BATTLETECH™

HARDWARE HANDBUCH

3067

CATALYST game labs™

HARDWARE-HANDBUCH

3 · 0 · 6 · 7

• ULISSES SPIELE •

INHALT

EINLEITUNG 4
FAHRZEUGE DER INNEREN SPHÄRE 6
Minion (Leichter taktischer Panzer) 8
Main Gauche (Leichter Artilleriepanzer) 10
Stygian (Artilleriepanzer) 12
Glaive (Panzer) 14
Musketeer (Schwebepanzer) 16
Morningstar (Stadtbefehlspanzer) 18
Manteuffel (Sturmpanzer) 20
Fortune (Radpanzer) 22
Glory (Schwerer Artilleriepanzer) 24
Ajax (Sturmpanzer) 26
FAHRZEUGE DER CLANS 28
Hephaestus (Scoutpanzer) 30
Tyr (Infanteriepanzer) 32
Enyo (Sturmpanzer) 34
Shoden (Sturmpanzer) 36
Morrígú (Artilleriepanzer) 38
Heimdall (Schwerer Abwehrpanzer) 40
BATTLEMECHS DER INNEREN SPHÄRE 42
Red Shift 44
Brigand 46
Anubis 48
Osiris 50
Razorback 52
Gurkha 54
Stilett 56
Chimera 58
Sha Yu 60
Bloodhound 62
Blue Flame 64
Hellspawn 66
Tessen 68
Uziel 70
Cronus 72
Lighttray 74
Argus 76
Ninja-To 78
Verfolger 80
No-Dachi 82
White Flame 84
Lao Hu 86
Perseus 88
Thanatos 90
Legacy 92
Templar 94
Akuma 96
Sagittaire 98
Fafnir 100
Vanquisher 102
BATTLEMECHS DER CLANS 104
Solitaire 106
Hellion 108
Spirit 110
Lobo 112
Pinion 114
Crimson Langur 116
Rabid Coyote 118
Hellfire 120
Arcas 122
Bowman 124
Burrock 126
Blood Kite 128
Savage Coyote 130
Mad Cat Mk II 132
Scylla 134
LUFTRAUMJÄGER DER INNEREN SPHÄRE 136
Corax 138
Dagger 140
Lancer 142
Defiance 144
Oni 146
Troika 148
Tatsu 150
Huscarl 152
Shiva 154
Eisensturm 156
LUFTRAUMJÄGER DER CLANS 158
Chaeronea 160
Issus 162
Tyre 164
Ammon 166
Xerxes 168
Hydaspes 170
LANDUNGSSCHIFFE DER INNEREN SPHÄRE 172
Merlin 174
Union-X 176
Assault Triumph 178
Overlord-A3 180
Nekohono'o 182
Conquistador 184
LANDUNGSSCHIFFE DER CLANS 186
Arcadia 188
Mercer 190
Outpost 192
KRIEGSSCHIFFE DER INNEREN SPHÄRE 194
Zechetinu (Korvette) 196
Inazuma (Korvette) 198
Tatsumaki (Zerstörer) 200
Dante (Fregatte) 202
Eagle (Fregatte) 204
Avalon (Kreuzer) 206
Agamemnon (Schwerer Kreuzer) 208
Thera (Träger) 210
Feng Huang (Kreuzer) 212
Mjolnir (Schlachtkreuzer) 214
KRIEGSSCHIFFE DER CLANS 216
Carrack (Transporter) 218
Conqueror (Schlachtkreuzer/ Träger) 220
Leviathan (Schwerer Transporter) 222

IMPRESSUM

TECHNICAL READOUT: 3067 ORIGINAL EDITION

Design & Writing
Herbert Beas
Randall N. Bills
Loren L. Coleman
Dan "Flake" Grendell
Chris Hartford
Christoffer "Bones" Trossen

Additional Writing
Christopher Hussey
Bryan Nystul

Product Development
Randall N. Bills

Product Editing
Michelle Lyons
Christoffer "Bones" Trossen

BattleTech Line Developer
Randall N. Bills

Production Staff
Cover Art
Franz Vohwinkel
Cover Design
John Bridegroom
Layout
Jason Vargas
Illustrations
Doug Chaffee
Mathew Plog
Franz Vohwinkel

Special Thanks
To Doug Chaffee, Mathew Plog and Franz Vohwinkel, for giving a new company a chance and producing one of the best looking technical readouts.
To Warner Doles and Peter Smith, for catching those last few errors and especially for all of their hard work on the classicbattletech.com website.

CATALYST GAME LABS REPRINT

Product Development
Randall N. Bills

BattleTech Line Developer
Herbert Beas

Production Staff
Cover Art
Alex Iglesias
Cover Design & Layout
Ray Arrastia

Proofers and Fact checkers
Ray Arrastia, Brent Ezell, William Gauthier, Keith Hann, Johannes Heidler, Luke Robertson, Chris Wheeler

Production Staff
Cover Art
Alex Iglesias
Cover Design & Layout
Ray Arrastia

Proofers and Fact checkers
Ray Arrastia, Brent Ezell, William Gauthier, Keith Hann, Johannes Heidler, Luke Robertson, Chris Wheeler

©2007–2016 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
©2016 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

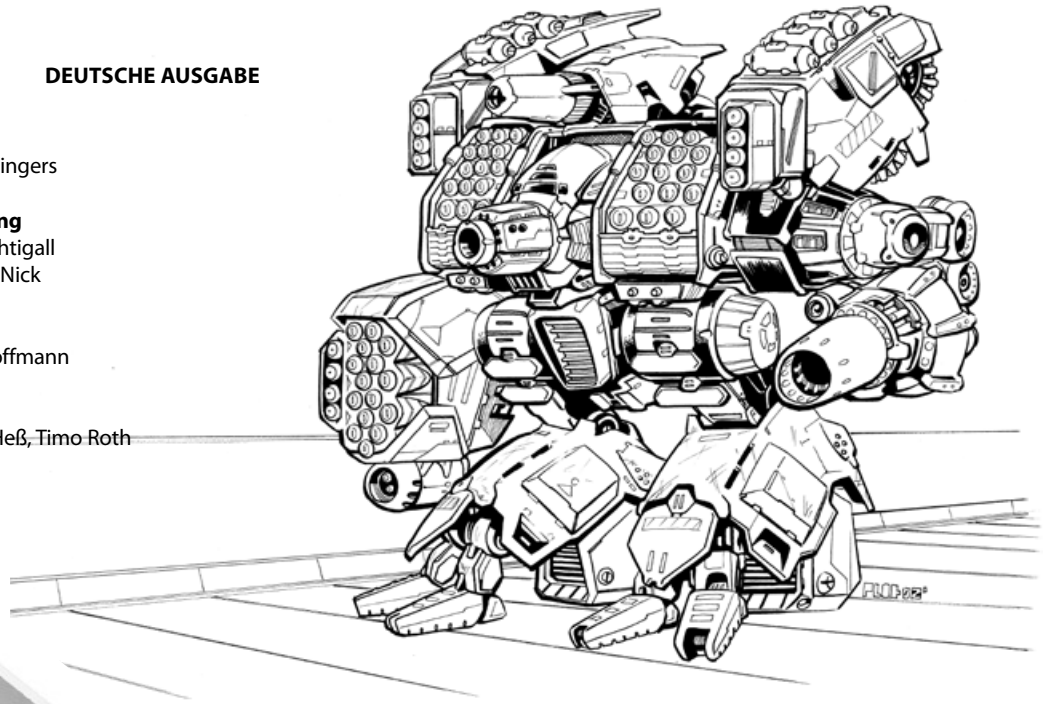
DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion
Michael Mingers

Übersetzung
Heinz Nachtigall
Christoph Nick

Layout
Nadine Hoffmann

Lektorat
Matthias Heß, Timo Roth



EINLEITUNG

LAUFENDE ÜBERTRAGUNG

ABSCHICKEN

SPEICHERN

ABBRECHEN

LÖSCHEN

Selbst als Historiker, der in den Analen der Menschheitsgeschichte versiert ist, bin ich doch immer wieder überrascht, wie oft die Menschheit dazu neigt, dieselben Fehler wieder und wieder zu machen. Obwohl wir viele beeindruckende und wundervolle Dinge erreicht haben, leiden wir doch immer noch unter den Schrecken von Hass und Krieg.

Bereits im letzten Bericht führte ich aus, dass mit der Neugründung des Sternebundes - und der schwindenden Bedrohung durch die Clans im Zuge der Auslöschung der Nebelparder - einige Menschen bereits den Frieden zu feiern begannen, von dem sie dachten, das er bald herrschen würde. Ich äußerte damals meine Zweifel, und vielleicht habe ich auf diese Weise einen Fluch über die Inner Sphäre beschworen; kurz nach meinem verhängnisvollen Bericht brach der Krieg mit einer Heftigkeit über die Innere Sphäre herein, die man seit den Tagen der Nachfolgekriege nicht mehr beobachten konnte.

Zwischen 3060 und 3063 führte die Konföderation Capella einen erbitterten Krieg gegen ihren ehemalige Teilstaat, den St.-Ives-Pakt, und unterwarf schließlich die abtrünnige Kommunalität. In der Zwischenzeit, genauer gesagt Ende 3062, starteten meuternde Teile der VSDK einen nicht autorisierten Angriff gegen die Hauptwelt des Geisterbären-Dominiums, Aishain. Sie weckten den Bären aus dem Schlaf, und die Folge war eine jahrelange Konfrontation, die zur Vernichtung vieler Einheiten führte. Aber auch die Jadefalken schienen die Schwingen zu spreizen: Im Jahr 3064 starteten sie mehrere Überfälle auf die Lyranische Allianz. Zwar ist der schreckliche Bürgerkrieg im Vereinigten Commonwealth, der fünf Jahre lang auf beinahe tausend Welten tobte, mittlenweile beendet, aber um welch' schrecklichen Preis?

Auf den Heimatwelten der Clans war man derweil auch nicht untätig. Ausgewachsene Kriege wurden um das Besitzrecht an den Welten geführt, die im Rahmen des Umzuges der Geisterbären in die Innere Sphäre und der Abschwörung der Novakatzen in jüngster Zeit verlassen wurden. Auch die Peripherie konnte sich den zunehmenden Kampfhandlungen nicht entziehen, wenn sich dort auch die meisten Zwischenfälle als Folge von Überfällen und dem Ansteigen der Piratenaktivität ereigneten; die einzige Ausnahme ist stellt dabei die Marianische Hegemonie dar, die bei dem Versuch scheiterte, die Circinus-Föderation zu erobern.

Wie schon so oft - und so ist es schon seit tvlenschengedenken - wird bereits in der Zeit des Friedens der technische Fortschritt und die Produktion neuer Kriegsmaschinerie ordentlich angekurbelt. Zumindest in dieser Hinsicht stellen die letzten sieben Jahre keine Ausnahme dar. Es wurden nicht nur neue Fahrzeuge und BattleMechs konstruiert, sondern auch modernere Luftraumjäger und Landungsschiffe zur Gefechtsfeldreife gebracht. In gleichem Maß ist die Geschwindigkeit, mit der die verschiedenen Häuser mittlerweile in der Lage sind, neue Kriegsschiffe zu konstruieren und zum Einsatz zu bringen, in vielerlei Hinsicht besorgniserregend.

Wie jedes Mal möchte ich an dieser Stelle allen Beteiligten danken, die zur Erstellung dieses Handbuches beigetragen haben. Besonderer Dank gilt dabei Präzentor Jared Pascal, dessen kontinuierliche Arbeit auf den Heimatwellen der Clans und gestattet, die Entwicklungen in der Heimat unseres nach wie vor bedrohlichen Widersachers nachzuvollziehen - Pascals Berichte finden sich im Anhang.

Erster Präzentor Gavin Dow, Ich bete dafür, dass diese Abhandlung Teil des nötigen Wissens enthält, um die dunklen Zeiten, von denen ich befürchte, dass sie uns bevorstehen, zu überstehen.

- Merle Jimmus
Demi-Präzentor XIV-Sigma
ComStar-Archiv, Tukayyid
1. Dezember 3067

EINLEITUNG

Gemäß der Anweisungen, die der Erste Präzentor Gavin Dow mir durch Präzentor Jimmus übermitteln ließ, machte ich mich einmal mehr an die Aufgabe, einen Bericht über den gegenwärtigen Status der Clans zusammenzutragen. In Zusammenschau mit dem Bericht von Jimmus wird er dazu beitragen, unseren Orden den rechten Weg erkennen zu lassen.

In dem Versuch, der Flut an neuen Entwicklungen und Rüstungsprojekten – die für die Streitkräfte der Inneren Sphäre in den letzten Jahren so bezeichnend ist – etwas entgegen zu setzen, haben auch die Clans verschiedene neue Mechkonstruktionen in Dienst gestellt. Eine überraschende Neuerung stellt dabei die Einführung mehrerer Gefechtsfahrzeuge dar, möglicherweise begründet durch die Erfolge, die kombinierte Streitkräfte der Inneren Sphäre im Einsatz gegen die Clans erzielen konnten. Dabei handelt es sich um die ersten neuen Designs seit mehr als hundert Jahren. Darüber hinaus enthält mein Bericht auch ein Kapitel über die Luftraumjäger der Garnisonsklasse, die von den Clans eingesetzt werden; die erste Gelegenheit für die Innere Sphäre, einen Blick auf diese Maschinen zu werfen. Auch wenn in den Raumflotten der Clans drei neue Landungsschiff-Klassen aufgetaucht sind gibt es glücklicherweise keinen Hinweis darauf, dass derzeit neue Clan-Kriegsschiffe geplant oder im Bau sind.

Wie immer danke ich an dieser Stelle den Frauen und Männern, die ihr Leben aufs Spiel gesetzt haben, um an die in diesem Band präsentierten Informationen zu gelangen. Obwohl unsere ROM-Agenten zu Beginn ihrer Mission – abgesehen von den Schwierigkeiten, die Operationen in einer Gesellschaft „Außerirdischer" mit sich bringen – beinahe ungestört arbeiten konnten, hat sich gezeigt, dass die Clanwache in jeder Hinsicht viel von uns gelernt hat, was unsere Anstrengungen nachhaltig erschwerte.

Abschließend möchte ich den Ersten Bereich untertänigst um eine Versetzung bitten. Nach nunmehr fünf Jahren auf den Heimatwelten der Clans glaube ich, alles getan zu haben, was in meiner Macht stand. Schwerer wiegt, das ich befürchte, nicht mehr die notwendige Objektivität im Umgang mit den Clans zu besitzen. Obwohl ich von den Clans weiß, das sie ein Gegner sind, der immer noch die Innere Sphäre und unseren Orden niederwerfen kann – und wahrscheinlich wird, wenn man ihn nicht sorgsam im Auge behält -, habe ich nach meiner Zeit bei den Clans vieles gefunden, das ich bewundere. Ich habe Freigeborene und Wahrgeborene im Kreis der gleichen gegeneinander antreten sehen; habe technischen Konferenzen von Mitgliedern der Wissenschaftlerkaste beigewohnt; mit den Arbeitern Kisten geschleppt; mit Angehörigen der Technikerkaste Myomere gebündelt; mit der Mercerkaste gefeilscht; und mit allen, vom Khan bis hinab zu den niedrigsten Arbeitern, Zeit verbracht und Geschichten ausgetauscht. Die Clanner sind im allgemeinen ehrliche und offene Menschen, die fleißig und hingebungsvoll daran arbeiten, sich selbst und ihren Nachkommen ein besseres Leben zu ermöglichen. Ich weiß, es handelt sich um eine von Unterdrückung geprägte Gesellschaft, deren Schattenseiten mir wohl bewusst sind – aber haben nicht auch alle der großen Häuser dunkle Seiten?

Ergebenst Ihr

– Jared Pascal
Präzentor VI-Omega
BotschHeck der Inneren Sphäre, Strana Mechty
30. September 3067

LAUFENDE ÜBERTRAGUNG

ABSCHICKEN

SPEICHERN

ABBRECHEN

LÖSCHEN

FAHRZEUGE DER INNEREN SPHÄRE

In einer Welt, in der BattleMechs die Spitze der Militärtechnologie darstellen, müssen konventionelle Fahrzeuge eine passende Nische finden. Da Infanterie und Gefechtspanzer eigentlich benötigt werden um Ziele zu besetzen, Luftraum-Einheiten hingegen schnell das Gleichgewicht in einem Kampf verschieben können, wird auf Fahrzeuge allgemein herabgeblickt. Bei den meisten Clans sind sie verachtet, weil sie einfach nicht so vielseitig und überlebensfähig sind wie ein Mech.

Dessen ungeachtet sind in den Armeen konventionelle Fahrzeuge Mechs zahlenmäßig in einem Verhältnis von drei bis fünf zu eins überlegen – obwohl Mechs momentan in so hohen Stückzahlen produziert werden, wie sie seit Sternenbundzeiten nicht mehr gesehen wurden. Tatsächlich gibt es viele Welten in der Inneren Sphäre, auf die noch nie ein Mech seinen Fuß gesetzt hat. Planetaren Milizen dieser entfernten Regionen müssen ausschließlich mit Fahrzeugen auskommen.

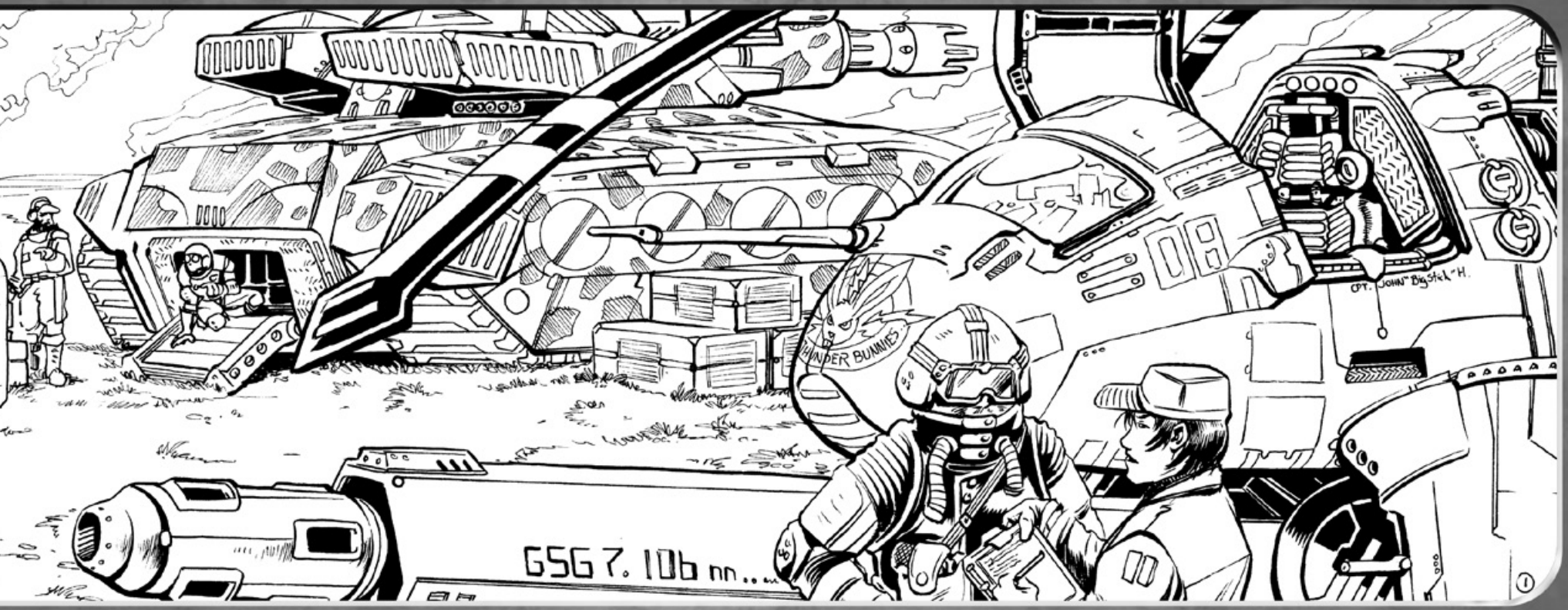
Es gibt zwei Gründe für diesen augenscheinlichen Unterschied. Der Erste sind die Kosten. Abgesehen von einer Hand voll Ausnahmen sind Fahrzeuge beträchtlich billiger in der Herstellung und sowohl wesentlich billiger als auch einfacher zu warten als Mechs.

Der zweite Grund sind die Trainingsstunden, die man benötigt, um ein Fahrzeug – im Gegensatz zu einem Mech – steuern zu können; das reduziert ebenfalls die Kosten. Ein MechKrieger wird über die Jahre hinweg ausgebildet, für Hunderttausende, manchmal Millionen von C-Noten. Der Verlust einer solchen Investition kann für die Armee, die letztlich die Hauptlast dieses Verlustes trägt, sehr schmerzhaft sein. Die Fahrerausbildung für konventionelle Fahrzeuge ist einfacher und folglich billiger. Viele Milizen bilden Panzerbesatzungen nur grundlegenden aus, bevor sie ins Feld geschickt werden. Vielleicht wird gerade wegen der offensichtlichen »Billigkeit« sowohl der Fahrzeuge selbst als auch der Mannschaften von den anderen Waffengattungen auf Fahrzeuge und die Besatzungen dermaßen herabgesehen.

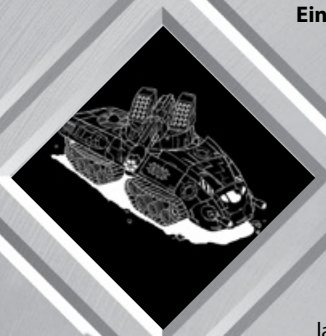
Ungeachtet dessen, ob MechKrieger es zugeben wollen oder nicht: Fahrzeuge spielen eine lebenswichtige Rolle beim Einsatz gemischter Waffengattungen. Die Taktik hat sich wieder und wieder bewährt, und ist allen anderen überlegen – vornehmlich erwiesen durch unseren eigenen Orden auf Tukayyid, aber auch durch die Operation »Bulldogge« während der Auslöschung der Nebelparder.

Deswegen rollen weiterhin neue Entwicklungen vom Montageband – allerdings noch gehemmt durch das vergangene Jahrzehnt. Der Produktionsanstieg ist in jenen Reichen am auffälligsten, die schon lange die Taktik der gemischten Verbände anwenden, wie beispielsweise die Vereinigten Sonnen. Ebenfalls bemerkenswert ist das Erscheinen einiger OmniFahrzeuge. Es sieht ganz so aus, als würde zu guter Letzt die Omnitechnologie nun auch bei den,Fahrzeuge der Inneren Sphäre Einzug halten.

– Igarashi Miya
Präzentor XIV-Lambda/Omega
ComStar-Archiv, Tukayyid
19. Oktober 3067


GSG 7. 106 nn...
HUNDER BUNNIES
CPT. JOHN "BIGSTEL" H.

LEICHTER TAKTISCHER PANZER MINION



Gewicht: 20 Tonnen
Bewegungsart: Schweber
Antrieb: Nissan 95 Fusion
Einsatzgeschwindigkeit: 97 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h

Panzerung: Durallex Leicht
Bewaffnung:
2 Defiance P5M Mittelschwere Impulslaser

Hersteller:
General Motors, Ceres Metals Industries
Fabrikationszentren: Kathil, Tikonov
Kommunikationssystem:
Overlook J-9 mit K^3-Dienereinheit
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Brightstar 17 Mk. II

ÜBERSICHT

Der *Minion* ist das erste gemeinsame Projekt von Ceres Metals (Tikonov) und General Motors (Kathil). Der Entwurf lag bereits schon 3061 auf dem Reißbrett vor, doch das Ende der Clan-Invasion verursachte einen kurzen Rückgang der Verkaufszahlen, weshalb sich die abschließende Entwicklung verzögerte. Zum Segen des Geschäftes entzündeten bald danach der Funken des VerCom-Bürgerkrieges.

Der *Minion* wurde ursprünglich für Angriffe auf dem offenen Feld konzipiert. Als der Bürgerkrieg auf Kathil wütete, erkannten ansässige Kommandeure die Notwendigkeit von Panzern, die in der Lage waren, sich schnell und effizient in einer urbanen Umgebung zu bewegen. Durch die Adaption eines existierenden Konzepts versuchte man, den Panzer in ein K^3-Netz einzubinden.

Dadurch wurde der *Minion* gepaart mit dem *Morningstar* zum schnellen und effektiven »Stadtjäger«- Team.

EIGENSCHAFTEN

Ein Nissan-Reaktor ermöglicht dem *Minion* eine Spitzengeschwindigkeit von über 140 km/h. Auf offenen Straßen oder im flachen Gelände kann das Fahrzeug den Feind zur Verzweiflung treiben, wenn er versucht zu folgen. Da der *Minion* für einen leichten Panzer mit 5,5 Tonnen Durallex-Legierung ziemlich gut gepanzert ist, kann er gut einstecken. Das ist besonders nützlich in städtischer Umgebung, in der enge Straßen und blockierte Kreuzungen die normale taktische Flexibilität eines schnellen Luftkissenfahrzeugs stark einschränken.

Als das Brechtsstar-Zielsystem entwickelt wurde hatte man spezielle Impulslaserbewaffnung im Sinn. Erst später wurden Anpassungen vorgenommen, die eine K^3-Dienereinheit mit einschlossen. Davon abgesehen erfüllt das System die Vorgaben gut. Mit hoher Geschwindigkeit unterwegs, hämmert der *Minion* mit einem Paar Defiance-Impulslaser auf die Panzerung des Feindes ein, während der untergeordnete Computer optimale Zieldaten in das lokale K^3-Netz einspeist.

EINSATZ

Der *Minion* mit seinem Partner *Morningstar* waren gegen Ende des Bürgerkrieges sehr gefragt. Katherines Anhänger profitierten als Erste von der GM-Produktionsreihe und konnten so das Gleichgewicht im Bodenkampf zu ihren Gunsten beeinflussen. Ende 3065 jedoch kontrollierten Victors Verbündete die Fabriken sowohl auf Kathil als auch auf Tikonov. Sie setzten den *Minion* auf diesem und anderen Planeten bis hin zum Großangriff auf New Avalon ein.

Es ist wahrscheinlich, dass Tikonov bereits vorher viele Produktionstechniken mit den Ceres Metals Fabrik auf Warlock austauschte, trotz des Erlasses der Vereinigten Sonnen, dass keinerlei militärische Technologien über die Grenzen der Konföderation Capella hinweg verbracht werden dürfen. Dies wurde zum Streitpunkt, als Sun Tzu Liaos Kriegerhaus Dai Da Chi Tikonov zurückeroberte. Seit dem hat das capellanische Militär Tikonovs Ausstoß in die eigenen Truppen integriert und die Warlock Fabrik für eine Produktionssteigerung aufgerüstet.

VARIANTEN

Beide bekannten Varianten des *Minion* ersetzten die K^3-Dienereinheit. Ein Umbau, der speziell für die Vereinigten Sonnen auf Kathil entwickelt wurde, integriert statt dessen einen Zielcomputer, was den Panzer zu einem Albtraum im Nahkampf macht. Für den Einsatz in Artillerieunterstützungslanzen tauschte das capellanische Militär den K^3 gegen ein Zielerfassungssystem aus. Obwohl die Fabrik auf Kathil problemlos auch diese Variante produzieren könnte, hat man sich bislang dagegen entschieden.

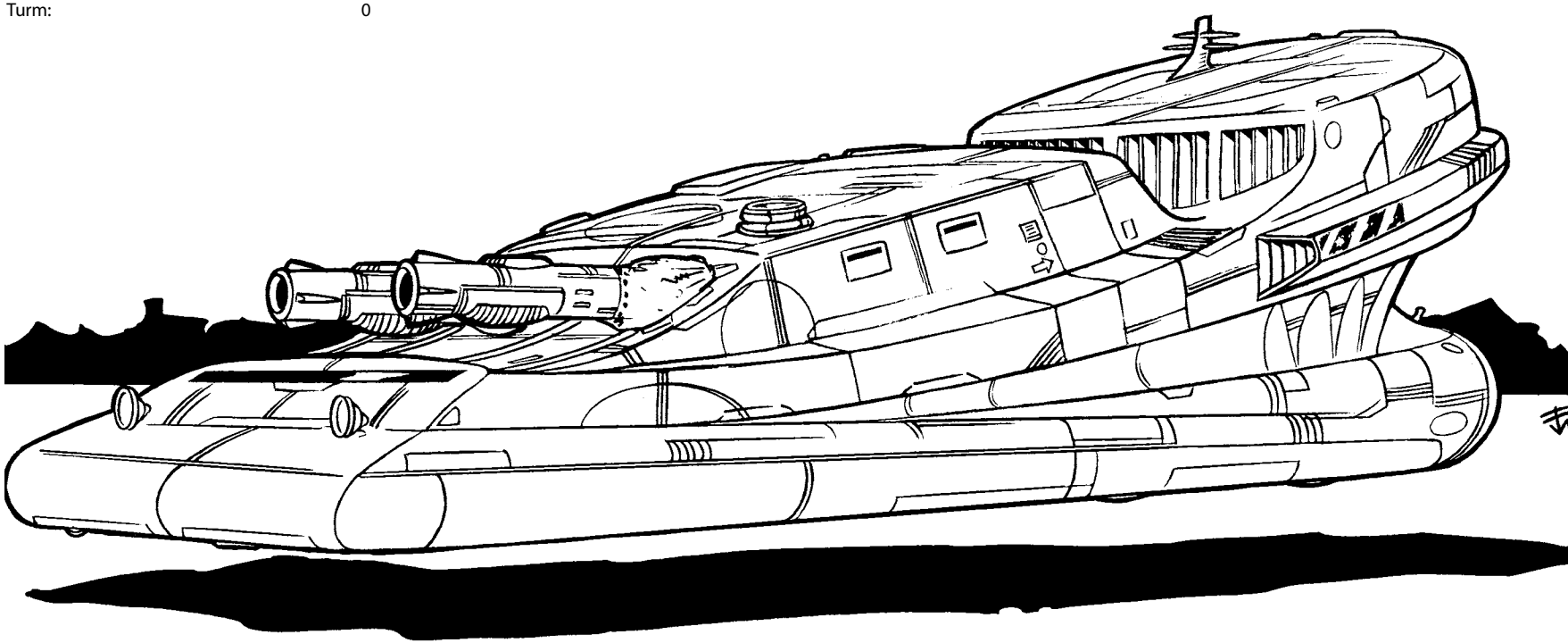
LEICHTER TAKTISCHER PANZER MINION

Typ: **Leichter taktischer Panzer Minion**
Technologie: Innere Sphäre
Bewegungsart: Schweber
Tonnage: 20
Kampfwert: 285 (K^3: 34)

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		2
Reaktor:	95	4,5
Typ:	Fusion	
Einsatz-BP:	9	
Höchst-BP:	14	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		1
Hubsystem:		2
Turm:		0

Ausstattung		**Tonnen**
Panzerungswert:	88	5,5
	Panzerungswert	
Front	28	
R/L Seite	22/ 22	
Heck	16	

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**
2 Mittelschwere Impulslaser	Front	4
K^3-Dienereinheit	Rumpf	1

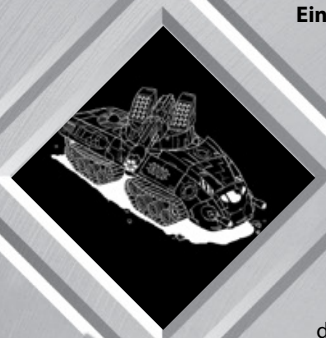


LEICHTER ARTILLERIEPANZER MAIN GAUCHE

Gewicht: 30 Tonnen
Bewegungsart: Kette
Antrieb: GM 120 Fusion
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Panzerung: Jolassa 320
Bewaffnung:
1 Imperator Typ II Leichtes Gaussgeschütz
2 Völkers 200 Maschinengewehre

Hersteller: Brooks Incorporated
Fabrikationszentren: Irian
Kommunikationssystem: Garret T21-C
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Corean B-Tech



ÜBERBLICK

Trotz einer Änderung des Modells Ende 3040 brachen in den Jahren nach der Clan Invasion die Verkaufszahlen des *Galleon* von Brooks Incorporated ein. Die Kurzstreckenbewaffnung war gegenüber anderen, verbesserten Systemen im Nachteil. Mit Beginn der Operation »Bulldogge« begann das SLFW sich nach einem Ersatz bzw. einem Partner für den *Galleon* umzusehen. Da Brooks das Vorgängermodell entwickelte, wurden die Firma auch zu diesem Wettbewerb eingeladen.

Der Entwurfsvorschlag den Brooks einreichte, war der *Main Gauche*. Nachdem sich die Entwicklungsphase in die Länge zog, begann schließlich 3062 die Testphase. Schon die ersten Testläufe demonstrierten das Potential des Modells, weshalb das LGAO eine limitierte Produktionsreihe genehmigte, die zu Feldtest verschiedenen Fronteinheiten zugeteilt wurde. Zwei Jahre lang wurde das Modell auf Herz und Nieren geprüft, am Ende segnete die Liga den Entwurf ab und genehmigte die Produktion in vollem Umfang.

EIGENSCHAFTEN

Die Verwendung eines 120 GM Fusionsreaktors ermöglicht dem Panzer eine Spitzengeschwindigkeit von 65 km/h, obwohl die Kritiker meinen, der Antrieb sei zu klein. Jedoch ermöglicht der – im Vergleich zu anderen Fahrzeugen dieser Größe – kleine Antrieb die Verwendung einer ausgezeichneten Bewaffnung in Gestalt eines leichten Imperator Typ-II Gaussgeschützes. Durch die auf Atreus produzierte Waffe liefert der Panzer zielgenaues Unterstützungsfeuer auf eine Distanz von bis zu 750 Metern; nicht so tödlich wie sein größerer Bruder, hat sich das Geschütz im Einsatz doch als durchschlagend erwiesen. Ein Paar Völkers-Maschinengewehre verschaffen dem Panzer beschränkte Abwehrmöglichkeiten gegen Infanterie und leichte Fahrzeuge. Jedoch sind die fünf Tonnen Kristallstahl-Panzerung der einzige Schutz gegen Feindbeschuss.

EINSATZ

Der Name des *Main Gauche* macht seine Rolle als Partnerfahrzeug deutlich, das in Verbindung mit einem *Galleon* oder anderen leichten Fahrzeugen eingesetzt wird. Die niedrige Geschwindigkeit, die dünne Panzerung und das Fehlen eines Turmes macht den Panzer zu einem kläglichen Nahkämpfer. In der Praxis verschafft sich der *Main Gauche* einen ÜBERBLICK über das Schlachtfeld, um dann agilere Einheiten mit seinem Langstreckenfeuer zu unterstützen. Oftmals schützt ein Zug konventioneller Infanterie – oder in manchen Einheiten ein Trupp Gefechtspanzer – die schwachen Seiten und das Heck des *Main Gauche*.

Die Free Worlds Guards und die Free World Beinionnaires verfügen über die höchste Anzahl an *Main Gauche*, aber es wurden auch Exemplare in einigen Provinzmilitärtruppen gesehen. Über dieses Modell hat das SLFW ein Handelsembargo verhängt, so dass keine ausländische Macht diesen Panzer erwerben kann.

Allerdings wurden Blakes Wort einige Dutzend zugesprochen, die in der Zweiten Division im Einsatz sind.

VARIANTEN

Obwohl erst seit drei Jahren im Einsatz, sind schon einige Varianten des *Main Gauche* aufgetaucht. Eine ersetzt den 120er-Reaktor mit 180er-XL-Reaktor und verstärkt zusätzlich noch die Panzerung um eine halbe Tonne. Dies erhöht die Spitzengeschwindigkeit auf 97 km/h, wenn auch zu einem beträchtlichen Preis. Eine andere Variante entfernt die Maschinengewehre und hat stattdessen eine K^3-Dienereinheit und einen leichten ER-Laser, was es dem Panzer ermöglicht, die Zieldaten anderer, gleichermaßen bestückter Einheiten aufs Tödlichste auszunutzen.

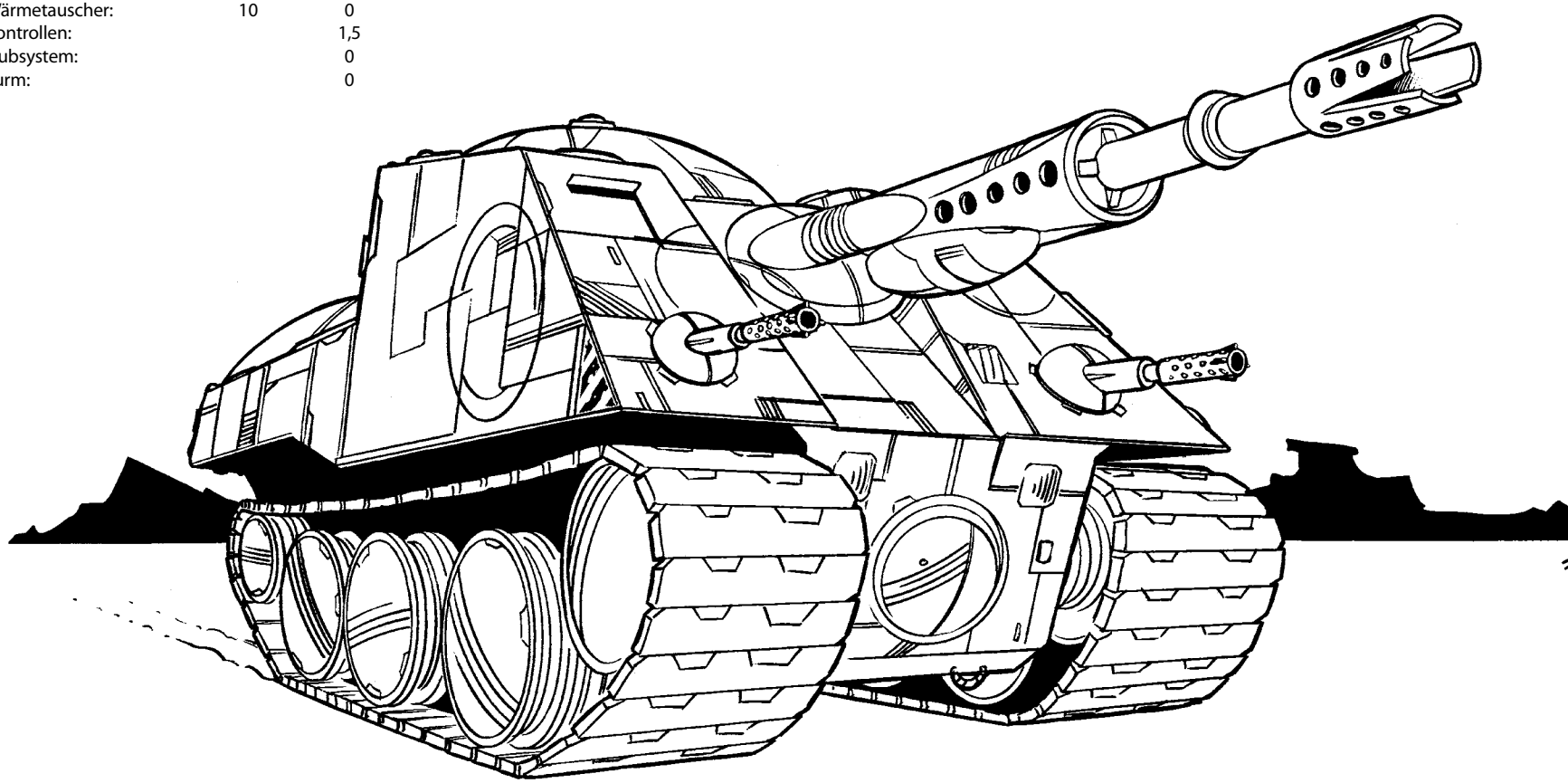
LEICHTER ARTILLERIEPANZER MAIN GAUCHE

Typ: **Leichter Artilleriepanzer Main Gauche**
Technologie: Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette
Tonnage: 30
Kampfwert: 295

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		3
Reaktor:	120	6
Typ:	Fusion	
Einsatz-BP:	4	
Höchst-BP:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		1,5
Hubsystem:		0
Turm:		0

Ausstattung		**Tonnen**
Panzerungswert:	80	5
	Panzerungswert	
Front	29	
R/L Seite	19/19	
Heck	13	

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**
Leichtes Gaussgeschütz	Front	12
Munition (L-Gauss) 16	Rumpf	1
2 Maschinengewehre	Front	1
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5

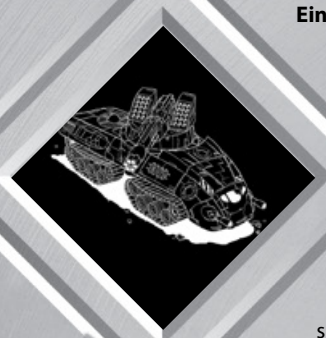


ARTILLERIEPANZER STYGIAN

Gewicht: 40 Tonnen
Bewegungsart: Schweber
Antrieb: Magna 185 Fusion
Einsatzgeschwindigkeit: 97 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h

Panzerung: Maximillian 43
Bewaffnung:
1 Magna Longbow LSR/15-Lafette
2 Diverse Optics Mittelschwere ER-Laser

Hersteller:
Brooks Incorporated
Fabrikationszentren: Irian
Kommunikationssystem: Maxell 600b
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Maxell TA70



ÜBERBLICK

Um den LSR-lastigen Truppen mehr Flexibilität zu verschaffen, begann die Liga Freier Welten Anfang der 50er mit speziellen Munitionsarten für Langstreckenraketen zu experimentieren. Die Wirtschaft war durch die BattleMech-Produktion bis an ihre Grenzen belastet. Jedoch zeigten sich einige Leute innerhalb des LZKK wegen der steigenden Kosten besorgt, die für die militärische Bereitschaft aufgewandt wurden – vor allem, weil dies auf Kosten der planetaren Milizkräfte in der ganzen Liga ging. Schließlich konnte ein sparsamer General für einen durchschnittlichen BattleMech problemlos eine Lanze Panzerfahrzeuge erwerben und warten. Genau diesen Gedanken hatte der Generalhauptmann im Sinn, als er die Panzerhersteller der Liga dazu aufrief, die moderne Waffentechnologie der Liga Freier Welten in einer ökonomisch verträglicheren Weise auf den Markt zu bringen.

Der auf Irian beheimatete Panzerfahrzeughersteller Brooks Incorporated antwortete mit dem *Harasser II*, einer aufgerüsteten Version des kampferprobten und schnellen Raketenträgers. Trotz des mäßigen Zuspruchs von Seiten des LZKK, wurde der *Harasser II* zu Feldtestzwecken innerhalb der 2. Free Worlds Legionnaires (»The Stygians«) zugelassen. Komtur Corrine Marik war von Geschwindigkeit und Offensivfähigkeiten des Schwebers dermaßen beeindruckt, dass sie den Luftkissenpanzer persönlich für den Einsatz in den gesamten SLFW empfahl. In Anerkennung dafür benannte Brooks Incorporated das Produktionsmodell ihres neuen Schwebepanzers in *Stygian* um.

Zusammen mit dem *Main Gauche* zeigt der *Stygian* ein weiteres Mal, das Brooks Incorporated zu den besten Fahrzeugherstellern innerhalb der Inneren Sphäre zählt.

EIGENSCHAFTEN

Wie die meisten gepanzerten Schweber verlässt sich auch der *Stygian* auf seine Geschwindigkeit, um zu überleben. Jedoch verwendet der *Stygian* auch ein ganzes Viertel seiner Tonnage für seine Primärbewaffnung: Die Magna Longbow LSR/15-Lafette. Drei getrennt Munitionsschächte, die jeweils eine volle Tonne fassen und über einen Nachlademechanismus, der vom Bordschützen gesteuert wird, verfügen, erlauben es der *Stygian*-Crew, von den Vorteilen der unterschiedlichen Munitionssorten der Liga-Rüstungshersteller zu profitieren.

Als sich Brooks Incorporated daran machte, das neue Fahrzeug an das LZKK und an planetare Milizen zu verkaufen, war die durch Kombination aus speziellen Munitionssorten erzielte Effizienz des *Stygian* das stärkste Verkaufsargument. Zwei nach vorne ausgerichtete mittlere ER-Laser der Firma Diverse Optics ergänzen die LSR/15. Leider hat die hohe Geschwindigkeit und Feuerkraft ihren Preis: Der *Stygian* verfügt nur über eine bescheidene Panzerung.

EINSATZ

Die 2. Free Worlds Legionnaires erhielten die meisten der Exemplare, die seit 3062 hergestellt wurden. Weitere folgten in andere Legionnaires-Einheiten, wo sie jedoch im Allgemeinen als Aufklärer oder leichte Feuerunterstützung ihren Dienst versehen.

VARIANTEN

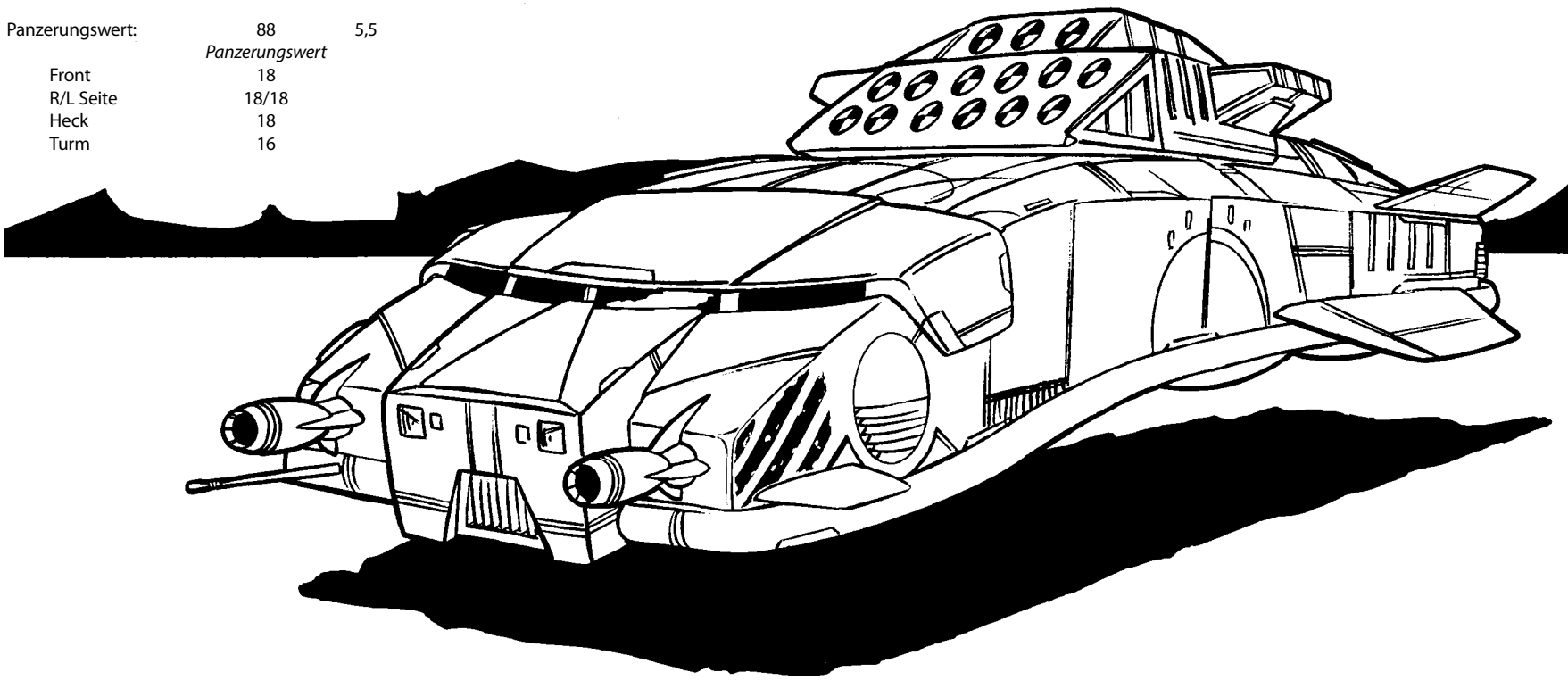
Die Beinionnaires, die ursprünglich den *Stygian* testeten, empfahlen auch eine Variante mit dem kleineren Magna 145 Reaktor. Basierend auf dieser Empfehlung wurde eine neue Variante entwickelt; dieser so genannte »*Stygian Mudskipper*« trägt 2,5 Tonnen mehr Panzerung und hat einen zusätzlichen Munitionsschacht für die Longbow-Lafette, was den Besatzungen noch mehr Flexibilität und Schutz verschafft, nur im Tausch gegen eine geringe Einbuße bei der Manövrierfähigkeit.

ARTILLERIEPANZER STYGIAN

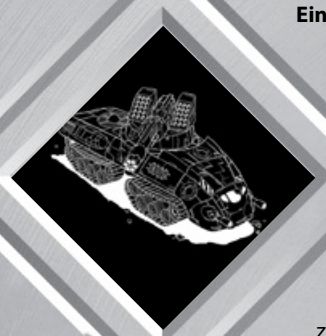
Typ: **Artilleriepanzer Stygian**
Technologie: Innere Sphäre
Bewegungsart: Schweber
Tonnage: 40
Kampfwert: 754

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		4
Reaktor:	185	11,5
Typ:	Fusion	
Einsatz-BP:	9	
Höchst-BP:	14	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		2
Hubsystem:		4
Turm:		1
Panzerungswert:	88	5,5
	Panzerungswert	
Front	18	
R/L Seite	18/18	
Heck	18	
Turm	16	

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**
LSR/15	Turm	7
Munition (LSR) 24	Rumpf	3
2 Mittelschwere ER-Laser	Front	2



PANZER GLAIVE



Gewicht: 45 Tonnen
Bewegungsart: Rad
Antrieb: Shipil 205
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Panzerung: ArcShield Schwer
Bewaffnung:
2 Kicker Maschinengewehre
1 Coventry Superfire
LSR/15-Lafetten mit Artemis IV LS
1 Cyclops XII Schwerer ER-Laser

Hersteller: Cyclops, Inc.
Fabrikationszentren: Skye
Kommunikationssystem: Cyclops 1J
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Evil Eye block IV mit Artemis IV Feuerleitsystem

ÜBERBLICK

Zwar hatte der VerCom-Bürgerkrieg Robert Kelswa-Steiners Bemühungen, ein unabhängiges Skye zu schaffen, zunichte gemacht, doch seine Position wurde dennoch erheblich gestärkt. Nach dem tragischen Tod der Herzogin Margaret Aten und ihrer Tochter Ilse im Jahre 3065, wurde Robert unter Beifall zum Herzog der Skye-Förderation ernannt, was ihm die Macht verlieh, die sein Vater ein Leben lang begehrte. Die Heirat mit Herzogin Atens letztem Kind Hermione festigte Kelswa-Steiners Machtanspruch. Außerdem hat Anfang diesen Jahres die Geburt der Erbin Margaret Steiner die Nachfolge gesichert.

Der Herzog strebte danach, die Verteidigung seiner Provinz wieder aufzubauen, welche nach dem Bürgerkrieg in Trümmern lag. Dabei richtete er sein Augenmerk vor allem auf die in der Umgebung produzierte Ausrüstung. Cyclops Incorporated, einer der größten Waffenhersteller in Skye, erhielt einen persönlichen Besuch von Herzog Robert. Er überzeugte den Chef Morgan Durant, dass eine schnelle Entwicklung und Einsatzfähigkeit eines »Skye-Panzers« nötig sei, um die Entschlossenheit und Kompetenz in Sachen Verteidigung zu demonstrieren. Das Ergebnis war die Entwicklung und Indienststellung des mittelschweren Panzers *Glaive* in etwas mehr als elf Monaten.

EIGENSCHAFTEN

Der Schlüssel zur schnellen Entwicklung des *Glaive* lag in der Verwendung bereits existierender Komponenten. Der schwere Cyclops XII-Laser wurde bisher nach Tharkad zur Mechherstellung versandt, während die Kicker MGs in dem vor Ort hergestellten *Drillson* verwendet wurden. Die Panzerung, das Kommunikationssystem und das Ortungs-/Zielerfassungssystem wurden ebenfalls vom *Drillson* übernommen, allerdings wurde die Soft- und Hardware des Letzteren verbessert. Nur das Surefire LSR System wurde beibehalten, weil Cyclops von Coventry Metalsworks die Erlaubnis erhielt, dieses System in Lizenz selbst herzustellen.

Zwar wird der Fusionsreaktor ebenfalls in Skye produziert, doch sind die Ursprünge etwas ungewöhnlich. Bis 3065 konnte Cyclops nur Verbrennungsmotoren herstellen. Eine Serie von Technologietransfers von der Shipil Company (Hersteller des *Seydlitz*-LRJ und des *Overlord* Landungsschiffes) führte zu Versuchen mit einem Jägerantrieb auf einem Cyclops Chassis. Die Ingenieure sahen sich einer Vielzahl von Problemen gegenüber, doch mit Ausdauer und Beharrlichkeit erreichten sie letztlich die Verschmelzung der beiden Systeme – mit beeindruckendem Ergebnis.

EINSATZ

Obwohl der Stückpreis bei 1,7 Millionen C-Noten liegt, hat Herzog Robert bereits die ersten beiden Produktionsreihen für die Skye Rangers erworben. Es sieht ganz so aus, als hätte er dies auch mit den 68er und '69er-Reihen vor. Die LAS befand, dass die *Glaives* stärker gestreut werden sollten, doch Herzog Robert konnte sich bisher den Anordnungen Tharkads entziehen, indem er sich auf das Heimatverteidigungsedikt berief, auf Grund dessen er die Verteidigungskräfte Skyes während internen Krisen in der Allianz aufstocken konnte. Durch diesen schlauen wie legalen Schachzug konnte er eine Anklage auf Grundlage der Privatarmee-Statuten vermeiden. Aber der Herzog weis natürlich auch, dass seine Macht Grenzen hat. Er ist sich bewusst, das er sich in jedem Fall dem Willen des Archons – wer immer das auch sein wird – beugen muss, und dann würde der *Glaive* seinen regulären Dienst in den Reihen des Lyranischen Militärs aufnehmen.

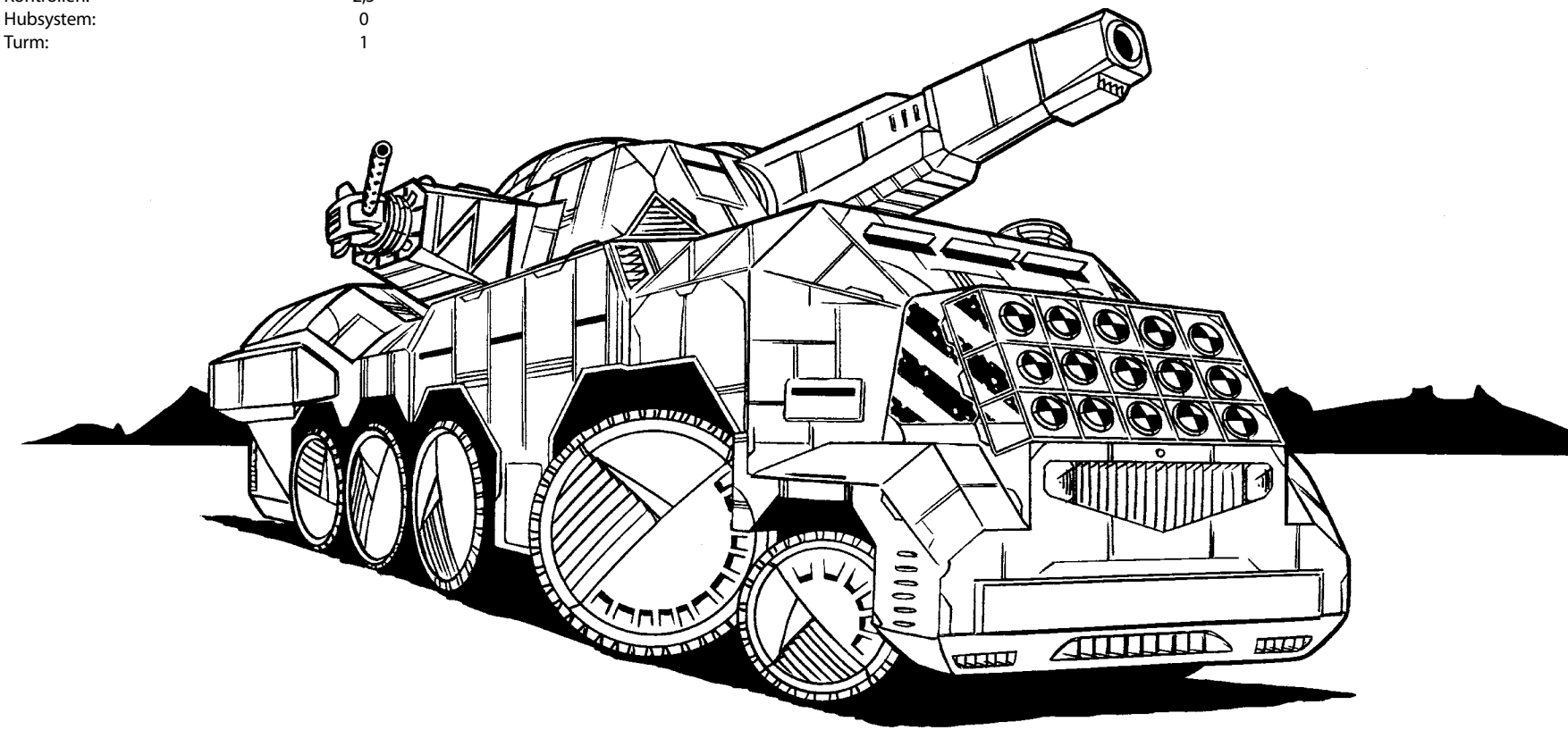
PANZER GLAIVE

Typ: **Panzer Glaive**
Technologie: Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad
Tonnage: 45
Kampfwert: 599

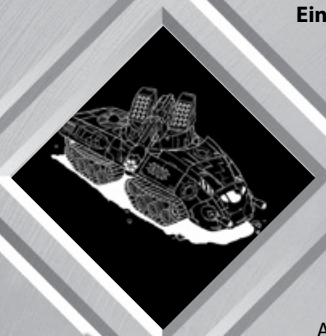
Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		4,5
Reaktor:	205	13
Typ:	Fusion	
Einsatz-BP:	5	
Höchst-BP:	8	
Wärmetauscher:	12	2
Kontrollen:		2,5
Hubsystem:		0
Turm:		1

Ausstattung		**Tonnen**
Panzerungswert:	88	5,5
	Panzerungswert	
Front	27	
R/L Seite	17/17	
Heck	12	
Turm	15	

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**
Schwerer ER-Laser	Turm	5
2 Maschinengewehre	Turm	1
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5
LSR/15	Front	7
Artemis-IV-FLS	Front	1
Munition (LSR) 16	Rumpf	2



SCHWEBEPANZER MUSKETEER



Gewicht: 50 Tonnen
Bewegungsart: Schweber
Antrieb: GM 115 Verbrennungsmotor
Einsatzgeschwindigkeit: 76 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h

Panzerung:
StarGuard CIV Ferrofibrit mit GASE
Bewaffnung:
1 Mydron Tornado Multi-AK/
2 Holly Mark II Blitz-KSR/2-Lafetten

Hersteller: Corean Enterprises
Fabrikationszentren: New Avalon
Kommunikationssystem:
Corean Transband-J9
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Corean B-Tech mit Zielerfassungssystem

ÜBERSICHT

Kurz nach dem Ausbruch des Bürgerkrieges entwickelten Ingenieure der Vereinigten Sonnen das Multi-Autokanonen-Waffensystem (M-AK). Es war dazu bestimmt, gezielteren und konzentrierteren Schaden zu verursachen als es Standard- oder Ultra-Autokanonen vermocht hätten. Der Hang der Vereinigten Sonnen zu Autokanonen machte die Multi-Autokanone sprichwörtlich über Nacht zu einer Sensation. Im ganzen Sonnen-Reich entwickelten Hersteller eigene Fahrzeug- und Mech-Serien, um den Vorteil zu nutzen, den die Welle neuer, auf M-AK-Technologie basierenden Modelle versprach. Corean Enterprises von New Avalon waren 3065 mit dem *Musketeer* Schwebepanzer die ersten, die einen Großverkauf an die AVS abwickelten.

EIGENSCHAFTEN

Als ein M-AK-Scharfschützenpanzer bestehen die Hauptanforderungen an den *Musketeer* darin, die vernichtende Feuerkraft der RAK schnell zum Tragen bringen zu können. Falls notwendig soll er auch Dauerfeuer aufrecht erhalten, und das Ganze zu einem möglichst niedrigen Preis für das Volk der Vereinigten Sonnen. Alle dieser Bedingungen erfüllt der *Musketeer*. Angetrieben von einem sparsamen 115er GM Verbrennungsmotor, der beinahe jeglicher Art von verbrennbaren Kraftstoffen umsetzten kann, erreicht der *Musketeer* annähernd eine Spitzengeschwindigkeit von 115 Stundenkilometern und hat bei normaler Geschwindigkeit den stolzen Aktionsradius von fast 1500 Kilometern.

Eine Einzelne, im Turm montierte Mydron Tornado Multi-AK verleiht dem *Musketeer* seine mächtige Feuerkraft. Das Drei-Tonnen-Magazin ermöglicht dem Waffensystem selbst bei maximaler Feuerrate ein Dauerfeuer von über einer Minute. Zur Feuerunterstützung im Nahbereich wurden dem *Musketeer* zusätzlich noch zwei Holly Mark II Blitz-KSR hinzugefügt. Außerdem kann die Fahrzeugbesatzung durch ein frontmontiertes ZES Artilleriefeuer anfordern.

Corean Enterprises hat auch einen Schwerpunkt auf Sicherheit gelegt und das Fahrzeug mit sieben Tonnen Ferrofibrit-Panzerung bestückt – dick genug, um einen Treffer aus der stärksten Standardautokanone zu überstehen. Vorsichtshalber wurde auch ein modifiziertes GASE installiert, das die Mannschaft vor einer katastrophalen Explosion sowohl der Munition als auch des Kraftstoffes schützt.

EINSATZ

*Musketeer*s wurden bereits in den Milizeinheiten auf Welten an der Grenze zum Draconis-Kombinat und zur Konföderation Capeila gesichtet. Diese Panzer wurden alle von der AVS unter der Bedingung erworben, dass Corean Enterprises die Produktionsserien der ersten drei Jahre exklusiv den Vereinigten Sonnen vorbehält. Schätzungen weisen darauf hin, dass nach besagter Dauer wohl über zwei Regimenter dieser Fahrzeuge hergestellt sein werden.

VARIANTEN

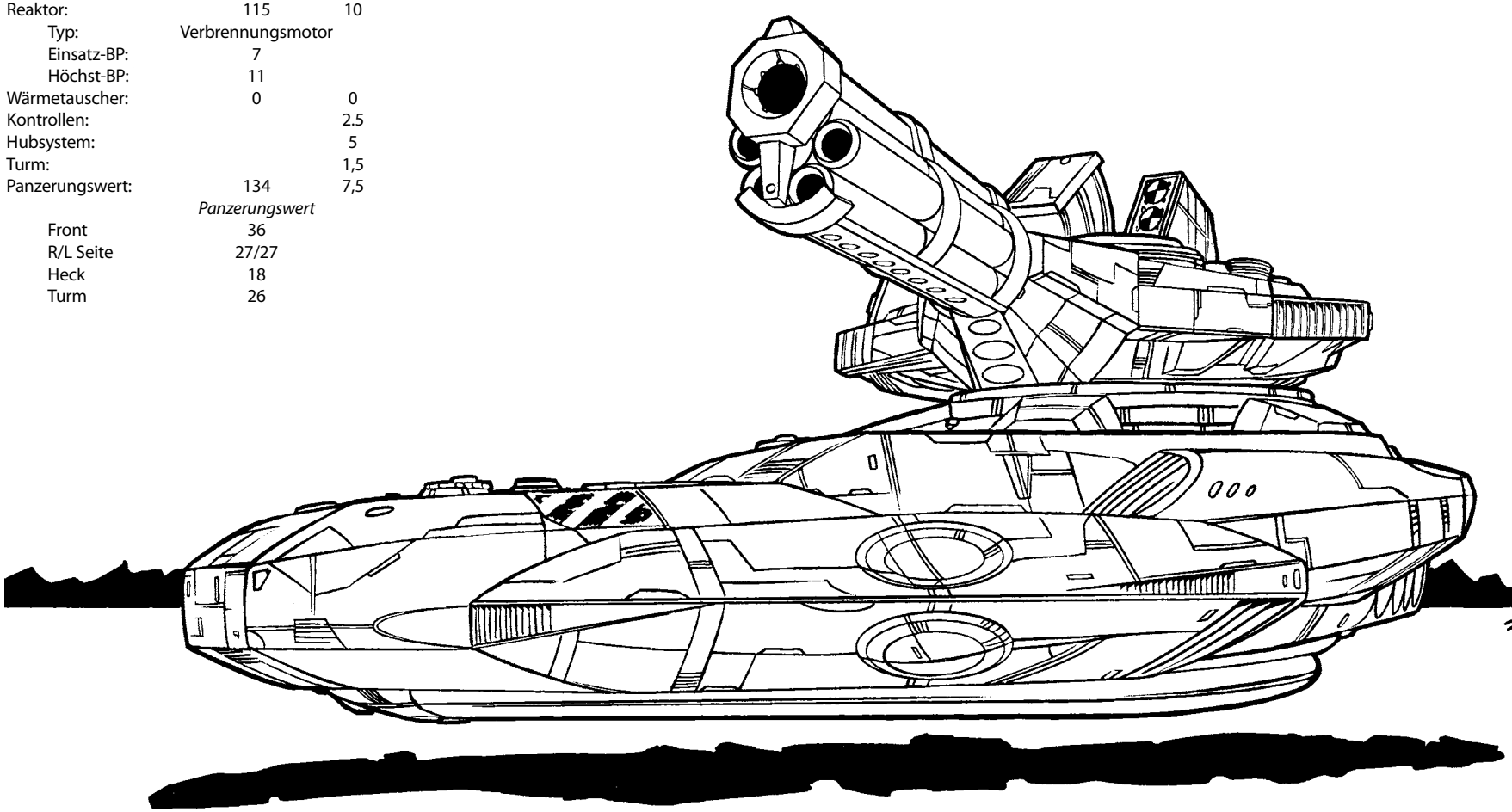
Momentan ist bei Corean Enterprises eine Variante in Planung, die an Stelle der M-AK/5 eine leichtere MAK/2 verwendet. Die Gewichtsersparnis dieser Variante wird zum Teil für Munition und zum Teil für zusätzliche Panzerung aufgewandt. Dies bietet eine zähere und weitreichendere Version als das Standardmodell, jedoch auf Kosten der Feuerkraft.

SCHWEBEPANZER MUSKETEER

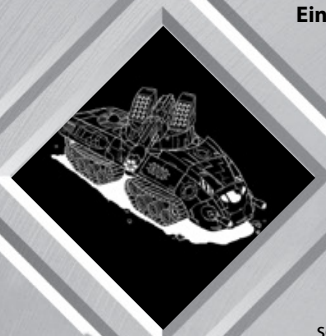
Typ: **Schwebepanzer Musketeer**
Technologie: Innere Sphäre
Bewegungsart: Schweber
Tonnage: 50
Kampfwert: 834

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		5
Reaktor:	115	10
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatz-BP:	7	
Höchst-BP:	11	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		2.5
Hubsystem:		5
Turm:		1,5
Panzerungswert:	134	7,5
	Panzerungswert	
Front	36	
R/L Seite	27/27	
Heck	18	
Turm	26	

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**
Multi-AK/5	Turm	10
Munition (M-AK) 60	Rumpf	3
2 Blitz-KSR/2	Turm	3
Munition (Blitz-KSR) 50	Rumpf	1
Zielerfassungssystem	Front	1
CASE	Rumpf	0,5



STADTBEFEHLSPANZER MORNINGSTAR



Gewicht: 60 Tonnen
Bewegungsart: Rad
Antrieb: VOX 280 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Panzerung: Durallex Standard
Bewaffnung:
1 Mydron Excel Autokanone/10
3 Slingshot Maschinengewehre

Hersteller:
General Motors, Ceres Metals Industries
Fabrikationszentren: Kathil, Tikonov
Kommunikationssystem:
Overlook J11 mit K3-Computer
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
BRechtsstar 17 Mk. II

ÜBERBLICK

Mit der Entwicklung alternativer Autokanonenmunition innerhalb der Vereinigten Sonnen wurde man sich schmerzlich bewusst, wie wenig Modelle im Reich noch eine ganz normale Autokanone in Gebrauch haben.

Glücklicherweise war Kathils GM-Werk gerade im Endstadium des *Morningstars*, der eine solche Waffe zur Wahl stellte. Der Momingstar war ursprünglich als Stadtbefehlspanzer konzipiert und Ist auch ohne BattleMechs fähig, eine städtische Verteidigung zu leiten. In den letzten Jahren des Bürgerkrieges wurde der Panzer auch oft dazu benutzt, Städte anzugreifen, wobei er die Offensiven der Panzer und Infanterie gegen kleinere, aber dennoch wichtige Städte anführte, während die Mechs Großstädte und Produktionsanlagen stürmten.

Der *Morningstar* ist das zweite und wahrscheinlich letzte gemeinsame Produkt von Ceres Metais auf Tikonov und dem GM-Werk auf Kathil. Ungeachtet dessen, dass sowohl der *Morningstar* als auch der *Minion* ein Erfolg waren, ist eine weiterführende Zusammenarbeit unwahrscheinlich, umso mehr, da Tikonov wieder in der Hand der von Haus Liao liegt.

EIGENSCHAFTEN

Die einzige Begründung für die Existenz des Panzers liegt im Brightstar Master Serie K^3-Computer, der ihm die Koordination eines Kommando/Kontrolle/Kommunikations-Netzes erlaubt. Dieser Vorteil ermöglicht den Gebrauch der Standardautokanone auf eine unglaubliche Art und Weise: Während sich das Kommandofahrzeug aus den heftigsten Kämpfen heraushält, kann es doch gleichzeitig Präsenz zeigen.

Neben der Mydron Excel verfügt der Panzer über drei Slingshot Maschinengewehre zur Infanterieabwehr – was in städtischer Umgebung auch notwendig ist. Der *Morningstar* Ist nicht für ausgedehnte Kampagnen vorgesehen, da er nur wenig Munition mit sich führt. Allerdings schützen die neun Tonnen Panzerung einen Laderaum, der so eingerichtet werden kann, dass er entweder einen Trupp Infanterie in Gefechtspanzern oder einen Zug gewöhnlicher Infanterie fasst.

EINSATZ

Die Vereinigten Sonnen verfügen über die meisten vorhandenen *Morningstars*, allerdings fängt inzwischen auch Haus Liao an, Fronteinheiten damit zu besetzen. Das cappelanische Militär hat an beiden Modellen, sowohl am *Morningstar* als auch am *Minion* reges Interesse gezeigt, was die erhöhten Produktionsraten der Fabrik auf Tikonov belegen. Auch die Produktionsanlagen von Ceres Metals auf Warlock sollen ihren Ausstoß erhöhen. Haus Liao testet außerdem ein Konzept, das *Morningstars* für verstärkte Lanzen vorsieht, wobei eins dieser Kommandofahrzeuge drei BattleMechs mit K^3-Dienereinheiten koordiniert.

Man weiß vom Kombinat, dass es K^3-Komponenten in großem Umfang an die Vereinigten sonnen verkauft hat, woher die Konföderation jedoch ihre Ausrüstung bezieht, ist bis dato unbekannt.

VARIANTEN

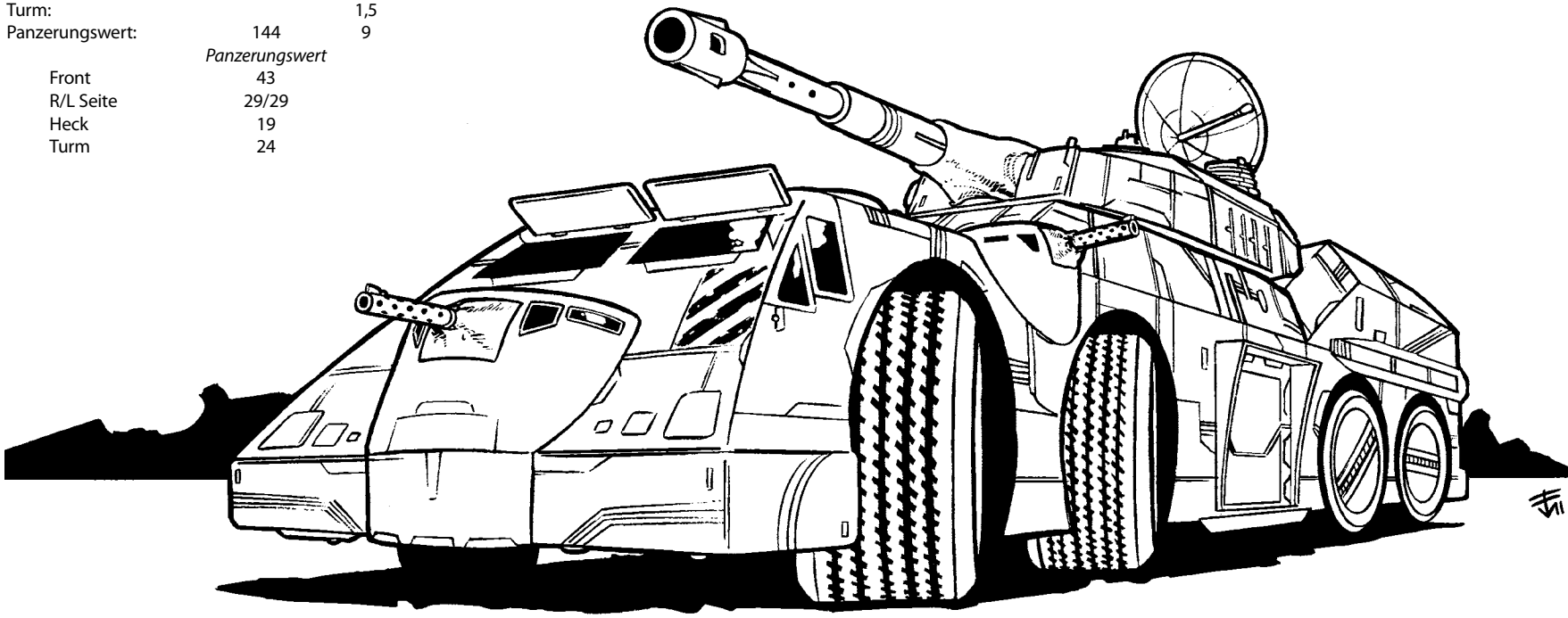
Die Fabriken auf Kathil und Tikonov bieten beide einen Austausch an, der den Meister-Computer durch einen schweren Standard-Laser ersetzt. Zwar stellt der K^3-Meister-Computer ohne Kommando/Kontrolle/Kommunikations-Netz ein gutes Stück Ballast dar, aber weder die Konföderation noch die Vereinigten Sonnen zeigten sonderliches Interesse an dieser Variante - oder auch nur an der Idee einer waffenstarrenden Umarbeitung des *Morningstars*. Berichten zufolge entwickelten beide Häuser unabhängig voneinander eine Führungs-Version des Morningstar, der über zwei K^3-Computer verfügt, um noch größere Operationen koordinieren zu können.

STADTBEFEHLSPANZER MORNINGSTAR

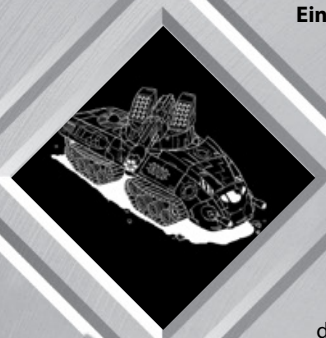
Typ: **Stadtbefehlspanzer Morningstar**
Technologie: Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad
Tonnage: 60
Kampfwert: 412 (K^3: 57)

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		6
Reaktor:	280	12
Typ:	XL Fusion	
Einsatz-BP:	5	
Höchst-BP:	8	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		3
Hubsystem:		0
Turm:		1,5
Panzerungswert:	144	9
	Panzerungswert	
Front	43	
R/L Seite	29/29	
Heck	19	
Turm	24	

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**
Autokanone/10	Turm	12
Munition (AK) 20	Rumpf	2
Maschinengewehr	Front	0,5
Maschinengewehr	Linke Seite	0,5
Maschinengewehr	Rechte Seite	0,5
Munition (MG) 200	Rumpf	1
K^3-Computer	Rumpf	5
Zielcomputer	Rumpf	3
Fracht	Rumpf	4



STURMPANZER MANTEUFFEL



Gewicht: 70 Tonnen
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Magna 350 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Panzerung:
StarSlab ili Ferrofibrit mit CASE
Bewaffnung:
23,5 Tonnen Modulkapazität
(Maximal 15 t im Turm)

Hersteller: StarCorps Industries
Fabrikationszentren:
Crofton, Loburg, Son Hoa
Kommunikationssystem: O/P COMSET 3
Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P 2550

ÜBERBLICK

Die Versorgungsabteilung des ehemaligen VerCom-Militärs ist voll von bürokratischen Widersprüchen. Während die Versorgungsoffiziere der LAS und der AVC beinahe jeden neuen zur Beurteilung eingereichten OmniMech-Entwurf ablehnten, warben sie gleichzeitig tatkräftig bei den Herstellern für den Bau von OmniFahrzeugen. Obwohl die mit Omnitechnologie ausgerüsteten Mechs und Panzer in etwa die gleichen Produktionskosten verursachen, gibt es doch einen wesentlichen Unterschied zwischen ihnen: Die Gelder für neue militärische Fahrzeuge kommen aus einem anderen Topf als die für BattleMechs.

StarCorps regte sich schnell, als man bemerkte, dass sich die AVC nach OmniFahrzeugen umsah. In ihrer ganzen Geschichte hatte StarCorps bisher nur Mechs gebaut, doch stellten die Firma ein Projektteam für Militärfahrzeuge zusammen und entwickelte in Rekordzeit einen ProtoTypn. Obwohl *Manteuffel* nicht der einzige Vorschlag war, gewann das Modell die Ausschreibung. Offiziell erfüllte es alle militärischen Vorgaben. Inoffiziell schmierte StarCorps die richtigen Hände – über ein Dutzend ehemalige AVC- und LAS-Offiziere die damals an der Entscheidung beteiligt waren, besetzen heute einen Aufsichtsratsposten bei StarCorps.

EIGENSCHAFTEN

Trotz der Bestechung seitens StarCorps ist der *Manteuffel* doch ein recht brauchbares Gerät. Benannt nach einer langen Linie von lyranischen Panzergenerälen, verkörpert dieser Panzer all das, wofür seine Namensgeber immer wieder plädierten – Geschwindigkeit und Durchschlagskraft. Jede einzelne Version legt eine ungeheure Feuerkraft an den Tag und ist trotzdem noch in der Lage, mit allem außer Scoutelementen mitzuhalten.

Die Primärvariante kombiniert drei Extremreichweitenlaser mit einer Rotationsautokanone, was dem Fahrzeug die Möglichkeit gibt, gegnerische Panzer und Mechs buchstäblich in Stücke zu reißen. Zusätzlich ist er noch mit einer ECM-Einheit und einer K^3-Dienereinheit ausgerüstet. Dies ermöglicht der Crew die Kommunikation des Feindes zu stören, während sie die eigenen Truppen mit detaillierten Zielinformationen versorgt.

Die am meisten verbreitete Variante konzentriert sich auf ein ähnliches Prinzip: Einer Ultra Autokanone/20 wird ein Laser-Trio und eine K^3-Dienereinheit zur Seite gestellt. Die B-Variante ist zwar am seltensten, aber auf Grund des Gaussgeschützes und den zwei ELBasern (für den Nahkampf) wohl auch am meisten gefürchtet.

EINSATZ

Der *Manteuffel* wird nur den angesehensten RKGs in den LAS und der AVC zugeteilt; nicht nur auf Grund der Kosten, sondern auch wegen der verwendeten Technologie.

Sowohl die im Aufbau befindliche Lyranische Garde als auch die Brigade of Guards Haus Davions erhalten viele der wertvollen Exemplare. Zu den Empfängern gehören ebenfalls die RKGs der Leichten Deneb-Kavallerie, die wohl besten Einheiten in der IS, wenn es um kombinierte Waffengattungen geht.

