche Kaste das, was wohl der „ultimative BattleMech" genannt werden kann. Das ursprüngliche Konzept reicht zurück bis in die letzten Jahrzehnte des Sternenbundes, als der *Mercury* die Idee aufbrachte, modulare Waffen einzusetzen, um Reparatur und Wartung zu beschleunigen.

Clan Coyote baute dieses Grundprinzip aus und schickte 2854 seine ersten OmniMechs ins Rennen. Andere Clans wetteiferten bald darum, diese Technologie zu übernehmen und bis zum Ende des Jahrhunderts setzten sich Frontlinienformationen fast ausschließlich aus OmniMechs zusammen.

OmniMechs gehen über die wegbereitenden Konzepte hinaus, die im *Mercury* angelegt waren, da die Waffenkonfiguration dieses Designs der Sternenflotte festgelegt war, auch wenn die Waffen modularisiert waren. Jede Modifizierung erforderte dieselben zeitraubenden Updates für Zielerfassungs- und Kontrollsysteme, die alle BattleMech-Modifikationen erfordern.

Der Schlüssel zum Erfolg des OmniMechs ist die Tatsache, dass sich die Kontrollsysteme automatisch allen Rekonfigurationen anpassen können. Dadurch kann derselbe Mech an einem Tag als Artillerie eingesetzt und am nächsten Tag für den Häuserkampf rekonfiguriert werden. Ein weiterer Vorteil ist die Zeitersparnis bei Wartung und Reparatur. Beschädigte Waffenmodule oder sogar ganze Extremitäten können ausgetauscht werden. Nur selten muss der ganze Mech zur Wartung stillgelegt werden, da die meisten seiner Körperteile unabhängig voneinander gewartet werden können.

Natürlich ist die Flexibilität, die der OmniMech bietet, nicht der einzige Vorteil, den die Clans gegenüber der Inneren Sphäre genießen. Nicht einmal die Entdeckung eines Sternenbund-Kernspeichers im Jahre 3028 reichte aus, um die Innere Sphäre auf den technologischen Vorsprung der Clans vorzubereiten.

In dem gleichen Maße, in dem sie auch schon das modulare 'Mech-Konzept verbessert hatten, haben die Clans fast zwei Jahrhunderte darauf verwendet, eben jenes Waffensystem zu verbessern, das die Innere Sphäre gerade erst wiederentdeckt hat.

Das OmniMech-Konzept erfuhr eine wesentliche Modifikation mit der Entwicklung von Gefechtspanzerung im Jahre 2868. Die einzigartige Fähigkeit, sich dynamisch der Umverteilung von Gewicht anzupassen, die mit der Rekonfiguration einhergeht, ermöglichte es dem OmniMech, mehrere tausend Kilogramm an Elementaren fortzubewegen. Schnittstellen für Kommunikation und Antrieb wurden zum Standard bei allen OmniMech-Designs und ermöglichten es den Clans so, ihre Mobile-Gefechtsrüstungs-Doktrin zu perfektionieren.

Die auf den folgenden Seiten beschriebenen sechzehn OmniMechs waren die von den Clans am häufigsten eingesetzten Designs, als diese im Jahre 3050 ihre Invasion auf die Innere Sphäre begannen.

Zum Zeitpunkt früherer Publikationen dieses Dokumentes fehlte es der Inneren Sphäre noch an Informationsquellen, die spezifische Details liefern konnten. Bedenkt man, dass außer Berichten vom Schlachtfeld kaum Arbeitsgrundlagen vorhanden waren, so ist es kaum verwunderlich, dass die Ergebnisse bestenfalls ungenau, manchmal sogar grob fehlerhaft ausfielen. Für diese überarbeitet Version habe ich sowohl technische und historische Dokumentationen aus den Archiven von Clan Wolf, als auch Informationen aus der Überwachung der anderen Clans zusammengetragen.

Da Bewohner der Inneren Sphären die Hauptnutzer dieser Publikation sein werden, werden die vom Nachrichtendienst verwendeten Bezeichnungen für die OmniMechs bevorzug gegenüber den offiziellen Bezeichnungen der Clans übernommen.

–Khan Phelan Kell





Masse: 20 Tonnen
Rumpf: Dominator Light-Alpha 20
Reaktor: Firebox 200 XL
Reisegeschwindigkeit: 108 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 162 km/h, 216 km/h mit MASC
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: IceSheet Ferrofibrit
Bewaffnung:
6,5 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Dominion Montagewerk Kappa-4 und -5
Hauptherstellungsort: Goito, Thule
Kommunikationssysteme: Untermarkt IV-a
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Hakkøn MicroSystems

ÜBERSICHT

Der *Dasher* (für die Clans der *Fire Moth*) wurde ursprünglich von den Wolkenkobras bis ins Prototyp-Stadium hinein entwickelt und dann aufgegeben. Er wurde zunächst als ein Mech zur Infanterie-Unterstützung entworfen und wurde erst danach zur Einsatz-Einheit. Die erste Ausführung des *Dasher* hatte ein ungewöhnliches Modul für Infanterie, das unter die Arme des OmniMechs gesetzt wurde und die Verstärkung des Torsos notwendig machte. Diese ungewöhnlichen Arme wurden integriert, um die massigen Transportmodule auszugleichen. Die Infanterie-Module wurden wieder verworfen, nachdem der erste Prototyp im Feld getestet wurde, hauptsächlich aufgrund von höhnischen Kommentaren, die andeuteten, es handele sich um eine „Idee, die so verrückt sei wie ein Mandrill". Dies in Verbindung mit wiederholten Problemen bei der Verringerung der Ausfallrate bei der MASC-Signalcodierung führte dazu, dass die Kobras das Design im Rahmen eines fünfjährigen Handelsabkommens an die Geisterbären „verloren".

Die Geisterbären beließen die Arme in ihrer hohen Position aufgrund von Balance-Problemen mit Armen, die „ordnungsgemäß" an dem ungewöhnlichen Rumpf angebracht wurden. Im Nachhinein betrachtet war dies die beste Entscheidung, die die Wissenschaftler von Clan Geisterbär im Hinblick auf den *Dasher* getroffen haben. Es zeigte sich, dass zufällige Absplitterungen durch die neu entwickelten Gefechtsrüstungen beim *Dasher* auf nahezu null Prozent reduziert wurden, im Gegensatz zu beinahe sieben Prozent bei anderen zweibeinigen Konstruktionen. Die höher angesetzten Arme erlaubten es außerdem seitwärts aufgesessenen Elementaren schneller abzusteigen, wodurch der *Dasher* zur idealen Einheit für eine schnelle Schlachtfeldaufklärung der Gepanzerten Infanterie wurde.

Auch wenn er von den Geisterbären im großen Stil eingesetzt wurde, ist der *Dasher* unbeliebt bei anderen Clans, die den plumpen OmniMech als zu leicht und wehrlos für stärker auf BattleMechs ausgerichtete Gefechte ansehen. Als die Bären in das Dominion abwanderten, gelang es ihnen ihre beiden Montagewerke für den *Dasher* abzubauen und sie nach Goito und Thule umzusiedeln. Derzeit vertreiben sie ihre höheren Entwicklungsstufen über die Diamanthaie an die Exil-Wölfe, die das Design ebenfalls zur Unterstützung in Infanterieeinsätzen verwenden.

EIGENSCHAFTEN

Als einer der schnellsten OmniMechs der Clans kann der *Dasher* die meisten leichten Mechs der Inneren Sphäre mühelos auseinandernehmen. Viele Clan-Krieger setzen den *Dasher* zu verschiedenen Tests ein, da der Mech selten mit ausreichend schweren Waffen ausgerüstet ist, um einen Krieger abzuschießen und daher Geschick braucht, um seinen Gegner zu besiegen.

Clans wie die Geisterbären, die Höllenrösser und die Exil-Wölfe waren bekannt dafür, den Gegenwert mehrerer Sterne zu investieren, um dieses Design als eine Infanterie-Unterstützung oder als ein Transporteinheit einzusetzen. Die Krieger solcher OmniMechs sind in der Regel keine Träger von Blutsnamen und sind auf dem Weg zu den Solahma-Einheiten, was bedeutet, dass sie dazu neigen, in ihren Taktiken sehr aggressiv vorzugehen.

EINSATZ

Obwohl zunächst hauptsächlich bei den Höllenrössern und den Bären vertreten, neigen die meisten Krieger, die den *Dasher* steuern, dazu, eher von den schwereren Waffenkonfigurationen angezogen zu werden, wie der Primärkonfiguration sowie den Konfigurationen D, F, und H. Bei den Höllenrössern ist Konfiguration C als eine schnelle Unterstützungseinheit zum Einsatz gekommen. Die erst kürzlich aufgetauchte K-Konfiguration kommt derzeit nur bei den Omega Galaxien der Geisterbären zum Einsatz, die offenkundig zu den Infanterie-Unterstützungs-Varianten zählt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

saKhan Aletha Kabrinski: Als geborene Taktikerin und hochqualifizierte MechKriegerin hat sich Kabrinski auf dem Weg zu ihren Zielen niemals von der geringen Feuerkraft des *Dasher* aufhalten lassen. Ihr kometenhafter Aufstieg vom Sterncaptain zum saKhan der Geisterbären ist ein Beispiel für ihren Tatendrang. Ihre Fähigkeit, sich die Geschwindigkeit und Beweglichkeit ihres Mechs zunutze zu machen, lässt sie geradezu in geradezu „kunstfertigen Abschüssen" schwelgen und gibt so Manchem die Frage auf, ob etwas Goliathskorpion-Blut in ihren Adern fließt.

Typ: ***Fire Moth***
Bezeichnung der Inneren Sphäre: ***Dasher***
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 20
Kampfwert: 1.251

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	1
Antrieb:	200 XL	4,5
BP Gehen:	10	
BP Laufen:	15 (20)	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	38	2

	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	5
Torso-Mitte	6	5
Torso-Mitte (Rücken)		2
R/L Torso	5	4
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	3	3
R/L Bein	4	4

Gewichts- und Raumverteilung

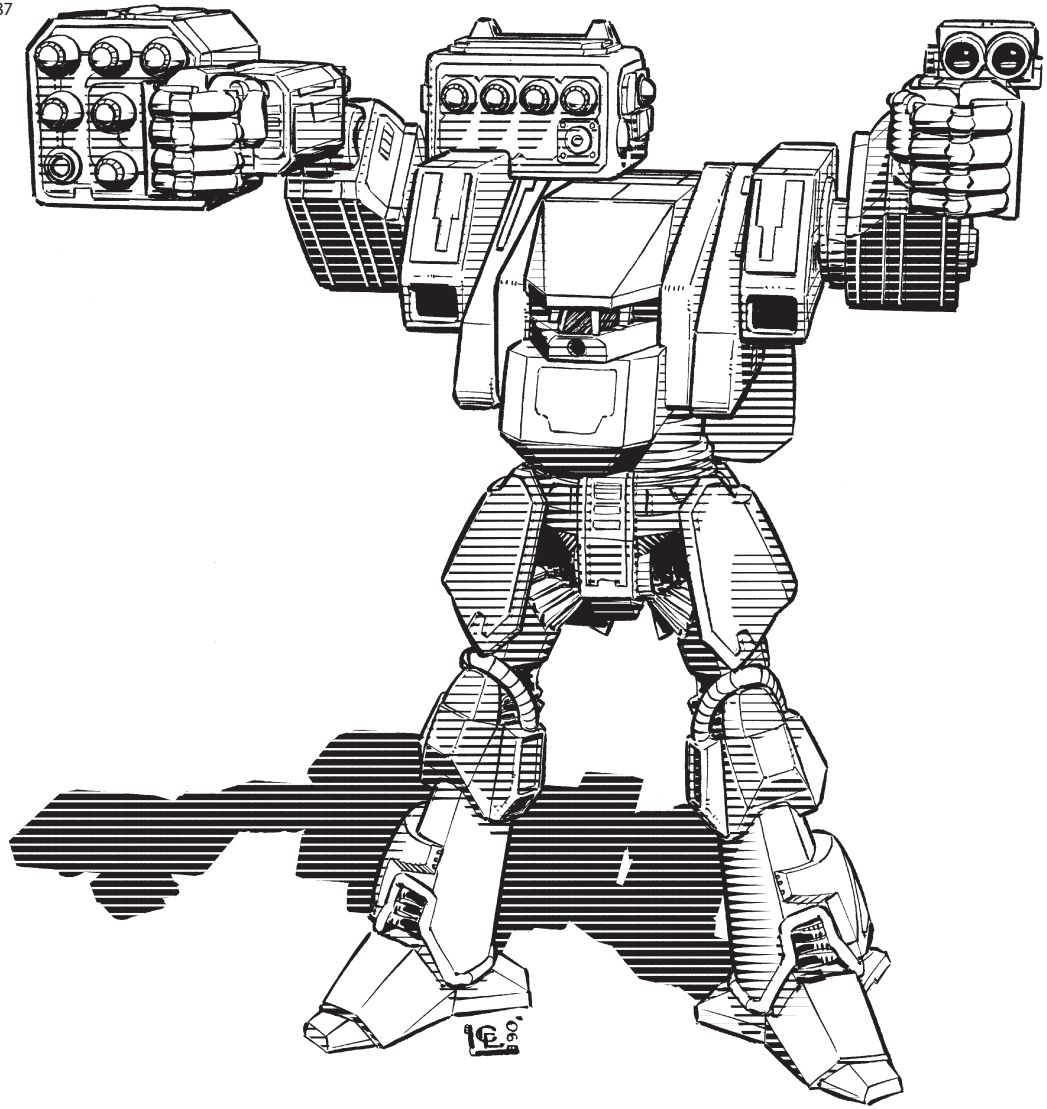
Position	*Fest montiert*	*Freie Zeilen*
Kopf	1 Ferrofibrit	0
Torso-Mitte	MASC	0
	1 Endostahl	
Linker Torso	2 XL-Reaktor	5
	2 Ferrofibrit	
	1 Endostahl	
	Doppel-Wärmetauscher	
Rechter Torso	2 XL-Reaktor	5
	2 Ferrofibrit	
	1 Endostahl	
	Doppel-Wärmetauscher	
Linker Arm	1 Ferrofibrit	6
	1 Endostahl	
Rechter Arm	1 Ferrofibrit	6
	1 Endostahl	
Rechtes Bein	1 Endostahl	1
Linkes Bein	1 Endostahl	1

Bewaffnung und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnage**
Primärkonfiguration			
KSR-6	RA	1	1,5
Munition (KSR-6) 15	RA	1	1
KSR-4	RT	1	1
Munition (KSR-4) 25	RT	1	1
2 Mittelschwere ER-Laser	LA	2	2

DASHER

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration A			
ZES	RA	1	1
Sonde	RA	1	1
Blitz-KSR-4	RT	1	2
Munition (Blitz-KSR-4) 25	RT	1	1
Raketenabwehrsystem	LA	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 24	LA	1	1
Kampfwert: 639			
Alternativkonfiguration B			
Störsender	RA	1	1
2 Maschinengewehre	RA	2	0,5
Munition (MG) 100	RA	1	0,5
Mittelschwerer Impulslaser	RT	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Splitterkapsel	RB	1	0,5
Kampfwert: 1.064			
Alternativkonfiguration C			
LSR-5	RA	1	1
Munition (LSR-5) 24	RA	1	1
Raketenabwehrsystem	RT	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 48	RT	2	2
LSR-5	LA	1	1
Munition (LSR-5) 24	LA	1	1
Kampfwert: 741			
Alternativkonfiguration D			
2 Mittelschwere ER-Laser	RA	2	2
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
Feuerleitcomputer	RT	1	1
Flammer	RT	1	0,5
2 Mittelschwere ER-Laser	LA	2	2
Kampfwert: 2.307			
Alternativkonfiguration E			
TakRak-6	RA	3	3,5
Munition (TakRak-6) 30	RA	3	3
Kampfwert: 822			
Alternativkonfiguration F			
3 IA-Gaussgeschütze	RA	3	1,5
Munition (IA-Gauss) 40	RA	1	1
3 Mittelschwere ER-Laser	LA	3	3
Sonde	LT	1	1
Kampfwert: 1.461			
Alternativkonfiguration H			
5 Leichte Ultra-Laser	RA	5	2,5
Feuerleitcomputer	RT	1	1
Doppel-Wärmetauscher	RT	2	1
4 Leichte Ultra-Laser	LA	4	2
Kampfwert: 779			

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration K			
Mittelschwerer Ultra-Laser	RA	2	1
3 Leichte Maschinengewehre	RA	3	0,75
Maschinengewehrbatterie	RA	1	0,25
Mittelschwerer Ultra-Laser	LA	2	1
3 Leichte Maschinengewehre	LA	3	0,75
Maschinengewehrbatterie	LA	1	0,25
Munition (MG) 100	LT	1	0,5
Sprengkapsel	RB	1	1
Sprengkapsel	LB	1	1
Kampfwert: 887			





Masse: 25 Tonnen
Rumpf: Light Series II Endostahl
Reaktor: Typ II 175 XL
Reisegeschwindigkeit: 75 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 118 km/h
Sprungdüsen: Clan Light Series Mk. I
Sprungreichweite: 180 Meter
Panzerung: Compound H17 Ferrofibrit
Bewaffnung:
7,5 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Huntress Production Facility Epsilon, Arcadia BattleMech Plant CM-O3
Hauptherstellungsort: Huntress, Arcadia
Kommunikationssysteme: Build 1685/5 Tacticom
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Serie III GDS mit Sonde

ÜBERSICHT

Der *Koshi* wurde in den ersten Jahrzenten des 30. Jahrhunderts von Technikern des Clan Nebelparder entworfen und produziert und erfüllte die Aufgabe eines leichten Aufklärers und Überfallmechs, bis der Kontakt mit der Inneren Sphäre seine Schwachstellen zum Vorschein brachte. Trotzdem bleibt der Mech an der Front im Einsatz, wenn auch in neuen und deutlich tödlicheren Konfigurationen.

EIGENSCHAFTEN

Der *Koschi*, auch bekannt als der *Myst Lynx,* ist nicht der schnellste OmniMech im Dienste der Clans, aber er ist der schnellste unter den ausgewiesenen Aufklärungs-Einheiten. Er verfügt außerdem über eine Sprungreichweite von vollen 180 Metern. Unter den besten der bekannten Standard-OmniMech-Konfigurationen kommt dem nur der *Hankyu* gleich und nur der *Grendel* und der *Dragonfly* können diese Reichweite noch übertreffen. Diese nahezu unerreichte Manövrierfähigkeit hat ihn über eine lange Zeit zu einer rentablen Schlachtfeld-Einheit gemacht, trotz seiner lediglich 3,5 Tonnen Ferrofibritpanzerung. Der Mech ist standardmäßig mit einer Sonde ausgestattet, was noch 7,5 Tonnen für Waffen-Module und andere Einsatzausrüstung übrig lässt. Seit der Clan-Invasion wurden nicht weniger als zehn spezifische Standard-Konfigurationen des *Mist Lynx* identifiziert. Die ersten vier scheinen sich alle auf Raketen zu konzentrieren, denn sie tragen entweder KSR-Batterien oder Raketenabwehrsysteme. Die fünfte unterscheidet sich von den anderen dadurch, dass sie die leichteste Ultra-Autokanone trägt. Die übrigen zielen eher auf Nahkampfangriffe ab und machen dafür reichlich Gebrauch von den erst kürzlich entwickelten und unglaublich verheerenden Waffensystemen der Clans. Die P trägt ein Spektrum von Laserwaffen, das typische E-Modell trägt ein hochentwickeltes taktisches Raketensystem und sowohl die F als auch die H legen den Schwerpunkt auf Ultra-Laser. Die zuletzt zum Einsatz gebrachte G-Konfiguration trägt zwei schwere Vierer-Maschinengewehrbatterien und zusätzlich dazu vier leichte ER-Laser.

EINSATZ

Nach fast eineinhalb Jahrhunderten im Einsatz hat der *Koshi* seinen Weg in die Toumane aller Clans gefunden. Die Nebelparder waren bis zu ihrer Vernichtung die häufigsten Nutzer des Mechs. Diese Tatsache ist den anderen Clans zwar nicht entgangen, war dem Einsatz des *Koshi* aber trotzdem nicht abträglich. Auch heute noch stellen zwei Fabriken auf Huntress bzw. Arcadia neue *Koshis* für die Clans Gletscherteufel und Stahlviper her.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sterncaptain Eric: Sterncaptain Eric ist ein Gletscherteufel der Blutlinie Urgan und gelangte während der kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen den Eisteufeln und den Jadefalken auf Barcella zu zweifelhaftem Ruhm. In den unzähligen Angriffen, die er gegen die schwereren und besser bewaffneten Falken anführte, hatten er und seine Gletscherteufel nur die Manövrierfähigkeit auf ihrer Seite. Sie gewannen die Schlacht, aber Eric war der einzige Überlebende seines Supernova-Binärsterns. Inzwischen führt er den Binärstern an, der seither in jeder Schlacht Verluste von siebzig Prozent oder mehr zu verzeichnen hatte.

Commander Horst: Commander Horst ist ein unbedeutender Kopfgeldjäger, der die Kombinat-Seite der Besatzungszone in seinem *„Myst Warrior"* durchkämmt. Obwohl er für gewöhnlich Herumtreiber und Briganten für die VSDK zur Strecke bringt, stürzt er sich mit Begeisterung auf jede sich ihm bietende Gelegenheit, Angehörige der Clans zu verfolgen. Manche glauben, dass er selbst ein ehemaliger Clanmitglied ist. Sollte das wirklich der Fall sein, so hat er den Grundgedanken von Zellbrigen schon vor langer Zeit aufgegeben, besonders, wenn es darum geht, jene zu bekämpfen, die er für Kriminelle hält.

Typ: ***Mist Lynx***
Bezeichnung der Inneren Sphäre: ***Koshi***
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 25
Kampfwert: 871

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Antrieb:	175 XL	3,5
BP Gehen:	7	
BP Laufen:	11	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	67	3,5

	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	8	10
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	6	7
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	4	4
R/L Bein	6	5

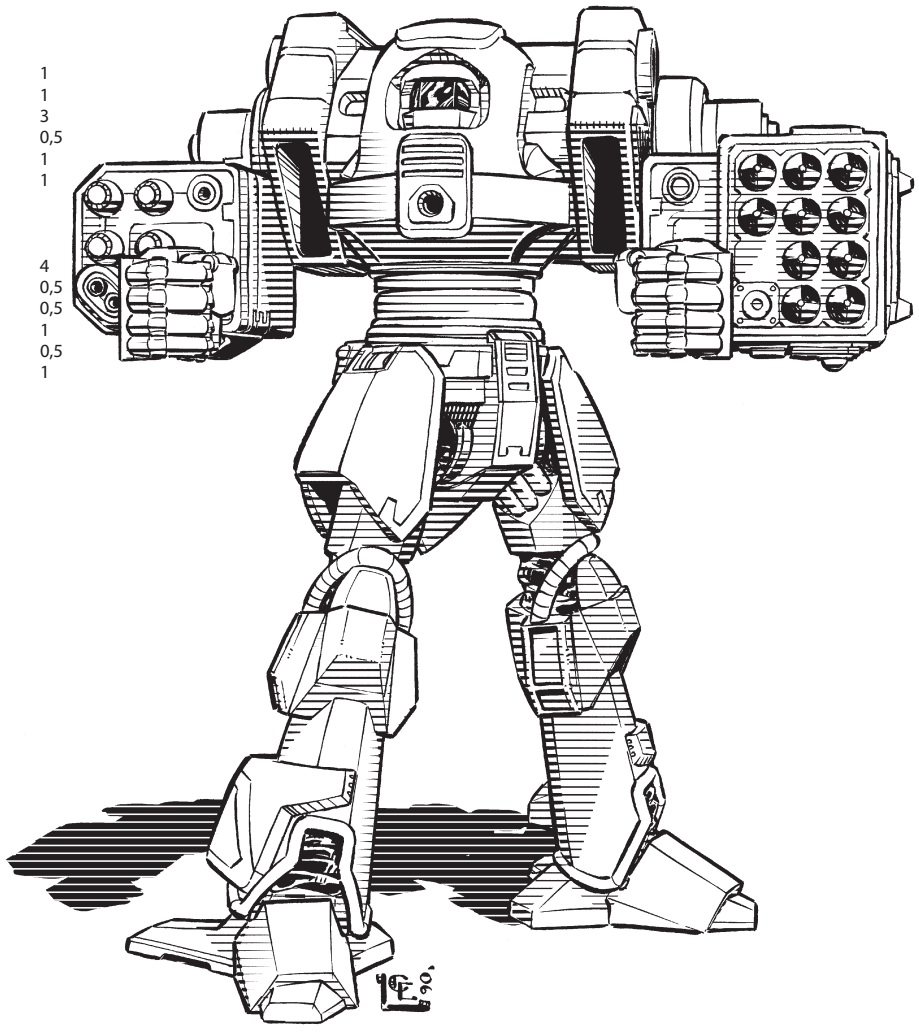
Gewichts- und Raumverteilung

Position	*Fest montiert*	*Freie Zeilen*
Kopf	Sonde	0
Torso-Mitte	1 Endostahl 1 Ferrofibrit	0
Rechter Torso	2 XL-Reaktor Doppel-Wärmetauscher 3 Sprungdüsen 1 Endostahl 2 Ferrofibrit	2
Linker Torso	2 XL-Reaktor 2 Doppel-Wärmetauscher 3 Sprungdüsen 1 Endostahl 2 Ferrofibrit	0
Rechter Arm	1 Endostahl 1 Ferrofibrit	6
Linker Arm	1 Endostahl 1 Ferrofibrit	6
Rechtes Bein	1 Endostahl	1
Linkes Bein	1 Endostahl	1

Bewaffnung und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Primärkonfiguration			
Blitz-KSR-4	RA	1	2
2 Maschinengewehre	RA	2	0,5
Munition (Blitz-KSR-4) 25	RA	1	1
Munition (MG) 100	RA	1	0,5
LSR-10	LA	1	2,5
Munition (LSR-10) 12	LA	1	1

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration A			
Flammer	RA	1	0,5
2 Maschinengewehre	RA	2	0,5
Munition (MG) 100	RA	1	0,5
ZES	LA	1	1
2 Raketenabwehrsysteme	LA	2	1
Munition (Rakabwehr) 72	LA	3	3
Splitterkapsel	RB	1	0,5
Splitterkapsel	LB	1	0,5
Kampfwert: 611			
Alternativkonfiguration B			
2 KSR-6	RA	2	3
Leichter ER-Laser	RA	1	0,5
Munition (KSR-6) 30	RA	2	2
2 Mittelschwere ER-Laser	LA	2	2
Kampfwert: 1.209			
Alternativkonfiguration C			
Schwerer ER-Laser	RA	1	4
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Störsender	LA	1	1
Raketenabwehrsystem	LA	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 24	LA	1	1
Kampfwert: 1.320			
Alternativkonfiguration D			
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Leichter ER-Laser	RA	1	0,5
Ultra-AK/2	LA	2	5
Munition (Ultra-AK/2) 45	LA	1	1
Kampfwert: 842			
Alternativkonfiguration E			
4 Leichte ER-Laser	RA	4	2
TakRak-6	LA	3	3,5
Munition (TakRak-6) 20	LA	2	2
Kampfwert: 997			
Alternativkonfiguration F			
2 Mittelschwere Ultra-Laser	RA	4	2
2 Leichte Ultra-Laser	RA	2	1
Störsender	RT	1	1
Feuerleitcomputer	RT	1	1
Mittelschwerer Ultra-Laser	LA	2	1
2 Leichte Ultra-Laser	LA	2	1
Leichtes ZES	LA	1	0,5
Kampfwert: 1.173			

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration G			
4 Schwere Maschinengewehre	RA	4	2
Maschinengewehrbatterie	RA	1	0,25
Leichter ER-Laser	RA	1	0,5
Munition (Schweres MG) 100	RT	1	1
4 Schwere Maschinengewehre	LA	4	2
Maschinengewehrbatterie	LA	1	0,25
Leichter ER-Laser	LA	1	0,5
Leichter ER-Laser	RB	1	0,5
Leichter ER-Laser	LB	1	0,5
Kampfwert: 834			
Alternativkonfiguration H			
2 Leichte Ultra-Laser	RA	2	1
Mittelschwerer Ultra-Laser	RA	2	1
Blitz-KSR-6	LA	2	3
Raketenabwehrsystem	LA	1	0,5
Munition (Blitz-KSR-6) 15	LA	1	1
Munition (Rakabwehr) 24	LA	1	1
Kampfwert: 982			
Alternativkonfiguration P			
Schwerer ER-Laser	RA	1	4
2 Mikro-ER-Laser	RA	2	0,5
Mikro-Impulslaser	RA	1	0,5
Doppel-Wärmetauscher	RT	2	1
2 Mikro-ER-Laser	LA	2	0,5
2 Mikroimpulslaser	LA	2	1
Kampfwert: 1.064			





Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Process 12 Endostahl
Reaktor: Starfire 180 XL
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Compound H18
Bewaffnung:
16 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Babylon MechWorks V (Wolkenkobra), Produktionsstätte Gamma 2 (Schneerabe), Ironhold Plant 9 (Jadefalke)
Hauptherstellungsort: Babylon, Lum, Ironhold
Kommunikationssystem: CobraTalk 12
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Reihe XXX MultiTrack

ÜBERSICHT

Der von den Truppen der Inneren Sphäre als *Uller* bezeichnete *Kit Fox* wurde von Clan Wolkenkobra als ein schwer bewaffneter leichter OmniMech entworfen. Innerhalb der Clans, die in die Innere Sphäre einmarschiert sind, wird er nur von den Jadefalken in nennenswerter Zahl zum Einsatz gebracht.

EIGENSCHAFTEN

Über die Hälfte der Gesamtmasse des *Uller* ist konfigurierbar, wobei mehr Wert auf Modulraum gelegt wird als auf Geschwindigkeit oder Beweglichkeit. Verbreitete Konfigurationen sind um ein oder zwei Langstreckenwaffen herum angeordnet, die von leichteren Lasern, Raketenlafetten und anderen Vorrichtungen ergänzt werden. Die Primäre und B-Konfiguration sind um eine Autokanone herum aufgebaut, welche von einem Raketenwerfer und Lasern unterstützt wird. Unerfahrene Krieger können diese beiden oftmals nicht voneinander unterscheiden. Konfiguration A bereitete den Streitkräften der Innern Sphäre eine unangenehme Überraschung, denn diese waren nicht auf einen leichten Mech vorbereitet, der mit einem leistungsstarken Gaussgeschütz ausgerüstet ist.

Konfiguration D ist eine spezialisierte Feuerunterstützungseinheit. Die C- und S-Konfiguration wurden speziell für die Rückkehr zur Inneren Sphäre entwickelt. Ausgerüstet für den Häuserkampf sind beide tödliche Gegner für konventionelle Infanterie.

Die E-, F- und H-Konfiguration sind der Versuch, neue Waffensysteme zu integrieren. Die E trägt einen TakRak-Werfer, während der H eine Weiterentwicklung des A darstellt, der Ultra-Laser mit dem leistungsstarken Gaussgeschütz kombiniert. Genau wie der H basiert die F auf Konfiguration A. Clan Höllenross hat sein neues RGG/20 mit zwei mittelschweren Impulslasern kombiniert. Da sie mit nur zwei Tonnen Munition ausgestattet sind, müssen MechKrieger darauf achten, keinen Schuss zu vergeuden.

Konfiguration W wird von Clan Wolf, den Exil-Wölfen und Wolf's Dragoons häufig als Trainings-Mech eingesetzt. Diese Konfiguration ist mit einem Impulslaser bewaffnet und trägt zusätzlich Unterarm- und Handaktivatoren am rechten Arm.

EINSATZ

Um den eigenen Zugang zu den Ressourcen der Tanitischen Welten zu sichern, rief Clan Wolkenkobra neue Waffenprogramme ins Leben. Im Jahre 2890 trug das erste dieser Waffenprogramme Früchte in Gestalt des neuen leichten OmniMechs. Durch ihren Einsatz in den Fang- Sternenhaufen errang der *Uller* für die Kobras schnell eine ganze Reihe von Siegen gegen die Jadefalken und die Coyoten. Auf den Erfolg der Kobras aufmerksam geworden, forderte Khan Bret Malthus von den Jadefalken sie zu einem Besitztest um das Design heraus. Dieser wurde in der verlassenen Einöde von Babylon ausgefochten und die Falken trugen nur um Haaresbreite den Sieg davon. Nachdem sie ihre Beute in Besitz genommen hatten, machten die Falken den *Uller* umgehend zu ihrem standardmäßigen leichten OmniMech.

Clan Schneerabe war ebenfalls an dem leistungsstarken *Uller* interessiert, verlegte sich aber lieber auf Handel als auf eine Auseinandersetzung, um sich die Rechte an der Produktion des Designs zu sichern. Clan Blutgeist erhielt den *Uller* später von den Raben.

Innerhalb der anderen Clans bleibt der *Uller* ein selten gesehener Gast, da diese leichte OmniMechs mit größerer Geschwindigkeit bevorzugen. Die wenigen Exemplare, die innerhalb ihrer Reihen auftauchen, sind Isorla, die auf dem Schlachtfeld errungen wurden.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Lehrmeisterin Eleni Riaz: Als eine junge Kometin und außergewöhnliche Pilotin leichter Mechs wurde Eleni Riaz aus dem militärischen Rängen der Gamma-Galaxis herausgepflückt, um Khan Din Steiner als Adjutant zur Seite zu stehen. Nachdem sie einen Riaz-Blutnamen errungen hatte, wurde sie einstimmig zur Lehrmeisterin von Clan Wolkenkobra ernannt.

Typ: ***Kit Fox***
Bezeichnung der Inneren Sphäre: **Uller**
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 30
Kampfwert: 1.085

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Antrieb:	180 XL	3,5
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	76	4

	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	10	9
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	7	8
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	5	7
R/L Bein	7	8

Bewaffnung Gewichts- und Raumverteilung

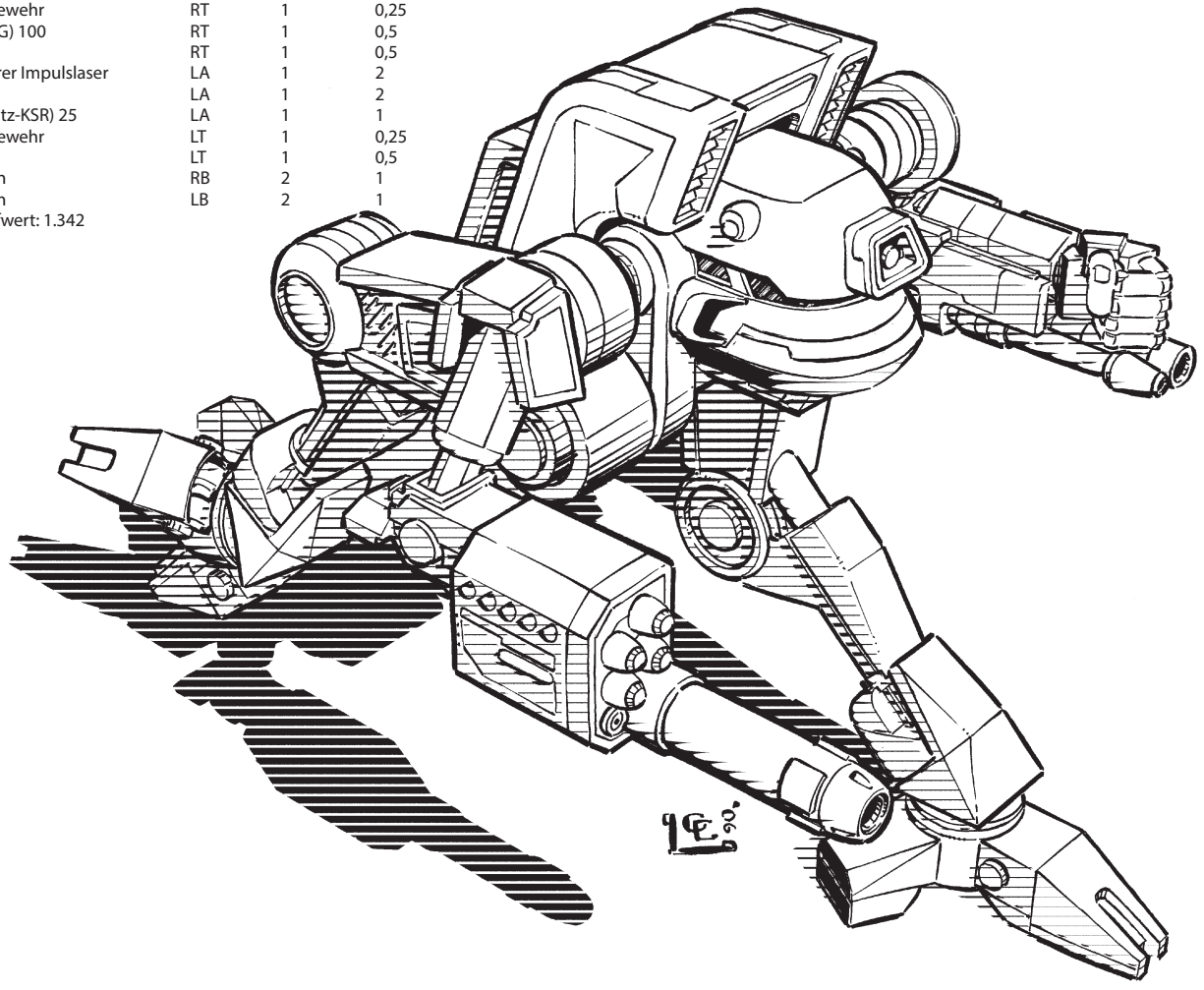
Position	*Fest montiert*	*Freie Zeilen*
Kopf	1 Ferrofibrit	0
Torso-Mitte	Doppel-Wärmetauscher	0
Rechter Torso	2 XL-Reaktor	5
	3 Endostahl	
	2 Ferrofibrit	
Linker Torso	2 XL-Reaktor	2
	2 Doppel-Wärmetauscher	
	2 Endostahl	
	2 Ferrofibrit	
Linker Arm	1 Endostahl	6
	1 Ferrofibrit	
Rechter Arm	1 Endostahl	6
	1 Ferrofibrit	
Rechtes Bein	Keine	2
Linkes Bein	Keine	2

Bewaffnung und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Primärkonfiguration			
Blitz-KSR-4	RA	1	2
Munition (Blitz-KSR-4) 25	RA	1	1
LB-X AK/5	RA	4	7
Munition (LB-X AK/5) 20	RA	1	1
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
Leichter Impulslaser	LA	1	1

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration A			
Gaussgeschütz	RA	6	12
Munition (Gauss) 16	RA	2	2
2 Mittelschwere ER-Laser	LA	2	2
Kampfwert: 1.310			
Alternativkonfiguration B			
KSR-6	RA	1	1,5
Munition (KSR-6) 15	RA	1	1
Ultra-AK/10	RA	4	10
Munition (Ultra-AK/10) 20	RT	2	2
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
Leichter ER-Laser	LA	1	0,5
Kampfwert: 1.087			
Alternativkonfiguration C			
Sonde	RA	1	1
ZES	RA	1	1
Störsender	RA	1	1
3 Raketenabwehrsysteme	RA	3	1,5
Munition (Rakabwehr) 96	RT	4	4
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
Leichter Impulslaser	LA	1	1
2 Maschinengewehre	LA	2	0,5
Munition (MG) 200	LT	1	1
Splitterkapsel	RB	1	0,5
Splitterkapsel	LB	1	0,5
Kampfwert: 1.147			
Alternativkonfiguration D			
LSR-15	RA	2	3,5
NARC-Raketenboje	RA	1	2
Munition (NARC) 6	RT	1	1
Munition (LSR-15) 16	RT	2	2
LSR-15	LA	2	3,5
Munition (LSR-15) 16	LA	2	2
LSR-5	LA	1	1
Munition (LSR-5) 24	LT	1	1
Kampfwert: 1.142			
Alternativkonfiguration E			
ER-PPK	RA	2	6
Leichter ER-Laser	RA	1	0,5
2 Doppel-Wärmetauscher	RA	4	2
Sprungdüse	RT	1	0,5
TakRak-3	LA	2	1,5
Munition (TakRak-3) 60	LT	3	3
Sprungdüse	LT	1	0,5
2 Sprungdüsen	RB	2	1
2 Sprungdüsen	LB	2	1
Kampfwert: 1.415			

Bewaffnung und Munition	Position	Zeilen	Tonnage
Alternativkonfiguration F			
RGG/20	RA	6	10
Munition (RGG) 12	RA	2	2
2 Mittelschwere Impulslaser	LA	2	4
Kampfwert: 1.219			
Alternativkonfiguration H			
Gaussgeschütz	RA	6	12
Munition (Gauss) 16	RA	2	2
2 Mittelschwere Ultra-Laser	LA	4	2
Kampfwert: 1.214			
Alternativkonfiguration S			
Schwerer Impulslaser	RA	2	6
Leichter Impulslaser	RA	1	1
Maschinengewehr	RT	1	0,25
Munition (MG) 100	RT	1	0,5
Sprungdüse	RT	1	0,5
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Blitz-KSR-4	LA	1	2
Munition (Blitz-KSR) 25	LA	1	1
Maschinengewehr	LT	1	0,25
Sprungdüse	LT	1	0,5
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Kampfwert: 1.342			

Bewaffnung und Munition	Position	Kritisch	Tonnage
Alternativkonfiguration W			
Schwerer Impulslaser	RA	2	6
Mittelschwerer Impulslaser	RA	1	2
Schwerer Impulslaser	LA	2	6
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Kampfwert: 1.431			





Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Hooded Endo-Lite
Reaktor: Great Father 210 Extra-Light
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Star Lite Ferrofibrit
Bewaffnung:
1 DuPont Ultra-PM-Flammer
16 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Sheridan LM-TA 8-10, Anlage W-7, Clan Wolf Standort 3
Hauptherstellungsort: Sheridan (Sheridan), Tranquil (W-7), Arc-Royal (Standort 3)
Kommunikationssystem: Trueborn Ultra 945B
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Adder Special V8.6

ÜBERSICHT

Nachdem die Dragoons-Übereinkunft Informationen über die Innere Sphäre an die Clans geliefert hatte, wurde Clan Sternennatter bewusst, dass es sehr schwierig werden würde, die Innere Sphäre zu erobern. So begann man nicht nur, die Kappa-Galaxis im Garnisionsdienst umzustrukturieren, um aus ihr eine gegnerische Streitmacht der Inneren Sphäre zu machen, gegen die man zu Übungszwecken zu Felde ziehen konnte, man begann auch damit, einen OmniMech zu entwerfen, der den meisten der bekannten Designs der Inneren Sphäre ebenbürtig war und diese in einer Auseinandersetzung besiegen konnte. Bis ins Jahr 3010 wurde der *Puma* – innerhalb der Clans als der *Adder* bekannt – hergestellt und aufgrund seines Erfolgs in einer Vielzahl von Testläufen machten viele andere Clans Besitztests bezüglich des Designs geltend, sogar bis ins Jahr 3045 hinein.

Das Design hatte herausragende Erfolge zu verzeichnen, auch wenn man das nicht von den Sternennattern selbst behaupten konnte. Die Invasion der Inneren Sphäre machte den *Puma* zu einem der gefürchtetsten leichten BattleMechs seiner Zeit, war er doch in der Lage, trotz ansehnlicher Geschwindigkeit eine Feuerkraft mitzuführen, die es mit BattleMechs der Inneren Sphäre von doppelter Größe aufnehmen konnte.

EIGENSCHAFTEN

Die Primäre Waffenkonfiguration, bei weitem die bekannteste und zugleich gefürchtetste, besteht aus einem Paar Extremreichweiten-Partikelprojektorkanonen, die mit einem Feuerleitcomputer verbunden sind. Diese Version wurde innerhalb der Kreuzritter-Clanränge schnell durch die neuere H-Version ausgetauscht, die anstelle der Partikelkanonen mit einem Paar schwerer Ultra-Laser und zusätzlichen Wärmetauschern ausgerüstet ist. Die Konfigurationen A und C sind typische Artillerie-Versionen, wobei Version C mit ihrer NARC-Boje eher für die Kappa-Galaxis gedacht war. Tatsächlich waren die B- und D-Version des *Puma* die ursprünglich auf den Informationen der Wolf's Dragoons basierenden Konfigurationen, dennoch sind sie außerhalb der Kappa-Galaxis selten anzutreffen. Meist kommen sie nur dann zum Einsatz, wenn eine Einheit sich hinsichtlich ihres Gegners unsicher ist und sich eine Auswahl an Einsatzmöglichkeiten offen halten möchte. Eine erst kürzlich entdeckte E-Konfiguration trägt ein paar TakRak-9 und vier Mikro-Impulslaser, die es dem MechKrieger erlauben, sich den wechselnden Gegebenheiten auf dem Schlachtfeld anzupassen. Noch jüngeren Datums ist die sogenannte J-Version, über die Spione von Phelans Clanwache berichten, sie würde von den Höllenrössern auf Paulus Prime stationiert. Diese Version trägt eines der neu entwickelten Rotationsgaussgeschütze und ein Paar leichter Infantrieabwehr-Gaussgeschütze und ist voraussichtlich besonders gut für den Einsatz gegen Elementare und andere herkömmliche Einheiten geeignet.

EINSATZ

Der *Puma* ist ein beliebtes Design bei MechKriegern in Positionstests oder bei Blutnamens-Kämpfen. Diese Piloten schätzen seine beeindruckende Feuerkraft und Überlebensfähigkeit trotz seines leichten Rumpfes. Innerhalb von Clan Sternennatter verzeichnet die Kappa-Galaxis den stärksten Einsatz des *Puma,* was eigenartig ist, wird doch die Kappa-Galaxis als Garnisionseinheit gelistet, während viele andere Galaxien über die Clangrenzen hinaus den *Puma* ebenfalls hoch einschätzen. Als die Herstellung des *Puma* auf Arc-Royal im Jahre 3066 wiederaufgenommen wurde, strengten jüngst entrechtete MechKrieger der Kell Hounds informelle Besitztests hinsichtlich des Designs an, indem sie Trainingssimulatoren verwendeten, obwohl nur eine Handvoll von ihnen damit erfolgreich war. Jene versuchen oftmals, das bekannte Design mithilfe von Modulen der Inneren Sphäre umzubauen, um die Anforderungen für die Wartung eines so hochentwickelten Designs zu reduzieren.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sterncolonel Quenton: Quenton ist ein freigeborener Krieger mit einer natürlichen Begabung für Nachtkämpfe und Gefechte bei schlechten Sichtverhältnissen. Seine Gabe, die Bewegungen seiner Gegner vorauszusagen, grenzt an übersinnliche Kräfte. Als Kommandeur der First Wolf Guardians obliegt dem Sterncolonel die Verteidigung der Exil-Wolf-Festung auf Arc-Royal.

Typ: ***Adder***
Bezeichnung der Inneren Sphäre: ***Puma***
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 35
Kampfwert: 2.083

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2
Antrieb:	210 XL	4,5
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	115	6

	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	11	16
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	8	12
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	6	12
R/L Bein	8	14

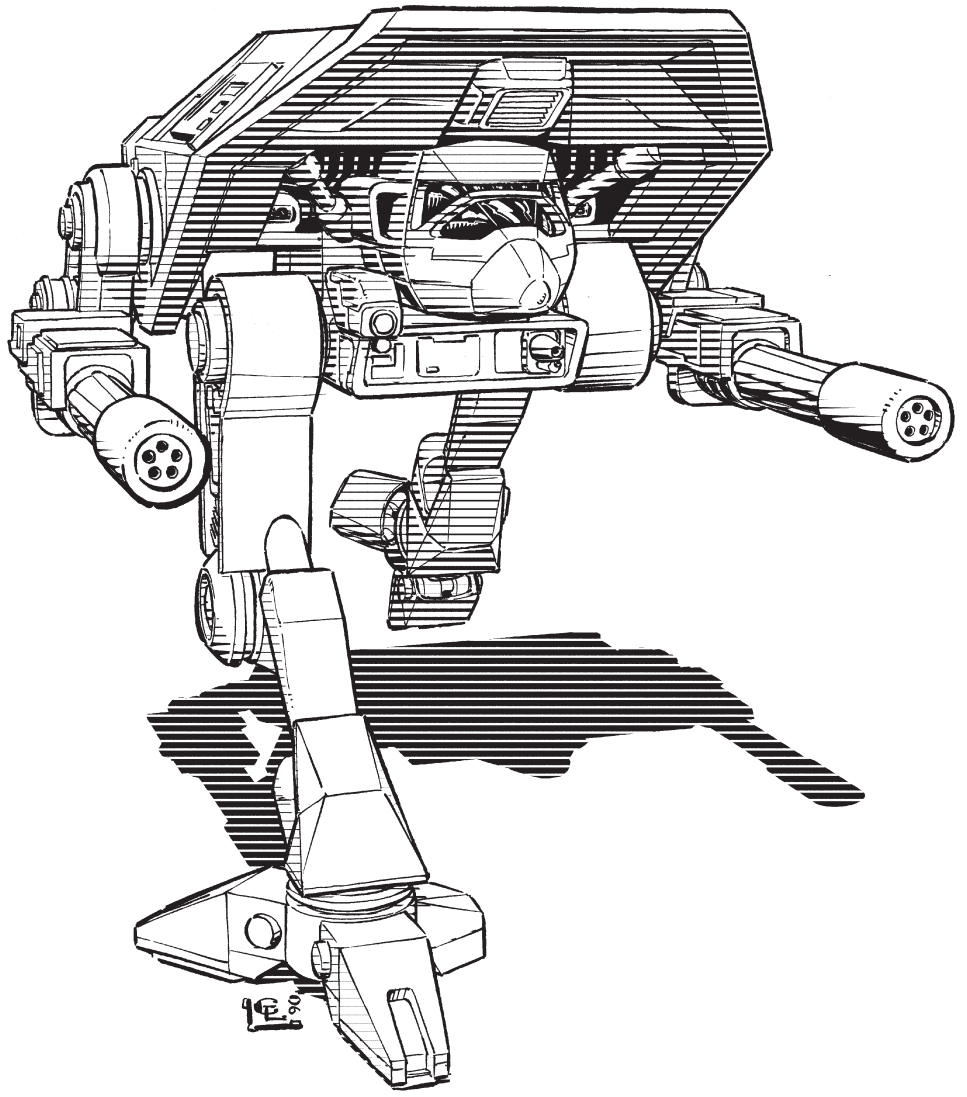
Gewichts- und Raumverteilung

Position	*Fest montiert*	*Freie Zeilen*
Kopf	1 Ferrofibrit	0
Torso-Mitte	Flammer	0
	1 Endostahl	
Rechter Torso	2 XL-Reaktor	5
	Doppel-Wärmetauscher	
	1 Endostahl	
	2 Ferrofibrit	
Linker Torso	2 XL-Reaktor	5
	Doppel-Wärmetauscher	
	1 Endostahl	
	2 Ferrofibrit	
Linker Arm	1 Ferrofibrit	7
Rechter Arm	1 Ferrofibrit	7
Rechtes Bein	2 Endostahl	0
Linkes Bein	2 Endostahl	0

Bewaffnung und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Primärkonfiguration			
ER-PPK	RA	2	6
Feuerleitcomputer	RT	3	3
ER-PPK	LA	2	6
Doppel-Wärmetauscher	LT	2	1

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alterativkonfiguration A			
LSR-20	RA	4	5
Munition (LSR-20) 12	RA	2	2
Leichter Impulslaser	RT	1	1
LSR-20	LA	4	5
Munition (LSR-20) 12	LA	2	2
Leichter Impulslaser	LT	1	1
Kampfwert: 1.437			
Alternativkonfiguration B			
Schwerer Impulslaser	RA	2	6
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
LB-X AK/5	LA	4	7
Munition (LB-X AK/5) 20	LA	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1	1
Kampfwert: 1.422			
Alternativkonfiguration C			
LSR-15	RA	2	3,5
Munition (LSR-15) 16	RA	2	2
NARC-Raketenboje	RT	1	2
Munition (NARC) 6	RT	1	1
LSR-15	LA	2	3,5
Munition (LSR-15) 16	LA	2	2
Mittelschwerer Impulslaser	LT	1	2
Kampfwert: 1.372			
Alternativkonfiguration D			
Ultra-AK/5	RA	3	7
Munition (Ultra-AK/5) 20	RA	1	1
Blitz-KSR-2	RT	1	1
Munition (Blitz-KSR-2) 50	RT	1	1
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
Blitz-KSR-2	LT	1	1
Munition (Blitz-KSR-2) 50	LT	1	1
Kampfwert: 1.255			
Alternativkonfiguration E			
TakRak-9	RA	4	5
Munition (TakRak-9) 14	RA	2	2
2 Mikro-Impulslaser	RT	2	1
TakRak-9	LA	4	5
Munition (TakRak-9) 14	LA	2	2
2 Mikro-Impulslaser	LT	2	1
Kampfwert: 1.272			
Alternativkonfiguration H			
2 Doppel-Wärmetauscher	RA	4	2
Schwerer Ultra-Laser	RA	3	4
Feuerleitcomputer	RT	2	2
Doppel-Wärmetauscher	RT	2	1
Schwerer Ultra-Laser	LA	3	4
Doppel-Wärmetauscher	LA	2	1
2 Doppel-Wärmetauscher	LT	4	2
Kampfwert: 1.453			

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration J			
RGG/20	RA	6	10
Munition (RGG/20) 18	RA	3	3
4 IA-Gaussgeschütze	LA	4	2
Munition (IA-Gauss) 40	LA	1	1
Kampfwert: 1.222			





Masse: 40 Tonnen
Rumpf: Typ W2 Endostahl
Antrieb: 320 Light Force XL
Reisegeschwindigkeit: 86 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 129 km/h
Sprungdüsen: Geotec 300
Sprungreichweite: 240 Meter
Panzerung: Compound H17 Ferrofibrit
Bewaffnung:
8,5 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Upsilon Plant 2J
Hauptherstellungsort: Strana Mechty
Kommunikationssystem: Series D8 CC-25X
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Sloane 220 Lockover System

ÜBERSICHT

Einer der ersten Anläufe von Clan Feuermandrill auf dem Gebiet der OmniMech-Designs brachte einen außerordentlich beweglichen, wenn auch ausgesprochen schlecht gerüsteten Mech hervor, der unter dem Namen *Viper* bekannt ist und in der Inneren Sphäre unter der Bezeichnung *Dragonfly* geführt wird. Das Design war ursprünglich als eine schnelle Überfall-Einheit konzipiert worden, verlor aber letztendlich die Gunst einiger Kindraa aufgrund gravierender Probleme mit den Modulschnittstellen.

Im Jahre 3002 überschrieb Clan Mandrill den Geisterbären alle Designspezifikationen und ihre Hauptproduktionsstätte auf Shadow als Gegenleistung für verschiedene Produktionsreihen ihrer *Gladiator*-Konstruktion. Da die Geisterbären nicht gewillt waren, eine kleine umkämpfte Insel inmitten von kriegerischen Kindraa zu halten, bauten sie die Fabrikanlage ab und siedelten sie nach Strana Mechty um. Während des Umsiedlungsprozesses entwickelten die Bären ein modulares Konstruktionssystem, das es ihnen schließlich Jahrzehnte später erlaubte, während ihrer Abwanderung mehrere Fabriken in die Innere Sphäre umzusiedeln.

EIGENSCHAFTEN

Als schnelle und bewegliche Einheit feierte der *Dragonfly* einige Erfolge unter den Streitkräften der Geisterbären als eine ergänzende Plattform zum *Dasher*. Der *Dragonfly* verwendete in vielen seiner Konfigurationen eine schwerere Kombination von eher auf kürzere Distanzen ausgelegten Waffen und wurde daher nach seinem Einsatz in Gefechten der Clans und während der darauffolgenden Invasion der Inneren Sphäre als Fehlschlag angesehen. Erst während des Krieges zwischen dem Kombinat und den Geisterbären kam es zu einem Wiederaufleben im Einsatz des *Dragonfly*, da man jetzt mehr Wert auf einen kombinierten Waffeneinsatz von Gefechtsrüstungen und 'Mechs legte.

Innerhalb der Clans, die diese Lehrmeinung vertreten, haben sich drei neue Konfigurationen entwickelt. Die Höllenrösser bedienen sich einer Konfiguration, die schwere Maschinengewehrbatterien und Laser verwendet; die Bären bringen die G-Konfiguration zum Einsatz, die mit dem Infanterieabwehr-Gaussgeschütz und Plasmakanonen ausgestattet ist; und die Eisteufel führten Besitztests um die Rechte an der Produktionsstätte auf Strana Mechty, um dort eine Konfiguration mit Ultra-Lasern herzustellen, die einen Feuerleitcomputer und ein leichtes TakRak-System verwendet.

EINSATZ

Dragonflys wurden vor der Claninvasion in großer Zahl hergestellt und sind oft in Streitkräften der Geisterbären vertreten. Nur wenige andere Clans verwenden den OmniMech, da sie für den Einsatz leistungsstärkere Einheiten wie den *Shadow Cat* und den *Grendel* bevorzugen. In der Mitte der 60er Jahre führten die Höllenrösser Besitztests um die Herstellungsrechte und gewannen. Sie wollten auf diesem Wege eine neue Artillerie-Plattform entwickeln. Überraschenderweise strengten die Eisteufel bald darauf ebenfalls einen Test an und gewannen die gesamte Produktionsstätte Strana Mechty nach einem zwölfstündigen zermürbenden Kampf zwischen den beiden saKhans zu Beginn des Jahres 3068. Die Eisteufel nehmen die Produktionsstätte umgehend in Gebrauch – ihre neue Konfiguration wird verschifft, sobald Landungsschiffe beladen werden können – und gibt somit Anlass zu Gerüchten über einen geplanten Großeinsatz der Eisteufel, höchst wahrscheinlich gegen die Coyoten, ihre Nachbarn auf Foster.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sterncaptain Toris Fletcher: Als Komet unter den Höllenrössern wird Fletcher aufgrund seiner rücksichtslosen Ergebenheit gegenüber allen Mitgliedern seines Binärsterns von vielen Elementaren der Höllenrösser bewundert. Nachdem bekannt geworden ist, dass er mitten in einem Duell mit einer Nova der Bären drei Soldaten der Höllenrösser aus einem brennenden Hangar gerettet hat, hat er mehrere Anregungen seiner Commander abgelehnt, sich um das Kommando für seinen Trinärstern zu bewerben. Sein *Dragonfly* ist anhand seiner violetten Färbung unschwer zu erkennen. Dies ist ein Zugeständnis seines Galaxiscommanders aufgrund seines sagenhaften Kodax.

Typ: ***Viper***
Bezeichnung der Inneren Sphäre: ***Dragonfly***
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 40
Kampfwert: 1.450

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2
Antrieb:	320 XL	11,5
BP Gehen:	8	
BP Laufen:	12	
BP Springen:	8	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	134	7

	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	12	16
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	10	13
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	6	12
R/L Bein	10	19

Gewichts- und Raumverteilung

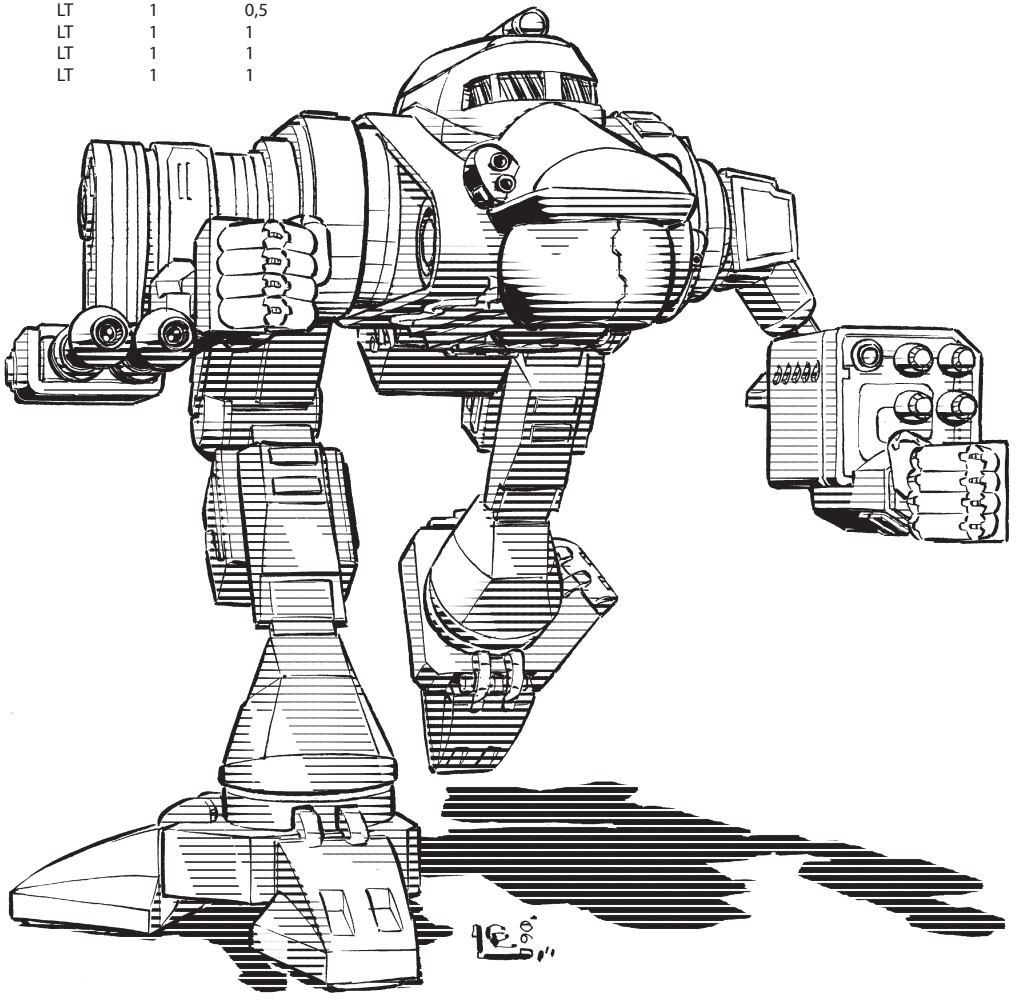
Position	*Fest montiert*	*Freie Zeilen*
Kopf	1 Ferrofibrit	0
Torso-Mitte	1 Endostahl	1
Rechter Torso	2 XL-Reaktor	4
	1 Ferrofibrit	
	3 Endostahl	
	2 Sprungdüsen	
Linker Torso	2 XL-Reaktor	4
	1 Ferrofibrit	
	3 Endostahl	
	2 Sprungdüsen	
Linker Arm	2 Ferrofibrit	6
Rechter Arm	2 Ferrofibrit	6
Rechtes Bein	2 Sprungdüsen	0
Linkes Bein	2 Sprungdüsen	0

Bewaffnung und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Primärkonfiguration			
2 Mittelschwere Impulslaser	RA	2	4
2 Maschinengewehre	RT	2	0,5
Munition (MG) 100	RT	1	0,5
KSR-4	LA	1	1
Munition (KSR-4) 25	LA	1	1
Raketenabwehrsystem	LT	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 24	LT	1	1

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration A			
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
2 Mittelschwere ER-Laser	RT	2	2
KSR-6	LA	1	1,5
Munition (KSR-6) 15	LA	1	1
Artemis-IV-FLS	LA	1	1
2 Mittelschwere ER-Laser	LT	2	2
Kampfwert: 1.998			
Alternativkonfiguration B			
Leichter Impulslaser	RA	1	1
Flammer	RT	1	0,5
ER-PPK	LA	2	6
Leichter Impulslaser	LT	1	1
Kampfwert: 1.830			
Alternativkonfiguration C			
Munition (MG) 200	RA	1	1
2 Flammer	RT	2	1
2 Maschinengewehre	RT	2	0,5
2 Mittelschwere ER-Laser	LA	2	2
Sonde	LA	1	1
2 Maschinengewehre	LT	2	0,5
Munition (MG) 400	LT	2	2
Flammer	TM	1	0,5
Kampfwert: 1.344			
Alternativkonfiguration D			
2 Mittelschwere ER-Laser	RA	2	2
LSR-5	RT	1	1
Munition (LSR-5) 24	RT	1	1
Blitz-KSR-6	LA	2	3
Munition (Blitz-KSR-6) 15	LA	1	1
Leichter ER-Laser	LT	1	0,5
Kampfwert: 1.779			
Alternativkonfiguration E			
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Leichter ER-Laser	RT	1	0,5
TakRak-6	LA	3	3,5
Munition (TakRak-6) 30	LA	3	3
Leichter ER-Laser	LT	1	0,5
Kampfwert: 1.561			
Alternativkonfiguration F			
4 Schwere Maschinengewehre	RA	4	2
Maschinengewehrbatterie	RA	1	0,25
Munition (Schweres MG) 100	RA	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
4 Schwere Maschinengewehre	LA	4	2
Maschinengewehrbatterie	LA	1	0,25
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	TM	1	1
Kampfwert: 1,689			

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration G			
4 IA-Gaussgeschütze	RA	4	2
Munition (IA-Gauss) 40	RA	1	1
Plasmakanone	LA	1	3
Munition (Plasma) 10	LA	1	1
Mittelschwerer Ultra-Laser	LT	2	1
Leichte Sonde	TM	1	0,5
Kampfwert: 1.574			
Alternativkonfiguration H			
Mittelschwerer Ultra-Laser	RA	2	1
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
Leichter Impulslaser	RT	1	1
Doppel-Wärmetauscher	RT	2	1
Mittelschwerer Ultra-Laser	LA	2	1
Raketenabwehrsystem	LT	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 24	LT	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1	1
Leichter Impulslaser	LT	1	1
Kampfwert: 1.732			

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration I			
Mittelschwerer Ultra-Laser	RA	2	1
Mittelschwerer Ultra-Laser	RT	2	1
Leichte Sonde	RT	1	0,5
Feuerleitcomputer	RT	1	1
Mittelschwerer Ultra-Laser	LA	2	1
TakRak-3	LA	2	1,5
Munition (TakRak-3) 20	LA	1	1
Raketenabwehrsystem	LT	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 24	LT	1	1
Kampfwert: 1.580			





Masse: 45 Tonnen
Rumpf: Hellion Medium Gamma ES
Reaktor: 360 Type II XL
Reisegeschwindigkeit: 86 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 129 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: MAC Level 5 Ferrofibrit
Panzerung:
9,5 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: W-7 Anlagen, Clan Wolf Standort 3
Hauptherstellungsort: Tranquil, Arc-Royal
Kommunikationssystem: Hellion Special 354B
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Wolf Hunter MK VII

ÜBERSICHT

Der *Ice Ferret* – oder *Fenris,* wie er in der Inneren Sphäre genannt wird – ist der am häufigsten eingesetzte mittelschwere OmniMech aus Clan Wolfs Touman. Ironischerweise war er als Antwort von Clan Gletscherteufel auf den von Clan Wolf neu auf den Markt gebrachten schweren OmniMech *Timber Wolf* gedacht. Seit 2948 wurde der *Wolf Hunter*, wie er dann hieß, mit größtmöglicher Geschwindigkeit produziert und viele ihrer Krieger prahlten damit, den mächtigen Wölfen nun ihre Krallen mit einem 'Mech zu stutzen, der mit seiner speziellen Ausrichtung auf Geschwindigkeit und Feuerkraft die charakteristischen Eigenschaften des eigenen Clans hervorhob. Der ständigen Schikanen überdrüssig geworden, begannen viele Einheiten der Wölfe, die Gletscherteufel herauszufordern, um in den Besitz ihrer *Wolf Hunter* zu gelangen. Innerhalb der nächsten fünf Jahre verloren die Gletscherteufel 80 % ihrer *Wolf Hunter* an die Wölfe, inklusive ihrer Produktionsstätte auf Tranquil. Die Wölfe benannten den OmniMech in *Ice Ferret* um, den einzigen natürlichen Feind der Gletscherteufel. Während dieser Feldzug den anderen Clans den Wunsch nach dem OmniMech vergällte, da er in so vielen Tests unterlegen war, entwickelten die Wölfe stattdessen eine ganze Menge neuer Konfigurationen und brachte diese durch alle militärischen Ränge hindurch zum Einsatz, wodurch der *Ice Ferret* zu einer hochgeschätzten Aufklärungs- und Unterstützungseinheit wurde.

EIGENSCHAFTEN

Viele der *Fenris*-Konfigurationen sind um eine einzelne primäre Langstreckenwaffe herum angeordnet, die von verschiedenen kleineren Kurzstrecken-Batterien unterstützt wird. Dies verschafft MechKriegern einen deutlichen Vorteil gegenüber anderen auf Geschwindigkeit ausgelegten Designs, die üblicherweise eine ganze Reihe leichter Kurzstreckenwaffen einsetzen. Wenige Versionen weichen wesentlich davon ab, hier vor allem die Langstrecken-Artillerie-Konfiguration C und die herkömmlichere D-Version, die vier mittelschwere Impulslaser trägt.

Neuere Versionen aus dem letzten Jahrzehnt haben an Beliebtheit gewonnen. Die (Exil-)Wölfe integrieren ein Taktisches Raketensystem als Hauptwaffe des *Fenris*, während die Konfiguration von Khan Ward ein Paar mittelschwerer Ultra-Laser als Sekundärwaffen in der H-Konfiguration seines Clans verwendet.

Die neueste Version L verwendet die neueste von Phelans Wölfen entwickelte Technologie und kombiniert eine Plasmakanone und drei Infanterieabwehr-Gaussgeschütze mit einem Feuerleitcomputer. Aufgrund ihrer Erfahrung im Kampf gegen den wachsenden Einsatz von nicht aus BattleMechs bestehenden Truppen haben die Kreuzritter-Wölfe diese Konfiguration kopiert, um sie in ihren Heimatterritorien im Kampf gegen ProtoMechs und schwere Elementar-Truppen einzusetzen.

EINSATZ

Da das Design in seinen frühen Jahren durch eine Serie von Niederlagen stigmatisiert worden war, haben nur die Wölfe den *Fenris* während der Invasion in größerer Zahl aufgestellt. Die zweithäufigste Verwendung findet das Design noch immer bei den Gletscherteufeln, doch diese Anzahl beschränkt sich auf die wenigen Einheiten, die der peinlichen Serie von Niederlagen nicht zum Opfer gefallen sind. Viele von ihnen sieht man oft in Sternenhaufen, wo sie von erbitterten Kriegern gesteuert werden, die von dem Wunsch getrieben scheinen, das verlorene Erbe des Designs zurückzuerobern und es deshalb ablehnen, einen anderen als den ursprünglichen Namen des Mechs zu verwenden.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sterncommander Sperling: Dieser Wahrgeborene aus Clan Wolf hat einen eher durchschnittlichen Ruf, wenn man einmal davon absieht, dass es ihm gelungen ist, die letzten fünfzehn turbulenten Jahre als Pilot eines leichten OmniMechs unter den Fronteinheiten zu überleben. Seine liebste Saufgeschichte ist allerdings die, in der er nur mithilfe einer *Dasher*-Primärkonfiguration seinen derzeitigen *Fenris* einem Gletscherteufel als Isorla abluchsen konnte.

Typ: ***Ice Ferret***
Bezeichnung der Inneren Sphäre: ***Fenris***
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 45
Kampfwert: 1.678

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Antrieb:	360 XL	16,5
BP Gehen:	8	
BP Laufen:	12	
BP-Springen:	0	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	144	7,5

	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	14	19
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	11	14
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	7	14
R/L Bein	11	19

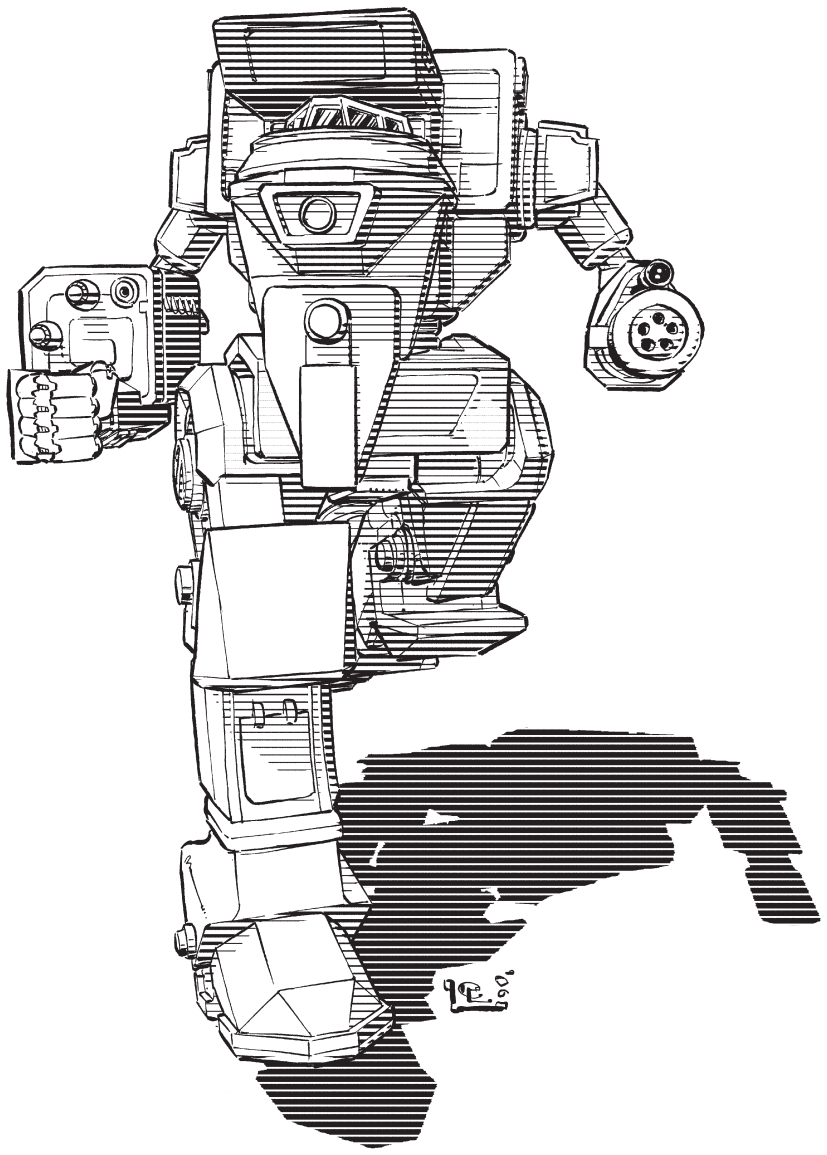
Gewichts- und Raumverteilung

Position	*Fest montiert*	*Freie Zeilen*
Kopf	1 Ferrofibrit	0
Torso-Mitte	1 Endostahl	1
Rechter Torso	2 Reaktoren	7
	2 Ferrofibrit	
	1 Endostahl	
Linker Torso	2 XL-Reaktor	7
	2 Ferrofibrit	
	1 Endostahl	
Linker Arm	1 Ferrofibrit	7
Rechter Arm	1 Ferrofibrit	7
Rechtes Bein	2 Endostahl	0
Linkes Bein	2 Endostahl	0

Bewaffnung und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Primärkonfiguration			
Blitz-KSR-2	RA	1	1
Munition (Blitz-KSR-2) 50	RA	1	1
ER-PPK	LA	2	6
Leichter ER-Laser	LA	1	0,5
Sonde	TM	1	1
Alternativkonfiguration A			
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Raketenabwehrsystem	RA	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 24	RA	1	1
LB-X-Autokanone/2	LA	4	6
Munition (LB-X AK/2) 45	LA	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	TM	1	1

Kampfwert: 1.323

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration B			
KSR-6	RA	1	1,5
Munition (KSR-6) 15	RA	1	1
KSR-4	LA	1	1
Munition (KSR-4) 25	LA	1	1
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
Leichter Impulslaser	TM	1	1
Kampfwert: 1.461			
Alternativkonfiguration C			
LSR-5	RA	1	1
Artemis-IV-FLS	RA	1	1
Munition (LSR-5) 24	RA	1	1
LSR-5	LA	1	1
Artemis-IV-FLS	LA	1	1
Munition (LSR-5) 24	LA	1	1
LSR-5	LT	1	1
Artemis-IV-FLS	LT	1	1
Munition (LSR-5) 24	LT	1	1
Leichter ER-Laser	TM	1	0,5
Kampfwert: 1.211			
Alternativkonfiguration D			
2 Mittelschwere Impulslaser	RA	2	4
Raketenabwehrsystem	LA	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 24	LA	1	1
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	TM	1	2
Kampfwert: 1.653			
Alternativkonfiguration E			
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Leichter ER-Laser	RA	1	0,5
TakRak-9	LA	4	5
Munition (TakRak-9) 21	LA	3	3
Kampfwert: 1.483			
Alternativkonfiguration H			
2 Mittelschwere Ultra-Laser	RA	4	2
Doppel-Wärmetauscher	RT	2	1
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
KSR-6	LA	1	1,5
Munition (KSR-6) 15	LA	1	1
Kampfwert: 1.619			
Alternativkonfiguration L			
Plasmakanone	RA	1	3
Munition (Plasma) 20	RA	2	2
3 Infanterieabwehr-Gaussgeschütz	LA	6	1,5
Munition (IA-Gauss) 80	LA	2	2
Feuerleitcomputer	TM	1	1
Kampfwert: 1.380			





Masse: 50 Tonnen
Rumpf: Sternenbund XTA
Reaktor: 250 XL Modell SF-2
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Clan Standard Typ A2
Sprungreichweite: 150 Meter
Panzerung: Forge Typ HH30
Bewaffnung:
16 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Tokasha MechWorks
Hauptherstellungsort: Tokasha
Kommunikationssystem: CH3B
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Version Omega-V TTS

ÜBERSICHT

Clan Coyote führte den ersten OmniMech im Jahre 2854 ein, wohingegen Clan Höllenross sein erstes selbst entwickeltes OmniMech-Design erst 2870 herstellte. Die *Nova*, die die Innere Sphäre den *Black Hawk* nennt, wurde bis ins Jahr 2921 in den Tokasha MechWerken hergestellt. Nachdem die Geisterbären die Fabrikanlage eingenommen hatten, stellten sie die Produktion ein.

EIGENSCHAFTEN

Das Design des *Black Hawk* war grob an die *Supernova* angelehnt, aber die Höllenrösser optimierten die Produktion ihres ersten OmniMechs und verzichteten auf sperriges Material für den Rumpf oder die Panzerung. Die sonstige Ausrüstung des *Black Hawk*, wie beispielsweise die Sprungdüsen, ist fest in die Rumpfbasis eingebaut. Obwohl dadurch die Rekonfiguration der Module vereinfacht wird, da der *Black Hawk* über einen größeren Innenraum verfügt, wird das mögliche Modulgewicht doch gleichzeitig auf sechzehn Tonnen beschränkt. Das bahnbrechendste Feature des *Black Hawk* war die Implementierung spezieller Anschlussstellen, die es den neuen Elementaren der Höllenrösser ermöglichte, von Mechs in den Einsatz transportiert zu werden. Dieses Konzept erwies sich als so erfolgreich, dass es bald zum Standard für alle OmniMechs wurde.

Die Primärkonfiguration ist mit einem beachtlichen Arsenal an mittelschweren Lasern ausgestattet, deren Wärmeerzeugung nicht einmal durch vier zusätzliche Wärmetauscher-Module ausgeglichen werden kann. Konfiguration A enthält ein deutlich ausgewogeneres Arsenal und findet daher breite Verwendung. Die Schwachstellen des *Black Hawk*-Designs zeigen sich deutlich in den Konfigurationen B und C. Durch die Ausrüstung mit schweren ballistischen Waffen bleibt wenig Kapazität für unterstützende Waffen. Als Ableitung der Primärkonfiguration wurde die Version S speziell für den Häuserkampf rekonfiguriert.

Genau wie andere OmniMechs kann der *Black Hawk* problemlos an neue Waffenausstattungen angepasst werden. Clan Coyote hat den Typ E eingeführt, der trotz der Bewaffnung mit einem leistungsstarken TakRak-9-Werfer die generelle Schwachstelle des Rumpfes wieder einmal anhand der dürftigen Ausstattung mit Sekundärwaffen zeigt. Die H-Konfiguration der Sternennattern präsentiert sich mit mittelschweren Ultra-Lasern. Mittlerweile setzen die Höllenrösser ihre verbliebenen *Black Hawks* im Rahmen von Testläufen für ihre RGG/20 ein.

EINSATZ

Der *Black Hawk* hatte seinen ersten Einsatz auf dem Schlachtfeld während des Angriffs auf Kindraa Smythe-Jewel auf Foster. Die neuen Taktiken mit mobilen Gefechtsrüstungen erwiesen sich als verheerend für die schlecht vorbereiteten Feuermandrille.

Trotz seiner Eigenschaft als Alleskönner spielt der *Black Hawk* neben den Schweren und leichten OmniMechs nur noch eine untergeordnete Rolle. Da er nicht mehr hergestellt wird, geht die Stückzahl mehr und mehr zurück und die übriggebliebene Rumpfkonstruktion ist inzwischen einigermaßen gleichmäßig unter der Clans verbreitet.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sterncolonel Diana Pryde: Als freigeborene Tochter des legendären Aidan Pryde ist Diana nicht nur zu einer Kriegerin der Jadefalken avanciert, sie verdiente sich außerdem einen Blutnamen – ein Kunststück, das nur einem anderen Freigeborenen je geglückt ist. Ihr Sieg über Khan Perigard Zalman von den Stahlvipern im Jahre 3061 brach dem Angriff der Vipern auf die Falken-Besitztümer der Inneren Sphäre das Genick und bestätigte die Entscheidung Khan Marthe Prydes, einer Freigeborenen zu gestatten, sich um einen Blutnamen zu bewerben.

Nach ihrer Beförderung zum Sterncolonel wurde Diana mit dem Wiederaufbau der Falkengarde betraut, nachdem der Sternhaufen zum zweiten Mal zerstört worden war. Ihr neues Kommando hat sich im Zuge des abermaligen Feldzuges in das Iyranische Territorium als sehr erfolgreich erwiesen.

Typ: ***Nova***
Bezeichnung der Inneren Sphäre: ***Black Hawk***
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 50
Kampfwert: 2.663

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		5
Antrieb:	250 XL	6,5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	14 [28]	4
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	160	10

	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	16	23
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	12	16
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	8	16
R/L Bein	12	20

Gewichts- und Raumverteilung

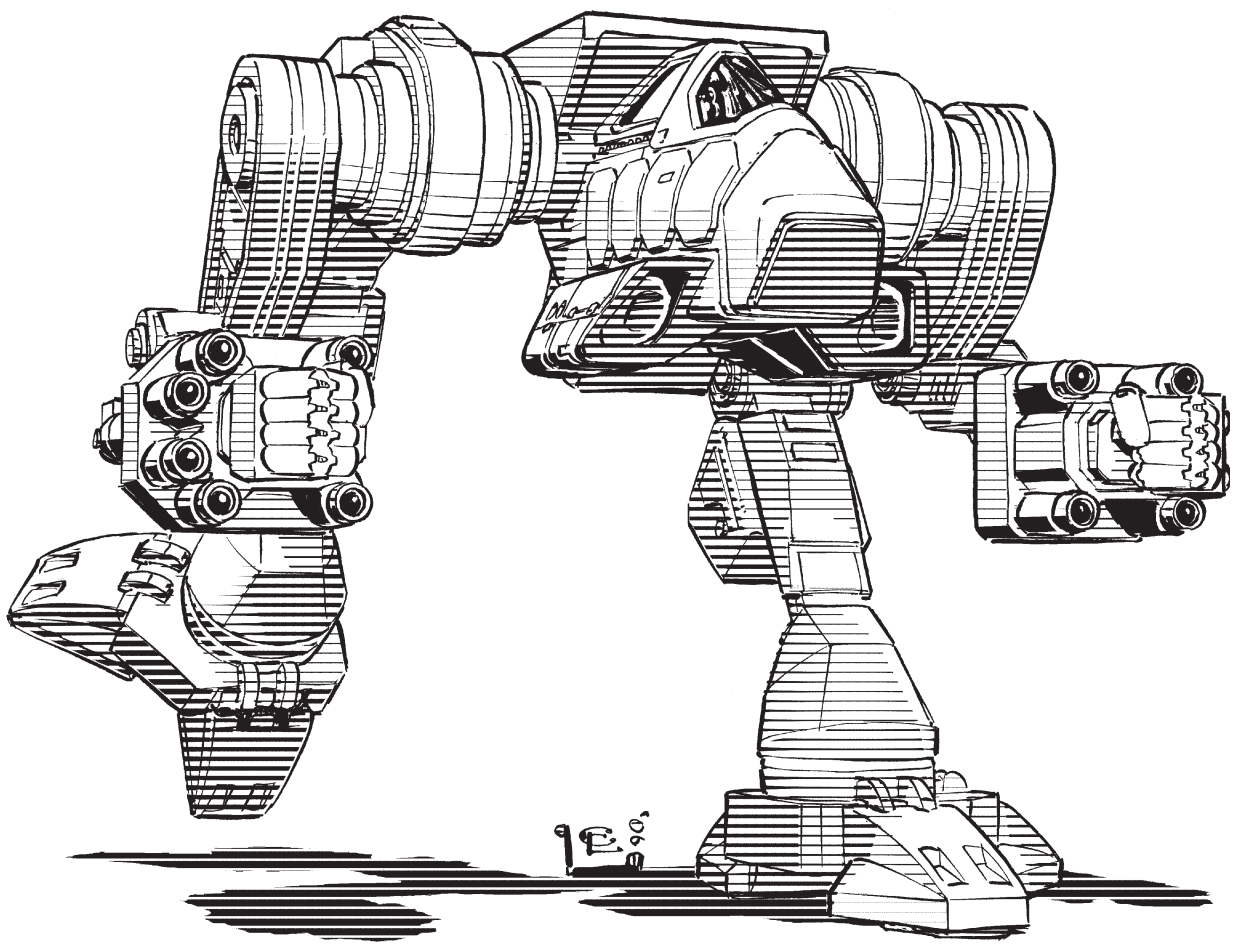
Position	*Fest montiert*	*Frei Zeilen*
Kopf	Keine	1
Torso-Mitte	1 Sprungdüse	1
Rechter Torso	2 XL-Reaktor 2 Doppel-Wärmetauscher	6
Linker Torso	2 XL-Reaktor 2 Doppel-Wärmetauscher	6
Linker Arm	Keine	8
Rechter Arm	Keine	8
Rechtes Bein	2 Sprungdüsen	0
Linkes Bein	2 Sprungdüsen	0

Bewaffnung und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Primärkonfiguration			
6 Mittelschwere ER-Laser	RA	6	6
Doppel-Wärmetauscher	RA	2	1
Doppel-Wärmetauscher	RT	2	1
6 Mittelschwere ER-Laser	LA	6	6
Doppel-Wärmetauscher	LA	2	1
Doppel-Wärmetauscher	LT	2	1
Alternativkonfiguration A			
ER-PPK	RA	2	6
Raketenabwehrsystem	RT	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 24	RT	1	1
ER-PPK	LA	2	6
Mittelschwerer Impulslaser	LT	1	2
Raketenabwehrsystem	LT	1	0,5

Kampfwert: 2.422

BLACK HAWK

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration B			
Ultra-Autokanone/5	RA	3	7
Munition (Ultra-AK/5) 20	RA	1	1
Leichter ER-Laser	RT	1	0,5
Schwerer Impulslaser	LA	2	6
2 Maschinengewehre	LT	2	0,5
Munition (MG) 200	LT	1	1
Kampfwert: 1.543			
Alternativkonfiguration C			
Leichter Impulslaser	RT	1	1
Gaussgeschütz	LA	6	12
Munition (Gauss) 8	LA	1	1
KSR-4	LT	1	1
Munition (KSR-4) 25	LT	1	1
Kampfwert: 1.515			
Alternativkonfiguration D			
LSR-20	RA	4	5
Munition (LSR-20) 12	RA	2	2
LB-X AK/5	LA	4	7
Munition (LB-X AK/5) 40	LA	2	2
Kampfwert: 1.450			
Alternativkonfiguration E			
TakRak-12	RA	7	5
Munition (TakRak-12) 30	RT	6	6
3 Mittelschwere ER-Laser	LA	3	3
Kampfwert: 2.078			
Alternativkonfiguration F			
RGG/20	RA	6	10
Munition (RGG/20) 18	RA	3	3
3 Mittelschwere ER-Laser	LA	3	3
Kampfwert: 1.976			
Alternativkonfiguration H			
5 Mittelschwere Ultra-Laser	RA	10	5
3 Doppel-Wärmetauscher	RT	6	3
5 Mittelschwere Ultra-Laser	LA	10	5
3 Doppel-Wärmetauscher	LT	6	3
Kampfwert: 1.832			
Alternativkonfiguration S			
3 Mittelschwere Impulslaser	RA	3	6
Munition (Rakabwehr) 24	RT	1	1
2 Maschinengewehre	RT	2	0,5
3 Mittelschwere Impulslaser	LA	3	6
2 Maschinengewehre	LT	2	0,5
Munition (MG) 100	LT	1	0,5
Sonde	K	1	1
Raketenabwehrsystem	TM	1	0,5
Kampfwert: 2.056			





Masse: 55 Tonnen
Rumpf: Modell MHO-7E Endostahl
Reaktor: Fusion 330 Extralight
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Compound H17/2 Ferrofibrit
Bewaffnung:
23 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Verschiedene
Hauptherstellungsort: Verschiedene
Kommunikationssystem: GBX-Reihe Integriert
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Tokasha B4-T&T

ÜBERSICHT

Mit seinem schnittigen, beweglichen und vielseitigen Design wurde der ClanMech *Stormcrow* (der unter den Vereinigten Soldaten des Draconis-Kombinats, die erstmals während der Clan-Invasion auf ihn gestoßen sind als Ryoken bekannt wurde) lange für einen der ersten, von den Clans hergestellten, OmniMechs gehalten. Jüngere Daten, insbesondere die Entdeckung des veralteten *Corvis*-Designs der Höllenrösser, deutet dagegen auf eine spätere Entwicklung hin und verlegen die zeitliche Einordnung der ersten Omnis um gut fünfzig Jahre nach hinten.

Tatsächlich ist einigen historischen Aufzeichnung zu entnehmen, dass der *Ryoken* in der Zeit der unrühmlichen Schlacht zwischen den Höllenrössern und den Geisterbären um Tokasha eingeführt wurde, während die Prototypen des sogenannten „*Omni-Corvis*" erstmals zum Einsatz kamen.

EIGENSCHAFTEN

Als das Nonplusultra im Bereich der gewichtssparenden Technologien überzeugt der *Ryokan* durch herausragende Geschwindigkeit über Land und nahezu maximale Panzerungswerte in seiner Gewichtsklasse. Durch ihre über 20 Tonnen verfügbaren Modulraums profitieren die meisten Konfigurationen von der starken Panzerung und der hohen Geschwindigkeit, um diesen Omni gleichermaßen zu einem leistungsstarken Gegner im Duell, wie auch zu einem hervorragenden Jäger avanciert. Unter den ursprünglichen fünf Konfigurationen zielte nur die Variante D mehr auf Raketenunterstützung ab und brachte Ausrüstung mit, die sich stark von den herkömmlichen Kombinationen aus Lasern und Autokanonen unterschied, die man aus der Primärkonfiguration und den Varianten A und C kannte.

Konfiguration E, die von den Coyoten und anderen Bewahrer-Clans bevorzugt wird, verwendet das vor kurzem entwickelte TakRak-System und erreicht dadurch eine höhere Anpassungsfähigkeit der Feuerunterstützung, während Konfiguration H die verheerende Leistungsfähigkeit von Ultra-Lasern demonstriert. Konfiguration F, die erstmals bei dem Toumanen der Jadefalken belegt werden konnte, verwendet eine Kombination aus neu eingeführten Plasmakanonen und Infanterieabwehr-Gaussgeschützen, um erfolgreich gegen Fahrzeuge oder Infanterie zu Felde zu ziehen. Inzwischen brüstet sich die G-Konfiguration der Höllenrösser mit einem leistungsstarken Rotationsgaussgeschütz, das von einem Fünferpack mittelschwerer Laser unterstützt wird – eine Kombination, die ihre Effektivität seit der Rückkehr der Höllenrösser in die Innere Sphäre bereits gegen unzählige Ziele des Wolf-Clans unter Beweis stellen konnte.

EINSATZ

Der Verlust der Tokasha MechWerke an Clan Geisterbär im Jahre 2921 führte offenbar dazu, dass die frühen Vorstufen der *Ryoken*-Prototypen unter den anderen Clans verstreut wurden. Interessanterweise waren es die Schneeraben – trotz ihrer größeren Vorliebe für Luftstreitkräfte – die seit etwa 2930 die fertiggestellte Version dieses sogenannten „Omni der zweiten Generation" ins Feld führten, im Rückgriff auf schematische Aufbauten und Komponenten, die sie aus ihrem Handel mit den Geisterbären bezogen hatten. Seit dieser Zeit hat die zuverlässige Leistung des *Ryoken* diesem Mech einen Platz im Touman jedes Clans gesichert und viele verstreute Fabriken durchziehen inzwischen die Heimatwelten.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sterncolonel (Lehrmeister) Temuchin Amirault: Sterncolonel Temuchin Amirault erwarb seinen Blutnamen kurz bevor er zum Clan-Lehrmeister und Anführer der Wache der Höllenrösser befördert wurde und wurde während des (buchstäblich) mit eiserner Faust geführten Regimes von Khan Malavai Fletcher als Komet angesehen. Obwohl seine politischen Ansichten ein gut gehütetes Geheimnis bleiben, wirft seine Ergebenheit gegenüber Fletchers Feldzug für viele die Frage auf, warum er seinen Rang als Lehrmeister nach dem Aufstieg von Khan James Cobb behalten durfte. Das Auftauchen seines *Ryoken*, vollkommen schwarz mit Ausnahme der flammend goldenen „1" auf seinem rechten Unterarm, war das Letzte, was unzählige Garnisionskrieger und Provinzpiraten je zu Gesicht bekamen, seit die Überfälle der Höllenrösser gegen Clan Wolf im Jahre 3068 ihren Anfang genommen hatten.

Typ: ***Stormcrow***
Bezeichnung der Inneren Sphäre: ***Ryoken***
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 55
Kampfwert: 2.073

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	3
Antrieb:	330 XL	12,5
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	182	9,5

	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	18	25
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	13	17
R/L Torso (Rücken)		9
R/L Arm	9	18
R/L Bein	13	25

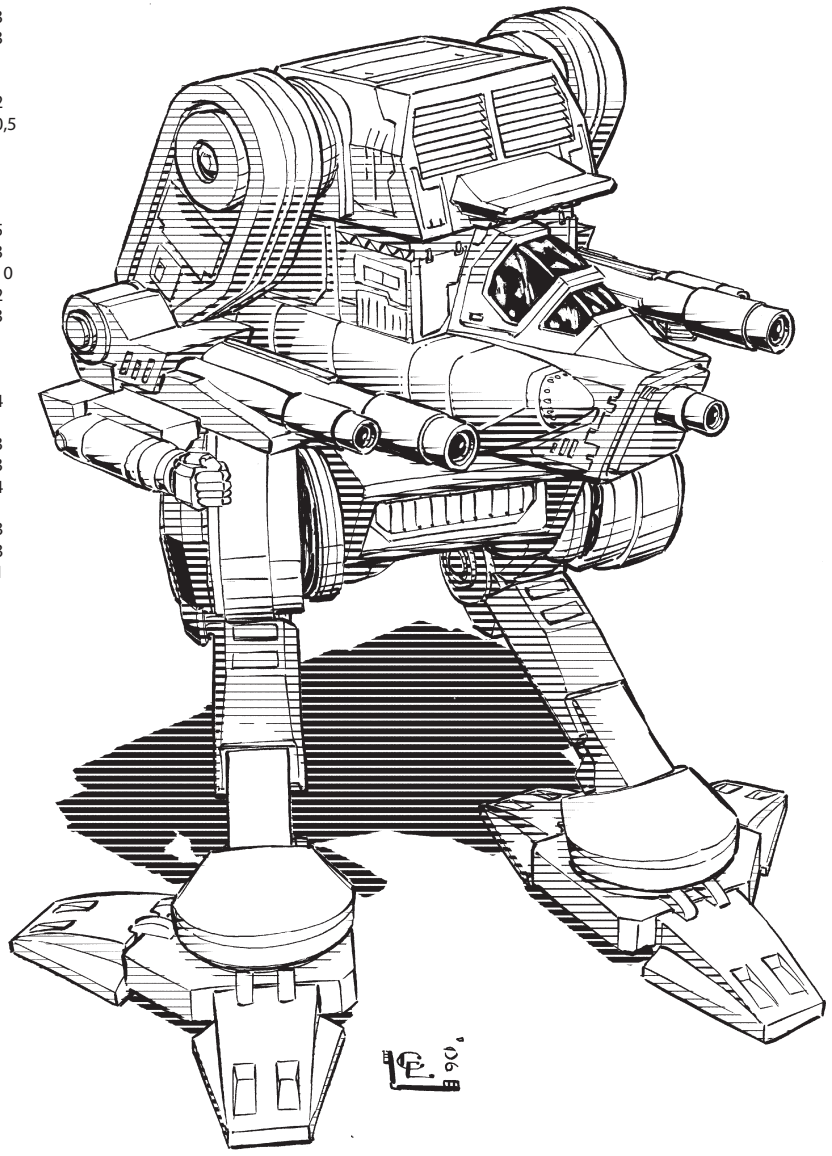
Gewichts- und Raumverteilung

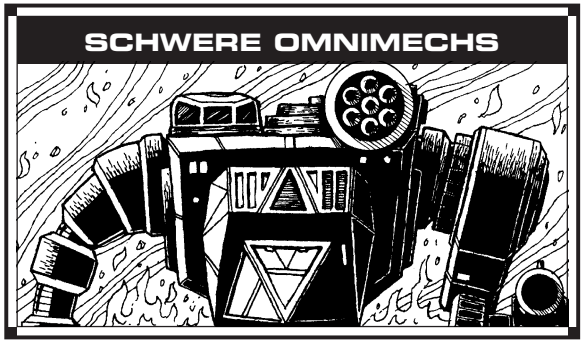
Position	*Fest montiert*	*Freie Zeilen*
Kopf	Keine	1
Torso-Mitte	1 Endostahl	0
	1 Ferrofibrit	
Rechter Torso	2 XL-Reaktor	6
	1 Endostahl	
	3 Ferrofibrit	
Linker Torso	2 XL-Reaktor	6
	1 Endostahl	
	3 Ferrofibrit	
Linker Arm	Keine	8
Rechter Arm	Keine	8
Rechtes Bein	2 Endostahl	0
Linkes Bein	2 Endostahl	0

Bewaffnung und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Primärkonfiguration			
Schwerer ER-Laser	RA	1	4
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
3 Doppel-Wärmetauscher	RA	6	3
3 Doppel-Wärmetauscher	RT	6	3
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
3 Doppel-Wärmetauscher	LA	6	3
3 Doppel-Wärmetauscher	LT	6	3
Mittelschwerer ER-Laser	K	1	1

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration A			
LSR-20	RA	4	5
Munition (LSR-20) 12	RA	2	2
Blitz-KSR-6	RT	2	3
Munition (Blitz-KSR-6) 15	RT	1	1
4 Mittelschwere Impulslaser	LA	4	8
Blitz-KSR-6	LT	2	3
Munition (Blitz-KSR-6) 15	LT	1	1
Kampfwert: 2.319			
Alternativkonfiguration B			
6 Mittelschwere ER-Laser	RA	6	6
3 Doppel-Wärmetauscher	RT	6	3
Ultra-AK/20	LA	8	12
Munition (Ultra-AK/20) 10	LT	2	2
Kampfwert: 2.281			
Alternativkonfiguration C			
Schwerer Impulslaser	RA	2	6
Mittelschwerer Impulslaser	RT	1	2
LB-X AK/10	LA	5	10
Munition (LB-X AK/10) 30	LA	3	3
Mittelschwerer Impulslaser	LT	1	2
Kampfwert: 1.881			
Alternativkonfiguration D			
LSR-20	RA	4	5
Munition (LSR-20) 18	RA	3	3
NARC-Raketenboje	RT	1	2
Munition (NARC) 12	RT	2	2
LSR-20	LA	4	5
Munition (LSR-20) 18	LA	3	3
2 KSR-2	LT	2	1
Munition (KSR-2) 100	LT	2	2
Kampfwert: 1.863			
Alternativkonfiguration E			
TakRak-9	RA	4	5
Munition (TakRak-9) 21	RA	3	3
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
2 Leichte ER-Laser	RT	2	1
Doppel-Wärmetauscher	RT	2	1
TakRak-9	LA	4	5
Munition (TakRak-9) 21	LA	3	3
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
2 Leichte ER-Laser	LT	2	1
Doppel-Wärmetauscher	LT	2	1
Sonde	K	1	1
Kampfwert: 2.110			

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration F			
Plasmakanone	RA	1	3
Munition (Plasma) 30	RA	3	3
2 IA-Gaussgeschütze	RA	2	1
Munition (IA-Gauss) 40	RA	1	1
2 Mittelschwere ER-Laser	RT	2	2
Leichter ER-Laser	RT	1	0,5
Doppel-Wärmetauscher	RT	2	1
Plasmakanone	LA	1	3
Munition (Plasma) 30	LA	3	3
2 IA-Gaussgeschütze	LA	2	1
Munition (Gauss) 40	LA	1	1
2 Mittelschwere ER-Laser	LT	2	2
Leichter ER-Laser	LT	1	0,5
Doppel-Wärmetauscher	LT	2	1
Kampfwert: 2.227			
Alternativkonfiguration G			
5 Mittelschwere ER-Laser	RA	5	5
3 Doppel-Wärmetauscher	RT	3	3
RGG/20	LA	6	10
Munition (RGG/20) 12	LA	2	2
3 Doppel-Wärmetauscher	LT	3	3
Kampfwert: 2.152			
Alternativkonfiguration H			
Schwerer Ultra-Laser	RA	3	4
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
3 Doppel-Wärmetauscher	RA	6	3
3 Doppel-Wärmetauscher	RT	6	3
Schwerer Ultra-Laser	LA	3	4
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
3 Doppel-Wärmetauscher	LA	6	3
3 Doppel-Wärmetauscher	LT	6	3
Mittelschwerer ER-Laser	K	1	1
Kampfwert: 2.061			





Masse: 60 Tonnen
Rumpf: Eden Mk 60-OM
Reaktor: 300 Typ I XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Compound SJ6CW Ferrofibrit
Bewaffnung:
28 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Verschiedene
Hauptherstellungsort: Verschiedene
Kommunikationssystem: Build OSJ-41
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Cat's Eye MD6

ÜBERSICHT

Anscheinend entwickelte Clan Nebelparder den *Mad Dog* als ein Upgrade der zweiten Generation für ein früheres OmniMech-Design von Clan Coyote. Da sie einige Designformen und -strukturen verwendeten, die üblicherweise am *Timber Wolf* (auch bekannt als *Mad Cat*) zu finden sind, ist es wahrscheinlich, dass die Parder den Namen ihres neuen OmniMechs als eine unterschwellige Stichelei gegen die Wölfe wählten. Bei ihrer ersten Begegnung in der Inneren Sphäre sahen die Kurita-MechKrieger, denen dieses leistungsstarke Design als ersten begegnete, allerdings eine andere Assoziation in der an Vogelbeine erinnernden Haltung und dem schmalen Torso des *Mad Dog* und gaben dem Mech den Namen *Hagetaka* – frei übersetzt als *Vulture*.