LUFTKISSEN
KETTE
RAD
ROTOR
OMNI

STURMPANZER MANTEUFFEL

Typ: **Sturmpanzer Manteuffel**
Technologie: Innere Sphäre OmniFahrzeug
Bewegungsart: Kette
Tonnage: 70
Kampfwert: 1.017 (K^3: 152)

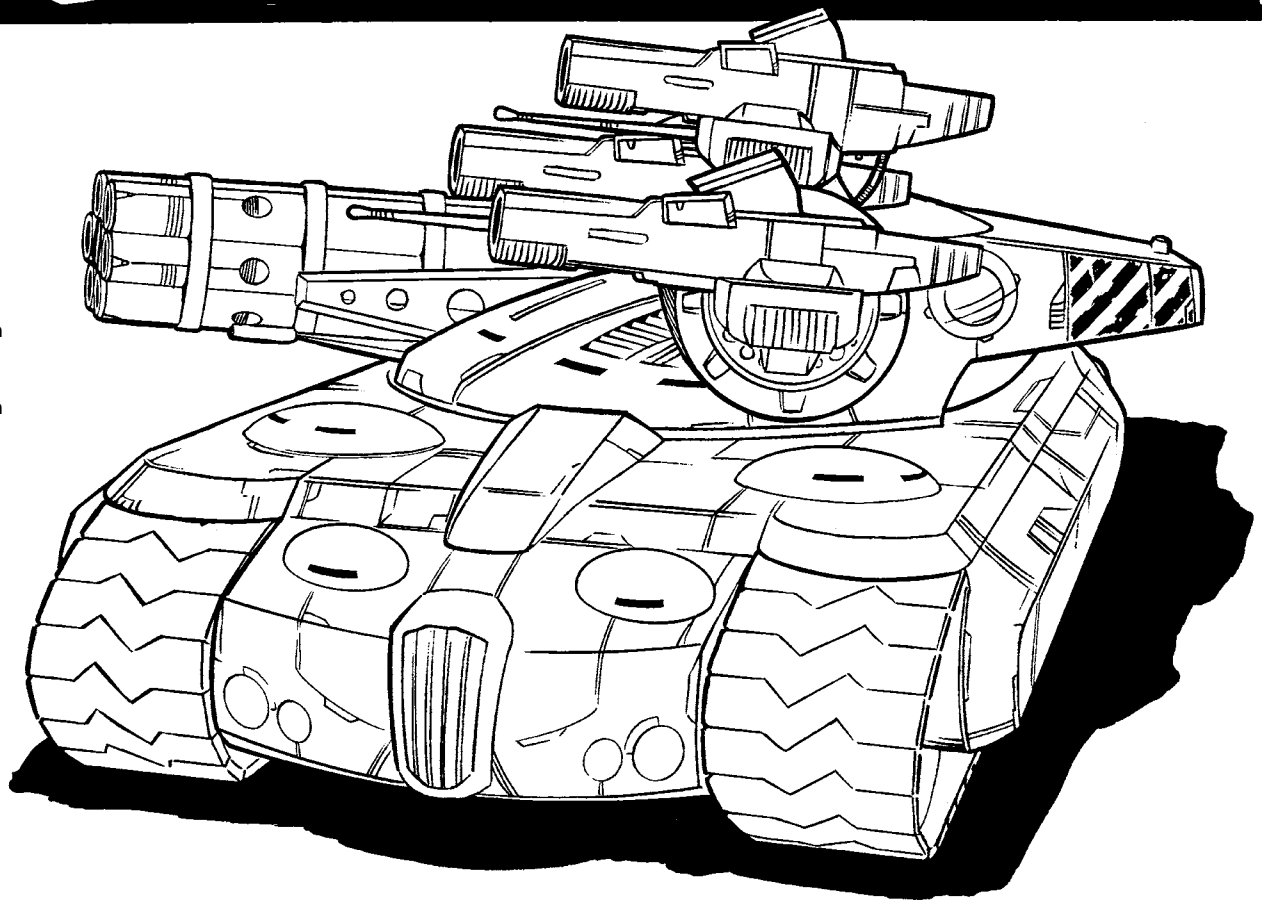
Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		7
Reaktor:	350	22,5
Typ:	XL Fusion	
Einsatz-BP:	5	
Höchst-BP:	8	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		3,5
Hubsystem:		0
Turm:		1,5
Panzerungswert:	206	11,5
	Panzerungswert	
Front	56	
R/L Seite	40/40	
Heck	25	
Turm	45	

Feste Ausstattung	**Zone**	**Tonnen**
CASE	Rumpf	0,5

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**
Primärwaffenkonfiguration		
Multi-AK/S	Turm	10
Munition (M-AK) 60	Rumpf	3
3 Mittelschwere ER-Laser	Turm	3
5 Wärmetauscher	Rumpf	5
Wächter-ECM	Rumpf	1,5
K^3-Dienereinheit	Rumpf	1

Alternativkonfiguration A		
Ultra-AK/20	Turm	15
Munition (Ultra-AK) 25	Rumpf	5
2 Mittelschwere Laser	Front	2
Leichter ER-Laser	Front	0,5
K^3-Dienereinheit	Rumpf	1
Kampfwert: 987 (K^3: 137)		

Alternativkonfiguration B		
Schweres Gaussgeschütz	Front	18
Munition (S-Gauss) 16	Rumpf	4
Mittelschwerer Laser	Turm	1
Leichter ER-Laser	Turm	0,5
Kampfwert: 1.028		

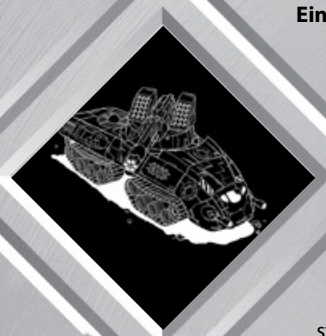


RADPANZER FORTUNE

Gewicht: 80 Tonnen
Bewegungsart: Rad
Antrieb: DAV 220
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Panzerung: StarSlab 6
Bewaffnung:
2 Defiance Disintegrator LB 20-X Autokanonen

Hersteller: Defiance Industries
Fabrikationszentren: Hesperus II
Kommunikationssystem: Johnston Q-Band
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Scantrex DualTac



ÜBERSICHT

3061 beschlossen die Lyranischen Allianz-Streitkräfte, die zahlreichen *Hetzer*-Sturmgeschütze außer Dienst zu stellen. Zwar war der *Hetzer* der lyranischen Allianz sowohl ein beliebtes wie auch kosteneffizientes Fahrzeug, doch vermisste man einen Geschützturm. Außerdem fanden es die Besatzungen oft schwierig, die großkalibrige Waffe auf schnelle Ziele auszurichten. Als dann viele der *Hetzer* in den LAS Alters- und Verschleißerscheinungen aufwiesen, entschloss man sich zu einem Ersatz durch eine verbessert Version.

Der seit ein paar Jahren produzierte *Zerstörer II* beeindruckte die LAS dermaßen, dass sie sich an die erfahrenen Entwickler von Defiance Industries wandten. Der überschwere Radpanzer *Fortune*, wie dieses Modelle genannt werden würde, war genau doppelt so groß wie ein *Hetzer*, was die Ausstattung mit einer enormen Menge an Panzerung sowie zwei schwere Autokanonen in einem Turm erlaubte. Die Testcrews witzelten, dass der Panzer »zwei *Hetzer* in einem« sei und lobten das Layout der Kontrollkonsolen, die denen des *Hetzer*s in vielerlei Hinsicht ähnelten.

Defiance war gerade mit den Tests im Endstadium, als der Bürgerkrieg zwischen der Lyranischen Allianz und den Vereinigten Sonnen ausbrach; das Projekt wurde zugunsten beschleunigter Produktionsraten bereits existierender Modelle zurückgestellt. Als der Krieg jedoch zu Ende war, begann Defiance wieder mit der Entwicklung neuer Projekte und startete die Produktion des *Fortune* im großen Maßstab.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl der überschwere Radpanzer *Fortune* ursprünglich genauso billig sein sollte wie der *Hetzer*, erkannten die Entwickler schnell, dass ein Fusionsreaktor unbedingt notwendig war. Sie entschieden sich auch für LB 20-X Autokanonen anstatt der Standardversion, da sie von den Ergebnissen, die sie mit dem schweren Panzer *Zerstörer II* erzielten hatten, beeindruckt waren. Diese Autokanonen verleihen dem *Fortune* eine unglaubliche Schlagkraft, während der Geschützturm und der Einsatz von Bündelmunition das Zielen auf schnelle Gegner wesentlich vereinfacht.

Wenn beide Geschütze mit Bündelmunition abgeschossen werden entfesseln die Zwillings LB 20-X einen Todeshagel, vor allem für andere Fahrzeuge und Tiefflieger. Selbst wenn das getroffene Zielobjekt keine kritischen Schäden durch die vielen Projektile davonträgt, so erzeugen sie doch immerhin die Wirkung eines Sandstrahlers, der die Panzerung abscheuert, bis sie dünn und schwach ist. Feuern die Autokanonen mit Standardmunition, sind sie genauso effektiv, denn damit können sie die meisten leichten und mittelschweren BattleMechs mit einer einzigen Salve ausschalten. Selbst überschwere Mechs können es sich nicht leisten, sich diesem Beschuss über längere Zeit auszusetzen und einen *Fortune* außer Acht zu lassen ist ein Fehler, den kein Pilot zweimal macht.

EINSATZ

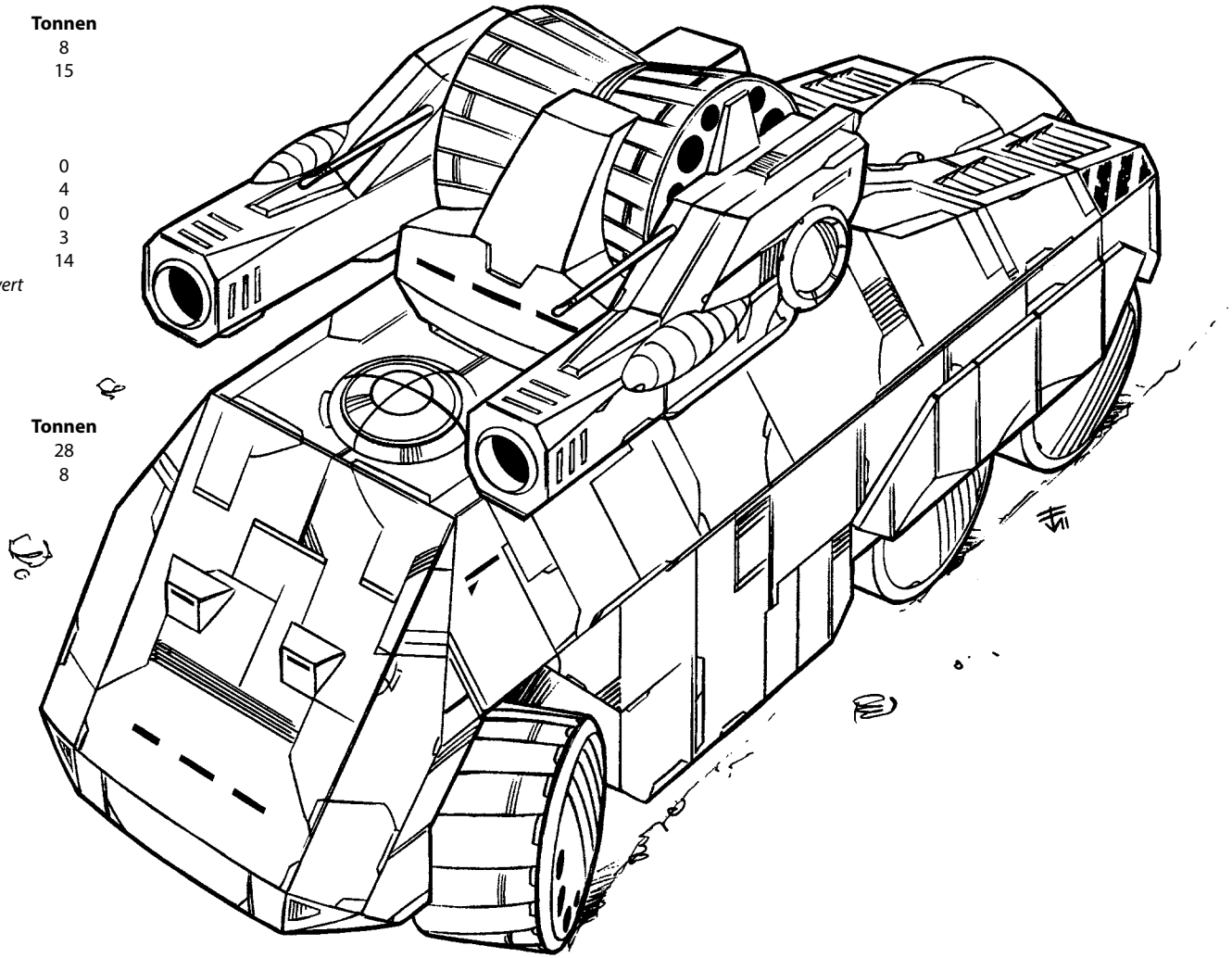
Der überschwere Radpanzer wurde an die regionalen Milizen in der ganzen Lyranischen Allianz verteilt, vorrangig an die Einheiten, die im jüngsten Bürgerkrieg erhebliche Verluste erlitten hatten. Eine kleine Anzahl behielt sich Defiance Industries zur Verteidigung ihrer Fabrik auf Hesperus vor.

RADPANZER FORTUNE

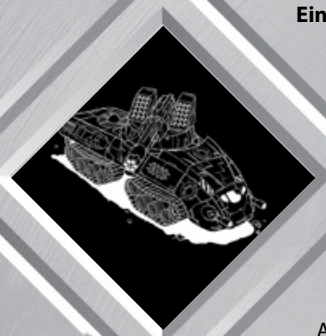
Typ: **Radpanzer Fortune**
Technologie: Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad
Tonnage: 80
Kampfwert: 895

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		8
Reaktor:	220	15
Typ:	Fusion	
Einsatz-BP:	3	
Höchst-BP:	5	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		4
Hubsystem:		0
Turm:		3
Panzerungswert:	224	14
	Panzerungswert	
Front	50	
R/L Seite	45/45	
Heck	35	
Turm	49	

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**
2 LB-X/20 AK	Turm	28
Munition (LB-X) 40	Rumpf	8



SCHWERER ARTILLERIEPANZER GLORY



Gewicht: 85 Tonnen
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Strand 255 Fusion
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Panzerung:
Durallex Schwer Ferrofibrit
Bewaffnung:
1 Mydron Tornado Multi-AK/5
2 Coventry Star Fire LSR/15-Lafetten
2 Diverse Optics Mittelschwere ER-Laser

Hersteller: Johnston Industries
Fabrikationszentren: New Syrtis
Kommunikationssystem:
CommuTech Multichannel mit Wächter-ECM
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
BlazeFire Ranging System Typ 3 mit Artemis IV Feuerleitsystem

ÜBERSICHT

Mit der ehrgeizigen Absicht, ein Fahrzeug herauszubringen, das als Erstes die neu entwickelte Multi-Autokanone ins Feld führen konnte, gab die Beschaffungsabteilung der VCS 3063 gleich mehrere Designs unterschiedlicher Hersteller in Auftrag. Johnston Industries, ein Unternehmen, das bereits mit dem schweren Schützenpanzer *Goblin* großen Erfolg erzielt hatte, schlug als einziger Bewerber ein schweres Artilleriefahrzeug vor. Genau solch ein Design hatte das Oberkommando der VCS in den Reihen einiger Frontregimenter schon lange vermisst. So stimmte man dem Modell zu, das größtenteils auf dem *Goblin* basiert, und bald darauf begannen die ersten Testläufe.

Noch bevor die Tests abgeschlossen werden konnten brach jedoch der Bürgerkrieg aus. Wie viele andere Hersteller auch war Johnston gezwungen, Entwicklung und Tests neuer Ideen zugunsten einer gesteigerten Produktion bereits serienreifer Maschinen zurück zu stellen. Erst in den frühen Monaten des Jahres 3067 wurde die Entwicklungsabteilung von Johnston wiedereröffnet, und so rollen nun die ersten schweren Artilleriepanzer vom Typ *Glory* durch die Montagehallen.

Einige Kritiker haben angemerkt, dass mit der Serienreife der OmniFahrzeuge *Manteuffel* und *Ajax*, die bereits in Produktion gegangen sind, der *Glory* eigentlich überflüssig geworden ist. Nichtsdestotrotz hat das Oberkommando der VCS auf Grund der wesentlich geringeren Herstellungskosten des *Glory* – weniger als die Hälfte der genannten OmniFahrzeuge – und des großen Bedarfs an neuen Fahrzeugen (um die schwer angeschlagenen Reihen der Panzerbrigaden der VCS wieder aufzurüsten) bereits Verträge für den *Glory* mit Johnston unterzeichnet.

Einige mysteriöse Zwischenfälle, die von der Sicherheitsabteilung der VCS für Sabotage gehalten werden, haben die Produktion des *Glory* zunächst weiter verzögert. Allerdings ist die Arbeit in jüngster Zeit gut vorangeschritten, und so sollte Johnston in nächster Zeit den normalen Produktionsfahrplan wieder aufnehmen können.

EIGENSCHAFTEN

Viele Bauteile des *Glory* sind genaugenommen nur eine verbesserte oder vergrößerte Version der Komponenten, die sich auch im *Goblin* finden. Trotz dieser Tatsache unterscheidet sich der *Glory* in Größe, Bewaffnung und Einsatzzweck wesentlich von dem Vorgängermodell. Die Multi-AK/5 und die beiden LSR/15-Lafetten, deren Treffsicherheit durch Artemis IV FLS entscheidend vergrößert wird, sorgen für die Langstreckenfeuerkraft, die ein Artilleriepanzer liefern muss. Zwei mittelschwere ER-Laser sollen den Panzer bei der Selbstverteidigung im Nahkampf unterstützen. Allerdings ist der *Glory* sehr langsam, was ihm das Entkommen wesentlich erschwert, wenn der Gegner erst einmal aufgeschlossen hat. So wurde der *Glory* mit einem Wächter-ECM ausgestattet, was die Defensivfähigkeiten des Panzers etwas verbessert.

EINSATZ

Zunächst wird der *Glory* nur an die Syrtis-Füsiliere überstellt, aber den Plänen der VCS zufolge soll das Fahrzeug ab 3068 auch an andere Regimenter ausgeliefert werden. Bisher steht der erste Gefechtseinsatz des Panzers noch aus, da die ersten Fahrzeuge des Typs *Glory* erst nach Ende des Bürgerkrieges fertiggestellt wurden.

VARIANTEN

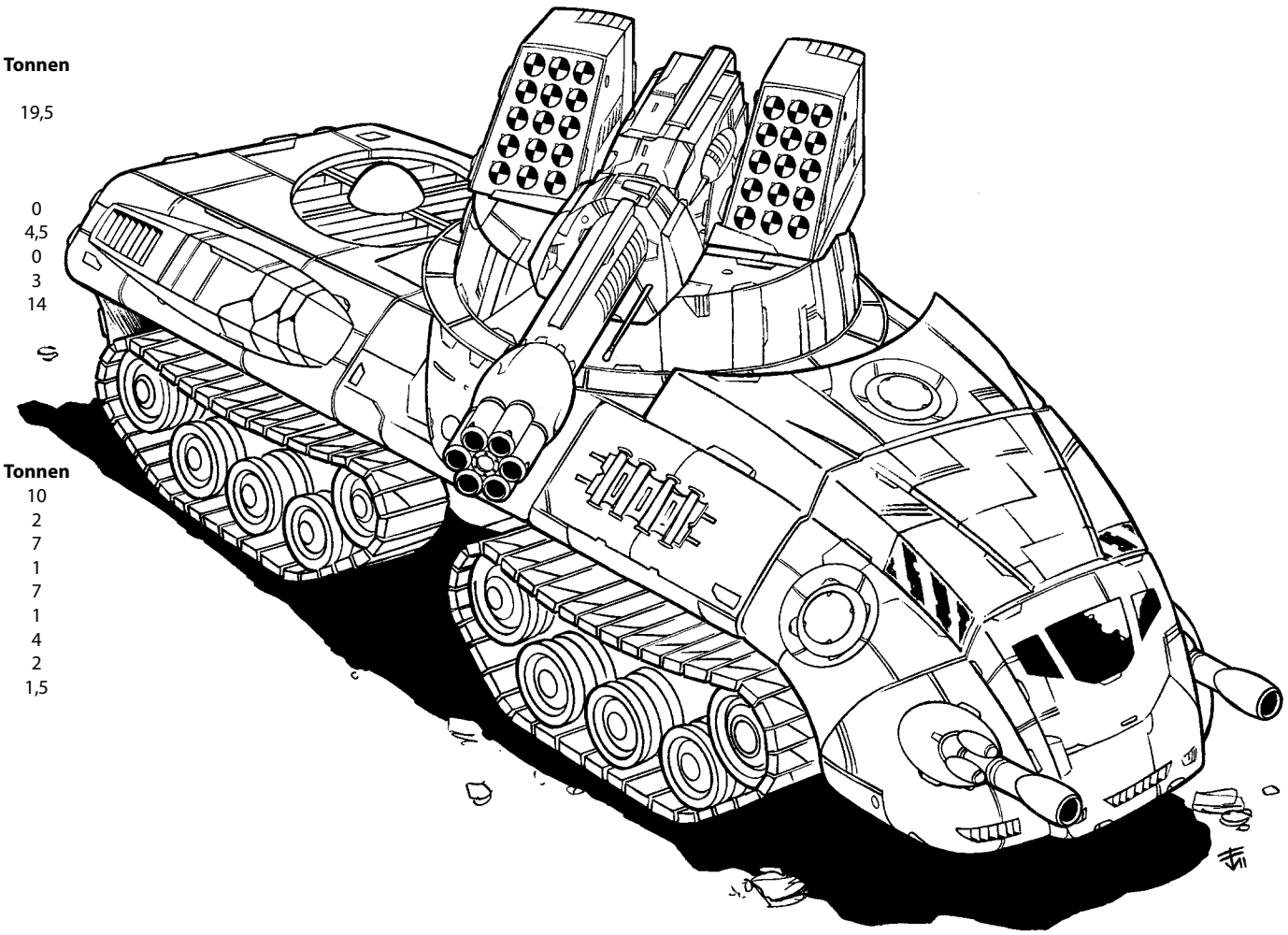
Eine bereits früh entwickelte Variante des *Glory* war anstelle der Multi-AK und den mittelschweren ER-Lasern mit einem leichten Gaussgeschütz mit zwei Tonnen Munition ausgestattet. Allerdings wurde die Version nur in äußerst niedriger Stückzahl produziert; der Mangel an Selbstverteidigungswaffen und die enormen Kosten für den Import des leichten Gaussgeschützes aus der Liga Freier Welten führten schnell zur Einstellung dieser Variante des *Glory*.

SCHWERER ARTILLERIEPANZER GLORY

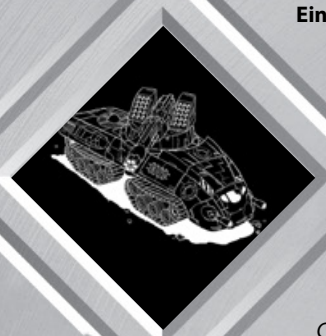
Typ: **Schwerer Artilleriepanzer Glory**
Technologie: Innere Sphäre
Bewegungsart: Kette
Tonnage: 85
Kampfwert: 1.149

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	8.5	
Reaktor:	255	19,5
Typ:	Fusion	
Einsatz-BP::	3	
Höchst-BP:	5	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		4,5
Hubsystem:		0
Turm:		3
Panzerungswert:	250	14
	Panzerungswert	
Front	60	
R/L Seite	50/50	
Heck	30	
Turm	60	

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**
Multi-AK/5	Turm	10
Munition (M-AK) 40	Rumpf	2
LSR/15	Turm	7
Artemis-IV-FLS	Turm	1
LSR/15	Turm	7
Artemis-IV-FLS	Turm	1
Munition (LSR) 32	Rumpf	4
2 Mittelschwere ER-Laser	Front	2
Wächter-ECM	Rumpf	1,5



STURMPANZER AJAX



Gewicht: 90 Tonnen
Bewegungsart: Kette
Antrieb: GM 270 Extraleicht
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Panzerung: ArcShield Maxi II
Bewaffnung: 42 Tonnen Modulkapazität (Maximal 35 Tonnen im Turm)

Hersteller:
General Motors, GM/Blackwell Industries
Fabrikationszentren:
Kathil, Salem, New Valencia (GM/Blackwell)
Kommunikationssystem:
Neil 6000 mit K^3-Multihook
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Sync Tracker (39-42071)

ÜBERSICHT

Bedingt durch die lange Erfolgsserie mit neuen Gefechtsfahrzeugen – besonders mit dem Kampfpanzer *Challenger X* – legte General Motors bei der Suche nach einem Neudesign ganz besondere Sorgfalt an den Tag. Man wollte ein Produkt entwickeln, das langfristig von dem wiedererwachten Interesse der VCS an konventionellen Militärfahrzeugen profitieren konnte. Auf Grund des unglaublichen Erfolges des Sturmpanzers *Manteuffel* von Star Corps entschied man sich aus offensichtlichen Gründen für die Entwicklung eines OmniFahrzeugs.

EIGENSCHAFTEN

Vom ersten Entwicklungsschritt an wurde der Sturmpanzer *Ajax* darauf ausgelegt, das ultimative Kampffahrzeug zu werden. Zwar ist der Panzer nicht besonders schnell, verfügt aber über eine unglaubliche Menge Panzerung und – dank des XL-Reaktors - über mehr als 40Tonnen Modulkapazität. Als Krönung des Ganzen integrierten die Entwickler von GM das moderne K^3-Netzwerksystem in jede Konfiguration des *Ajax*.

Die Primärkonfiguration verbindet als Hauptwaffensysteme eine Ultra-Autokanone/10 mit einem Gaussgeschütz, unterstützt durch zwei mittelschwere Impulslaser und eine Blitz-KSR/4-Lafette. Abgerundet wird diese Ausführung des *Ajax* durch eine K^3-Dienereinheit.

Weniger häufig, aber nichtsdestotrotz sehr beliebt ist die *Alternativkonfiguration A*, die ebenfalls eine K^3-Dienereinheit mit sich führt. Diese Version verfügt des Weiteren über drei Mydron Tornado Multi-Autokanonen/5 und mehr als genug Munition, um auch ein längeres Gefecht zu überstehen.

Der *Ajax* B ist ein Kommandofahrzeug, das um den integrierten K^3-Computer herum entwickelt wurde. Dieses Fahrzeug trägt drei LSR/15-Lafetten, die von Artemis IV unterstützt werden, und eine PPK, so dass ein Panzerkommandeur das Schlachtfeld aus sicherer Distanz kontrollieren kann.

EINSATZ

Die ersten einsatzbereiten Panzer des Typs *Ajax* wurden direkt von Kathil an die Regimentskampfgruppen (RKGs) der 5. Davion Guards und der 6. Syrtis-Füsiliere überstellt. Für diese Einheiten erwies sich der neue Panzer im Kampf gegen die 8. VerCom RKG und die 8. Donegal Guards auf New Syrtis als äußerst nützlich. Obwohl die 5. Davion Guards nach ihrem Sieg offiziell aufgelöst wurden, führte Leftenant-General Seth Varnay eine bunt zusammengewürfelte Panzergruppe - unter anderem zahlreiche vom Typ *Ajax* – bis nach New Avalon, wo sie ihre Feuerkraft erneut unter Beweis stellten. Heute sind Fahrzeuge vom Typ *Ajax* in beinahe jeder noch bestehenden Panzereinheit anzutreffen, die während des Bürgerkrieges an der Seite einer RKG eingesetzt wurde.

STURMPANZER AJAX

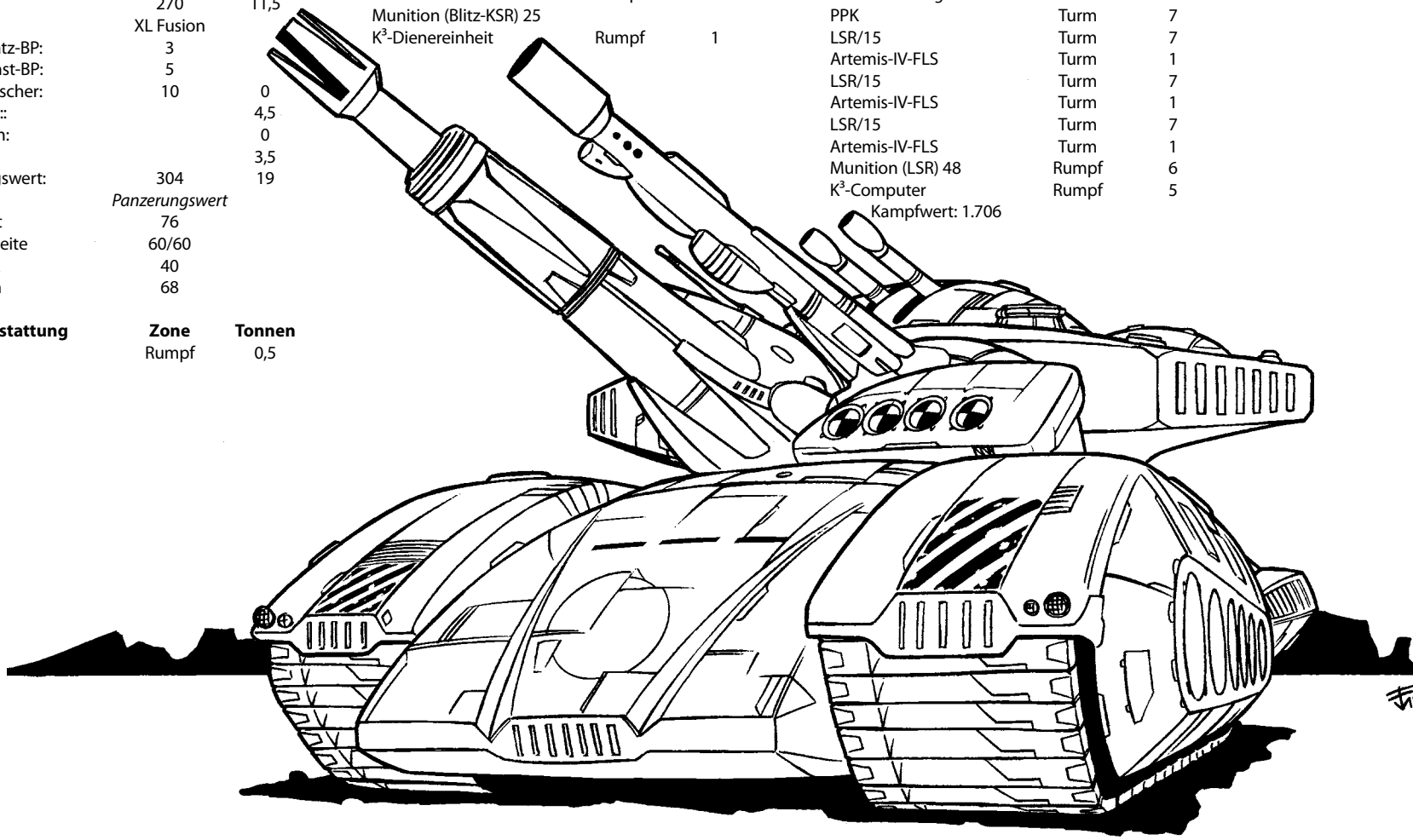
Typ: **Sturmpanzer Ajax**
Technologie: Innere Sphäre OmniFahrzeug
Bewegungsart: Kette
Tonnage: 90
Kampfwert: 1.210 (K^3: 255)

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		9
Reaktor:	270	11,5
Typ:	XL Fusion	
Einsatz-BP:	3	
Höchst-BP:	5	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen::		4,5
Hubsystem:		0
Turm:		3,5
Panzerungswert:	304	19
	Panzerungswert	
Front	76	
R/L Seite	60/60	
Heck	40	
Turm	68	

Feste Ausstattung	**Zone**	**Tonnen**
CASE	Rumpf	0,5

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**
Primärwaffenkonfiguration		
Ultra-AK/10	Turm	13
Munition (Ultra-AK) 30	Rumpf	3
Gaussgeschütz	Turm	15
Munition (Gauss) 16	Rumpf	2
Munition (Gauss) 16	Turm	4
2 Mittelschwere Impulslaser	Turm	3
Blitz-KSR/4	Rumpf	1
Munition (Blitz-KSR) 25		
K^3-Dienereinheit	Rumpf	1

Alternativkonfiguration A		
3 Multi-AK/5	Turm	30
Munition (M-AK) 180	Rumpf	9
Leichter ER-Laser	Turm	0,5
Wächter-ECM	Rumpf	1,5
K^3-Dienereinheit	Rumpf	1
Kampfwert: 2.042		
Alternativkonfiguration B		
PPK	Turm	7
LSR/15	Turm	7
Artemis-IV-FLS	Turm	1
LSR/15	Turm	7
Artemis-IV-FLS	Turm	1
LSR/15	Turm	7
Artemis-IV-FLS	Turm	1
Munition (LSR) 48	Rumpf	6
K^3-Computer	Rumpf	5
Kampfwert: 1.706		



FAHRZEUGE DER CLANS

Als die Clans im Jahre 3050 in die Innere Sphäre einfielen, war die Existenz von Gefechtsfahrzeugen innerhalb ihrer Streitkräfte nahezu unbekannt. Dieser Eindruck wurde noch weiter verstärkt, als unser Orden begann, die Clans zu verstehen, denn allem Anschein nach blickten sie auf Fahrzeuge mit Verachtung herab. So entstand der Irrglaube, dass die Clans Gefechtsfahrzeuge überhaupt nicht einsetzten.

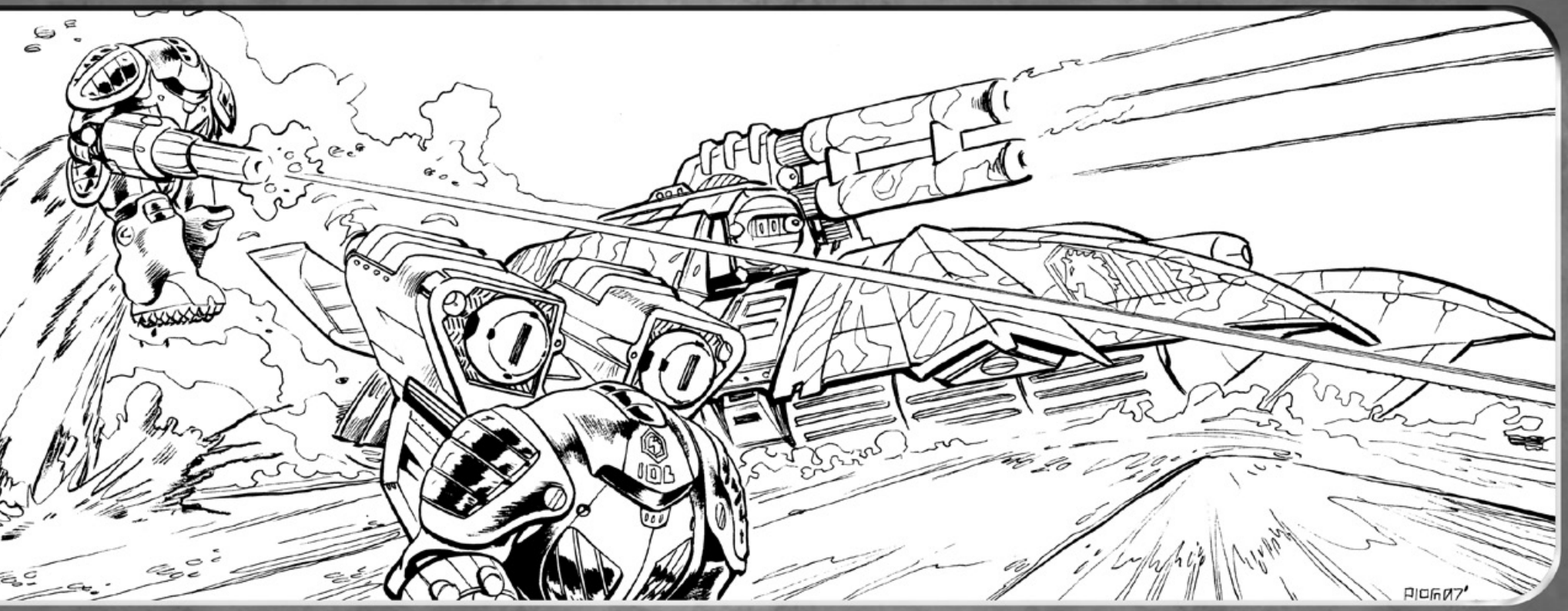
Natürlich wissen wir heute, dass diese Annahme falsch war. Erstens setzt ein Großteil der Clans de facto Panzerfahrzeuge ein, zumindest in den Garnisonsstreitkräften und anderen Einheiten mit gleichem Status. Zweitens gibt es mehrere Clans – Sternennattern, Blutgeister und vor allem die Höllenrösser –, die bis zu einem gewissen Grad eine hohe Meinung von ihren Panzereinheiten haben. Da aber keiner dieser Clans an der Operation »Wiedergeburt« beteiligt war, erklärt sich auch, dass uns der Blick auf diese Tatsache zunächst verstellt war.

Bisher war allerdings, trotz der größeren Akzeptanz einiger Clans gegenüber Gefechtspanzern, über hundert Jahren kein neues Clanfahrzeug mehr entwickelt worden. Die meisten der von den Clans eingesetzten Fahrzeuge verfügten deshalb nicht über die volle Bandbreite der neuesten Clantechnologie, da die Mehrzahl der Clans die Montage der modernen Ausstattung in Fahrzeugen als Verschwendung betrachtete.

Während der Invasion der Inneren Sphäre aber erlitten die Clans ihre beiden größten Niederlagen gegen Kampfverbände mit gemischten Truppengattungen und entsprechender Taktik. Diese Erfahrung brachte viele Clans – vorrangig jene, die bereits zuvor umfangreicher von Fahrzeugen Gebrauch machten – dazu, die zur Verfügung stehenden Modelle in einem neuen Licht zu betrachten. Die folgende eingehende Selbstanalyse mündete in der Entwicklung und Aufstellung von sechs neuen Gefechtsfahrzeuge, die man so konstruierte, dass sie die von den herkömmlichen Modellen offen gebliebenen, taktischen Nischen ausfüllen konnten.

Es ist schwer zu beurteilen, ob es sich dabei nur um eine einmalige Anomalie oder den Beginn einer Revolution der Gefechtsdoktrin unter den Clans handelt – nur die Zeit kann diese Frage beantworten. Bezeichnenderweise sind drei der neuen Panzer von Clans in der Inneren Sphäre entwickelt worden, während die anderen drei von Clans konstruiert wurden, die ohnehin für den Einsatz von Gefechtsfahrzeugen bekannt sind.

– Jared Pascal
Präzentor VIII-Omega
Botschaft der Inneren Sphäre, Strana Mechty
17. September 3067

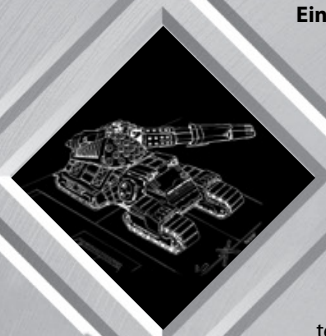


SCOUTPANZER HEPHAESTUS

Gewicht: 30 Tonnen
Bewegungsart: Schweber
Antrieb: 110 Fusion
Einsatzgeschwindigkeit: 86 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h

Panzerung: Compound VM22 Ferrofibrit
Bewaffnung: 6 Tonnen Modulkapazität
(Maximal 5 Tonnen im Turm)

Hersteller: Niles industriplex Beta
Kommunikationssystem:
Build 1700/5 Tacticom
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Serie XL FWS mit TRTTS Mk. III Beagle-Sonde



ÜBERSICHT

3062 autorisierte Khan Malavai Fletcher die Entwicklung eines neuen leichten Luftkissenpanzers. Er begründete diese Entscheidung mit dem Hinweis, dass eine ungewöhnliche Zusammensetzung von Fahrzeugen mit unerwarteter technischer Ausrüstung viele Gefechte zugunsten der Höllenrösser entscheiden würde. Beinahe sofort wählten die Mitglieder der Wissenschaftlerkaste den *Kanga*, einen Panzer aus Sternenbundzeiten mit der außergewöhnlichen Fähigkeit, schwieriges Gelände überspringen zu können, zum Ausgangspunkt ihrer Bemühungen. In der Absicht, das Chassis eines OmniFahrzeugs zu entwickeln, auf dessen Grundlage die Sprungfähigkeit des *Kanga* implementiert werden konnte, gingen die Ingeneure ans Werk.

Unglücklicherweise erwies es sich als außergewöhnlich schwierig, die sogenannte künstliche Intelligenz AL2200 zu kopieren, die im Sternenbundpanzer *Kanga* dafür verantwortlich war, während eines Sprunges die Kontrolle, Balance und Zielerfassung des Fahrzeugs zu gewährleisten. Zusätzlich wurde die Aufgabe durch die notwendige Einbindung der für OmniPahrzeuge – wie zum Beispiel dem *Epona* – erforderlichen Kontrollsysteme noch weiter verkompliziert. Zwar war die Kombination für die Clanwissenschaftler technisch machbar, doch die Entwicklung des Systems hätte astronomische Summen verschlungen. Khan Fletcher ordnete daraufhin 3063 die Einstellung des Projektes *Hephaestus* an. Wahrscheinlich wäre das Design in Vergessenheit geraten, hätte nicht der Nachfolger Fletchers, James Cobb, dem Scoutpanzer eine zweite Chance gegeben.

EIGENSCHAFTEN

Bevor die Produktion begann, wurde die Verwendung des durch den Verzicht auf die Sprungdüsen entstandenen Freiraums bzw. verbliebenen Gewichts von den Ingenieuren kontrovers diskutiert. Khan Cobb aber beendete die Debatte mit dem Hinweis, dass der Touman des Clans für einen flexiblen Infanterietransporter Verwendung hätte. So wurden vier Tonnen des *Hephaestus* auf den Einbau einer Fahrgastzelle verwendet, die eine Strahl Infanteristen ohne Gefechtsrüstungen aufnehmen kann, wobei noch etwas Platz für spezielle Fracht bleibt.

In der Primärkonfiguration ist der *Hephaestus* eigentlich ein reines Instrument der elektronischen Kriegsführung. Durch den Einbau eines Wächter-ECM werden die Scouteigenschaften des Fahrzeugs verbessert, ein ZES gestattet die Einweisung von Artillerieschlägen. Zwei im Turm untergebrachte mittelschwere Impulslaser geben diesem Modell immerhin noch moderate Mittelstreckenfeuerkraft.

Die Alternativkonfiguration A und C sind Raketenunterstützungsfahrzeuge, wobei Erstere Variante auf die Verwendung eines einzelnen LSR-Werfers mit Artemis IV setzt, während die zweite genannte Konfiguration auf zwei der flexibleren TakRaks zurückgreift. Alternativkonfiguration B des *Hephaestus*, eine eher auf kurze und mittlere Distanzen ausgelegte Störeinheit, verfügt über zwei mittelschwere ER-Laser, die von einer munitionseffizienten Blitz-KSR/6-Lafette unterstützt werden.

EINSATZ

Im Zuge der Wiederaufrüstungsmaßnahmen, die Khan James Cobb zur Stärkung des arg mitgenommenen Toumans der Höllenrösser ergriff, wurde der *Hephaestus* gegen Ende des Jahres 3064 in kleinerer Stückzahl produziert. Der Großteil dieser Fahrzeuge wurden als Verstärkung dem 21. Mechanisierten Angriffs-Sternhaufen und der Alpha-Keshik zugeteilt, die während des zum Scheitern verurteilten »Krieges« zwischen Khan Fletcher und den Geisterbären schwere Verluste erlitten hatten.

SCOUTPANZER HEPHAESTUS

Typ: **Scoutpanzer Hephaestus**
Technologie: Clan OmnlFahrzeug
Bewegungsart: Schweber
Tonnage: 30
Kampfwert: 777

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		3
Reaktor:	110	6
Typ:	Fusion	
Einsatz-BP:	8	
Höchst-BP:	12	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		1,5
Hubsystem:		3
Turm:		0,5

Ausstattung		**Tonnen**
Panzerungswert:	96	5
	Panzerungswert	
Front	20	
R/L Seite	20/ 20	
Heck	18	
Turm	18	

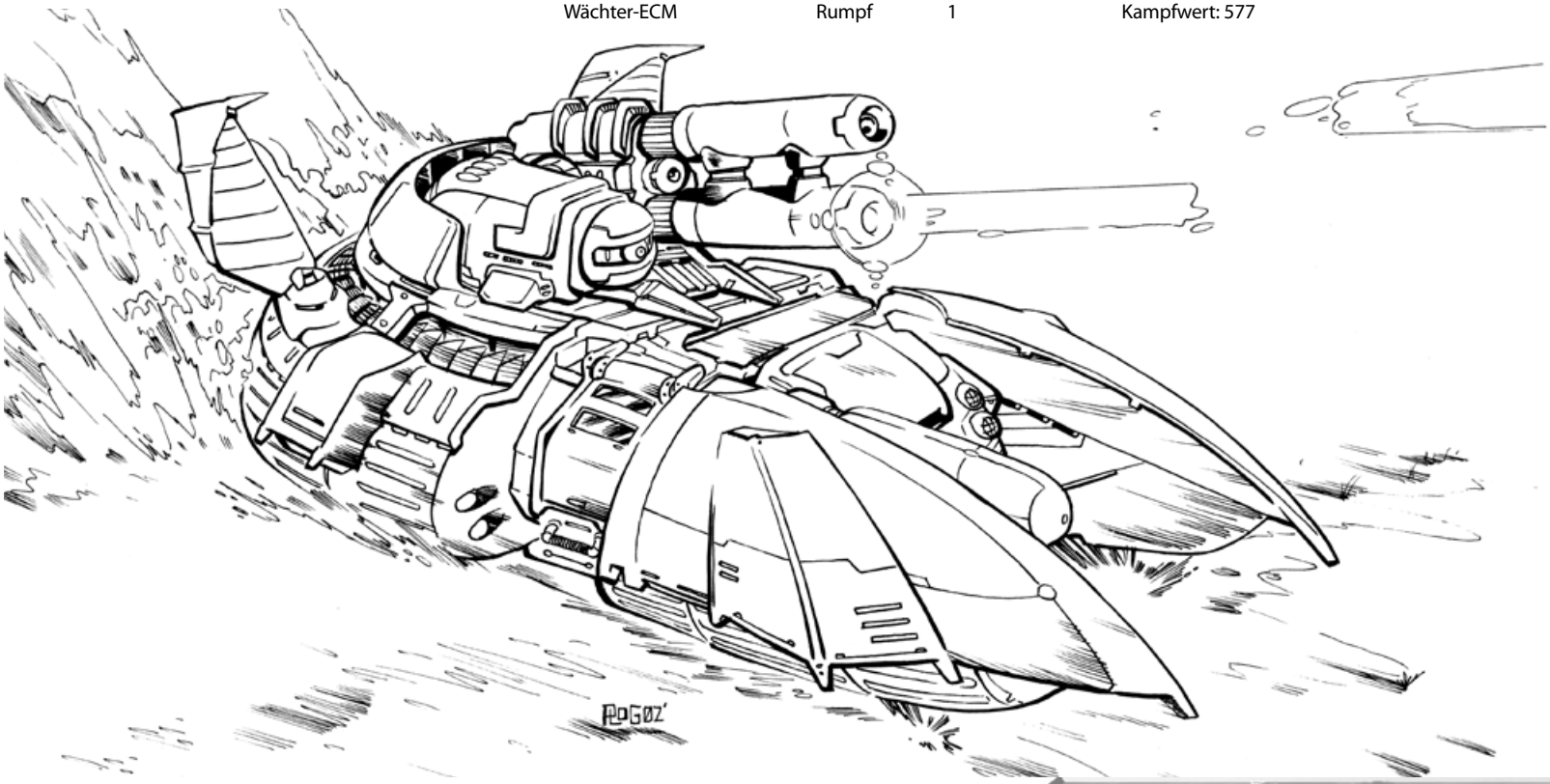
Feste Ausstattung	**Zone**	**Tonnen**
Fracht (Infanterie)	Rumpf	4
Beagle-Sonde	Rumpf	1

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**
Primärwaffenkonfiguration		
2 Mittelschwere Impulslaser	Turm	4
Zielerfassungssystem	Turm	1
Wächter-ECM	Rumpf	1

Alternativkonfiguration A		
LSR/15	Turm	3,5
Artemis-IV-FLS	Turm	1
Leichter ER-Laser	Turm	0,5
Munition (LSR) 8	Rumpf	1
Kampfwert: 768		

Alternativkonfiguration B		
2 Mittelschwere ER-Laser	Turm	2
Blitz-KSR/6	Turm	3
Munition (Blitz-KSR) 15	Rumpf	1
Kampfwert: 957		

Alternativkonfiguration C		
2 TakRak/3	Turm	3
Munition (TakRak) 60	Rumpf	3
Kampfwert: 577		

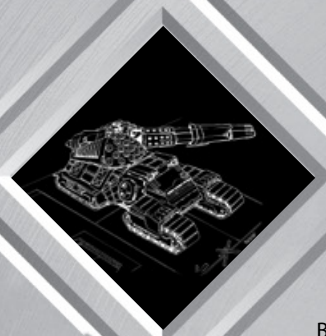


INFANTERIEPANZER TYR

Gewicht: 45 Tonnen
Bewegungsart: Schweber
Antrieb: Typ 170 Fusion
Einsatzgeschwindigkeit: 97 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h

Panzerung: Forging MHC07
Bewaffnung:
1 Typ 22g Schwerer ER-Laser
2 Pattern J4 Blitz-KSR/4-Lafetten

Hersteller: Joint Equipment Systems
Kommunikationssystem: Neil 500
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
RCA Econotrac



ÜBERSICHT

Seit dem Umzug in die Innere Sphäre haben die Geisterbären enorme Anstrengungen darauf verwandt, die Beziehungen zu der - in der Überzahl befindlichen - Bevölkerung Rasalhaags zu verbessern, deren Lebensraum die Geisterbären nun teilen. Das eingeschränkte Selbstverwaltungsrecht, dass der Bevölkerung Rasalhaags zugestanden und zunächst als Schritt in die richtige Richtung aufgenommen wurde, förderte bezeichnenderweise auch die Einstellung der Menschen, sich der Besatzung durch die Clans weiterhin zu wiedersetzen. Nach der langjährigen Unterdrückung durch das Draconis-Kombinat hatte man nur eine zu kurze Zeit die Freiheit genießen können, und so kämpfen viele Rasalhaager jetzt gegen die Geisterbären, in denen sie Nichts als eine neue Hegemonialmacht sehen, wie freundlich sie sich auch immer geben mag.

Um dieser Entwicklung entgegen zu wirken - und nebenbei die Produktivität der niederen Kasten zu steigern -– lenkte Khan Björn Jorgensson große Mengen der umfangreichen Ressourcen der Geisterbären in den Wiederaufbau und die Verbesserung der Industrie Rasalhaags um, anstatt sich ausschließlich auf die mitgebrachten Clananlagen zu konzentrieren. Unternehmen wie zum Beispiel Joint Equipment Systems, das sogar nach Maßstäben der Inneren Sphäre für die schlechte Qualität der produzierten konventionellen Fahrzeuge berüchtigt war, wurde durch den Aufbauplan der Geisterbären neues Leben eingehaucht. Im Jahre 3063 markierte dann der Infanteriepanzer *Tyr* das Comeback von Joint Equipment Systems, genauso wie den Beginn der ersten Gemeinschaftsproduktion zwischen Clans und Innerer Sphäre im Geisterbären-Dominium.

EIGENSCHAFTEN

Der *Tyr* ist nicht nur ein Ölzweig für die Gefühle der Bevölkerung Rasalhaags, sondern auch ein effektives Gefechtsfahrzeug. In der Rolle als konventioneller Infanterie-Schützenpanzer übertrifft er die Leistung vergleichbarer Fahrzeuge, wie beispielsweise des Gobiin der Inneren Sphäre oder des neuen *Hephaestus* der Höllenrösser. Erfahrungen aus einem Jahrzehnt mit den Sphäroiden - und der uralten Fehde mit den Höllenrössern - haben die Geisterbären gelehrt, dass sich Infanterieeinheiten in vielen Gefechten als Zünglein an der Waage erweisen können; allerdings nur, wenn sie das Schlachtfeld schnell und relativ sicher erreichen können.

Der *Tyr* soll dafür sorgen, das den Infanteristen genau das gelingt, und gleichzeitig über große Entfernung schlagkräftige Feuerunterstützung liefern. Mit einer Höchstgeschwindigkeit von über 150 km/h, einer Panzerung, die dem Treffer eines Gaussgeschützes standhalten kann und genug Transportkapazität, um einem vollen Strahl Infanteristen in Gefechtspanzern Platz zu bieten, ist der *Tyr* ein blitzschneller und unverwüstlicher Vertreter seiner Klasse. Der Einbau moderner Clanwaffen (besonders des leistungsfähigen schweren ER-Laser und der beiden kompakten Blitz-KSR/4-Lafetten, die allesamt im Turm untergebracht sind) gibt dem *Tyr* genug Feuerkraft, um feindlichen Panzern, Infanteristen oder BattleMechs soviel Respekt abzunötigen, dass der Infanteriepanzer seine lebendige Fracht ins Spiel bringen kann.

EINSATZ

Der Großteil der hergestellten Panzer vom Typ *Tyr* wurden der Geisterklauen-Galaxie zugeteilt, wo sie die ihnen zugedachte Rolle als Transport- und Schützenpanzer vorbildlich erfüllen; der Rest wurde in Garnisons-Sternhaufen verschoben.

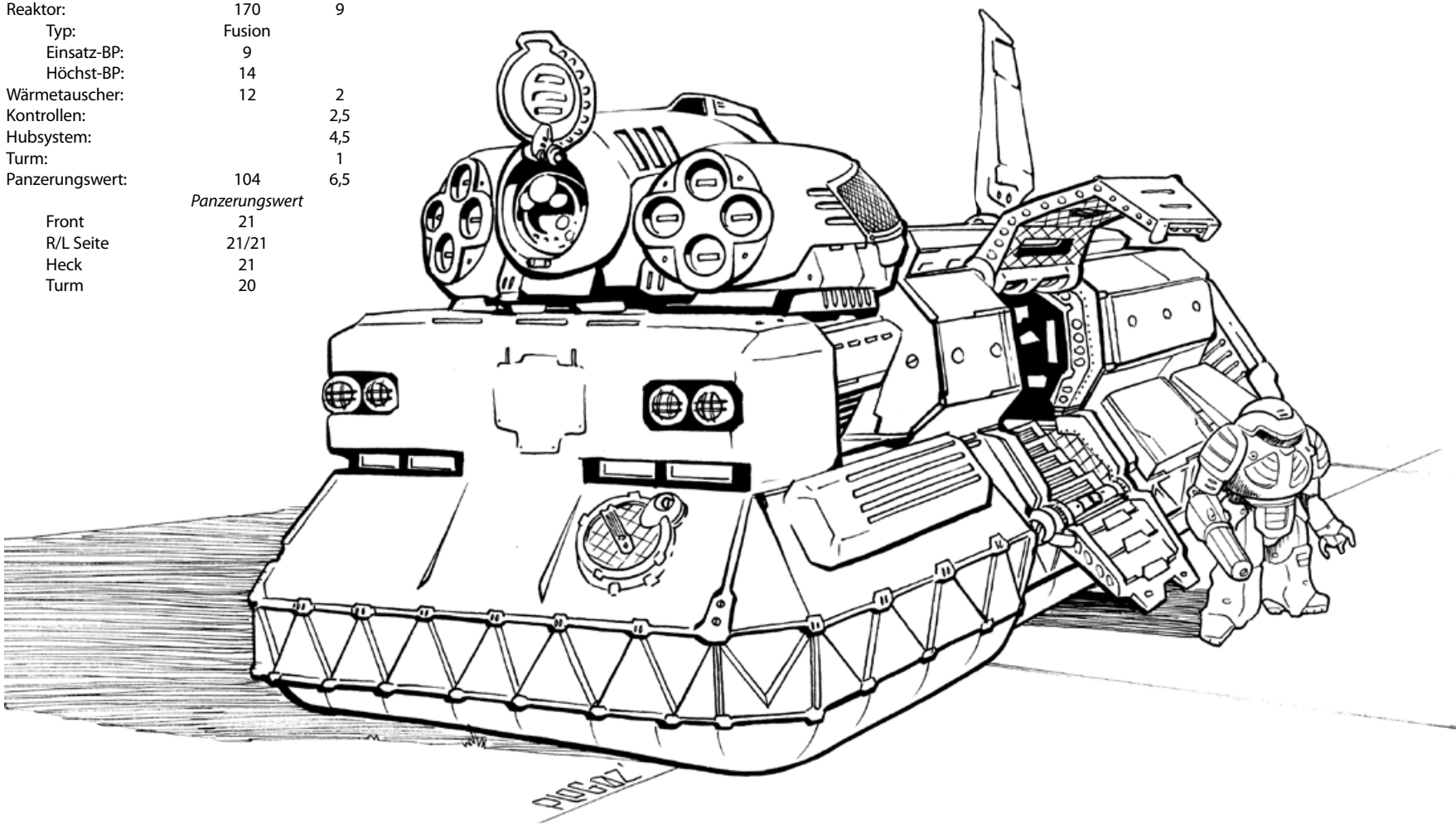
Erst kürzlich wurde der Einsatz eines *Tyr* durch die 2. Kavellri-Infanterie beobachtet. Dieser Einheit wurde 3065 durch die ComGuards ein Zug der hochmodernen Gefechtspanzer vom Typ *Läuterer* zur Verfügung gestellt, als Teil der Anstrengungen ComStars, die Rasalhaager und das Militär der Republik zu besänftigen - ironischerweise die gleiche Methode, die auch die Geisterbären gewählt hatten. Ob es sich bei dem *Tyr* im Besitz der 2. Infanterie um ein bei einem Überfall erbeutetes Fahrzeug handelt, ist bisher ungeklärt.

INFANTERIEPANZER TYR

Typ: **Infanteriepanzer Tyr**
Technologie: Clan
Bewegungsart: Schweber
Tonnage: 45
Kampfwert: 1.260

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**
Schwerer ER-Laser	Turm	4
2 Blitz-KSR/4	Turm	4
Munition (Blitz-KSR) 50	Rumpf	2
Fracht	Rumpf	5

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		4.5
Reaktor:	170	9
Typ:	Fusion	
Einsatz-BP:	9	
Höchst-BP:	14	
Wärmetauscher:	12	2
Kontrollen:		2,5
Hubsystem:		4,5
Turm:		1
Panzerungswert:	104	6,5
	Panzerungswert	
Front	21	
R/L Seite	21/21	
Heck	21	
Turm	20	

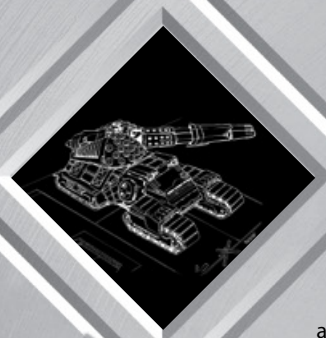


STURMPANZER ENYO

Gewicht: 55 Tonnen
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Typ 330 Extraleicht
Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Panzerung: Compound VM20 Ferrofibrit
Bewaffnung:
1 Serie 44h Schwere Impulslaser
3 Typ VI-Bravo Blitz-KSR/6-Lafetten

Hersteller: Kirin Armory Plant 4
Kommunikationssystem:
Build 1750/4 Tacticom
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Serie XLII TLS



ÜBERSICHT

Bei dem Kettenfahrzeug *Enyo* handelt es sich um einen reinrassigen Sturmpanzer, der von einem XL-Reaktor angetrieben wird. Das Design ist - wie der *Hephaestus* - ein durch Khan Malavai Fletcher angestoßenes und von Khan James Cobb weiterverfolgtes Experiment der Höllenrösser. Der Versuch, aus der Verwendung eines XL-Reaktors in der selben Weise Vorteile zu ziehen, wie dies bei BattleMechs und Luftraumjägern der Clans der Fall ist, endete in einem eher glanzlosen Design. Khan Fletcher ordnete die Entwicklung des *Enyo* nach erfolgreichen Feldtests von Panzern des Typs Mars an, die mit XL-Reaktor nachgerüsteten waren. Die Gefechtsfahrzeuge hatten auf Grund der verbesserten Geschwindigkeit größere Überlebenschancen, für die nur wenig Platz bzw. Gewicht an Panzerung und Bewaffnung geopfert werden musste.

Mit der Erklärung, dass sich XL-Reaktoren besser für den Einsatz in leichteren, in Kavallerie- und Sturm-Sternhaufen eingesetzten Gefechtspanzern eignen, forderte Fletcher von den Ingenieuren die Entwicklung eines »schweren« Sturmpanzers, der in gewichtsmäßig in die Kategorie so genannter »mittelschwerer« Fahrzeuge fiel. Das Design, so Fletcher weiter, müsse schnell genug sein, um den Großteil der von den Clans eingesetzten Panzereinheiten auszumanövrieren und gleichzeitig mit den BattleMechs, als deren Eskorte der Panzer konzipiert worden war. Schritt halten zu können.

Die ProtoTypn des *Enyo* wurden gerade ersten Tests unterzogen, als der katastrophale »Krieg» Khan Fletchers gegen die Geisterbaren zur Vertreibung der Höllenrösser aus der Inneren Sphäre und der Ablösung des Khans durch den damaligen Sterncolonel James Cobb führte. Obwohl diese Umstände das Ende des Projekts *Enyo* hätten bedeuten können, erlaubte Cobb die Wiederaufnahme der Arbeiten - und gab damit zumindest teilweise der Argumentation Fletchers nachträglich Recht.

EIGENSCHAFTEN

Angetrieben von einem 330er XL-Reaktor erreicht der *Enyo* die Geschwindigkeit und Beweglichkeit der meisten mittelschweren BattleMechs. Darüber hinaus wurde der Panzer mit Feuerkraft und Panzerschutz versehen, die bei einer derartigen Gesamtleistungskurve kaum erreichbar sind - mit anderen Worten: der Reaktor würde sich wesentlich besser in einem Rad oder Hoverpanzer machen; der *Enyo* ist jedoch ein Kettenfahrzeug. Zum Ausgleich kann er so immerhin die meisten Geländearten überwinden.

Die Entwickler des *Enyo* waren nicht Willens, auch nur einen Bruchteil der durch den leichten Reaktor erlangten Freitonnage für die Waffensysteme zu reservieren, und so gab man dem Panzer als Hauptbewaffnung einen schweren Impulslaser mit auf den Weg, der Gewicht und Leistungsfähigkeit optimal vereinbart. Als Unterstützung dienen drei munitionseffiziente Blitz-KSR/6-Lafetten, von denen zwei nach vorne ausgerichtet sind, während die Dritte im Turm untergebracht wurde. Sieben Tonnen Ferrofibrit-Panzerung und die Integration von CASE machen den *Enyo* zu einem zähen Gesellen, der sogar ein bis zwei direkten Treffern aus einem Gaussgeschütz widerstehen kann, bevor er sich zurückziehen muss.

EINSATZ

In der Hauptproduktionsstätte für schwere Panzerfahrzeuge auf Kirin begannen die Höllenrösser 3063 mit der Serienproduktion des *Enyo*. Der Großteil der Sturmpanzer füllte die gelichteten Reihen der Gamma-Galaxie und des 21. Mechanisierten Angriffs-Sternhaufens, die bei den jüngsten Gefechten mit den Geisterbären schwere Verluste erlitten hatten. Verschiedene andere Kavallerie- und Sturm-Sternhaufen der Frontklasse haben den *Enyo* ebenfalls erhalten, und begonnen, veraltete Designs aus den Zeiten des Sternenbundes auszutauschen.

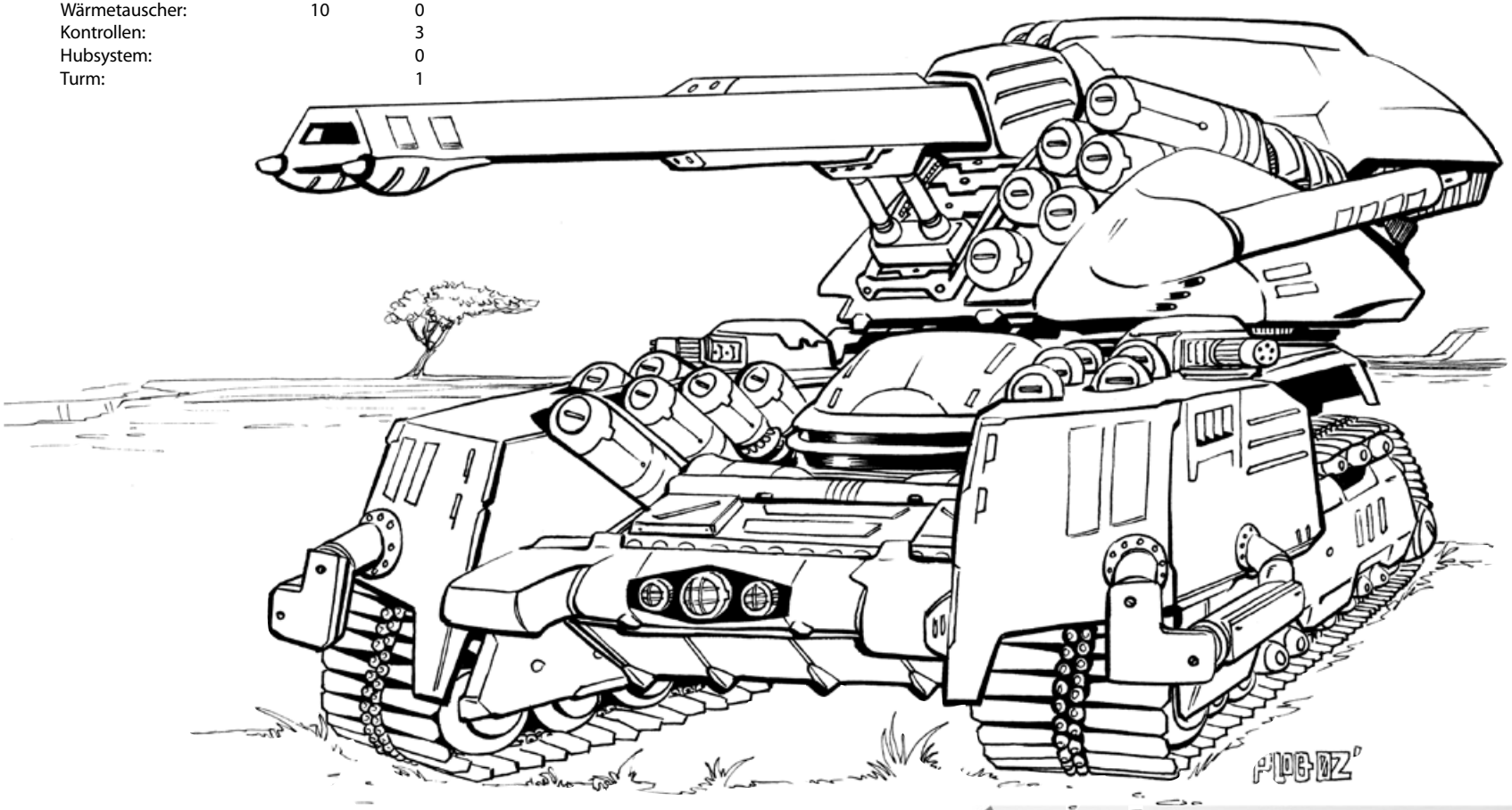
STURMPANZER ENYO

Typ: **Sturmpanzer Enyo**
Technologie: Clan
Bewegungsart: Kette
Tonnage: 55
Kampfwert: 1.527

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		5,5
Reaktor:	330	19
Typ:	XL Fusion	
Einsatz-BP:	6	
Höchst-BP:	9	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		3
Hubsystem:		0
Turm:		1

Ausstattung		**Tonnen**
Panzerungswert:	144	7,5
	Panzerungswert	
Front	30	
R/L Seite	29/29	
Heck	29	
Turm	27	

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**
Schwerer Impulslaser	Turm	6
Blitz-KSR/6	Turm	3
2 Blitz-KSR/6	Front	6
Munition (Blitz-KSR) 45	Rumpf	3
Maschinengewehr	Linke Seite	0,25
Maschinengewehr	Rechte Seite	0,25
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5

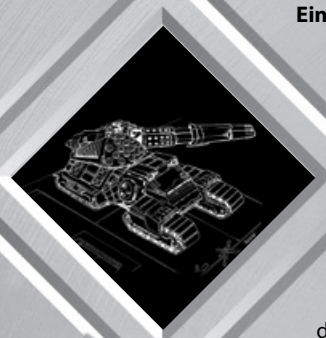


STURMPANZER SHODEN

Gewicht: 70 Tonnen
Bewegungsart: Rad
Antrieb: 260 Fusion
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Panzerung: Compound Beta
Bewaffnung:
3 Typ 9 Serie 1 TakRak/9
4 Serie 2c Leichte Maschinengewehre

Hersteller: Barcella Beta
Kommunikationssystem:
Build 1685/5 Tacticom
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Serie XXVIII IWS



ÜBERSICHT

In Folge des Angriffs der Geisterbären auf die von den Novakatzen kontrollierte Präfektur Irece des Draconis-Kombinats in den Jahren 3062-3063 erkannte Khan Satin West, dass sein Clan noch weitere Gefechtstaktiken der Inneren Sphäre würde übernehmen müssen, wenn die Novakatzen überleben wollten. Diese Ansicht wurde durch das jahrelange gemeinsame Training zwischen Novakatzen und Kombinatseinheiten noch weiter bestärkt. Besonders die Ryuken-ni demonstrierten den Clankriegern mehr als deutlich, wie vernichtend der Einsatz kombinierter Truppengattungen wirken kann. Dabei kam auch zu Tage, das die Novakatzen einen kampfkräftigeren Panzer brauchten, als er bisher zur Verfügung stand.

Da die Clans Gefechtsfahrzeugen im Allgemeinen eher mit Verachtung begegnen, entsprachen die bei den Novakatzen im Einsatz befindlichen Modelle längst nicht mehr dem Stand der Technik und verfügten größtenteils nicht über die modernsten Waffensysteme der Clans. In dem Bewusstsein, dass einige Krieger (besonders der neu ausgehobenen Zeta-Galaxie) angesichts der in die Entwicklung eines Fahrzeuges investierten Ressourcen aus der Haut fahren würden, entschied sich Khan West – ungeachtet des Tumults, den er damit innerhalb des Touman der Novakatzen auslöste – für die notwendige Neukonstruktion.

Auf Wests Befehl hin wurde sofort mit der Umrüstung einer der Produktionsstraßen der gerade erst fertig gestellten Fahrzeugfabrik Barcella Beta begonnen. In Anerkennung der sich beständig verbessernden Beziehungen zwischen den Novakatzen und dem Kombinat nickte der Khan die Benennung des neuen Models nach dem japanischen Elefantengott der Weisheit ab. Für die Novakatzen, die sich traditionell der Mystik hingeben, war dies ein gutes Omen. Gleichzeitig erleichterte das dem Khan die Begründung der unkonventionellen Entscheidung.

EIGENSCHAFTEN

Der Sturmpanzer *Shoden* wurde von Anfang an dafür gebaut, das neue TakRak zum Einsatz zu bringen. Die Novakatzen hatten das von den Coyoten entwickelte, unglaubliche leistungsfähige Offensivwaffensystem über Handelsbeziehungen mit den Diamanthaien bezogen. Die Turmkonstruktion des Fahrzeugs enthält nicht weniger als drei TakRak/9-Lafetten, die dem *Shoden* auf bis zu 800 Meter Entfernung eine vernichtende Feuerkraft verleihen. Mit neun Tonnen Munitionszuladung kann der Panzer alle drei Munitionsarten einsetzten, die das neue Waffensystem so schlagkräftig machen.

Scheinbar nachträglich hinzugefügt muten mehrere leichte Maschinengewehre an, die – zwei nach vorne und jeweils eines in Jeder Seite – im Nahkampf die Selbstverteidigung gewährleisten sollen.

EINSATZ

Da Khan West den *Shoden* entwickeln ließ, um die erste Verteidigungslinie der Novakatzen einzunehmen, wurde der Panzer allen provisorischen Galaxien – mit Ausnahme der Zeta-Galaxie – zugeteilt. Interessanterweise hat die Tau-Galaxie ganze Sterne aus Panzern des Typs *Shoden* in den 100. Sturm-Sternhaufen und den 274. Gefechts-Sternhaufen integriert, wahrscheinlich auf Grund der Erfahrungen aus der fortgesetzten Auseinandersetzung mit den Gefechtstaktiken der Inneren Sphäre. Erwartungsgemäß hat das die Spannungen zwischen den Galaxien Tau und Zeta nicht gerade verringert. Khan Wests Entscheidung, die beiden Galaxien so entfernt wie möglich voneinander zu stationieren, zeugt in diesem Licht betrachtet von einiger Weisheit.

VARIANTEN

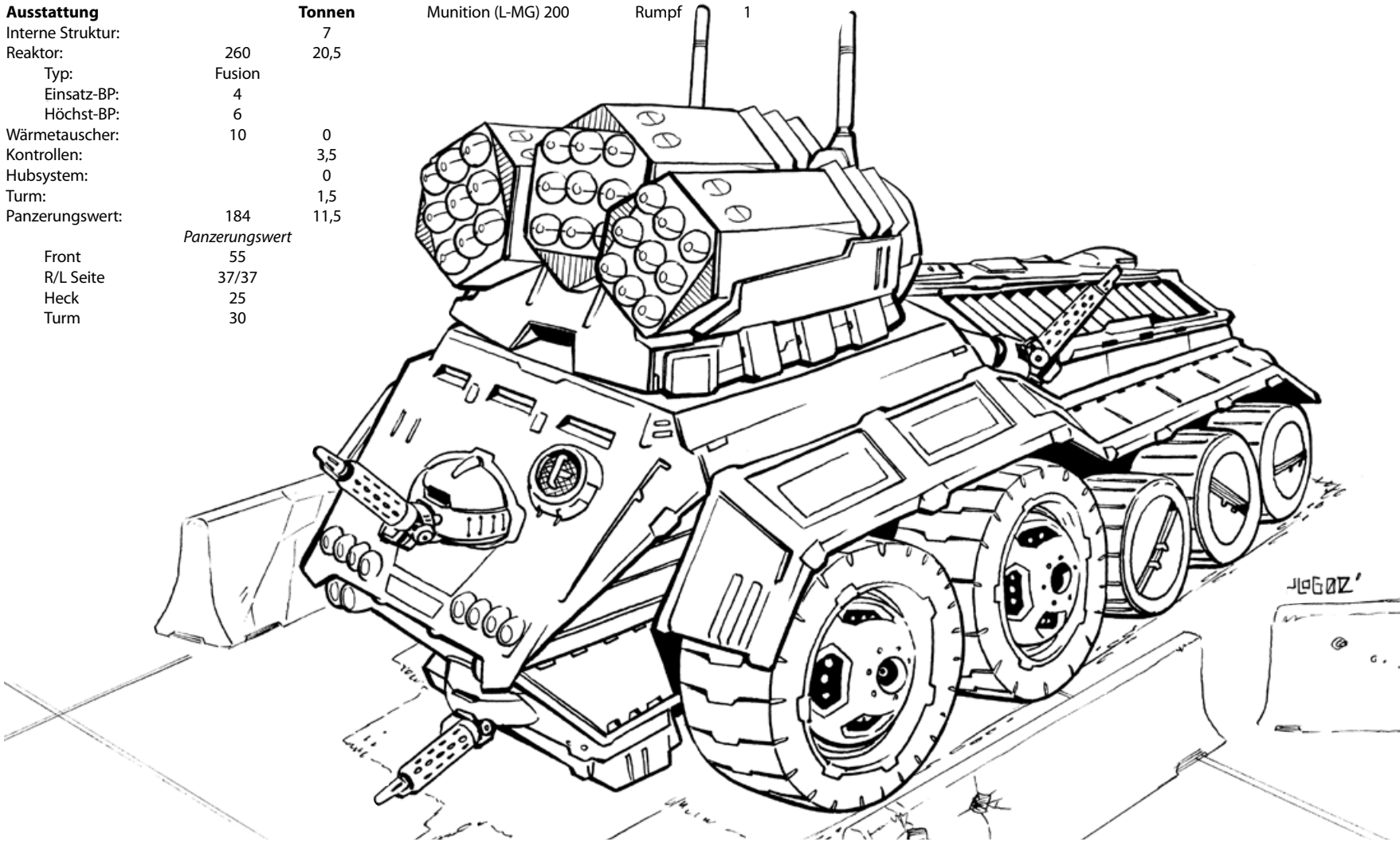
Die einzige Variante, die derzeit Eignungstests unterzogen wird, ersetzt die beiden frontalen MGs und zwei der TakRaks (sowie sechs Tonnen Munition) durch vier Blitz-KSR/6-Lafetten mit jeweils einer Tonne Munition, die alle im Turm untergebracht sind.

STURMPANZER SHODEN

Typ: **Sturmpanzer Shoden**
Technologie: Clan
Bewegungsart: Rad
Tonnage: 70
Kampfwert: 1.412

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		7
Reaktor:	260	20,5
Typ:	Fusion	
Einsatz-BP:	4	
Höchst-BP:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		3,5
Hubsystem:		0
Turm:		1,5
Panzerungswert:	184	11,5
	Panzerungswert	
Front	55	
R/L Seite	37/37	
Heck	25	
Turm	30	

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**
3 TakRak/9	Turm	15
Munition (TakRak) 63	Rumpf	9
2 Leichte MGs	Front	0,5
1 Leichtes MG	Rechts	0,25
1 Leichtes MG	Links	0,25
Munition (L-MG) 200	Rumpf	1

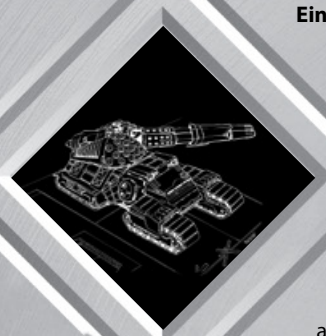


ARTILLERIEPANZER MORRÍGÚ

Gewicht; 80 Tonnen
Bewegungsart: Kette
Antrieb: 240 Fusion
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Panzerung: Compound JX4
Bewaffnung:
2 Serie 1 Schwere ER-Laser
2 Typ XV „Armbrusf LSR/IS-Lafetten
2 Pattern J1 KSR/2-Lafetten
Hersteller: YorkY2 Fahrzeugfabrik

Kommunikationssystem:
Consolidated Typ 2M mit Wächter-ECIVl
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Consolidated Typ V TTS



ÜBERSICHT

Um den Beweis zu liefern, dass die Blutgeister durch den katastrophalen Absorptionstest vielleicht am Boden, aber noch lange nicht außer Gefecht waren, autorisierte Khan Karianna Schmitt die Entwicklung eines neuen Gefechtspanzers. In Zusammenhang mit der Einführung des *Crimson Langur* und der kontinuierlichen Weiterentwicklung des ProtoMech-Programms bedeutete das einen weiteren großen Schritt, um den anderen Clans eine starke und geeinigte Front zu zeigen. Der Name des neuen Fahrzeugs wurde von Khan Schmitt persönlich ausgewählt. Zu Ehren ihres walisischen Erbes, das so kraftvoll durch ihre Adern strömt – einem Erbe, das bei den Blutgeistern einen quasi Heiligenstatus hat, da es sich direkt zu Colleen Schmitt, dem ersten Khan der Blutgeister, und von dort über die Mutter zu Colonel Hanni Schmitt, der letzten Kommandeurin des Royal Black Watch Regiment, zurückverfolgen lässt – nannte sie den Panzer Morrígú. Benannt nach der uralten keltischen Kriegsgottheit, von der gesagt wurde, dass sie überall dort sei, wo gerade Krieg herrscht, betrachtete Khan Karianna den *Morrígú* als deutliche Warnung, dass die Blutgeister bereit waren jeden zu vernichten, der die Hand gegen sie erhob.

EIGENSCHAFTEN

Um die beiden Konstruktionsprinzipien maximale Feuerkraft und maximale Reichweite zu verbinden wurde der Artilleriepanzer *Morrígú* mit zwei schweren ER-Lasern und zwei LSR/15-Lafetten ausgestattet. Die Waffensysteme, die bei den Blutgeistern am einfachsten verfügbar sind, wurden komplett im Turm untergebracht. Obwohl der *Morrígú* für seine Gewichtsklasse eher langsam und schwach gepanzert ist, gleicht die außergewöhnliche Feuerkraft selbst diese Nachteile weitgehend aus. In den Flanken wurden jeweils eine KSR/2-Lafette montiert, um im dem *Morrígú* im Nahkampf die Selbstverteidigung zu gestatten. Die Verteidigungsmaßnahmen werden durch ein Wächter-ECM abgerundet.

EINSATZ

Der *Morrígú* läuft so schnell vom Band, wie es die York FahrzeugfabrikY2 zulässt. Der Panzer wurde zügig in alle Galaxien des Touman der Blutgeister integriert, auch in die neue Iota-Galaxie: Wiedergutmachung.

Darüber hinaus ist ein kompletter Stern *Morrígú* in der 22. Kampfstreitmacht, einem erst kürzlich aufgestellten Trinärstern der Kindraa Mick-Kreese, aufgetaucht.

Obwohl Clan Feuermandrill eigentlich eher für die Bevorzugung von Luftraum-Streitkräften bekannt ist, werden hier die wachsenden Beziehungen zwischen den Blutgeistern und zumindest einer Kindraa deutlich sichtbar.

Das es sich dabei um die nachdrücklichsten Vertreter der Kreuzritter-Philosophie unter den Kl ndraas handelt, scheint nur allzu gut zu der fanatischen Haltung der Blutgeister zu passen.

VARIANTEN

Auf Grund der erfolgreichen Feuertaufe des *Morrígú* in verschiedenen Gefechten, aber auch auf wegen der schieren Stückzahl, die mittlerweile produziert worden ist, kam eine Variante des Artilleriefahrzeuges bereits gegen Überfallkommandos der Sternenattern zum Einsatz. Bei dieser Version werden alle Raketenwerfer, das Wächter-ECM und zwei Tonnen Panzerung gegen einen dritten schweren ER-Laser im Turm getauscht. Durch diesen Konfigurationswechsel wird der *Morrígú* zum energieintensivsten Panzer, der den Clans derzeit zur Verfügung steht.

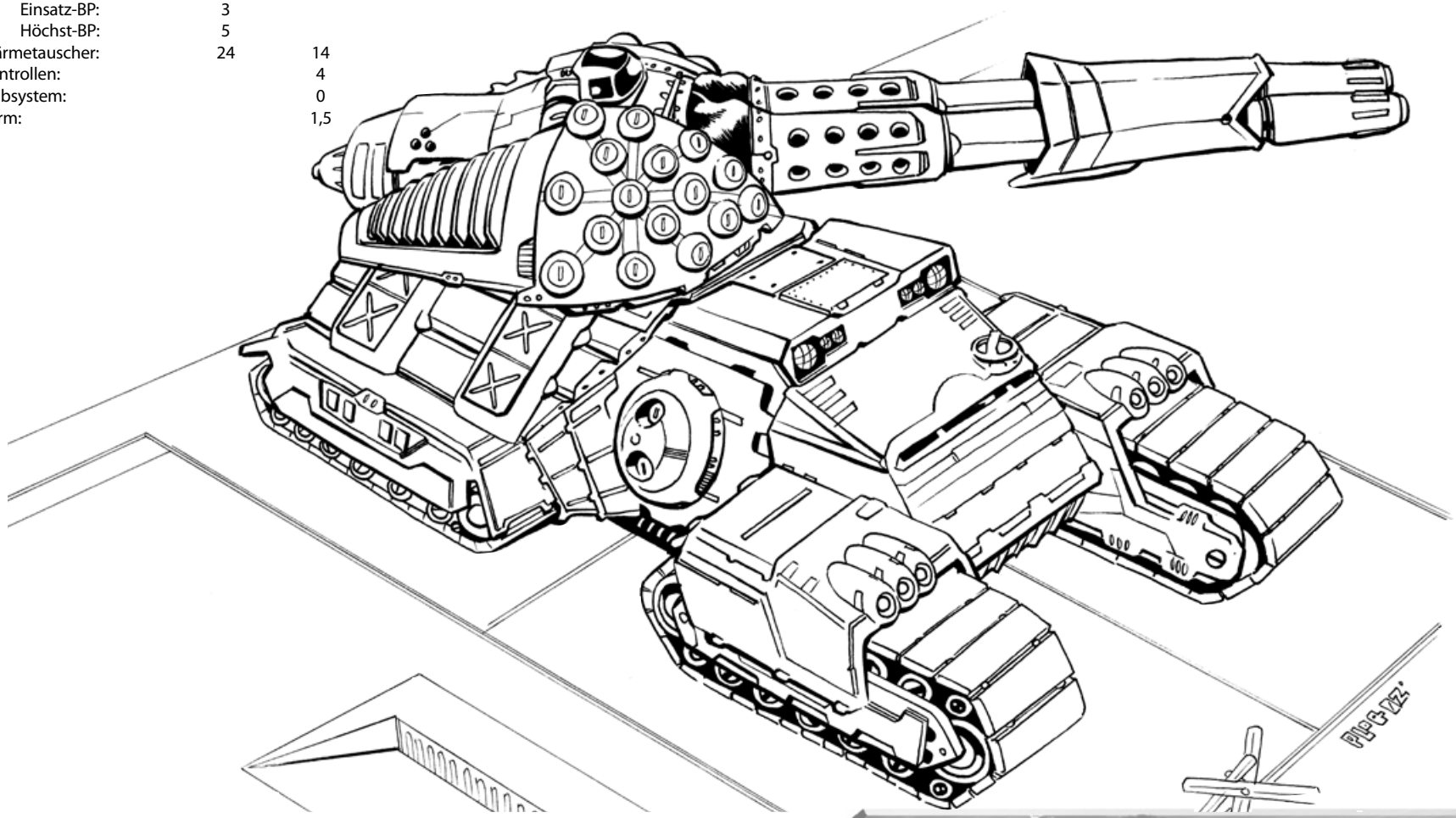
ARTILLERIEPANZER MORRÍGÚ

Typ: **Artilleriepanzer Morrígú**
Technologie: Clan
Bewegungsart: Kette
Tonnage: 80
Kampfwert: 1.685

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		8
Reaktor:	240	17,5
Typ:	Fusion	
Einsatz-BP:	3	
Höchst-BP:	5	
Wärmetauscher:	24	14
Kontrollen:		4
Hubsystem:		0
Turm:		1,5

Ausstattung		**Tonnen**
Panzerungswert:	208	13
	Panzerungswert	
Front	63	
R/L Seite	41/41	
Heck	28	
Turm	35	

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**
2 Schwere ER-Laser	Turm	8
2 LSR/15	Turm	7
Munition (LSR) 32	Rumpf	4
KSR/2	Rechts	0,5
KSR/2	Links	0,5
Munition (KSR) 50	Rumpf	1
Wächter-ECM	Rumpf	1

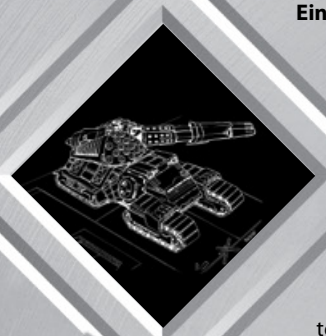


SCHWERER ABWEHRPANZER HEIMDALL

Gewicht: 95 Tonnen
Bewegungsart: Kette
Antrieb: Second Grade 285 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Panzerung: Royal-7 Standard
Bewaffnung: 21 Tonnen Modulkapazität (Maximal 15 Tonnen im Turm)

Hersteller: WC Site 4
Kommunikationssystem: K9 Communication System
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Hunter (2) Dedicated TTS



ÜBERSICHT

Clan Wolf konstruierte dieses Monster von einem Panzer als fahrende Abwehrstellung, nicht für ausgedehnte Missionen ohne kontinuierliche Versorgungslieferungen, Ursprünglich mit einem Standardreaktor ausgestattet, wurde bald eine XL-Version nachgerüstet, als die Keil-Wölfe unter Khan Phelan die Baupläne des neuen TakRak erbeuteten konnten und man beschloss, das neue Waffensystem in die erste Alternativkonfiguration zu integrieren. Dies könnte auch die Erklärung dafür sein, warum der *Heimdall* A bei den Truppen der Wölfe bevorzugt wird.

Obwohl es sich bei dem Modell um ein OmniFahrzeug handelt trafen die Exilwölfe die diskussionswürdige Entscheidung, zwei schwere Waffensystem zum festen Bestandteil des *Heimdall* zu machen. Kritiker der Entscheidung vermuten, dass dies auf die immer noch eingeschränkten Produktionsmöglichkeiten der Exilwölfe zurückzuführen ist. Andere mutmaßen, dass der *Heimdall* ursprünglich gar nicht als OmniFahrzeug geplant war; als die Wissenschaftler dann das Potential erahnten, das in dem neuen TakRak schlummerte, war es zu spät, die fest montierten Waffen auf Modularbauweise umzurüsten.

EIGENSCHAFTEN

Der schwere Abwehrpanzer *Heimdall* ist mit einem XL-Reaktor ausgestattet, was für ein Fahrzeug eher ungewöhnlich – wenn nicht gar, wie bei den Clans, außergewöhnlich – ist. Durch das eingesparte Gewicht ist der Panzer überhaupt erst in der Lage, neben eindrucksvollen 22 Tonnen Royal-7 Panzerung noch ein derartig massives Waffenarsenal mit sich führen zu können.

Die beiden schweren LB-X Autokanonen sind fest nach vorne ausgerichtet und werden aus einem großen Munitionslager versorgt, das im Rumpf untergebracht ist. 21 t zusätzliche Modulkapazität, davon bis zu 15 t im Turm, machen aus dem *Heimdall* eine ernstzunehmende Bedrohung für jeden BattleMech und jedes anderen Gefechtsfahrzeug.

Die Primärkonfiguration nutzt die umfangreiche Modulkapazität für einen schweren Ultralaser und drei Blitz-KSR/4-Lafetten, die allesamt im Turm Platz finden. Die Munition für die Raketenwerfer und zusätzliche Wärmetauscher lagern – bestens geschützt – im Bauch der Bestie.

Die Alternativkonfiguration A ersetzt den schweren Ultralaser durch eine mittelschwere Version. Die Kurzstreckenraketen im Turm der Primärkonfiguration machen zwei TakRak/12-Werfern Platz. Allerdings sind die sechs Tonnen Munition für das ultramoderne Raketensystem bestenfalls als ausreichend zu bezeichnen.

EINSATZ

Clan Wolf im Exil ist derzeit der einzige Clan, der den *Heimdall* ins Feld führt, wenn auch einige Panzer dieses Typs 3064 bei der Jadefalken–Offensive gegen Melissia erbeutet wurden. Zwei weitere Exemplare des schweren Abwehrpanzers wurden in den Reihen des 1. Regiments der Kell Hounds gesichtet, obwohl alle Anzeichen darauf hindeuten, dass nach wie vor Clankrieger an den Kontrollen saßen, die lediglich mit den Söldnern trainierten. Darüber hinaus sollen die Stahlvipern angeblich auf Vinton eine eigene Version des *Heimdall* testen, doch bisher konnte diese Gerüchte niemand bestätigen.

SCHWERER ABWEHRPANZER HEIMDALL

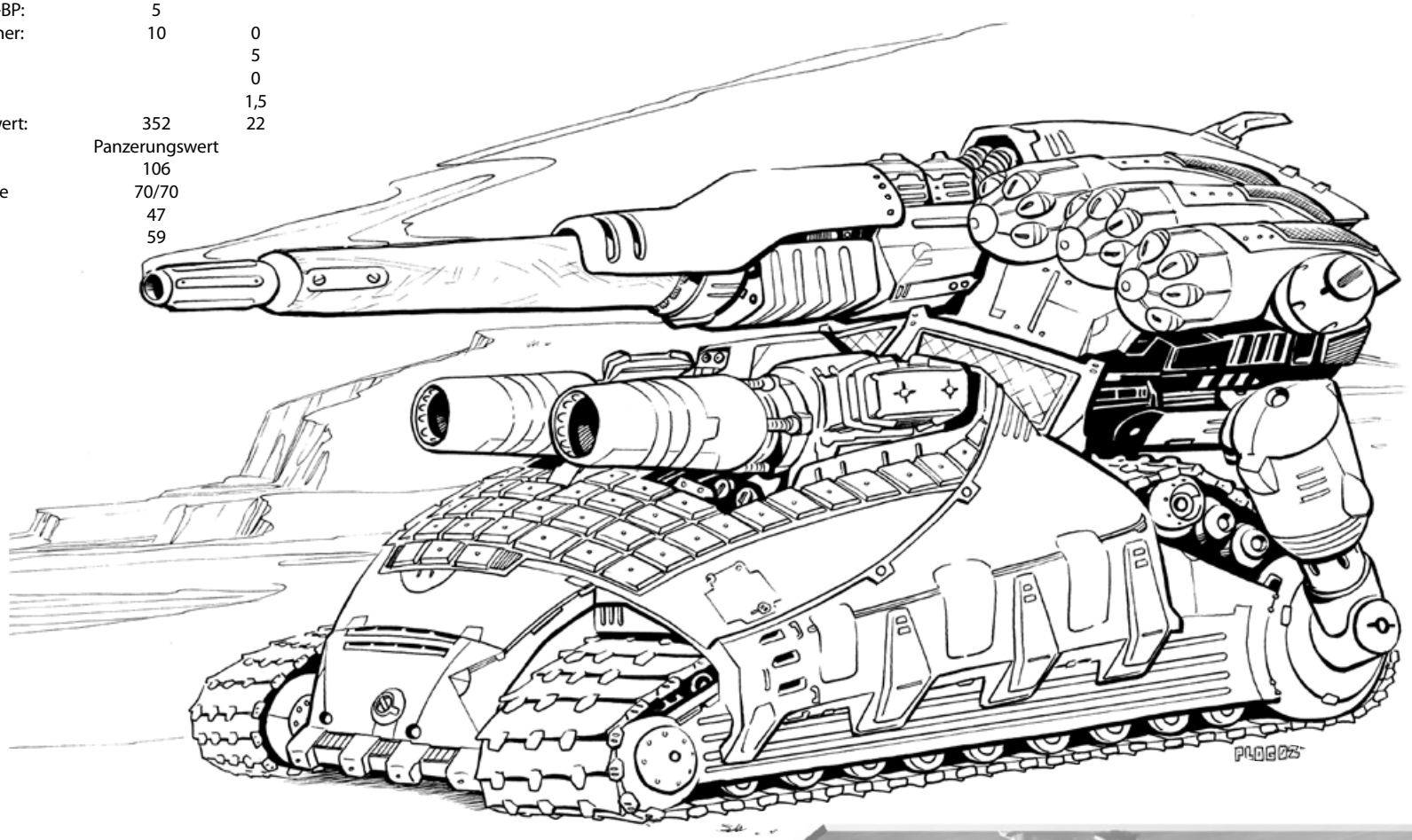
Typ: **Schwerer Abwehrpanzer Heimdall**
Technologie: Clan OmniFahrzeug
Bewegungsart: Kette
Tonnage: 95
Kampfwert: 1.943

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		9,5
Reaktor:	285	13
Typ:	XL Fusion	
Einsatz-BP:	3	
Höchst-BP:	5	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		5
Hubsystem:		0
Turm:		1,5
Panzerungswert:	352	22
	Panzerungswert	
Front	106	
R/L Seite	70/70	
Heck	47	
Turm	59	

Feste Ausstattung	**Zone**	**Tonnen**
2 LB-X-AK/10	Front	20
Munition (LB-X) 30	Rumpf	3

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**
Primärwaffenkonfiguration		
Schwerer Ultra-Laser	Turm	4
3 Blitz-KSR/4	Turm	6
Munition (Blitz-KSR) 75	Rumpf	3
8 Wärmetauscher	Rumpf	8

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**
Alternativkonfiguration A		
2 TakRak/12	Turm	14
Munition (TakRak) 30	Rumpf	6
Mittelschwerer Ultra-Laser	Turm	1
Kampfwert: 2.244		



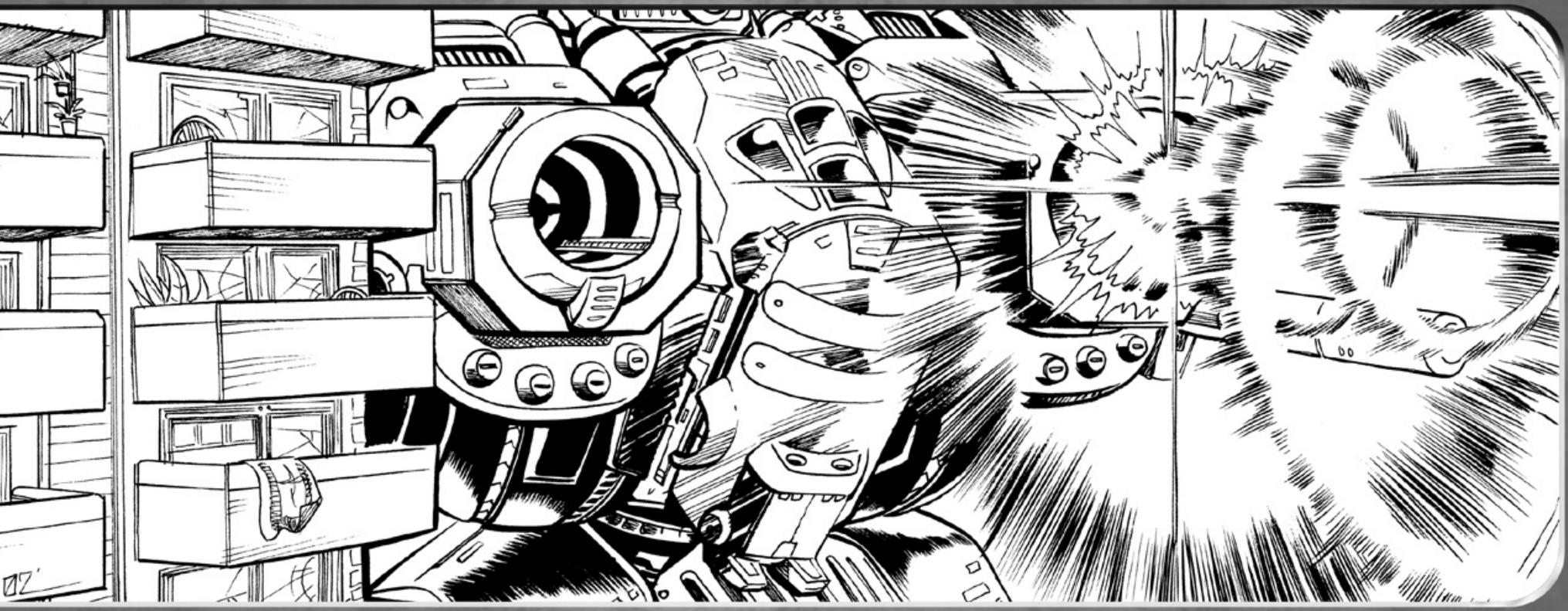
BATTLEMECHS DER INNEREN SPHÄRE

Obwohl ich diesen Gemeinplatz nun schon über Jahre hinweg häufig gehört habe, halte ich ihn noch immer für zutreffend – und noch immer für zutiefst ironisch. Die Clans fielen in die Innere Sphäre ein, um uns zu unterwerfen und den Sternenbund wieder zu errichten. Es sollte – trotz der gegenwärtigen Streitigkeiten – genau diese Invasion der Inneren Sphäre durch die Clans sein, die durch den Versuch, die Unterwerfung durch die Clans zu verhindern, den Herrschern der großen Häuser Anlass gab, genau den Sternenbund zu gründen den die Clans hatten etablieren wollen.

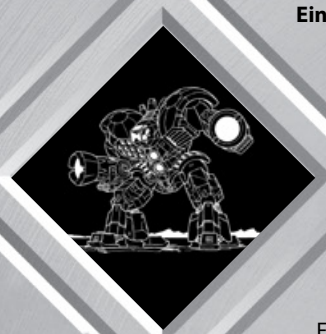
Darüber hinaus bescherte der heroische Einsatz unseres Ordens, der die Clans zur Unterbrechung der Invasion zwang, den Häusern der Inneren Sphäre das wertvollste aller denkbaren Güter: Zeit. Zeit, die dazu genutzt werden konnte, neue Technologien und neue Waffen zu entwickeln, die es erlaubten, den technologischen Abstand der Inneren Sphäre zu den Clans zu verkleinern. Auch nach dem. Großen Widerspruchstest und der Zurückweisung der Invasion selbst übertrafen sich die großen Häuser gegenseitig und entwickelten immer ausgeklügeltere und tödlichere militärische Waffensysteme.

Obwohl unzählige Montagesätze für die neuen Waffen und andere Ausrüstung während und nach dem Clankrieg ausgeliefert wurden, um in der gesamten Inneren Sphäre herkömmliche BattleMechs nachzurüsten, ist es nicht weiter verwunderlich, dass viele neue Modelle entwickelt wurden; Modelle, speziell dafür gemacht, die neuen Technologien in jeder nur denkbaren Kombination ins Feld zu führen. Dieser Bricht listet alle Maschinen auf, die im letzten Jahrzehnt neu eingeführt wurden.

– Francess Pryce
Demi-Präzentor II-Omega
GomStar-Archiv, Tukayyid
17 Oktober 3067



RSD-2A RED SHIFT



Gewicht: 20 Tonnen
Rumpf: Leopard Mark I Endostahl
Reaktor: GM 180 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 97 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: StarSlab/1 Ferrofibrit
Bewaffnung:
2 Tronel XII Mittelschwere Impulslaser

Hersteller: Leopard Armor
Fabrikationszentren: Nordafrika (Terra)
Kommunikationssystem:
Teldon 33 mit Wächter-ECM
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Scope 85 RDNST mit Zielerfassungssystem

ÜBERSICHT

Der *RSD-2A Red Shift* wird hergestellt von Leopard Armor, einem terranischen Rüstungskonzern, der zuvor Fahrzeuge für ComStar produzierte. Die Maschine ist ein Vertreter der erstaunlich vielen neuen BattleMechs, die mittlerweile von Blakes Wort ins Feld geführt werden. Als die BlakeGuards Terra eroberten, legte Leopard Armor die bestehenden Verträge einfach auf Blakes Wort um, und begann sogar mit einer Neuauflage des bereits abgeschriebenen schweren Artilleriepanzers *Padilla*. Der *Red Shift* ist der erste Vorstoß des Unternehmens in den Sektor der BattleMechs, eine Herausforderung selbst für eine erfahrene Belegschaft.

Das erklärte Ziel der Entwicklungsabteilung von Leopard Armor war der Bau eines leichten und schnellen BattleMechs, der einer Gruppe *Padillas* als Feuerleithelfer und Beschützer dienen sollte. Eine solche Kombination hatte sich während der Ära des Sternenbundes bewährt. Der Schlüssel zu dem neuen Design war die Integration des ZES, das den *Red Shift* zur perfekten Zielhilfe für das Arrow IV Raketenartilleriesystem des *Padilla* machen sollte. Im Bewusstsein dessen konstruierten die Ingenieure den neuen Mech um das ZES herum, versahen ihn mit einem XL-Reaktor und Endostahl-Chassis, um wirklich die höchstmögliche Endgeschwindigkeit aus der Maschine zu holen. Ein Wächter-ECM wurde hinzugefügt, um sowohl den *Red Shift* als auch die Panzer in seiner Begleitung zusätzlich abzuschirmen. Darüber hinaus montierte man den bestmöglichen Panzerschutz, um die Überlebensfähigkeit des Modells zu stärken.

EIGENSCHAFTEN

Das ZES ist der Schlüssel zum Erfolg des *Red Shift*, es ist jedoch nicht das einzige Waffensystem der Maschine; den kleinen Mech zu unterschätzen wäre ein Fehler. Bei der Höchstgeschwindigkeit von knapp über 150 km/h haben so manche Ortungs- und Zielerfassungssysteme Schwierigkeiten, den *Red Shift* überhaupt richtig zu erfassen, wenn er erst mal beschleunigt hat. Hat ein Gegner einen Treffer erzielt, muss er sich erst einen Weg durch Panzerung graben, die für einen Mech dieser Gewichtsklasse außergewöhnlich ist. Das Wächter-ECM schützt die Maschine auch vor so fortschrittlichen Systemen wie Artemis IV FLS oder K^3-Netzwerken.

Zusätzlich zu dem ZES ist der *Red Shift* mit zwei mittelschweren Impulslasern bewaffnet. Im Einsatz gegen andere schnelle Mechs erweisen sich diese Waffen als sehr treffsicher, und der *Red Shift* hat schon unterschiedliche Mechs leichter und mittelschwerer Kategorie im direkten Schlagabtausch besiegen können.

EINSATZ

Der *Red Shift* wurde an alle Divisionen der BlakeGuards ausgeliefert, wobei Einheiten mit Vorrang behandelt wurden, die über der Artilleriepanzer *Padilla* oder ein anderes mit Arrow IV ausgestattetes Gefechtsfahrzeug verfügen. In einigen Fällen wurde die Maschine auch Einheiten mit schwerer Raketenbestückung zugewiesen, da Blakes Wort mittlerweile auch Zugang zu den teilgelenkten Gefechtsköpfen der Liga Freier Welten hat.

VARIANTEN

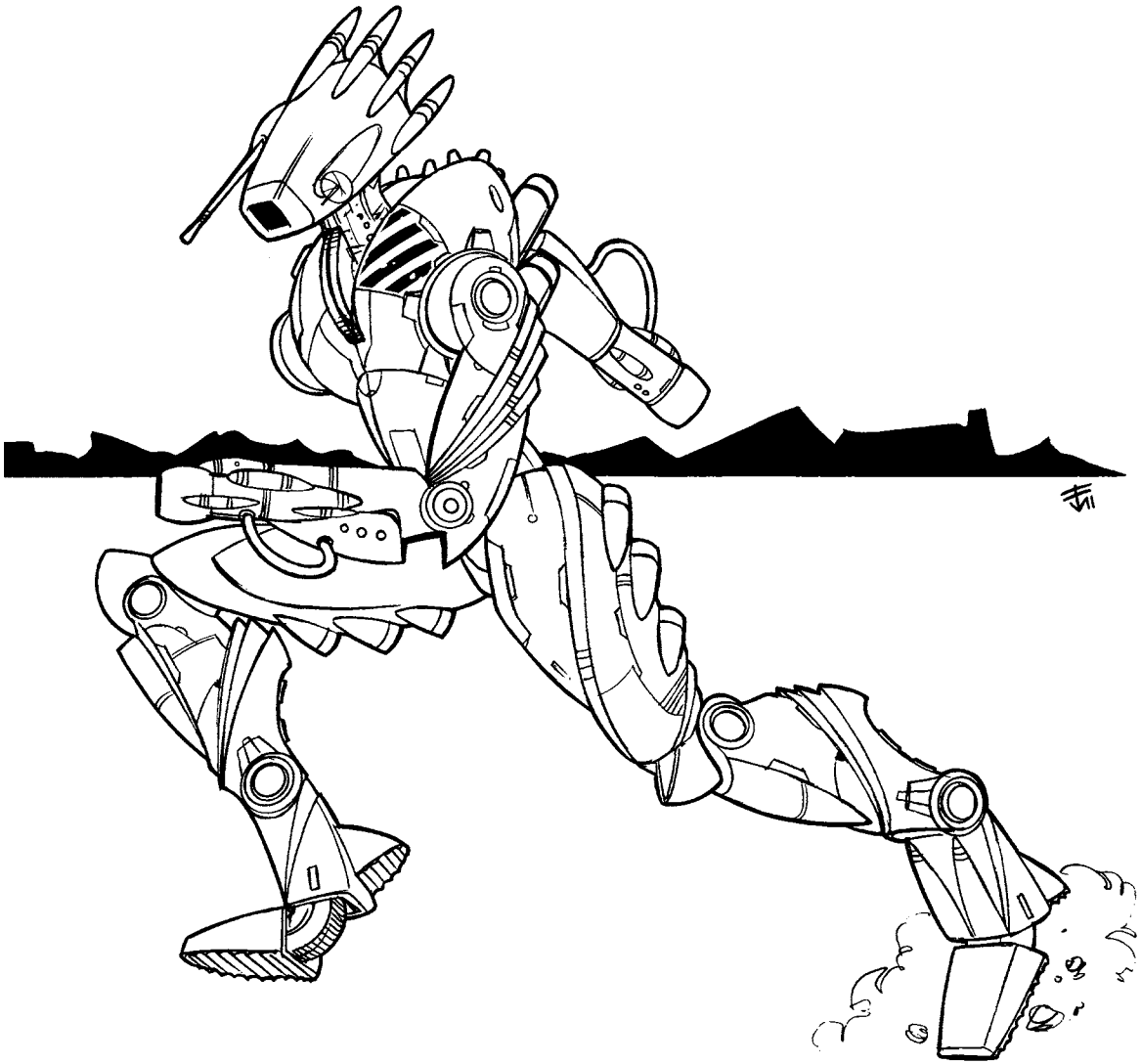
Eine weiter aus Scoutmissionen spezialisierte Variante des *Red Shift* tauscht das Wächter-ECM gegen eine Beagle-Sonde. Schätzungsweise zwei von fünf produzierten Maschinen sind diese Scoutversionen, die innerhalb der BlakeGuards langsam aber stetig die alternden Mechs vom Typ *Mungo* ersetzen.

RSD-2A RED SHIFT

Typ: **RSD-2A Red Shift**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 20
Kampfwert: 626

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	1
Reaktor:	180 XL	3,5
BP Gehen:	9	
BP Rennen:	14	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	69	4
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	6	9
Torso Mitte (R)		3
R/L Torso	5	8
R/L Torso (R)		2
R/L Arm	3	6
R/L Bein	4	8

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Mittelschwerer Impulslaser	RA	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Wächter-ECM	TM	2	1,5
Zielerfassungssystem	K	1	1



LDT-1 BRIGAND

Gewicht: 25 Tonnen
Rumpf: Beutestücke
Reaktor: GM 150
Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Beutestücke
Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Haven Cent
Bewaffnung:
2 Diverse Optics Mittelschwere ER-Laser
2 Sutel Precision Line Mittelschwere Impulslaser

Hersteller: Vengeance Incorporated
Fabrikationszentren: Haven Sternhaufen
Kommunikationssystem: Beutestücke
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Beutestücke

ÜBERSICHT

Diese Maschine in unseren Band aufzunehmen stellt ein eindeutiges Novum dar. Der *LDT-1 Brigand* Ist ein BattleMech, der von den Piraten des Haven-Sternhaufens zusammengeschraubt wird, basierend auf einem Grundchassis, vor Ort hergestellter Panzerung und einem großen Teil Beutegut. Die Typnkennung LDT geht dabei auf die Initialen der Piratenkönigin des Sternhaufens zurück, die auch Initiatorin des Projektes *Brigand* ist »Lady Death« Irevaline. Derzeit sind sich die Autoritäten der Inneren Sphäre noch nicht einig, welche der beiden Implikationen schlimmer anmutet; entweder die Bedrohung durch die Maschine selbst, oder aber, dass sich die Peripherie-Piraten neuerdings so weit organisieren, dass sie überhaupt irgendwelche Maschinen selbst zusammenbauen.

EIGENSCHAFTEN

Auch der *Brigand* verfügt über kleinere technische Neuerungen der letzten Jahre. Die Maschine basiert auf einem Endostahl-Skelett, das – zum Glück der Piraten – relativ einfach zugänglich ist. Bei dem 150er Standardreaktor handelt es sich um ein bereits eher veraltetes Design – Bergungsgut, gestohlen oder mit C-Bills gekauft, die aus dem letzten Überfall auf Offiziere des Tauruskonkordats oder anderen zwielichtigen Geschäften stammen. Die Verwendung von Doppelwärmetauschern lässt hingegen wenigstens einen rudimentären Sinn für Funktionalität erkennen, nicht nur bloße Notwendigkeit und Mangel.

Die Piraten schienen von Anfang an zu begreifen, dass sie wesentlich häufiger aus der Angreiferposition agierten. Deshalb gleicht der *Brigand* eine vergleichsweise geringe Endgeschwindigkeit durch erhöhte Offensivfeuerkraft aus. Zwei mittelschwere ER-Laser (eine gestohlene Großlieferung der Liga Freier Welten) erlauben den Einsatz über größere Distanzen, während die beiden Sutel Impulslaser (die pikanterweise von New Syrtis stammen – ein Geschenk des ehemalig bei Herzog George Hasek beschäftigten Quartiermeisters, der gegenwärtig eine zwanzigjährige Haftstrafe absitzt) den *Brigand* zu einem gefährlichen Nahkämpfer machen.

Wenn es einen offensichtliche Konstruktionsfehler des *Brigand* gibt, sind es die vier Tonnen Panzerung, die dem Mech nur geringen Schutz bieten. Darüber hinaus hat Lady Death festgelegt, dass weniger als eine halbe Tonne Panzerung auf die Rückenpartie des *Brigand* entfällt. Sie wird gerüchteweise mit der Aussage zitiert: »Wenn meine Jockeys in den Kampf reiten, will ich verdammt sein, wenn sie nicht rangehen und stattdessen lieber Fersengeld geben!«

EINSATZ

Alle diese Informationen sind überhaupt verfügbar, weil es dem Tauruskonkordat in den letzten zwei Jahren gelang, zwei Mechs vom Typ *Brigand* zu zerstören und drei weitere zu erbeuten. Darüber hinaus befinden sich alle anderen Maschinen dieses Typs in den Händen verschiedener Piratengruppen. Obwohl der größte Teil davon den Haven-Piraten gehören durfte, wurde das Modell auch schon bei Vance Rezaks Bande, der Tortuga-Füsiliere, Shen-se Tian und den Marcadia-Brothers gesichtet.

VARIANTEN

Piraten modifizieren ihre Mechs meistens abhängig vom jeweiligen Beutegut und der Verfügbarkeit regulärer Ersatzteile, was zur Entwicklung einer Reihe interessanter Varianten des *Brigand* geführt haben soll. Allerdings haben sich erst zwei Alternativdesigns so häufig gezeigt, dass es sich um in einer Fabrik gefertigte Modelle handeln könnte. Bei der Version *LDT-X1* werden die mittelschweren ER-Laser an Stelle der Impulslaser im Torso untergebracht. Stattdessen werden in jedem Arm und Torso dann jeweils ein herkömmlicher M-Laser montiert.

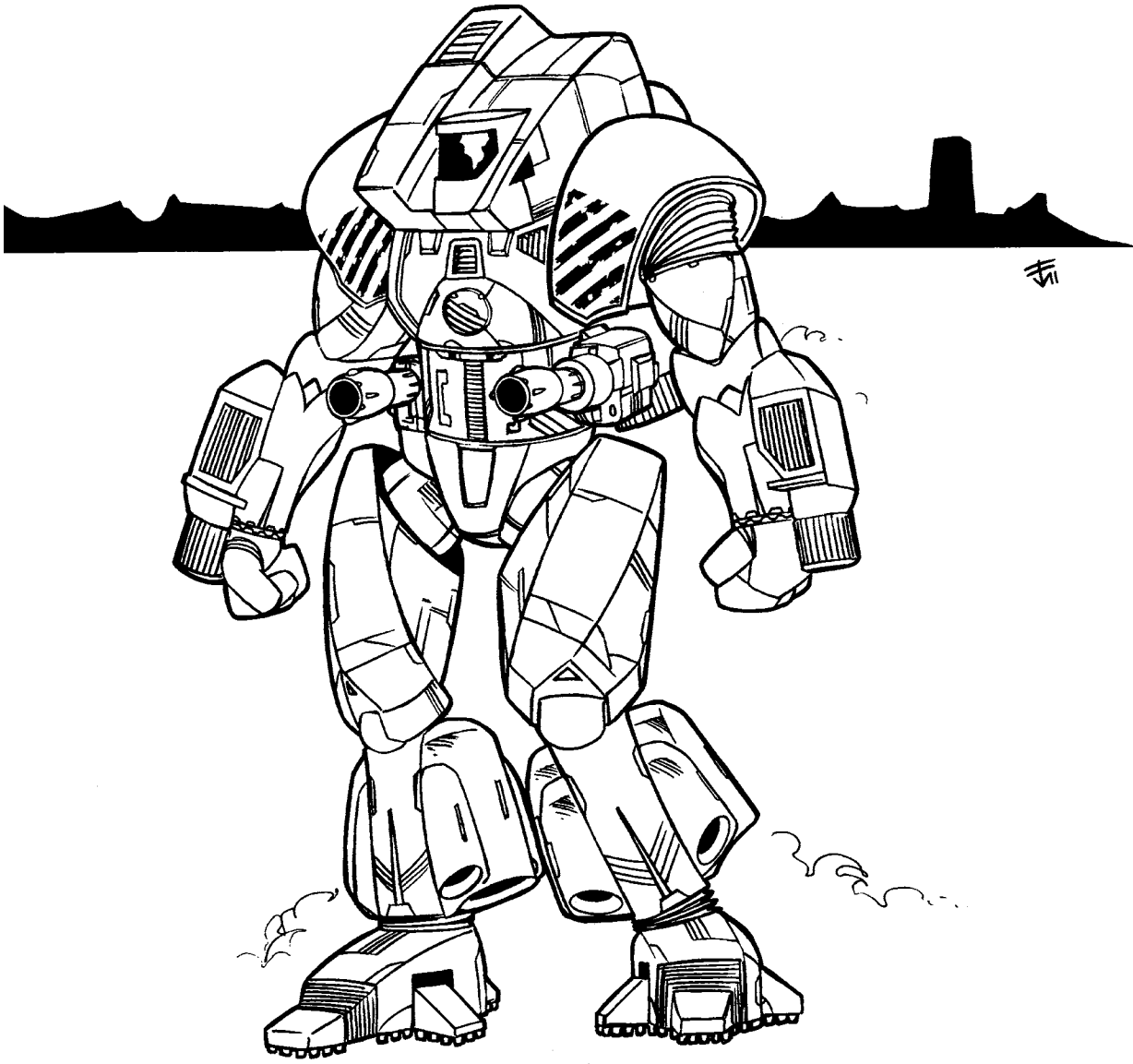
Die Variante *LDT-2X* des *Brigand* ersetzt die beiden Impulslaser des Originalmodells durch jeweils zwei 15er-Raketensysteme in beiden Armen.

LDT-1 BRIGAND

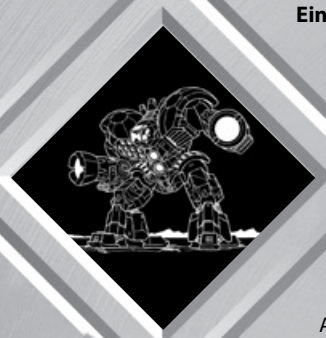
Typ: **LDT-1 Brigand**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 25
Kampfwert: 771

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	150	5,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Sprung:	6	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	64	4
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	6
Torso Mitte	8	12
Torso Mitte (R)		2
R/L Torso	6	7
R/L Torso (R)		2
R/L Arm	4	5
R/L Bein	6	8

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
Mittelschwerer Impulslaser	RT	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	LT	1	2
Sprungdüse	TM	2	1
Sprungdüse	RB	2	1
Sprungdüse	LB	2	1



ABS-3L ANUBIS



Gewicht: 30 Tonnen
Rumpf: Detroit Typ III Ende
Reaktor: Ceres Motors 240 Extraleicht
Einsatzgeschwindigkeit: 86 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Hellespont Lite Tarnkappenpanzerung
Bewaffnung:
1 Diverse Optics Leichter ER-Laser
4 Sian/Ceres Jaguar LSR/5-Lafetten

Hersteller: Detroit Consolidated MechWorks
Fabrikationszentren: Detroit
Kommunikationssystem:
Ceres Metals Model 666 mit Wächter-ECM
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Dynatec 990

ÜBERSICHT

Der *ABS-3L Anubis* wurde von den beiden ehemaligen MachKriegern und heutigen Ingenieuren Gittleman und Abzug m Rahmen des Fredonian Industrial Technologies Entwicklungskonsortiums erdacht. Ursprünglich wurde der *Anubis* konstruiert, um einen weiteren von den beiden Ingenieuren entwickelten Mech – den *Osiris*, der für die Vereinigten Sonnen von Archernar BattleMechs zu dieser Zeit bereits hergestellt wurde – zu ergänzen. Den *Anubis* aber lehnte Archernar rundweg ab, genauso wie alle anderen Rüstungskonzerne, denen die Entwickler das neue Design vorlegten.

Wahrscheinlich wäre das kurze Leben des *Anubis* damit zu Ende gewesen, wenn nicht Gittleman und Abzug die Vereinigten Sonnen in Richtung Region der Neuen Kolonien verlassen hätten, wo bald Detroit Consolidated auf die beiden Ingenieure – und den *Anubis* – aufmerksam wurden.

EIGENSCHAFTEN

Der *Anubis* wurde für die kleineren Partner der Trinitätsallianz zum Beweis, dass der Seniorpartner – die Konföderation Capeila – es auch wirklich ernst mit der Gemeinschaft meinte. Mit dem Aufbau der Detroit MechWorks versetzte die Konföderation die Allianz in die Lage, Mechs mit der neuesten und besten Technologie für das Magistrat Canopus und das Tauruskonkordat herstellen zu können. In diesem Sinne ist der *Anubis* also gewissermaßen das Flaggschiff der Ernsthaftigkeit der Konföderation.

Beim *Anubis* handelt es sich um das erste Design mit der revolutionären Tarnkappenpanzerung der Konföderation Capella, das nicht ausschließlich den Streitkräften Haus Liaos zur Verfügung steht. Obwohl nicht alle Komponenten des Mechs auf Detroit selbst hergestellt werden – die Tarnkappenpanzerung beispielsweise wird von Sian importiert –, ist die Produktionsstätte auf Detroit derzeit eine der drei Anlagen, die überhaupt BattleMechs mit einer so hohen Konzentration technischer Wunderwerke herstellen kann.

Die Rolle des *Anubis* wird durch die LSR-Werfer bestimmt, die Feuerunterstützung und Unterdrückungsfeuer liefern sollen, unter dem andere Einheiten vorrücken, die dann den Gegner in einen direkten Schlagabtausch zu vernickeln. Mit dieser Rolle im Hinterkopf entschieden die Entwickler, dass die Maschine nur eines geringen Panzerschutzes bedurfte. Die Integration der Tarnkappenpanzerung gibt dem *Anubis* aber immer noch eine gute Chance, sollte er unter Beschuss geraten.

Dennoch lies man bei der endgültigen Version des *Anubis* an manchen Stellen Fünfe gerade sein. Am sichtbarsten wird dies an der Verwendung identischer Gehäuse für die Unterarme, obwohl nur der linke Arm wirklich eine Waffe enthält. Berichte aus dem Feld lassen darauf schließen, dass beim Bau des ‚4nub/s vom Hersteller Detroit noch an anderen Stellen ein Auge zugedrückt wurde. Mechs vom Typ *Anubis* haben eine um 30 Prozent höhere Wahrscheinlichkeit einer Fehlfunktion zum Opfer zu fallen als alle anderen Kampfmaschinen, die von den Magistrats-Streitkräften zum Einsatz gebracht werden.

EINSATZ

Der *Anubis* wird seit der Einführung Ende 3063 nun bereits mehrere Jahre unter Gefechtsbedingungen eingesetzt. Die Maschine wird gleichermaßen von den Magistrats-Streitkräften wie den Taurischen Verteidigungstruppen benutzt, obwohl die größte Stückzahl von den Kolonial-Marshals eingesetzt wird.

Mit der Unabhängigkeitserklärung der Kolonie-Region durch Force Marshai McEvens und der Bildung einer provisorischen Regierung auf Frone allerdings haben die Magistrats-Streitkräfte alle Lieferungen des *Anubis* an die Kolonial-Marshals bis auf Weiteres gestoppt. Nichtsdestotrotz, angesichts der Erwägung der Magestrix, die neue Regierung unter Umständen anzuerkennen – eine Überlegung, die Präsident Shraplen zutiefst erboste – zeugt die Entscheidung von gemischten Gefühlen.

VARIANTEN

Bei der Version *ABS-3R* des *Anubis* wird eine der LSR/5-Lafetten in jedem Torso gegen ein 15er-Raketensystem ausgetauscht, während ein weiteres 10er-Raketensystem im linken Arm Platz findet.

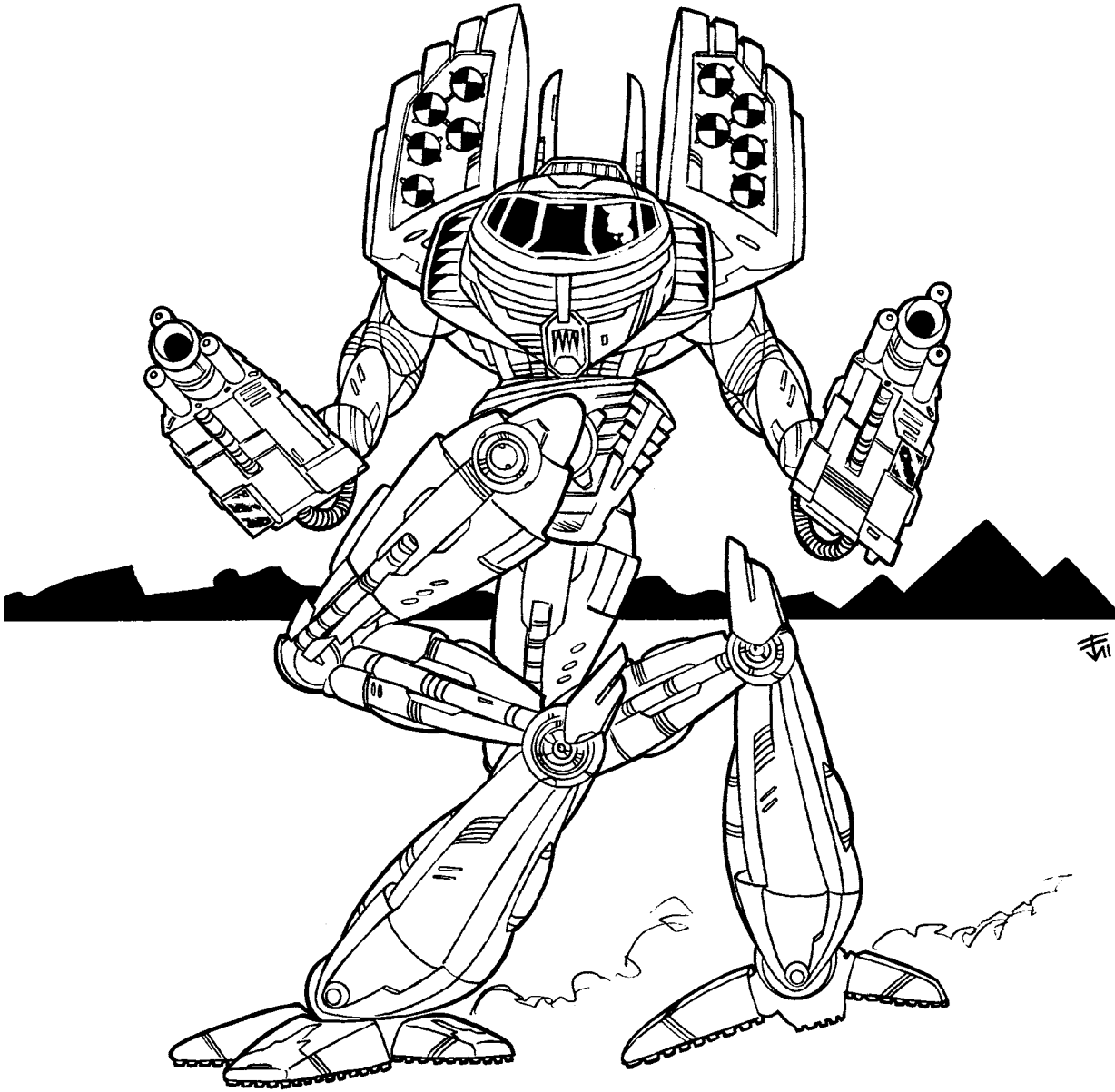
Die jüngste Version des *Anubis,* die Variante mit der Typnkennung *ABS-3T,* bemüht sich mit der hauptsächlichen Kritik an der Maschine aufzuräumen: der Munitionsabhängigkeit. Deshalb wurden die LSR-Werfer durch zwei mittelschwere und einen schweren ER-Laser so wie zwei zusätzliche Wärmetauscher ersetzt.

ABS-3L ANUBIS

Typ: **ABS-3L Anubis**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 30
Kampfwert: 951

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	240 XL	6
BP Gehen:	8	
BP Rennen:	12	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	88	5,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	10	11
Torso Mitte (R)		4
R/L Torso	7	9
R/L Torso (R)		3
R/L Arm	5	8
R/L Bein	7	12

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Leichter ER-Laser	LA	1	0,5
2 LSR 5	LT	2	4
Munition (LSR) 24	LT	1	1
2 LSR 5	RT	2	4
Wächter-ECM	TM	2	1,5



OSR-3D OSIRIS

Gewicht: 30 Tonnen
Rumpf: FITES-0
Reaktor: Pharao 240 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 86 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h
Sprungdüsen: Rawlings 61
Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: StarGuard Ferrofibrit
Bewaffnung:
5 Bright-Bloom Mittelschwere ER-Laser
1 Harpoon-6 KSFI/6-Lafette
1 Double-Gun Maschinengewehr

Hersteller; Archernar BattleMechs
Fabrikationszentren: New Avalon
Kommunikationssystem:
Archernar Electronics HID-8.7
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Federated Hunter Mk. VII

ÜBERSICHT

Währen der langen Zeit, die Archernar einer der Hauptlieferanten militärischer Hardware an die AVS war, konzentrierte der Konzern über Jahrzehnte die gesammelte Energie in den Ausbau der beiden vorrangig hergestellten BattleMechs – den *Vollstrecker* und den *Derwisch*. Darüber hinaus wurden nur einige Modelle aus den Zeiten des Sternebundes in kleiner Stückzahl gefertigt, wodurch sich Archernar weiter spezialisierte. Als Ergebnis dessen stagnierte das Geschäft des Unternehmens. Sogar das Nachrüstprogramm für den unverwüstlichen *Vollstrecker* brachte dem Konzern keine wesentlichen neuen Marktanteile wie zunächst erhofft, da die Beschaffungsabteilung der AVS das Unternehmen in eine Lizenz alles aber sollte sich 3063 ändern.

Als 3058 Paul LeBeau Geschäftsführer von Archernar wurde, versprach er den Anteilseignern in seiner Antrittsrede, den Profit des Unternehmens im Laufe des nächsten Jahrzehnts zu verdreifachen. Sofort begann er mit dem Aufbau einer Forschungs- und Entwicklungsabteilung, die er anwies, jeder militärisch nutzbaren Technologieentwicklung nachzugehen, die sich denken ließ.

Der *Vollstrecker III* war der erste Schritt Archernars in die von LeBeau angekündigte »neue Ära«, aber er sollte noch lange nicht ausreichen. Die Bestellungen für die älteren Modelle waren kontinuierlich zurückgegangen, während immer mehr neue Mechs vorgestellt wurden, und LeBeau war kaum zu bremsen, die entstandenen Lücken in Archernars Programm zu schließen. Obwohl die von LeBeau eingerichtete Forschungsabteilung bereits ein eigenes neues Modell entwickelt hatte, war die Fertigstellung des Projekts noch in ferner Zukunft. So wandte sich LeBeau an außerbetriebliche Hilfe – Fredonian industrial Technologies (F.I.T).

EIGENSCHAFTEN

Die Herren Gittleman und Abzug waren Veteranen des Clankrieges. Sie kamen zu F.I.T mit der Idee, eine neue Generation BattleMechs für die Innere Sphäre zu entwickeln, die in der Lage sein sollte, der Bedrohung durch die Clans Herr zu werden.

In Anerkennung der Tatsache, das leichte Mechs vor allem als Scouts und zu Nadelstichtaktiken eingesetzt werden, entwarfen die beiden MechKrieger den *OSR-3D Osiris*, der genau diese Aufgaben erfüllen sollte.

Mit der Bewaffnung aus mehreren Lasergeschützen und einer KSR/6-Lafette – unterstützt durch ein MG zur Selbstverteidigung – erreicht der *Osiris* ein Geschwindigkeits-, Reichweiten- und Schadensprofil vergleichbar der Alternativkonfiguration A des ClanMechs *Libelle*. Auch wenn die Standardversion des *Osiris* nur über 60 Prozent des Panzerschutzes und nicht über die Sprungkapazität der *Libelle* verfügt, entschieden sich die Entwickler, dass den Offensivfähigkeiten des Mechs Vorrang vor der Manövrierfähigkeit eingeräumt werden müsse.

Auf Grund der enormen Feuerkraft des *Osiris* eignet sich die Maschine hervorragend für Nadelstichtaktiken. Die eingeschränkte Sprungfähigkeit erlaubt dem *Osiris* dabei in Kombination mit der außergewöhnlichen Geschwindigkeit, sich aus nahezu jeder Situation zurückziehen bzw. über jedes Gelände manövrieren zu können.

EINSATZ

Seit der Ersteinführung 3063 verbreitete sich der *Osiris* in alle Ecken sowohl der Vereinigten Sonnen als auch der Lyranischen Allianz – wenn auch die größte Zahl der seitdem hergestellten Mechs dieses Typs in der Mark Crucis verblieben sind. Während des gigantischen Angriffes auf New Avalon wurde jeder neue *Osiris* so schnell Fronteinheiten zugeteilt, das manchmal keine Zeit mehr für abschließend Überprüfungen blieb.

VARIANTEN

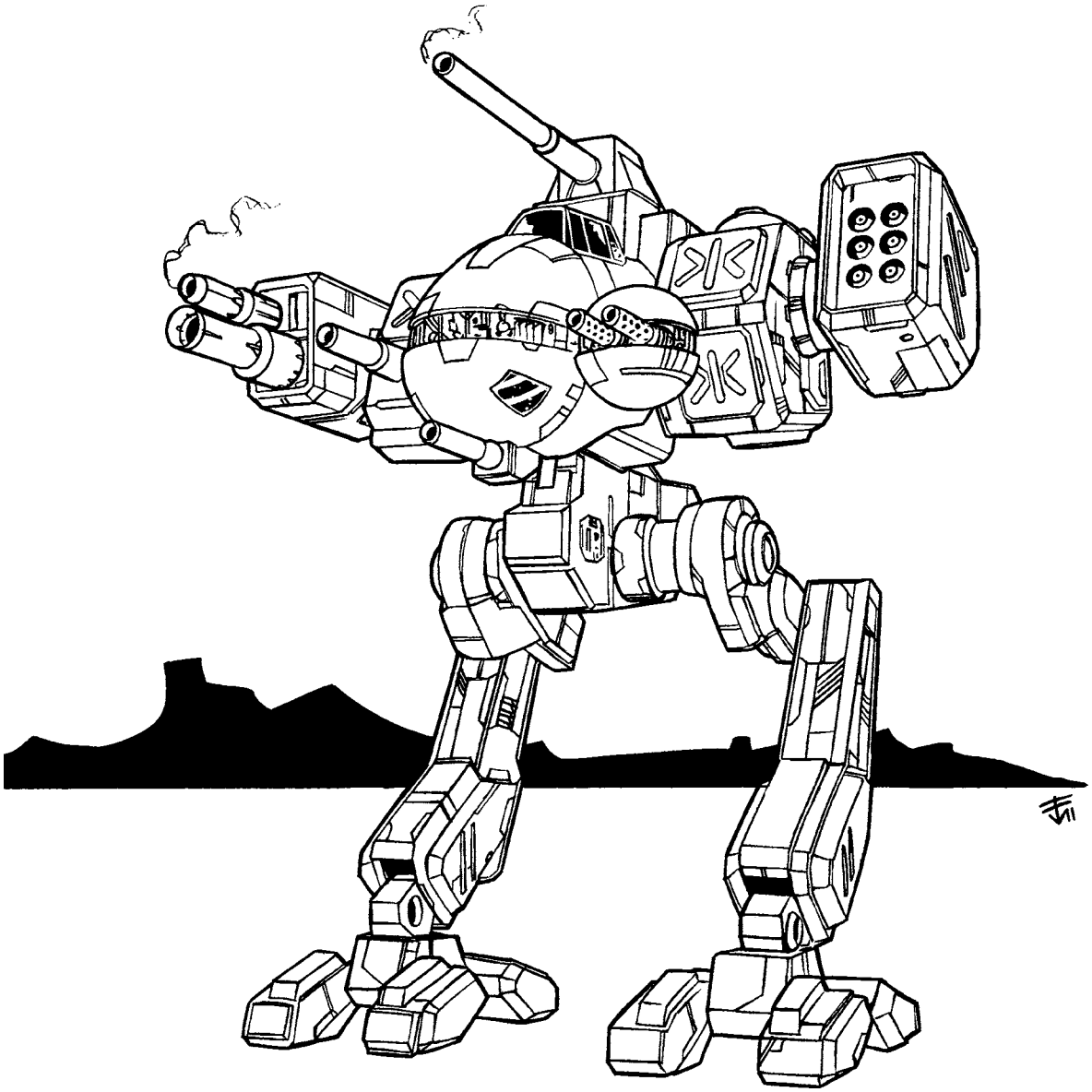
Bisher gibt es nur eine Variante des *Osiris*, die während der Schlacht um New Avalon entwickelt wurde. Die KSR/6-Lafette und das Maschinengewehr werden bei dieser Version ausgebaut, dafür erhält der *Osiris* verbesserte Sprungfähigkeit und zwei mittelschwere Impulslaser.

OSR-3D OSIRIS

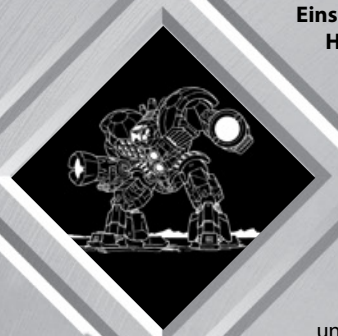
Typ: **0SR-3D Osiris**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 30
Kampfwert: 1.138

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	240 XL	6
BP Gehen:	8	
BP Rennen:	12	
BP Sprung:	4	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	80	4,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	7
Torso Mitte	10	10
Torso Mitte (R)		3
R/L Torso	7	8
R/L Torso (R)		3
R/L Arm	5	8
R/L Bein	7	11

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
2 Mittelschwere ER-Laser	RA	2	2
KSR/6	LA	2	3
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
Sprungdüse	RT	2	1
2 Mittelschwere ER-Laser	TM	2	2
Maschinengewehr	LT	1	0,5
Munition (MG) 100	LT	1	0,5
Munition (KSR) 15	LT	1	1
Sprungdüse	LT	2	1



RZK-9S RAZORBACK



Gewicht: 30 Tonnen
Rumpf: Bowie Leicht-Endostahl Model 14
Reaktor: Defiance 180 Fusion Leichtreaktor
Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung:
Durallex Super Mittelschwer
Ferrofibrit mit CASE
Bewaffnung:
1 Defiance Model 6 Schwere ER-Laser
1 Defiance Trak-Shot II Blitz-KSR/4-Lafette
4 Coventry Light Autogun Maschinengewehre

Hersteller: Bowle Industries
Fabrikationszentren: Carlisle
Kommunikationssystem: Dalban Micronics 35
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Dalban HiRez IV

ÜBERSICHT

Bei Bowle Industries handelt es sich um einen interplanetaren Rüstungskonzern, der auf einem Dutzend unterschiedlicher Welten mehrere Anlagen betreibt. Obwohl das Unternehmen nicht die Bekanntheit anderer Rüstungsproduzenten der Lyraner (wie beispielsweise Defiance oder Coventry Metal Works) erlangt hat, hat Bowie doch die LAS und ihre Vorgänger über Jahrhunderte mit militärischer Hardware aus den beiden Hauptproduktionsstätten des Konzerns versorgt. Bis vor Kurzem konzentrierte sich das Unternehmen allerdings auf das Kerngeschäft: die selben BattleMechs herzustellen wie schon seit geraumer Zeit.

Während und nach dem Clankrieg kaufte jede militärische Einheit alle BattleMechs – unabhängig vom Typ – derer sie habhaft werden konnte, um die enormen Verluste wenigstens teilweise auszugleichen. Gegen Ende der 3050er allerdings waren die sorglosen Jahre für die Rüstungskonzerne zunächst beendet. Die Wenigen, die immer noch in großen Stückzahlen militärische Ausrüstung kaufen konnten, orientierten sich zunehmend in Richtung der mittlerweile verfügbaren Hightech-Modelle, die massenhaft den Markt überfluteten.

3060 kam Bowle um einen schmerzhaften Anpassungsprozess nicht länger herum. Bisher ganz auf die Produktion schwerer Mechs ausgerichtet, entwickelten die Techniker und Ingenieure von Bowie, einen neuen leichten BattleMech, auch wenn die Pläne nochmals überarbeitet wurden, als der Konzern Zugang zur neuen Leichtreaktor-Technologie von Defiance erhielt. Der Prototyp des *RZK-9S Razorback* wurde Mitte 3063 vorgestellt, das endgültige Design bereits wenige Monate später – nachdem die Testphase aufgrund des Bürgerkrieges ein vorzeitiges Ende gefunden hatte.

EIGENSCHAFTEN

Der *Razorback* ist so etwas wie der typische leichte BattleMech. Die Maschine kombiniert die Langstreckenfeuerkraft eines schweren ER-Laser mit der Schlagkraft einer Blitz-KSR/4-Lafette auf kurze Entfernung, ergänzt durch zwei Maschinengewehre. Gleichzeitig verfügt der *Razorback* über ausreichende Mobilität, um mit den schnellen modernen Kampfeinheiten unserer Zeit mitzuhalten. Wenn er auch weit davon entfernt ist, den schnellsten Mechs folgen zu können, kann die Maschine den Anmarsch (oder gegebenenfalls Rückzug) solcher Sprinter durch effektives Deckungsfeuer bereits auf große Entfernung unterstützen.

Diese Fähigkeit sollte unter Beweis gestellt werden, als Dutzende Mechs vom Typ *Razorback* nach Tharkad beordert wurden. Die Lieferung der Einheiten wurde allerdings von den heimgekehrten Kell Hounds abgefangen, und als Ersatz für im Kampf verlorene Einheiten konfisziert. Obwohl die meisten der leichten Mechs die entscheidenden Kämpfe nicht überstanden, bewiesen Mechs vom Typ *Razorback* doch wieder und wieder, dass selbst leichte Mechs einen überschweren Gegner besiegen Gefecht in schwierigem Gelände stattfindet.

EINSATZ

Der *Razorback* wurde während der ersten Monate des lang andauernden Bürgerkrieges in Dienst gestellt, und von beiden Seiten eingesetzt, um im Kampf erlittene Verluste wieder auszugleichen. Während Bowie die Maschinen ausschließlich direkt an die Beschaffungsabteilung der tyranischen Streitkräfte lieferte, sorgten einige Offiziere, die Victor Steiner-Davion loyal gegenüberstanden, für eine Umleitung mancher Lieferung. Dennoch ist der Großteil der Maschinen vom Typ *Razorback* immer noch in der Lyranischen Allianz stationiert, wenn auch einige Maschinen aus der ersten Produktionsserie an Katherine-freundliche Einheiten innerhalb der Vereinigten Sonnen überstellt worden sind.

VARIANTEN

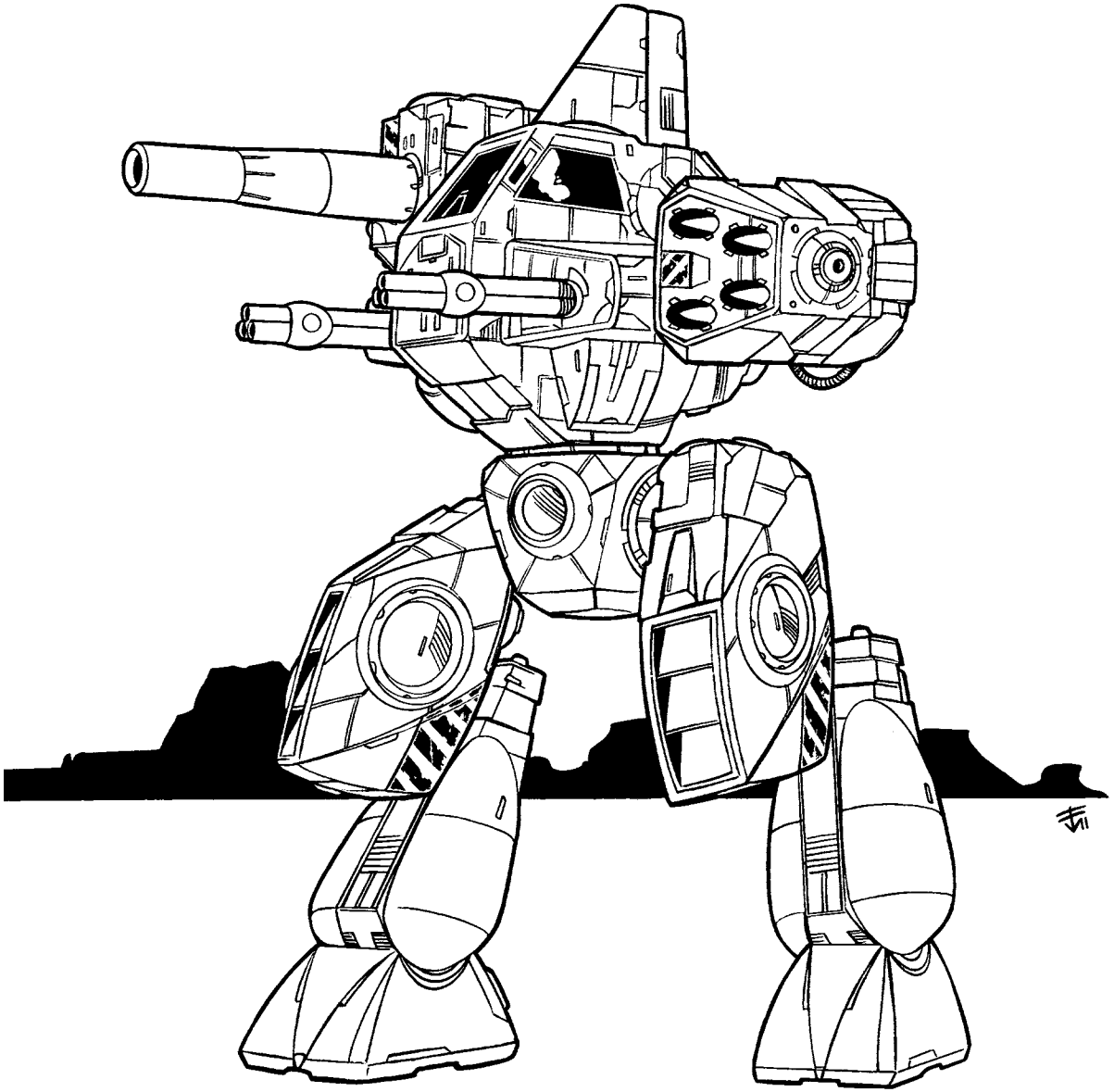
Als der Angriff auf Hesperus begann, verlor Bowie zeitweise den Hauptlieferanten für Waffensysteme, wodurch die sowohl die Einkaufs- als auch die Konstruktionsabteilung gezwungen waren, zu improvisieren. Das Unternehmen verfügte über eine größere Stückzahl eingelagerter ER-PPKs, und durch einen Gelegenheitskauf verschaffte man sich die notwendigen mittelschweren ER-Laser, um zwei komplette Produktionsserien auszustatten. Die dabei entstandene Variante mit einer ER-PPK, vier mittelschweren ER-Lasern und einem weiteren Wärmetauscher hat sich seitdem zur populärsten Version des *Razorback* gemausert.

RZK-9S RAZORBACK

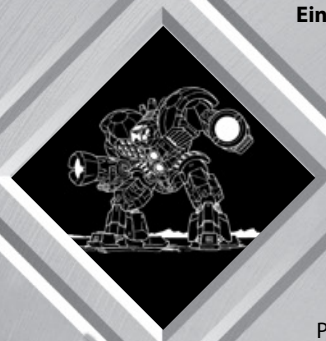
Typ: **RZK-9S Razorback**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 30
Kampfwert: 855

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	180 Leicht	5,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	105	6
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	10	15
Torso Mitte (R)		5
R/L Torso	7	10
R/L Torso (R)		4
R/L Arm	5	10
R/L Bein	7	14

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer ER-Laser	RA	2	5
Blitz-KSR/4	LA	1	3
Munition (Blitz-KSR) 25	LT	1	1
2 Maschinengewehrs	RT	2	1
2 Maschinengewehrs	LT	2	1
Munition (MG) 100	LT	1	0,5
CASE	LT	1	0,5



GUR-2G GURKHA



Gewicht: 35 Tonnen
Rumpf: Krupp 255 Endostahl
Reaktor: Magna 245 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 76 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Krupp 155
Bewaffnung:
1 Fusigon »Longtooth« ER-PPK
4 Diverse Optics Leichte ER-Laser
1 Schwert

Hersteller: Krupp Waffenwerke
Fabrikationszentren: Deutschland (Terra)
Kommunikationssystem:
Exeter Longscan 500 mit K³v-Computer
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Garret T97C

ÜBERSICHT

Die wieder Instand gesetzten Fabrikanlagen der Krupp-Waffenwerke auf Terra hatten gerade mit der Produktion des neuen *Raijin* für die BlakeGuards begonnen, als auch schon ein neuer Auftrag ins Haus stand.

Direkt nach seiner Berufung 3061 schrieb Präzentor Martialum St. Jamals den Bau neuer leichter und mittelschwerer BattleMechs aus, um zu verhindern, dass auch nur eine der Produktionsstraßen stillstand.

Zwar wurden verschiedene Bewerbungen eingesandt, doch am meisten versprach man sich von einem Modell, das den neuen K³v-Computer integrierte und darüber hinaus mit einem Schwert für den direkten Nahkampf ausgestattet war. Innovativ und effektiv im Design, entschied sich der Präzentor Martialum, die Produktion des neuen Mechs zu autorisieren. St. Jamals gab dem Modell auch den Namen *GUR-2G Gurkha*, benannt nach den alten terranischen Elitetruppen, die für Loyalität und atemberaubende Fähigkeiten mit Klingenwaffen berühmt waren.

Der *Gurkha* ging 3063 in Massenproduktion, und hat sich seitdem bei den BlakeGuards einen hervorragenden Ruf unter den Piloten leichter Mechs erkämpft. Der Einsatz des »direkten und persönlichen« Nahkampfes, für den der *Gurkha* so gut geeignet ist, hat eine viel größere Anzahl MechKrieger mit Hang zum unmittelbaren Nahkampf auf das Modell aufmerksam gemacht, als man von einem leichten Mech hätte erwarten können – ähnlich, wie es bereits bei den beilbewehrten Mechs vom Typ *Freibeuter* der Fall war.

Gleichzeitig bringt die Nahkampfwaffe des *Gurkha* den Stolz und Fanatismus der Anhänger Blakes Wort zum Ausdruck: Das Symbol für die Bewegung ist ein Breitschwert, und auf der Uniform aller Mitglieder der BlakeGuards ist es zu finden.

EIGENSCHAFTEN

Auf Grund seiner Geschwindigkeit und guten Panzerung ist der *Gurkha* meistens in der Lage, zum Gegner aufzuschließen und die vier leichten ER-Laser so wie einen gewaltigen Streich mit dem Schwert anzubringen, ohne nennenswerten Schaden einstecken zu müssen.

Während der Annäherungsphase erweist sich das Typ »Longtooth« Partikelgeschütz von Fusigon als ausgezeichnet, da es den *Gurkha* mit einer für Mechs dieser Gewichtsklasse außergewöhnlichen Feuerkraft ausstattet.

Der in den *Gurkha* integrierte K³v-Computer macht die Maschine sogar noch gefährlicher; durch die hohe Endgeschwindigkeit kann der Mech leicht nahe genug an einen Gegner herankommen, um schwereren und besser bewaffneten Lanzenkameraden akkurate Zieldaten zu liefern, während der *Gurkha* selbst dem unglückseeligen Ziel des Sperrfeuers den entscheidenden Schlag versetzt. In dieser Hinsicht ist die fehlende Sprungfähigkeit der größte Konstruktionsmangel des Designs, denn in schwierigem Gelände fällt es dem *Gurkha* wesentlich schwerer, den Gegner in einen direkten Nahkampf zu verwickeln.

EINSATZ

Präzentor Martialum St. Jamals hat den Großteil der bisher produzierten *Gurkhas* Mechs vom Typ *Vanquisher* zur Seite gestellt, um so die Grundlage für K³v-Netzwerke einer Kampfeinheit zu schaffen, die dann nach Bedarf und Verfügbarkeit mit anderen Mechs aufgefüllt wird.

VARIANTEN

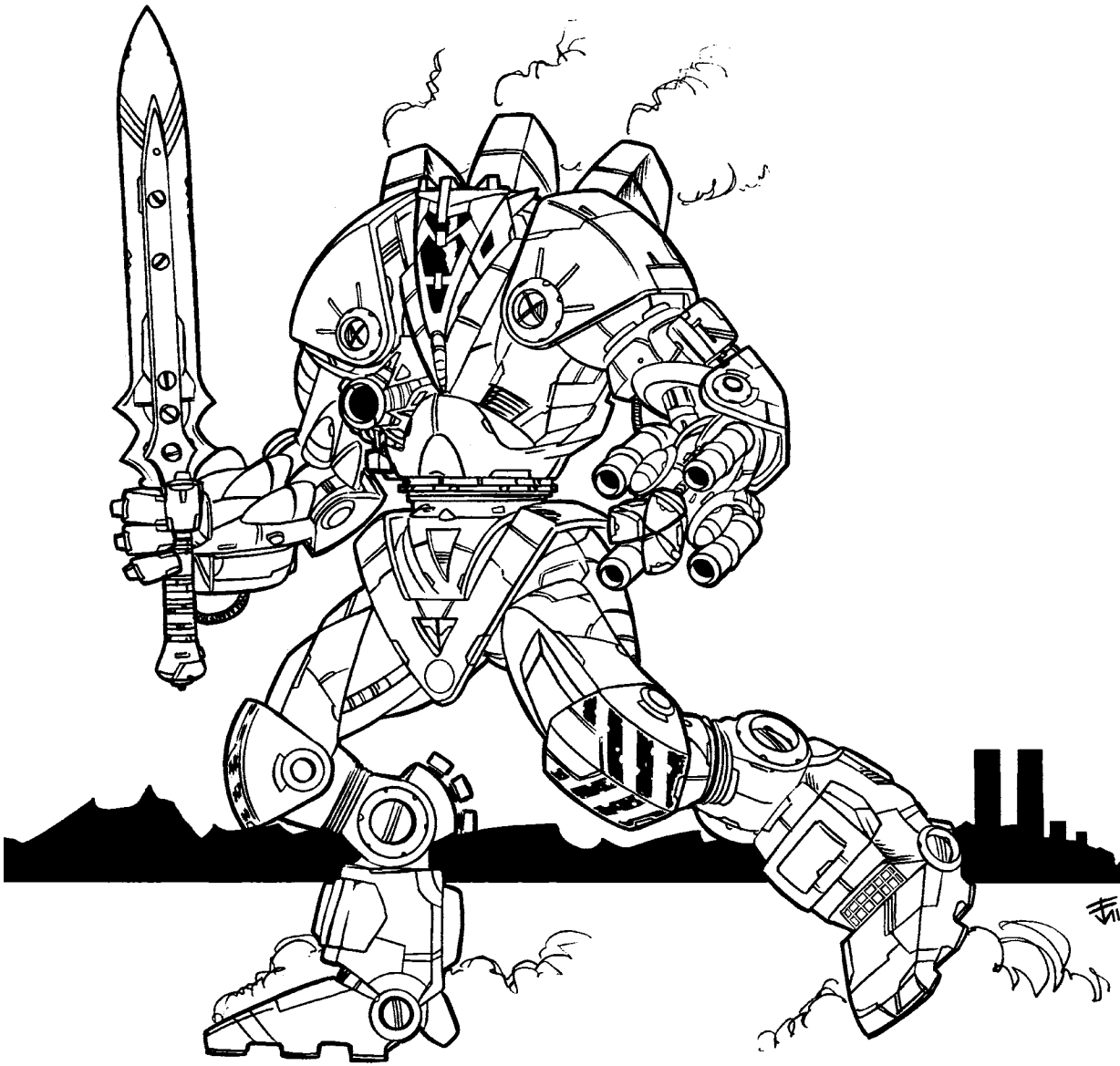
Eine der kleineren Modifikationen, die Techniker im Feld entwickelt haben, ersetzt die ER-PPK durch einen schweren Impulslaser. Das erhöht zwar die Treffgenauigkeit auf Kosten der Reichweite, aber viele Piloten schätzen den Umbau, da sie ohnehin nahe an den Gegner heran müssen, um das Schwert zum Einsatz zu bringen.

GUR-2G GURKHA

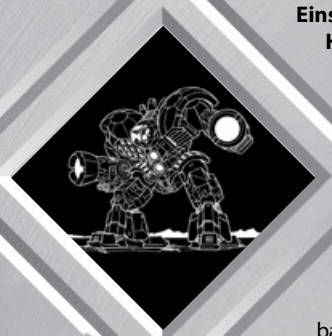
Typ: **GUR-2G Gurkha**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 35
Kampfwert: 1.101

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	245 XL	6
BP Gehen:	7	
BP Rennen:	11	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	119	7,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	11	15
Torso Mitte (R)		7
R/L Torso	8	11
R/L Torso (R)		5
R/L Arm	6	12
R/L Bein	8	16

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
4 Leichte ER-Laser	LA	4	2
Schwert	RA	3	2
ER-PPK	RT	3	7
K^3v-Computer	TM	2	2,5



STO-4A STILETTO



Gewicht: 35 Tonnen
Rumpf: MatherTech 750
Reaktor: VOX 280 Leichtreaktor
Einsatzgeschwindigkeit: 86 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung:
Lexington Ltd. High Grade Ferrofibrit mit GASE
Bewaffnung:
2 Coventry TH4 Blitz-KSR/2-Lafetten
1 Coventry LSIR/5-Lafette

Hersteller: Coventry Metal Works
Fabrikationszentren: Coventry
Kommunikationssystem:
Cyclops 14 mit Wächter-ECM
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Cyclops-beagle

ÜBERSICHT

Die Schlacht um Coventry bescherte der Lyranischen Allianz raue Mengen Bergungsgut. Viele Beutestücke wurden bald darauf in ihre Einzelteile zerlegt und genauestens untersucht, in dem Versuch, die klaffende technologische Lücke zwischen den Fertigungstechniken der Clans und der Inneren Sphäre zu schließen.

Einige Rüstungskonzerne versuchten hingegen, mit den zur Verfügung stehenden Technologien ganze Designs nachzubauen, wie es etwa bei Haus Kuritas mit der Entwicklung des *Schwarzfalke-Ku* aus dem ClanMech *Schwarzfalke* der Fall war. Dabei wurde an dem Nachbau der unterschiedlichsten Maschinen gearbeitet, aber nur bei der Leichtesten, dem *Brandfalke*, waren die Bemühungen von Erfolg gekrönt: Der *STO-4A Stiletto* war geboren.

EIGENSCHAFTEN

Trotz der zehn Tonnen mehr Gewicht ist der *Stiletto* beinahe ein Klon des Vorgängermodells *Brandfalke* (mit Sicherheit zumindest äußerlich); tatsächlich steuern sich beide Maschinen ähnlich und erreichen die gleiche Höchstgeschwindigkeit. Allerdings endet hier die Vergleichbarkeit: Um diese Leistung zu erzielen, ist ein nahezu doppelt so schwerer Reaktor wie bei dem Clan-Gegenstück erforderlich. Weitere Anpassungen an den Komponenten waren erforderlich, um das Leistungsprofil des *Brandfalke* auch nur annähernd zu erreichen.

Obwohl die Techniker bei Coventry Metal Works durchaus in der Omnitechnologie bewandert sind, entschied man sich beim *Stiletto* gegen die Nutzung eines Modularsystems, wobei Kosten und das Konstruktionsprinzip des Designs als Gründe angeführt wurden. Durch die fest integrierten Waffensysteme bewiesen die Lyranischen Ingeneure allerdings eher ihre Inkompetenz in Sachen Konstruktion leichter Mechs. Sie wählten als Bewaffnung die zwar vor Ort hergestellten, aber enorm munitionsabhängigen Blitz-KSR/2-Lafetten und LSR-Werfer, anstatt durch den Einbau leichterer Energiewaffen die in den riesigen VOX-Reaktor integrierten Wärmetauscher gewinnbringend zu Nutzen. Das Ergebnis ist entsprechend: Ein schnelles und gut gepanzertes Design, das im Vergleich zu anderen Mechs dieser Gewichtsklasse unterbewaffnet ist.

Allerdings wirkt sich der brandneue Leichtreaktor, der beim *Stiletto* erstmals zum Einsatz kam, positiv auf die Überlebensrate des Modells aus. Obwohl der Leichtreaktor schwerer ist als der XL-Reaktor, der bei Mechs mit vergleichbarem Leistungsprofil normalerweise verwendet wird, benötigt der Antrieb weniger Platz und ist dadurch weniger anfällig für Treffer als die XL-Version.

EINSATZ

Nachdem die Jadefalken auf Coventry Hegira akzeptierten, dauerte es weniger als ein Jahr, bis die ersten ProtoTypn des *Stiletto* in Dienst gestellt wurden. Die meisten dieser Maschinen gingen zwecks Feldtest an Victor loyal zur Seite stehende Einheiten wie den 1. Davion Guards. Dabei handelte es sich um eine entgegenkommende Geste des Herzogs Bradford.

Obwohl der *Stiletto* nicht sonderlich beliebt ist, leistete die Maschine doch dank der Kombination aus Geschwindigkeit, Sensoren und Wächter-ECM gute Dienste als Kundschafter. Mit der beschränkten Produktion seit 3061 und der bereits ein Jahr später beginnenden Massenfertigung tauchte der *Stiletto* schnell auch in Einheiten wie der Hofgarde, bei den Allianz-Jägern und den Donegal Guards auf – Einheiten, die dem Archen bedingungslos ergeben sind.

Der *Stiletto* kam bei allen größeren Schlachten des Bürgerkrieges zum Einsatz, wobei das Design eine wichtige Rolle in den Gefechten um Tharkad und New Avalon spielte, wenn auch beinahe ausschließlich auf Seiten der Loyalisten. Auf Grund dessen wird der *Stiletto* von allen Mitgliedern der AVS und auch vielen in des Reihen der LAS mit gemischten Gefühlen betrachtet.