EIGENSCHAFTEN

Das charakteristischste Merkmal des *Vulture* ist sein seitlicher Torso und seine Arme, die praktisch bereits selbst vollwertige Module sind und vermuten lassen, dass der *Vulture* als eine Einheit zur Langstreckenunterstützung konzipiert worden ist. Die hoch angewinkelten Torso-Module sind ideal für Raketen, während die Arme als verlängerte Geschütztürme dienen, bestens geeignet für eine Bewaffnung zum direkten Beschuss. Der *Vulture* behielt dieses Konzept für drei der ersten vier in der Inneren Sphäre angetroffenen Konfigurationen bei und beeindruckte mit Kombinationen aus am Torso angesetzten Raketengehäusen und an den Armen angesetzten Lasergruppen, PPKs oder Autokanonen.

Die C-Konfiguration – der einzige Sonderling seiner Zeit – protzte mit Zwillings-Gaussgeschützen, die dieselbe unausweichliche Feuerkraft und eine konzentrierte, verheerende Leistungsfähigkeit im direkten Beschuss boten.

Das Aufkommen von Taktischen Raketensystemen und Ultra-Lasern führte interessanterweise zu einer Rückbesinnung auf die gebräuchlichere Torso-Rakete, armmontierte Waffen für die D-Konfiguration der Coyoten und Sprengladungen für die H-Konfiguration der Sternennattern. Das Rotationsgaussgeschütz, die jüngste Erfindung von Clan Höllenrösser, kam noch einmal zurück auf das Konzept der Konfiguration C und legte den Fokus auf Bewaffnung zum direkten Beschuss. Daraus ging Konfiguration E hervor, die mit einem Paar RGG/30 ausgestattet war (und gerade genug Munition für den Zweikampf), sowie Konfiguration F mit den laserunterstützten, leichteren RGG/20.

EINSATZ

Der *Vulture* wird zwar von nahezu allen Clans im größeren Stil hergestellt, ist aber besonders beliebt bei den Höllenrössern und den Geisterbären. Tatsächlich baut Clan Geisterbär seit seinem Umzug in die Innere Sphäre in den Fabriken der Bergan Industries-Gruppe immer mehr verschiedene Clan-Designs, darunter auch einen *Vulture* aus eigener Entwicklung. Leichte Abwandlungen in Struktur, Panzerung und der Konstruktion des Antriebs – ein Vermächtnis des Unternehmens Bergan's Spheroid Factory Tooling – haben das Erscheinungsbild diese eigenen *Vultures* leicht verändert, trotzdem sind die neu entwickelten Modelle auf der funktionellen Seite nicht von ihren Vorgängern aus der Heimatwelt zu unterscheiden.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sterncommander Lita: Obwohl sie ihre Glanzzeit fast schon hinter sich hatte, wurde Sterncommander Lita im Jahre 3063 dazu berufen, ihren Dienst an der Seite eines vielversprechenden Kometen namens Sterncaptain Jake Kabrinski zu verrichten. Bereits zu Beginn der Invasion wurde sie als Kriegsgefangene in einem Lager im Distrikt Rasalhaag festgehalten und knüpfte dort Kontakte, die es ihr zusammen mit ihren Fähigkeiten ermöglichten, eine Operation der Wache der Höllenrösser auf Predlitz aufzudecken. Sie zerstörte ein Vorratslager der Höllenrösser und schwächte damit deren spätere Invasion auf den Planeten noch mehr. Berichten zufolge half sie Jake Kabrinski dabei, den damaligen Khan der Höllenrösser, Malavai Fletcher, schwer zu verwunden und sie diente auch nach der endgültigen Zerschlagung der Höllenrösser noch in vielen Einsätzen an der Seite von Kabrinski. Im Jahre 3068 fand Lita allerdings ihren Tod im Cockpit ihres *Vulture*, als sie sich ein weiteres Mal eine erbitterte Schlacht mit Elementaren der Höllenrösser-Wache lieferte, während diese Rasalhaag überfielen, um Jake Kabrinski gefangen zu nehmen.

Typ: ***Mad Dog***
Bezeichnung der Inneren Sphäre: ***Vulture***
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 60
Kampfwert: 2.351

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		6
Antrieb:	300 XL	9,5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	163	8,5

	Intern Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	20	23
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	14	16
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	10	16
R/L Bein	14	23

Gewichts- und Raumverteilung

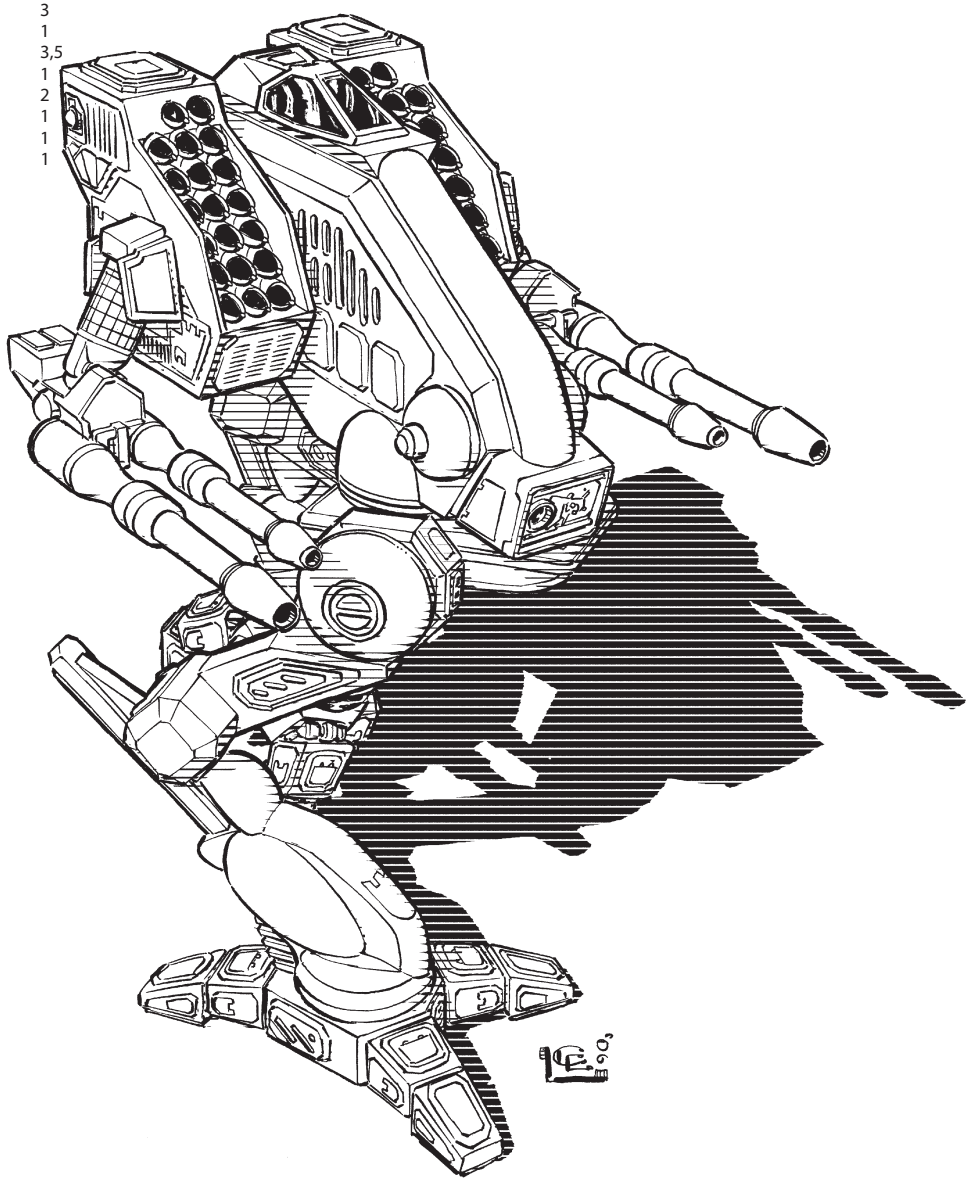
Position	*Fest montiert*	*Freie Zeilen*
Kopf	1 Ferrofibrit	0
Torso-Mitte	Keine	2
Rechter Torso	2 XL-Reaktor 2 Ferrofibrit	8
Linker Torso	2 XL-Reaktor 2 Ferrofibrit	8
Linker Arm	1 Ferrofibrit	7
Rechter Arm	1 Ferrofibrit	7
Rechtes Bein	Keine	2
Linkes Bein	Keine	2

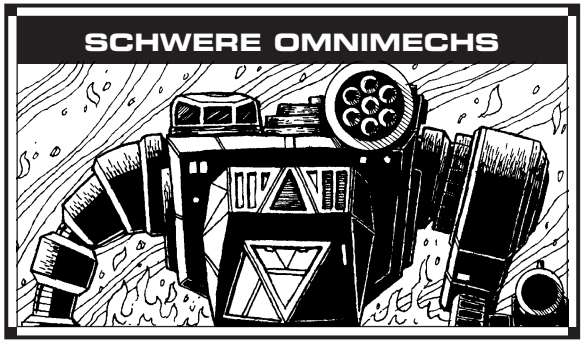
Bewaffnung und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Primärkonfiguration			
Schwerer Impulslaser	RA	2	6
Mittelschwerer Impulslaser	RA	1	2
LSR-20	RT	4	5
Munition (LSR-20) 6	RT	1	1
Schwerer Impulslaser	LA	2	6
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
LSR-20	LT	4	5
Munition (LSR-20) 6	LT	1	1

VULTURE

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration A			
ER-PPK	RA	2	6
3 KSR-6	RT	3	4,5
Munition (KSR-6) 30	RT	2	2
LB-X AK/5	LA	4	7
Munition (LB-X AK/5) 40	LA	2	2
3 KSR-6	LT	3	4,5
Munition (KSR-6) 30	LT	2	2
Kampfwert: 1.923			
Alternativkonfiguration B			
3 Mittelschwere Impulslaser	RA	3	6
2 Blitz-KSR-6	RT	4	6
Munition (Blitz-KSR-6) 15	RT	1	1
2 Schwere ER-Laser	LA	2	8
LSR-20	LT	4	5
Artemis-IV-FLS	LT	1	1
Munition (LSR-20) 6	LT	1	1
Kampfwert: 2.284			
Alternativkonfiguration C			
Gaussgeschütz	RA	6	12
Munition (Gauss) 16	RA	2	2
Gaussgeschütz	LA	6	12
Munition (Gauss) 16	LA	2	2
Kampfwert: 1.892			
Alternativkonfiguration D			
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Leichter ER-Laser	RA	1	0,5
Doppel-Wärmetauscher	RA	2	1
TakRak-12	RT	5	7
Munition (TakRak-12) 15	RT	3	3
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
Leichter ER-Laser	LA	1	0,5
TakRak-12	LT	5	7
Munition (TakRak-12) 15	LT	3	3
2 Mittelschwere Impulslaser	TM	2	4
Kampfwert: 2.447			
Alternativkonfiguration E			
RGG/30	RA	8	13
Munition (RGG/30) 4	RT	1	1
RGG/30	LA	8	13
Munition (RGG/30) 4	LT	1	1
Kampfwert: 2.031			
Alternativkonfiguration F			
RGG/20	RA	6	10
Munition (RGG/20) 12	RT	2	2
2 Mittelschwere ER-Laser	RT	2	2
RGG/20	LA	6	10
Munition (RGG/20) 12	LT	2	2
2 Mittelschwere ER-Laser	LT	2	2
Kampfwert: 2.300			

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration H			
Schwerer Ultra-Laser	RA	3	4
3 Doppel-Wärmetauscher	RA	6	3
LSR-15	RT	2	3,5
Artemis-IV-FLS	RT	1	1
Munition (LSR-15) 16	RT	2	2
Doppel-Wärmetauscher	RT	2	1
3 Mittelschwere Ultra-Laser	LA	6	3
Doppel-Wärmetauscher	LA	2	1
LSR-15	LT	2	3,5
Artemis-IV-FLS	LT	1	1
Munition (LSR-15) 16	LT	2	2
Doppel-Wärmetauscher	LT	2	1
Doppel-Wärmetauscher	RB	2	1
Doppel-Wärmetauscher	LB	2	1
Kampfwert: 2.097			





Masse: 65 Tonnen
Rumpf: T-E H65 Standard
Reaktor: Fusion 325 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Forging Omni-H24
Bewaffnung:
28,5 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Verschiedene
Hauptherstellungsort: Verschiedene
Kommunikationssystem: CH2B Alpha-Com
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Version Delta-II TTS(A)

ÜBERSICHT

Nach dem Verlust der Tokasha MechWorks an Clan Geisterbär versuchten die Höllenrösser dem Verschleiß von OmniMechs mithilfe von verschiedenen „Crash-Projekten" beizukommen. Sie entwickelten schwere, weniger kostenintensive OmniMechs und erhöhten deren Feuerkraft. Unglücklicherweise war dieses Bestreben nur von einem beständigen (wenn auch fragwürdigen) Erfolg gekrönt, dem *Hellbringer*, einem schweren OmniMech, der von den Streitkräften des Vereinigten Commonwealth den Spitznamen *Loki* erhielt.

EIGENSCHAFTEN

Wie viele andere OmniMechs der „zweiten Generation" bedient sich auch der *Loki* bei Formen und Komponenten anderer Omni-Designs, wie z. B. dem *Thor*. Sein Rumpf stammt allerdings eindeutig von altehrwürdigen *Warhammer*- oder *Thunderbolt*-Konstruktionen ab, die über viele Jahre von der Inneren Sphäre verwendet wurden. Aufgrund des überstürzten Produktionsstartes für den *Loki* in den Eden-Anlagen waren Qualitätseinbußen aber unvermeidlich. Ein weiteres sichtbares Zeichen dieses „Schnellschusses" ist der Verzicht des *Loki* auf Tonnage zugunsten von Modulraum, wodurch er zwar so beweglich ist wie die meisten Clan-Schwergewichte, dabei aber überraschend schlecht gepanzert. Es scheint als habe diese Gewichtung von Modulraum Clan-Techniker und MechKrieger gleichermaßen dazu angeregt, jede *Loki*-Konfiguration mit der größtmöglichen Bandbreite an Bewaffnung geradezu vollzustopfen. Die Primäre Waffenkonfiguration und die Konfigurationen A und B warten alle mit einer ungewöhnlichen Zusammenstellung von Autokanonen, Raketen und Lasern auf und bringen es damit auf eine Nutzlast ohne besondere Leistungsfähigkeit, Reichweite oder Angriffsspezifizierung.

Die in jüngster Zeit aufgekommenen Taktischen Raketen und Ultra-Laser öffneten ein neues Füllhorn an Waffenoptionen. Die C-Konfiguration trägt eine Kombination aus Lasern, unterstützt von einer LB-X AK/20 und einem TakRak-6, wohingegen die von den Kreuzrittern bevorzuge H-Konfiguration mit einer halbherzigen Kombination aus Ultra-Lasern, LSR und einer Autokanone aufwartet. Die Clans Jadefalke und Höllenrösser haben zwei neue einsatzorientierte Konfigurationen eingeführt, die mit dem Neuesten auf dem Gebiet der Clan-Waffen daherkommen. Die D-Konfiguration der Falken ist offenkundig für den Einsatz gegen Gefechtsrüstungen konzipiert und präsentiert eine ausgewogene Kombination aus Plasmakanonen, Impulslasern und Sprengkapseln, um Infanterieformationen zu schwächen. Die E-Version der Höllenrösser verwendet Sprungdüsen und eine Zusammensetzung aus schweren ER-Lasern, einer LSR-10-Lafette und einem Rotationsgaussgeschütz, um auch auf Mittel- und Langstrecken eine zuverlässige Schlagkraft zu erreichen.

EINSATZ

Bereits kurz nach dem ersten Einsatz des *Loki* verloren die Höllenrösser das Produktionsmonopol und möglicherweise haben sie das Design sogar aus freien Stücken mit anderen Clans geteilt, um sich anzubiedern oder sich Ressourcen zu erschließen. Das Ergebnis war eine weiträumige Verbreitung des OmniMechs bei verschiedenen benachbarten Clans. Obwohl jeder Clan eine Produktionsstätte für den *Loki* besitzt oder zumindest regelmäßigen Zugang zu ihnen hat, sind die Zahlen dieses Mechs innerhalb des letzten Jahrzehnts drastisch zurückgegangen, insbesondere innerhalb der Kreuritter-Clans, die seine schlechte Panzerung im Hinblick auf neuere Modelle und Technologien für überkommen halten.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sterncaptain Phadorah: Während der jüngsten Eroberung New Caledonias durch Clan Wolf führte Phadorah (Berichten zufolge trägt sie den Blutnamen von Haus Ravenwater) am Steuer eines *Loki* E eine Nova von OmniMechs und ProtoMechs von Clan Höllenrösser an. Es wird berichtet, dass Phadorah auf dem Höhepunkt des Kampfgeschehens zwei Mechs Clan Wolfs gleichzeitig angriff und besiegte, darunter auch der des früheren Höllenrosses Akira Amirault, heute Sterncolonel der 33. Wolf-Champions. Durch die „Rückeroberung" Amiraults ist diese junge und geläuterte Kreuzritterin bereits auf der Überholspur in Richtung ihres eigenen Blutnamens.

Typ: ***Hellbringer***
Bezeichnung der Inneren Sphäre: ***Loki***
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 65
Kampfwert: 2.654

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		6,5
Antrieb:	325 XL	12
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	13 [26]	3
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	128	8

	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	21	17
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	15	14
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	10	11
R/L Bein	15	15

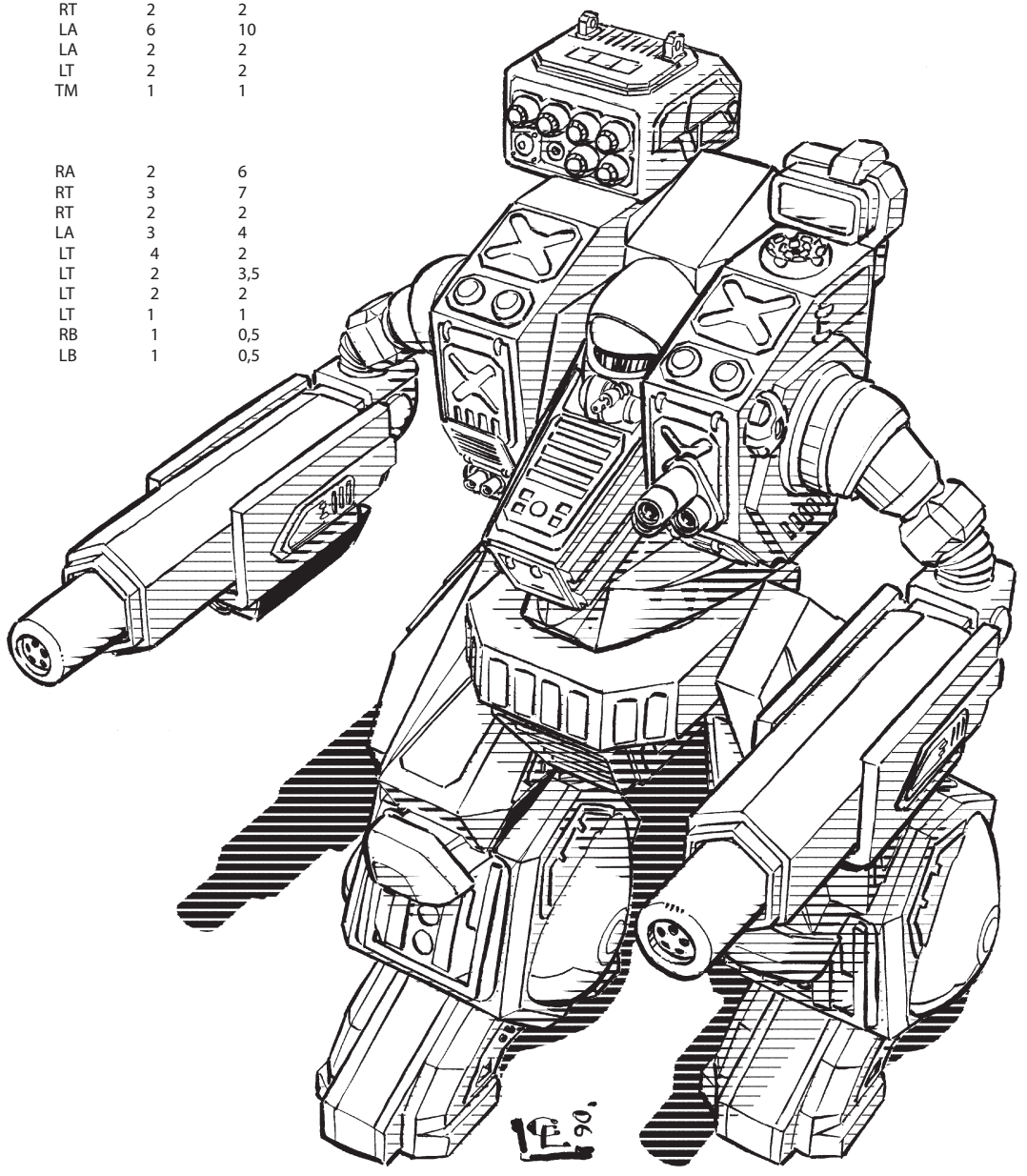
Gewichts- und Raumverteilung

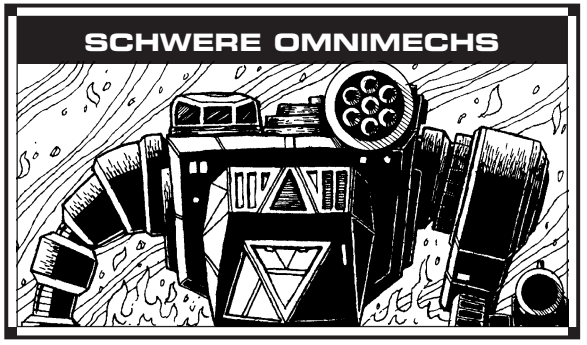
Position	*Fest montiert*	*Freie Zeilen*
Kopf	Keine	1
Torso-Mitte	Keine	2
Rechter Torso	2 XL-Reaktor	10
Linker Torso	2 XL-Reaktor	10
Linker Arm	Keine	8
Rechter Arm	Keine	8
Rechtes Bein	Keine	2
Linkes Bein	Keine	2

Bewaffnung und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Primärkonfiguration			
ER-PPK	RA	2	6
Blitz-KSR-6	RT	2	3
Munition (Blitz-KSR-6) 15	RT	1	1
2 Maschinengewehre	RT	1	0,5
Munition (MG) 100	RT	1	0,5
ER-PPK	LA	2	6
Störsender	LT	1	1
Sonde	LT	1	1
Feuerleitcomputer	LT	3	3
3 Mittelschwere ER-Laser	LT	1	1
Raketenabwehrsystem	K	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 24	TM	1	1
2 Splitterkapseln	RB	2	1
2 Splitterkapseln	LB	2	1

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration A			
Ultra-AK/5	RA	3	7
Munition (Ultra-AK/5) 20	RA	1	1
LSR-20	RT	4	5
Munition (LSR-20) 6	RT	1	1
2 Maschinengewehre	RT	2	0,5
2 Schwere ER-Laser	LA	2	8
Sonde	LT	1	1
NARC-Raketenboje	LT	1	2
Munition (NARC) 6	LT	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	K	1	1
Munition (MG) 200	TM	1	1
Kampfwert: 1.948			
Alternativkonfiguration B			
Gaussgeschütz	RA	6	12
Munition (Gauss) 8	RA	1	1
2 KSR-6	RT	2	3
2 Artemis-IV-FLS	RT	1	2
Munition (KSR-6) 30	RT	2	2
LB-X AK/5	LA	4	7
Munition (LB-X AK/5) 20	LA	1	1
Leichter ER-Laser	LT	1	0,5
Kampfwert: 1.592			
Alternativkonfiguration C			
TakRak-6	RA	3	3,5
Munition (TakRak-6) 30	RA	3	3
LB-X AK/20	RT	9	12
Munition (LB-X AK/20) 5	RT	1	1
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
2 Leichte ER-Laser	LA	2	1
2 Mittelschwere ER-laser	LT	2	2
Munition (LB-X AK/20) 10	LT	2	2
Kampfwert: 2.076			
Alternativkonfiguration D			
2 Plasmakanonen	RA	2	6
Munition (Plasma) 20	RA	2	2
2 Mittelschwere Impulslaser	RT	2	4
2 Plasmakanonen	LA	2	6
Munition (Plasma) 20	LA	2	2
2 Mittelschwere Impulslaser	LT	2	4
Mikro-Impulslaser	K	1	0,5
2 Sprengkapseln	RB	2	2
2 Sprengkapseln	LB	2	2
Kampfwert: 2.145			

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration E			
2 Schwere ER-Laser	RA	2	8
LSR-10	RT	1	2,5
Munition (LSR-10) 12	RT	1	1
Sprungdüsen	RT	2	2
RGG/20	LA	6	10
Munition (RGG/20) 12	LA	2	2
Sprungdüsen	LT	2	2
Sprungdüsen	TM	1	1
Kampfwert: 2.304			
Alternativkonfiguration H			
ER-PPK	RA	2	6
Ultra-AK/5	RT	3	7
Munition (Ultra-AK/5) 40	RT	2	2
Schwerer Ultra-Laser	LA	3	4
4 Leichte Ultra-Laser	LT	4	2
LSR-15	LT	2	3,5
Munition (LSR-15) 16	LT	2	2
Sonde	LT	1	1
Splitterkapsel	RB	1	0,5
Splitterkapsel	LB	1	0,5
Kampfwert: 1.952			





Masse: 70 Tonnen
Rumpf: JFS-703
Reaktor: Redline 350 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: JF Standard
Sprungreichweite: 150 Meter
Panzerung: J63-3E Ferrofibrit
Bewaffnung:
22,5 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Eagle Craft Group, St. Louis MechWorks
Hauptherstellungsort: Ironhold, Niles
Kommunikationssystem: Modell J-D 067
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Hawkeye 58

ÜBERSICHT

Der *Summoner*, in der Inneren Sphäre der *Thor* genannt, ist ein beweglicher schwerer Mech, der konstruiert wurde, um eine umfangreiche Waffenladung unterbringen zu können. Der *Thor* wurde gebaut, um die notwendige Beweglichkeit sowohl für die Offensive als auch die Defensive bieten zu können und wird daher fälschlicherweise oftmals mit dem *Timber Wolf* verglichen. Das Design reicht fast zweihundert Jahre zurück, als die Jadefalken erbeutete *Thresher* als Grundlage für einen neuen OmniMech verwendeten. Er ist sowohl als Überfallmech, als auch als Blitzangriffs-Mech erfolgreich und Mitgliedern der Lyranischen Allianzstreitkräfte sind mit seinen Fähigkeiten nur allzu vertraut.

EIGENSCHAFTEN

In seiner Primären Waffenkonfiguration eignet sich der *Summoner* hervorragend als Überfallmech. Ein Großteil seiner Feuerkraft basiert auf dem Einsatz einer ER-PPK, die durch eine LSR-15 und eine LB-X-Autokanone ergänzt wird, um zusätzliche Langstreckenschlagkraft zu erreichen. Die A-Version ist ähnlich aufgebaut, legt aber einen stärkeren Fokus auf Kurzstrecken. Das Modell B ist hauptsächlich mit Raketen ausgerüstet und wird als Feuerunterstützungs-Einheit eingesetzt. Die C-Konfiguration fußt hauptsächlich auf einer Ultra-Autokanone/20, eine der meistgefürchtetsten Waffen auf dem Schlachtfeld. Eine der vielleicht effizientesten Varianten des Designs ist die D-Konfiguration, ausgestattet mit ER-Lasern an jedem Arm und einem Feuerleitcomputer.

Eine Sichtung aus jüngerer Zeit ist das E-Modell, das die Vorteile des neuen Taktischen Raketensystems nutzt.

Das Aufkommen der Ultra-Laser führte zur Entwicklung der H-Konfiguration, die auf ein Paar schwerer Ultra-Laser und mittelschwere ER-Laser setzt. Als eine Kombination aus der Primären Waffenkonfiguration und den Alpha-Konfigurationen scheint die M-Variante für den Nahkampf konzipiert worden zu sein. Die ER-PPK verleiht ihr die nötige Reichweite, aber die LB-Autokanone verfügt nur über begrenzte Munition, während die Lafette für die Blitz-KSR-6 über zwei Tonnen verfügt.

Zwei neue Versionen sind in jüngster Zeit aufgetaucht; die erste ist die HH-Konfiguration, die ihren Fokus auf das Rotationsgaussgeschütz legt. Diese Variante wird von Kriegern der Höllenrösser verwendet und trägt zusätzlich die neue Plasmakanone und verschiedene mittelschwere Laser. Die sogenannte G-Konfiguration, die durch Quinn Kerensky Berühmtheit erlangte, fußt auf KSR-Lafetten in jedem Torso und Energiewaffen in den Armen. Zusätzlich wurden Ultra-Laser für den Nahkampf eingebaut.

EINSATZ

Während der ersten Invasion war der *Summoner* unter den Einheiten der Jadefalken dreimal so verbreitet wie in den anderen Clans und dieses Verhältnis hat sich noch gesteigert, da die anderen Clans neuere Designs in der gleichen Gewichtsklasse entwickelt haben. Ein Sprichwort im Clan Coyote besagt: Wenn du einen Falken nicht in einem *Summoner*, *Hellbringer* oder *Kit Fox* sitzen siehst, verdoppele deine Vorsichtsmaßnahmen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sterncaptain Quinn Kerensky: Quinn gehörte noch nie zu denjenigen, die mit dem Strom schwimmen, nur um voranzukommen. Als eine begabte MechKriegerin und eine gute Anführerin hat ihre Gesinnung sie schließlich eingeholt; von den Falken ihretwegen zu einem Besitztest herausgefordert, machte ihr Commander ein geringes Gebot und ließ sie ziehen. Seit sie sich den Falken angeschlossen hat, gehört Quinn zu den aggressivsten Streitern gegen ihren früheren Clan und wartet begierig darauf, eines Tages für ihr genetisches Erbe zu Felde ziehen zu können. Die meisten Clan-Krieger halten Nahkampfangriffe für anstößig, doch Quinn mag es, bei ihrem Gegner anzuklopfen, um ihr Können zur Schau zu stellen und ihre Gegner zu verhöhnen.

Typ: ***Summoner***
Bezeichnung der Inneren Sphäre: ***Thor***
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 70
Kampfwert: 2.298

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		7
Antrieb:	350 XL	15
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	14 [28]	4
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	182	9,5

	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	22	27
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	15	22
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	11	17
R/L Bein	15	23

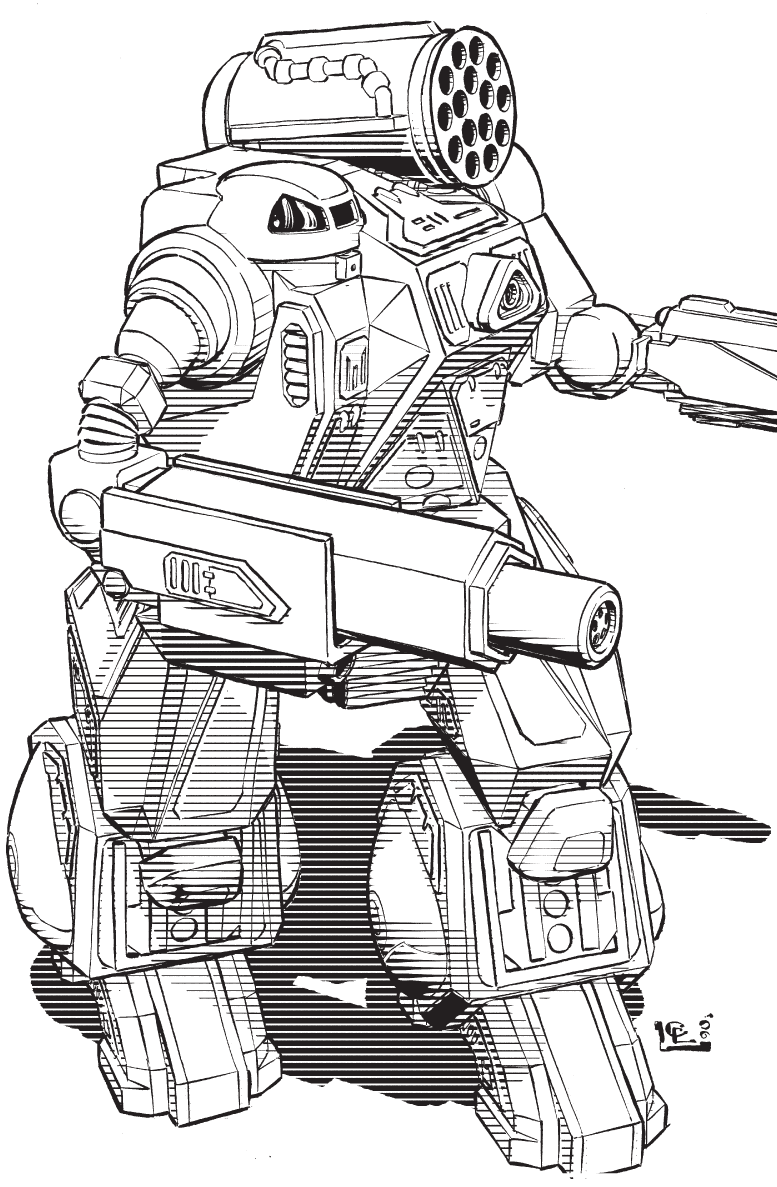
Gewichts- und Raumverteilung

Position	*Fest montiert*	*Freie Zeilen*
Kopf	1 Ferrofibrit	0
Torso-Mitte	Sprungdüse	1
Rechter Torso	2 XL-Reaktor 2 Ferrofibrit	8
Linker Torso	2 XL-Reaktor 2 Ferrofibrit	8
Linker Arm	1 Ferrofibrit	7
Rechter Arm	1 Ferrofibrit	7
Rechtes Bein	2 Sprungdüsen	0
Linkes Bein	2 Sprungdüsen	0

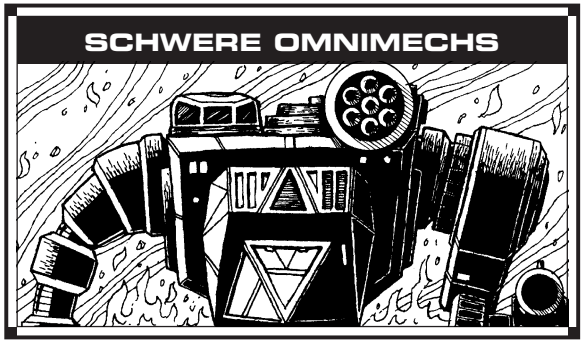
Bewaffnung und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Primärkonfiguration			
ER-PPK	RA	2	6
LB-X AK/10	LA	5	10
Munition (LB-X AK/10) 10	LA	1	1
LSR-15	LT	1	3,5
Munition (LSR-15) 16	LT	2	2
Alternativkonfiguration A			
Schwerer Impulslaser	RA	2	6
Gaussgeschütz	LA	6	12
Munition (Gauss) 8	LA	1	1
KSR-6	LT	1	1,5
Munition (KSR-6) 30	LT	2	2

Kampfwert: 2.145

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration B			
LSR-20	RA	4	5
Munition (LSR-20) 12	RA	2	2
KSR-4	RA	1	1
Munition (KSR-4) 25	RA	1	1
LSR-20	LA	4	5
Munition (LSR-20) 12	LA	2	2
KSR-4	LA	1	1
Munition (KSR-4) 25	LA	1	1
Raketenabwehrsystem	LT	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 24	LT	1	1
NARC-Raketenboje	LT	1	1
Munition (NARC) 6	LT	1	1
Kampfwert: 2.159			
Alternativkonfiguration C			
Schwerer ER-Laser	RA	1	4
Leichter ER-Laser	RA	1	0,5
Ultra-AK/20	LA	8	12
Munition (Ultra-AK/20) 10	LT	2	2
Blitz-KSR-6	LT	2	3
Munition (Blitz-KSR-6) 15	LT	1	1
Kampfwert: 2.379			
Alternativkonfiguration D			
Schwerer ER-Laser	RA	1	4
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
3 Doppel-Wärmetauscher	RA	6	3
Maschinengewehr	RT	1	0,25
Raketenabwehrsystem	RT	1	5
Feuerleitcomputer	RT	2	2
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
3 Doppel-Wärmetauscher	LA	6	3
Maschinengewehr	LT	1	0,25
Munition (MG) 200	LT	1	1
Raketenabwehrsystem	LT	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 48	LT	2	2
Kampfwert: 2.643			
Alternativkonfiguration E			
TakRak-12	RA	5	7
TakRak-6	RA	3	3,5
Munition (TakRak-12) 15	RT	3	3
Munition (TakRak-6) 30	RT	3	3
ER-PPK	LA	2	6
Kampfwert: 2.612			
Alternativkonfiguration G			
ER-PPK	RA	2	6
3 KSR-4	RT	3	3
Munition (KSR-4) 25	RT	1	1
2 Doppel-Wärmetauscher	RT	4	2
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
3 KSR-4	LT	3	3
Munition (KSR-4) 25	LT	1	1
2 Doppel-Wärmetauscher	LT	4	2
Leichter Ultra-Laser	TM	1	0,5
Kampfwert: 2.452			



Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration H			
Schwerer Ultra-Laser	RA	3	4
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
2 Doppel-Wärmetauscher	RA	4	2
Feuerleitcomputer	RT	2	2
2 Doppel-Wärmetauscher	LA	4	2
Schwerer Ultra-Laser	LA	3	4
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
2 Doppel-Wärmetauscher	LA	4	2
Raketenabwehrsystem	LT	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 24	LT	1	1
3 Doppel-Wärmetauscher	LT	6	3
Kampfwert: 2.536			
Alternativkonfiguration HH			
RGG/20	RA	6	10
Munition (RGG/20) 18	RA	3	3
Mittelschwerer Ultra-Laser	RT	2	1
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
IA-Gaussgeschütz	LA	1	0,5
Munition (IA-Gauss) 40	LA	1	1
Plasmakanone	LT	1	3
Munition (Plasma) 20	LT	2	2
Mittelschwerer ER-Laser	TM	1	1
Kampfwert: 2.490			
Alternativkonfiguration M			
ER-PPK	RA	2	6
Munition (Blitz-KSR-6) 30	RT	2	2
LB-X AK/10	LA	5	10
Munition (LB-X AK/10) 10	LA	1	1
Blitz-KSR-6	LT	2	3
Leichter ER-Laser	LT	1	0,5
Kampfwert: 2.251			



Masse: 75 Tonnen
Rumpf: Typ W3 Endostahl
Reaktor: Starfire 375 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Composite A-2 Ferrofibrit
Bewaffnung:
27,5 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Produktionsstätte Clan Wolf #2, Produktionsstätte Clan Wolf 1
Hauptherstellungsort: Strana Mechty, Arc-Royal
Kommunikationssystem: Khan Serie (Typ 2c)
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Serie III OPT

ÜBERSICHT

Als erster OmniMech, der mit der Inneren Sphäre in Berührung kam, erhielt der *Mad Cat* seinen Namen von ComStar-Analytikern aufgrund seiner Ähnlichkeit mit dem *Marauder* und dem *Catapult*. Der *Timber Wolf*, hergestellt von Clan Wolf, hat sich als die nahezu perfekte Kombination fortschrittlicher Clan-Technologie in einer einzelnen tödlichen Maschine gezeigt.

EIGENSCHAFTEN

Der *Mad Cat* ist nicht nur schnell und gut gepanzert, er ist außerdem noch mit einer großzügigen Modulkapazität ausgestattet. Die Primäre Waffenkonfiguration ist eine ausgewogene Kombination aus Lasern und Raketen, gleichermaßen tödlich über Kurz- und Langstrecken. Konfiguration B ist mit einer Waffenkombination ausgestattet, die sich besser für den Einsatz auf Mittelstrecken eignet und ist daher in Duellen beliebt. Die C-Konfiguration ist eine Art Kompromisslösung, um ein Gaussgeschütz unterbringen zu können und ist eher ungewöhnlich. Konfiguration D ist mit ihren rückwärtsfeuernden Raketenlafetten bestens geeignet für Handgemenge, wie sie in einem Blutnamen-Gerangel stattfinden, oder im Einsatz gegen Gegner der Inneren Sphäre. Begegnungen mit den Kampftaktiken der Inneren Sphäre führten zur Entwicklung der Konfiguration S. Diese Version wurde speziell für den Häuserkampf und Auseinandersetzung mit konventioneller Infanterie konzipiert und avanciert nach und nach zu einem vertrauten Anblick in der Clan-Besatzungszone.

Die einzigartigen Stärken des OmniMechs machen es möglich, sich neuen Technologien zügig anzupassen. Die Konfigurationen E und H sind Abwandlungen der Primären Waffenkonfiguration und wurden so modifiziert, dass sie TakRak- beziehungsweise Ultra-Laser-Technologie integrieren können. Um auf die Gegebenheiten moderner Kriegsführung zu reagieren, mit denen sie sich konfrontiert sahen, übernahmen die Jadefalken neue Infanterieabwehr-Gaussgeschütze in ihre *Mad Cats*. Die F-Konfiguration trägt drei der neuen Infanterieabwehr-Gaussgeschütze und ist damit gleichermaßen effektiv gegen Gefechtsrüstungen wie gegen herkömmliche Infanterie.

EINSATZ

Clan Wolf führte den *Mad Cat* im Jahre 2945 ein, um den in die Jahre gekommenen OmniMech *Woodsman* ersetzen zu können. Der *Mad Cat* hatte seinen ersten Auftritt gemeinsam mit der 4. Wolf Guard und bereitete den Seefüchsen (heute Clan Diamanthai) eine unangenehme Überraschung.

Zwei größtenteils aus den neuen schnellen und kraftvollen OmniMechs bestehende Trinärsterne überrollten den 13. Cruiser-Sternhaufen und verteidigten die Ölfelder auf Priori.

Nach diesem Sieg haben die Wölfe die Rechte für den Bau des *Mad Cat* in zahlreichen Besitztests eifersüchtig bewacht. Da sie den *Mad Cat* nicht selbst produzieren können, müssen andere Clans auf Bergungen vom Schlachtfeld zurückgreifen oder Handel treiben, um an das Design heranzukommen. Die anderen Clans sind folglich nur in der Lage, eine sehr bescheidene Anzahl von *Mad Cats* ins Feld zu führen.

Der größte Anteil am Erfolg der Wölfe während der Operation Wiedergeburt muss dem *Mad Cat* zugebilligt werden. MechKrieger der Inneren Sphäre mussten feststellen, dass ihre Ausrüstung diesem tödlichen OmniMech kläglich unterlegen ist.

Es ist daher kaum verwunderlich, dass der *Mad Cat* schon bald zu einem Symbol für die technische Überlegenheit der Clans wurde. Obwohl der *Mad Cat* inzwischen ein in die Jahre gekommenes Design ist, waren bisher alle Bestrebungen der Wölfe, einen Ersatz zu entwickeln, erfolglos. Es ist schwer zu sagen, ob die Wölfe über das Konkurrenzmodell der Diamanthaie, den *Mad Cat Mk II*, eher verärgert oder amüsiert sind.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Der Bounty Hunter: Der Bounty Hunter steuert heute einen *Mad Cat*, den er im Zuge der Clan-Invasion von den Nebelpardern erbeutet hat, und ist mit seinem hellgrünen Mech, den zahlreiche Geldsymbole zieren, einmal mehr ein äußerst gefürchteter Anblick auf den Schlachtfeldern der Inneren Sphäre und der Clan-Besatzungszonen. Es ist gewiss die größte Ironie (die aber den meisten Clanmitglieder entgeht), dass der berühmteste und gefürchtetste lebende *Mad Cat*-Pilot nicht nur ein Sphärer ist, sondern auch ein Söldner der schlimmsten Sorte.

Typ: ***Timber Wolf***
Bezeichnung der Inneren Sphäre: ***Mad Cat***
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 75
Kampfwert: 2.737

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	4
Antrieb:	375 XL	19,5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	15 [30]	5
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	230	12

	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	23	36
Torso-Mitte (Rücken)		9
R/L Torso	16	25
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	12	24
R/L Bein	16	32

Gewichts- und Raumverteilung

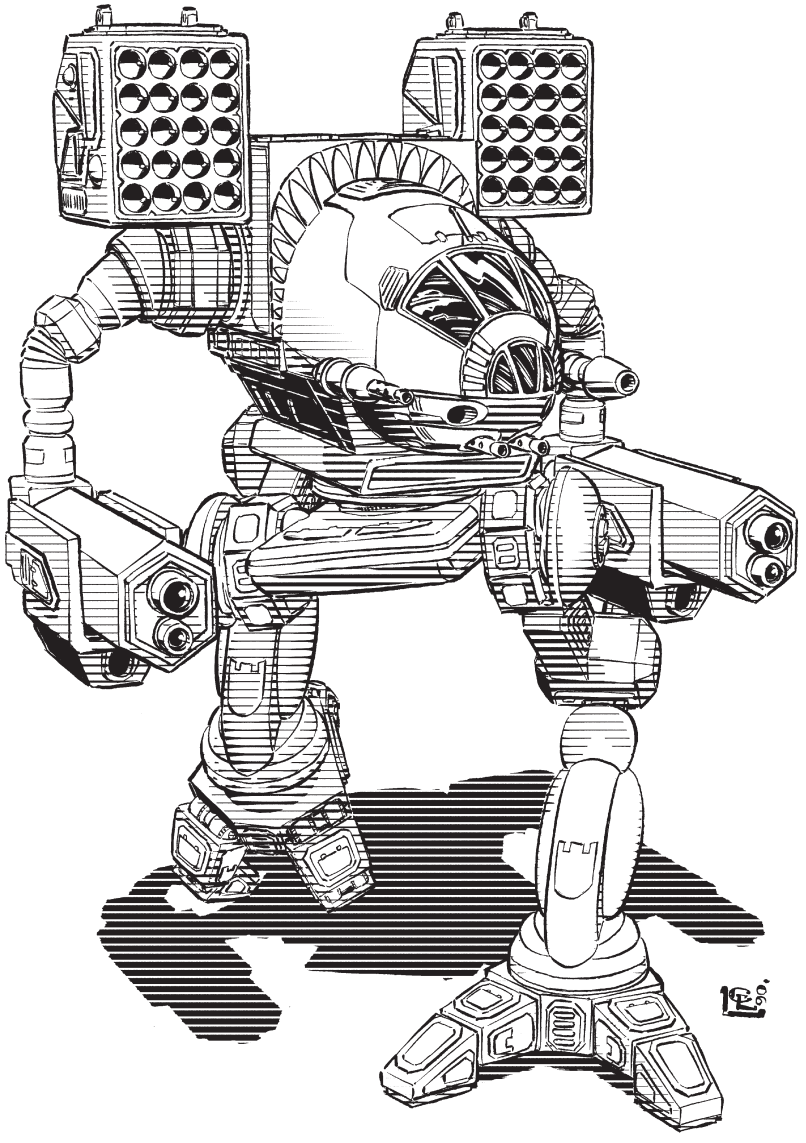
Position	*Fest montiert*	*Freie Zeilen*
Kopf	1 Ferrofibrit	0
Torso-Mitte	1 Endostahl	1
Rechter Torso	2 XL-Reaktor	7
	1 Endostahl	
	2 Ferrofibrit	
Linker Torso	2 XL-Reaktor	7
	1 Endostahl	
	2 Ferrofibrit	
Linker Arm	1 Ferrofibrit	7
Rechter Arm	1 Ferrofibrit	7
Rechtes Bein	2 Endostahl	0
Linkes Bein	2 Endostahl	0

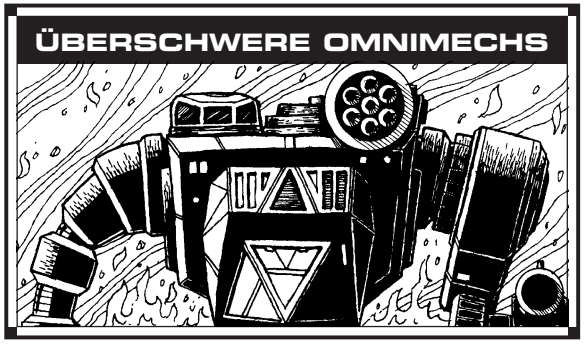
Bewaffnung und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Primärkonfiguration			
Schwerer ER-Laser	RA	1	4
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Doppel-Wärmetauscher	RA	2	1
Maschinengewehr	RT	1	0,25
Munition (MG) 200	RT	1	1
LSR-20	RT	4	5
Munition (LSR-20) 6	RT	1	1
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
Doppel-Wärmetauscher	LA	2	1
Mittelschwerer Impulslaser	LT	1	2
LSR-20	LT	4	5
Munition (LSR-20) 6	LT	1	1
Maschinengewehr	TM	1	0,25

MAD CAT

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration A			
ER-PPK	RA	2	6
3 Doppel-Wärmetauscher	RA	6	3
Blit-KSR-6	RT	2	3
Munition (Blitz-KSR-6) 15	RT	1	1
ER-PPK	LA	2	6
2 Doppel-Wärmetauscher	LA	4	2
3 Mittelschwere Impulslaser	LT	3	6
Leichter ER-Laser	TM	1	0,5
Kampfwert: 2.854			
Alternativkonfiguration B			
Gaussgeschütz	RA	6	12
Munition (Gauss) 8	RA	1	1
KSR-4	RT	1	1
Munition (KSR-4) 25	RT	1	1
Artemis-IV-FLS	RT	1	1
Schwerer Impulslaser	LA	2	6
Leichter Impulslaser	LA	1	1
LSR-10	LT	1	2,5
Munition (LSR) 12	LT	1	1
Artemis-[IV-]FLS	LT	1	1
Kampfwert: 2.224			
Alternativkonfiguration C			
Ultra-AK/5	RA	3	7
Munition (Ultra-AK/5) 20	RA	1	1
LSR-15	RT	2	35
Munition (LSR-15) 8	RT	1	1
Munition (Rakabwehr) 24	RT	1	1
2 Schwere ER-Laser	LA	2	8
LSR-15	LT	2	3,5
Munition (LSR-15) 8	LT	1	1
Raketenabwehrsystem	LT	1	0,5
Mittelschwerer ER-Laser	TM	1	1
Kampfwert: 2.500			
Alternativkonfiguration D			
ER-PPK	RA	2	6
Blitz-KSR-6	RT	2	3
Blitz-KSR-6	RT (R)	2	3
Munition (Blitz-KSR-6) 30	RT	2	2
ER-PPK	LA	2	6
Blitz-KSR-6	LT	2	3
Blitz-KSR-6	LT (R)	2	3
Munition (Blitz-KSR-6) 15	LT	1	1
Leichter ER-Laser	TM	1	0,5
Kampfwert: 2.682			
Alternativkonfiguration E			
Schwerer ER-Laser	RA	1	4
2 Doppel-Wärmetauscher	RA	4	2
TakRak-9	RT	4	5
Munition (TakRak-9) 21	RT	3	3
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
Doppel-Wärmetauscher	LA	2	1
TakRak-9	LT	4	5
Munition (TakRak-9) 21	LT	3	3
Leichtes ZES	TM	1	0,5
Kampfwert: 2.444			

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration F			
Schwerer ER-Laser	RA	1	4
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Doppel-Wärmetauscher	RA	2	1
IA-Gaussgeschütz	RT	1	0,5
Munition (IA-Gauss) 40	RT	1	1
LSR-20	RT	4	5
Munition (LSR-20) 6	RT	1	1
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
Doppel-Wärmetauscher	LA	2	1
IA-Gaussgeschütz	LT	1	0,5
LSR-20	LT	4	5
Munition (LSR-20) 6	LT	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1	1
IA-Gaussgeschütz	TM	1	0,5
Kampfwert: 2.764			
Alternativkonfiguration H			
Schwerer Ultra-Laser	RA	3	4
2 Doppel-Wärmetauscher	RA	4	2
LSR-20	RT	4	5
Munition (LSR-20) 12	RT	2	2
Artemis-IV-FLS	RT	1	1
Schwerer Ultra-Laser	LA	3	4
Doppel-Wärmetauscher	LA	2	1
LSR-20	LT	4	5
Munition (LSR-20) 12	LT	2	2
Artemis-IV-FLS	LT	1	1
Leichter ER-Laser	TM	1	0,5
Kampfwert: 2.627			
Alternativkonfiguration S			
2 Mittelschwere Impulslaser	RA	2	4
Munition (KSR-6) 30	RA	2	2
Doppel-Wärmetauscher	RA	2	1
Leichter ER-Laser	RT	1	0,5
Maschinengewehr	RT	1	0,25
Munition (MG) 100	RT	1	0,5
2 KSR-6	RT	2	3
Sprungdüsen	RT	2	2
Schwerer Impulslaser	LA	2	6
Munition (KSR-6) 30	LA	2	2
Maschinengewehr	LT	1	0,25
2 KSR-6	LT	2	3
Sprungdüsen	LT	2	2
Sprungdüse	TM	1	1
Kampfwert: 2.462			





Masse: 80 Tonnen
Rumpf: Clan-Serie Assault SXC
Reaktor: 400 Modell SF-3 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Forging C629/j Ferrofibrit
Bewaffnung:
21,5 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Produktionsstätte Clan Wolf OZ-1, Tokasha Mechworks
Hauptherstellungsort: Tamar, Tokasha
Kommunikationssystem: Raldon R1
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Version Kappa-III TTS

ÜBERSICHT

Der *Gargoyle* (in der Inneren Sphäre üblicherweise *Man-o'-War* genannt) ist ungewöhnlich schnell für einen überschweren Mech und flößte vielen MechKriegern der Inneren Sphäre, die ihm während der ersten Clan-Invasion gegenüberstanden, Angst und Schrecken ein. Da ein Großteil des Modulraumes in den Armen liegt, war es nicht sehr zeitaufwändig, Waffenbelegungen zwischen den Einsätzen auszutauschen, was dazu führte, dass viele Kommandeure der Inneren Sphäre den Eindruck gewannen, die Clan-Invasoren hätten mehr von diesen Mechs als sie tatsächlich besaßen.

Die überragende Wendigkeit des Mechs war allerdings gleichzeitig seine größte Schwäche, da die erfahreneren Piloten der Inneren Sphäre dazu übergingen, die Arme des Mechs ins Ziel zu nehmen. Hatte man die Feuerkraft des *Man-o'-War* im wahrsten Sinne des Wortes amputiert, konnte man die Maschine ignorieren und umgehen und auf dem Schlachtfeld blieb nur ein frustrierter und wütender Clan-Krieger zurück.

EIGENSCHAFTEN

Clan Wolf hat den *Man-o'-War* neben dem *Mad Cat* als einen Nachfolger des in die Jahre gekommenen *Woodman* entworfen und noch heute gilt er als eine der tödlichsten überschweren Battle-Mechs, die von den Clan-Invasoren ins Feld geführt werden. Seine Primärwaffe ist und bleibt seine überraschende Geschwindigkeit, die er auch ohne jegliche MASC-verbesserte Muskulatur beibehalten kann und die ihn zum schnellsten bekannten und eingesetzten Clan-OmniMech macht. Der überdimensionale Antrieb hat aber auch seinen Preis, denn er beschränkt den verfügbaren Modulraum auf kümmerliche 21,5 Tonnen, was kaum ausreicht, um den *Man-o'-War* mit mehr als einer schlagkräftigen Angriffswaffe auszustatten.

EINSATZ

Der *Man-o'-War* ist zumeist in Galaxien der Clan-Invasoren zu finden und taucht nur selten unter den Streitkräften der Heimat-Clans auf, mit Ausnahme der Eisteufel, die die Geschwindigkeit des Designs höher schätzen als seine Schlagkraft. Im Dienste der Eisteufel wird der *Man-o'-War* für gewöhnlich eingesetzt, um Hetz-Sterne zu erweitern oder, in selteneren Fällen, als das Rückgrat eines zusammengewürfelten Sternenhaufens. Die neuere G-Konfiguration ist ausschließlich bei den Eisteufeln zu finden und scheint speziell für den Einsatz gegen die Höllenrösser konzipiert worden zu sein, wenn man den überwiegenden Anteil an Waffen für den Einsatz gegen Infanterie und Fahrzeuge bedenkt, mit der diese Version ausgestattet ist.

Die M-Konfiguration tritt selten in Erscheinung – sie ist höchstwahrscheinlich ein fehlgeschlagener Versuch, das RGG-System in einen schnellen Mech zu integrieren. Diese Konfiguration kam vereinzelt bei den Höllenrössern und den Mandrillen zum Einsatz, für gewöhnlich aber als Unterstützungseinheit in Kommandosternen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Khan Silas Kufahl: Während seines besonders außenwirksamen Konflikttests gegen Khan Kardaan im Jahre 3068 mied Khan Kufahl seinen regulären *Savage Coyote* und steuerte stattdessen eine der neueren E-Konfigurationen. Kufahl nutzte die Geschwindigkeit des *Man-o'-War* zu seinem Vorteil und beschoss die *Warhawk*-Primärkonfiguration des Kobra-Khans, bis dieser schließlich zusammenbrach. Kufahl war nicht bereit, Kardaan die Unverfrorenheit zu verzeihen, mit der dieser seine Coyoten zu Selektionstests herausgefordert hatte und so beschoss er den Antrieb des *Warhawk* und brachte ihn zur Explosion. Ein Bruchstück von Kardaans Mech durchschlug Kufahls Cockpit und schnitt in seine Luftröhre. Dank der schnellen Reaktion der Coyoten-Techs konnte Kufahls Leben zwar gerettet werden, doch muss der Khan der Coyoten aufgrund einer Schädigung seiner Stimmbänder seither einen elektronischen Sprachverstärker verwenden. Im Großen Rat jedoch lehnt der Khan die Verwendung eines solchen Hilfsmittels ab und verlässt sich lieber auf seinen saKhan, wenn es darum geht, den Standpunkt der Coyoten bei Ratssitzungen vertreten, anstatt gegenüber seiner Standesgenossen Schwäche zu zeigen. Kufahl spricht infolgedessen nur, wenn er der Überzeugung ist, dass eine Angelegenheit für seinen Clan von großer Wichtigkeit ist.

Typ: ***Gargoyle***
Bezeichnung der Inneren Sphäre: ***Man-o'-War***
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 80
Kampfwert: 1.537

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		8
Antrieb:	400 XL	26,5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	16 [32]	6
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	211	11

	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	30
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	17	24
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	13	23
R/L Bein	17	24

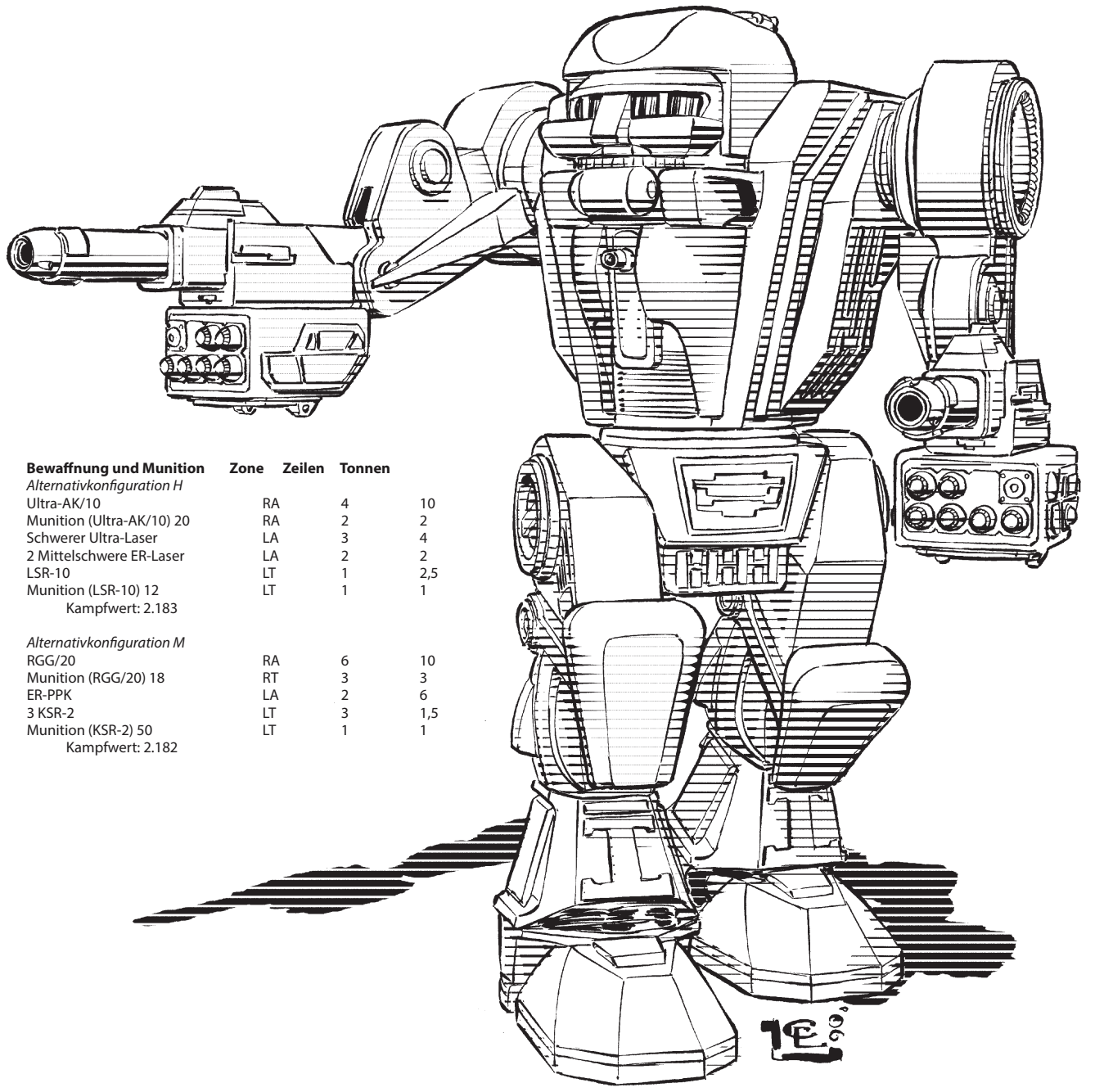
Gewichts- und Raumverteilung

Position	*Fest montiert*	*Freie Zeilen*
Kopf	1 Ferrofibrit	0
Torso-Mitte	Keine	2
Rechter Torso	2 XL-Reaktor 2 Ferrofibrit	8
Linker Torso	2 XL-Reaktor 2 Ferrofibrit	8
Linker Arm	1 Ferrofibrit	7
Rechter Arm	1 Ferrofibrit	7
Rechtes Bein	Keine	2
Linkes Bein	Keine	2

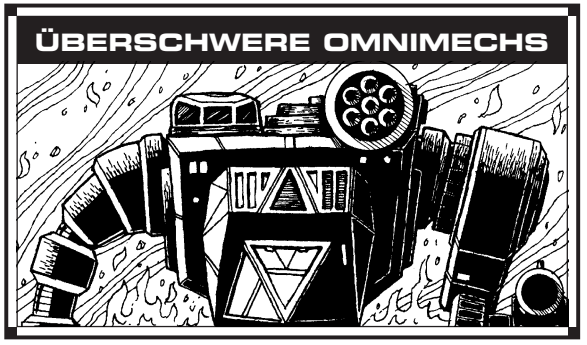
Bewaffnung und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Primärkonfiguration			
LB-X AK/5	RA	4	7
KSR-6	RA	1	1,5
Munition (LB-X AK/5) 20	RT	1	1
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
LB-X AK/5	LA	4	7
KSR-6	LA	1	1,5
Munition (LB-X AK/5) 20	LT	1	1
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1
Leichter ER-Laser	TM	1	0,5
Alternativkonfiguration A			
2 ER-PPK	RA	4	12
Schwerer Impulslaser	LA	2	6
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
Leichter ER-Laser	LA	1	0,5

Kampfwert: 2.689

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration B			
Gaussgeschütz	RA	6	12
Munition (Gauss) 16	RA	2	2
LSR-10	LA	1	2,5
Artemis-IV-FLS	LA	1	1
Munition (LSR-10) 12	LA	1	1
KSR-4	LA	1	1
Artemis-IV-FLS	LA	1	1
Munition (KSR-4) 25	LA	1	1
Kampfwert: 1.843			
Alternativkonfiguration C			
6 Mittelschwere ER-Laser	RA	6	6
Ultra-AK/20	LA	8	12
Munition (Ultra-AK/20) 10	LT	2	2
2 Splitterkapseln	RB	2	1
Splitterkapsel	LB	1	0,5
Kampfwert: 2.417			
Alternativkonfiguration D			
Schwerer ER-Laser	RA	1	4
Mittelschwerer Impulslaser	RA	1	2
2 Doppel-Wärmetauscher	RT	4	2
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Feuerleitcomputer	LT	3	3
2 Doppel-Wärmetauscher	LT	4	2
Mittelschwerer Impulslaser	TM	1	2
Leichter ER-Laser	TM	1	0,5
Kampfwert: 2.499			
Alternativkonfiguration E			
TakRak-12	RA	5	7
Munition (TakRak-12) 15	RA	3	3
2 ER-Mikrolaser	RT	2	0,5
2 Mittelschwere Ultra-Laser	LA	4	2
2 Mittelschwere Ultra-Laser	LT	4	2
Blitz-KSR-6	LT	2	3
Munition (Blitz-KSR-6) 15	LT	1	1
Feuerleitcomputer	TM	1	1
Doppel-Wärmetauscher	RB	2	1
Doppel-Wärmetauscher	LB	2	1
Kampfwert: 2.257			
Alternativkonfiguration G			
LB-X AK/20	RA	9	15
Munition (LB-X AK/20) 15	RT	3	3
3 IA-Gaussgeschütze	LA	3	2,5
Munition (IA-Gauss) 40	LA	1	1
4 Mittelschwere ER-Laser	LT	4	4
Kampfwert: 2.156			



Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration H			
Ultra-AK/10	RA	4	10
Munition (Ultra-AK/10) 20	RA	2	2
Schwerer Ultra-Laser	LA	3	4
2 Mittelschwere ER-Laser	LA	2	2
LSR-10	LT	1	2,5
Munition (LSR-10) 12	LT	1	1
Kampfwert: 2.183			
Alternativkonfiguration M			
RGG/20	RA	6	10
Munition (RGG/20) 18	RT	3	3
ER-PPK	LA	2	6
3 KSR-2	LT	3	1,5
Munition (KSR-2) 50	LT	1	1
Kampfwert: 2.182			



Masse: 85 Tonnen
Rumpf: Huntress WH
Reaktor: General Systems 340 XL
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Forging X85 Ferrofibrit
Bewaffnung:
32,5 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Phan Industriekomplex
Hauptherstellungsort: Huntress
Kommunikationssystem: Serie 10 CBS MultiFreq
Ortungs-/Zielerfassungssystem: HawkEye J360

ÜBERSICHT

Der *Warhawk*, oder *Masakari*, wie er in der Inneren Sphäre genannt wird, wurde um die Jahrhundertwende herum eingeführt und von den Nebelpardern in der Erwartung der Rückkehr der Clans in die Innere Sphäre entworfen. Die Dragoons-Übereinkunft ließ derartige Pläne zwar vorübergehend scheitern, doch blieben die MechKrieger von Clan Nebelparder im Besitz eines der fortschrittlichsten BattleMechs, die je konzipiert wurden.

EIGENSCHAFTEN

Der *Masakari* ist eine tödliche Maschine. Betrachtet man seinen plumpen und kastenförmigen Torso, so stand Ästhetik bestimmt nicht besonders weit oben auf der Prioritätenliste der Wissenschaftlerkaste von Clan Nebelparder. Die Primäre Waffenkonfiguration eignet sich mit ihren vier ER-PPK hervorragend für die Rolle des Angreifers. Konfiguration A trägt eine etwas vielseitigere Kombination aus Raketen, Autokanonen und Lasern, was die Handhabung der Wärmeentwicklung einfacher macht. Die eine tatsächliche Schwäche des *Masakari* zeigt sich in der B-Konfiguration. In Anbetracht der Ferrofibritpanzerung und der großzügigen Ausstattung mit zwanzig Wärmetauschern stellt es eine echte Herausforderung dar, noch eine geeignete Stelle zu finden, an der Waffen von der Größe eines Gaussgeschützes angebracht werden können; die übrigen Waffen wurden in jede nur erdenkliche Lücke gequetscht. Konfiguration C ist der Versuch, das chronische Hitzeproblem in den Griff zu bekommen, mit dem die Primäre Konfiguration zu kämpfen hatte. Der Austausch von zwei der ER-PPK gegen schwere Impulslaser entschärft einige der auftretenden Probleme, kann sie aber nicht ausreichend beseitigen.

Konfiguration D, E und H, die eingeführt wurden, seitdem die Clans auf Tukayyid in Schach gehalten wurden, tragen neue Clan-Waffen. Konfiguration D trägt einen TakRak-Werfer als Bestandteil eines Waffenarsenals, das endlich den Ausgleich zwischen Hitze und Feuerkraft schafft, wohingegen Konfiguration H von den Sternennattern eingeführt wurde, um ihre Ultra-Laser ins Feld zu führen. In jüngster Zeit haben die Feuermandrille die E-Konfiguration vorgestellt. Die Kombination aus ER-PPK und schwerem Impulslaser ist eine gängige Variante, die dreifache Plasmakanone allerdings ist eine eher überraschende Abweichung von der vorherrschenden Lehrmeinung in Sachen Taktik.

EINSATZ

Der *Masakari* wurde im Jahre 2999 zu Propagandzwecken in Vorbereitung auf die Rückkehr zur Inneren Sphäre eingeführt. Als die Dragoons-Übereinkunft die Invasionpläne zum Erliegen brachte, entfesselten die Nebelparder ihre neue Waffe im Kampf gegen die Bewahrer-Clans, die sie behindert hatten. Der *Masakari* kam flächendeckend innerhalb der Parder-Frontlinie zum Einsatz und wurde oft Seite an Seite mit dem *Daishi* ins Feld geführt.

Im Anschluss an die Zerschlagung der Parder erlangten die Feuermandrille die Kontrolle über den Phan-Industriekomplex auf Huntress. Die Streitkräfte der Inneren Sphäre hatten einen flüchtigen Versuch gewagt, den Komplex zu schleifen, es blieb aber genug für den Wiederaufbau einer *Masakari*-Produktionsstraße erhalten. Die Mandrille haben das Design auch an die Diamanthaie gehandelt und die Goliathskorpione warten ebenfalls mit einer Bezugsquelle für neue *Masakaris* auf, die vermutlich in ihrem Abysmal-Fertigungskomplex liegt. Im Laufe der Jahre haben die anderen Clans eine geringe Anzahl an *Masakaris* erbeutet. Diese OmniMechs werden hoch gehandelt und es werden große Anstrengungen unternommen, um sie in einem tadellosen Zustand zu halten.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sterncolonel Ranna Kerensky: Genetisch von Khan Natasha Kerensky abstammend, wurde Ranna im Anschluss an den Widerspruchskrieg die Ehre zuteil, den Blutnamen der Schwarzen Witwe zu erwerben. Ranna befehligt die 4. Wolf Guards in der Alpha-Galaxis von Clan Wolf im Exil und geht dabei genauso aggressiv und tödlich wie ihre legendäre Vorfahrin vor.

Typ: ***Warhawk***
Bezeichnung der Inneren Sphäre: ***Masakari***
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 85
Kampfwert: 3.194

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		8,5
Antrieb:	340 XL	13,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	20 [40]	10
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	259	13,5

	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	27	42
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	18	26
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	14	28
R/L Bein	18	35

Gewichts- und Raumverteilung

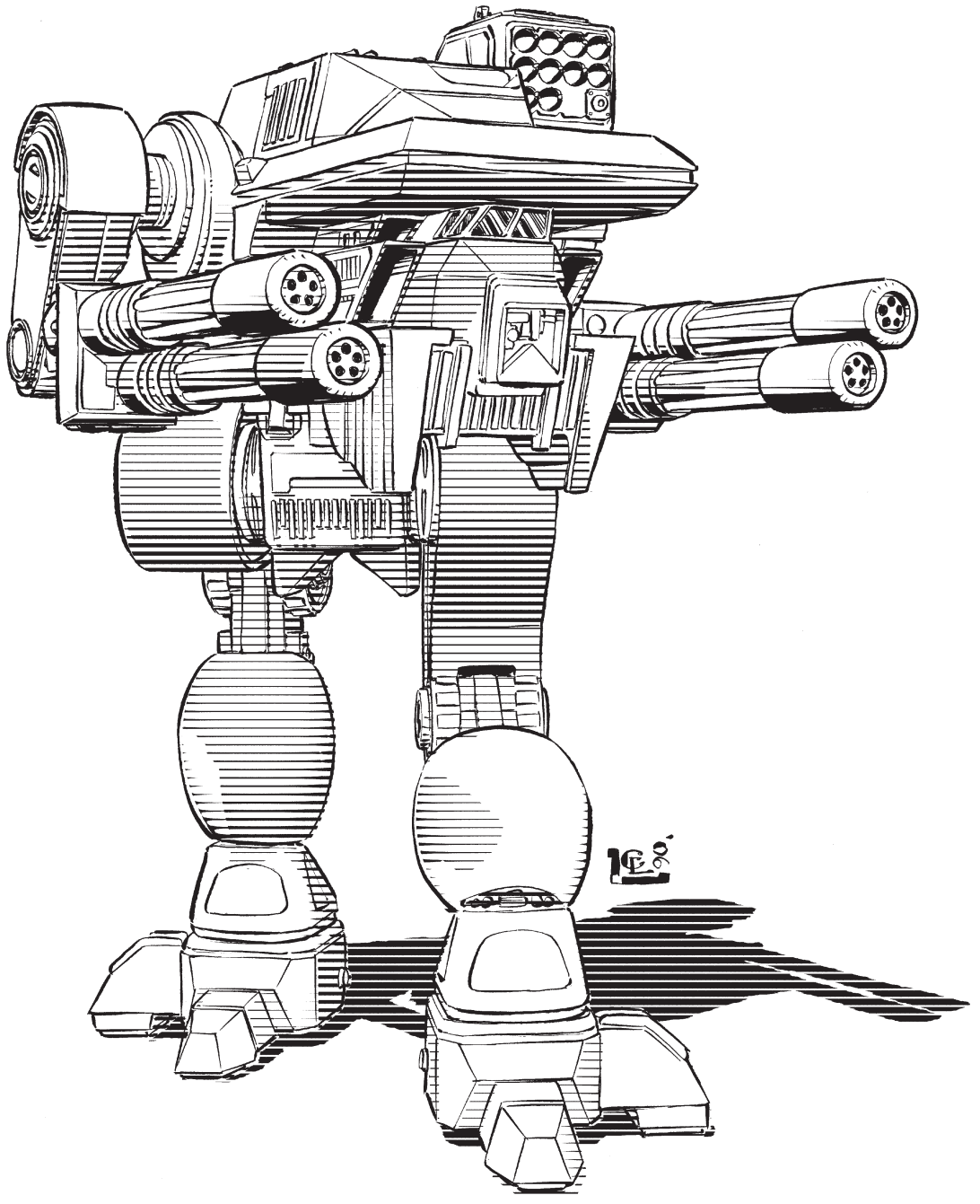
Position	*Fest montiert*	*Freie Zeilen*
Kopf	1 Ferrofibrit	0
Torso-Mitte	Nichts	2
Rechter Torso	2 XL-Reaktor Doppel-Wärmetauscher 2 Ferrofibrit	6
Linker Torso	2 XL-Reaktor 4 Doppel-Wärmetauscher 2 Ferrofibrit	0
Linker Arm	1 Ferrofibrit	7
Rechter Arm	1 Ferrofibrit	7
Rechtes Bein	Doppel-Wärmetauscher	0
Linkes Bein	Doppel-Wärmetauscher	0

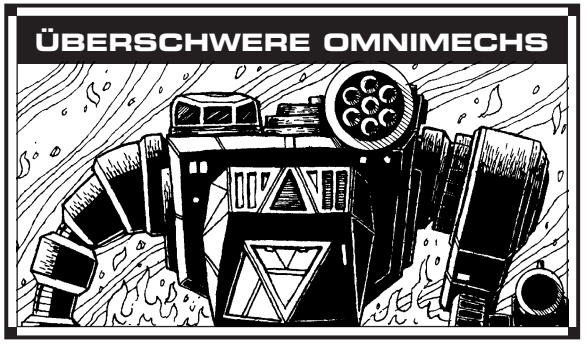
Bewaffnung und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Primärkonfiguration			
2 ER-PPK	RA	4	12
Feuerleitcomputer	RT	5	5
2 ER-PPK	LA	4	12
LSR-10	LA	1	2,5
Munition (LSR-10) 12	LA	1	1
Alternativkonfiguration A			
LB-X AK/10	RA	5	10
Munition (LB-X AK/20) 20	RA	2	2
Munition (LSR-15) 8	RA	1	1
LSR-15	RT	2	2,5
Feuerleitcomputer	RT	4	4
2 Schwere ER-Laser	LA	2	8
Blitz-KSR-6	LA	2	3
Munition (Blitz-KSR-6) 15	LA	1	1

Kampfwert: 2.399

MASAKARI

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration B			
3 Mittelschwere ER-Laser	RA	3	3
Munition (KSR-6) 75	RA	5	5
Feuerleitcomputer	RT	4	4
2 KSR-6	RT	2	3
Gaussgeschütz	LA	6	12
Munition (Gauss) 16	LA	2	2
Leichter ER-Laser	LA	1	0,5
NARC-Raketenboje	TM	1	2
Munition (NARC) 6	TM	1	1
Kampfwert: 2.320			
Alternativkonfiguration C			
2 Schwere Impulslaser	RA	4	12
Doppel-Wärmetauscher	RA	2	1
Feuerleitcomputer	RT	5	5
2 ER-PPK	LA	4	12
2 Doppel-Wärmetauscher	LA	4	2
Flammer	TM	1	0,5
Kampfwert: 2.998			
Alternativkonfiguration D			
Ultra-AK/10	RA	4	10
Munition (Ultra-AK/10) 20	RA	2	2
2 Schwere ER-Laser	RT	2	8
Feuerleitcomputer	RT	4	4
TakRak-9	LA	4	5
Munition (TakRak-9) 21	LA	3	3
Leichter ER-Laser	TM	1	0,5
Kampfwert: 2.474			
Alternativkonfiguration E			
ER-PPK	RA	2	6
Schwerer Impulslaser	RA	2	6
Feuerleitcomputer	RT	5	5
3 Plasmakanonen	LA	3	9
Munition (Plasma) 40	LA	4	4
KSR-6	LA	1	1,5
Munition (KSR-6) 15	LA	1	1
Kampfwert: 2.895			
Alternativkonfiguration H			
2 Schwere Impulslaser	RA	4	12
LSR-10	RA	1	2,5
Munition (LSR-10) 12	RA	1	1
Doppel-Wärmetauscher	RA	2	1
Doppel-Wärmetauscher	RT	2	1
Feuerleitcomputer	RT	4	4
2 Schwere Ultra-Laser	LA	6	8
Doppel-Wärmetauscher	LA	2	1
Doppel-Wärmetauscher	TM	2	1
Kampfwert: 2.601			





Masse: 95 Tonnen
Rumpf: Clan-Serie Assault SXE
Reaktor: 380 Heavy Force XL
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h, 86 km/h mit MASC
Sprungdüsen: Pryzhok WM 10
Sprungreichweite: 120 Meter
Panzerung: Arcadia Compound Delta VII Ferrofibrit
Bewaffnung:
26,5 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Alshain BattleWorx
Hauptherstellungsort: Alshain
Kommunikationssystem: Dash-2 Optima
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Hakkøn-Morris LAP

ÜBERSICHT

Die Pläne für den 95 Tonnen schweren *Executioner* – in der Inneren Sphäre als der *Gladiator* bekannt – wurde in dem längst vergessenen Test gegen Clan Felsengräber erworben und von den Wissenschaftlern aus Clan Geisterbär mehrfach überarbeitet. Der ursprüngliche Plan war es, den *Burrock* mit dem *Kodiak* (der sich zu diesem Zeitpunkt gerade in der Entwicklung befand) zu kombinieren, um einen OmniMech zu erschaffen, der als ein symbolischer Verfechter der Kraft des Bären auftreten konnte.

Unglücklicherweise machten es die strukturellen Unzulänglichkeiten des *Kodiak* unmöglich MASC-Schaltkreise in die Konstruktion zu integrieren – achtzehn von zwanzig Testläufen schlugen fehl. Anstatt den Gladiator auszumustern, schlugen die Clan-Wissenschaftler allerdings vor, Ressourcen bereitzustellen, um zwei überschwere Mechs zu entwickeln – eine als schlagkräftiger OmniMech und eine andere als eine Unterstützungseinheit und Verfechter des Kampfgeistes der Bären. Nachdem das Clan-Konklave erst einmal seine Zustimmung gegeben hatte, schritt die Entwicklung des *Gladiator* rasch voran und der erste lief innerhalb von drei Jahren in der Fabrik von Arcadia vom Stapel.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl er im Vergleich mit anderen Clan-Sturmeinheiten kräftemäßig leicht unterlegen ist, steht der Gladiator aufgrund seiner Geschwindigkeit (er erreicht Spitzenwerte von beinahe 90 km/h) und seiner Balance immer noch in der Gunst vieler Geisterbär-Krieger. Vier Pryzhok-Sprungdüsen geben ihm einen zusätzlichen Vorsprung an Beweglichkeit, was sich im ersten Besitztest des *Gladiators* erwiesen hat. Begierig darauf, in den Besitz des Designs zu kommen, achtete Reginald Amirault, Sterncaptain der Höllenrösser, nicht auf die Einweisungen hinsichtlich des neuen Designs und war höchst erstaunt, als Sterncommander Gorman Bekker seinen *Gladiator* mit einem Sprung hinter Amiraults *Mad Cat* brachte und diesen mit einer wohl platzierten Geschützsalve zerlegte.

Die allerersten Konfigurationen des *Gladiator* sind noch heute in Betrieb, auch wenn es den Anschein hat, als würde die D-Version nur noch zu Trainingszwecken verwendet. Zwei neuere Konfigurationen – K und P – führen wuchtige RGG-Waffen und Laser-Batterien ins Feld und sind inzwischen so beliebt bei jungen Kriegern, dass die Geisterbären auf verstärkten Handel mit den Diamanthaien drängen, um an größere Mengen RGGs zu kommen und so den Bedarf decken zu können.

EINSATZ

Während der ersten Jahrzehnte seines Einsatzes verlor kein einziger Geisterbär-Krieger einen Besitztest, in den ein *Gladiator* als Zielobjekt involviert war. Andere Clans drängten schonungslos nach dem Design, was aber mehr auf den außergewöhnlichen Verbund zurückzuführen ist, den diese Krieger bildeten, als auf irgendeine aussergewöhnliche Waffenzusammenstellung. Kurz nachdem Clan Nebelparder schließlich einen Test um einen ganzen Stern dieser Maschinen gewonnen hatte, bekamen alle Clans Zugang zum *Gladiator*. Die meisten Clans waren allerdings nicht in der Lage , das volle Potential der Sturmeinheit auszuschöpfen (die Parder und Felsengräber sind hier deutliche Ausnahmen); die Geisterbären sind als einziger Clan noch immer dafür bekannt, das Design in größerer Zahl zu produzieren und zum Einsatz zu bringen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sterncommander Gorman Bekker: Bekker stand über einen überwältigenden Zeitraum von zweiundzwanzig Jahren im Dienste der Goldenen Keshik und kann in dieser Zeit achtzehn Testsiege gegen vierzehn Clans verbuchen, die sich alle um seinen *Gladiator* oder seiner Fertigungsanlagen drehten. Bekker starb an einem schweren Gehirnaneurysma, mitten in seinem neunzehnten Test gegen die Nebelparder. Die Parder waren nicht bereit zu akzeptieren, dass eine natürliche Krankheit einen so unerschütterlichen Krieger dahinraffen kann und erwiesen ihm die letzte Ehre, indem sie eine kleine Statue Bekkers in ihrem genetischen Archiv aufstellten, ein Zeichen der Anerkennung, das seinesgleichen sucht.

Typ: ***Executioner***
Bezeichnung der Inneren Sphäre: ***Gladiator***
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 95
Kampfwert: 2.749

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		9,5
Antrieb:	380 XL	20,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6 (8)	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	16 [32]	6
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	259	13,5

	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	30	37
Torso-Mitte (Rücken)		9
R/L Torso	20	20
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	16	32
R/L Bein	20	40

Gewichts- und Raumverteilung

Position	*Fest montiert*	*Freie Zeilen*
Kopf	1 Ferrofibrit	0
Torso-Mitte	2 Ferrofibrit	0
Rechter Torso	2 XL-Reaktor 1 Doppel-Wärmetauscher 2 Ferrofibrit	6
Linker Torso	2 XL-Reaktor 4 MASC	6
Linker Arm	1 Ferrofibrit	7
Rechter Arm	1 Ferrofibrit	7
Rechtes Bein	2 Sprungdüsen	0
Linkes Bein	2 Sprungdüsen	0

Bewaffnung und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Primärkonfiguration			
2 Schwere ER-Laser	RA	2	8
2 Doppel-Wärmetauscher	RA	4	2
2 Maschinengewehre	RT	2	0,5
Munition (MG) 200	RT	1	1
Gaussgeschütz	LA	6	12
Doppel-Wärmetauscher	LA	2	1
Munition (Gauss) 16	LT	2	2
Alternativkonfiguration A			
4 Mittelschwere ER-Laser	RA	4	4
2 Doppel-Wärmetauscher	RA	4	2
2 Maschinengewehre	RT	2	0,5
Munition (MG) 200	RT	1	1
3 Schwere Impulslaser	LA	6	18
Doppel-Wärmetauscher	LA	2	1

Kampfwert: 3.112

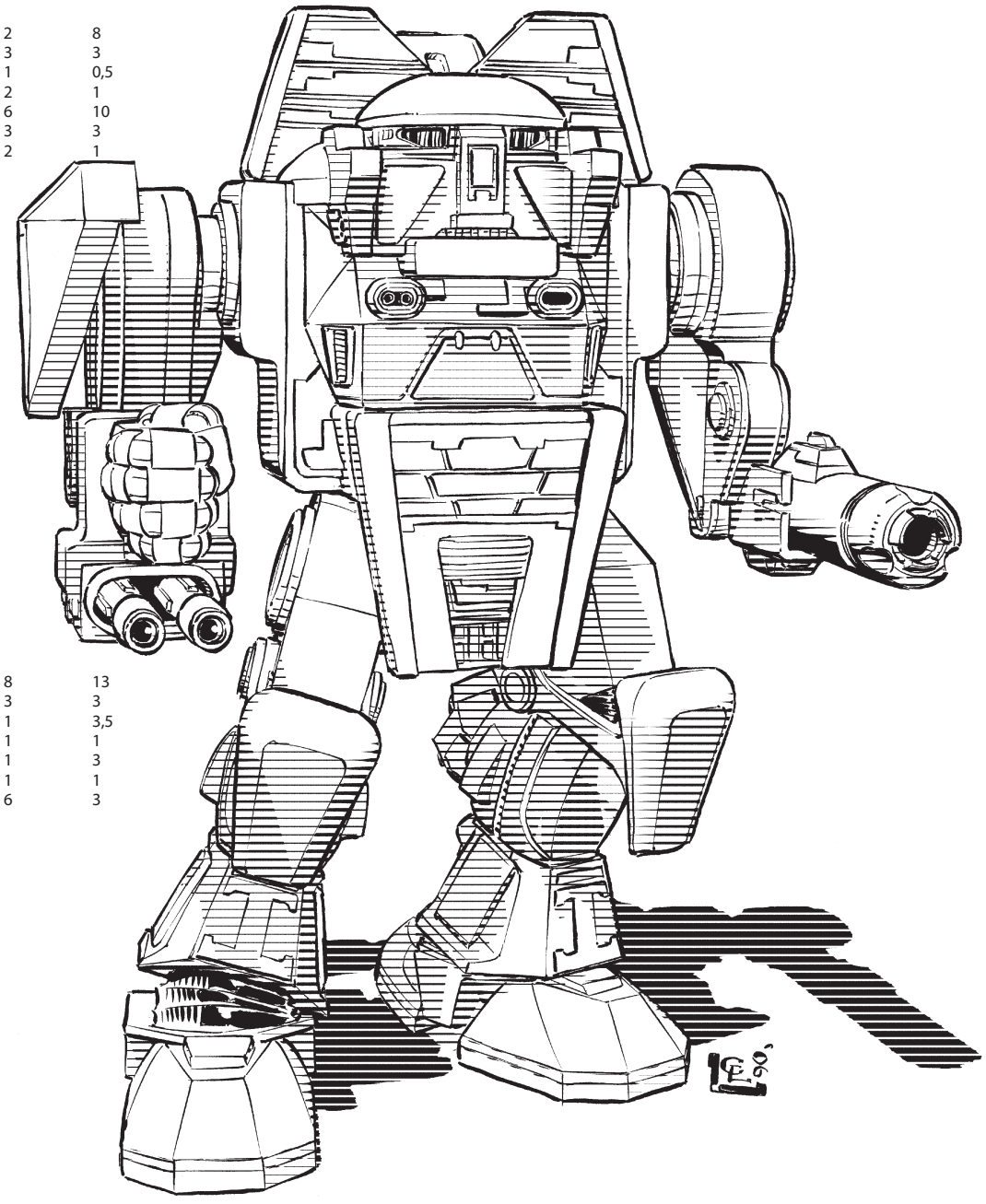
GLADIATOR

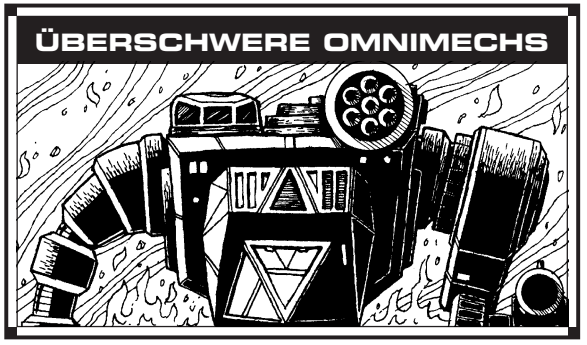
Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration B			
ER-PPK	RA	2	6
3 Doppel-Wärmetauscher	RA	4	2
Raketenabwehrsystem	RT	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 24	RT	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
Ultra-AK/20	LA	8	12
Munition (Ultra-AK/20) 15	LT	3	3
Kampfwert: 2.940			
Alternativkonfiguration C			
Ultra-AK/20	RA	8	12
Munition (Ultra-AK/20) 15	RT	3	3
Feuerleitcomputer	RT	3	3
LSR-20	LA	4	5
Artemis-IV-FLS	LA	1	1
Munition (LSR-20) 12	LA	2	2
Leichter ER-Laser	LT	1	0,5
Kampfwert: 2.740			
Alternativkonfiguration D			
Schwerer Impulslaser	RA	2	6
3 Mittelschere Impulslaser	RA	3	6
3 Leichte Impulslaser	RA	3	3
2 Leichter Impulslaser	RT	2	2
2 Doppel-Wärmetauscher	RT	4	2
2 KSR-6	LA	2	3
Munition (KSR-6) 45	LA	3	3
Leichter ER-Laser	LT	1	0,5
Doppel-Wärmetauscher	LT	4	2
Kampfwert: 2.698			
Alternativkonfiguration E			
2 Schwere ER-Laser	RA	2	8
Doppel-Wärmetauscher	RA	2	1
2 Mittelschwere Ultra-Laser	RT	4	2
Leichter Ultra-Laser	RT	1	0,5
2 TakRak-9	LA	8	10
Munition (TakRak-9) 35	LT	5	5
Kampfwert: 2.988			

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration H			
Schwerer Ultra-Laser	RA	3	4
2 Mittelschwere ER-Laser	RT	2	2
Feuerleitcomputer	RT	4	4
Ultra-AK/20	LA	8	12
Munition (Ultra-AK/20) 20	LT	4	4
Flammer	LT	1	0,5
Kampfwert: 3.059			

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration K			
2 Schwere ER-Laser	RA	2	8
3 Mittelschwere ER-Laser	RA	3	3
Leichte Sonde	RT	1	0,5
Doppel-Wärmetauscher	RT	2	1
RGG/20	LA	6	10
Munition (RGG/20) 18	LA	3	3
Doppel-Wärmetauscher	LT	2	1
Kampfwert: 3.125			

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration P			
RGG/30	RA	8	13
Munition (RGG/30) 12	RT	3	3
LSR-10	RT	1	3,5
Munition (LSR-10) 12	RT	1	1
Plasmakanone	LA	1	3
Munition (Plasma) 10	LA	1	1
3 Mittelschwere Ultra-Laser	LT	6	3
Kampfwert: 3.052			





Masse: 100 Tonnen
Rumpf: Titan HX
Reaktor: Starfire 300 XL
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Compound 12B2 Standard
Bewaffnung:
50,5 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Produktionsstätte Clan Wolf #1
Hauptherstellungsort: Strana Mechty
Kommunikationssystem: TJ6 „Bell" Integriertes Kommunikationssystem
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Mars System 9

ÜBERSICHT

Der *Dire Wolf* (oder *Daishi*, wie er in der Inneren Sphäre bekannt ist) existierte lediglich als Entwurf auf den Zeichenbrettern von Clan Wolf, als die Nebelparder von der Entwicklung des „Ultimativen überschweren OmniMechs" erfuhren. Die Parder wussten, dass sie dieses Modell für sich selbst haben mussten und strengten einen Besitztest an (in dem sich die Parder haarscharf an den Grenzen des Zellbrigen bewegten) und entrangen den Klauen der Wölfe das Design.

Der *Daishi* verließ die Produktionsstraßen auf Huntress im Jahre 3010 und wurde hergestellt, bis die Streitkräfte der Inneren Sphäre den Phan Industriekomplex im Jahre 3060 schleiften.

EIGENSCHAFTEN

Bei der Konstruktion des *Daishi* wurde der allergrößte Wert auf Modulraum gelegt, um die Kapazitäten zu haben, ihn mit schwerer Bewaffnung ausstatten zu können. Die Primäre Waffenkonfiguration ist mit ganzen Laserbündeln bewaffnet und bietet so eine fürchterlich Feuerkraft. Konfiguration A und B lassen diese Schlagkraft ein wenig vermissen, haben dafür aber das Problem der Hitzeentwicklung besser im Griff. Die Wölfe haben Konfiguration S speziell für den Häuserkampf in der Inneren Sphäre entwickelt.

Clan Coyote fügt der C-Konfiguration noch seine TakRak-Werfer hinzu, allerdings behindert die eingeschränkte Menge an Magazinen die so hoch umjubelte Flexibilität dieser Waffe. Die Bemühungen der Sternennattern, ihre schweren Laser mit Gaussgeschützen zu kombinieren, waren von größerem Erfolg gekrönt und so entstand die tödliche H-Konfiguration. Nur wenige OmniMechs sind in der Lage, mit dem RGG/40 der Höllenrösser fertig zu werden, der *Daishi* hingegen schultert sogar zwei. Die D-Konfiguration verfügt selbst dann über eine begrenzte Auswahl an Sekundärbewaffnung.

Konfiguration W der Wolf's Dragoons wird hauptsächlich zur Ausbildung von Führungskräften und auf dem Schlachtfeld eingesetzt. Aufgrund der Waffenzusammensetzung ist diese Konfiguration über alle Reichweiten hinweg gleichermaßen tödlich.

EINSATZ

Die Nebelparder hatten bis zu ihrer Vernichtung viele *Daishis* im Einsatz, mit deren Hilfe sie die feindlichen Linien zerschmetterten. Nachdem sie das Design an die Parder verloren hatten, gebot es die Ehre der Wölfe dagegen vorzugehen, aber ein Widerspruchstest hätte die stolzen Parder dazu veranlasst, den Konflikt eskalieren zu lassen. Stattdessen strengte Sterncolonel Ulric einen Besitztest an, in dem es lediglich um die Produktionsrechte für den *Daishi* ging. Diesen konnte er im Jahre 3019 für sich entscheiden. Andere Clans konnten das Design nur durch Handel oder in Form von Isorla an sich bringen. Mithilfe von technischen Daten, die Khan Kerlin Ward beschafft hatte, begannen die Wolf's Dragoons in den späten 3040er Jahren, den *Daishi* auf Outreach zu produzieren.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Khan Natasha Kerensky: Natascha Kerensky, bekannt als die Schwarze Witwe, kehrte nach Jahrzehnten, die sie mit den Wolf's Dragoons in der Inneren Sphären verbrachte hatte, zu Clan Wolf zurück. Sie erwies sich als so tödlich wie eh und je, als sie einen neuerlichen Positionstest mit vier Abschüssen absolvierte und dadurch das Recht erwarb, die 13. Wolf Guard zu gründen. Die Schwarze Witwe fiel schließlich in der Schlacht, als sie die Große Schlucht auf Twycross im Alleingang gegen die Falkengarde hielt.

Präzentor Martialum Victor Steiner-Davion: Als einer der besten militärischen Befehlshaber der Inneren Sphäre seit Aleksandr Kerensky hat Victor den Clans eine ganze Reihe von Niederlagen beschert, die schließlich in der Vernichtung der Nebelparder und der Zerschlagung der Kreuzritter-Bewegung im Zuge des Großen Widerspruchs auf Strana Mechty gipfelte. Bei seiner Rückkehr in die Innere Sphäre oblag es Victor dann, die Vereinigten Sonnen und die Lyranische Allianz aus der tyrannischen Herrschaft seiner Schwester Katherine zu befreien. Derzeit stellt sich Victor der Herausforderung, eine gespaltene Innere Sphäre im Kampf gegen Blakes Wort wieder zu vereinen.

Typ: ***Dire Wolf***
Bezeichnung der Inneren Sphäre: ***Daishi***
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 100
Kampfwert: 2.712

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		10
Antrieb:	300 XL	9,5
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	15 [30]	5
Gyro:		3
Cockpit:		4
Panzerungswert:	304	19

	Interne Struktur	*Panzerungswert*
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

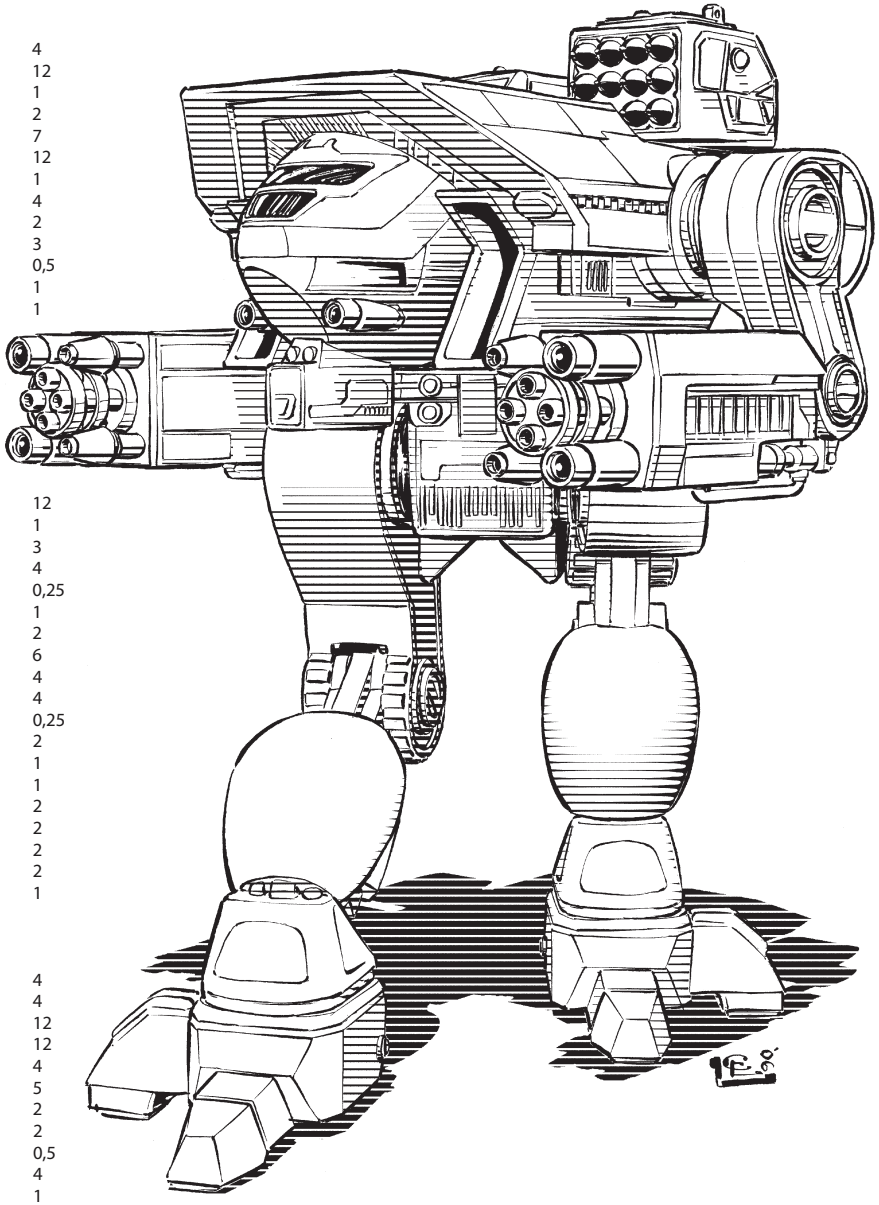
Gewichts- und Raumverteilung

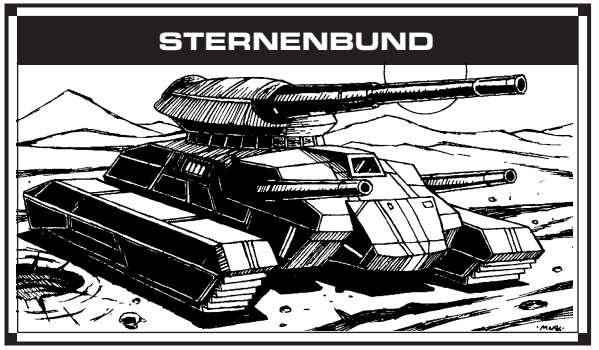
Position	*Fest montiert*	*Freie Zeilen*
Kopf	Keine	1
Torso-Mitte	Keine	2
Rechter Torso	2 XL-Reaktor Doppel-Wärmetauscher	8
Linker Torso	2 XL-Reaktor Doppel-Wärmetauscher	8
Linker Arm	Keine	8
Rechter Arm	Keine	8
Rechtes Bein	Keine	2
Linkes Bein	Doppel-Wärmetauscher	0

Bewaffnung und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Primärkonfiguration			
2 Schwere ER-Laser	RA	2	8
2 Mittelschwere Impulslaser	RA	2	4
Ultra-AK/5	RA	3	7
Munition (Ultra-AK/5) 20	RA	1	1
3 Doppel-Wärmetauscher	RT	6	3
2 Schwere ER-Laser	LA	2	8
2 Mittelschwere Impulslaser	LA	2	4
Ultra-AK/5	LA	3	7
Munition (Ultra-AK/5) 20	LA	1	1
LSR-10	LT	1	2,5
Munition (LSR-10) 12	LT	1	1
3 Doppel-Wärmetauscher	LT	6	3
Doppel-Wärmetauscher	TM	2	1

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration A			
3 Schwere Impulslaser	RA	6	18
Doppel-Wärmetauscher	RA	2	1
Raketenabwehrsystem	RT	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 72	RT	3	3
2 Doppel-Wärmetauscher	RT	4	2
Gaussgeschütz	LA	6	12
Munition (Gauss) 24	LA	3	3
2 Blitz-KSR-6	LT	4	6
Munition (Blitz-KSR-6) 30	LT	2	2
Doppel-Wärmetauscher	LT	2	1
Doppel-Wärmetauscher	TM	2	1
Doppel-Wärmetauscher	RB	2	1
Kampfwert: 2.855			
Alternativkonfiguration B			
LB/X-AK/10	RA	5	10
Munition (LB/X-AK/10) 20	RA	2	2
2 Ultra-AK/2	RT	4	10
Munition (Ultra-AK/2) 45	RT	1	1
2 ER-PPK	LA	4	12
2 Mittelschwere Impulslaser	LA	2	4
2 Ultra-AK/2	LT	4	10
Munition (Ultra-AK/2) 45	LT	1	1
Leichter ER-Laser	TM	1	0,5
Kampfwert: 2.609			
Alternativkonfiguration C			
ER-PPK	RA	2	6
TakRak-6	RA	3	3,5
Munition (TakRak-6) 10	RA	1	1
2 Doppel-Wärmetauscher	RA	4	2
Mittelschwerer Impulslaser	RT	1	2
Feuerleitcomputer	RT	4	4
Doppel-Wärmetauscher	RT	2	1
Sprungdüse	RT	1	2
ER-PPK	LA	2	6
TakRak-6	LA	3	3,5
Munition (TakRak-6) 10	LA	1	1
2 Doppel-Wärmetauscher	LA	4	2
3 Mittelschwere Impulslaser	LT	3	6
2 Doppel-Wärmetauscher	LT	4	2
Sprungdüse	LT	1	2
Blitz-KSR-4 (Weg)	K	1	2,5
Sprungdüse	TM	1	2
Störsender	TM	1	1
Doppel-Wärmetauscher	RB	2	1
Kampfwert: 3.610			
Alternativkonfiguration D			
RGG/40	RA	10	16
Munition (RGG/40) 15	RT	5	5
RGG/40	LA	10	16
Munition (RGG/40) 15	LT	5	5
Blitz-KSR-6	LT	2	3
Munition (Blitz-KSR-6) 15	LT	1	1
Leichter ER-Laser	K	1	0,5
2 Mittelschwere Impulslaser	TM	2	4
Kampfwert: 3.403			

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Alternativkonfiguration H			
Schwerer Ultra-Laser	RA	3	4
Gaussgeschütz	RA	6	12
Munition (Gauss) 8	RA	1	1
Mittelschwerer Impulslaser	RT	1	2
Feuerleitsystem	RT	7	7
Gaussgeschütz	LA	6	12
Munition (Gauss) 8	LA	1	1
Schwerer Ultra-Laser	LA	3	4
Munition (Gauss) 16	LT	2	2
3 Doppel-Wärmetauscher	LT	6	3
Flammer	K	1	0,5
Doppel-Wärmetauscher	TM	2	1
Doppel-Wärmetauscher	RB	2	1
Kampfwert: 2.992			
Alternativkonfiguration S			
LB/X-AK/20	RA	9	12
Munition (LB/X-AK/20) 5	RA	1	1
Munition (LB/X-AK/20) 15	RT	3	3
2 Mittelschwere Impulslaser	RT	2	4
Maschinengewehr	RT	1	0,25
Munition (MG) 200	RT	1	1
Sprungdüse	RT	1	2
Schwerer Impulslaser	LA	2	6
4 Doppel-Wärmetauscher	LA	8	4
2 Mittelschwere Impulslaser	LT	2	4
Maschinengewehr	LT	1	0,25
Blitz-KSR-4	LT	1	2
Munition (Blitz-KSR-4) 25	LT	1	1
Doppel-Wärmetauscher	LT	2	1
Sprungdüse	LT	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	K	1	2
Blitz-KSR-4	TM	1	2
Sprungdüse	TM	1	2
2 Splitterkapseln	RB	2	1
Kampfwert: 2.985			
Alternativkonfiguration W			
Schwerer ER-Laser	RA	1	4
4 Doppel-Wärmetauscher	RA	8	4
Ultra-AK/20	RT	8	12
Gaussgeschütz	LA	6	12
Munition (Gauss) 32	LA	4	4
LSR-20	LT	4	5
Munition (LSR-20) 12	LT	2	2
Munition (Ultra-AK/20) 10	LT	2	2
Leichter ER-Laser	K	1	0,5
2 Mittelschwere Impulslaser	TM	2	4
Doppel-Wärmetauscher	RB	2	1
Kampfwert: 2.951			





Der Sternenbund machte in allen Bereichen der Militärtechnologie große Fortschritte. Verbesserungen in Bewaffnung, Panzerung und Produktionstechniken erschufen tödliche Kampfmaschinen, die schneller, besser bewaffnet und besser gepanzert waren. Der Zugang zu dieser Technologie wurde streng kontrolliert. Die Königlichen Regimenter der SBVS – Einheiten, deren Personal sich nur aus der Terranischen Hegemonie rekrutierte – waren die ersten, denen die neueste Technologie zugänglich gemacht wurde. Die weniger prestigeträchtigen Frontregimenter der SBVS, deren Besatzung sich aus allen Mitgliedstaaten des Bundes rekrutiert, mussten Jahre warten, bevor sie dieselbe Ausrüstung zugeteilt bekamen. Mitgliedstaaten mochten oft Jahrzehnte warten, bis die Hegemonie ihnen die notwendigen technischen Informationen zur Verfügung stellte, um derartige Ausrüstung herzustellen. Mit dem Zusammenbruch des ersten Sternenbundes im Jahre 2781 widerfuhr den fünf Großen Häusern ein unerwarteter aber massiver technologischer Glücksfall. Viele der Truppen der SBVS, die General Aleksandr Kerensky nicht in die Peripherie folgten, behielten ihre Ausrüstung bei sich. Die Absorption früherer Welten der Hegemonie brachte den Fürsten der Häuser Ausrüstung, Konstruktionen und Produktionsstätten, um mehr zu produzieren. Doch dann erschütterten der Erste und der Zweite Nachfolgekrieg die industriellen Grundfesten der Inneren Sphäre. Zu viele fähige Techniker hatten an der Front ihr Leben gelassen bei dem Versuch, die noch verbliebenen Maschinen in Betrieb zu halten.

Den Nachfolgefürsten blieb nichts anderes übrig als ältere und überholte Technologien in ihren Kriegsmaschinen zu verwenden. Die wenigen verbliebenen Designs des Sternenbundes blieben nur deshalb einsatzfähig, weil ihre fortschrittlichen Systeme schon lange zuvor durch einfachere (dafür aber leicht erhältliche) Bestandteile ausgetauscht worden waren.

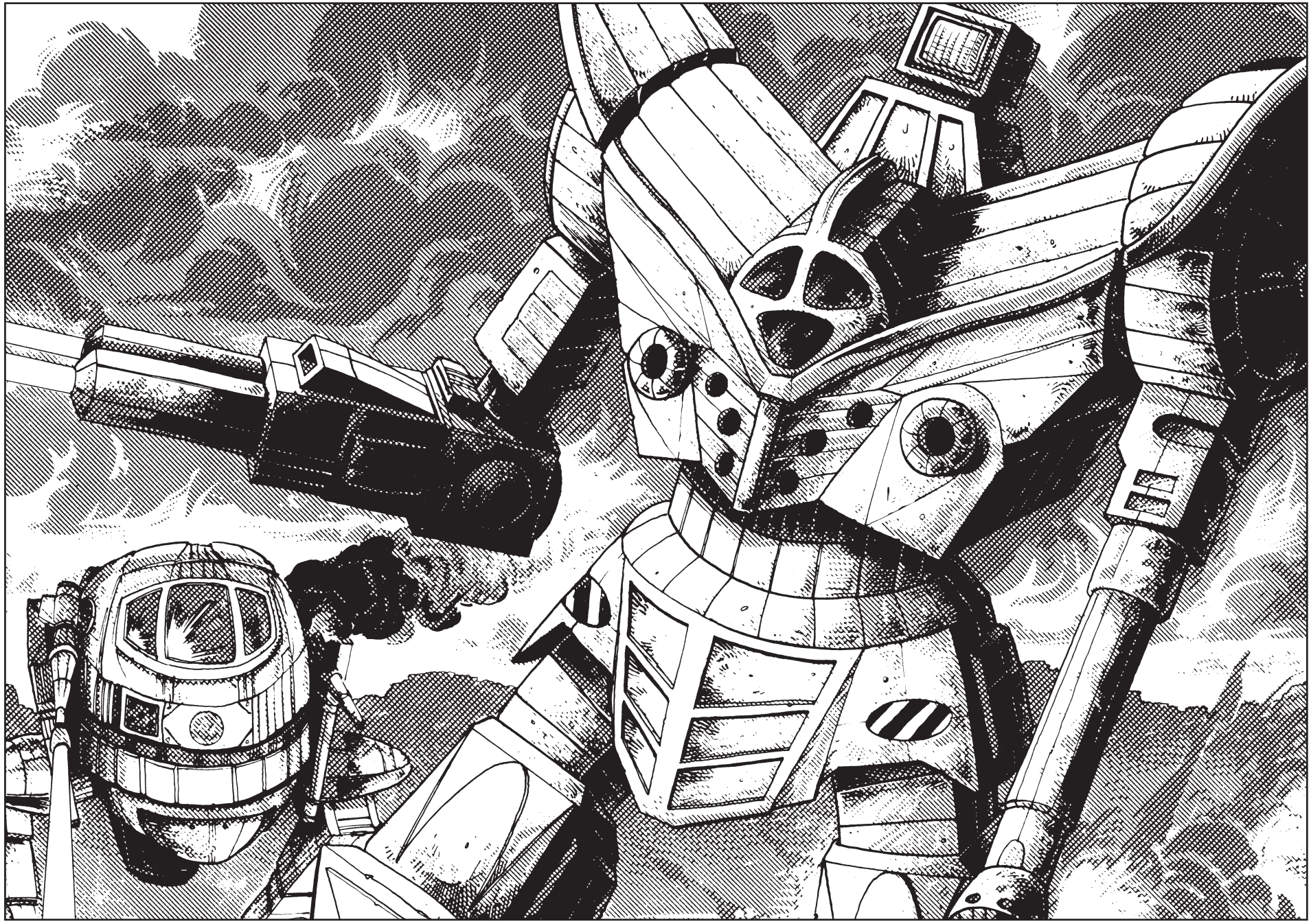
Bis zum Ende des Dritten Nachfolgekrieges hielten die Großen Häuser die Technologie des Sternenbundes für verloren. Ohne ihr Wissen hatte ComStar allerdings gewaltige Geheimlager fortschrittlicher Technologie geerbt, als sie Terra im Jahre 2788 in Besitz nahmen. Im Anschluss an den Vierten Nachfolgekrieg gab ComStar die Aufstellung einer Militärstreitmacht bekannt, um ihre HPG zu schützen. Mithilfe der verborgenen Lager war es den ComGuards möglich sich schnell zu einer Streitmacht zu entwickeln, die mehr als viertausend BattleMechs mit Panzer- und Infanterie-Unterstützung ins Feld führte. ComStar verwendete sein Ausrüstungslager außerdem dazu das Draconis-Kombinat im Geheimen wieder aufzurüsten – wenn auch nicht ohne vorher einen Großteil der fortschrittlichen Technologie entnommen zu haben.

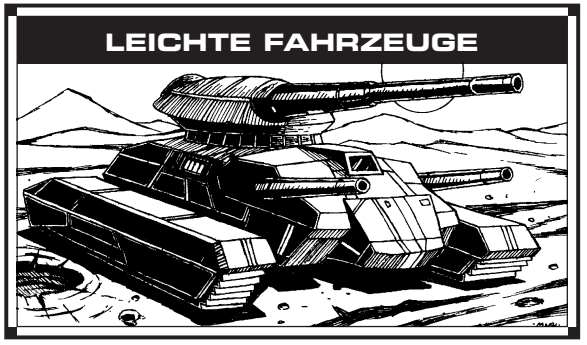
In den Tiefen der Peripherie besitzen die Clans ebenfalls Ausrüstung des Sternenbundes. Bei der Ankunft in den Pentagon-Welten entließ General Aleksandr Kerensky fünfundsiebzig Prozent seiner Truppen aus dem Kriegsdienst und überschüssige Ausrüstung wurde in Brian-Lagern untergebracht. Einig wurden während des Pentagon-Bürgerkrieges geplündert, aber viele blieben intakt. Die Clans zapften diesen Materialbestand an und verwendeten gelegentlich Ausrüstung des Sternenbundes als Grundlage für verbesserte Designs. Mit der Entwicklung neuer und noch fortschrittlicherer Waffen wurde die Ausrüstung des Sternenbundes, die die Jahre Clan-interner Tests überstanden hatte, einmal mehr in die Tiefen der Brian-Lager verbannt. Nur Trainingseinheiten und *Solahma* (Gruppen von alten und in Ungnade gefallenen Kriegern) werden heute mit diesen veralteten Mechs und Luftstreitkräften ausgestattet. Clan-Panzereinheiten (die oftmals wenig besser behandelt werden als *Solahma*) machen ebenfalls Gebrauch von altmodischer SVBS-Ausrüstung. Dank der Entdeckung eines Kernspeichers des Sternenbundes durch die Gray Death Legion auf Helm im Jahre 3028 wurde viel verloren gegangenes Wissen zurückgewonnen und die Nationen der Inneren Sphäre haben damit begonnen eine Reihe alter Sternenbund-Designs zu produzieren.

[Anmerkung der Redaktion: ein abschließender Vermerk auf diesem Dokument über ursprüngliche militärische Ausrüstung aus der Ära des Sternenbundes und die Unterschiede im Vergleich dazu, wie sie im *Hardware-Handbuch 2750* dargestellt werden, das Jahrzehnte später veröffentlicht wurde. Wenn keine Variante eines Militärfahrzeugs (z. B. Mech, Fahrzeug oder Kampfflugzeug) aktuell hergestellt wird, werden hier die Leistungsstatistiken aus der Originalkonfiguration aus 2750 (wie im *Hardware-Handbuch 2750* ausführlich dargestellt) übernommen. Wird ein Militärfahrzeug derzeit in seiner ursprünglichen Konfiguration aus 2750 hergestellt, findet diese Version auch hier Verwendung.

Schließlich gibt es einige Einzelfälle, in denen nicht mehr die ursprüngliche Variante produziert wird, sondern eine andere/neue Variante. In diesem Fall wird die Variante im Detail beschrieben, die zum gegenwärtigen Zeitpunkt vom Montageband rollt. Kommandeure im Feld treffen mit größerer Wahrscheinlichkeit auf diese Designs, weshalb die ausführliche Darstellung dieser Informationen von großer Wichtigkeit ist.]

– Captain Ignatius Smith
Spionage und Analyse, Wolfnet
21. November 3071





Masse: 5 Tonnen
Fortbewegung: Luftkissen
Antrieb: VOX 25
Einsatzgeschwindigkeit: 140 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 216 km/h
Panzerung: Bowie Ferrofibrit
Bewaffnung:
1 Mittelschwerer Maxwell TR Laser
Hersteller: Bowie Industries
Hauptherstellungsort: Terra
Kommunikationssystem: CBR CommSat
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Halo 901

ÜBERSICHT

Der *Gabriel*, besonders bekannt für seine automatischen Geschützturm-Kontrollen, ist ein hochentwickeltes Aufklärungs-Luftkissenfahrzeug, das von Bowie für die SBVS entwickelt wurde. In der Blütezeit des Goldenen Zeitalters gelang es den Ingenieuren eine begrenzte KI-Schnittstelle zu entwickeln, die der einzelne Pilot einsetzen konnte, um automatisch Ziele zu erfassen, die von seinem IFF-System nicht erkannt worden waren. Durch die Integration eines 360-Grad-Schussfeldes war dieses System äußerst beweglich – es ermöglichte es dem Piloten sogar das System so fein zu justieren, dass er auf spezifische Punkte oder Komponenten eines bezeichneten Ziels feuern konnte. Durch fortschrittliche Miniaturisierungstechniken war es Ingenieuren möglich die Größe des Zielerfassungssystems zu verringern und den Antrieb zu vergrößern, wodurch der *Gabriel* eine auf dem Land noch nie dagewesene Geschwindigkeit von über 250 km/h erreichte. Fasziniert von dem gesamten Design schlossen die SBVS einen Exklusivvertrag mit Bowie ab und kauften eine nicht verzeichnete Anzahl der Plattform.

Unglücklicherweise führte eine schwere Explosion in dem ursprünglichen in Chicago (auf Terra) gelegenen Hauptquartier von Bowie zur Zerstörung der einzigen Produktionsstätte des hochentwickelten Systems, wobei das leitende Projektteam ums Leben kam. Bis zum heutigen Tage ist noch unklar, was die Explosion in dem verstärkten Bunker unter dem Lake Michigan ausgelöst hat.

Im Angesicht der Gefahr, dass die Fähigkeit zur Herstellung einer solch erstklassigen Technologie verloren gehen könnte, versuchten die Ingenieure von Bowie das System anhand von Lagerbeständen auf umgekehrtem Wege noch einmal zu entwickeln, leider mit mäßigem Erfolg. Da man nicht in der Lage war das System exakt zu reproduzieren, ging das Entwicklungsteam zurück an die Zeichenbretter, um den *Gabriel* so umzugestalten, dass der Produktionsbedarf der SBVS immer noch gedeckt werden konnte. Als Terra nach der Einnahme durch Jerome Blake geschlossen wurde, schloss Bowie seine Produktionsstätten für den *Gabriel* und siedelte das betriebliche Hauptquartier nach Wyatt um. Obwohl innerhalb der Inneren Sphäre keine neuen *Gabriels* eingeführt wurden, ist bekannt geworden, dass das Unternehmen sie in geringer Anzahl noch immer für ComStar herstellte – und anschließend auch für Blakes Wort.

Es existieren zahlreiche Gerüchte, die nukleare Zerstörung des Bowie-Betriebes auf Wyatt sei ein Vergeltungsschlag für eine vermeintliche Rebellion von Führungskräften des Unternehmens gegen das Wort, aber es existieren keine handfesten Beweise, die solch eine wilde Theorie untermauern könnten.

EIGENSCHAFTEN

Als standardmäßiges Aufklärungsfahrzeug ist es die vorrangige Aufgabe des *Gabriel* Informationen zu sammeln. Er wird meist in Kombination mit *Savannah Masters* oder sogar leichten Senkrechtstartern eingesetzt und seine überragende Geschwindigkeit erlaubt es ihm sich schnell nach vorne zu bewegen und Informationen an sein Kommando- und Kontrollzentrum zurückzusenden.
Die neuen, im Konkordat entwickelten Varianten scheinen sich dieser taktischen Doktrin allerdings zu entziehen, denn sie tragen Waffen, die besser für schnell angreifende Stör-Plattformen geeignet sind. Bedenkt man die extrem niedrigen Kosten für diese neueren *Gabriels*, so überrascht es nicht, dass viele auf Aufklärung ausgerichtete Einheiten des Konkordats aber auch seiner Feinde damit begonnen haben sie in großer Zahl ins Feld zu führen.

Taurus-Piloten haben den typischen Sound des *Gabriel* wiederentdeckt; dreht sich die Antriebsdüse in einem bestimmten Winkel um die Schwerpunktachse, stößt der *Gabriel* ein trompetenartiges Heulen aus. Dies ist wieder zu einer beliebten Möglichkeit geworden, durch das Fahrzeug die Rückkehr von einer Patrouille ankündigen zu lassen.

EINSATZ

Der von Bakes Wort unterstützte Bau der neuen Bowie Industrieanlage auf Dicallus hat viele Milizen und Corps des Konkordats mit einer sehr günstigen und schnellen Störeinheit ausgestattet. Außerhalb dieses Bereiches des Weltraums bleiben *Gabriels* allerdings extrem selten, sogar innerhalb der Streitkräfte von Blakes Wort.

VARIANTEN

Die derzeit überwiegend eingesetzte Variante wird innerhalb der Taurischen Verteidigungstruppen als ein Schnell-Störer eingestuft. Der standardmäßige mittelschwere Laser wurde entfernt, um freien Modulraum für zwei Zehnerlafetten mit Wegwerfraketen zu schaffen. Durch das Entfernen des verbesserten Zielerfassungssystems – für die Fire-and-Forget-Lafetten wird es nicht benötigt – ergibt sich ein wenig zusätzlicher Raum, in dem der Pilot einige Ausrüstung für die Feldaufklärung verstauen kann. Eine seltener gesehene Variante ersetzt den einzelnen mittelschweren Laser durch zwei leichte ER-Laser. Diese Variante scheint eng mit den Miliz-Einheiten verbunden zu sein, die in den größeren Städten des Konkordats stationiert sind. Bei einem Preis von unter 90.000 C-Noten für jede dieser Varianten haben verschiedene Polizei- und taktische Einheiten zur großen Freude von Bowie damit begonnen Bestellungen für den eigenen Bedarf aufzugeben.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

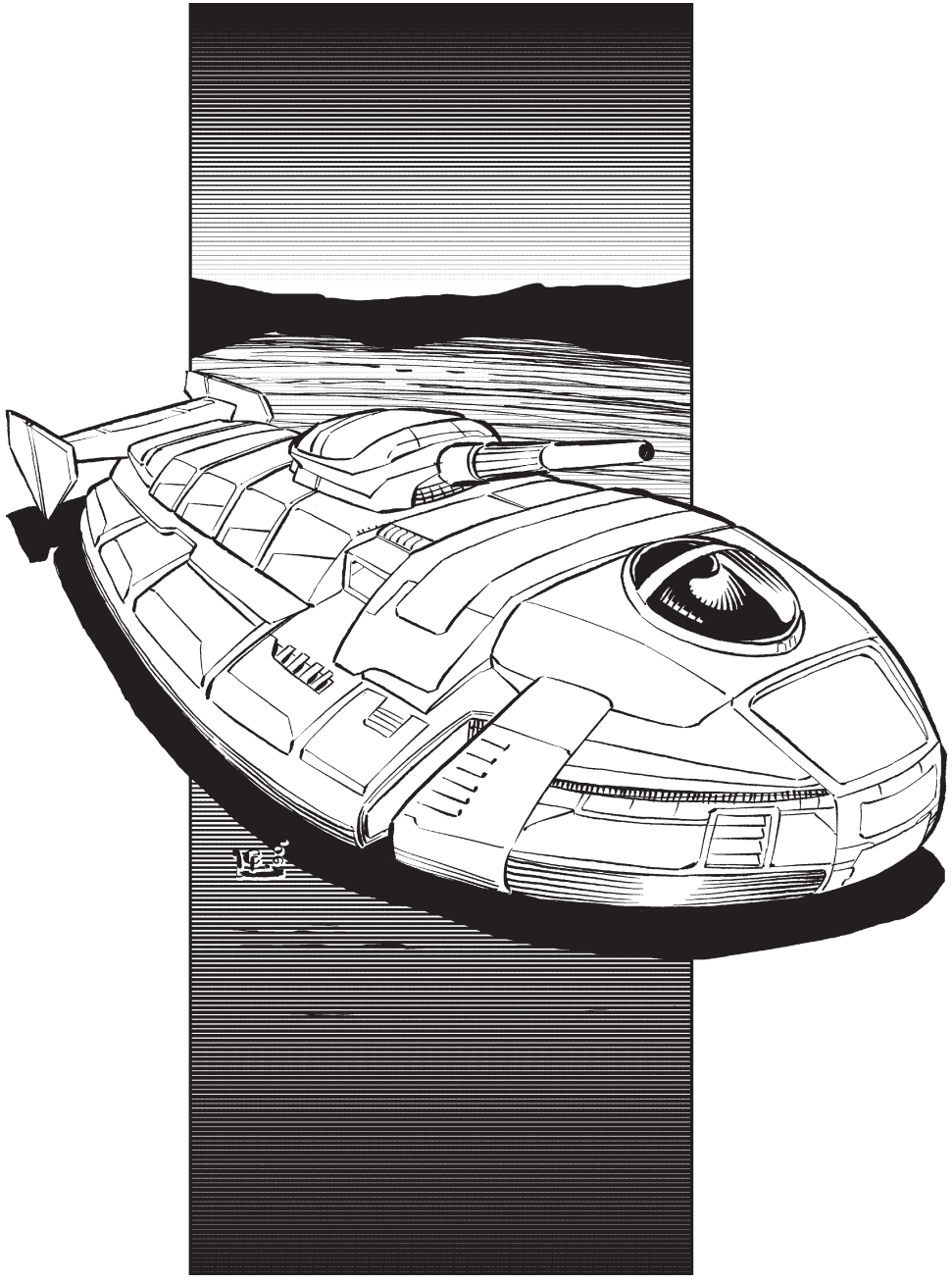
Freibeuter Nils „Bastard" Tolin: Verdeckt von einer bewegten Vergangenheit, die auch Mord, Diebstahl und bewaffneten Raub nicht vermissen lässt, wurde Tolin im Jahre 3063 nach einem verpfuschten bewaffneten Fahrzeugraub auf Spitz für tot gehalten. Kürzlich wurde Tolin allerdings als Teil eines Stoßtrupps identifiziert, der im Randgebiet des Konkordatsweltraumes im Einsatz war. Die Piratenbande wurde als möglicher Verbündeter von Paula Trevaline bezeichnet, obwohl dies bisher unbestätigt ist. Tolins Status als gesuchter Verbrecher wurde vom Spitz-Sicherheitsrat wieder eingesetzt und derzeit sieht man ihn auf Platz zwei der meistgesuchten Verbrecher im Konkordat mit einer Belohnung von 2.500.000 Bull auf seinen Kopf für seinen bestätigten Tod.

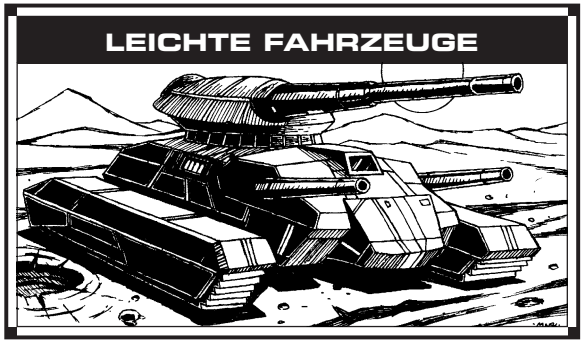
GABRIEL

Typ: **Gabriel**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen
Tonnage: 5
Kampfwert: 198

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		0,5
Antrieb:	25	1
Typ:	Reaktor	
Einsatz-BP:	13	
Höchst-BP:	20	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		0,5
Hubsystem:		0,5
Turm:		0,5
Panzerungswert:	17	1
	Panzerungs-wert	
Front	5	
R/L Seite	3/3	
Heck	3	
Turm	3	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
Mittelschwerer Laser	Turm	1





Masse: 10 Tonnen
Fortbewegung: Senkrechtstarter
Antrieb: Omni 70
Einsatzgeschwindigkeit: 129 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 194 km/h
Panzerung: ProtecTec 6 Ferrofibrit
Bewaffnung:
2 Mittelschwere Omicron 950 Laser
Hersteller: Cal-Boeing
Hauptherstellungsort: Belladonna
Kommunikationssystem: Datacom 100
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Tarmac Quasar V

ÜBERSICHT

Der *Ripper* wurde erstmals im Jahre 2680 von Aldis Industries für den Sternenbund produziert und wurde vorrangig genutzt, um einen Infanterie-Trupp in die Schlacht zu bringen. Durch die Größe der SBVS galt dies hauptsächlich für Spezialkräfte oder Fernspäher. Der Fall der Hegemonie an Stefan Amaris läutete das Ende für den *Ripper* ein, da die Senkrechtstarter-Fertigungsanlagen von Aldis Industries auf Terra während des Coups zerstört wurden. Allerdings gewann Graf Douglas Fassei, der CEO von Cal-Boeing, in einem Spiel Texas Drax einen Datenchip der Sternenbund-Ära, der die Designspezifikationen des *Ripper* enthielt. Nachdem die AVS das Design weitergegeben hatte, kaufte Haus Liao eine Kompanie *Ripper*, die später sehr effektiv von den Todeskommandos eingesetzt wurden. Der Erfolg im Einsatz gegen die Davion-Streitkräfte führte dazu, dass alle Regierungen der Inneren Sphäre den *Ripper* für ihre Elite-Infanterie-Streitkräfte und ihre Spezialeinsatztruppen haben wollten.

EIGENSCHAFTEN

Ausgestattet mit einem Omni 70 Fusions-Reaktor kann der *Ripper* fast 200 km/h erreichen und überholt damit einen sprintenden *Locust*. Der *Ripper* erreicht damit schnell seinen Bestimmungsort und bleibt trotzdem ein schwer erreichbares Ziel. Das Problem liegt darin, dass der *Ripper* anhalten muss, um Infanterie-Streitkräfte abzuladen. Obwohl eine Ferrofibrit-Panzerung von eineinhalb Tonnen für einen Senkrechtstarter ein recht beachtliches Maß ist, muss er doch auf dem Schlachtfeld mit deutlich schwerer gerüsteten Einheiten fertig werden. Ein gängiges Prozedere war es für den *Ripper* während des Absteige- und Bremsvorganges seine zweifachen mittelschweren Laser in die Randgebiete der Landungszone abzufeuern.

Die Fußtruppen werden von dem Techniker im Fußtruppenabteil hinausgestoßen und das Fahrzeug erhebt sich in Schieflage, sobald der Techniker sich wieder nach innen zurückgezogen und angeschnallt hat, wodurch alles im Fußtruppenabteil herausfliegt, was dort nicht hingehört. Dadurch wird der Geschwindigkeitsvorteil des *Rippers* maximiert und er ist weniger abhängig von Panzerung und Bewaffnung.

EINSATZ

Nahezu alle führenden Regierungen haben *Ripper* erworben, mit einziger Ausnahme der Liga Freier Welten. Das größte Arbeitspensum des Fahrzeugs liegt in verdeckten Einsätzen oder der Unterstützung bei zivilen Einsätzen während Notzeiten. Es kann bei Notfällen schnell in eine Rettungseinheit umgebaut werden und seine Geschwindigkeit prädestiniert es für diese Aufgabe. Die bedeutendsten Schlachtfeld-Einsätze hatte der *Ripper* während des VerCom-Bürgerkrieges. Der Planet Pencader wurde von einem Infanteriemiliz-Regiment und von einer Lanze *Ripper* verteidigt, die Loki zu Trainingszwecken verwendet hatte. Während des Angriffs der 42. Avalon-Husaren auf Timbiqui wurde eines ihrer Infanterie-Regimenter ausgeschickt, um Pencader einzunehmen. Während die Veteranen-Einheit sich auf Pencader City, die Hauptstadt der Welt, zubewegte, spaltete sich die örtliche Miliz um ihren Anmarsch herum auf. Zuerst traf die südliche Hälfte die heranrückenden Streitkräfte, dann griff die nördliche Hälfte an, während der Feind sich zurückzog. Noch während sich dieser Kampf abspielte, brachten die *Ripper* die südlichen Streitkräfte schnell in den Westen und in den Rückzugsweg der Husaren. Zeitgleich mit dem Angriff der südlichen Streitkräfte transportierten die *Ripper* die nördlichen Streitkräfte in den Osten, von wo aus sie ebenfalls einen Angriff starteten. Die Husaren glaubten sich von vier Verstärkungs-Bataillonen belagert und kapitulierten, ohne die *Ripper* jemals zu Gesicht zu bekommen.

VARIANTEN

Aufgrund der vielen verschiedenen Kunden gibt es viele Varianten des *Rippers*. Eine einfache Modifikation ersetzt die mittelschweren Laser durch ER-Versionen für erhöhte Reichweite. Tatsächlich bevorzugen viele Piloten ein Paar leichte Impulslaser oder Maschinengewehre für den Einsatz gegen feindliche Infanterie, da diese deutlich schwerer zu entdecken und zu umgehen ist. Das Draconis-Kombinat forderte sogar eine Variante mit einem XL-Reaktor an, damit man eine leichte PPK anbringen und gleichzeitig den Schutz durch schwere Ferrofibrit-Panzerung erhöhen konnte. Die größte Herausforderung für Cal-Boeing war die Konstruktion eines *Rippers*, der in der Lage war einen Trupp Gefechtsrüstungen für die LAS zu transportieren. Wie bei der Version des Kombinats verwendeten die Konstrukteure von Cal Boeing einen XL-Reaktor und entfernten die Laser; dies lässt nur ausreichend Raum für eine Tonne schwerer Ferrofibrit-Panzerung und einen leichten Impulslaser übrig.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Lindy Laws: Als Commander von Laws' Flight, einer Söldner-Einheit, die sie von ihrer Mutter geerbt hatte, hat Lindy das Schicksal ihrer Kompanie gewendet. Mit einer Kombination aus *Ripper*-Ks und *Warriors* bewegt sich Law's Flight auf ihre Gegner zu und wirft ihre Infanterie in Deckung ab. Daraufhin bedrängen sie den Feind, bis sie auf die verborgenen Mechabwehrtruppen stoßen, die sie dann aus dem Hinterhalt überfallen.

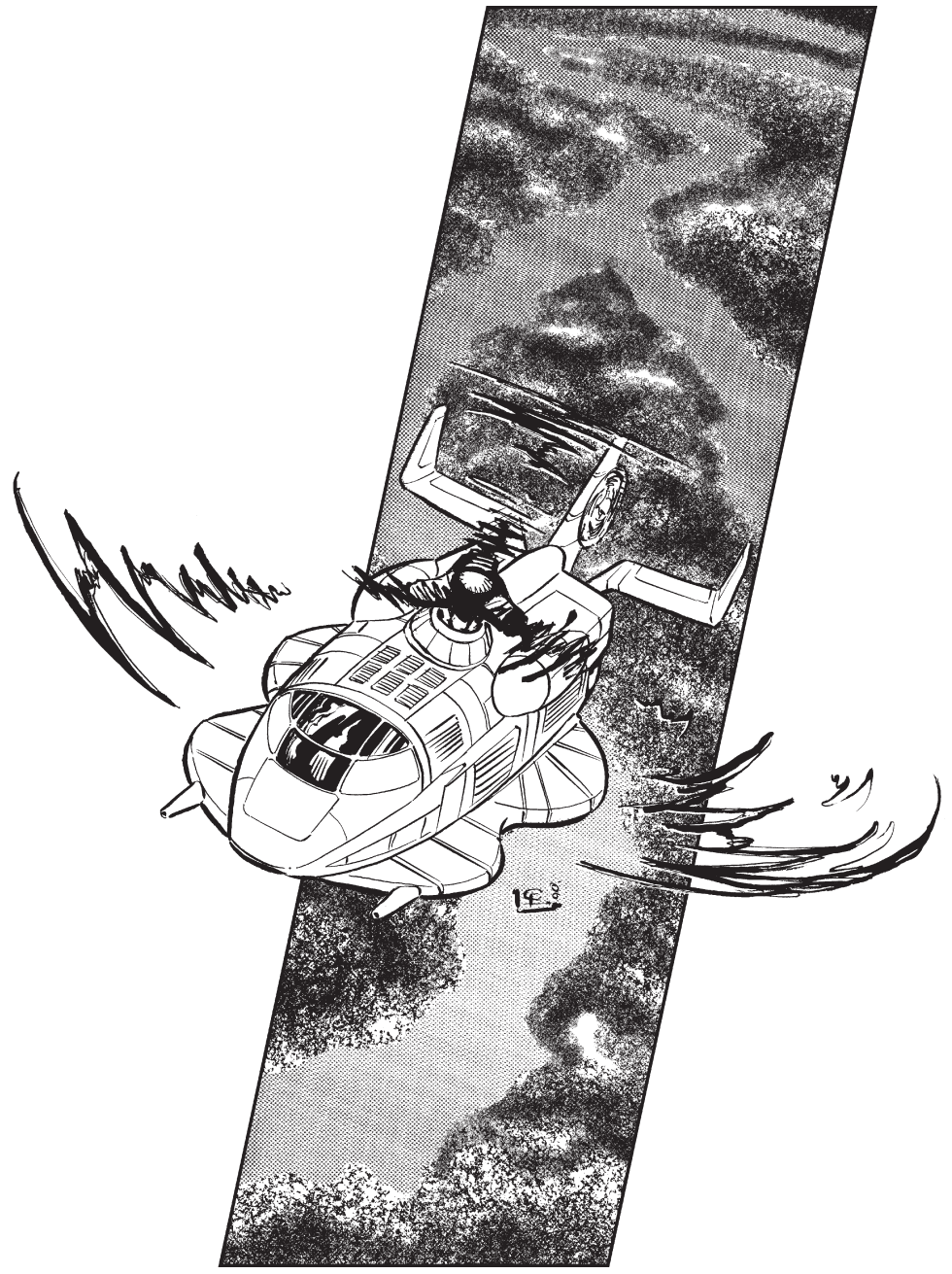
The Archangels: Diese Diebesbande benutzt ihren *Ripper*, um schnell zugreifen und Diebesgut an sich bringen zu können. Am liebsten lassen sie sich mithilfe von Wegwerf-Sprungdüsen auf ihr Ziel fallen, ergreifen hastig die Beute und rufen dann den *Ripper* zurück, um die Diebe und ihre unrechtmäßig erworbene Beute zurückzuholen. Wenngleich sie für gewöhnlich vorzugsweise Kunstwerke, Bargeld, kostbare Edelsteine oder Metalle rauben, waren die Archangels verantwortlich für den Verkauf von Plänen für Tarnpanzerung an die Vereinigten Sonnen.

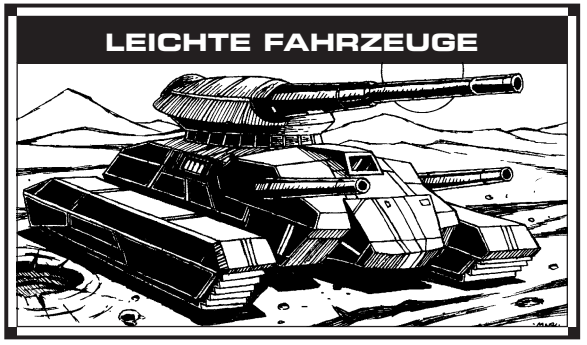
RIPPER

Typ: **Ripper**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Senkrechtstarter
Tonnage: 10
Kampfwert: 340

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		1
Antrieb:	70	3
Typ:	Reaktor	
Einsatz-BP:	12	
Höchst-BP:	18	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		0,5
Rotor:		1
Panzerungswert:	26	1,5
	Panzerungs-wert	
Front	9	
R/L Seite	5/5	
Heck	5	
Rotor	2	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
Mittelschwerer Laser	Front	1
Mittelschwerer Laser	Front	1
Infanteriezug	Rumpf	1





Masse: 15 Tonnen
Fortbewegung: Luftkissen
Antrieb: Nissan 95
Einsatzgeschwindigkeit: 129 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 194 km/h
Panzerung: Yelm 2,5 Ferrofibrit
Bewaffnung:
1 Mittelschwerer Aberdovey Mk II Laser
1 Leichter Exostar-2C Laser
Hersteller: Kressly WarWorks
Hauptherstellungsort: Eridani Epsilon
Kommunikationssystem: Essex 88
Ortungs-/Zielerfassungssystem: BlazeFire SightLock mit Beagle-Sonde

ÜBERSICHT

Der *Beagle* war einstmals das standardmäßige Luftkissenfahrzeug für Aufklärungszwecke der Panzercorps innerhalb der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte und wurde dazu konzipiert den sensorischen Vorteil, den BattleMechs durch die Entwicklung der Beagle-Sonde gewonnen hatten, einzuschränken. Der *Beagle* wurde nahezu jeder Panzer- und Luftkissen-Kompanie der SBVS zugeteilt und hatte die Aufgabe die besagte Kompanie während des Anmarsches auf eine erwartete Schlacht mit Informationen und Aufklärungsdaten zu versorgen.

EIGENSCHAFTEN

Bei der Konzeption des *Beagle* wurde mehr Wert auf Geschwindigkeit als auf Feuerkraft gelegt, weshalb ihm der Nissan 95 Fusions-Reaktor ausreichend Geschwindigkeit verschafft, um in ein Kampfgebiet hinein und wieder hinaus zu schwirren. Seine am Geschützturm montierte Beagle-Sonde verleiht dem Luftkissenpanzer eine derart hoch entwickelte Ortungsfähigkeit, dass er sogar heruntergefahrene BattleMechs und Fahrzeuge orten kann, die auf der Lauer liegen.

Für den Fall, dass feindlichem Feuer nicht ausgewichen werden kann, ist der *Beagle* mit drei Tonnen Ferrofibrit-Panzerung ausgestattet. Für eine gezielte Verteidigung wurden ein vorne angebrachter leichter Laser und ein am Geschützturm befestigter, und mit der Sonde verknüpfter, mittelschwerer Laser installiert, wenn auch mehr für den Seelenfrieden des Piloten als für die Leistungsfähigkeit im Kampf.

EINSATZ

Viele der neuerlich produzierten *Beagle* gehen an die K³v-Netzwerke, die einen Aufklärer benötigen, um sich rasch anzunähern und Messwerte für die Langstrecken-Kampfeinheiten zu beschaffen. Zwar entstehen auf unwegsamem Gelände hohe Verluste, aber durch die geringen Kosten und den geringen Aufwand für die Konstruktion werden der *Beagle* und die neue K³v-Variante für Einheiten mit Bedarf in Rekordmengen am Fließband hergestellt.

Berichten zufolge haben die anhaltenden Kämpfe auf New Avalon zum aktuellen Stand dieser Aufzeichnungen zu einer Pattsituation zwischen Blakes Wort und den belagerten Davion-Streitkräften geführt. Die Verluste auf beiden Seiten sind hoch und die Jihadisten haben sich bisher mehr auf taktische Unterstützung verlassen, insbesondere durch ihre *Ostscouts* und *Beagles*. Überall dort, wo die Trümmer des Planeten nicht die Straßen und Felder blockieren, streifen Teams von *Beagle*-Zielerfassern umher und die Verteidiger der Vereinigten Sonnen haben gelernt sich von ihnen fernzuhalten.

VARIANTEN

In dem Bestreben *Beagle*-Besatzungen nicht auf den Gedanken zu bringen, sie seien eine Kampfeinheit, begann Blakes Wort mit der Modifizierung seiner Aufklärungs-Panzer, sobald man gegen Ende des Jahres 3069 in der Lage war in die Produktion von schweren Ferrofibrit einzusteigen. Diese Version legt alle Waffen und die Sonde ab und ersetzt sie durch ein verbessertes K³v-Modul und ein am Geschützturm befestigtes Raketenabwehrsystem. Ergänzend zu dem zusätzlich gewonnenen Schutz aufgrund der schweren Ferrofibrit-Panzerung wird ein extraleichter Fusions-Reaktor angebracht, der dem *Beagle* eine erstaunliche Höchstgeschwindigkeit von 226 km/h ermöglicht. Ohne jegliche Offensiv-Waffen sind die Fahrer nun gezwungen sich anstelle von Gefechtseinsätzen auf ihre Rolle als Aufklärer und Kundschafter zu besinnen.

Neben dem *Beagle* K³v wird noch eine andere Version hergestellt. Ein doppelter Aufklärer für nicht K³v-gestützte Einheiten, die *Beagle*-ZES-Variante, bewegt sich genauso schnell wie das K³v-Modell, trägt dabei aber eine Sonde und ein Zielerfassungssystem für Ortung, Angriffe aus dem Hinterhalt und die schnelle Anforderung von Feuerunterstützung. Für den Fall, dass er in Deckung gehen muss, hält ihn ein Wächter-Störsender außer Reichweite des Radars. Diese Version ist dafür bekannt geworden in Paaren aufzutauchen und das Schlachtfeld auf der Suche nach Informationen zu durchstreifen, um indirektes LSR-Feuer oder Feuerunterstützung von einem Kriegsschiff oder einer Fliegerstaffel anzufordern.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

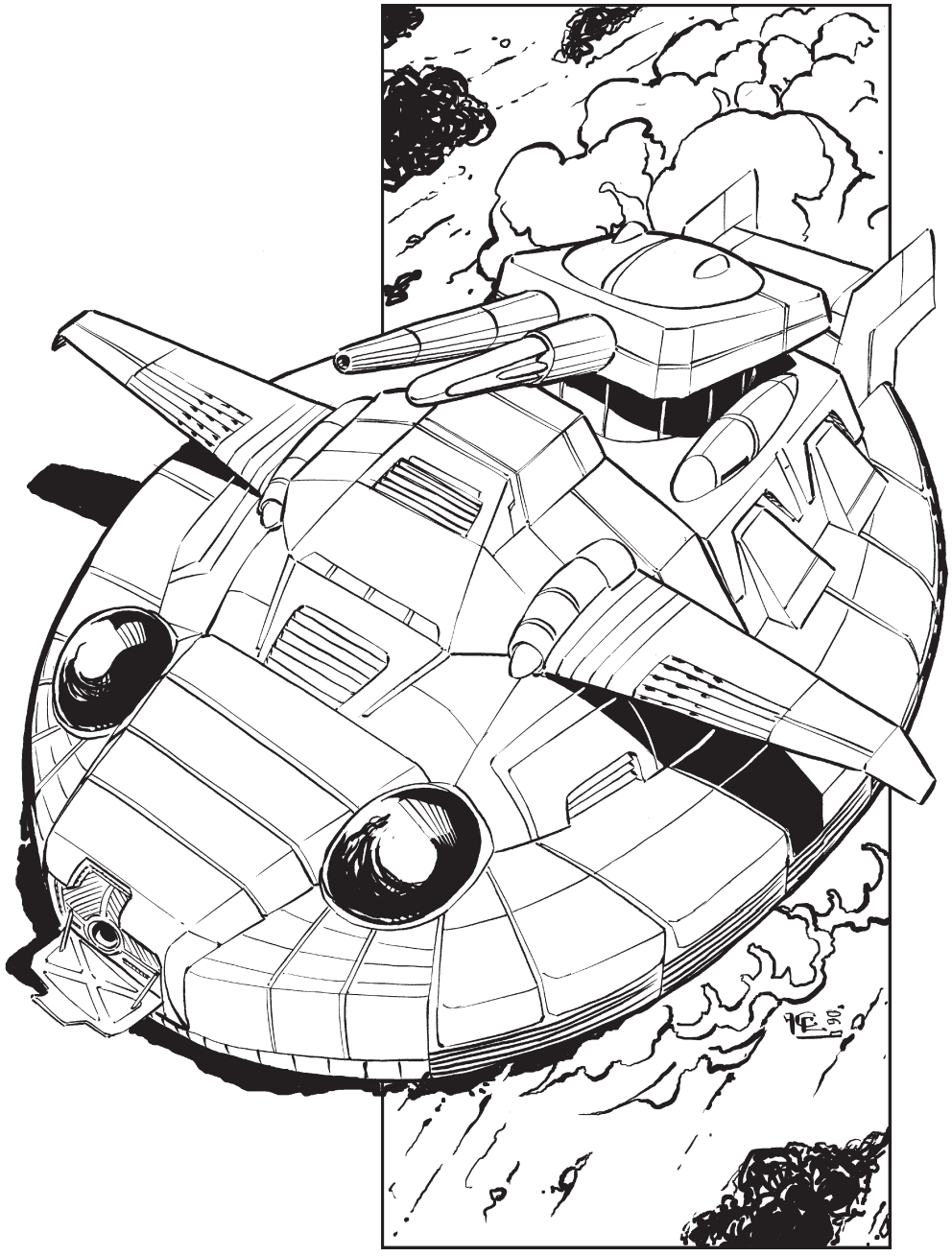
Sergeant Jasper „Deuce" Perez: Nachdem er seine Besatzung und seinen Pegasus Aufklärungs-Panzer „Domino" während der Kämpfe auf New Avalon im Jahre 3070 verloren hatte, trat Perez mit einem ungepanzerten Infanterie-Zug an, bis sie im Zuge eines überstürzt geplanten Hinterhaltes einen *Beagle*-ZES erbeuteten. Das Fahrzeug requirierte er für sich selbst und benannte es sogleich in „Domino Junior" um. In Erwartung einer günstigen Gelegenheit bekam dieser einen frischen Anstrich im Blakischen Weiß sowie aktuelle Befehlsabzeichen und IFF-Codes des MGUO, um unbehelligt hinter die Blakischen Linien gelangen zu können. Während eines solchen Patrouillenganges begegnete ihm eine Truppe überschwerer BattleMechs, die sich den Linien der Vereinigten Sonnen näherte. Der Sergeant besann sich schnell und gab die Information mithilfe der erbeuteten Frequenzen und der hoch entwickelten Elektronik seines *Beagle* weiter, um mit dem im Raum kreisenden Kriegsschiff Kontakt aufzunehmen. Dank der Informationen, die er gesammelt hatte, konnte er die Besatzung des Kriegsschiffes davon überzeugen, es handele sich bei der Streitmacht um ein MGUO-Team, das sich als Blakische Einheit ausgibt, und so gelang es ihm durch Zuhilfenahme seiner Zielbestimmung die Truppe von dem Blakischen Kriegsschiff auslöschen zu lassen. Heute trägt der „Domino Junior" von Sergeant Perez die Farben der Davion Guards und auf beide ist von Blakes Wort ein beachtliches Kopfgeld ausgesetzt.

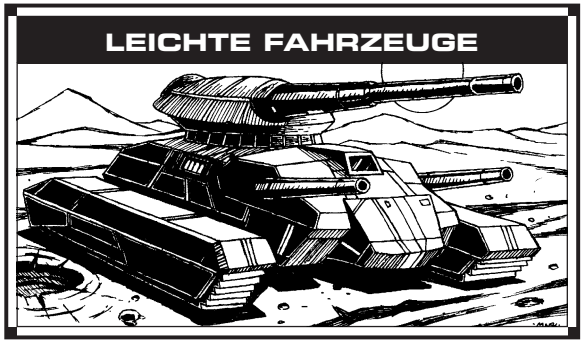
BEAGLE

Typ: **Beagle**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen
Tonnage: 15
Kampfwert: 335

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		1,5
Antrieb:	95	4,5
Typ:	Reaktor	
Einsatz-BP:	12	
Höchst-BP:	18	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		1
Hubsystem:		1,5
Turm:		0,5
Panzerungswert:	53	3
	Panzerungs-wert	
Front	13	
R/L Seite	10/10	
Heck	8	
Turm	12	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
Beagle-Sonde	Turm	1,5
Mittelschwerer Laser	Turm	1,5
Leichter Laser	Front	0,5





Masse: 20 Tonnen
Fortbewegung: Rad
Antrieb: LTV 160
Einsatzgeschwindigkeit: 97 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 146 km/h
Panzerung: Mercury Weave Ferrofibrit
Bewaffnung:
1 Holly KSR-2-Werfer
1 Schwerer Amdecker 300 Laser
Hersteller: Buhallin Military Products
Hauptherstellungsort: Dieron (2776 zerstört)
Kommunikationssystem: SP/2 HAYOT
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Hanover Sight 3000-A-K-P

ÜBERSICHT

Aus der Entfernung sieht der *Rotunda* genauso aus wie ein Dutzend anderer Designs für Bodenfahrzeuge, eine bewusste Entscheidung seiner Hersteller, Buhallin Military Products. Dem Anschein nach ist der *Rotunda* ein Aufklärungsfahrzeug und war dazu gedacht in rückwärtigen Feindgebieten zum Einsatz zu kommen, wo herkömmliche Militärfahrzeuge auffallen würden. Von dort aus sollte er Nachrichtenübermittlungen aufzeichnen und Truppenbewegungen überwachen.

EIGENSCHAFTEN

Offiziell trägt der *Rotunda* die Bezeichnung RND-J-1-11 und ist im Wesentlichen ein autarkes Wohn- und Kampffahrzeug für seine Ein-Mann-Besatzung. Er kann über längere Zeiträume ohne große Instandhaltung oder sonstige Unterstützung im Einsatz bleiben und bedient sich dabei eines kompakten Fusions-Reaktors für eine praktisch unbegrenzte Reichweite. Allein die Notwendigkeit den einzelnen Fahrer/Schützen mit Nahrung und Verbrauchsgütern zu versorgen bindet das Fahrzeug an eine Ausgangsbasis, wobei eine Spanne von drei Wochen oder einem Monat bis zur nächsten Auffrischung von Vorräten nicht ungewöhnlich ist. Der *Rotunda* bietet Raum zum Kochen und Schlafen – der Fahrer- und Beifahrersitz lassen sich umklappen, um eine ziemlich unebene Matratze zu bilden, obwohl die meisten Fahrer es vorziehen außerhalb des Fahrzeugs ein Zelt aufzuschlagen. Bei den meisten Einsätzen wird der Passagierraum des *Rotunda* nicht benötigt, sondern wird stattdessen verwendet, um zusätzliche Verbrauchsgüter oder persönliche Habe unterzubringen. Wenn der *Rotunda* vollständig beladen ist, ist der Fahrersitz eingeengt und ein schnelles Ein-und Aussteigen ist nicht möglich.

Obwohl er theoretisch nicht für den Kampfeinsatz gedacht ist, ist der *Rotunda* nichtsdestotrotz bewaffnet, sodass er sowohl sich selbst verteidigen als auch als leichte Überfalleinheit zum Einsatz kommen kann.

Die Hauptwaffe ist ein schwerer Amdecker 300 Laser, wobei eine Holly KSR-2-Raketenlafette ein hitzeeffizienteres Waffensystem darstellt; einige Fahrer sind skeptisch, was die Nutzung des Amdecker angeht, aufgrund der Hitzeentwicklung in dem beengten Fahrzeug. Ein Kampf ist für den *Rotunda* jedoch der letzte Ausweg, da er nur über eine einzige Tonne an Panzerung verfügt (wenn auch hoch entwickeltes Ferrofibrit), um den Fahrer und die Systeme vor Schaden zu bewahren. Diese Panzerung ist eher dafür gedacht den *Rotunda* gegen Zusammenstöße und leichte Feuerwaffen zu schützen als im Gefecht mit anderen Fahrzeugen, in denen er wahrscheinlich geschlagen würde.

EINSATZ

Der *Rotunda* trat im Jahre 2717 seinen Dienst an (obwohl sein Einsatz bis zur Mitte der 2720er Jahre nicht verbreitet war) und war dazu gedacht als Augen und Ohren der SBVS in den Peripherie-Welten zu fungieren.

Es zeichnete sich jedoch bald ab, dass das Design jede SBVS-Formation unterstützen konnte und Beispielexemplare wurden entlang der Inneren Sphäre stationiert, wo sie oftmals im Vorfeld zu Militäreinsätzen abgesetzt wurden, um Informationen zu den Feindaufstellungen zu sammeln und Nachrichtenübermittlungen abzuhören.

Unglücklicherweise brachte die Verknappung von Fusionskraftwerken während der Nachfolgekriege den *Rotunda* beinahe zum Aussterben, da sein LTV 160 Reaktor ausgeschlachtet wurde, um in Mechs oder anderen Militärfahrzeugen Verwendung zu finden. Die Handvoll, die von ComStar und Blakes Word noch immer verwendet wird, kopiert größtenteils die ursprüngliche Buhallin-Spezifikation, obwohl viele Komponenten seit dem Verlust des Dieron-Werkes durch terranische Gegenstücke ersetzt worden sind.

VARIANTEN

Der J-1-11 war das dritte Modell des *Rotunda* und das erste, das große Verbreitung fand. Seine Vorgänger wiesen beide technische Probleme auf: eine schlechte Federung und einen hohen Instandhaltungsaufwand beim ursprünglichen J-100 sowie eine Reihe elektronischer Probleme beim J-110, die ansonsten dem endgültigen Produktionsmodell glichen.

Es gibt keine bekannten Funktionsvarianten des *Rotunda*, da alle dieselben Systeme und Bewaffnung verwenden, obwohl vielfältige Karosserien entworfen wurden, um die äußere Form und Erscheinung des Fahrzeugs zu verändern und so Beobachter zu täuschen. Folglich sehen zwar die meisten *Rotundas* aus wie kompakte Limousinen, einige gleichen aber eher einem Geländewagen, einem Sportfahrzeug oder sogar einem Wohnmobil.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

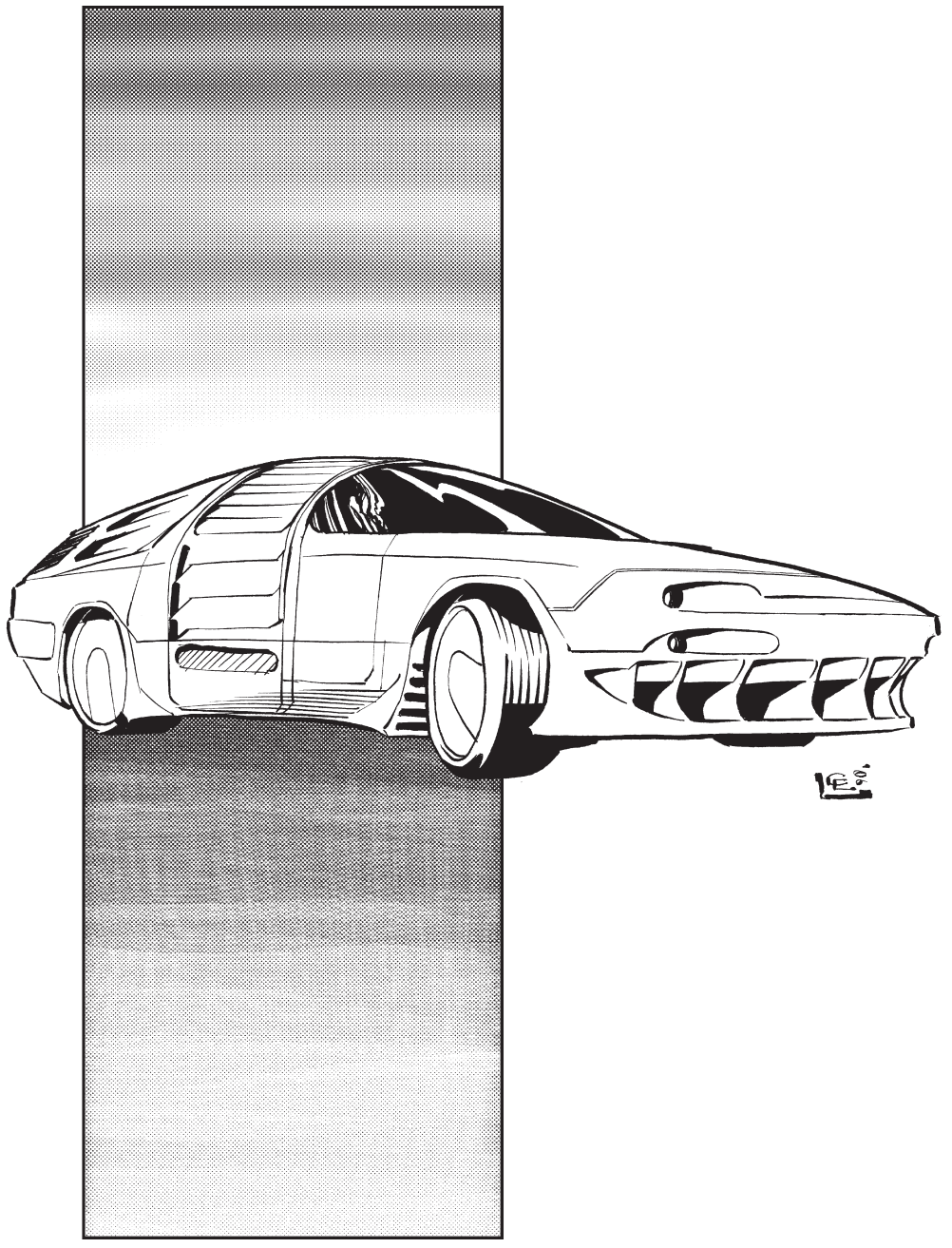
„Wild" William Jacobsen: Als der Amaris-Coup den Sternenbund überschwemmte, war William Jacobsen mit seinem *Rotunda* auf New Earth stationiert und bereitete sich darauf vor in die Peripherie aufzubrechen. Nachdem er den Besatzern entschlüpft war, verlief sich Jacobsen innerhalb der Städte des Planeten und begann das, was später als der längste Einzeleinsatz des *Rotunda* bekannt werden sollte: acht Jahre, beginnend mit dem Coup am Weihnachtstag 2766 bis zur Befreiung von New Eearth im Jahre 2775. Während dieser Zeit führte Jacobson einen Ein-Mann-Krieg gegen Amaris, sammelte Informationen über die Streitkräfte der Randwelten im System und inszenierte Störangriffe. Manchmal agierte er gemeinsam mit örtlichen Widerstandskräften, manchmal als ein freier Agent. Er hatte keine Operationsbasis – der *Rotunda* war sein Zuhause und seine Kommandozentrale – und er verließ sich auf das Entgegenkommen der anderen Kämpfer, was Vorräte und Instandhaltung anging. Als die SBVS New Earth schließlich befreiten, erhielt Jacobsen das Tapferkeitsabzeichen von General Kerensky. Obwohl er sich längst im Ruhestand befand, als Kerenskys Aufruf im Jahre 2780 kam, folgte Jacobsen seinem früheren Feldherrn ins Exil und spielte eine weiterführende Rolle in den Pentagon-Bürgerkriegen und bei der Gründung der Clans.

ROTUNDA

Typ: **Rotunda**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad
Tonnage: 20
Kampfwert: 400

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		2
Antrieb:	160	9
Typ:	Reaktor	
Einsatz-BP:	9	
Höchst-BP:	14	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		1
Hubsystem:		0
Kompressor		0
Turm:		0
Panzerungswert:	17	1
	Panzerungs-wert	
Front	6	
R/L Seite	4/4	
Heck	3	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
Schwerer Laser	Front	5
KSR-2	Front	1
Munition (KSR-2)	Rumpf	1





Masse: 25 Tonnen
Fortbewegung: Senkrechtstarter
Antrieb: Vlar 160
Einsatzgeschwindigkeit: 129 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 194 km/h
Panzerung: FiberTech Light Plus
Bewaffnung:
1 Leichte Moscovia Partikelprojektorkanone
Hersteller: Meers-Skobel Defense Corporation
Hauptherstellungsort: Terra
Kommunikationssystem: Johnston VRR 2.0
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Lamprey VXX

ÜBERSICHT

Der *Nightshade* ist hauptsächlich dafür bekannt, dass er das erste Fahrzeug war, das jemals ein Wächter-Störsystem in die Schlacht getragen hat, und er hat sich darüber hinaus auch keinen Namen machen können.

Tatsächlich ist dieser vom Sternenbund konzipierte Senkrechtstarter in modernen Gefechtshandbüchern besser bekannt als „eine fliegende Mausefalle mit einem dämlichen Spielzeugcomputer". Erst in jüngeren Jahrzehnten, mit dem Wiederaufkommen elektronischer Kriegsführung und den neueren K³-Systemen, ist der Gedanke an eine manövrierfähige elektronische Gegenmaßnahme wieder an die Oberfläche gekommen.

Ursprünglich wurde der *Nightshade* von Yelm Weapons auf New Earth hergestellt und der letzte wurde kurz vor General Kerenskys Exodus vom Sternenbund in Dienst genommen. Nachdem das Primärwerk von Yelm durch ein Orbitalbombardement des Lyranischen Commonwealth zerstört wurde, wurden Teile des verwundbaren Senkrechtstarters selten und bis in die 2800er Jahren waren alle verbliebenen und noch verwendeten *Nightshades* in staubige Lagerhallen und zu Provinz-Milizen verbannt worden, nachdem man ihre hoch entwickelten Störsysteme lange zuvor ausgeschlachtet oder zerstört hatte.

Im Jahre 3063 gründete Dame Yelena Torowicz die Meers-Skobel Defense Corporation (MSDC). Die MSDC wurde von Blakes Wort unter Vertrag genommen und damit beauftragt archivierte Designs des Sternenbundes ausfindig zu machen und alle möglichen technologischen Entwicklungen zu erforschen, für die es Hinweise in den Aufzeichnungen gab oder die anhand der Daten repliziert werden konnten. Fasziniert von der Rolle, die dem *Nightshade* ursprünglich zugedacht war, fand die MSDC einen Weg, die bewährte K³v-Technologie einzubauen und hauchte dem Senkrechtstarter als ein schnelles und manövrierfähiges Aufklärungsfahrzeug neues Leben ein.

Seit seiner ersten Enthüllung im Jahre 3069 ist der *Nightshade* zu einem vertrauten Anblick innerhalb der Streitkräfte von Blakes Wort geworden und ist vorrangig innerhalb der Protektorats-Miliz-Divisionen anzutreffen.

EIGENSCHAFTEN

Der neue und verbesserte *Nightshade* behält die hohe Spitzengeschwindigkeit und den hoch entwickelten Wächter-Störsender des ursprünglichen Designs bei und integriert die leichtere Ferrofibrit-Panzerung, wodurch der Senkrechtstarter fast 35 Prozent mehr Schutz erhält. Die Umverteilung von Gewicht erlaubt es dem *Nightshade* seine ansehnliche Geschwindigkeit beizubehalten und gleichzeitig eine der von Blakes Wort neu entwickelten leichten Partikelkanonen zu tragen. Gepaart mit dem neuen K³v-System von Blakes Wort ist dieser neue *Nightshade* zu einem tödlichen Scharfschützen sowie einer hoch entwickelten Aufklärungsplattform für schwerere Einheiten geworden.

EINSATZ

Der ursprüngliche *Nightshade* ist auf dem heutigen Schlachtfeld ein seltener Anblick – für gewöhnlich handelt es sich um ein spezialangefertigtes und überholtes Modell, da die Teile der älteren Yelm-Weapons-Version außerordentlich schwer zu bekommen sind. Die größte Anzahl dieser leichten Senkrechtstarter waren ursprünglich als Trainingsfahrzeuge auf Tukayyid stationiert und es ist nicht bekannt, dass auch nur einer von ihnen das zweijährige Bombardement dieses Systems durch Blakes Wort überstanden hat.

Die neuere MSDC-Version ist exklusiver Besitz von Blakes Wort, obwohl es vereinzelte Berichte gibt, nach denen einige Söldnerkommandos sie nach Auseinandersetzungen mit Streitkräften des Protektorats ins Feld führen sollen.

VARIANTEN

Der *Nightshade* nach Yelm Weapons trug ursprünglich einen standardmäßigen mittelschweren Randall-Laser in Kombination mit einem NIRAD 210 Wächter-Störsender. Die leichte Panzerung machte das Design sehr empfänglich für anhaltende Luftabwehr, was den Senkrechtstarter bei seinen Piloten extrem unbeliebt machte. Als das Wächter-System im Zuge der Nachfolgekriege irreparabel zerstört wurde, rissen einige clevere Besatzungen das System und die dazugehörigen Komponenten heraus und schufen so einen kleinen und sehr beengten Passagierraum für zwei Personen.

Wenig zuverlässige Berichte von der umkämpften Konföderation haben von der Sichtung einer neueren *Nightshade*-Variante in verschiedenen Grenzplaneten des Protektorats gekündet. Diese Fahrzeuge tragen eine leichte Autokanone in Kombination mit einem Zielerfassungssystem und werden für gewöhnlich in Verbindung mit Artillerie-Einheiten angetroffen. Die Konföderation hat von einigen Erfolgen bei der Zerstörung dieser neuen Varianten berichtet, allerdings muss man den Wahrheitsgehalt solch überheblicher Berichte der Konföderation Capella stets in Frage stellen.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

„Vashti": Der Vashti ist der persönliche Schlitten von Präzentor Garin Latronis auf Sheratan, wobei es hier mehr um einen berühmten Senkrechtstarter geht als um die Besatzung, die ihn steuert, wird doch gemunkelt, dass es derzeit drei separate Besatzungen für diesen noblen Klassiker gibt. Der Präzentor ist hauptsächlich bekannt für seine heimlichen Mauscheleinen mit verschiedenen Söldner-Streitkräften, wobei sein falsches Spiel nicht nur dazu geführt hat, dass Sheratan in das Protektorat eingegliedert wurde, sondern auch maßgeblich dazu beigetragen hat, dass die Grim Determination zerschlagen wurde. Dieser *Nightshade* ist vermutlich unbewaffnet und eines der wenigen Yelm Weapons-Designs, die noch immer funktionstüchtig sind. Der Vashti ist auf Kosten der Geschwindigkeit mit zusätzlicher Panzerung ausgestattet und wurde dabei beobachtet, wie er verschiedene Laser-Sperrfeuer von Rebellen-Streitkräften überlebte, die noch immer auf Sheratan im Einsatz sind. Falls die kleine Rebellion auf dem Planeten auf den Sieg hofft, wird sie offensichtlich größere Feuerkraft brauchen, um diesen Egomanen aus den Reihen von Blakes Wort zu Fall zu bringen.

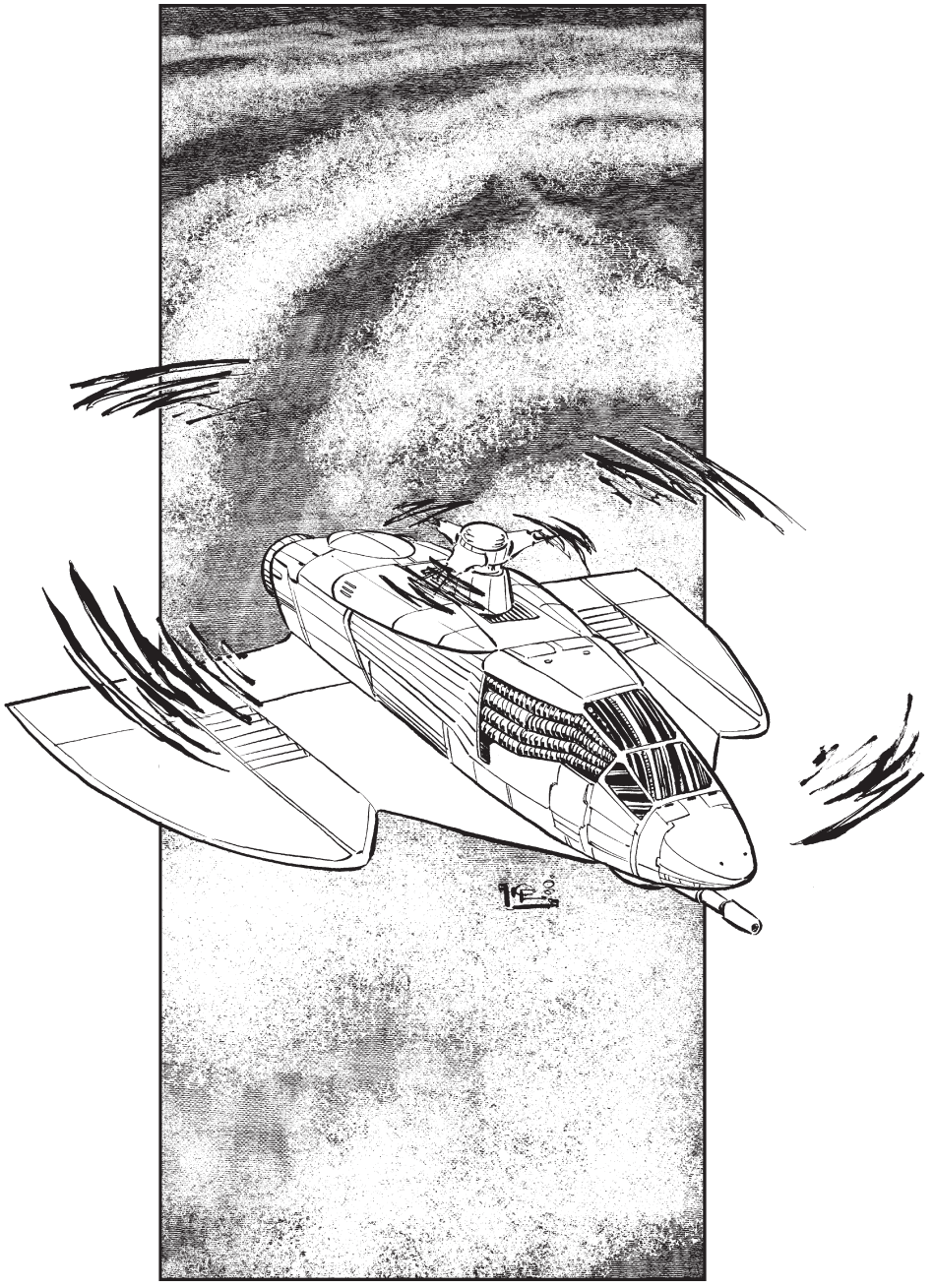
Adept Torson Gnowles: Man weiß nur wenig über Adept Gnowles seit seinem „Unfall", den Agenten von ComStar ROM im Jahre 3063 auf New Home herbeigeführt haben. Obwohl ursprünglich angenommen wurde, er sei seinen schweren Verletzungen erlegen, wurde dieser Adept von Blakes Wort während einer kürzlich durchgeführten Erkundungsmission nach Thorin als Mitglied der 39. Division identifiziert. War er vor der Explosion bekannt als ein überragender Senkrechtstarter-Pilot, wurde Gnowles nun ohne jeden Zweifel als ein Manei Domini Omega identifiziert, der als persönlicher Beschützer für den Präzentor der Einheit agiert.

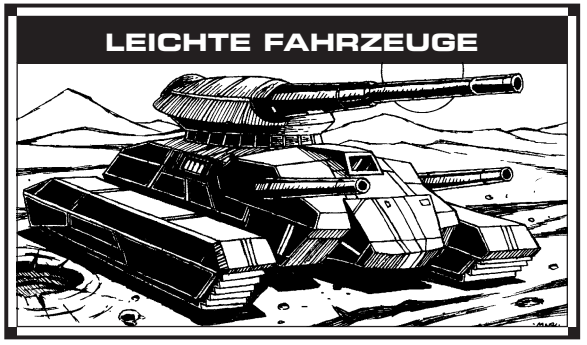
NIGHTSHADE

Typ: **Nightshade**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Senkrechtstarter
Tonnage: 25
Kampfwert: 471

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		2,5
Antrieb:	160	9
Typ:	Reaktor	
Einsatz-BP:	12	
Höchst-BP:	18	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		1,5
Rotor:		2,5
Panzerungswert:	42	2,5
	Panzerungs-wert	
Front	13	
R/L Seite	10/10	
Heck	7	
Rotor	2	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
Leichte PPK	Front	3
Wächter-ECM	Rumpf	1,5
K^{3}v-Computer	Rumpf	2,5





Masse: 30 Tonnen
Bewegungsart: Senkrechtstarter
Antrieb: DAV 220
Einsatzgeschwindigkeit: 130 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 194 km/h
Panzerung: Paulina DL Ferrofibrit
Bewaffnung:
1 Schwerer Fuersturm-C Laser
Hersteller: Paulina Weapons
Hauptherstellungsort: New Vandenberg
Kommunikationssystem: Garret M250
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Sky Tracer WL mit Beagle-Sonde

ÜBERSICHT

Nach dem Vereinigungskrieg regte der Sternenbund verschiedene Unternehmen dazu an, sich innerhalb der bezwungenen Gebiete der Peripherie niederzulassen. Paulina Weapons – ursprünglich auf Tigress ansässig – nutzte das Angebot des Sternenbundes und errichtete eine beeindruckende Anlage außerhalb der Hauptstadt des Planeten. Mit über zweitausend Beschäftigten schaffte es der Hersteller leichter Waffen New Vandenbergs vom Krieg erschütterte Wirtschaft innerhalb von zwei Jahren wieder in Schwung zu bringen. Der größte Erfolg des Unternehmens war die Entwicklung des *Cyrano* Helikopters im Jahre 2622, von dessen Design die SBVS so fasziniert waren, dass sie der Hauptabnehmer dieses leichten Helis wurden.

Noch bis vor kurzem glaubte man die New Vandenberg Produktionsstätte sei durch eine von den Vereinigten Sonnen finanzierte Piraten-Streitmacht zerstört worden, als diese das System im Jahre 2840 überschwemmte. Die jüngsten Hinweise, die Blakes Wort der taurischen Regierung zur Kenntnis gebracht hat, haben allerdings gezeigt, dass es sich tatsächlich um einen Schlag von ComStar im Zuge der Operation Heiliges Grabtuch handelte.

Obwohl viele Kritiker die Hinweise als eine manipulative List verschreien, um der derzeitigen Regierung Honig ums Maul zu schmieren (viele halten Blakes Wort für eine Fortführung des früheren ComStar und nicht für eine neu Organisation), kann niemand abstreiten, dass das Angebot von Blakes Wort die Produktionsstätte für die taurischen Menschen umsonst wieder aufzubauen viel dazu beigetragen hat, die Propaganda gegen Blakes Wort einzudämmen.

Blakes Wort baute die Produktionsstätte tatsächlich wieder auf und der erste einer neuen Art von *Cyranos* rollte Ende 3071 vom Fließband. Obwohl die Belegschaft der Fabrik derzeit aus Arbeitern von Blakes Wort besteht, ist zu erwarten, dass das Konkordat die Stätte in den späten 3080ern als Eigentümer übernehmen wird.

EIGENSCHAFTEN

Der *Cyrano* ist mit einer dünnen Ferrofibrit-Hülle jämmerlich schlecht gerüstet und wurde ursprünglich als Begleit-Helikopter für schwerer gerüstete *Nightshade*- und *Ripper*-Einsatztruppen genutzt. Aufgrund der hoch entwickelten Feuerleiteinheit in Kombination mit dem Fuersturm-Laser wurde er außerdem zu einem beliebten Trainingsfahrzeug – die Beagle-Sonde war in der Lage die letzten dreißig Minuten Filmmaterial abzuspielen und gleichzeitig weiter aufzunehmen.

Diese Fähigkeit war von unschätzbarem Wert für den Richtschützen, der sich ihrer bediente, um anhand von genauen Beobachtungen des Schachtfeldes wichtige Informationen zu erhalten. Der *Cyrano* konnte sich ohne großen Treibstoffbedarf über einen Zeitraum von Stunden in der Luft halten. Das Cockpit ist mit seinen sich automatisch anpassenden Pilotensitzen für derartig lange Flüge konstruiert und bietet so ein Maximum an Komfort und Funktionalität.

EINSATZ

Während des Goldenen Zeitalters des Sternenbundes unterhielt fast jede Armee und Division mindestens drei Staffeln der *Cyrano* für den Einsatz im Training, als Späher und für Begleit-Einsätze. Sein geringer zeitlicher Wartungsaufwand machte ihn zum Traum eines jeden Mechanikers, auch wenn Piloten von dem erbärmlichen Panzerungsvolumen nicht begeistert waren.

VARIANTEN

Blakes Wort rekonstruierte den *Cyrano* für die taurischen Verteidigungsstreitkräfte und verwendete hierzu leichte Antriebstechnologie, die man von der Außenweltallianz bekommen hatte. Der leichtere Antrieb erhielt dem Fahrzeug seine unglaubliche Geschwindigkeit und ermöglichte die Aufrüstung um zusätzliche zwei Tonnen Panzerung. Bei den neueren *Cyranos* scheute man den Einbau der ursprünglich verwendeten schweren Laser und integrierte stattdessen eines der neuen Plasmageschütze des Konkordats (die Technologie wurde für den Kampf gegen die Davion-Bedrohung an das Konkordat gegeben). Für den freien Markt hat Paulina außerdem eine kleinere Version des Senkrechtstarters entwickelt, bei welcher der ursprüngliche Fusions-Reaktor beibehalten und durch eine halbe Tonne Panzerung ergänzt wurde. Der Fuersturm-Laser wurde durch zwei mittelschwere Exostar-Laser ersetzt und durch so viele Raketenwerferlafetten wie möglich ergänzt, um das Fahrzeug zu einem äußerst leistungsfähigen Aufklärungsbegleiter zu machen.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

Truppsergeants Alex „Baka" Dziski und John „Twofer" Quintus: Diese beiden Vandenberg-Einheimischen sind dauerhaft der Red Gate Infanterie des 1. Corps zugeteilt und haben es während verschiedener Grenzstreitigkeiten mit dem Magistrat auf über vierzehn Senkrechtstarter-Abschüsse gebracht. Nachdem man die taktische Stärke des neuen Plasmageschütz-Systems entdeckt hat, ist es zu einer bevorzugten Taktik geworden ein Ziel zum Tiefflug zu zwingen. Durch punktgenaues Zielen schießt Dziski das fliehende Fahrzeug dann mit einem Plasmaschuss an und überhitzt es, sodass das Fahrzeug aufgrund des Kontrollverlustes abstürzt. Blakes Wort hat sein Interesse daran bekundet die beiden einige der eigenen Piloten in dieser Taktik unterweisen zu lassen, was das 1. Corps bisher allerdings zurückgewiesen hat.

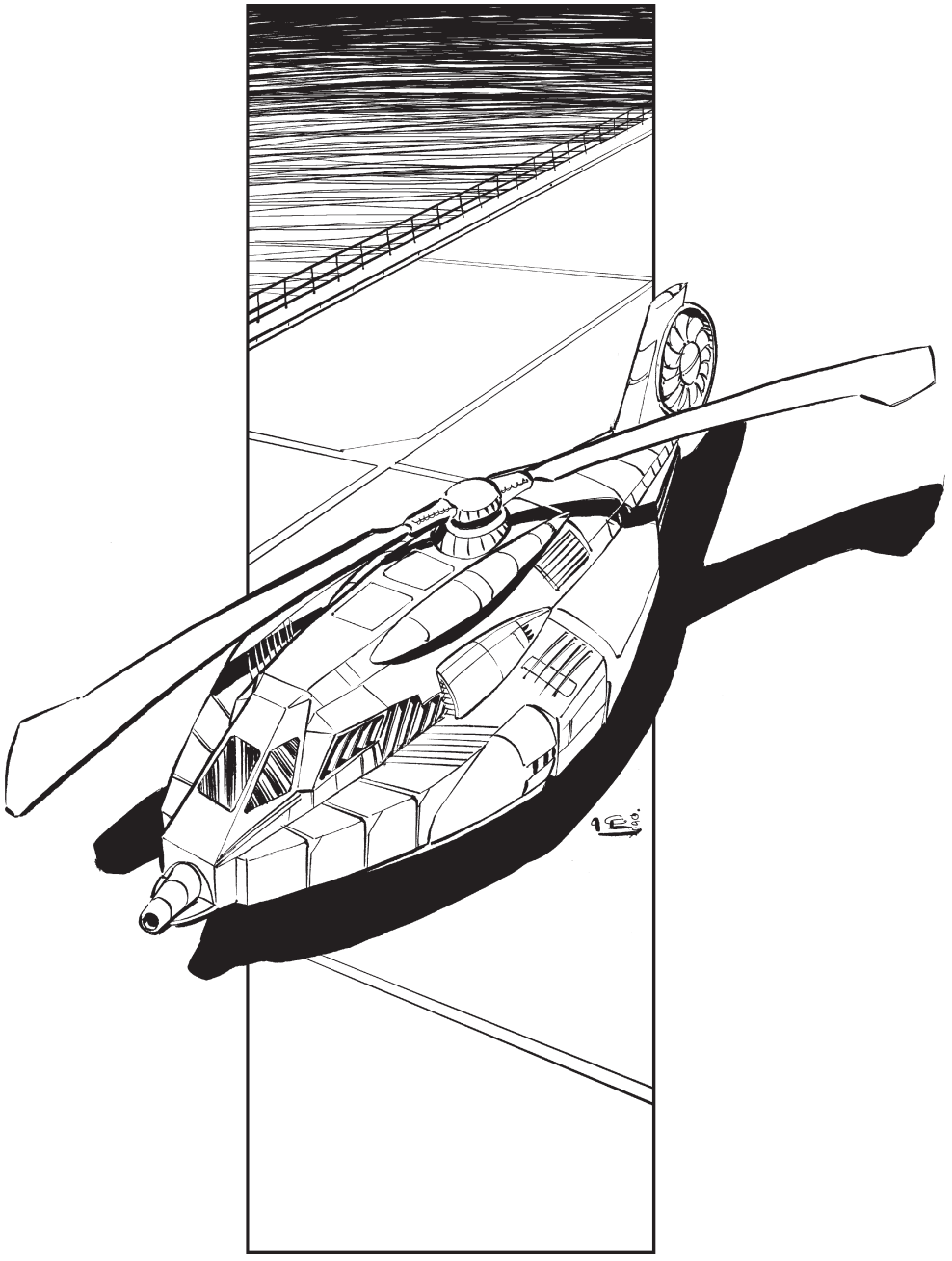
Corporal Billy „Danger" Maus und Private Ted „Upper" Hughes: Die beiden Männer waren der 5. Armee der SBVS zugeteilt, als General Kerensky seinen Ruf ins Exil aussprach. Beide lehnten es ab dem Ruf zu folgen und blieben zurück. Stattdessen überzeugten sie den Rest ihres Schwadrons ebenfalls zurückzubleiben und kehrten zum Konkordat zurück, wo sie sich als Söldnereinheit verdingten. Über mehrere Jahre leistete das Schwadron hervorragende Dienste und fiel einzig während der engagierten aber vergeblichen Verteidigung des Paulina Weapons-Komplexes. Zu Ehren ihrer selbstlosen Verteidigung benannte die Regierung von New Vandenberg den Park nach ihnen; Maus und Hughes eigener *Cyrano* wird dort als ein Denkmal für den Kampfgeist der Einheit bewahrt.

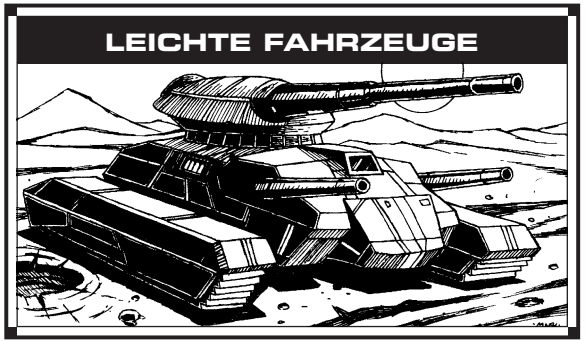
CYRANO

Typ: **Cyrano**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Senkrechtstarter
Tonnage: 30
Kampfwert: 454

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		3
Antrieb:	220	15
Typ:	Reaktor	
Einsatz-BP:	12	
Höchst-BP:	18	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		1,5
Rotor:		3
Kompressor:		0
Panzerungswert:	17	1
	Panzerungswert	
Front	5	
R/L Seite	4/4	
Heck	2	
Rotor	2	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
Schwerer Laser	Front	5
Beagle-Sonde	Front	1,5





Masse: 35 Tonnen
Fortbewegung: Luftkissen
Antrieb: GM 210
Einsatzgeschwindigkeit: 119 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 184 km/h
Panzerung: StarSlab/3 Ferrofibrit
Bewaffnung:
2 Mittelschwere Raker-IV Impulslaser
2 Maxima Wegwerf-KSR-4 Raketenlafetten
Hersteller: Kressly Warworks
Hauptherstellungsort: Epsilon Eridani
Kommunikationssystem: Century Modell 770
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TGI 2331C/ TGI F-190

ÜBERSICHT

Aus dem Wunsch heraus sich gegenüber feindlichen Formationen einen Vorteil zu sichern, beauftragen die SBVS Curtiss Industries mit der Konzeption und Produktion eines leichten und schnellen Fahrzeugs, das feindliche Formationen noch vor Eintritt in den eigentlichen Kampf aufbrechen konnte oder in einem Schlüsselmoment während einer offenen Feldschlacht, wenn ein schneller aber mächtiger Schlag benötigt wurde. Im Jahre 2696 wurde der *Lightning* enthüllt und aufgrund seines hoch entwickelten Feuerleitsystems und seiner großen Geschwindigkeit rasch innerhalb der SBVS verbreitet.

EIGENSCHAFTEN

Schnell und wendig und mit einer Höchstgeschwindigkeit von über 180 Stundenkilometern kann der *Lightning* sich mühelos in jede Kampfsituation einfügen und sich hinterher wieder zurückziehen. Die Konstrukteure haben keine Kosten gescheut, um den Schwebepanzern so manövrierfähig wie möglich zu machen, und haben deshalb zusätzlich zu den Heckflügeln mit Höhenrudern leichte Schubdüsen eingebaut, um den Besatzungen auch bei Höchstgeschwindigkeiten ein hohes Maß an Kontrolle zu bieten. Ein positiver Nebeneffekt dieser herausragenden Manövrierfähigkeit ist die Tatsache, dass der *Lightning* dadurch in der Lage ist über niedrige Hindernisse zu springen; Tests haben bewiesen dass das Fahrzeug Hindernisse von bis zu zwei Metern Höhe überwinden kann. Dies ist allerdings in der Praxis auch für erfahrende Besatzungen ein schwieriges Manöver. Da das Manöver nur durchführbar ist, wenn das Fahrzeug volle Fahrt aufgenommen hat, wurden schon viele *Lightnings* bei fehlgeschlagenen Versuchen zerstört und ihre Besatzungen getötet.

Für den Kampf ist der *Lightning* vorrangig mit einer Wegwerf-KSR-4 auf jeder Flanke der Wanne ausgerüstet. So konstruiert könnte der *Lightning* im Vorbeifahren einen Werfer auf die Seite eines BattleMechs abfeuern und auf dem Rückweg, wenn nötig, den anderen Werfer auf dieselbe Seite des Ziels abfeuern. In kleinen Gruppen abgefeuert kann eine Salve bei einem BattleMech durchaus erheblichen Schaden anrichten.

Da er sich frontal nähert, dient ein Paar mittelschwerer Impulslaser nur als Ergänzung zu der Kurzstreckenschlagkraft des fünfunddreißig Tonnen schweren Luftkissenfahrzeugs.

EINSATZ

Kressly startete die Massenproduktion des *Lightning* im August 3067, nur wenige Monate vor der Auflösung des Zweiten Sternenbundes. Obwohl die Produktion vieler Fahrzeuge beobachtet wurde, konnten nur sehr wenige bis zu ihrem Zielort verfolgt werden.

Auf Tikonov verhinderte die starke Präsenz von Schattenlanzen und ihrer erbitterten und überfallartigen Kriegsführung, dass die Invasionsstreitmacht von Blakes Wort die vollständige Kontrolle über den umfangreichen Fabrikkomplex einfordern konnte. Die mit Tarnkappenpanzerung ausgestatteten BattleMechs tauchten aus dem Nichts auf und schlugen hart zu, bevor sie wieder hinter den verbliebenen Resten der Konföderations-Linien verschwanden. Da es unbedingt notwendig war eine Streitmacht aufzustellen, die schnell und mit überwältigender Feuerkraft auf die Schattenlanzen reagieren und sie unschädlich machen konnte, bevor diese sich wieder zurückziehen konnten, stattet einer der Präzentoren von Blakes Wort mehrere Truppen mit dem neuen *Lightning*-RL-Fahrzeug aus. Er schickte sie mit Bedacht mehrere Kilometer weit weg und ließ sie dort auf ihren Einsatz warten.

Als eine Anzahl Schattenlanzen zum erneuten Angriff auf die Fabrikanlage ansetzte, rief der Präzentor die Einsatzteams auf den Plan. Die Fahrzeuge rasten von hinten in die Feinde hinein und nahmen ein paar *Pillager* und einen *Warhammer* ins Ziel. Ihr Raketen-Sperrfeuer legte einen *Pillager* lahm und zerstörte die anderen beiden BattleMechs. Nachdem der Großteil der Feuerkraft bereits so früh aus dem Kampfgeschehen entfernt wurde, hielten die übrigen Maschinen nur noch so lange Stand, bis sie ihre gefallenen Piloten geborgen hatten und zogen sich dann aus dem Kampf zurück.

Gerade als sie es auf befreundetes Gebiet zurück geschafft hatten, kehrten die *Lightning*-RL zurück und rückten ihnen noch einmal zu Leibe, da sie ihre Raketenwerfer in Rekordgeschwindigkeit nachladen konnten. Die leichter gerüsteten BattleMechs hatten keine Chance und im Zuge des zweiten Angriffs fiel der Rest der Schattenlanzen unter dem Raketen-Sperrfeuer.

VARIANTEN

Als Blakes Wort die Produktion des *Lightning* wieder aufnahm, rekonfigurierten sie den Schwebepanzer, um von den günstigen, technisch anspruchslosen aber leistungsstarken Raketenlafetten profitieren zu können, in der Hoffnung einige Vorteile des Allierten Söldnerkommandos dadurch wettmachen zu können.

Der *Lightning*-RL ersetzt den doppelten Impulslaser durch ein paar Raketenabwehrsysteme und trägt außerdem sieben nach vorne gerichtete Raketenwerfer-15-Lafetten. Leichte und kostengünstige Kopfjäger-Einheiten werden mit großem Erfolg eingesetzt, um sich schnell an feindliche Schlüsseleinheiten wie z. B. K^3-Hauptknoten und die gefürchteten Schattenlanzen von Haus Liao anzunähern, diese kampfunfähig zu machen und somit die wenigen Vorteile des Gegners zunichte zu machen. Andere Varianten ersetzen die Raketenabwehrsysteme durch verschiedenste Versionen von ER-Lasern in der Absicht das Durchhaltevermögen des Fahrzeugs auf dem Schlachtfeld zu verbessern.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

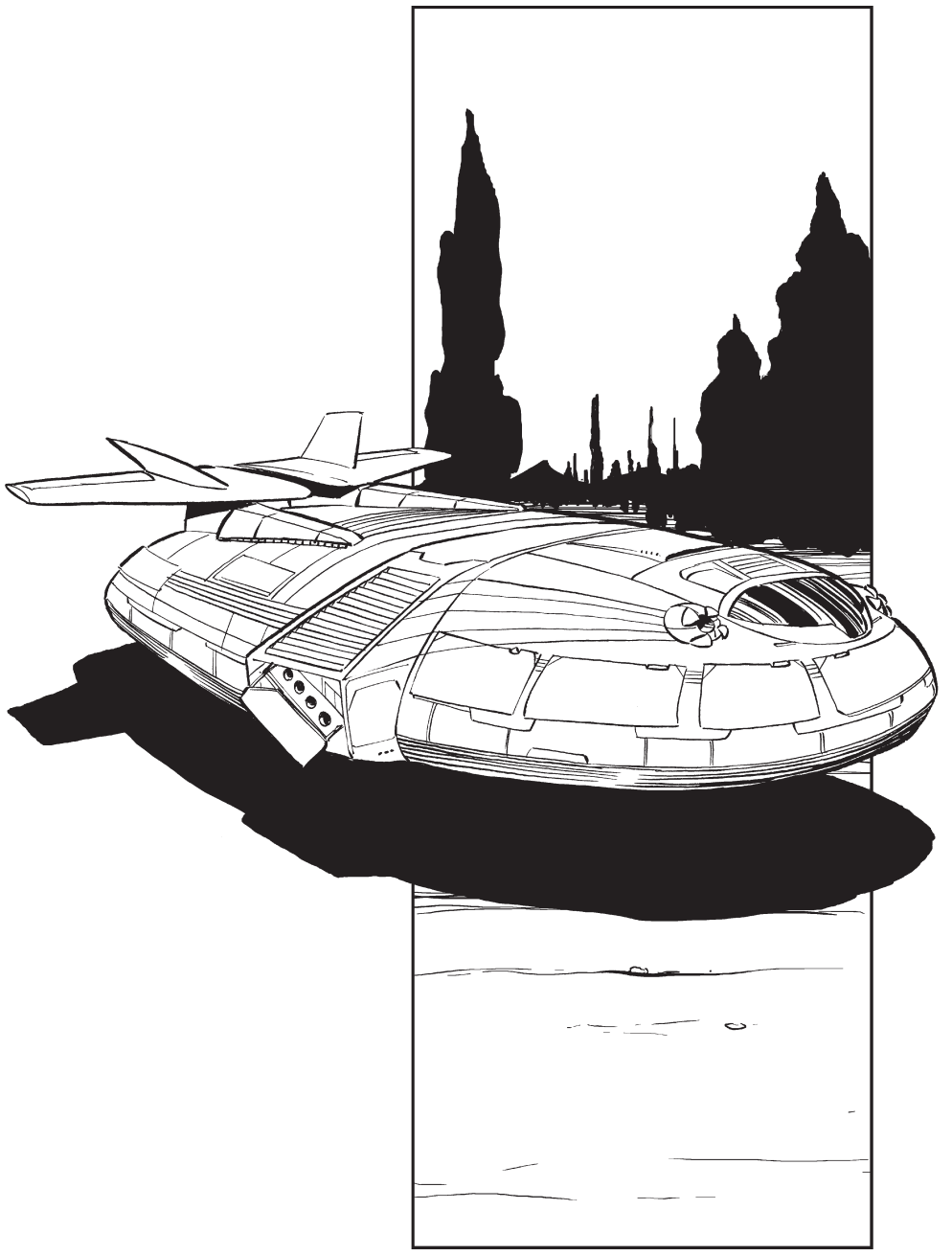
Präzentor Robert Havasy: Havasy hat heute das Kommando über die Verteidigung der Fabriken auf Tikonov. Das von ihm entwickelte und durchgeführte Konzept sich mit Raketenwerfern bestückte Luftkissenfahrzeuge schnell an Aufständische anzunähern und sie kampfunfähig zu machen, bevor sie sich zurückziehen können, ist von vielen anderen Besatzungen des Protektorates übernommen worden. Viele Welten, die noch immer auf Befriedung warten, halten heute eine Truppe oder mehr von diesen Fahrzeugen bereit, für den Fall, dass sie gebraucht werden.

LIGHTNING

Typ: **Lightning**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen
Tonnage: 35
Kampfwert: 510

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		3,5
Antrieb:	210	13,5
Typ:	Reaktor	
Einsatz-BP:	11	
Höchst-BP:	17	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		2
Hubsystem:		3,5
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerungswert:	62	3,5
	Panzerungs-wert	
Front	20	
R/L Seite	16/16	
Heck	10	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
Mittelschwerer Impulslaser	Front	2
Mittelschwerer Impulslaser	Front	2
KSR-4 (Weg)	Links	2,5
KSR-4 (Weg)	Rechts	2,5





Masse: 40 Tonnen
Bewegungsart: Luftkissen
Antrieb: GM 185
Einsatzgeschwindigkeit: 97 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h
Panzerung: Grumman CRT Ferrofibrit
Bewaffnung:
3 Mittelschwere Bowie Electronics Laser
1 Thor KSR-6
1 Leichter Bowie Electronics Laser
Hersteller: Grumman Industries
Hauptherstellungsort: Terra
Kommunikationssystem: Wächter-Störsender-System X
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Bundesweyth Zielerfassungssystem

ÜBERSICHT

Obwohl der *Zephyr* nach seiner Einführung im Jahre 2620 grundsätzlich als ein begleitender Luftkissenpanzer eingesetzt wurde, um Infanterie und schnelle Einsatztruppen zu unterstützen, verwendeten die SBVS das Fahrzeug stattdessen als Panzer zur Feuerunterstützung für ihre *Chaparrals*. Da man das Wächter-Störsystem als einen Erfolg auf dem Schlachtfeld beurteilte, bestanden die SBVS darauf, dass Grumman Industries alle nachfolgenden *Zephyr*-Bestellungen mit der neuen Ausrüstung ausstattete.