VARIANTEN

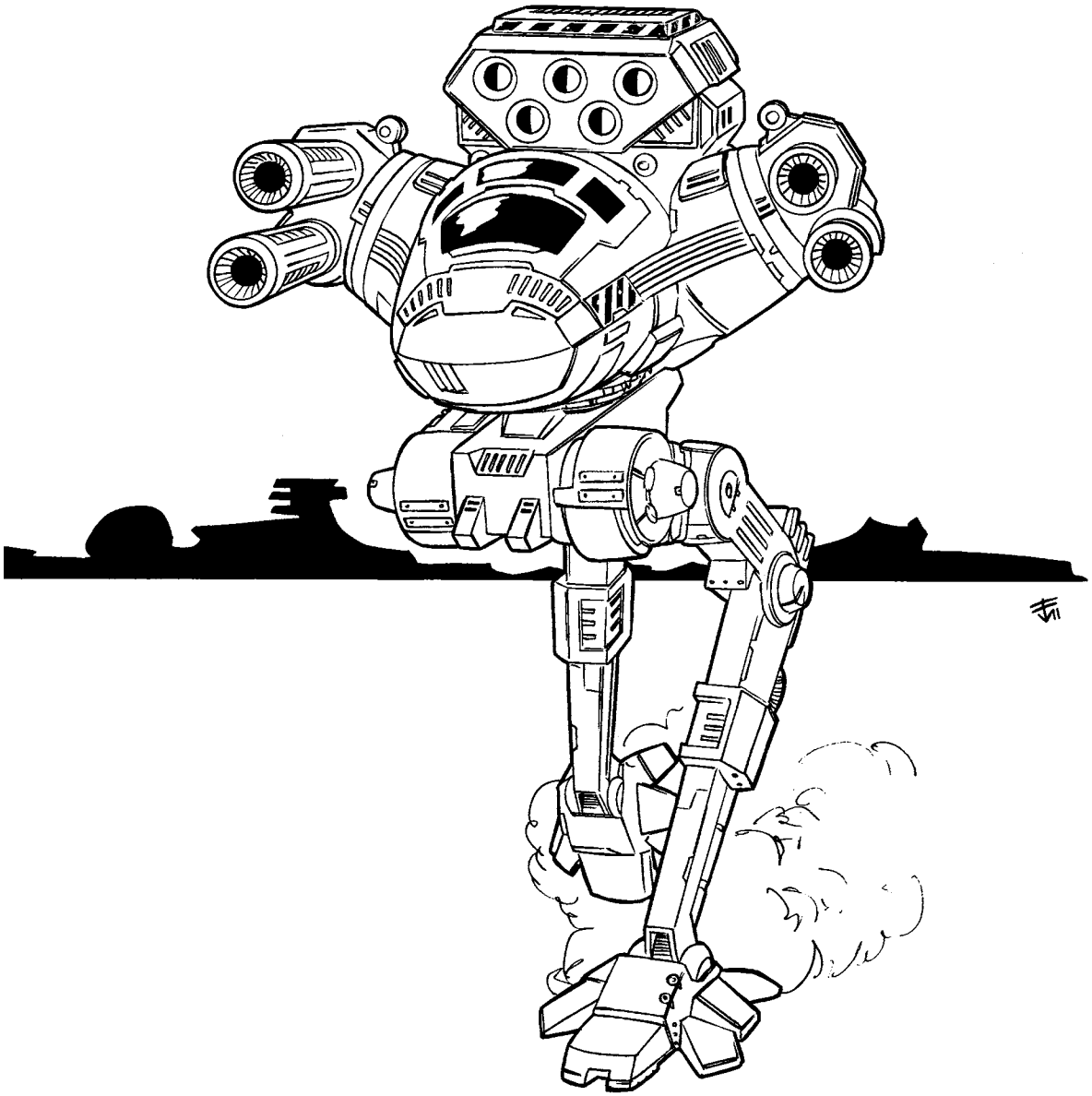
Nach wie vor kritisieren Piloten des neuen *Stiletto* die ausschließlich munitionsabhängige Bewaffnung der Maschine. Kurz nach Ausbruch des Bürgerkrieges auf den Markt geworfen, ersetzt die einzige Variante die KSRund LSR-Werfer, Munition und das CASE durch einen Schweren und zwei mittelschwere ER-Laser sowie einen Flammer. Obwohl diese Version weniger hitzeeffizient lauft als das Vorgängermodell, ist der *STL-4B Stiletto* mittlerweile bei MechKriegern auf ausgedehnteren Patrouillen sehr beliebt.

STO-4A STILETTO

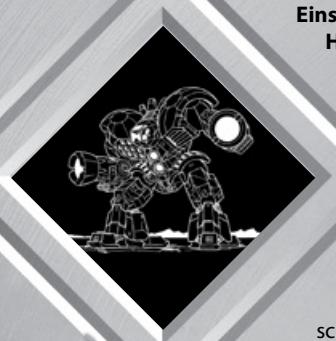
Typ: **STO-4A Stiletto**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 35
Kampfwert: 859

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	280 Leicht	12
BP Gehen:	8	
BP Rennen:	12	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	107	6
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	8
Torso Mitte	11	16
Torso Mitte (R)		5
R/L Torso	8	11
R/L Torso (R)		4
R/L Arm	6	10
R/L Bein	8	14

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Blitz-KSR/2	RA	1	1,5
Blitz-KSR/2	LA	1	1,5
Munition (Blitz-KSR) 50	RT	1	1
LSR 5	TM	1	2
Munition (LSR) 24	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Wächter-ECM	LT	2	1,5



CMA-1S CHIMERA



Gewicht: 40 Tonnen
Rumpf: Chameleon Leicht Endo 2
Reaktor: GM 240 Extraleicht
Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Rawlings 40
Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: StarGuard CCM
Bewaffnung:
1 ExoStar Schwerer ER-Laser
1 Bright-Bloom Mittelschwerer ER-Laser
1 »Scatter Gun« Light Maschinengewehr

Hersteller: Brigadier Corporation, Independence Weaponry, Kressley Warworks (unter Lizenz)
Fabrikationszentren:
Oliver. Quentin, Epsilon Eridani
Kommunikationssystem: Corean Transband-J12
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
BlazeFire Tracker mit Range Check

ÜBERSICHT

Bereits vor dem Beginn der Operationen »Bulldogge« und »Schlange« waren die Beziehungen zwischen dem Vereinigten Commonwealth und dem Draconis-Kombinat so gut wie nie zuvor. Zum Zeichen der gegenseitigen Unterstützung angesichts des dräuenden Krieges arbeiteten die beiden Regierungen zusammen daran, einen BattleMech zu entwickeln, der verschiedene neuen Technologien beider Häuser in sich vereinen sollte, ganz wie es bereits bei dem Jahre zuvor entwickelten *Kanonenboot* der Fall gewesen war.

Die Entwicklung und die notwendigen logistischen Erfordernisse brauchten einige Zeit. Auf die dringende Bitte Katherine Steiner-Davions hin wurde die Lyranische Allianz in das Projekt integriert. Als Katherine später allerdings die Macht über das Vereinigte Commonwealth an sich riss, wurde der Entwicklungsprozess zunehmend durch lyranische Unternehmen und Ingenieure dominiert. Das Ergebnis der gemeinsamen Bemühungen mehrerer Nationen entfernte sich sehr schnell von dem ursprünglichen Gemeinschaftsprojekt. Nachdem jedoch bereits von allen Beteiligten große Summen in das Projekt investiert worden waren, hatte man keine Wahl, als das Projekt CMA-1S *Chimera* bis zur Serienreife voran zu treiben.

EIGENSCHAFTEN

Der *Chimera*, der eine vergleichsweise hohe Feuerkraft mit ausreichend Geschwindigkeit kombiniert, um auch mit Erkundungseinheiten mitzuhalten, wurde für den Einsatz in leichten und beweglichen Mech-Einheiten konzipiert. Der im Arm montierte schwere ER-Laser liefert ausgezeichnete Langstreckenfeuerkraft, während die aus dem Kombinat stammende MSR/20-Lafette dem *Chimera* eine Schlagkraft verleiht, die nur wenige mittelschwere Mechs erreichen. Obwohl der mittelschweren ER-Laser und das MG augenscheinlich nachträglich hinzugefügte Extras sind, erweisen sie sich doch auf mittlere und kurze Distanz als nützliche Ergänzung des *Chimera*, in der Hitze des Gefechts häufig ausschlaggebend. Trotz der gelegentlich aufgestellten Behauptung, die Anzahl der Energiewaffen würde dem *Chimera* Probleme bereiten, ist das Modell erstaunlich hitzeeffizient.

Zwar werden Piloten, die den Mech ständig bis an die Grenzen der Belastbarkeit zu treiben versuchen, letztlich doch mit dem Problem der Überhitzung zu kämpfen haben, aber dennoch hat sich der *Chimera* einen Ruf als leistungsfähige Maschine erworben. Der Mech ist schnell und beweglich, Eigenschaften, die durch die Sprungkapazität noch weiter verbessert werden.

Das einige Manko des *Chimera* ist der geringe Panzerschutz. Der Mech verfügt über gerade einmal sieben Tonnen Panzerung, so viel wie normalerweise selbst leichten Maschinen zugestanden wird. Andererseits setzten die Konstrukteure auch darauf, das die Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit des *Chimera* diesen Nachteil zu einem guten Teil würde ausgleichen können. In Anbetracht der enormen Feuerkraft handelt es sich bei dem Design mit Sicherheit um einen der leistungsfähigsten mittelschweren BattleMechs, die im letzten Jahrzehnt konstruiert wurden.

EINSATZ

Der *Chimera* wurde 3063 von den Alarion-Jägern der 10. Light Deneb Cavalry und den 3. Robinson Rangers in Dienst gestellt, allesamt Einheiten, die Amhon Katherine treu ergeben waren. So wurde die gesamte Produktionsserie von Brigadier und die Hälfte der von Independence Weaponry hergestellten Maschinen an Katherines Einheiten überstellt. Daher sorgte Koordinator Kurita präventiv durch die Lizenzierung der Produktion des *Chimera* auf Epsilon Eridani dafür, dass auch Einheiten, die Katherine nicht die uneingeschränkte Solidarität erklärt hatten, die Gelegenheit erhielten, die neuen Maschinen zu erwerben.

VARIANTEN

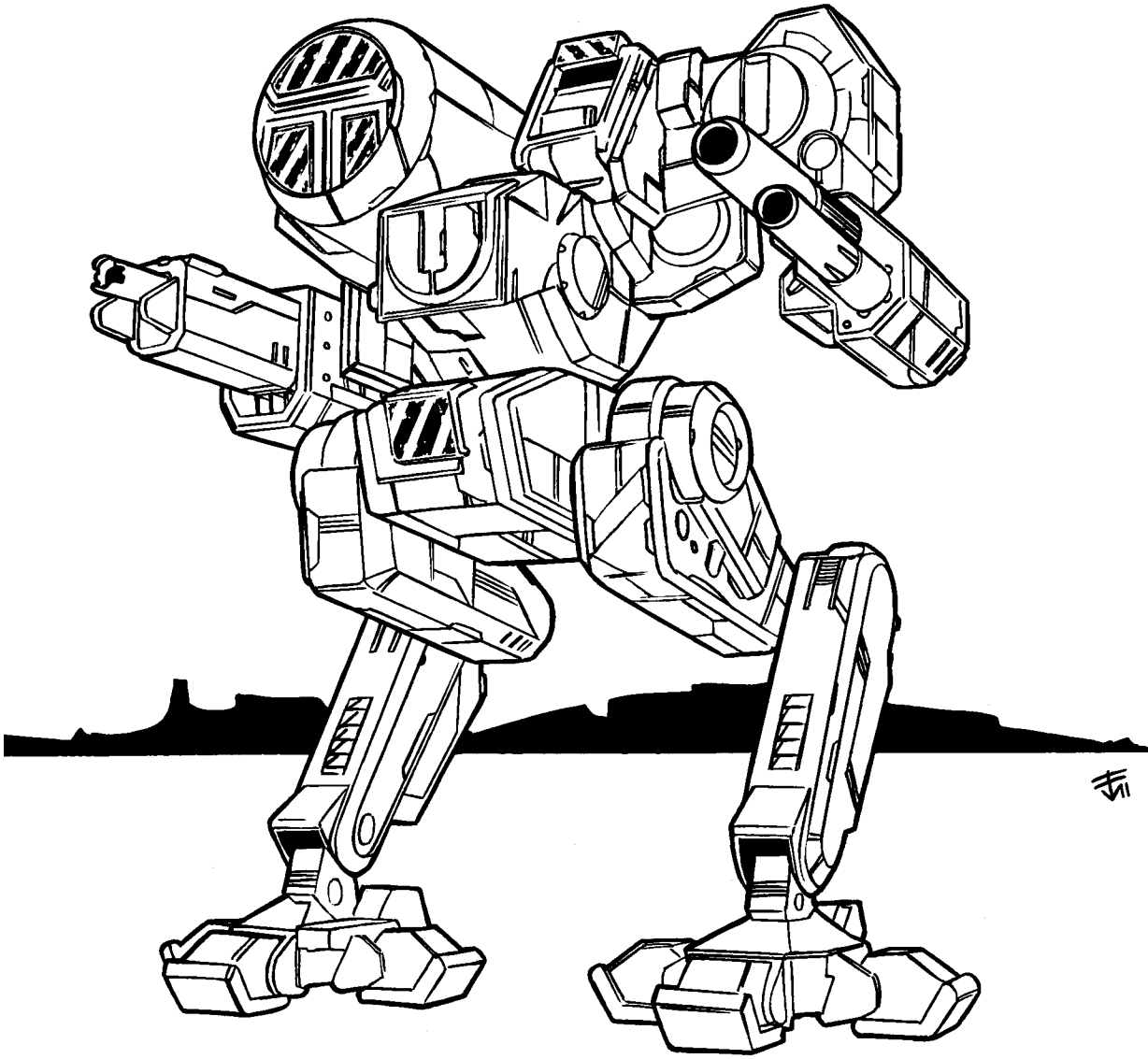
Die Fabrikationsstätten auf Quentin und Epsilon Eridani produzieren auch eine Variante für Truppenteile des Kombinats und andere ausgewählte Einheiten. Dabei wird das Maschinengewehr nebst Munition gegen eine K^3-Dienereinheit ausgetauscht, was dem *Chimera* auf dem Schlachtfeld noch größere taktische Flexibilität gibt. Mittlerweile hat diese Variante auch bei Teilen der Davion Guards und den Regimentern der Crucis Lancers Verbreitung gefunden.

CMA-1S CHIMERA

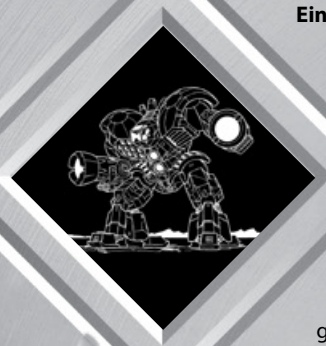
Typ: **CMA-1S Chimera**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 40
Kampfwert: 1.173

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	240 XL	6
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Sprung:	6	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	112	7
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	12	14
Torso Mitte (R)		5
R/L Torso	10	12
R/L Torso (R)		4
R/L Arm	6	10
R/L Bein	10	16

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Maschinengewehr	RA	1	0,5
Munition (MG) 100	RT	1	0,5
Schwerer ER-Laser	LA	2	5
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
MSR/20	RT	3	7
Munition (MSR) 24	RT	2	2
Sprungdüse	RT	3	1,5
Sprungdüse	LT	3	1,5



SYU-2B SHA YU



Gewicht: 40 Tonnen
Rumpf: Hellespont Typ T Endostahl
Reaktor: VOX 280 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 76 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung:
Hellespont Lite Tarnkappenpanzerung
Bewaffnung:
2 Martell Schwere ER-Laser
2 Diverse Optics Mittelschwere ER-Laser

Hersteller: Hellespont Industrials
Fabrikationszentren: Sian
Kommunikationssystem:
Ceres Metals Model 666 mit Wächter-ECM
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Apple Churchill 2000 mit
442x Zielerfassungssystem

ÜBERSICHT

Hellespont Industrials bewies mit der Auswahl des *Rabe*-Chassis als Ausgangspunkt für ein neues Modell ein gutes Händchen. Die Ingenieure entdeckten, dass sie mittels einer leicht verstärkten Rahmenkonstruktion und kleineren Veränderungen an der Elektronik die hochmoderne Tarnkappenpanzerung installieren konnten, deren Wirkung sogar die ohnehin hohen Erwartungen noch übertreffen sollte. Das Modell wurde auf den Namen *SYU-2B Sha Yu* (zu deutsch: Hai) getauft, wobei der Name durch die projektilförmig nach vorn ragende Cockpitsektion inspiriert wurde, die einer der Konstrukteure des Prototyps mit einer Kriegsbemalung versah, die ansonsten eher von Luftraumjägern bekannt ist. So entschied Hellespont, dass der *Sha Yu* seinen Namen zurecht erhalten hatte, vielleicht auch wegen der »Zähne«, die dem Modell mit auf den Weg gegeben wurden.

EIGENSCHAFTEN

Auf Grund des leichten Panzerschutzes ist der *Sha Yu* nicht für den unmittelbaren Nahkampf geeignet. Das Zielerfassungssystem (ZES) ist zwar eigentlich eher ein Überbleibsel des Vorgängermodells *Raabe*, hat allerdings seine Berechtigung. Da kaum jemand bereit ist, einen gerichteten Artillerieschlag mit Arrow IV zu riskieren, trägt das ZES mit dazu bei, schwerere Mechs auf Abstand zu halten. Die zentrale Komponente der Gefechtstaktik des *Sha Yu* aber ist natürlich die Tarnkappenpanzerung, die ein »reduziertes Zielprofil verursacht.

Sowohl Radar als auch Wärmebildkameras tun sich schwer, eine ordentliche Zielerfassung zu gewährleisten. Im Gefecht wirkt sich dieser Effekt vor allem durch die Tatsache, das kaum jemand dem *Sha Yu* zu Nahe kommen will (s.o.), noch vorteilhafter aus. Wenn der *Sha Yu* überhaupt einen Konstruktionsmangel aufweist, ist es die enorme Durchschlagskraft einer Breitseite des Mechs, die MechKrieger dazu veranlasst, die Maschine auf einem extrem hohen Hitzeniveau zu fahren. Bei Piloten des *Sha Yu* hat sich der Ausruf »Blut im Wasser« eingebürgert, mit dem sie Lanzenkameraden vor dem Einsatz einer Breitseite warnen. Bis zu diesem Zeitpunkt läuft der *Sha Yu* vergleichsweise kühl und begibt sich dann plötzlich auf Kampfentfernung für die mittelschweren Laser. Danach kann sich das Gefecht zwei Wendungen nehmen: Entweder verwandelt es sich in ein Schlachtfest, bei dem die Hitze die Kampfbereitschaft des *Sha Yu* nach und nach immer weiter einschränkt, oder aber in eine Abfolge tödlicher Passierläufe und anschließender Ausweichmanöver, bei denen der *Sha Yu* durch Feuerzurückhaltung versucht, die Hitze der vorangegangenen Breitseite wieder auf ein erträgliches Maß zu reduzieren.

EINSATZ

Der *Sha Yu* wurde in größeren Stückzahlen an Einheiten mit Elitestatus – wie beispielsweise die Capeila-*Husar*en, die Kriegerhaus-Regimenter oder McCarron's Amiored Cavalry – ausgeliefert. Allerdings haben mittlerweile auch einige Mechs dieses Typs den Weg in die Reihen durchschnittlicher Einheiten gefunden Trotz Wachter-ECM und ZES empfiehlt das Oberkommando der Streitkräfte Haus Liaos den eher offensiven Einsatz des *Sha Yu*, anstatt die ursprüngliche Kundschafterrolle noch weiter zu betonen. Gleichzeitig wird Einheiten, die den *Sha Yu*, zum Einsatz bringen, empfohlen, auch einen Mech des Typs Katapult mit ins Gefecht zu schicken um den Gegner durch die Bedrohung mit Arrow IV weiter auf Distanz zu halten.

VARIANTEN

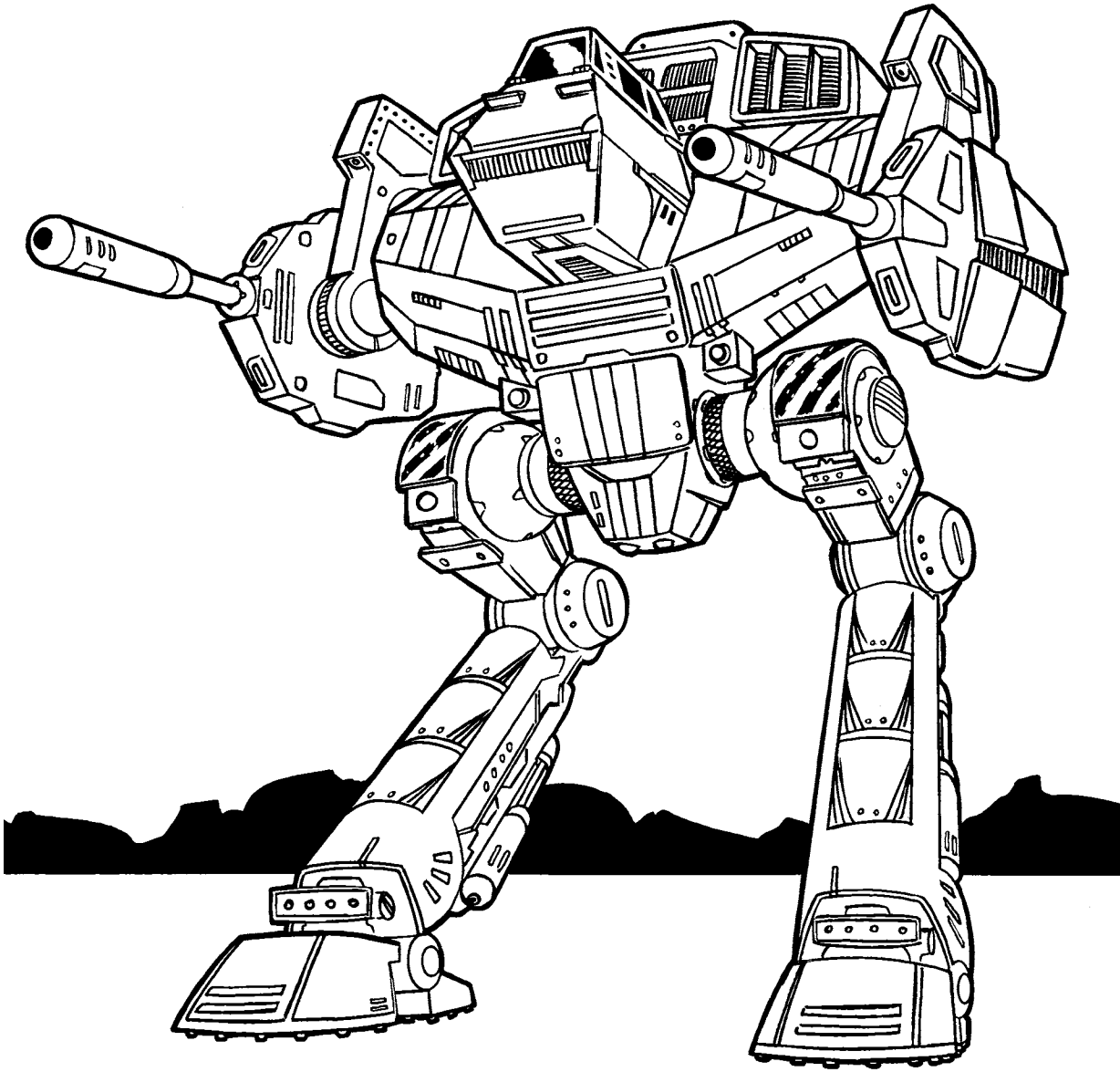
Während die ursprüngliche Version des *Sha Yu* auf mittlere und lange Gefechtsdistanzen ausgelegt war wurde der *SYU-2B Sha Yu*, als Nahkämpfer entwickelt. Zwei zusätzliche Tonnen Panzerung schützen die Maschine besser als zuvor, während zwei mittelschwere ER-Laser und eine Trio mittelschwerer Impulslaser gemeinsam für ausreichende Schlagkraft sorgen. Das ZES wurde gegen eine K3-Dienereinheit ausgetauscht, wodurch der *Sha Yu* als Teil eines Gefechtsnetzwerkes operieren kann, wenn die Tarnkappenpanzerung inaktiv ist. Eine einzelne LSR/5-Lafette rundet die Bestückung ab, allerdings sind die zwei Tonnen Munition eher für den taktischen Einsatz von Donner-Munition (zum Auslegen von Minenfeldern) gedacht

SYU-2B SHA YU

Typ: **SYU-2B Sha Yu**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 40
Kampfwert: 1.488

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	280 XL	8
BP Gehen:	7	
BP Rennen:	11	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	13 [26]	3
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	104	6,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	12	14
Torso Mitte (R)		5
R/L Torso	10	13
R/L Torso (R)		5
R/L Arm	6	9
R/L Bein	10	11

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer ER-Laser	LA	2	5
Schwerer ER-Laser	RA	2	5
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
Zielerfassungssystem	K	1	1
Wächter-ECM	TM	2	1,5



B1-HND BLOODHOUND

Gewicht: 45 Tonnen
Rumpf: Earthwerks PXH IV Endostahl
Reaktor: Hermes 315 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 76 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Durallex Leicht mit CASE
Bewaffnung:
1 Guided Technologies 2nd Gen Blitz-KSR/6-Lafette
3 Diverse Optics Mittelschwere ER-Laser
1 Diverse Optics Leichter ER-Laser

Hersteller: Earthwerks Ltd.
Fabrikationszentren: Keystone
Kommunikationssystem: Neil 7000
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Octagon Tartrac System E mit Beagle-Sonde

LEICHT
MITTEL SCHWER
SCHWER
ÜBER SCHWER
OMNI

ÜBERSICHT

Die kulturelle und politische Erneuerung, zu der es im Rahmen der Xin Sheng (Wiedergeburt) der Konföderation Capeila kam, wurde durch die Wahl des Kanzler Sun-Tzu zum Ersten Lord des neuen Sternenbundes noch weiter befördert. Nach den Fortschritten in den letzten 30 Jahren hielt die technologische Renaissance nun auch in der Konföderation Einzug, was zum Einen die militärische Bereitschaft der Streitkräfte Haus Liaos mit Riesenschritten vorantrieb; zum Anderen überzeugte diese Entwicklung neue Verbündete in der Peripherie, sich den traditionell als wenig leistungsfähig Streitkräften der Konföderation anzuschließen. Durch beide Entwicklungen gewannen die Capellaner ausreichend Stärke, um den St.-Ives-Pakt zurückzuerobern – ein Ziel, das dem Volk schon lange versprochen war und nur mit Hilfe des fragwürdigen Einsatzes der Autorität des Sternenbundes erreicht werden konnte.

Verständlicherweise waren viele in der Liga Freier Welten überaus besorgt, als inmitten dieser Entwicklungen der Kanzler die über neun Jahre aufrecht erhaltene Beziehung mit Isis Marik, der Tochter und zu diesem Zeitpunkt voraussichtlichen Erbin des Generalhauptmanns Thomas Marik, für beendet erklärte. Der Generalhauptmann war beunruhigt durch das Wiedererstarken des früher freundschaftlich verbundenen Nachbarstaates und autorisierte daher ein Rüstungsprogramm, das die Truppen entlang der gemeinsamen Grenze mit der Konföderation verstärken sollte. Auf Grund des guerillaartigen Kampfstils, für den das capellanische Militär bekannt war, schrieb die Liga für den Zweck der Guerillabekämpfung konzipierte Einheiten zur Produktion aus – ein Auftrag, den Earthwerks Icorporated auf Keystone gar nicht schnell genug für sich an Land ziehen konnte. Das neueste Modell des Konzerns, der für den Einsatz gegen Guerillataktiken bestens gewappnete B1-HND *Bloodhound*, wurde bereits 3064, ein Jahr nach der Ausschreibung durch die Liga, in Dienst gestellt.

EIGENSCHAFTEN

Die kurze Entwicklungszeit des *Bloodhound* ist zum großen Teil durch die fortgesetzten Modernisierungsmaßnahmen an der Produktionsstätte auf Keystone begründet, in deren Kontext Earthwerks auch ältere Serien auslaufen lies, um neue Designs produzieren zu können. Einige dieser Neuentwicklungen – tatsächlich rundum erneuerte und technisch aufgerüstete ältere Modelle – zeigen deutlich den Erfolg des Unternehmens bei dem Versuch, den alten Fabrikanlagen neues Leben einzuhauchen.

Der *Bloodhound* baut auf einem radikal überarbeiteten Chassis auf, das von einem 315er Hermes XL-Reaktor angetrieben wird, der bei normaler Schwerkraft eine Höchstgeschwindigkeit von bis zu 115 km/h ermöglicht. Zu ihrem Schutz trägt die Maschine beinahe das Maximum der möglichen Panzerung des Typs Durallex Leicht Standard, ergänzt durch das lebensrettende CASE. Für die Suche nach im Hinterland versteckten Guerillaeinheiten verfügt der *Bloodhound* über eine Beagle-Sonde. Ein Quartett aus mittelschweren und einem leichten ER-Laser, das sich über Torsi und Arme verteilt und dadurch über ein großes Schussfeld verfügt, wird durch eine im Torso untergebrachte Blitz-KSR/6-Lafette unterstützt, die zuverlässige und entscheidende Schlagkraft einbringt.

EINSATZ

Genau wie beabsichtigt wurden die seit 3064 hergestellten Mechs vom Typ *Bloodhound* beinahe ausschließlich den Einheiten der Liga zugeteilt, die in Grenznahe zur Konföderation, den Chaos-Marken oder aber des Freedom-Theaters der Lyranischen Allianz stationiert sind. Die Militärberater des Generalhauptmanns scheinen überzeugt gewesen zu sein, dass in diesen Regionen der Einsatz des für die Guerillabekämpfung konzipierten *Bloodhound* am effektivsten ist.

VARIANTEN

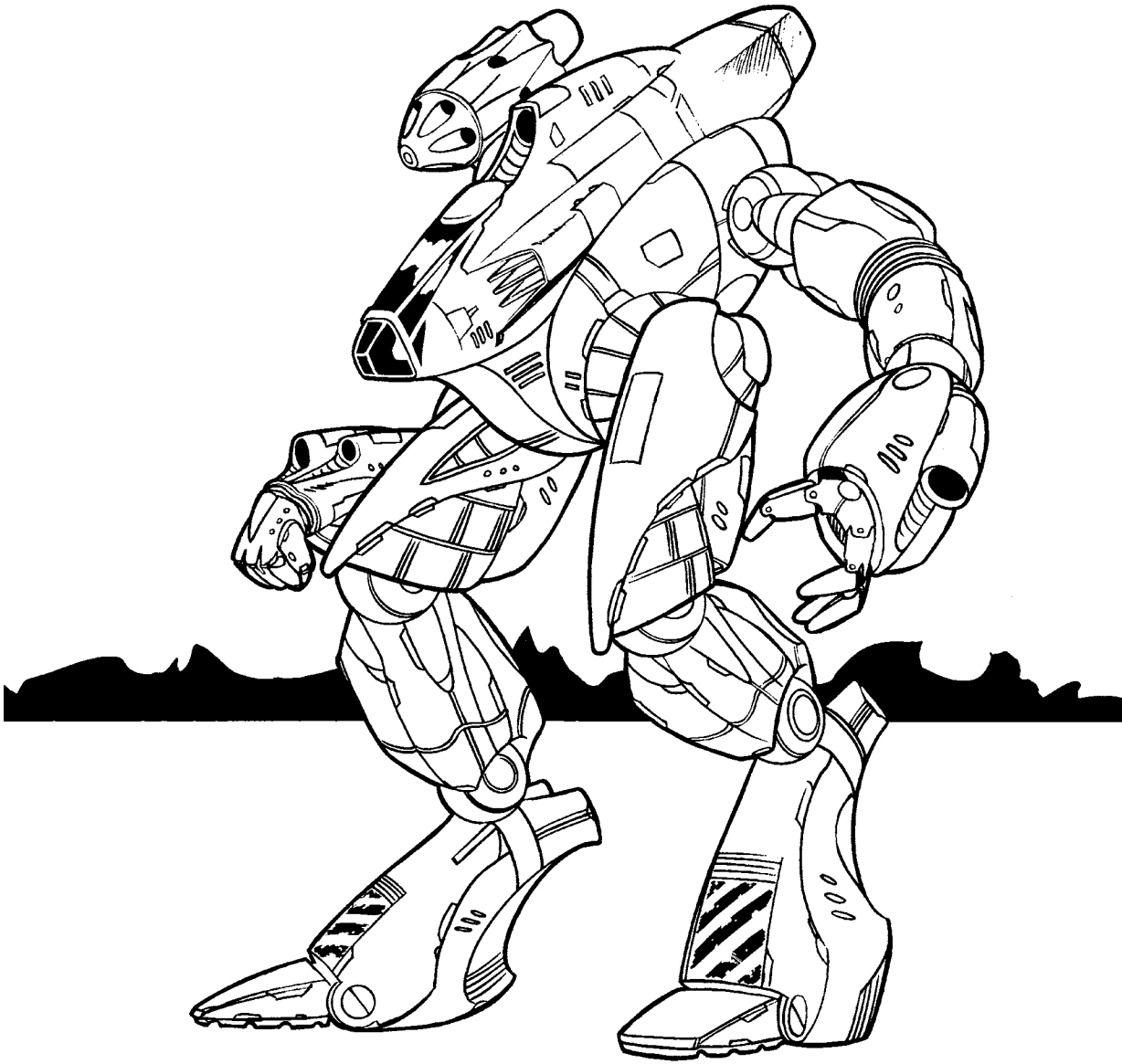
Erst kürzlich wurde die Version *J2-HND* des *Bloodhound*, die über ein Wächter-ECM verfügt, im Einsatz beobachtet. Bei dieser Variante wurde auf zwei Wärmetauscher verzichtet, dafür ein weitere leichter ER-Laser im linken Arm und das Wächter-ECM im linken Torso untergebracht. Zwar macht diese Veränderung den *Bloodhound* schwerer zu treffen, allerdings neigt diese Version zum Hitzestau, wenn der MechKrieger im Gefecht zu häufig von der verbesserten Feuerkraft Gebrauch macht.

B1-HND BLOODHOUND

Typ: **B1-HND Bloodhound**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 45
Kampfwert: 1.248

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	315 XL	11
BP Gehen:	7	
BP Rennen:	11	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	14 [28]	4
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	152	9,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	14	20
Torso Mitte (R)		7
R/L Torso	11	16
R/L Torso (R)		6
R/L Arm	7	14
R/L Bein	11	22

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Blitz-KSR/6	RT	2	4,5
Munition (Blitz-KSR) 15	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Leichter ER-Laser	RA	1	0,5
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	K	1	1
Beagle-Sonde	TM	2	1,5



BLF-21 BLUE FLAME

Gewicht: 45 Tonnen
Rumpf: Dennenbach-Mitchell Serie 8 Endostahl (Quad)
Reaktor: VOX 225 Leichtreaktor
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: StarSlab/2
Bewaffnung:
2 Diverse Optics Sunbeam Schwere ER-Laser
3 Hovertec Blitz-KSFI/2-Lafetten

Hersteller: Mitchell Vehicles
Fabrikationszentren: Nordamerika (Terra)
Kommunikationssystem:
Dornman Echo IV mit K^3v-Computer
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Wayne SuperSight

ÜBERSICHT

Als Teil des massiven Wiederaufbauprogramms, das Blakes Wort nach der Eroberung Terras auflegte, wurden viele Fabriken, die bereits seit den Tagen des ersten Sternenbundes geschlossen gewesen waren, wieder flott gemacht und neu eröffnet. Der Großteil der Anlagen wurde genutzt, um die selben Modelle wie Jahrhunderte zuvor zu produzieren, doch einige ausgewählte Fabrikkomplexe wurden auf die Herstellung neuerer Modelle umgestellt.

Zu den größten der neu ausgerichteten Produktionsanlagen gehört Mitchell Vehicles. Dort befand sich früher das Hauptfertigungszentrum für den *Shootist*, und so wurde die Produktion des verlässlichen Designs wieder aufgenommen. Zur gleichen Zeit aber stellte man einige Bandstraßen auf die Produktion von vierbeinigen BattleMechs um.

Zwei Mechs wurden extra entworfen, um in der rundum erneuerten Fabrikanlage in Zukunft hergestellt zu werden: Der *BLF-21 Blue Flame* und sein größerer Partner, der *White Flame*, sollten die ersten Vierbeiner werden, die Blakes Wort selbst produzierte. Bei beiden Modellen handelt es sicher um enorm leistungsfähig Designs, und so ist es durchaus wahrscheinlich, dass in Zukunft noch weitere vierbeinige Entwicklungen den Mitchell Fabrikkomplex auf Terra verlassen werden.

EIGENSCHAFTEN

Mit drei Blitz-KSR/2-Lafetten trägt der *Blue Flame* ein schlagkräftiges Waffenpotential mit sich und kann auf jede Entfernung eine Gefahr darstellen. Konzipiert als mittelschweres Element eines K^3v-Netzwerkes trägt die Maschine selbst ein solches Modul, das die Zieldaten anderer Netzwerkpartner auswerten kann. Darüber hinaus trägt der *Blue Flame* mehr Panzerung bei einem Mech dieser Gewichtsklasse normalerweise üblich, allerdings ist die Höchstgeschwindigkeit allenfalls moderat zu nennen. Obwohl man auf das lebensrettende GASE verzichtet hat, scheinen die MechKrieger der BlakeGuards diese Gefahr als kalkuliertes Risiko einzuschätzen.

Der *Blue Flame* kann konstruktionsbedingt den Torso nicht wie ein zweibeiniger Mech drehen und verfügt, wie viele kleinere Vierbeiner, über keinerlei Heckbewaffnung.

Dies lässt natürlich jeden Mech im Rücken des *Blue Flame* zu einer enormen Gefahr werden, weshalb die Piloten bei den BlakeGuards speziell in Taktiken geschult werden, die eine solche Entwicklung im Gefecht verhindern sollen.

EINSATZ

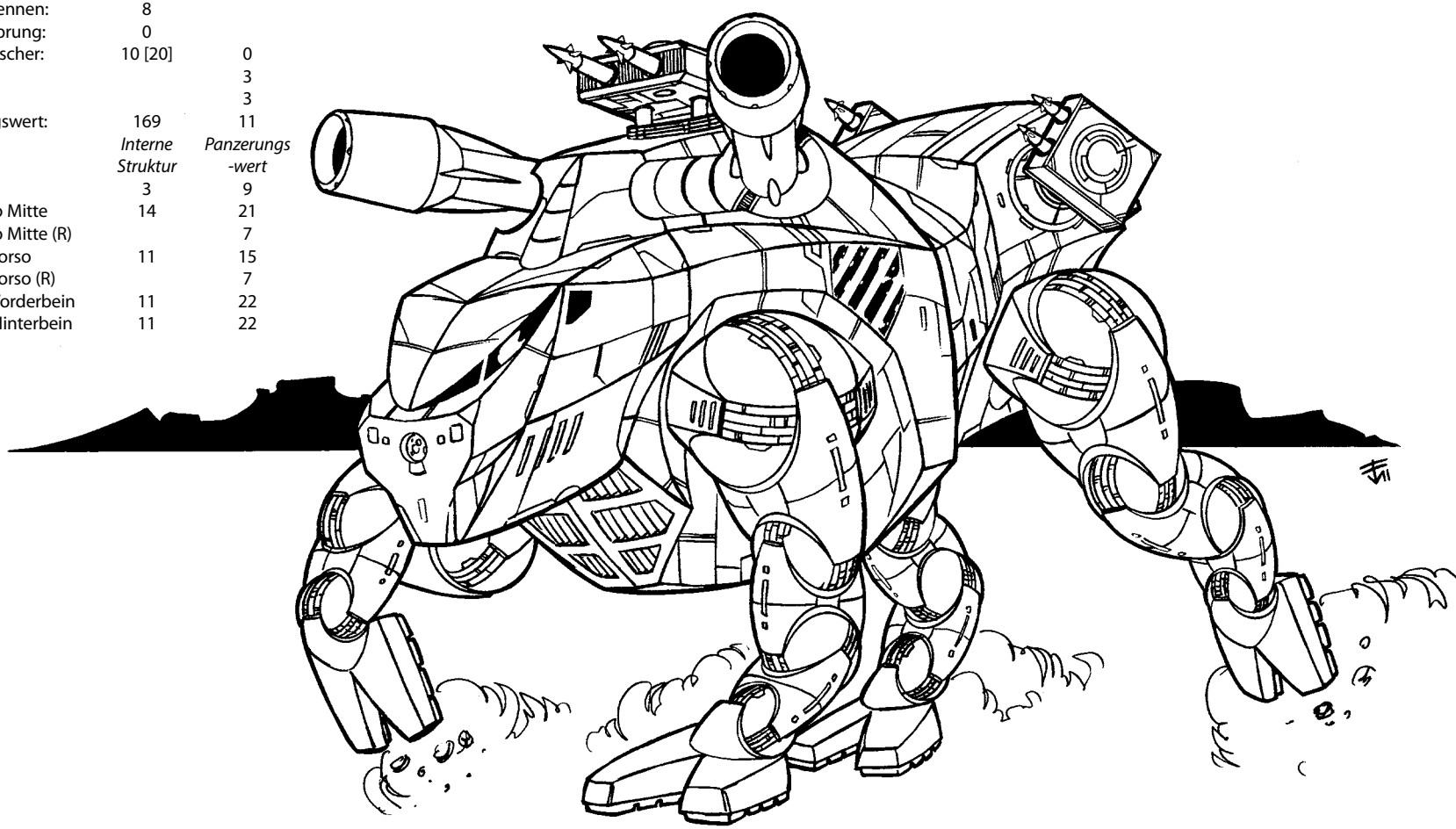
Alle Divisionen der BlakeGuards haben eine kleinere Anzahl des neuen *Blue Flame* erhalten. Die Produktionszahlen allerdings erscheinen um einen beträchtlichen Faktor höher zu sein. Diese Diskrepanz wurde erst anlässlich einer Aufstellung aller von Blakes Wort seit dem Jahre 3062 produzierten BattleMechs und Fahrzeuge festgestellt. Einige Militärexperten deuten dies als Beweis für die Existenz einer oder gar mehrerer versteckter Divisionen Angesichts der uneingeschränkten Kontrolle, die Blakes Wort über das Sol-System und die dort befindlichen Fabrikationsanlagen ausübt, und der enormen Rekrutierungszahlen der BlakeGuards innerhalb der Chaos-Marken scheinen diese Spekulationen allerdings nicht völlig aus der Luft gegriffen zu sein

BLF-21 BLUE FLAME

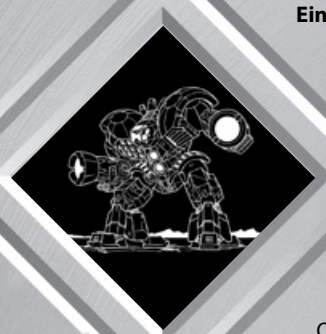
Typ: **BLF-21 Blue Flame**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 45
Kampfwert: 1.256

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2.5
Reaktor:	225 Leicht	7.5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	169	11
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	14	21
Torso Mitte (R)		7
R/L Torso	11	15
R/L Torso (R)		7
R/L Vorderbein	11	22
R/L Hinterbein	11	22

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer ER-Laser	RT	2	5
Blitz-KSR/2	RT	1	1,5
Munition (Blitz-KSR) 50	RT	1	1
Schwerer ER-Laser	LT	2	5
Blitz-KSR/2	LT	1	1,5
K^3v-Computer	TM	2	2,5
Blitz-KSR/2	K	1	1,5



HSN-7D HELLSPAWN



Gewicht: 45 Tonnen
Rumpf: GM Fury-M Endostahl
Reaktor: GM 270 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Rawlings 80
Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: StarGuard III
Bewaffnung:
3 RAMTech 800P Mittelschwere Impulslaser
2 Federated 10-Shot LSR/10-Lafetten

Hersteller: General Motors
Fabrikationszentren: Talcott
Kommunikationssystem:
Dalban SuperMicronics mit Wächter-ECM
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
GME HiTrak-3

ÜBERSICHT

Der Clankrieg und die folgenden Gefechte trafen die Truppen des Vereinigten Commonwealth hart. Der Quartiermeister der Beschaffungsabteilung gab bekannt, dass es wahrscheinlich mehr als zwei Jahrzehnte dauern würde, bis die VerCom-Streitkräfte wieder die Gefechtsstärke von 3049 erlangen könnten. Natürlich konnte der Quartiermeister damals nichts von den Ereignissen der letzten Jahre ahnen.

Im Jahre 3056 schrieben die VCS eine ganze Reihe – neuer Kampfeinheiten zur Bewerbung aus, in der Hoffnung, die Verträge bis zum Jahre 3060 abschließen zu können. Indem man sich die Designideen von anderen etablierten Rüstungsherstellern zum Vorbild machte, entwickelte General Motors den *HSN-7D Hellspawn*, dem Flaggschiff der neueröffneten Mech-Fabrikationsanlagen des Unternehmens auf Talcott. Die Beschaffungsabteilung ratifizierte den Vertrag mit GM im Oktober des Jahres 3060.

EIGENSCHAFTEN

Der *Derwisch*, den eine Kombination aus Langstreckenfeuerkraft und hoher Mobilität auszeichnet, war über lange Zeit eines der Arbeitspferde der Streitkräfte der Vereinigten Sonnen. Unglücklicherweise stammt dieses Modell aber noch aus Zeiten des Sternenbundes. Als in den letzten drei Jahrzehnten neue Technologien einander immer schneller den Rang abliefen, war der *Derwisch* bald ein vergleichsweise altmodischer BattleMech geworden – eine Tatsache, die auch die härtesten Verfechter des Designs spätestens während der Claninvasion akzeptieren mussten.

Nichtsdestotrotz brauchten die VCS immernoch eine verlässliche, hoch mobile Feuerunterstützungseinheit; eine Rolle, die der neue *Hellspawn* mit Leichtigkeit zu spielen scheint. Die Maschine ist schneller und manövrierfähiger als das Vorgängermodell, hat vergleichbare Feuerkraft und wiegt dabei zehn Tonnen weniger. Dadurch steht Einheitskommandeuren beim Transport in einem Landungsschiff mehr freies Gewicht für Munition und andere Versorgungsgüter zur Verfügung. Bei den LSR/10-Lafetten handelt es sich um höchst wirkungsvolle Waffensysteme, besonders, wenn sie in schneller Folge abgefeuert werden, wie schon das Modell *Derwisch* über Jahrhunderte unter Beweis stellen konnte. Drei mittelschwere Impulslaser runden die Bewaffnung des *Hellspawn* ab, machen die Maschine aber im Vergleich zum Vorgängermodell einerseits unabhängiger von Versorgungsdepots, andererseits auf kurze Entfernung auch noch schlagkräftiger – eine Eigenschaft, die beim *Derwisch* vielfach vermisst worden war.

Was der *Hellspawn* hingegen vermissen lässt, ist Panzerung; die Maschine verfügt nicht einmal über 70 Prozent des theoretischen Maximalwertes für die Gewichtsklasse. Zwar können Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit des *Hellspawn* diesen Nachteil etwas ausgleichen, dennoch haben einige Piloten den Mech als Todesfalle bezeichnet, besonders nachdem die Ingenieure von GM sich nicht dazu durchringen konnten die Munitionslager im linken Torso des *Hellspawn* mit CASE auszustatten. Derzeit wird bei GM immer noch nach einer Möglichkeit gesucht, den *Hellspawn* sicherer – und damit attraktiver – für die MechKrieger zu machen.

EINSATZ

Der *Hellspawn* wurde im September 3062 das erste Mal an die Crucis Lancers ausgeliefert. Die Einheit konnte nun die alten Mechs vom Typ Denvisch zu Garnisonszwecken abstellen oder ausschlachten. Seit dieser Zeit haben Einheiten von der Deneb Light Cavalry bis zu den Robinson Rangers den *Hellspawn*erhalten. Am bemerkenswertesten war sicherlich der Einsatz des *Hellspawn* durch die 2. Ceti Hussars und die Davion Light Guards auf New Syrtis. Maschinen des Typs *Hellspawn* sorgten durch direkten Beschuss und den parallelen Einsatz von Donner-Munition dafür, dass die leichten Elemente der Einsatzgruppe um die Donegal Guards nicht zur Ruhe kamen und herbe Verluste einstecken mussten.

VARIANTEN

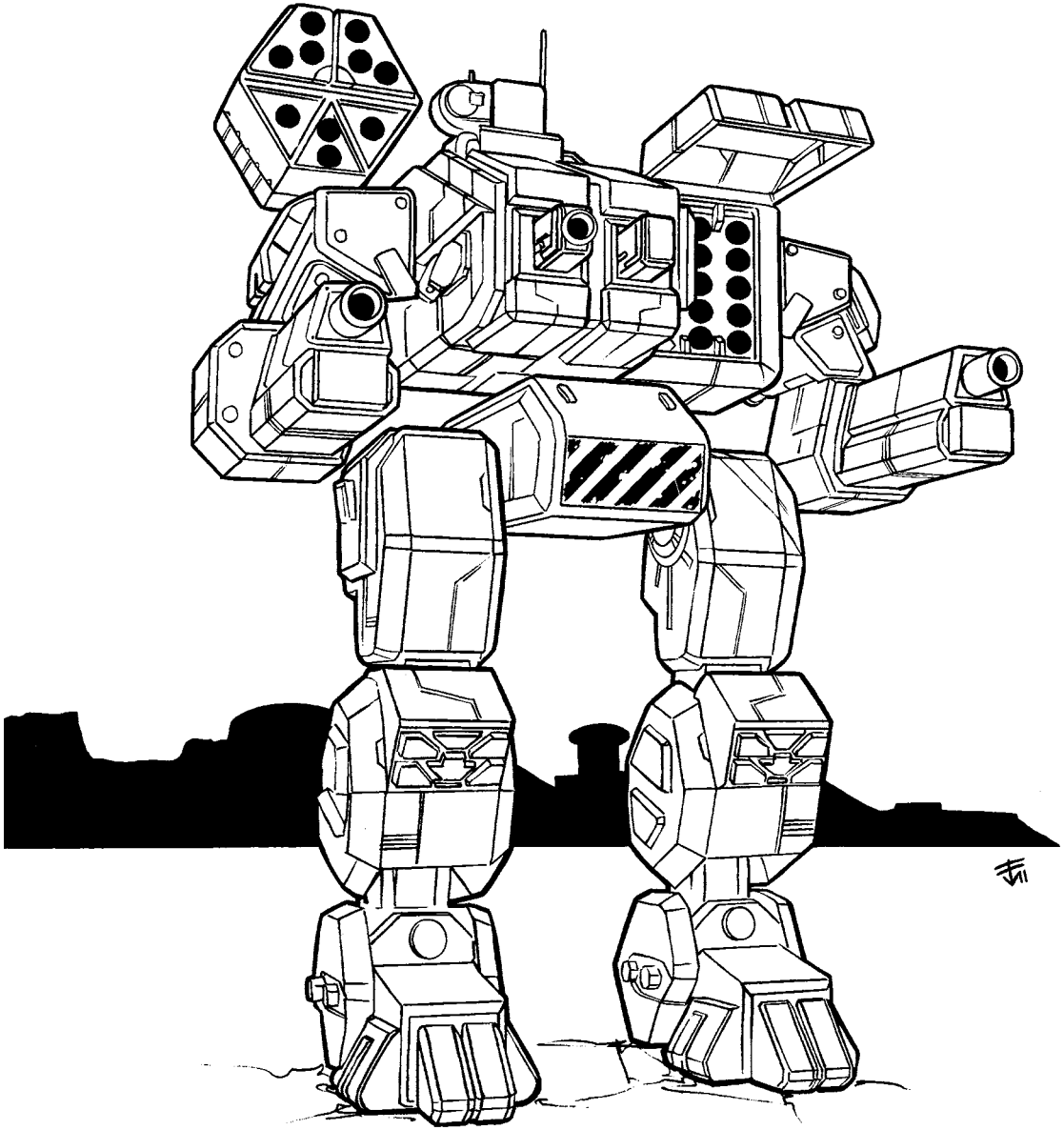
Zwar werden derzeit noch keine Varianten des *Hellspawn* produziert, aber immerhin zwei Versionen befinden sich bereits in fortgeschrittenen Planungsphasen. Die eine ersetzt zwei der Impulslaser durch ER-Laser gleicher Brennweite, wodurch genug Gewicht frei wird, um die LSR-Lafetten mit Artemis IV nachzurüsten. Bei der zweiten geplanten Variante werden die LSR-Werfer durch MSR/20-Lafetten ersetzt.

HSN-7D HELLSPAWN

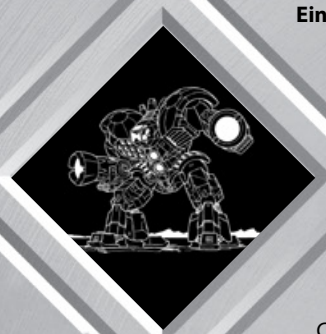
Typ: **HSN-7D Hellspawn**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 45
Kampfwert: 1.220

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	270 XL	7,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Sprung:	6	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	104	6,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	8
Torso Mitte	14	14
Torso Mitte (R)		4
R/L Torso	11	11
R/L Torso (R)		4
R/L Arm	7	9
R/L Bein	11	15

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Mittelschwerer Impulslaser	RA	1	2
LSR/10	RA	2	5
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	RT	1	2
LSR/10	LT	2	5
Munition (LSR) 24	LT	2	2
Wächter-ECM	TM	2	1,5
Sprungdüse	RT	3	1,5
Sprungdüse	LT	3	1,5



TSN-1C TESSEN



Gewicht: 50 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: Vlar 300 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Durallex Ferrofibrit
Bewaffnung:
1 Lords Light ER-PPK
1 Diverse Optics 20P Mittelschwerer Impulslaser
1 Serie II Pragma vNARC-System

Hersteller: Independence Weaponry
Fabrikationszentren: Quentin
Kommunikationssystem:
Garret T22 mit K^3-Computer
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Garret D2J (I) mit Zielerfassungssystem

ÜBERSICHT

Benannt nach dem traditionellen Fächer der Samurai des alten Japans, wurde der von den VSDK und den ComGuards gemeinsam entwickelte *TSN-1C Tessen* ursprünglich als schwerer ScoutMech konzipiert. Allerdings wurde das Projekt nach zahlreichen philosophischen und technischen Schwierigkeiten 3055 eingestellt.

Als die Wissenschaftler ComStars dann mit der verbesserten Version des K^3-Computers aus dem Draconis-Kombinat einen Durchbruch erzielt hatten, sah man sich nach einem Chassis um, in dem das neue System hätte erstmals zum Einsatz kommen können. So kam Eins zum Anderen, und ziemlich schnell war der *Tessen*, an dem die Arbeiten nie abgeschlossen worden waren, zum Topkandidaten avanciert. In Folge dessen wurden sechs ProtoTypn für Tests unter Gefechtsbedingungen hergestellt. Nachdem diese Testläufe auf Tukayyid gegen eine große Bandbreite simulierter Gegner - unter Anderem auch Clan-Streitkräfte - abgeschlossen waren, wurde der *Tessen* als gefechtstauglich eingestuft, und die Massenfertigung begann.

EIGENSCHAFTEN

Das Originalmodell des *Tessen* war für die Gewichtsklasse schnell und schwer gepanzert, was die Maschine in die Lage versetzte, alle Bedrohungen, denen der Mech während einer Mission gegenüber stand, entweder zu meiden oder zu überwinden. Die neue Version ist zwar immer noch blitzschnell, wenn auch nicht mit dem Vorgängermodell vergleichbar.

Die Verringerung der Geschwindigkeit ermöglichte es den Konstrukteuren, die neun Tonnen Ferrofibrit-Panzerung beizubehalten, die sich bereits als passabler Schutz gegen Waffenfeuer bewährt hatten, denn der Einbau des K^3v-Computers, eines ZES und des vNARC-Werfers ließen nur noch relativ wenig Platz für weitere Ausstattung. Dadurch wurde die Bordbewaffnung auf eine ER-PPK und einen einzigen mittelschweren Impulslaser reduziert, eine Bestückung, die sogar viele leichtere Mechs übertreffen.

Die Veränderungen an dem Originaldesign wurden vielfach kritisiert, wobei vor allem debattiert wurde, ob der *Tessen* geeignet war, unabhängige Erkundungsmissionen selbstständig durchzuführen. Darüber hinaus nahmen die Kritiker daran Anstoß, dass der Mech keine Raketenlafette hatte, um die Vorteile des vNARC selbst auszunutzen. Allerdings ist das jetzige Standardmodell des *Tessen* auch nicht als Einzelkämpfer gedacht, sondern als eine Art »*Bloodhound*« für eine mit K^3v-Computern ausgerüstete Mech- bzw. Panzerstreitmacht.

Die hohe Geschwindigkeit und Unverwüstlichkeit des *Tessen* lassen die Maschine schnell zum Gegner aufschließen, um die Lanzenkameraden mit Telemetriedaten zu versorgen, mit deren Hilfe die Einheit die gemeinsame Feuerkraft mit enormer Wirkung auf das ausgewählte Ziel konzentrieren kann. Solche Taktiken haben sich während der Testläufe als äußerst effektiv erwiesen, wenn auch der Einsatz gegen Clanstreitkräfte noch diskutiert wird: Solch ein Lynchmob-Verhalten würde die Clankrieger von den restriktiven Ehrenregeln entbinden.

Der Einbau des vNARC-Werfers unterstreicht die Rolle des *Tessen* als Feuerleithelfer gleichermaßen. Die von dem modernen Waffensystem abgeschossenen Flugkörper geben dem MechKrieger einige Flexibilität, wodurch der *Tessen* über seine Standardrolle als Feuerleitmaschine begrenzte Möglichkeiten zur elektronischen Kriegsführung gewinnt.

EINSATZ

Obwohl der *Tessen* auf Quentin im Draconis-Kombinat produziert wird, setzen ihn derzeit nur die SBVS und die ComGuards ein. Der bisher bekannteste Empfänger der neuen Maschinen war die 83. Division der ComGuards auf Bryant, genannt »Die weißen Wirbelstürme«. Die 83. setzte den Tessen erfolgreich dazu ein, ein Überfallkommando von Blakes Wort aufzuspüren und in die Enge zu treiben, wodurch die Kommandoeinheit schließlich zum Rückzug gezwungen wurde.

VARIANTEN

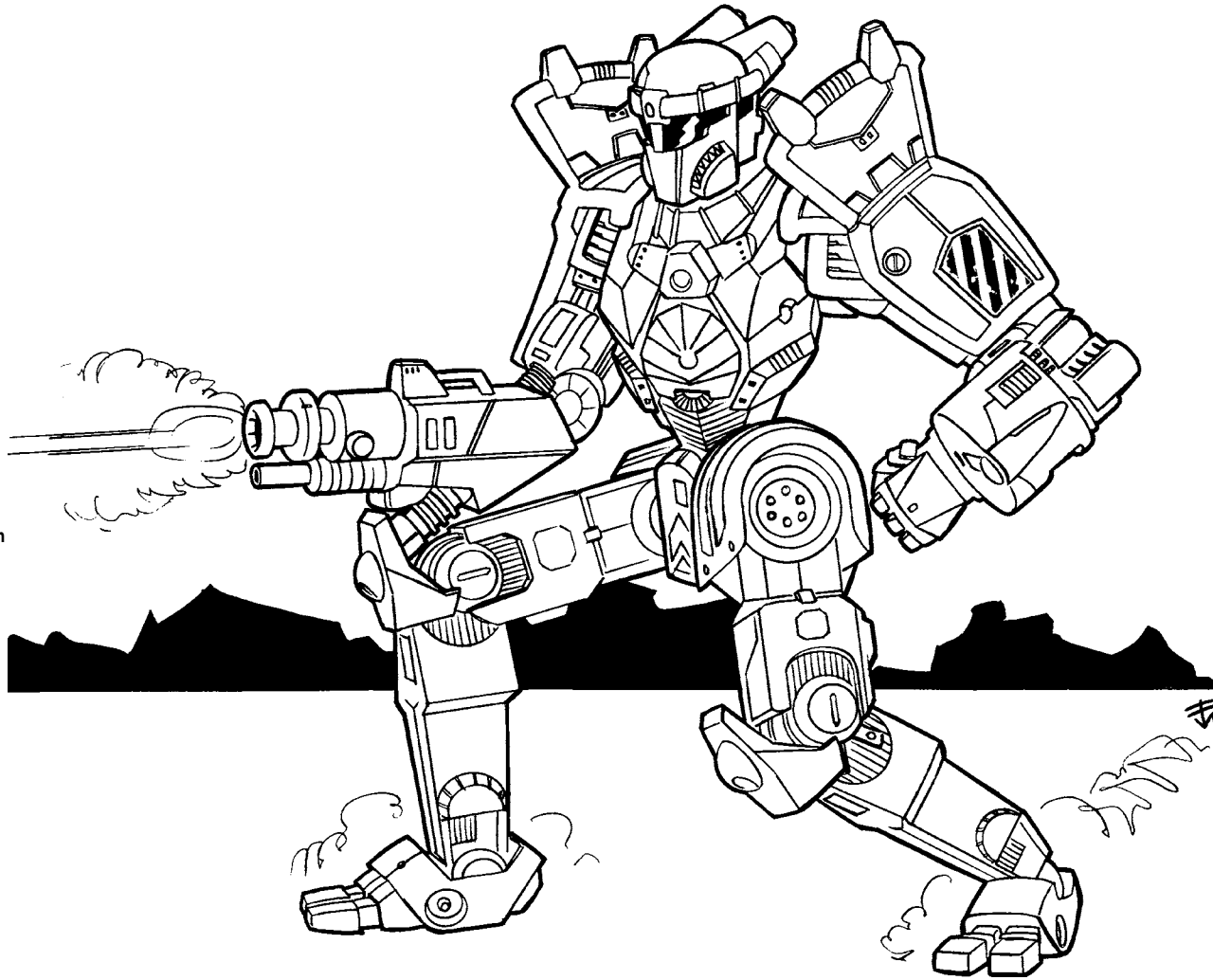
Der Beschaffungsabteilung des Draconis-Kombinats wurde die Hälfte der ersten Produktionsserie des *Tessen* zum Kauf angeboten, aber auf Grund der Inkompatibilität des neuen K^3v-Computers mit der bereits im Kombinat eingesetzten K^3-Technologie abgelehnt. Als Ergebnis dessen wurde eine Variante entwickelt, die anstatt des K^3v und dem CASE über eine konventionelle K^3-Dienereinheit und einen weiteren mittelschweren Impulslaser verfügt.

TSN-1C TESSEN

Typ: **TSN-1TMessen**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 50
Kampfwert: 1.162

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	161	9
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	16	25
Torso Mitte (R)		7
R/L Torso	12	18
R/L Torso (R)		6
R/L Arm	8	16
R/L Bein	12	20

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
ER-PPK	RA	3	7
Mittelschwerer Impulslaser	RA	1	2
K^3v-Computer	TM	2	2,5
Zielerfassungssystem	K	1	1
vNARC-Werfer	LA	3	5
Munition (vNARC) 16	LA	4	4
CASE	LT	1	0,5



UZL-3S UZIEL

Gewicht: 50 Tonnen
Rumpf: Foundation ESO Endostahi
Reaktor: GM 300 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Rawlings 50
Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Maximillian 100
Bewaffnung:
1 Defiance Shredder LB 2-X Autokanone
1 TharHes Thunderbolt 12 Schwerer Impulslaser
1 Defiance Modell XII Mittelschwerer ER-Laser
2 Diverse Optics Leichte ER-Laser
1 Harvester 20K KSR/6-Lafette

Hersteller: Defiance Industries
Fabrikationszentren: Furillo
Kommunikationssystem: Neil 6000-g
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
RCA Instatrac Mark XXil

ÜBERSICHT

Der Rüstungskonzern Defiance Industries war schon immer eine treibende Kraft hinter den Fortschritten in der Militärtechnologie, und das nicht nur innerhalb des lyranischen Teiles der Inneren Sphäre. Die Fabrikanlagen des Unternehmens auf Hesperus II sind die wahrscheinlich berühmtesten in der ganzen Inneren Sphäre, wobei die Produktionsanlage auf Furillo, die ebenfalls von Defiance betrieben wird, kein bisschen weniger ausgereift ist. Dort werden nur geringere Stückzahlen produziert, als dies in den Anlagen auf Hesperus möglich ist.

Den Geschäftsführer der Anlage auf Furillo, Herzog Thelonius Gracchi, störte dennoch, dass innerhalb des Defiance-Imperiums seine Abteilung nur die zweite Geige spielte. In dem Versuch, sowohl das Image der Furillo-Gruppe zu verbessern als auch die Moral von Tausenden Angestellten zu stärken, autorisierte der Herzog die Entwicklung des *UZL-3S Uziel*. Er setzte sich danach auch persönlich für den Verkauf der Maschinen an Einheiten sowohl der Lyranischen Allianz-Streitkräfte als auch der Armee der Vereinigten Sonnen ein.

EIGENSCHAFTEN

Der *Uziel* ist nicht unbedingt ein bahnbrechendes Design, zumindest nicht im Vergleich zu den BattleMechs, die auf Hesperus II entwickelt wurden. Dennoch wurden bei diesem Modell mehrere neue Waffensysteme in eine effektiven Kampfmaschine integriert.

Die Hauptproduktionsserie des *Uziel* wurde für Mech-Einheiten entwickelt, die häufig von Zermürbungstaktiken Gebrauch machen. Durch die LB 2-X Autokanone ist die Maschine in der Lage, Gegner bereits über extrem große Entfernung anzugreifen und zu beschädigen.

Obgleich die Waffe nur sehr geringen Schaden anrichtet, ist sie doch für Nadelstichtaktiken geradezu geschaffen. Der Einsatz der kleinkalibrigen Autokanone soll vor allem auch die Aufmerksamkeit des Gegners ablenken, um ihn entweder in eine Falle zu locken oder einfach nur nicht zur Ruhe kommen zu lassen. Dennoch ist der *Uziel* nicht vorrangig für Langstreckengefechte gemacht. Die Maschine verfügt über ein ansehnliches Arsenal Laser und eine KSR/6-Lafette, die dem *Uziel* Kurzstreckenfeuerkraft verleihen, mit der nicht viele Mechs dieser Gewichtsklasse konkurrieren können.

Obwohl die Fabrik auf Furillo und der *Uziel* noch immer von vielen innerhalb von Defiance und den LAS als zweitklassig eingestuft werden, zählte das Modell während der 15. Schlacht um Hesperus zu den Gefragtesten überhaupt. Durch die geringe Entfernung von nur zwei Sprüngen zum Kampfschauplatz auf Hesperus fokussierte sich die gesamte Aufmerksamkeit aller Beteiligten auf Furillo: Beide Bürgerkriegsparteien forderten sofortige Verstärkung an, während der Aufsichtsrat von Defiance Gracchi anwies, so viele BattleMechs wie nur möglich zu liefern, um die Verteidigungsanstrengungen der Schwesteranlage zu unterstützen. Mehrere ausführliche Nachrichtensendungen von der Schlacht zeigten den *Uziel* in den Verteidigungslinien, die an den Gebirgseingängen zum Defiance Fertigungskomplex liegen.

Zwar gibt Defiance Industries immer noch den größeren Teil der Investitionen auf Hesperus aus, doch die Abteilung auf Furillo wurde unter den Bestellformularen für den neuen begraben.

EINSATZ

Wie so viele andere BattleMechs, die während des Bürgerkrieges entwickelt wurden, hat auch der *Uziel* Dutzenden von Einheiten Verbreitung gefunden, die das Design unter normalen Umständen weder als Erste angefordert noch zugeteilt bekommen hätten. Einige Mechs vom Typ *Uziel* haben sogar ihren Weg zu den Regimentern der Lyran Regulars gefunden, wobei diese Lieferung wohl eher eine Panne denn Absicht war.

VARIANTEN

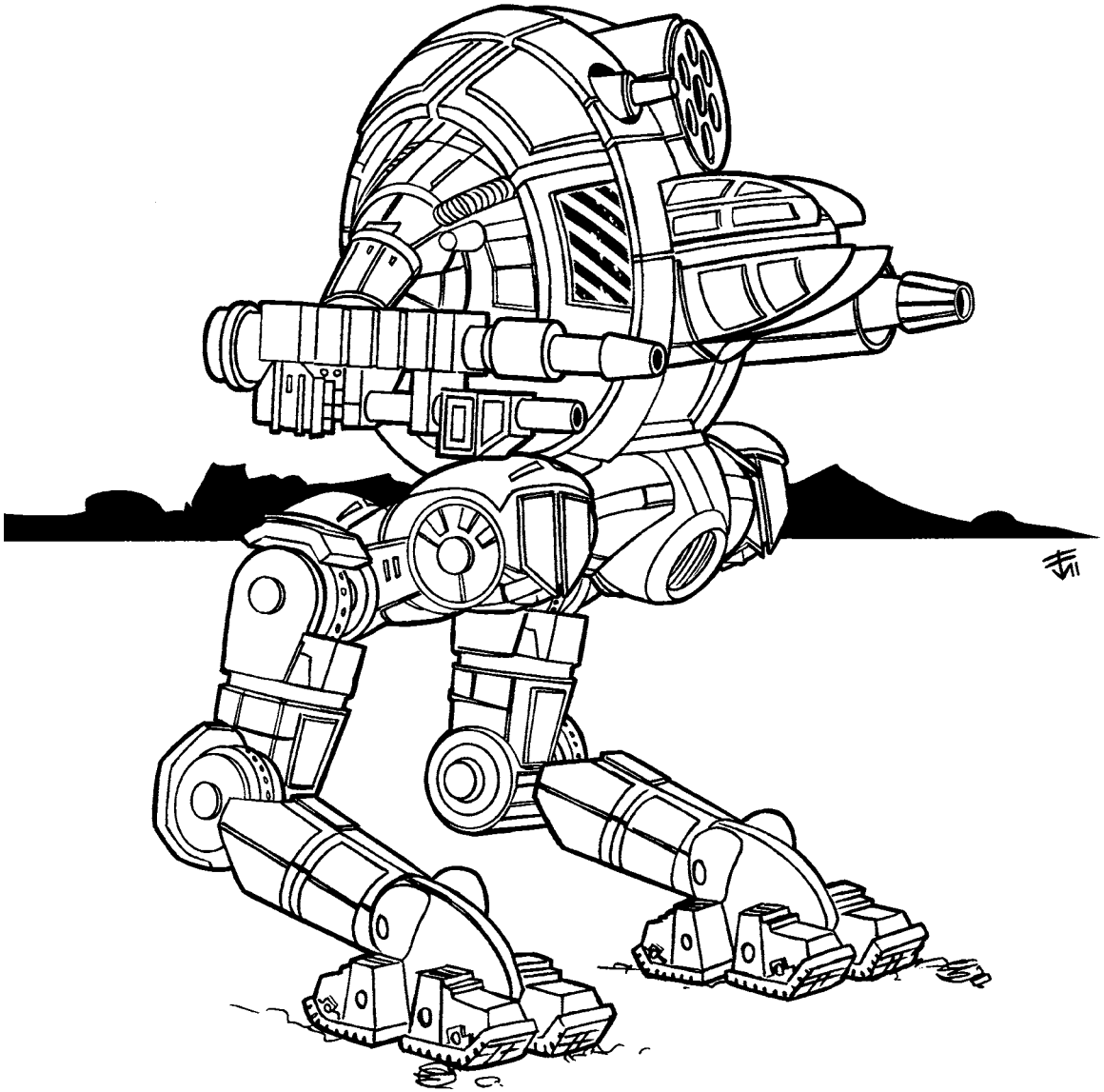
Defiance stellt eine Variante her, die noch auf der Konfiguration des ursprünglichen ProtoTypn basiert, der wenig Ähnlichkeit mit dem heutigen Standardmodell hatte. Die Version UZL-2g des *Uziel* verfügt über je zwei herkömmliche PPKs und MGs, die von einer KSR-Lafette des Waffenherstellers Harvester und einer Beagle-Aktiv-Sonde ergänzt werden. Zwar wird die Variante nur in kleinen Stückzahlen hergestellt, versorgt den potentiellen Kunden aber auch mit einer ausgezeichneten Kundschaftermaschine.

UZL-3S UZIEL

Typ: **UZL-3S Uziel**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 50
Kampfwert: 1.189

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Sprung:	6	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	128	8
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	16	17
Torso Mitte (R)		6
R/L Torso	12	14
R/L Torso (R)		4
R/L Arm	8	12
R/L Bein	12	18

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LB 2-X AK	RA	4	6
Munition (AK) 45	RT	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Schwerer Impulslaser	LA	2	7
Leichter ER-Laser	RT	1	0,5
Leichter ER-Laser	LT	1	0,5
KSR/6	TM	2	3
Munition (KSR) 15	RT	1	1
Sprungdüse	RT	3	1,5
Sprungdüse	LT	3	1,5



CNS-5M CRONUS

Gewicht: 55 Tonnen
Rumpf: Earthwerks SHD II Endostahl
Reaktor: VOX 330 Extraleicht
Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Northrop 12000
Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Maximlllian 43 mit CASE
Bewaffnung:
1 Magna Sunspot ER-PPK
2 Diverse Optics Mittelschwere ER-Laser
1 Diverse Optics Leichter ER-Laser
1 Harpoon-4S Blitz-KSR/4-Lafette

Hersteller: Gilmour MilTech
Fabrikationszentren: Talitha
Kommunikationssystem:
Cipher ComSys 1-C mit K^3-Dienereinheit
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
RCA Instatrac Mark XII

ÜBERSICHT

Nachdem er während der letzten Jahre des dritten Nachfolgekrieges in den Streitkräften der Liga Freier Welten diente, ließ sich Angus Gilmour auf seiner Heimatwelt Talitha nieder, um den kleinen Reparaturladen, den der Vater einige Jahrzehnte zuvor eröffnet hatte, zu übernehmen. Obwohl Gilmour ein fähiger MechKrieger war, lag seine eigentliche Berufung im Bereich des Mechanikers. So wurden Gilmour und seine Angestellten sofort rekrutiert, als die lokalen Miliztruppen gezwungen waren auf die Zivilbevölkerung zurückzugreifen, um die Ausrüstung einsatzbereit halten zu können.

Innerhalb weniger Jahre wurde Gilmour Mechanics zum größten zivilen Arbeitgeber für die Instandsetzungsarbeiten an der Ausrüstung der gesamten planetaren Miliz. Den gesamten Profit aus dem Geschäft steckte Angus in den Ausbau seines Unternehmens, baute neue Fabrikanlagen und warb die besten ehemaligen Militärtechniker an, die erfinden konnte. Darüber hinaus erlangte die Firma den Ruf, Mechs zu reparieren und nachzurüsten, die man eigentlich schon abgeschrieben hatte.

Anfang der 3060er war das Familienunternehmen bereits Milliarden wert. Nicht nur war Gilmour MilTech zum größten Vertragspartner für Instandsetzungsarbeiten innerhalb der gesamten Liga geworden. Mittlerweile verwertete der Konzern auch geborgene militärische Hardware durch Nachbau. Seit der Eröffnung einer neuen Fabrik, die teilweise von Hollings-Dupre Ltd. mitfinanziert wurde, exportierte das Unternehmen Gilmour MilTech neue BattleMechs in die gesamte Innere Sphäre.

EIGENSCHAFTEN

Angus Gilmour blieb im Herzen immer ein Tüftler. Er führte die Praxis zur Perfektion, geborgene Wrackteile aufzukaufen und wieder in nützliche Ausrüstung zu verwandeln. Dabei wurden gelegentlich zwar auch Mechs wie der *Orion* oder die *Speerschleuder* wieder zusammengesetzt. Das Hauptaugenmerk von Angus und seinen Technikern aber lag auf der Entwicklung des *CNS-5M Cronus*, einem hauseigenen Design, das die populärsten Systemkomponenten aller derzeit im Einsatz befindlichen 55-Tonner in sich vereinigen sollte. Zunächst konnte das Unternehmen wegen der begrenzten Möglichkeiten weniger als zwei Dutzend Mechs vom Typ *Cronus* pro Jahr produzieren. Dennoch war das so genannte »Frankenstein-Modell« eine leistungsfähige und billige Alternative zum Kauf eines neuen BattleMechs, besonders für notorisch finanziell unterversorgte Söldnereinheiten.

Über die Jahre des Wachstums hinweg begann sich auch das Unternehmen Gilmour MilTech langsam zu verändern. Zwar wurde die aus Fremdkomponenten zusammengefügte Version des *Cronus* weiterhin hergestellt, im Jahre 3060 begann jedoch die Produktion einer brandneuen Variante. Der neue *Cronus* hatte statt des alten 275er CoreTek einen hochmodernen 330er VOX XL-Reaktor, wodurch die Maschine eine Höchstgeschwindigkeit von 97 km/h – mehr als zehn Stundenkilometer schneller als der erste *Cronus* – erreicht. Die so erzielte Gewichtsreduktion macht den *Cronus* nicht nur schneller als seinen Vorgänger, sondern ermöglicht neben einem besseren Panzerschutz auch den Einbau umfangreicherer Bordbewaffnung. Eine ER-PPK, zwei mittelschwere ER-Laser und eine Blitz-KSR/4-Lafette erlauben dem neuen *Cronus*, feindlichen Einheiten auf jede Distanz etwas entgegen zu setzen. Auf kürzeste Entfernung wird das Waffenarsenal noch durch einen leichten ER-Laser zusätzlich verstärkt.

Die modernste Komponente des *Cronus* ist die integrierte K^3-Dienereinheit. Zwar kann das Modul auf Wunsch demontiert werden, aber die meisten Kunden von Gilmour MilTech verzichten auf den Ausbau, wenn auch nur in der Hoffnung, in Zukunft ein eigenes K^3-Netzwerk aufbauen zu können.

EINSATZ

Gilmour MilTech verkauft die Produktion hauptsächlich an Söldnereinheiten in der gesamten Inneren Sphäre. Mit Hilfe des gigantischen Vertriebsnetzwerkes von Hollings-Dupre lieferte Gilmour Mechs vom Typ *Cronus* sogar an so weit entfernt stationierte Einheiten wie beispielsweise Kooken's Pleasure Pit oder Herotitus.

VARIANTEN

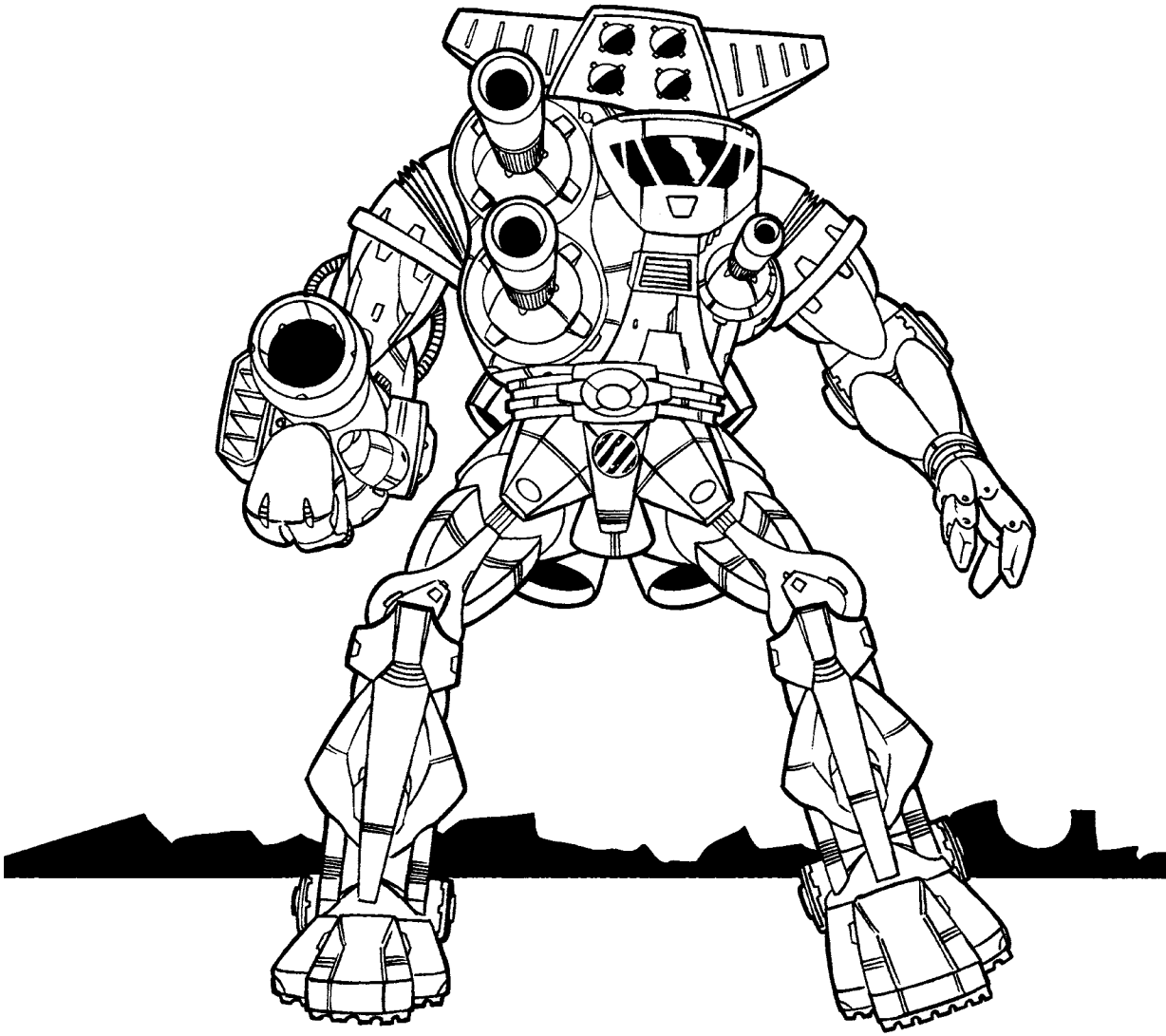
Der CRS-3M *Cronus*, das ursprüngliche Standardmodell, verfügt über einen schweren und drei mittelschwere Laser bzw. eine gewöhnliche KSR/4-Lafette. Obwohl die heutige technische Entwicklung das Modell etwas veraltet anmuten lässt, handelt es sich immer noch um ein funktionelles (und äußerst preiswertes) Design. Bei privaten Sicherheitsdiensten und den Streitkräften der Peripherienationen genießt der *Cronus* so auch in der alten Version noch hohes Ansehen.