Als Blakes Wort ComStar als Machthaber auf Terra ersetzte, erhielten die Führungskräfte von Grumman eine beachtliche Finanzspritze, um sie in die Aufwertung und Ausweitung ihrer Fahrzeug-Fertigungsbänder zu investieren. Einer der ersten Punkte auf der Tagesordnung für den altertümlichen Hersteller war das Aufpeppen des bewährten *Zephyr*-Designs durch die Integration des verbesserten K³-Computersystems. Nach der Enthüllung vor dem Präzentor des terranischen Sicherheitsdienstes erhielt das Unternehmen einen umfangreichen Vertrag zur Fortsetzung der Produktion in dem terranischen Betrieb. Die Bestellungen durch das Büro von TerraSec waren so umfangreich, dass Grummand 3066 eine neue Produktionsstätte auf New Earth eröffnete, um die Nachfrage befriedigen zu können, die sich aus der Gründung und Erweiterung von verschiedenen Miliz- und Protektorat-Streitkräften von Blakes Wort ergab.

Im Jahre 3071 wurden unter den Regimekritikern der neuen Grumman-Niederlassung auf New Earth Zweifel laut, was die Aktivitäten von Blakes Wort außerhalb des Protektorates anging.

Vor ihrem Aufbruch zu einem langen „Rückzug" in den Hauptgeschäftssitz auf Terra gelang es der Niederlassung auf New Earth weit über zweihundert dieser Panzer an Feinde des Protektorates zu schmuggeln. Derzeit wird die gesamte Anlage unter Verschluss gehalten und sieht einer gründlichen Ermittlung entgegen.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl das ursprüngliche *Zephyr*-Design seiner vorrangigen Aufgabe gewachsen war – ein Begleit-Panzer für Feldartillerie und Langstrecken-Feuerunterstützung – wurden seine überdurchschnittliche Geschwindigkeit und Panzerungswerte als nicht hinreichend ausgelastet angesehen. Nach einiger Überholung des Designs (hauptsächlich um die K³v-Technologie von Blakes Wort zu integrieren) sind zwei neuere Varianten entstanden, die es beiden erlauben, sich innerhalb von K³v-Netzwerken zu bewegen. Es ist hauptsächlich innerhalb von Streitkräften des Protektorates üblich, dass mehrere Truppen aus *Zephyren* und gepanzerter Infanterie zusammengesetzt sind, wodurch schnelle Einsatz-Einheiten entstehen, die in der Lage sind Lücken in den feindlichen Formationen auszunutzen.

EINSATZ

Die neueren *Zephyre* sind beinahe ausschließlich innerhalb der Protektorat- und Miliz-Streitkräfte von Blakes Wort zu finden und tauchen nur in anderen Streitkräften auf, nachdem diese sie in offenen Feldschlachten erbeutet haben. Trotz der Schmuggel-Aktivitäten zwischen Grumman-Führungskräften und Rebellen des Protektorates sind solche Sichtungen außerordentlich selten.

Gebräuchlicher ist das ältere Original-Design, das innerhalb von ComStar, dem Kombinat und FRR-Streitkräften anzutreffen ist. Auch Söldner, die in der Lage sind ein solch hohes Technologieniveau instand zu halten, eignen sich dazu das Design ins Feld zu führen, dank der schwereren Panzerung und der hohen Geschwindigkeit, die eine schnelle Umverteilung der Störsender-Aktivitäten erlaubt. Dies ist vor allem in den letzten Jahren im Kampf gegen die gefährlichen und flexiblen K³v-Netzwerke von Blakes Wort wichtig geworden.

VARIANTEN

Die erste Variante – die bereits in das Jahr 3062 datiert wird – verwendet sowohl einen Störsender als auch ein K³v-Computersystem. Um der neueren Technologie gerecht zu werden, wurde die KSR-6-Lafette im Bug auf eine Blitz-2 herabgestuft. Diese Varianten finden besonders häufig in anderen Truppen mit K³v-kombinierter Bewaffnung Verwendung, häufig als Flankierer oder als eine Spitzeneinheit.

Über die zweite Variante ist weniger bekannt und es gibt Gerüchte darüber, dass sie innerhalb der Streitkräfte des Protektorates zum Einsatz kommt. Offensichtlich wurde das K³v-System beibehalten, aber das ZES, die ECM und die KSR-Lafette und der rückwärtige Laser wurden zugunsten von zwei im Bug angebrachten LSR-Lafetten entfernt.

Das daraus resultierende Aussehen verleiht dem *Zephyr* ein klotzigeres Erscheinungsbild und hat ihm unter den wenigen Söldner-Streitkräften, die ihn einsetzen, die Bezeichnung „Mops" eingebracht.

Dem Geschützturm fehlt ebenfalls eine dritte Laserlafette, was viele Beobachter zu der Annahme bringt, dieser *Zephyr* trage ER-Laser. Bisher wurde diese Version nur auf Caph, Epsilon-Eridani und Outreach gesichtet.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

„Arrow": Als einer der wenigen bekannten *Zephyre*, dessen Fortbestehen nach der Befreiung von Terra dokumentiert ist, stand dieser Luftkissenpanzer ursprünglich im Dienste der Amaris-Dragoons. Nach seiner Bergung durch Kerenskys Streitkräfte trat er tatsächlich gemeinsam mit den SBVS die Reise im Rahmen des Exodus aus dem bekannten Raum an. Der Panzer überstand die nachfolgenden Pentagon-Kriege und wurde innerhalb von drei Clans weitergereicht, bis er von den Nebelpardern in einem Brian-Lager auf Huntress abgestellt wurde. Von den Goliathskorpionen als Isorla eingefordert wurde er einem Team der früheren Eridani Light Horse anlässlich ihrer Aufnahme in den Clan vermacht. Die drei Krieger – Janse, Trevor und Karl – und der „Arrow" wurden während der letzten Kampfhandlungen auf Shadow als vermisst gelistet und sind vermutlich entweder tot oder mit den Feuermandrillen verbündet.

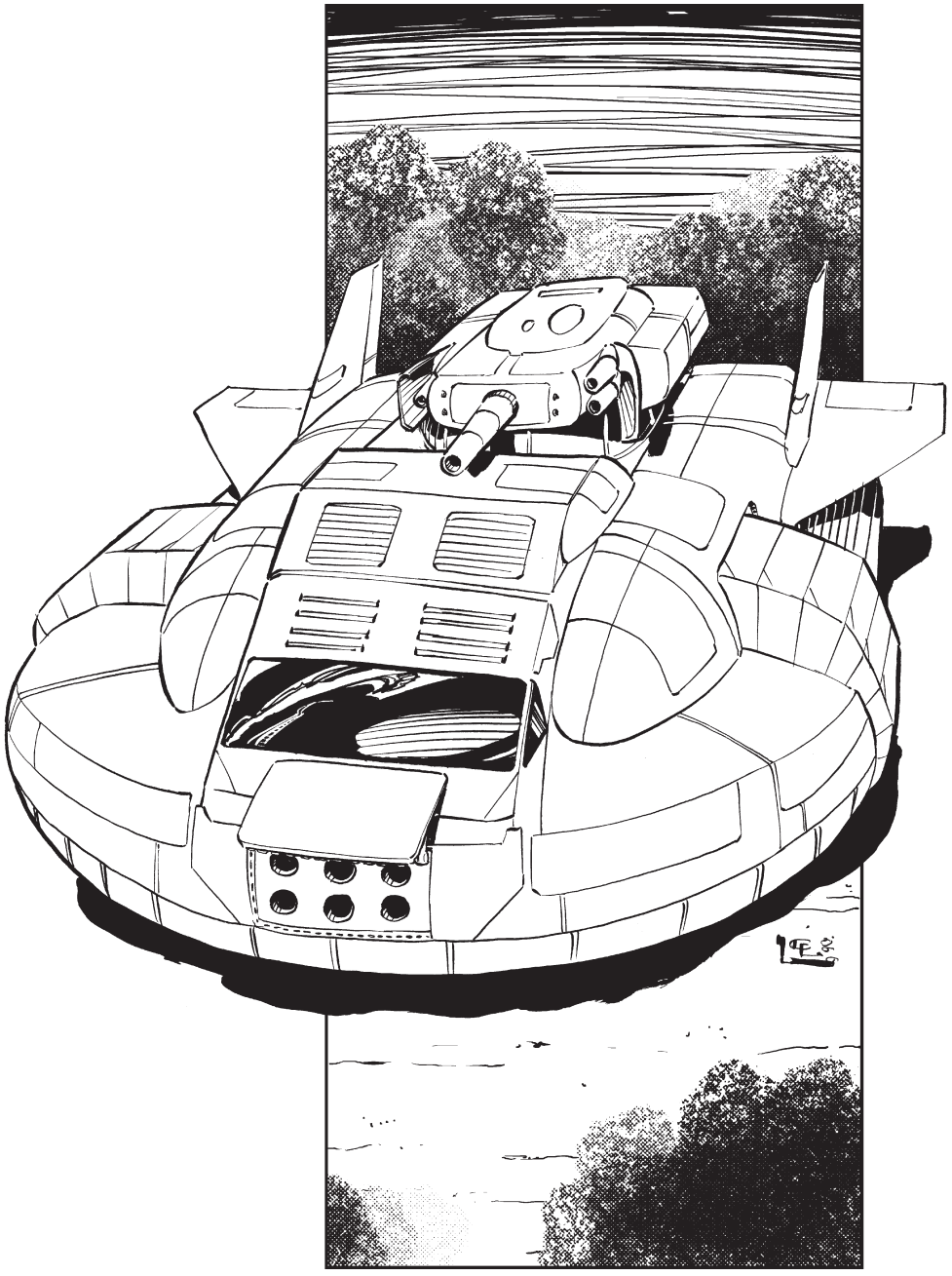
Rudolph Brice: Als ehemaliger Vizepräsident von Grumman New Earth entkam Brice um Haaresbreite einem Inhaftierungs-Team von Blakes Wort, als die Büroräume des Unternehmens in den frühen 3070ern durchsucht wurden. Als eine der Schlüsselfiguren der im Untergrund agierenden Rebellionszellen des Unternehmens auf New Earth war Brice verantwortlich für die Umleitung von über zweihundert der neu produzierten *Zephyre* an Schmuggler und andere Schwarzmarkthändler zwischen dem Protektorat und der Region Skye der Allianz. Er wird derzeit von Blakes Wort gesucht und es wurde ein Kopfgeld von 75 Millionen C-Noten auf ihn ausgesetzt.

ZEPHYR

Typ: **Zephyr**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Luftkissen
Tonnage: 40
Kampfwert: 889

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		4
Antrieb:	185	11,5
Typ:	Reaktor	
Einsatz-BP:	9	
Höchst-BP:	14	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		2
Hubsystem:		4
Turm:		0,5
Panzerungswert:	125	7
	Panzerungs-wert	
Front	29	
R/L Seite	24/24	
Heck	19	
Turm	29	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
3 Mittelschwere Laser	Turm	3
ZES	Turm	1
KSR-6	Front	3
Munition (KSR-6) 30	Rumpf	2
Leichter Laser	Heck	0,5
Wächter-ECM	Rumpf	1,5





Masse: 50 Tonnen
Fortbewegung: Kette
Antrieb: Nissan 200
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Panzerung: StarSlab/1
Bewaffnung:
2 Mittelschwere Sapphire Laser
1 Shrike KSR-6 Raketenlafette
1 AIL Arrow IV Werfer
Hersteller: Grumman Industries
Hauptherstellungsort: Terra
Kommunikationssystem: TransComm 12
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TransComm WDS40A

ÜBERSICHT

Im frühen 27. Jahrhundert waren Taktiker und Strategen auf der Suche nach einer schnellen und gebräuchlichen Plattform, die in der Lage war das Arrow-IV Boden-Boden-Raketensystem zu verwenden und so Frontlinien-Infanterie und leichten Panzern effektive Feuerunterstützung bieten konnte. Der Wettbewerb unter den Waffenherstellern war immens, aber der Bedarf an ausreichender Panzerung bei gleichzeitiger Geschwindigkeit machte Kompromisse oder neue Denkansätze notwendig. Im Jahre 2609 sicherten sich Grumman Industries den Vertrag mit ihrem Fünfzigtonner *Chaparral*, der das Arrow-IV-System in einen innovativen Kapselaufbau integrierte. Die Kapsel und der relativ empfindliche Arrow-IV-Werfer konnten über die tiefliegende Wanne erhoben werden, um ein 180-Grad-Schussfeld zu erhalten. In Marschstellung liegt die Kapsel halb verborgen in der Wanne und verleiht dem gut gepanzerten *Chaparral* ein schnittiges, geducktes – und leicht zu verfehlendes – Profil, das ein rivalisierender Unternehmer einmal mit einer Kakerlake verglichen hat. Der erste Fertigungslauf des *Chaparral* rollte im Jahre 2611 vom Fertigungsband.

EIGENSCHAFTEN

Das Herzstück des *Chaparral* ist selbstverständlich der Arrow-IV-Werfer. Da das Arrow-IV eine deutlich geringere Reichweite hat als Long Tom, Thumper oder sogar Sniper, muss der *Chaparral* deutlich näher an die Zielregion herankommen, um effektive Feuerunterstützung zu leisten – weshalb Geschwindigkeit und Panzerung für sein Überleben von großer Wichtigkeit sind.

Obwohl das Arrow-IV eine große Bandbreite an Munitionen abfeuern kann, sind nicht alle für den *Chaparral* zu verwenden. Bedenkt man den Mangel an CASE, mit dem der Panzer fertig werden muss – die einzige ernsthafte Schwachstelle des *Chaparral* – mag es nur selten eine Besatzung geben, die sich an die bekanntermaßen risikoreichen Inferno-IV-Ladungen wagt. Die Arrow-IV-Systeme des *Chaparral* feuern üblicherweise flächendeckende Raketen ab, die eine verheerende Explosionskraft auf einen genau definierten Bereich konzentrieren können. Es ist auch üblich, dass der *Chaparral* gelenkte Raketen trägt, die in Kombination mit ZES-Teams eingesetzt werden. Der *Chaparral* ist nicht dafür konzipiert ein Ziel direkt anzugreifen. Die Konstrukteure gingen tatsächlich davon aus, dass er auf direkte Angriffe mit Flucht reagiert. Alle Nahkampf-Verteidigungswaffen sind infolgedessen so positioniert, dass sie die Seiten und den Rücken des fünfzig Tonnen schweren Panzers schützen, während ein Großteil der Panzerung ebenfalls die Rückseite des Panzers deckt.

Zwei mittelschwere Saphir-Laser sitzen auf jeder Seite der Wanne. Direkt nach hinten ausgerichtet befindet sich ein sechsrohriger Shrike-KSR-Werfer,, welcher auch die Flanken abdeckt.

EINSATZ

Der Verlust an Arrow-IV-Systemen während der Nachfolgekriege (und die übertriebene Verwaltungsbürokratie von ComStar für alle Militär-Exporte) legte die Karriere des *Chaparral* für zwei Jahrhunderte auf Eis. Dies änderte sich jedoch, als Focht im Jahre 3053 die Grenzen von Terra öffnete und der Inneren Sphäre die Möglichkeit gab an der erstaunlichen Produktion einer modernen terranischen Fabrik teilzuhaben. Ungeachtet der Tatsache, dass der *Chaparral* der Inneren Sphäre nach der Eroberung von Terra durch Blakes Wort erneut versagt geblieben ist, trifft man ihn in allen wesentlichen Militäreinrichtungen der Inneren Sphäre und der Peripherie an und er wird von vielen der größeren Söldner-Einheiten eingesetzt.

VARIANTEN

Der *Chaparral* ist bereits in seiner Grundausfertigung so hoch angesehen, dass es nur wenige Varianten gibt, die verbreitet Verwendung gefunden haben. Der Shrike erfordert umfassende Wartungsarbeiten, um ihn in tadellosem Zustand zu erhalten, was bedeutete, dass es in Einheiten mit begrenzten finanziellen Mitteln nicht unüblich ist, den KSR-6-Werfer durch einen KSR-4-Werfer auszutauschen und den zusätzlich gewonnen Raum für mehr Munition oder ein Maschinengewehr zur Infanterie-Abwehr zu verwenden. Es existieren auch unbestätigte Berichte über *Chaparrals*, die anstelle der Saphir-Laser mit mittelschweren ER-Lasern ausgestattet sind.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

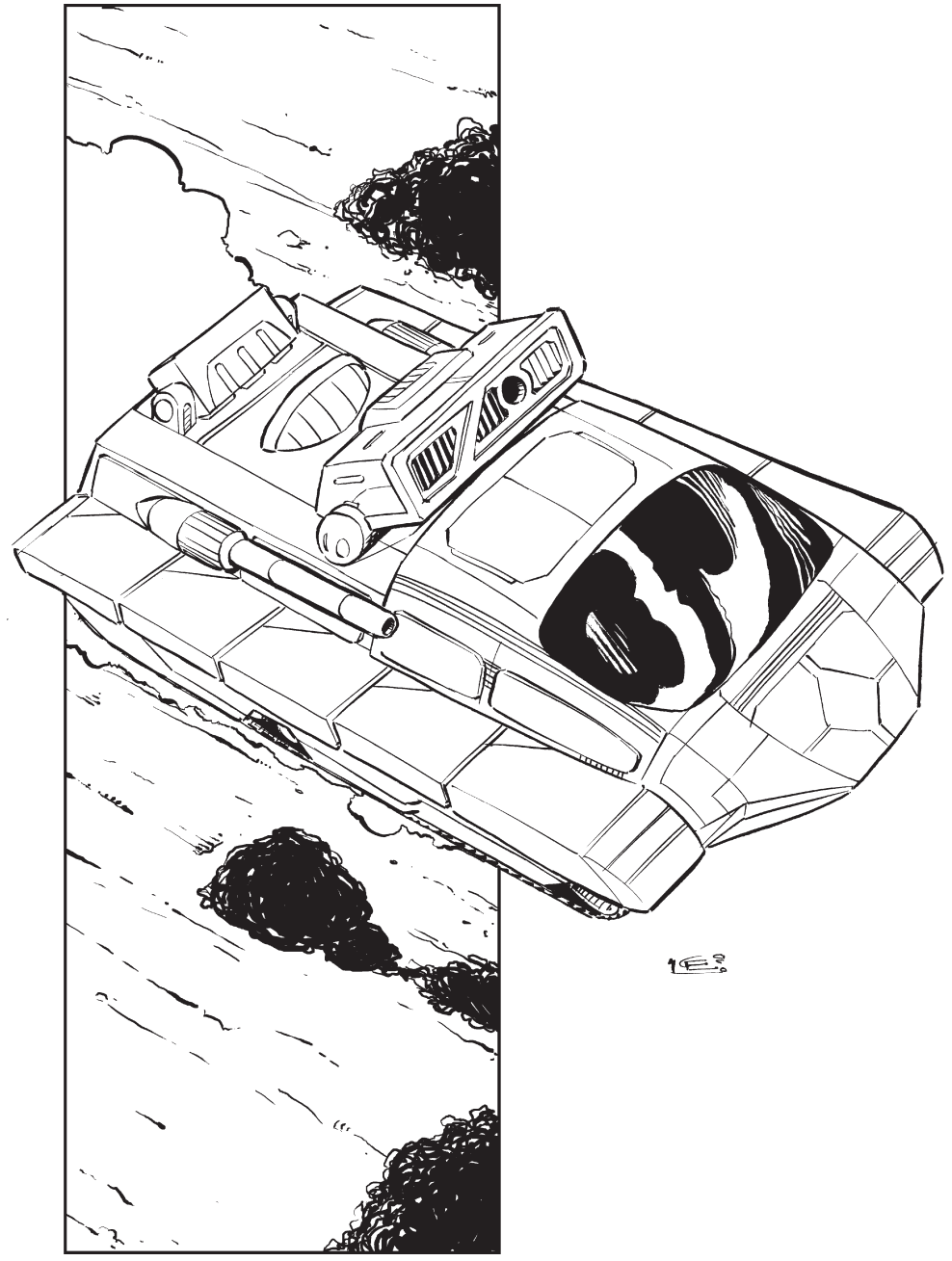
Beta-Zug, Baker-Kompanie: Im Zuge der Liao-Marik-Offensive im Jahre 3057 führte Little Richards Panzerbrigade einen ungenehmigten Test durch, um den Eifer des Tauruskonkordats auf die Probe zu stellen. Ihre Testobjekte waren die Konkordatskommandos – eine Wahl, die auf dem Datenbildschirm einen Sinn ergab. Die Kommandos waren eine kleinere Einheit als Richards und setzten sich hauptsächlich aus leichteren BattleMech-Designs zusammen. Wichtiger noch, trotz ihrer langen Geschichte gab es nur wenig, das darauf schließen ließ, wie gut die gegenwärtige Kommando-Generation im Kampf abschneiden würde. Wie sich herausstellte, schnitten sie sogar äußerst gut ab und rangen Richards Panzern ein Patt ab. Als Major Malcolm Powell eine halbe Kompanie von schweren Panzern und überschweren Mechs entsandte, um die Kommandos auf dem Flügel zu umgehen, gab Subaltern Laura Ganes, Kommandeurin der 15. Armored Cavalry der Kommandos, der Baker-Kompanie den Befehl die ungeschützte Schonung zu halten. Während Alpha- und Gamma-Zug – hauptsächlich aus *Mantikoren* und *Plainsmen* bestehend – die herannahenden Panzer-Mechs direkt angriffen, nahm der Beta-Zug auf einer niedrigen Anhöhe Aufstellung, um Feuerunterstützung zu geben. Obwohl sie eisern kämpften, waren die *Mantikor*- und *Plainsman*-Panzer von den Panzer-Sturm-Mechs einfach überfordert und sie erlitten fünfzig Prozent Verluste innerhalb von wenigen Minuten. Dem Baker-Zug und seinen genau gezielten Flächen-Sperrfeuern fiel es zu das Vorrücken der Panzer-Brigade so lange hinauszuzögern, bis Kommando-BattleMechs eintrafen.

CHAPARRAL

Typ: **Chaparral**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette
Tonnage: 50
Kampfwert: 812

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		5
Antrieb:	200	13
Typ:	Reaktor	
Einsatz-BP:	4	
Höchst-BP:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		2,5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerungswert:	88	5,5
	Panzerungs-wert	
Front	16	
R/L Seite	18/18	
Heck	36	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
Mittelschwerer Laser	Rechts	1
Mittelschwerer Laser	Links	1
KSR-6	Heck	3
Munition (KSR-6) 15	Rumpf	1
Arrow-IV	Front	15
Munition (Arrow-IV) 15	Rumpf	3





Masse: 50 Tonnen
Bewegungsart: Luftkissen
Antrieb: Janzen 165 Internal Combustion
Einsatzgeschwindigkeit: 86 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 129 km/h
Sprungdüsen: Mitchell JB Thrust Bottles
Sprungreichweite: 180 Meter
Panzerung: Durolex Standard
Bewaffnung:
1 Lonworth Typ V Autokanone
1 General Datatech Senkrechtwerfer LSR-10-System
1 General Datatech Senkrechtwerfer KSR-4-System
1 Tri-Axe Maschinengewehr
Hersteller: Mitchell Vehicles
Hauptherstellungsort: Graham IV (2767 zerstört)
Kommunikationssystem: Stony AIX
Ortuns-/Zielerfassungssystem: AL2200 Track-Nav AI System

ÜBERSICHT

Der *Kanga* war ein einzigartiges Konzept, das General Alvarez „Buzz" Mitchell von den SBVS Mitte der 2650er Jahre entwickelt hatte, und galt als die vielversprechende Antwort auf die Einschränkungen, denen sich moderne Kampffahrzeuge im Hinblick auf Wendigkeit gegenüber der BattleMechs gegenüber sahen. Die komplexe und kostspielige Lösung, die in den Feuern der Nachfolgekriege verloren ging, machte den *Kanga* ironischerweise zu einem machtvollen Werkzeug für die Fahrzeugcorps der SBVS, führte letztendlich aber auch zu deren Niedergang als Kampf-Einheit, als die hoch entwickelte Technologie knapp wurde.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl der *Kanga* auf einer simplen Theorie basierte – Sprungdüsen an der Wanne eines schnellen Luftkissenpanzers zu befestigen – zeigte das spektakuläre Versagen mehrerer Prototypen, dass die auftretenden Schwierigkeiten mit der Balance und der Navigation viel komplexer waren als ursprünglich angenommen. Diese Feststellung brachte die Ingenieure bei Mitchell Vehicles (ein auf Graham IV niedergelassenes Unternehmen, dessen Vorsitz General Mitchells Cousin Ramon Mitchell führte) auf die Idee sich den modernen Computertechniken des Nirasaki Computer-Verbandes zuzuwenden. Nirasakis Lösungskonzept war der hoch entwickelte AL2200 Track-Nav AI Computer, ein System künstlicher Intelligenz, das mit Trägheitsnavigation arbeitete und modifizierte Kreisel mit Navigations-Instrumentierung und verbesserter Zielortungsausrüstung verwendete.

Dadurch war der AL2200 deutlich höher entwickelt und intuitiver als jedes bisher konzipierte Kontroll- oder Ortungssystem und bot daher nicht nur überragende militärische Sensoreigenschaften, sondern stabilisierte den *Kanga* zusätzlich bei Sprungmanövern.

Da er dazu konzipiert war mit dem Fahrer zu arbeiten konnte der AL2200 scannen, identifizieren und sich jeder Form von Umgebung, Wetterbedingung und Gravitationsgegebenheiten anpassen – innerhalb bestimmter Toleranzgrenzen. Seine Fähigkeit den Vektorschub aller sechs JB Thrust Bottles des *Kanga* vollständig zu kontrollieren erlaubte es ihm die kurzen Flugsequenzen des Fahrzeugs selbst unter Beschuss auszugleichen und fügte ausreichend Schubabfederung hinzu, damit ein Sprung nicht zu einem Aufprall führte, der das Luftkissen zerriss.

Als Ortungssystem konnte der AL2200 außerdem feindliche Einheiten mitten im Kampf und während eines komplexen Sprungvorganges verfolgen und für die im Fahrzeug integrierte Raketenbatterie und die Autokanone ins Ziel nehmen. Obwohl die Fähigkeiten des AL2200 theoretisch mit der Montage eines Geschützturmes kompatibel gewesen wären, wurde der *Kanga* nicht mit einem derartigen Aufbau ausgestattet, um ihm eine niedrigere Gesamtansicht zu erhalten. Berichten zufolge haben die SBVS jedoch mit einer solchen Erweiterung experimentiert, und zwar in Form einer niemals zum Einsatz gebrachten Variante mit der Bezeichnung KGA-3X.

EINSATZ

Von den geschätzten fünfzig *Kangas,* die der Inneren Sphäre vor dem Vierten Nachfolgekrieg erhalten geblieben waren, wurden fast alle von den ComGuards eingesetzt und – bedingt durch Überläufe als Folge des Schismas im Jahre 3052 – durch Blakes Wort. Das clanseigene, sehr begrenzte Angebot an diesen Fahrzeugen bleibt offensichtlich auch heute noch eingemottet, da kaum jemand außer den Technikern der Höllenrösser ein Interesse daran zeigt ihr Konzept für die heutige Zeit wiederaufleben zu lassen. Es wird vermutet, dass alle *Kangas* der Inneren Sphäre in zahlreichen Einsätzen verloren wurden, nachdem die letzte nennenswerte Ansammlung dieser Fahrzeuge während des VerCom-Bürgerkrieges und im Rahmen der verheerenden Verluste, die die Operation Fall Weiß von ComStar im Zuge des beginnenden Jihad mit sich brachte, zerstört wurde.

VARIANTEN

Keine Herstellungsvariante des *Kanga* hat jemals das Schlachtfeld betreten, obwohl zahlreiche Einzelstücke im Laufe der Jahrzehnte nach dem Zerfall des Sternenbundes und dem allmählichen Verlust der Komponenten für das AL2200-System auftauchten. Im Zuge des Ersten und Zweiten Nachfolgekrieges ließ die Leistungsfähigkeit vieler von Mitchell Vehicles hergestellten *Kangas* stark nach. Einige verloren ihre Sprungfähigkeit und andere erlitten einen Ausfall ihres Luftkissens, wodurch sie zu einfachen „Sprungpanzern" degradiert wurden.

Clan Höllenross bemühte sich Berichten zufolge um die Produktion einer verbesserten Version des *Kanga* und entwickelte das überschwere Fahrzeug *Hephaestus*, gab allerdings die Sprungfähigkeit aufgrund des unerschwinglichen KI-Systems auf.

Es gibt allerdings zahlreiche Gerüchte, nach denen das wiedererwachte Interesse an dem Konzept auf der Basis von Bodeneffekt-Technologie der Hoffnung des Clans auf eine realisierbare *Kanga*-Alternative neues Leben einhauchen könnte.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

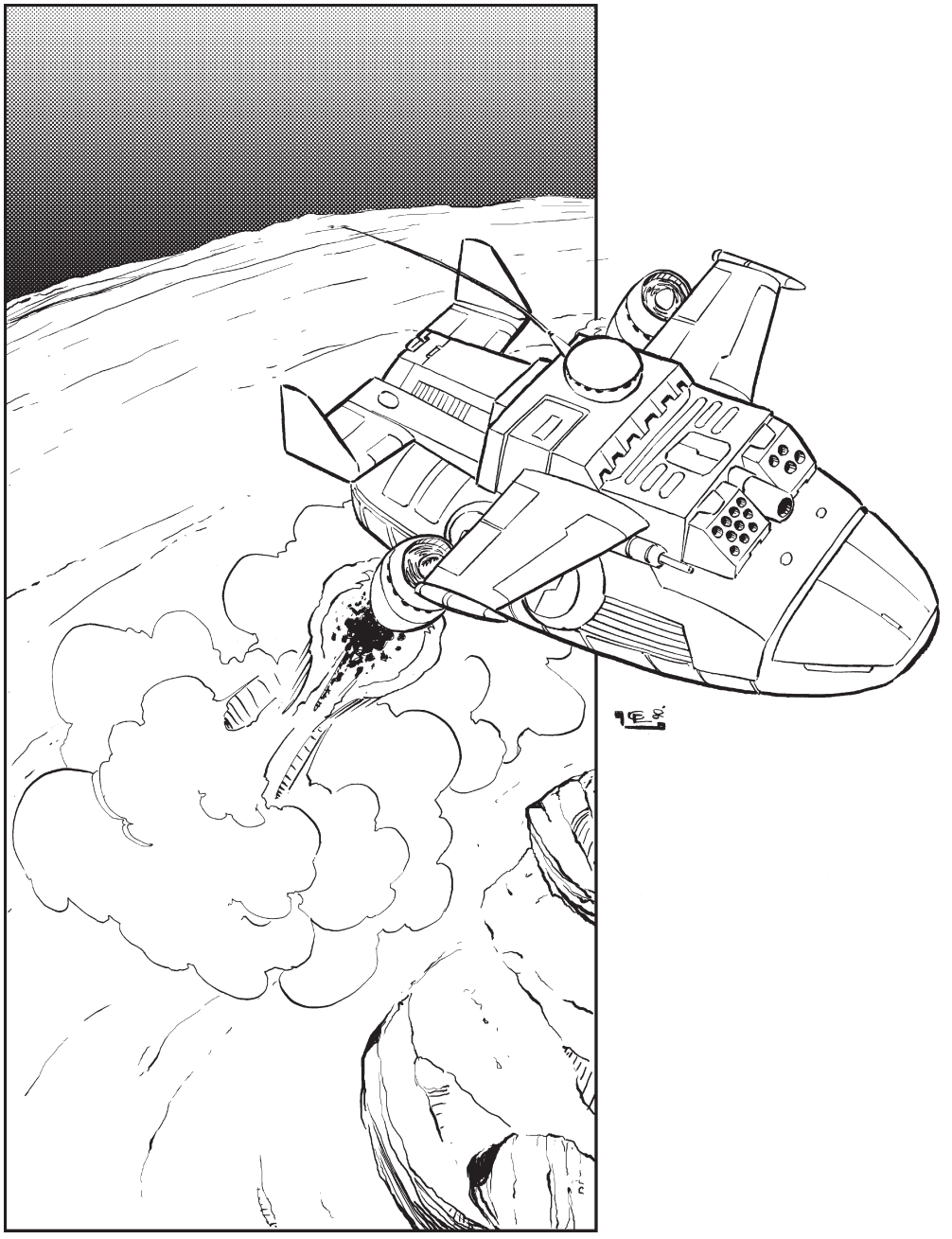
Adept Richard McGivers: Als *Kanga*-Kommandeur der Loyal Subjects, ein Bestandteil der abtrünnigen ComGuard-Streitkräfte, die während des VerCom-Bürgerkrieges die sogenannten Prince's Men gründeten, führte Adept McGivers die letzte vollständige Truppe der altehrwürdigen Luftkissen-Sprungpanzer in den Kämpfen auf Halfway im Jahre 3064. Während der erbitterten Schlacht gegen Katherine-loyale Miliz-Streitkräfte war MacGivers *Kanga* verantwortlich für drei Fahrzeug-Abschüsse und leistete Unterstützung im Kampf gegen einen *Falconer* aus den Reihen der Miliz, bevor sein *Kanga* – der „Unsterbliche Hüpfer" – Schäden an seinem Luftkissen erlitt, die ihn lahmlegten. In dem heldenhaften allerletzten Versuch eine weitere von Katherines Einheiten mit sich zu nehmen, führte McGivers (der einzige Überlebende seiner vierköpfigen Fahrzeugbesatzung) mit seinem angeschlagenen *Kanga* einen allerletzten tödlichen Angriff von oben, der einen *Commando* der Miliz kampfunfähig machte, wenn auch auf Kosten seines altertümlichen Fahrzeugs.

KANGA

Typ: **Kanga**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 50
Kampfwert: 752

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		5
Antrieb:	165	12
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	8	
Höchst-BP:	12	
Sprung-BP:	6	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		2,5
Hubsystem:		5
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerungswert:	56	3,5
	Panzerungs-wert	
Front	20	
R/L Seite	12/12	
Heck	12	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
Autokanone/5	Front	8
Munition (AK/5) 20	Rumpf	1
LSR-10	Front	5
Munition (LSR-10) 12	Rumpf	1
KSR-4	Front	2
Munition (KSR-4) 25	Rumpf	1
Maschinengewehr	Front	0,5
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5
Sprungdüsen	Rumpf	3



THOR ARTILLERIEFAHRZEUG



Masse: 55 Tonnen
Bewegungsart: Rad
Antrieb: Strand 255
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Panzerung: Ulston 105 Ferrofibrit mit CASE
Bewaffnung:
1 Thumper Artilleriegeschütz
2 Mittelschwere Magna LT Laser
Hersteller: Ulston Armor
Hauptherstellungsort: Terra (2777 zerstört)
Kommunikationssystem: Redstar III
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TBR LaserTrac

ÜBERSICHT

Geschwindigkeit und Angriffsstärke waren zentrale Aspekte der Kampfdoktrin der SBVS, um den gegnerischen Fähigkeiten auf technologischer und taktischer Ebene entgegenzuwirken. Auf den ungewissen Schlachtfeldern des 27. und 28. Jahrhunderts war es von entscheidender Wichtigkeit Feuerkraft schnell und effizient zur Anwendung zu bringen und obwohl Mechs und Panzerung wirkungsvolle Kampfwerkzeuge waren, fehlte ihnen doch die Reichweite und die rohe Feuerkraft, die stellungsbasierte Waffen aufbieten konnten. Traditionelle mobile Artillerie war zu langsam, um den Anforderungen der SBVS gerecht zu werden, und so gaben die Beschaffungsofiziere eine Kampfplattform in Auftrag, die die Artillerie zügig dorthin bringen konnte, wo sie gebraucht wurde und die sie schnell verlegen konnte, um feindliches Gegenfeuer zu umgehen. Mehr als ein Dutzend Designs wurden auf den Tisch gebracht und einige wurden als Prototypen produziert, um sie unter Schlachtfeldbedingungen zu testen. Der Gewinner war das *Thor-Artilleriefahrzeug*, das als einziges unter den Finalisten die von der SBVS geforderte Geschwindigkeit erreichte. Obwohl es nicht so schwer gepanzert war wie andere Designs und nicht so gut bewaffnet für die Selbstverteidigung oder so leistungsfähig auf schwierigem Gelände, war es doch in der Lage mit den führenden SBVS-Einheiten Schritt zu halten und deren Einsätze zu unterstützen. Das Design wurde im Jahre 2680 in Dienst genommen und gehörte bis zum Exodus Kerenskys zur Grundausstattung der Streitkräfte des Bundes.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl der Panzerschutz des *Thor* für seine Gewichtsklasse nicht herausragend ist – obwohl die Ferrofibrit-Panzerung überdurchschnittlichen Schutz bietet - gewährleistet eine Kombination aus Geschwindigkeit und Wendigkeit die Sicherheit des Fahrzeugs. Der *Thor* erreicht nicht nur Geschwindigkeiten von über 80 km/h, die von den SBVS in Auftrag gegebene Geschwindigkeit, er kann sich auch innerhalb von dreißig Sekunden darauf vorbereiten seine gewaltige Thumper-Kanone abzufeuern und stellt damit eine enorme Verbesserung gegenüber anderen Feld-Artilleriegeschützen dar, die Minuten der Vorbereitung brauchen (in manchen Fällen sogar Stunden). Dem *Thor* Gegenfeuer entgegenzustellen gestaltet sich dadurch schwierig. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass der *Thor* ernsthaften Schaden nimmt, schirmt eine speziell konzipierte Besatzungskabine die Insassen optimal gegen Personenschäden ab und ein CASE-System leitet jegliche Fehlzündungen der Munition von der Besatzung weg.

Die Thumper-Kanone bildet das Herzstück der Bewaffnung des *Thor* und der Schütze hat direkten Zugriff auf die Kommunikationsdaten, um die Weiterleitung von Informationen von Aufklärern zu erleichtern. Eine automatische Ladevorrichtung beschleunigt den Einsatz der Kanone und erlaubt es dem *Thor* einen verheerenden Bombenhagel niedergehen zu lassen. Obwohl er mit einem leichteren Kaliber ausgestattet ist als andere Artilleriegeschütze, macht die Wendigkeit und die leichte Bedienung dies mehr als wett und erlaubt es dem Thumper-gerüsteten *Thor* bis zu sieben Kilometer entfernten Zielen Trommelfeuer entgegenzuschleudern.

Obwohl der *Thor* nicht für den Kampf an vorderster Front gedacht ist, führen die sich stetig verändernden Grenzen des Kampfgebiete dazu, dass der *Thor* sich gelegentlich in Kampfhandlungen befindet. Er ist deshalb mit zwei mittelschweren Lasern für die Selbstverteidigung ausgestattet, die beide an einem kranähnlichen Geschützturm-Aufbau befestigt sind. Der beste Schutz des Fahrzeugs ist aber seine Geschwindigkeit und seine Fähigkeit Kämpfen aus dem Weg zu gehen.

EINSATZ

Die SBVS brachten hunderte Exemplare des *Thor* zum Einsatz und exportieren ihn außerdem an das Militär der Häuser. Die Modelle des Sternenbundes brachten hervorragende Leistungen im Krieg gegen Amaris, obwohl ihre Reihen im Zuge dessen massiv ausgedünnt wurden und die letzten Vertreter verschwanden mit Kerensky. Die Modelle im Dienste der Großen Häuser wurden durch die Nachfolgekriege gleichermaßen ausgesiebt und bis zum Ende des Zweiten Nachfolgekrieges war der *Thor* größtenteils aus den Militärreihen der Inneren Sphäre verschwunden.

VARIANTEN

Ein beträchtlicher Teil des Arsenals der SBVS fiel nach dem Zerfall des Sternenbundes ComStar in die Hände und darunter befanden sich auch einige Exemplare des *Thor*. Diese blieben jahrhundertelang verborgen, spielten jedoch eine Rolle während der Kämpfe auf Tukayyid, welche die Clan-Invasion zum Stillstand brachten. Die meisten dieser Modelle halten an der klassischen Konfiguration des Sternenbundes fest (genau wie die Exemplare, die unter den Clan-Garnisionseinheiten gesichtet wurden, obwohl diese Clan-Versionen von Lasern und Bauteilen verwenden), aber einige sind in den Genuss von wiederentdeckten und neu entwickelten Technologien gekommen. Die bedeutendste stützt sich auf die hoch entwickelten Kommunikationsvorrichtungen des *Thor* und verzichtet auf den Geschützturm, um den so frei gewordenen Raum mit einem K³v-System zu belegen. Dies ermöglicht es dem Thor und seinen Mannschaftskameraden – Aufklärungsfahrzeuge und andere *Thors* – Zielerfassungsinformation direkt über ihre Feuerleitsystemen zu teilen, was in einer erheblich verbesserten Feuerkoordination und Genauigkeit resultiert.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

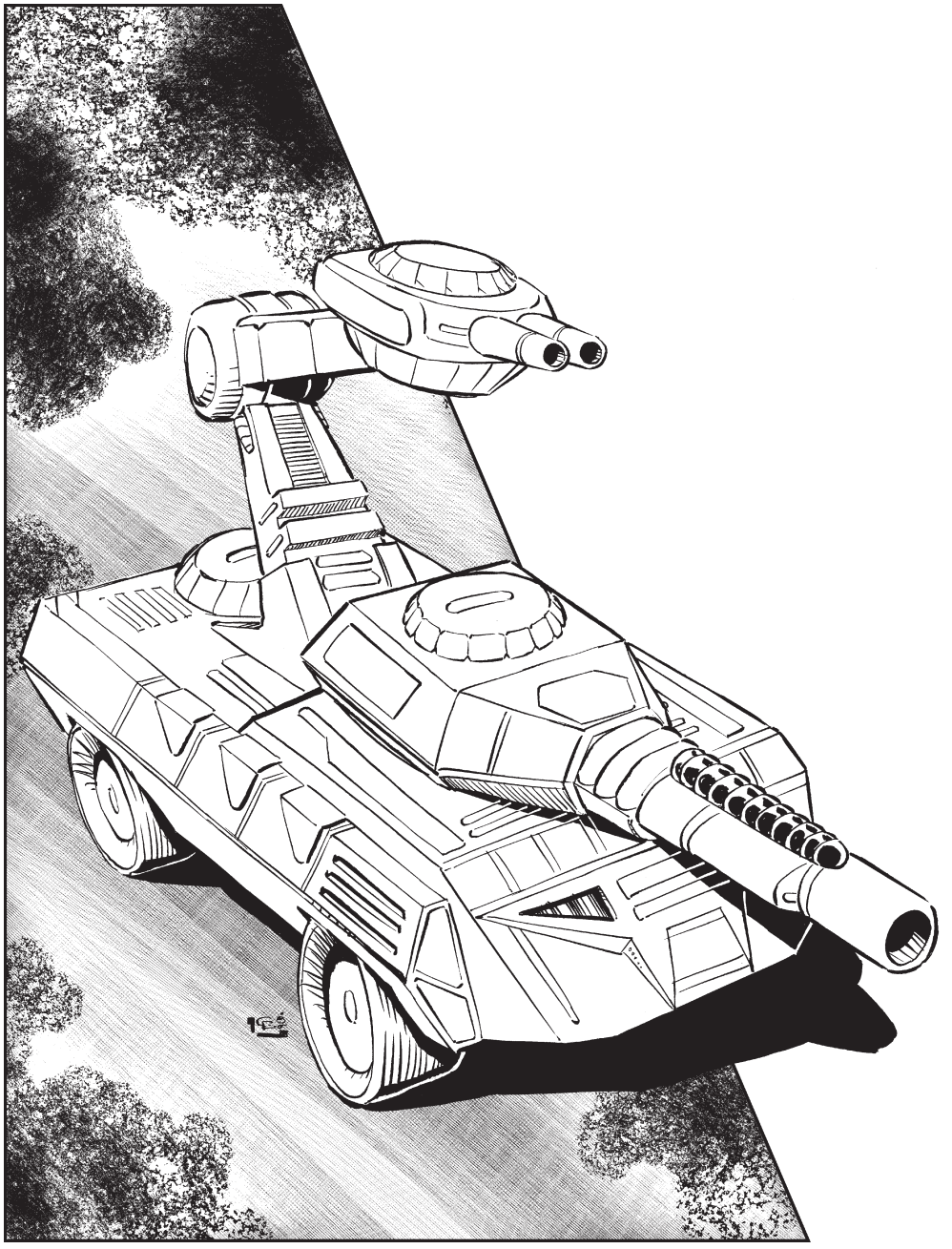
Adept James Larson: Während der Kämpfe um die Kontrolle über Spanac und Luk auf Tukayyid spielten Adept Larson und die Besatzung seines *Thor* eine bedeutende Rolle gegen die Geisterbären, denn sie setzten die Reichweite ihrer Hauptwaffe ein, um Clan-Vorratslager und Sammelpunkte in Bedrängnis zu bringen. Larson erhielt für seinen Beitrag eine Belobigung und setzte später seinen Dienst auf Schuyler und Huntress fort. Dort wurde er gemeinsam mit seinen Kameraden in der 91. Division Zeuge des Großen Widerspruchtests.

THOR ARTILLERIEFAHRZEUG

Typ: **Thor Artilleriefahrzeug**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad
Tonnage: 55
Kampfwert: 608

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		5,5
Antrieb:	255	19,5
Typ:	Reaktor	
Einsatz-BP:	5	
Höchst-BP:	8	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		3
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0,5
Panzerungswert:	125	7
	Panzerungs-wert	
Front	29	
R/L Seite	23/23	
Heck	22	
Turm	28	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
Thumper	Front	15
Munition (Thumper) 40	Rumpf	2
CASE	Rumpf	0,5
2 Mittelschwere Laser	Turm	2





Masse: 60 Tonnen
Bewegungsart: Rad
Antrieb: DAV 220
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Panzerung: PanzerSlab 2
Bewaffnung:
1 M-7 Gaussgeschütz
2 Mittelschwere Intek-Laser
1 Harpoon-6 KSR-6
Hersteller: Leopard Armor
Hauptherstellungsort: Terra
Kommunikationssystem: Teledon 19
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Baltex K590

ÜBERSICHT

Der *Demon* war einst das Standard-Kampffahrzeug des ursprünglichen Sternenbundes, wird aber ähnlich umfangreich von den ComGuards und, nicht ganz so häufig, von Blakes Wort eingesetzt. Die bloße Anzahl gesichteter *Demons* seit Beginn des Jihad hat in vielen den Verdacht aufkeimen lassen, dass die ehemals zerstörte Leopard Armor-Produktionsstätte auf Terra tatsächlich vor einiger Zeit wieder in Betrieb genommen wurde.

EIGENSCHAFTEN

Der *Demon* trägt einen leistungstarken DAV 220 Fusions-Reaktor und kann es auf geeignetem Terrain mit den meisten schweren Formationen aufnehmen. Die zehn Tonnen Panzerung bieten dem Kampffahrzeug einen Schutz, der den der meisten BattleMechs übertrifft. Die große Schlagkraft des schweren bereiften Kampffahrzeugs erreicht ein am Geschützturm angebrachtes Gaussgeschütz, das von einer schweren KSR-Lafette am Bug des Fahrzeugs gedeckt wird. Ein mittelschwerer Laser auf jeder Seite des *Demon* schützt ihn vor Flankenangriffen.

EINSATZ

Während der Zeit des ursprünglichen Sternenbundes neigten Einheiten der SBVS dazu *Demons* paarweise versteckt in abgeriegelten Kampfgebieten oder Gassen einzusetzen. Dort sollten sie tagelang geduldig abwarten, bis ihre Beute auftauchte, um dann im Paar hervorzubrechen. Diese Taktik war so erfolgreich, dass der *Demon* sehr schnell als standardmäßiges Kampffahrzeug der SBVS implementiert wurde. Die ComGuards erprobten diese Taktik während der Auseinandersetzung mit den Clans auf Tukayyid, fanden aber schnell heraus, dass sie gegen die hoch entwickelte Technologie der Clans mangelhaft war. Sie vergrößerten die Überfall-Teams und ergänzten sie um einen dritten *Demon*, wodurch der *Demon* eines der bevorzugten Fahrzeuge der ComGuards blieb und später auch von Blakes Wort.

An jeder größeren Auseinandersetzung, in die eine Fahrzeug-Streitmacht von Blakes Wort oder ComGuard involviert war, war ein *Demon* – oder viele von ihnen – beteiligt. Die meisten Milizen des Protektorates erhalten bei ihrer Gründung eine Sektion *Demons* als Geschenk, wodurch sie für eine reine Miliz-Einheit ungewöhnlich gut ausgerüstet sind.

VARIANTEN

Der Sternenbund bemühte sich ebenfalls um die Konstruktion einer Variante für die Unterstützung von Einheiten, die üblicherweise ausgedehnte Einsätze ohne Zugang zu Nachschub absolvierten, oftmals um auszuharren, bis Verstärkung eintraf. Für diese Variante, bekannt unter dem Namen *Horned Demon*, ersetzte man alle sekundären Waffen und die CASE durch vier vorwärts gerichtete mittelschwere Laser und eine zusätzliche halbe Tonne Panzerung. Diese Variante war nicht annähernd so verbreitet wie das Original und wurde nach wenigen Jahren wieder aufgegeben.

Der zweite Anlauf der SBVS einen vom Nachschub unabhängigen *Demon* zu konzipieren erforderte den Wegfall der gesamten ursprünglichen Bewaffnung zugunsten von zwei Partikelprojektorkanonen, Wärmetauschern und einer halben Tonne Frachtraum für Besatzungsvorräte. Obwohl diese Variante besser aufgenommen wurde als der *Horned Demon*, war die eingeschränkte Einsetzbarkeit der Bewaffnung immer noch nicht besonders beliebt. Diese Abneigung führte dazu, dass der zweite *Horned Demon* bis in die 2700er Jahre an Milizeinheiten der Hegemonie abgeschoben wurde, wo er sich im Zuge des Amaris-Coups in der ihm zugedachten Rolle selbst übertraf. Während einer bemerkenswerten Begebenheit schaffte es ein Paar überlebender *Horned Demons* Stefan Amaris' Fahrzeugkolonne aus dem Hinterhalt zu überfallen, als diese die Kalifornische Küste bereiste. In letzter Minute hatte Amaris die Idee sich im Cockpit eines begleitenden BattleMechs einen besseren Überblick über die Küstenlinie von Big Sur zu verschaffen und das allein rettete sein Leben, als seine Limousine in die Luft flog. Die beiden *Demons* stellten sich danach nicht als würdige Gegner für Amaris' schwere Eskorte heraus.

Im letzten Jahr sind viele *Demons* in neuer Konfiguration gesichtet worden. Dieses Modell weist keinen Geschützturm mehr auf, sondern trägt ein schweres Gaussgeschütz am Bug, das von einem Blitz-6-KSR-Werfer gedeckt wird. Die mittelschweren Laser an der Seite sind nun mit Extremreichweite ausgestattet und Beobachter konnten feststellen, dass dieser *Demon* nicht nur mit einem K^3v-Knotenpunkt ausgestattet ist, sondern auch mit einem hoch entwickelten Zielerfassungssystem. Analytiker glauben, dass neue Ferrofibrit-Panzerung Verwendung finden, da eine leichtere Panzerung und ein extra leichter Fusions-Reaktor notwendig sind, um das Gewicht der wuchtigen Kanone auszugleichen.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

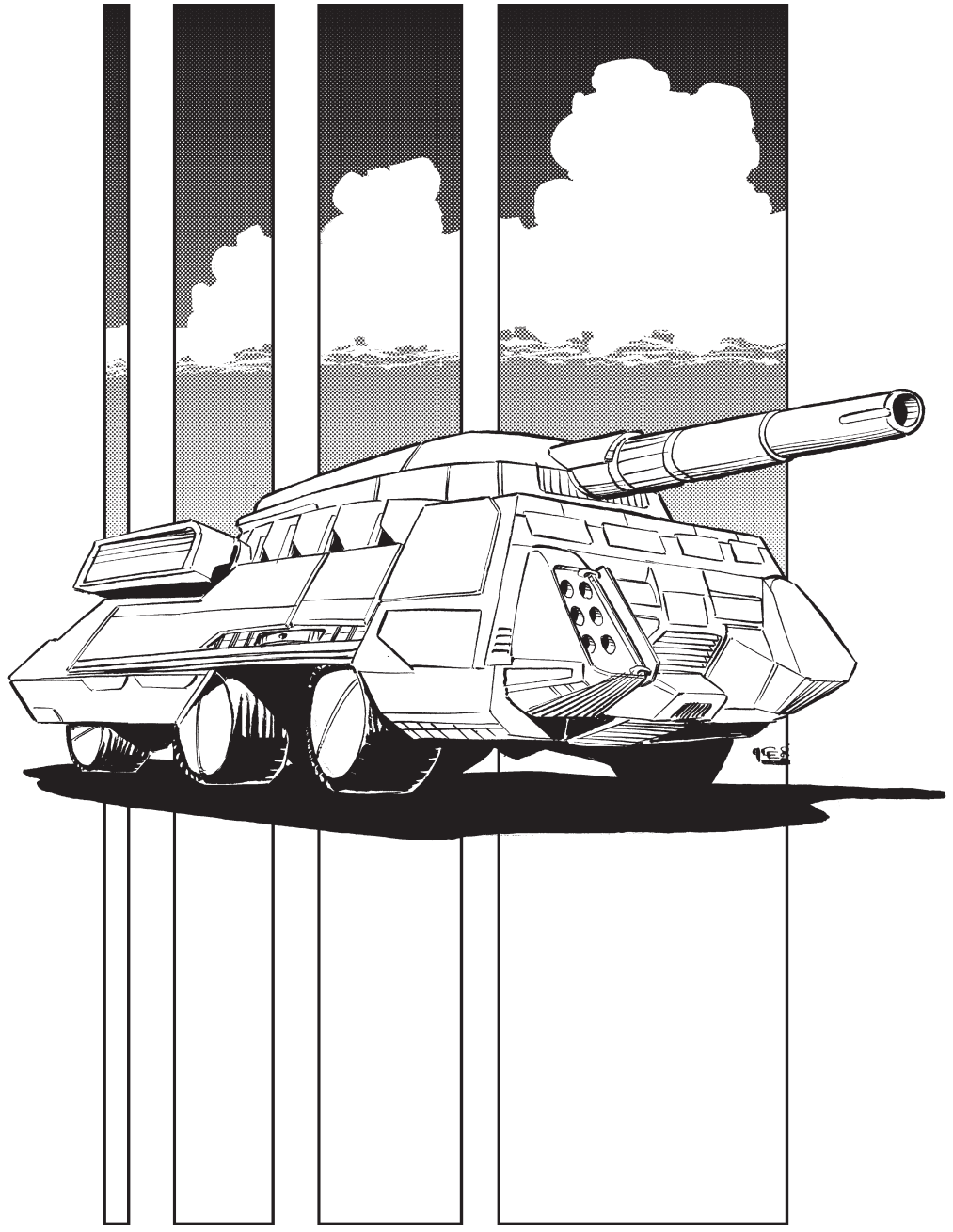
Devil's Minions: Devil's Minions sind eine größtenteils aus neueren *Demons* bestehende Truppe, deren Besatzungen großen Spaß daran zu haben scheinen die von lyranischen Technikern entwickelte Waffe gegen die Guerilla-Verteidiger auf Tharkad einzusetzen. Getreu der Aufstellungen des ursprünglichen Sternenbundes bleiben die Teams dicht zusammen, damit sie sich gegenseitig unterstützen können, sollte ein Team in Schwierigkeiten geraten. Geschmuggeltes Filmmaterial aus einer Geschützkamera zeigte, wie eine schwere Lanze der Royal Guards in der Triade in einen Hinterhalt der Devil's Minions geriet und während der ersten zwanzig Minuten des Kampfes war die Lanze gezwungen sich zurückzuziehen und zwei beschädigte Einheiten zurückzulassen. Nach Informationen von Wolfnet wurden die Devil's Minion allerdings im Herbst 3070 erfolgreich zerstört, und zwar von den Eisenjagers, einer lyranischen Elite-Panzergruppe, die Jagd auf führende Mitglieder von Blakes Wort machte.

DEMON

Typ: **Demon**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad
Tonnage: 60
Kampfwert: 1.094

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		6
Antrieb:	220	15
Typ:	Reaktor	
Einsatz-BP:	4	
Höchst-BP:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		3
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		1,5
Panzerungswert:	160	10
	Panzerungs-wert	
Front	50	
R/L Seite	30/30	
Heck	20	
Turm	30	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
Gaussgeschütz	Turm	15
Munition (Gauss) 16	Rumpf	2
Mittelschwerer Laser	Links	1
Mittelschwerer Laser	Rechts	1
KSR-6	Front	3
Munition (KSR-6) 30	Rumpf	2
CASE	Rumpf	0,5



MARKSMAN



Masse: 65 Tonnen
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Magna 260
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Panzerung: Grumman CRT Ferrofibrit
Bewaffnung:
1 Sniper Artilleriegeschütz
1 Schwerer RAMTech 500 Laser
Hersteller: CrummanCRI
Hauptherstellungsort: Melissia
Kommunikationssystem: O/P GRD 300
Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P GRD059

ÜBERSICHT

Im Vergleich mit dem *Thor-Artilleriefahrzeug* wurde der *Marksman* für einen monumentalen Fehlschlag gehalten und fand infolgedessen nie breite Verwendung im Kampf. Obwohl Grumman den Markt während des Zweiten und Dritten Nachfolgekrieges mit tausenden dieser Fahrzeuge überschwemmte, fanden hunderte von ihnen aufgrund ihres Mangels an Geschwindigkeit und Nahkampf-Verteidigungssystemen niemals den Weg in den Kampf. Stattdessen kämpfte der *Marksman* die jahrhundertealten Schlachten um Zeit und Verfall.

Der *Marksman* war ursprünglich als eine Anlehnung an den *Thor* gedacht und verwendete das schwerere (und mit weniger Reichweite ausgestattete) Sniper-Artilleriegeschütz. Das immense Gewicht und der starke Rückstoß der Waffe zwangen die Konstrukteure dazu diesen Weg schnell wieder zu verlassen und sich um die Entwicklung eines komplett neuen Fahrgestells zu bemühen. Der Wechsel von einer Rad- zu einer Kettenaufhängung machte es für die Konstrukteure notwendig die Gesamtgeschwindigkeit zu reduzieren, obwohl das stabilere Fahrwerk eine größere Balance und zusätzliche Panzerung ermöglichte.

Trotzdem war der Einbau schwerer RAMTech-Laser - obwohl sie auch über große Reichweiten sehr akkurat sind – ziemlich ungewöhnlich, bedenkt man die Nahverteidigung als größte Schwäche von Artillerie-Einheiten. Erst vor kurzem, als GrummanCRI (ein kürzlich durchgeführter Zusammenschluss von Grumman Industries und CRI Mechanical) den *Marksman* überarbeitete, wurde festgestellt, dass das duale Computersystem (das es ermöglichte den Sniper als eine tödliche Waffe zum Direktbeschuss einzusetzen) so unzureichend gekühlt wurde, dass das System häufig seine Prozessorgeschwindigkeit drosseln musste, was zu einer Einschränkung der vom Laser-Geschützturm-System erfassten Ziele führte. Durch das schlichte Unvermögen für die GRD-Reihe taktischer Computer einen Kühlmittelbehälter oder eine andere Möglichkeit zur Wärmeabfuhr zu integrieren feierte der *Marksman* niemals wirkliche Erfolge auf dem Schlachtfeld.

Im Zuge der Umgestaltung des Panzers durch Grumman wurde dieses Versehen gemeinsam mit dem veralteten System aus Gewindesicherung und Rad ausgebaut. Die Lyranische Allianz verfügt infolgedessen über einen erheblich verbesserten Artillerie-Panzer, der auf dem heutigen Verbunds-Schlachtfeld durchaus einen Unterschied machen könnte.

EIGENSCHAFTEN

Der ursprüngliche *Marksman* war nicht in der Lage seinen Feinden davonzulaufen, weshalb ein Großteil des Gewichts des Fahrzeugs auf Schutzpanzerung verwendet wurde. Die Sniper-Artillerie-Waffe mit kurzer Reichweite richtet eine gewaltige Menge Schaden an, obwohl der Rückschlag der Aufhängung des Panzers noch immer schwer zu schaffen macht. Besatzungsmitglieder des *Marksman* müssen nach 150 Stunden Kampf einen vorschriftsmäßigen Spannungs- und Belastungstest absolvieren, um jegliche Form der Abnutzung zu überwachen. Ein Ausfall könnte den vollständigen Zusammenbruch des Antriebssystems des Panzers bedeuten – in der Hitze des Gefechts nicht gerade Idealbedingungen. Das hoch entwickelte Binärcomputer-Ortungssystem bietet sowohl den neueren als auch den älteren *Marksman*-Designs die Möglichkeit zu direktem Feuerbeschuss.

In den Tagen des Dritten Nachfolgekrieges war es nicht unüblich, dass gerissene Befehlshaber *Marksmen* in verlassenen Gebäuden versteckten und aus kürzester Distanz in die Flanken oder den Rücken sich nähernder BattleMechs feuerten. Aufgrund der Schlagkraft des Sniper war oftmals nur ein einziger Schuss notwendig, um leichte oder mittelschwere BattleMechs ernsthaft zu beschädigen oder zu zerstören.

EINSATZ

Der ursprüngliche *Marksman* ist seit dem Ende des Dritten Nachfolgekrieges nicht auf dem Schlachtfeld gesichtet worden. Die letzte bekannte und funktionsfähige Einheit stand im Dienste des Magistrats Canopus als Teil von Valexas kleiner planetarer Miliz.

Der neue und verbesserte *Marksman* taucht heute allerdings im Melissia-Einsatzgebiet auf und erweist sich als ein starkes Rückgrat für die Einheiten der Lyranischen Allianz, die sich Clan Jadefalke gegenüber sehen. Es ist nicht bekannt ob GrummarCRI vor hat den Panzer an andere Militäreinheiten zu exportieren – bedenkt man allerdings die starke Affinität des Unternehmens zu lyranischen Angelegenheiten, so ist dergleichen in der nächsten Zeit eher unwahrscheinlich.

VARIANTEN

Der neue von der Allianz konstruierte *Marksman* genießt den Vorteil eines leichten Fusions-Reaktors und der erst kürzlich entwickelten leichten Ferrofibrit-Panzerung. Der schwere Laser wurde entfernt und ein neueres leichtes PPK-System in Kombination mit zwei schweren Maschinengewehren findet Platz im Geschützturm, der hinter der Sniper-Kanone sitzt. Zwei zusätzliche schwere Maschinengewehre sitzen an der Vorderseite des Panzers; diese Gewehre werden unabhängig vom Computer durch den Fahrer gesteuert.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

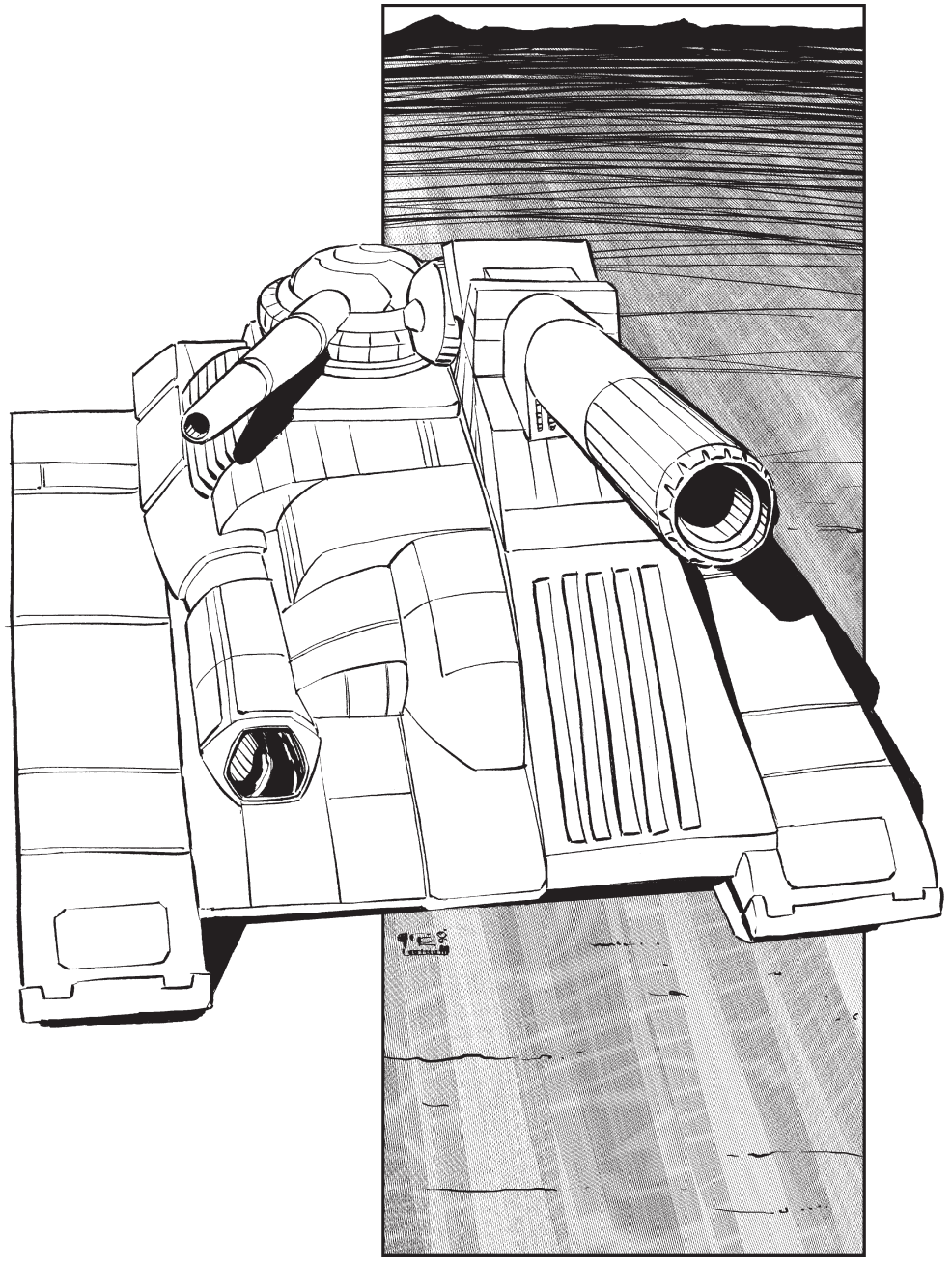
Fist of Justice: Diese aus neueren *Marksmen* bestehende Lanze ist Teil der Skye Rangers Artillerie-Kompanie. Diese vier Panzer haben in den letzten vier Jahren des Kämpfens noch keinen Verlust hinnehmen müssen und können auf nicht weniger als sechzig BattleMech- und Fahrzeug-Abschüsse zurückblicken. Wenn möglich, lässt sich die Einheit gerne direkt hinter den Frontlinien postieren, um ihre schweren Sniper-Kanonen ins Gefecht stürzen zu können. Manchmal ist es unvermeidlich, dass die Fist mit verschiedenen Senkrechtstartern zusammen arbeiten, die als Aufklärer dienen, obwohl die Besatzungen des Fahrzeugs es vorziehen „aus nächster Nähe" zu agieren. Mindestens zwei Fahrzeugkommandeure der Fist sind ehemalige MechKrieger, die große Freude daran zu haben scheinen überschwere Mechs durch geballte Feuerkraft zu Fall zu bringen.

MARKSMAN

Typ: **Marksman**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette
Tonnage: 65
Kampfwert: 688

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		6,5
Antrieb:	260	20,5
Typ:	Reaktor	
Einsatz-BP:	4	
Höchst-BP:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		3,5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0,5
Panzerungswert:	125	7
	Panzerungs-wert	
Front	49	
R/L Seite	19/19	
Heck	19	
Turm	19	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
Sniper-Artillerie	Front	20
Munition (Sniper)	Rumpf	2
Schwerer Laser	Turm	5





Masse: 70 Tonnen
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Magna 350
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Panzerung: Killosh Xtra-Weave Ferrofibrit
Bewaffnung:
3 Mittelschwere Randall Hellbitch Laser
2 Ramsey-65 Maschinengewehre
Hersteller: Killosh Industries
Hauptherstellungsort: Bharat
Kommunikationssystem: Hesperus 5GT
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Lynx RM

ÜBERSICHT

Aufgrund zunehmender ziviler Unruhen in der Territorien der Peripherie benötigten die SBVS ein spezielles Fahrzeug für die Infanterie-Unterstützung. Um den Vertrag wurde erbittert gewetteifert, aber die Wetten standen gut für den Fünfundzwanzigtonner *Prowler* von Leopard Armor. Es war daher eine große Überraschung, als General Aaron Clavy vom Quartiermeister-Kommando verkündete, man habe sich für den deutlich schwereren *Magi* von Killosh Industries entschieden.

Sechs Monate später wurde der Skandal, der unter dem Namen „Geschenk des *Magi*" bekannt wurde, publik. Tempest Halloran, der Vorstandsvorsitzende von Killosh Industries, und General Clavy waren seit vielen Jahren heimlich befreundet gewesen. Nachdem diese Tatsache von einem lyranischen Berichterstatter aufgedeckt worden war, wurden alle Tests gestoppt und eine umfassende Untersuchung wurde eingeleitet. Da die achtzehn Monate andauernde Ermittlung kein Fehlverhalten und keine bevorzugte Behandlung aufdecken konnte, wurden die Tests wieder aufgenommen. Der *Magi* lieferte eine so gute Leistung ab, dass seine Kritiker verstummten und Killosh Industries stieg im Jahre 2727 in großem Stil in die Produktion ein. Trotz seiner hohen Leistungsfähigkeit verkaufte sich der Magi schlecht und Killosh meldete schließlich vor dem Zerfall des ersten Sternenbundes Konkurs an.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl er ohne einen Geschützturm etwas merkwürdig aussieht, wird der *Magi* durch sein niedriges Profil zu einem schwerer zu erfassenden Ziel und navigiert außerdem müheloser in Stadtgebieten. Obwohl es stolze siebzig Tonnen wiegt, ist das Fahrzeug dank eines Magna 350 Fusions-Reaktors überraschend schnell. Die Killosh Xtra-Weave-Panzerung wurde für den Einbau in BattleMechs konzipiert und ihre Verwendung für den *Magi* brachte einige Schwachstellen zum Vorschein, wie zum Beispiel die Tatsache, dass plötzliche Manöver zu Rissen zwischen den Panzerplatten führten. Dies kann dazu führen, dass Treffer durch gegnerische Waffen mehr Schaden verursachen, aber da das Fahrzeug durch eine fast zehn Tonnen schwere Panzerung geschützt ist, halten die meisten Besatzungen das für ein hinnehmbares Zugeständnis. Die Implementierung von CASE zum Schutz des Maschinengewehrmagazins erhöht zusätzlich die Sicherheit für die fünfköpfige Besatzung.

Geschwindigkeit und Schutz haben einen Preis. Im Falle des *Magi* ist das die Bewaffnung. Drei Laser und ein Paar Maschinengewehre lassen den Panzer im Vergleich zum Waffenarsenal des *Von Luckner* oder des *Burke* eher wie en Kinderspielzeug aussehen. Durch seine Fähigkeit aus nahezu allen Richtungen gleich gut anzugreifen kann der *Magi* den fehlenden Geschützturm durch zwei seiner mittelschweren Randall Hellbitch Laser auf der linken und rechten Seite des Fahrzeugs wieder ausgleichen. Zwei nach vorne gerichteten Ramsey-65 Maschinengewehre sind inzwischen legendär für eine gleichbleibend mörderische Feuergeschwindigkeit. Diese sind verbunden mit einem modernen Lynx-RM-Zielerfassungssystem. Dieses hoch entwickelte Feuerleitsystem macht es einem einzelnen Schützen möglich im Bedarfsfall alle Waffen zu bedienen. Üblicherweise führt dieses Fahrzeug drei Schützen sowie einen Kommandeur und einen Fahrer mit sich.

EINSATZ

Der Magi wurde in größerer Anzahl innerhalb der Mobilen Infanterie-Division der SBVS eingesetzt und somit dem Peripherie-Einsatzgebiet zugeteilt. Da sie sich von zunehmend gut ausgerüsteten und organisierten Rebellen angegriffen sahen, erachteten die Truppen des Bundes den schwer gerüsteten *Magi* als ein unschätzbar wertvolles Gut. Weniger gut schnitt der *Magi* in dem brutalen Feldzug zur Befreiung der Terranischen Hegemonie aus den Händen von Besatzern der Randwelten ab. Hatte sich die leichte Bewaffnung in der Auseinandersetzung mit paramilitärischen Streitkräften im Tauruskonkordat noch als ausreichend erwiesen, stellte sie sich für die Schlachten im Rahmen des Feldzuges zur Befreiung von Terra als jämmerlich unzureichend heraus.

Wie so viele andere Designs der Sternenbund-Ära tauchte der *Magi* innerhalb der Reihen der ComGuards wieder auf, wo er sich gut in die Verbunds-Doktrin der Guards einfügt. Obwohl er nicht gegen Clan OmniMechs bestehen kann, ist der *Magi* aufgrund seiner Geschwindigkeit und Panzerung in der Lage der ComGuard-Infanterie im Kampf gegen Clan-Elementare wertvolle Unterstützung zu geben.

Blakes Wort hat eine überarbeitete Version des *Magi* eingesetzt, um auf den Stadtstraßen ihren Protektorates den Frieden aufrechtzuerhalten. Das Fahrzeug avanciert in den Rängen der Miliz des Protektorates von Blakes Wort zu einem vertrauten Anblick.

VARIANTEN

Die Techniker von Blakes Wort haben das ursprüngliche Fahrgestell des *Magi* gemäß ihren Ansprüchen modifiziert und ihn zu einem Fahrzeug für die Unterstützung im Straßenkampf gemacht. Der Magna 350 Reaktor wurde durch ein neues leichtes Modell ersetzt und die frei gewordene Masse wurde verwendet, um einen K^3v-Computer und einen 6 Tonnen schweren Kampfraum für Infanterie (die deutliche Veränderungen im Wannenverlauf bedeuten) einzufügen. Zwei zusätzliche Maschinengewehre wurden montiert und das Fassungsvermögen für Munition wurde um fünfzig Prozent erhöht. Alle vier Maschinengewehre wurden in einer einzigen Maschinengewehrbatterie zusammengefasst.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

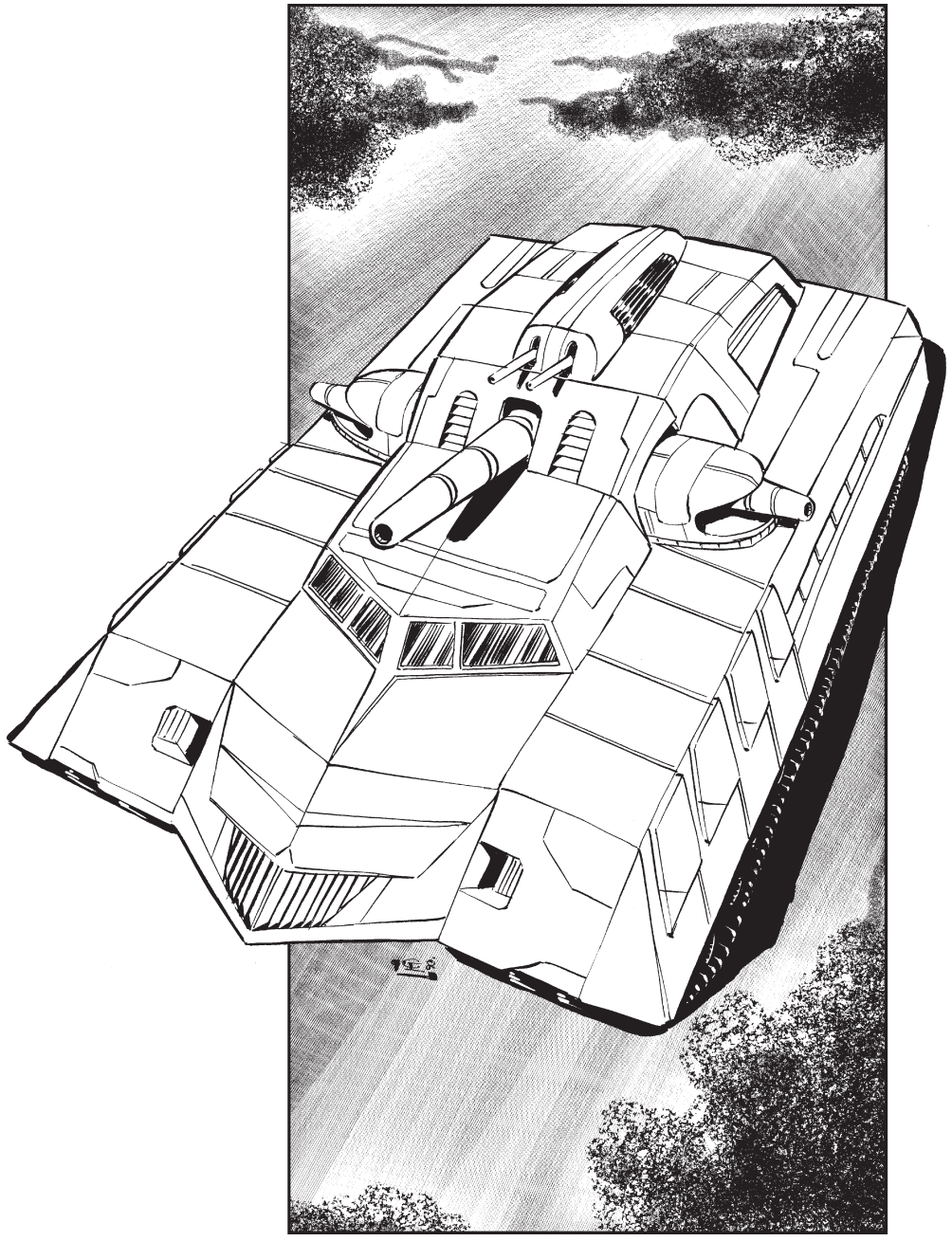
Force of Wisdom: Die Force of Wisdom, bestehenden aus den Adepten David Yong, Chris Porter, Janice Steel, Stan Owens und Elizabeth Quinn war entscheidend für die Abwendung eines Angriffs von Aufständischen auf das Parlamentsgebäude von Caph in den frühen 3070ern. Nachdem sich die Frontlinie der Truppen von Blakes Wort sich immer weiter aufteilen müssen, spricht man davon die Force of Wisdom und ihre Besatzung zur 8. Division zu versetzen.

MAGI

Typ: **Magi**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette
Tonnage: 70
Kampfwert: 798

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		7
Antrieb:	350	44,5
Typ:	Reaktor	
Einsatz-BP:	5	
Höchst-BP:	8	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		3,5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerungswert:	170	9,5
	Panzerungs-wert	
Front	44	
R/L Seite	43/43	
Heck	40	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
Mittelschwerer Laser	Front	1
Mittelschwerer Laser	Rechts	1
Mittelschwerer Laser	Links	1
2 Maschinengewehre	Front	1
Munition (MG) 200	Rumpf	1
CASE	Rumpf	0,5





Masse: 75 Tonnen
Bewegungsart: Kette
Antrieb: GM 150
Einsatzgeschwindigkeit: 21 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 32 km/h
Panzerung: Acbar 55 Ferrofibrit
Bewaffnung:
3 Chalker Modell 25 PPK
1 Holly LSR-10 Raketenlafette
Hersteller: Foretechno (Leopard Armor)
Hauptherstellungsort: Terra (2778 zerstört)
Kommunikationssystem: 1 Division 300
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Scope 30 RNDST

ÜBERSICHT

Durch die Verwicklung in den Vereinigungskrieg sahen sich die unerfahrenen Sternenbundverteidigungsstreitkräfte aufgrund ihrer mangelhaften Kampfausrüstung in einer Krise. Der Bund hatte die taktische Doktrin und die Ausrüstung aus dem Zeitalter der Kriege geerbt und war nun auf der Suche nach neuen Waffensystemen. Das Ergebnis war eine wahre Explosion neuer BattleMechs, Kampfflugzeug- und Fahrzeug-Designs.

Die Techniker von Foretechno sahen die Bedürfnisse des neu gegründeten Sternenbundes voraus und begannen im Jahre 2575 in ihren Maranello-Werken auf Terra mit der Entwicklung dessen, was einmal der *Burke* werden sollte. Es sollten allerdings noch fünf Jahre der Entwicklung und Tests vergehen, bevor das neue Fahrzeug damit beginnen konnte die Reihen der schweren Panzerregimenter der SBVS zu bevölkern.

EIGENSCHAFTEN

Der *Burke* war ursprünglich für stationäre Verteidigungseinsätze gedacht und so verzichtet er auf Geschwindigkeit zugunsten von außergewöhnlich starker Feuerkraft. Der Panzer ist mit drei leistungsstarken Partikelkanonen und einem auf der Wanne aufgesetzten LSR-System bewaffnet und ist damit absolut in der Lage einen BattleMech über eine große Entfernung mit einer einzigen Salve zu vernichten. Ein dreifacher Treffer der am Geschützturm befestigten PPK kann Kommunikations- und Zielerfassungssysteme zeitweise zum Erliegen bringen und in Extremfällen kann die elektromagnetische Interferenz die Computer eines Mechs überlasten. Ingenieure des Sternenbundes gingen schnell dazu über Dämpfer in ihre Mech-Designs einzubauen, aber die Mitgliedstaaten des Bundes erhielten bis zum Ausbruch der Nachfolgekriege keinen Zugang zu dieser technischen Verbesserung.

Die größte Schwäche des *Burke* ist sein Unvermögen auch in länger andauernden Auseinandersetzungen standzuhalten. In schnellen Kämpfen gegen einzelne BattleMechs kann er auf sich selbst aufpassen. Wird er aber mit mehreren Gegnern konfrontiert, stolpert der *Burke* über seine schlechte Manövrierfähigkeit und seine vergleichsweise leichte Panzerung.

EINSATZ

Die Nachfrage wurde durch den Bedarf der SBVS an mehr und besserer Ausrüstung für den Kampf im Nachfolgekrieg angeheizt und so betrieb Foretechno zehn Jahre lang die Produktion in großem Stile weiter. Der *Burke* wurde schnell zum Rückgrat der schweren Panzer-Regimenter der SBVS und viele Kommandobereiche führten gleich ein ganzes Bataillon dieser tödlichen Fahrzeuge ins Feld. Schon bald änderten Kommandeure der Peripherie ihre Taktik und versuchten die *Burkes* zu umgehen, anstatt sie frontal zu bekämpfen. Als die Auseinandersetzung sich allerdings weiter in die Länge zog, begannen die SBVS ebenfalls ihre Taktik zu ändern, was schließlich in der Gründung der äußerst mobilen Sturmwind-Regimenter gipfelte. Durch seine begrenzte Beweglichkeit war der *Burke* für den entstehenden Gefechtsstil schlecht geeignet. Die Bestellungen, die bei Foretechno eingingen, nahmen ab, als ihr Panzer zu Garnisionsdienst reduziert wurde.

Die Produktion lief sporadisch weiter, aber die unregelmäßige Nachfrage brachte Foretechno in ernsthafte finanzielle Schwierigkeiten. Das Quartiermeister-Kommando der SBVS hatte noch immer tausende der *Burkes* in seinem Dienst und begann sich Sorgen zu machen wegen der drohenden Schwierigkeiten in der Instandhaltung der Fahrzeuge, sollte das Unternehmen bankrott machen. Letztendlich waren sie im Jahre 2755 gezwungen einzugreifen. Nachdem man die Aktionäre ausbezahlt hatte, sanierte das Quartiermeister-Kommando das Unternehmen und übertrug seine Vermögenswerte dann an Leopard Armor. Im Gegenzug sicherte Leopard zu auch zukünftig die *Burkes* der SBVS zu unterstützen.

Mit dem Fall der Sternenbundes fielen viele *Burkes* in die Hände der anderen Mächte der Inneren Sphäre. Ohne die Unterstützung von Leopard Armor überlebte allerdings keiner von ihnen die Nachfolgekriege. Erst mit der Gründung der ComGuards wurde das Design wieder in der Inneren Sphäre gesehen. Im Anschluss an das ComStar-Schisma findet man das Design ebenfalls in den Reihen von Blakes Wort.

Unter den Clans sind die Höllenrösser die einzigen, die nennenswerte Ansammlungen an Gefechtsfahrzeugen ins Feld führen. Viele *Burkes* (Überbleibsel vom Exodus der SBVS) dienen in ihren schwer gepanzerten Sternen.

Da keine neuen Fahrzeuge mehr gebaut werden, ist es möglich, dass der Konflikt, der gegenwärtig Innere Sphäre einhüllt, der letzte Feldzug des *Burke* sein wird.

VARIANTEN

Foretechno nahm keine großen Veränderungen an seinem Fahrzeug vor und gab sich damit zufrieden die Sensor- und Kommunikationssysteme in regelmäßigen Abständen zu aktualisieren, um mit den Verbesserungen der Störeinheiten auf dem Schlachtfeld Schritt zu halten.

Nach dem Beginn des Krieges von Blakes Wort haben sowohl Blakes Wort als auch ComStar viele ihrer *Burkes* verbessert. Alle drei PPK wurden durch zwei Supernova-Ultra-PPK ersetzt und der LSR-Werfer wurde zugunsten eines Blitz-KSR-4 und zwei Tonnen Munition rausgeworfen. Durch die Installation einer K^3v-Einheit kann das verbesserte Fahrzeug als Bestandteil eines K^3-Netzwerkes operieren.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

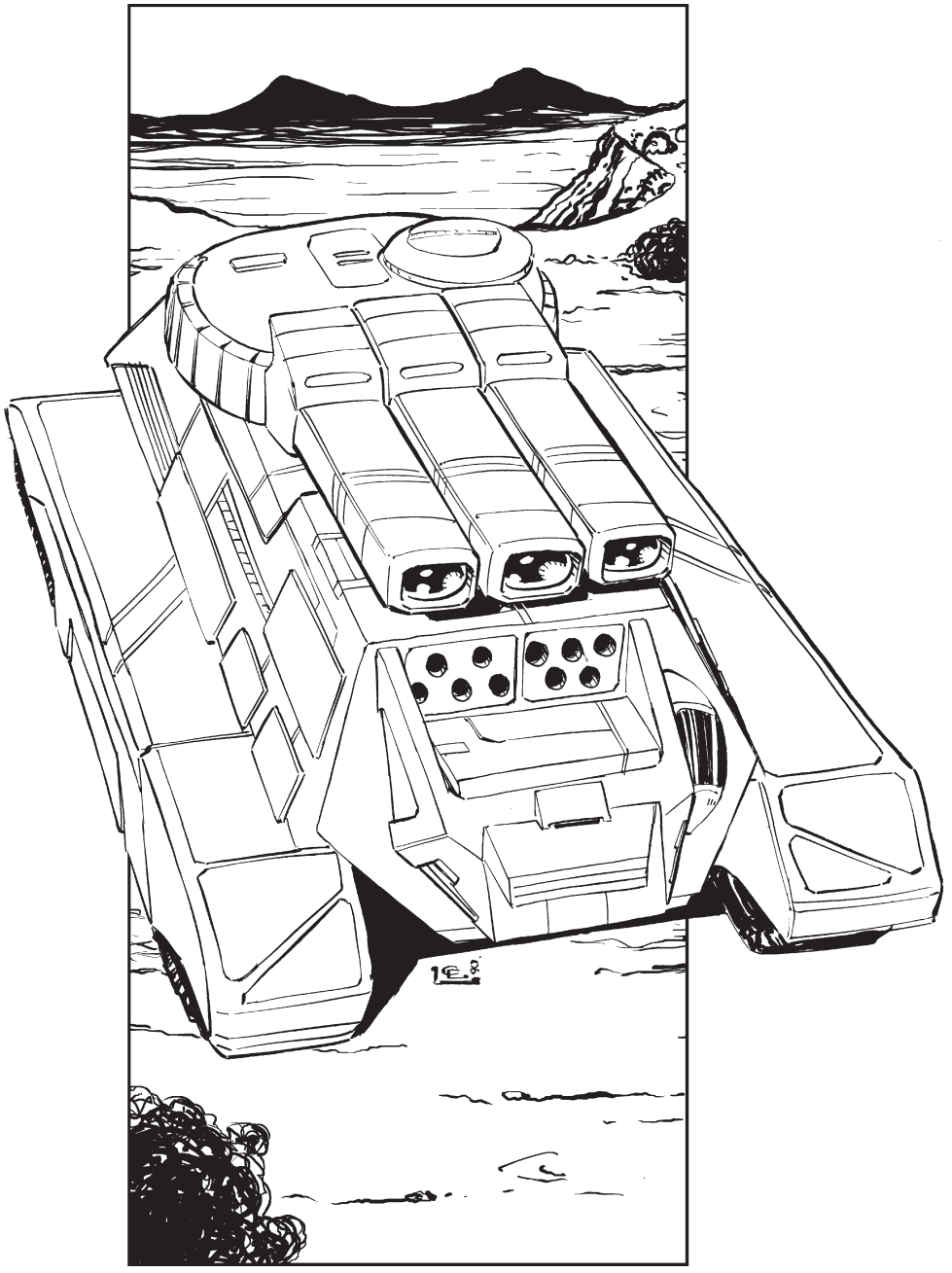
Major Domonic Foil: Inmitten der optimistischen Überzeugung, dass der Vereinigungskrieg ein kurzes und glorreiches Unterfangen werden würde, trat ein junger Foil den SBVS bei. Er hatte nicht das notwendige Talent, um ein MechKrieger zu werden, und so wurde er dem 27. Heavy Regiment zugeteilt. Foil erwarb im Jahre 2582 die Ehrenmedaille des Sternenbundes in der Schlacht um den Shandra-Graben, während der sein einzelner *Burke* eine komplette taurische Panzerkolonne aufhielt. Im weiteren Verlauf der Auseinandersetzungen stieg er Stück für Stück auf und erhielt schließlich das Kommando über das Zweite Bataillon des Regiments.

BURKE

Typ: **Burke**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette
Tonnage: 75
Kampfwert: 815

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		7,5
Antrieb:	150	8,5
Typ:	Reaktor	
Einsatz-BP:	2	
Höchst-BP:	3	
Wärmetauscher:	30	20
Kontrollen:		4
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		2,5
Panzerungswert:	98	5,5
	Panzerungs-wert	
Front	27	
R/L Seite	18/18	
Heck	15	
Turm	20	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
3 PPKs	Turm	21
LSR-10	Front	5
Munition (LSR-10) 12	Rumpf	1





Masse: 80 Tonnen
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Pitban 320
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Panzerung: PyroTec ArmorSlab Standard
Bewaffnung:
1 Poland Hauptausführung C Gaussgeschütz
Hersteller: Jolassa-Kumbold Armored Weapons
Hauptherstellungsort: Bristol
Kommunikationssystem: HIV-13
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Quadrant XD

ÜBERSICHT

Obwohl der *Fury* ursprünglich für ein übergeordnetes Kommando- und Kontroll-Fahrzeug für Infanterie- und Panzer-Regimenter gehalten wurde, ist in jüngerer Zeit ans Licht gekommen, dass viele der ursprünglichen ComStar Informationen hinsichtlich der Maschine unvollständig waren. Der Grund für diesen Fehler ist unbekannt, aber er lässt sich zurückdatieren bis zu den technischen Daten, die in dem fehlgeschlagenen Versuch von Jolassa-Kumbold Armored Weapons (Nachfolger von Jolassa Armored Vehicles) das ursprüngliche Design zu replizieren verwendet wurden. Die Stammdatei technischer Informationen ging verloren, als Jolassas einzige Fertigungsanlage für den *Fury* in den Eröffnungssalven des Ersten Nachfolgekrieges von einem nuklearen Feuerball des Kombinats teilweise zerstört wurde und der letzte verzeichnete *Fury* in der Inneren Sphäre wurde in der Auseinandersetzung zwischen der Konföderation und den Vereinten Sonnen im Zweiten Nachfolgekrieg in seine Bestandteile zerlegt. Ohne ein Modell, um daraus auf die Entwicklung zu schließen, verschwand der *Fury* in der Dunkelheit, ein weiteres Stück verlorener Technologie.

Während einer von Interstellar Expeditions finanzierten archäologischen Routine-Ausgrabung auf dem ursprünglichen Fabrikgelände im Jahre 3068 änderte sich alles. Tief unter den Grundfesten der Fabrik vergraben wurde ein riesiges Lagergewölbe entdeckt, das es mit der Größe des Breed Briankastells aufnehmen konnte. Nach einigen Ausgrabungswochen öffneten Forscher das Gewölbe und fanden darin eine komplette Kompanie tadelloser *Furys* und anderer Jolassa-Waffen. Nachdem sich die erste Aufregung gelegt hatte – und ein plötzlicher Überfall von einer Jagdeinheit von Blakes Wort fehlgeschlagen war – transportierte JKAW den Inhalt des Bunkers zu einer geheimen Forschungs&Entwicklungs-Anlage. Monate später bewies ein vorläufiger Bericht der Wissenschaftler von JKAW, dass die ursprünglichen Informationen, die ComStar zur Verfügung gestellt hatte, fehlerhaft waren, und zwar an so entscheidenden Stellen, dass die Nachbildung eines solchen Wunderwerks militärischer Technologie verhindert wurde.

Ein späterer Bericht des MGUO enthüllte, dass der viel gepriesene Nirasaki-400X Kampf-Computer ein Vorläufer des hoch entwickelten K³-Computer-Netzwerkes von Blakes Wort und ComStar war. Mit einigem Arbeitseinsatz modifizierte JKAW das ursprüngliche Design, das einigen ungenutzten Raum zum Ausbau bot, sodass eine Kammer für Infanterie hineinpasste, bevor es auf den Markt gebracht wurde. Später nutzte JKAW die Vorteile der K³-Technologie und neuer Waffensysteme des 31. Jahrhunderts, um den *Fury* aufzurüsten.

EIGENSCHAFTEN

Ursprünglich wurde der *Fury* als ein Kommando-Panzer für Infanterie- und Panzerunterstützungs-Einheiten konzipiert und ist deshalb mit einem hoch modernen Computer bewaffnet, der sich an den Grenzen künstlicher Intelligenz bewegte. Der *Fury* war in der Lage eine kleine Anzahl Soldaten zu seiner eigenen Verteidigung mitzuführen und war außerdem mit vierzehneinhalb Tonnen Panzerung und dem heute nicht mehr existierenden M-9-Gauss-System ausgestattet. Aufgrund ihres anhaltenden Erfolges in der ihnen zugedachten Rolle waren *Furys* häufig das Ziel konzentrierter Luftangriffe und BattleMech-Sturmangriffe mit dem Ziel sie vom Schlachtfeld zu entfernen. Aus diesem Grund überlebte kein *Fury* den Zweiten Nachfolgekrieg.

EINSATZ

Derzeit werden neuere *Fury*-Panzer zum Selbstkostenpreis an die AVS verkauft. Führungskräfte von JKAW haben ihre gesamten Bestände an den Thron der Prinzess-Regentin und die AVS verpfändet; aufgrund ihrer hartnäckigen Entschlossenheit wurden alle anderen Angebote von außenstehenden Truppen abgewiesen, egal, wie lukrativ sie waren.

VARIANTEN

Die erste Variante, die JKAW konzipierte, verbesserte die Panzerung auf ein Ferrofibrit-Gewebe und entfernte den Pitban 320-Antrieb zugunsten einer leichten Fusions-Variante, ein Allianz-Erzeugnis. Durch den Ausbau des alten (und inzwischen schwerfälligen) Nirasaki-Computers und der Infanterie-Kammer schufen die Konstrukteure freien Raum für die Installation einer K³-Netzwerk-Dienereinheit und bot zusätzlich Platz für eine weitere Tonne Gauss-Munition und eine leichte AK/5. Zwei zusätzliche Tonnen Panzerung gaben dem Fury ein etwas klobigeres Aussehen, taten der enthusiastischen Resonanz bei Panzerbesatzungen der AVS aber keinen Abbruch.

Eine K³-Master-Version wurde ebenfalls konzipiert, die gemeinsam mit der auf der Dienereinheit basierenden Variante arbeiten sollte. Nach dem Umstieg auf einen leichten Fusionsantrieb und die Panzerung aus Ferrofibrit-Gewebe wurde außerdem das Gauss-System aus dem Geschützturm entfernt und durch das neue Plasmageschütz und die Rotations-AK/5 der Vereinten Sonnen ersetzt. Die ursprüngliche Infanterie-Kammer wurde ebenfalls erweitert und gab diesem neuen Kommando-Fahrzeug zusätzlichen Schutz durch ein paar Infanterie-Trupps oder sogar einige Gefechtsrüstungen.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

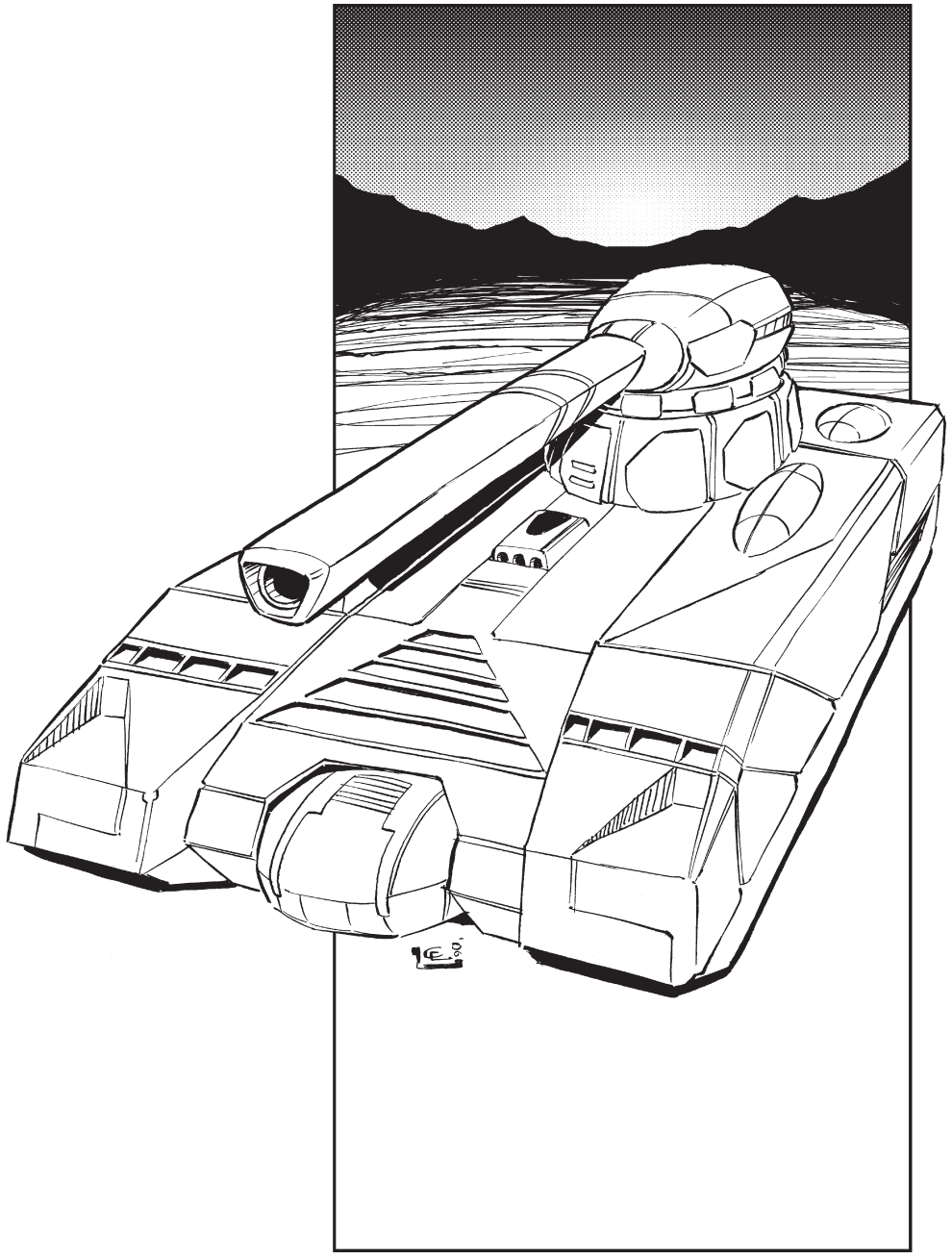
Sniper Squad: Diese sechsköpfige Besatzung, kollektiv vom Rest der Davion Assault Guard mit diesem Namen tituliert, führt die erste *Fury*-Kompanie (oder zumindest ihre Überreste) an, die durch die Belagerungen von Blakes Wort hindurch nach New Avalon verbracht wurden. Die Besatzung hat sich als Begleiteinheit der verbliebenen Lanze K³-basierender *Furys* als ein erschreckend effektives Jagdteam erwiesen und dabei oftmals ihre K³-verstärkten Landsleute übertroffen. Die Sniper Squad ist bekannt für ihren beharrlichen Rückzug aus den Randbezirken von New Avalon City, wo Einheiten von Blakes Wort sich häufig auf die Abstrahlungen durch die K³-*Furys* eingeschossen hatten, nur um dann einen Panzer der Sniper Squad aus den Trümmern hinter den Einheiten von Blakes Wort auftauchen zu sehen, der überschallschnelle Granaten in ihren Rücken strömen ließ.

FURY

Typ: **Fury**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette
Tonnage: 80
Kampfwert: 1.184

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		8
Antrieb:	320	34
Typ:	Reaktor	
Einsatz-BP:	4	
Höchst-BP:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		4
Turm:		1,5
Panzerungswert:	232	14,5
	Panzerungs-wert	
Front	60	
R/L Seite	39/39	
Heck	36	
Turm	58	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
Gaussgeschütz	Turm	15
Munition (Gauss) 16	Rumpf	2
Infanteriezug	Rumpf	1





Masse: 80 Tonnen
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Pitban 240
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Panzerung: Pantherskin VII
Bewaffnung:
2 Delta Dagger LSR-20 Raketenlafetten
2 Mittelschwere Starflash Laser
1 Conan DT LSR-10 Raketenlafette
Hersteller: Leopard Armor
Hauptherstellungsort: Terra
Kommunikationssystem: Trannel GL5
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Trannel OT73L

ÜBERSICHT

Der *Rhino* wurde im Jahre 2669 eingeführt und konzipiert, um gepanzerte Kompanien mit schwerem Beschuss über große Reichweiten zu unterstützen, besonders in Verteidigungspositionen. Obwohl er aufgrund seines Mangels an Komfort und CASE bei den Besatzungen nicht beliebt ist, kann der *Rhino* in regelmäßiger Abfolge eine beeindruckende Geschützmenge gezielt und über eine große Entfernung hinweg abfeuern – was ihn bei Militärstrategen und Taktikern besonders beliebt macht.

EIGENSCHAFTEN

Mit zwei am Geschützturm befestigten Delta Dagger LSR-20-Werfern und einer nach vorne gerichteten Conan DT LSR-10 in der Fahrzeugwanne kann der *Rhino* in einer einzigen Salve bis zu fünfzig Langstreckenraketen abfeuern. Normalerweise teilen Panzerkommandeure ihre Raketen allerdings auf, wobei die beiden Zwanzigerlafetten auf das Hauptziel gerichtet sind und die LSR-10 in der Reserve gehalten wird, um mögliche Sekundärziele zu treffen – oder alles, das der ersten Geschützsalve entkommt.

Obwohl er grundsätzlich eine mobile Langstreckenraketen-Plattform ist, kann der *Rhino* sich selbst verteidigen, sollte er direkt angegriffen werden. Zwei mittelschwere Starflash Laser sind am Geschützturm angebracht und bieten so ein 360° Schussfeld. Sie sind gegen andere Panzerung vollkommen ausreichend und bieten genügend Schlagkraft auf, um leichten Mechs Einhalt zu gebieten.

Mit einer Höchstgeschwindigkeit von 54 km/h ist der *Rhino* langsamer als andere Panzer seiner Gewichtsklasse, aber er ist keineswegs der langsamste. Obwohl seine Panzerung gegen die meisten Angriffe ausreichenden Schutz bietet, macht der Mangel an einem zellularem Munitionslager für vier Tonnen Munition an Langstreckenraketen, die der *Rhino* mit sich führt, verwundbar. Der Mangel an CASE wird in der Regel für die größte Schwachstelle des Designs gehalten.

Die Besatzungen des *Rhino* werden hier wahrscheinlich widersprechen. Es gibt nahezu keine Einrichtungen für den Komfort der Besatzung – ein Punkt, auf den die Panzersoldaten, die an Bord des *Rhino* ihren Dienst verrichten, häufig hinweisen. Man nimmt in der Regel an, dass die ursprünglichen Konstrukteure den überschweren Panzer dafür vorgesehen hatten über längere Zeiträume an einem Ort zu bleiben, sodass die Besatzungen an einem anderen Ort biwakieren konnten, sofern sie nicht im Wacheinsatz waren.

EINSATZ

Seit seiner Einführung ist der *Rhino* ein Standard-Panzer für Verteidigungs- und Langzeit-Panzereinsätze gewesen. Er ist in jedem Militär der Inneren Sphäre zu finden. Peripherie-Nationen und Welten, die nicht auf umfangreiche BattleMech-Bestände zurückgreifen können, postieren häufig ganze Züge der *Rhinos* an Raumhäfen und zur Verteidigung von Städten. Aufgrund seiner relativ geringen Geschwindigkeit und der Abhängigkeit von Raketen ist der überschwere Panzer allerdings nicht beliebt bei Einheiten für den Blitzangriff und die Aufklärung im Kampf, die extrem beweglich sein und/oder lange Zeiträume ohne Nachschub überbrücken müssen. Der *Rhino* ist nur selten in Söldnereinheiten zu finden.

VARIANTEN

Es existieren keine in einer Fabrik hergestellten Varianten des *Rhino*. Wie es aber für jedes Design, das nahezu vier Jahrhunderte im Kampfeinsatz war, üblich ist, gibt es eine Reihe gängiger Schlachtfeld-Modifikationen. Keine davon berührt die doppelte LSR-20 und die meisten betreffen die mangelhafte Schlagkraft des *Rhino* auf kurzen Strecken – ein Nachteil für den Fall, dass seine Position überrannt werden sollte. Es ist häufig anzutreffen, dass die LSR-10 für eine sechsröhrige KSR rausgeworfen wird, wobei der freigewordene Raum und die freigewordene Masse in jede erdenkliche Mischung an Maschinengewehren oder Flammern investiert wird, die die Besatzung für die beste Verteidigung gegen Infanterie hält. Obwohl es möglich ist die KSR-6-Modifikation durch leichte Laser zu ergänzen, gibt es ein Problem mit der Hitzeerzeugung – ein Problem, das bei dem gegebenen Mangel an CASE katastrophale Folgen haben kann. Es wurde bestätigt, dass die 1. Taurus-Panzer-Lanciers einen *Rhino* mit einem Paar an der Wanne befestigter mittelschwerer Laser ins Feld führen. Es stehen keine technischen Daten zur Verfügung, aber selbst wenn jeder verfügbare Raum für Wärmetauscher verwendet würde, wäre die Bedienung dieses Fahrzeugs gefährlich.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

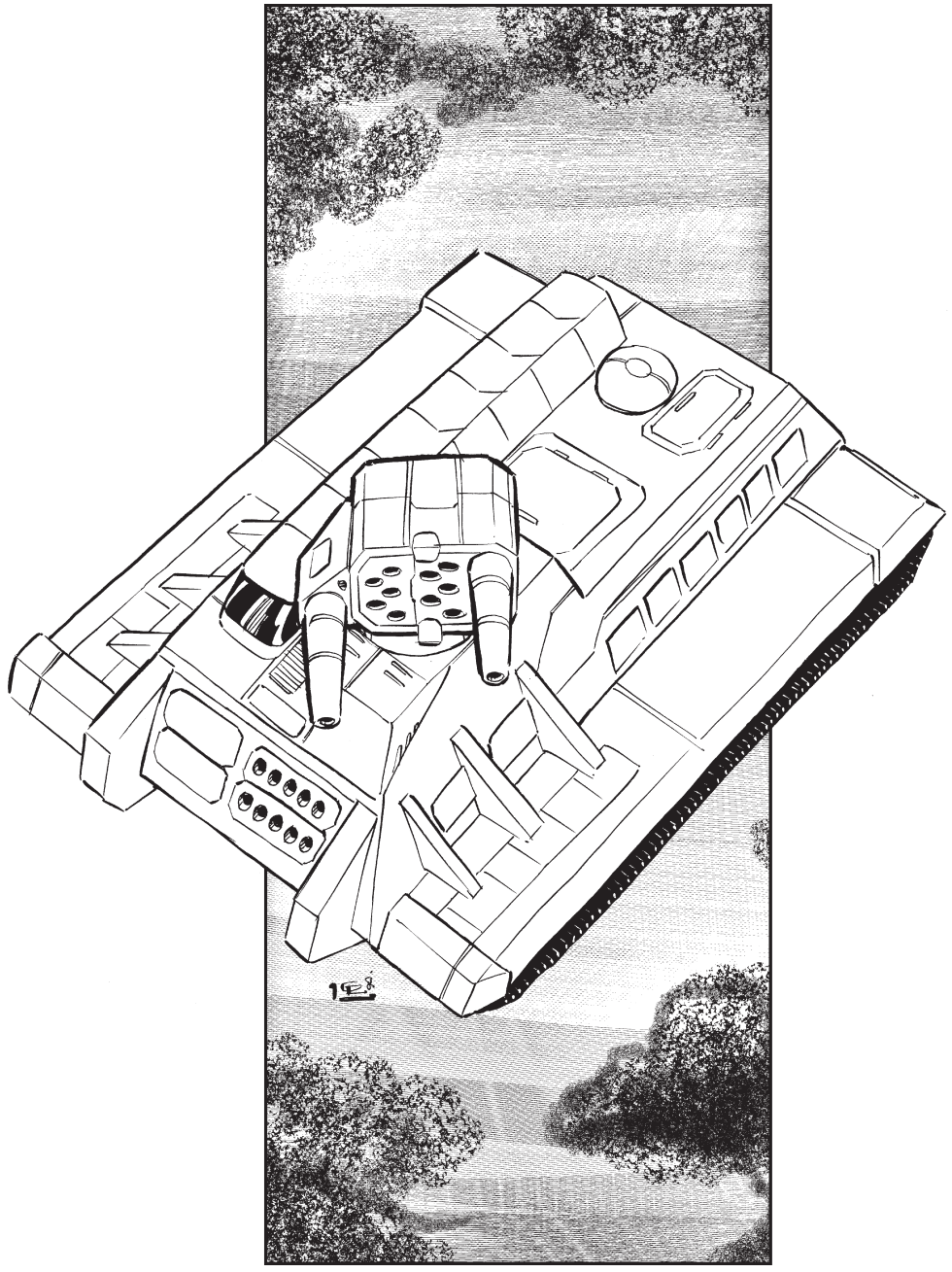
1. Zenturie, 3. Manipel: Obwohl der größte Teil der 2. Auxilia Loricatus, der Panzerlegion der 2. Legio Cataphracti, aus *Gladius*-Luftkissenpanzern besteht, besteht die Eins-Drei aus fünf betagten *Rhinos*, alle in ihrer ursprünglichen Konfiguration. Direkt im Anschluss an die Annektierung der Lothringischen Liga durch die Marianische Hegemonie wurde die 2. Legio auf Lordinax stationiert und damit beauftragt dort den Frieden zu wahren. Julius O'Reilly, der Sohn von Caesar Sean O'Reilly, übernahm im Sommer 3060 das Kommando über die 2. Legio und blies augenblicklich zur Jagd auf den Lothringischen Widerstand. Die Eins-Drei wurde zurückgelassen, um die Hauptvorräte der Legion zu bewachen. Rückblickend mag es kaum überraschen, dass die Rebellen, während der Großteil der 2. Legio über die Weltkugel verstreut war, einen gewaltsamen Angriff auf das Vorratslager starteten. Im Angesicht eines so geballten Angriffs, der sie durch die bloße Anzahl an Gegner überwältigen musste, antwortete die Eins-Drei selbst durch schiere Masse. Munitions-Techs arbeiteten fieberhaft unter Beschuss, um die fünf Panzer ständig aus den gehorteten Vorräten neu zu laden, während die Panzer eine Salve nach der anderen abfeuerten. Sechzehn Stunden lang hielt die unermüdliche Eins-Drei entgegen aller noch so erdrückenden Wahrscheinlichkeiten aus, bis Julius O'Reilly und die BattleMech-Kohorten eintrafen und die Streitkräfte der Rebellen vernichteten.

RHINO

Typ: **Rhino**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette
Tonnage: 80
Kampfwert: 1.463

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		8
Antrieb:	240	17,5
Typ:	Reaktor	
Einsatz-BP:	3	
Höchst-BP:	5	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		4
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		2,5
Panzerungswert:	272	17
	Panzerungs-wert	
Front	64	
R/L Seite	54/54	
Heck	40	
Turm	60	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
LSR-20	Turm	10
LSR-20	Turm	10
Munition (LSR-20) 18	Rumpf	3
Mittelschwerer Laser	Turm	1
Mittelschwerer Laser	Turm	1
LSR-10	Front	5
Munition (LSR-10) 12	Rumpf	1



PUMA STURMPANZER



Masse: 95 Tonnen
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Pitban 285 Fusion
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Panzerung: AmberStar Weave Standard
Bewaffnung:
2 Holly-20 LSR-20
1 Donal Technologies PPK
2 Mittelschwere Krieger Laser
1 Holly-4 KSR-4
1 Leichter Krieger Laser
1 Skylight Model 5 Flammer
Hersteller: Odin Manufacturing, Pandora Mech Works
Hauptherstellungsort: Orestes (Odin), Terra (Pandora Mech Works)
Kommunikationssystem: COMTEC 400E
Ortungs-/Zielerfassungssystem: GroundTracker EE-4

ÜBERSICHT

Als die Entwicklung von BattleMechs stetig voranschritt, begannen viele die Notwendigkeit für umfangreiche Fahrzeug-Forschung und die entsprechenden Etats für deren Herstellung in Frage zu stellen. Manche waren sogar skeptisch, ob Gefechtsfahrzeuge überhaupt noch gebraucht würden, nachdem BattleMechs konzipiert wurden, die alle Aufgaben von der Aufklärung bis hin zum Straßenkampf übernehmen konnten. Ein General im Panzerkommando-Regiment bekam Wind von diesen Zweifeln und begann um seine Position und um seine gesamte Abteilung zu fürchten.

Der *Puma Sturmpanzer* war die Antwort auf die sich unkontrolliert ausbreitenden BattleMech-Regimenter. Der *Puma* war so konzipiert, dass eine Panzer-Lanze allein gegen die typische BattleMech-Lanze bestehen konnte, und so wurde er gepanzerten Sturm-Einheiten zugeteilt und oftmals in wichtigen Militär-Einsätzen ins Feld geführt, in denen erbitterte Kampfhandlungen erwartet wurden.

EIGENSCHAFTEN

Der *Puma* ähnelt den Panzern aus dem Zeitalter der Kriege, die einstmals das Schlachtfeld beherrschten, bevor die BattleMechs auf den Plan kamen, und er verwendet eine leistungsstarke PPK als Hauptwaffe. Ein Paar seitlich aufgesetzter LSR-20 und eine nach vorne gerichtete KSR-4 vervollständigen die vielseitige Bewaffnung des *Puma*. Eine Laserbatterie und ein rückwärtig montierter Flammer halten alles bis auf den fanatischsten Infanteristen vom *Puma* fern, unabhängig davon, ob es sich um einen Freund oder Feind handelt.

Elfeinhalb Tonnen standardmäßiger Panzerung bieten ausreichend Schutz selbst für das vernichtendste Feuer, obwohl die Bemühungen des Sternenbundes die Auswirkungen extremer Hitze und unglücklicher Treffer in Geschützturm oder Kettengelenke einzudämmen sich als glücklos erwiesen für den Prototyp AmberStar MK III, mit dem verschiedene Versionen ausgestattet sind. Diese Panzerung sollte Jahrhunderte später in einer funktionsfähigen Version bei verschiedenen Kampfpanzer-Designs der Clans wieder auftauchen.

EINSATZ

Der *Puma* hat gemeinsam mit verschiedenen anderen Designs, die zeitgleich in die Produktion gingen, der Panzerfahrzeug-Industrie des Sternenbundes wieder Leben eingehaucht. Im ursprünglichen Sternenbund setzten Kompanie- und Bataillons-Kommandeure ihre *Puma*-Lanzen gerne in einer Diamant-Formation ein, jeder ungefähr hundert Meter entfernt vom nächsten. Die überlappende Deckung der LSR und PPK verschaffte jeder Einheit einen starken Sammelpunkt und einen Anker für Kampfsituationen und Verteidigungs-Formationen.

Da verbesserte *Pumas* so schnell wie möglich an die verbliebenen ComGuards und Protektorats-Milizen verteilt werden, setzen viele sie verstärkt in Einheiten ein, die mit Schwebern oder Senkrechtstartern ausgestattet sind. Sollten die leichten Fahrzeuge in eine Situation geraten, die sie selbst nicht in den Griff bekommen, ziehen sie sich zu den *Pumas* zurück, die oftmals versteckt liegen und einen mächtigen und sicheren Hafen bieten. Der darauf folgende Hinterhalt hat verschiedene Davion-Lanzen auf Avalon während der letzten Kampfrunde in der Hauptstadt eiskalt erwischt.

VARIANTEN

Der *Puma* ist eines der wenigen noch immer hergestellten Fahrzeuge der Sternenbund-Ära, zumeist in seiner ursprünglichen 005-Konfiguration, als sowohl ComStar als auch Blakes Wort zu unterschiedlichen Zeitpunkten im Jahre 3065 die Produktion wieder aufnahmen. Sowohl Blakes Wort als auch die verbliebenen ComGuard-Produktionsstätten haben sich allerdings neu entwickelte Technologien zunutze gemacht, um den *Puma* im Kampfeinsatz noch leistungsfähiger zu machen. Die -007-Variante ist die gängigste Version innerhalb der Protektorats-Milizen und trägt ein schwereres Ferrofibrit-Gewebe und einen leichten Fusionsantrieb. Die PPK als Hauptwaffe wurde durch eine schwerere Version ihrer selbst ersetzt und sämtliche Raketenlafetten wurden rausgeworfen, um einem Trio aus schweren Multi-Raketenlafetten Platz zu machen, die ähnlich angeordnet sind wie die ursprüngliche Ausführung. Für die Verteidigung gegen kleinere Einheiten bieten zwei Maschinengewehrbatterien und eine Sprengkapsel in Kombination mit CASE dem kostspieligen verbesserten K^3-Modul im Inneren des 007-Fahrgestells den nötigen Schutz.

Die weniger gebräuchliche 008-Variante wurde von Blakes Wort an ein paar hochrangige Panzercorps-Offiziere des Protektorates ausgegeben. Diese Variante ist so konzipiert, dass sie um jeden Preis die Sicherheit des Kommandeurs gewährleistet. Drei mit Artemis verbesserte Multi-Raketenlafetten und eine PPK mit erweiterter Reichweite in Verbindung mit einem Feuerleitcomputer bilden die einzigen Offensivwaffen. Um den Kommandeur aus der Schusslinie zu halten, ist die Wanne dieses primären Kampf-Panzers mit drei Kapseln zur Abwehr von Gefechtsrüstungen und einem beeindruckenden Raketenabwehrsystem gespickt. Ein Wächter-Störsender hält die -008-Variante verdeckt, wenn sie im Hinterhalt lauert, und eine schwere Ferrofibrit-Panzerung rundet die Defensivmaßnahmen ab.

BEMERKENSWERTE BESATZUNGEN

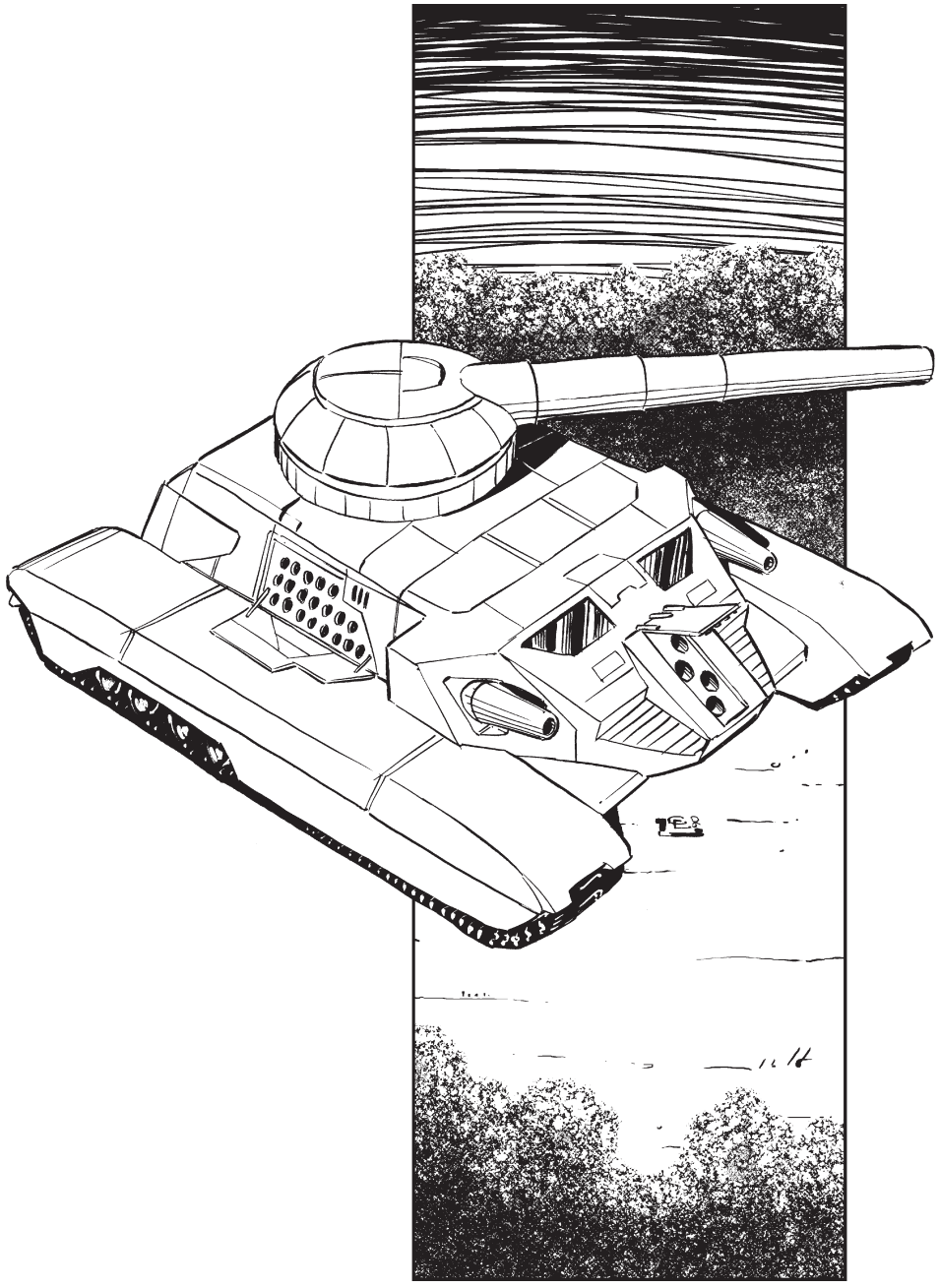
Lieutenant Reginald Lastrapes: Als Führer eines 005 *Puma* für die planetare Miliz von Espilon-Eridani war der junge Lieutenant während des Angriffs der AVS auf ein Vorratslager von Blakes Wort, das man in Madison, der Hauptstadt von Eridani vermutete, einer der ersten Milizsoldaten, die in den Besitz ihrer Maschine kamen. Lastrapes *Puma,* nur bedient von ihm selbst und einem zivilen Bulldozer-Fahrer, führte Angriffe, die die Streitkräfte der AVS von einem Krankenhaus, ihrer Deckung und zufälligerweise auch von dem Vorratslager weglockten. Lastrapes ist heute eine der führenden eridanischen Fürsprecher des Protektorats und führt die Nachfolgekriege und die zweitausend zivilen Opfer des Überfalls von 3069 als Beweis dafür an, dass die Häuser allem Schaden zufügen, mit dem sie in Berührung kommen.

PUMA STURMPANZER

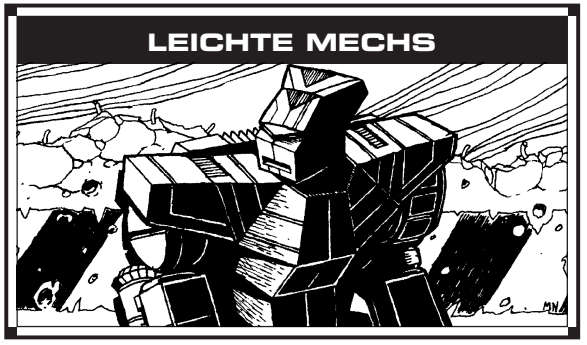
Typ: **Puma Sturmpanzer**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette
Tonnage: 95
Kampfwert: 1.353

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		9,5
Antrieb:	285	25
Typ:	Reaktor	
Einsatz-BP:	3	
Höchst-BP:	5	
Wärmetauscher:	17	7
Kontrollen:		5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		1
Panzerungswert:	184	11,5
	Panzerungs-wert	
Front	48	
R/L Seite	32/32	
Heck	24	
Turm	48	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**
LSR-20	Rechts	10
LSR-20	Links	10
Munition (LSR-20) 12	Rumpf	2
PPK	Turm	7
2 Mittelschwere Laser	Front	2
KSR-4	Front	2
Munition (KSR-4) 25	Rumpf	1
Flammer (Fahrzeug)	Heck	0,5
Munition (Flammer) 20	Rumpf	1
Leichter Laser	Heck	0,5



MCY-99 MERCURY



Masse: 20 Tonnen
Rumpf: Bergan MX II
Reaktor: LTV 160
Reisegeschwindigkeit: 86 km/h
Höchstgeschwindigkeit:129 km/h, 173 km/h mit MASC
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Mitchell-091 Ferrofibritpanzerung
Bewaffnung:
2 Mittelschwere Martell-Laser
2 Leichte Hessen-Laser
Hersteller: Skobel MechWorks
Hauptherstellungsort: Russland, Terra
Kommunikationssystem: DataTech 401
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Skyhunter IV

ÜBERSICHT

Viele Historiker sehen den *Mercury* als Inspiration für den modernen OmniMech, wie er sowohl von den Clans als auch von der Inneren Sphäre eingesetzt wird. Diese sehr beliebten BattleMechs verschwanden während der brutalen Nachfolgekriege vollständig von der Bildfläche. Bei der Enthüllung der ComGuards in der Mitte des 31. Jahrhunderts tauchten die *Mercurys* schließlich wieder aus der Versenkung auf. Zwar enthält der leichte BattleMech kaum fortschrittliche Technik, doch war es die Art, wie die älteren Technologien eingesetzt wurden, die von den Geschichtsschreibern gelobt wurde.

EIGENSCHAFTEN

Der *Mercury* verwendete die fortschrittlichste Technologie seiner Zeit, und schien dafür prädestiniert zu sein, BattleMechs mit seiner „Plug-and-Fight"-Technologie zu revolutionieren. Diese optimierte die Reparaturprozesse und verringerte die für Wartung und Modifikation erforderlichen Arbeitsstunden drastisch. Die Mechaniker mussten nur noch ein paar Bolzen lösen und Kabelverbindungen trennen, um beschädigte Ausrüstung zu entfernen, und den Vorgang umkehren, wenn sie neue Geräte einsetzen wollten. Dies verringerte die Zeit in den Reparaturbuchten auf einen Bruchteil dessen, was andere Designs erforderlich machten.

Der *Mercury* nutzt seine durch ein MASC-System verbesserte Geschwindigkeit voll aus. Er kann mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit von 172 Kilometern pro Stunde zu Feuergefechten hinzustoßen und sie ebenso schnell wieder verlassen. Im Kampf verlässt sich der *Mercury* auf eine für seine Größe bemerkenswerte Feuerkraft. Zwei mittelschwerer Laser, unterstützt von einem Paar leichter Laser, stellen eine deutlich bessere Bewaffnung dar als viele leichte Mechs sie aufweisen, besonders solche, die vergleichbar schnell sind. Der *Mercury* ist außerdem noch ein hervorragender Kundschafter, so dass die ComGuards die Scout-Konfiguration für Erkundungsmissionen nutzen können.

EINSATZ

Früher war der *Mercury* der Standard für leichte Scout-Mechs bei ComStar. Allerdings ließ die voranschreitende Abnutzung ihre Zahl immer weiter schrumpfen, bis der damalige Präzentor Martialum Focht die drei eingemotteten Fertigungsstraßen auf Terra beim Anbruch der Claninvasion aufrüsten ließ, um die Modelle 99 und 97 zu produzieren. Später, im Jahre 3054, wurde eine dieser Fertigungsstraßen darauf umgestellt, den moderneren *Nexus* herzustellen. Als Blakes Wort die Macht übernahm, wurde eine weitere Straße auf den *Nexus* umgerüstet, um das alte Design Stück für Stück zu ersetzen. Es sind aber so viele *Mercurys* im Umlauf, und sie sind so leicht zu reparieren, dass niemand wirklich daran glaubt, dass das Design in nächster Zeit verschwinden wird.

VARIANTEN

Als ComStar die ComGuards enthüllte, hatten sie die *Mercurys* rekonfiguriert, so dass sie die Kundschafterrolle für ihre BattleMech-Truppen übernehmen konnten. Sie entfernten einen mittelschweren und einen leichten Laser, um Platz für eine Beagle-Sonde aus der Zeit des Sternenbunds zu schaffen. Dieses Model 97 wurde nach der Schlacht von Tukayyid weitgehend aufgegeben, weil es ihm an Feuerkraft mangelte, selbst für einen Sout-Mech.

Die Blakisten rüsteten die *Mercury*-Linie während ihrer massiven Wiederbewaffnungskampagne auf, um den größten Nutzen aus den aktuellsten technischen Entwicklungen zu ziehen. Der *Mercury* Model 102 ist um einen Rumpf aus Endostahl aufgebaut und mit einem mittelschweren und einem leichten Extremreichweiten-Laser ausgestattet. Die Beagle-Sonde wurde durch ein K³v-System ersetzt, so dass er seine Kampfgefährten bei der Zielerfassung unterstützen kann.

In den letzten beiden Jahren haben allerdings Spionageteams die Vermutung aufgestellt, dass die letzte auf Terra verbleibende Fertigungsstraße umgebaut worden ist, um das erst vor kurzer Zeit zum ersten Mal gesichtete Model 104 zu produzieren. Ähnlich wie die Version 102 des letzten Jahrzehnts scheint diese Version einen zusätzlichen mittelschweren Extremreichweiten-Laser und mehr Panzerung zu tragen. Es scheint auch ein Zielerfassungssystem installiert worden zu sein, worauf das verdächtige hohe Ausmaß treffsicheren Artilleriebeschusses und orbitaler Bombardements schließen lässt, zu dem es kommt, wenn ein solcher *Mercury* präsent ist. Analysen zeigen, dass eine solche Konfiguration nur möglich sein dürfte (bedenkt man, dass die Blakisten normalerweise nicht auf die K³v-Ausrüstung verzichten wollen), indem ein extraleichter Fusionsreaktor eingebaut wird, eine Modifikation, die im Feld fast unmöglich vorzunehmen ist.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Adeptin Julie Spartan: Adeptin Spartan, Mitglied der Söldnereinheit Blakes Herz, steuert ihren *Mercury* Model 102 mit großer Geschicklichkeit. Sie hat schon einige Hinterhalte der Jihadisten abgewehrt, die die Einheit wieder für sich beanspruchen wollen. Das hat allerdings bei mehreren Gelegenheiten fast zu ihrem Tod geführt, und sie gezwungen den Umstand voll auszunutzen, dass ihr Mech so leicht repariert werden kann.. Spartan und ihre Techs kehren oft zur alten Gewohnheit aus den Nachfolgekriegen zurück, Schlachtfelder zu plündern, um beschädigte Komponenten zu ersetzen.

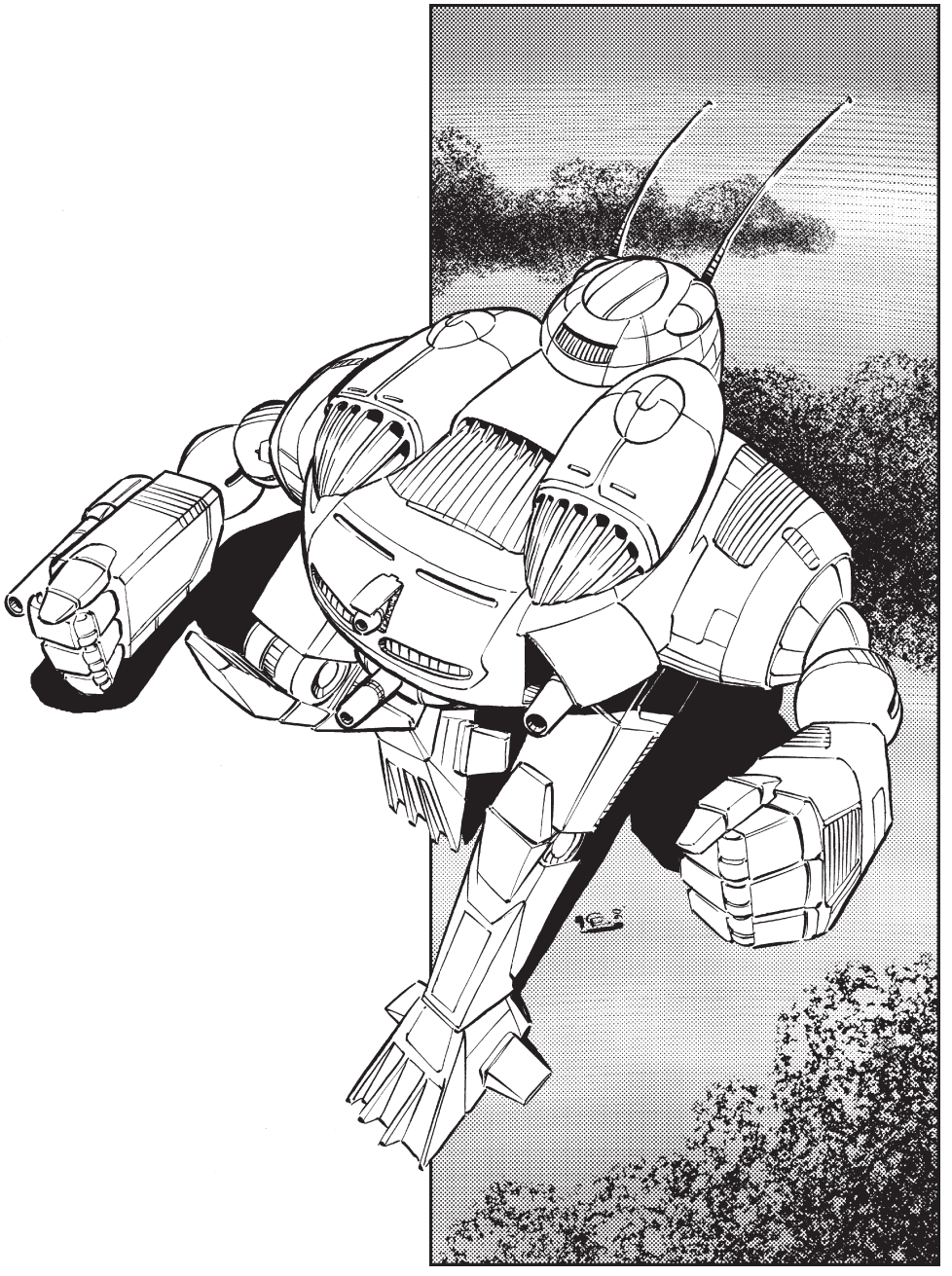
Präzentor Terrence Harris: Präzentor Harris ist einer der wenigen Manei Domini, die den Spionen der Häuser namentlich bekannt sind, ist auf Tharkad stationiert und gehört der Omega-Klasse an. Häufig zieht er allein in seinem Model 104 umher, der den Spitznamen „Wahnsinniger Gott" trägt, und bietet sich als leichtes Ziel für lyranische Verteidiger an, um sie aus ihren Verstecken zu locken. Wenn sie versuchen, ihn in die Ecke zu drängen, fordert er ein kleines, chirurgisches Orbitalbombardement von der LCS *Invincible* an, um die versammelten Feinde auszulöschen. Gleichzeitig verwendet er sein MASC, um aus dem Zielgebiet zu entkommen. Archon Peter Steiner hat auf den Kopf von Präzentor Harris ein Kopfgeld von 20 Millionen Kronen ausgesetzt, aber es wird langsam klar, dass nicht zu viele dazu bereit sind, ihr Leben für das Kopfgeld zu riskieren.

MCY-99 MERCURY

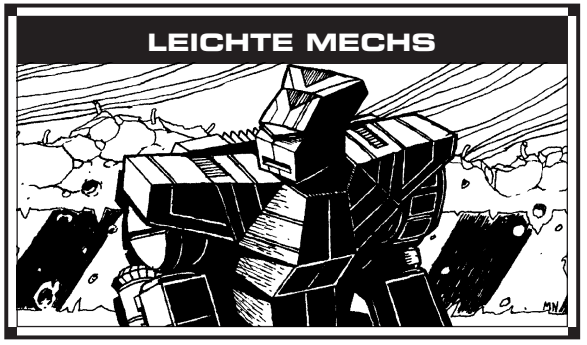
Typ: **Mercury**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 20
Kampfwert: 531

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		2
Reaktor:	160	6
BP Gehen:	8	
BP Rennen:	12 (16)	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	11	1
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	53	3
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	5
Torso-Mitte	6	7
Torso-Mitte (Rücken)		3
R/L Torso	5	6
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	3	5
R/L Bein	4	6

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Leichter Laser	K	1	0,5
Leichter Laser	TM	1	0,5
MASC	TM	1	1



THE-N THORN



Masse: 20 Tonnen
Rumpf: Chariot Type II Endostahl
Reaktor: GM 120
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Armorscale mit CASE
Bewaffnung:
1 Zeus-LSR-5-Werfer
2 Mittelschwere Hellion-Spitfire-Laser
Hersteller: Ford Military Limited
Hauptherstellungsort: Terra
Kommunikationssystem: Opus I Ultrabeam
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Orion 80

ÜBERSICHT

Der 2490 enthüllte originale THE-F *Thorn* musste sich schon bald dem scharfen Wettbewerb mit dem schnelleren LCT-1V *Locust* von Bergan Industries stellen. Um wettbewerbsfähig zu bleiben, erneuerten Ford Military Limited ihre Konstruktion mit der neuesten Technologie. Sie ergänzten den *Thorn* um eine interne Struktur aus Endostahl und ein CASE. Da der THE-N einer der ersten BattleMechs war, der diese neuen Konstruktionsmaterialien verwendete, wurde die Vorstellung des Mechs im Jahre 2549 von einem gewaltigen Hype begleitet. Wie Ford gehofft hatte, bestellte die Terranischen Hegemoniestreitkräfte eine große Menge des *Thorn*, und der Mech spielte eine wichtige Rolle in den Rängen der SBVS.

EIGENSCHAFTEN

Der gut gepanzerte und bewaffnete *Thorn* kann sich mit vielen Mechs seiner Gewichtsklasse in einem direkten Schlagabtausch messen. Die mittelschweren Hellion-Spitfire-Laser sind effizient und durchschlagskräftig, auch wenn der Umstand, dass einer direkt unter dem Cockpit platziert wurde, den Kampf für den MechKrieger unangenehm gestalten kann. Das Zeus-Raketensystem bietet treffsichere Feuerkraft auf große Entfernung, wird aber im Nahkampf leicht beschädigt. Häufig leidet hier die Raketenzufuhr, so dass eine Rakete im Unterarm steckenbleibt. Zusätzliche Beschädigungen können dabei die Munition zum Explodieren bringen, was den Arm unter Umständen absprengt.

Techs schätzen das Design sehr, weil die Instandhaltung wirklich einfach ist. Wartungsteams können neben den Myomer-Bündeln in die Arme und Beine des Mechs klettern und somit Reparaturen von innen heraus vornehmen.

EINSATZ

Der *Thorn* ist als Scout nur mäßig geeignet, weil er über keine Sprungdüsen verfügt. Stattdessen setzten die SBVS den Mech normalerweise als Scoutjäger ein oder ließen ihn zusammen mit Mechs wie dem *Hoplite* operieren, um Panzer oder Infanterie zu unterstützen.

Dem *Thorn* erging es während der Nachfolgekriege nicht gut, und da die Fähigkeit verloren ging, den hochentwickelten Endostahl-Rumpf zu reparieren, ist die aufgerüstete Version fast vollständig von den Schlachtfeldern verschwunden. Die Nachfolgerstaaten erhielten eine sporadische Produktion des älteren THE-F aufrecht, doch überwog häufig der große Bedarf nach leichten Scout-Einheiten.

Als ComStar zu Beginn der Nachfolgekriege Terra eroberte, erbten sie auch ein Lager von Sternenbund-Ausrüstung. Diese Goldmine an verlorener Technologie umfasste auch den THE-N *Thorn*. Viele dieser nachgerüsteten Mechs endeten in den Rängen der Geisterregimenter. Jetzt, wo Blakes Wort Terra unter seine Kontrolle gebracht hat, haben sie auch begonnen, neue *Thorns* zu bauen, als Teil ihres Plans, die Protektoratsmiliz von Blakes Wort auszubauen.

Durch ihren SBVS-Hintergrund verfügen die Clans ebenfalls über eine relativ hohe Zahl an *Thorns*. Diese Mechs sind halb vergessen in ihren Brian-Lagern eingemottet und werden gelegentlich reaktiviert, um in Solahma-Einheiten zu dienen.

VARIANTEN

Der alte THE-F wurde als Blaupause für die THE-S-Umbauten verwendet, mit der ComStar im Vorfeld des Krieges von 3039 das Draconis-Kombinat ausrüstete. Der THE-S verfügt weder über ein CASE noch über eine Endostahl-Struktur und hat zudem eine halbe Tonne weniger Panzerung.

Als die Clans zu Beginn der 3050er in die Innere Sphäre eindrangen, ordnete Präzentor Martialum Anastias Focht eine schnelles Wiederaufrüstungsprogramm an. Er wollte die ComGuards für die Eventualität vorbereiten, dass sie sich eines Tages mit den technologisch fortschrittlichen Invasoren messen müssten. Der THE-N1 wird als fabrikmäßige Umrüstung produziert und verwendet einen XL-Reaktor, um Platz für ein anderes Waffensystem zu schaffen. Das LSR-System wird durch eine Kinslaughter-Extremreichweiten-PPK der Klasse H ersetzt, ein mittelschwerer Laser wird entfernt, und der Laser im Kopf gegen einen leichten Imtek-Laser ausgetauscht. Um der Hitze der PPK entgegenzuwirken, werden Doppel-Wärmetauscher verwendet.

Der THE-N2 wurde soeben in den Truppen von Blakes Wort eingeführt. Wie der THE-N1 verwendet diese Version einen XL-Reaktor. Anstatt mit einer PPK ist er allerdings mit einem neuen Multiraketenwerfersystem ausgestattet. Der MRW-7 verfügt über ein durch CASE geschütztes Magazin und eine Kapazität von zwei Tonnen, und seine Vielseitigkeit ist auf dem Schlachtfeld sehr nützlich. Wie beim N1 ist die einzige weitere Waffe ein leichter Laser – in diesem Fall ein Extremreichweiten-Model von Diverse Optics.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Adept Kevin Ziwiki: Ziwiki schloss sich ComStar nach der epischen Schlacht an, die die ComGuards auf Tukayyid gegen die Clans schlug, und wurde für die MechKrieger-Ausbildung ausgewählt. Er zeigte eine Begabung für Operationen mit leichten Mechs, und wurde der 31. Division zugewiesen, wo er sich mit Auszeichnung gegen die Nebelparder schlug.

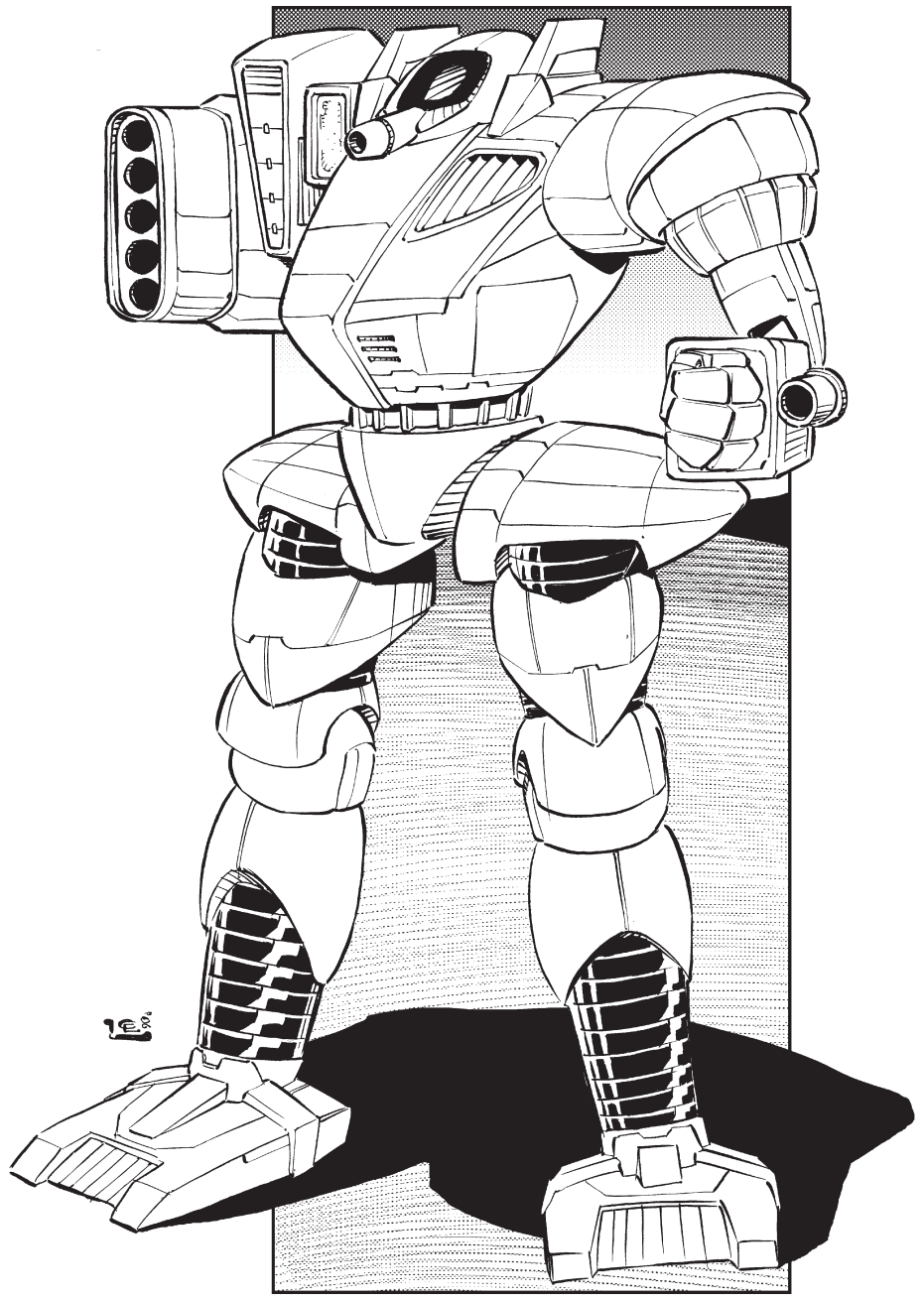
Als der Sternenbund sich auflöste, musste der einst idealistische junge Mann mit ansehen, wie die ComGuards um ihn herum zerfielen. Der Tropfen, der für Ziwiki das Fass zum Überlaufen brachte, war der Umstand, dass sich Prima Sharilar Mori als Agent des Kombinats herausstellte. Er löste sich von ComStar und nahm seinen Mech mit sich. Heute dient er als unabhängiger Söldner und bestreitet damit eine kümmerliche Existenz.

THE-N THORN

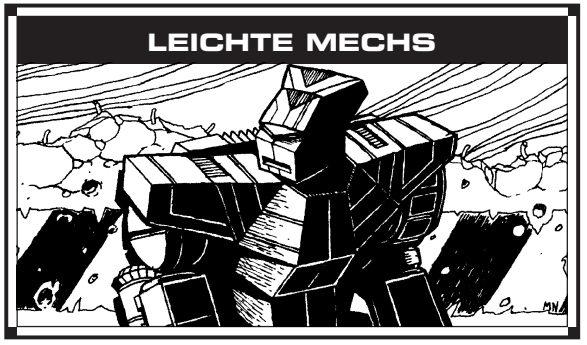
Typ: **Thorn**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 20
Kampfwert: 546

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	1
Reaktor:	120	4
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	69	4,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	6	8
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	5	6
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	3	6
R/L Bein	4	8

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LSR-5	RA	1	2
Munition (LSR-5) 24	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Mittelschwerer Laser	K	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1



MON-66 MONGOOSE



Masse: 25 Tonnen
Rumpf: Kell/D Endostahl
Reaktor: Nissan 200
Reisegeschwindigkeit: 86 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 129 km/h
Sprundüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Mitchell GA3 Ferrofibritpanzerung
Bewaffnung:
3 Mittelschwere Sorenstein-Laser
1 Leichter Starflash-Plus-Laser
Hersteller: Diplan Mechyards auf Ozawa
Hauptherstellungsort: Ozawa (2837 zerstört)
Kommunikationssystem: ON-5
Ortungs-/Zielerfassungssystem: ON-6 mit Beagle-Sonde

ÜBERSICHT

Der *Mongoose* wurde im Jahre 2660 als Erkundungsmech eingeführt. Wegen seiner Beagle-Sonde wurde er allerdings schnell beliebt bei Kommandeuren. Nicht nur durchdringen die Sensoren der Beagle-Sonde die meisten Störsignale, zusätzlich bewahren ihre Datenspeicherungssysteme detaillierte Informationen über alle Ziele auf, was auch Analysen ihrer bevorzugten Kampftaktiken umfasst. Dies erlaubt schnelle Identifikation gegnerischer Mechs oder MechKrieger, die bereits zuvor angetroffen wurden. Diese Fähigkeit erlaubt Kommandeuren zudem, die Fähigkeiten eines Gegners einzuschätzen und in einer Simulation Gegenmaßnahmen auszutesten.

Unglücklicherweise gehört die Sonde zu den technischen Errungenschaften, die in den Nachfolgekriegen verloren gegangen sind, und es wird davon ausgegangen, dass nach dem Dritten Nachfolgekrieg kein aktiver *Mongoose* mehr eine solche Sonde getragen hat. Die Wiederentdeckung der LosTech hat die Beagle-Sonde wieder verfügbar gemacht, und heute sind *Mongooses* ohne Sonde fast unbekannt.

EIGENSCHAFTEN

Da die für den *Mongoose* angedachten Missionen Heimlichkeit ebenso wie Geschwindigkeit erforderlich machen, verzichtete Diplan auf konventionelle Überlegungen und baute keine Sprungdüsen ein. Ihre Theorie war, was im Nachhinein betrachtet offensichtlich ist, dass man einen BattleMech in der Luft nicht verstecken kann. Diplan verwendete einen Nissan-200-Reaktor, was für diese Gewichtsklasse eine Menge ist, um den *Mongoose* auf dem Boden zu einem der schnellsten BattleMechs überhaupt zu machen.

Weil den Designern von Diplan klar war, dass ein Scout-Mech üblicherweise allein kämpfen muss, wurde der *Mongoose* schwer gepanzert, so dass er einem PPK-Angriff auf kurzer Reichweite widerstehen kann. Zudem wurde er mit vier Lasern bewaffnet – drei mittelschwer, einer leicht. Es ist sehr wagemutig, sich mit einem leichten Mech im direkten Kampf mit dem *Mongoose* zu messen, und selbst viele Piloten mittelschwerer Mechs denken zweimal nach, ehe sie sich eins gegen eins mit dem kampflustigen Scout anlegen.

Der *Mongoose* verwendete primäre Kühlkrägen, die direkt über den Ellbogen angebracht sind, um die Hitze der in den Armen montierten Waffen effizient abzuleiten. Allerdings befindet sich der Kühlmantel des Lasers im mittleren Torso direkt über dem Reaktorgehäuse, was zu schneller Abnutzung führt. Es empfiehlt sich, den Kühlmantel nach jeweils 100 abgegebenen Schüssen auszutauschen. Ein Defekt im Kühlmantel schränkt die Verwendung der Waffen zwar nicht ein, macht aber das Cockpit unangenehm warm und kann durch die Überschusswärme die Sonde stören.

Besonders interessant sind die internen Kompensatoren des mittelschweren Lasers im mittleren Torso und des kleineren Lasers direkt unter dem Cockpit des Mechs. Diese Kompensatoren erlauben es, die beiden Laser auf der Mittellinie mit bemerkenswerter Treffsicherheit abzufeuern, selbst wenn sich der *Mongoose* im vollen Lauf über schwieriges Gelände bewegt.

EINSATZ

Der *Mongoose* ist ein seltener BattleMech, und er ist unter Kommandeuren der Inneren Sphäre ausgesprochen beliebt. Exemplare des *Mongoose* findet man in allen wichtigen Truppenverbänden, einigen Reichen der Peripherie und in Söldnerkommandos, von sehr angesehenen bis hin zu den hoch fragwürdigen.

VARIANTEN

Es gibt zwei Varianten des *Mongoose* aus den Jahrzehnten, in denen Ersatz für die Beagle-Sonden nicht verfügbar war. Einer besitzt statt der Sonde eine Kurzstreckenraketenlafette. Eine andere Variante baut in jeden Arm einen Satz Flammer ein und verzichtet auf den leichten Laser.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

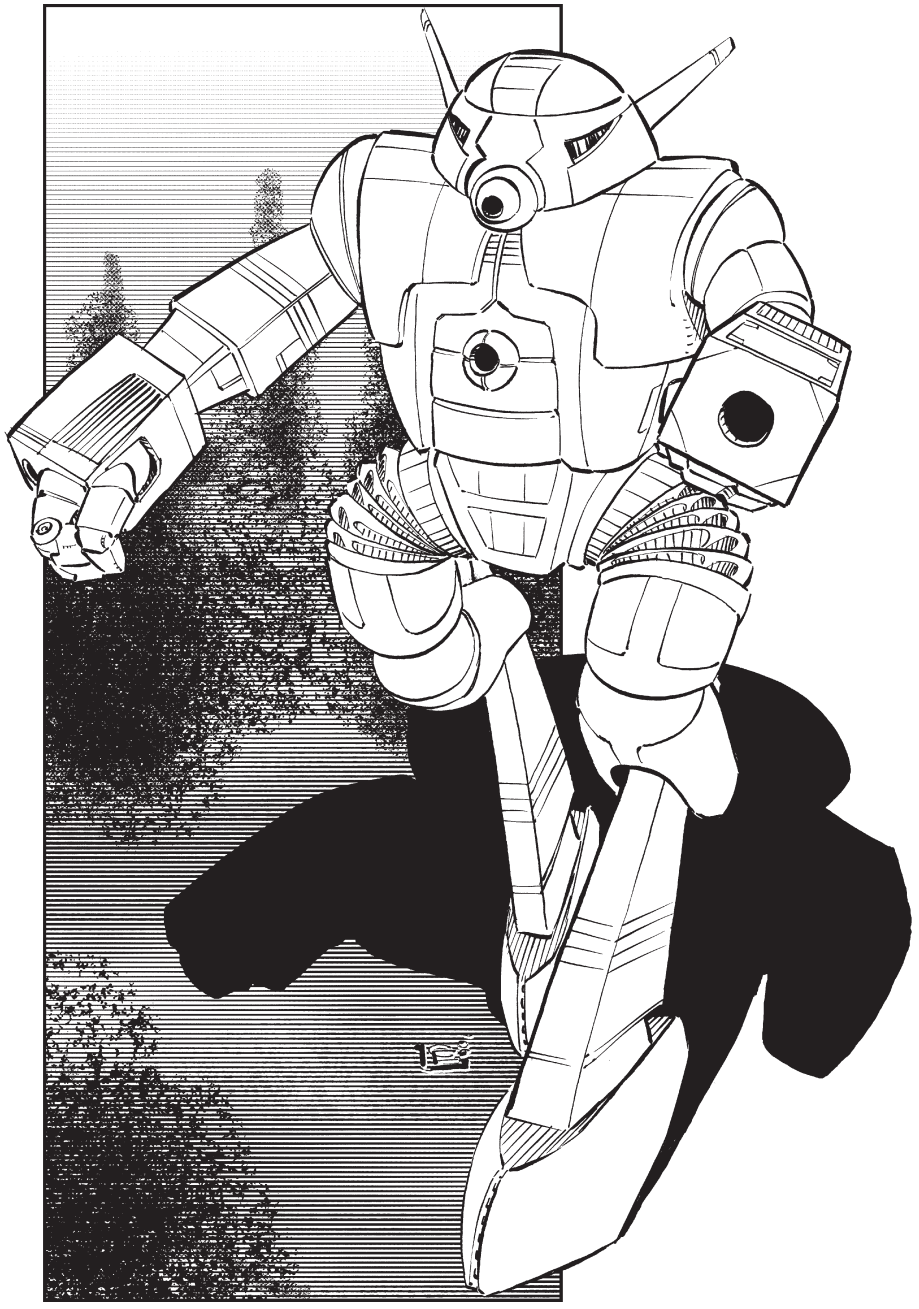
Adrianna Chowla: Als Elemente des 2. Bataillons der 1. Marik-Miliz in der Stadt Baroda von der 6. Defenders of Andurien umzingelt worden waren, war Stabssergeantin Chowla die einzige Überlebende ihrer Scoutlanze und fand sich hinter der gegnerischen Linie wieder. Da sie vorhersah, dass die 1. Marik einen Rettungsversuch starten würde, wenn sie nicht zurückkehrte, um Alarm zu schlagen, entschied Chowla, sich nicht zurückzuziehen. Diese unorthodoxe Entscheidung erwies sich als weise, als die 1. Defenders of Andurien eintraf, um die 6. zu unterstützen. Sie blieb den Truppen Anduriens gefährlich nahe, und ihr gelang eine genaue Einschätzung nicht nur der Möglichkeiten der beiden Einheiten, sondern auch der Vorbereitungsmaßnahmen der 1. Defenders, mit der sie den Vorstoß der Marik-Miliz auffangen wollten. Mehrere Male an diesem Tag, der sich als die wichtigste Schlacht der Andurienkampagne herausstellte, manövrierte sich Chowla an der Position der Defenders vorbei, um der 1. Marik-Miliz ihre Informationen zu senden. Die Defender waren sich ihrer Gegenwart dabei durchaus bewusst – der „Geistermech", wie sie sie nannten, wurde einige Male gesichtet und beschossen. Es gelang ihr auch nicht, allen Verfolgern auszuweichen. Die Kampf-ROM des unwahrscheinlichen Sieges ihres *Mongoose* gegen einen *Vindicator*-1R ist immer noch Teil des Moduls für Leichte Mechduelle im Allison MechWarrior Institute. Das Gefecht beschädigte den Kühlmantel des Lasers im Torso. Da sie der Überzeugung war, dass ihre gesammelten Daten wichtiger waren als ihre eigene Sicherheit, schaltete Chowla den mittelschweren Laser absichtlich ab, damit seine Überschusshitze die Sensorik der Beagle nicht behinderte. Colonel Shanna del Ray verwies auf Sergeant Chowlas Kundschaftertätigkeit als Schlüssel für den Sieg der 1. Marik-Miliz gegen die größere Streitmacht Anduriens.

MON-66 MONGOOSE

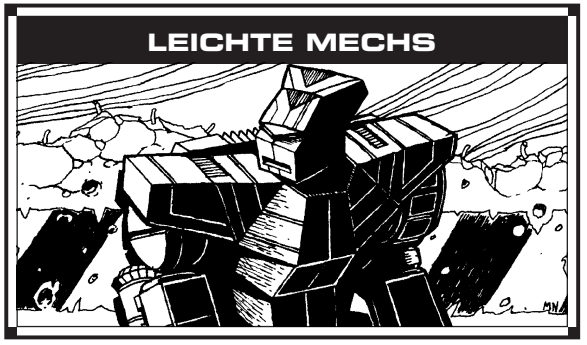
Typ: **Mongoose**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 25
Kampfwert: 763

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	200	8,5
BP Gehen:	8	
BP Rennen:	12	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	89	5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	8	12
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	6	10
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	4	8
R/L Bein	6	12

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Mittelschwerer Laser	TM	1	1
Leichter Laser	K	1	0,5
Beagle-Sonde	LT	2	1,5



HER-3S HERMES



Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Irian Chassis Klasse 10
Reaktor: GM 270
Reisegeschwindigkeit: 97 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h, 194 km/h mit MASC
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Jolassa-328 Ferrofibritpanzerung
Bewaffnung
2 Mittelschwere Hellion-V-Laser
Hersteller: Irian BattleMechs Unlimited
Hauptherstellungsort: Irian
Kommunikationssystem: Irian Telestar
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Alexis Photon Zielerfassungssystem mit Beagle-Sonde

ÜBERSICHT

Der *Hermes* wurde das erste Mal im 27. Jahrhundert von den Sternenbundverteidigungsstreitkräften eingesetzt, und diente bis zu General Kerenskys Exodus als Scout-Mech. Das Design wurde vor dem Sturz des Sternenbunds immer weniger produziert. Es ruhte für Jahrhunderte in den Datenbanken von Irian BattleMechs Unlimited, bis sich das Technologieniveau wieder soweit erholt hatte, dass der *Hermes* wieder gebaut werden konnte.

Da Irian immer noch über die kompletten technischen Pläne für den Mech verfügte, wählte die Firma den *Hermes* im Jahre 3043 als erstes technologisches Vorführmodell. Die Ingenieure brauchten allerdings zusätzliche vier Jahre, um die Produktionsprobleme mit den neuen Konstruktionsmaterialien zu beheben, die sie verwendeten. Nach dieser Zeit hatten sie den *Hermes* noch weiter modifiziert, um ihn zu einem weitaus überlegenerem Scout-Mech zu machen.

EIGENSCHAFTEN

Geschwindigkeit war immer die größte Stärke des *Hermes*, aber selbst in der Ära des Sternenbunds war sie nicht genug, um die dürftigen zweieinhalb Tonnen Ferrofibritpanzerung aufzuwiegen – weniger als die Hälfte dessen, was bei seiner Rumpfgröße theoretisch möglich wäre. Irians Designer dachten darüber nach, dieses Manko bei der Produktionsvorbereitung des Designs zu beheben, doch am Ende konzentrierten sie sich lieber darauf, die Stärken des Mechs weiter auszubauen..

Der neue *Hermes* benutzt ein MASC-System, was seinen MechKriegern einen kurzzeitigen Geschwindigkeitsschub von dreißig Prozent verleiht, um Ärger hinter sich zu lassen. Er verfügt jetzt auch über eine Beagle-Sonde, die direkt mit dem hervorragenden Ziel- und Verfolgungssystem von Alexis Photon verbunden ist, und diese Kombination macht den *Hermes* zu einer wirklich hervorragenden Scout-Einheit. Dass der Mech nur zwei mittelschwere Laser besitzt, ist einerseits dazu gedacht, Verfolger abzuschütteln, aber andererseits auch dazu, MechKrieger davon abzuhalten, sich allein in den Kampf zu wagen.

EINSATZ

Irians neuer *Hermes* breitete sich im Militär der Liga Freier Weltenaus, wo er kritische Löcher in Scoutlanzenformationen füllte, die entstanden waren, weil geeignete Scout-Mechs wie der *Ostscout* immer seltener wurden. Nach ein paar Jahren nahm die Produktion wieder ab, da Irian die Produktionsanlagen langsam auf andere, fortschrittlichere Konstruktionen umstellte, doch seit seiner Wiedereinführung wird der *Hermes* konstant in mindestens einer Produktionsstraße hergestellt.

Nach der Claninvasion erteilte die Regierung der Liga Freier Welten Irian die Erlaubnis, ihre Produkte an das Draconis-Kombinat und das Vereinigte Commonwealth zu verkaufen, doch verhinderten „bürokratische Ungereimtheiten“ und „vertragliche Schwierigkeiten“ volle zehn Jahre lang, dass auch nur ein einziger *Hermes* eine dieser Nationen erreichte. Das stellte auch sicher, dass die Liga während Operation Guerrero den Mech exklusiv nutzen konnte. Mehrere *Hermes*-Mechs wurden auf einem halben Dutzend Welten eingesetzt, um gegnerische Positionen auszukundschaften, ehe der Hauptteil der Invasionsstreitkräfte eintraf.

VARIANTEN

Im Jahre 3049 begann Irian die stark eingeschränkte Produktion von zwei Modellvarianten. Ein Modell, der 3S1, tauschte die Beagle-Sonde durch einen Wächter-Störsender aus, das zweite, 3S2 genannt, verfügt ebenfalls über einen Störsender, ersetzt aber einen der mittelschweren Laser durch ein ZES. Es dauerte fast zehn Jahre, bis weitere nennenswerte Varianten des *Hermes* produziert wurden. Der 4S basiert auf der ersten Variante, setzt aber auf einen XL-Reaktor und tauscht die beiden mittelschweren Laser durch Impulslaser aus. Außerdem fügt er 3 Tonnen an dringend notwendiger Panzerung hinzu. Die nächsten beiden stellen Varianten eines Themas dar. Der 4K wird für den Export ins Kombinat produziert. Er verfügt über ein K^3-Modul und ein Arsenal von sechs mittelschweren und einem leichten Extremreichweiten-Lasern. Der sehr ähnliche 4M verfügt stattdessen über ein K^3v-System und verzichtet auf einen mittelschweren und den leichten Laser, um Platz dafür zu schaffen.

Es gibt Gerüchte über eine Version, die von den Blakisten verwendet werden soll, und die angeblich über Tarnpanzerung verfügt. Sollte diese Variante existieren, hält Blakes Wort sie streng geheim und setzt sie ein, um Ziele auszukundschaften, die später ausgelöscht werden sollen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Akoluth V Harmis Ichimoto: Akoluth Ichimito stieg während des Höhepunkts in den VerCom-Bürgerkrieg ein. Mitte des Jahres 3066 wurde er der unglückseligen 66. Division zugewiesen. Er verbrachte die fast einjährige Kampagne um Tharkad zu befreien als Teil einer speziellen Scout-Truppe, welche Peter Steiner-Davions Vormarsch im Auge behielt. In den letzten Wochen der Schlacht wurde er gefangengenommen, aber kurz nach Ende des Krieges wieder freigelassen. Neun Monate später war er schon wieder an Tharkads Front. Diesmal kämpfte er allerdings zusammen mit den wenigen überlebenden Halbkompanien der 66. gegen Blakes Wort.

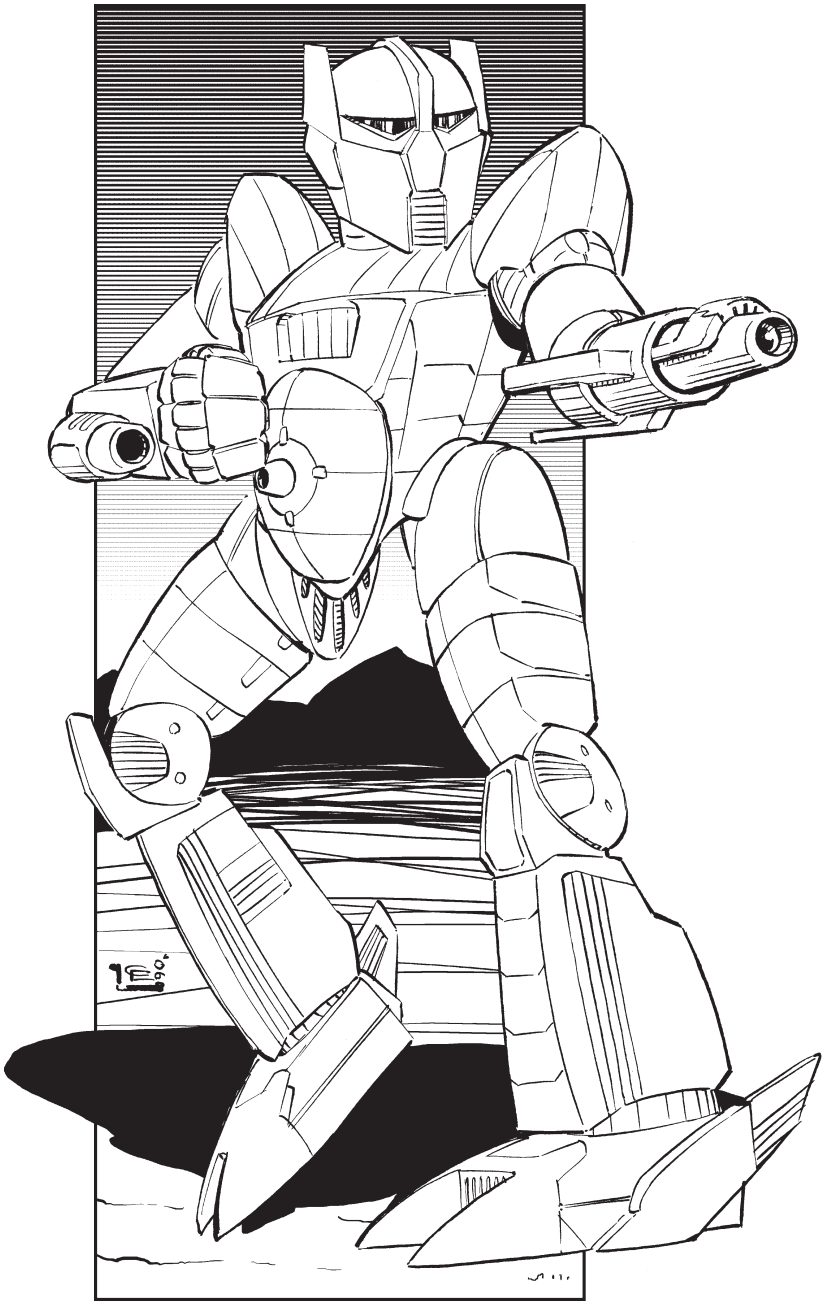
Oberleutnant Beata Gulipous: Oberleutnant Gulipous wurde im Jahre 3063 in Marschal Jeremy Bretts unsaktionierte Rettung der Kristen's Krushers hineingezogen. Sie war Teil der fünf Zwei-Mech-Scouteinheiten, die die Positionen der 2. Donegal Guards auf Arcadia ausspähten. Sie fand die Schwachstelle in der Verteidigungslinie der Donegal Guards, die es der 6. Marik-Miliz erlaubte, hindurchzubrechen und die Krushers zu retten.

HER-3S HERMES

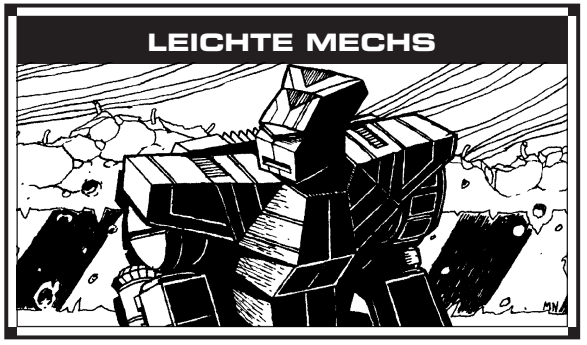
Typ: **Hermes**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 30
Kampfwert: 606

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	270	14,5
BP Gehen:	9	
BP Rennen:	14 (18)	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	44	2,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	4
Torso-Mitte	10	6
Torso-Mitte (Rücken)		2
R/L Torso	7	6
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	5	4
R/L Bein	7	4

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Beagle-Sonde	RT	2	1,5
MASC	LT	2	2



HSR-200-D HUSSAR



Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Benztrov 40
Reaktor: GM 270
Reisegeschwindigkeit: 97 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Lexington Limited High Grade Ferrofibritpanzerung
Bewaffnung:
1 Schwerer Newheart-Extremreichweiten-Laser
Hersteller: Coventry Metal Works
Hauptherstellungsort: Coventry
Kommunikationssystem: Field Ranger Sightseer
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Ranger LAF Model 2

ÜBERSICHT

Die HSR-200-D-Serie galt als die am weitesten verbreitete Scout-Plattform der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte und konnte eine Höchstgeschwindigkeit von über 150 Kilometern pro Stunde erreichen. Aus diesem Grund war der *Hussar* schon immer bekannt dafür, dass er extrem schwierig zu erfassen und in direkte Gefechte zu verwickeln war. Auch wenn modernere Konstruktionen ähnlich gut als Kundschafter geeignet sind, so bleibt der *Hussar* doch ein Musterbeispiel für leichte Scout-Mechs.

Das Design war unter den Großen Häusern fast gar nicht verbreitet, da die ursprünglichen SBVS viele *Hussars* in ihren leichten Mech-Formationen einsetzten. Als somit General Kerenskys Exodus den Großteil der SBVS-Armee aus der Inneren Sphäre verschwinden ließ, blieben nur wenige Mechs dieses Typs zurück. Der *Hussar* wurde ein verlorenes Design, bis er im Jahre 3051 von den ComGuards neu enthüllt wurde. Nachdem ComStar nach dem Schisma im Jahr 3052 seine Archive öffnete, kaufte Coventry Metal Works heimlich die Rechte für das *Hussar*-Design von den Bonn Mekarmorwerks auf, die die 400-D-Serie für die ComGuards produziert hatten. Die lyranische Rüstungsfirma produzierte zwischen den Jahren 3055 und 3068 einige neue Varianten für die VCS und AVS. Die Lieferungen hörten auf, als Blakes Wort während der ersten Operationen des Jihad Coventry angriff.

EIGENSCHAFTEN

Der *Hussar* ist im Vergleich zu anderen Scout-Designs kläglich schlecht gepanzert, denn er ist einfach nicht für direkte Auseinandersetzungen konzipiert. Zwar beinhaltet das ursprüngliche Design einen Extremreichweitenlaser, der Scharfschützenschüsse von Positionen erlaubt, die außerhalb der Reichweiten der meisten Waffen von leichten Mechs liegen, doch darf ein MechKrieger niemals vergessen, dass der wichtigste Vorteil des *Hussars* seine Geschwindigkeit ist. Unglücklicherweise haben viele unerfahrene lyranische Piloten großes Vergnügen an direkten Kämpfen (was daran liegt, dass sie in schwereren Mechs trainieren), was dazu führt, dass die Pilotensterblichkeit beim *Hussar* extrem hoch ist.

Hussars sind mit überlegener Kommunikations- und Überwachungsausrüstung ausgestattet (ComStar erlaubte CMW im Jahre 3055, die Schaltbilder für den ursprünglichen Field Ranger Sightseer zu kopieren) und waren für viele Kommandeure der Lyranischen Allianzsstreitkräfte während des ComStar-Bürgerkriegs unverzichtbar. Gegen Ende des Konflikts wurde es zur Standardprozedur, mindestens eine Lanze *Hussars* im Rücken des Gegners abzusetzen, mit dem Befehl, den Gegner auszukundschaften und Chaos auf den wichtigsten Versorgungslinien zu stiften. Diese Taktik ist nicht neu; es scheint, dass einige kompromisslose lyranische Kommandeure Kerenskys alte taktische SBVS-Manöver nachahmen, wenn sie *Hussars* einsetzen.

EINSATZ

Hussars findet man vor allem in lyranischen Frontregimenten, und sie stellen das Rückgrat vieler Scout- und Erkundungseinheiten dar. Diese Einheiten scheinen gut mit *Osiris*- und *Stilletto*-Mechs zusammenzuarbeiten, doch sehen nur wenige den direkten Kampfeinsatz, weil sie so zerbrechlich sind.

VARIANTEN

Die bei weitestem am häufigsten auf dem Schlachtfeld angetroffene Variante ist heute der HSR-200-D. Er ist mit einem einzigen schweren Extremreichweitenlaser ausgerüstet, trägt aber nur eineinhalb Tonnen Panzerung auf seinem schlanken Rumpf. Der weitaus seltenere 300-D war eine vereinfachte Konstruktion, mit der ComStar das Draconis-Kombinat in den 3030ern belieferte, während ihres geheimen Wiederaufrüstungdeals mit dem damaligen Kanrei Theodore Kurita.

ComStar versuchte das ursprüngliche Design zu verbessern, indem sie einen GM-240-XL-Reaktor einbauten, so dass im Torso genug Raum blieb, um eine schwerere LB-10-X-Autokanone für den Nahkampf zu integrieren. Der zusätzliche Raum erlaubte es den Ingenieuren von ComStar zudem, die Panzerung der Konstruktion zu verdoppeln. CMW stellten sowohl den 200-D als auch den 400-D während des Bürgerkrieges auf Coventry her.

Bonn Mekarmorwerks produzierte die Variante 600-D, die mit K^3v-Technologie und einer Extremreichweiten-PPK ausgestattet ist, und die nur bei den Milizen von Blakes Wort beobachtet wurde.

Eine neuere Variante wurde Mitte des Jahres 3067 enthüllt. Der 900-D war mit einer leichten Autokanone ausgestattet und verließ nie den Prototypstatus, bevor Blakes Wort den CMW-Komplex einnahm. Aktuelle Loki-Berichte deuten an, dass neben dieser Variante noch eine weitere, neuere aus den CMW-Montageanlagen zu kommen scheint. Beide Varianten verfügen über schwere Ferrofibritpanzerung, wobei die Version der Blakisten scheinbar mit einer kurzläufigen PPK und zwei mittelschweren Extremreichweitenlasern ausgerüstet ist.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Major Joseph Norton: Norton, der Kommandant einer kleinen Einheit bestehend aus zehn Hussaren, die im 27. Jahrhundert zum 51. *Hussar*-Regiment des XXX-Corps der SBVS gehörte – auch bekannt als „Die Finger des Todes" – hat unter Beweis gestellt, dass die Konstruktion des *Hussars* eine „wertvolle Kampfressource" darstellen kann. Er war geschickt darin, sich weit hinter den gegnerischen Linien zu bewegen, und sorgfältig orchestrierte Anschläge auf wichtige Schlüsselelemente zu verüben. Er zerstörte Kommunikationsanlagen, Munitionslager, und tötete sogar Kommandanten, die dachten, im Hinterland sicher zu sein.

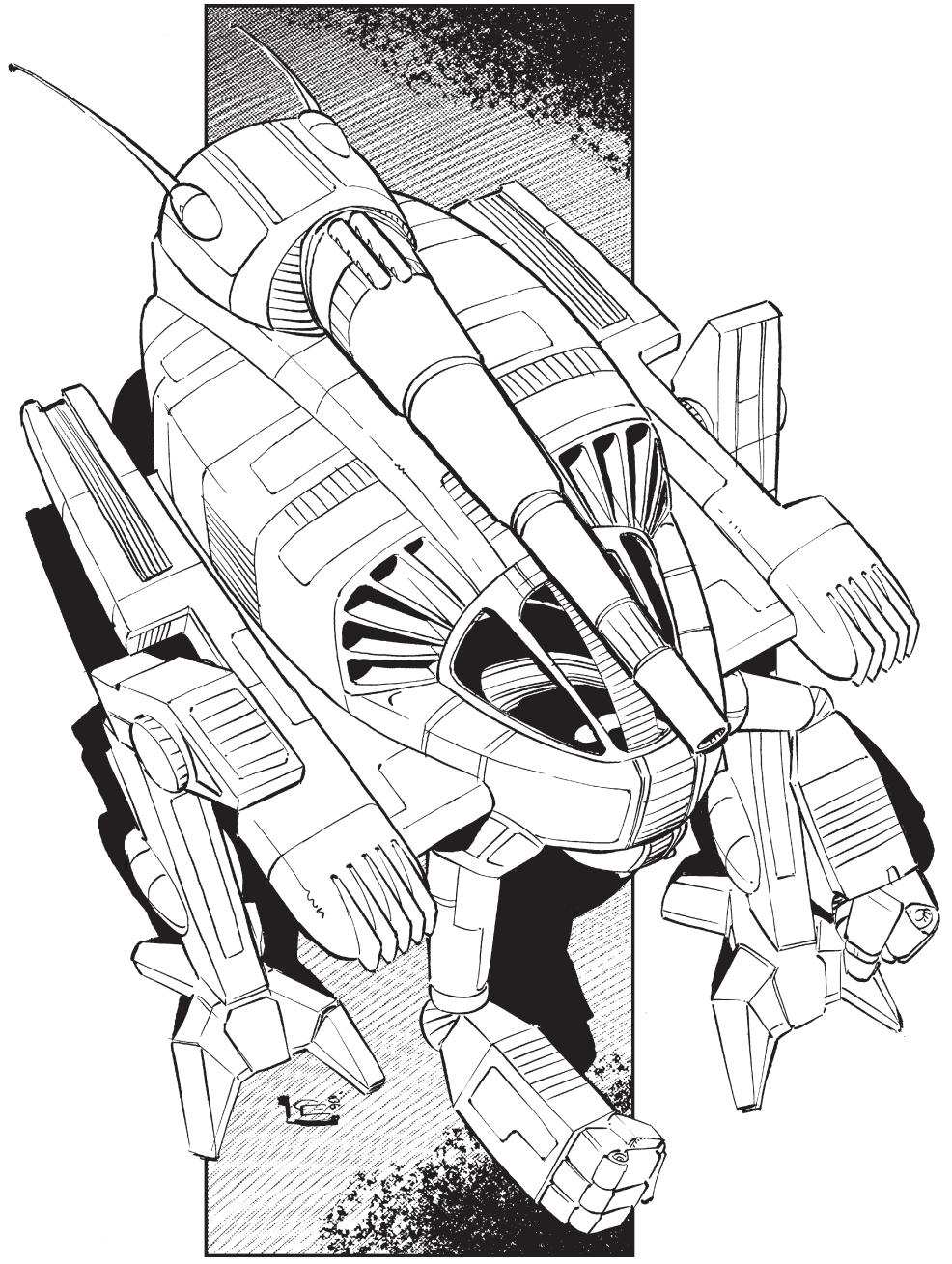
Nach seiner Pensionierung im Jahr 2642 veröffentlichte er ein kleines Buch über seine Sicht über Scout- und Erkundungskriegsführung, das den Namen „Die Strategie der Unterstützung" trug. Das Buch wurde Jahrhunderte lang kaum beachtet, bis die Alarion Historic Foundation im Jahre 3059 eine elektronische Kopie aufspürte. Auch wenn es heute noch Pflichtlektüre im Nagelring ist, so blieben die Verkäufe des Buchs in der Allianz hinter denen in der Freie Republik Rasalhaag weit zurück.

HSR-200-D HUSSAR

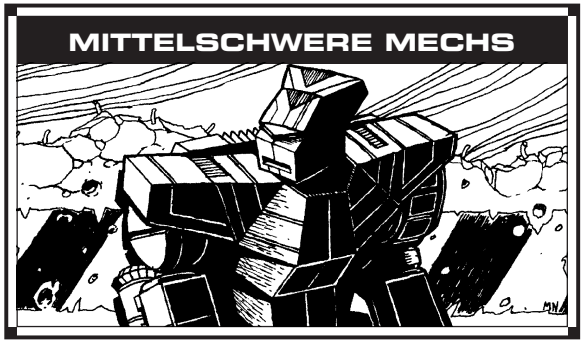
Typ: **Hussar**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 30
Kampfwert: 636

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		3
Reaktor:	270	14,5
BP Gehen:	9	
BP Rennen:	14	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	26	1,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	3
Torso-Mitte	10	3
Torso-Mitte (Rücken)		2
R/L Torso	7	3
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	5	2
R/L Bein	7	2

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer ER-Laser	TM	2	5



STN-3L SENTINEL



Masse: 40 Tonnen
Rumpf: Defiant V
Reaktor: Pitban 240
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Valiant Lamellor
Bewaffnung:
1 KWI.AK/5-Ultra-Autokannone
1 Leichter Defiance-B-1A-Laser
1 Defiance-Blitz-2-KSR-Werfer
Hersteller: Defiance Industries
Hauptherstellungsort: Hesperus II
Kommunikationssystem: StarLink/Benicia Model AS829G
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Targa-7, Vid-Com-17

ÜBERSICHT

Defiance Industries – seiner Zeit ein Konzern, der vor allem im Besitz Terras war, aber auf lyranischem Boden operierte – produzierte den *Sentinel*-BattleMech zunächst im Jahre 2651 unter Exklusivvertrag für die Familie Steiner. Obwohl Politiker der Terranischen Hegemonie zunächst ihr Missfallen darüber äußerten, dass die Steiners Mechs direkt aus den Fabriken der Hegemonie erwerben konnten, so versichterten lyranische Diplomaten, dass ihre Verträge mit Defiance absolut legitim waren und beiden Sternenbund-Reichen wirtschaftlich nur nützten.

Als eine Gesetzesänderung des Rats der Liga im folgenden Jahr die Erweiterung der Hausarmeen zuließ und den *Sentinel* für die SBVS selbst verfügbar machte, investierte das Militär des Bundes viel in erweiterte Versionen des „exklusiven Designs" der Steiners. Dass diese verbesserten SBVS-*Sentintels* nur langsam in die Hände der LCS-Käufer gerieten (aufgrund von vertraglichen Einschränkungen ihres ursprünglichen Deals mit Defiance) blieb der Steiner-Familie nicht verborgen.

EIGENSCHAFTEN

Der Sternenbund-STN-3L bewegt sich am leichten Ende der mittelschweren Gewichtsklasse und verfügt über Panzerung und Geschwindigkeit, die sich mit dem STN-1S der Steiner grob vergleichen lässt. Mit einer Höchstgeschwindigkeit von fast 100 Kilometern pro Stunde und genug Panzerung, um den Beschuss von Waffen zu überstehen, wie sie normalerweise von Infanterie- und TPz-Einheiten verwendet werden, war der *Sentinel* gut als Infanterieunterstützung geeignet. Außerdem trug er eine verbesserte Ultra-Autokannone von Kawataba Weapons Industries, die fast die doppelte Feuergeschwindigkeit der Defiance-Killer-Model-F aufweist, die die Steiner-Variante verwendete (diese Waffe wird nicht mehr produziert). Außerdem verwendete sie einen verbesserten Blitz-Raketenwerfer anstatt des weniger treffsicheren Coventry-4er-Lafette.

EINSATZ

Obwohl die Lyraner fast zwei Jahre daran arbeiteten, Zugriff auf die verbesserten Waffensysteme zu erhalten, um ihre *Sentinels* auf den STN-3L-Standard zu bringen, bot Defiance den Mech nach wie vor, vor allem der Hegemonie an, wodurch sie ihren ursprünglichen Kunden als Teil einer wirtschaftlichen Lehrstunde an die lyranische Regierung die kalte Schulter zeigten. Die LCS lachten aber zuletzt, als nach dem Sturz des Sternenbunds Defiance und all ihre Fabriken Teil der Skye-Föderation wurden und nicht nur der *Sentinel*, sondern alle Defiance-Produktlinien in das Steiner-Militär integriert wurden. Die Zerstörungen der frühen Nachfolgekriege und der Wechsel der Prioritäten der LCS („große Mechs") ließ die Zahl der *Sentinels* fast auf null fallen, bis die technologische Renaissance der 3030er es Defiance erlaubte, das Sternenbund-Design in den 3050ern wieder auf den Markt zu bringen.

VARIANTEN

Selbst vor den technologischen Wiederentdeckungen produzierte Defiance eine geringe Stückzahl eines vereinfachten *Sentinel* Model 3K. Diese niedrigtechnologische Version – die mit einem Standard-KSR-2 und einer Autokanone mit einem Zweitonnenmagazin ausgestattet war – konnte sich aber nicht mit den *Sentintels* von ComStar messen, welche die VSDK im Krieg von 3039 verwendeten. Auch wenn ihre STN-3Ms anstelle des Blitz-Systems des 3L ein standardmäßiges Marklin-KSR-2-System aus Canopischer Produktion nutzten, so war ihre Kombination aus mittelschwerem Laser und der originalen KWI-Ultra der reduzierten Steiner-Variante doch deutlich überlegen.

In den 3060ern gab es einige neuere Varianten. Das radikale STN-4D-Modell der Vereinigten Sonnen verwendet Endostahl, Ferrofibritpanzerung und Doppel-Wärmetauscher, um die Panzerung zu überholen, und ersetzt das Arsenal durch eine Multi-AK/5 und einen mittelschweren ER-Laser. Die STN-C-Variante des Kombinats nimmt das 3M-Modell und tauscht den mittelschweren Laser gegen eine K^3-Dienereinheit aus.

Die neueste STN-Variante allerdings verließ erst vor Kurzem die von den Blakisten kontrollierten Defiance-Fabriken. Der STN-5WB verfügt über einen leichten Fusionsreaktor und Doppel-Wärmetauscher, und hat durch seine zwei leichten AK/5 im linken Arm, unterstützt von drei mittelschweren ER-Lasern, die im Torso verteilt sind, eine bemerkenswerte Feuerkraft. Es bleibt dabei sogar noch genug Masse übrig, um die Panzerung aufzustocken.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

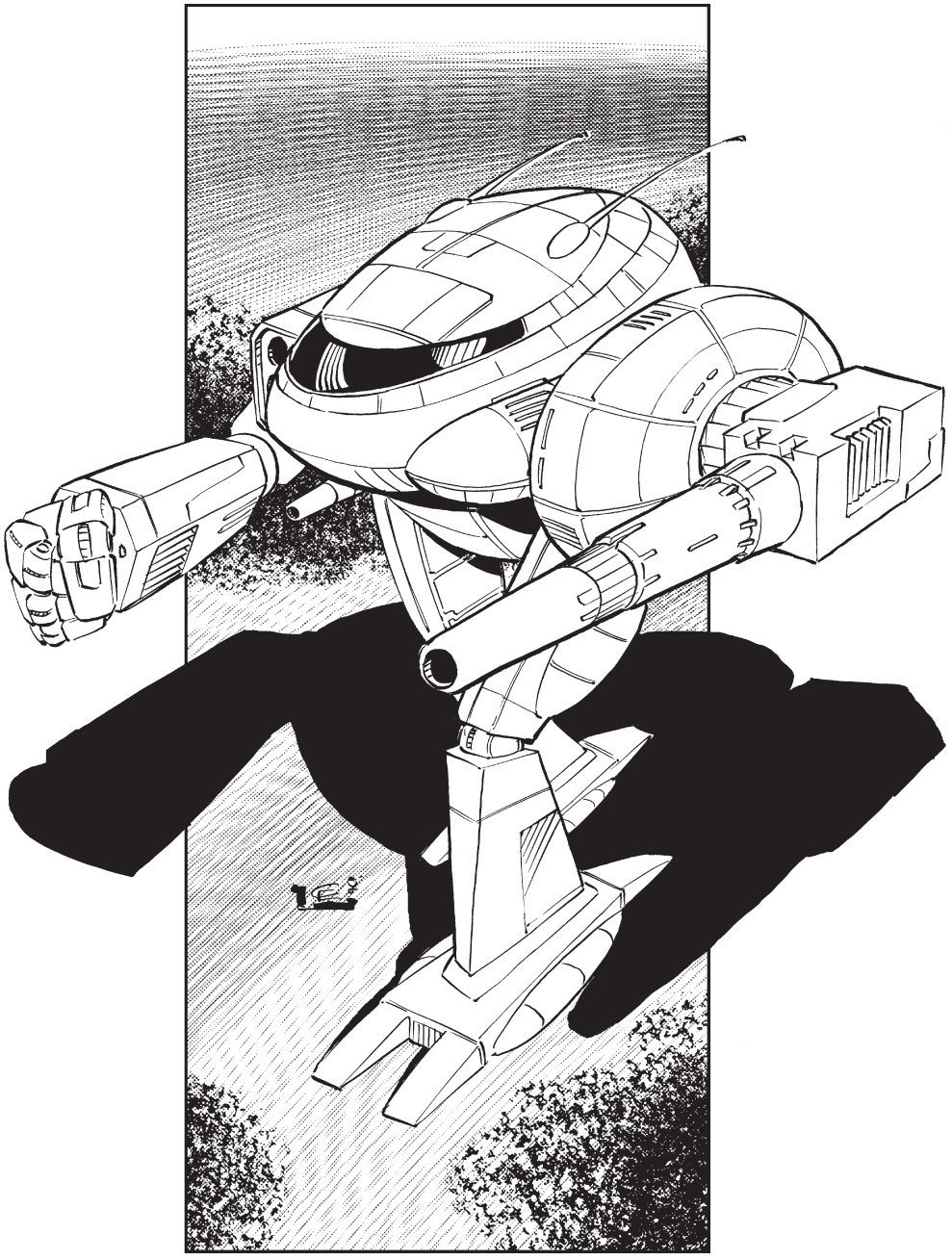
Penelope Farheim: Farheim, die einen erbeuteten BattleMech führt, war Testpilotin für Defiance Industries, als Hesperus II an Blakes Wort fiel. Sie wurde plötzlich als Scout für den Widerstand auf Hesperus gebraucht. Dieser Widerstand war wenig mehr als eine zusammengewürfelte Truppe von Überlebenden des Sicherheitspersonals der Fabrik und verstreuten Soldaten der Lyranischen Allianzstreitkräfte. Bisher war der Höhepunkt ihrer Laufbahn, für den Preis eines beschädigen *Stiletto* ihren STN-5WB zu erbeuten, doch schon jetzt drohen ein Mangel an Munition und passenden Ersatzteilen Farheim und ihren Preismech außer Gefecht zu setzen.

STN-3L SENTINEL

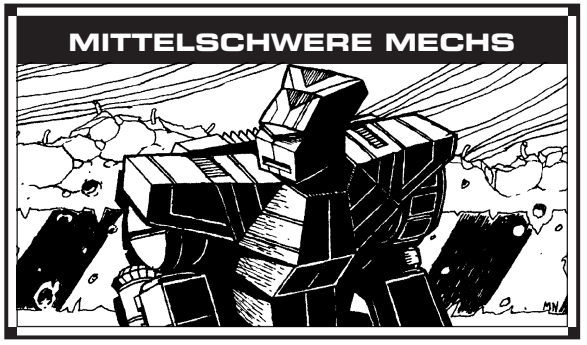
Typ: **Sentinel**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 30
Kampfwert: 636

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		4
Reaktor:	240	11,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	88	5,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	12	10
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	10	8
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	6	8
R/L Bein	10	10

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Ultra-Autokanone/5	LA	5	9
Munition (Ultra-AK/5) 20	LT	1	1
Blitz-KSR-2	RT	1	1,5
Munition (Blitz-KSR-2) 50	RT	1	1
Leichter Laser	RT	1	0,5



WVE-5N WYVERN



Masse: 45 Tonnen
Rumpf: Ost Endostahl
Reaktor: GM 180
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Northrup 750
Sprungreichweite: 120 Meter
Panzerung: Kilosh 100 mit CASE
Bewaffnung:
1 Jackson Dart-10 LSR-Werfer
1 Schwerer Nightwind-Laser
2 Leichte Starflash-Laser
1 Totschlagen 6-KSR-Werfer
Hersteller: Maltex Corporation
Hauptherstellungsort: Errai
Kommunikationssystem: Ostman AMB
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Scrambler-7 Serie

ÜBERSICHT

Der *Wyvern* wurde im Jahre 2660 als die ultimative Stadtkampfmaschine in Betrieb genommen. Trotz seiner niedrigen Geschwindigkeit waren sich Beobachter in ihrer Einschätzung einig, dass Maltex Corp mit ihrem innovativen Design alle Erwartungen übertroffen hatten. Da allerdings zu seinem Missionsprofil auch „Aufstandsunterdrückung" gehörte, empfanden viele MechKrieger, dass ein Stigma damit verbunden war, diesem mittelschweren Mech zugewiesen zu werden. Niemand wollte einen BattleMech lenken, der darauf ausgelegt war, unbewaffnete Zivilisten einzuschüchtern.

Nichts kommt dem *Wyvern* in seiner Gewichtsklasse gleich, wenn es um Stadtkampf geht. Tatsächlich kann der *Wyvern* in jeder Umgebung, die Bewegung behindert – sei es felsiges Ödland oder die Straßen einer Stadt – auch Gegner bezwingen, die weit jenseits seiner Gewichtsklasse liegen. Im offenen Gelände ist er zwar verwundbar gegenüber schnelleren Maschinen, doch bleibt der *Wyvern* bis heute beliebt unter jenen, die in schwierigem Gelände kämpfen müssen.

EIGENSCHAFTEN

Zu oft kommt es vor, dass sich Gegner auf die langsame Bodengeschwindigkeit des *Wyvern* konzentrieren und dabei seine Northrup-Sprungdüsen übersehen. Eine Sprungreichweite von 120 Metern erlaubt es dem Mech, Hindernisse hinter sich lassen, die für viele andere BattleMechs unüberwindbar sind.

Der schwere Nightwind-Laser im rechten Arm ist größer und schwerer als die meisten Waffen gleicher Stärke und gehört wohl zu den robustesten und verlässlichsten Konstruktionen, die es gibt. Es zeigt, wie übertrieben aufwendig der Laser gebaut worden ist, wenn man bedenkt, dass das Paar leichter Starflash-Laser, das im selben Arm untergebracht sind, ihre Energie direkt aus der Hauptenergiezufuhr des Nightwind-Lasers ziehen, und dennoch alle drei Waffen mit voller Stärke abgefeuert werden können, ohne das System zu überfordern.

Die wichtigste Nahkampfwaffe des *Wyvern*, der Totschlagen KSR-6-Werfer, ist ebenfalls sehr zuverlässig. Er ist zwar nicht so bekannt wie der Holly-KSR-6, doch handelt es sich beim Totschlagen um ein robustes, kampferprobtes Design. Besonders bemerkenswert ist das kompakte Munitionszufuhrsystem, das direkt über dem CASE installiert ist. Das Ladesystem des Totschlagen ist schnell und präzise und kann im Kampf die Nachladezeit um kritische Sekunden verringern. Die vertikale Ausrichtung des Nachladesystems macht es möglich, Ladehemmungen mit einem Manöver zu beheben, das als „Schlagen-Hüpfer" bekannt ist – der MechKrieger springt dazu einfach mit dem *Wyvern* auf der Stelle auf und ab.

Die eine große Schwäche in der Konstruktion ist, dass die Designer aus Platzgründen gezwungen waren, den Jackson-Dart LSR-10-Werfer direkt vor dem Fusionsreaktor anzubringen. Raketen, die geladen werden, passieren den Reaktorkern in gefährlicher Nähe. In längeren Gefechtssituationen können hohe Temperaturen die Raketenzufuhr zur thermalen Abschaltung zwingen. MechKrieger, die die Sicherheitssperre manuell deaktivieren, gehen das Risiko ein, dass eine Salve Raketen im Inneren der Laderöhren explodiert. Um ihre Angriffskraft auf größere Distanzen zu erhalten müssen MechKrieger also genau auf ihre Hitze achten.

EINSATZ

Es gibt keinen Nachfolgestaat, der nicht mindestens einen *Wyvern* in seinem Militär einsetzt. Auch wenn er sich nach üblichen Standards langsam bewegt, hat dieser angriffsstarke Stadtkampfmech seine Nützlichkeit und Zuverlässigkeit in behinderndem oder schwierigem Gelände jedweder Art immer wieder unter Beweis gestellt.

VARIANTEN

Vor der Schlacht von Tukayyid baute ComStar seine *Wyverns* zur Variante WVE-9N um. Diese ersetzte den schweren Laser durch einen Impulslaser, und den KSR-6-Werfer um einen Blitz-2-KSR-Werfer. Die Wärmetauscher wurden zu Doppel-Wärmetauschern, und die leichten Laser durch mittelschwere Impulslasern ersetzt. Seitdem Maltex im Jahr 3064 wieder die Produktion aufgenommen hat, haben sie eine verbesserte *Wyvern*-Variante für die ComGuards entworfen. Der WVE-10N ersetzt den schweren Impulslaser des 9N durch eine Extremreichweiten-PPK, verzichtet auf einen mittelschweren Laser und den Blitz-Raketenwerfer, und fügt dafür einen Wächter-Störsender und einen K^3v-Knoten hinzu.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Ward Dilmore: Im Jahre 3051 führte der Großritter Galahad Frews die Bruderschaft von Randis in einen Angriff gegen Antallos. Antallos war der Mittelpunkt der kriminellen Aktivität in der randwärtigen Peripherie, eine neutrale Welt, in der Piraten, Söldner, Schmuggler und selbsternannte Banditenkönige sich treffen konnten, um Handel zu treiben, Allianzen zu bilden sich anwerben zu lassen und andere anzuwerben. Frews hatte den Standort eines lange vergessenen Lagers des Sternenbunds auf Antallos entdeckt und hoffte, es für die Bruderschaft bergen zu können. Das Lager befand sich in einer Region der Scherbenwüsten-Ödlande, die von Fuchida's Fusiliers kontrolliert wurde, einer neu gegründeten, unabhängigen Söldnereinheit, deren schwere und überschwere Mechs allein die Gesamtzahl der Bruderschaft übertraf.