CNS-5M CRONUS

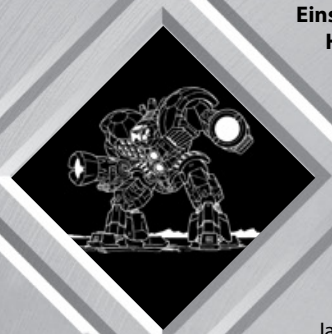
Typ: **CNS-5M Cronus**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 55
Kampfwert: 1.579

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	3
Reaktor:	330 XL	12,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Sprung:	6	
Wärmetauscher:	14 [28]	4
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	168	10,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	18	28
Torso Mitte (R)		7
R/L Torso	13	21
R/L Torso (R)		5
R/L Arm	9	16
R/L Bein	13	20

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
ER-PPK	RA	3	7
2 Mittelschwere ER-Laser	RT	2	2
Leichter ER-Laser	LT	1	0,5
Blitz-KSR/4	TM	1	3
Munition (Blitz-KSR) 25	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
K^3-Dienereinheit	TM	1	1
Sprungdüse	LT	3	1,5
Sprungdüse	RT	3	1,5



LGH-4W LIGHTTRAY



Gewicht: 55 Tonnen
Rumpf: Geometric 338 Endostahl
Reaktor: LTV 385 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 76 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung:
Strasbourg Armaments Typ 4 Ferrofibrit
Bewaffnung:
1 Tronel XIII Schwerer Impulslaser
2 Diverse Optics Mittelschwere ER-Laser
1 Diverse Optics Leichter ER-Laser

Hersteller: Martinson Armaments
Fabrikationszentren: Australien (Terra)
Kommunikationssystem:
Blow 107 Net (verbessert)
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Scope 3580 mit Zielcomputer

ÜBERSICHT

Mit dem Wunsch nach einem neuen ScoutMech wandte sich der Präzentor Martialum der BlakeGuards, St. Jamals, an den Rüstungskonzern Anderson Armaments. Das Unternehmen hatte bereits mehrere erfolgreiche Designs, wie beispielsweise den *Sparta*ner und den *Initiat* produziert. So machte sich die Entwicklungsabteilung des Konzerns sofort an die ehrgeizige Aufgabe, einen mittelschweren Scout/Scoutjäger zu konstruieren, der hohe Geschwindigkeit, schwere Panzerung und ein Waffenarsenal, ausreichend sowohl für Angriffs- als auch Verteidigungsmanöver, miteinander vereinbaren sollte. Im Jahre 3064 akzeptierte der Präzentor Martialum dann das neue Design, genannt *LGH-4W Lighttray*, und die Produktion begann bald darauf. Noch während die erste Produktionsserie lief, begann sich der Bürgerkrieg zwischen Vereinigten Sonnen und der Lyranischen Allianz aufzuheizen. Da die beiden Häuser im Wesentlichen miteinander beschäftigt waren, gelangen ROM-Agenten von Blakes Wort mehrere Diebstähle technologischer Neuerungen, die in den beiden Staaten entwickelt worden waren. Von den Vereinigten Sonnen entwendete man den nagelneuen Zielcomputer, der dort aus erbeuteter Ausrüstung bzw. Material der Clans entwickelt worden war. Begierig, die neue Technologie zum Einsatz zu bringen, ordnete der Präzentor Martialum noch ein Veränderung an den Bauplänen des *Lighttray* an: Der Austausch eines Teils der Bewaffnung gegen einen der modernen Zielcomputer. Die Montagebänder wurden entsprechend umgestellt. Seitdem tragen alle produzierten Mechs vom Typ *Lighttray* die von Haus Davion gestohlene Technologie.

EIGENSCHAFTEN

Der *Lighttray* ist wesentlich schneller als die meisten anderen Mechs gleicher Gewichtsklasse, wobei er in offenem Gelände eine Endgeschwindigkeit von beinahe 120 km/h erreichen kann. Dies wird durch die Verwendung eines 385er LTV XL-Reaktors möglich, dem leistungsfähigsten Antrieb, den ein 55Tonnen schwerer BattleMech tragen kann. Die hohe Geschwindigkeit macht den *Lighttray* zu einem äußerst effektiven Scout bzw. Quälgeist, trotz der fehlenden Sprungkapazität. Die Bewaffnung des Modells ist ähnlich zweckdienlich. Im Einsatz mit dem Zielcomputer ist der schwere Impulslaser des Herstellers Tronel besonders treffsicher, gleichzeitig profitieren natürlich auch die beiden mittelschweren und der leichte ER-Laser von dem verbesserten Zielerfassungssystem. So verfügt der *Lighttray* zwar über weniger Bordwaffen als viele andere mittelschwere Maschinen, trifft mit diesen dafür aber entscheidend besser. Sowohl Simulationen als auch Tests unter Gefechtsbedingungen konnten das Konstruktionsprinzip in dieser Hinsicht bestätigen. Allerdings steht die eigentliche Feuertaufe, die erste Begegnung mit dem Schlachtfeld, dem *Lighttray* noch bevor.

EINSATZ

Mechs vom Typ *Lighttray* wurden an alle Einheiten der BlakeGuards überstellt. Allerdings wurde der Großteil der Maschinen an die 4. Division geliefert, die das Design bei realen Gefechten unter die Lupe nehmen soll.

VARIANTEN

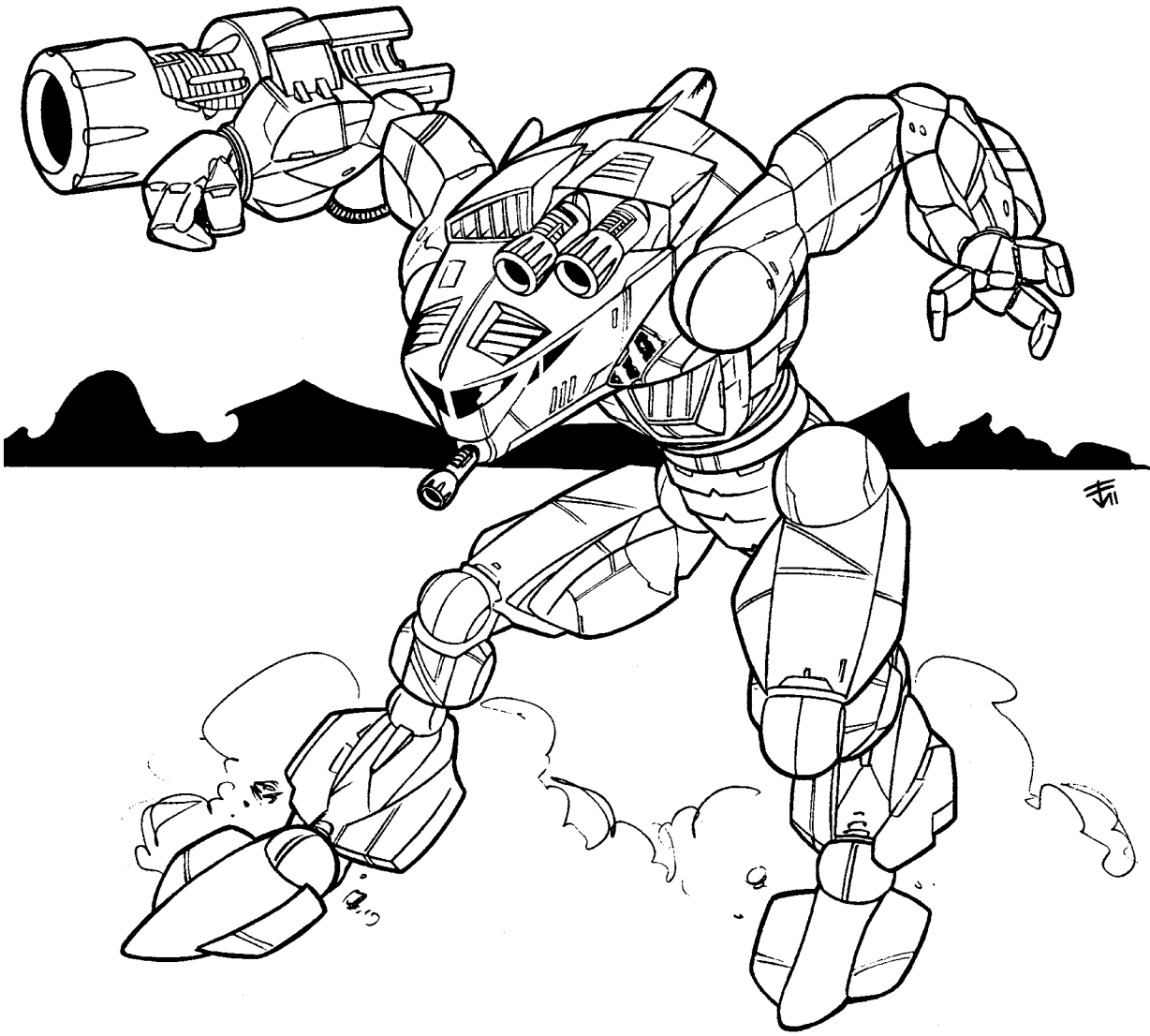
Derzeit gibt es zwei bekannte Varianten des *Lighttray*. Die erste Version stammt aus der ersten Produktionsserie, bevor man den Zielcomputer hinzufügte. Der Mech verfügt dann über zwei KSR/2-Lafetten mit einer Tonne Munition. Die zweite Variante wurde schnell nachgeschoben, als einige MechKrieger den *Lighttray*- unabhängig von der fantastischen Geschwindigkeit - auf Grund der fehlenden Fernkampfbewaffnung zu kritisieren begannen; so wurde der schwere Impulslaser gegen eine ER-PPK ausgetauscht.

LGH-4W LIGHTTRAY

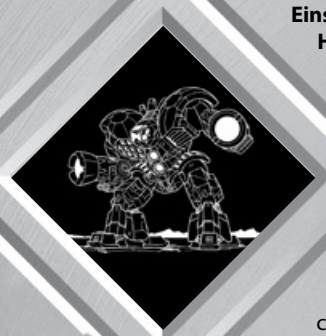
Typ: **LGH-4W Lighttray**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 55
Kampfwert: 1.450

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	3
Reaktor:	385 XL	22
BP Gehen:	7	
BP Rennen:	11	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	185	10,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	18	26
Torso Mitte (R)		10
R/L Torso	13	19
R/L Torso (R)		7
R/L Arm	9	18
R/L Bein	13	26

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer Impulslaser	RA	2	7
Zielcomputer	RT	3	3
2 Mittelschwere ER-Laser	LT	2	2
Leichter ER-Laser	TM	1	0,5



AGS-4D ARGUS



Gewicht: 60 Tonnen
Rumpf: 1A Typ 12 Endostahi
Reaktor: GM 300 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: StarGuard II mit GASE
Bewaffnung:
1 Mydron Model RC Multi-Autokanone/5
1 Federated 10-Shot LSR/10-Lafette
2 Bright-Bloom Mittelschwere ER-Laser
1 Mydron »Mini-Gun« Maschinengewehr

Hersteller: Archernar BattleMechs, Robinson Standard BattleWorks
Fabrikationszentren: New Avalon, Robinson
Kommunikationssystem: Archernar Electronics HID-8.7
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Federated Hunter Mk XX mit Zielcomputer und Beagle-Sonde

ÜBERSICHT

Nachdem das Draconis-Kombinat Ende der 3050er große Erfolge mit der Einführung der ersten OmniMechs erzielte, begannen zahlreiche Rüstungskonzerne mit der Entwicklung eigener Versionen. Anfang der '60er allerdings hatte die Beschaffungsabteilung der Armee der Vereinigten Sonnen alle zur Begutachtung eingereichten BattleMechs mit Omnitechnologie samt und sonders abgelehnt, da die Entwicklungs- und Produktionskosten als zu hoch erachtet wurden. Tatsächlich sollte es zunächst nur einen OmniMech geben, der den Truppen Haus Davions exklusiv zur Verfügung stand.

Dabei handelte es sich um das von Kallon Industries entwickelte Modell *Templar*, das allerdings nur deswegen überhaupt in Serie ging, weil Herzog George Hasek die offiziellen Kanäle umging und es aus eigener Tasche finanzierte.

Die Geschäftsleitung der Konzerne Archernar und Robinson Standard gaben die Hoffnung allerdings nicht so leicht auf. Als man feststellte, dass der jeweilige Konkurrent ebenfalls an einem schweren OmniMech arbeitete, tat man sich kurzerhand zusammen, teilte die Entwicklungskosten und konstruierte den Mech, der später den Namen *AGS-4D Argus* tragen sollte. Auch dieses Design wurde zunächst vom Oberkommando der AVS aus Kostengründen abgelehnt, als aber die beiden Unternehmen den *Argus* – zum Standardmodell umgerüstet – erneut vorlegten, wurde der neue Mech schnell akzeptiert.

EIGENSCHAFTEN

Sowohl Archernar als auch Robinson Standard entschieden sich dazu, eine der geplanten Alternativkonfigurationen des ursprünglich als OmniMech entwickelten *Argus* als Standardmodell umzusetzen. Als Feuerunterstützungseinheit wurde der Mech mit einer Multi-AK/5 ausgestattet, zu diesem Zeitpunkt noch ein relativ neues und wenig getestetes Waffensystem, das sich aber bei MechKriegern mit einem Hang zum Kampf auf kürzeste Distanz bald äußerster Beliebtheit erfreute. Gemeinsam mit zwei mittelschweren ER-Lasern wurde das Geschütz an den hochmodernen Zielcomputer des NAIW angeschlossen, was sich als tödliche Kombination herausstellte.

Dennoch ist der *Argus* nicht ausschließlich auf Kurzstreckengefechte festgelegt. Die im Arm untergebrachte Langstreckenlafette verleiht dem Mech genügend Reichweite, und macht den Einsatz im Gefecht in beinahe jeder Rolle denkbar. Am Besten eignet sich der */Argus* für schnelle und unterstützende Lanzen, in denen er seine Feuerkraft voll zur Geltung bringt. Durch den Einbau einer Beagle-Sonde ist der Mech auch als schwere Scouteinheit einzusetzten, sollte das erforderlich sein. Auch wenn der *Argus* kein OmniMech mehr ist, verfügt die Konstruktion doch über einige Merkmale der Omnitechnologie, wodurch zum Beispiel Reparaturen im Feld stark vereinfacht werden. Die gesamte Elektronik ist in leicht zugänglichen und austauschbaren Modulen untergebracht. Unzählige Verbindungen und bewegliche Teile innerhalb des *Argus* wurden so angelegt, dass die Techs relativ einfach ganze Körperteile des Mechs abnehmen und gegebenenfalls mit Teilen eines baugleichen Mechs ersetzen können. Dadurch wird zum Einen die Instandhaltung der Maschinen auf einem ganze neuen Niveau möglich, zum Anderen normalerweise schwer zu erreichende Bauteile wesentlich leichter zu reparieren.

EINSATZ

Der *Argus* wurde das erste Mal eingesetzt, als die 5, Donegal Guards auf Befehl des Archons nach Kentares IV in Marsch gesetzt wurden, um eine »wachsende Rebellion« niederzuschlagen. Seit diesem Zeitpunkt hat sich der *Argus* in unzähligen Gefechten bei Einheiten innerhalb der Marken Grucis und Draconis einen Namen gemacht. Der Mech hat auch in Elite-Einheiten wie der 1. Federated Suns Armored Cavalry einige Popularität erlangt.

VARIANTEN

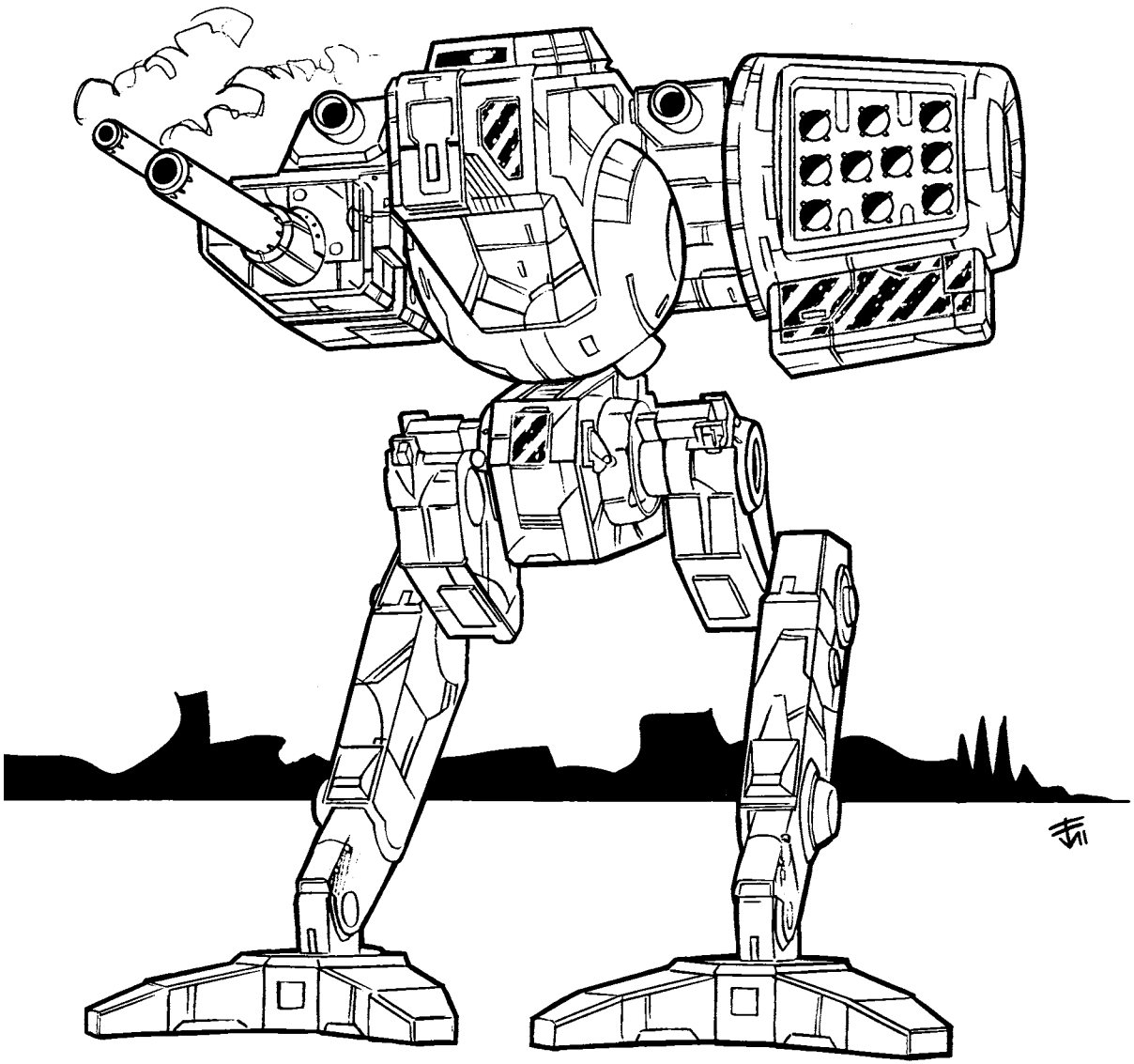
Beide Konzerne, Archernar und Robinson Standard, produzieren jedes Jahr noch einige ursprüngliche Primärkonfigurationen des *Argus*. Die gesamte Bewaffnung des heutigen Standardmodells wird durch eine ER-PPK und zwei mit Artemis IV Feuerleitsystem gekoppelte LSR/15-Lafetten ersetzt. Hinzu kommt ein weiterer Doppelwärmetauscher. Diese Version wird bei Einheiten innerhalb der gesamten AVS mittlerweile immer beliebter.

AGS-4D ARGUS

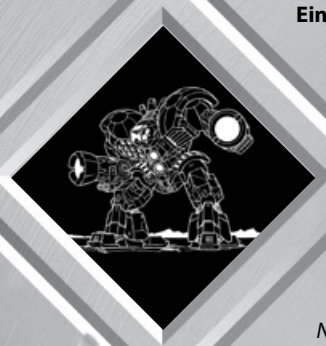
Typ: **AGS-4D Argus**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 60
Kampfwert: 1.638

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	3
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	192	12
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	20	28
Torso Mitte (R)		9
R/L Torso	14	20
R/L Torso (R)		7
R/L Arm	10	19
R/L Bein	14	27

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Multi-AK/5	RA	6	10
Munition (M-AK) 40	RT	2	2
Maschinengewehr	RA	1	0,5
Munition (MG) 100	RT	1	0,5
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
Zielcomputer	RT	3	3
CASE	RT	1	0,5
LSR/10	LA	2	5
Munition (LSR) 24	LT	2	2
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1	1
Beagle-Sonde	LT	2	1,5
CASE	LT	1	0,5



NJT-2 NINJA-TO



Gewicht: 65 Tonnen
Rumpf: Sternenbund XT Leicht Endostahl
Reaktor: Magna 390 Extraleicht
Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Durallex Schwer mit CASE
Bewaffnung:
2 Diverse Optics Sunbeam Schwere ER-Laser
2 Diverse Optics Sunbeam Mittelschwere ER-Laser
1 Shigunga MSR/10-Lafette

Hersteller: Independence Weaponry
Fabrikationszentren: Quentin
Kommunikationssystem:
Garret T-19G mit K^3-Dienereinheit
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Cat's Eyes 5

ÜBERSICHT

Das auf Quentin ansässige Unternehmen Independence Weaponry etablierte sich durch die Entwicklung des *Naginata*, des *Shujenga* und des *Tai-sho*zur ersten Adresse für die schweren BattleMechs des Draconis-Kombinats, besonders bei der Integration des immer populäreren K^3-Computers.

Während die neuesten Konstruktionen nicht mehr unbedingt mit den teuren und komplizierten Kommandoeinheiten ausgestattet wurden, baute man die beinahe gleich nützlichen Dienereinheiten hauptsächlich in die neuen OmniMechs und nachgerüsteten älteren Maschinen ein. Der *NJT-2 Ninja-To*, gebaut, um im Team zusammen mit Maschinen des Typs *Shujenga* und Taisho zu arbeiten, sollte genau diese Aufgabe erfüllen.

EIGENSCHAFTEN

Dank eines 390er Hermes XL-Reaktors erreicht oder übertrifft der *Ninja-To* - benannt nach dem traditionellen Schwert der Ninja im alten Japan - die Höchstgeschwindigkeit vieler ClanMechs vergleichbaren Gewichts. Obwohl die interne Struktur aus Endostahl eine Menge Platz einnimmt, reduziert sich dadurch das Gewicht des Chassis, so dass die maximale Bestückung des *Ninja-To* mit Waffen, Munition und Panzerung gewaltig steigt.

Zwölf Tonnen Standardpanzerung des bewährten Herstellers Durallex, ergänzt durch GASE, schützen den *Ninja-To* vor Feinbeschuss und internen Munitionsexplosionen. Darüber hinaus ist der *Ninja-To* mit einem formidablen Arsenal an Laserwaffen und Raketen bestückt, dass enormen Schaden anrichten kann; die Wirkungskraft steigt sogar noch weiter an, während der BattleMech zu den feindlichen Linien aufschließt.

Unglücklicherweise mussten die Konstrukteure die bemerkenswerte Geschwindigkeit und die außergewöhnliche Feuerkraft der Maschine durch eine Einschränkung des Kühlsystems erkaufen. Nur zwölf Doppelwärmetauscher stehen zur Verfügung, um den *Ninja-To* auf vertretbarem Hitzeniveau zu halten, und allein der Gebrauch der Primärbewaffnung reicht bereits aus, den Kühlkreislauf auszulasten.

EINSATZ

Die Produktion des *Ninja-To* begann 3062 in kleineren Stückzahlen, wobei Independence Weaponry die ersten drei Serien exklusiv an die VSDK lieferten. Da die Maschine entwickelt worden war, um BattleMechs des Konzerns mit K3-Computer zu ergänzen, gingen die ersten Lieferungen des *Ninja-To* an die Genyosha, die auch den *Shujenga* und *Tai-sho* zuerst erhalten hatten.

Die Geschäftsführung von Independence hat vorgeschlagen den *Ninja-To* auch im »Lanzenpacket« anzubieten, sollte einmal ein Ausgleich zwischen K^3-Computern und Dienereinheiten in den VSDK erreicht sein. Dieses Rabattangebot würde Mechs des Typs *Naginata*, *Shujenga*, *Tai-sho* und *Ninja-To* als Kombipaket anbieten.

So würden einerseits die Verkäufe von Independence Weaponry ordentlich angekurbelt, andererseits aber auch dem Kunden die Vorteile der gesamten Einsatzbandbreite des Netzwerks aus K^3-Computern eröffnet.

VARIANTEN

Eine weniger hitzeanfällige Variante des *Ninja-To*, das Modell *NJT-3*, wird derzeit auf Quentin im Testareal von Independence eingehender Prüfung unterzogen.

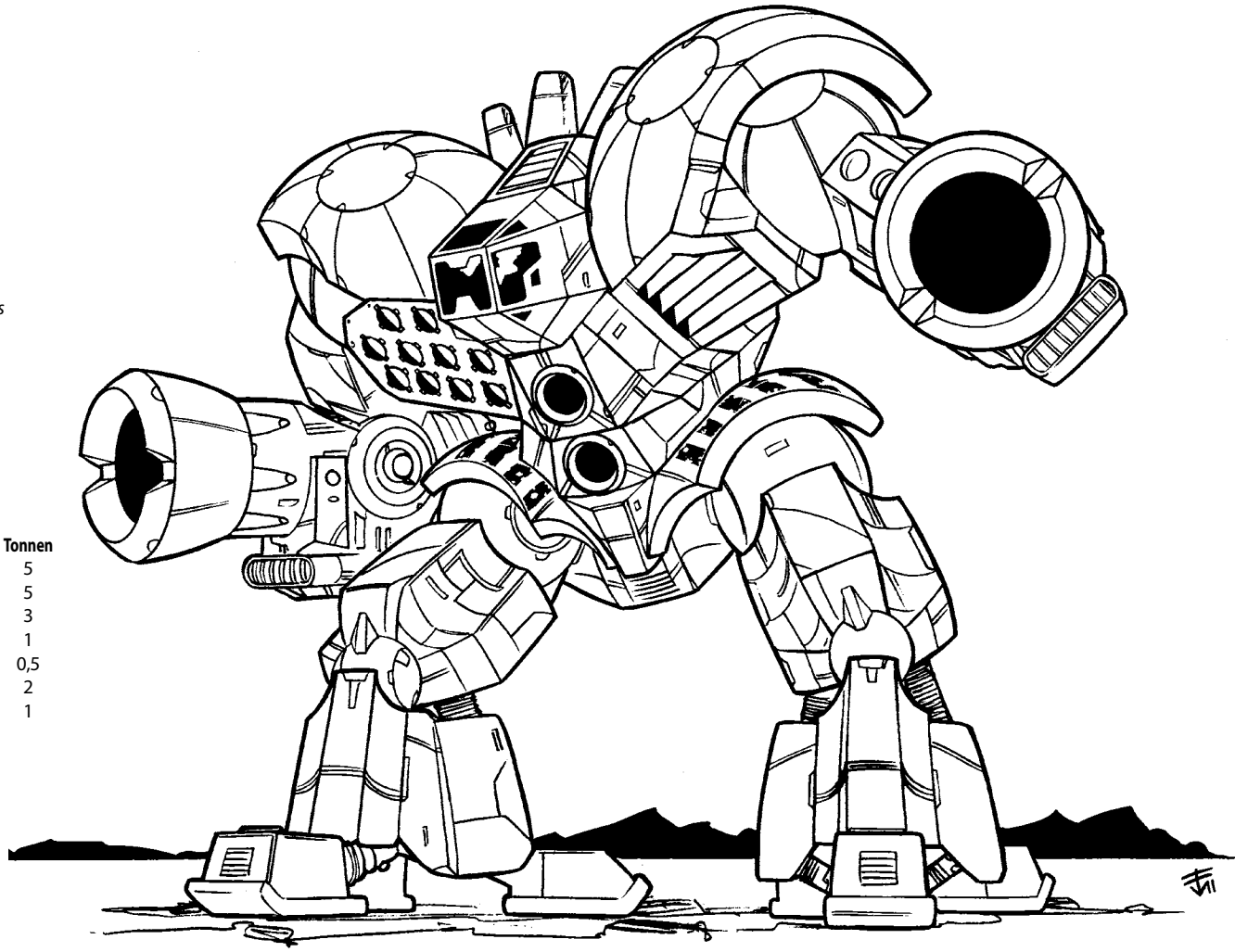
Diese Version verzichtet auf die Raketenlafette und ersetzt die schweren ER-Laser in den Armen durch herkömmliche PPKs. Durch die Neukonfiguration wird Gewicht für eine weitere halbe Tonne Panzerung frei, die sich auf Beine und Rücken verteilt. Dadurch erhält der *Ninja-To* zwar mehr Panzerschutz und ein etwas reduziertes Hitzeprofil, allerdings auf Kosten der Reichweite und der Feuerkraft auf kurze Distanz.

NJT-2 NINJA-TO

Typ: **NJT-2 Ninja-To**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 65
Kampfwert: 1.527

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	3.5
Reaktor:	390 XL	23
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	192	12
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	21	29
Torso Mitte (R)		10
R/L Torso	15	20
R/L Torso (R)		7
R/L Arm	10	18
R/L Bein	15	27

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer ER-Laser	LA	2	5
Schwerer ER-Laser	RA	2	5
MSR/10	RT	2	3
Munition (MSR) 24	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
2 Mittelschwere ER-Laser	TM	2	2
K^3-Dienereinheit	K	1	1



VR5-R VERFOLGER

Gewicht: 65 Tonnen
Rumpf: AR-6b Endostahl
Reaktor: VOX 325 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Royal-7 Standard
Bewaffnung:
1 Energizer ER-PPK
1 Mydron LB 10-X Autokanone
3 Defiance B3M Mittelschwere Laser
1 Surefire 444 Raketenabwehrsystem

Hersteller: Arc-Royal Mechworks
Fabrikationszentren: Arc-Royal
Kommunikationssystem: K9 Comms System
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Typ V »Bluthund« T&T-System

ÜBERSICHT

Dieser von den Kell Hounds entwickelte BattleMech wurde als Unterstützung für das populäre Design *Wolfshund* konzipiert, um im Zusammenwirken mit dem leichteren Mech auch schwerere Gegner zu besiegen.

Der Name des *VR5-R Verfolger* hat einige Zyniker zu der Bemerkung veranlasst, dass man als Typnbezeichnung in politischen Sinne auch passender »Peiniger« hätte wählen können. Da Katherine Steiner-Davion zu dieser Zeit auf dem Thron der Lyranischen Allianz saß, wird die wenig subtile Anspielung auf Morgan Keils fortgesetzte Infragestellung ihrer Macht überdeutlich.

EIGENSCHAFTEN

Um dem JagdMech genügend Platz für schwere Panzerung und Bewaffnung zu geben, wurde bei der Konstruktion des *Verfolger*, der nur wenig langsamer ist als der *Wolfshund*, ein 325er VOX XL-Reaktor und ein Endostahl-Skelett vorgesehen. Die 12,5 Tonnen Royal-7 Standardpanzerung können sogar einem überschweren BattleMech einige Zeit widerstehen, während ein Raketenabwehrsystem Angriffen mit Raketen die Wucht nimmt. Letzteres ist deswegen besonders wichtig, weil der Kampfstil des *Verfolger* eher auf Zähigkeit beruht denn auf brutaler Feuerkraft.

Der *Verfolger* kann sowohl Solo-Missionen übernehmen als auch im Rudel jagen. Die ER-PPK brennt bereits auf große Entfernung Löcher in die Panzerung eines Gegners, aus der die Mydron LB-X-Autokanone Kapital schlägt. Drei Tonnen Munition reichen auch für ein längeres Gefecht aus, und normalerweise werden zwei der Munitionsbunker mit Kassettenmunition bestückt.

Da dem *Verfolger* für taktische Blitzmanöver die Sprungdüsen fehlen, tendieren die Piloten dazu, unmittelbaren Nahkämpfen aus dem Wege zu gehen.

Sollte dennoch ein schnellerer Mech aufschließen, kann der *Verfolger* auf drei mittelschwere Laser zurückgreifen, um seine Abwehrfeuer zu verstärken. Die Maschine verfügt über genügend Wärmetauscher, um auch über längere Zeit Breitseiten abzufeuern, ohne eine Stillegung zu riskieren, eine Eigenschaft, die da Ansehen des *Verfolger* bei MechKriegern weiter verbessert hat.

EINSATZ

Der *Verfolger* stand den Kell Hounds bereits ab 3063 zur Verfügung. Während des VerCom-Bürgerkrieges wurde der Mech auch beinahe exklusiv an die Söldnereinheit geliefert. Ausnahmen waren die Söldnereinheiten, mit denen die Kell Hounds Ausbildungsabkommen getroffen hatten. Darüber hinaus wurde es einigen Linienregimentern, die mit dem Schutz des Are Royal Defensiv-Kordon betraut waren gestattet, ebenfalls Mechs dieses Typs zu enterben. In den Reihen der Kell Hounds wurde der *Verfolger* immer zusammen mit mindestens einem *Wolfshund* \n einer Lanze gepaart, und eine »Jagdmeute« aus drei Mechs des Typs *Wolfshund* und einem *Verfolger* war bald eine häufig angetroffene Kombination.

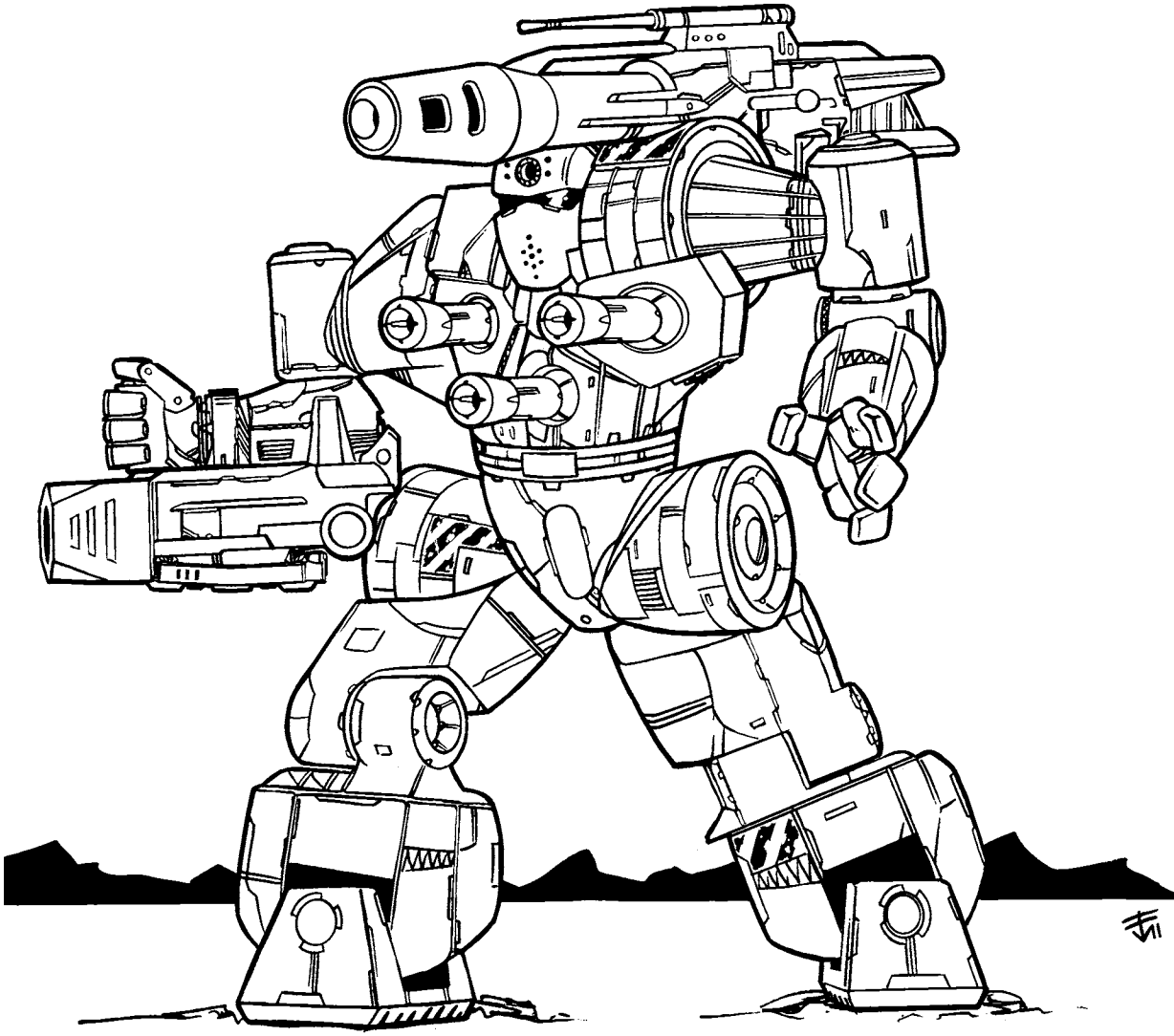
Während der entscheidenden Schlacht um Tharkad und in den ersten Monaten nach dem Bürgerkrieg überzeugte der Archon Colonel Dan Allard, einige *Verfolger* unter seinem Kommando zur Verfügung zu stellen, um die klaffenden Lücken in anderen Einheiten der Allianz wenigstens etwas zu verkleinern. Die Leistung dieser Maschinen führte dazu, das kürzlich von einem Dutzend Kommandeure der Allianz Bestellungen nach weiteren Mechs des Typs *Verfolger* eingingen. Ob die Kell Hounds diesen Wünschen entgegenkommen – oder es überhaupt können – bleibt fraglich.

VR5-R VERFOLGER

Typ: **VR5-R Verfolger**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 65
Kampfwert: 1.639

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	3.5
Reaktor:	325 XL	12
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	13 [26]	3
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	200	12,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	21	31
Torso Mitte (R)		8
R/L Torso	15	24
R/L Torso (R)		6
R/L Arm	10	20
R/L Bein	15	26

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
ER-PPK	RA	3	7
LB-X/10 AK	LT	6	11
Munition (LB-X) 30	RT	3	3
Raketenabwehrsystem	K	1	0,5
Munition (RakAbw) 24	RT	2	2
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	TM	1	1
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5



NDA-1K NO-DACHI

Gewicht: 70 Tonnen
Rumpf: Foundation CMRFa7
Reaktor: Magna 350 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Starshield A
Bewaffnung:
1 Lords Light ER-PPK
2 Shigunga MSR/20-Lafetten
1 Guided Technologies KSR/2
1 Telos-4 KSR/4
1 Diverse Optics Typ 20 Mittelschwerer Laser
1 Schwert

Hersteller: Cosby BattleMechs Research Firm
Fabrikationszentren: Vega
Kommunikationssystem: Garret T11-A
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret D5j

ÜBERSICHT

Die Erfolge, die man in den Vereinigten Sonnen mit der Entwicklung der BattleMechs *Tomahawk* und später auch dem *Kriegsbeil* hatte, gaben den Rüstungsherstellern im Draconis-Kombinat Anlass, selbst über den Bau einer vergleichbaren Nahkampfmaschine nachzudenken. Zu ihrer Überraschung trafen die ersten ProtoTypn mit Beil bei den Piloten Haus Kuritas auf geringe Begeisterung. Dabei lag ein psychologisches Problem zugrunde; die Samurai-Mentalität war den modernen MechKriegern so in Fleisch und Blut übergegangen, dass sie das Führen einer Streitaxt als barbarisch ablehnten. Die Designer ersetzten daraufhin das klobige Beil durch ein um Längen eleganteres Katana, eine Entscheidung, die sich als erfolgreich erweisen sollte.

EIGENSCHAFTEN

Die Myomerforschungsabteilung von Cosby BattleMech Research hatte gerade die Arbeiten am Nachbau eines neuen Dreifachmyomer, das sie aus einem BattleMech Haus Davions geborgen hatten, abgeschlossen, als sich die 11. Legion Vega mit dem Entwicklungsauftrag für den *NDA-1K No-Dachi* an den Konzern wandte.

Dreifachmyomer und ein sieben Meter langes Katana machen das Modell zu einem gefährlichen Nahkämpfer. Die umfangreiche Kurzstreckenbewaffnung und außergewöhnliche Geschwindigkeit für einen schweren Mech unterstreichen diese Rolle zusätzlich.

Die Hauptfeuerkraft des *No-Dachi* liefern die beiden auf den Schultern montierten MSR-Lafetten und eine ER-PPK, auf kurze Distanz ergänzt durch einen mittelschweren Laser und zwei KSR-Werfer. Die ER-PPK stammt aus einer ursprünglich für die Nachrüstung des Mechs *Panther* vorgesehenen Produktionsserie, für die man zunächst keine Verwendung hatte, nachdem zahlreiche *Panther*-Piloten das moderne Geschütz wieder gegen das ältere, aber hitzeffizientere System ausgetauscht hatten. Dadurch konnten die Kosten drastisch gesenkt werden. Ironischerweise stellte die große Resthitze des Partikelgeschützes, die beim *Panther* so große Schwierigkeiten bereitete hatte, sich als vorteilhaft für die Piloten des *No-Dachi* heraus, die auf eine heißgelaufene Maschine angewiesen sind, um die Vorteile des Dreifachmyomer voll ausnutzen zu können.

EINSATZ

Auf Grund eines speziellen Abkommens mit Cosby BattleMech Research ist der größte Teil der ersten Serien des *No-Dachi* an die Legion Vega gegangen. Dennoch wurden seit Ende der Claninvasion das Äquivalent mehrerer Bataillone *No-Dachi*s an andere Fronteinheiten ausgeliefert. Die Schwerter des Lichts haben bisher größtenteils auf den Einsatz des *No-Dachi* verzichtet, wahrscheinlich aufgrund des Stigmas, das an der Legion Vega haftet. Stattdessen fordern diese Einheiten weiterhin einen neuen BattleMech mit Schwert, für den sie auf Exklusivrechte hoffen.

VARIANTEN

Im Jahre 3059 erhielt die Legion Vega die ersten Mechs vom Typ *NDA-2K No-Dachi* zu ersten Feldtests. Indem man sowohl die ER-PPK durch einen schweren Laser als auch die MSR/20-Lafetten durch MSR/10-Werfer ersetzte, konnten die Entwickler die restlichen Waffen gegen eine schwere Impulslaserbatterie und zusätzliche Panzerung austauschen. Man erwog den Einbau einer K^3-Dienereinheit, nahm aber davon Abstand. Aufgrund der Tendenz des *No-Dachi*, seinen Piloten zum Einzelkämpfer zu erziehen, glaubte man nicht, dass die MechKrieger der Idee, ihre Abschüsse mit Lanzenkameraden zu teilen, viel würden abgewinnen können. Stattdessen entschied man sich für den Einbau eines Wächter-ECM, um feindliche Netzwerksysteme zu stören.

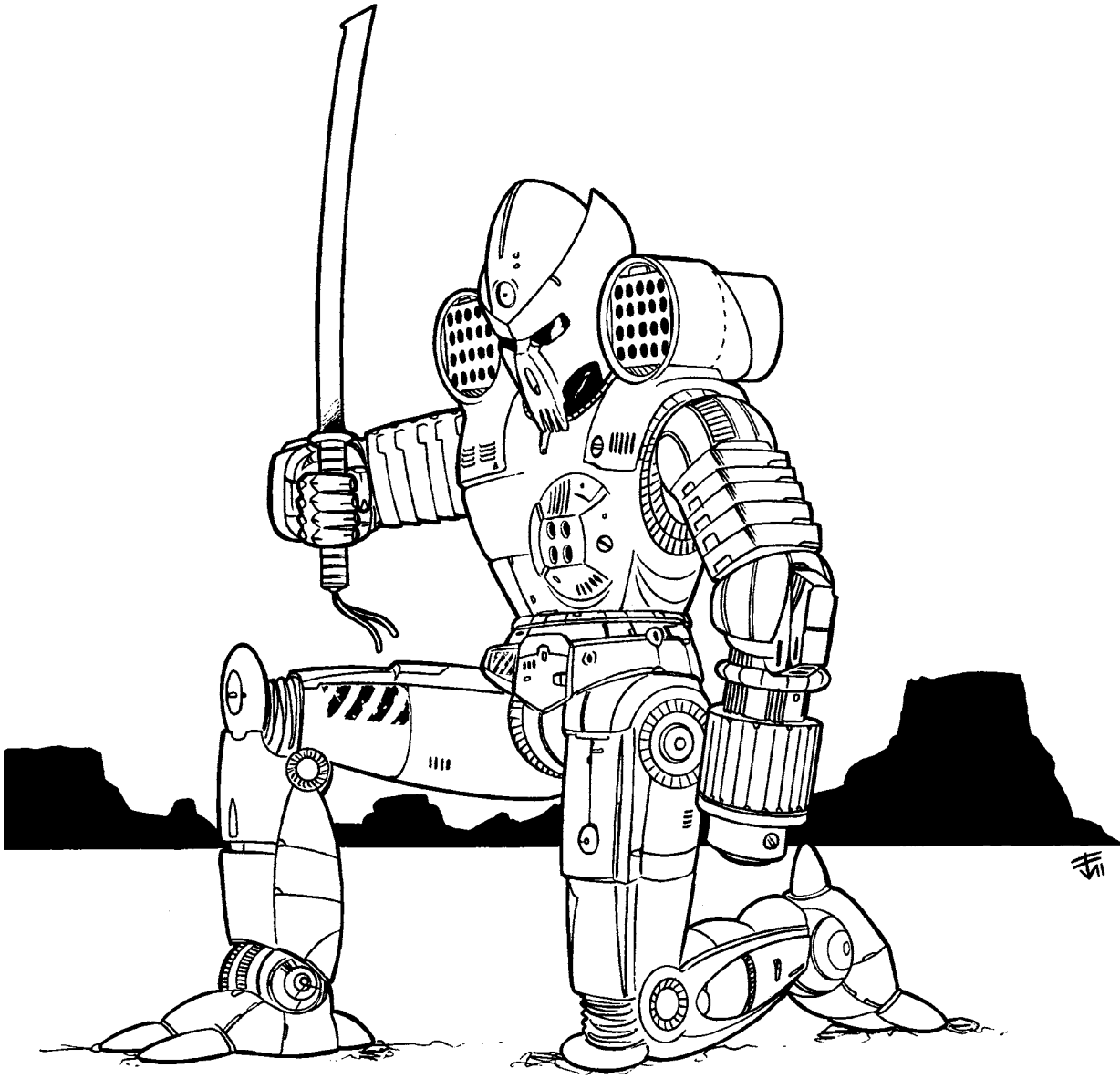
Dem Erfolg der Variante *NDA-2K No-Dachi* folgte bald die Version *NDA-2KO*, mit der man glaubt, die ultimative Nahkampfvariante geschaffen zu haben. Auf kürzeste Entfernung ist diese Variante durch zusätzliche Wärmetauscher und Impulslaser noch tödlicher. Die Panzerung wurde auf Maximalstärke gebracht, um den Rücken des *No-Dachi* besser zu schützen. Darüber hinaus wurden zwei rückwärtige mittelschwere ER-Laser angebracht. Die Variante wurde entwickelt, um dem *No-Dachi* die Möglichkeit zu geben, sich ohne die Sorge ins Schlachtgetümmel zu werfen, von hinten attackiert zu werden - bis die Impulslaser und das Schwert zum Einsatz kommen.

NDA-1K NO-DACHI

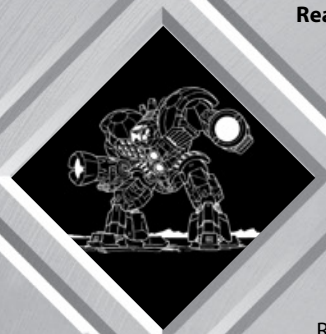
Typ: **NDA-1 K No-Dachi**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 70
Kampfwert: 1.687

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	3.5
Reaktor:	350 XL	15
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	192	12
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	22	29
Torso Mitte (R)		10
R/L Torso	15	22
R/L Torso (R)		8
R/L Arm	11	20
R/L Bein	15	22

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
ER-PPK	LA	3	7
KSR/2	LA	1	1
Munition(KSR) 50	LA	1	1
Schwert	RA	5	3,5
MSR/20	LT	3	7
Munition (MSR) 12	LT	1	1
Dreifachmyomer	LT	3	0
MSR/20	RT	3	7
Munition (MSR) 12	RT	1	1
Dreifachmyomer	RT	3	0
KSR/4	TM	1	2
Munition (KSR) 25	TM	1	1
Mittelschwerer Laser	K	1	1



WHF-3B WHITE FLAME



Gewicht: 70 Tonnen
Rumpf: Dennenbach-Mitchell Serie 9 Endostahl (Quad)
Reaktor: Magna 340 Leichtreaktor
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Rawiings 60
Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: StarSlab/3
Bewaffnung:
1 Tronel XIII Schwerer Impulslaser
1 Tronel XII Mittelschwerer Impulslaser
2 Diverse Optics Mittelschwere ER-Laser
1 McArthur Raketenabwehrsystem

Hersteller: Mitchell Vehicles
Fabrikationszentren: Nordamerika (Terra)
Kommunikationssystem:
Dornman Echo II mit K^3v-Computer
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Wayne SuperSight

ÜBERSICHT

Als sich die Organisation Blakes Wort entschied, einen Teil des gerade erst wieder eröffneten Mitchell Vehicles Rüstungskomplexes auf die Produktion von vierbeinigen BattleMechs umzustellen, waren zwei Modelle bereits auf dem Reißbrett entstanden. Allerdings waren die Entwicklungsarbeiten an keinem der beiden Designs (die schließlich den Namen *BLF-21 Blue Flame* und *WHF-3B White Flame* tragen sollten) abgeschlossen. In beiden Fällen bereitete der Reaktor große Schwierigkeiten: Der Standardreaktor wäre zu schwer gewesen, um die gewünschte Bewaffnung unterzubringen. Ein XL-Reaktor hingegen hätte zwar genug Tonnage übrig gelassen, dafür aber zuviel von dem in einem Vierbeiner eingeschränkten Platz eingenommen, um die Waffensysteme integrieren zu können.

Die Lösung des Problems lag in der Entwicklung des Leichtreaktors in der Lyranischen Allianz. Mit Beginn des Bürgerkrieges war der Lyranische Nachrichtendienst schnell so überfordert, das es ROM-Agenten gelang, die neue Technologie zu stehlen. Es stellte sich heraus, dass der neue Reaktortyp für die beiden in Planung befindlichen Mechs den idealen Kompromiss zwischen Gewicht und Größe bot. Die derzeitigen Pläne von Blakes Wort sehen den Gebrauch des Leichtreaktors nur bei vierbeinigen Designs vor, obwohl es denkbar ist, dass in Zukunft bei einem zweibeinigen Modell ebenfalls die Verwendung dieser Technologie notwendig werden könnte.

EIGENSCHAFTEN

Für einen schweren Mech ist der *WHF-3B White Flame* ziemlich schnell und manövrierfähig, allerdings trägt er im Vergleich zu anderen Mechs seiner Gewichtsklasse weniger Bewaffnung. Der *White Flame* eignet sich am Besten für Guerillataktiken: Schnell und hart zuschlagen, sich genauso schnell zurückziehen, um dann wieder aus einer anderen Richtung anzugreifen.

Trotz der schweren Panzerung und des Raketenabwehrsystems wird ein längerer Schlagabtausch aus dem Stehen den schwere Vierbeiner schnell an die Grenzen der Belastbarkeit bringen. Das bedeutet jedoch nicht, dass der schwere und mittelschwere Impulslaser keine Gefahr darstellen, wenn sie mit den beiden mittelschweren ER-Lasern eingesetzt werden, sondern nur, dass der *White Flame* gut beraten ist, immer in Bewegung zu bleiben.

Die Sprungdüsen, die dem Mech außergewöhnliche Mobilität verleihen, sind im Einsatz ein Anblick, der in Erinnerung bleibt. In Beinen und direkt unter der Torsomitte untergebracht, lassen die Sprungdüsen den *White Flame* bei einem Sprung wirken, als würde er sich aus einem Flammenmeer erheben, wobei der Mech – einem Kometen gleich – einen riesigen Flammenschweif durch die Luft hinter sich herzieht. Bei der Landung knicken die vier Beine ein, um den Aufprall abzufedern, wobei die direkt nach Unten zeigende Düse im mittleren Torso einige Sekunden länger feuert, um das Landemanöver zu unterstützen. Insgesamt ein Anblick, den man nicht so schnell wieder vergisst.

EINSATZ

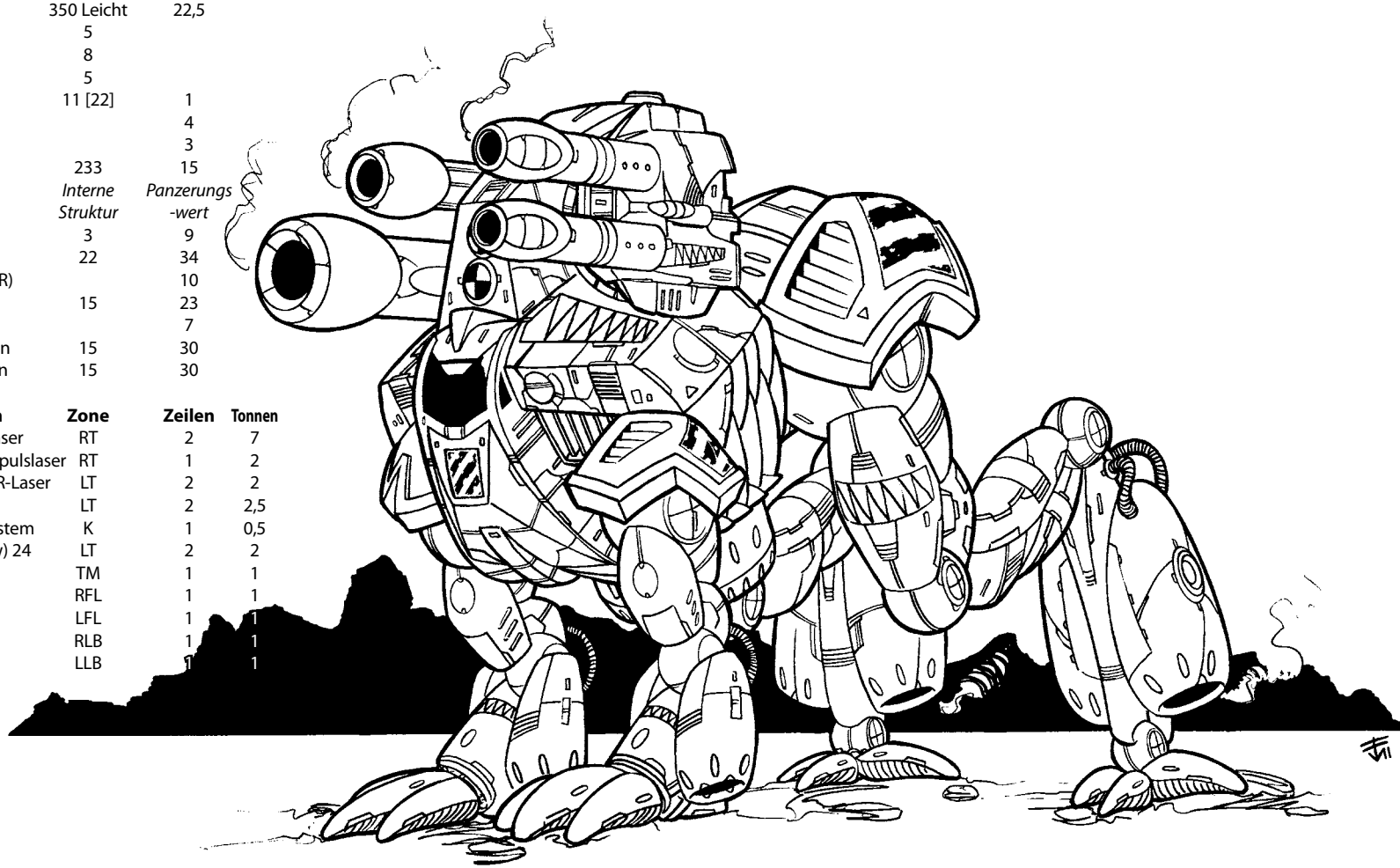
Wie auch das Modell *Blue Flame* wurden auch die Mechs des Typs *White Flame* nicht in den Stückzahlen an die BlakeGuards ausgeliefert, in der sie produziert worden sind. Ob allerdings die restlichen Maschinen nur nach der Herstellung modifiziert werden, um später in Dienst gestellt zu werden, oder aber, wie einige behaupten, noch eine weitere, geheime Division existiert, bleibt weiterhin ungewiss.

WHF-3B WHITE FLAME

Typ: **WHF-3B White Flame**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 70
Kampfwert: 1.637

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	3,5
Reaktor:	350 Leicht	22,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Sprung:	5	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	233	15
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	22	34
Torso Mitte (R)		10
R/L Torso	15	23
R/L Torso (R)		7
R/L Front Bein	15	30
R/L Heck Bein	15	30

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer Impulslaser	RT	2	7
Mittelschwerer Impulslaser	RT	1	2
2 Mittelschwere ER-Laser	LT	2	2
K^3v-Computer	LT	2	2,5
Raketenabwehrsystem	K	1	0,5
Munition (RakAbw) 24	LT	2	2
Sprungdüse	TM	1	1
Sprungdüse	RFL	1	1
Sprungdüse	LFL	1	1
Sprungdüse	RLB	1	1
Sprungdüse	LLB	1	1



LHU-2B LAO HU

Gewicht: 75 Tonnen
Rumpf: Chariot Typ II Endostahl
Reaktor: GM 375 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Star Shell Standard
Bewaffnung:
1 Shengli LB 20-X Autokanone
1 Zeus LSR/15-Lafette
1 Martell Schwerer ER-Laser

Hersteller: Shengli Arms
Fabrikationszentren: Victoria
Kommunikationssystem:
Dian-bao Comms, Standard
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
O/P 911 Ortungs-/Zielerfassungssystem

ÜBERSICHT

Die Entwicklung des *LHU-2B Lao Hu* verdankt die Konföderation Capeila zum großen Teil einer jungen Studentin an der Akademie der Waffen und Technologie. Sie stellte in einer Studie fest, dass der schwere BattleMech *Donner* mit einigen Konstruktionsmängeln zu kämpfen hatte, die mit den fortschrittlichen Materialien, die dem militärisch-industriellen Komplex seit der Xin Sheng Kanzler Liaos zur Verfügung standen, leicht zu korrigieren waren. Dafür wurde der Studentin die Ehre zuteil, den Namen für das neue Modell auszusuchen.

Sie entschied sich für *Lao Hu*, was in der chinesischen Sprache »Tiger« bedeutet. Der neue Mech wurde dem Namen gerecht und erwies sich auf dem Schlachtfeld als mächtige und aggressive Kampfmaschine.

EIGENSCHAFTEN

Der *Lao Hu*, mit 75 Tonnen am oberen Ende der Gewichtsskala der schweren Mechs, wurde von Anfang an mit der Idee entwickelt, einen Mech zu schaffen, der auch gegen überlegene Gegner bestehen konnte! Der *Lao Hu* sollte die Lücke zwischen den schweren und den überschweren Kampfkolossen schließen.

Bei der LB 20-X Autokanone handelt es sich um das selbe Modell, das bereits im überschweren *Yu Huang* Verwendung fand. Das Geschütz verfügt über genügend Munition, um zwei bis vier überschwere Mechs abzuschießen. Das ehrgeizige Design eignet sich somit auch für ausgedehntere Einsätze.

Der *Lao Hu* verfügt außerdem über ein gutes Langstreckenpotential. Ein schwerer ER-Laser im linken Arm ergänzt die im Torso untergebrachte LSR-Lafette. Die kürzlich entwickelte Sondermunition für Langstreckengefechtsköpfe verbessert das ohnehin außergewöhnliche taktische Profil des *Lao Hu* noch weiter.

Die aggressive Natur des Mechs wird noch durch den 375 XL-Reaktor von GM unterstrichen, die dem Mech die maximale Bewegungsrate für seine Gewichtsklasse ermöglicht. Die Höchstgeschwindigkeit von bis zu 86 km/h ermöglicht es dem *Lao Hu*, blitzschnell zum Gegner aufzuschließen, wobei die Autokanone die LSR mit abnehmender Entfernung ablöst.

EINSATZ

Der *Lao Hu* wurde 3062 in Dienst gestellt, gerade noch rechtzeitig, um eine Rolle bei der Rückeroberung des St.-Ives-Paktes zu spielen, auch wenn die Kommandeure zunächst noch verhalten von dem neuen Design Gebrauch machten. Die Stärke der Konstruktion kommt in den unzähligen Anforderungsschreiben von überschweren Lanzen und Kompanien zum Ausdruck die seitdem bei der Beschaffungsabteilung des capellanischen Militärs eingegangen sind.

Für die Rolle, die sie bei der Entwicklung des *Lao Hu* gespielt hatte, wurde die Studentin mit dem ProtoTypn an dessen Konstruktion sie mitgewirkt hatte, belohnt Sie wurde bereits kurz nach der Schulzeit zur Präfektorats-Garde eingezogen, und mit ihr erhielt die Garde drei weitere Mechs vom Typ *Lao Hu*. die mit der Maschine der Studentin in eine Lanze abkommandiert wurden. Nachdem der *lao Hu* mittlerweile in der siebten Produktionsserie (inzwischen auch in zwei Varianten) aufgelegt worden ist und mittlerweile sogar dem Jinggau von Shengli Arms den Rang bei der Beliebtheit unter MechKriegern abläuft, gibt es eigentlich kaum noch Regimenter in der Konföderation Capeila. die nicht einige dieser neuen Mechs erhalten haben.

VARIANTEN

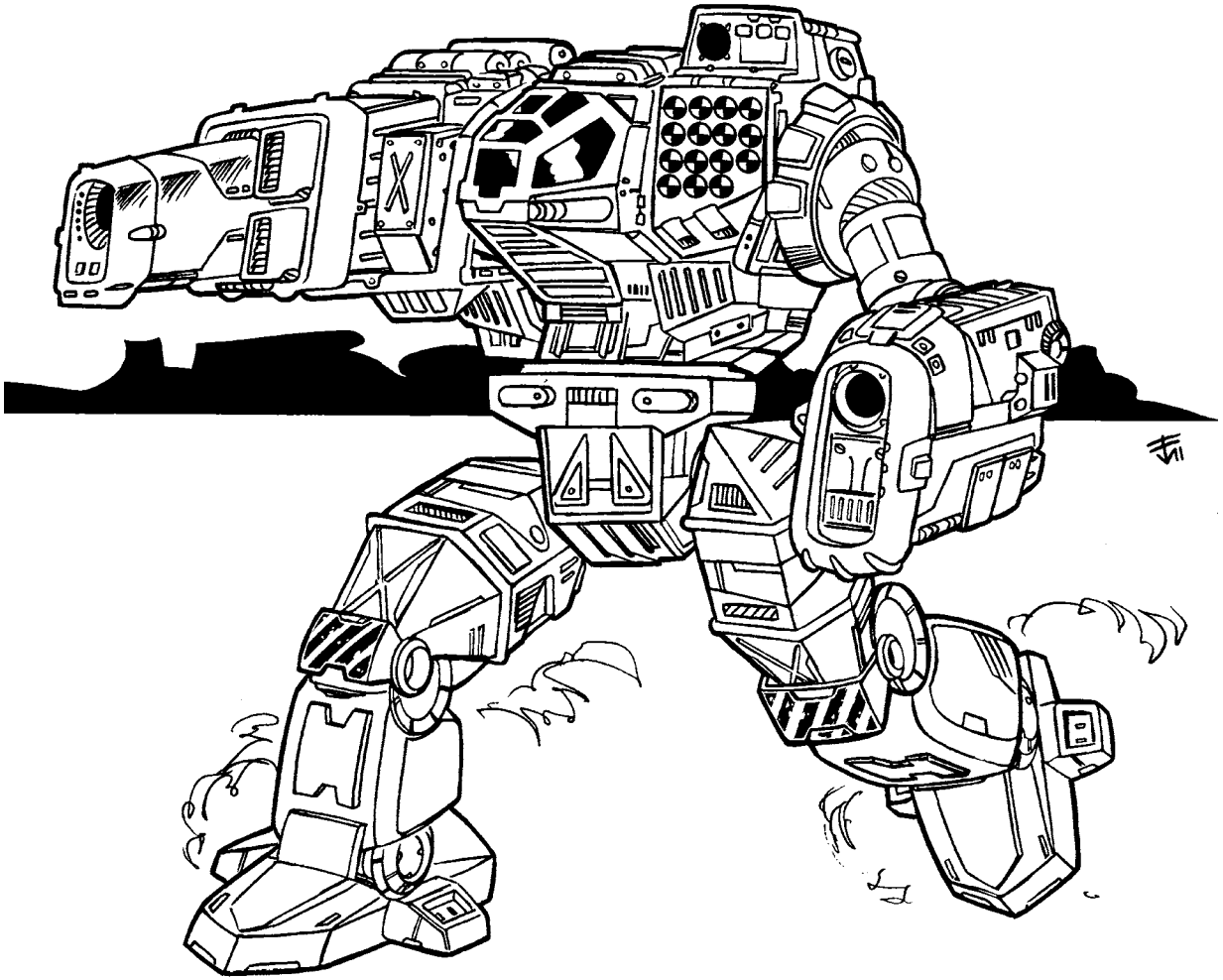
Beide Varianten des *Lao Hu* behalten den schweren ER-Laser aufgrund der soliden Langstreckenfeuerkraft bei. Das Modell *LUH-3B* verzichtet auf eine Tonne Panzerung und ersetzt die LB 20-X-Autokanone durch das nächst kleinere Kaliber. Die LSR/15-Lafette wird ebenfalls eine Klasse kleiner, erhält dafür aber ein Artemis V Feuerleitsystem. Die eingesparte Tonnage ermöglicht den Einbau eines der immer noch nur in kleiner Stückzahl in der Konföderation vorhandenen K^3-Computer. Allerdings ist der LUH-3B *Lao Hu* für den Einsatz in Einheiten mit Elitestatus reserviert. Die Version *LHU-3C* des *lao Hu* ist hingegen weit häufiger und beginnt mittlerweile, dem Originalmodell ernsthaft Konkurrenz zu machen. Ein Gaussgeschütz mit zwei Tonnen Munition ersetzt dabei die Autokanone Die LSR/15 wird in drei LSR/5 Lafetten mit jeweils einer Tonne Munition aufgeteilt, was dem *LHU-3C Lao Hu* maximale taktische Flexibilität verleihen soll.

LHU-2B LAO HU

Typ: **LHU-2B Lao Hu**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 75
Kampfwert: 1.771

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	4
Reaktor:	375 XL	19,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	216	13,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	23	33
Torso Mitte (R)		10
R/L Torso	16	24
R/L Torso (R)		7
R/L Arm	12	23
R/L Bein	16	28

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LB-X/20 AK	RA/RT	11	14
Munition (LB-X) 15	RT	3	3
LSR/15	LT	3	7
Munition (LSR) 16	LT	2	2
Schwerer ER-Laser	LA	2	5



P1 PERSEUS

Gewicht: 75 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: Hermes 300 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Valiant Lamellar
Bewaffnung: 39,5 Tonnen Modulkapazität
Hersteller: Kali Yama Weapons Industries
Fabrikationszentren: Kaiidasa
Kommunikationssystem: Irian Orator-5K
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Agressor Typ 5 mit OmniLink

Typ: **P1 Perseus**
Technologie: Innere Sphäre OmniMech
Tonnage: 75
Kampfwert: 1.713

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	4
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	224	14
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	23	36
Torso Mitte (R)		9
R/L Torso	16	24
R/L Torso (R)		8
R/L Arm	12	21
R/L Bein	16	32

Gewichts- und Platzverteilung

Zone	*Fest*	*Verbleibender Freiraum*
Kopf		1
Torso Mitte		2
Rechter Torso	3 XL-Reaktor 4 Endostahl	5
Linker Torso	3 XL-Reaktor 4 Endostahl	5
Rechter Arm	3 Endostahl	5
Linker Arm	3 Endostahl	5
Rechtes Bein		2
Linkes Bein		2

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Primärwaffenkonflguration			
Ultra-AK/10	RA	7	13

ÜBERSICHT

Mehrere Programme zur Entwicklung und Produktion von eigenen OmniMechs der Liga Freier Weiten wurden bereits durch die LZKK autorisiert. Bis heute ist allerdings nur ein einziges Modell – der *P1 Perseus* – in bedeutenden Stückzahlen von den Streitkräften der Liga in Dienst gestellt worden.

Das Design des *Perseus* basiert auf dem bekannten Modell *Orion*, der seit langer Zeit das Rückrad der schweren Lanzen der Liga bildet und entsprechend verbreitet ist. Gleichzeitig wurden im Nachfolgemodell *Perseus* viele Komponenten montiert, die bereits beim *Orion* Verwendung fanden. Dadurch wurde die Integration des neuen OmniMechs in Einheiten, die bereits die ältere Maschine ins Feld geführt hatten, wesentlich erleichtert. Wenig überraschend ist die äußerliche Ähnlichkeit der beiden Maschinen, wobei das Cockpit des *Perseus* etwas zentraler im Torso untergebracht ist als das des Vorgängers. Trotz der vermeintlichen Ähnlichkeit verfügt der *Perseus* aber über mehrere fortschrittliche Systemkomponenten, beispielsweise ein komplett überarbeitetes und verstärktes Endostahl-Skelett, das verschiedenste Waffenmodule tragen kann.

EIGENSCHAFTEN

Der *Perseus* verfügt über genügend Modulkapazität, um beinahe 40 Tonnen Waffen zutragen, allerdings begrenzen mehrere relativ kleine Modulschächte die Art des Waffensystems, das dort Platz finden kann. Nur der Arm des *Perseus* lässt genug Platz, auch die größten Waffensysteme der Liga, beispielsweise Gaussgeschütz oder Ultra-Autokanone/10, unterzubringen. Allerdings müssen selbst hier zunächst die Hand- und Unterarmaktivatoren demontiert werden, bevor die genannten Waffensysteme Platz finden. Darüber hinaus begrenzen die kleinen Modulschächte auch die Anzahl fortschrittlicher Doppelwärmetauscher, die im *Perseus* Platz finden können. Konsequent nutzen die vorrangigen Konfigurationen des *Perseus* hauptsächlich Raketenwerfer, Autokanonen und andere hitzeeffiziente Waffensysteme.

EINSATZ

Der *Perseus* hat sich sehr schnell innerhalb der Fronteinheiten Haus Mariks einen Namen gemacht, begünstigt durch ein umfangreiches Personalprogramm, das die Anzahl an Technikern vervielfachen sollte, die für den Umgang mit Omnitechnologie qualifiziert sind.

Die logistischen Schwierigkeiten, die sich anfangs aus der Versorgung mit Modulwaffensystemen ergaben, konnten mittlerweile behoben werden. Dadurch können heute Einheiten, die über den *Perseus* verfügen, das Design so bestücken wie es den Einsatzparametern der nächsten Mission am besten entspricht

P1 PERSEUS

Munition (Ultra-AK) 20	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5
LSR/20	LA	5	10
Artemis-IV-FLS	LA	1	1
Munition (LSR) 12	RT	2	2
KSR/4	TM	1	2
Artemis-IV-FLS	TM	1	1
Munition (KSR) 25	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
2 Mittelschwere ER-Laser	RB	2	2
2 Mittelschwere ER-Laser	LB	2	2
Leichter ER-Laser	K	1	0,5

Alternativkonfiguration A

LSR/20	RA	5	10
Artemis-IV-FLS	RA	1	1
KSR/6	RT	2	3
Artemis-IV-FLS	RT	1	1
Munition (KSR) 15	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
LSR/20	LA	5	10
Artemis-IV-FLS	LA	1	1
Munition (LSR) 24	LT	4	4
CASE	LT	1	0,5
2 Mittelschwere Impulslaser	TM	2	4
Munition (KSR) 15	LB	1	1
Zielerfassungssystem	LB	1	1
Wächter-ECM	RB	2	1,5

Kampfwert: 1.661

Alternativkonfiguration B

2 Schwere Impulslaser	LA	4	14
Gaussgeschütz	RA	7	15
Ammo (Gauss) 8	RT	1	1
Schwerer ER-Laser	LT	2	5
Raketenabwehrsystem	K	1	0,5
Munition (RakAbw) 24	RB	2	2
Doppelwärmetauscher	LT	3	1
Doppelwärmetauscher	RT	3	1

Kampfwert: 1.776

Alternativkonfiguration C

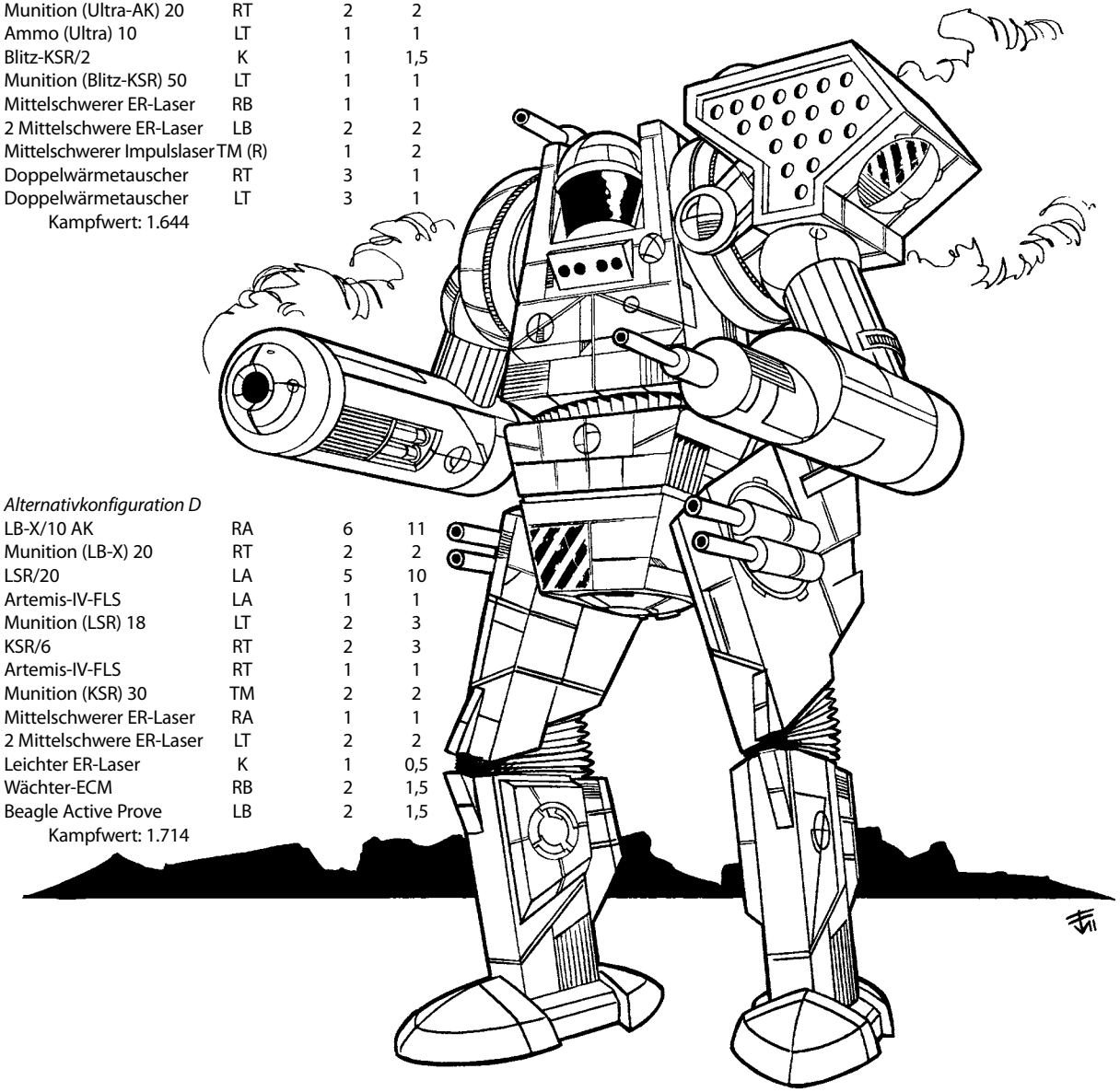
Leichtes Gaussgeschütz	LA	5	12
Munition (L-Gauss) 32	LA	2	2
Ultra-AK/10	RA	7	13
Munition (Ultra-AK) 20	RT	2	2
Ammo (Ultra) 10	LT	1	1
Blitz-KSR/2	K	1	1,5
Munition (Blitz-KSR) 50	LT	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	RB	1	1
2 Mittelschwere ER-Laser	LB	2	2
Mittelschwerer Impulslaser	TM (R)	1	2
Doppelwärmetauscher	RT	3	1
Doppelwärmetauscher	LT	3	1

Kampfwert: 1.644

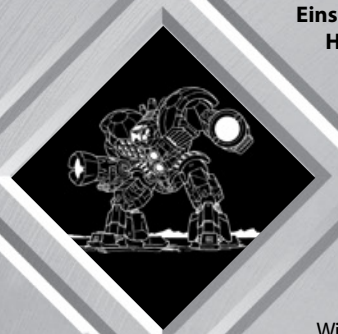
Alternativkonfiguration D

LB-X/10 AK	RA	6	11
Munition (LB-X) 20	RT	2	2
LSR/20	LA	5	10
Artemis-IV-FLS	LA	1	1
Munition (LSR) 18	LT	2	3
KSR/6	RT	2	3
Artemis-IV-FLS	RT	1	1
Munition (KSR) 30	TM	2	2
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
2 Mittelschwere ER-Laser	LT	2	2
Leichter ER-Laser	K	1	0,5
Wächter-ECM	RB	2	1,5
Beagle Active Prove	LB	2	1,5

Kampfwert: 1.714



TNS-4S THANATOS



Gewicht: 75 Tonnen
Rumpf: StarFrame Schwer Endostahl
Reaktor: PlasmaStar 375 Extraleicht
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Audi-Fokker Mark IV
Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: Durallex Schwer
Bewaffnung:
1 Shigunga MSR/20-Lafette
1 Defiance Model 6 Schwerer ER-Laser
2 Defiance Model XII Mittelschwere ER-Laser
1 RAMTech 800P Mittelschwerer Impulslaser

Hersteller: StarCorps Industries
Fabrikationszentren: Crofton, Loburg
Kommunikationssystem:
Garret T-60 FastScan mit K^3-Dienereinheit und Wächter-ECM-Modul
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret F-22c

ÜBERSICHT

Als das Draconis-Kombinat vor mehr als einem Jahrzehnt die erste OmniMechs einführte, taten sich Wissenschaftler in allen Häusern der Inneren Sphäre zusammen, um entweder die ersten eigenen Konstruktionen zu entwickeln oder aber die neuen Mechs Haus Kuritas in Lizenz herzustellen. Während viele Hersteller den Preis für ihr übereiltes Handeln mit immensen Lizenzgebühren oder aber astronomischen Forschungs- und Entwicklungskosten bezahlten, konzentrierte sich der Rüstungsfabrikant StarCorps zunächst darauf, so viele Standard-BattleMechs wie nur möglich zu produzieren – spätestens nach den Verlusten des Clankrieges war für die >normalen< Modelle allemal ein Markt vorhanden.

Als die Omnitechnologie weiterentwickelt und dadurch immer ausgereifter wurde, drängte StarCorps in den Markt, indem es ein Lizenzabkommen mit dem Draconis-Kombinat und Luthien Armor Works aushandelte. Bereits 3060 produzierte der Konzern den *Schwarzfalke-Ku,* den *Avatar* und den *Sunder* auf vier verschiedenen Welten im Vereinigten Commonwealth und dem St.-Ives-Pakt. Im Zuge dessen erlangte StarCorps das nötige technische Know-how, um selbst mit der Entwicklung von Mechs und Fahrzeugen mit Omnitechnologie zu beginnen. Bald darauf begannen die Arbeiten an dem OmniMech *Thanatos* und dem OmniFahrzeug *Manteuffel*.

Unglücklicherweise stellte sich erst mit der Testreife des *Thanatos*-ProtoTypn heraus, dass weder die Lyranischen Allianzstreitkräfte noch die Armee der Vereinigten Sonnen Verwendung für ein weiteres OmniMech-Design hatten. Da die Lizenzvereinbarungen bereits 3065 ausliefen, mussten die Firmenleitung etwas tun, da man bereits zu viel Geld in die Entwicklung eines Mechs – von dem man erwartet hatte, dass er sich mit Leichtigkeit an den Mann bringen lassen würde – gesteckt hatte. So entschied man bei StarCorps zu verfahren, wie es Archernar und Robinson Standard es mit dem *Argus* taten – und aus dem *Thanatos* wurde ein herkömmlicher BattleMech ohne Omnitechnologie. Die Entscheidung wurde so positiv aufgenommen, dass die Folgeverträge Starcorps finanziell über das nächste Jahrzehnt bringen dürften.

EIGENSCHAFTEN

Die Konstrukteure nahmen sich den ClanMech Thor (Nemesis) zum Vorbild, und so zeigt der *Thanatos* Ähnlichkeit in Aussehen und Leistungsprofil. Da der *Thanatos* eine Höchstgeschwindigkeit von 86 km/h erreicht und über Sprungdüsen verfügt, ist die Maschine für einen schweren BattleMech schnell und sehr manövrierfähig. Darüber hinaus wurden die internen Komponenten und elektronischen Systeme verstärkt und doppelt abgesichert, so dass der 777anatos auch unwegsame Geländeformationen und schlimmste Unwetter ohne Leistungseinbußen übersteht.

Die Verstärkungen und Sekundärsysteme sind auch insofern eine Bereicherung, als der *Thanatos* häufig eingesetzt wird, um den Kampf in die Reihen des Gegners zu tragen. Die Maschine verfügt über eine MSR/20-Lafette und eine Reihe Laserwaffen, die darauf ausgelegt sind, maximalen Schaden anzurichten. Darüber hinaus wurde ein Wächter-ECM hinzugefügt, das dem *Thanatos* die zusätzliche Aufgabe gibt, auf kurze Entfernung zum Gegner aufzuschließen, um gegnerische Kommunikations- und Zielerfassungssysteme zu stören.

Die größte Wirkung erzielt der *Thanatos* in schweren Einheiten, in denen die Lanzen- bzw. Kompaniepartner des Mechs ein ähnliches Geschwindigkeitsprofil aufweisen. In den Streitkräften, in denen der *Thanatos* zum Einsatz kommt, wurde er bereits zusammen mit Maschinen des Typs des Typs *Barghest*, *Falkner* und *Rakshasa* eingesetzt. Dabei ergänzt der *Thanatos* die Partner durch seine ausgeprägte Kurzstreckenfeuerkraft und unglaubliche Zähigkeit hervorragend.

EINSATZ

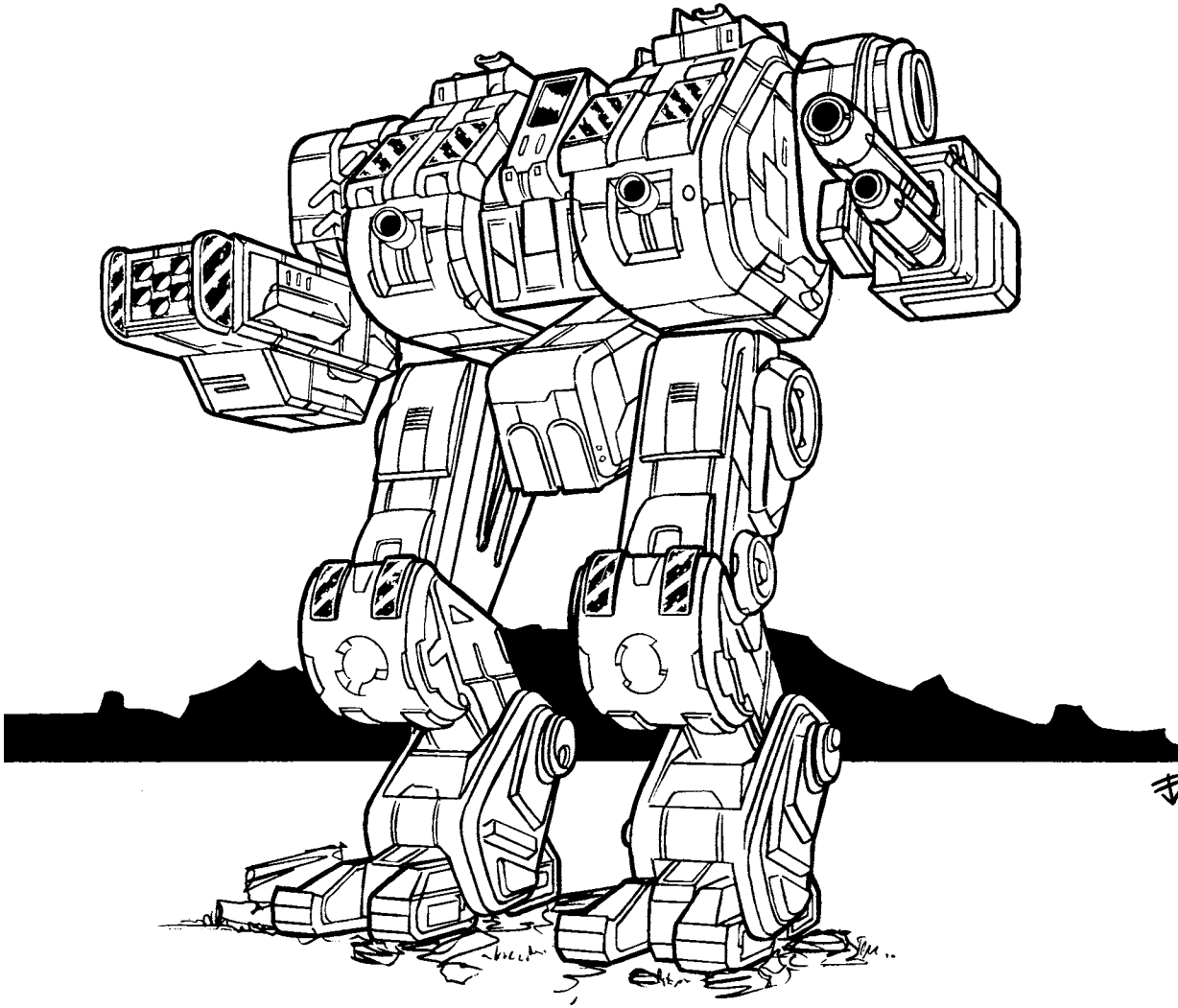
Der *Thanatos* ersetzt in den Streitkräften der Lyranischen Allianz und der Vereinigten Sonnen langsam aber sicher das ältere Design *Paladin*. Auf diesem Weg ist der Mech vor allem in den Reihen der 1. Schweren Kavallerie und der Allianz-Jäger aufgetaucht. Allerdings handelt StarCorps nicht ausschließlich mit den großen Häusern. Von den vergleichsweise großen – wie der Leichten Eridani-Reiterei – bis zu den eher unbedeutenden – wie den Black Angus Boys – haben viele Söldnereinheiten Mechs dieses leistungsfähigen Typs erworben.

TNS-4S THANATOS

Typ: **TNS-4SThanatos**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 75
Kampfwert: 1.844

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	4
Reaktor:	375 XL	19,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Sprung:	5	
Wärmetauscher:	16 [32]	6
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	208	13
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	23	28
Torso Mitte (R)		13
R/L Torso	16	25
R/L Torso (R)		7
R/L Arm	12	20
R/L Bein	16	27

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
MSR/20	RA	3	7
Munition (MSR) 24	RA	2	2
Schwerer ER-Laser	LA	2	5
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1	1
Wächter-ECM	LT	2	1,5
K^3-Dienereinheit	TM	1	1
Sprungdüse	TM	1	1
Sprungdüse	LB	2	2
Sprungdüse	RB	2	2



LGC-01 LEGACY

Gewicht: 80 Tonnen
Rumpf: Skobel Template 8 Endostahl
Reaktor: Pitban 240
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: CurtissJet 80
Sprungreichweite: 90 Meter

Panzerung: Aldis Plate mit CASE
Bewaffnung:
2 Mydron Excel Ultra-Autokanonen/10
2 Diverse Optics Mittelschwere ER-Laser
1 Diverse Optics Leichter ER-Laser
1 Guided Technologies 2nd Gen Blitz-KSR/4

Hersteller: Skobel MechWorks
Fabrikationszentren: Russland (Terra)
Kommunikationssystem:
Skobel Wave VII Comm mit K^3v-Computer
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Falcon 15 Watcher

ÜBERSICHT

Als Skobel MechWorks die finale Testphase des *Vanquisher* abgeschlossen hatte, wandten sich das Entwicklungsteam des Konzerns zügig einem neuen Projekt zu.

Der Präzentor Martialum von Blakes Wort, St. Jamals, wünschte einen überschweren BattleMech, der als Testplattform sowohl für die Ultra-Autokanone/10 als auch das neue K^3v-Computersystem dienen sollte.

Die Konstruktionsabteilung von Skobel machte sich sofort ans Werk. Die Gruppe schlug Modell um Modell vor, aber keines wurde den hohen Ansprüchen des Präzentors Martialum gerecht. Schließlich fahndeten die Ingenieure auf der Suche nach einer Eingebung unter den erfolgreichen überschweren BattleMechs der Vergangenheit.

Bei ihrer Suche stießen die Wissenschaftler auf den *Rising Star*, ein Mech, der zu Zeiten des Sternenbundes nur in kleiner Auflage produziert worden war, da das Modell sich nicht hatte durchsetzen können.

Der Entwicklungscrew von Skobel war sofort klar, was das Problem des alten Designs gewesen war: Man hatte ein Zielerfassungssystem installiert, das sich später als nicht gefechttauglich heraus stellen sollte. Man erkannte die Chance einer Wiedergeburt des *Rising Star*, indem man ein modernes Zielerfassungssystem und einen K^3v-Computer nachrüstete.

Die Simulationen gaben den Entwicklern recht. Der Austausch der einzelnen Standard-Autokanone des Originalmodells gegen zwei Ultra-Autokanonen rundeten die neue Maschine ab, und bald darauf wankte der erste neue *Rising Star*, jetzt unter dem Namen *LGC-01 Legacy*, aus den Montagehangars von Skobel Mech-Works.

EIGENSCHAFTEN

Ausgehend von dem Originaldesign erbte der *Legacy* den Standard-Fusionsreaktor und den schweren Panzerschutz des *Rising Star*. Darüber hinaus werden der Pilot und andere vitale Komponenten der Maschine durch CASE geschützt, was den Vermäciitnis zu einem zähen Kämpfer macht, der große Mengen Schaden einstecken und dennoch seine Feuerkraft präzise zum Tragen bringen kann. Trotz der vergleichsweise geringen Höchstgeschwindigkeit von knapp über 50 km/h verleihen die Sprungdüsen dem überschweren BattleMech die Beweglichkeit, um bergiges Gelände, dichte Waldgebiete oder gar die gedrängte Enge in den Straßenschluchten der Großstädte zu meistern.

Die Hauptbewaffnung des *Legacy* sind die beiden Mydron Excel Ultra-Autokanonen, die mit einer unglaublichen Feuerrate aufwarten und dank der aus dem KV Computer strömenden Daten bemerkenswert zielgenau arbeiten. Als Feuerunterstützung der Autokanonen dienen eine Reihe Laser und eine Blitz-KSR/4-Lafette, wobei man erkennen musste, dass sich die Sekundärbewaffnung als unzureichend erweist, sollten beide Ultra-AKs Opfer einer Ladehemmung werden. In diesem Fall haben Piloten des *Legacy* Befehl, sich aus dem Gefecht zurück zu ziehen, bis die Kanonen repariert sind, anstatt den Kampf nur mit der Sekundärbewaffnung weiter zu führen.

EINSATZ

BattleMechs vom Typ *Legacy* sind jeder Division der BlakeGuards zugeteilt worden, wobei die 1. und die 6. Division den Löwenanteil der neuen Maschinen erhielten.

VARIANTEN

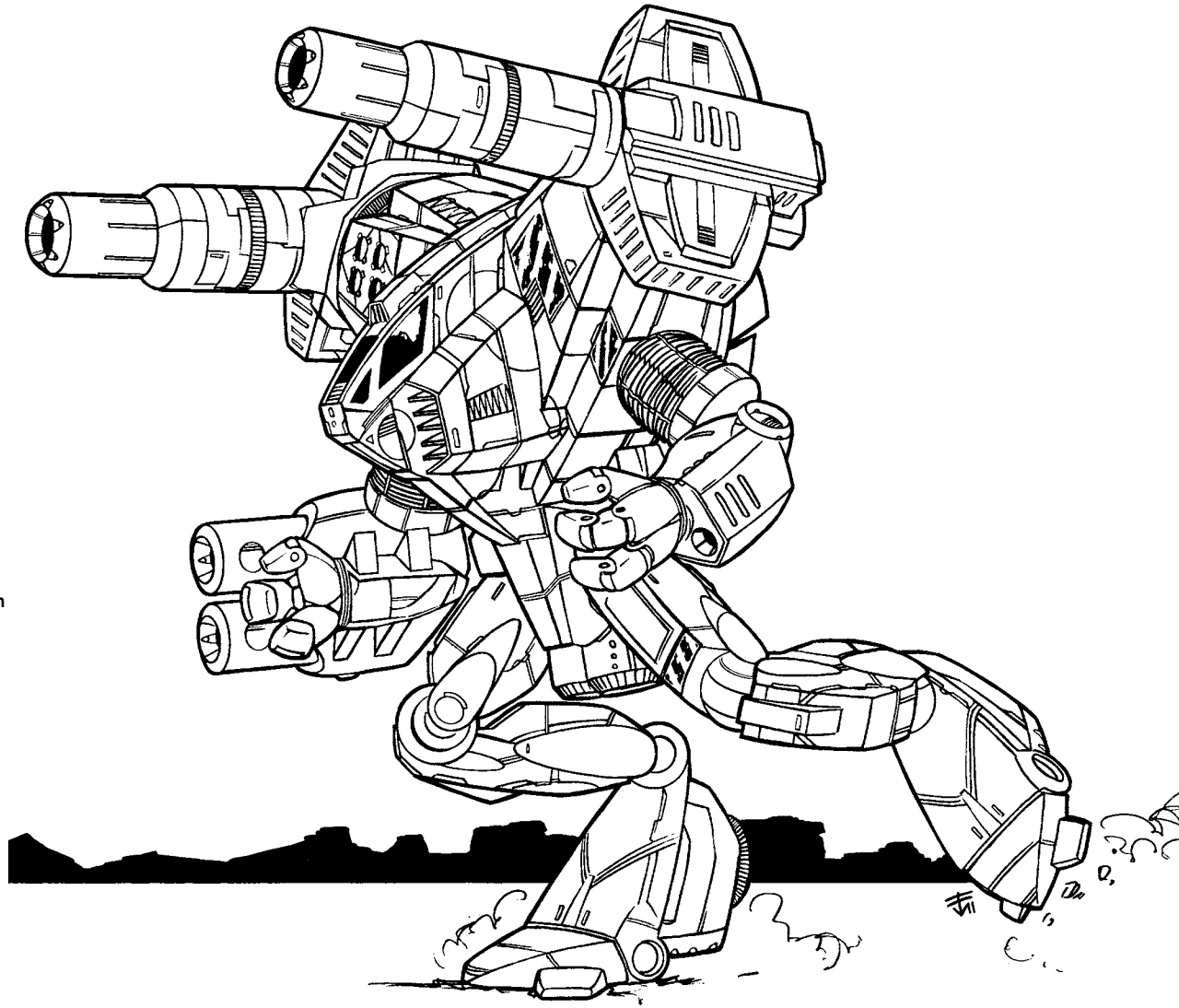
Eine Variante, die für Feuerunterstützungs-Missionen entwickelt wurde, ersetzt die schweren Autokanonen durch zwei LSR/20-Lafetten des Typs Doombud. Hinzu kommen insgesamt sechs Tonnen LSR-Munition und zwei mittelschwere Impulslaser. Ungefähr jeder zehnte *Legacy*, der produziert wird, ist ein Vertreter dieser schweren Raketenvariante.

LGC-01 LEGACY

Typ: **LGC-01 Legacy**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 80
Kampfwert: 1.967

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	4
Reaktor:	240	11,5
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Sprung:	3	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	247	15,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	25	40
Torso Mitte (R)		10
R/L Torso	17	27
R/L Torso (R)		7
R/L Arm	13	26
R/L Bein	17	34

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
2 Mittelschwere ER-Laser	RA	2	2
Leichter ER-Laser	LA	1	0,5
Ultra-AK/10	RT	7	13
Munition (Ultra-AK) 20	RT	2	2
Blitz-KSR/4	RT	1	3
Munition (Blitz-KSR) 25	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Ultra-AK/10	LT	7	13
Munition (Ultra-AK) 20	LT	2	2
K^3v-Computer	LT	2	2,5
CASE	LT	1	0,5
Sprungdüse	TM	1	1
Sprungdüse	LB	1	1
Sprungdüse	RB	1	1



TLR1-0 TEMPLAR

Gewicht: 85 Tonnen
Rumpf: Kallon Typ XIX Endostahl
Reaktor: KalTek 340 Extraleicht
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Starshield A mit GASE
Bewaffnung: 40 Tonnen Modulkapazität
Hersteller: Kallon Industries
Fabrikationszentren: Talon
Kommunikationssystem: Newberg Telescan 17
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Spar 3C MegaTrak

ÜBERSICHT

Schon länger wurden im Oberkommando des Vereinigten Commonwealth Stimmen laut, die an der Politik der Beschaffungsabteilung, vorrangig die konventionelleren BattleMechs der VerCom-Streitkräfte mit neuer Technologie nachzurüsten, Kritik übten. Nachdem die Beschaffungsabteilung die Argumente beständig überging, entschied sich Herzog George Hasek, die Angelegenheit selbst in die Hand zu nehmen. Er persönlich beauftragte Kallon Industries, einen neuen überschweren OmniMech zu entwickeln und herzustellen, wobei er die Anschubfinanzierung des Projektes aus dem Familienvermögen.

EIGENSCHAFTEN

Da der *TLR1-0 Templar* geschaffen wurde, um den Platz einiger der zuverlässigsten überschweren Mechs der VerCom-Streitkräfte einzunehmen, wurde bei dem Modell ausgiebig von neuesten Technologien Gebrauch gemacht, die mit bewährten Komponenten vergangener Jahre kombiniert wurden. Dadurch wurden nicht nur Zeit und Kosten der Entwicklung minimiert. Durch den enormen Panzerschützes ist der *Templar* zum Einen eine standhafte Maschine, zum Anderen durch die Verwendung langerprobter Systemkomponenten wenig aufwendig in Wartung und Reparatur.

Die Primärkonfiguration mit dem mächtigen Gaussgeschütz und der Laserbatterie ist geeignet, um ein Schlachtfeld zu dominieren. Durch den Einbau des erst kürzlich durch das NAIW entwickelten, fortschrittlichen Zielcomputer kann diese Konfiguration sogar den schwersten OmniMechs der Clans Paroli bieten.

Die häufigste Alternativkonfiguration, der *Templar A*, vereinigt eine Ultra-Autokanone/10 mit einer ER-PPK. Beide sind an den brandneuen Zielcomputer angeschlossen. Die Mobilität wird durch den Einbau von Sprungdüsen deutlich erhöht.

Mittlerweile sieht man die Alternativkonfiguration B bei den VerCom-Streitkräften, wenn sie auch noch nicht so verbreitet ist wie die ersten beiden Modelle. Der *Templar B* hat eine ER-PPK und drei neue Multi-Autokanonen kleinsten Kalibers. Der *Templar* soll gegnerische Einheiten bereits über größte Entfernungen unter Feuer nehmen.

Die erst kürzlich eingeführte Version, der *Templar C*, kombiniert eine ER-PPK mit einer LB 20-X-Autokanone, fünf mittelschweren Impulslasern und einem mittelschweren ER-Laser. Darüber hinaus wurden Sprungdüsen hinzugefügt, die den *Templar* dieser Variante zu einem vielversprechenden Nahkämpfer machen.

EINSATZ

Die ersten *Templar* aus der Kallon Rüstungsschmiede wurden auf die Syrtis-Füsilieren verteilt, während spätere Serien ihren Weg in Einheiten wie die Federated Suns Armored Cavalry oder die Davion Assault Guards fanden. Allerdings wurden die kampfkräftigen Maschinen während des Bürgerkrieges von Herzog Haseks Untergebenen nur noch an Einheiten weitergeleitet, die dem Archen ablehnend gegenüber standen. Zwar wurden die 20. Avalon-*Husar*en bei der Verteidigung Talons mit einigen *Templar*n verstärkt, aber selbst verhalf ihnen nicht den Sieg.

Typ: **TLR1-0 Templar**
Technologie: Innere Sphäre OmniMech
Tonnage: 85
Kampfwert: 2.045

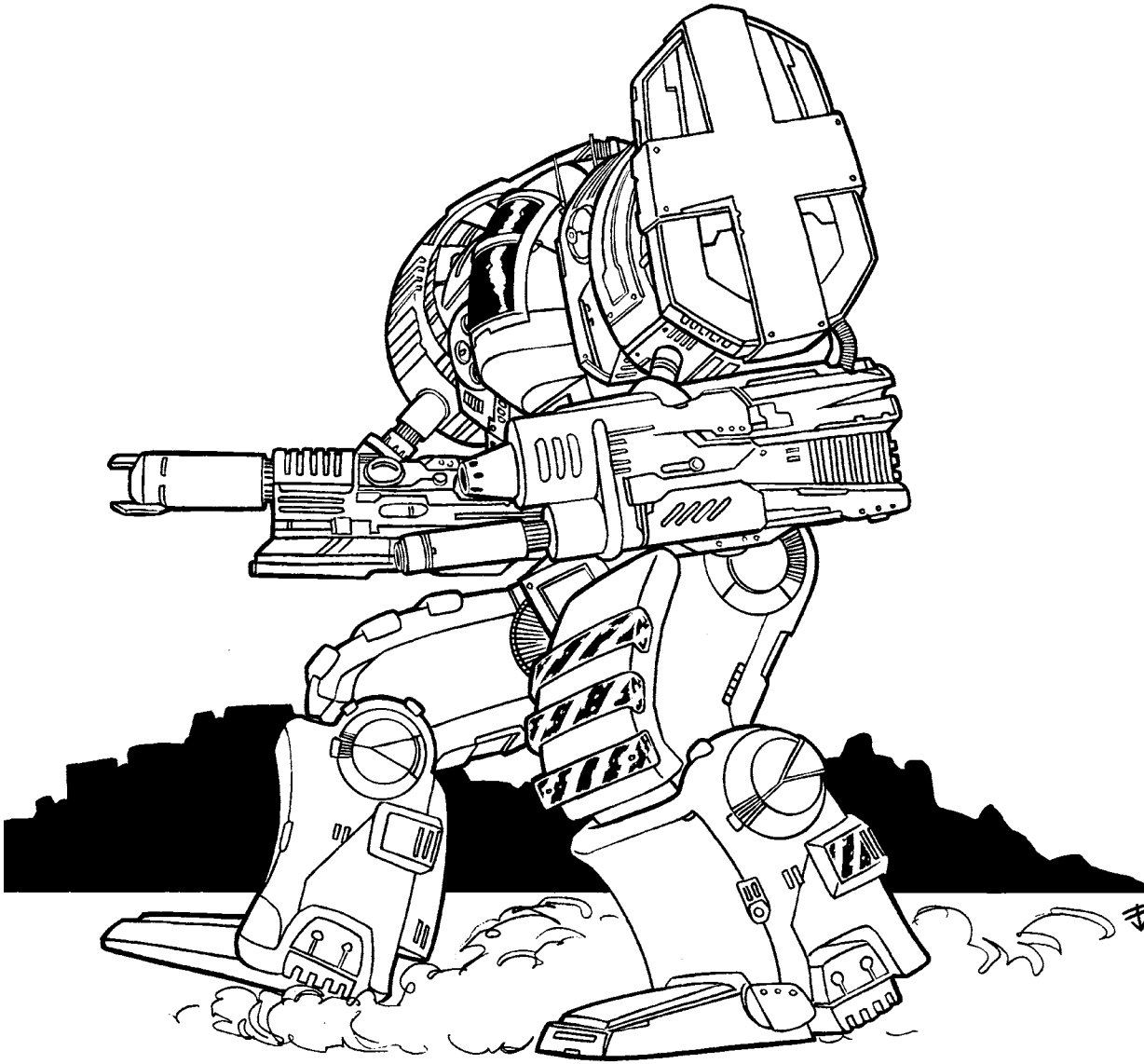
Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	4.5
Reaktor:	340 XL	13.5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	13 [26]	3
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	263	16,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	27	44
Torso Mitte (R)		10
R/L Torso	18	26
R/L Torso (R)		10
R/L Arm	14	28
R/L Bein	18	36

Gewichts- und Platzverteilung

Zone	*Fest*	*Verbleibender Freiraum*
Kopf	1 Endostahl	0
Torso Mitte	Keine	2
Rechter Torso	3 XL Reaktor 2 Endostahl CASE	6
Linker Torso	3 XL Reaktor 2 Endostahl	7
Rechter Arm	1 Endostahl	7
Linker Arm	4 Endostahl	4
Rechtes Bein	2 Endostahl	0
Linkes Bein	2 Endostahl	0

TLR1-0 TEMPLAR

Waffen/Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Primärwaffenkonflguration			
Schwerer Impulslaser	LA	2	7
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Doppelwärmetauscher	LA	3	1
Gaussgeschütz	RA	7	15
Zielcomputer	LT	7	7
Blitz-KSR/4	RT	1	3
Munition (Blitz-KSR) 25	RT	1	1
Munition (Gauss) 16	RT	2	2
2 Mittelschwere ER-Laser	TM	2	2
Alternativkonfiguration A			
ER-PPK	LA	3	7
Doppelwärmetauscher	LA	3	1
Ultra-AK/10	RA	7	13
Blitz-KSR/6	RA	2	4,5
Zielcomputer	LT	5	5
Sprungdüse	LT	2	2
Munition (Ultra-AK) 30	RT	3	3
Munition (Blitz-KSR) 15	RT	1	1
Sprungdüse	RT	2	2
Wächter-ECM	TM	2	1,5
Kampfwert: 2.070			
Alternativkonfiguration B			
ER-PPK	LA	3	7
Doppelwärmetauscher	LA	3	1
3 Multi-AK/2	RA	9	24
2 Doppelwärmetauscher	LT	6	2
Doppelwärmetauscher	RT	3	1
Munition (M-AK) 135	RT	3	3
2 Mittelschwere ER-Laser	TM	2	2
Kampfwert: 1.806			
Alternativkonfiguration C			
LB-X/20 AK	RA/RT	11	14
ER-PPK	LA	3	7
3 Mittelschwere Impulslaser	LA	3	6
Munition (LB-X) 15	RT	3	3
Sprungdüse	RT	1	1
2 Mittelschwere Impulslaser	LT	2	4
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1	1
Doppelwärmetauscher	LT	3	1
Sprungdüse	LT	1	1
Sprungdüse	TM	2	2
Kampfwert: 2.063			



AKU-1X AKUMA

Gewicht: 90 Tonnen
Rumpf: Foundation AKU Endostahl
Reaktor: GM 270
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Durailex Schwer Spezial
Bewaffnung: 1 Lords Light 2 ER-PPK
1 Victory 23R Mittelschwerer Laser
1 Victory Heartbeat Mittelschwerer Impulslaser
1 Shigunga MSR/30-Lafette
1 Guided Technologies 2nd Gen Blitz-KSR/4
1 Guided Technologies 2nd Gen Blitz-KSR/6
1 Imperator Code Red LB 10-X Autokanone

Hersteller: Independence Weaponry
Fabrikationszentren: Quentin
Kommunikationssystem: Sipher Security Plus
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Matabushi Sentinel

ÜBERSICHT

Während der Claninvasion forderte Theodore Kurita in einer Regierungserklärung von den Rüstungsherstellern in seinem Reich, die Anstrengungen zu intensivieren, kosteneffizientere BattleMechs – sowohl hinsichtlich der Entwicklungs- als auch Unterhaltskosten – zu produzieren. Independence Weaponry, bekannt für schwere und überschwere BattleMechs, reagierte darauf mit einer kostengünstigeren Alternative zum eigenen Topmodell, dem *Atlas K*: Man konstruierte den *AKU-1X Akuma*. Der *Akuma* liegt etwa im selben Preisbereich wie der ältere *Atlas D*, wobei auch einige in dem älteren Design verarbeitete Komponenten übernommen wurden. Durch die Benutzung baugleicher Systemkomponenten konnte Independence Weaponry die Produktionskosten beider Modelle deutlich senken.

EIGENSCHAFTEN

Die größte Verringerung der Produktionskosten erreichte man, indem man den *Akuma* leichter und kleiner konstruierte als den *Atlas*. Das reduzierte Gewicht und der folglich kleinere Fusionsreaktor bedeutete eine entscheidende Verbilligung in der Herstellung. Trotz des kleineren Gesamtgewichts erreicht der *Akuma* dieselbe Geschwindigkeit und beinahe den gleichen Panzerschutz des Vorgängermodells. Darüber hinaus wurde der Kopf des Mechs mit einer titanischen Maske versehen, die dem *Akuma* das furchteinflößende Äußere der mythischen Gottheit, die Namenspatron des Designs ist, verlieh. Das bösartige Aussehen des Mechs sollte sowohl Angst als auch Aggressionen bei gegnerischen MechKriegern erzeugen, um dem Piloten des *Akuma* Gelegenheit zu geben, aus der Ablenkung des Gegners Kapital zu schlagen.

Die Bewaffnung des *Akuma* setzt sich aus einer Kombination modernster Waffen zusammen, die auf mittlere und kurze Distanz maximale Wirkung entfalten. Obwohl das Design vergleichsweise langsam ist, eignet der *Akuma* sich für die Einsätze, zu deren Zweck er geschaffen wurde – Verteidigungsmissionen oder langsames Vorrücken gegen unbewegliche bzw. eingegrabene Ziele – hervorragend. Das Herzstück der Bordwaffen des *Akuma* ist eine Lords Light 2 ER-PPK und eine große MSR-Lafette. Zwei Blitz-Lafetten sorgen auf kurze Entfernung für Feuerunterstützung. Manche Beobachter halten die Imperator Code Red LB 10-X Autokanone für unpassend, aber die meisten Experten argumentieren, dass die Waffe dem *Akuma* erst die nötige Langstreckenfeuerkraft verleiht. Die in den Armen untergebrachten Laser bleiben als letzte Verteidigung, wenn dem *Akuma* die Munition ausgeht.

EINSATZ

Hauptabnehmer des *Akuma* sind die Ryuken-go, die das Design schon länger in mehreren überschweren Lanzen zum Einsatz bringen. Andere Fronteinheiten des Draconis-Kombinats hielten sich zunächst mit den Ordern zurück, bis sich der *Akuma* im Krieg gegen die Nebelparder bewiesen hatte. Seitdem hat die Nachfrage das Angebot überholt.

Bei der Gegenoffensive, die den zum Scheitern verurteilten Überfällen Duke Sandovals auf das Kombinat folgte und die schließlich zur Einnahme der Davion-Welten Breed und Kesai IV führte, stellte die erste Variante des *Akuma*, der AKU-1XJ, erstmals seine Fähigkeiten unter Beweis.

VARIANTEN

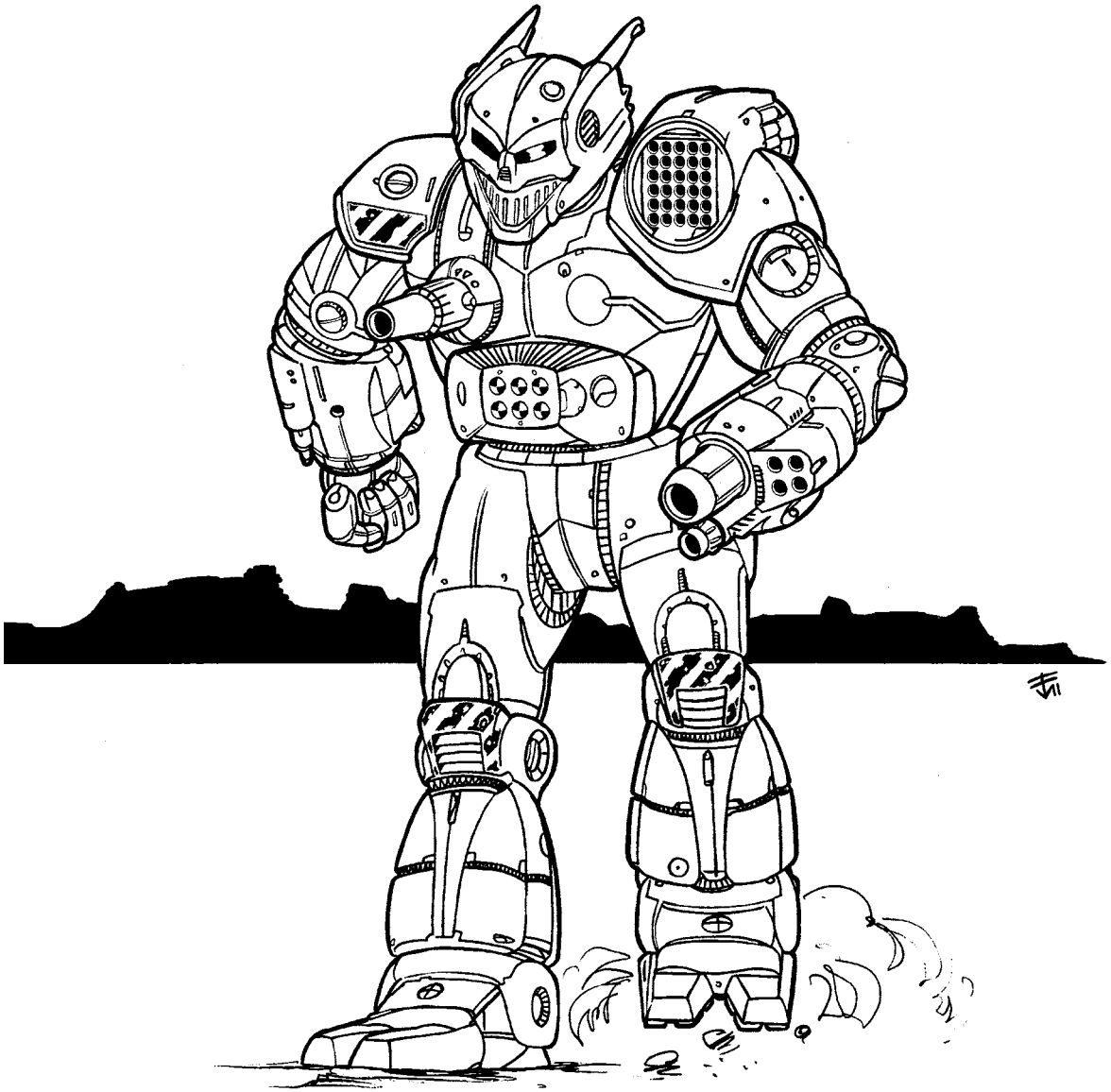
Über die Variante AKU-1XJ wurde häufig gesagt, sie sei »dasselbe, nur mehr davon«. Dieser Ausspruch hat seinen Ursprung darin, dass bei dieser Version des *Akuma* die Langstreckenfeuerkraft weiter zugunsten unglaublicher Schlagkraft auf mittlere und kurze Distanz verringert wurde. Die ER-PPK wurde gegen einen Laser ausgetauscht, die Kurzstreckenraketen ausgebaut. Dies ermöglichte die Vergrößerung des MSR-Werfers und des Kalibers der Autokanone. Überraschenderweise wurden dem Modell Sprungdüsen hinzugefügt, wodurch dem *Akuma* in dieser Version erstaunliche taktische Optionen zur Verfügung stehen. Wie schon erwähnt war es diese Variante, die 3064 die Davion-Linien ins Chaos stürzte.

AKU-1X AKUMA

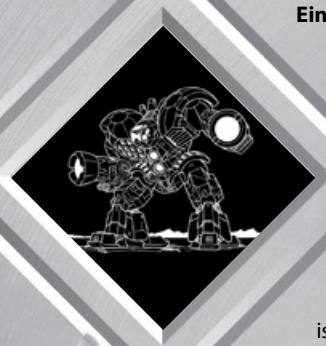
Typ: **AKU-1X Akuma**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 90
Kampfwert: 1.959

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	4,5
Reaktor:	270	14,5
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	13 [26]	3
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	279	17,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	29	43
Torso Mitte (R)		15
R/L Torso	19	28
R/L Torso (R)		10
R/L Arm	15	30
R/L Bein	19	38

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
ER-PPK	LA	3	7
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Blitz-KSR/4	LA	1	3
Munition (Blitz-KSR) 25	LA	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
MSR/30	LT	5	10
Munition (MSR) 16	LT	2	2
LB-X/10 AK	RT	6	11
Munition (LB-X) 20	RT	2	2
Blitz-KSR/6	TM	2	4,5
Munition (Blitz-KSR) 15	RT	1	1



SGT-8R SAGITTAIRE



Gewicht: 95 Tonnen
Rumpf: Skuel Schwer TRQ
Reaktor: Pitban 285 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: HildCo LFT 9-X
Sprungreichweite: 90 Meter

Panzerung: Starshield Spezial Schwer
Bewaffnung:
1 Defiance 1001 ER-PPK
2 Magma 900P Schwere Impulslaser
5 Magna 900P Mittelschwere Impulslaser
2 Magna 900P Leichte Impulslaser

Hersteller: Robinson Standard BattleWorks
Fabrikationszentren: Robinson
Kommunikationssystem: Sony MSF-31
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Federated Stalker mit Zielcomputer

ÜBERSICHT

Auch wenn der *SGT-8R Sagittaire* bereits 3063 Serienreife erlangte, wurde das Design durch die teilweise isolationistische Politik, die Robinson auf Grund des Bürgerkrieges verfolgte, zunächst noch dem regulären militärischen Versorgungskreislauf vorenthalten. Während des Verlaufes wurde der Bürgerkrieg für die meisten Beteiligten mehr und mehr zu einer persönlichen Angelegenheit. Die MechKrieger verlangten nach einer Maschine, die auf kürzeste Entfernung maximalen Schaden anrichten konnte, sowohl für die Kämpfe in den engen Straßenschluchten der Städte als auch für den Schlagabtausch im offenen Niemandsland zwischen den Zentren. Der *Sagittaire* war ganz nach ihrem Geschmack.

EIGENSCHAFTEN

Der mit umfangreicher Laserbewaffnung ausgestattete *Sagittaire* wird von einem Pitban XL-Reaktor angetrieben. Er erreicht eine Höchstgeschwindigkeit von 54 km/h, was dem Durchschnitt für Mechs dieser Gewichtsklasse entspricht. Besonderes Aufmerksamkeit dagegen haben die in Beinen und Torso montierten Hild-Co-Sprungdüsen verdient, die den *Sagittaire* zu einem der wenigen sprungfähigen überschweren BattleMechs machen. Dadurch erhöht sich die taktische Flexibilität der Maschine dramatisch. Hinzu kommt der psychologische Effekt, den der Anblick eines durch die Luft fliegenden 95 Tonnen schweren BattleMechs auf gegnerische Piloten haben dürfte. Als wäre das noch nicht genug ist der *Sagittaire* mit einem gewaltigen Waffenarsenal ausgestattet, das an einen der brandneuen Zielcomputer aus dem NAIW der Vereinigten Sonnen angeschlossen ist.

Eine ER-PPK verleiht dem *Sagittaire* Feuerkraft über lange Distanz. Nimmt die Kampfentfernung ab, kommen nach und nach zwei schwere, ein Trio mittelschwerer und schließlich noch ein leichter Impulslaser hinzu. Zwei weitere mittelschwere Impulslaser decken das rückwärtige Schussfeld ab und sorgen so für Schutz vor Flankierern, allerdings ist die Notwendigkeit der nach hinten ausgerichteten Waffen angesichts der 18 Tonnen Panzerung diskussionswürdig. Die in den Zielcomputer eingebundene Pulslaser-Bewaffnung des *Sagittaire* erlaubt dem MechKrieger eine hohe Bewegungsrate aufrecht zu erhalten und dabei gleichzeitig zielgenaues Feuer zu liefern. Feuert der *Sagittaire* gar aus dem Stehen, sind seine Salven vernichtend.

EINSATZ

Der *Sagittaire*, 3063 von Robinson BattleWorks zur Serienreife gebracht, wurde das erste Mal gegen Haus Kurita in schwere Gefechte verwickelt, als Herzog Sandoval Truppen entsandte, um ein halbes Dutzend Planeten des Draconis-Kombinats zu nehmen und zu halten. Dabei spielte der *Sagittaire* beim Angriff auf Proserpina eine entscheidende Rolle, als eine Lanze Mechs dieses Typs eine ganze Kompanie der Samurai der 9. Benjamin Regulars in einer Serie Einzelduelle besiegte. Während des erfolgreichen Gegenangriffs Haus Kuritas einige Zeit später konzentrierten sich Teile der Truppen des Kombinats auf die Eroberung bzw. Bergung einiger *Sagittaires*, die das Kombinat für seine eigenen Zwecke nutzen wollte.

Als Katherine Steiner-Davion bald darauf ihre Herrschaft über die Mark Draconis festigte, gestattete Herzog Sandoval den Verkauf des *Sagittaire* an die Loyalisten-Armee Katherines. Die Freude war allerdings nur von kurzer Dauer, da wiederum kurze Zeit später Tancred Sandoval seinen Vater in der Position des Herzog ablöste. Der hatte nichts eiligeres zu tun, als die gesamte Produktionsreihe des *Sagittaire* in die Verstärkung seiner eigenen Truppen oder der Regimenter, die Victor Steiner-Davion unterstützten, umzuleiten.

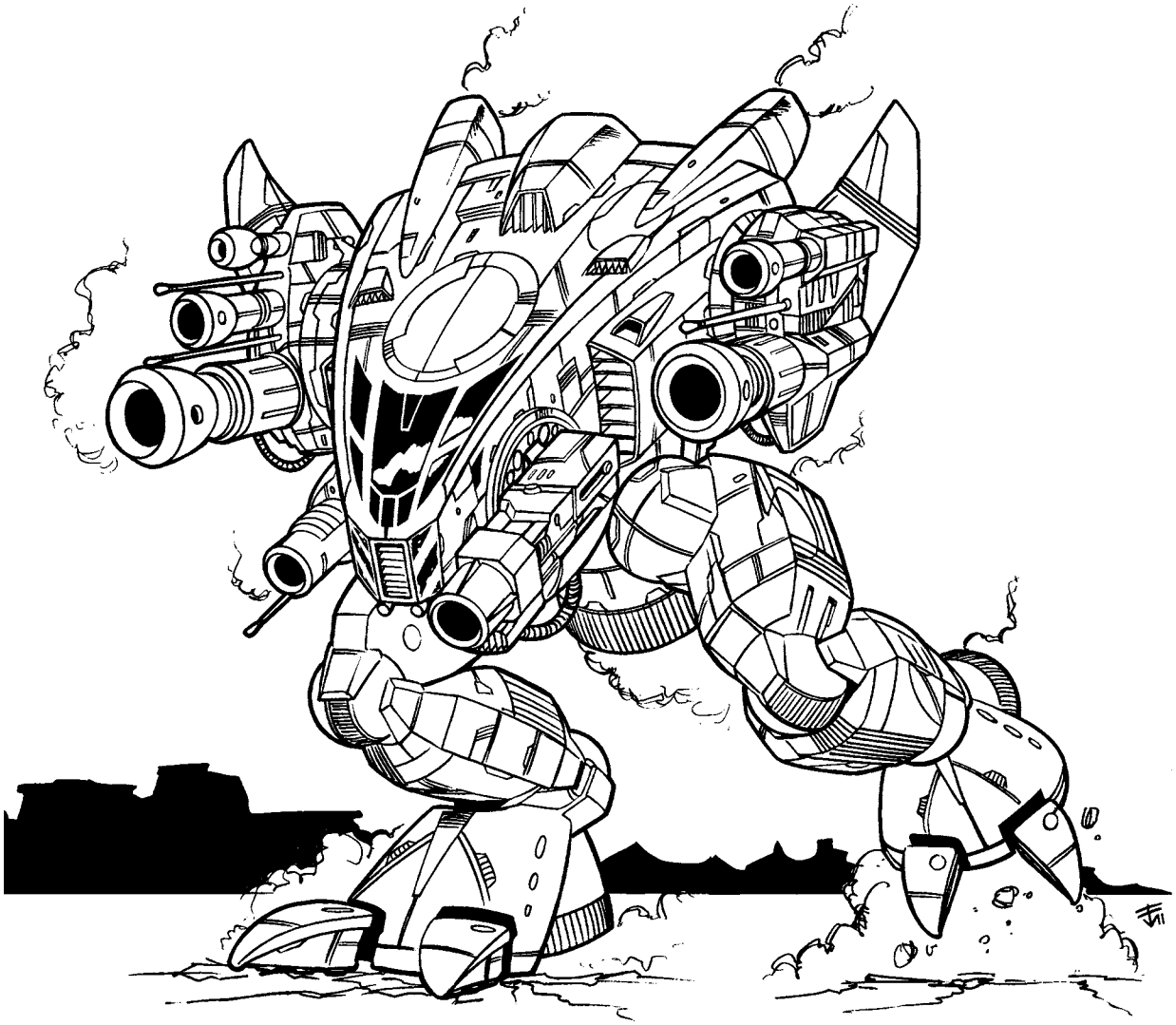
Als weiteres Beispiel für die Fähigkeiten des *Sagittaire* mag folgende Begebenheit dienen: Während der Gefechte auf New Avalon wurden trafen eine Kompanie der Allianzstreitkräfte und eine Kompanie der Truppen Victors bei der Schlacht um die Provinzhauptstadt Flensburg aufeinander. In beiden Kompanien war eine Lanze Mechs des Typs *Sagittaire*. Nachdem sich der Pulverdampf verzogen hatte verließen nur drei Mechs das Schlachtfeld aus eigene Kräften: Drei *Sagittaire* der Allianzstreitkräfte. Acht der zwölf Abschüsse gingen auf das konnte der überlebenden drei Piloten.

SGT-8R SAGITTAIRE

Typ: **SGT-8R Sagittaire**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 95
Kampfwert: 2.088

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		9,5
Reaktor:	285 XL	8,5
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Sprung:	3	
Wärmetauscher:	17 [34]	7
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	288	18
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	30	44
Torso Mitte (R)		15
R/L Torso	20	30
R/L Torso (R)		10
R/L Arm	16	31
R/L Bein	20	39

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Mittelschwerer Impulslaser	K (R)	1	2
Schwerer Impulslaser	RA	2	7
Mittelschwerer Impulslaser	RA	1	2
Leichter Impulslaser	RA	1	1
Schwerer Impulslaser	LA	2	7
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Zielcomputer	RT	8	8
Mittelschwerer Impulslaser	RT	1	2
ER-PPK	LT	3	7
Mittelschwerer Impulslaser	TM (R)	1	2
Sprungdüse	TM	1	2
Sprungdüse	RB	1	2
Sprungdüse	LB	1	2



FNR-5 FAFNIR

Gewicht: 100 Tonnen
Rumpf: Foundation Typ 220
Reaktor: Vlar 300
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Durallex Spezial Schwer V2
Bewaffnung:
1 RAMTech Mittelschwerer Impulslaser
2 RAMTech 1500Z Mittelschwere ER-Laser
2 Defiance »Hammerfaust« Schwere Gaussgeschütze

Hersteller: Defiance Industries
Fabrikationszentren: Hesperus II
Kommunikationssystem:
Angst Discom mit Wächter-ECM
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Angst Accuracy

ÜBERSICHT

Die letzten zwei Jahrzehnte haben sich für Defiance Industries als überaus erfolgreich erwiesen. Die technologische Renaissance festigte den Ruf des Unternehmens als wichtigste Rüstungsschmiede für BattleMechs in der gesamten Inneren Sphäre. Natürlich rollten in diesem Zusammenhang auch neue Mechs von den Bändern der Produktionsanlage in den Myoo-Bergen, beispielsweise die Modelle *Cobra* und *Salamander*.

Die gescheiterte Revolte Brandal Gareths im Jahre 3057 hätte den Konzern teuer zu stehen kommen können. Statt dessen kamen bereits während der kurzen Kampfhandlungen einige schwere Konstruktionsmängel des neuen Flaggschiffs des Unternehmens, dem Defiance, ans Tageslicht, woraufhin die Produktion sofort eingestellt wurde. Anstatt nach diesem Schlag die Wunden zu lecken und den Schaden zu begrenzen, begann man sofort mit der Entwicklung eines neuen BattleMechs, dem *Fafnir*, der als Beweis der einzigartigen Fähigkeiten von Defiance Industries dienen sollte. Nach dem Beginn der Testläufe der ProtoTypn 3061 wurde die Massenproduktion zu Beginn des Jahres 3063 angeschoben.

EIGENSCHAFTEN

Der *Fafnir*, der hauptsächlich auf dem *Atlas* basiert, der ebenfalls auf Hesperus produziert wird, verkörpert einmal mehr die lyranische Philosophie, die Kraft und Masse höher bewertet als Finesse. Mit einem Gesamtgewicht von 100 Tonnen, davon beinahe 20 Tonnen Panzerung, kann der *Fafnir* allem außer schwerstem Waffenfeuer – oder Glücksschüssen – Stand halten. Ein ausgeklügeltes Wächter-ECM schützt den Mech noch weiter, in dem es feindliche Ortung und Zielerfassung erschwert.

Wie der *Atlas* hat auch der *Fafnir* eine Höchstgeschwindigkeit von 54 km/h, allerdings wiegt der verwendete Standardreaktor doppelt so viel wie die XL-Version des älteren Modells. Zwar reduziert das den Freiraum für Waffen und andere Ausrüstung um zehn Tonnen, allerdings wurde argumentiert, dass dadurch die Wahrscheinlichkeit eines Ausfalls durch »Reaktor-KO« (Abreißen des Seitentorsos) verringert würde.

Gleichzeitig war aber genug Freiraum geblieben, um die beiden geplanten Hauptwaffensysteme des *Fafnir*, zwei schwere »Hammerfaust« Gaussgeschütze, Platz finden zu lassen. Die riesigen Kanonen mit dem Spitznamen »Thors Hammer« verbinden Feuerkraft und Reichweite zu tödlichem Effekt, und sind – trotz der bekannten Konstruktionsmängel – innerhalb der Lyranischen Allianz-Streitkräfte sehr beliebt. Die größte Kritik an dem Design bezieht sich auf die zu starke Konzentration auf die Gaussgeschütze. Hat der *Fafnir* die Munition einmal verbraucht, stehen im nur noch zwei mittelschwere ER-Laser und ein Impulslaser gleicher Brennweite zur Verfügung, um sich zu verteidigen.

EINSATZ

ProtoTypn des *Fafnir* wurden an Katherine ergebene Einheiten innerhalb der gesamten Lyranischen Allianz verschifft, wo der Mech ältere Designs wie den Zeus oder die Banshee ersetzte. Dort hat der *Fafnir* in überschweren Einheiten eine neue Heimat gefunden, besonders bei jenen, die häufig als Linienbrecher oder zum Sturm auf befestigte Stellungen eingesetzt werden. Eine davon ist die »Valiant Stormier«-Kompanie der 3. Lyranischen Garde auf Graceland, die sich bereits von den ersten Testläufen mit dem neuen *Fafnir* begeistert zeigten. Später, während der Überfälle der Jadefalken, konnten die Einheit von dem Modell guten Gebrauch machen, obwohl selbst die massive Feuerkraft des *Fafnir* nicht ausreichte, um die 3. Garde zu retten.

Piloten innerhalb der lyranischen Allianz-Streitkräfte haben dem *Fafnir* den Spitznamen »Straßenräuber« gegeben, offensichtlich aufgrund der Kombination aus Einfachheit und Brutalität, die das Modell auszeichnet.

VARIANTEN

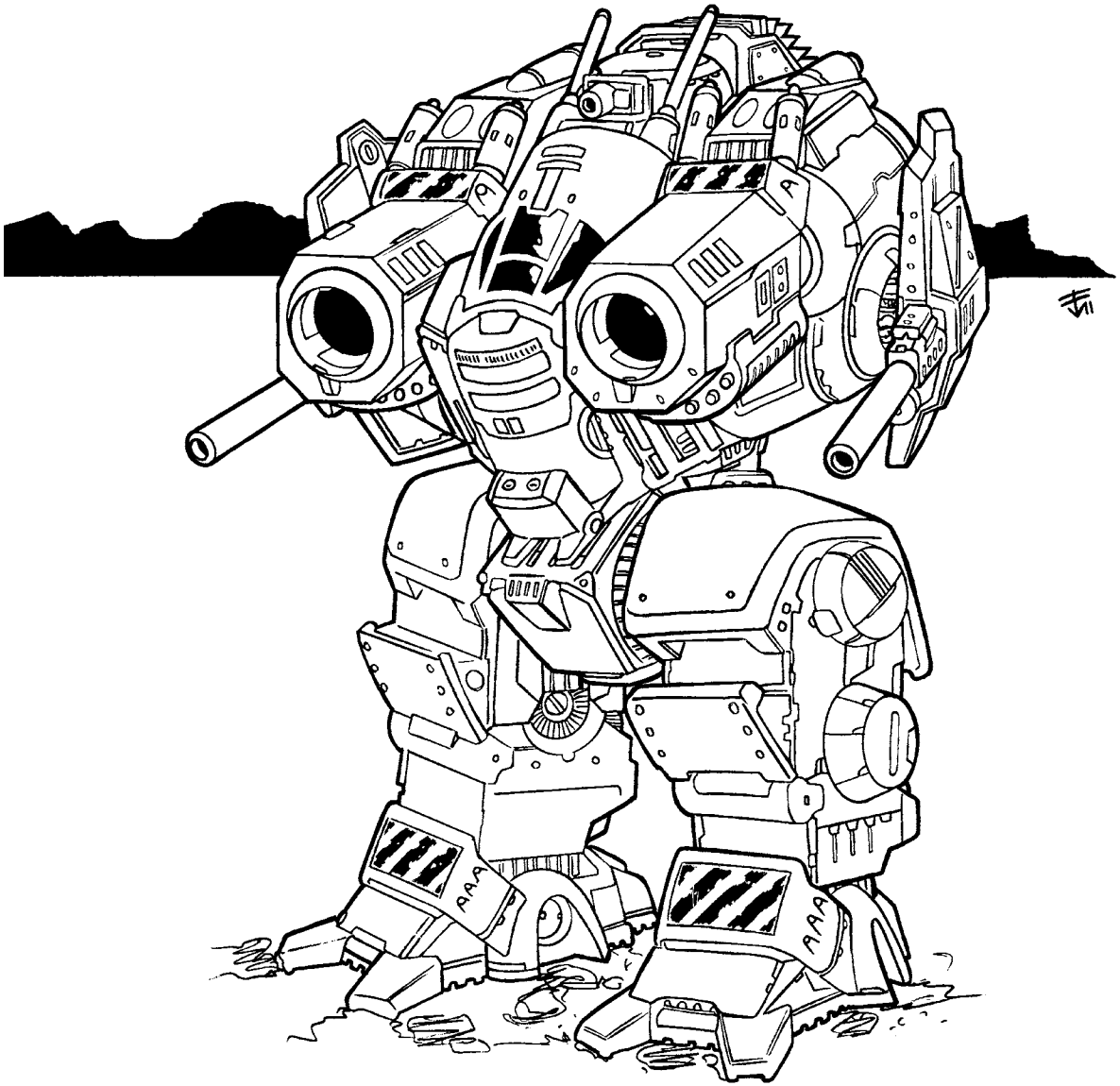
Der Bürgerkrieg im Vereinigten Commonwealth führte rasch zur Entwicklung mehrerer Varianten des *Fafnir*, besonders der Version 5B, bei der die neuen (und deshalb schwer zu beschaffenden) schweren Gaussgeschütze durch ein Paar gewöhnliche Gaussgeschütze und schwere bzw. Mittelschwere ER-Laser ersetzt werden.

FNR-5 FAFNIR

Typ: **FNR-5 Fafnir**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 100
Kampfwert: 2.636

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	5
Reaktor:	300	19
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	307	19,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	31	46
Torso Mitte (R)		16
R/L Torso	21	32
R/L Torso (R)		10
R/L Arm	17	34
R/L Bein	21	42

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Mittelschwerer Impulslaser	K	1	2
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
Munition (S-Gauss) 8	LA	2	2
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Munition (S-Gauss) 8	RA	2	2
Schweres Gaussgeschütz	LT	11	18
CASE	LT	1	0,5
Schweres Gaussgeschütz	RT	11	18
CASE	RT	1	0,5
Munition (S-Gauss) 8	LB	2	2
Munition (S-Gauss) 8	RB	2	2
Wächter-ECM	TM	2	1,5



VQR-2A VANQUISHER

Gewicht: 100 Tonnen
Rumpf: Hollis Alteration Mark VI
Reaktor: Vlar 300
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Aldis Plate mit CASE
Bewaffnung:
2 Corean Leichte Gaussgeschütze
2 Diverse Optics Sunbeam Schwere ER-Laser
3 Diverse Optics Sunbeam Mittelschwere ER-Laser

Hersteller; Skobel MechWorks
Fabrikationszentren: Russland (Terra)
Kommunikationssystem:
Skobel Wave VI Comm mit K^3v-Computer
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Falcon 12b Watcher

ÜBERSICHT

Als Agenten der Splitterorganisation Blakes Wort mit den gestohlenen Plänen des von ComStar entwickelten verbesserten K^3-Computer (K^3v) auf Terra eintrafen, räumte Präzentor Martialum St. Jamals der Indienststellung des Systems höchste Priorität ein. Schon bald waren die Wissenschaftler von Blakes Wort hinter die Herstellung des hochmodernen Ortungs- und Zielerfassungssystems gekommen; es fehlte nur noch der passende Träger für die Technologie. Obwohl einige Mechs aus Zeiten des Sternenbundes mit dem K^3v-Computer nachgerüstet wurden, entschied der Präzentor Martialum, ein brandneues Design unter Verwendung des K^3v zu entwickeln. Er autorisierte die Rüstungsingenieure, einen neuen überschweren BattleMech zu konstruieren, der – aufbauend auf dem Chassis der mittlerweile veralteten *King Crab* – die Fähigkeiten des neuen K^3v unter Beweis stellen sollte. Danach machte sich St. Jamals auf die Suche nach einem geeigneten Hersteller für die Massenproduktion des neuen Mechs..

Skobel MechWorks erwies sich als der Rüstungskonzern, nach dem der Präzentor Martialum gesucht hatte. Als die Rüstungsschmiede, die den ersten BattleMech – den *Mackie* – gebaut hatte, produzierte das auf Terra ansässige Unternehmen schon seit einiger Zeit den Nexus. Der Präzentor Martialum ordnete an, dass eine der ältesten Produktionsstätten von Skobel, die eingemottet worden war und über Jahre hinweg als verschollen galt, wieder in Betrieb genommen werden sollte. Die selben Bandstraßen, auf denen einmal der *Mackie* zusammengebaut worden war, sollte nach vielen Jahre ein würdiger Nachfolger verlassen: Der *VQR-2A Vanquisher*.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl der *Vanquisher* im Prinzip eine Weiterentwicklung der *King Crab* ist, hat er nur wenig mit dem Vorgängermodell gemeinsam, wenn man einmal von den Beinen und dem nach vorne überhängenden Torso absieht. Die gigantische Maschine greift auf Langstreckenbewaffnung zurück, um einen Gegner mit präzisen Feuerstößen auszuschalten, wobei der *Vanquisher* die Zielinformationen nutzt, die leichtere und schnellere Begleiter sammeln. Zwei leichte Gaussgeschütze und zwei schwere ER-Laser machen dabei die Hauptbewaffnung aus, unterstützt von drei mittelschweren ER-Lasern, die für sich genommen schon eine beträchtliche Reichweite und Feuerkraft ins Spiel bringen.

Der *Vanquisher* mag nicht besonders schnell sein, aber er ist unglaublich gut gepanzert. Nicht nur, dass der Mech über beinahe 20 Tonnen Panzerung verfügt – die Maschine verzichtet auf einen XL-Reaktor, der zu häufig das Ende eines Mechs besiegelt, wenn ein Seitentorso abgerissen wird. Darüber hinaus wurden die Seitentorsi mit CASE ausgestattet, um bei einer Explosion der leichten Gaussgeschütze das Schlimmste zu verhindern. Der neue *Vanquisher* wird den Zielsetzungen, die zur Entwicklung des Designs geführt haben, mehr als gerecht. Er wird sicherlich zum neuen Fundament aller mit K^3 ausgestatteten Verbände der BlakeGuards avancieren.

EINSATZ

Der *Vanquisher* wurde gemeinsam mit anderen mit K^3v- System nachgerüsteten Mechs an alle Division der BlakeGuards ausgeliefert, wo er schnell große Beliebtheit erlangte.

Den spektakulärsten Erfolg erzielte das Modell während eines Piratenangriffs gegen den Planeten Epsilon Eridani, der von der als Level III klassifizierten Einheit »Güte der Gnade« verteidigt wurde. Demi-Präzentor (Adept XII) Masayuki Hoshi verwendete eine als Level II eingestufte Einheit – zwei *Vanquisher* und vier *Husar* –, um eine komplette Kompanie zu stoppen. Obwohl sich die Angreifer als die neue Piratenorganisation »DieTeufelsbrigade« ausgaben, beschuldigte Duke Benton von Eridani sofort die Terra-Konföderation, aus machtpolitischen Interessen den Überfall organisiert zu haben. Demi-Präzentor Hoshi hingegen sagte aus, dass es sich bei den Angreifern um eine getarnte Einheit der 11. Division der ComGuards handelte, die auf Rache für die auf Caph erlittene Niederlage aus war.

VARIANTEN

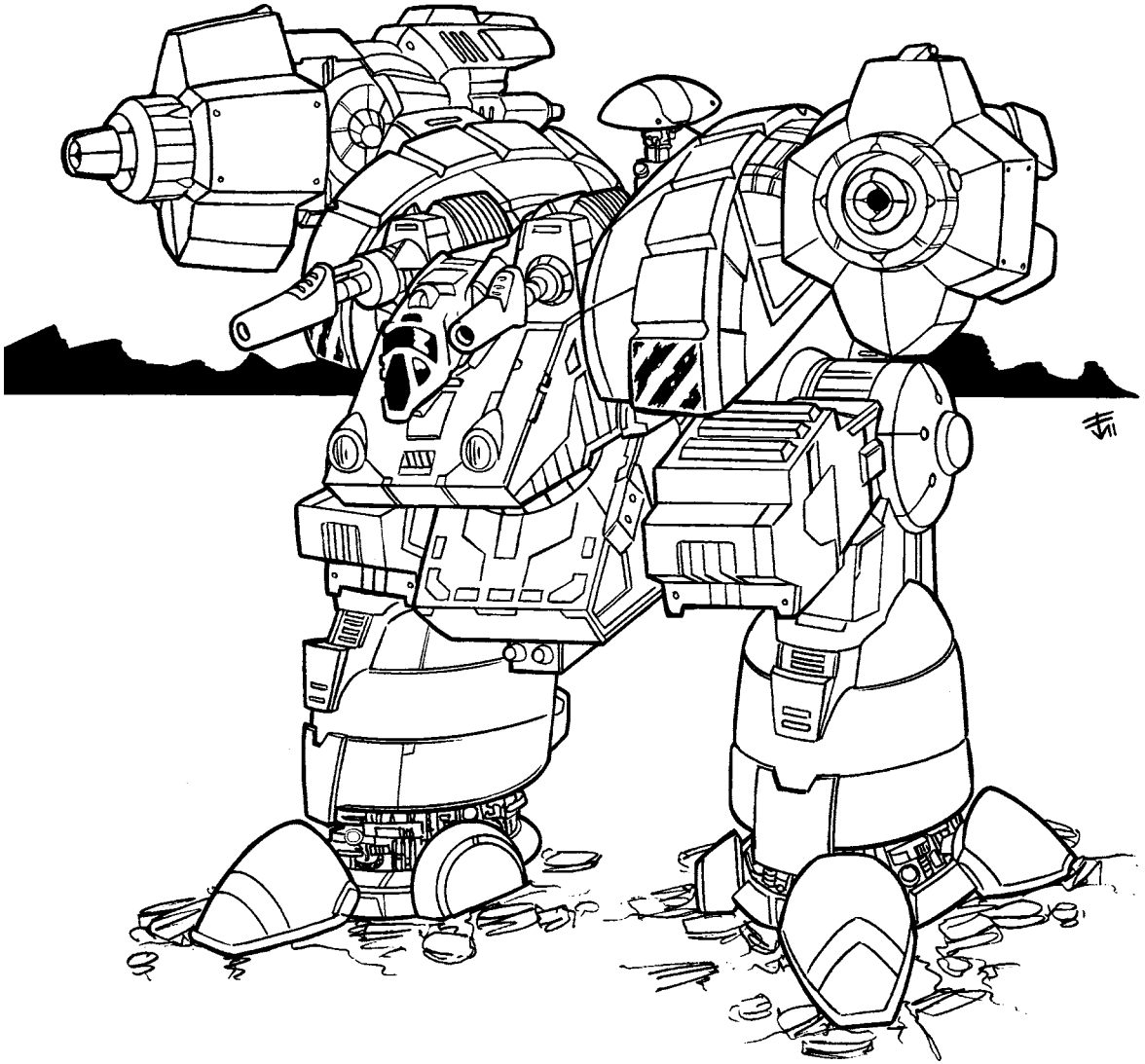
Die neueste Variante des *Vanquisher* ersetzt die Gaussgeschütze, schweren ER-Laser und vier Wärmetauscher durch vier Ultra-Autokanonen/5 und sechs Tonnen Munition. Etwa einer von sechs Mechs vom Typ *Vanquisher* ist mittlerweile auf die AK-Version umgestellt worden.

VQR-2A VANQUISHER

Typ: **VQR-2a Vanquisher**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 100
Kampfwert: 2.234

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	5
Reaktor:	300	19
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	16 [32]	6
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	307	19,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	31	47
Torso Mitte (R)		15
R/L Torso	21	32
R/L Torso (R)		10
R/L Arm	17	34
R/L Bein	21	42

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Leichtes Gaussgeschütz	RA	5	12
Munition (L-Gauss) 32	RA	2	2
Leichtes Gaussgeschütz	LA	5	12
Munition (L-Gauss) 32	LA	2	2
Schwerer ER-Laser	RT	2	5
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Schwerer ER-Laser	LT	2	5
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
K^3v-Computer	TM	2	2,5
Mittelschwerer ER-Laser	K	1	1



BATTLEMECHS DER CLANS

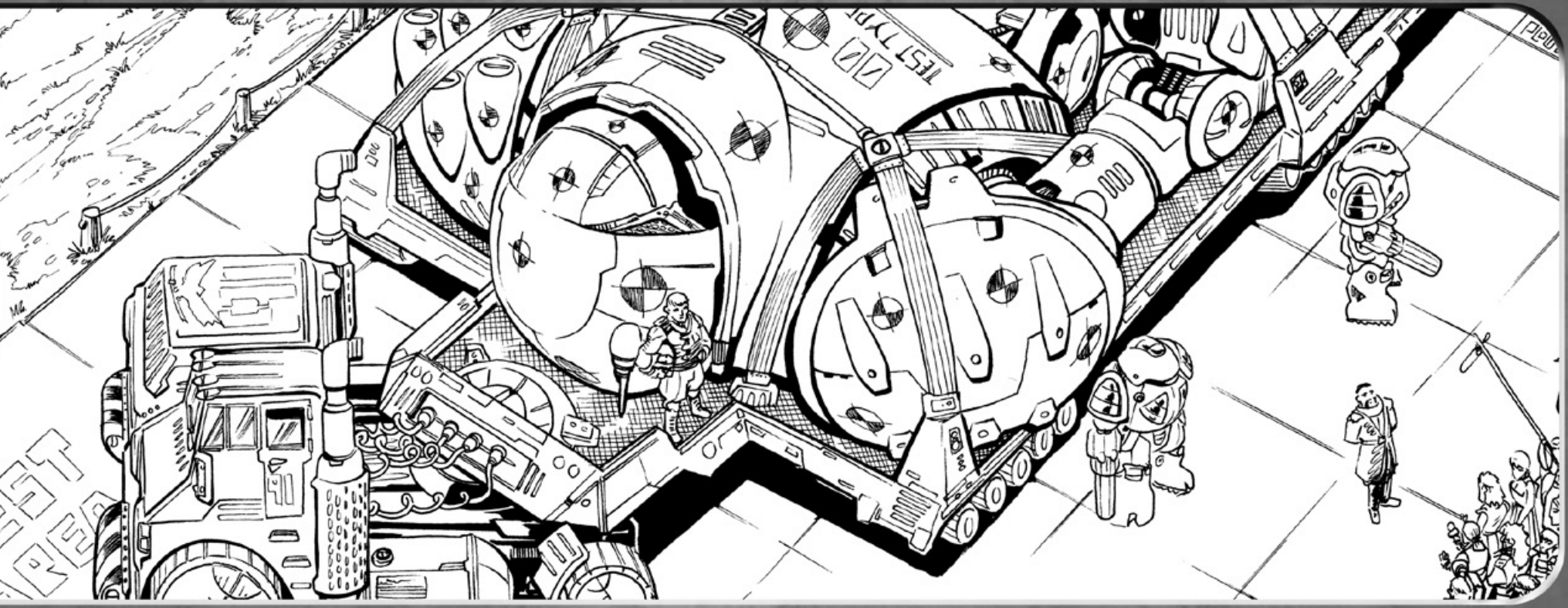
Die Clans sind verhaftet in ihren Traditionen – zum Beispiel die Einhaltung der rituellen Regeln des Kampfes »Zellbrigen« – was sich als die Achillesferse herausstellte, die es der Inneren Sphäre ermöglichte, die Invasoren zu stoppen. Doch die Zeit steht nicht still, und ich befürchte, wenn sich noch weitere Geschehnisse wie die Vernichtung der Nebelparder oder die Niederlage der Clans im Großen Wiederspruchstest ereignen, werden wir unsere Gegner so weit treiben, mit den alten Traditionen zu brechen.

Einige Clans haben die althergebrachten Regeln schon immer weniger streng ausgelegt – beispielweise Clan Wolf. Dies spricht Bände darüber, warum die Wölfe während der Operation »Wiedergeburt« im Vergleich zu den anderen Invasionsclans so phänomenale Erfolge erzielten. Darüber hinaus haben Clans, die schon einige Zeit in der Inneren Sphäre verbracht haben (wie die Geisterbären, die ihre gesamte Bevölkerung in die Besatzungszone umgesiedelt haben), die Kampfweise der Inneren Sphäre in die eigene Gefechtsdoktrin allmählich integriert.

Bezeichnender Weise haben die Clans nach über einem Jahrhundert erstmals wieder neue Waffen entwickelt: Den Ultra-Laser und das Taktische Raketensystem (TakRak). Mit unseren Bemühungen, die technologische Bresche zwischen uns und den Clans zu schließen, haben wir ihrer Selbstherrlichkeit anscheinend einen schweren Dämpfer versetzt. Der ProtoMech ist ein weiteres Beispiel für eine neue Generation von Gefechtsfahrzeugen, die nur auf Grund des direkten Kontaktes mit der Inneren Sphäre entwickelt und produziert wurde. Glücklicherweise scheint es, als mache nur noch Clan Blutgeist von dem neuen und ungewöhnlichen Design regen Gebrauch; ein weitere Beweis für die sture Natur dieses Clans.

Angehängt an dieses Schreiben findet sich ein Bericht über die verschiedenen neuen BattleMech-Designs, die von den Clans in den letzten zehn Jahren in Dienst gestellt wurden. Augenscheinlich wurde der größere Teil der neuen Maschinen um die neu entwickelten Waffensysteme herum konstruiert. Bezeichnend ist ferner, dass obwohl viele der neuen BattleMechs von den neuesten Technologien Gebrauch machen, nur sehr wenige davon OmniMechs sind; traditionell erhielten Maschinen der Garnisonsklasse nicht den Löwenanteil modernster Technologien. Warum sich diese Entwicklung ergeben hat, vermag ich nicht zu sagen. Dennoch halte ich es für bedeutsam.

– Jared Pascal
Präzentor VIII-Omega
Botschaft der Inneren Sphäre, Strana Mechty
21. September 3067


TEST TYPE
TEST
AREA

SOLITAIRE

Gewicht: 25 Tonnen
Rumpf: Alpha Primary Endostahl
Reaktor: Model SF-25 (XL)
Einsatzgeschwindigkeit: 108 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 162 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Forging FF01 Ferrofibrit
Bewaffnung:
1 Model X Schwerer Ultra-Laser
2 Model V Mittelschwere Ultra-Laser
1 Model II Leichter Ultra-Laser

Hersteller: Auxiliary Production Site #4
Kommunikationssystem:
S9R Beta-Serie Kommunikation
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Gamma-Five Sensor-Phalanx

ÜBERSICHT

Immer bereit, mit alten Traditionen zu brechen, haben die Diamanthaie begonnen, den *Solitaire* – einen Mach der Garnisonsklasse – in ihre Fronteinheiten zu integrieren. Noch unglaublicher mutet an, dass sich viele Krieger nach dem Modell die Finger lecken. Dem *Solitaire* werden besondere Vorstopper-Qualitäten nachgesagt. Er wurde entwickelt, um mit unglaublicher Geschwindigkeit zum Gegner aufzuschließen und ihn in Stücke zu reißen, noch bevor die eigentliche Schlacht begonnen hat.

EIGENSCHAFTEN

»Scheue keine Kosten« ist keine Redewendung, die bei den Diamanthaien häufig Gebrauch findet, denn sogar die größten Hardliner unter den Kriegern behalten immer auch den Profit des Clans im Auge. Dennoch scheint der Ausspruch bei der Entwicklung des *Solitaire* Pate gestanden zu haben. XL-Reaktor. Endostahl-Chassis. Ferrofibrit-Panzerung. Was versprach man sich von dem neuen BattleMech?

Die Gegenfrage lautet: Wie wäre es mit einer leichten Maschine, die sogar einem unachtsamen überschweren Mech gefährlich werden könnte? Der *Solitaire* kann beinahe jeden anderen Mech hinter sich zurücklassen, wenn er sich mit Geschwindigkeiten von über 160 km/ h über das Schlachtfeld bewegt. Durch die Montage von 96 Prozent der maximal möglichen Panzerung kann die Maschine einige schwere Treffer einstecken, bevor es gefährlich wird – so der Gegner überhaupt eine Erfassung des blitzschnellen 25-Tonners zu Stande bringt.

Häufig wird der *Solitaire* in der glücklichen Lage sein, mehr auszuteilen als er einstecken muss. Mit dem Quartet aus Ultra-Lasern aller Klassen kann die Maschine jedem Gegner schweren Schaden zufügen.

Die meisten Piloten eines *Solitaire* verlassen die Formation ihres Sterns frühzeitig, um mit Höchstgeschwindigkeit zum Gegner aufzuschließen. Indem sie die Mobilität des *Solitaire* ausspielen, versuchen die Piloten in der Regel einzelne Mechs abzuschneiden, die sich zu weit aus dem Schutz ihrer Lanze/ ihres Sterns gewagt haben. Der Pilot versucht dann den *Solitaire* in den toten Winkel des Gegners zu bringen, um mit der enormen Feuerkraft große Stücke aus der Panzerung zu reißen. Obwohl der *Solitaire* die durch eine Breitseite generierte Hitze nicht wirklich ableiten kann, ist es für die Krieger der Diamanthaie normal, sich eine vorteilhafte Position zu verschaffen und dann mit allen Waffen zuzuschlagen, ohne einen weiteren Gedanken an die Hitzeentwicklung zu verschwenden.

EINSATZ

Ursprünglich integrierten die Diamanthaie die meisten der Maschinen vom Typ *Solitaire* in die Spina-Galaxien. Was zunächst wie eine Schwächung der Kampfkraft dieser bedeutenden Einheiten aussah, entwickelte sich zu einer vernichtenden Niederlage für die Gletscherteufel. Dieser Clan erlag der Versuchung, den Rho-Sternhaufen zu überfallen, aber der Angriff brach in sich zusammen, als fünf *Solitaire*s die Linien der Gletscherteufel durchbrachen und einen Elite-Trinärstern ins Chaos rissen. Nach diesem Einstand entschieden die Diamanthaie, den *Solitaire* auch in ihre Fronteinheiten zu integrieren, allerdings nur auf direkten Wunsch durch die Mech Krieger.

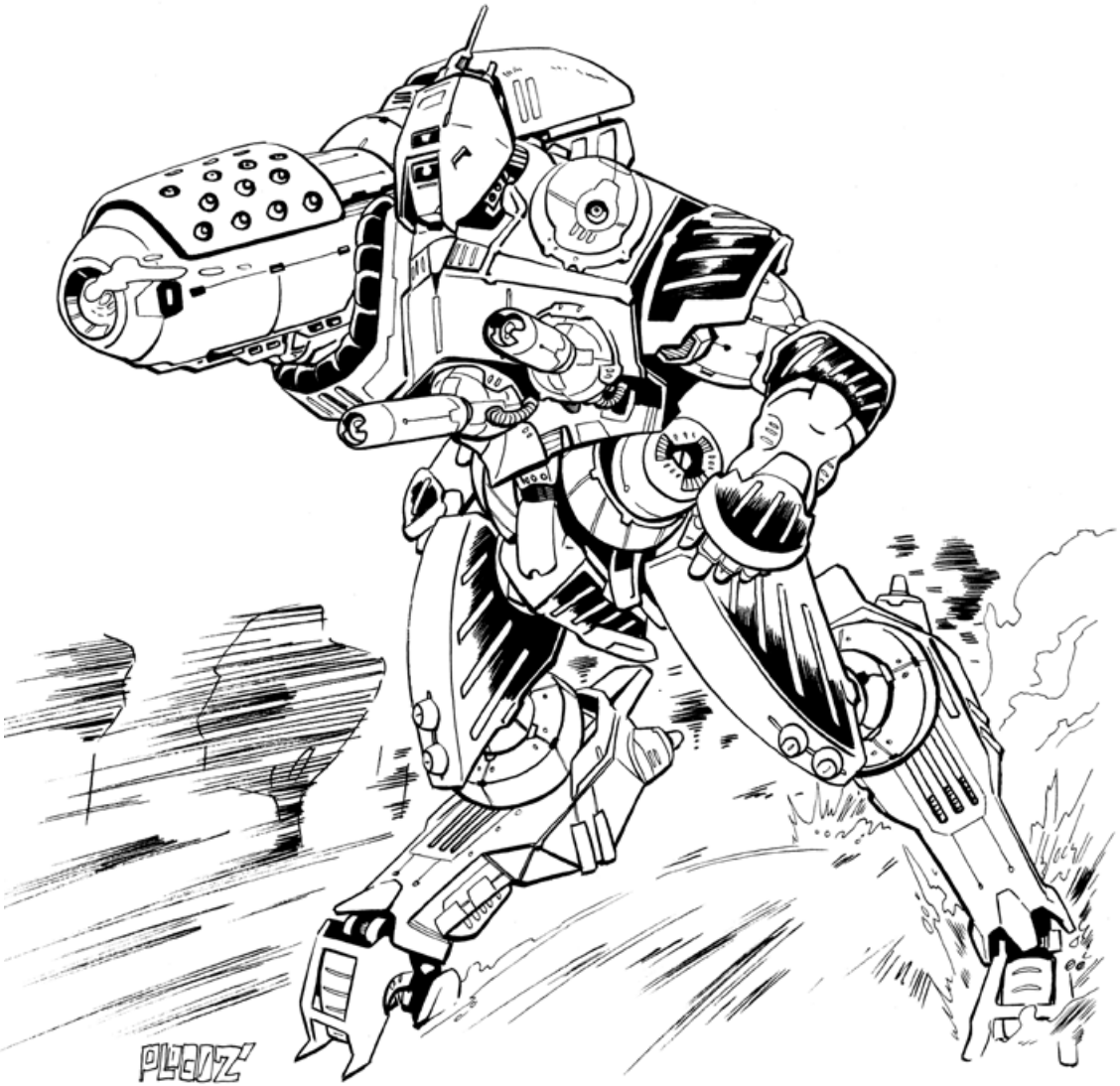
Eine größere Anzahl der Maschinen wurde auch an Clan Geisterbär verkauft, gerüchteweise zu äußerst günstigen Preisen. Wahrscheinlich handelt es sich dabei um eine Art Rückzahlung für die Zugeständnisse, die den Gletscherteufeln von den Geisterbären in Zusammenhang mit deren Exodus von den Heimatwelten gemacht wurden. Andere Analysen geben zu der Vermutung Anlass, dass die Diamanthaie bereits ein neues Geschäft im Auge haben: Sie könnten versuchen, über das Territorium der Geisterbären stärkere Truppenverbände in die Innere Sphäre zu schleusen.

SOLITAIRE

Typ: **Solitaire**
Technologie: Clan
Tonnage: 25
Kampfwert: 1.284

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	250 XL	6,5
BP Gehen:	10	
BP Rennen:	15	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	86	4,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	8	10
Torso Mitte (R)		3
R/L Torso	6	9
R/L Torso (R)		3
R/L Arm	4	8
R/L Bein	6	12

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer Ultra-Laser	RT	3	4
Mittelschwerer Ultra-Laser	LT	2	1
Leichter Ultra-Laser	LT	1	0,5
Mittelschwerer Ultra-Laser	TM	2	1



HELLION

Gewicht: 30 Tonnen
Rumpf: Hellion Light Endostahl V5
Reaktor: 210 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 76 km/h
Höchstgeschwindigkeit:
119 km/h, 151 km/h mit MASC
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Compound Gamma Ferrofibrit
Bewaffnung: 11,5 Tonnen Modulkapazität
Hersteller:
Hector MechWorks Produktionsanlage Alpha
Kommunikationssystem: HCFA 3035 3.0
Ortungs-/Zielerfassungssystem: HCFA 3047 1.5

ÜBERSICHT

Die Bedeutung, die Clan Gletscherteufel im Kampf blitzschnellen Manövern beimisst, führte in direkter Linie zur Entwickung des *Hellion*. Indem man eine etwas schwerere Version des Chassis des *Grauluchs* (Kostii) zur Grundlage machte, schufen die Gletscherteufel eine einmalige Kombination aus Geschwindigkeit, Panzerschutz und Feuerkraft. Als fähiger und schneller Kämpfer kann der *Hellion* ein Schlachtfeld betreten, sich einem Ziel nähern und es attackieren, bevor er selbst getroffen wird.

EIGENSCHAFTEN

Der *Hellion* wurde geschaffen, um einen Ausgleich zwischen Geschwindigkeit und Feuerkraft auf dem Schlachtfeld herzustellen. Obwohl das Design nicht die Geschwindigkeit schwererer Einheiten – wie beispielsweise der *Libelle (Viper)* oder des *Eismarder (Fenris)* – erreicht, trägt der *Hellion* doch mehr Modulkapazität als die beiden genannten Maschinen. Der Mech kann auch einige Maschinen mit mehr Waffenkapazität ausstechen, wenn er auf die durch das MASC-System verfügbare Geschwindigkeitsreserve zurückgreift.

Durch die Kombination aus Lang- und Kurzstreckenbewaffnung wird die Primärversion des *Hellion* zu einem Kämpfer mit unglaublicher Einsatzbandbreite. Gleichzeitig machen vier mittelschweren Laser und das Trio KSR/2-Lafetten den Mech zu einer fähigen Kopfjägereinheit.

Als Antwort auf die unterschiedlichen Taktiken, die von der Inneren Sphäre gegen die Clans eingesetzt wurden, entwickelten die Kommandeure der Gletscherteufel die Alternativkonfiguration A des *Hellion*. Diese Version soll als mobile Störfeuer-Einheit fungieren. Dabei wirken die drei LSR/10-Lafetten besonders zerstörerisch, wenn der *Hellion* Mechs begleitet wird, die NARC-Raketenbojen tragen.

Mit wenig Sinn für den Selbstschutz wurde die B-Variante mit so vielen Ultra-Lasern ausgestattet wie nur möglich. Gleichzeitig liefert diese Bewaffnung dem Mech im Nahkampf die Schlagkraft, um Gegner in einem Feuerwechsel auszuschalten. Obwohl noch Wärmetauscher hinzugefügt wurden, wird ein Pilot, der alle Ultra-Laser zugleich abfeuert, ganz andere Probleme haben als das Flakkern der Monitore durch die Abstrahlung der Laser.

Wesentlich hitzeeffizienter dagegen ist der *Hellion* C. Bei dieser Version wurde eines der von Clan Coyote entwickelten hochmodernen TakRak/6 eingebaut, unterstützt durch eine Laserbatterie, die an einen Zielcomputer angeschlossen ist. Die Alternativkonfiguration C hat sich inzwischen zu einem beliebten Kopfjäger gemausert.