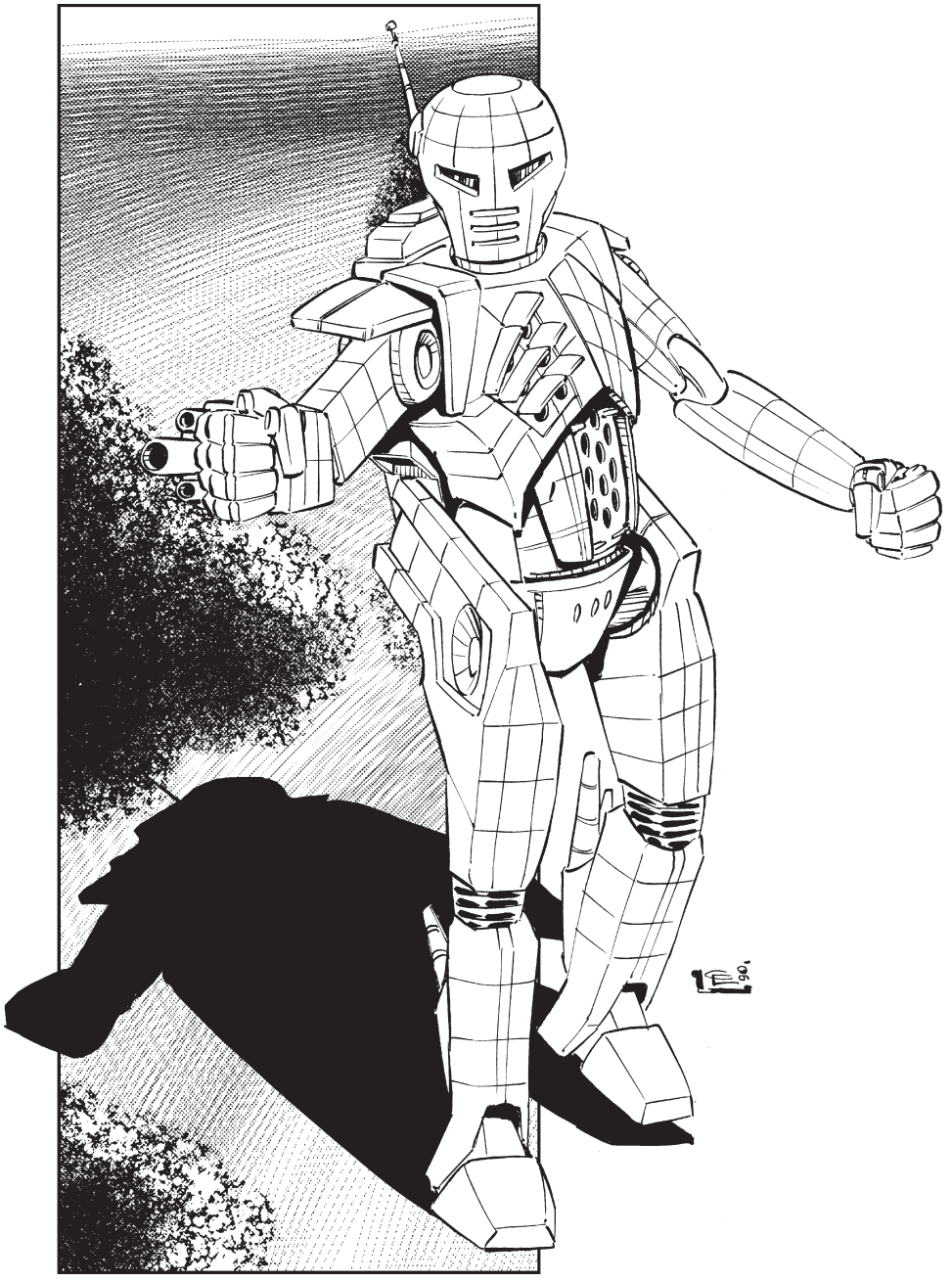
Der erfolgreiche Angriff auf die Fusiliers durch die Bruderschaft wurde zu einer Legende, und etablierte die Ritter als die größten MechKrieger in der spinwärtigen Peripherie. Als eine Lanze von überschweren Mechs der Fusiliers versuchte, ein Netzwerk schmaler Trockentäler zu nutzen, um die Position der Bruderschaft in die Flanke anzugreifen, wurden sie, wie sie dachten, von einer Halbkompanie *Wyverns* aufgehalten. Die Mechs griffen einzeln an, sprangen Steilhänge hinauf und hinab, die die überschweren Mechs nicht überwinden konnten, und trafen immer wieder mit Lasern und Raketen, nur um sofort wieder zu verschwinden. Zwar wurde kein Mech der Fusiliers zerstört, doch konnten sie in diesem behindernden Feuer auch nicht vorrücken. Jahre später erst erfuhren sie, dass Ritter Ward Dilmore den einzigen präsenten *Wyvern* ins Feld geführt hatte, den die Bruderschaft von Randis im Einsatz hatte.

WVE-5N WYVERN

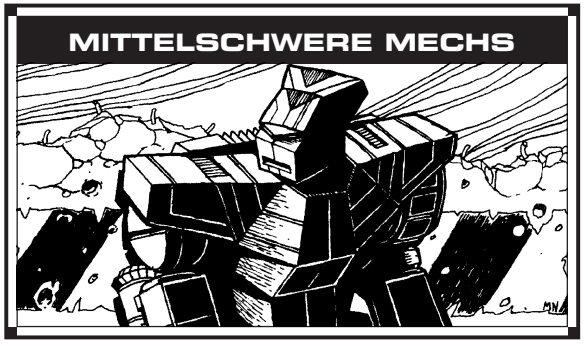
Typ: **Sentinel**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 45
Kampfwert: 1.089

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	180	7
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	12	2
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	152	9,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	14	20
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	11	16
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	7	14
R/L Bein	11	22

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LSR-10	TM	2	5
Munition (LSR-10) 12	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
Schwerer Laser	RA	2	5
Leichter Laser	RA	1	0,5
Leichter Laser	RA	1	0,5
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Sprungdüse	LT	1	0,5
Sprungdüse	RT	1	0,5
Sprungdüse	LB	1	0,5
Sprungdüse	RB	1	0,5



CRB-27 CRAB



Masse: 50 Tonnen
Rumpf: Hollis Mark 1A
Reaktor: Magna 250
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Paulina Ferrofibritpanzerung
Bewaffnung:
2 Schwere RAMTech-1200-Laser
1 Mittelschwerer Ceres-Arms-Laser
1 Leichter ExoStar-Laser
Hersteller: Cosara Weaponries
Hauptherstellungsort: Northwind
Kommunikationssystem: Dalban Series K/ Garret T11-b
Ziel-und Verfolgungssystem: 650 RND/ Garret D2j

ÜBERSICHT

Als Cosara Weaponries den *Crab* im Jahre 2710 entwickelte, verfolgten sie den Leitsatz, einen BattleMech zu erschaffen, der sich leicht warten ließ und gut dafür geeignet war, langwierige Operationen fernab der Versorgungslinien durchzuführen. Da einzig sein fortschrittliches Ziel- und Kommunikationssystem als wirklich modern galt (die verwendete Ferrofibritpanzerung war seiner Zeit erprobte Technologie) wurde der *Crab* von vielen als verlässliche Reserve gesehen, so dass er bald zum Standard für mittelschwere Mechs der SBVS wurde. Beim Zusammenbruch des Sternenbunds verwaiste das Design jedoch. Der Verlust der Möglichkeit zur Fertigung von Ferrofibritpanzerung sorgte schließlich zu Jahrhunderten, in der die verbleibenden Einheiten mit Standardpanzerung ausgestattet werden mussten. Allerdings sorgte die elegante Schlichtheit des *Crabs* dafür, dass trotz dieser widrigen Umstände viele Exemplare bis in die heutige Zeit überlebt haben.

EIGENSCHAFTEN

Die gute Geschwindigkeit des *Crab* und seine nur aus Lasern bestehende Bewaffnung erlauben es ihm, besonders bei Überfällen jenseits der Versorgungslinien hervorzustechen. Um dies noch zu unterstützen war das ursprüngliche Kommunikations- und Zielsystem darauf ausgelegt, sich mit lokalen Satellitennetzwerken und anderen Kommunikationsinnovationen seiner Zeit zu verbinden, um den Piloten mit unvergleichbaren Erkundungsdaten zu versorgen. Tatsächlich erlaubte die Verbindung des Dalban Series K und des 605 RND den Computern des *Crab*, gegnerische Bewegungen regelrecht vorherzusehen. Jedoch sorgte die Fortschrittlichkeit dieser Technik zusammen mit der Zerstörung der Nachfolgekriege dafür, dass diese Technologie am Ende der Nachfolgekriege fast verloren gegangen war. Die meisten verbleibenden *Crabs* – abgesehen von denen, die von ComStar gewartet wurden – mussten sich mit leichter verfügbaren Alternativen zufrieden geben.

EINSATZ

Die meisten heute aktiven *Crabs* findet man im Arsenal der ComGuards, von Blakes Wort, des Draconis-Kombinats, und in der zweiten Schlachtreihe bestimmter Clanstreitkräfte. Viele dieser *Crabs* stammen aus der ursprünglichen Produktion für den Sternenbund – was die Robustheit der Konstruktion nur unterstreicht. Allerdings nahm Cosara die Produktion der *Crabs* auf Northwind in den 3050ern wieder auf, und es gibt Gerüchte, dass ComStar die Konstruktionspläne an die Rasalhaager Regierung verkauft haben soll, die nun das Modell CRB-30 produziert.

VARIANTEN

Als die Ferrofibrittechnologie in den frühen Nachfolgekriegen selten wurde, kam der abgespeckte CRB-20 mit einer Standardpanzerung auf den Markt. Da der Großteil der anderen Systeme des *Crab* aus problemlos verfügbaren Komponenten bestand, war diese vereinfachte Variante leichter zu warten als die meisten Relikte des Sternenbunds, und es waren immer noch geschätzte hundert Stück im Umlauf, als der Helm-Kernspeicher eine Überholung zurück zum ursprünglichen Model 27 möglich machte.

Die Entwicklung der K^3-Technologie in den 3050ern und 3060ern führte zu zwei neuen Varianten des *Crab*. Die CRB-C-Variante des Draconis-Kombinats wurde Mitte der 50er entwickelt und verfügt anstelle des zentralen mittelschweren Lasers über eine K^3-Dienereinheit. Die Variante CRB-30 von ComStar und Blakes Wort ist ausgefeilter. Es wurde ein extraleichter Reaktor eingebaut, um Platz für eine K^3v-Einheit, einen Wächter-Störsender und ein komplettes Waffenupgrade zu schaffen, das auf Extremreichweiten-PPKs und leichte und mittelschwere Extremreichweitenlaser setzt. Vierzehn Doppel-Wärmetauscher helfen dabei, die bemerkenswerte Hitzeentwicklung des Mechs unter Kontrolle zu bringen.

Eine neue Variante, als CRB-45 bekannt, soll das erste Mal von Einheiten von Blakes Wort eingesetzt worden sein, die Operationen auf Dieron durchführten. Diese handlose Variante verfügt über drei Leichte PPKs, unterstützt von einem schweren ER-Laser, der im mittleren Torso installiert worden ist. Verbesserte schwere Ferrofibritpanzerung erlaubt es diesen Maschinen, eine ähnliche Panzerung zu erreichen wie der CRB-30, obwohl sie durch einen größeren XL-Reaktor eine um 20 Prozent erhöhte Geschwindigkeit erreichen können. Diese Variante verwendet auch das K^3v-System und hat ausreichend Wärmetauscher, um selbst dann kühl zu bleiben, wenn sie mit ihren Waffen volles Feuer eröffnet. Die Umbauten sind zu radikal, als dass es sich um eine bloße Feldmodifikation handeln könnte, und so bleibt die Herkunft dieser neuen *Crabs* noch ungeklärt. Einige Analytiker sind aber der Meinung, dass das Wort möglicherweise die eroberten Fabriken von Cosara Weaponries auf Northwind umgerüstet hat.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

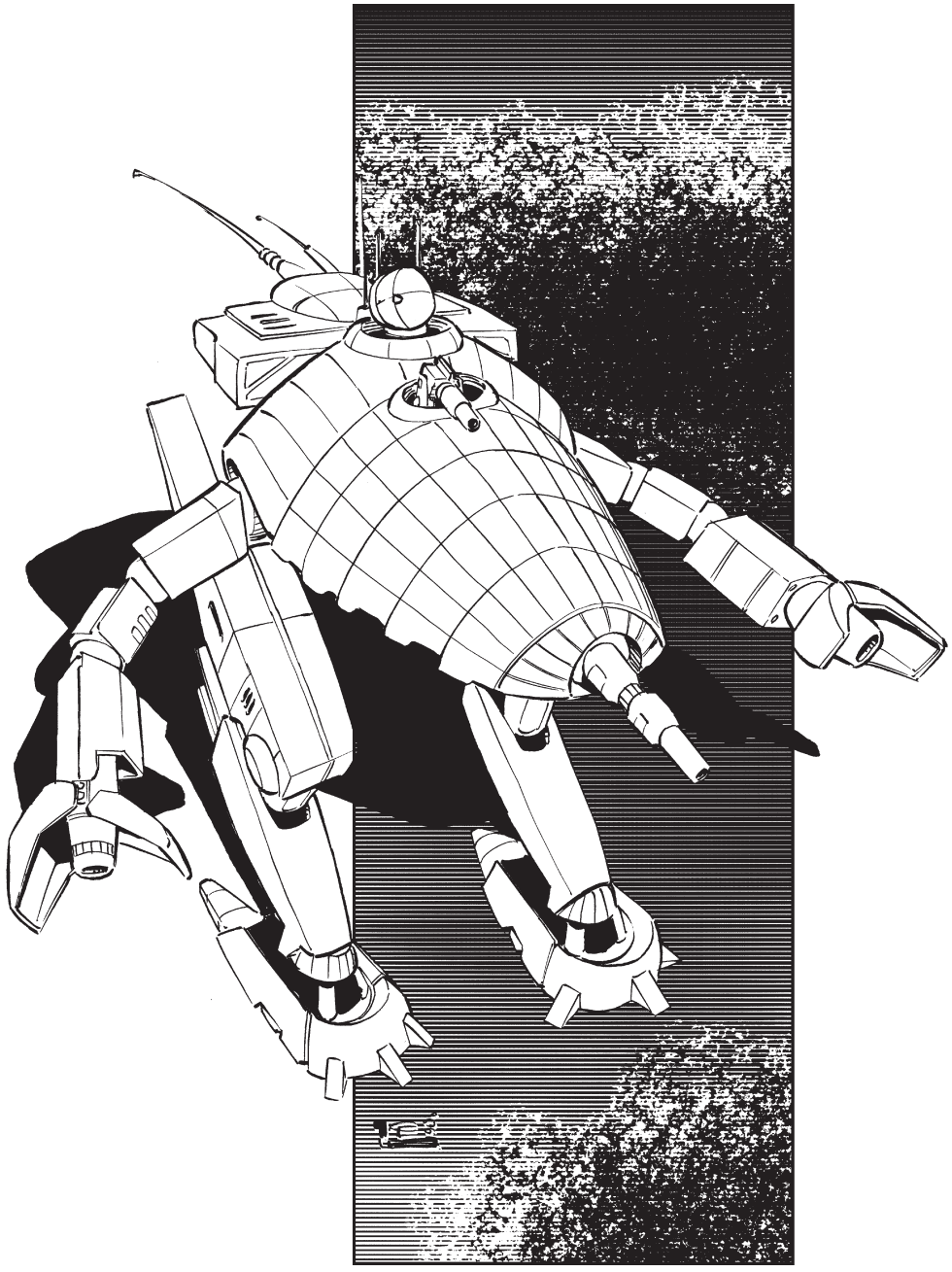
Adeptin Rho / Rho Judith „Rapier" Faber: Adeptin Faber, Codename Rapier, die als Agentin für Blakes Zorn ausgebildet worden war, ComStars Elitespezialeinsatzkräfte, gehört zu einigen wenigen Agenten, die sich während der Schlacht von Tukayyid als Teil einer geheimen Operation gefangen nehmen ließen, um die Positionen der Clan-Heimatwelten in Erfahrung zu bringen. Faber, die ihren CRB-27 am Racice-Flußdelta gegen die Nebelparder opferte, schloss Freundschaft mit einem Parder namens Trent und brachte ihn zum Überlaufen. So konnte sie die Position von Huntress selbst in Erfahrung bringen, was direkt zum Ende der Clankriege führte. Seitdem hat Faber wieder ihren Dienst beim Zorn aufgenommen, und wurde für ihre Mühen mit einem *Marauder IIC* belohnt. Faber soll getötet worden sein, als sie im Jahre 3067, kurz vor Beginn des Jihad, in der Chaosmark Truppen der Blakisten angriff, doch wurden weder ihr Leichnam noch ihr Mech geborgen.

CRB-27 CRAB

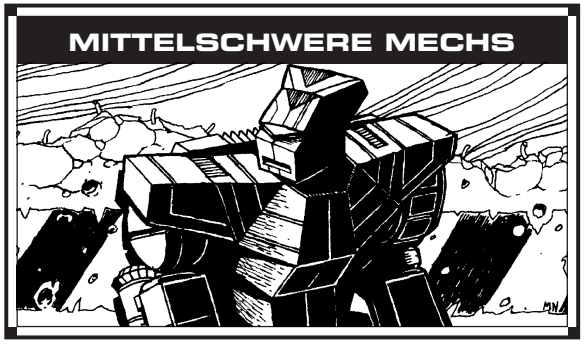
Typ: **Crab**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 50
Kampfwert: 1.198

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		5
Reaktor:	250	12,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	16	6
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	161	9
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	16	20
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	12	16
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	8	16
R/L Bein	12	24

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer Laser	LA	2	5
Schwerer Laser	RA	2	5
Mittelschwerer Laser	TM	1	1
Leichter Laser	K	1	0,5



KTO-20 KINTARO



Masse: 55 Tonnen
Rumpf: Technicron-1
Reaktor: Core Tek 275
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Leopard V Ferrofibritpanzerung
Bewaffnung:
1 Schwerer Magna-Mk.-III-Laser
1 Holly KSR-5 Werfer
2 Hovertec KSR-6 Werfer
2 Mittelschwere Magna-Mk.-II-Laser
Hersteller: General Mechanics
Hauptherstellungsort: Mars
Kommunikationssystem: OmniComm 3
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Starbeam 3000

ÜBERSICHT

Als ComStar die Kontrolle über Terra übernahm, erbten sie dadurch nicht nur eine große Menge militärischer Ressourcen, sie übernahmen auch die ungeheuerlichen Waffenfabriken des Systems. Auch wenn ComStar die Fabriken letztendlich einmottete, so saßen sie doch auf einem der größten militärischen Arsenale der Inneren Sphäre. Der *Kintaro*, ein mittelschwerer BattleMech, der sich in diesen Lagerhäusern befand, war eines der Designs, mit denen ComStar das Draconis-Kombinat in den 3030ern belieferte. Auch wenn sie um ihre fortschrittliche Technologie erleichtert wurden, so waren sie dennoch eine wertvolle Ergänzung für das sich rasend schnelle entwickelnde Militär des Kombinats, sowie für die ComGuards und später auch Blakes Wort.

EIGENSCHAFTEN

Der KTO-19 war ursprünglich um die NARC-Raketenboje herum entworfen worden, und er verfügt über ergänzende Kurz- und Langstreckenraketenwerfer. Als ComStar den Mech ans Kombinat lieferte, entfernten die Techniker den NARC-Werfer und ersetzen ihn durch einen schweren Standard-Laser aus ihrem Lager. Unterstützt von einem Paar in den Armen montierter mittelschwerer Laser und den KSR-Werfern hat der KTO-20 *Kintaro* auf kurze Entfernung eine gewaltige Durchschlagskraft. Er ist aber eher dafür entworfen worden, Ziele mürbe zu machen oder ihnen den Rest zu geben, und nicht um vernichtende Angriffe auszuführen. Der einzelne LSR-5-Werfer war mehr eine nachträgliche Idee und erlaubt es dem Mech, seine Gegner auch auf große Entfernung zu belästigen.

Die echte Stärke des *Kintaro* ist seine Mobilität und seine schwere Panzerung. Ein CoreTek-275-Fusionsreaktor gibt dem *Kintaro* eine Höchstgeschwindigkeit von knapp 90 Kilometern pro Stunde, was den Mech zu guter Kavallerie macht. Volle zehn Tonnen Ferrofibritpanzerung – neben den Doppel-Wärmetauscher, die das bisschen LosTech darstellen, das ComStar beizubehalten entschieden hat – gewähren ihm überlegenen Schutz. Bedenkt man, dass das übliche Kampfprofil des *Kintaro* „rein und raus" ist, empfinden die meisten *Kintaro*-Piloten die Konstruktion als vollkommend ausreichend.

EINSATZ

Sowohl ComStar auch die Miliz von Blakes Wort setzen den *Kintaro* im großen Stil ein und verwenden ihn in jeder Division. Allem Anschein nach hat Blakes Wort die Produktion des Mechs auf dem Mars vor einigen Jahren wieder aufgenommen, und eine Reihe von Truppen aufgestellt, die nur aus *Kintaro*-Varianten bestehen. Diese Truppen sind perfekte Zielerfasser sowohl für ihre Artillerieformationen als auch für ihre mit K^3v ausgestatteten Kampftruppen. Basierend auf Jihad-Schlachtfeldberichten ist klar, dass Blakes Wort auch viele seiner Söldnereinheiten mit dem *Kintaro* ausgestattet hat.

Die Mehrheit der *Kintaros* des Draconis-Kombinats dienen in den Geisterregimentern, den Einheiten, die in den 3030ern heimlich aufgestellt wurden und die von ComStar bereitgestellte Materialien verwenden sowie von der Yakuza ausgebildete MechKrieger einsetzen. Viele dienen auch in den Regimentern des Schwerts des Lichts.

VARIANTEN

Sowohl ComStar als auch Blakes Wort setzen den KTO-21 *Kintaro* ein, eine Variante, die auf den KSR-Werfer verzichtet, die Laser auf ER-Versionen aufrüstet, und sowohl vNARC- als auch K^3v-Systeme verwendet. Dies war der erste Mech, der beide dieser Hightech-Aufrüstungen in die Schlacht führte und ihren Erfolg während des Angriffs auf die Clans und im VerCom-Bürgerkrieg unter Beweis stellte.

Das Kombinat setzt eigene *Kintaro*-Varianten ein. Die erste davon verzichtet auf einen mittelschweren Laser, um Platz für einen K^3-Diener zu schaffen. Die zweite streicht den schweren Laser und den LSR-Werfer, um Sprungdüsen zu installieren und den KSR-Werfer auf eine Blitzversion mit CASE-geschützten Munitionsreservoirs aufzurüsten, fügt einen dritten mittelschweren Laser hinzu – alle Laser werden auf ER-Varianten aufgerüstet – und beinhaltet zudem ein mehr und mehr Standard werdendes K^3-Modul.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Chu-sa Rachel Sakurai: Chu-sa Sakurai, die die Aufgabe eines Militärattaché an ComStar auf Orestes übertragen worden war, fand sich in einem wilden Kampf zwischen ComStar und Blakes Wort wieder, als der Jihad die Welt schließlich traf. Sie wollte sich nicht im Chaos verstricken lassen und arbeitete mit der örtlichen Polizei und der Orestes-Miliz zusammen, um die Straßen vor marodierenden Kriegertrupps sicher zu halten. Zweimal erlitt ihr *Kintaro* vernichtende Angriffe, während sie eine Zivilistenunterkunft beschützte, und beide Male wurde sie in letzter Minute durch die Unterstützung der Miliz gerettet.

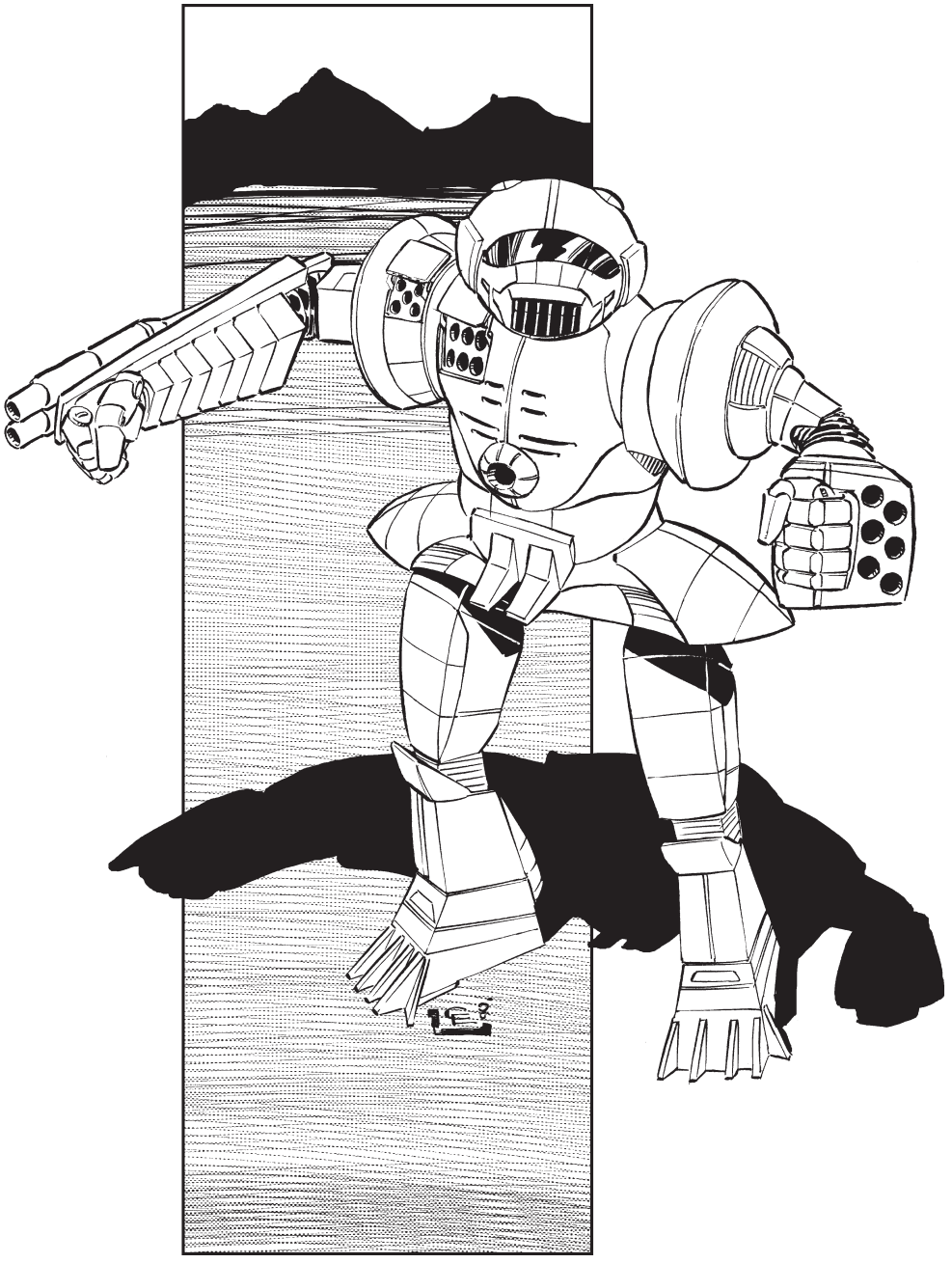
Adeptin IV Thim Nho: Adeptin Nho und ihre Kameraden stellen den Mittelpunkt der Dragon's Teeth dar, des Jagdeinsatzteams in Battalionsgröße der 8. Division der Blakisten. Sie infiltrieren gegnerische Linien, um zwischen den unvorbereiteten Gegnern ihre hinterhältige Saat zu säen und markieren gegnerische Mechs mit verschiedenen elektronischen vNARC-Pods und bereiten das Feld so für ihre Sektionen vor, oder sogar für die ganze Division, um feindliche Gruppierungen auszulöschen, die die Größe einer ganzen Truppe Sturmmechs erreichen können. Seit dem Beginn des Jihad haben sie und die anderen Mitglieder ihrer Sektion hunderte von Abschüssen unterstützt, was sie zu einem reizvollen Ziel für Kopfgeldjäger gemacht hat, die auf ihr bemerkenswertes Kopfgeld aus sind.

KTO-20 KINTARO

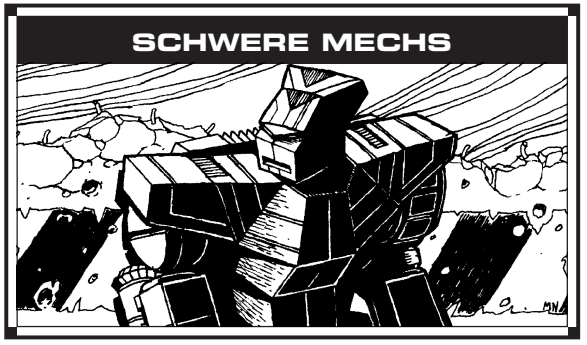
Typ: **Kintaro**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 55
Kampfwert: 1.357

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		5,5
Reaktor:	275	15,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	179	10
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	18	26
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	13	18
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	9	18
R/L Bein	13	23

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
2 Mittelschwere Laser	RA	2	2
KSR-6	LA	2	3
LSR-5	RT	1	2
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
Munition (LSR-5) 24	LT	1	1
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1
Schwerer Laser	TM	2	5



CHP-1N CHAMPION



Masse: 60 Tonnen
Rumpf: Bergan XI
Reaktor: Vlar 300
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: StarSlab/2 Ferrofibritpanzerung
Bewaffnung:
1 Lubalin LB-10-X-Autokanone
1 Harpoon-6-KSR-Werfer
2 Mittelschwere Magna MkII-Laser
2 Leichte Martell-Laser
Hersteller: Bergan Industries
Hauptherstellungsort: New Earth
Kommunikationssystem: Garrett T-11 C
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Mercury-IV mit Artemis IV-FLS

ÜBERSICHT

Der CHP-1N *Champion* hatte seine Markteinführung im Jahre 2602 und wurde als schneller und manövrierfähiger schwerer Mech entworfen, der eine Vielzahl von Gefechtsaufgaben übernehmen konnte. Grundsätzlich war er als schwere Scout- oder leichte Angriffsplattform vorgesehen. Die Konstruktion war im goldenen Zeitalter des Sternenbunds sehr beliebt und wurde in dieser Zeit in zahlreichen Konflikten eingesetzt. Allerdings sahen nicht alle den *Champion* als Erfolg an, da seine leichte Panzerung und Bewaffnung Kritiker auf den Plan rief, die die Meinung vertraten, seine Aufgaben könnten von einem leichteren Design wie dem *Griffin* besser ausgefüllt werden.

EIGENSCHAFTEN

Auch wenn viele andere BattleMechs in der Gewichtsklasse des *Champion* schwerer gepanzert und bewaffnet sind, so können sich doch nur wenige mit seiner Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit messen, was seine Überlebensrate deutlich erhöht. Um diese Geschwindigkeit zu erreichen benötigt die Konstruktion allerdings einen gewaltigen Vlar-300-Fusionsreaktor, der fast ein Drittel seiner Masse ausmacht. Bedenkt man zudem die munitionsabhängigen Waffensysteme – eine LB-X Autokanone/10 von Lubalin Ballistics und ein Harpoon-6-Kurzstreckenraketenwerfer – und die nur durchschnittlichen sekundären Laserwaffen (die zu großen Problemen bei der Hitzeentwicklung führen), ist es fast ein Wunder, dass die Konstruktion solche Popularität erreichte.

Als allerdings im 27. Jahrhundert große Gefechte Vergangenheit waren und durch Duelle und Konflikte ersetzt wurden, in denen Manöver und taktische Positionierung eine Schlüsselrolle spielten, wurden die Vorteile des *Champion* offenkundig. Die ursprüngliche Bestellung wurde schnell neu aufgegeben, und mehrere lizensierte Versionen tauchten in den Heeren der Häuser auf, besonders in den AVS, in denen die Konstruktion während der Herrschaft Zane Davions unschätzbar wertvoll wurde.

Der Amaris-Coup und die Nachfolgekriege zerstörten viele *Champions*, doch einige überlebten, besonders in den ComGuards. Die zurückkehrenden Clans brachten in ihren Garnisionseinheiten ebenfalls einige Exemplare mit, doch sind diese heute weitgehend verschwunden.

EINSATZ

Obwohl der *Champion* vor allem als Altdesign in ComStars Truppen auftaucht, wurde er in den alten Fabriken von Bergan Industries auf New Earth noch in geringer Stückzahl bis in die 3050er produziert. Das Schicksal der Fabrik im aktuellen Konflikt ist unbekannt.

VARIANTEN

Die neu gebauten *Champions* sind funktionell identisch zu den Sternenbund-Äquivalenten, doch einige Modelle wiesen eine im Sternenbund beliebte Feld-Modifikation auf, die die traditionellen Wärmetauscher durch Doppel-Wärmetauscher ersetzte.

Die Clan-Modelle weichen ein wenig vom SBVS-Design ab. Sie verfügen standardmäßig über verbesserte Wärmetauscher und verwenden einen XL-Reaktor, damit zusätzliche Waffen und Panzerung eingebaut werden können, bei denen unter anderem die Laser durch Impulsvarianten ersetzt werden.

ComStars *Champion*-Variante verzichtet auf den KSR-Werfer, um ein vNARC (zusammen mit einem K^{3}v-System) einzubauen und ersetzt alle Laser durch mittelschwere Extremreichweitenlaser. Außerdem nutzt dieser CHP-3O eine Ultra-AK/10 anstelle der LB-X und baut zusätzliche Wärmtauscher ein, die zu Doppel-Wärmetauschern aufgerüstet werden. Platz für diese Systeme wird geschaffen, indem der Vlar-Reaktor durch ein XL-Modell ersetzt wird.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Demipräzentor Vanye Highfield: Vanye Highfield, ein Veteran von Tukayyid und Operation Bulldoge, wurde zu einem der bekanntesten ComGuard-Offiziere auf Luthien, wo er stationiert war, bis der Ärger mit den Blakisten begann. Er ist am Hof der Kurita ebenso für seinen scharfen Verstand und Charme bekannt wie für seine Fähigkeit als Mechpilot. Er wurde zu einem engen Vertrauten von Hohiro Kurita, mit dem er oft Mechübungen durchführte, bei denen Highfields *Champion* und seine ComGuard-Verbündeteten gegen den Prinzen und seine persönliche Lanze antraten. Diese Freundschaftskämpfe gingen im Schnitt unentschieden aus, und Kurita hat Highfields Truppe immer wieder gelobt, besonders die Guerilla-Taktiken, in denen der *Champion* so brilliert.

Highfield wurde nach dem Ausbruch der Kriegshandlungen nach Tukayyid zurückbeordert und nahm am Fall Weiß teil, wo er auch seinen Tod gefunden haben soll.

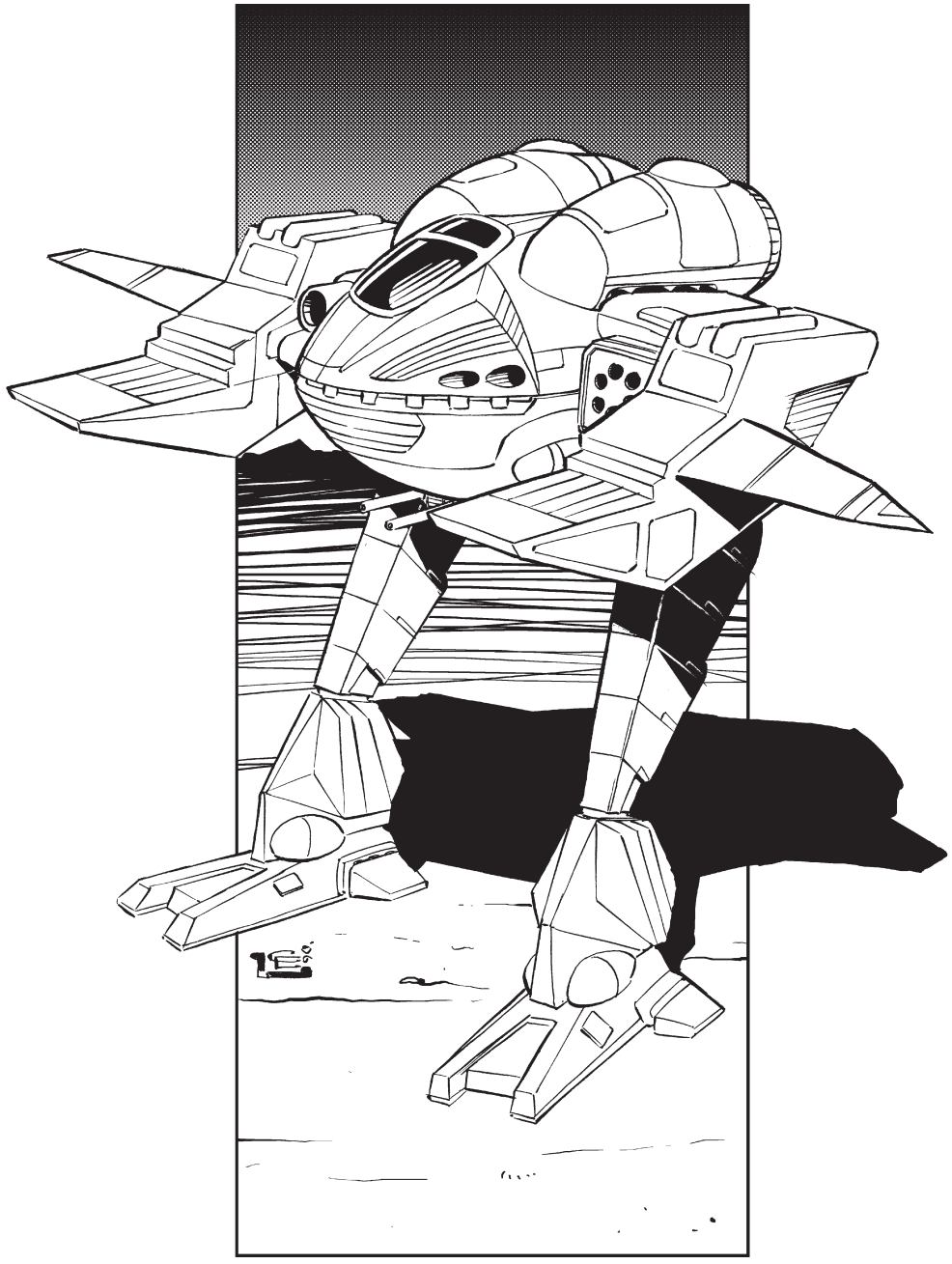
Komtur Pasi Irin: Nach dem Fehlschlag von Operation Skorpion im Jahr 3052 gelangten einige *Champions* mit Blakes Wort in die Freien Welten, doch waren die Varianten, die dem Militär der Liga Freier Welten ausgehändigt wurden, weitgehend kompromittiert und verfügten nicht über die fortschrittliche Technologie der Konstruktion, ebenso wie die Ausrüstung, die ComStar den VSDK vor dem Krieg von 3039 zur Verfügung stellte, zuvor kastriert worden war. Einige wenige Mechs schlüpften jedoch unverändert hindurch, und ein solches Exemplar wurde Pasi Irin von den 1. Free Worlds Legionnaires zugewiesen. Der technisch versierte Irin nahm eine Reihe von Feld-Modifikationen am *Champion* vor, um seinen Wärmewiderstand und seine Robustheit zu verbessern. Er ersetzte den KSR-Werfer und das fortschrittliche Feuerleitsystem durch zwei Blitz-KSR-2-Werfer, und schuf so Platz im Rumpf, der für zusätzliche Panzerung verwendet werden konnte.

CHP-1N CHAMPION

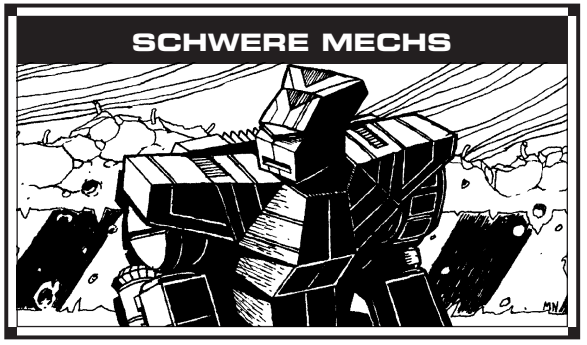
Typ: **Champion**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 60
Kampfwert: 1.233

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		6
Reaktor:	300	19
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	143	8
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	20	26
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	14	18
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	10	12
R/L Bein	14	15

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
KSR-6	LT	2	3
Artemis-IV-FLS	LT	1	1
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1
2 Mittelschwere Laser	LT	2	2
2 Leichte Lasers	TM	2	1
LB/X-AK/10	RT	6	11
Munition (LB/X-AK/10) 20	RT	2	2



LNC25-01 LANCELOT



Masse: 60 Tonnen
Rumpf: MangoTech 500SJ
Reaktor: Hermes 360 XL
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: PanzerSlab Type 5
Bewaffnung:
1 Kinslaughter-PPK
2 Schwerer Krupp-Laser Model 32
1 Mittelschwerer Krupp-Laser Model 2
Hersteller: Krupp Stellar Technologies Inc.
Hauptherstellungsort: Mars
Kommunikationssystem: Krupp-COMM 500
Ortungs-/Zielerfassungssystem: KBC Starsight Model 3

ÜBERSICHT

Der *Lancelot* wurde im Jahre 2581 für mobile Einheiten entwickelt, die auf ausgedehnte Missionen geschickt werden sollten, und war in seiner Zeit ein überlegenes Design. Er verwendete Technologie, die zum fortschrittlichsten gehörte, was damals verfügbar war, und auch heute noch hat der sechzig Tonnen schwere BattleMech den Ruf, ein schneller Kämpfer zu sein, der sich auch mit vielen moderneren Designs messen kann. Tatsächlich genießt das Design so viel Respekt, dass der damalige Präzentor Martialum Anastasius Focht kurz nach Tukayyid den Wiederaufbau der Fabrik von Krupp Stellar auf dem Mars in Auftrag gab, damit die *Lancelot*-Produktion wieder aufgenommen werden konnte.

EIGENSCHAFTEN

Der *Lancelot* ist um einen extraleichten Hermes-Fusionsreaktor herum konstruiert und kann Geschwindigkeiten von fast 100 Kilometern pro Stunde erreichen. Zudem erfordert nicht eine Waffe des Mechs Munition. Ein Paar schwerer Laser, die in den Armen montiert sind, ein mittelschwerer Laser sowie eine unterstützende Partikelprojektorkanone liefern für die Größe des Mechs eine hervorragende Zerstörungskraft.

Der Sternenbund-Computer des *Lancelot*, der KBC Starsight Model 3, kann gleichzeitig Hunderte von Zielen und Projektilen verfolgen und priorisieren, was den *Lancelot* zu einem ausgezeichneten Luftabwehrmech macht. Tatsächlich gibt es Berichte, die andeuten, dass der *Lancelot* den *Rifleman* als Standard-Luftabwehrmech ersetzen sollte, doch war der Amaris-Coup das Ende dieser Entwicklung.

EINSATZ

Auf Al Na'ir gelang es einer Truppe bestehend aus drei *Lancelots*, eine Lanze von *Atlas*-Mechs auszuschalten, die bis zu diesem Zeitpunkt die wichtigsten Fabriken des Systems erfolgreich beschützt hatten. Sie verließen sich darauf, Zieldaten von ihren Gefährten zu erhalten, und attackierten in der Vakuumumgebung auf große Entfernung, bis es ihnen gelang, die seitlichen Torsos der schwereren Mechs zu durchschlagen und so ihre extraleichten Reaktoren auszuschalten. Am Ende der Auseinandersetzung verließen nur die *Lancelots* das Schlachtfeld aus eigener Kraft.

Auf Liao erhielten viele *Lancelots* den Auftrag, den Himmel während der ersten Angriffswelle der Blakisten vor den Jägern der Hell's Black Aces zu beschützen. Obwohl die Luft/Raumpiloten sie wegen ihres hochmodernen Kampfcomputers und ihres verbesserten K^3v fürchteten, konnten auch die *Lancelots* das Schlachtgeschick nicht mehr wenden, als die Blakisten versuchten, ihren ersten Brückenkopf vor Liaos Hauptstadt zu errichten, wobei sie von Selbstmordangriffen der Black Aces unterstützt wurden.

VARIANTEN

Der *Lancelot* ist ein ausgesprochen beliebtes Design unter MechKriegern, die an seiner Seite gekämpft haben, und es sind mehrere verschiedene Konfigurationen im Umlauf. Die Variante 05 ist darauf ausgelegt, gegen konventionelle Unterstützungstruppen vorzugehen, und tauscht Wärmetauscher und die mittelschweren Laser gegen niedrigtechnologische Maschinengewehre aus. Die Variante 04, die kurz vor der Blakisten-Übernahme auf dem Mars für die ComGuard produziert worden war, verfügt über einen Rumpf aus Endostahl und ist mit Extremreichweitenlaser und einem verbesserten K^3-Netzwerk ausgestattet. Die Blakisten verbesserten diese Variante mit dem 06-Model noch weiter, dass erst im letzten Jahr zum ersten Mal beobachtet wurde. Ein Exemplar wurde unter Feuer in einem Scharmützel mit Blakes Herz geborgen. Die ehemalige Blakisten-Einheit übergab das Wrack dem AMC als Geste des guten Willens. Technische Experten bemerkten die Integration eines extraleichten Gyros und eines fortschrittlichen Zielerfassungssystems in einem kompakten Cockpit. Das einzige, was seltsam erschien, ist dass die Partikelprojektorkanone ein älteres Standardmodel ist, nicht die ER-Version, mit der man rechnen würde.

Da der *Lancelot* außerhalb des zersplitterten ComStar und des Draconis-Kombinats eine Seltenheit war, haben nur wenige Exemplare die Nachfolgekriege überstanden. Die wenigen, die es noch gibt, mussten aufgrund von Beschädigungen massiv modifiziert werden. Weil es nicht die passenden Ersatzteile gab, wurde bei den meisten dieser Maschinen ein Extra-Wärmetauscher und die schweren Laser entfernt und durch ihre robustere ballistische Entsprechung, Klasse-5-Autokanonen, ersetzt. Von diesen 03er-Varianten sind nicht viele im Umlauf, aber Berichten zufolge hat Blakes Wort ihre beschädigten 06er-*Lancelots* auf ähnliche Weise modifiziert. Allerdings haben sie die beschädigten Laser durch ein Paar LB-X AK/5 ersetzt. Um Platz für die Modifikationen zu schaffen, wurde das jetzt unnötige Zielerfassungssystem entfernt, und die Panzerung durch ein neu erlangtes Ferrofibritkomposit ersetzt.

Zu guter Letzt ist es auch noch den Luthien Armor Works gelungen, nach dem Zweiten Nachfolgekrieg die Blaupausen des *Lancelot* in ihren Besitz zu bringen. Sie waren allerdings nicht in der Lage, den fortschrittlichen Reaktor, die Wärmetaucher und die Elektronik des Mechs zu kopieren. Die abgespeckte 02er-Variante ist immer noch recht kampfstark, doch im Vergleich zu ihren Vorläufern ist sie nur ein schlechter Ersatz.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

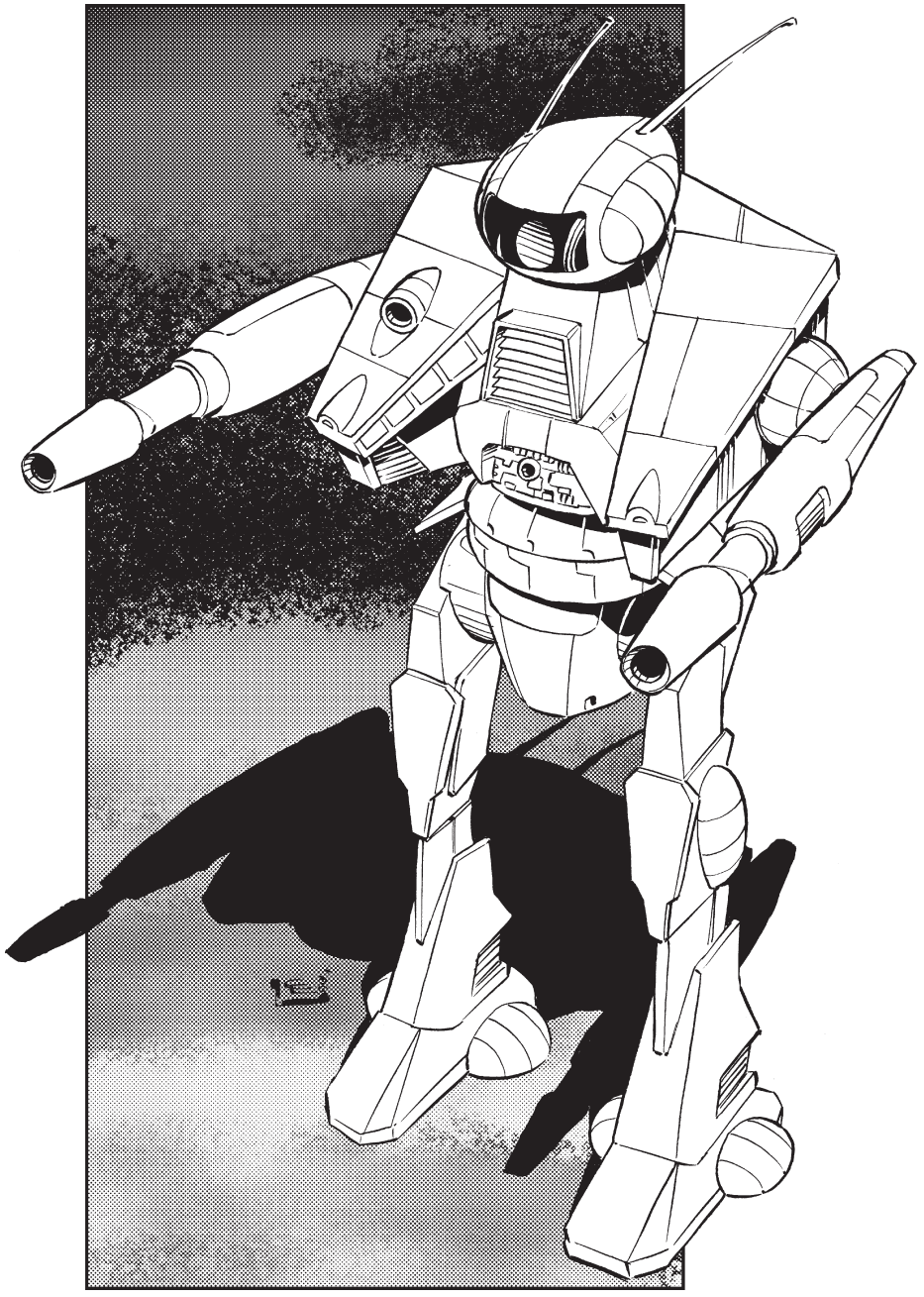
MechKrieger Neil Anthony: Anthony erhielt einen der ersten *Lancelots*, den er im Vereinigungskrieg verwendete, um ganz allein 57 taurische Battlemechs zu bezwingen. Das war für den Rest seines Regiments eher bedauerlich, denn Anthony war ein selbstsüchtiger Prahlhans, dessen Lieblingsthemen die vielen Männer waren, die er verführt und die vielen Schulhoffeinde, die er bezwungen hatte, ehe er auch nur das erste Mal ein Schlachtfeld betreten hatte. Er wurde ein Medienliebling der Inneren Sphäre, und dass seine Pilotentaktiken in Lehrbücher aufgenommen wurden, ließ ihn für seine Mitsoldaten nur noch unerträglicher werden.

LNC25-01 LANCELOT

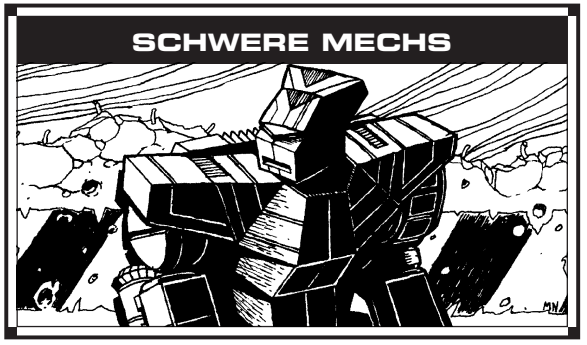
Typ: **Lancelot**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 60
Kampfwert: 1.422

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		6
Reaktor:	360 XL	16,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	13 [26]	3
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	152	9,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
PPK	RT	3	7
Schwerer Laser	RA	2	5
Schwerer Laser	LA	2	5
Mittelschwerer Laser	TM	1	1



BMB-12D BOMBARDIER



Masse: 65 Tonnen
Rumpf: KetoBond
Reaktor: VOX 325 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Choutaka Armorscale, Ltd., mit CASE
Bewaffnung:
2 Delphinius-20 LSR-Werfer
1 Arrowlite-4 KSR-Werfer
1 Buzzsaw-Raketenabwehrsystem
Hersteller: Wakazashi Enterprises
Hauptherstellungsort: Al Na'ir (zerstört im Ersten Nachfolgekrieg)
Kommunikationssystem: Neil 9000
Ortungs-/Zielerfassungssystem: DLK Type Phased Array Sensors

ÜBERSICHT

Der *Bombardier*, ein Sternenbund-Design, das auf Artillerieunterstützung spezialisiert war, verschwand während der Nachfolgekriege aus der Inneren Sphäre. Da die Hauptfabriken zerstört und die Baupläne verloren waren, ließ Wakazashi das Design auszusterben, und weigerte sich sogar, noch allgemein bekannte Ersatzzeile für den Mech zu produzieren. Als der Hauptthersteller seinen Fokus auf die Luft-/Raumkonstruktion legte, litt der *Bombardier* unter schlechter Wartung und hatte einen entsprechend schlechten Ruf. Er schien dazu verdammt zu sein auszusterben und ein weiteres Mechdesign auf dem Schrottplatz der Geschichte zu werden.

Auftritt Clan Schneerabe und der Außenweltallianz. Es ist wenig über die Pakte bekannt, die mit der Allianz geschlossen worden waren, doch wird es langsam offensichtlich, dass das Auftauchen eines massiven Fabrikkomplexes, einer Clan-Enklave und sogar einer Landungsschiff- Reparatureinrichtung auf Mitchella direkt mit der Verbindung zusammenhängt, die ein Clan der Heimatwelten mit der unbedeutenden Peripherie-Macht eingegangen ist. Als die Allianz bei einem Großangriff auf Enif zum ersten Mal die Mechs ins Feld führte, bei denen es sich scheinbar um neue *Bombardiers* handelt – zudem geführt von ihren Grenadieren – wurden Kombinats-Agenten an der Grenze aufmerksam. Die bis dahin eher vorsichtige und vom Luft-/Raumkampf abhängige Allianz hatte scheinbar begonnen, auf irgendeine Weise effektive Artilleriemechs in Massenfertigung herzustellen.

EIGENSCHAFTEN

In seiner zugewiesenen Artillerierolle ist der *Bombardier* sehr effektiv. Sein großer Reaktor erlaubt es dem Mech, sich schneller als die meisten Artilleriemechs über das Schlachtfeld zu bewegen, so dass Feldkommandeure den Luxus genießen können, diese Ressource wenn nötig schnell neu zu positionieren. Auch wenn die Munition im besten Fall ausreichend ist, so ist der Maschine doch gut gepanzert, so dass sie es bis zum nächsten Munitionsdepot überleben kann.

EINSATZ

Die BMB-12Ds und 10Ds (die abgespeckte Variante) sind in der Inneren Sphäre noch im Einsatz, dienen aber vor allem als laufendes Ersatzteillager. Umso überraschender ist es, neue BMB-12D in den Streitkräften der Allianz anzutreffen. Der Delphinius LSR-20-Werfer findet sich häufig als Ersatzraketenwerfer in anderen, effektiveren Artilleriemechs wieder, beispielsweise im *Archer*, *Apollo* oder *Catapult*. Trifft man noch auf funktionierende *Bombardier*-Modelle, dann ist das normalerweise ein Zeichen dafür, dass ihre Einheit aus dem letzten Loch pfeift.

ComStar verwendet nach wie vor einige BMB-14C, doch seit den letzten Angriffen gegen die Organisation durch die fanatischen Blakisten ist nicht ganz klar, wie viele von diesen überlebt haben..

Eine neue, sehr mächtige Variante wurde vor Kurzem ebenfalls in den Allianz-Streitkräften gesichtet, weshalb viele glauben, dass die ursprünglichen „neuen" BMB-12D nur ein Testmodell für den fortschrittlicheren BMB-05A war.

VARIANTEN

Das Modell 14C, das einen Endostahl-Rumpf aufweist (was darauf schließen lässt, dass ComStar irgendwann die Möglichkeit hatte, diese Mechs zu produzieren) und auf das Raketenabwehrsystem verzichtet, ergänzt den *Bombardier* um einen K^3v-Computer und ein Artemis-Feuerleitsystem für die LSR-Werfer und rüstet den leichten Laser auf ein ER-Modell auf.

Der neue BMB-05A *Bombardier* verfügt über einen Arrow-IV-System, so dass er vernichtende Angriffe ausführen und dabei außerhalb der Reichweite der meisten konventionellen Einheiten bleiben kann. Zudem gewähren eine Reihe von neu entworfenen Doombud-Raketenlafetten dem Piloten des *Bombardiers* die Flexibilität, machtvolle unmittelbare Angriffe auszuführen, die wirklich zerstörerisch sein können – aber nur einmal. Der kleine Laser erscheint fast eine nachträgliche Idee zu sein, die mehr der Zuversicht des Piloten dient und keine wirkliche strategische Funktion erfüllt. Der 05A ist billig zu bauen – die teuerste Komponente ist das Shigunga-Arrow-IV-System (das, so seltsam es auch ist, durch einen Handelsmittelsmann aus den Vereinigten Sonnen aus dem Kombinat importiert wird) – und wird deshalb bei den Milizen der Allianz immer beliebter.

Seltsamerweise hat auch das Draconis-Kombinat begonnen, neue *Bombardier*-Varianten einzusetzen. Sie sind mit einer großen Zahl neuer Multiraketenwerfer ausgestattet und scheinen ältere 10D und 12 D zu sein, die von Wakazashi als Ersatzteillager eingemottet worden waren. Bei jeder Begegnung sieht man offensichtlich alte Rümpfe, bei denen ganz deutlich das neue MML-System in die Raketenlafetten eingebaut worden ist. (Die Firma durchläuft gerade angeblich eine Untersuchung durch die ISA bezüglich des anscheinenden Missmanagements, das dazu führen konnte, dass vor über einem Jahrhundert ein ganzes Bataillon dieser Mechs „verloren gegangen" ist). Statt dem standardmäßigen Raketenabwehrsystem oder den Maschinengewehren ist ein neues MG-System mit drei Maschinengewehren in den rechten Unterarm eingebaut. Elektronische Analysen zeigen, dass diese schludrigen Artillerieeinheiten auch in K^3-Netzwerken in Kompaniegröße verwendet werden. Bisher wurden diese Varianten nur in den sporadischen Grenzstreitigkeiten mit den Sonnen beobachtet.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

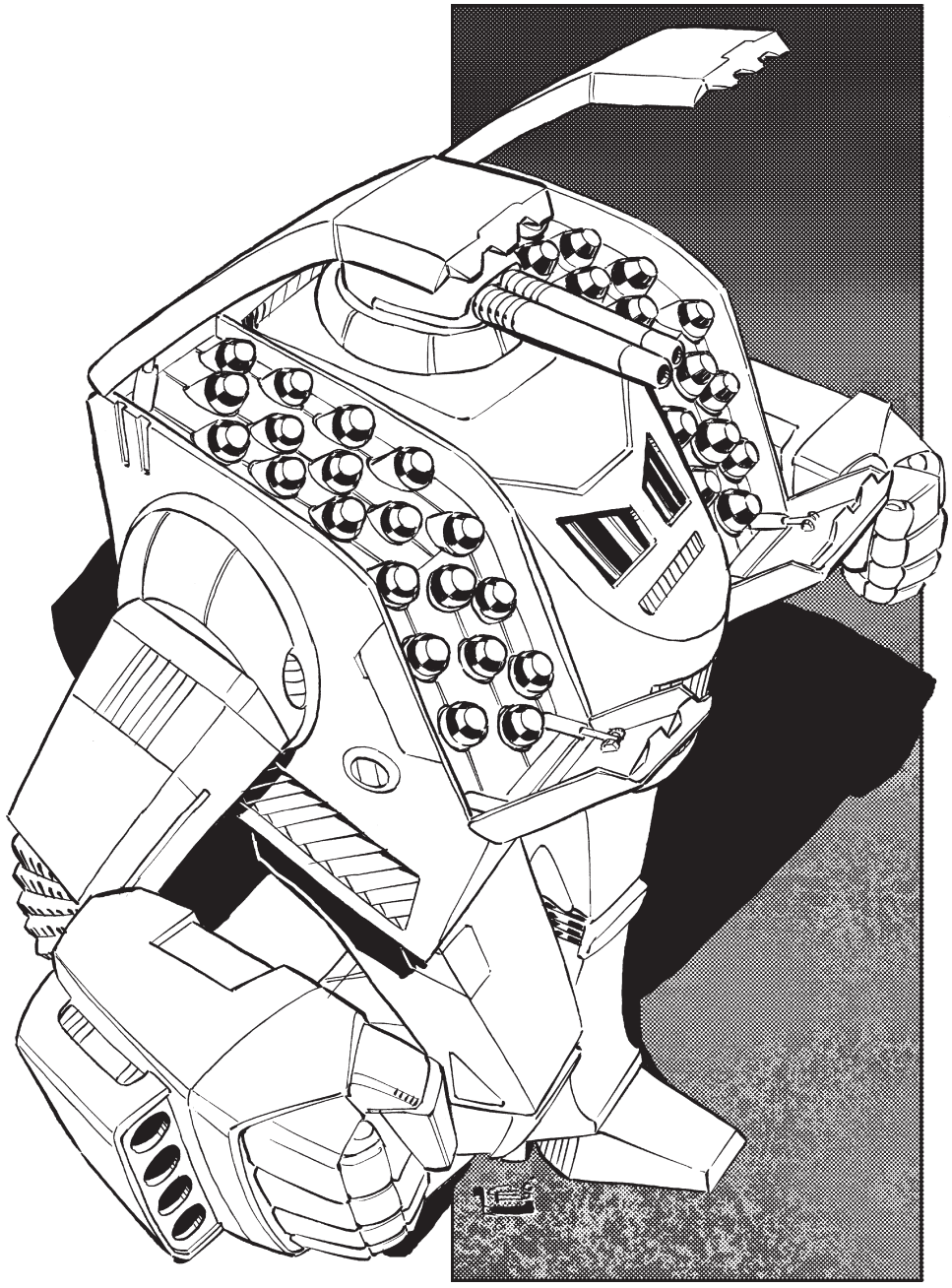
Chu-i David Hannsen: Chu-i Hannsen, der einen der seltenen voll funktionstüchtigen BMD-12D in den VSDK führt, diente mit Auszeichnung während des Krieges zwischen Kombinat und Dominion. Sein *Bombardier* war allein in einer Kompanie bestehend aus *O-Bakemonos* und *Archers*. Er schaffte es während seiner Stationierung bei den Benjamin Regulars immer wieder, das Massenfeuer seiner Einheit mit den spärlichen Informationen zu koordinieren, die er über die Standorte der Geisterbären hatte. Seine Fähigkeit, das Feuer so treffsicher zu positionieren half ihm bei mehreren Gefechten, das Blatt zu wenden. Auch wenn er selbst sich eher auf sein Glück als auf sein Geschick beruft, so bleibt es eine Tatsache dass Hannsen einer der besten Artillerieoffiziere der VDSK ist, was ihm eine Beförderung zum Ersten Genyosha eingebracht hat.

BMB-12D BOMBARDIER

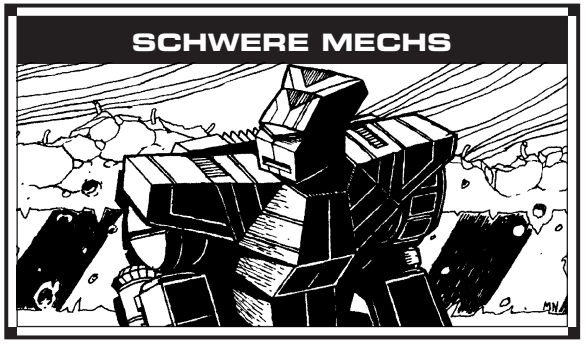
Typ: **Bombardier**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 65
Kampfwert: 1.480

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		6,5
Reaktor:	325 XL	12
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	200	12,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LSR-20	LT	5	10
LSR-20	RT	5	10
Munition (LSR-20) 12	RT	2	2
KSR-4	RA	1	2
Munition (KSR-4) 25	RA	1	1
Raketenabwehrsystem	TM	1	0,5
Munition (RakAbwehr) 12	TM	1	1
CASE	RT	1	0,5



EXT-4D EXTERMINATOR



Masse: 65 Tonnen
Rumpf: SL Special
Reaktor: Magna 390 XL
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Chevron II
Sprungreichweite: 180 Meter
Panzerung: Fibrolyte Armorscale
Bewaffnung:
4 Mittelschwere Averell-Highpoint-Laser
1 Deadeye-10 KSR-Werfer
1 Buzzsaw-Raketenabwehrsystem
1 Leichter Dinatech-Laser Mark III
Hersteller: General Systems
Hauptherstellungsort: Caph (2793 zerstört)
Kommunikationssystem: AR-12 Funkfeuersystem
Ortungs-/Zielerfassungssystem: DLK-Type Phasengesteuertes Sensorsystem

ÜBERSICHT

Der *Exterminator* wurde von Grund auf als Jägereinheit entworfen. Das ursprüngliche Design von General Systems, das im Jahr 2630 in den aktiven Dienst eintrat, hatte keine besonders beeindruckende Bewaffnung, und die Panzerung war für einen Mech seiner Gewichtsklasse nur ausreichend. Was den *Exterminator* wirklich auszeichnete, war sein Hightech-Tarnsystem. Bis die ComGuards sich in den 3030ern enthüllten, schienen keine *Exterminators* den Ersten Nachfolgekrieg überlebt zu haben. Die Armeen der Nachfolgerstaaten trainierten spezialisierte Mech-Lanzen, um diese Phantome des Schlachtfelds aufzuspüren und auszuschalten.

EIGENSCHAFTEN

Der *Exterminator* verfügt über einen LSR-10-Werfer, vier mittelschwere Laser, einen leichten Laser, sowie ein Raketenabwehrsystem. Seine wahre Stärke machen aber seine verschiedenen Tarntechnologien aus. Selbst heute, wo so viel LosTech wiederentdeckt worden ist, ist der *Exterminator* ein Wunder der Technik. Er verfügt über ein Null-Signatur-System, ein phasengesteuertes Sensorsystem, ein Funkfeuer-System sowie über ein Chameleon-Lichtpolarisierungsschild. Die geschützten Kommunikationssysteme, die wärmeverbergenden Fähigkeiten des Null-Signatur-Systems und die lichtbrechenden Eigenschaften des Polarisierungsschilds verwandelten den *Exterminator* wahrlich zu einem Geist auf dem Schlachtfeld.

EINSATZ

Die Jahrhunderte, seit die letzten *Exterminators* zerstört wurden, haben die Details um diesen Mech weitgehend unklar gemacht. Während ComStar und Blakes Wort einige wenige Exemplare besitzen, so hat doch nur wenig der hyperfortschrittlichen Technologie überlebt. Bedenkt man, dass die Systeme den Höhepunkt der elektronischen Kriegsführung zur Glanzzeit des Sternenbunds darstellten, ist dieser Verfall nicht überraschend.

Zwar verfügen auch die Clans über Exemplare des Designs, doch scheinen sie keine Anstalten zu machen, sie auch zu benutzen – und haben Berichten zufolge im Goldenen Jahrhundert die Erforschung der Tarntechnologien eingestellt, weil sie den Einsatz solcher Entwicklungen für ehrlos halten. Die Innere Sphäre konnte einige Beispiele der Technologie im BattleMech der *Spector*-Klasse erhalten, doch stand eine Neuproduktion nicht zur Debatte.

Vielleicht bleiben diese Technologien aber nicht für immer verloren. Im Jahre 3059 präsentierte Dr. Gerhardt Marks, der Forschungsleiter des NAIW, dem Interstellaren Symposium seine Disseration über Militärtechnologie und deutete die Erforschung eines Null-Signatur-Systems an. Die Arbeit am Chameleon-Lichtpolarisierungsschild ist wahrscheinlich nur eine Frage der Zeit.

VARIANTEN

ComStar stellte den EXT-5E *Exterminator* im Jahre 3060 vor, und er stellt einen ziemlich massiven Umbaut des uralten Designs dar. Sie reduzierten die Konstruktion bis auf die Knochen und bauten den 5E mit Endostahl neu auf. Die Sprungdüsen wurden gestrichen, um Platz für ein MASC zu schaffen, während das Raketenabwehrsystem und das LSR-10 durch NARC- und K^3-Systeme ersetzt wurden. Das Hinzufügen mehrerer Tonnen zusätzlicher Panzerung half dabei, eine der größten Schwächen des ursprünglichen Designs zu beheben.

Der EXT-5F scheint eine direkte Feld-Modifikation des 5E zu sein. Er ersetzt die vier mittelschweren Extremreichweitenlaser und das vNARC durch zwei leichte PPKs, einen leichten ER-Laser und eine Multiraketenlafette-7 mit zwei Tonnen Munition – der 5F setzt die neuesten verfügbaren Waffen ein.

Kallon Industries aus Thermopolis barg im Jahre 3007 unvollständige Blaupausen für den *Exterminator* und versuchte, ihren alternden *Wolverine* zu ersetzen. Kallon replizierte das grundsätzliche Design, doch nicht die fortschrittliche Technologie. Der EXT-4A nutzt einen Standard-325-Vox-Fusionsreaktor und Wärmetauscher normaler Leistungsfähigkeit, und er konnte den Großteil der Bewaffnung bis auf das Raketenabwehrsystem erhalten, das durch ein Maschinengewehr ersetzt wurde. Die Variante konnte Kallons Erwartungen nicht erfüllen, da viele MechKrieger den *Wolverine* als effektiver empfanden. Nach zwei Produktionsläufen wurde die Herstellung eingestellt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Andery Kerensky: Trotz seines Todes, der Jahrhunderte zurückliegt, ist Anderey Kerensky wohl der berühmteste *Exterminator*-Pilot aller Zeiten. Man weiß zwar nicht viel über den jüngeren Bruder von Nicholas Kerensky, doch hat seine Blutsverwandtschaft sowohl mit General Alexander Kerensky, dem letzten Kommandeur der SBVS, als auch mit Nicholas Kerensky, dem Gründer der Clans, dafür gesorgt, dass dieser kaum verstandene Mann eine treue Anhängerschaft entwickelt hat. Ein vor kurzem entdecktes apokrpyhes Schriftstück aus dem Goldenen Jahrhundert der Clans nennt Andery „Nicholas' Gewissen". Der Autor ist unbekannt, und der Wahrheitsgehalt des Dokuments kann derzeit nicht überprüft werden. Letztendlich wissen die Clans nur wirklich, dass Andery am Ende von Operation Klondike ums Leben kam, als die entstehenden Clans die vom Bürgerkrieg zerrütteten Pentagonwelten eroberten. Auch wenn Sphären-Kultisten das Gerücht streuen, die Clans hätten ihn ermorden lassen, so wird die Wahrheit darüber vielleicht niemals ans Licht kommen. Doch sein Name, und der des Mechs, den er verwendet hat, werden noch in Zeitaltern erklingen.

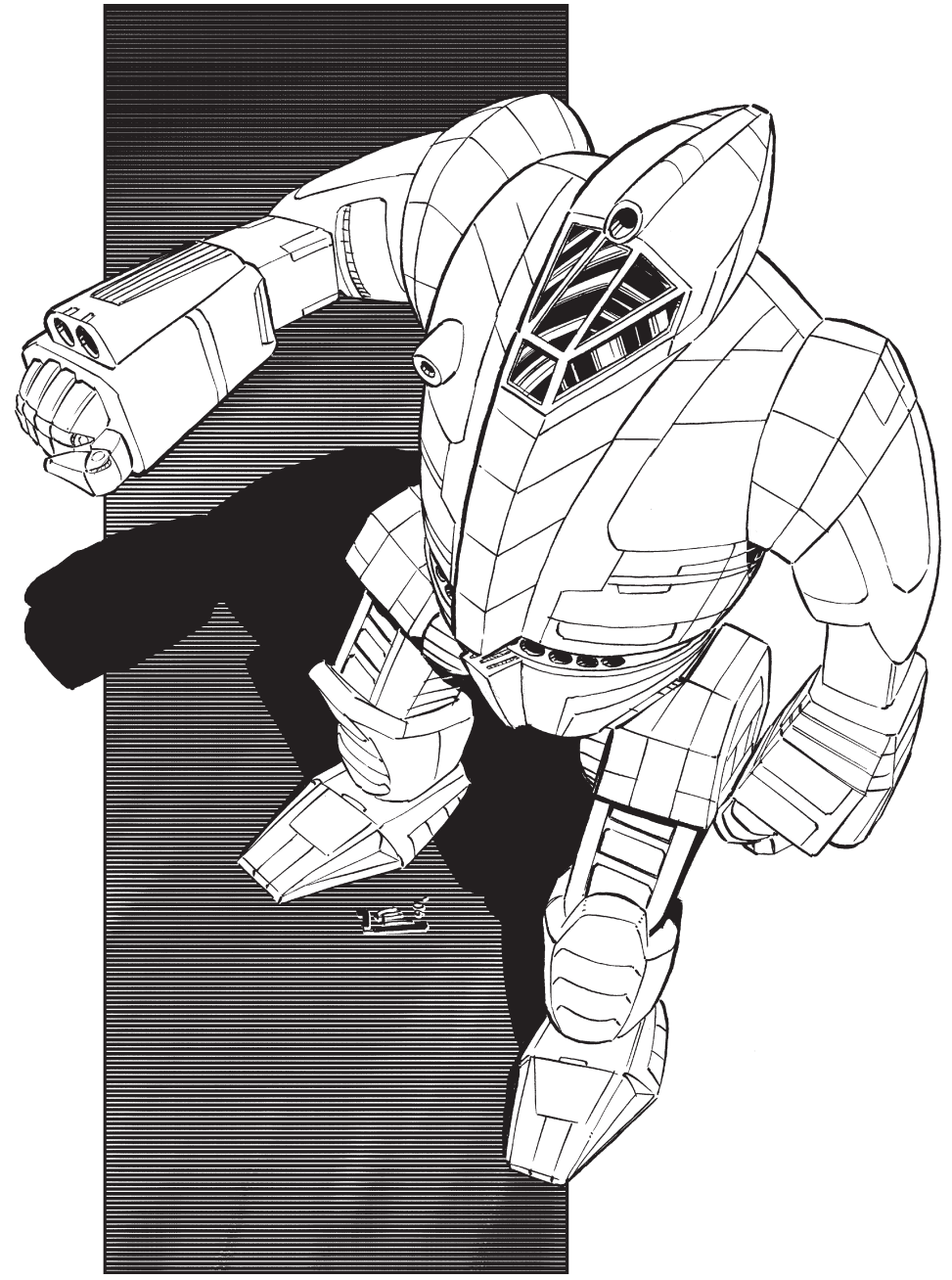
Präzentor XI Dave Baughman: Präzentor Baughman, der Kommandeur der 28. Division, führte im Jahre 3070 unterstützt von der 45. Schattendivision einen Angriff gegen das Delta-Regiment der Wolf's Dragoons auf Buckminster aus. Die Dragoons zerfleischten die Truppen von Blakes Wort und töteten Präzentor Tunrida, den Kommandeur der Schattendivision. Präzentor Baughman gab Präzentor Tunrida die Schuld für das Debakel und übernahm das Kommando über die ganze Truppe. Ihm gelang ein brillanter kämpfender Rückzug von der Welt.

EXT-4D EXTERMINATOR

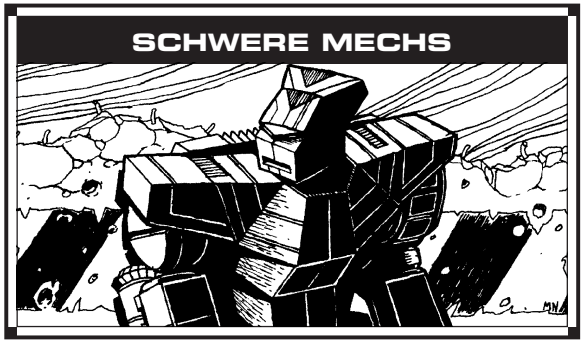
Typ: **Exterminator**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 65
Kampfwert: 1.385

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		6,5
Reaktor:	390 XL	23
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	168	10,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	21	21
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	15	20
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	10	18
R/L Bein	15	19

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LSR-10	LT	2	5
Munition (LSR-10) 12	TM	1	1
2 Mittelschwere Laser	RA	2	2
2 Mittelschwere Laser	LA	2	2
Leichter Laser	K	1	0,5
Raketenabwehrsystem	RT	1	0,5
Munition (RakAbwehr) 12	RT	1	0,5
Sprungdüsen	RT	3	3
Sprungdüsen	LT	3	3



GLT-3N GUILLOTINE



Masse: 70 Tonnen
Rumpf: Crucis-I Endostahl
Reaktor: VOX 280
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Anderson 398
Sprungreichweite: 120 Meter
Panzerung: Ulston Prime mit CASE
Bewaffnung:
1 Schwerer Sunglow-Laser
4 Mittelschwere ExoStar-II-Laser
1 Coventry-6 KSR-Werfer
Hersteller: Newhart Industries
Hauptherstellungsort: New Earth (2776 zerstört)
Kommunikationssystem: StarLink 955G
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Pulsar Tri-X

ÜBERSICHT

Die *Guillotine*, das erste Mal im Jahre 2499 gebaut, wurde zu einem beliebten Angriffsmech für Truppen der Terranischen Hegemonie und stellte den Standard dar, mit dem sich spätere Designs messen mussten. *Guillotines* sind für ihre hervorragende Mobilität und Panzerung und eine zuverlässige Mischung von Waffensystemen bekannt. Sie stellten oft das Schlusslicht für schnelle Angriffseinheiten wie *Griffins* oder *Thunderbolts* dar und boten ganzen Kompanien Artillerieunterstützung. Beim Aufstieg des Sternenbunds wurde die *Guillotine* ein Standbein aller SBVS-Regimenter, doch irgendwann beschränkten schwerere und fortschrittlichere Designs den Mech auf die Rolle eines schweren Überfallmechs.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl sie einen schweren Standardreaktor verwendet, hat die *Guillotine* eine gute Geschwindigkeit für einen BattleMech von siebzig Tonnen. Außerdem hat sie Sprungdüsen, um schwieriges Gelände zu überwinden. Da sie sich auf verbreitete Energiewaffen verlässt, kann sie ihre Feuerkraft auch bei langen Missionen aufrechterhalten und ist im Nachhinein leicht zu warten. Allerdings hatte der Mech während seiner Sternenbund-Laufbahn immer wieder mit einigen Macken zu kämpfen – die Energieversorgung des schweren Sunglow-Lasers war manchmal fehlerhaft, und es gab ein wiederkehrendes Problem mit dem Coventry-6-KSR-Werfer, der als Unterstützungswaffe diente. Nichtsdestotrotz war die *Guillotine* ein Überlebenskünstler höchster Güte, und deshalb haben so viele Exemplare den Sturz des Sternenbunds überstanden.

EINSATZ

Nach dem Weggang von Kerenskys Truppen und dem Zusammenbruch des Sternenbunds wurden viele der SBVS-*Guillotines* auf die großen Häuser verteilt. ComStar brachte das größte Arsenal in ihren Besitz, als sie New Earth im Jahre 2788 plünderten, und erhielten dabei – unter anderem – fast ein Bataillon an *Guillotines*, die sie in einem ehemaltigen Lagerhaus von Newhart Industries entdeckten. Die verbleibenden *Guillotines* begannen langsam zu versagen, als sich die Nachfolgekriege immer weiter hinzogen. Das führte zur Entwicklung der abgespeckten 4L-Version, die in späteren Konflikten eingesetzt wurde, bis die Entdeckung des Gray-Death-Kernspeichers Herstellern in der Inneren Sphäre erlaubte, die uralte Maschine wieder zu beleben. Tatsächlich war Irian Technologies Modell 5M – hergestellt in einer umgestellten Fabrik, die früher unter Newhart-Lizenz das Originalmodell herstellte – dazu in der Lage, den Sternenbund-Vorfahren zu übertreffen

VARIANTEN

Als sich das Technologieniveau in den frühen Nachfolgekriegen verschlechterte, wurden die *Guillotines* der Nachfolgerstaaten abgerüstet, damit sie leichter zu warten waren. Eine normale interne Struktur ersetzte das nicht mehr verfügbare Material des Crucis-I-Endostahl, während das CASE und einige Wärmetauscher ausgebaut wurden, um das erhöhte Gewicht auszugleichen. Diese Veränderungen ließen das Model 4L zwar schneller heißlaufen, doch schränkten sie seine Leistung nur leicht ein, und viele *Guillotines* überlebten bis zum heutigen Tag.

Haus Mariks Modell 5M, das in den späten 3040ern entwickelt wurde, stellte nicht nur die Möglichkeiten des ursprünglichen 3N wieder her, es verbesserte sie sogar, indem der zickige Sunglow-Laser durch ein verbessertes Sunbeam-ER-Modell ersetzt wurde.

Ein sogar noch radikaleres Design tauchte zu Beginn des VerCom-Bürgerkriegs auf, als die Vereinigten Sonnen die Variante 8D vorstellten. Dieser Mech verfügt über, von einem Zielerfassungscomputer unterstütze, Extremreichweitenlasern, die von Blitz-6-Raketenwerfer flankiert und von Doppel-Wärmetauschern gekühlt werden.

Im Kielwasser des Jihad sind zwei neue Varianten aufgetaucht, die scheinbar beide von Irian Technologies für Blakes Wort produziert werden. Die erste, der GLT-6WB, verwendet ein kleines Cockpit, ein kompaktes Gyro, Ferrofibritpanzerung und Doppel-Wärmetauscher, um die Leistung zu verbessern und Tonnage freizumachen, in der vier mittelschwere ER-Laser und eine schwere PPK im linken Arm eingebaut werden. Der zentrale KSR-6-Werfer wurde durch eine LSR-15-Lafette ersetzt. Das Modell 6WB2 ist sogar noch drastischer. Es kombiniert ein kompaktes Gyro, einen extraleichten Reaktor, Doppel-Wärmetauscher und verbesserte Sprungdüsen, um Platz für leichte Zwillings-PPKs, ein leichtes Gaussgeschütz, ein mit einem Artemis-System verbessertes LSR-5 und zwei mittelschwere Extremreichweitenlaser zu schaffen. Beide dieser Blakisten-Varianten nutzen auch ein verbessertes K^3-System für maximale Effektivität, doch die Sprungweite von 180 Metern, die der WB2 aufweist, ist oft die böseste Überraschung.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

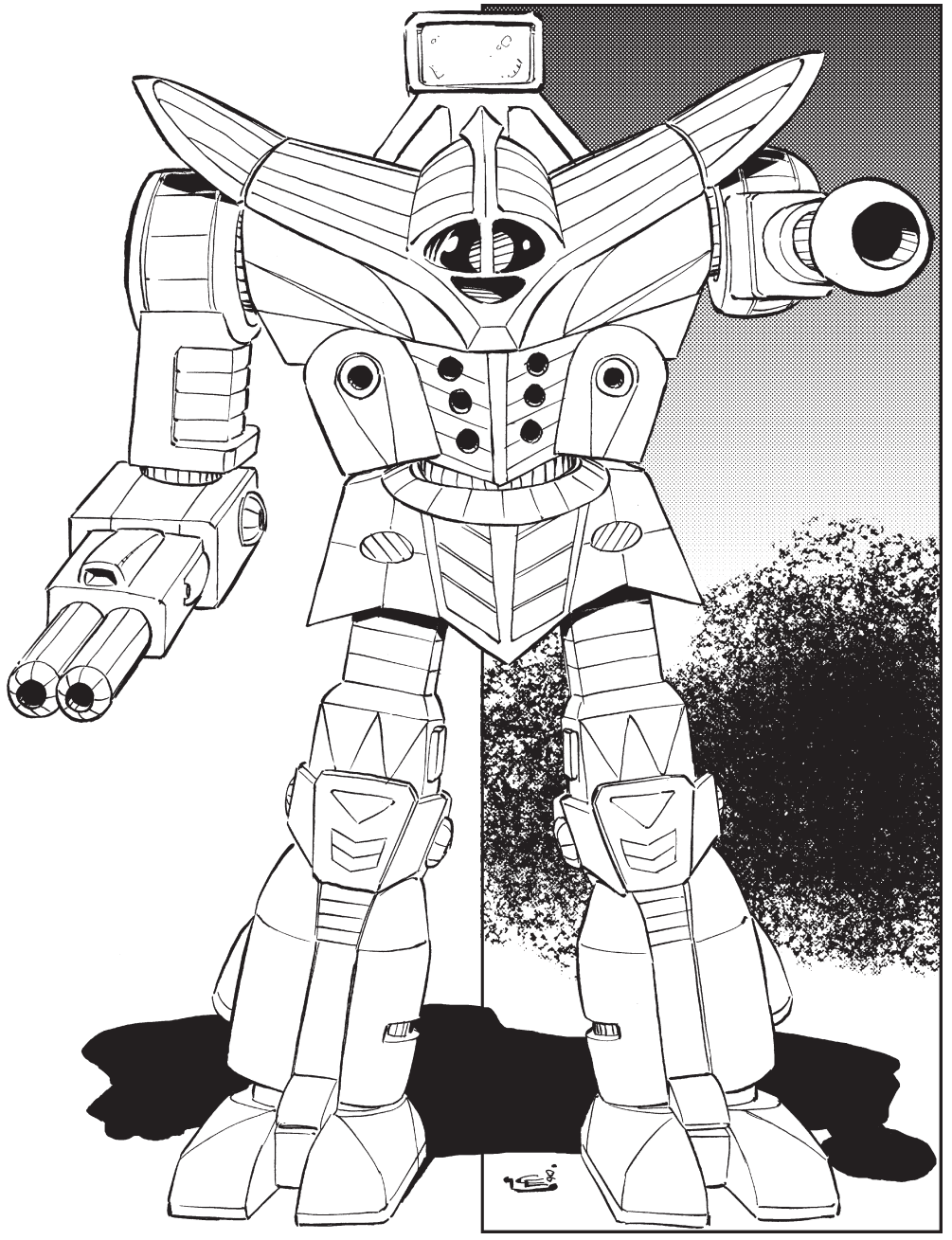
Präzentor Sariel: Saniel, ein „Omega"-Manei-Domini und anscheinend Kommandant der elitären 40. Schattendivision, ist eine verdrehte Masse aus Fleisch und kybernetischen Implantaten. Er führte im Jahre 3070 persönlich die Eroberung von Hesperus II an, und zwar aus dem Cockpit eines Prototypen des 6WB-Modells. Er befindet sich angeblich noch auf der Welt, während seine Division (die den Spitznamen „Sariels Eroberer" trägt) die Produktion der Fabriken plündert, um Ersatzmaschinen zu bekommen. Er hat es sich zum Hobby gemacht, im öden Hinterland von Hesperus II Rebellentruppen zu jagen, besonders an den nördlichen Rändern der äquatorialen Dschungel des Planeten.

GLT-3N GUILLOTINE

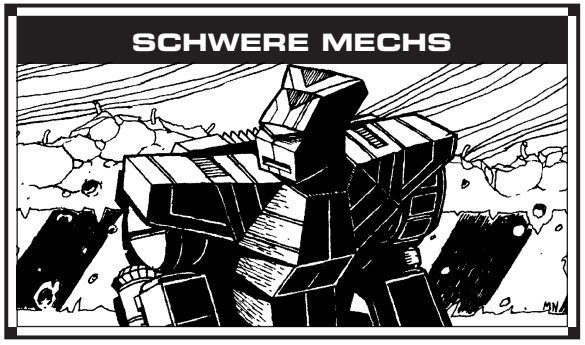
Typ: **Guillotine**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 70
Kampfwert: 1.418

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	3,5
Reaktor:	280	16
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	25	15
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	192	12
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
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 und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer Laser	LA	2	5
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
KSR-RM 6	TM	2	3
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
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



BL-6-KNT BLACK KNIGHT



Masse: 75 Tonnen
Rumpf: Technicron 1L Endostahl
Reaktor: Vlar 300
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Valiant Lamellor
Bewaffnung:
1 Magna-Hellstar-IIPPK
2 Schwere Tronel-III-Laser
4 Mittelschwere Tronel-II-Laser
1 Leichter Tronel-I-Laser
Hersteller: Kong Interstellar Corporation
Hauptherstellungsort: Connaught
Kommunikationssystem: TransComm Alpha
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TransComm Beta mit Beagle-Sonde

ÜBERSICHT

Der *Black Knight*, der im Vereinigungskrieg eingeführt worden ist, war außerordentlich erfolgreich. Mit ihm kam die Kong Interstellar Corporation dem Heiligen Gral des Mechdesigns verdammt nah – der Entwicklung des ultimativen schweren BattleMechs.

Nach dem Sturz des Sternenbunds setzte KIC die Produktion fort, bis die Fertigungsanlagen im Ersten Nachfolgekrieg schwer beschädigt wurden. Sie konnten nur noch Ersatzteile produzieren und Wartungsarbeiten vornehmen. Mittlerweile hat sich KICs Glück gewendet, und die Firma konnte 3065 ihre Mechfabrik wieder aufbauen

EIGENSCHAFTEN

Der *Black Knight*, der einen Schutz aus schwerer Panzerung über einem Endostahlrumpf verwendet, erinnert, was seine äußere Erscheinung angeht, an eine mittelalterliche Ritterrüstung. Ein eindrucksvolles Arsenal aus Energiewaffen macht den Mech zu einer Bedrohung, die nur wenige ignorieren können. Die hohe Zahl an Energiewaffen macht allerdings Hitzeentwicklung zu einem echten Problem, selbst mit 20 Wärmetauschern. Eine Beagle-Sonde erlaubt es dem *Black Knight*, auch die besten elektronischen Gegenmaßnahmen zu überwinden. Außerdem ist das System mit dem Waffensystem verknüpft, so dass der Scanner der Beagle-Sonde nahe Objekte analysieren kann, indem sie einen schwachen Energiepuls leitet, den der leichte Magna-Laser abgibt.

Im Lauf der Jahrhunderte hat der *Black Knight* den Ruf entwickelt, ein extrem zäher Gegner zu sein. Überlebende von Auseinandersetzungen mit dem Design berichten, dass sie ihren Feind regelrecht zerstückeln mussten, um seinen unaufhaltsamen Vormarsch aufzuhalten.

EINSATZ

Der *Black Knight* war rechtzeitig für die Kampagne gegen das Tauruskonkordat fertiggestellt und hatte seinen ersten Kampfeinsatz im Jahr 2578 auf Ridgebrook. Das 3. Heavy Assault Regiment (die Pythons) verwendeten ihre neuen schweren Mechs, um das Hauptquartier des 15. Fortress Bataillon zu stürmen. Während der Kämpfe entdeckten die Kommandeure der Kompanie, dass die fortschrittliche Elektronik den *Black Knight* zu einem perfekten Befehlsmech machte. Nach diesem erfolgreichen Debüt verwendete das 1. Corps das Design immer wieder.

Wie zuvor die SBVS entdeckte ComStar den *Black Knight* als ideales Kommandofahrzeug für Truppen und Sektionen während der Schlacht auf Tukayyid.

Man findet den *Black Knight* auch in den Reihen der Solahma-Einheiten der Clans.

VARIANTEN

Der BL-6b-KNT, der für die königlichen BattleMech-Regimenter der SBVS reserviert war, wurde im Jahre 2751 eingeführt. Er ist mit 16 Doppel-Wärmetauschern ausgestattet, und seine Bewaffnung ist mit einer Kinslaughter-ER-PPK und zwei schweren Raker-X-Impulslasern aufgerüstet.

ComStar hat einige *Black Knights* in Vorbereitung auf Kämpfe gegen die Clans modifiziert. Der BL-9-KNT verwendet einen XL-Reaktor und 15 Doppel-Wärmetauscher. Eine Magna-Sunspot-ER-PPK gibt dem „Clanbuster" massiv erhöhte Reichweite, und die mittelschweren Laser wurden durch treffsicherere Aberdovey-Impulslaser ersetzt. Der leichte Laser und die Beagle-Sonde wurden gegen einen mittig montierten schweren Aberdovey-Impulslaser und zusätzliche Panzerung ausgetauscht. Um die Abneigung der Clans gegen physische Angriffe auszunutzen, wurde der linke Arm um ein 5-Tonnen-Beil ergänzt.

Robinson Standard BattleWorks sicherten sich im Jahre 3063 die Lizenz, den *Black Knight* zu produzieren. RSB verwendete hochwertige Laser, die sie von Lushann Industries in der Außenweltallianz importiert haben, und entwickelte den BL-12-KNT. Sie ersetzen die PPK und den mittelschweren Laser durch Extremreichweiten-Versionen, und anstelle des leichten Lasers und der Beagle-Sonde verfügt die Variante über einen fortschrittlichen Zielerfassungscomputer. Selbst mit 16 Doppel-Wärmetauschern muss ein MechKrieger in dieser Version aber sehr auf seine Wärme achten.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Captain Wilbur Frews: Captain Frews, Champion des 124. Royal Heavy Assault Regiment von 2711 bis 2718, war wahrscheinlich der seltsamste Abgänger des Revolverheld-Programms überhaupt. Frews steigerte sich in den Mythos der Revolverhelden des Wilden Westens hinein. Er hörte sogar auf, seine Uniform zu tragen, und kleidete sich stattdessen wie ein Cowboy aus dem Amerikanischen Westen. Auch wenn er in sieben Duelljahren nicht einmal besiegt wurde, begann sein Geisteszustand sich immer weiter zu verschlechtern, bis seine kommandierenden Offiziere ihn nach Terra zurückschickten, wo er sich ausruhen und erholen sollte.

Leutnant David McKinnon: David McKinnon, Vetter von Ross McKinnon, dem Anführer der legendären McKinnon's Raiders (auch als die Fox's Teeth bekannt), gilt als ein wenig unberechenbar. Er ist zwar ein begabter Krieger und gerissener Stratege, doch hat McKinnon die Tendenz zu handeln, ohne auf Befehle zu warten. Dass er auch noch immer recht damit hat, irritiert seine Vorgesetzten nur noch mehr, und deshalb ist er immer noch ein bloßer Leutnant bei den 20. Avalon Hussars.

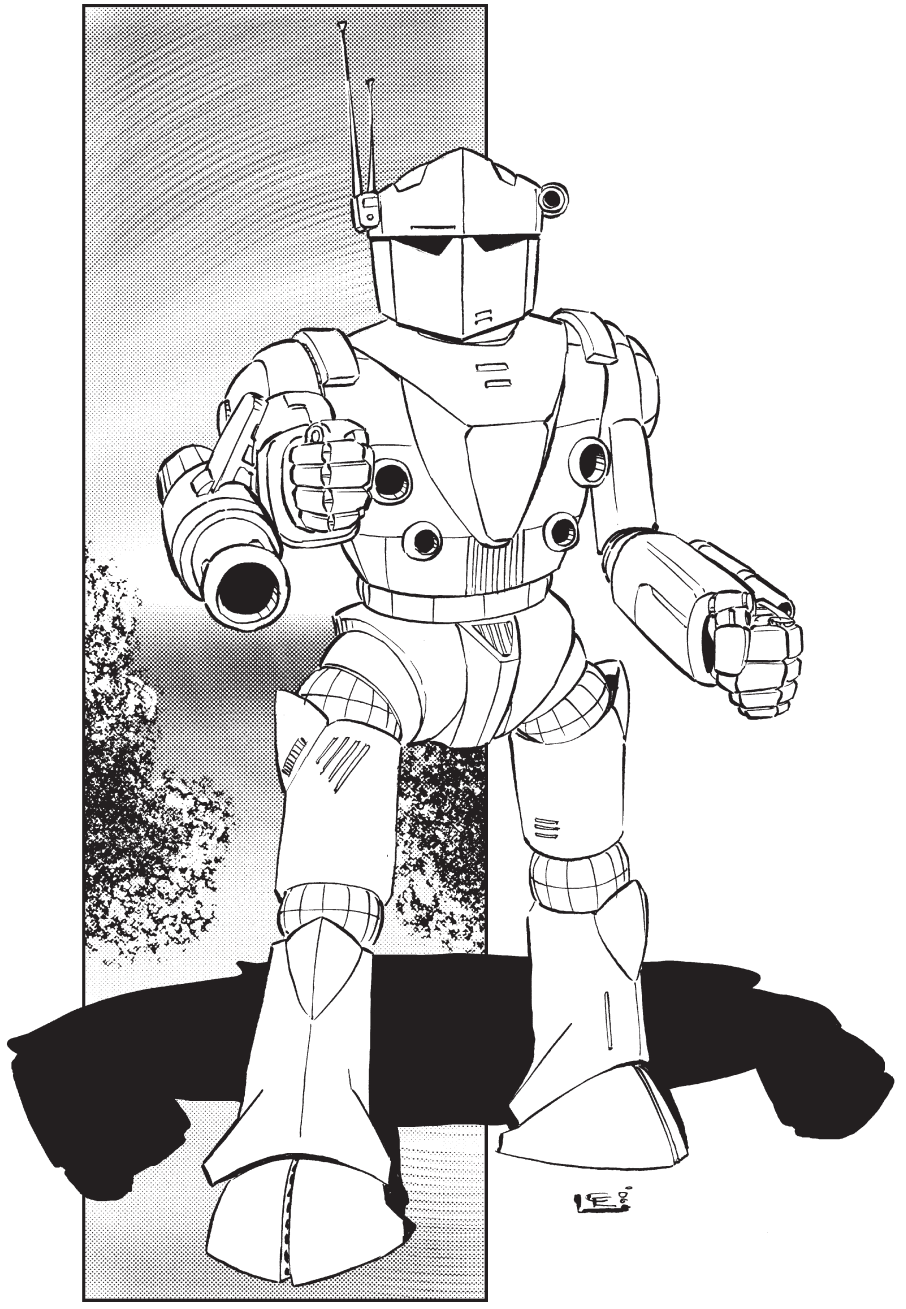
3070 war McKinnon mit seiner Lanze auf Beid gestrandet, und er wehrte Angreifer von Blakes Wort mit einer improvisierten Truppe ab. Diese bestand aus lokalen Milizionären und Leichtverwundeten, die er von der Capella-Front abgezogen hatte. Da das Oberkommando der AVS von den Taktiken der Blakisten geradezu gelähmt war, hat es KcKinnon wie üblich auf sich genommen, Beid und die umgebenden Welten zu beschützen. McKinnon lenkt mittlerweile einen eroberten BL-12-KNT, und er und seine wachsende Truppe aus irregulären Truppen schlagen immer wieder gegen Blakes Wort zurück.

BL-6-KNT BLACK KNIGHT

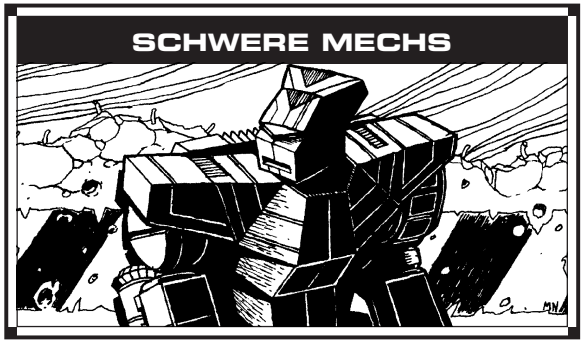
Typ: **Black Knight**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 75
Kampfwert: 1.550

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	4
Reaktor:	300	19
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	20	10
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	208	13
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	23	29
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	16	24
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	12	24
R/L Bein	16	24

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
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
Beagle-Sonde	TM	2	1,5



FLS-8K FLASHMAN



Masse: 75 Tonnen
Rumpf: FLS/HV-1
Reaktor: GM 375 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Kemplar 5000
Bewaffnung:
3 Schwere Selitex-Radionic-Laser (Defiance Thunderbolt A5M)
5 Mittelschwere Ichiba-3000-Laser (Defiance B3M)
1 Buzzsaw-Raketenabwehrsystem
1 Zippo Mark X (Coventry Volcano) Antipersonen-Flammer
Hersteller: Renault-Prime (Defiance Industries)
Hauptherstellungsort: Wasat (Hesperus II)
Kommunikationssystem: Duoteck 195 (Faust/Calliope FM-4)
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Faust/Shinji AT/TS (Thar-Hes Ares-7)

ÜBERSICHT

Der FLS-8K *Flashman* ist ein schwerer zweckbestimmter Lasermech, der für den Kampf abseits der freundlichen Versorgungslinien konzipiert worden ist. Die Produktion wurde im Jahre 2701 aufgenommen und wurde schnell ein Standbein der Terranischen Hegemonie und später der SBVS. Die unbestrittene Effektivität dieses Designs machte es in der Zeit nach dem Sternenbund zu einem beliebten Ziel. Das führte zur absoluten Vernichtung der Fabrikkomplexe von Renault-Prime im Jahre 2796, doch nicht bevor Defiance Industries auf Hesperus II es schaffte, die Blaupausen und die Lizenz zu erwerben, um eine eigene Variante zu bauen. Dieses glückliche Umstand rettete den *Flashman* vor der absoluten Auslöschung, so dass er (wenn auch in abgespeckter Form) in den Nachfolgekriegen kämpfen konnte. Der Fund des Gray-Death-Kernspeichers brachte den Mech zu seiner vollen Pracht zurück, da Defiance Mitte der 3050er wieder in der Lage war, FLS-8Ks in Sternenbund-Qualität zu produzieren.

EIGENSCHAFTEN

Der *Flashman* wurde ursprünglich von einem extraleichten Reaktor angetrieben und war zu seiner Zeit wirklich schnell für seine Größe. Er hatte zwar keine Sprungdüsen, doch ermöglichten ihm seine Geschwindigkeit und seine Doppel-Wärmetauscher, mit den meisten mittelschweren und schweren Designs mitzuhalten, während er eine Mauer aus Laserbeschuss auf seine Feinde herabgehen ließ. Der *Flashman* unterstützte sein eindrucksvolles Arsenal aus schweren und mittelschweren Lasern mit einem im Kopf montierten Flammer als Antipersonenwaffe (und zur psychologischen Kriegsführung), und er verfügte zudem über ein Raketenabwehrsystem, um feindlichen Beschuss zu überstehen.

EINSATZ

Aufgrund von Defiance Industries' Voraussicht, die Baupläne des *Flashman* zu erwerben, bevor die ursprünglichen Fertigungsanlagen zerstört werden konnten, wurde das Lyranische Commonwealth der zweithäufigste Nutzer des BattleMechs vor den Nachfolgekriegen (nach ComStar). Allerdings konnte die abgespeckte Effektivität des Modells FLS-7K über die Zeit hinweg nicht überzeugen, und somit wurden diese Mechs letztendlich in die zweite Schlachtreihe versetzt. Die technologische Renaissance der 3030er und 3040er erlaubte es Defiance, das Modell 8K wieder auferstehen zu lassen, aber erst in den 3050ern kehrte der Mech zu seiner vollen Pracht zurück.

VARIANTEN

Defiance Industries abgespeckter 7K wird nicht mehr produziert, da er durch den wieder eingeführten 8K ersetzt worden ist (dieser unterscheidet sich nur in den Markennamen der verwendeten Waffen und Komponenten von der Version der Terranischen Hegemonie). Die Variante 7K – die einen langsameren Standardreaktor und normale Wärmetauscher verwendete und auf einen schweren Laser und das Raketenabwehrsystem verzichtete, um den Rest der Fähigkeiten des Mechs zu bewahren – wird aber immer noch ab und zu gesichtet. Defiance produzierte in den 3060ern auch eine geringe Stückzahl einer Variante für ComStar. Der 9C rüstet den schweren Laser auf ein ER-Modell auf, ersetzt den vorwärts gerichteten mittelschweren Laser durch ein Impulsmodell, und fügt einen K^3v-Computer hinzu. Platz für diese Modifikationen schaffen ein Rumpf aus Endostahl und die Entfernung des Flammers und des Raketenabwehrsystems.