EINSATZ

Der *Hellion* ist bei den Gletscherteufeln so beliebt, dass er beinahe in jedem leichten Stern zu finden ist. In den anderen Clans ist das Design wesentlich seltener anzutreffen, wenn es auch mittlerweile Mechs vom Typ *Hellion* in jedem Touman der Heimatwelten-Clans gibt.

Eine erstaunliche Anzahl *Hellion* ist in den Besatzungszonen in der Inneren Sphäre aufgetaucht. Diese Maschinen stammen unzweifelhaft aus dem von den Diamanthaien abgefangenen Transport von Hector.

Typ: **Hellion**
Technologie: Clan OmniMech
Tonnage: 30
Kampfwert: 1.837

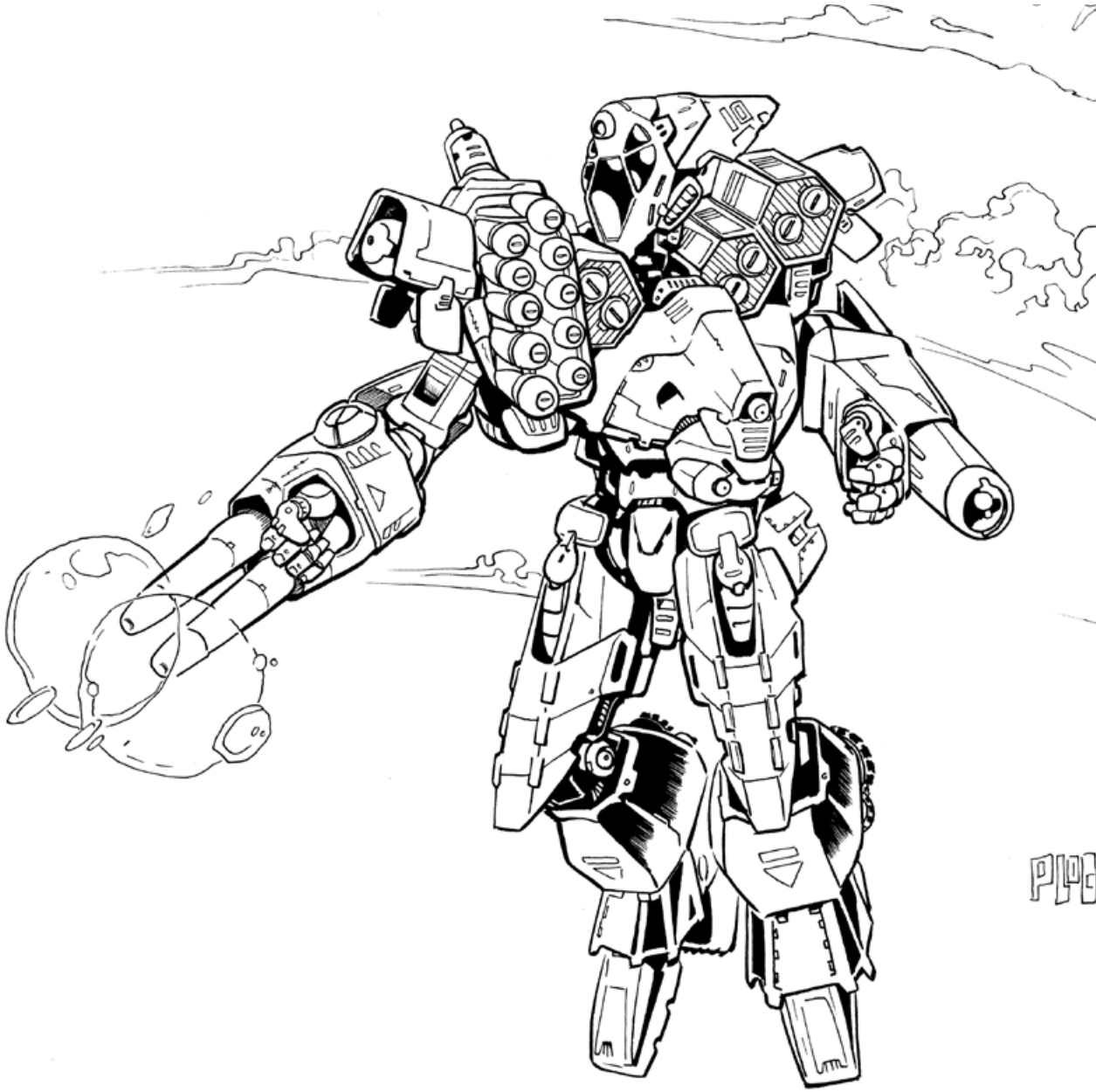
Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	210 XL	4,5
BP Gehen:	7	
BP Rennen:	11 (14)	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	105	5,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	10	15
Torso Mitte (R)		5
R/L Torso	7	10
R/L Torso (R)		4
R/L Arm	5	10
R/L Bein	7	14

Gewichts- und Platzverteilungs

Zone	*Fest*	*Verbleibender Freiraum*
Kopf		1
Torso Mitte		2
Rechter Torso	2 Reaktor 2 Endostahl 1 MASC	7
Linker Torso	2 Reaktor 3 Endostahl	7
Rechter Arm	2 Endostahl 2 Ferro-Fibrous	4
Linker Arm	5 Ferro-Fibrous	3
Rechtes Bein	Doppelwärmetauscher	0
Linkes Bein	Doppelwärmetauscher	0

LEICHT
MITTEL SCHWER
SCHWER
ÜBER SCHWER
OMNI

Waffen/Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Primärwaffenkonflguration			
2 Mittelschwere ER-Laser	RA	2	2
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
LSR/10	RT	1	2,5
Munition (LSR) 12	RT	1	1
Blitz-KSR/2	RT	1	1
2 Blitz-KSR/2	LT	2	2
Mittelschwerer ER-Laser	K	1	1
Munition (Blitz-KSR) 50	LT	1	1
Alternativkonfiguration A			
LSR/10	RA	1	2,5
Munition (LSR) 12	RA	1	1
LSR/10	LA	1	2,5
Munition (LSR) 12	LA	1	1
LSR/10	TM	1	2,5
Munition (LSR) 12	TM	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	K	1	1
Kampfwert: 1.543			
Alternativkonfiguration B			
Schwerer Ultra-Laser	RA	3	4
2 Mittelschwere Ultra-Laser	RT	4	2
2 Mittelschwere Ultra-Laser	LT	4	2
Leichter Ultra-Laser	K	1	0,5
Doppelwärmetauscher	LT	2	1
Doppelwärmetauscher	RT	2	1
Doppelwärmetauscher	TM	2	1
Kampfwert: 1.569			
Alternativkonfiguration C			
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
Zielcomputer	RT	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1	1
TakRak/6	LT	3	3,5
Munition (TakRak) 30	LT	3	3
2 Mittelschwere ER-Laser	TM	2	2
Kampfwert: 2.095			



SPIRIT

Gewicht: 35 Tonnen
Rumpf: Olivetti S1 Endostahl
Reaktor: 245 Magna XL
Einsatzgeschwindigkeit: 76 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Compound Alpha Ferrofibrit
Bewaffnung:
1 Serie 6b Schwerer ER-Laser
1 General Systems Mittelschwerer Ultra-Laser
1 General Systems Leichter Ultra-Laser
1 Mk.46Typ IV LSR/10
mit Artemis IV Feuerleitsystem
1 Pattern JX Blitz-KSR/4

Hersteller: Olivetti Weapons
Fabrikationszentren: Sudeten
Kommunikationssystem:
Angst 2400 mit Wächter-ECM
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Omicron XX mit Artemis IV Feuerleitsystem

ÜBERSICHT

Ein zehnjähriges Auf- und Ausbauprogramm der Jadefalken trug 3063 erste Früchte, als die Rüstungsschmiede Olivetti Weapons auf Sudeten wiedereröffnet wurde. Marthe Pryde, Khan der Jadefalken, war persönlich bei der Zeremonie zugegen, und übernahm selbst den Posten des Eidmeisters für den Besitztest um den ersten ClanMech der Fabrik: Den ProtoTypn des leichten BattleMechs *Spirit*.

Der *Spirit*, eine Kreuzung aus Clantechnologie und Produktionsmethoden der Inneren Sphäre, und der Umbau der Olivetti-Fabrik zeigen deutlich die gefestigte Bindung des Clans an die Innere Sphäre, aber auch den Wunsch der Jadefalken nach Integration der Bevölkerungsteile aus Clanraum und den Gebieten der Besatzungszone.

Die neue Strategie des Khans verschaffte den Jadefalken nach den Kriegen zu Beginn der 3050er eine Atempause und so die Möglichkeit, den Touman wieder auszurüsten und neue Krieger auszubilden. Dabei stellte sich der *Spirit* als ein Eckpfeiler der Bemühungen der Jadefalken heraus: ein leicht herzustellendes, taktisch flexibles Design, das sich sowohl für Kundschafterzwecke als auch für den Ausbildungseinsatz eignet.

EIGENSCHAFTEN

Das Herzstück des *Spirit* ist ein 240er XL-Reaktor, der zwar auf einer Clanentwicklung basiert, dank Technologietransfers aber vor Ort hergestellt wird. Der leichte, aber leistungsfähige Reaktor beschleunigt die Maschine auf bis zu 120 km/h und lässt noch genügend Freiraum für eine eindrucksvolle Bewaffnung. Allerdings wird die Wartung von einigen Technikern als kompliziert beschrieben.

Die Konzentration auf Energiewaffen ermöglicht der Maschine, auch über ausgedehntere Zeiträume unabhängig von einer Basis zu operieren. Normalerweise neigt eine solche Konfiguration zur Überhitzung doch dank der Doppelwärmetauscher können auch längere Erkundungsmissionen die Hitzeableitungsfähigkeiten des *Spirit* nicht überfordern.

Ein schwerer ER-Laser Serie 6b im linken Arm ist das Hauptwaffensystem des *Spirits*. Zwei im Torso montierte Ultra-Laser – einer mittelschwer, einer leicht – sorgen für zusätzliche Feuerkraft im Nahkampf. Der Einbau des Mk 46 LSR-Werfers wurde kontrovers diskutiert, da das Prinzip der Unabhängigkeit verletzt zu werden drohte, das dem Design ursprünglich zugrunde lag. Nichtsdestotrotz sind viele Piloten dankbar für die zusätzliche Langstreckenfeuerkraft des Systems, wenn die Munition auch nach kurzer Zeit aufgebraucht sein mag. Die Pattern JX Blitz-KSR hingegen entspricht mehr der ursprünglichen Designidee, da dank der fortschrittlichen Zielerfassungssysteme die Munition sparsam verbraucht wird.

Sechs Tonnen Ferrofibrit-Panzerung machen den Schutz des *Spirit* aus. Das hört sich zwar nicht nach besonders viel an, aber ein Wächter-ECM erschwert die Erfassung der Maschine zusätzlich – wodurch das Design seinen Namen erhielt.

EINSATZ

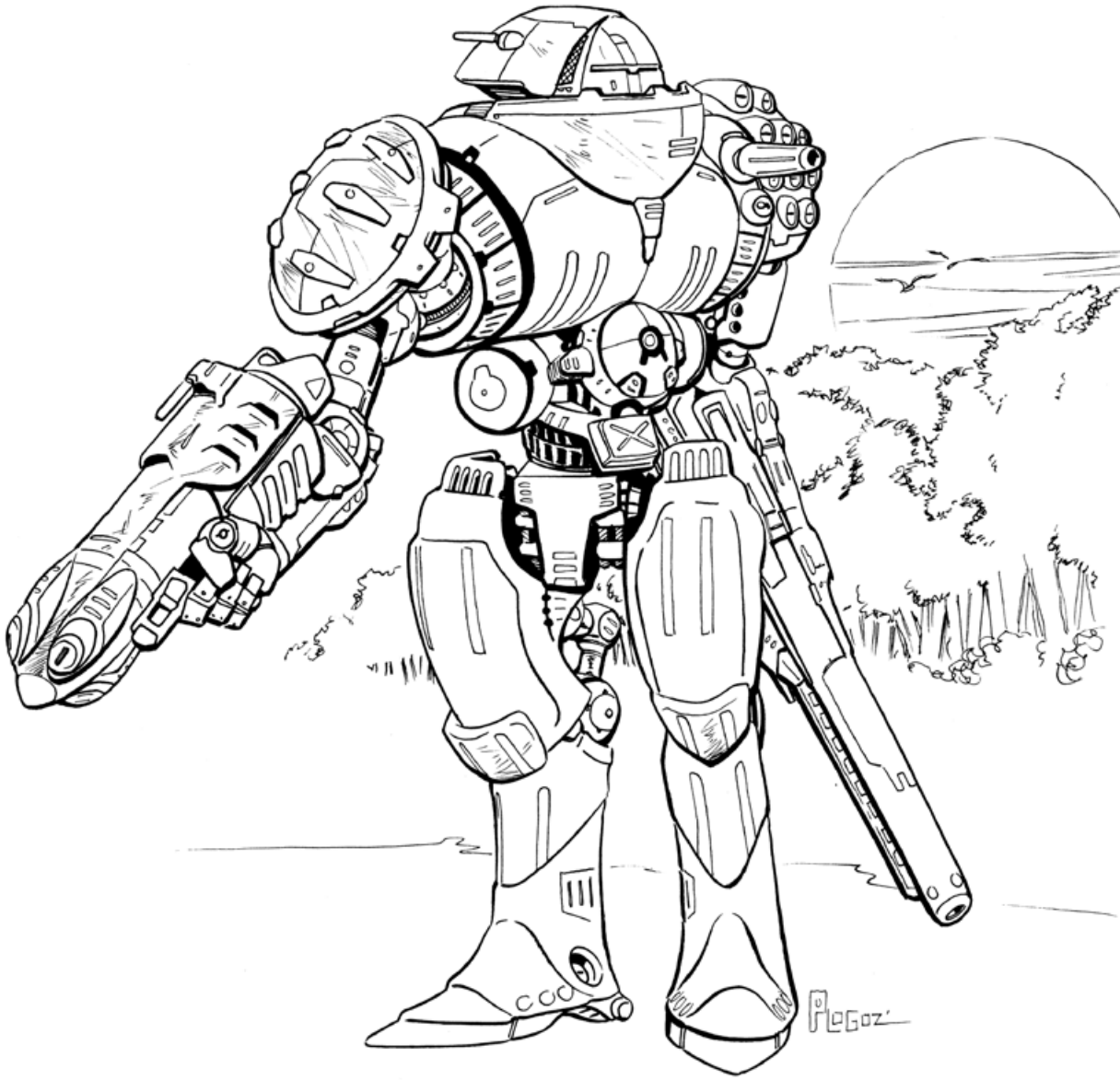
Die ersten Maschinen vom Typ *Spirit* gingen zwecks Feldtests an die auf Sudeten stationierte Falkengarde. Seitdem sind sie in Garnisons- und Ausbildungseinheiten ein vertrauter Anblick geworden. Mehrere Dutzend BattleMechs dieses Typs kamen während der Überfälle auf die Lyranische Allianz zum Einsatz, wo sie sowohl auf Gegner aus der Inneren Sphäre als auch die Abtrünnigen von Clan Wolf im Exil trafen. Zwar bewährte sich der *Spirit* auf Melissia und Hot Springs hervorragend, aber das Debakel auf Twycross hat das Ansehen der Maschine in Mitleidenschaft gezogen. Keine der Fronteinheiten hat derzeit einen *Spirit* in ihren Reihen, wenn auch die sechs neuen Freigeburten bzw. Garnisons-Sternhaufen, die von Khan Pryde ausgehoben wurden, eine kleine Anzahl Maschinen dieses Typs erhalten haben.

Darüber hinaus sind in den Trainingseinheiten – sowohl im Clanraum als auch innerhalb der Besatzungszone – eine größere Anzahl des *Spirit* im Einsatz.

Typ: **Spirit**
Technologie: Clan
Tonnage: 35
Kampfwert: 1.673

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	245 XL	6
BP Gehen:	7	
BP Rennen:	11	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	115	6
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	11	12
Torso Mitte (R)		8
R/L Torso	8	11
R/L Torso (R)		5
R/L Arm	6	11
R/L Bein	8	16

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
LSR/10	LA	2	2,5
Artemis-IV-FLS	LA	1	1
Munition (LSR) 12	LA	1	1
Mittelschwerer Ultra-Laser	LT	2	1
Leichter Ultra-Laser	LT	1	0,5
Blitz-KSR/4	RA	1	2
Munition (Blitz-KSR) 25	RA	1	1
Wächter-ECM	K	1	1



LOBO

Gewicht: 40 Tonnen
Rumpf: Typ-A Endostahl
Reaktor: General Systems 240 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Typ-1 Ferrofibrit
Bewaffnung:
1 Volt-7 Schwerer ER-Laser
2 CC TakRak/6
2 General Systems Mittelschwerer Ultra-Laser
1 General Systems Leichter Ultra-Laser
1 Shield-3 Raketenabwehrsystem

Hersteller: W-7 Produktionsanlage
Kommunikationssystem: Howler 79
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Model 92 »Nachtjäger«

ÜBERSICHT

Schon seit geraumer Zeit war Clan Wolf auf der Suche nach einem leichteren Begleiter für das höchst erfolgreiche Design *Waldwolf* – einem ergänzenden Partner, der ebenfalls mit einer Kombination aus Raketen und Energiewaffen ausgestattet sein sollte. Die Konstruktion eines Chassis, das der Aufgabe gerecht werden konnte, bereitete keine weiteren Probleme; diese ergaben sich erst bei der Auswahl der Raketenbestückung. Khan Wladimir Ward wollte sich nicht mit Kurzstreckenraketen zufrieden geben, während LSRs für einen mittelschweren BattleMech zu schwer gewesen wären. Und Mittelstreckenraketen, eine Konstruktion der Inneren Sphäre, hielten die meisten Clanwissenschaftler ohnehin für eine Fehlentwicklung. Als schließlich die Coyoten das Taktische Raketensystem (TakRak) entwickelten, lösten sie damit gleichzeitig das Problem Wladimir Wards.

EIGENSCHAFTEN

Die Konstruktion des *Lobo* war bereits im fortgeschrittenen Stadium, als Clan Coyote das TakRak vorstellte. In einem kurzen und brutalen Besitztest eroberten die Wölfe die neue Technologie, und Khan Ward ordneten an, das der *Lobo* auf das TakRak umgestellt werden sollte, um als Testplattform zu fungieren. Das Design musste auf die Verwendung von Endostahl und XL-Reaktor umgestellt werden, damit ausreichend Platz und Gewicht für die neuartigen Lafetten vorhanden war. Dadurch erhielt der *Lobo* – für Clan Wolf eigentlich nur eine Maschine der Garnisonsklasse – erstaunlich viel moderne Technologie. Khan Ward hat bereits angekündigt, die Wissenschaftler den *Lobo* zum OmniMech weiterentwickeln zu lassen, sollte sich das Design als erfolgreich herausstellen.

Der *Lobo* verfügt über einen einzelnen schweren ER-Laser im Torso, der während des Aufschließens zum Gegner zum Einsatz kommt. Auf mittlere Distanz verlässt sich der Mech auf die Ultra-Laser und TakRaks. Letztere verfügen über vier Tonnen Munition, wodurch der MechKrieger die Wahl hat, mit welcher Munitionskombination er in die Schlacht zieht.

Die Maschine läuft relativ schnell heiß, und in Feuergefechten neigen viele Piloten dazu, den Mech bis an die Grenze zur Stillegung zu schießen, bevor sie eine Weile gar keine Waffen abfeuern, um die Wärmetauscher der Hitze Herr werden zu lassen. Glücklicherweise beschützen sieben Tonnen Ferrofibrit-Panzerung und ein Raketenabwehrsystem den *Lobo* während solcher Kühlphasen.

EINSATZ

Derzeit verwendet nur Clan Wolf den *Lobo*. Er wurde bei Grenzscharmützeln mit den Jadefalken und Geisterbären, bei einem Langstreckenüberfall gegen Clan Wolf im Exil, und bei einigen kleineren Gefechten mit Truppen ComStars eingesetzt. Bisher hat der *Lobo* dabei die in ihn gesetzten Erwartung noch übertroffen. Gegen die Streitkräfte ComStars zeigte das Design zwar einige Schwächen, konnte sich letztendlich aber auf Grund der Ultra-Laser durchsetzen.

LOBO

Typ: **Lobo**
Technologie: Clan
Tonnage: 40
Kampfwert: 1.715

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	240 XL	6
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	134	7
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	12	18
Torso Mitte (R)		5
R/L Torso	10	15
R/L Torso (R)		5
R/L Arm	6	12
R/L Bein	10	19

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Raketenabwehrsystem	K	1	0,5
Munition (RakAbw) 24	LA	1	1
Mittelschwerer Ultra-Laser	RA	2	1
Mittelschwerer Ultra-Laser	LA	2	1
Schwerer ER-Laser	RT	1	4
TakRak/6	RT	3	3,5
Munition (TakRak) 20	RT	2	2
TakRak/6	LT	3	3,5
Munition (TakRak) 20	LT	2	2
Leichter Ultra-Laser	LT	1	0,5

PINION

Gewicht: 45 Tonnen
Rumpf: Olivetti Stage 3
Reaktor: Fusion 225 Standard
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Clan Standard Typ A1
Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: Raydient Serie 2
Bewaffnung:
1 Witherer Schwerer Ultra-Laser
2 Serie 14a Mittelschwere Impulslaser
4 Mikro-Impulslaser

Hersteller: Olivetti Weapons
Fabrikationszentren: Sudeten
Kommunikationssystem: Squawkbox 3.56
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Olivetti Pinpoint Advanced

ÜBERSICHT

Mit der Herstellung zweier Mechs haben die Jadefalken in der erst kürzlich wieder in Betrieb genommenen Produktionsanlage von Olivetti Weapons bereits begonnen.

Das zweite Modell, der 45 Tonnen schwere *Pinion*, wurde für Wach- und Patrouillen-Einsätze entwickelt. Der Maschine die Mobilität zu geben, um in jedem Gelände manövrieren zu können, machte den Einbau von Sprungdüsen unumgänglich. In Folge dessen wurde ein kleinerer Reaktor notwendig, wodurch der Fitticli eine geringere Höchstgeschwindigkeit hat als der 'durchschnittliche« 45 Tonnen schwere Mech. Dennoch hat man diese Einschränkung für akzeptabel befunden.

Obwohl es sich bei den schweren Ultra-Lasern um eine äußerst moderne Waffe handelt, genehmigte der Khan die Verwendung in Maschinen der Garnisonsklasse. Anscheinend zog es Marthe Pryde vor, eher die Garnisonspiloten den potentiell gefährlichen Strahlungen in Zusammenhang mit den Ultra-Lasern auszusetzen als den Verlust weiterer »richtiger« Clankrieger zu riskieren. Piloten des Fitticli müssen sich wöchentlich einer Untersuchung unterziehen, bei denen negative Auswirkungen festgestellt werden sollen. Darüber hinaus müssen die Piloten die Aufzeichnungen von Gefechten, in denen der Ultra-Laser zum Einsatz kam, sofort nach dem Einsatz zur Auswertung abgeben, denn in den Gefechts-ROMs werden auch die Körperfunktionsdaten und andere medizinische Informationen festgehalten. Die Rolle als »Versuchskaninchen« scheint die Piloten nicht zu stören, da sie entzückt sind, überhaupt Zugriff auf die neue Lasertechnologie zu haben.

Der *Pinion* ist nicht nur Teil eines Experimentes, sondern gleichzeitig eine Art Wiederverwertungsanlage. Im Jahre 3064 stoppte Khan Pryde alle Entwicklungs- und Konstruktionsprogramme der Jadefalken für ProtoMechs. Die bereits in den Touman integrierten Einheiten wurden weiter geführt, aber keine neuen ProtoMechs mehr hergestellt bzw. Piloten für diese Maschinen ausgebildet. In den Augen des Khans war die Entwicklung des ProtoMechs ein Fiasko, wie man deutlich aus der Vernichtung der Nebelparder ablesen konnte. Hinzu kamen Berichte über schwache Einsatzleistungen während der Jadefalken-Angriffe gegen die Lyranische Allianz. So blieben im Endeffekt einige der speziellen ProtoMech-Waffen ungenutzt zurück. Der *Pinion* sollte davon profitieren.

EIGENSCHAFTEN

Durchschnittlich schnell und extrem manövrierfähig, verfügt der *Pinion* über ein ansehnliches Waffenpotential, wenn auch die Reichweite begrenzt sein mag. Die Standard-Taktik sieht den Einsatz des Ultra-Laser vor, bis der *Pinion* Nahe genug aufgeschlossen hat, um seine Impulslaser zum Tragen zu bringen. Zwar sind nicht genug Wärmetauscher vorhanden, um ohne Hitzeaufbau alle Waffen auf einmal abzufeuern, aber eine Breitseite reicht auch nicht aus, den *Pinion* sofort in die Stilllegung zu treiben.

EINSATZ

Der *Pinion* wurde allen provisorischen Garnisons-Sternhaufen im Jadefalken-Touman zugeteilt. Allerdings verbleibt der größte Teil der Maschinen innerhalb der Besatzungszone, wo sie als Ersatz für die BattleMechs dienen, die während der Kämpfe 3064-3065 vernichtet wurden.

Einige *Pinione* wurden auch als Ersatz für verlorene Maschinen Solahma-Einheiten zugewiesen, allerdings nur Piloten mit dem Rang Stern-Commander oder darüber. Der *Pinion* wurde bereits in Gefechten mit den Piraten von New Belt eingesetzt, und hat sich im Kampf bewährt.

VARIANTEN

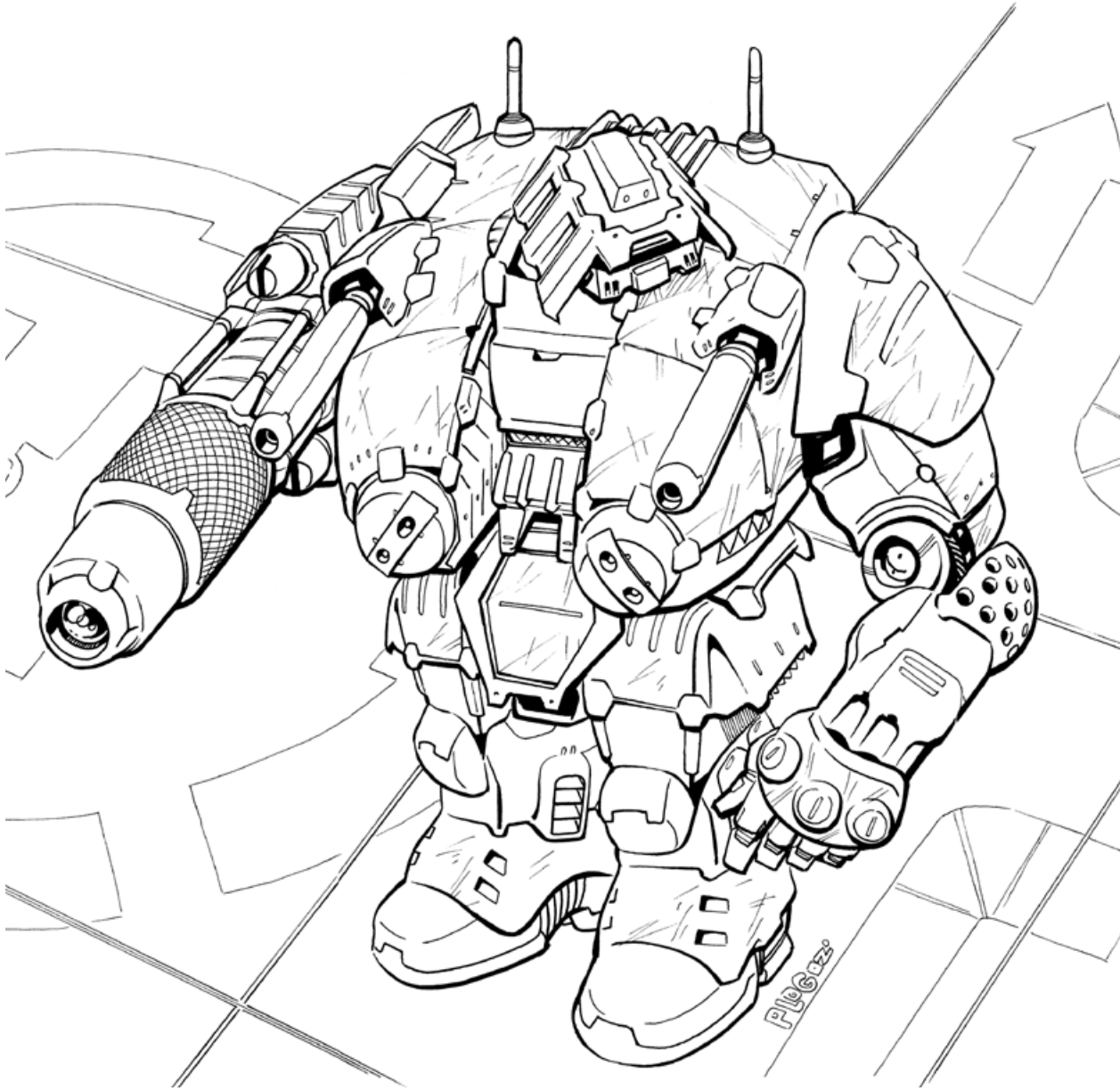
Obwohl derzeit genügend Mikro-Impulslaser vorhanden sind, um die Produktion des *Pinion* aufrecht zu erhalten, gibt es bereits Pläne, die Waffen durch entweder zwei leichte – oder aber einen mittelschweren – Impulslaser zu ersetzen, sollten die Vorräte einmal aufgebraucht sein.

PINION

Typ: **Pinion**
Technologie: Clan
Tonnage: 45
Kampfwert: 1.646

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	225	10
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Sprung:	5	
Wärmetauscher:	14 [28]	4
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	153	10
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	14	21
Torso Mitte (R)		7
R/L Torso	11	15
R/L Torso (R)		7
R/L Arm	7	14
R/L Bein	11	22

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer Ultra-Laser	RA	3	4
Mittelschwerer Impulslaser	RT	1	2
2 Mikro-Impulslaser	RT	2	1
Mittelschwerer Impulslaser	LT	1	2
2 Mikro-Impulslaser	LT	2	1
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüse	LB	2	1
Sprungdüse	RB	2	1



CRIMSON LANGUR

Gewicht: 50 Tonnen
Rumpf: York XT
Reaktor: 350 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 76 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Beta J77
Bewaffnung: 15 Tonnen Modulkapazität
Hersteller:
York Y2 Fabrik,
Kindraa Mick-Kreese Primärproduktionsstätte
Kommunikationssystem: York Y2-Com
Ortungs-/Zielerfassungssystem: York Y5-T&T5

ÜBERSICHT

Eigentlich hatten die Blutgeister gehofft, sich nach dem großen Widerspruchstest die anderen Clans vom Hals halten zu können. Die Sternennattern jedoch steigerten die Anzahl der Überfälle, bis die Besitztests ein solches Ausmaß erreichten, dass die Welt York und auch die Moral der Blutgeister insgesamt auf dem Spiel standen. Um ihrem Clan neues Leben einzuhauchen ergriff Khan Schmitt verschiedene Maßnahmen, unter anderem die Neuentwicklung von OmniMechs. Auf Grund der insgesamt schlechten Versorgungslage der Blutgeister nahm der Clan in der Hoffnung, ein verstärktes gemeinsames Vorgehen aushandeln zu können, Kontakt zur Kindraa Mick-Kreese auf. Die Führung der Kindraa, bekannt für ihre Kreuzritter-Philosophie, war von dem Vorschlag begeistert und eine Zeit der gemeinsamen Entwicklung und Produktion begann. Die erste abgeschlossene Co-Produktion zweier Clans, ein OmniMech, wurde zu Ehren der gemeinschaftlichen Anstrengungen auf *Crimson Langur* getauft.

EIGENSCHAFTEN

Mit einer Höchstgeschwindigkeit von 120 km/h ist der *Crimson Langur* ein schneller Vertreter seiner Gewichtsklasse. Durch über zehn Tonnen Panzerung kann die Maschine auch längere Gefechte überstehen. Da durch die Grundkonstruktion nur 15 Tonnen Freiraum für Waffenmodule bleibt, zahlt der *Crimson Langur* allerdings einen hohen Preis für die Offensivkapazitäten.

Die Primärkonfiguration trägt einen schweren ER-Laser, kombiniert mit zwei mittelschweren Ultra-Lasern und einem Zielcomputer. Bei der Alternativkonfiguration A kommen einige der bevorzugten Waffensystem der Blutgeister zum Einsatz: Der schwere ER-Laser findet sich auch hier, gepaart mit zwei LSR/15-Lafetten. Die Alternativkonfiguration B des *Crimson Langur* hat Sprungdüsen, drei mittelschwere ER-Laser und ein TakRak/9. Alternativkonfiguration C schließlich kombiniert eine Ultra-Autokanone/10 mit einer Ansammlung von Waffen, die sonst für den Einbau in ProtoMechs vorgesehen sind: vier Mikro-Impulslaser und vier Mikro-ER-Laser.

EINSATZ

Seit der Einführung 3065 ist der *Crimson Langur* In jedem Sternhaufen der Kindraa Mick-Kreese aufgetaucht, genauso wie in jeder Galaxie der Blutgeister. Ein Schock für die meisten Clans war allerdings, dass Khan Schmitt '67 anlässlich der Einrichtung des Postens des ilChi bei den Wolkenkobras dem Clan einen Stern mit Maschinen des Typs *Crimson Langur* schenkte. Angesichts der bekanntlich freundschaftlichen Verbindungen zwischen Wolkenkobras und Sternennattern war die Verwunderung groß. Gleichzeitig wirft die Nominierung eines eher unbekannten Blutnamenträgers – Carmen Zadok – für den Posten weitere Fragen auf.

Weiterhin verwundert, dass BattleMechs des Typs *Crimson Langur* bei den 4. Skorpion-Uhlanen gesichtet wurden. Ob diese aus einem Besitztest stammen, aus den Handelsbeziehungen der Goliathskorpione mit den Wolkenkobras oder den Feuermandrills, oder aber – der unglaublichste Gedanke – aus einer direkten Vereinbarung mit den Blutgeistern, bleibt weiter ungewiss.

Typ: **Crimson Langur**
Technologie: Clan
Tonnage: 50
Kampfwert: 1.952

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	350 XL	15
BP Gehen:	7	
BP Rennen:	11	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	168	10,5
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	16	23
Torso Mitte (R)		8
R/L Torso	12	18
R/L Torso (R)		6
R/L Arm	8	16
R/L Bein	12	24

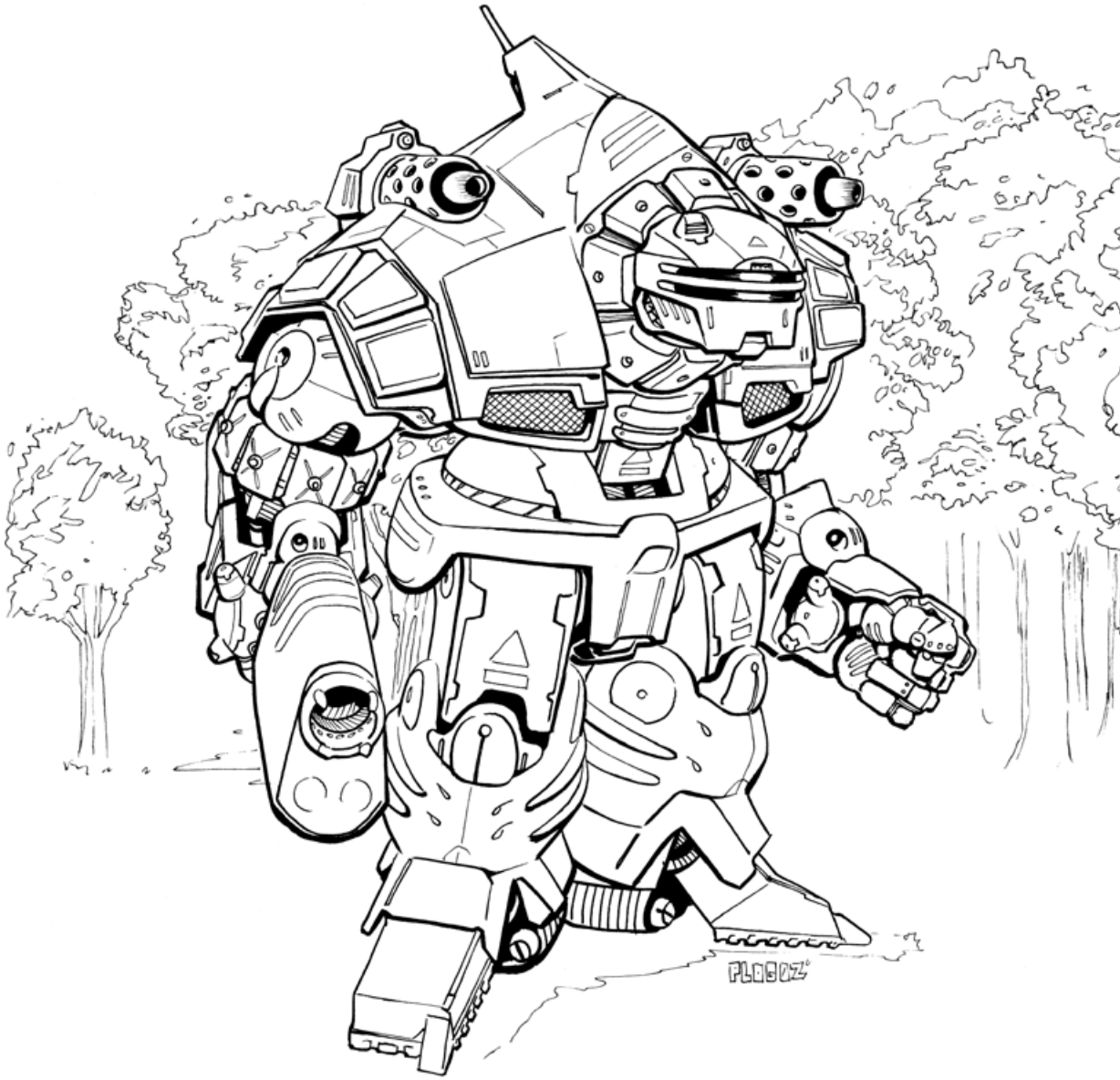
Gewichts- und Platzverteilung

Zone	*Fest*	*Verbleibender Freiraum*
Kopf	Endostahl	0
Torso Mitte	–	2
Rechter Torso	2 XL-Reaktor 1Endostahl	9
Linker Torso	2 XL-Reaktor 1 Endostahl	9
Rechter Arm	–	8
Linker Arm	–	8
Rechtes Bein	2 Endostahl	0
Linkes Bein	2 Endostahl	0

LEICHT
MITTEL SCHWER
SCHWER
ÜBER SCHWER
OMNI

CRIMSON LANGUR

Waffen/Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Primärwaffenkonflguration			
Schwerer ER-Laser	RA	1	4
Zielcomputer	RA	2	2
Mittelschwerer Ultra-Laser	RT	2	1
2 Doppelwärmetauscher	RT	4	2
Sprungdüse	RT	2	1
Mittelschwerer Ultra-Laser	LT	2	1
2 Doppelwärmetauscher	LT	4	2
2 Sprungdüsen	LT	2	1
Sprungdüse	TM	1	0,5
Leichte Beagle-Sonde	TM	1	0,5
Alternativkonfiguration A			
Schwerer ER-Laser	RA	1	4
2 LSR/15	LA	4	7
Munition (LSR) 32	LT	4	4
Kampfwert: 2.003			
Alternativkonfiguration B			
TakRak/9	RA	4	5
Munition (TakRak) 21	RA	3	3
2 Sprungdüsen	RT	3	1.5
Sprungdüse	TM	1	0,5
Leichte Beagle-Sonde	TM	1	0,5
Sprungdüse	LT	3	1,5
3 Mittelschwere ER-Laser	LA	3	3
Kampfwert: 2.210			
Alternativkonfiguration C			
Ultra-AK/10	RA	4	10
2 Mikro-Impulslaser	RT	2	1
Munition (Ultra-AK) 20	RT	2	2
2 Mikro-Impulslaser	LT	2	1
4 Mikro-ER-Laser	LA	4	1
Kampfwert: 1.437			



RABID COYOTE

Gewicht: 55 Tonnen
Rumpf: Mittelschwere Serie MW Endostahl
Reaktor: Typ 275 Standard Fusion
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Compound CL20 Ferrofibrit
Bewaffnung:
1 Remer Serie Alpha Deuce TakRak/12
4 Kolibri-Serie Mittelschwere Impulslaser

Hersteller: Ashton Mech-Produktionskomplex
Kommunikationssystem:
TJ7 -Sirene. iCS mit Wächter-ECM
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
TRTTS Mark II-beta CWS

ÜBERSICHT

Als ein Bewahrer-Clan, der einmal den Clanraum dominiert hat, nur um jetzt langsam in der Bedeutungslosigkeit zu versinken, hat Clan Coyote in den letzten Jahren einige Anstrengungen unternommen, um dieser Entwicklung Einhalt zu gebieten. Ein umfangreicher Reformplan und eine schnelle Serie hastiger Rüstungsprogramme zeigen deutlich, welche Mijhe sich die Clan-Regierung gibt, das scheinbar unausweichliche Schicksal - ein weitere gefallener Clan zu werden - aufzuhalten.

Obwohl sich die Entwicklung des taktischen Raketensystems (TakRak) für die Coyoten und ihre wenigen verbliebenen Verbündeten als wertvoll erwiesen hat, kann das nicht den Blick auf die Tatsache verstellen, dass die Coyoten in den internen Kämpfen, die 3060 zwischen den Clans ausbrachen, keinerlei Fortschritte erzielen konnten. Die Analysen der letzten Niederlagen des Clans brachten beinahe sofort den Grund für dieses Versagen: Manövrierfähigkeit - oder vielmehr der Mangel daran. Obwohl sich der Canis und der *Savage Coyote* im Gefecht als kampfkräftig bewährten, machte allein der Mangel an Geschwindigkeit die neuen BattleMechs des Coyoten-Touman zu zahnlosen Tigern.

Trotz der notorisch schlechten Versorgungslage des Clans wurde ein neues Entwicklungsprogramm angestoßen, um einerseits auf das Mobilitätsproblem zu reagieren und andererseits das modernste Waffensystem des Clans endlich ins Feld zu bringen. Der *Rabid Coyote* wurde schließlich 3066 In Dienst gestellt.

EIGENSCHAFTEN

Der *Rabid Coyote* wurde mit zwei widersprüchlichen Zielformulierungen entwickelt: Kosten und Mobilität. Konstruiert als Mech der Garnisonsklasse und daher nur mit einem Standardreaktor ausgestattet, verfügt der *Rabid Coyote* nur über die Beweglichkeit eines durchschnittlichen, schweren Clan-OmniMechs. Das ist sicherlich genug für die vorgesehene Rolle als Begleiter schwererer Einheiten wie des Canis, aber für die Begriffe von mittelschweren ClanMechs kaum als ausreichend zu bezeichnen. Das Endostahl-Chassis und die Ferrofibrit-Panzerung sorgen allerdings für Gewichtsreduktion.

Die Bewaffnung konzentriert sich auf das TakRak-System, wie bei den Einheiten, zu deren Schutz der *Rabid Coyote* geschaffen wurde. Durch den Einbau des derzeit größten TakRak und Platz für zwei Tonnen Munition, kann der *Rabid Coyote* genug Reserven für ein dauerhaftes und vernichtendes Bombardement mit sich führen. Darüber hinaus lässt die Konstruktion die Verwendung der speziellen neuen Munitionsarten zu. Als Sekundärbewaffnung verfügt der *Rabid Coyote* über zwei mittelschwere Impulslaser in jedem Arm, die dem Mech ein nahezu unbegrenztes und zielgenaues Nahkampfpotential geben.

EINSATZ

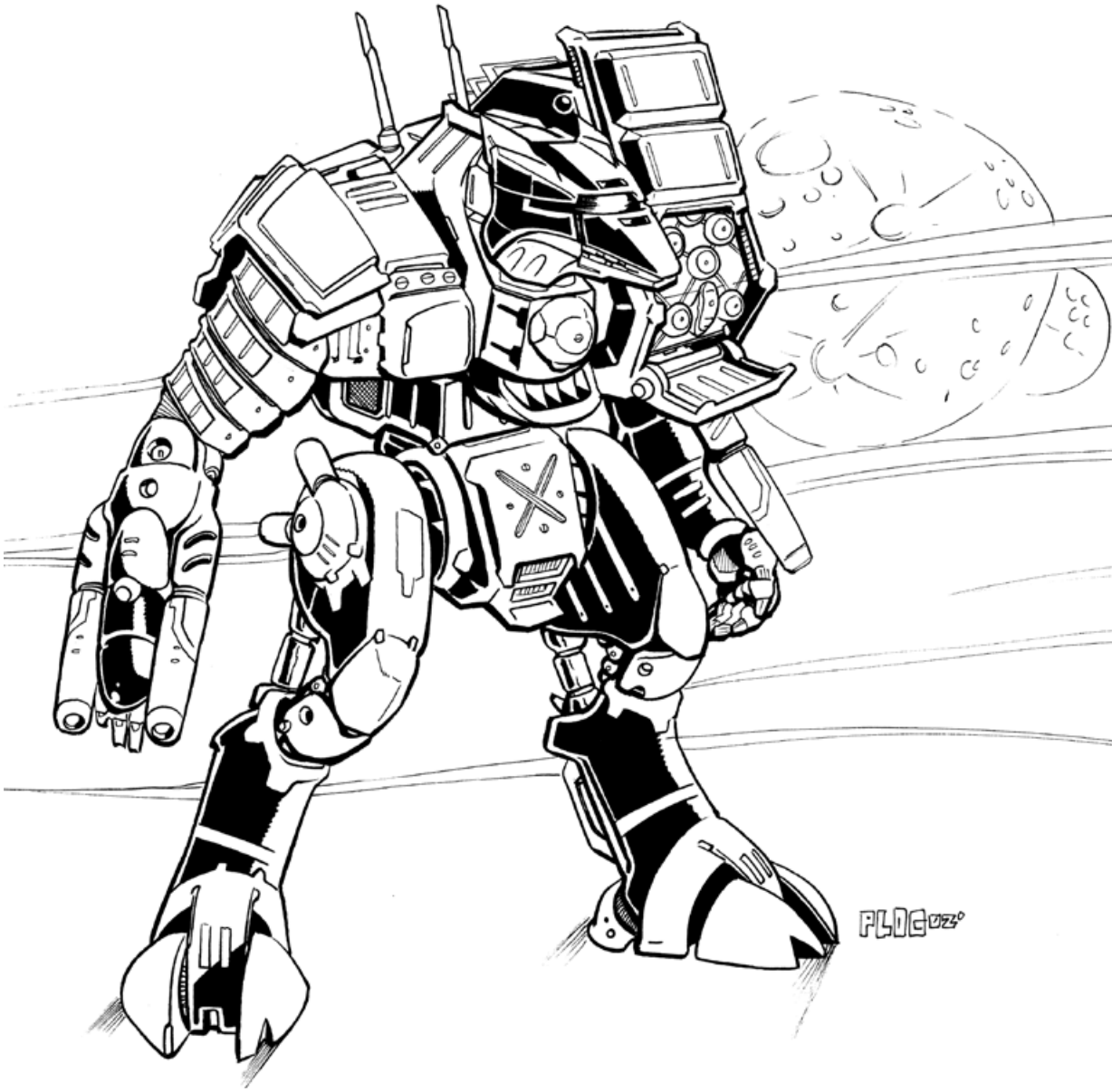
Die Prinzipien, die der Entwicklung des *Rabid Coyote* zugrunde lagen, haben den Mech seltsamerweise sich seine eigene Nische schaffen lassen. Als Mech der Garnisonsklasse in dem Clan, der den OmniMech erfunden hat, wird der *Rabid Coyote* von den wahrgeborenen Kriegern mit Nichtachtung gestraft - genauso wegen der vorgesehenen Bestimmung als Flankendeckung für die schwereren BattleMechs *Savage Coyote* und Canis. Der Gedanke, das ein BattleMech einen anderen während eines Gefechts direkt unterstützen könnte, steht zum herkömmlichen Konzept der persönlichen Ehre eines Clankriegers im Widerspruch. Daher haben einige Krieger gegen die Zuteilung eines *Rabid Coyote* Widerspruchstests gefordert. In diesen Tests das Stigma des Mechs zu beseitigen hat sich seitdem zur vorrangigen Aufgabe von Sterncommandern entwickelt, deren Einheiten *Rabid Coyote*n zugeteilt bekommen haben.

RABID COYOTE

Typ: **Rabid Coyote**
Technologie: Clan
Tonnage: 55
Kampfwert: 2.081

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	3
Reaktor:	275	15,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	163	8,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	18	22
Torso Mitte (R)		8
R/L Torso	13	17
R/L Torso (R)		6
R/L Arm	9	16
R/L Bein	13	23

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
2 Mittelschwere Impulslaser	RA	2	4
2 Mittelschwere Impulslaser	LA	2	4
TakRak/12	LT	5	7
Munition (TakRak) 20	LT	4	4
Wächter-ECM	K	1	1



HELLFIRE

Gewicht: 60 Tonnen
Rumpf: Sternenbund XT
Reaktor: 240 Standard
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit:
65 km/h, 86 km/h mit MASC
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Mk. VI Ferrofibrit mit CASE
Bewaffnung:
1 Serie 2D-2 Schwerer Ultra-Laser
3 .Langbogen. III LSR/10
2 Serie 7JA Mittelschwere ER-Laser
2 Serie 6A Mittelschwere Ultra-Laser
2 Serie 14 k. II Leichte Ultra-Laser

Hersteller: Arcadia BattleMech Werk CM-T4
Kommunikationssystem: Hector CC-22E
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Brim TM-37 Mk. XII

ÜBERSICHT

In Folge der Entwicklung der Ultra-Laser-Technologie entschieden die Krieger und Wissenschaftler des Clans Sternennatter, den *Lupus*, ein von den Clans schon lange ausgemusterter BattleMech der Garnisonsklasse, neu aufzulegen. Er sollte als Testmodell für die neuen Waffen dienen. Da die Laser bereits in der Testphase alle Erwartungen übertrafen, wurde die Produktion sofort aufgenommen. Darüber hinaus zeigten sich viele hochrangige Krieger der Sternennattern vom Leistungsprofil des *Lupus* beeindruckt. Der Touman der Sternennattern war nach der Absorption der *Burrock* immer noch unter Sollstärke. Deshalb befahl Khan Cassius N´Buta den Wissenschaftlern, die Mechs vom Typ *Lupus*, sofort - unter dem Namen *Hellfire*- in großer Zahl mit der neuen Technologie nachzurüsten. Die Kriegsgeräte waren die längste Zeit in den Brian-Kastellen der Sternennattern verstaubt.

EIGENSCHAFTEN

Die Ansammlung von Ultra-Lasern in Kombination mit den gepaarten ER-Lasern versorgen den *Hellfire* auf kurze und mittlere Distanz mit enormer Feuerkraft. Die drei LSR-Lafetten, die beim ProtoTypn noch nicht vorhanden waren, wurden in der finalen Version des *Hellfire* hinzugefügt, um die begrenzte Reichweite und Treffsicherheit der Ultra-Laser auszugleichen.

Das Original, der *Lupus*, war ein schnelles Design, das eine Höchstgeschwindigkeit von 86 Stundenkilometern erreichen konnte. Die Grundkonstruktion des *Hellfire* hingegen wird von einem kleineren 240er-Reaktor mit Energie versorgt. Dadurch erreicht die Maschine nur eine Höchstgeschwindigkeit von 65 Stundenkilometern. Das mag zunächst als deutlicher Nachteil erscheinen, aber der *Hellfire* wird vorrangig zu Feuerunterstützungs- oder Defensivmissionen herangezogen; Missionen, die mehr Feuerkraft denn Geschwindigkeit erfordern. Dafür wurde der *Hellfire* mit einem MASC-System ausgerüstet, das bei Bedarf für eine höhere Geschwindigkeit sorgt, wenn schnelles Aufschließen oder aber ein Rückzug erforderlich sind.

Unglücklicherweise hat sich der *Hellfire* a\s anfällig für eine Reihe von Problemen erwiesen. Zusätzlich zu den Sensorproblemen, die sich aus der mangelhaften Abschirmung der Ultra-Laser ergeben, lassen einige Kampfberichte darauf schließen, dass die Laser in der Hitze des Gefechtes leicht explodieren, mit entsprechend katastrophalen Auswirkungen. Darüber hinaus hat sich herausgestellt, dass die Rate kritischer Pannen beim Einsatz des MASC beim *Hellfire* um 15 Prozent höher ist als gewöhnlich. Ob das an den neuen Waffen liegt, oder aber am Alter der Basiskonstruktion, bleibt bisher ungewiss.

EINSATZ

Seit seinem ersten Auftritt 3058 wurden zahllose Mechs dieses Typs mit neuer Technologie nachgerüstet und wieder in Dienst gestellt, und verteilten sich auf alle Garnisons-Galaxien der Sternennattern. Zunächst führten nur die Sternennattern den *Hellfire* m größerer Stückzahl ins Feld. Allerdings begannen der Clan Ende 3059, den Mech auch für die Wolkenkobras nachzurüsten. Mittlerweile sind auch einige *Hellfire* von anderen Clans erbeutet worden, aber Clan Sternennatter verfügt immer noch über die größte Anzahl.

VARIANTEN

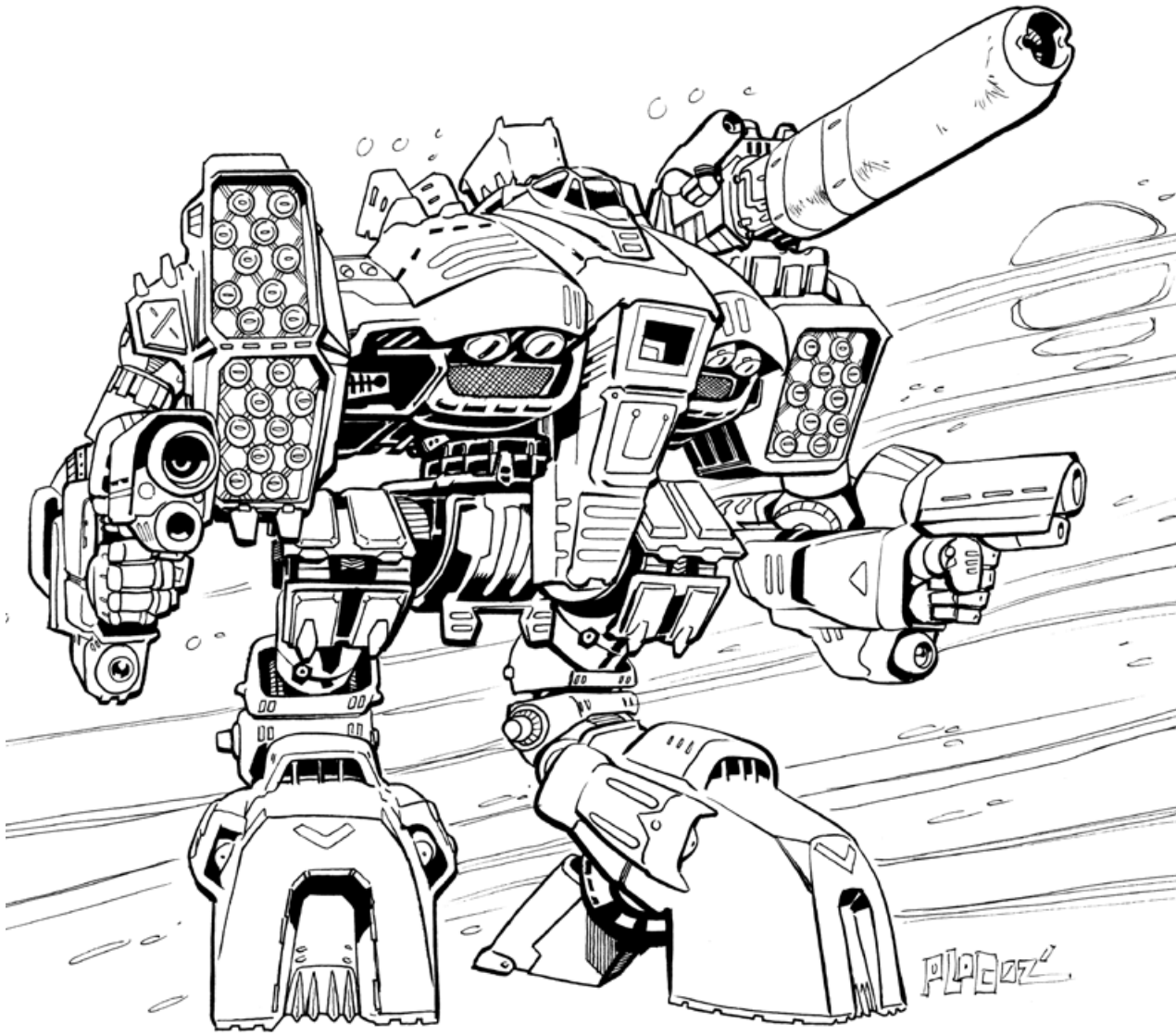
Während der jüngsten Angriffe auf York setzte Galaxie-Commander Stanislov N´Buta mehrere aufgerüstete Varianten des *Hellfire* mit der neu ausgehobenen Beta-Galaxie ein. Angetrieben von einem 300er XL-Fusionsreaktor tauscht diese Version die LSR-Lafetten gegen zwei TakRak/6 und die beiden leichten Ultra-Laser gegen einen einzelnen leichten ER-Laser. Hinzu kommt ein zusätzlicher Doppelwärmetauscher. Die dadurch erzielte Steigerung von Geschwindigkeit und Feuerkraft war für die Krieger der Blutgeister sowohl überraschend als auch überwältigend. Diejenigen, die das Debakel überlebt haben, haben sehr schnell aus ihrer Überheblichkeit gelernt, während sie als Leibeigene an genau den Maschinen arbeiten, durch die sie besiegt wurden.

HELLFIRE

Typ: **Hellfire**
Technologie: Clan
Tonnage: 60
Kampfwert: 2.114

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		6
Reaktor:	240	11,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6 (8)	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	17 [34]	7
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	172	9
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	20	23
Torso Mitte (R)		10
R/L Torso	14	20
R/L Torso (R)		7
R/L Arm	10	19
R/L Bein	14	19

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Mittelschwerer Ultra-Laser	RA	2	1
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Leichter Ultra-Laser	RA	1	0,5
Mittelschwerer Ultra-Laser	LA	2	1
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
Leichter Ultra-Laser	LA	1	0,5
2 LSR/10	RT	2	5
Munition (LSR) 24	RT	2	2
Schwerer Ultra-Laser	LT	3	4
LSR/10	LT	1	2,5
MASC	TM	2	2



ARCAS

Gewicht: 65 Tonnen
Rumpf: Bergan Version 6.3 Endostahl
Reaktor: 325 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Clan Standard Typ A3
Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: Compound 12A1 Standard mit CASE
Bewaffnung:
2 Serie 7K Schwere ER-l_aser
2 Kolibri Delta-Serie Mittelschwere Impulslaser
3 Smartshot Mk. V Blitz-KSR/4

Hersteller: Bergan Industries
Fabrikationszentren: Aishain
Kommunikationssystem: Garret L15
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
RCA Istatrac Version 8

ÜBERSICHT

Nach Abschluss der Errichtung des Geisterbären-Dominiums und der Umsiedlung der Geisterbären in die Innere Sphäre entschied Khan Björn Jorgensson, dass es mehrerer deutlicher Zeichen bedurfte, um den Beginn einer neuen Ära seines Clans zu markieren. Das erste dieser Symbole wurde 3060 vorgestellt, als eine Gruppe junger Krieger, die gerade den Positionstest bestanden hatten, ihre »Große Arbeit« begannen – eine riesenhafte Bronzestatue, die einmal ein Kriegsschiff der *Leviathan*-Klasse in genauen Details darstellen wird. Der Khan ordnete an, das die Staue auf Alshain ausgestellt werden sollte und ließ dafür ein besonderes Museum errichten.

Das zweite Symbol war eher militärischer Natur: Es handelte sich um einen neuen Mech der Garnisonsklasse, der in der selben Fabrik hergestellt werden sollte, die bereits den *Ursus* produziert. Lehrmeister Laurie Tseng gab dem neuen Design den Namen *Arcas*, nach einem Charakter aus der griechischen Mythologie, der zum Sternbild Ursa Minor wurde. Es sollte eine Erinnerung daran sein, wo sich der Clan niedergelassen hatte – von nirgendwo im Clanraum aus war Ursa Minor sichtbar.

3061 verließen die ersten BattleMechs vom Typ *Arcas* die Bandstraßen. Sie wurden unmittelbar im Anschluss daran in mehreren Besitztests gegen Clan Wolf auf den Welten Leoben, Skandia und Radstadt auf ihre Gefechtstauglichkeit getestet. Seitdem wurde die Maschine in großer Stückzahl hergestellt, die sich mittlerweile über das ganze Dominium verteilt.

EIGENSCHAFTEN

Für seine Größe und sein Gewicht ist der *Arcas* erstaunlich manövrierfähig. Die Sprungdüsen gestatten Sprünge mit einer Reichweite von bis zu 150 Metern, und der Reaktor lässt Geschwindigkeiten zu, die normalerweise eher mittelschwere Maschinen erreichen. Über den *Arcas* verteilt findet man so viel Panzerung, wie ein Mech dieser Gewichtsklasse überhaupt tragen kann – in Kombination mit einer Bewaffnung, die auf alle Distanzen tödlich wirken kann.

Die Hauptbewaffnung des *Arcas* stellen ein Paar schwerer ER-Laser, die sich für Präzisionsschüsse auf Distanz ebenso eignen wie als Feuerunterstützung für die beeindruckende Nahkampfbewaffnung. Zwei mittelschwere Impulslaser sowie drei Blitz-KSR/4-Lafetten bedeuten Schwierigkeiten für alles, was dem *Arcas* zu Nahe kommt. Obwohl für die KSR-Lafetten nur eine Tonne Munition vorhanden ist, reicht das in der Regel aus, zumal es sich um Blitz-Lafetten handelt, die unnötiger Munitionsverschwendung vorbeugen.

EINSATZ

Alle Garnisons-Galaxien der Geisterbären sind mit dem *Arcas* ausgerüstet worden, aber die größte Anzahl ging an den Sternhaufen der 3. Bear Regulars der Theta-Galaxie.

Darüber hinaus konnte der 10. Garnisons-Sternhaufen der provisorischen Chi-Galaxie der Novakatzen während eines Besitztests einen *Arcas* erbeuten.

VARIANTEN

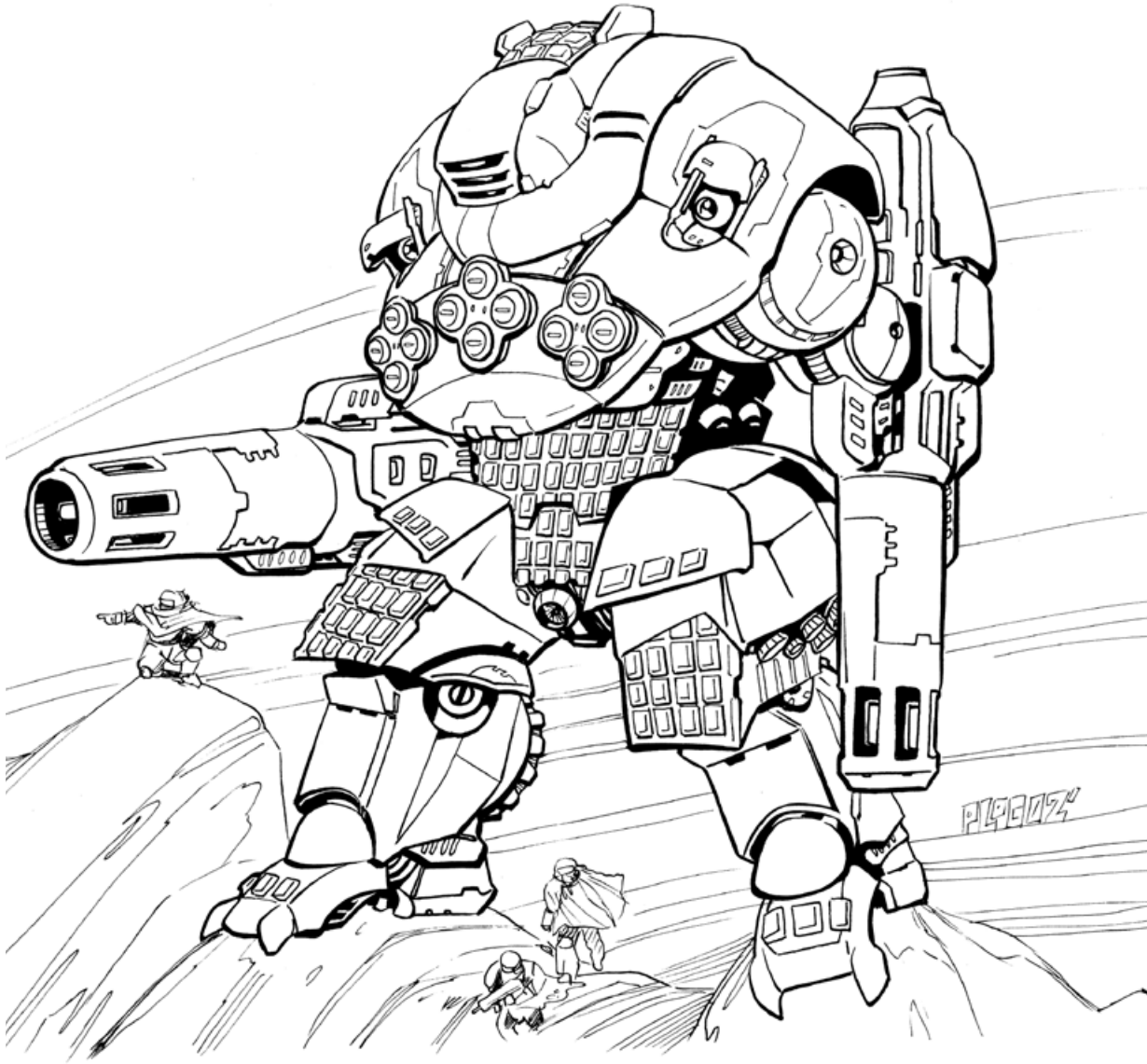
Die einzige bekannte Variante des *Arcas* tauscht die schweren ER-Laser und die drei Blitz-Lafetten gegen zwei ER-PPKs und zusätzliche Wärmetauscher. Allerdings wird diese Version nur in Gegenden eingesetzt, in denen Versorgung ein Problem darstellt.

ARCAS

Typ: **Arcas**
Technologie: Clan
Tonnage: 65
Kampfwert: 2.484

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	3.5
Reaktor:	325 XL	12
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Sprung:	5	
Wärmetauscher:	15 [30]	5
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	211	13,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	21	32
Torso Mitte (R)		10
R/L Torso	15	22
R/L Torso (R)		8
R/L Arm	10	20
R/L Bein	15	30

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer ER-Laser	RA	1	4
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
Mittelschwerer Impulslaser	RT	1	2
Blitz-KSR/4	RT	1	2
Munition (Blitz-KSR) 25	RT	1	1
Mittelschwerer Impulslaser	LT	1	2
Blitz-KSR/4	LT	1	2
Blitz-KSR/4	TM	1	2
Sprungdüse	TM	1	1
Sprungdüse	LB	2	2
Sprungdüse	RB	2	2



BOWMAN

Gewicht: 70 Tonnen
Rumpf: Typ BMH-7 Endostahl
Reaktor: Fusion 350 Extraleicht
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Forged Typ HH34 Standard mit CASE
Bewaffnung:
1 Klasse 16 Arrow-IV-Raketenartilleriesystem
1 Typ XX »Langbogen« LSR/20
3 Serie 7Ja Mittelschwere ER-Laser
4 Splitterkapseln

Hersteller: Niles Industriplex Epsilon
Kommunikationssystem:
CH4M mit Pattern Iota Wächter-ECM-Störsender
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Version Omega-IX TTS

ÜBERSICHT

Der über hundert Jahre alte FeuerunterstützungsMech *Bowman* ist in den Streitkräften der Clans eine Seltenheit selbst in den Garnisons- und Solahma-Einheiten, die jeder Clan einsetzt. Nur Clan Höllenrösser scheint eine bedeutende Anzahl dieser Mechs zu besitzen. Die Höllenrösser sahen unter dem Gesichtspunkt des Einsatzes kombinierter Streitkräfte in den Maschinen eine nützliche Ergänzung ihres Touman. Tatsächlich ist der *Bowman* eher ein Zeugnis einer bei den Clans längst ausgestorbenen Kunst der Kriegsführung.

Die Maschine wurde von Clan Höllenrösser unmittelbar nach dem Fall der Tokasha MechWorks Mitte der 2900er entwickelt und hergestellt. Dabei war der *Bowman* das Herzstück eines mit Hochdruck vorangetriebenen Rüstungsprogramms zur schnellen Aufstockung der Defensiveinheiten der Höllenrösser. Der Einbau zweier Arrow-IV-Raketenartilleriesysteme und die damit verbundene Tendenz, auf lange Distanz »Stand-and-Deliver«-Gefechte auszutragen, war mit dem Wunsch der Clankrieger nach direktem Feindkontakt allerdings unvereinbar. So ordnete Khan Darwin Lassenerra unmittelbar die Entwicklung eines Umrüstsatzes an, der den *Bowman* für einen direkten Gefechtsfeldkontakt wappnen sollte.

EIGENSCHAFTEN

Der *Bowman* zeichnet sich durch ein Kampfgewicht von 70 Tonnen, einer Rumpfkonstruktion aus Endostahl und einem XL-Reaktor, sowie eine beachtliche Einsatzgeschwindigkeit aus. Gleichzeitig verbleibt aber auch noch genügend Freiraum für die Bewaffnung. Ursprünglich war die Bewaffnung der Maschine mehr oder weniger auf die beiden Arrow-IV-Raketenartilleriesysteme reduziert, die in den Armen und Seitentorsi untergebracht waren. Die linke Batterie wurde dann durch eine LSR/20-Lafette ersetzt, wobei der frei gewordene Platz die Montage von Splitterkapseln in den Beinen des *Bowman* gestattete.

Die Veränderungen konnten jedoch das Ego der meisten Clankrieger nicht recht zufrieden stellen. Die Bewaffnung war einem Krieger, der sich beweisen wollte, noch immer nicht angemessen. Die Munitionsschächten für das Arrow-IV bieten vier Tonnen Platz, wodurch der *Bowman* verschiedene Munitionsarten mitführen kann, was die Flexibilität im Einsatz ungemein erhöht. Im Gegensatz dazu nimmt sich die eine Tonne Munition für die Langstreckenlafette recht dürftig aus. Daher verlässt sich der Pilot oft auf die »große« Lafette, auf eine Entfernung, die Gegenfeuer unmöglich macht.

Ein Trio aus mittelschweren ER-Lasern im rechten Arm bildet die einzige Reserve. Die Laser reichen zwar aus, kleinere Mechs, Panzer und Infanterie auf Distanz zu halten, aber nicht, um einem MechKrieger in ernsthaften Schwierigkeiten weiter zu helfen.

EINSATZ

Nur eine Hand voll *Bowman*n werden jedes Jahr von den Höllenrössern hergestellt, in der Regel als Ersatz für ausgefallene Einheiten oder ältere Sternenbund-Designs, die sich nicht länger für den Einsatz eignen. Obwohl der *Bowman* normalerweise nur defensiv ausgelegten Sternen in Garnisons-Galaxien zugeteilt wird, wurden gelegentlich Maschinen dieses Typs von Frontkommandeuren »ausgegraben«, die dringend auf Artillerieunterstützung angewiesen waren. Verwunderlich genug ist allein, dass die Höllenrösser den *Bowman*n auch als TrainingsMech für angehende MechKrieger einsetzen. Dabei wird der Mech als Testmaschine für die Artilleriefähigkeiten der »Grünschnäbel« verwendet, die ihre Eignung zeigen sollen – wenn sie die Tests denn überstehen.

Bei den anderen Clans ist der *Bowman* extrem selten, meistens handelt es sich um zusammengeschossene Feldvarianten in Solahma-Einheiten.

VARIANTEN

Da es sich um ein besonders unbeliebtes Modell handelt, sind Varianten des *Bowman* häufig. Die verbreitetste Variante ersetzt das Arrow-IV-Raketenartilleriesystem durch eine weitere LSR/20, drei Tonnen zusätzliche Munition, einen schweren ER-Laser und vier weitere Doppelwärmetauscher.

BOWMAN

Typ: **Bowman**
Technologie: Clan
Tonnage: 70
Kampfwert: 2.308

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	3.5
Reaktor:	350 XL	15
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	14 [28]	4
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	200	12,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	22	29
Torso Mitte (R)		10
R/L Torso	15	20
R/L Torso (R)		8
R/L Arm	11	20
R/L Bein	15	28

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Arrow-IV-System	RA/RT	12	12
Munition (Arrow)	RT	4	4
LSR/20	LT	4	5
Munition (LSR) 6	LT	1	1
3 Mittelschwere ER-Laser	LA	3	3
2 Splitterkapseln	LB	2	1
2 Splitterkapseln	RB	2	1
Wächter-ECM	K	1	1

BURROCK

Gewicht: 75 Tonnen
Rumpf: Typ BIES-75 Light
Reaktor: Modifizierter 375 Fusion XL
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Forging XK9 Keramik Standard
Bewaffnung:
1 Model SH Ultra-Autokanone/20
6 Serie 22a Mittelschwere Ultra-Laser

Hersteiler: Albion Armor Works Gamma
Kommunikationssystem:
Serie B12 CBS MultlFreq
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Integrated Bravo

ÜBERSICHT

Im Jahre 3059 führte die Aufdeckung der Handelsbeziehungen zwischen Clan *Burrock* und der so genannten Banditenkaste, die in der Peripherie des Clanraumes ihr Dasein fristet, zur Absorption der *Burrock* durch Clan Sternennatter. Viele der Krieger der *Burrock* waren durch die Entehrung ihres Clans derart beschämt, dass sie den Sternennattern nur minimalen Widerstand entgegenbrachten, als sie angegriffen wurden. Einige kämpften sogar Seite an Seite mit den Sternennattern, als Clan Blutgeist, der alte Feind der *Burrock*, versuchte, sich in die Absorption einzumischen.

Die Aktionen der *Burrock*-Krieger zeugten deutlich von starkem Charakter und einem Gefühl für Ehre, das die Sternennattern beeindruckte. Die *Burrock* hingegen schienen in jeder Hinsicht mehr als bereit, den Führungsanspruch durch Clan Sternennatter zu akzeptieren. Tatsächlich schienen die *Burrock* geradezu begierig darauf. Durchströmt vom Gefühl des Triumphs und der Rechtschaffenheit stellten die Sternennatter die Haltung der *Burrock* nicht weiter in Frage, und wunderten sich dementsprechend nicht, warum die Unterlegenen die Absorption so sehr begrüßten. So war es für die Sternennattern eine große Überraschung, als die absorbierten Krieger des gefallenen Clans sich weigerten, ihre Identifikation mit der Herkunft als *Burrock* aufzugeben.

Aufgeklärt wurde die Situation erst 3061 durch den Bericht Eidmeisters Stanislov an den Sternennatter-Khan: Die *Burrock* identifizierten sich nicht mit der Lebensart der Sternennattern; sie hießen nur die Befreiung von der Entehrung willkommen, die ihnen durch die Absorption in einen stärkeren Clan widerfahren war. Diese Haltung, so führte Stanislov aus, ließ sich nicht einfach unterdrücken oder beseitigen. Allein der Versuch würde den Sternennattern nur schaden. Unter diesem Gesichtspunkt schlug Stanislov vor, den *Burrock*n entgegen zu kommen und ihnen ihre eigene Identität zu gestatten. In dem Versuch dieser Empfehlung zu folgen autorisierte Khan Cassius N´Buta die Entwicklung eines neuen Mech, des *Burrocks*.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl die Namensgebung eine Konzession an einen gefallenen Clan darstellt – und wahrscheinlich einen Affront für die Blutgeister – trägt der *Burrock* seinen Namen zurecht. Genau wie der *Burrock*, einer einheimischen Lebensformen der Clan-Heimatwelten, die sich mittels ätzender Sekrete selbst durch härteste Gesteinsformen zu graben vermag, kann der BattleMech *Burrock* mittels außergewöhnlicher Feuerkraft sinngemäß Löcher in feindliche BattleMechs fressen. Mit 75 Tonnen Gewicht liegt der *Burrock* am oberen Ende der Klasse der schweren Mechs und ist dennoch schnell genug, um mit den meisten anderen ClanMechs Schritt zu halten. Ein Sechstel der Gesamttonnage wurde auf Panzerung verwand, was den Mech zu einem zähen Gegner macht. Den noch wurden bei dem Design der Offensivkapazität gegenüber defensiven Überlegungen Vorrang eingeräumt. Sechs mittelschwere Ultra-Laser und eine tödliche Ultra-Autokanone/20 stehen dem *Burrock* als Bewaffnung zur Verfügung.

Zwanzig Doppelwärmetauscher versuchen ihr Möglichstes, der Temperaturentwicklung der Maschine Herr zu werden, aber durch das formidable Waffenarsenal ist es ein Leichtes, die Temperaturen in den roten Bereich zu treiben.

EINSATZ

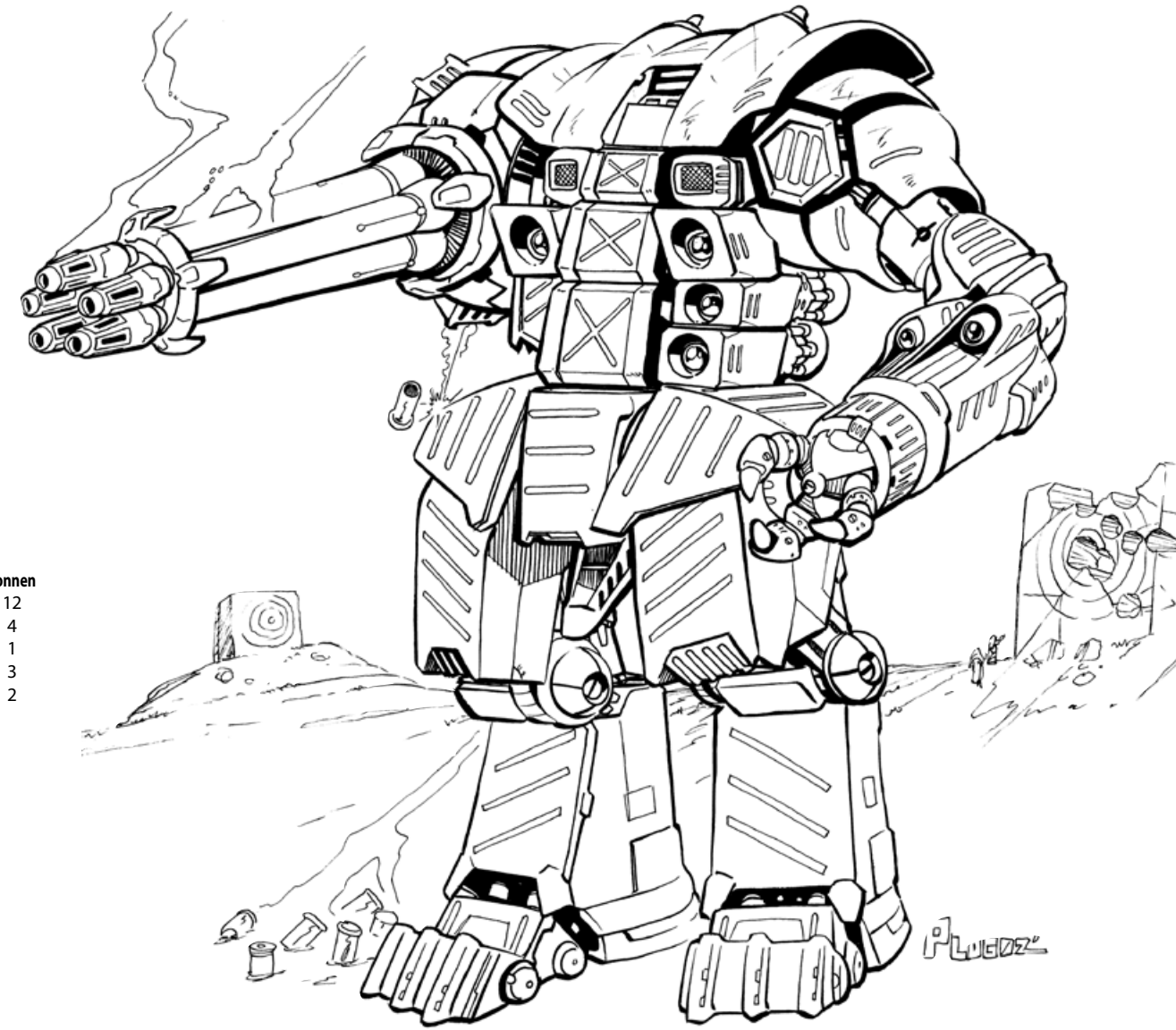
Der *Burrock* fand zunächst – begeisterter begrüßt von vielen ehemaligen Kriegern der *Burrock* – seinen Weg in die Einheiten der Sternennattern, in denen viele Abtacha der *Burrock* aufgenommen worden waren (besonders dem 96. Dragoner-Sternhaufen, dem 206. *Husar*en-Sternhaufen und den 1001. Sternennatter-Wächtern). Wie nicht anders zu erwarten, forderte der frisch beförderte Galaxie-Commander Stanislov N´Buta eine ganze Reihe neuer *Burrock* für seine wieder ausgehobene Beta-Galaxie – und natürlich auch das entsprechende Gegenstück aus ehemaligen *Burrock*-Kriegern – an.