Zudem werden heute noch drei viel neuere *Flashman*-Varianten produziert. Der FLS-C des Draconis-Kombinats nimmt die abgespeckten ComStar-Modelle und installiert ein K^3-System, um die Treffsicherheit auf dem Schlachtfeld zu erhöhen. Die Produktion der zwei neueren Designs, 9B und 9M, wurde erst vor kurzer Zeit in den von den Blakisten kontrollierten Fabriken von Defiance Industries aufgenommen. Beide Varianten setzen auf leichte Reaktoren, leichte Ferrofibritpanzerung und Doppel-Wärmetauscher. Das 9B-Modell, das von Blakes Wort verwendet wird, nutzt zwei schwere ER-Laser, unterstützt von einer Mischung aus mittelschwerer ER- und Impulslaser, die von einem K^3v-System verbessert werden. Platz für diese Modifikationen schaffen ein kompaktes Gyro und Cockpit. Der 9M, scheinbar gedacht für die Truppen des Marik-Commonwealth, die dem Wort loyal ergeben sind, nutzt ein normales Gyro und Cockpit und tauscht seine Feuerkraft gegen zwei schwere PPK und eine Mischung aus normalen und Impulslasern aus.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

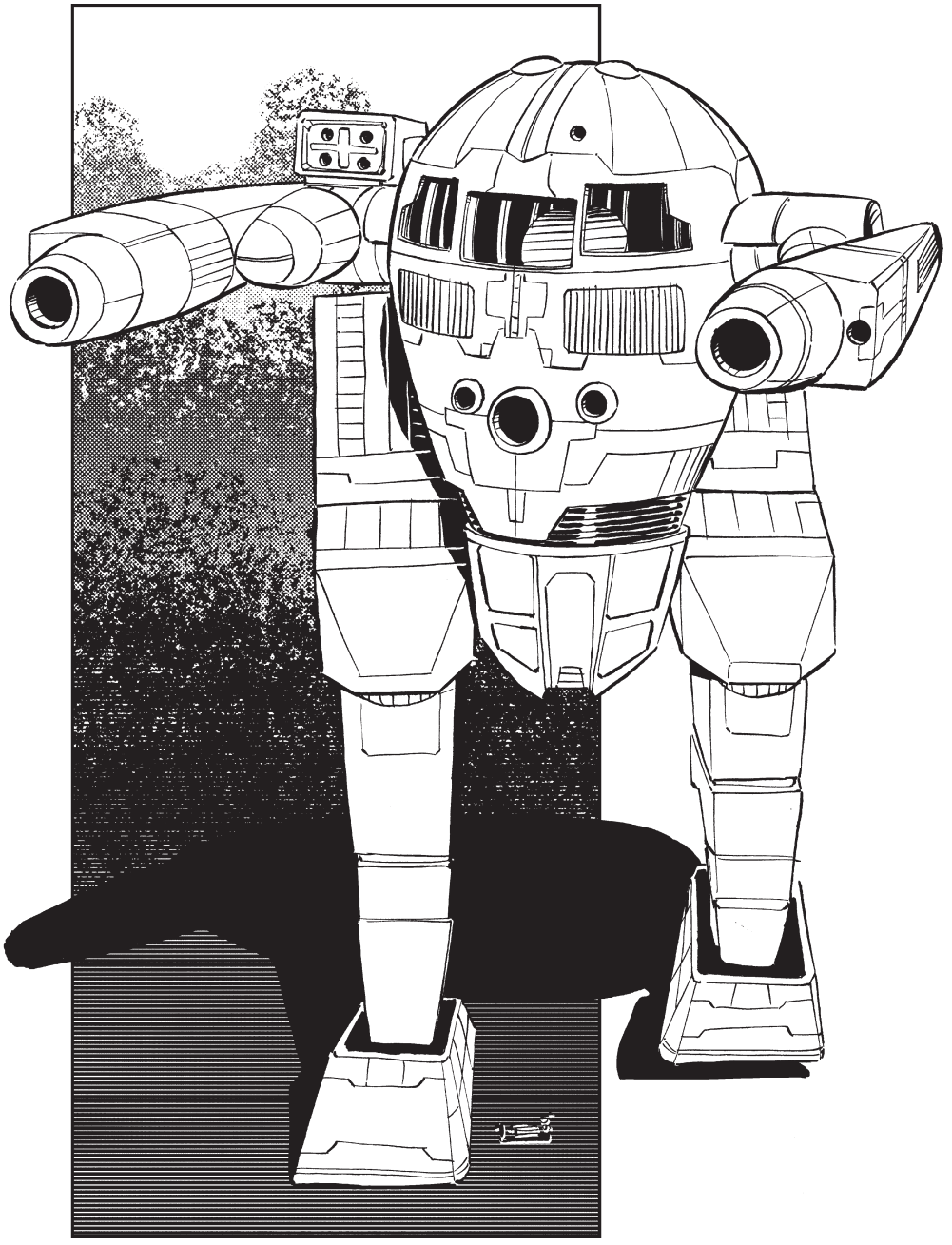
Oberstleutnant Damon „der Unzerstörbare" Kirkpatrick: Damon Kirkpatrick, der Kommandeur des Söldnerbataillons Kirkpatrick's Invaders, hat seinen Spitznamen für seine zweifelhafte Angewohnheit erhalten, Mech nach Mech in heldenhaften Gefechten zu verlieren, während er selbst kaum einen Kratzer davontrug. Während des Kaumberg-Konflikts von 3063 setzte Kirkpatricks Mech – ein *Flashman* Modell 8K – diese schöne Tradition fort, als sein Fusionsreaktor bei einer verzweifelten Schlacht in der Hauptstadt Stuttgart katastrophalen Schaden erlitt. Zu Kirkpatricks Ehrenrettung soll gesagt werden, dass sein *Flashman* „Demonfire" für sechs Abschüsse von LeSat-Mechs verantwortlich war, darunter auch ein unbeschädigter *Caesar*, der vernichtet wurde, als Kirkpatrick in Glanz und Glorie unterging. Wie üblich überlebte Kirkpatrick selbst seinen Notausstieg mit einem blauen Auge und einem aufgeschürftem Ellbogen.

FLS-8K FLASHMAN

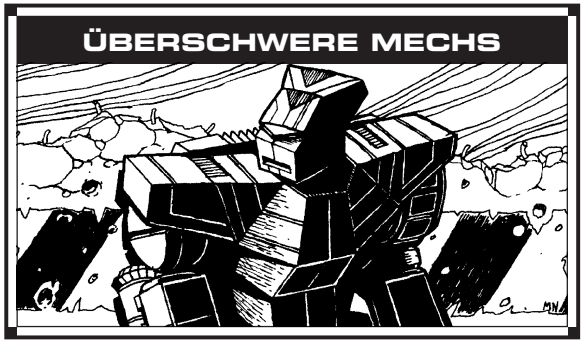
Typ: **Flashman**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 75
Kampfwert: 1.779

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		7,5
Reaktor:	375 XL	19,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	15 [30]	5
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	216	13,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
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	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer Laser	LA	2	5
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	LT (R)	1	1
Schwerer Laser	TM	2	5
Flammer	K	1	1
Schwerer Laser	RA	2	5
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
Raketenabwehrsystem	RT	1	0,5
Munition (RakAbwehr) 12	RT	1	1



THG-11E THUG



Masse: 80 Tonnen
Rumpf: Earthwerks VOL Endostahl
Reaktor: Pitban 320
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Mitchell Argon mit CASE
Bewaffnung:
2 Tiegart-PPK
2 Bical KSR-6-Raketenlafetten
Hersteller: Maltex Corporation, Earthwerks Incorporated
Hauptherstellungsort: Errai, Keystone
Kommunikationssystem: Colmax 90
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Ares-5

ÜBERSICHT

Im Jahre 2572 waren die Sternenbundverteidigungsstreitkräfte noch ein ferner Traum, doch war dem neu gegründeten Sternenbund klar, dass sie sich für den Krieg vorbereiten mussten. Zur gleichen Zeit wollte der Erste Lord Ian Cameron seine Streitkräfte zu den fortschrittlichsten und am besten ausgerüsteten machen. Mit diesem Gedanken engagierte der Sternenbund die Maltex Corporation, die bereits daran arbeitete, einen Konkurrenten für den beliebten und altgedienten *Warhammer* zu konstruieren. Der daraus hervorgehende *Thug* war nicht nur ein würdiger Nachfolger, sondern ist auch heute noch einer der robustesten BattleMechs, die je produziert worden sind.

Trotz der Zerstörung der Produktionsanlagen von Maltex im Jahre 2835 – wodurch Maltex zu einem reinen Lizenzgeber wurde – hat das Design überlebt. Auch wenn der Technikverlust eine Neukonstruktion des Mechs nötig machte, waren die von den Earthwerks lizensierten *Thugs* nach wie vor ein gefürchteter Anblick auf den Schlachtfeldern der Nachfolgekriege, wenn sie auch selten waren.

EIGENSCHAFTEN

Mit seinem Gewicht von 80 Tonnen verkörpert der *Thug* die besten Eigenschaften des alten *Warhammer*, während er gleichzeitig seine Schwächen eliminiert. Er ist zehn Tonnen schwerer als sein Vorgänger und verwendet Endostahl, so dass der *Thug* viel Raum hat, um den größtmöglichen Panzerungsschutz und ein mächtiges Waffenarsenal zu installieren. Maltex' Ingenieure behielten die erprobten in den Armen untergebrachten PPK, die schon der *Warhammer* verwendete, allerdings wurden die Handaktivatoren hinzugefügt, die MechKriegern beim *Warhammer* schon lange gefehlt hatten. Die Ingenieure ersetzten zudem die Tertiärwaffen des *Warhammer*, um einen zweiten KSR-6-Werfer und mit CASE geschützte Munitionscontainer zu installieren.

Kritiker (und Konkurrenten) haben im Lauf der Jahre immer wieder auf die scheinbaren Schwächen hingewiesen, so wie das schwache Schadenspotential, wenn man es mit modernen Designs vergleicht, oder die Tatsache, dass der Mech zu viele Wärmetauscher besitzt. Sie versuchen so zu beweisen, dass der *Thug* ein ineffektiver Battlemech sei, jedoch hat sich niemals auch nur ein Pilot (oder Feind) des *Thug* über diese Eigenschaften beschwert. Es ist kein Irrtum dass der *Thug* für die letzten 500 Jahre als der definitive „Zombie-Mech" gilt.

EINSATZ

Weil er so robust konstruiert ist, wurden im Lauf der Jahre nur relativ wenige *Thugs* komplett zerstört, doch hat seine Endostahlkonstruktion lange die Reparatur der meisten Sternenbund-Exemplare verhindert, die in den Nachfolgerstaaten dienten. Sowohl ComStar als auch Blakes Wort setzen viele *Thugs* ein. Sie stellten das Rückgrat ihrer schweren und überschweren Formationen dar. Das Design ist auch relativ weit in der Liga Freier Welten verbreitet, da sie enge Kontakte mit Blakes Wort aufrechterhalten und Earthwerks den Mech nach wie vor produzieren.

Nach der Gründung des neuen Sternenbunds stellte ComStar Maltex das Kapital zur Verfügung, ihre Fabriken zum Teil wieder herzustellen, so dass der *Thug* wieder produziert werden konnte. Die Produktionsläufe wurden zwischen der ComGuard, den reformierten SBVS, den VSDK und AVS aufgeteilt.

VARIANTEN

Der *Thug*-12E ist sowohl ein Feldupgrade als auch ein neues Modell, das momentan von Maltex und Earthwerks produziert wird. Er wird vor allem ComStar eingesetzt, steht aber in geringerer Zahl auch Blakes Wort zur Verfügung. Er wertet die normalen PPK auf ER-Modelle auf, und verzichtet auf einen Wärmetauscher und eine Tonne CASE-geschützter KSR-Munition, um Platz für ein K^3v-System zu schaffen. Maltex baut außerdem den 12K, der das K^3v gegen ein normales Kombinats-K^3-Modul und einen Wächter-Störsender austauscht.

In den letzten Jahren hat Maltex das Konzept des *Thugs* auf die Spitze getrieben. Sie haben die Raketenlafetten und ER-PPK entfernt und nutzten einen extraleichten Reaktor, um Platz für drei neu entwickelte schwere PPK und ein Paar Impulslaser zu schaffen, die alle durch einen K^3v-Computer verbunden sind.

Earthwerks' abgespeckter THG-10W verwendete einen Standardrumpf und einfache Wärmetauscher, und ersetzte die KSR-6 durch zwei KSR-4 und einer einzelnen Tonne Munition. Das Design verringerte auch die Panzerung ein wenig und verwendete kein CASE.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

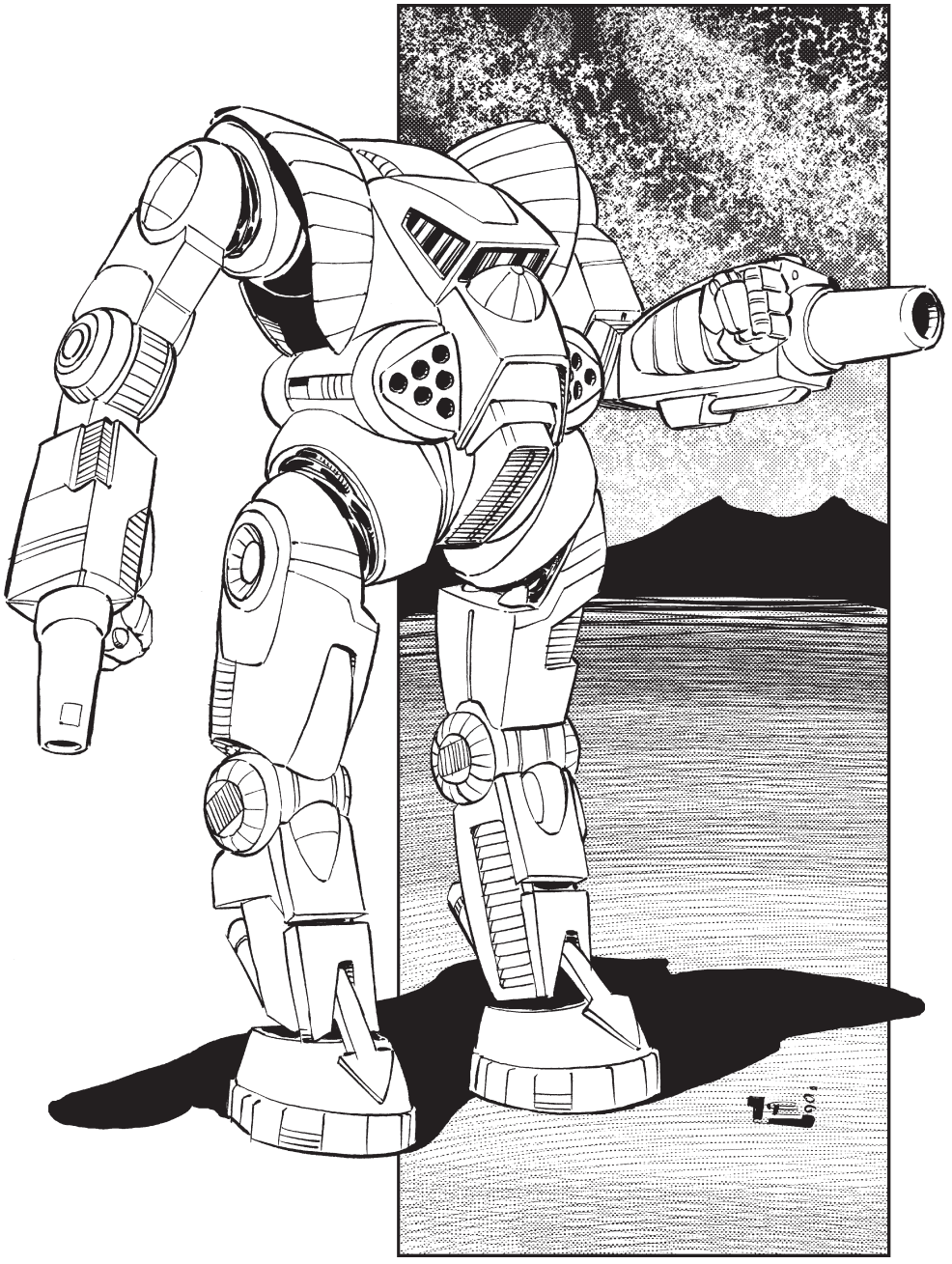
MechKrieger Shaun: Shaun war ein entrechteter MechKrieger, der auf Galatea feststeckte, wo er die Hysterie des Jihad aus dem Hintergrund beobachtete. Zumindest bis das Schicksal ihm eine Gelegenheit gab, die er nicht verstreichen lassen konnte – ein *Thug*, der auf dem Boden lag, und dessen Pilot durch einen zufälligen Cockpitriss umgekommen war. Er heckte mit drei weiteren MechKriegern, mit denen er sich herumgetrieben hatte, einen Plan aus. Er trug ihre „Leichname", gekleidet in zerfetzt Blakisten-Uniformen, ins Heerlager von Blakes Wort. Dort stahlen sie drei weitere Mechs und plünderten das Lager, ehe sie flohen. „Die Toten" sind immer noch auf der Welt präsent, und sind Helden (und Ziele) für die Tausenden von Entrechteten, die immer noch darum kämpfen, einen Namen für sich zu machen.

THG-11E THUG

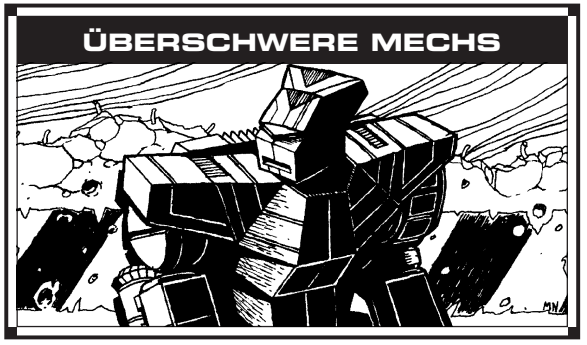
Typ: **Thug**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 80
Kampfwert: 1.640

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	4
Reaktor:	320	22,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	18 [36]	8
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	247	15,5
	Interne Struktur	*Panzerungswert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	34
Torso-Mitte (Rücken)		16
R/L Torso	17	25
R/L Torso (Rücken)		9
R/L Arm	13	26
R/L Bein	17	34

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
PPK	RA	3	7
PPK	LA	3	7
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
KSR-6	LT	2	3
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5



CRK-5003-1 CROCKETT



Masse: 85 Tonnen
Rumpf: Geometric 530 Hard Core
Reaktor: Strand 255D
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Geotec 300
Sprungreichweite: 90 Meter
Panzerung: CarboStrand 30 Weight AS
Bewaffnung:
2 Schwere Blankenburg-25-Extremreichweitenlaser
2 Holly-6 KSR-Werfer
1 Blankenburg LB 10-X Autokanone
2 Leichte Dodd-Laser
Hersteller: Blankenburg Technologies
Hauptherstellungsort: Terra
Kommunikationssystem: GRPNTR Groundpainter 5
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Scope 30 RNDST

ÜBERSICHT

Der *Crockett*, der ursprünglich 2735 in geringer Stückzahl produziert wurde, war eigentlich als Trainings-Sturmmech für die SBVS konzipiert. Der *Crockett* übertraf diese Konzeption aber bei weitem, und erwies sich auch im Einsatz als sehr erfolgreicher überschwerer Mech. Der *Crokkett* verschwand während der Vernichtung der Nachfolgekriege fast vollständig und nur ComStar gelang es, einige Exemplare zu orten.

Während der 3030er hatte das Design eine Art Wiedergeburt, als eine Reihe von abgespeckten Versionen des Mechs den VSDK ausgehändigt wurden, als Teil von Prima Myndo Waterlys Abkommen mit dem damaligen Kanrei Theodore Kurita. Um Spekulationen über die Herkunft des Mechs abzuwehren, wurde dieses „neue" Design *Katana* genannt.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl der *Crockett* als Trainingsmech entwickelt worden war, hatte Blankenburg das Anliegen der Quartiermeisterführung ernstgenommen, dass der neue Trainingsmech auch kampffähig sein sollte. Seine flexible Waffenmischung und die zusätzliche Mobilität durch die Sprungdüsen verbessern das Trainingspotential des Mechs, und die vereinfachte Steuerung macht ihn ideal geeignet für unerfahrene MechKrieger.

Zwei schwere Blankenburg-25-Extremreichweitenlaser verleihen dem *Crockett* Angriffskraft auf Distanz, und werden von zwei Blankenburg LB-X/10 Autokanonen unterstützt. Für die Feuerkraft auf kurze Entfernung sorgen die immer zuverlässigen Holly KSR-6-Raketenwerfer, und zwei leichte Dodd-Laser runden die Konstruktion ab.

Das bekannteste Manöver des *Crockett* im Kampf ist es, die Panzerung des Gegners mit den Extremreichweitenwaffen auf große Entfernung abzutragen. Sobald die Distanz kleiner wird, verwendet der *Crockett* doch seine Sprungdüsen, damit er nicht genau anvisiert werden kann, und springt dann hinter seinen Gegner. Das zwingt den Gegner entweder, sich umzudrehen und sich dem *Crockett* zu stellen, wodurch er dessen Kameraden den Rücken präsentiert, oder dem *Crockett* zu erlauben, seine schwächere Rückenpanzerung anzugreifen.

EINSATZ

Früher wurde der *Crockett* in der ganzen Inneren Sphäre eingesetzt. Heute trifft man ihn vor allem bei ComStar und Blakes Wort an, und manchmal sieht man ihn auch in den Garnisionseinheiten der Clans. Das Design wurde auf Tukayyid und während Operation Odysseus massiv eingesetzt.

Bei weitem das größte Kontingent von ComStar-Truppen auf Terra, das den ursprünglichen Angriff von Blakes Wort überstand, war das Sandhurst-Trainingsregiment. Trotz der Ermordung ihres Kommandeurs und der Bombardierung ihrer Barracken gelang den Überlebenden ein geordneter Rückzug aus der Schuleinrichtung. Weil sie wussten, dass der Londoner Raumhafen in feindlichen Händen war, zogen die Kadetten Richtung Wales, in der Hoffnung, in einem Seehafen eine Transportationsmöglichkeit zu finden oder einen der Transatlantik-Tunnel zu nutzen, um nach Irland oder Nordamerika zu entkommen. Sie wurden auf dem ganzen Weg von den Truppen des Worts attackiert, doch machten ComStars *Crocketts* den Angreifern das Leben schwer und lockten sie in Hinterhalt um Hinterhalt. Die Überbleibsel des Sandhurst-Regiments wurden letztendlich zermalmt, doch sollen einige der Kadetten die Schlacht überlebt haben.

VARIANTEN

Als Teil von ComStars massiver Wiederaufrüstung während der 3050er befahl der ehemalige Präzentor Martialum Anastasius Focht die Wiedereröffnung von Blankenburgs Mechdivision, und neue 5003-1 *Crocketts* begannen Anfang 3054 von den Produktionsbändern zu schreiten.

Nach dem Verlust von Terra versuchte ComStar die Mechfabriken der Freien Republik von Rasalhaag auszubauen, um Mechs für die ComGuard produzieren zu können. Grumium Creations begann, von ComStar finanziert, im Jahr 3062 die Variante 5003-3 zu bauen, und die Version 5004-1 kam ein Jahr später dazu. Beide Versionen sind nur geringfügige Upgrades – der 5003-3 tauscht die Panzerung im Torso durch ein CASE aus, während der 5004-1 die leichten Laser durch Extremreichweiten-Versionen ersetzt, den KSR-6-Werfer auf ein KSR-4 verkleinert und auf eine Tonne Munition für das LB 10-X verzichtet, um ein K^3v-System zu installieren.

Vagen Berichten zufolge hat das Wort auch einen verbesserten *Crockett* zur Verfügung, der für den Moment als 5005-1 tituliert worden ist. Man weiß, dass er ein kleines Cockpit und ein K^3v-System verwendet, und vermutlich setzt er auf einen leichten Reaktor und verbesserten Sprungdüsen – was für viele Gegner eine böse Überraschung darstellen könnte.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Fer de Lance: Fer de Lance, eine der größten MechKriegerinnen, die niemals existiert hat, war der Star einer in der ganzen Sphäre extrem erfolgreichen Holovid-Show der J.F. Madan Productions von El Giza. Die Show debütierte über 250 Jahre vor dem Unsterblichen Krieger, und die Hauptfigur, eine geheimnisvolle Kriegerin, die einen prächtig golden lackierten *Crockett* führte, war als Heldin der Unterdrückten und Beschützerin der Schwachen bekannt.

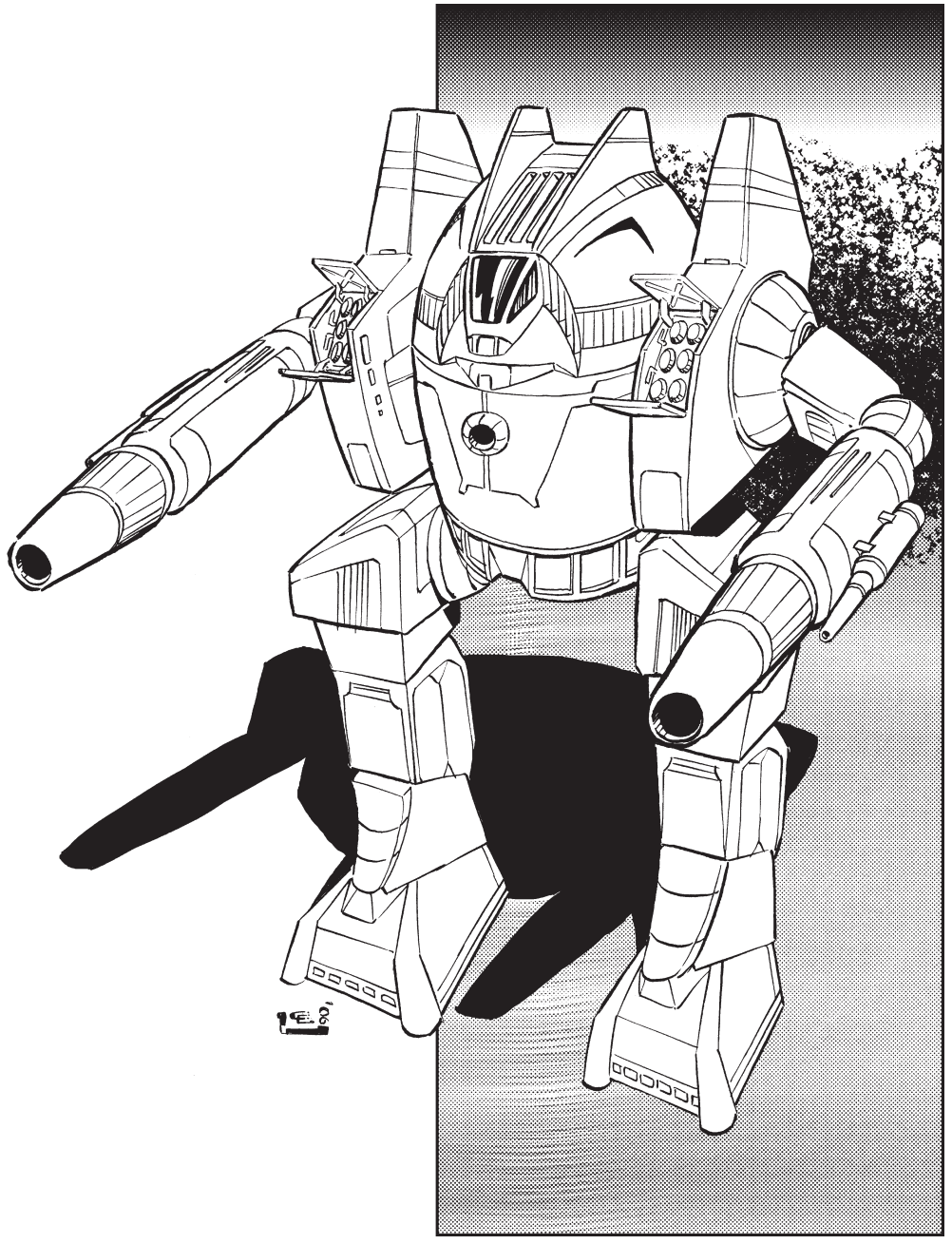
Kadett Epsilon II Duncan Fergusson: Kadett Fergusson, ein Mitglied von Acid Rain II-Alpha – Teil des Sandhurst-Trainingsregiments – lenkte einen der *Crocketts*, der den Truppen von Blakes Wort während des Rückzugs des Regiments einen harten Wettkampf boten. Er wurde während der letzten Schlacht vor Lampeter aus seinem Mech gesprengt, und er soll dabei getötet worden sein, doch wurde sein Leichnam niemals gefunden.

CRK-5003-1 CROCKETT

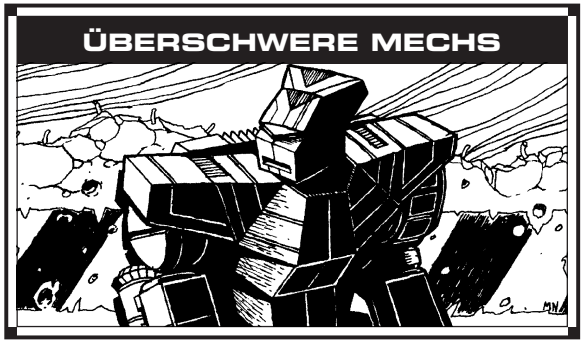
Typ: **Crockett**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 85
Kampfwert: 1.923

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		8,5
Reaktor:	255	22,5
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Springen:	3	
Wärmetauscher:	15 [30]	5
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	263	16,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	27	35
Torso-Mitte (Rücken)		19
R/L Torso	18	25
R/L Torso (Rücken)		11
R/L Arm	14	28
R/L Bein	18	36

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer ER-Laser	RA	2	5
Schwerer ER-Laser	LA	2	5
KSR-6	RT	2	3
KSR-6	LT	2	3
Munition (KSR-6) 30	RT	2	2
LB/X-AK/10	LT	6	11
Munition (LB/X-AK/10) 20	RT	2	2
Munition (LB/X-AK/10) 10	LT	1	1
Leichter Laser	RA	1	0,5
Leichter Laser	LA	1	0,5
Sprungdüsen	RB	1	1
Sprungdüsen	LB	1	1
Sprungdüsen	TM	1	1



HGN-732 HIGHLANDER



Masse: 90 Tonnen
Rumpf: Star League XT
Reaktor: GM 270
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: HildCo Model 10
Sprungreichweite: 90 Meter
Panzerung: Grumman-3 Ferrofibritpanzerung mit CASE
Bewaffnung:
1 M-7 Gaussgeschütz
1 Holly LSR-20 Raketenlafette
1 Holly KSR-6 Raketenlafette
2 Mittelschwere Harmon-Starclass-Laser
Hersteller: StarCorps Industries
Hauptherstellungsort: Son Hoa
Kommunikationssystem: Hector VII
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Starlight LX-1

ÜBERSICHT

Der *Highlander* diente den SBVS für fast zwei Jahrhunderte mit Auszeichnung, und verdiente sich seinen Platz in den Geschichtsbüchern mit einer herausragenden Kampfbilanz. Doch ist es nicht seine vernichtende Feuerkraft oder seine überlegene Panzerung, die dem Mech seinen Ruf auf dem Schlachtfeld eingebracht hat. Am besten bekannt und am meisten gefürchtet ist er für seine Fähigkeit, die als „*Highlander*-Begräbnis" bekannt ist.

Der *Highlander* hat den Dienst in den SBVS im späten 26. Jahrhundert aufgenommen, und hat es innerhalb von Jahrzehnten in fast jedes reguläre BattleMech-Regiment geschafft. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Er ist ein unglaublich effektiver Mech. Ursprünglich war er als Fokuspunkt zur Verteidigung von Festungen und Städten konzipiert worden, doch haben seine Mobilität und seine Langstreckenwaffen bewiesen, dass er fast jedes Schlachtfeld dominieren kann, egal wie die Umstände aussehen.

Der *Highlander* verwendet ein Gaussgeschütz und einen Holly LSR-20-Werfer als seine Hauptwaffen, und kann somit Ziele auf sehr große Entfernung mit vernichtendem Beschuss eindecken. Und wenn es seinen Gegnern gelingt, die Mindestreichweite des LSR-Werfers zu unterlaufen, kann er mit seinen mittelschweren Lasern und der KSR-Lafette den Gnadenstoß versetzen. Fünfzehneinhalb Tonne Ferrofibritpanzerung und ein mit CASE geschützter Torso machen den *Highlander* zu einer fast unaufhaltsamen Macht – der perfekte Sturmmech. Und dann ist da noch seine vielleicht größte Stärke – seine fest montierten HildCo-Sprungdüsen. Die Todessprung-Taktik galt lange als verzweifeltes Manöver, doch durch den *Highlander* und seine speziell verstärkten Beine wurde sie regelrecht zu einer Kunstform. MechKrieger verwendeten die Drohung des „*Highlander*-Begräbnisses", das einen leichten Mech regelrecht in den Boden rammen konnte, um alle bis auf die tapfersten Feinde zu verscheuchen.

EINSATZ

Wie schon in den SBVS der vergangenen Tage dient der *Highlander* in Angriffs-, Sturm- und Befehlslanzen in der ComGuard und der Blakisten-Miliz. Relativ wenige gelangten in den 3030ern in den Besitz der VSDK, und sie wurden fast vollständig von ihrer fortschrittlichen Technologie befreit. Einige sind noch in den Geisterregimenten im Einsatz. Wahrscheinlich überrascht es niemanden, dass sogar die Clans Original-*Highlander* ins Feld führen.

Seit der Wiedereröffnung der StarCorps-Fabriken auf Son Hoa im Jahre 3057 strömen zudem brandneue *Highlander* in die Ränge der lyranischen BattleMech-Einheiten, sowohl in der regulären Armee als auch in Söldnereinheiten. Sie wurden vor und während des VerCom-Bürgerkriegs Pro-Katherine-Einheiten zugewiesen, und die meisten befinden sich noch in den lyranischen Streitkräften, auch wenn manche ihren Weg in die AVS fanden.

VARIANTEN

Als ComStar in den späten 3050ern seine Mechtruppen aufzurüsten begann, war der *Highlander* eines der vielen Designs, das eine leichte Überholung erfuhr. Der neue HGN-736 verfügt jetzt über Doppel-Wärmetauscher, ein Blitz-KSR-4, ein LSR-20 mit Artemis-System, sowie K³v-Ausrüstung, was ihn zu einem noch gefährlicheren Gegner macht.

Die Lyranische Allianz schlug mit ihren neuen *Highlanders* einen komplett neuen Weg ein und stellte letztlich zwei spezielle Steiner-Varianten vor. Eine LB/X-AK/20, zwei Blitz-Lafetten und eine Kombination von ER- und Impulslasern machen die erste zu einem tödlichen Nahkämpfer. Die zweite setzt ein schweres Gaussgeschütz ein, unterstützt von einem LSR-15-Werfer mit Artemis-System sowie einem Blitz-Werfer und drei Extremreichweitenlasern, und hat bei den Blakisten, gegen die er ins Feld geführt wurde, bereits für Angst und Schrecken gesorgt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Kolonel Porthos Argyle Jameston Stansfield-Turner: Niemand weiß so richtig, wo er hergekommen ist, oder welches Militär ihn ausgebildet hat (wenn er überhaupt militärisches Training genossen hat), doch der selbsternannte Kolonel Porthos Stansfield-Turner, oder „Kolonel Stans", wie er von jedem genannt werden will, erschien vor zwei Jahren auf Procyon, um gegen die „bösen Overlords" zu kämpfen. Er ist extravagant und wahrscheinlich wahnsinnig, und doch auf der ganzen Welt sehr beliebt. Wenn man der Presse Glauben schenken darf, hat er selbst schon Dutzende von Blakisten abgeschossen. Es gibt auf jeden Fall Tri-Vid-Aufzeichnungen seiner Zerstörungen von fünf verschiedenen Mechs von Blakes Wort – alle leichter als sein *Highlander*, und alle durch sein einzigartiges *Highlander*-Begräbnis ausgeschaltet.

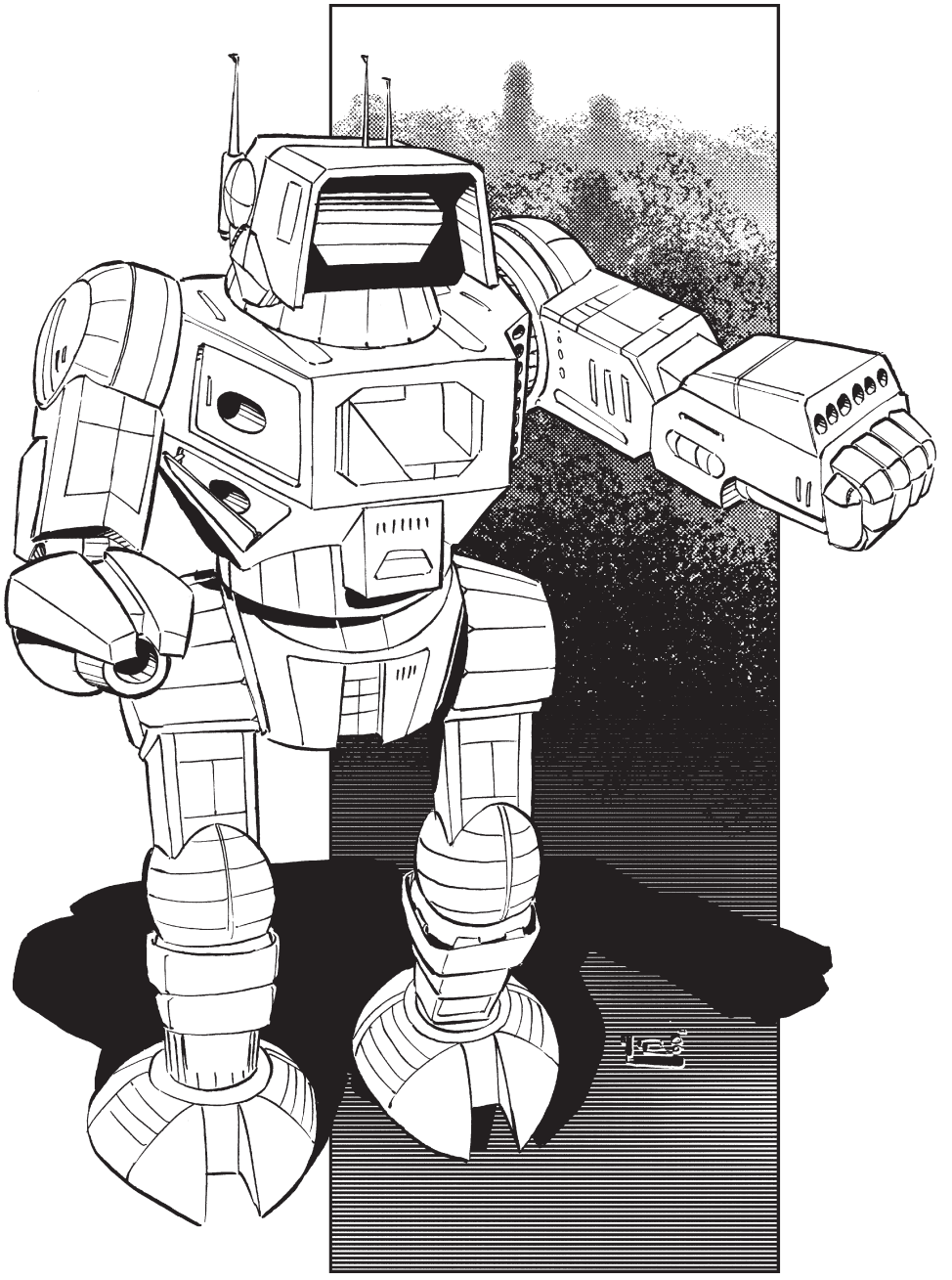
„Eddie": Der *Highlander*, der nur als „Eddie" bekannt ist, erschien im Jahre 3039 auf Le Blanc und kämpfte allein gegen Theodore Kuritas Plündertrupps. Seitdem zieht er von Söldnereinheit zu Söldnereinheit, von einem Ende der Inneren Sphäre zum anderen. Der Mech ist unverkennbar – hellrot mit schwarzen und weißen Streifen, die kreuz und quer verlaufen – doch niemand weiß, wer sein Pilot ist, da er außerhalb des Cockpits immer eine Maske und einen schlichten Overall trägt. Es hat ihm niemals an Arbeitsmöglichkeiten gefehlt, und er hat seine Verträge sorgfältig ausgewählt. Nach einem längeren Einsatz auf Addicks ist er gerade auf seinem Weg ins Kombinat, zusammen mit einer Gruppe von VSDK-Gefangenen, die er aus einem Kriegsgefangenenlager der Vereinigten Sonnen befreit hat.

HGN-732 HIGHLANDER

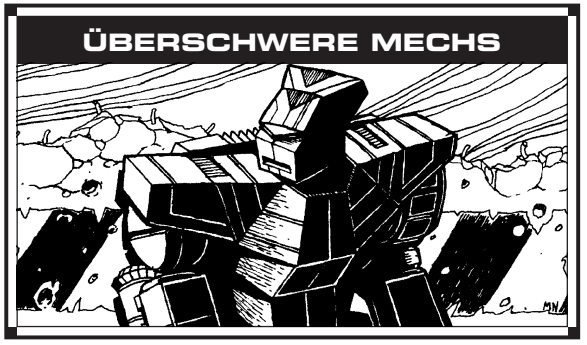
Typ: **Highlander**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 90
Kampfwert: 2.227

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		9
Reaktor:	270	14,5
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Springen:	3	
Wärmetauscher:	12	2
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	277	15,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	29	40
Torso-Mitte (Rücken)		16
R/L Torso	19	28
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	15	30
R/L Bein	19	38

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Gaussgeschütz	RA	7	15
KSR-6	LA	2	3
2 Mittelschwere Laser	RT	2	2
Munition (Gauss) 16	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5
Sprungdüse	RT	1	2
LSR-20	LT	5	10
Munition (LSR-20) 12	LT	2	2
Munition (KSR-6) 30	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
Sprungdüse	LT	1	2
Sprungdüse	TM	1	2



KGC-001 KING CRAB



Masse: 100 Tonnen
Rumpf: Hollis Mark II
Reaktor: Vlar 300 XL
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Aldis X Ferrofibritpanzerung mit CASE
Bewaffnung:
1 Simpson LSR-15
1 Schwerer Tronel-XIII-Impulslaser
2 M-7-Gaussgeschütze
2 Hovertec Blitz- KSR-2
Hersteller: Cosara Weaponries, Starcorps Industries
Hauptherstellungsort: Northwind, Mars (Cosara); Son Hoa (Starcorps)
Kommunikationssystem: Dalban Commline
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban HiRez-B

ÜBERSICHT

Der *King Crab*, der seit seiner Entwicklung kurz vor dem Zusammenbruch des ursprünglichen Sternenbunds ein Schrecken auf dem Schlachtfeld war, ist bekannt für seine Fähigkeit, die meisten BattleMechs unter 80 Tonnen in kürzester Zeit in Stücke zu reißen. Der KGC-000 wurde von Cosara Weaponries auf Befehl General Kerenskys konstruiert, und er erfüllte seine Aufgabe vorbildlich, doch war er nicht ansatzweise der Befehlsmech, der der spätere *Atlas* von Defiance Industries werden sollte.

Die meisten *King Crabs* zogen mit Kerensky auf seinen Exodus, auch alle verbleibenden 010-Mechs. Die wenigen, die verblieben, wurden heimlich von ComStar aufgegriffen und auf Terra verstaut. Nach der Ankunft der Clans und der Schlacht von Tukayyid mussten die meisten ComGuard-Kommandeure feststellen, dass das ursprüngliche Imperator-D-Autokanonen-Design nicht schnell genug an Clanmechs herankommen konnte, um nennenswerten Schaden zu verursachen. Cosara Weaponries produzierte die Variante 001 auf Wunsch von ComStar; sie gaben dem *King Crab* die Reichweite, die er so dringend brauchte. ComStar war mit dem Ergebnis zufrieden und gab Cosara grünes Licht, den verbesserten *King Crab* für den offenen Markt zu produzieren, wobei ComStar einen nicht zu kleinen Teil der jährlichen Profite einstreicht.

Die Produktion auf Northwind endete, nachdem Blakes Wort das System blockierte, und vereinzelte Spionageberichte deuten an, dass die Cosara-Fabriken von den Blakisten übernommen worden sind. Nach einigen Monaten wurden die Anlagen 3069 wieder in Betrieb genommen, um in beständigem Tempo eine neue Version des *King Crab* zu produzieren und an die Streitkräfte des Protektorats zu liefern.

Weil er auf keinen großen Waffenlieferanten zurückgreifen konnte, unternahm der Erste Präzentor Dow einen ungewöhnlichen Schritt für die einstmals geheime Organisation. Er heuerte eine kleine Söldnereinheit an, die auf Betriebsspionage spezialisiert war, und so konnte ComStar das Cosara-Werk infiltrieren und die neuen Baupläne stehlen. ComStar wandte sich dann an StarCorps Industries und bot dem wachsenden Hersteller die Gelegenheit, die neue Variante des *King Crab* zu produzieren, den KGC-007. StarCorps nahm an, weil sie ihre Produktpalette stärken wollten, und die ersten 007 werden Ende 3071 die Fertigungsstraßen von Son Hoa verlassen. Die LAS und VCS haben bereits die ersten drei Produktionsläufe aufgekauft.

EINSATZ

Der *King Crab* ist nicht so verbreitet wie der *Atlas*, ist aber dennoch Teil vieler schwerer Sturmeinheiten. Varianten sind auf den ersten Blick schwer zu unterscheiden, da das Design des Körpers sich seit Hunderten von Jahren nicht verändert hat. Normalerweise kann man nur herausfinden, mit welcher Version man es zu tun hat, wenn der Mech bereits zu feuern begonnen hat, was normalerweise nicht gerade die beste Situation dafür ist.

VARIANTEN

Der KGC-010 ist eine aktuelle Entdeckung in den Archiven des Sternenbunds. Er wurde allem Anschein nach als Teil eines streng geheimen Waffendeals zwischen Cosara-Mars und der Hegemonie erdacht. Der 010 stellte einen tödlichen Befehlsmech dar, der sogar den *Atlas* zur Strecke bringen konnte. Er war ausgerüstet mit PPKs aus Sternenbundproduktion und doppelten LB-X/10-Bündelkanonen, und er war ein fürchterlicher Gegner für viele Krieger der Häuser, besonders da das Äußere dieses *King Crab* von der häufigeren KGC-000-Variante nicht zu unterscheiden war. Auch wenn die Bewaffnung typisch für das war, was andere Sturmmechs aufweisen konnten, so hatte die PPK-Plattform von Cosara-Mars ein ungewöhnliches Waffengehäuse, das viele gegnerische Piloten glauben ließ, der KGC-010 würde über ein neues und mächtiges Waffensortiment verfügen. Wolfnets Wissen nach existieren keine 010er mehr.

Wie ComStar berichtet verfügt die Variante der Blakisten über doppelte schwere PPKs, doppelte leichte Autokanonen, ein Paar mittelschwerer Extremreichweitenlaser, und fortschrittliche Elektronik. Außerdem werden Piloten, die sich mit diesem Neuen KGC-008 anlegen müssen, gewarnt, dass er über Sprungdüsen verfügt. Den 008 zu identifizieren ist relativ einfach, da Cosara das Design ein wenig verändert hat, indem sie die harten Linien aufgeweicht und die Silhouette stromlinienförmiger gemacht haben.

Die Variante von Davion und Steiner setzt auf doppelte Multi-AKs, ein Paar leichter PPKs, eines der neuen Plasmageschütze, die die Sonnen erst vor kurzer Zeit entwickelt haben, und eine Blitz-6-Lafette. Sie setzt auch auf die neue leichte Ferrofibritpanzerung der Lyraner, so dass er in einem direkten Kampf mehr Schutz genießt. Beide Varianten nutzen den Vlar 300 und ein CASE-System, so dass der *King Crab* fast unzerstörbar ist.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

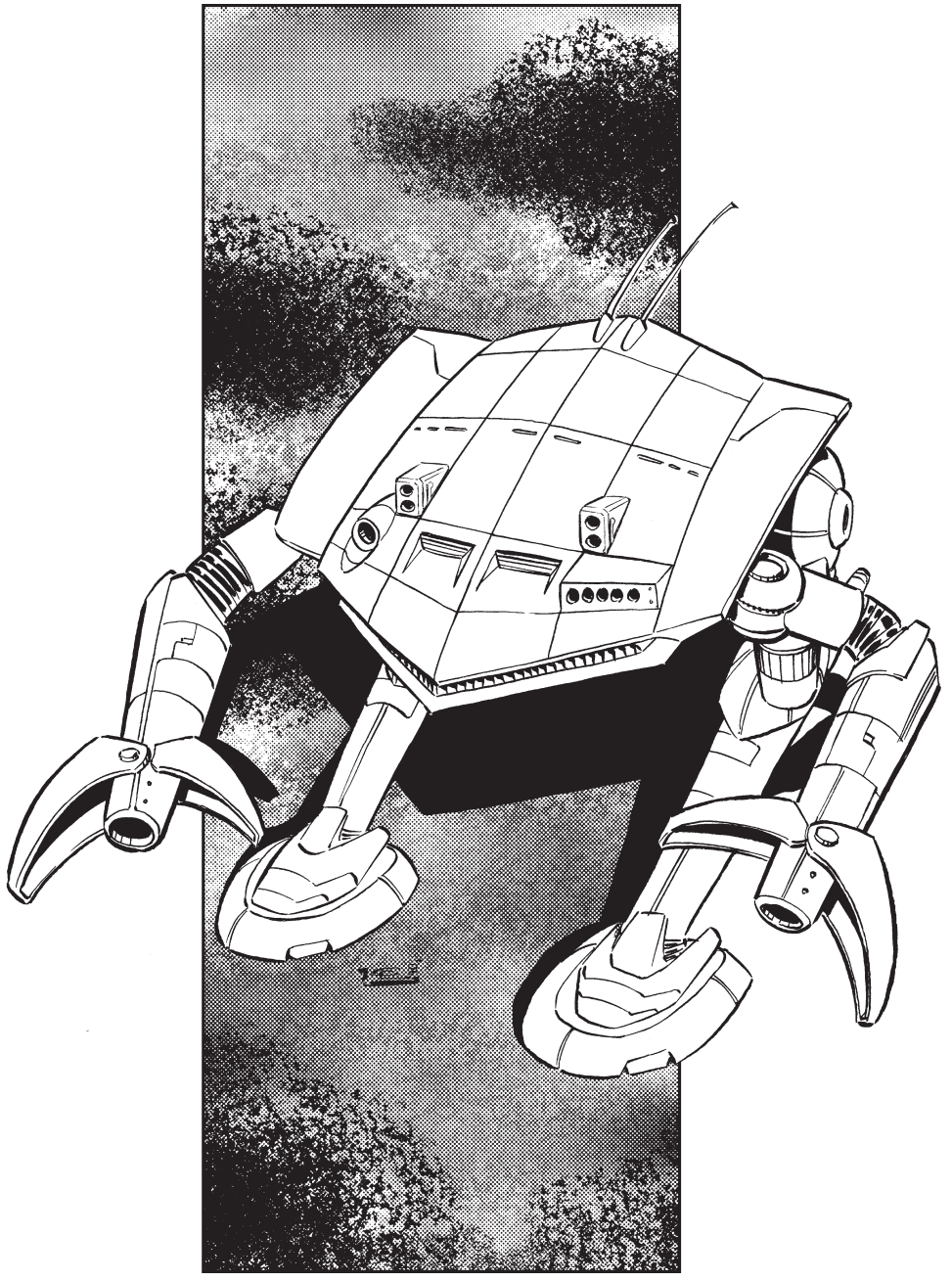
Präzentor Christopher Schmidt: Schmidt, der Kommandeur der ROM-Streitkräfte auf Luthien, steuert eine der neueren 008-Varianten mit tödlicher Effektivität. Informationen vom O5S deuten an, dass Schmidt wahrscheinlich dafür verantwortlich ist, drei taktische Nuklearsprengköpfe im Megaplex der Luthien Armor Works gezündet zu haben, was die Einrichtung komplett ausgelöscht und geschätzte 80.000 Menschen getötet hat. Die 1. Genyosha hat es zu ihrer obersten Priorität gemacht, Präzentor Schmidt und seine Truppe, den Kreis der Heiligen, zur Strecke zu bringen, was allerdings durch die Präsenz einiger Manei Domini in der Gegend erschwert wird.

KGC-001 KING CRAB

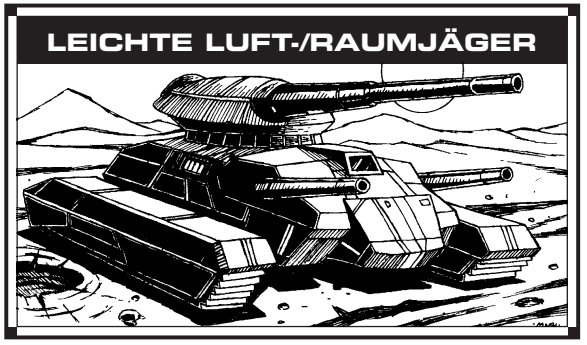
Typ: **King Crab**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 100
Kampfwert: 2.221

Ausrüstung		**Tonnen**
Interne Struktur:		10
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	13	3
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	295	16,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso-Mitte	31	40
Torso-Mitte (Rücken)		16
R/L Torso	21	28
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	17	30
R/L Bein	21	38

Waffen und Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Gaussgeschütz	LA	7	15
Munition (Gauss) 16	LA	2	2
Gaussgeschütz	RA	7	15
Munition (Gauss) 16	RA	2	2
LSR-15	LT	3	7
Munition (LSR-15) 8	LT	1	1
Blitz-KSR-2	LT	1	1,5
Munition (Blitz-KSR-2) 50	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
Schwerer Impulslaser	RT	2	7
Blitz-KSR-2	RT	1	1,5
Munition (Nlitz-KSR-2) 50	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5



TRN-3T TRIDENT



Masse: 20 Tonnen
Rumpf: Newhall 3P5
Antrieb: Rawlings 200
Panzerung: StarGlo Alu-Fibrit
Bewaffnung:
3 Mittelschwere Omicron-Plus Laser
1 Leichter Maxell Laser
Hersteller: Newhart Industries
Fabrikationszentrum: Thorin (zerstört)
Kommunikationssystem: 42 Transitar
Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P 3000

ÜBERSICHT

Der *Trident* wurde als ein Ersthilfe-Jäger für die meisten Militäreinheiten innerhalb der Inneren Sphäre konstruiert und gebaut und war als solcher nach seiner Einführung im Jahre 2717 extrem erfolgreich, bis er durch den *Cheetah* hinfällig wurde. Newhart produzierte den *Trident* trotzdem in kleiner Anzahl weiter und verkaufte ihn häufig zum Selbstkostenpreis oder mit geringem Gewinn an heruntergekommene Söldner-Kompanien und Provinz-Milizen. Das Design erwies sich als langlebig genug, dass Newhart die Lizenzrechte zur Produktion während des Ersten Nachfolgekrieges an verschiedene kleinere Unternehmen verkaufen konnte. Der letzte *Trident* rollte 2825 vom Fertigungsband.

Der Markterfolg des *Cheetah* machte dem *Trident* beinahe den Garaus, obwohl die meisten Systeme des *Trident* leicht zu reparieren waren und während der gesamten Nachfolgekriege fortlaufend hergestellt wurden. Der letzte Nagel im Sarg des *Trident* war aber eine Komponente, die bereits zu Beginn der Nachfolgekriege von der Bildfläche verschwand: die Ferrofibrit-Panzerung. Die Zerstörung der letzten Ferrofibrit-Produktionsstätte der Inneren Sphäre im Jahre 2810 hielt Newhart und seine Lizenznehmer nicht von dem Bestreben ab den *Trident* mit einer gebräuchlicheren Panzerung zu vermarkten. Die Schutz-Einbußen waren aus technischer Sicht vernachlässigbar, wurden in Pilotenkreisen aber so sehr aufgebauscht, dass sich der *Trident* schließlich nicht mehr verkaufen ließ.

In den letzten Jahren sind Gerüchte aufgetaucht, nach denen ein neues Programm zur Nutzung der hohen Geschwindigkeit, der stabilen Flugzeugzelle und der energiebasierten Waffenkonfiguration des *Trident* konzipiert worden sei. Obwohl zum gegenwärtigen Zeitpunkt nur sehr wenig darüber bekannt ist, hat sich ein Hinweis als wahr herausgestellt – mehrere teilweise fertiggestellte Rümpfe des *Trident*, von denen keiner die erkennbare Montage einer Pilotenkanzel aufwies, wurden im Jahre 3069 auf einem Schiff von Blakes Wort im Orestes-System beschlagnahmt. Ob diese als hoch entwickelte teleoperierte Raketensysteme getestet werden oder als etwas, das darüber hinausgeht, wird sich zeigen.

EIGENSCHAFTEN

Durch seinen leichten Rumpf war der *Trident* bestens geeignet für Transporteinsätze und als ein hoch leistungsfähiges Luftfahrzeug. Aufgrund seiner Langlebigkeit eignete sich der *Trident* bestens sowohl für eine Rolle in der Bodenunterstützung als auch als raumgestützter Abfangjäger. Das hoch entwickelte O/P 3000 Ortungssystem war beinahe selbst in der Lage den Jäger zu fliegen – tatsächlich scherzten viele *Trident*-Piloten, sie würden nur gebraucht, um im Gefechtsgebiet den Abzug zu betätigen.

EINSATZ

Dank seiner Vielseitigkeit in einer Verteidigungsposition verkaufte sich der *Trident* außerordentlich gut innerhalb der Inneren Sphäre, auch nachdem er vom *Cheetah* aus dem Hause Imstar Aerospace vom Markt vertrieben worden war. Das *Trident*-Design von Newhart findet sich noch immer in vielen Peripherie-Gebieten, Provinz-Milizen und unabhängigen Staaten. Solche Designs sind aber höchstwahrscheinlich mit weniger fortschrittlicher Panzerung ausgestattet und erfordern daher ein hohes Maß an Sorgfalt von Seiten des Piloten, um das Flugzeug bestmöglich nutzen zu können. Wahrscheinlich ist das auch der Grund, warum die Außenweltallianzen und ihre talentierten Piloten-Corps die größte Anzahl an *Tridents* in ihren Beständen haben, die sie meist als Trainings-Flugzeuge für ihre Kadetten einsetzen.

VARIANTEN

Es sind keine existierenden Varianten des *Trident* bekannt, bedenkt man allerdings die Bastelvorliebe von Newhart, ist es möglich, dass einige Prototypen gebaut wurden, um mit anderen Waffenkonfigurationen zu experimentieren. Bedenkt man, dass der Jäger keine eingebaute Kapazität für den Betrieb von munitionsbasierten Waffen hat, so ist die Zusammenstellung der Waffen aufgrund der großen Hitzeentstehung durch energiebasierte Systeme eingeschränkt.

Glaubt man den Gerüchten um eine teleoperierte Hochleistungs-Version, so ist es durchaus möglich, dass der zusätzliche Raum, den normalerweise eine Pilotenkanzel einnimmt, den Einbau eines zusätzlichen Laser-Systems oder sogar höherstufiger Waffen möglich machen könnte.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Force Captain Maribel Ionas: Man würde niemals auf die Idee kommen, dass eine so kleine und schüchterne Frau während des Dritten Nachfolgekrieges als Zions größter Star am Himmel betrachtet wurde. Ionas ist niemand, die gerne prahlt oder ihre Erfolge lautstark kundtut (im Gegensatz zu ihren Staffel-Kameraden), dennoch kann sie beeindruckende zweiundzwanzig Raum-, achtzehn Luft- und zwölf Bodenabschüsse während ihrer vierjährigen Dienstzeit mit der Zion-Miliz verzeichnen. Ionas ist in der Lage ihren maßgefertigten *Trident* durch jedes erdenkliche Manöver zu steuern und sie hat sogar während der blutigen Kriegsjahre Taktiken für die Zion Air Milizia entwickelt. Unglücklicherweise wurde der Captain der Streitkräfte während einer Abfangmission beim Überfall auf Jäger der Konföderation abgeschossen, obwohl es ihr sogar noch gelang einen *Chippewa* der cappelanischen Streitkräfte zu Fall zu bringen, als ihr *Trident* um sie herum zerfiel. Zu ihren Ehren wurde das Ional Flight Museum (im Stadtzentrum von Trupelo, ihrer Heimatstadt, gelegen) errichtet, das viele seltene und exotische Maschinen aus der Geschichte des Bundes enthält.

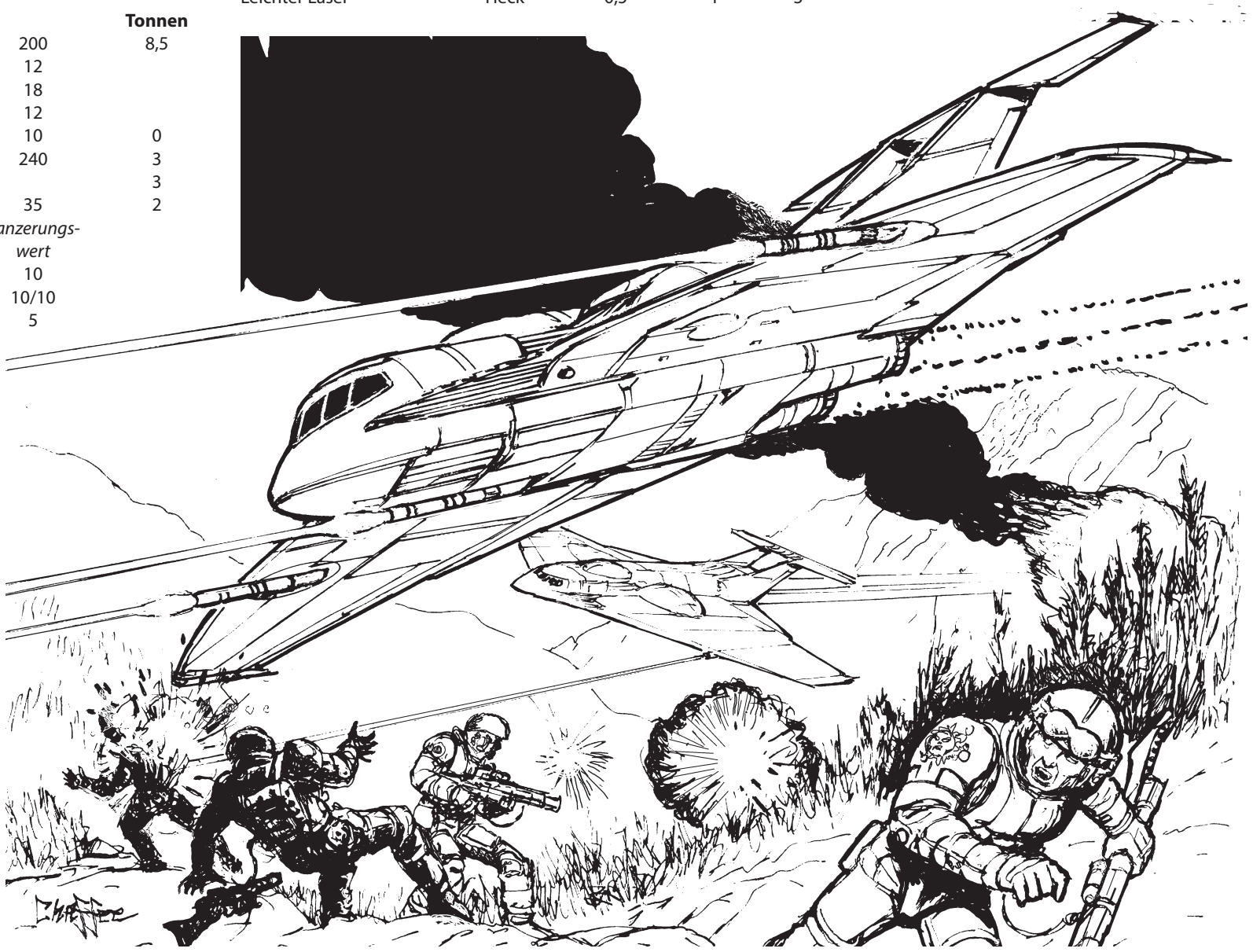
Bandito „Frito" Yemen: Yemen, verflucht mit einem schlechten Namen und noch mehr Pech, wuchs bei den Banditen der Tortuga Dominion auf. Obwohl er mit einem Talent für Kampfwahrnehmung gesegnet ist, könnte Yemen nicht mal die Breitseite eines *Behemoth* Landungsschiffes treffen, wenn er direkt darauf stünde. Dessen ungeachtet haben Yemens hervorragende Flugqualitäten ihn zu einem der besten Aufklärungs-Piloten der Dominion gemacht. Yemen wurde dazu auserkoren die neu gegründete „Flying Muerto"-Staffel anzuführen, eine Gruppe handverlesener Piloten mit dem Auftrag Paula „Lady Death" Trevalines Schatzschiff, die *Sunset Sword*, zu beschützen.

TRN-3T TRIDENT

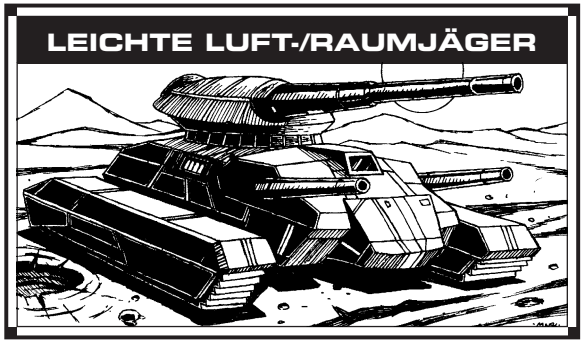
Typ: **Trident**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 20
Kampfwert: 521

Ausrüstung		Tonnen
Reaktor:	200	8,5
Sicherer Schub:	12	
Maximaler Schub:	18	
Strukturelle Integrität:	12	
Wärmetauscher:	10	0
Treibstoff:	240	3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	35	2
	Panzerungswert	
Bug	10	
Flügel	10/10	
Heck	5	

Waffen und Munition	Zone	Tonnen	Wärme	KRW	MRW	LRW	ERW
Mittelschwerer Laser	Bug	1	3	5	—	—	—
Mittelschwerer Laser	RF	1	3	5	—	—	—
Mittelschwerer Laser	LF	1	3	5	—	—	—
Leichter Laser	Heck	0,5	1	3	—	—	—



SWF-606 SWIFT



Masse: 25 Tonnen
Rumpf: Mujika-L9 Aerospace
Antrieb: Shinobi 275-A
Panzerung: KX4 Alu-Fibrit
Bewaffnung:
1 Mittelschwerer Maxell-UD6 Laser
1 Leichter McCorkel Laser
Hersteller: Caletra Fighters
Hauptherstellungsort: Terra
Kommunikationssystem: Lockheed Matrix-V
Ortungs-/Zielerfassungssystem: PhantomTrac 55

ÜBERSICHT

Der *Swift* hing dem Zeitplan bei seinem Dienstantritt sechs Jahre hinterher und schien das Opfer zahlreicher technischer und Zertifizierungsprobleme zu sein. Es gab tatsächlich technische Schwierigkeiten, aber statt der „Fehlerteufel", von denen den SBVS berichtet wurde, arbeiteten Fletchers Caletra Flighters am Einbau von Technologien, die in ihrem Entwicklungsgrad sogar für den Sternenbund beispiellos waren und an der Entwicklung der benötigten Elektronik und Software. Die Beharrlichkeit von Caletra in Bezug auf die Entwicklungsprobleme brachte ein Luftfahrzeug mit sich, dessen Leistungsfähigkeit nur von den hoch entwickelten Technologien der Clans erreicht wird.

EIGENSCHAFTEN

Der *Swift* wurde als ein Jäger mit hoher Leistungsfähigkeit aber geringem Durchhaltevermögen gebaut und als er im Jahre 2682 seinen Dienst antrat, sah er sich selbst augenblicklich im Mittelpunkt einer genauen Überprüfung als Folge eines von der Elektronik verursachten Landeunfalles; während des Landeanfluges hatte der *Swift* seinen Piloten ohne Vorwarnung hinauskatapultiert, wodurch das unbemannte Luftfahrzeug abstürzte und erheblichen Schaden anrichtete. Ein Fehler an der Elektronik oder der Software wurde nie gefunden und der Unfallbericht gab den Absturz als „unvorhersehbar" an. Nur die darauffolgende nahezu einwandfreie Fluggeschichte und Pilotenerfahrung zerstreute das Misstrauen, das der Unfall hervorgerufen hatte.

Das Zentralcomputersystem des *Swift*, das B-TT7i, überwacht alle Bereiche des Luftfahrzeugs, von Schnittstellen zwischen der Navigation und den Kontrolleinrichtungen bis hin zur Kommunikation und Feuerleitanlage. Stimmbasierte Rückkopplungssysteme ermöglichten dem B-TT7i die rasche Weitergabe von Informationen an den Piloten, stießen dabei aber auf unterschiedliche Reaktionen. Die weibliche Stimme erhielt bald den Spitznamen „Bitching Betty" und Caletra musste das System schnell durch eine Abschaltfunktion ergänzen, nachdem sie feststellten, dass die Piloten drastische Maßnahmen ergriffen, um Bettys Nörgeln zum Schweigen zu bringen, bis hin zur Abschaltung des B-TT7i nach dem Start; spätere Modelle gaben den Piloten die Möglichkeit Grenzbereiche für die stimmlichen Warnungen einzustellen und das System für alle Nachrichten bis auf die wichtigsten Warnmeldungen stummzuschalten.

Trotz aller Kritiken, die das Sprachmodul hervorrief, wurde der revolutionäre Einbau im *Swift* bei Piloten und Technikern gleichermaßen beliebt. Mithilfe von Plug-and-Play-Komponenten konnten Techniker Probleme schnell und effizient beheben und Piloten waren vieler ihrer alltäglichen Pilotenpflichten enthoben, was ihnen die Freiheit gab das Flugzeug zu fliegen und sich um Bedrohungen zu kümmern. Da das Design in der Lage ist eine Schubkraft von 10G zu erzeugen – ein Kunststück, das sonst nur dem *Bashkir* gelingt und nur vom *Avar* übertroffen wird – ist die Entledigung von solchen Aufgaben ein beachtlicher Vorteil für den Piloten.

Diese Leistungsfähigkeit hat allerdings einen Preis. Der Shinobi-Antrieb nimmt bis zu sechzig Prozent der Flugzeugzelle ein, der Großteil des verbliebenen Raumes wird durch Treibstoff, Bordelektronik und Lebensmittel belegt. Nur dreieinhalb Tonnen stehen für Ausrüstung zur Verfügung – zwei Tonnen Alufibritpanzerung, ein einzelner mittelschwerer UD6-Laser und ein leichter McCorkel-Laser. Der *Swift* kann seine Ziele daher nur reizen und hoffen, dass keines von ihnen schnell genug ist, um zurückzuschlagen.

EINSATZ

In seiner Doppelrolle als Luft-/Raumkampf- und Aufklärungs-Plattform hat sich der *Swift* den widerwilligen Respekt der Piloten erworben und wurde in seinem Jahrhundert im Einsatz der wichtigste leichte Jäger der SBVS. Eine Reihe an Verbesserungen in der Elektronik und der Software sorgten dafür, dass das Design trotz der Konkurrenz neuerer Designs im Einsatz blieb und beinahe hundert begleiteten Kerenskys Exodus. Nur verhältnismäßig wenige von ihnen wurden an die Großen Häuser exportiert und das Design verschwand infolgedessen während der Nachfolgekriege. Die Clans verwendeten das Design weiterhin in ihren Streitkräften der zweiten Ebene, insbesondere als Ausbildungsfahrzeug für OmniJäger, von denen viele in einer Abstammungslinie mit den im *Swift* integrierten Systemen verbunden sind. ComStar führt das Design ebenfalls ins Feld und war dafür bekannt es in einer Produktionsstätte in Asien herzustellen.

VARIANTEN

Die komplexe Elektronik und die eingeschränkte Traglast des *Swift* lassen wenig Raum für Modifikationen am Design. Mit Ausnahme des Clan-Upgrades – das ER-Laser anstelle des Modells des Sternenbundes verwendet – existieren keine standardmäßigen Upgrades. ComStar führt einige Modelle ins Feld, die die Bewaffnung durch hoch entwickelte Sensorsysteme ersetzen, diese Aufklärungs-Variante hat aber keine offizielle Bezeichnung.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

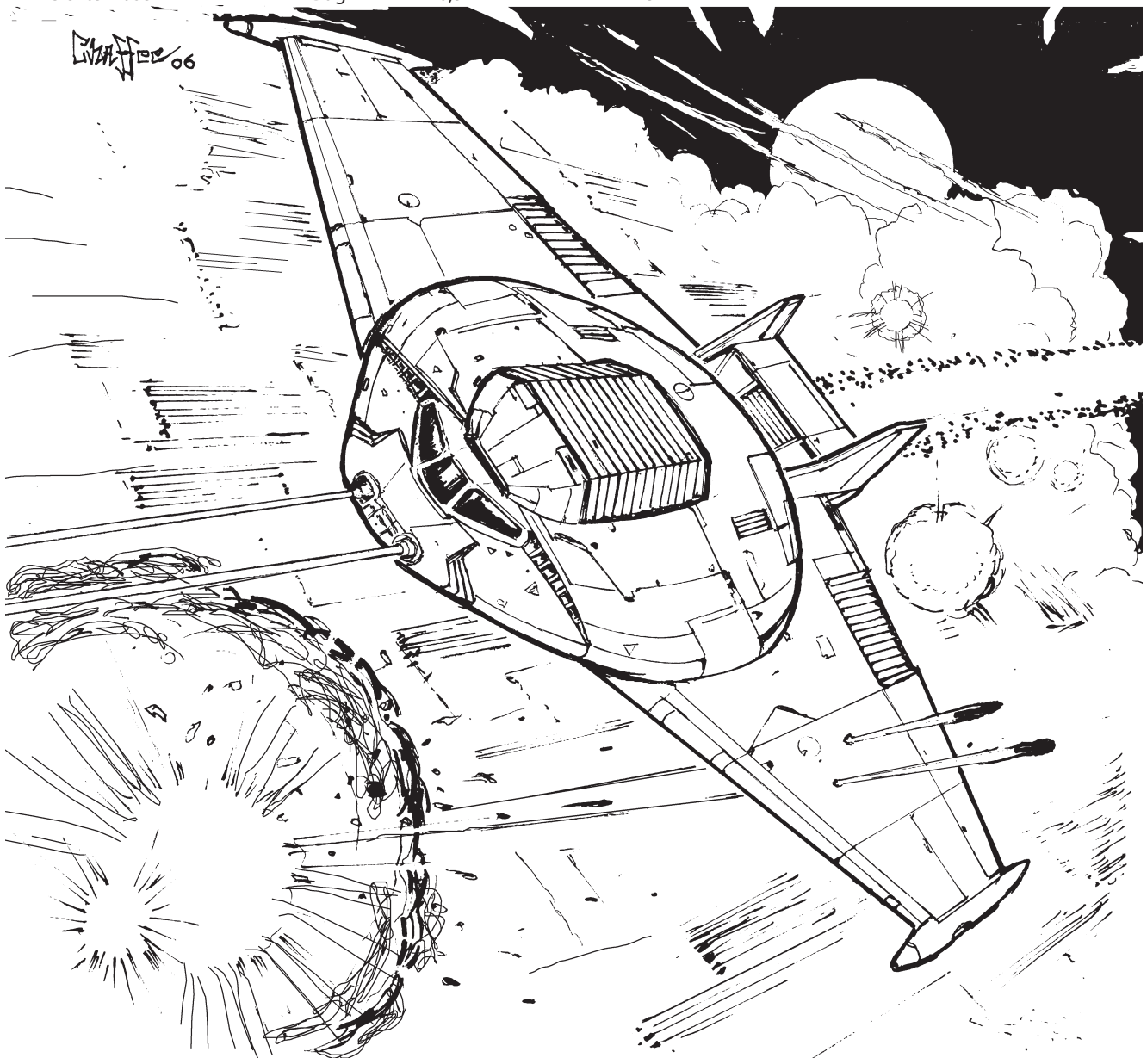
Captain Pan Ballard: Im Zuge der Operation Befreiung geriet der SBVS-Träger „Cairo" unter schweren Beschuss durch Jäger der Randwelten. Der Großteil der Jägerunterstützung des Kriegsschiffs war auf einer Einsatz-Mission unterwegs und so oblag die Verteidigung einer leichten Staffel unter der Führung von Pan Ballard und ihrem *Swift*. Das leichte Luftfahrzeug hatte kaum eine Chance den Feind abzuschießen aber eine Kombination aus ihrem Können und der Beweglichkeit des Flugzeugs machte es möglich die Streitkräfte der Randwelten in Bedrängnis zu bringen und sie von den Schwachstellen der *Cairo* weg und in Gefechtsreichweite seiner Waffen zu ziehen. Der *Swift* musste eine fürchterliche Niederlage einstecken, hielt die Angreifer aber lange genug auf, damit das Trägergeschwader zurückkommen und die Truppen der Peripherie zurückschlagen konnte. Captain Ballard wurde das Tapferkeitsabzeichen verliehen, bedauerlicherweise posthum.

SWF-606 SWIFT

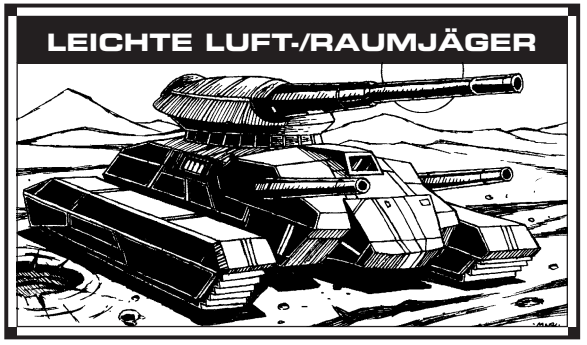
Typ: **Swift**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 25
Kampfwert: 301

Ausrüstung		**Tonnen**
Reaktor:	275	15,5
Sicherer Schub:	13	
Maximaler Schub:	20	
Strukturelle Integrität:	13	
Wärmetauscher:	10	0
Treibstoff:	240	3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	35	2
	Panzerungswert	
Bug	10	
Flügel	10/10	
Heck	5	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Wärme**	**KRW**	**MRW**	**LRW**	**ERW**
Mittelschwerer Laser	Bug	1	3	5	—	—	—
Leichter Laser	Bug	0,5	1	3	—	—	—



SPD-502 SPAD



Masse: 30 Tonnen
Rumpf: F-50/C
Antrieb: GM 150
Panzerung: Carbondale III
Bewaffnung:
1 Starcutter Partikelprojektorkanone
1 Mittelschwerer Allied Technologies Model 2 Laser
1 Leichter Allied Technologies Model 1 Laser
Hersteller: New Age Systems Inc.
Hauptherstellungsort: Terra
Kommunikationssystem: CMDSTAT 400-D
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Scope Paint

ÜBERSICHT

Im Jahre 2749 stellte New Age Systems, bekannt für seinen beliebten *Gotha*-Klasse Jäger aus dem letzten Jahrhundert, als Machbarkeitsnachweis ein Luft-/Raumjäger-Design her, das den Namen *Spad* trug und die Ideen des Unternehmens zur Standardisierung und Vereinfachung von Reparatur, Instandhaltung und Schlachtfeld-Modifizierungen vorführen sollte. Die Admiralität der SBVS zeigte sich beeindruckt von den Tests und Rezensionen zu dem Design und bestellte aufgrund eines falsch gelesenen Angebotes zum Einstieg eine Serienfertigung des 502 *Spad* anstelle der erwarteten Anfrage für eine fortschrittlichere und mehr auf den Kampf ausgerichtete Version.

Abgesehen von dieser Verwechslung wurde der *Spad* gut aufgenommen und wurde von vielen als eines der besten Designs für leichte Jäger in den Sternenverbundstreitkräften betrachtet. Über zweitausend Exemplare wurden vor dem Amaris-Coup hergestellt und aufgrund der unkomplizierten Instandhaltung blieben viele im Anschluss an die Stilllegung der primären *Spad*-Fabrik von New Age Systems auf Terra durch ComStar über Jahrhunderte hinweg im Einsatz.

EIGENSCHAFTEN

Das Hauptmerkmal des *Spad* war nicht etwa eine hoch entwickelte Bewaffnung oder besondere Herstellungskomponenten, sondern die Ausweitung der unkomplizierten Instandhaltungsprinzipien, die der mittelschwere BattleMech *Crab* einige Jahrzehnte zuvor aufgebracht hatte. Waffen und Komponenten waren so konstruiert, dass sie im Falle einer Beschädigung oder Modifizierung mühelos ausgetauscht werden konnten und die dicht gewebten Carbondale-Panzerplatten waren nicht nur leicht zu ersetzen, sondern boten auch eine verbesserte Ableitung von auf den Rumpf auftreffenden Lasern.

Die Bewaffnung, mit der der *Spad* ausgestattet war, war für einen derart leichten Rumpf beeindruckend. Neben den typischen Sekundärwaffen, ein am Bug abgebrachter mittelschwerer und leichter Laser, trug der SPD-502 eine vergleichsweise wuchtige PPK, die in der Lage war, mit wenigen Salven die Panzerung der meisten leichten Jäger zu durchschlagen. Die Energiewaffen waren mit einziehbaren Abdeckungen im Rumpf angebracht und boten so Schutz während des Wiedereintritts und verbargen die gesamte Bewaffnung vor Feinden.

EINSATZ

Während Grenz-Regimenter viele der ursprünglichen 502 im Bestand hatten, verwendeten die Hofregimenter schwerpunktmäßig die höher entwickelten 503-Varianten, die sie oftmals zur Begleitung von *TigerSharks*, *Ahabs* und anderen Jägern zur Bodenunterstützung einsetzten. Die Überlebenden gingen mit Kerensky und ließen nicht mehr als eine Handvoll und ein großes Lager des ursprünglichen 502 für Jerome Blake zum Einmotten zurück. Obwohl viele der Nachfolgestaaten den *Spad* in ihren Militärs verwendeten, wenn sie zurückgelassene SBVS-Einheiten rekrutierten, fand sich nirgends eine Version, die weiter entwickelt war als der 502.

In der Anfangsphase der Liao-Invasion von Blakes Wort hob das Jägerregiment zur Verteidigung, die Hell's Black Aces, in der Zuversicht ab die Flotte abwehren zu können. Als die Söldner allerdings in den Kampf mit dem Begleitschutz aus hoch entwickelten *Spads* eintraten, stellten sie fest, dass die PPK deutlich mehr Schaden anrichteten, als sie erwartet hatten. Der Schock dieser schweren Feuerkraft ließ die Abfangjäger abdrehen und so konnte Blakes Wort eine orbitale Abschirmung über der Hauptstadt errichten, obwohl der erste Brückenkopf schließlich von den Dynasty Guards zurückgeschlagen wurde.

VARIANTEN

Sobald die Clans in der Inneren Sphäre auftauchten, startete ComStar ein Schnellprogramm zur Aufwertung ihrer seit der Ära des Sternenbundes eingelagerten 502er zur höher entwickelten 503-Variante, welche die Hofregimenter der SBVS verwendeten. Dieser verbesserte *Spad* trägt Doppel-Wärmetauscher, Alufibritpanzerung und einen extraleichten Antrieb, um mehr Masse für verbesserte Waffen freizumachen. Die PPK wird durch einen zielgenaueren schweren Impulslaser ausgetauscht und die leichten Waffen werden durch ein Paar der tödlicheren mittelschweren Impulslaser ersetzt.

In den letzten Monaten ist eine weitere Variante aufgetaucht, die als der 504 bezeichnet wird. Diese Variante ist möglicherweise Teil einer völlig neuen Produktionsreihe aus einer wiedereröffneten Fertigungsanlage von New Age Systems und verbessert das Design durch einen extraleichten Fusions-Antrieb, Doppel-Wärmetauscher und eine Alufibritpanzerung. Eine neu erworbene schwere PPK ersetzt die ursprüngliche und ein Paar leichter ER-Laser ersetzt die Sekundärwaffen. Diese Version hat viele eiskalt erwischt, inklusive der Elite-Truppe der Hell's Black Aces über Liao. Abgesehen von ein paar leicht veränderten Panzerplatten gibt es keinen optischen Unterschied zwischen dieser und den anderen Produktions-Varianten. Viele der mit dem 504 ausgestatteten Flotten von Blakes Wort werden als Schnelleinsatzgruppe gegen Landungsschiffe eingesetzt, da die schweren Geschütze die Rümpfe vieler Transport- und Begleitschiffe durchschlagen können.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

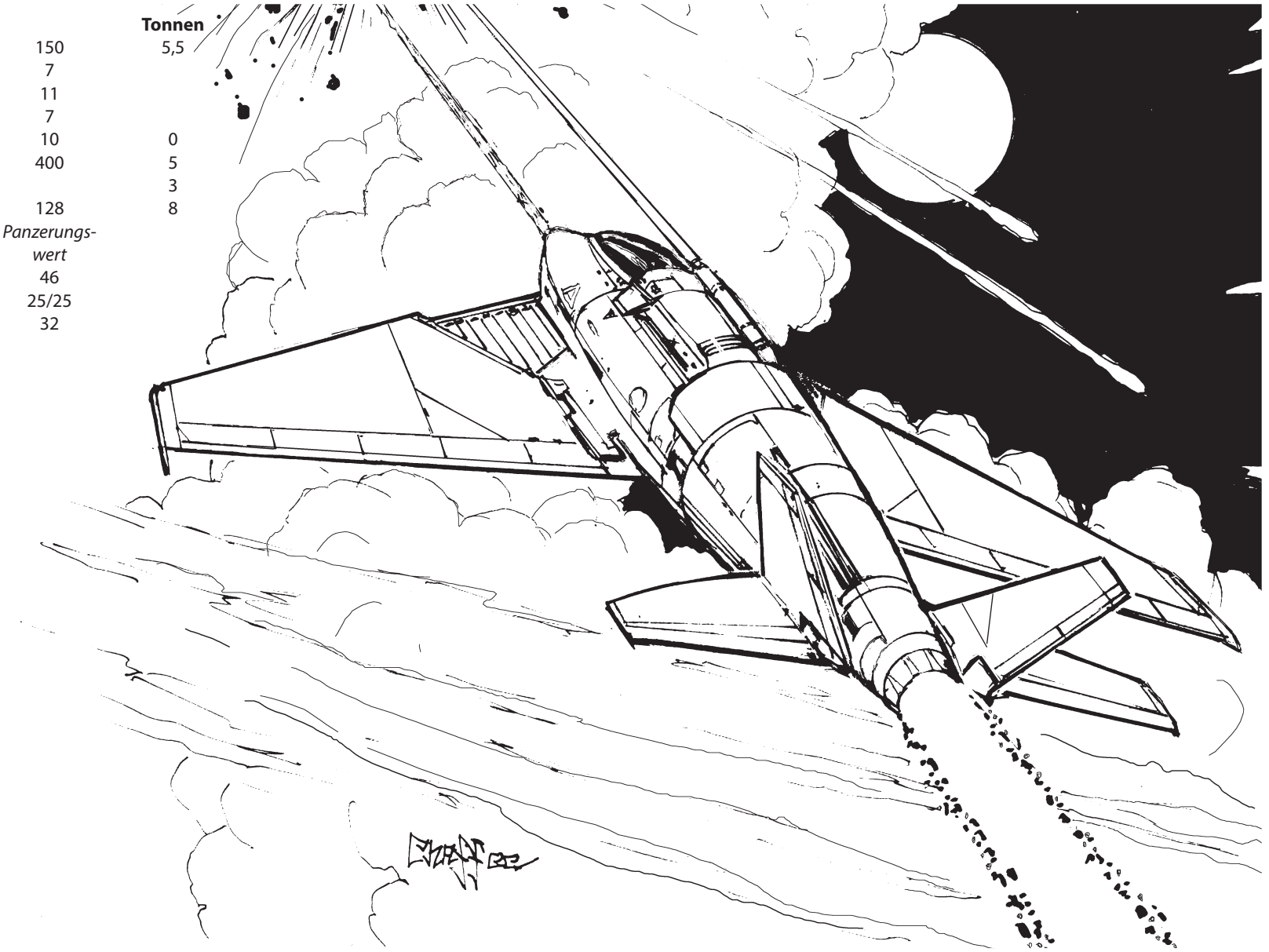
Blakes Black Barons: Die Piloten dieser Truppe 504er, mit dem Auftrag Liao anzugreifen, konnten mithilfe ihrer verbesserten *Spads* die ersten Abfangjäger der Hell's Black Aces überrumpeln. Die Fähigkeit mit ihrer Hauptwaffe fünfzig Prozent mehr Schaden zu verursachen legte mehrere Aces sofort lahm und erzwang damit einen allgemeinen Rückzug und die Errichtung einer orbitalen Grenze für die Landungsschiffe über der Landezone. Die Barons waren nicht in der Lage den ersten Brückenkopf alleine zu halten, konnten aber den zweiten Brückenkopf unterstützten und mehrere Formationen der Dynasty Guards zerstören, die im Begriff waren einen Gegenangriff zu starten.

SPD-502 SPAD

Typ: **Spad**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 30
Kampfwert: 807

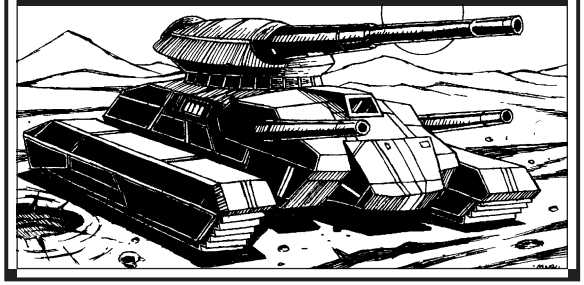
Ausrüstung		Tonnen
Reaktor:	150	5,5
Sicherer Schub:	7	
Maximaler Schub:	11	
Strukturelle Integrität:	7	
Wärmetauscher:	10	0
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	128	8
	Panzerungswert	
Bug	46	
Flügel	25/25	
Heck	32	

Waffen und Munition	Zone	Tonnen	Wärme	KRW	MRW	LRW	ERW
PPK	Bug	7	10	10	10	—	—
Mittelschwerer Laser	Bug	1	3	5	—	—	—
Leichter Laser	Bug	0,5	1	3	—	—	—



ZRO-114 ZERO

LEICHTE LUFT-/RAUMJÄGER



Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Saroyan Cavalier
Antrieb: Bangkock 140
Panzerung: SlabPanzer V
Bewaffnung:
1 Holly-10 LSR-10
1 Schwerer BLW Blow Mark III Laser
1 Mittelschwerer BLW Blow Mark II Laser
Hersteller: Blow/Hookson Technologies
Hauptherstellungsort: New Earth (2775 zerstört)
Kommunikationssystem: Orbitcom Modell 11
Ortungs-/Zielerfassungssystem: PS/1/12

ÜBERSICHT

Als die SBVS Ausschreibungen für einen leichten Jäger herausgaben, lehnten es viele Jäger-Produzenten ab, um den Vertrag zu bieten. Da nach einem schnellen Jäger mit schwerer Feuerkraft über alle Reichweiten und mit überdurchschnittlich schwerer Panzerung verlang wurde, schien es unmöglich alle Kriterien in einem einzigen Design zu erfüllen.

Eines der wenigen Unternehmen, die die Herausforderung annahmen, war Blow/Hookson Technologies auf New Earth. In weniger als zwanzig Monaten brachte das Konstruktions-Team es vom Konzept zum fliegenden Prototyp. Der neue Jäger mit dem Namen *Zero* machte einen überzeugenden Eindruck, als er im Jahre 2703 auftauchte und schaffte es in der Folge zu einem der angesehensten leichten Jäger, die die SBVS je zum Einsatz brachten.

EIGENSCHAFTEN

Um den Anforderungen der SBVS gerecht zu werden, wählte Blow/Hookson das bewährte Holly LSR-System und zwei seiner eigenen Blow/Hookson Laser-Systeme. Besonders zu erwähnen ist der Blow Mark III, der fünf Strahleneinstellungen verwenden kann. Diese reichen von einem breiten Strahl, der wenig Schaden verursacht, dafür aber die Elektronik und das Ortungssystem eines Ziels durchschlagen kann, bis zu einem konzentrieren Strahl mit voller Kraft.

Die Techniker von Blow/Hookson befestigten die Tragflächen direkt vor dem Cockpit, um den Piloten während Bodenangriffen vor Bodenfeuer zu schützen. Das Kühlsystem für den Antrieb sitzt ebenfalls vor dem Cockpit und bietet dem Piloten so zusätzlichen Schutz. Die Tragflächen können in Richtung Heck des Flugzeugs abklappen. In der Atmosphäre erhält der *Zero* so eine phänomenale Sinkgeschwindigkeit. Alternativ können sie auch ausgebreitet werden und den Jäger so während des Wiedereintrittes von der Atmosphäre abprallen lassen. Beides sind bevorzugte Taktiken von *Zero*-Piloten für den Luftkampf.

Die einzige wesentliche Schwachstelle dieses ansonsten hervorragenden Designs ist das Treibstoff-System. Durch Beschuss kann eine der Treibstoffleitungen durchtrennt werden, die im gesamten Flugzeug verteilt sind, und den *Zero* so von einem Teil seiner Treibstoffzufuhr abschneiden.

EINSATZ

Die ersten *Zeros* wurden gegen Ende des Jahres 2703 dem 19. Striker Regiment zugeteilt. Als Teil von General Gaffa Pardoes 3. Regimentskampfgruppe erhielt der *Zero* seine Feuertaufe über New Roland. Während die 3. auf Angriffe auf die Städte Kujan Minor und Hickston reagierte, entdeckte sie nicht gekennzeichnete Kriegsschiffe am Nadir-Sprungpunkt. Obwohl zahlenmäßig unterlegen, entschied sich General Pardoe zum Kampf. Während seine großen Schiffe die unbekannte feindliche Flotte frontal angriffen, vollführten die Luftjäger der 3. ein weiträumiges Flankenmanöver. Unterstützt von schweren *Chippewa*-Jägern preschten die *Zeros* durch die feindliche Nachhut und weideten einen alternden, leichten Kreuzers der *Dart*-Klasse aus. Nach der Zerstörung dessen, was sich als das feindliche Flaggschiff herausstellte, flohen die Angreifer. General Pardoe verlegte seine *Zeros* anschließend, um bei der Zerschlagung der jetzt gestrandeten Bodentruppen zu helfen. Während der zwei Tage andauernden Kämpfe flogen die *Zero* rund um die Uhr Gefechtsfeldüberwachungs- und Bodenangriff-Einsätze. Im Anschluss an die feindliche Kapitulation enthüllte eine Befragung, dass es sich um Kriegsschiffe aus der Republik der Randwelten handelte. Die Regierung der Randwelten leugnete sofort jegliche Verbindung mit den „Abtrünnigen".

Der *Zero* kehrte durch die ComGuards in den Dienst zurück, nachdem man ihn für während der Nachfolgekriege verloren gegangen gehalten hatte. Das Design wurde in nahezu jeder Division eingesetzt und erwies sich während der Kämpfe auf Tukayyid nach wie vor als erfolgreich. In jüngerer Zeit haben sowohl ComStar als auch Blakes Wort den Jäger in ihren Schlachten in den Chaosmarken eingesetzt. Nur dank der Aktionen ihres *Zero* Jägerschirms ist es überhaupt einem Mitglied der 83. Divison der ComGuards gelungen nach dem Angriff der 3. und 4. Divison von Blakes Wort von Tall Trees zu fliehen.

Die Clans setzen den *Zero* ebenfalls ein, beschränken seinen Einsatz aber für gewöhnlich auf Solahma-Einheiten oder besonders unehrenhafte Formationen im Garnisionsdienst.

VARIANTEN

Der Sternenbund hat den *Zero* niemals modifiziert, um nicht das Risiko einzugehen ein erfolgreiches Design zu ruinieren. ComStar war allerdings gezwungen seine Luftstreitkräfte zu verbessern, um mit den hoch entwickelten Clan OmniJägern fertig zu werden. Unter der Bezeichnung ZRO-115 ersetzt dieses verbesserte Modell den LSR-Werfer und den schweren Laser durch eine Kinslaughter ER-PPK und zwei Blitz-KSR-2-Werfer. Die zusätzliche Hitze, die die PPK erzeugt, macht es notwendig die Wärmetauscher durch Modelle mit Doppel-Wärmetauschern zu ersetzen. Dieses Upgrade hat auch seinen Weg in die Hände von Blakes Wort gefunden – auf der Welle der Treuebrüche dorthin geschwemmt, die die Enthüllung mit sich brachte, dass Primus Mori in Wahrheit ein Geheimagent für Haus Kurita ist.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

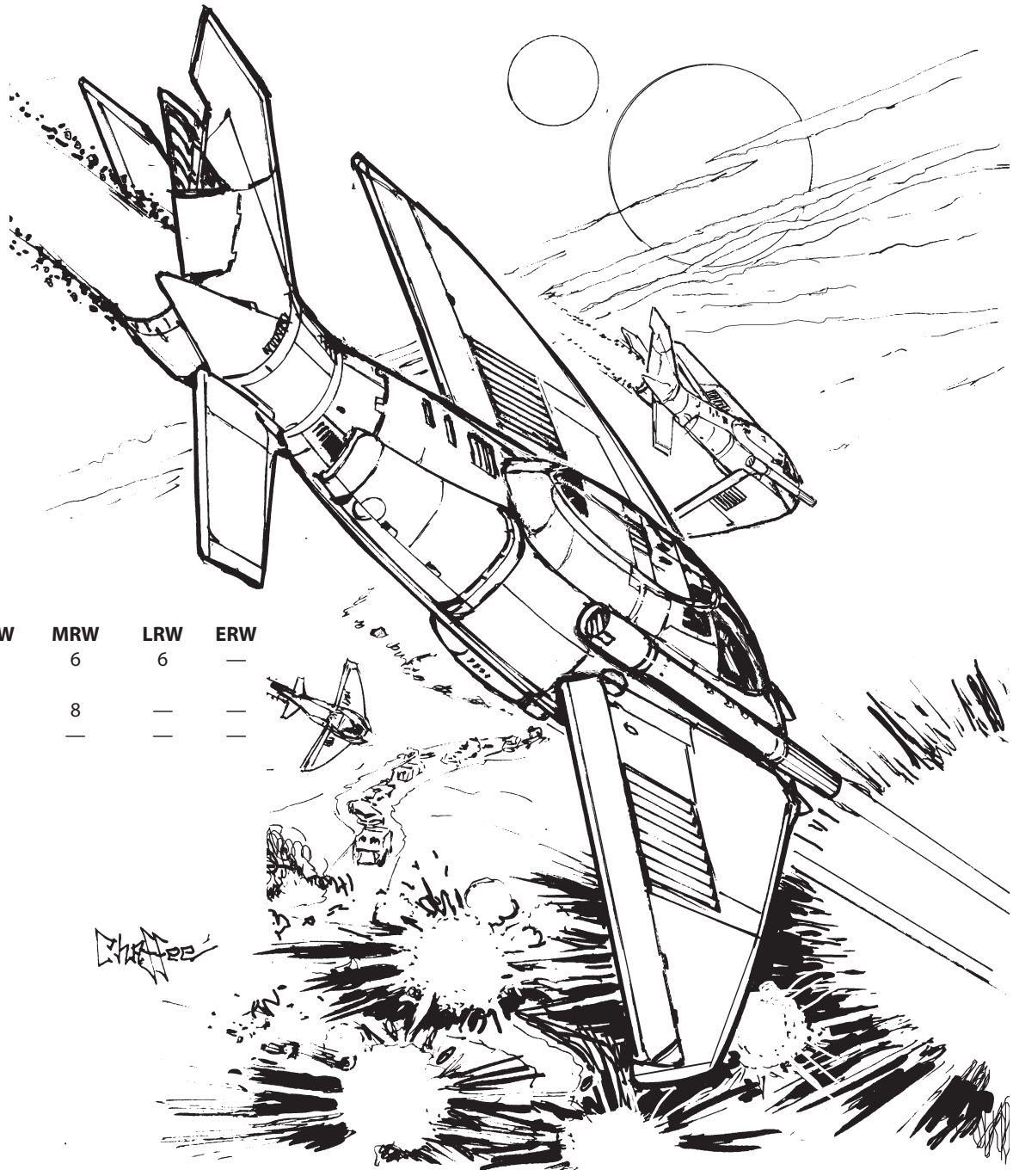
Demipräzentor Bletchley Finch: Finch ist ein früheres Mitglied der 83. Division der ComGuards und eine der wenigen Überlebenden des Blutbads auf Tall Trees. Als Adept der White Cyclones fand sie sich auf einmal in der Kommandoposition des überlebenden Jägerschirms der Division wieder. Finch sammelte ihre Jäger und schlug eine Bresche in die orbitalen Streitkräfte von Blakes Wort, durch die die Landungsschiffe der Division fliehen konnten. In Anerkennung ihres Geschicks und ihrer Tapferkeit wurde Finch befördert und bekam das Kommando über das Jägergeschwader der *Invisible Truth* übertragen.

ZRO-114 ZERO

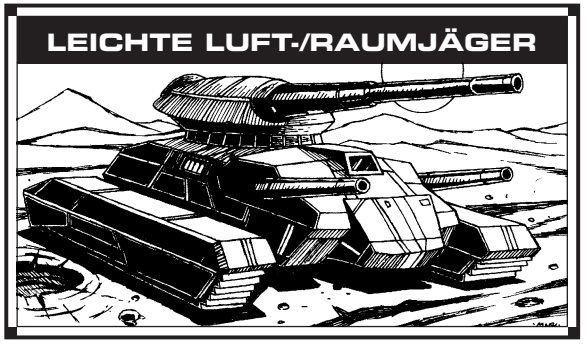
Typ: **Zero**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 35
Kampfwert: 899

Ausrüstung		**Tonnen**
Reaktor:	140	5
Sicherer Schub:	6	
Maximaler Schub:	9	
Strukturelle Integrität:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	160	10
	Panzerungswert	
Bug	61	
Flügel	28/28	
Heck	43	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Wärme**	**KRW**	**MRW**	**LRW**	**ERW**
LSR-10	Bug	5	4	6	6	6	—
Munition (LSR-10) 12	—	1					
Schwerer Laser	Bug	5	8	8	8	—	—
Mittelschwerer Laser	Bug	1	3	5	—	—	—



RGU-133E ROGUE



Masse: 40 Tonnen
Rumpf: Shipil 10R
Antrieb: GM 200
Panzerung: StarGlo Alu-Fibrit
Bewaffnung:
2 Mittelschwere Starflash-1A Laser
2 Holly-8 LSR-15 Delivery Systems
Hersteller: Iona Light Shipyards
Hauptherstellungsort: Capella (2797 zerstört)
Kommunikationssystem: Rander 300
Ortungs-/Zielerfassungssystem: SynCom Master

ÜBERSICHT

Der mittelschwere Luft- und Raumjäger *Rogue* ist seinem Namen nie gerecht geworden. Der Jäger hatte den Ruf einer gewissen Schwerfälligkeit hinsichtlich der Steuerung und obwohl seine Anhänger diese Schwerfälligkeit für nichts anderes als Entschlossenheit hielten, hätten selbst sie ihn nicht als wendig bezeichnet. Zieht man dann noch die spärliche Ausstattung an Munition und den Mangel an ernst zu nehmenden Waffen zur Unterstützung in Betracht, bedauern nur sehr wenig das allmähliche Verschwinden dieses altgedienten Luftfahrzeugs.

EIGENSCHAFTEN

Mit seinen vierzig Tonnen ist der *Rogue* ein mittelschwerer Luft-/Raumjäger, der für Einsätze außerhalb der Atmosphäre konzipiert wurde. Ein Paar Holly-8 LRS-Systeme bieten ihm ein respektables Beschusspotential und machen den *Rogue* zu einem gefährlichen Gegner. Die Techniker statteten den Jäger mit einer ansehnlichen Panzerung aus, die einen Piloten nach dem anderen ein ums andere Mal nach besonders blutigen Kämpfen wieder nach Hause brachte. Obwohl seine Leistungsfähigkeit für einen Jäger dieser Gewichtsklasse eher durchschnittlich ist, ist der *Rogue* ein schnelles Flugzeug mit ausreichend Treibstoff, um seine Munition zu verschießen und zur Basisstation zurückzukehren. Die beiden mittelschweren Starflash-Laser sind verlässliche Waffen, lassen aber die Schlagkraft vermissen, um einen anderen Jäger zu bedrohen.

EINSATZ

Im Rahmen des ursprünglichen Sternenbundes wurden *Rogues* üblicherweise als Unterstützungs- oder Bombardement-Jäger eingesetzt. Die Reichweite seiner Geschützbatterien war für die Luftfahrt-Kommandeure ein Ass im Ärmel und machte es ihnen möglich im Kampf befindliche Feinde aus großer Entfernung anzugreifen.

Seit der Zerstörung der Iona-Werften im Jahre 2797 ist allerdings jeder verlorene *Rogue* unersetzbar. Die Anzahl aktiver *Rogues* ist stetig geschwunden, bis nur noch eine Handvoll übrig ist, die in den Arsenalen der ComGuards und Blakes Wort sitzen. Studien legen nahe, dass die Clans möglicherweise noch einige in älteren Brian-Lagern eingemottet haben, sie aber nicht gegen die Innere Sphäre einsetzen wollen.

VARIANTEN

Zwei Varianten waren während der ersten Einsatzzeit des *Rogue* häufig anzutreffen: das F-Modell, das KSR anstelle der LSR verwendete, und das L-Modell, das die Raketen und ihre Munition durch ein Paar schwerer Laser und zusätzliche Wärmetauscher ersetzte. Die Zerstörung der Iona-Werften besiegelte das Schicksal des *Rogue*.

Seit dieser Zeit sind zwei bemerkenswerte Varianten verzeichnet worden. Die erste, die während des Zweiten Nachfolgekrieges vom Lyranischen Commonwealth eingesetzt wurde, ersetzte die Raketen und ihre Munition durch ein Paar PPKs und zwei zusätzliche Wärmetauscher. Der Jäger lieferte eine schwache Leistung ab und verlor oft die Kontrolle nach dem Abfeuern beider PPK.

Die andere *Rogue*-Variante fliegt in der Staffel der ComGuards. Ungefähr zehn Prozent der existierenden *Rogues* sind zum altehrwürdigen L-Modell des Luftfahrzeugs aufgerüstet worden. Techniker von ComGuard haben die einfachen durch Doppelwärmetauscher ausgewechselt, wodurch genug Raum für die Aufrüstung beider mittelschwerer Laser zu Impulsmodellen frei wird. Diese Version ist im Nahkampf sehr beliebt; viele Asse der ComGuards haben sich einen Namen als Pilot dieser Jäger gemacht.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Leutnant Briana Wolfgram: Während des Zweiten Nachfolgekrieges erwarb sich Leutnant Wolfgram in ihrem mit PPK bewaffneten *Rogue* großen aber kurzlebigen Ruhm an der Grenze zur Liga Freier Welten. Während einer Auseinandersetzung mit Elementen der Marik-Miliz wurde Wolfgrams Formation damit betraut eine Staffel angreifender mittelschwerer *Lightning*-Jäger aufzuhalten. Den geringen Chancen zum Trotz griffen Leutnant Wolfgram und ihr Flügelmann an.

Ihr erster Anflug auf die Formation der Staffel trieb diese auseinander. Wolfgram begann damit ihre PPK unregelmäßig abzufeuern, immer eine Waffe auf einmal, während die andere abkühlte. Gemeinsam mit ihrem Flügelmann schaffte sie es zwei *Lightnings* auszuschalten, bevor sich die angreifenden Jäger neu gruppieren konnten. Schnell war der Leutnant gezwungen ihre beiden PPK gemeinsam abzufeuern und überhitzte damit ihren alternden Jäger. Die Ausrüstung fing an nicht mehr richtig zu arbeiten, als sie den Commander der feindlichen Staffel in einen Kampf verwickelte. Während eines Kopf-an-Kopf-Flugs entfesselten beide Piloten das volle Arsenal ihrer Waffen. Wolfgrams PPK schlug ins Cockpit des Marik-Piloten ein und tötete diesen. Zum Leidwesen von Wolfgram legte die Abwärme des Trommelfeuers ihre Steuerung lahm, wonach die beiden Flugzeuge kollidierten und zerstört wurden.

Adeptin Valerie Heron: Als Pilotin in der 2. ComGuard Division erwarb sich Valerie Heron großen Ruhm während der Invasion von Blakes Wort auf Epsilon Indi zu Beginn des Jihads. In der Pilotenkanzel ihres aufgerüsteten *Rogue*-LX übernahm Adept Heron die Verteidigung der orbitalen Produktionsstraßen und verwickelte mehrere Jäger-Wellen von Blakes Wort in Kampfhandlungen. In ihrem ersten Gefecht schlug sie sich ausgezeichnet und verwüstete mithilfe des Impulslasers ihres *Rogue* eine Truppe *Cheetah*-Jäger. Der Überlebende Akoluth von Blakes Wort berichtete, dass die 2. Division einen Geist von Huntress mit zurückgebracht hatte.

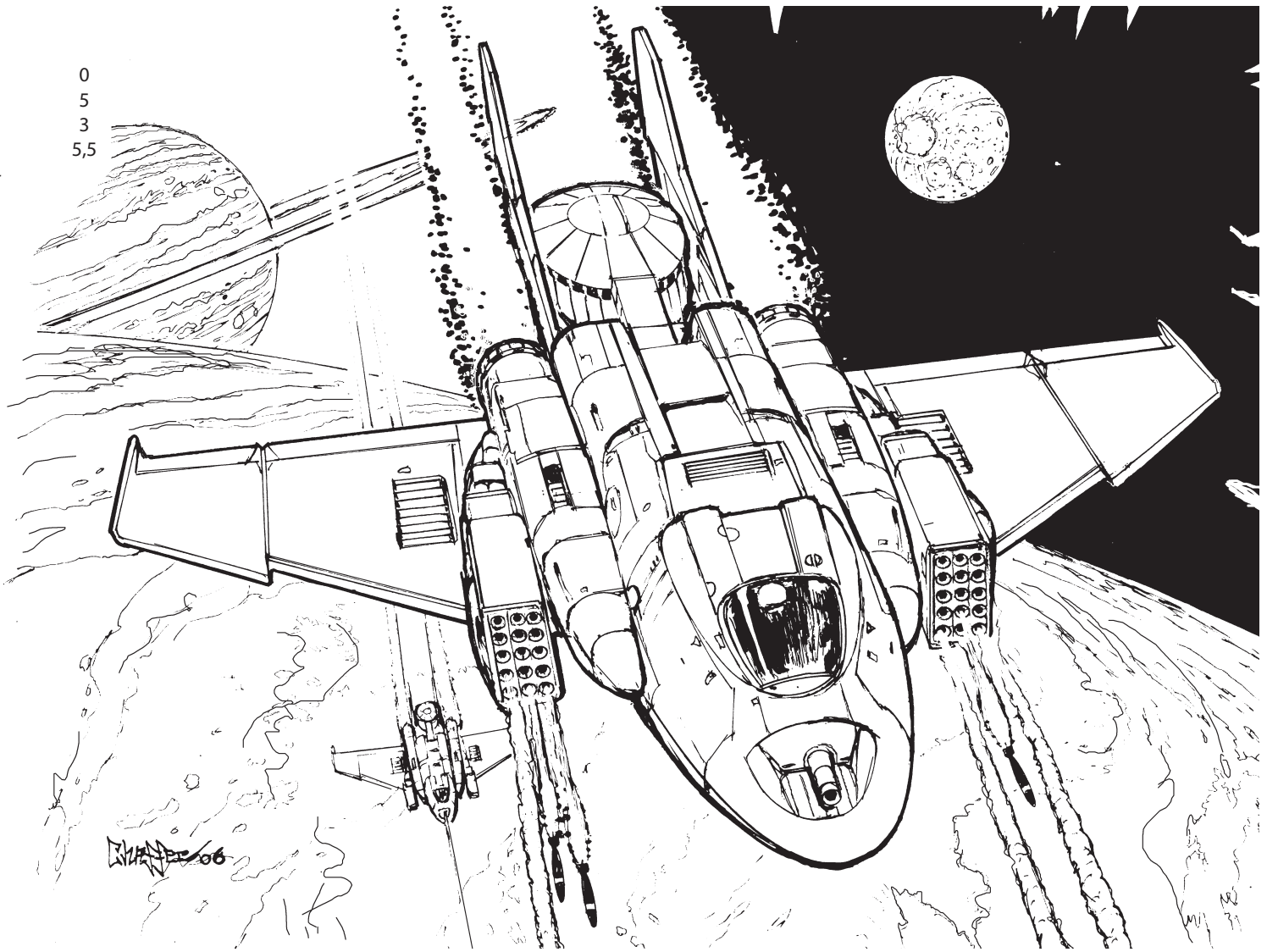
Als die nächste Welle Jäger von Blakes Wort sich näherte – zwei Truppen verbesserter *Stingrays* – gelangen Adept Heron drei weitere Abschüsse, bevor sie dem geballten PPK-Feuer erlag. Eine der letzten Amtshandlungen von Präzentor Regis Grandi war es von ComStar die höchsten Ehren für Valeri Heron einzufordern.

RGU-133E ROGUE

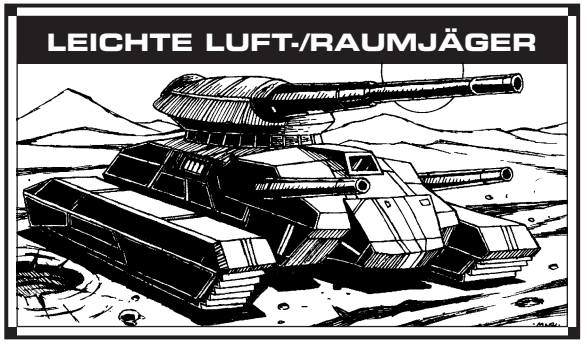
Typ: **Rogue**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 40
Kampfwert: 953

Ausrüstung		**Tonnen**
Reaktor:	200	8,5
Sicherer Schub:	7	
Maximaler Schub:	11	
Strukturelle Integrität:	7	
Wärmetauscher:	10	0
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	98	5,5
	Panzerungswert	
Bug	30	
Flügel	27/27	
Heck	15	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Wärme**	**KRW**	**MRW**	**LRW**	**ERW**
Mittelschwerer Laser	Bug	1	3	5	—	—	—
LSR-15	RF	7	5	9	9	9	—
Munition (LSR-15) 8	—	1					
LSR-15	LF	7	5	9	9	9	—
Munition (LSR-15) 8	—	1					
Mittelschwerer Laser	Heck	1	3	5	—	—	—



THK-63 TOMAHAWK



Masse: 45 Tonnen
Rumpf: Shipil 35-B
Antrieb: PlasmaStar 270
Panzerung: Fiber 10 Alu-Fibrit
Bewaffnung:
1 Leichter Exostar IV Laser
2 Schwere Maxell SR Laser
Hersteller: Wangker Aerospace
Hauptherstellungsort: Mars
Kommunikationssystem: Telestar Fortran
Ortungs-/Zielerfassungssystem: IMB 5000

ÜBERSICHT

Der *Tomahawk* wurde als wendiger mittelgroßer Jäger konzipiert und zeichnet sich im Nahkampf aus, sowohl im Raum als auch in der Atmosphäre. Sein PlasmaStar-Antrieb erzeugt einen Schub von 6 g und ermöglicht es dem *Tomahawk* dadurch schnell beträchtliche Geschwindigkeit aufzunehmen und gewandt zu manövrieren. Durch eine Mischung aus einem ergonomischen Cockpit-Design und einem hoch entwickelten Fliegeranzug bleibt der Pilot auch bei derartig anspruchsvollen Manövern aufmerksam und behält die Kontrolle.

EIGENSCHAFTEN

Durch Waffensysteme, die keine Munition erfordern, und fünf Tonnen Treibstoff ist der *Tomahawk* bestens ausgerüstet für ausgedehnte Einsätze, weshalb der Sternenbund ihn üblicherweise als Eskorte oder Patrouillenjäger einsetzte. Die Laserwaffen setzen die Systeme zur Wärmeableitung allerdings einer großen Belastung aus und zahlreiche frühe Modifikationen des Designs zielten darauf ab das Problem der ursprünglichen THK-43-Konfiguration zu entschärfen. Der Einbau von Hochleistungs-Wärmetauschern in Modellen, die nach 2680 hergestellt wurden, löste das Problem und so entstand die THK-63-Konfiguration, obwohl eine Anzahl früherer Exemplare (von denen tausende hergestellt wurden) aufgrund von signifikanten Modifikationen am Rumpf eher verschrottet als aufgerüstet wurden.

EINSATZ

Der *Tomahawk* etablierte sich als ein Kernstück der Raumstreitkräfte der SBVS und blieb trotz einiger Schwierigkeiten für mehr als hundert Jahre im Dienst. Eine beachtliche Anzahl überlebte den Krieg gegen Amaris und wurde über die gesamte Innere Sphäre verteilt oder ging mit Kerensky. Die meisten gingen im Kampf verloren oder man schlachtete sie für Ersatzteile aus, aber ein paar Exemplare blieben in Museen oder privaten Sammlungen erhalten.

Während die Clans das Design für ihre Garnisons-Streitkräfte behielten, tauchen die größten Mengen bei ComStar und Blakes Wort auf und ein paar Exemplare sind durch den Austausch von Technologien zu den VSDK und zum MLFW durchgeschlüpft. Nach langen Jahren der Stilllegung nahm das Wangker-Werk auf dem Mars im Jahre 3052 auf Befehl des Präzentor Martialum die Produktion des Designs wieder auf und obwohl seine derzeitige Stationierung unbekannt ist, wird angenommen, dass dies noch immer zur Unterstützung der Miliz von Blakes Wort geschieht, ungeachtet der durch Wolfs Dragoner und ComStars Fall Weiß verursachten Schäden.

VARIANTEN

Im Laufe der Jahre hat der *Tomahawk* fünf Überarbeitungen erfahren, von denen nur drei im größeren Stil zum Einsatz gekommen sind. Der Prototyp THK-33 war nur mit zehn einzelnen Wärmetauschern und herkömmlicher Panzerung ausgestattet und wurde bald vom THK-43 abgelöst, der die Panzerung zugunsten von zwei zusätzlichen Wärmetauschern leicht reduzierte, dafür aber Alufibrit verwendete, um den Verlust von Panzerung zugunsten der Wärmetauscher wieder auszugleichen. Schwierigkeiten mit der Wärmeableitung beim ersten Herstellungsmodell führten zur Entwicklung des THK-53, der mit zwei zusätzlichen Wärmetauschern aufwartete und die vorhandene Bewaffnung durch drei mittelschwere Laser und zusätzliche Panzerung ersetzte. Diese Überarbeitung stellte sich als unzureichend heraus und im Jahre 2680 entstand die vierte und bekannteste Variante, der THK-63.

In den vergangenen Jahren wurde eine Reihe von ComStars altehrwürdigen *Tomahawks* – eine Mischung aus 53er und 63er Modellen – zu der -63CS-Version aufgerüstet. Diese Variante behält die grundlegende Waffenkonfiguration des herkömmlichen Modells bei, ersetzt die konventionellen schweren Laser aber durch ER-Varianten und verzichtet auf die leichten Laser zugunsten eines leichten ER-Lasers. Diese Veränderungen verbesserten zwar die Leistungsfähigkeit des *Tomahawk* im Hinblick auf Gegner wie die Clans, brachten das Modell allerdings auch wieder zum Ausgangspunkt zurück und führten dazu, dass eine Anzahl von Piloten sich über Schwierigkeiten mit der Wärmeverarbeitung beklagten.

Äußerlich ist die Variante des *Tomahawk*, die die Clans für ihre Garnisionseinheiten verwenden, nicht von ihrem Vorläufer aus dem Sternenbund zu unterscheiden, obwohl sie in vieler Hinsicht der ComStar-Version ähnelt. Die Aufrüstung der Laser zu den ER-Versionen der Clans und die Nutzung des durch die kompakten Clan-Waffen freigewordenen Raums für zusätzliche Panzerung und Wärmetauscher hat zu einem weniger problembehafteten Design geführt als es der 63CS ist. Eine Unter-Variante verwendet Ultra-Laser anstelle der ER-Modelle und obwohl einige Piloten die Schlagkraft dieses Modells bevorzugen, ist die Wärmeentwicklung ein Problem, das sorgfältiger Beobachtung bedarf.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

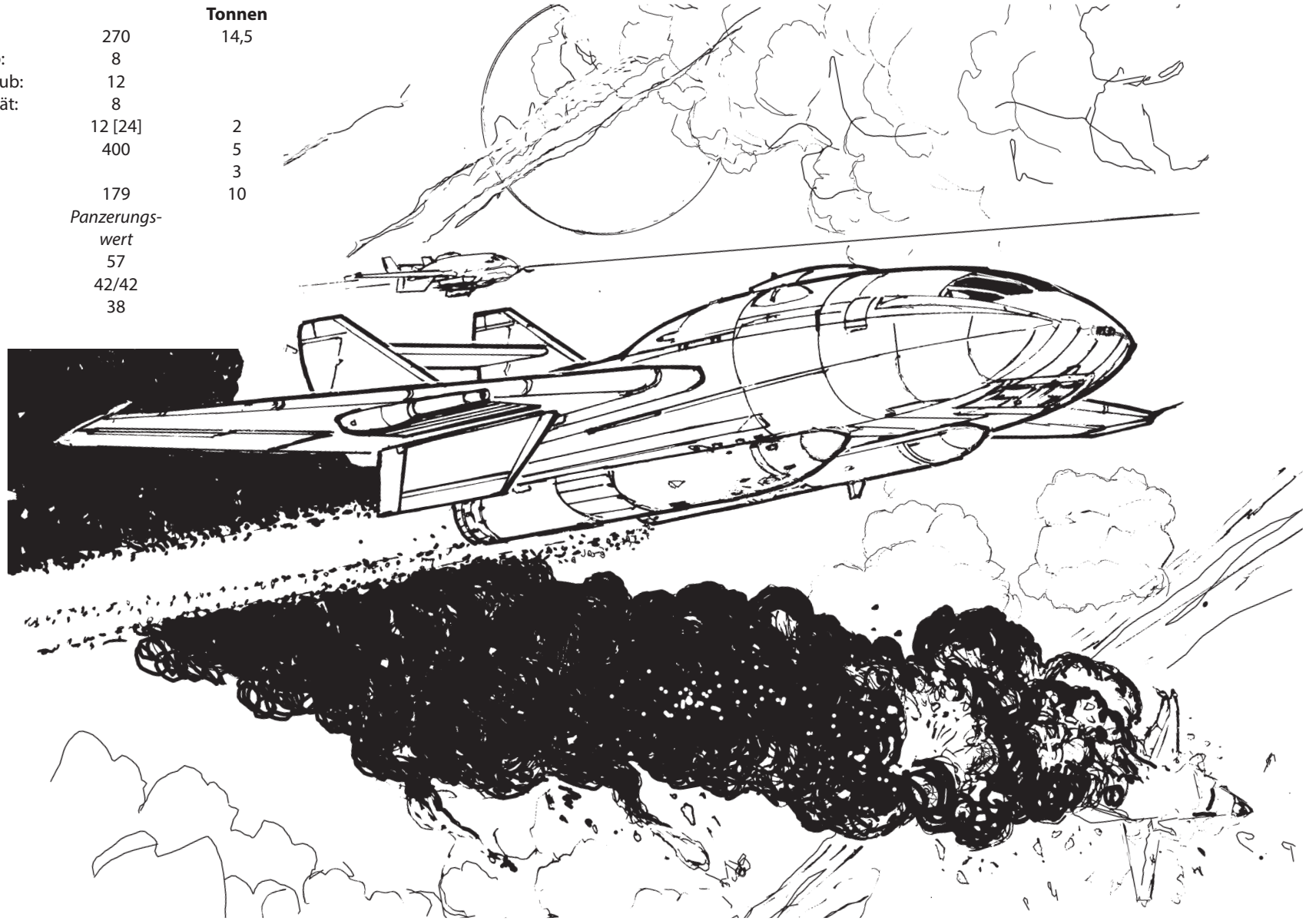
Sterncommander Gans: Obwohl die Entwicklung und Herstellung neuer Jäger für Clan Schneerabe von großem Erfolg gekrönt war, verwendet man immer noch eine beträchtliche Anzahl klassischer Jäger im eigenen Touman. Der *Tomahawk* ist stark vertreten und wurde in den vergangenen Jahren verstärkt eingesetzt. Der freigeborene Gans ist einer seiner bekanntesten Piloten und hat das Design in Einsätzen zur Verbrecherjagd in der Peripherie eingesetzt und darüber hinaus im Kampf gegen das Draconis-Kombinat. Das altehrwürdige Design und sein – nach Clan-Maßstäben – in die Jahre gekommener Pilot haben eine beachtliche Summe von Abschüssen zu verzeichnen, die der Geschwindigkeit, Wendigkeit und Feuerkraft des *Tomahawk* und deren tödlicher Wirkung zu verdanken sind. Er ist einer der wenigen freigeborenen Raben, denen es erlaubt ist am Kriegsrat des Khan teilzunehmen und einer von nur zwei Berechtigten, die Abzeichen für Kriegsschiff-Abschüsse tragen dürfen.

THK-63 TOMAHAWK

Typ: **Tomahawk**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 45
Kampfwert: 1.038

Waffen und Munition	Zone	Tonnen	Wärme	KRW	MRW	LRW	ERW
Leichter Laser	Bug	0,5	1	3	—	—	—
Schwerer Laser	LF	5	8	8	8	—	—
Schwerer Laser	RF	5	8	8	8	—	—

Ausrüstung		Tonnen
Reaktor:	270	14,5
Sicherer Schub:	8	
Maximaler Schub:	12	
Strukturelle Integrität:	8	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	179	10
	Panzerungswert	
Bug	57	
Flügel	42/42	
Heck	38	



HCT-213B HELLCAT II



Masse: 50 Tonnen
Rumpf: Wakazashi IX
Antrieb: Rawlings 250
Panzerung: SRT Alu-Fibrit
Bewaffnung:
2 Schwere Diverse Optics/A Laser
1 Mittelschwerer Starflash Laser
Hersteller: Mitchell Vehicles
Hauptherstellungsort: Graham IV (2775 zerstört)
Kommunikationssystem: Telecron L50
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Telecron M75 mit Beagle-Sonde

ÜBERSICHT

Im Jahre 2671 veröffentlichte Mitchell Vehicles seinen ersten Luft-/Raumjäger, den *Hellcat*. Als verlässliches wenn auch nicht sehr kreatives Design wurde er zur Grundausstattung von Miliz-Streitkräften, die insbesondere seine geringen Instandhaltungsanforderungen und seine bewährte Technologie schätzten.

In dem Bestreben dem *Hellcat*-Design eine höhere Silhouette zu geben, investierte Mitchell in eine Reihe verschiedener Varianten des Jägers. Das Projekt wuchs schließlich über alle ursprünglichen Absichten hinaus und wurde zur Basis für ein völlig neues Design, das den Namen *Hellcat II* trug und im Jahre 2710 von den SBVS in Auftrag gegeben wurde. Ironischerweise überlebte das ältere und weniger hoch entwickelte Design des *Hellcat* die Nachfolgekriege, was dem *Hellcat II* nicht beschieden war.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl er auf der Vorlage des sechzig Tonnen schweren *Hellcat* basiert, hat der *Hellcat II* sehr wenig mit seinem Vorläufer gemeinsam. Obwohl sie einige Komponenten und Waffen miteinander teilen, haben die zwei Jäger komplett unterschiedliche Profile. Der *Hellcat* ist ein recht übliches Design – wenn auch mit über den Tragflächen liegenden Lufteintrittsöffnungen – während der *Hellcat II* dem Muster eines Nurflüglers folgt und dazu konzipiert ist seine Emissions-Grundfläche so gering wie möglich zu halten.

Mitchells Techniker haben den Jäger als einen schweren Luftaufklärer konzipiert und zu diesem Zweck sein Gewicht um zehn Tonnen reduziert, um einen Antrieb von der Größe des im *Hellcat* verwendeten Modells einbauen und trotzdem eine um zweiundzwanzig Prozent höhere Maximalbeschleunigung erreichen zu können. Da die Techniker bei der Konzeption die Überlebensfähigkeit im Sinn hatten, ist der Prototyp mit fünfzehn Tonnen Panzerung ausgestattet und hat Testpiloten dazu veranlasst ihm den Spitznamen „fliegender Panzer" zu geben. In dem Bestreben die Manövrierfähigkeit des Flugzeugs zu verbessern wurde drei Tonnen Panzerung entfernt und die Techniker stiegen auf Alufibritpanzerung um, um eine höhere Widerstandsfähigkeit zu erreichen, ohne dabei die Kontrolle über das Flugzeug in Mitleidenschaft zu ziehen.

Zwei an den Tragflächen angebrachte schwere Diverse Optic Laser sorgen für die hauptsächliche Schlagkraft des *Hellcat II* und ein im Heck montierter mittelschwerer Starflash Laser schützt das Heck des Jägers. Das bahnbrechendste Element des *Hellcat II* ist der Einbau einer Beagle-Sonde. Obwohl die Sonde öfter in Bodeneinheiten anzutreffen ist, bietet sie der Bewaffnung des Flugzeugs eine höhere Genauigkeit und verbessert die ohnehin schon herausragende Bordelektronik, wodurch sie es mit den Erkennungsfähigkeiten einiger Landungsschiffe aufnehmen kann.

EINSATZ

Als einer der jüngsten Jäger im Arsenal der SBVS hat der *Hellcat II* bis in die 2750er Jahre nur innerhalb der Inneren Sphäre breite Verwendung gefunden. Während des Amaris-Coups gingen die Streitkräfte der Republik in ihrem Bestreben Graham IV zu erobern mit besonderer Brutalität zu Werke und griffen auf großangelegte nukleare Angriffe zurück, um all jene Produktionsstätten und Städte auszulöschen, die sie nicht einnehmen konnten.

Obwohl die Produktionsstätten des *Hellcat II* die Eroberung des Planeten überstanden, wurden sie später während Kerenskys Feldzug zur Befreiung von Terra zerstört. Der Großteil der verbliebenen *Hellcat II* gingen mit Kerenskys Streitkräften, wo sie gelegentlich in den Clan-Garnisions-Streitkräften auftauchen oder in den riesigen Lagern vom ComStar bis zur Enthüllung durch die ComGuards in den 3030er Jahren eingemottet blieben. Eine Anzahl der Jäger blieb in den Händen der Großen Häuser, wenngleich sie aufgrund des technologischen Niedergangs bald nur noch ein Schatten ihrer selbst waren.

VARIANTEN

Mitchell konzipierte nur eine Variante des *Hellcat II*, den HCT-214. Durch den Einbau von vierzehn Doppel-Wärmetauschern zur Kühlung des Jägers wurden die Laser zu ER-Versionen aufgerüstet und ein bugmontierter mittelschwerer Laser wurde eingebaut, um zusätzliche Schlagkraft über kurze Reichweiten zu gewährleisten.

Die wenigen Flugzeuge, die in Dienste der Häuser blieben, büßten bald ihre hoch entwickelten Technologien durch den Austausch der Beagle-Sonde durch einen zusätzlichen Wärmetauscher und eine zusätzliche halbe Tonne der jetzt nur noch verfügbaren Standartpanzerung ein. Diese Variante mit der Bezeichnung HCT-212 wurde während der Nachfolgekriege nur wenig eingesetzt.

Mit der Ankunft der Clans rüstete ComStar seine 213Bs zu den 214er Spezifikationen auf, von denen einige in der Folge in die Hände von Blakes Wort fielen. Während des Wütens des Jihad wurde eine Anzahl von ComStar *Hellcat II* in der 215er Konfiguration gesichtet. Obwohl es eine zeit- und kostenintensive Überholung bedeutet, wird der Antrieb durch eine extra leichte Version ersetzt, wodurch Raum zur Aufbesserung des Waffen-Arsenals frei wird. Diese Variante zeigt sich mit fünf leichten PPK – zwei in jeder Tragfläche und eine im Bug – in Kombination mit nach vorne und hinten ausgerichteten mittelschweren ER-Lasern und macht den *Hellcat II* so zu einem tödlichen Jäger. Fünfzehn Doppel-Wärmetauscher sorgen für die Kühlung des Designs und die Panzerung wurde durch schwere Alu-Fibrit-Kompositionen aufgerüstet, wodurch die Widerstandsfähigkeit zusätzlich erhöht wird.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

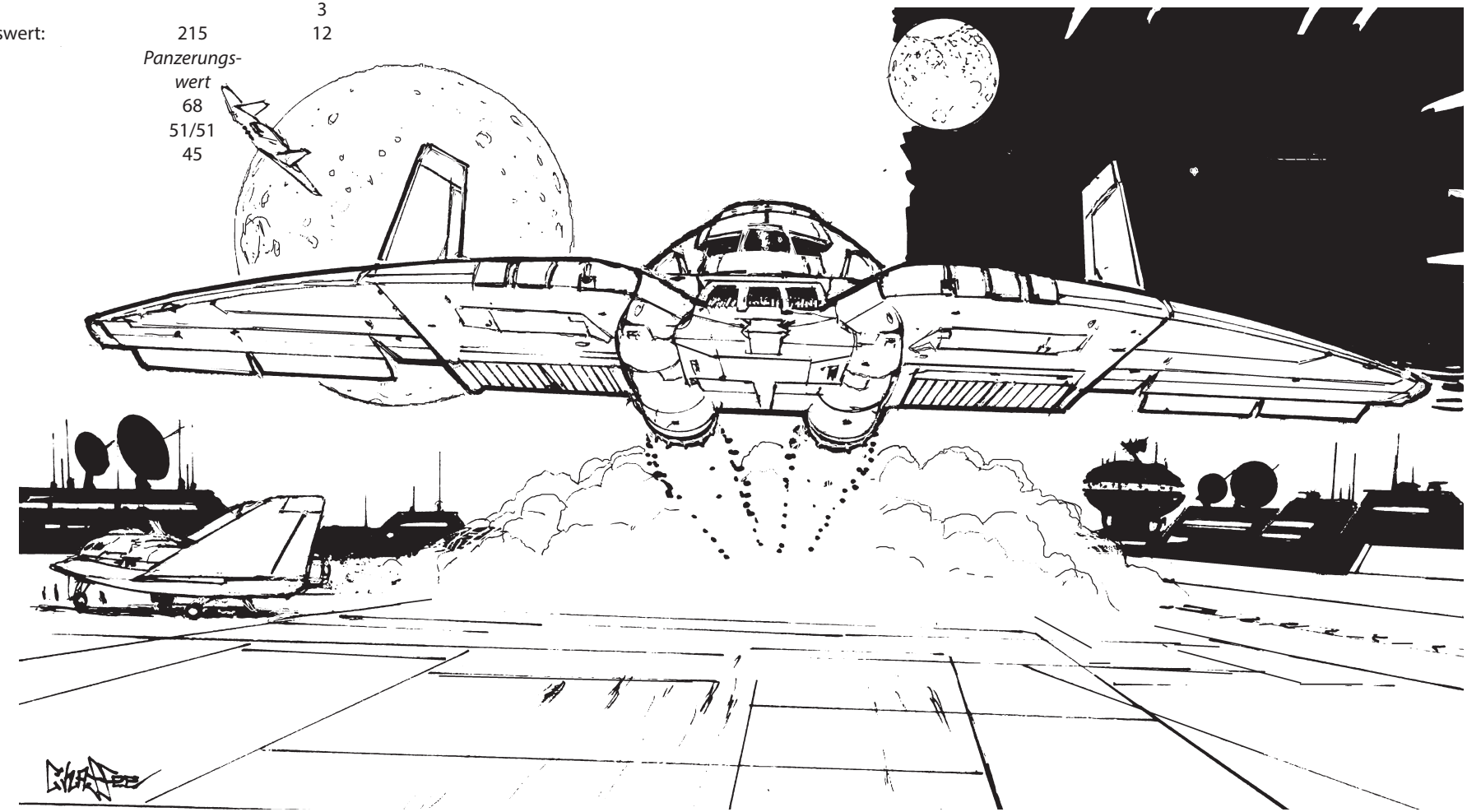
Adept VI Richard Loesch: Adept Loesch war als Teil von Überfallkommandos gegen Ziele von Blakes Wort in der Liga Freier Welten der erste Pilot, dem ein bestätigter Abschuss in einem neuen 215er Modell des *Hellcat II* gelang. Während eines Hinterhalts gegen eine Patrouille von Blakes Wort im Marcus-System zerstörte Loeschs Level II-Einheit 15er eine gemischte Einheit aufgerüsteter *Hammerheads* und *Stingrays*, ohne auch nur einen der eigenen Jäger zu verlieren.

HCT-213B HELLCAT II

Typ: **Hellcat II**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 50
Kampfwert: 1.147

Ausrüstung		Tonnen
Reaktor:	250	12,5
Sicherer Schub:	7	
Maximaler Schub:	11	
Strukturelle Integrität:	7	
Wärmetauscher:	15	5
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	215	12
	Panzerungswert	
Bug	68	
Flügel	51/51	
Heck	45	

Waffen und Munition	Zone	Tonnen	Wärme	KRW	MRW	LRW	ERW
Schwerer Laser	LF	5	8	8	8	—	—
Schwerer Laser	RF	5	8	8	8	—	—
Beagle-Sonde	Bug	1,5	—	—	—	—	—
Medium Laser	Heck	1	3	5	—	—	—



GTHA-500 GOTHA



Masse: 60 Tonnen
Rumpf: Saroyan 2,5
Antrieb: Pitban 180 Fusion
Panzerung: CarbonDale IV Alu-Fibrit
Bewaffnung:
1 Starcutter PPK
4 Mittelschwere Allied Technologies Model 2 Laser
2 Holly LSR-15-Raketenlafetten
2 Leichte Allied Technologies Model 1 Laser
Hersteller: Allied Technologies
Hauptherstellungsort: Stewart
Kommunikationssystem: COMSTAT 500 ATM
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Ringo Plant 88 Mk. 2

ÜBERSICHT

Heute in den Annalen der Geschichte verschwunden, brachte die Nova Squadron School of Combat – ein weniger bekanntes „Top-Gun"-Programm für Piloten der Liga Freier Welten, bevor die SBVS es übernahmen – während ihrer Blütezeit weniger als fünfhundert Piloten allererster Klasse hervor. Selbst nachdem die SBVS ihr eigenes Supernova-Programm ins Leben gerufen hatten, konnten die Absolventen der NSSOC der Liga während der ersten beiden Nachfolgekriege noch immer jeden anderen Luft-/Raumjäger-Piloten im Fliegen und im Kampf übertreffen. Durch den Niedergang von Flottengefechten und der gesellschaftlichen Bedeutung von Luft- und Raumfahrt nach dem Zweiten Nachfolgekrieg wurde die NSSOC zu wenig mehr als einem fliegenden Verein und beschämte von Zeit zu Zeit sogar lyranische Gesellschaftsgeneräle.

Im Jahre 2654 heuerte New Age Systems Inc., auf Stewart in der Marik-Stewart-Kommunalität beheimatet, die Besten aus der ´54er Klasse der NSSOC, um bei der Konstruktion eines neuen mittelschweren Jägers zu helfen. Dieser Jäger, ursprünglich von den SBVS in Auftrag gegeben, war außerdem als ein Standbein für die Kriegsflotte der Liga angedacht. Bis zum Ende der zermürbenden dreijährigen Studien, bei denen zwei Piloten bei Unfällen ums Leben kamen, konnte NASI beim Besuch hochrangiger Vertreter der SBVS drei exzellente Prototypen vorweisen. Alle drei Prototypen basierten auf demselben Flugzeugzellen-Modell mit dem Namen *Gotha*.

Die SBVS setzten den *Gotha* umfangreich im Rahmen von System-Patroullien und Einheiten zur Flotten-Verteidigung ein. Um nicht ins Hintertreffen zu geraten, schloss die Admiralität der Liga Freier Welten ebenfalls einen umfangreichen Vertrag über die GTHA-100-Reihe ab, die bald ein Stützpfeiler und ein Favorit unter den Piloten der Liga wurde.

Nach dem Zerfall des Sternenbundes geriet NASI an den Rand des finanziellen Ruins, da ein Großteil der Vermögenswerte und Betriebsmittel an die SBVS gebunden waren. Allied Technologies, ursprünglich eine Tochtergesellschaft von NASI, kaufte die Mehrheit der Anteile an dem maroden Unternehmen auf und organisierte es von Grund auf neu. Bedauerlicherweise wurde die *Gotha*-Reihe aufgrund von firmenpolitischen Entscheidungen eingestellt, nachdem der Vertrag mit der Liga ausgelaufen war.

Im Jahre 3019 wurde der *Gotha* erneut im Markt eingeführt, nachdem Allied im Anschluss an grundlegende unternehmerische Umstrukturierungen die Fertigung wieder aufgenommen hatte. Nach einigen Jahrzehnten kontinuierlicher, wenn auch mäßiger, Herstellung (mit standardmäßiger Panzerung) traten Vertreter von Blakes Wort im Jahre 3064 mit einem Exklusiv-Vertrag über mehrere hundert *Gotha*-Jäger an das Unternehmen heran – die Übereinkunft sah diese Jäger als Standbein für die neu errichteten *Thera*-Klasse-Transporter vor. Der Vertrag war weitestgehend erfüllt, als ein Großteil der Kriegsflotte der Liga in der Anfangsphase des Jihad verschwand.

EIGENSCHAFTEN

Der *Gotha* ist um eine widerstandsfähige Flugzeugzelle herum konstruiert und jede Serie passt sich ihrer vordefinierten Rolle an. Da der Aufbau des Antriebs sich mühelos von der Spitze des Flugzeugrumpfes entfernen lässt, kann jeder *Gotha* in jede Konfiguration abgeändert werden. Der durchschnittliche Zeitaufwand für einen solchen Konfigurationsumbau beträgt ungefähr zwei Wochen, da jeder Antrieb und jeder Austausch der Energie-Waffen eine vollständige Neukalibrierung erforderlich macht.

EINSATZ

Der *Gotha* ist ein vertrauter Anblick innerhalb der Luftstreitkräfte der LFW und ist zum beliebtesten mittelschweren Jäger in jeder Provinz der Liga avanciert. Die meisten *Gothas*, die außerhalb der Liga identifiziert werden, sind für gewöhnlich Bergungen vom Schlachtfeld oder Kriegsbeute, obwohl NASI – und in der Nachfolge Allied – auch geringe Produktionsläufe für auswärtige Kunden gestartet hat. In jüngster Zeit stellte Allied einen kleinen Auftrag über fünfzig neue GTHA-600 für einen Vertreter fertig, der im Verdacht steht ein Händler von Clan Diamanthai zu sein.

VARIANTEN

Der gebräuchlichste *Gotha* ist die -100-Reihe, die für ihren mittelmäßigen Antrieb aber eine große Bandbreite an Waffen bekannt ist. Die -300-Reihe ist einer der am schwersten gerüsteten derzeit existierenden mittelschweren Jäger, obwohl dieses Modell durch die 16 Tonnen Alu-Fibrit in Einsätzen in der Atmosphäre extrem schwer zu manövrieren ist. Besonders beliebt ist die -500-Reihe, die einen größeren Antrieb und eine Kombination aus Lang- und Kurzstreckenwaffen aufweist.

Eine neue Produktionsreihe ist der -600, der mit einer größeren Version des leichten Fusions-Antriebs ausgestattet ist. Der -600 wurde konzipiert für den Nahkampf und zur Luftnahunterstützung und weist eine im Bug montierte Kurzlauf-PPK sowie zwei mittelschwere ER-Laser auf und ersetzt die LSR-Systeme in den Tragflächen durch vier KSR-Sechserlafetten. Eine Verbesserung in der Wärmetauscher-Technologie senkt die Wärmekurve wieder nach unten, obwohl der Jäger nach einigen Minuten erbitterten Kämpfens bekanntermaßen noch immer heiß wird.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

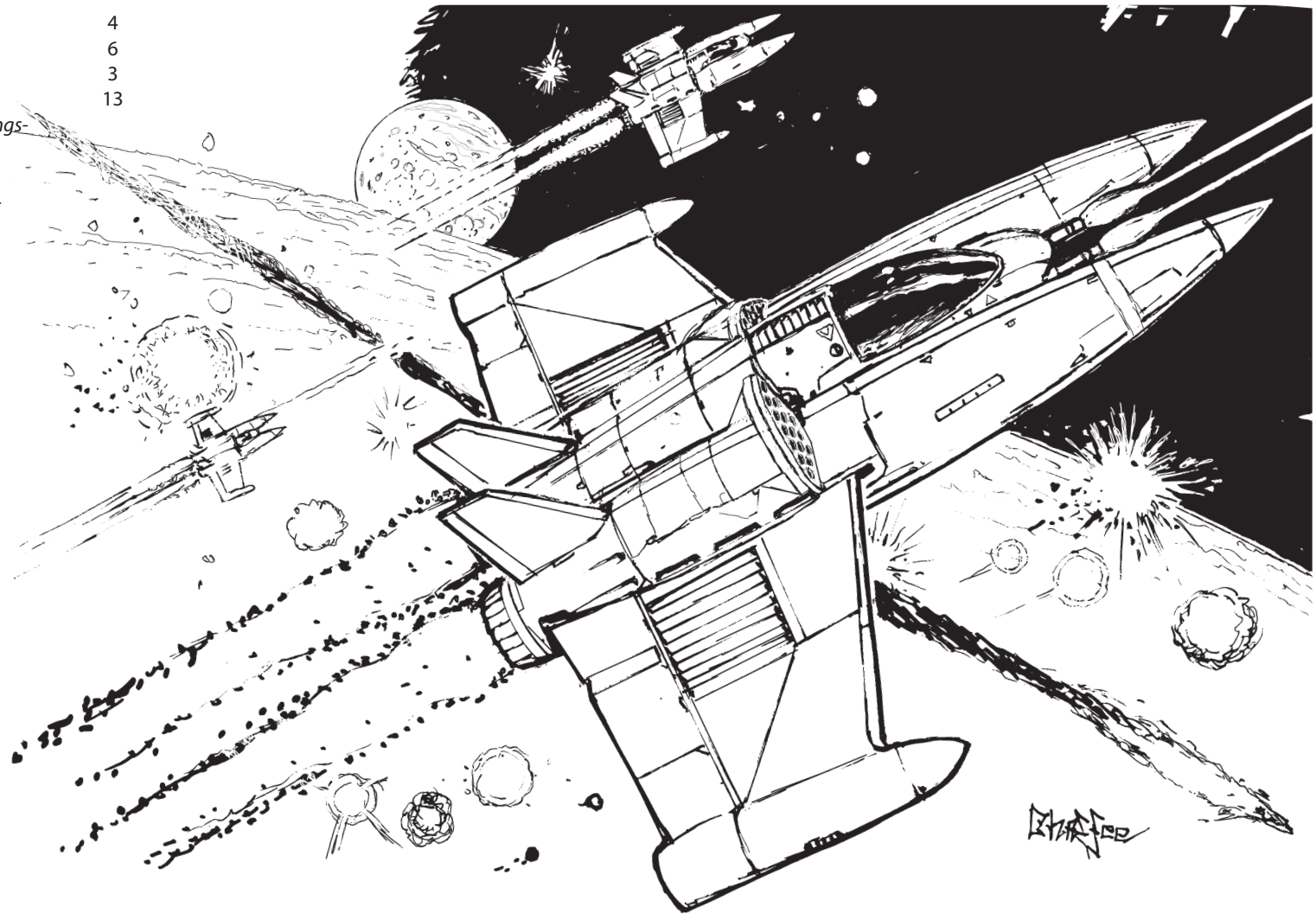
Lieutenant Commander Colleen McFadden: Die 2. Kearny Highlanders warfen Colleen wegen „ungebührlichen Verhaltens für einen Highlander" raus und so kam sie gefechtsbereit auf Outreach an. Dank ihres gut gepflegten GTHA-500 *Gotha* – in Kombination mit ihren Abschüssen – erhielt sie einige Angebote zur Wahl, inklusive einem von den Hell's Black Aces; schnell nahm sie an. Der schöne Schein verging allerdings, als die Aces sich mehr und mehr an die Konföderation banden; ein Schachzug, den sie für verabscheuungswürdig hielt. Sie fand ein geneigtes Ohr bei Major Jason Windgate und die beiden blieben über mehrere Jahre eine lautstarke Minderheit. Während der Verteidigung von Liao in den Jahren 3069-70 beobachtete Colleen die brutale Misshandlung ihrer geliebten Aces und die Verlockung von Haus Liao, als dieses seine Kontrolle über die Einheit durch seine „Hilfe" festigte. Trotz wiederholter Ausbrüche haben der Verlust gleichgesinnter Piloten und die Einströmung so vieler Capellanischer Piloten Colleen und Major Windgate (heute Leutnant, nachdem er wegen „ungebührlichen Verhaltens für einen Offizier der Hell's Black Aces" degradiert wurde) in eine Ecke gedrängt. Gerüchte kursieren, nach denen sich ein unabhängiges Kommando gebildet hat, bestehen aus Colleen als Anführerin und Leutnan Windgate als ihr ausführender Offizier. Unter ihrem Kommando hat ein Großteil der letzten Widerständler gegen die Aces die Absicht formell den SKC beizutreten. Das unabhängige Kommando, McFadden's Skyriders, ist allerdings bisher noch nicht in Aktion getreten.

GTHA-500 GOTHA

Typ: **Gotha**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 60
Kampfwert: 1.436

Ausrüstung		**Tonnen**
Reaktor:	180	7
Sicherer Schub:	5	
Maximaler Schub:	8	
Strukturelle Integrität:	6	
Wärmetauscher:	14	4
Treibstoff:	480	6
Cockpit:		3
Panzerungswert:	232	13
	Panzerungs-wert	
Bug	76	
Flügel	54/54	
Heck	48	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Wärme**	**KRW**	**MRW**	**LRW**	**ERW**
PPK	Bug	7	10	10	10	—	—
2 Mittelschwere Laser	Bug	2	3	5	—	—	—
LSR-15	RF	7	5	9	9	9	—
Leichter Laser	RF	0,5	1	3	—	—	—
LSR-15	LF	7	5	9	9	9	—
Leichter Laser	LF	0,5	1	3	—	—	—
Munition (LSR-15) 8	—	1					
2 Mittelschwere Laser	Heck	2	3	5	—	—	—



IRN-SD1 IRONSIDES



Masse: 65 Tonnen
Rumpf: Lockheed FairFax
Antrieb: GM 260
Panzerung: SearWeave
Bewaffnung:
2 Exeter Technologies 1 PPK
5 Colbalt-6 KSR-6-Werfer
2 Mittelschwere Allied Technologies Modell 2 Laser
Hersteller: Brooks Manufacturing Inc.
Hauptherstellungsort: Liberty
Kommunikationssystem: OP/1/2/3.66 Mk IIa
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Ryder Track IV

ÜBERSICHT

Nach umfangreichen Feldversuchen durch nahezu jede Haus-Armee wurde der *Ironsides* mit so gut wie keinen Mängeln im Hinblick auf jede seiner Eigenschaften hergestellt. Nachdem er sich in den drei Jahren der Truppenerprobung einen so guten Ruf erworben hatte, kauften die SBVS große Mengen dieses mittelschweren Jägers auf, an erster Stelle wegen seiner verheerenden Erstschlag-Fähigkeiten.

Nichtsdestoweniger litt der Jäger aus dem Hause Brooks Manufacturing in gleichem Maße unter den Schrecken der Nachfolgekriege wie viele andere Produktionsunternehmen. Beim Zusammenbruch des Sternenbundes existierten fünf Produktionsstätten; im Jahr 2910 war nur eine von ihnen noch erhalten. Die auf Carver V – heute bekannt als Liberty – situierte BMI-Fabrik wurde im Rahmen einer großen Sparmaßnahme vom Unternehmen geschlossen, da der Jäger wenig bis gar kein Ansehen unter der gegenwärtigen Generation der Fliegerpiloten genoss.

EIGENSCHAFTEN

Mit seiner großen Bandbreite an Waffen und einem zuverlässigen Ortungs- und Zielerfassungssystem füllte der *Ironsides* erfolgreich viele Lücken in der Jäger-Technologie seiner Zeit. Das Design verwendete einen etwas kleineren Fusions-Antrieb, der speziell an die Mittelachse der Flugzeugzelle angepasst wurde und mit einer im Vergleich zu anderen Antrieben in Standardgrößen eine gleichbleibende Leistungskurve aufwies.

Die größte Schwachstelle des *Ironsides* war immer die Unterbringung der Energieversorgung für den Lasereinbau und das Kühlsystem, was unter dem Begriff „Energieunterbringung" zusammengefasst wird. Die Energieversorgung ist anfällig für einen Temperaturanstieg, wenn durchgehend gefeuert wird, und neigt dazu „zurückzuschlagen", wobei die Kette zerreißt und in der Nähe liegende Kühlschläuche bis zum Zerreißen gespannt werden. So entsteht eine blitzartige Explosion, die Wellen in den Ansatz zwischen Rumpf und Tragfläche schlagen kann. In seltenen Fällen ist der Schaden so gravierend, dass die Tragflächen in Manövern unter großem Druck tatsächlich vom Rumpf abgerissen werden können.

Da es den Technikern in der Ära des Sternenbundes nie gelungen ist das System dahingehend auszubessern, werden die Piloten des älteren -SD1 davor gewarnt die Laser über längere Zeiträume hinweg abzufeuern. Es ist nicht bekannt ob neuere Versionen des *Ironsides* diese Schwachstelle noch immer aufweisen.

EINSATZ

Der *Ironsides* ist hauptsächlich unter den Streitkräften von Oriente und planetaren Verteidigungen des Protektorates anzutreffen und genießt auf den Schlachtfeldern des restlichen bekannten Raumes noch immer Anonymität. Die meisten Jäger, die in anderen Streitkräften der Häuser noch im Dienst sind, sind gut gehütete Erbstücke oder Museumsstücke, da die meisten zeitgenössischen Piloten dem altgedienten Design noch immer keinen Respekt entgegen bringen.

VARIANTEN

Eine deutlich seltenere Variante warf die heißeren PPK zugunsten von drei schweren Martel-Lasern über Bord. Darüber hinaus wurden die viel geplagten mittelschweren Laser entfernt, wodurch der *Ironsides* zusätzlichen Raum entlang der Mittelachse gewann, um dort eine zusätzliche Tonne an Munition für die KSR unterzubringen. Das Ergebnis war ein äußerst tödlicher Abfangjäger, der auch länger andauerndem Geplänkel standhalten konnte. Da nur sehr wenig an der eigentlichen Flugzelle verändert wurde, konnten nur scharfe Beobachter das abweichende Design erkennen – in den meisten Fällen ging ein Pilot in Flammen auf, weil er sich auf die sechs Raketen eines *Ironsides* fixiert hatte und diesen leergeschossen glaubte, während er in zusätzliche Schwärme von Kurzstreckenraketen hineinraste.

Besonders beunruhigend sind Berichte über eine neuere Version des *Ironsides*, der in der BMI-Fabrik auf Liberty hergestellt werden soll, nachdem diese wiedereröffnet und mit finanzieller Unterstützung von Blakes Wort modernisiert worden sei. Mit fünf MSR-10 und einer großen Menge Munition trifft man diese schweren Jäger in planetaren Verteidigungsstreitkräften entlang des Protektorates an. Durch eine einzelne ER-PPK und entsprechende schwere Laser tragen diese neueren *Ironsides* eine ausgesprochen hohe Schlagkraft mit sich herum. Der Kapitän eines Landungsschiffes der Vereinten Sonnen überlebte nur knapp eine Meinungsverschiedenheit mit sechs von ihnen, denn seine Panzerung glich mehr einem Papiertaschentuch als es ihm endlich gelang an ein Sprungschiff anzudocken und dem Acamer-Zenithpunkt zu entkommen.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Adept Maribel Johns: Als Mitglied der Terranischen Sicherheits-Streitkräfte, mit Einsatz in den gewaltigen Titan-Werften außerhalb des Saturn-Orbits, ist Johns ihren IRN-SD3 seit dessen Einführung in den späten 3070er Jahren geflogen. Vor ihrer Versetzung war sie der 9. Division zugeteilt und konnte während der Operation Odysseus acht Solo-Abschüsse verbuchen. Analytikern zufolge nimmt man an, dass Johns der Adept war, der Präzentor Hettig an ROM von Blakes Wort übergeben hat, was zum Tod des früheren Werftleiters von Titan geführt hat.

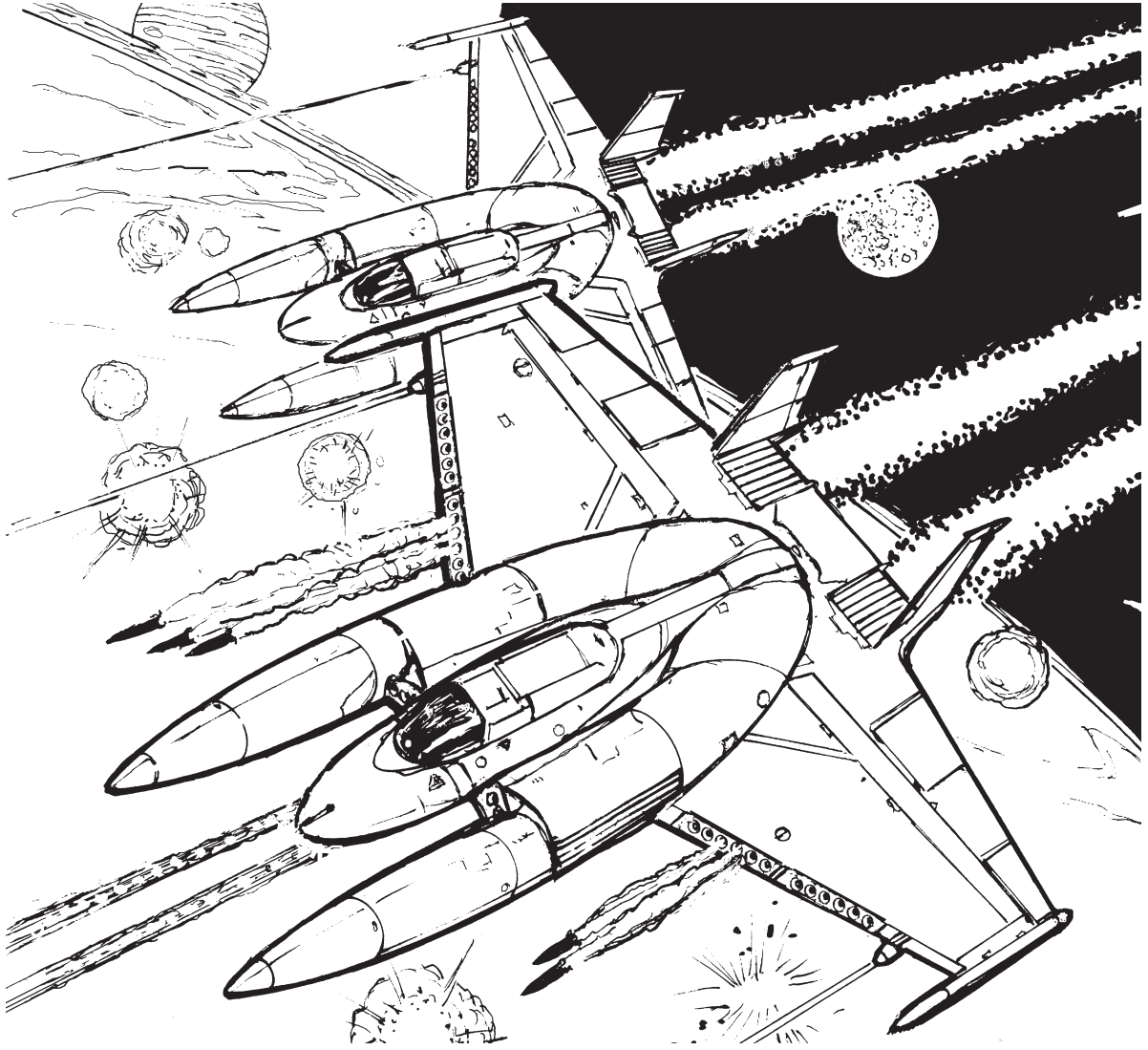
Force Commander Gupta Leons-Marik: Leons-Marik befindet sich so weit unten im Stammbaun, dass über einhundert Mitglieder der Marik-Linie sterben müssten, bevor er auch nur den Hauch einer Chance hätte die Würde des Generalhauptmanns zu beanspruchen und so genießt er die Vorteile, die sein einigermaßen berühmter Name in der örtlichen Kneipenszene mit sich bringt. Der örtliche Staffelkommandeur des Jagdgeschwaders der Miliz ist (gelinde gesagt) ein Womanizer, verwandelt sich im Cockpit aber in einen hochbegabten Piloten. Viele seiner Untergebenen glauben ernsthaft, dass nur seine Fähigkeiten ihm den Rang als Kommandeur sichern, obwohl viele ebenso zugeben würden, dass seine anhaltende Verbindung zu der Schwester des planetaren Vizegouverneurs dabei sicherlich eine Rolle spielt.

IRN-SD1 IRONSIDES

Typ: **Ironsides**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 65
Kampfwert: 1.466

Ausrüstung		**Tonnen**
Reaktor:	260	13,5
Sicherer Schub:	6	
Maximaler Schub:	9	
Strukturelle Integrität:	6	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	184	11,5
	Panzerungswert	
Bug	61	
Flügel	36/36	
Heck	51	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Wärme**	**KRW**	**MRW**	**LRW**	**ERW**
2 PPKs	Bug	14	10	10	10	—	—
KSR-6	Bug	3	4	8	—	—	—
Munition (KSR-6)	—	1					
2 KSR-6	RF	6	4	8	—	—	—
2 KSR-6	LF	6	4	8	—	—	—
Mittelschwerer Laser	RF	1	3	5	—	—	—
Mittelschwerer Laser	LF	1	3	5	—	—	—



HMR-HD HAMMERHEAD



Masse: 75 Tonnen
Rumpf: Lockheed BR65
Antrieb: Pitban C375
Panzerung: Boeing C-tran Alu-Fibrit
Bewaffnung:
1 Imperator Zeta-20 Autokanone
Hersteller: Boeing Interstellar
Hauptherstellungsort: Terra
Kommunikationssystem: Lassitor FibroLink
Ortungs-/Zielerfassungssystem: BANDAR 9

ÜBERSICHT

Feinde des Sternenbundes und seines Vorgängers, der Terranischen Hegemonie, lernten sehr früh, dass Angriffe auf Planeten, die von *Hammerhead*-Jägern verteidigt wurden, sehr verlustreich ausfallen konnten. Am Boden stationierte Staffeln dieser schlagkräftigen Jäger bekämpften Landungen energisch. Es war nicht unüblich, dass Admiräle ihren Landungsschiffen den Eintritt in die Atmosphäre versagten, bevor die *Hammerhead*-Verteidiger kaltgestellt und die tödliche Gefahr, die von ihrer mächtigen Autokanone ausging, gebannt war.

Blakes Wort setzt diese Tradition fort, wenngleich Modifikationen an dem Luftfahrzeug es möglich gemacht haben, es von Trägerschiffen aus genauso wirksam einzusetzen, wie vom Boden aus. Piloten der Inneren Sphäre lernen einmal mehr die charakteristische Bug-Form des *Hammerheads* zu fürchten.

EIGENSCHAFTEN

Aufgrund der erstaunlichen Geschwindigkeit für ein so schweres Luftfahrzeug wird der *Hammerhead* oft für den Angriff eingesetzt. Eine beeindruckende Schutzpanzerung macht es dem Jäger möglich zuerst die Verteidigung seines Ziels zu durchbrechen, bevor er die verheerende Feuerkraft seiner Imperator Zeta-20-Kanone entfesselt. Der Mangel an unterstützender Bewaffnung wird von vielen als eine Schwachstelle angesehen, aber viele Kommandeure erkennen, dass ihre Piloten dadurch zum Rückzug gezwungen werden, wenn ihre Munition aufgebraucht ist, anstatt auf der Jagd nach Ruhm auch ohne ausreichende Bewaffnung im Gefecht zu verharren.

EINSATZ

Obwohl er während der Herrschaft des ursprünglichen Sternenbundes ein beliebter Jäger war, ist es nur ComStar gelungen während der Nachfolgekriege, in denen der *Hammerhead* in nahezu jeder Division von ComGuard zum Einsatz kam, eine nennenswerte Anzahl dieses schlagkräftigen Luftfahrzeugs zu erhalten. Seit der Enthüllung vom ComStars Militärmacht nach dem Vierten Nachfolgekrieg sind die *Hammerheads* weiter verbreitet; Brions Legion behielt ein paar Exemplare aus den Tiefen von ComStars Lagern zurück. Blakes Wort bringt immer mehr von diesen altehrwürdigen Maschinen in den Umlauf, sowohl in den eigenen Divisionen als auch durch Verkäufe an verbündete Staaten und Söldner.

VARIANTEN

Zwei Varianten des *Hammerhead* haben die Nachfolgekriege überlebt. Die erste, der Hammerhead-E, ist eine einfache Modifikation mit dem Ziel die eingeschränkte Reichweite des Zeta-20 zu verbessern. Zwei Magna Hellstar PPK sind in den Hohlraum des Bugs eingepasst, wo normalerweise die Autokanone positioniert ist. Ein Wärmetauscher ist ergänzt und alle elf sind auf die doppelte Wirksamkeit aufgerüstet worden. Zwei zusätzliche Tonnen Treibstoff wurden hinzugefügt, um die mögliche Einsatzdauer des *Hammerhead* zu verlängern, die neuerdings unabhängig von der Munition ist. Diese Variante ist bei den Jagdstreitkräften der ComGuards beliebt, ganz besonders innerhalb der Staffeln, die auf Kriegsschiffen stationiert sind.

Die zweite Variante ist innerhalb der Inneren Sphäre in Staffeln von Blakes Wort aufgetaucht. Es scheint so als wäre die stillgelegte Boeing-Produktionsstätte bei den Ruinen von Unity City instandgesetzt und in Betrieb genommen worden. Obwohl er die Doppel-Wärmetauscher mit der E-Variante gemeinsam hat, ersetzt der *Hammerhead*-F die Zeta-20 durch eine Imperator Code Red LB-X/10-Autokanone mit zwei Tonnen Munition. Ein Paar mittelschwerer Diverse Optics ER-Laser ist jeweils unterhalb der Tragflächen angebracht. Werden diese Waffen mit der Geschwindigkeit und Panzerung des *Hammerhead* kombiniert, so ist der *Hammerhead*-F ein mächtiger Jäger.

Es existieren unbestätigte Berichte über eine kleine Einheit *Hammerhead*-Jäger, die mit der mächtigen Ultra-20-Kanone ausgestattet sein soll. Sollte dies der Wahrheit entsprechen, so muss höchst wahrscheinlich eine Tonne Munition der schweren Waffe gewichen sein. Gerüchten zufolge locken diese bisher unidentifizierten Jäger Landungsschiffe im Marik-Commonwealth in den Hinterhalt und zerstören diese.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Adept X Grace Falls: Grace Falls diente an Bord der *Invisible Truth* als Mitglied des Einsatzkommandos Schlange. Während der Auseinandersetzung mit Streitkräften von Clan Geisterbär in Trafalgar steuerte Adept Falls ihren *Hammerhead*-E in einen Sturmangriff gegen zur Unterstützung herannahende Landungsschiffe der Bären. Die minimalen Veränderungen am Profil der E-Variante führten dazu, dass die Kanoniere der Landungsschiffe erstaunt feststellten, dass sie mit PPKs angegriffen wurden anstelle der erwarteten schweren Kanone. Gefechts-ROMs bestätigten später, dass ihr Beschuss die angreifenden Union-C-Luftschiffe zur Kapitulation gezwungen hatte, nachdem die PPKs den Antrieb des Landungsschiffes außer Kraft gesetzt hatte. Seit Beginn des Jihad hat Adept Falls das Kommando über eine unabhängige Truppe *Hammerhead*-Es geführt.

Von der Basis eines *Leopard CV* aus und getragen von einem *Magellan* mit Lithium-Fusion-Ausstattung springt die Staffel Fallen Grace von System zu System, verhindert das Vorrücken der Schiffe von Blakes Wort und greift sich bietende Ziele an. Berichten zufolge hat die Miliz von Blakes Wort ein umfangreiches Kopfgeld auf die Staffel ausgesetzt, Adept Falls selbst ist sogar acht Millionen C-Noten wert.

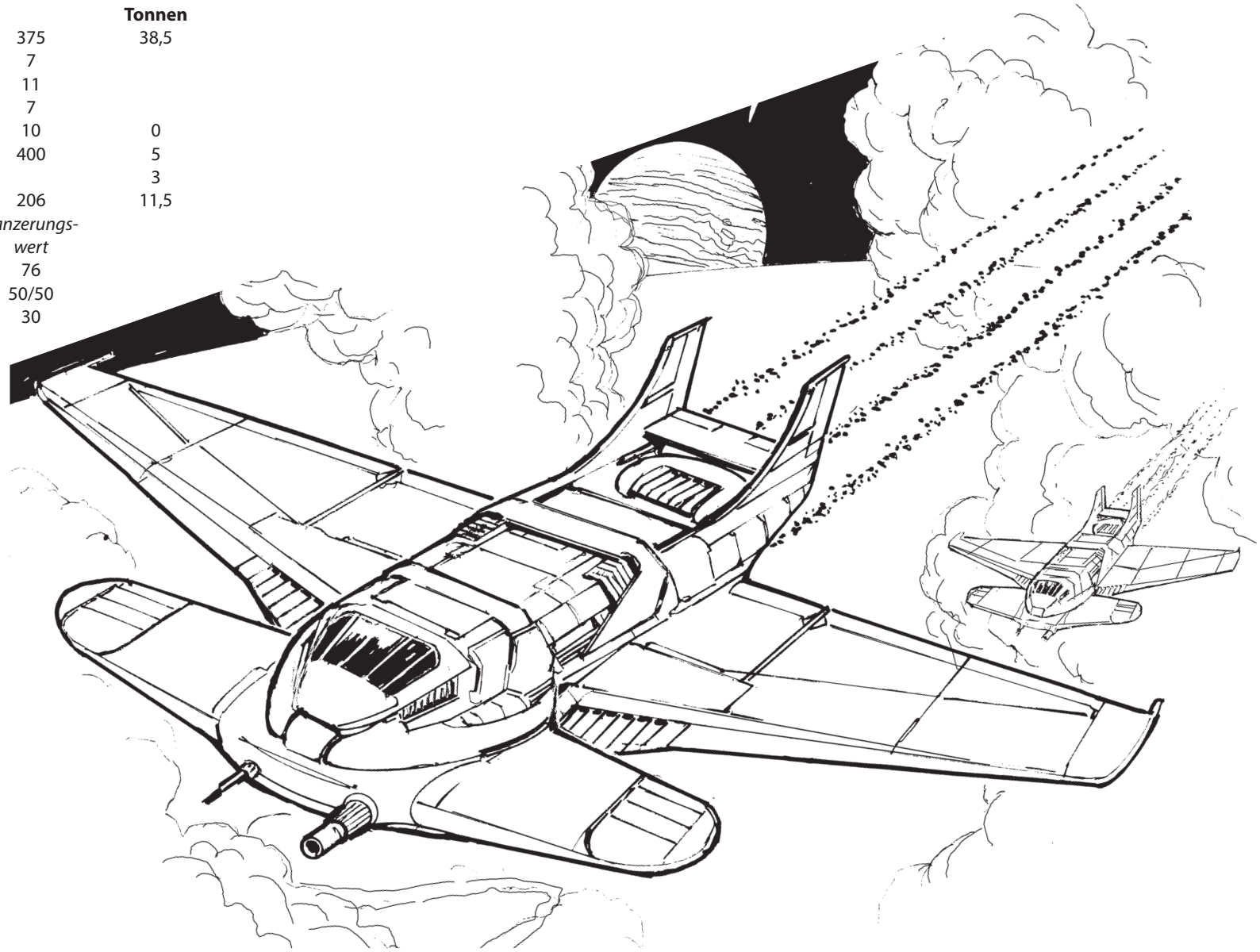
Demipräzentor James Olmstead: Demipräzentor Olmstead führt das größte Luft- und Raumkontingent – drei Truppen – in der 23. Division von Blakes Wort an. Seine Einheit ist verantwortlich für Bodenunterstützungs-Einsätze und der große Block an *Hammerhead*-Fs unter seinem Kommando ist verantwortlich für mehr Mech- und Fahrzeug-Abschüsse als jede andere Jägerklasse. Die vernichtenden Streumunition-Angriffe in Kombination mit tödlichen Tiefflieger-Laseranstürmen haben den Jäger mit dem breiten Bug zu einem gefürchteten Anblick auf den Schlachtfeldern der früheren Chaosmark gemacht.

HMR-HD HAMMERHEAD

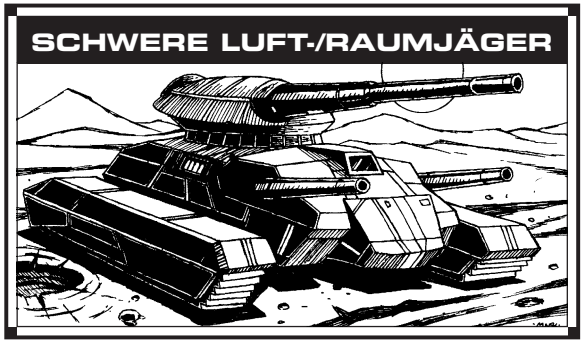
Typ: **Hammerhead**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 75
Kampfwert: 1.046

Waffen und Munition	Zone	Tonnen	Wärme	KRW	MRW	LRW	ERW
Autokanone/20	Bug	14	7	20	—	—	—
Munition (AK/20) 15	—	3					

Ausrüstung		Tonnen
Reaktor:	375	38,5
Sicherer Schub:	7	
Maximaler Schub:	11	
Strukturelle Integrität:	7	
Wärmetauscher:	10	0
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	206	11,5
	Panzerungswert	
Bug	76	
Flügel	50/50	
Heck	30	



RPR-100 RAPIER



Masse: 85 Tonnen
Rumpf: Interstar 290M
Antrieb: AeroFord 340
Panzerung: PhilterMesh
Bewaffnung:
1 RNG Ranger AK/20 Autokanone
2 PDVR Piledriver Model 11-D PPK
1 Cavalier Industries LSR-10-System
Hersteller: Bauer Enterprises
Hauptherstellungsort: Tharkad
Kommunikationssystem: COMHRT II.Q
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Bauer-Scope 130Y

ÜBERSICHT

Die Entscheidung von Bauer Enterprises im Jahre 2590 in den Markt für militärische Luft- und Raumfahrt einzusteigen war ein absoluter Schock. Nur wenige glaubten, dass Bauer, eher bekannt für die Herstellung von elektronischen Qualitätsspielwaren bis hin zu ferngesteuerten Flugzeug-Modellen, seinen großen Ambitionen gerecht werden konnte.

Als sich aber im fortschreitenden Vereinigungskrieg kein Ende abzeichnen wollte, konnten die SBVS es sich nicht mehr leisten ein Angebot zur Ausweitung ihrer Arsenale auszuschlagen, aus welcher Quelle es auch stammen mochte. Der *Rapier*, das schwere Sturmjäger-Design aus dem Hause Bauer, erregte mit seiner überzeugenden Waffenkombination und hoher Geschwindigkeit die Aufmerksamkeit der SBVS. Obwohl sich die Produktion bis ins Jahr 2596 hinein verzögerte, avancierte der *Rapier* zu einem grundlegenden Bestandteil der schweren Jägerlanzen des Sternenbundes.

EIGENSCHAFTEN

Mit einem innovativen Zielerfassungssystem aus eigener Konzeption wählten die Techniker von Bauer die Waffen des *Rapier* speziell zur Ergänzung des hoch entwickelten Bauer-Scope 130Y. Piledriver Zwillings-PPKs, an der Unterseite des Cockpits montiert, sorgten für die primäre Langstrecken-Bewaffnung des Luft-/Raumjägers. Kühlungsschwierigkeiten im Zusammenhang mit dem simultanen Abfeuern beider PPK verursachten den Tod eines Testpiloten und führten zu einer ausführlichen Umgestaltung der lebenserhaltenden Systeme des Cockpits. Obwohl der Fehler vor der Auslieferung des Jägers behoben wurde, überprüfen die meisten *Rapier*-Piloten die Kühlerträger der PPK als Bestandteil ihrer Startkontrollen.

Eine Cavalier Industries LSR-10 ergänzt die Langstrecken-Schlagkraft des *Rapier*; als relativ unbekanntes System konnte es jeder Rakete unabhängige Zieldaten zur Verfügung stellen. In Kombination mit den herausragenden Fähigkeiten des Scope 130Y ermöglichte das System dem Piloten während des Flugs Korrekturen an der Ziellösung der LSR.

Eine bugmontierte Autokanone/20 rundete die Bewaffnung des Jägers ab und lieferte verheerende Nahkampf-Feuerkraft. In Kombination mit dem Scope 130Y erreichte die Autokanone eine Reichweite jenseits der meisten Waffen ihres Typs, was bei Gegnern, die sich der einzigartigen Fähigkeiten des *Rapier* nicht bewusst waren, häufig Verwirrung auslöste.

EINSATZ

Der *Rapier* war innerhalb der SBVS weit verbreitet und ist in Varianten – auf Wunsch der SBVS ohne das hoch entwickelte Scope 130Y Zielerfassungssystem – auch in den Streitkräften des Lyranischen Commonwealth aufgetaucht. Obwohl die Fabrik auf Tharkad während der Nachfolgekriege niemals angegriffen wurde, hatte der *Rapier* dennoch unter dem daraus resultierenden Verlust fortschrittlicher Technologien zu leiden und nach den frühen Jahren des Zweiten Nachfolgekrieges war Bauer nicht mehr in der Lage das Zielerfassungssystem oder Doppel-Wärmetauscher herzustellen.

Obwohl während der gesamten Nachfolgekriege noch sporadisch *Rapiere* mit weniger fortschrittlicher Technologie gebaut wurden, erlangte das Design niemals seine Bedeutung wieder und wurde zugunsten neuerer Design nach und nach ausgemustert. Sowohl ComStar als auch Blakes Wort haben bekanntermaßen *Rapier* aus der Ära des Sternenbundes eingesetzt.

Berichten zufolge beschäftigte sich Bauer Enterprises mit der Herstellung einer verbesserten Version des *Rapier*, die für Testläufe im Jahr 3068 vorgesehen war, obwohl man glaubt, dass die Produktionsstätten im Zuge des Angriffs auf Tharkad durch Blakes Wort gegen Ende des Jahres 3067 zerstört wurden.

VARIANTEN

Bauer Enterprises stellte eine Reihe von Varianten des *Rapier* her, zumeist für spezifische Einsätze. Der RPR-101 wurde als ein Jäger für Bodenangriffe konzipiert und infolgedessen wurde sowohl die Autokanone als auch das LSR-System zugunsten von energiebasierten Waffen entfernt. Am Bug wurde eine dritte PPK angebracht und in jede Tragfläche wurde ein mittelschwerer Laser eingesetzt, um den Luft-/Raumjäger mit besseren Kampffertigkeiten für den Tiefflug auszustatten. Zuletzt wurden zwei nach hinten ausgerichtete mittelschwere Laser eingebaut, um das verwundbare Heck des Flugzeugs zu schützen. Um Verluste durch konzentrierten Bodenbeschuss zu minimieren, wurde die Panzerung des Luft-/Raumfahrzeugs durch zusätzliche drei Tonnen aufgestockt. Der massiven Wärmebelastung durch die neue Waffenkonfiguration begegnete man durch acht zusätzliche Doppel-Wärmetauscher, obwohl leichtsinnige Piloten das Luftfahrzeug immer noch leicht überhitzen können.

Die RPR-200-Reihe wurde ausschließlich für die königlichen Regimenter der SBVS hergestellt und verwendete die neuesten technologischen Errungenschaften. Die beiden PPKs wurden zur ER-Version aufgerüstet und die AK/20 wurde gegen eine LB/X-AK/10 ausgetauscht. Zwei zusätzliche Doppel-Wärmetauscher kühlen den Jäger und dreizehn Tonnen Alufibritpanzerung bereiten unvorsichtigen Gegnern eine tödliche Überraschung.

Die technologisch weniger hoch entwickelte Variante der Nachfolgekriege, RPR-102, ersetzte die beiden PPKs durch schwere Laser und nutzte den frei gewordenen Raum für den Einbau von vier einfachen Wärmetauschern.

Abgefangenen Berichten von Blakes Wort aus Tharkad zufolge waren *Rapiere* mit schweren Gaussgeschützen und PPKs verantwortlich für die hohen Verluste von Blakes Wort, was darauf schließen lässt, dass die Produktionsstätten von Bauer möglicherweise nicht vollständig zerstört wurden.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

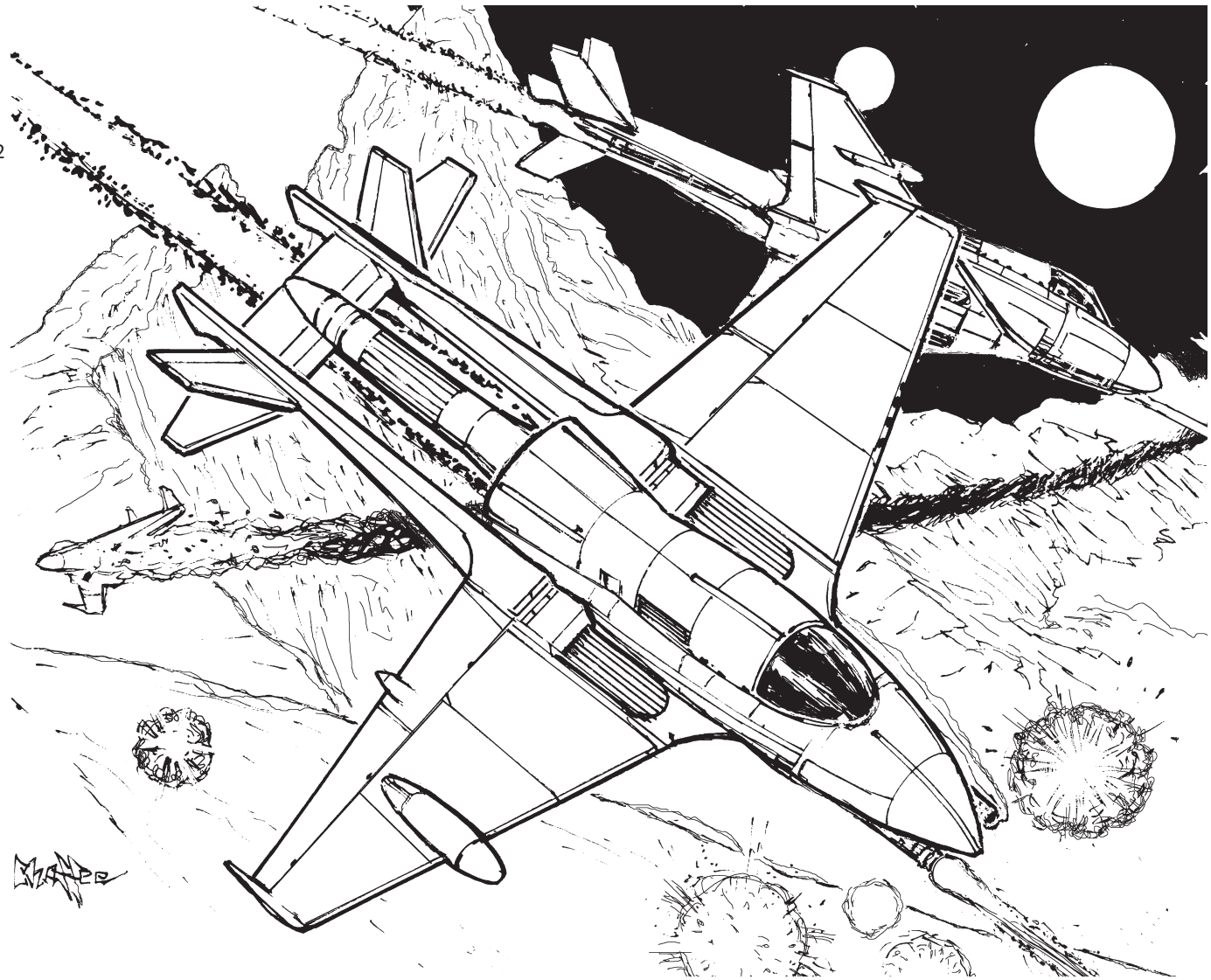
Captain McArthur Purvis Fullerton: Als einer der berühmtesten Piloten aller Zeiten war Captain Fullerton der Star des lange gespielten Holo-Dramas *Wings of Glory*. Die Show präsentierte die mutigen Heldentaten des 2525. Independent Air Wing und fing die öffentliche Vorstellungskraft der Inneren Sphäre ein. Der daraus resultierende positive Bekanntheitsgrad war dem *Rapier* sehr förderlich und schlug sich in enorm gesteigerten Verkaufszahlen nieder – sehr zur Zufriedenheit von Bauer Enterprises.

RPR-100 RAPIER

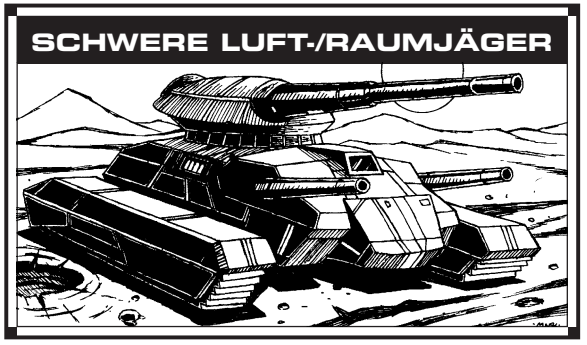
Typ: **Rapier**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 85
Kampfwert: 1.572

Ausrüstung		**Tonnen**
Reaktor:	340	27
Sicherer Schub:	6	
Maximaler Schub:	9	
Strukturelle Integrität:	8	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	192	12
	Panzerungswert	
Bug	63	
Flügel	40/40	
Heck	49	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Wärme**	**KRW**	**MRW**	**LRW**	**ERW**
Autokanone/20	Bug	14	7	20	—	—	—
Munition (AK/20) 10	—	2					
2 PPKs	Bug	14	10	10	10	—	—
LSR-10	Bug	5	4	6	6	6	—
Munition (LSR-10) 12	—	1					



AHB-443 AHAB



Masse: 90 Tonnen
Rumpf: Wakazashi Heavy Unlimited
Antrieb: PlasmaStar 270
Panzerung: Force Plus
Bewaffnung:
1 Schwerer Thunderbolt 2C Laser
1 Apple Churchill Guiding Light NARC-Raketenboje
2 Delta Dart LSR-20
2 Federated-6 KSR-6
2 Mittelschwere Ceres Arms Laser
Hersteller: Bannock-Braigh Aerospace
Hauptherstellungsort: Terra
Kommunikationssystem: MyComm LVR
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Antron 7

ÜBESICHT

Bei seiner Einführung im Jahre 2697 hatte der schwere Jäger *Ahab* sofort maßgeblichen Einfluss auf die Verbunds-Kriegsführung. Der *Ahab* wurde von Anfang an als eine extrem bewegliche Raketen-Plattform konzipiert. Die Kommandeure der SBVS, denen dieses Raumfahrzeug zugeteilt war, setzten ihn mit verheerenden Auswirkungen gegen schwere Befestigungsanlagen ein. *Ahabs* waren außerdem in verschiedenen Einsatztruppen gern gesehen und es kam häufig vor, dass eine volle Staffel leichte und mittelschwere Landungsschiffe in einem Vorbeiflug unschädlich machte.

Der *Ahab* wurde ursprünglich von Harvard Company, Inc. hergestellt, die Produktion wechselte aber zu Begin der 3000er Jahre zu Bannock-Braigh Aerospace, da HCI aufgrund von Gesetzesübertretungen im Finanzbereich Bankrott machte. BBA produzierte zunächst nur eine begrenzte Anzahl des Jägers und konzentrierte sich mehr auf die Herzstellung von Ersatzteilen und kleineren Upgrade-Paketen für die bei ComStar noch im Einsatz befindlichen *Ahabs*. Praktischerweise lehnte BBA es ab entsprechende Pakete auch anderen Militäreinheiten zur Verfügung zu stellen; die *Ahabs* im Dienste der Großen Häuser wurden infolgedessen baufällig und konnten schließlich nicht mehr eingesetzt werden.

Im Jahre 3061 begann BBA mit der Herstellung zweier neuer Varianten des altehrwürdigen Jägers. Obwohl BBA auch für die SBVS und andere Haus-Militärs Ersatzteile und Upgrade-Pakete herstellte, sind die neuen Varianten nicht außerhalb der Militäreinheiten von Blakes Wort gesichtet worden.

EIGENSCHAFTEN

Der ursprüngliche *Ahab* war sowohl mit Lang- als auch mit Kurzstrecken-Raketenlafetten ausgestattet, jeweils in den Tragflächen montiert, und verfügte über ausreichend Munition, um mehrere Vorbeiflüge damit zu bestreiten. Durch die spätere Kombination mit einer NARC-Boje wurde das Feuerleitsystem des Ahab außerordentlich präzise.

Die eklatanteste Schwachstelle des Designs ist den meisten Piloten zufolge die geringe Beschleunigung des PlasmaStar Fusions-Antriebs. Der *Ahab* braucht kritische Sekunden, um auf die gewünschte Geschwindigkeit zu kommen, und wird daher mit einem „in Sirup schwimmenden Elch" verglichen. Obwohl das Design mit zwei mittelschweren Ceres Arms-Lasern im Heck ausgestattet ist, ist die leichtere Bewaffnung für nervöse Piloten während Präzisionsangriffen in stark verteidigten Gebieten nur ein geringer Trost.

EINSATZ

Unter den Militäreinheiten der Häuser verzeichnet die Liga Freier Welten den umfangreichsten *Ahab*-Einsatz. Die Admiralität der Liga teilt die meisten dieser schweren Jäger den Nadir- und Zenith-Stationen zu, um anstelle der neueren Kriegsschiffe der Liga die Verteidigung der Systeme mit ihnen zu bestreiten.

Die neueren Designs sind zumeist innerhalb der Streitkräfte der Protektorats-Milizen anzutreffen, obwohl sich die *Ahabs* bisher auch in einigen der gewalttätigeren Feldzüge des Jihad ausgezeichnet haben. Bemerkenswerterweise haben mehrere *Ahab*-Staffeln während der Belagerung von Blakes Wort die drei Hauptfestungen auf Dieron eingenommen, was letztendlich das Blatt gegen das Kombinat gewendet hat.

Einige Söldner-Streitkräfte im Dienste von Blakes Wort setzten Berichten zufolge ebenfalls einige der neueren *Ahabs* ein, wenngleich immer an der Seite von Streitkräften des Protektorates.

VARIANTEN

Die Prototyp-Variante des *Ahab* verfügte nicht über ein NARC-System, sondern war stattdessen mit drei zusätzlichen mittelschweren Lasern entlang des Thunderbolt-Laser-Systems im Bug ausgestattet. Diese Version wurde seit nahezu zweihundert Jahren nicht mehr im Einsatz gesehen.

Unter den neueren Varianten, die heute anzutreffen sind, ist der AHB-643 besonders häufig vertreten. Er trägt eine schwere PPK im Bug, die von zwei mittelschweren Lasern flankiert wird. Die Lang- und Kurzstrecken-Werfer gehören der Vergangenheit an, sie wurden durch unterbaute MSR-40 in den Tragflächen ersetzt, die über einen begrenzten Munitionsvorrat verfügen. Für zusätzliche Schlagkraft wurden zwei Raketenlafetten an den Flügelspitzen angebracht.

Die tödlichste Variante ist auch der jüngste Neuzugang und wurde unter Bodenangriffstruppen noch nicht gesehen. Ein schwerer Impulslaser und zwei mittelschweren Laser sind am Bug angebracht und werden von einem Feuerleitcomputer gesteuert, wodurch diese Version einige Nahkampffähigkeiten aufweist. Diese neue Variante ist allerdings bekannt (und von vielen Landungsschiff-Kapitänen gefürchtet) für die Alamo-Waffenaufhängungen, die unter den MSR-40-Werfern auf jeder Tragfläche zu finden sind. Viele Handels-Landungsschiffe haben sich ergeben, ohne dass ein einziger Schuss abgefeuert worden wäre, nachdem sie sich einer Staffel dieser tödlichen Jäger und ihrem nuklearen Arsenal gegenüber sahen.

BEMERKENSWERTE PILOTEN

Wing Commander Shawna White: Als Kommandeur der Wannamaker's Flying Widows hat White umgehend ihren altehrwürdigen *Ironsides* gegen eine der neuen AHB-643-Varianten von BBA eingetauscht und ihr impulsiver Kauf hat die Widows gegenüber Blakes Wort in Schulden gestürzt. Commander White bereut allerdings nichts und die gewaltige Feuerkraft unter ihren Fingerspitzen hat ihrem Selbstbewusstsein zu neuen Höhen verholfen, als sie eine *Confederate* der Exil-Wölfe während der ´68 „Rettungs-Mission" mit zwei wohlplatzierten Salven zu Fall brachte.

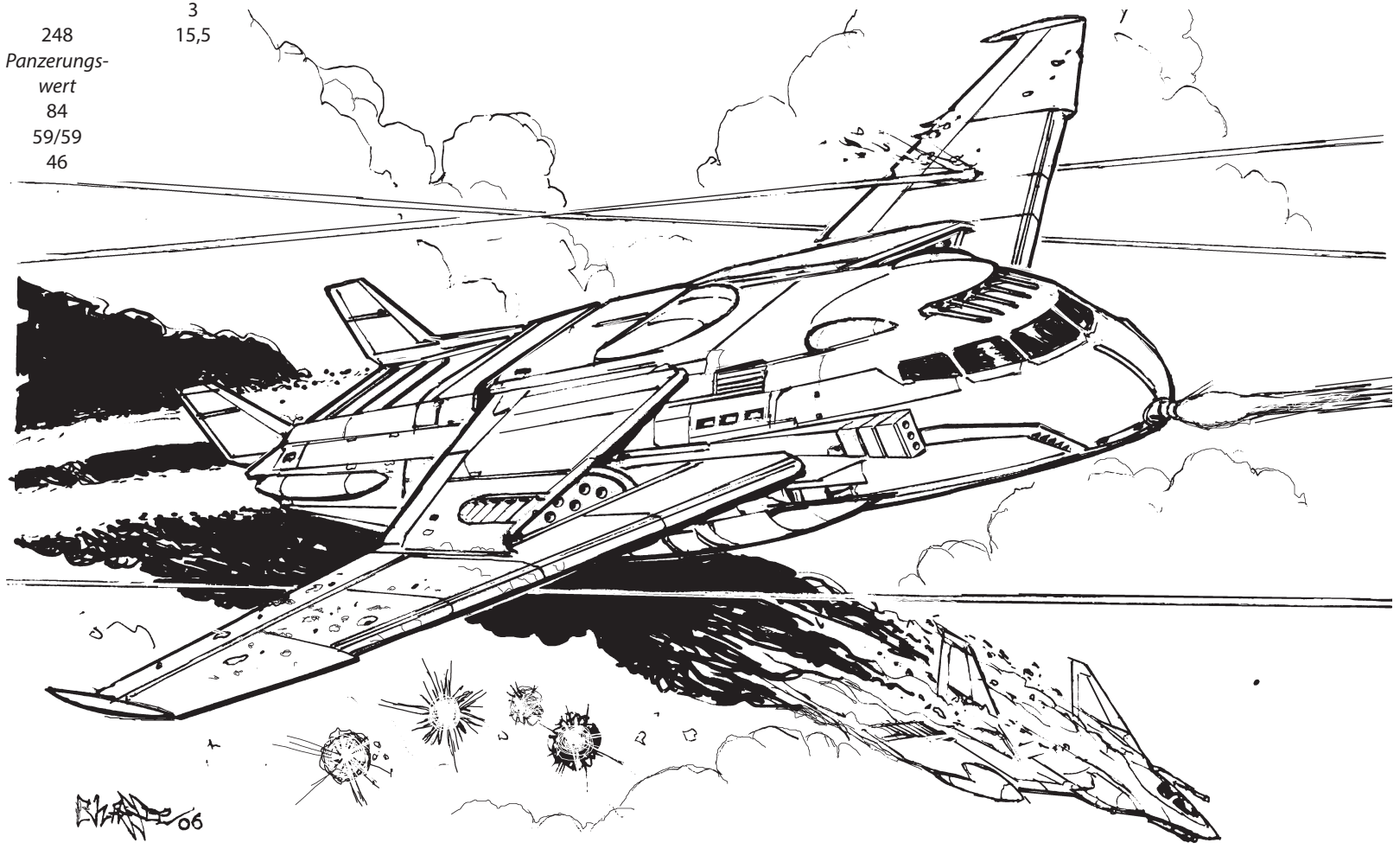
Major Hubert „Cat" Nevarro: Nevarros altehrwürdiger Jäger bildet den Eckpfeiler von Froncs planetarer Verteidigungsstreitmacht. Mit dieser Streitmacht, die genau drei Jäger umfasst (alle schwer), ist Nevarros Arbeit exakt auf ihn zugeschnitten. Bisher hat die kleine Verteidigungsstreitmacht genau einen Überfall abgewehrt, der zwei *Sparrowhawks* der Warrick's War Riders umfasste, einer neuen Piratenbande, die innerhalb ihres Wirkungsbereiches aktiv sind.

AHB-443 AHAB

Typ: **Ahab**
Technologieniveau: Innere Sphäre
Tonnage: 90
Kampfwert: 1.792

Ausrüstung		**Tonnen**
Reaktor:	270	14,5
Sicherer Schub:	5	
Maximaler Schub:	8	
Strukturelle Integrität:	9	
Wärmetauscher:	14	4
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	248	15,5
	Panzerungs-wert	
Bug	84	
Flügel	59/59	
Heck	46	

Waffen und Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Wärme**	**KRW**	**MRW**	**LRW**	**ERW**
Schwerer Laser	Bug	5	8	8	8	—	—
NARC	Bug	3	0	—	—	—	—
Munition (NARC) 24	—	4					
LSR-20	RF	10	6	12	12	12	—
KSR-6	RF	3	4	8	—	—	—
LSR-20	LF	10	6	12	12	12	—
KSR-6	LF	3	4	8	—	—	—
Munition (LSR-20) 36	—	6					
Munition (KSR-6) 30	—	2					
2 Mittelschwere Laser	Heck	2	3	5	—	—	—



BATTLETECH-EPOCHEN

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 *Die 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 Weltraum, 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.





CLAN-INVASION (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 Konfikte 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 pseudo-religiösen Anhänger von Blakes Wort – einer Splittergruppe von ComStar, den Hütern und Herrschern der interstellaren Kommunikation – leiten den Jihad ein. Ein interstellarer Heiliger 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.

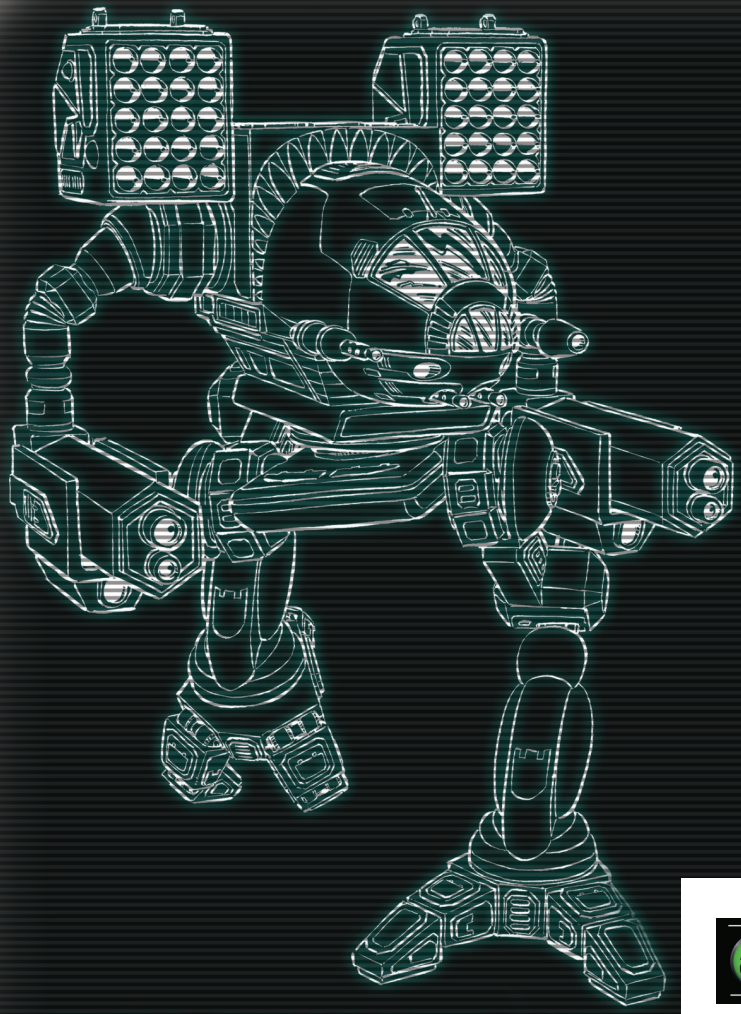


QUELLENBÜCHER

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 Blick 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*.

TECHNOLOGISCHES WIEDERERWACHEN



ZUM EINSATZ MIT

BATTLETECH™

Vor mehr als zweihundertfünfzig Jahren führte General Aleksandr Kerensky drei Viertel der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte aus dem von Menschen besiedelten Weltraum. Ihre Erben kehrten 3050 als Clans zurück, einer Gesellschaft von Kriegern mit dem Ziel, die Innere Sphäre zu erobern. Mit ihren OmniMechs und ihrer überlegenen Technologie erwiesen sie sich als beinahe unaufhaltsam, bis ihr Vormarsch auf Tukayyid für die kommenden 15 Jahre gestoppt wurde.

Das Jahr ist nun 3071 und der Jihad wütet. Mechs der Inneren Sphäre werden hastig im Feld aufgerüstet, um den Clans entgegentreten zu können. MechKrieger werden zu Helden, als etablierte Mechs mit brandneuen Waffen aus den Testlaboren auf den Schlachtfeldern ihren Wert beweisen. Und nach wie vor beweisen die OmniMechs der Clans, dass sie die Speerspitze der technologischen Entwicklung darstellen.

Das *Hardware-Handbuch 3050* bietet die neuste Version eines **BattleTech**-Klassikers. Die Geschichte jeder Einheit wird detailliert vorgestellt, inklusive bemerkenswerter Piloten, Besatzungen und MechKriegern, aufwändig mit neuen Illustrationen versehen. Zudem wurden alle Einheiten des vergriffenen *Hardware-Handbuchs 2750* in dieses Buch eingearbeitet.

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

CATALYST game labs

topps

STERNENBUND CLAN-INVASION JIHAD
NACHFOLGEKRIEGE BÜRGERKRIEG DARK AGE

ISBN 978-3-86889-663-3

©2013 The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. BattleTech Technical Readout: 3050 Upgrade, 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 ©2013 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Art.-Nr. US44002PDF