BURROCK

Typ: **Burrock**
Technologie: Clan
Tonnage: 75
Kampfwert: 2.230

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	4.0
Reaktor:	375 XL	19,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	20 [40]	10
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	200	12,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	23	28
Torso Mitte (R)		9
R/L Torso	16	21
R/L Torso (R)		7
R/L Arm	12	21
R/L Bein	16	28

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Ultra-AK/20	RA	8	12
Munition (Ultra-AK) 20	RT	4	4
Mittelschwerer Ultra-Laser	RT	2	1
3 Mittelschwere Ultra-Laser	LT	6	3
2 Mittelschwere Ultra-Laser	LA	4	2



BLOOD KITE

Gewicht: 85 Tonnen
Rumpf: York XT
Reaktor: 255 Standard
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen:
Clan Serie Typ 3 Überschwer
Sprungreichweite: 90 Meter

Panzerung: Compound 12A1 Standard mit CASE
Bewaffnung:
3 Serie 7K Schwere ER-Laser
3 Typ XV LSR/15
3 SEP-Klasse KSR/4

Hersteller: York BattleMech Y3-Fabrik
Kommunikationssystem: York Y3-Com
Ortungs-/Zielerfassungssystem: York Y3-T&T

ÜBERSICHT

Als Khan Ceana Boques das Programm anstieß, mit dessen Hilfe sie den am Boden liegenden Clan Blutgeist zu neuem Rühm zu führen suchte, beinhalteten ihre Reformen auch einen Richtungswechsel in der Art und Weise, wie man an die Konstruktion von BattleMechs heranging. Als Clan Coyote 2854 den OmniMech einführte, konnten die Blutgeister gerade einmal drei Galaxien unter Sollstärke aufstellen. Die schreckliche Versorgungslage bedeutete, dass ein Besitztest um die neuen OmniMechs einfach von den stärkeren Clans bis zu einem Punkt ausgedehnt werden würde, an dem die Blutgeister nicht mehr hätten mitbieten können. Aus diesem Grunde wies Khan Boques die Wissenschaftlerkaste an, ihre Entwicklungsprozeduren für BattleMechs komplett zu überarbeiten. Jedes Neudesign musste vier Kriterien genügen: Geringe Kosten; Unverwüstlichkeit; nachhaltige Feuerkraft; und maximale Effizienz. Obwohl eigentlich alle diese Kriterien keine wirklich neuen Gedanken waren, hatten die Blutgeister doch über die Jahre einige Modelle entwickelt, die einem oder gar mehreren der genannten Parameter nicht im Mindesten gerecht wurden. Khan Ceana sah voraus, das die Blutgeister ihr BattleMech-Entwicklungsprogramm optimieren mussten, wenn der Clan nicht in der Lage sein würde, die neue Omnitechnologie zu erbeuten und somit eigene OmniMechs zu entwickeln.

Nach langen Jahren der Konstruktion und Perfektionierung von neuen BattleMechs unter Berücksichtigung der von Khan Ceana ausgegebenen Prinzipien lief schließlich der Stolz der Wissenschaftlerkaste vom Band: der brandneue *Blood Kite*.

EIGENSCHAFTEN

Der *Blood Kite* entspricht in jeder Hinsicht den Vorgaben von Khan Ceana Boques. Kostspielige Waffen wie PPKs und Schnellfeuerautokanonen und teure Ausrüstung wie ein XL-Reaktor wurden konsequent vermieden. Die interne Struktur ist aus Endostahl und man installierte nur die kosteneffizientesten Bordwaffen, Hinsichtlich der Unverwüstlichkeit wurde der 85-Tonnen-Rumpf des *Blood Kite* mit der maximal möglichen Menge Panzerung für seine Gewichtsklasse ausgestattet. Hinzu kommt, wie bei allen Clanmaschinen, der Schutz der Munition durch CASE. Durch den Einbau von Sprungdüsen schließlich erfüllt der *Blood Kite* das Kriterium der Beweglichkeit vorbildlich, und kann so Gelände überqueren, das für andere Maschinen gleicher Tonnage ein unüberwindliches Hindernis darstellt.

Drei schwere ER-Laser und drei LSR/15-Lafetten, Jede davon mit einer riesigen Menge Munition, erlauben dem *Blood Kite* auch dann noch seinen Mann zu stehen, wenn die meisten anderen Munitionslager auf dem Schlachtfeld bereits leer sind. Ein Trio aus KSR/4-Lafetten geben dem Mech eine brutale Nahkampfkapazität und runden die Bewaffnung ab.

EINSATZ

Das Highlight und der ganze Stolz von Clan Blutgeist, der *Blood Kite*, wurde seit Einführung zu Beginn des 30. Jahrhunderts in großen Stückzahlen hergestellt. Daher spielt die Maschine in allen Galaxien und nahezu jedem Sternhaufen des Touman der Blutgeister eine wichtige Rolle.

VARIANTEN

Erst kürzlich wurde eine neue Variante des *Blood Kite* gesichtet, die zur Rückeroberung der Blutgeister-Enklave auf Arcadia maßgeblich beitrug. Die neue Version macht sich offenbar den durch die Verbesserung der Beziehungen zu Clan Feuermandrill erweiterten Zugang zu neuer Technologie zunutze. Man tauschte alle ER-Laser, KSR-Lafetten und eine der LSR-Lafetten gegen drei ER-PPKs. Als Ausgleich werden die beiden verbliebenen LSR-Werfer mit Artemis IV aufgerüstet.

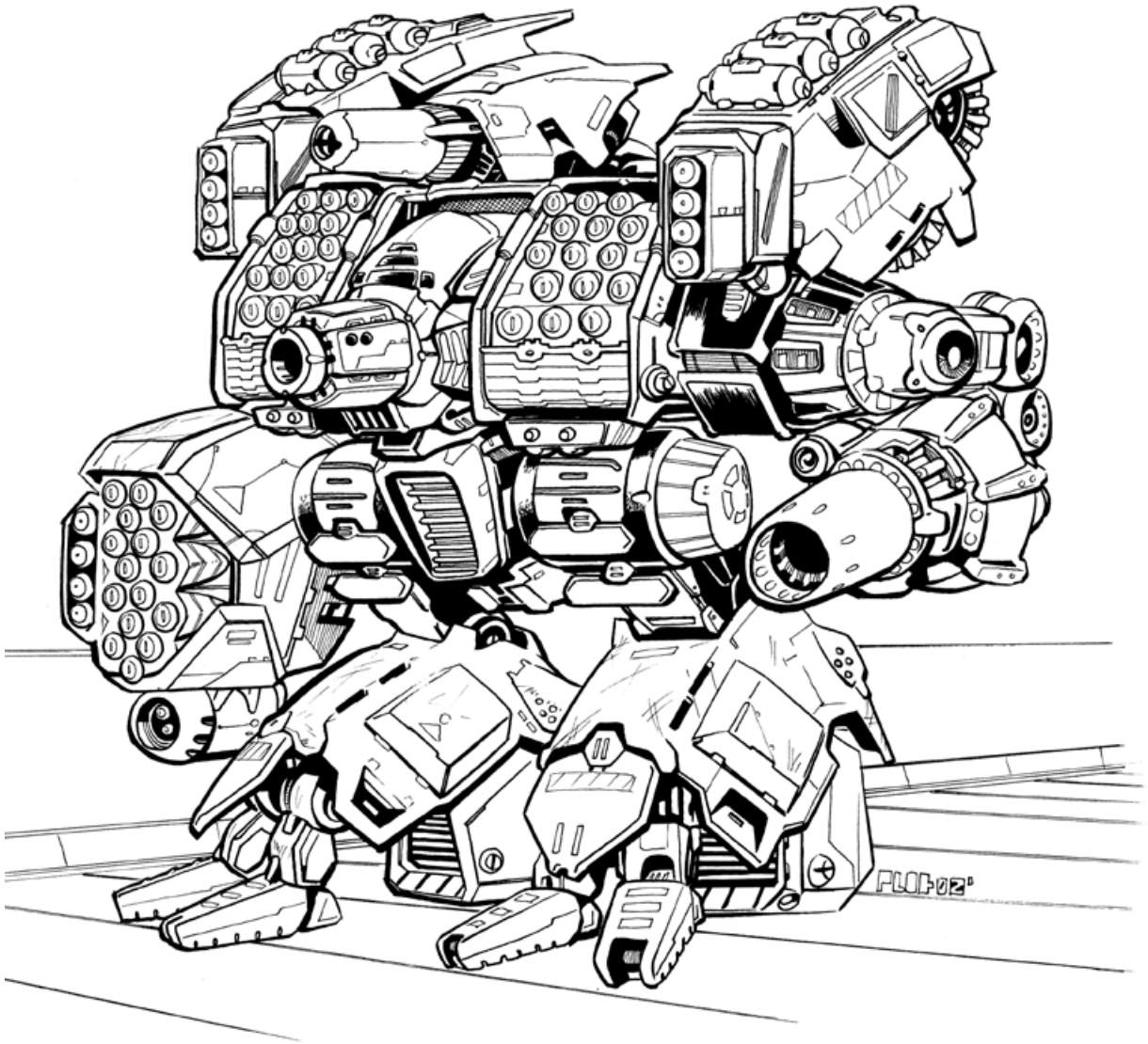
Obwohl es sich bei der Variante des *Blood Kite* um ein ungemein schlagkräftiges Design handelt, widerspricht die Maschine doch in vielerlei Hinsicht den Kriterien von Khan Boques, die nun seit einem Jahrhundert in Kraft sind. Deshalb lässt sich derzeit nicht abschätzen, wie populär diese Variante werden wird bzw. ob die Blutgeister überhaupt über die Ressourcen verfügen, mehr als eine handvoll dieser Maschinen zu bauen.

BLOOD KITE

Typ: **Blood Kite**
Technologie: Clan
Tonnage: 85
Kampfwert: 2.776

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	4,5
Reaktor:	255	13
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Sprung:	3	
Wärmetauscher:	21 [42]	11
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	240	15
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	27	39
Torso Mitte (R)		12
R/L Torso	18	27
R/L Torso (R)		9
R/L Arm	14	24
R/L Bein	18	30

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Schwerer ER-Laser	K	1	4
Schwerer ER-Laser	TM	1	4
LSR/15	RA	2	3,5
Munition (LSR) 16	RA	2	2
KSR/4	RA	1	1
LSR/15	RT	2	3,5
Munition (LSR) 16	RT	2	2
KSR/4	RT	1	1
Munition (KSR) 25	RT	1	1
LSR/15	LT	2	3,5
Munition (LSR) 16	LT	2	2
KSR/4	LT	1	1
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
Sprungdüse	RT	1	1
Sprungdüse	TM	1	1
Sprungdüse	LT	1	1



SAVAGE COYOTE

Gewicht: 85 Tonnen
Rumpf: Überschwere Serie SXG
Reaktor: Typ 255 Extraleicht
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Forging ZK11 (Standard)
Bewaffnung: 45 Tonnen Modulkapazität
Hersteller: Landen, Picuris und Zuni Mech-Produktionskomplexe
Kommunikationssystem: TJ6 »Glocke« Integriertes Kommunikationssystem
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TRTTS Mark IICWS

ÜBERSICHT

Über viele Jahre verfolgten die Krieger Clan Coyotes die schleichende Erosion ihres Einflusses innerhalb der Clangesellschaft mit Schrecken. Immer lauter wurde der Ruf nach neuer und leistungsfähigerer militärischer Hardware. Lange Zeit stießen diese Forderungen auf taube Ohren – zumindest so lange, bis 3052 Sullivan Koga zum Khan gewählt wurde.

Bald darauf begann die Wissenschaftlerkaste Clan Coyotes mit einer größeren Anzahl neuer Rüstungsprogramme, alle Teil Kogas Plan, den Clan zu reorganisieren und zu neuer Blüte zu führen. Der *Savage Coyote* ist die erfolgreiche Krönung eines dieser Programme. Integraler Bestandteil ist die neueste Entwicklung aus einem anderen der Rüstungsforschungsprojekte: das taktische Raketensystem (TakRak).

EIGENSCHAFTEN

Auf den *Savage Coyote* trifft »überschwerer SturmMech« in jeder Hinsicht zu. Die Maschine ist mit 15 Tonnen Panzerung bestückt, wobei die Konstrukteure mit dem Einbau des extraleichten Fusionsreaktors mehr als die Hälfte des Gesamtgewichts für Bewaffnung freistellen konnten.

Die Primärkonfiguration wurde auf Langstreckengefechte ausgelegt. Zu diesem Zweck verfügt sie über zwei riesige TakRak/12, unterstützt von einer ER-PPK, einer LB 10-X Autokanone und einer Ansammlung leichter und mittelschwerer Laser.

Alternativkonfiguration A wurde für die Hölle des Mech-Nahkampfes entwickelt: Diese Version ist mit Sprungdüsen, Impulslasern und drei TakRak/6 ausgestattet. Die B-Variante hingegen scheint eine Mixtur aus den anderen Versionen zu sein. Der *Savage Coyote* B verfügt durch die schweren Laser über ausgezeichnete Langstreckenfeuerkraft, gleichzeitig hat man sechs leichte Impulslaser für den Nahkampf hinzugefügt. Die vier TakRak/3 können dabei auf jede Reichweite Unterstützung liefern, so lange die entsprechende Munition verfügbar ist. Die jüngste Konfiguration des *Savage Coyote*, die C-Variante, trägt zwei schwere ER-Laser, eine ER-PPK und zwei TakRak/9, was sie ebenfalls zu einem exzellenten Fernkämpfer macht. Unterstützend kommen drei mittelschwere ER-Laser hinzu, die mit einem Zielcomputer gekoppelt wurden. Diese Version wird abgerundet durch den Einbau von Sprungdüsen und einem Wächter-ECM, was zum Einen die Manövrierfähigkeit, andererseits den Selbstschutz des *Savage Coyote* weiter erhöht.

EINSATZ

Seit der Einführung wurden die Produktionsstätten Clan Coyotes angewiesen, den *Savage Coyote* so schnell wie möglich in großen Stückzahlen zu produzieren. Mit Ausnahme der Fabrik auf Ashton, wo derzeit der Canis und der *Rabid Coyote* hergestellt werden, wurde jedes der Hauptproduktionszentren auf die Produktion des *Savage Coyote* umgestellt. Obgleich auch mittlerweile alle Fronttruppen Clan Coyotes mit dem neuen überschweren OmniMech ausgestattet wurden, gilt dies im Prinzip auch für wichtige Einheiten der Feinde der Coyoten: Dabei handelt es sich um Beutestücke.

Typ: **Savage Coyote**
Technologie: Clan OmniMech
Tonnage: 85
Kampfwert: 2.613

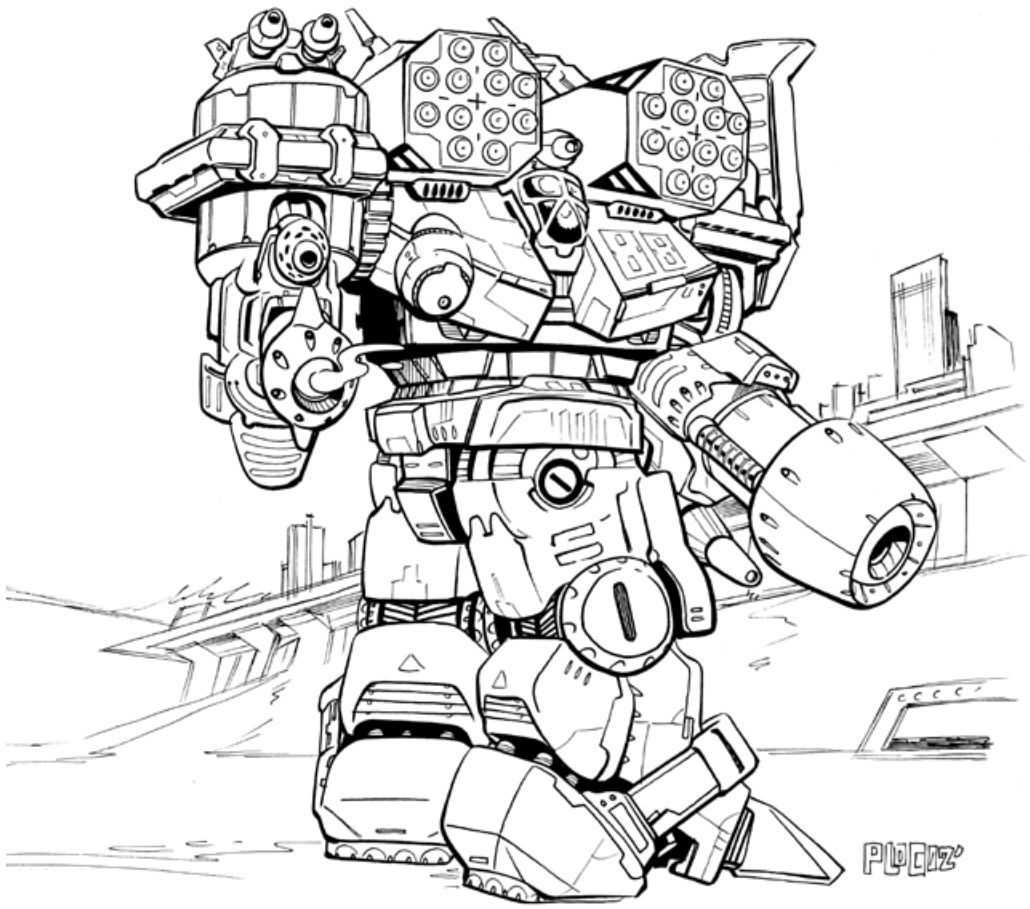
Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:		8,5
Reaktor:	255 XL	6,5
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	14 [28]	4
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	240	15
	Interne Struktur	*Panzerungs-wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	27	34
Torso Mitte (R)		15
R/L Torso	18	26
R/L Torso (R)		10
R/L Arm	14	25
R/L Bein	18	30

Gewichts- und Platzverteilung

Zone	*Fest*	*Verbleibender Freiraum*
Kopf		1
Torso Mitte		2
Rechter Torso	2 XL Reaktor Doppelwärmetauscher	8
Linker Torso	2 XL Reaktor Doppelwärmetauscher	8
Rechter Arm		8
Linker Arm		8
Rechtes Bein	Doppelwärmetauscher	0
Linkes Bein	Doppelwärmetauscher	0

SAVAGE COYOTE

Waffen/Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Primärwaffenkonflguration			
ER-PPK	RA	2	6
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
2 Leichte ER-Laser	RA	2	1
Doppelwärmetauscher	RA	2	1
LB-X/10 AK	LA	5	10
Munition (LB-X) 20	LA	2	2
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
Doppelwärmetauscher	LA	2	1
TakRak/12	RT	5	7
Munition (TakRak) 15	RT	3	3
TakRak/12	LT	5	7
Munition (TakRak) 15	LT	3	3
Doppelwärmetauscher	TM	2	1
Mittelschwerer ER-Laser	K	1	1
Alternativkonfiguration A			
Gaussgeschütz	RA	6	12
Munition (Gauss) 16	RA	2	2
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
TakRak/6	LA	3	3,5
2 Mittelschwere Impulslaser	LA	2	4
TakRak/6	RT	3	3,5
Munition (TakRak) 30	RT	3	3
Sprungdüse	RT	1	1
TakRak/6	LT	3	3,5
Munition (TakRak) 30	LT	3	3
Sprungdüse	LT	1	1
Mittelschwerer Impulslaser	TM	1	2
Sprungdüse	TM	1	1
Raketenabwehrsystem	K	1	0,5
Munition (RakAbw) 24	LT	1	1
Kampfwert: 2.852			
Alternativkonfiguration B			
Schwerer Impulslaser	RA	2	6
2 Schwere ER-Laser	RA	2	8
3 Doppelwärmetauscher	RA	6	3
Ultra-AK/5	LA	3	7
Munition (Ultra-AK) 20	LA	1	1
4 Leichte Impulslaser	LA	4	4
Doppelwärmetauscher	LA	2	1
2 TakRak/3	RT	4	3
Munition (TakRak) 60	RT	3	3
Leichter Impulslaser	RT	1	1
2 TakRak/3	LT	4	3
Munition (TakRak) 40	LT	2	2
Doppelwärmetauscher	LT	2	1
Leichter Impulslaser	K	1	1
Doppelwärmetauscher	TM	2	1
Kampfwert: 2.284			
Alternativkonfiguration C			
Schwerer ER-Laser	RA	1	4
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
2 Doppelwärmetauscher	RA	4	2
Zielcomputer	RA	4	4
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
4 Doppelwärmetauscher	LA	8	4
Sprungdüse	RT	1	1
TakRak/9	RT	4	5
Munition (TakRak) 21	RT	3	3
Sprungdüse	LT	1	1
TakRak/9	LT	4	5
Munition (TakRak) 7	LT	1	1
ER-PPK	LT	2	6
Sprungdüse	TM	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	TM	1	1
Munition (TakRak) 7	K	1	1
Kampfwert: 3.189			



MAD CAT MK II

Gewicht: 90 Tonnen
Rumpf: DSAM Endo 4
Reaktor: Typ 79 360 XL Fusion
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: Grandthrust Mk. 5
Sprungreichweite: 90 Meter

Panzerung: Forging ZM15 Ferrofibrit
Bewaffnung:
1 EMRQ »Galaxy« Serie Gaussgeschütz
2 Typ X »Kurzbogen« LSR/10
4 Serie 2b Mittelschwere ER-Laser

Hersteller: Manufacturing Plant DSF-94
Kommunikationssystem: MegaBand System 21
Ortungs/Zielerfassungssystem: Dtrac Suite 4

ÜBERSICHT

Obwohl der Krieg in den ersten zehn Jahren seit 3050 in der Inneren Sphäre mehr Zerstörungen anrichtete, bekamen auch die Clans zunehmend die Verluste auf dem Schlachtfeld zu spüren. Insbesondere traf dies auf die Clans Wolf und Jadefalke zu, die früher zu den stärksten und gefürchtetsten Clans zählten. Dennoch erging es den auf den Heimatwelten verbliebenen Clans nicht wesentlich besser, wie die Ereignisse der letzten Jahre zeigten.

Immer auf der Suche nach steigenden Profiten entdeckten die Führer von Clan Diamanthai zu Beginn diese Jahrzehnts einen neuen Markt. Aus dem Erfolg, den die Diamanthaie mit dem *Ha Otoko* gehabt hatten, zogen sie den Schluss, die Entwicklung eines weiteren Standard-Mechs anzustoßen, um das Design an die anderen Clans weiterzuverkaufen. Dabei verkürzten die Konstrukteure der Diamanthaie die Entwicklungszeit der neuen Maschine drastisch, indem sie die Konstruktion auf einem bereits vorhandenen Design aufbauten. Dadurch erlangte der *Mad Cat Mk II* in weniger als 15 Monaten serienreife und wurde sofort in großen Stückzahlen hergestellt.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl der *Mad Cat Mk II* äußerlich erhebliche Ähnlichkeit mit dem *Mad Cat* aufweist, handelt es sich doch um eine neue und kampfkräftige Weiterentwicklung. Die Maschine trägt 13 Tonnen Ferrofibrit-Panzerung, was sie zu einem unverwüstlichen Kämpfer macht. Darüber hinaus ist der *Mad Cat Mk II* für einen überschweren BattleMech erstaunlich schnell und beweglich; er erreicht eine Höchstgeschwindigkeit von 65 Stundenkilometern, wobei die Sprungdüsen helfen, selbst das schwierigste Gelände zu Oberwinden. Obwohl die Manövrierfähigkeit ein wichtiges Konstruktionskriterium darstellt, hat der *Mad Cat Mk II* noch andere Stärken.

Durch die zwei in den Armen montierten Gaussgeschütze, unterstützt durch die in den Torsi untergebrachten Langstreckenlafetten, kontrolliert der *Mad Cat Mk II* ein Schlachtfeld mit Leichtigkeit. Zwar gibt es BattleMechs, deren Breitseite mehr Durchschlagskraft hat; aber kaum eine dieser Maschinen ist in der Lage, das Feuer so kontinuierlich aufrecht zu erhalten wie der *Mad Cat Mk II*, zumindest nicht ohne eine automatische Stillegung zu riskieren.

Obwohl der *Mad Cat Mk II* Gegner bereits auf weite Entfernung in Stücke schießen kann, entwickelt er doch auf ca. 450 m Distanz die größte Wirkung - normalerweise eher mittlere Kampfdistanz für moderne Gefechtsmaßstäbe. Auf diese Entfernung kann der Pilot die torsomontierten mittelschweren ER-Laser zum Einsatz bringen, die mit allem, was dumm genug ist, nahe genug aufzuschließen, kurzen Prozess machen.

Interessanter Weise entschieden sich die Clantechniker, die neue Maschine mit Waffen aus den alten Brian-Kastellen auszustatten. Obwohl die Leistung der Maschine durch diese Entscheidung nicht nachteilig beeinflusst wird, mussten die Konstrukteure doch einige Anpassungen vornehmen, so zum Beispiel die zusätzlichen Belüftungsschlitze oberhalb der Gaussgeschütze.

EINSATZ

Obwohl der *Mad Cat Mk II* nun bereits mehr als fünf Jahre hergestellt wird, haben doch nur wenige Clans das Design in ihre Streitkräfte integriert. Die Clans Wolf und Jadefalke, bei eigentlich als potentielle Absatzkandidaten eingestuft, haben bisher nicht ein Modell geordert; dasselbe gilt für die Clans Gletscherteufel und Stahlviper (obwohl alle diese Clans einige Maschinen in verschiedenen Tests erobert haben). Nur Clan Novakatze verfügt über eine nennenswerte Anzahl des *Mad Cat Mk II*.

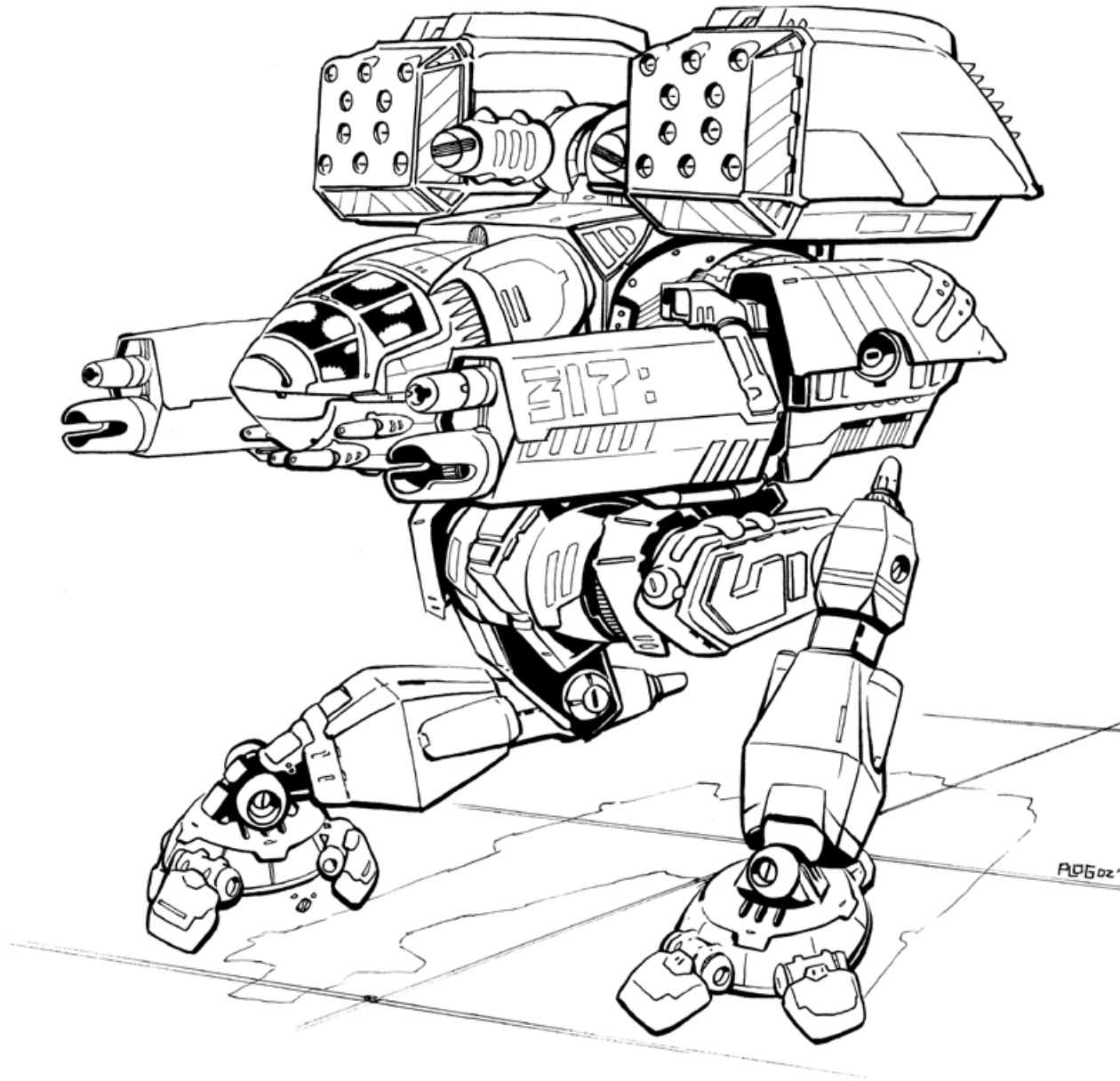
Überraschenderweise tauchten einige Maschinen des Typs *Mad Cat Mk II* in den Streitkräften des Draconis-Kombinats und des ehemaligen Vereinigten Commonwealth auf, besonders während der entscheidenden Gefechte auf Proserpina. Zwar ist es bisher niemandem gelungen das Gerücht zu verifizieren, aber anscheinend denken die Diamanthai darüber nach, nicht modifizierte Clanausrüstung an die Innere Sphäre zu verkaufen, zumindest für eine begrenzte Zeit. Das würde auch erklären, warum der Clan die Typnbezeichnung *Mad Cat Mk II* statt *Waldwolf II* gewählt hat. Sollten sich die Gerüchte bewahrheiten, würde das einen entscheidenden Wandel in der Haltung des Clans signalisieren. Natürlich gab der Einbau der vorher in den Brian-Kastellen eingemotteten Waffen in die neue Maschine dieser Theorie weitere Nahrung.

MAD CAT MK II

Typ: **Mad Cat Mk II**
Technologie: Clan
Tonnage: 90
Kampfwert: 3.135

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	4,5
Reaktor:	360 XL	16,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Sprung:	3	
Wärmetauscher:	14 [28]	4
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	249	13
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	29	38
Torso Mitte (R)		12
R/L Torso	19	26
R/L Torso (R)		8
R/L Arm	15	27
R/L Bein	19	34

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
Gaussgeschütz	RA	6	12
Munition (Gauss) 16	RT	2	2
Gaussgeschütz	LA	6	12
Munition (Gauss) 16	LT	2	2
2 Mittelschwere ER-Laser	RT	2	2
LSR/10	RT	1	2,5
Munition (LSR) 12	RT	1	1
2 Mittelschwere ER-Laser	LT	2	2
LSR/10	LT	1	2,5
Munition (LSR) 12	LT	1	1
Sprungdüse	LT	1	2
Sprungdüse	RT	1	2
Sprungdüse	TM	1	2



Gewicht: 100 Tonnen
Rumpf: Viper NK12 Endostahl
Reaktor: New Kent Typ 50 Fusion XL 400
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: PryzhokWM15
Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Compound V9 Ferrofibrit
Bewaffnung:
2 Typ XX »Langbogen» LSR/20
1 Typ KOV LB 10-X Autokanone
2 Serie 2c Mittelschwere ER-Laser
1 Serie 7k Schwerer ER-Laser

Hersteller: Novy Minsky Armaments Plant
Kommunikationssystem: Mercer 973
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
GEG Pattern 492/1

ÜBERSICHT

Die Vertreibung der Stahlvipern aus der Inneren Sphäre bedeutete für den Clan eine enorme Schmach, so dass die Krieger frustriert und kampfhungrig zu ihren Besitzungen auf den Heimatwelten zurückkehrten. Seit sieben Jahren nun haben die Stahlvipern einen Konflikt nach dem anderen vom Zaun gebrochen, wobei die aggressive Haltung als Ventil für die bitteren politischen Entwicklungen dient, die den Clan seit 3060 immer weiter ins Abseits geführt haben.

Der Touman der Stahlvipern wurde seit der Entehrung wieder aufgebaut. Neue Designs sind in den Reihen des Clans erschienen, deren Entwicklung nur aufgrund der – während der Invasion der Inneren Sphäre erbeuteten materiellen Ressourcen und den zeitgleichen technischen Fortschritten möglich wurden.

Die Politik des Khans Perigard Zaiman, freigeborenen Kriegern den Zugang zum Militär der Stahlvipern zu gestatten, scheint mittlerweile Früchte zu tragen. Aufgerüstete Maschinen der Garnisonsklasse haben die defensiven Aufgaben des Clanmilitärs übernommen, wodurch Frontsternhaufen für offensive Operationen freigestellt wurden. Um die Garnisonstruppen mit neuer Technologie auszustatten waren große Anstrengungen notwendig, aber die Stahlvipern waren noch nie dafür bekannt, lange nach einem Anlass für einen Krieg zu suchen. Ganz im Sinne dieser Tradition haben die Stahlvipern einige alte Designs komplett überarbeitet. Deren größter Vertreter, der noch aus den Zeiten des goldenen Zeitalters stammende *Storm Giant*, wurde als *Scylla* wiedergeboren, und trat 3062 – mit neuen Waffen und fortschrittlicher Elektronik ausgestattet – erneut seinen Dienst an.

EIGENSCHAFTEN

Wie schon sein Vorgänger wurde auch der 100-Tonnen *Scylla* mit einem riesigen typ 50 XL-Reaktor ausgestattet, der mehr als die Hälfte des Gesamtgewichts der Maschine ausmacht. Dafür ermöglicht der Reaktor eine Höchstgeschwindigkeit von bis zu 65 Stundenkilometern, trotz des ansehnlichen Panzerschutzes von über 15 Tonnen. Der Einbau der Pryzhok-Sprungdüsen verbesserte die Beweglichkeit des *Scylla* noch weiter. Die Konstrukteure der Stahlvipern setzten mit dem Design darauf, unerfahrene Gegner zu überwältigen, die bei einem so massiven BattleMech nicht mit einer derartigen Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit rechnen würden.

Unglücklicherweise hat dieser Vorteil seinen Preis er wird beim *Scylla* mit einer relativ leichten Bewaffnung erkauft. Obwohl die Feuerkraft beachtlich ist, kann der *Scylla* doch gerade einmal die Durchschlagskraft von 30 bis 40 Tonnen leichteren Maschinen erreichen. Das Herz der Bewaffnung stellt dabei die Kombination aus zwei »Langbogen«-Raketenlafetten mit einer LB-X-Autokanone dar. Diese Waffen können zwar über mittlere Entfernung eine vernichtende Feuerkraft entwickeln, verfügen aber nur über begrenzte Munitionsvorräte. Ein im Kopf montierter schwerer Serie 7K ER-Laser sorgt für zusätzliche Langstreckenfeuerkraft. Allerdings haben einige Piloten Bedenken beim Einsatz der Waffe, da durch die Nähe zum Cockpit ein gefährlicher Hitzestau entsteht – trotz des ansonsten effizienten Hitzeableitungssystem des *Scylla*. Abgerundet wird die Bewaffnung durch zwei im Torso untergebrachte mittelschwere ER-Laser, die auf mittlere und kurze Distanz Feuerunterstützung liefern sollen.

EINSATZ

Die erste Stahlvipern-Einheit, die den *Scylla* erhielt, war der 10. Angriffs-Sternhaufen auf New Kent. Die Einheit setzte die Verstärkungen erfolgreich ein und konnte so einige Angriffe der Gletscherteufel zurückschlagen. Im Jahre 3064 machten die Stahlvipern bei der lang entarteten Offensive gegen ihre Nachbarn auf New Kent ebenfalls regen Gebrauch von der neuen Maschine. Die Manövrierfähigkeit des *Scylla* erlaubte es den schweren Maschinen, einen Überraschungsangriff über das unzugängliche Shandrake-Massiv mitten ins Herz der Gletscherteufel-Truppen zu führen, wodurch der 179. Angriffs-Sternhaufen vernichtet wurde. Die Gletscherteufel, bekannt für ihre politischen Winkelzüge, beschwerten sich beim Großen Konklave der Clans über den Gebrauch von »Freigeborenen-Ausrüstung« und machten den Einsatz von »Taktiken der Inneren Sphäre« für ihre Niederlage verantwortlich. Als Asa Taney darauf hin den Spitznamen der Gletscherteufel, »Clan Choleriker«, für zutreffend erklärte, regte sich in den Reihen der anderen Clans kein Widerspruch.

SCYLLA

Typ: **Scylla**
Technologie: Clan
Tonnage: 100
Kampfwert: 2.897

Ausstattung		**Tonnen**
Interne Struktur:	Endostahl	5
Reaktor:	400 XL	26,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Sprung:	4	
Wärmetauscher:	17 [34]	7
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	297	15,5
	Interne Struktur	*Panzerungs -wert*
Kopf	3	9
Torso Mitte	31	45
Torso Mitte (R)		11
R/L Torso	21	33
R/L Torso (R)		9
R/L Arm	17	32
R/L Bein	21	42

Waffen/Munition	**Zone**	**Zeilen**	**Tonnen**
LSR/20	LA	4	5
Munition (LSR) 6	LA	1	1
LSR/20	RA	4	5
Munition (LSR) 12	RA	2	2
LB-X/10 AK	RT	5	10
Munition (LB-X) 20	RA	2	2
2 Mittelschwere ER-Laser	LT	2	2
Schwerer ER-Laser	K	1	4
Sprungdüse	RB	2	4
Sprungdüse	LB	2	4

LUFTRAUMJÄGER DER INNEREN SPHÄRE

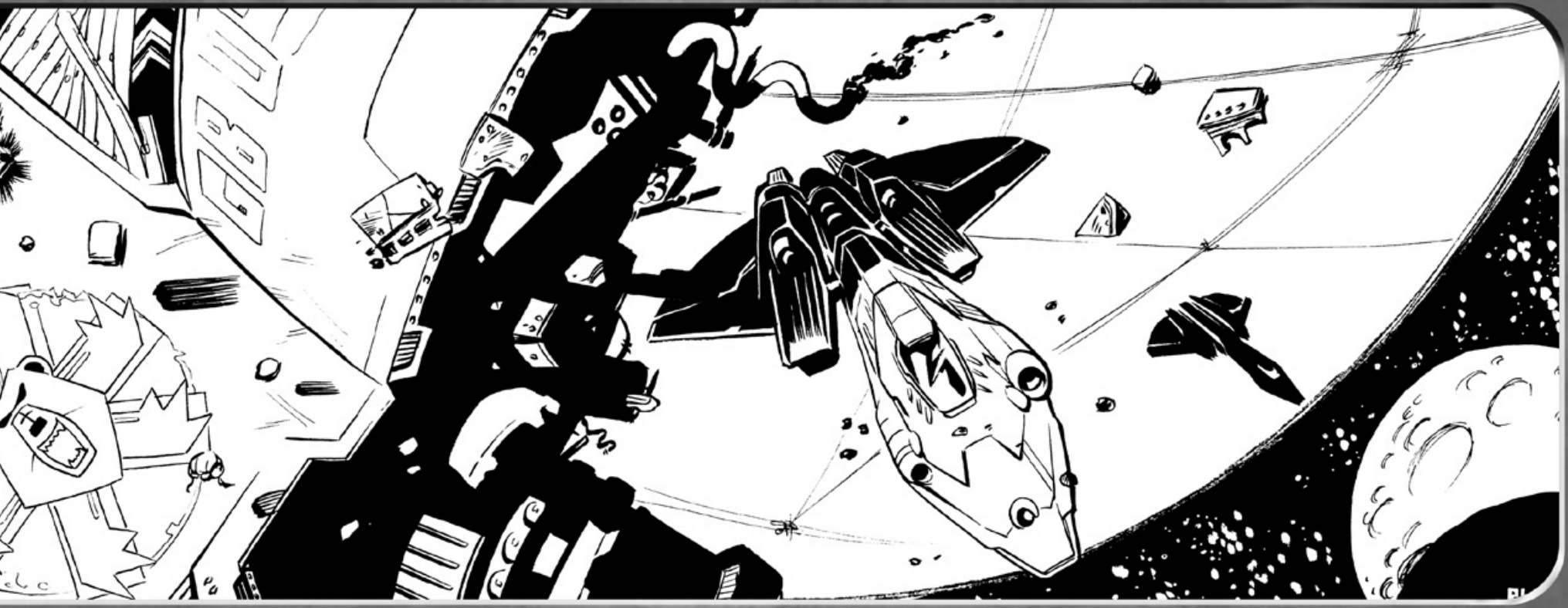
Im Laufe der letzten fünf Jahre wurde die Konstruktion von Raumstreitkräften noch einmal revolutioniert, und in kurzer Zeit erscheinen mehr neue Luftraumjäger-Designs als seit den Tagen der ersten Nachfolgekriege entwickelt wurden. Diese Luftraum-Renaissance, verdankt die Innere Sphäre keinem Anderen als den Clans. Die Invasion zwang die Häuser dazu, neue Defensivtechnologien zu entwickeln, wobei man sich – bedingt durch die traditionelle Bevorzugung – zunächst auf die Verbesserung von BattleMechs konzentrierte. In vielen Fällen erhielten sogar Panzerverbände einer Einheit die neuen Ausbau-Sets für ihre Fahrzeuge, bevor die Luftraumjäger der Truppe an der Reihe waren.

In Anbetracht der Tatsache, dass Luftraumjäger auf dem Schlachtfeld eine entscheidende Rolle spielen können, erscheint die Entscheidung der Militärs der Inneren Sphäre zunächst merkwürdig Setzt man sich aber genauer mit den Fakten der Claninvasion auseinander, wird man feststellen, dass bei Luftraumjäger-Einsätzen trotz der technologischen Überlegenheit auf Seiten der Clans die Einheiten der Inneren Sphäre insgesamt besser abschnitten als alle anderen Truppengattungen. Diese Tatsache spricht Bände über die Effektivität der Trainingstechniken der Inneren Sphäre und stellt gleichzeitig das Pilotenzuchtprogramm der Clans als solches in Frage.

Nichtsdestotrotz, nachdem es der Inneren Sphäre in den letzten Jahren gelungen war, mit den neuen Technologien ausgestattete Mechs und Fahrzeuge in bedeutender Zahl herzustellen, besinnen sich die Militärs der Häuser nun auf ihre Luftraum-Streitkräfte. Mit Hilfe der über die letzten zwei Jahrzehnte entwickelten Fähigkeiten ist es jedem der Häuser mittlerweile gelungen einen OmniJäger zu produzieren und in die Streitkräfte zu integrieren. Das Draconis-Kombinat und die Liga Freier Welten, die schon immer einen Hang zum bevorzugten Einsatz von Luftraumjägern hatten, haben sogar mehr als einen solchen Jäger entwickelt.

Beim jüngsten Überfall der Geisterbären auf das Draconis-Kombinat zeigte sich sehr deutlich, welche Vorteile die Innere Sphäre offenbar mittlerweile gegenüber den Clans hat, wenn es zum Gefecht zwischen Luftraumjägern kommt. Im Folgenden findet sich der von Ihnen angeforderte vollständige Bericht über alle neuen Luftraumjäger, die von der Inneren Sphäre und den Peripheriemächten gegenwärtig zum Einsatz gebracht werden.

– Josef Harkin
Demi-Präzentor IX-Omega
ComStar Archiv, Tukayyid
19. Oktober 3067



CRX-O CORAX

Gewicht: 30 Tonnen
Rumpf: UOC Light Spec 3
Reaktor: 210 GM XL
Panzerung: Outworld Weave Standard II
Bewaffnung: 9 Tonnen Modulkapazität
Hersteller: United Outworlders

Fabrikationszentren: Ramora
Kommunikationssystem:
Outworlds Advanced 6ai
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Multiplatform T12d

LEICHT

MITTEL SCHWER

SCHWER

OMNI

ÜBERSICHT

Als Erster von der Außenwelt-Allianz produzierter OmniJäger ist der *CRX-0 Corax* sowohl Vorbild als auch Mythos. Der Jäger weist zwar weniger vom Einfluss des Draconis-Kombinats auf, der bei den jüngsten anderen technischen Entwicklungen des Peripheriestaates sichtbar wurde, aber es gibt derzeit keine andere Erklärung für die Herkunft der Omnitechnologie. Darüber hinaus ist weder das Kombinat noch die Außenwelt-Allianz in dieser Sache besonders mitteilsam.

EIGENSCHAFTEN

Wo auch immer die Technologie für den *CRX-O Corax* herkommt, die Piloten der Allianz machen begeistert Gebrauch von ihr. Die häufigste Konfiguration besitzt einen schweren Impulslaser und zwei mittelschwere Laser. Sie verfügt zwar über erstaunliche Durchschlagskraft für einen leichten Jäger, hat aber keine Heckbewaffnung. Diese Version kommt meistens bei Tiefflugangriffen zum Einsatz. Weitere häufig anzutreffende Konfigurationen setzen entweder auf zwei KSR/6-Lafetten oder auf eine Mischung aus mittelschweren Laser und Impulslasern gleicher Brennweite. Beide Versionen haben zwei leichte Laser im Heck und sind bei Einsätzen gegen andere Jäger beliebt.

Die eigenartigste Konfiguration verwendet einen Mittelstreckenraketenwerfer, dessen Technologie aus dem Draconis-Kombinat stammt. Diese Konfiguration soll für Unterdrückungsfeuer am Boden sorgen, damit die Begleitmaschinen weniger Abwehrfeuer durch Flak und anderen Bodeneinheiten fürchten müssen. Gegen schlecht vorbereitete Banditen, die normalerweise den *Corax*-Piloten gegenüberstehen, hat sich diese Taktik bewährt, aber der Präsident des Allianz-Militärcorps, Paul Murphy, hat die Tauglichkeit bei einem komplexeren Gefechtsgeschehen in Frage gestellt. Es ist unwahrscheinlich, das diese sonderbare Konfiguration gegen ernsthafte militärische Ziel zum Einsatz kommt.

EINSATZ

Die gesamte erste *Corax*-Produktionsreihe wurde an das 1. Allianzgeschwader überstellt, um die dort bisher verwendeten Maschinen vom Typ *Seydlitz* zu ersetzen, die wiederum auf die anderen vier Allianzgeschwader verteilt wurden. Das geschah zum Einen wegen der Fähigkeiten des 1. Geschwaders, andererseits, weil es zur Zeit in der Allianz noch nicht genug Techniker gibt, die sich mit der Omnitechnologie auskennen. Die Zuteilung der Jäger auf mehrere Geschwader kam daher bisher nicht in Frage.

Typ: **Corax**
Technologie: Innere Sphäre OmniFighter
Tonnage: 30
Kampfwert: 885

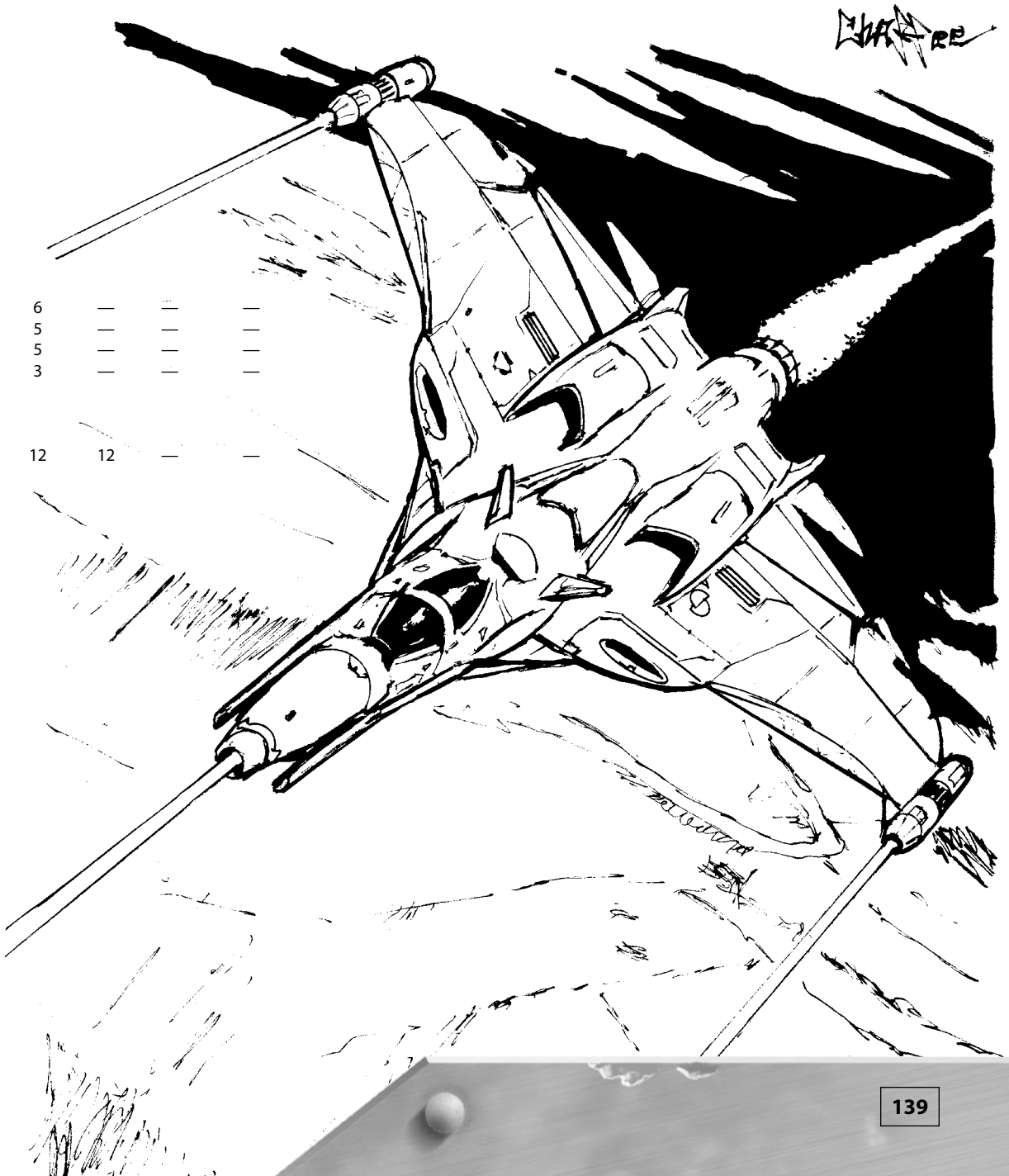
Ausstattung		**Tonnen**
Reaktor:	210 XL	4,5
Sicherer Schub:	9	
Maximaler Schub:	14	
Strukturelle Integrität:	9	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	136	8,5

		Panzerungswert
Freiraum		
Bug	44	5
Tragflächen	33/33	5/5
Heck	26	3

Waffen/Munition	**Feld**	**Gewicht**	**Hitze**	**Nah**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**
Primärwaffenkonflguration							
Schwerer Impulslaser	Bug	7	10	9	9	—	—
Mittelschwerer Laser	RTR	1	3	5	—	—	—
Mittelschwerer Laser	LTR	1	3	5	—	—	—
Alternativkonfiguration A							
KSR/6	RTR	3	4	8	—	—	—
KSR/6	LTR	3	4	8	—	—	—
Munition (KSR) 30	—	2					
2 Leichte Laser	Heck	1	1	3	—	—	—

Kampfwert: 716

Alternativkonfiguration B							
2 Mittelschwere Impulslaser	Bug	4	4	6	—	—	—
2 Mittelschwere Laser	RTR	2	3	5	—	—	—
2 Mittelschwere Laser	LTR	2	3	5	—	—	—
2 Leichte Laser	Heck	1	1	3	—	—	—
Kampfwert: 1.054							
Alternativkonfiguration C							
MSR/20	Bug	7	6	12	12	—	—
Munition (MSR) 24	—	2					
Kampfwert: 714							



DAR0-1 DAGGER

Gewicht: 45 Tonnen
Rumpf: Johnston Rapier Mk. VII
Reaktor: GM SuperFusion 225 XL
Panzerung: Kallon AeroWeave Ferrofibrit
Bewaffnung: 18 Tonnen Modulkapazität

Hersteller: Johnston industries
Fabrikationszentren: Addicks, New Syrtis
Kommunikationssystem: ChatlerComm 224
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
RCA Instatrac Mk. XiX

ÜBERSICHT

Gegen Ende der 3050er waren durch den Clankrieg die Reihen der Luftraumjäger-Geschwader des Vereinigten Commonwealth stark dezimiert worden. Dadurch, dass das Oberkommando ein Jahrzehnt lang scheinbar unbegrenzte Summen für neue BattleMechs ausgab, nicht aber für die LRJ-Geschwader, wurde die Einsatzbereitschaft der Truppe noch weiter herabgesetzt.

Das Alles sollte sich 3057 ändern, nachdem es zu einer verhängnisvollen Begegnung zwischen den 1. Kestrel-Grenadieren und den Hell's Black Aces gekommen war. Die Grenadiere verloren die Hälfte ihrer Jäger über Zürich, weil die Söldner in moderneren Maschinen antraten. Diese Niederlage sorgte im Oberkommando für genügend Unterstützung eines schnellen Modernisierungsprogramms, das nicht nur auf den Kauf von nachgerüsteten und neu entwickelten Jägern abzielte.

EIGENSCHAFTEN

Seit Jahren darauf bedacht, die Geschäftsbereiche noch weiter auszuweiten, antwortete Johnston Industries auf den neu entstandenen Bedarf mit einem radikalen Konzept: Einem OmniJäger. Allerdings war diese Technik auch für den Raumfahrtkonzern Neuland, und Johnston hatte mit einigen Probleme zu kämpfen. Schließlich lieferte man – mit zwei Jahren Verzug – vier *Dagger*-ProtoTypn an die VerCom-Streitkräfte. Die Raumabteilung der VCS war von dem schweren Panzerschutz sowie der überlegenen Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit des Designs so beeindruckt, dass sie bei Johnston Bestellungen in einem Umfang aufgab, der die Firma finanziell über das nächste Jahrzehnt bringe dürfte.

Die Primärkonfiguration des *Dagger*, die auf eine Multiautokanone und vier an den Tragflächen montierte ER-Laser setzt, wurde darauf ausgelegt in den Rücken einer feindlichen Maschine zu gelangen und sie dort aus kürzester Entfernung zu bekämpfen. Bei der A-Konfiguration wurde auf die munitionsabhängige Autokanone zugunsten von vier Lasern, die an den neuen Zielcomputer des NAIW angeschlossen sind, verzichtet.

Die ungewöhnlichste Version ist der *Dagger-B*, die eine LB-X Autokanone und Laserpaare in den Flügeln sowie im Heck kombiniert. Obwohl diese Konfiguration nicht über die Feuerkraft der anderen beiden Versionen verfügt, kann doch die Splittermunition der Autokanone eine außeratmosphärische Begegnung durch Glückstreffer an der Kanzel oder dem Reaktor des Gegners entscheiden, noch bevor sie richtig begonnen hat.

EINSATZ

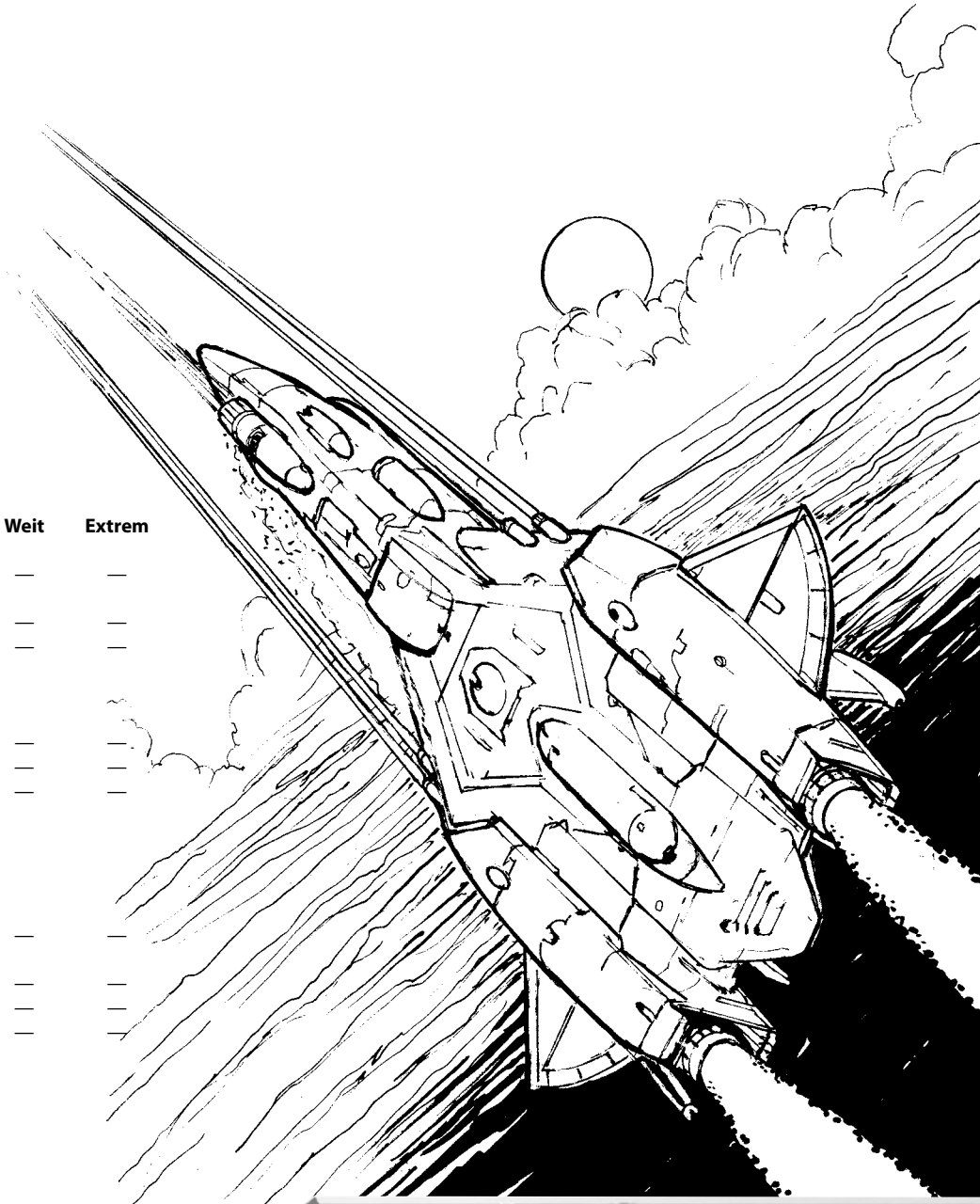
Der *Dagger* bestand seine Bewährungsprobe während des Bürgerkrieges im VerCom. Er wurde hauptsächlich der Syrtis-Füsiliere und anderen Einheiten in der Mark Capella zugeteilt, die Katherines Autorität nicht länger akzeptierten. Darüber hinaus fand der Jäger seinen Weg in Luftraum-Geschwader auf nahezu jedem Planeten innerhalb der Vereinigten Sonnen. Während man bei der Abteilung auf New Syrtis noch die letzten Reparaturen an den Produktionsstraßen durchführt, werden in der Anlage auf Addicks Überstunden gefahren, um den Aufträgen wenigstens Ansatzweise nachzukommen.

DAR0-1 DAGGER

Typ: **Dagger**
Technologie: Innere Sphäre OmniFighter
Tonnage: 45
Kampfwert: 1.766

Ausstattung		**Tonnen**	
Reaktor:	225 XL	5	
Sicherer Schub:	7		
Maximaler Schub:	11		
Strukturelle Integrität:	7		
Wärmetauscher:	10 [20]	0	
Treibstoff:		400	5
Cockpit:		3	
Panzerungswert:	250	14	
	Panzerungswert	*Freiraum*	
Bug	76	5	
Tragflächen	62/62	4/4	
Heck	50	3	

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Hitze**	**Nah**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**
Primärwaffenkonfiguration							
Multi-AK/5	Bug	10	6	20	20	—	—
Munition (MAK) 60	—	3					
2 Mittelschwere ER-Laser	RTR	2	5	5	5	—	—
2 Mittelschwere ER-Laser	LTR	2	5	5	5	—	—
Doppelwärmetauscher	—	1					
Alternativkonfiguration A							
2 Mittelschwere ER-Laser	Bug	2	5	5	5	—	—
Schwerer Laser	RTR	5	8	8	8	—	—
Schwerer Laser	LTR	5	8	8	8	—	—
Zielcomputer	—	3					
3 Doppelwärmetauscher	—	3					
Kampfwert: 1.581							
Alternativkonfiguration B							
LB-X/10 AK	Bug	11	2	6	6	—	—
Munition (LB-X) 20	—	2					
2 Mittelschwere ER-Laser	RTR	2	5	5	5	—	—
2 Mittelschwere ER-Laser	LTR	2	5	5	5	—	—
2 Leichte ER-Laser	Heck	1	2	3	—	—	—
Kampfwert: 1.543							



LX-2 LANCER

Gewicht: 50 Tonnen
Rumpf: L2 Standard
Reaktor: 250 Fusion
Panzerung: Durallex Schwer Standard
Bewaffnung:
2Tronel PPL-22 Schwere Impulslaser
1 Irian Weapon Works Klasse 10b LSR/10 mit Artemis IV

Hersteller: Gutierrez Aerospace
Fabrikationszentren: Trellisane
Kommunikationssystem: Telestar G-3
Ortungs-/Zielerfassungssystem: SynCom DEC mit Artemis IV

ÜBERSICHT

In den letzten zehn Jahren hat die Raumtechnologie innerhalb der Liga Freier Welten eine Renaissance erfahren. Der *LX-2 Lancer* ist ein Ergebnis der Milliarden, die von der LFW in die Entwicklung von Raumstreitkräften gepumpt wurden. Das Vorgängermodell, der *LX-1*, wurde als Testjäger für die neuen Technologien - besonders im Bereich der Waffensysteme und Flugeigenschaften - entwickelt. Man benutzte ihn jedoch nur als Erprobungsplattform für die nächste Generation von Luftraumjägern. Der erste *LX-2 Lancer*, Prototyp des späteren Serienmodells, absolvierte den Jungfernflug im März des Jahres 3060. Es sollte allerdings noch bis 3064 dauern, bis der Jäger von den Streitkräften der LFW in Dienst gestellt wurde.

EIGENSCHAFTEN

Gutierrez Aerospace zogen aus einem Jahrzehnt Erfahrungen mit dem >Lückenfüller« *F-94 Stingray* nützliche Schlüsse für die Entwicklung des *Lancer* Das Ergebnis war ein leichter und wendiger Jäger mit integrierten Flug- und Waffensystemen. Obwohl das Design nicht genauso gut beleumundet ist wie der *SHV-0 Shiva* von Andurien AeroTech, handelt es sich beim *LX-2 Lancer* um ein außergewöhnliches Flugzeug, »traumhaft zu fliegen« laut Piloten und mit »unkomplizierter Wartung« für das Bodenpersonal.

Die Herzstücke des Jägers sind der 250er-Fusionsreaktor und fünf Tonnen zweiatomischen Flüssigsauerstoff-Treibstoffes, die den Jäger in der Atmosphäre auf zweifache Schallgeschwindigkeit beschleunigen können. Fortschrittliche Geländesensoren erlauben es dem *Lancer*, auf niedrigste Tiefflughöhen abzusinken, wobei der Komfort des Piloten maßgeblich eingeschränkt wird, weshalb die Technik nur beim Unterfliegen feindlichen Radars eingesetzt wird.

Der bugmontierte LSR-Werfer, bei dem es sich um dasselbe Waffensystem von Irian Weapon Works handelt, das bereits im Stingray Verwendung fand, sorgt - ergänzt durch ein Artemis Feuerleitsystem, um die Treffsicherheit zu erhöhen - für die Langstreckenfeuerkraft des *LX-2 Lancer* Unglücklicherweise fand sich nur Platz für eine Tonne Raketen, wodurch der Pilot gezwungen ist, sich die wertvolle Munition für den Moment aufzusparen, wenn er sie am nötigsten braucht. Zusätzliche sorgen zwei schwere Impulslaser für akkurate Feuerkraft auf mittlere Distanz, allerdings verursachen sie auch eine enorme Hitzeentwicklung. Montageschienen unter den Tragflächen bieten die Option, Bomben oder andere externe Ausrüstung zu tragen. Wird diese Möglichkeit allerdings genutzt, führt das zu einer deutlichen Einschränkung der Manövrierfähigkeit des *LX-2 Lancer*, was die Piloten in der Regel ablehnen.

Waffen/Munition	Zone	Tonnen	Hitze	Nah	Mittel	Weit	Extrem
LSR/10 + Artemis	Bug	6	4	8	8	8	—
Munition (LSR) 12	—	1					
Schwerer Impulslaser	RTR	7	10	9	9	—	—
Schwerer Impulslaser	LTR	7	10	9	9	—	—

EINSATZ

Während der Entwicklung des *LX-2 Lancer* wurden die Konstrukteure von den Piloten der Oriente-*Husar*en beraten, und diese erhielten als Belohnung eine Lanze der Luftraumjäger. Auch die Freie-Welten-Legionäre verfügen über einige dieser Jäger, aber der Großteil wurde der Admiralität der LFW unterstellt, die den *LX-2 Lancer* Trägem und anderen Kriegsschiffen für Aufklärungseinsätze zugeteilt haben.

VARIANTEN

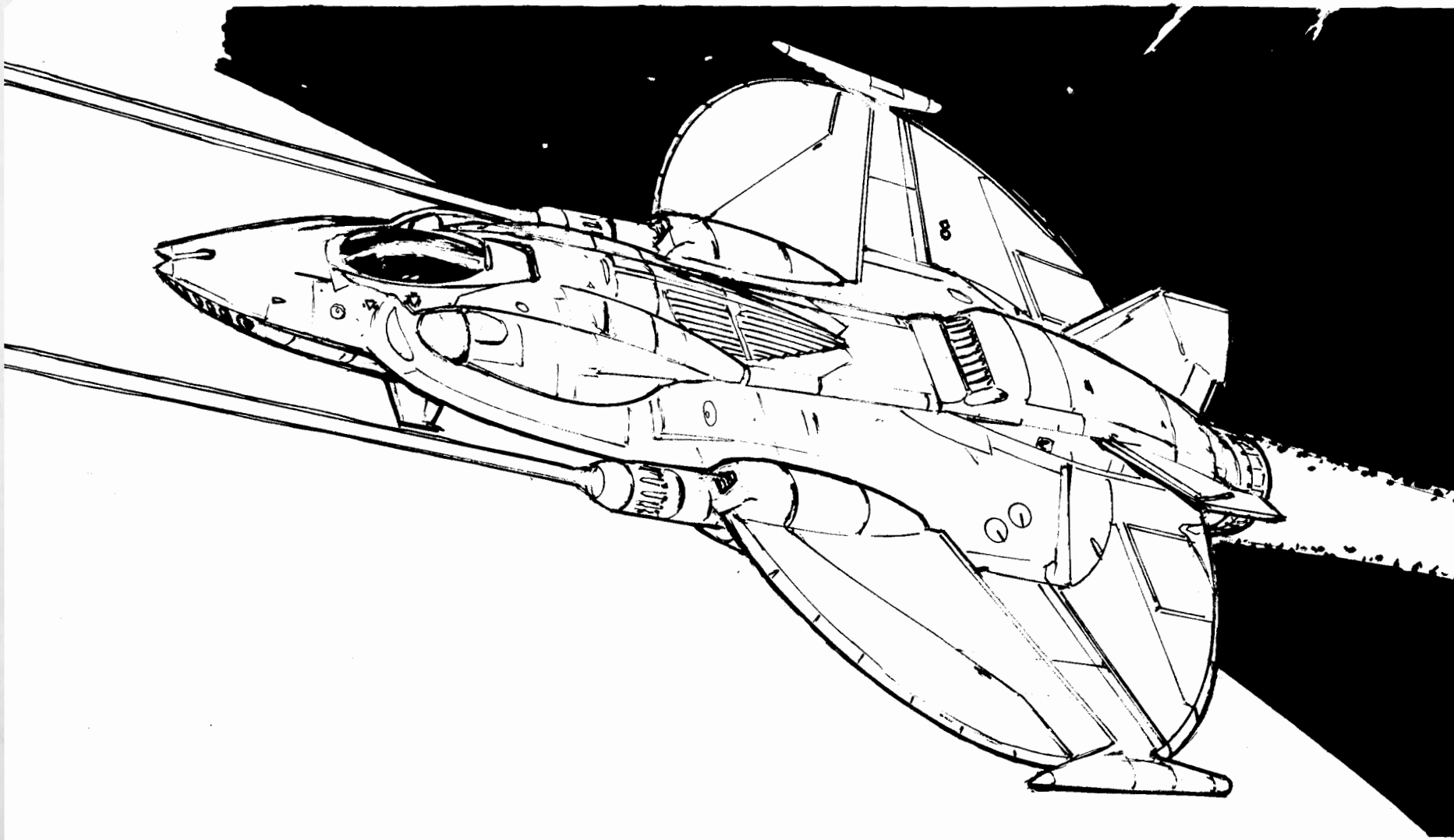
Bei der auf dem Großschiff *Santorini* eingesetzten LX-2A-Variante des *Lancer* wird die LSR/10 durch einen schweren ER-Laser, einen weiteren Wärmetauscher und eine zusätzliche Tonne Treibstoff ersetzt.

Typ: **Lancer**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 50
Kampfwert: 1.035

Ausstattung		Tonnen
Reaktor:	250	12,5
Sicherer Schub:	7	
Maximaler Schub:	11	
Strukturelle Integrität:	7	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	136	8,5
	Panzerungswert	
Bug	38	
Tragflächen	33/33	
Heck	32	

LEICHT
MITTEL SCHWER
SCHWER
OMNI

LX-2 LANCER



DFC-O DEFIANCE

Gewicht: 55 Tonnen
Rumpf: Mujika Aerospace Modular Version 6
Reaktor: 220 Magna XL
Panzerung: Ceres Standard
Bewaffnung: 26 Tonnen Moduikapazität
Hersteller: Ceres Metals Industries

Fabrikationszentren: Capella
Kommunikationssystem:
Ceres MaserCom Variable 3s
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Dwyerson Upgrade Multitask Version 3

Typ: **DFC-O Defiance**
Technologie: Innere Sphäre OmniFighter
Tonnage: 55
Kampfwert: 1.862

Ausstattung		**Tonnen**
Reaktor:	220 XL	5
Sicherer Schub:	6	
Maximaler Schub:	9	
Strukturelle Integrität:	6	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	240	15
	Panzerungswert	*Freiraum*
Bug	75	5
Tragflächen	60/60	5/5
Heck	45	3

ÜBERSICHT

Im Zuge der erkaltenden Beziehungen zwischen der Konföderation Capella und der Liga Freier Welten hat Blakes Wort zunehmend die Rolle des technologischen Mentors der Konföderation übernommen. Teil der Vereinbarung, die es Blakes Wort erlaubt, die Verwaltung der capellanischen HPGs zu kontrollieren, ist das Zugeständnis der Splittergruppe, die Konföderation an verschiedenen technischen Neuheiten teilhaben zu lassen. Als eine Folge dieser Vereinbarung übergaben die Techniker von Blakes Wort, als sie erst einmal die Fähigkeit entwickelt hatten, OmniJäger zu konstruieren, Kanzler Sun-Tzu Liao den ProtoTypn des *Defiance*. In dem Wissen, dass er die Hilfe der Techniker von Blakes Wort zumindest in der Anfangsphase benötigen würde, schlug der Kanzler vor, die ersten Produktionsserien mit Blakes Wort zu teilen. Man wurde sich schnell handelseinig.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl es sich beim *Defiance* um einen OmniJäger handelt, wurde die Maschine auf Bodenangriffe und Bombeneinsätze ausgelegt, was sich in der Konzeption aller derzeit gebräuchlichen Konfigurationen wiederspiegelt. Fast alle Versionen tragen eine große Anzahl an Lasern oder PPKs für Tiefflugeinsätze, des Weiteren verfügen die meisten über Heckwaffen für den Fall eines Luftkampfes. Eine Konfiguration allerdings bricht nur auf den ersten Blick mit diesem Prinzip: Sie verfügt über zwei LB10-X-Autokanonen, die dazu dienen, Bodenfahrzeuge mit Bündelmunitionssalven außer Gefecht zu setzen. Auch Luftziele mit ihren empfindlichen Bordsystemen müssen diese Version fürchten.

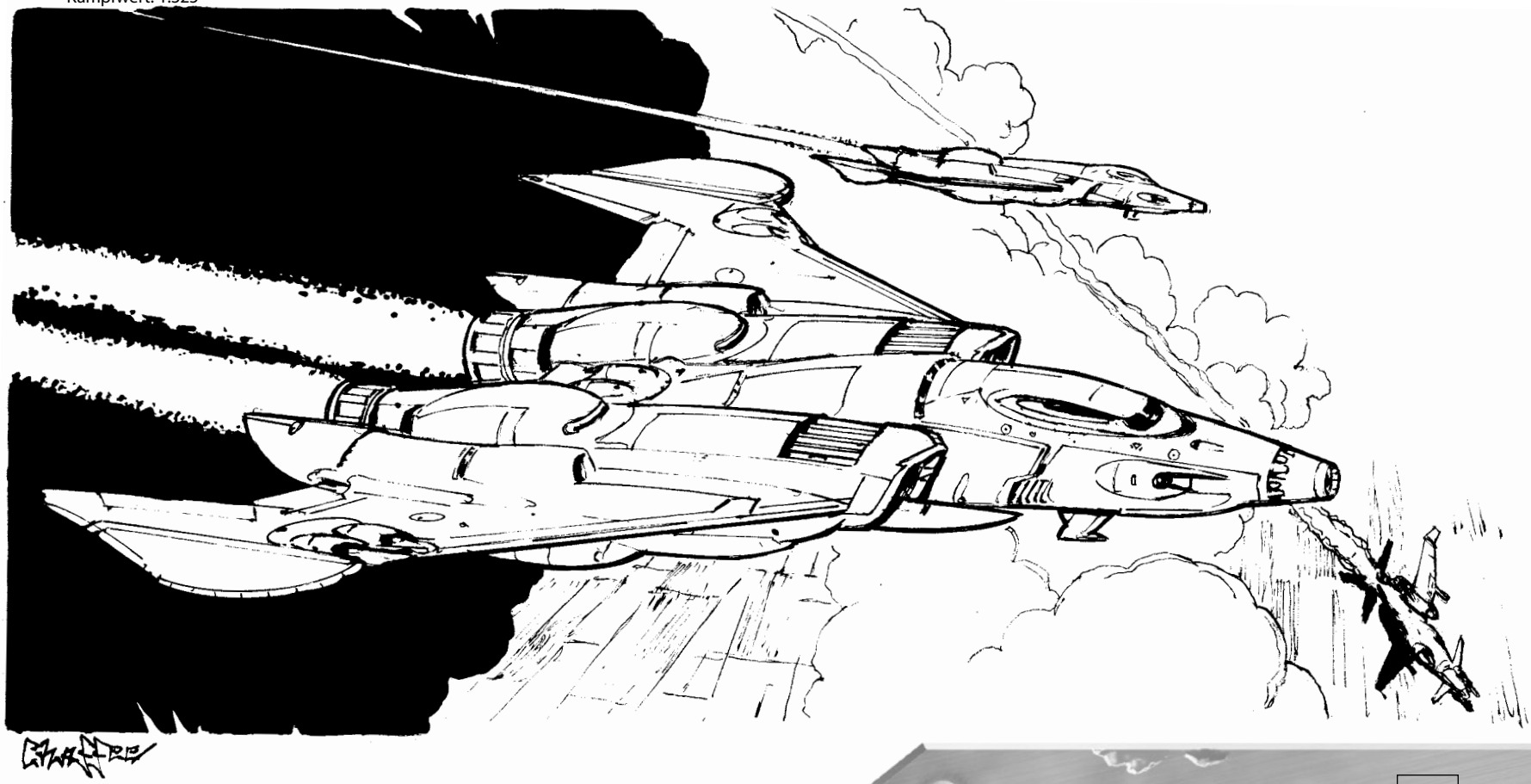
EINSATZ

Luftraumjäger vom Typ *DFC-O Defiance* wurden bisher nur in den Reihen von McCarron's Armored Cavalry gesichtet, obwohl geplant ist, die Jagdbomber auch den Kriegerhäusern Kamata und Dai Da Chi zuzuteilen. Blakes Wort hat sein Kontingent der OmniJäger der 5. Division unterstellt.

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Hitze**	**Nah**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**
Primärwaffenkonflguration							
Gaussgeschütz	Bug	15	1	15	15	15	—
Munition (Gauss) 16	—	2					
2 Mittelschwere Impulslaser	Bug	4	4	6	—	—	—
2 Mittelschwere ER-Laser	RTR	2	5	5	5	—	—
2 Mittelschwere ER-Laser	LTR	2	5	5	5	—	—
2 Leichte ER-Laser	Heck	1	2	3	—	—	—
Alternativkonfiguration A							
2 Mittelschwere ER-Laser	Bug	2	5	5	5	—	—
ER-PPK	RTR	7	15	10	10	10	—
ER-PPK	LTR	7	15	10	10	10	—
KSR/2	Heck	1	2	2	—	—	—
Munition(KSR) 50	—	1					
8 Doppelwärmetauscher	—	8					
Kampfwert: 1.610							

LEICHT
MITTEL SCHWER
SCHWER
OMNI

Waffen/Munition	Zone	Tonnen	Hitze	Nah	Mittel	Weit	Extrem
Alternativkonfiguration B							
LB-X/10 AK	RTR	11	2	6	6	—	—
LB-X/10 AK	LTR	11	2	6	6	—	—
Munition (LB-X) 40	—	4					
Kampfwert: 1.274							
Alternativkonfiguration C							
3 Mittelschwere Impulslaser	Bug	6	4	6	—	—	—
Schwerer Impulslaser	RTR	7	10	9	9	—	—
Schwerer Impulslaser	LTR	7	10	9	9	—	—
2 Leichte Impulslaser	Heck	2	2	3	—	—	—
4 Doppelwärmetauscher	—	4					
Kampfwert: 1.325							



ON-1 ONI

Gewicht: 55 Tonnen
Rumpf: Wakazashi V-On
Reaktor: Shinobi 275 Fusion
Panzerung:
Chatham »Bakemono« Ferro-Aluminium

Bewaffnung:
1 Shinguna MSR/30-Lafette
2 Diverse Optics Typ 30X Schwere ER-Laser
2 Diverse Optics Sunbeam Leichte ER-Laser

Hersteller: Wakazashi Enterprises
Fabrikationszentren: Chatham
Kommunikationssystem: Garret T22
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Neko Megane 6

LEICHT

MITTEL SCHWER

SCHWER

OMNI

ÜBERSICHT

Durch die Claninvasion schwer getroffen, sah sich das Draconis-Kombinat von Anfang an gezwungen, neue Technologien so schnell als möglich zur Gefechtsfeldreife zu bringen. Obwohl dabei das Hauptaugenmerk auf BattleMechs lag, gerieten auch bald Luftraumjäger ins Visier der Konstrukteure. Durch die Notwendigkeit, die technologischen Entwicklungen so schnell als möglich zum Einsatz zu bringen, bevorzugten die VSDK in den meisten Fällen Rüstungsprogramme, bei denen vorhandene Einheiten mit neuer Technik aufgerüstet wurden. Aber das Kombinat verfolgte auch die Entwicklung von neuen ProtoTypn. Unglücklicherweise wurden die Produktionsanlagen für den ersten Luftraumjäger mit hochmoderner Ausstattung, den *Sai*, während der Invasion von Clan Nebelparder überrannt und erst im Jahre 3059 wieder zurückerobert. Weitere Ansätze des Kombinats konzentrierten sich auf die Entwicklung der OmniJäger-Technologie, deren Ergebnis der *MIK-0 Tatsu* ist.

Bei Wakazashi Enterprises sollte es bis zum Abschluss der Arbeiten an der S7-Version des *Sai* dauern, bis man sich wieder der Konstruktion eines Luftraumjägers ohne Omnitechnologie widmete. Durch den Krieg mit den Geisterbären und die Zwischenfälle an der Grenze zu den Vereinigten Sonnen wurde der Abschluss des Projektes allerdings verzögert - man verlagerte die Anstrengungen zunächst auf die Produktion von bewährten Konstruktionen. So dauerte es, bis im Jahr 3066 der neue Jäger seinen Jungfernflug absolvieren konnte, zu spät also, um in einem der genannte Konflikte noch eine entscheidende Rolle spielen zu können.

Das neue Design war der *ON-1 Oni*, benannt nach den *Oni* (Dämonen) aus den Legenden des Kombinats.

EIGENSCHAFTEN

In einigen Punkten ähnelt der *ON-1 Oni* sehr stark dem S7 *Sai*, vor allem in Sachen Leistungsprofil und der Verwendung einer Kombination aus MSRs und ER-Lasern als Bewaffnung. Der schwerere *Oni* verfügt über eine einzelne MSR/30-Lafette im Bug, deren zwei Tonnen Munition für zahlreiche Raketensalven ausreichen. Die beiden an den Tragflächen angebrachten Diverse Optics Typ 30x Laser sorgen für eine beachtliche Langstreckenfeuerkraft, während ein leichter Sunbeam ER-Laser die Nahkampfqualität des Jägers weiter erhöht.

Der *ON-1 Oni* ist etwas weniger manövrierfähig als sein Vorgängermodell (obwohl er in der Atmosphäre eine Geschwindigkeit von Mach 2 erreicht), verfügt aber mit sechs Tonnen des neuartigen »Bakemono«-Ferrofibrit über einen vergleichbaren Panzerschutz. Der *Oni* ist von den VSDK, die an dem Jäger vor allem die Kombination aus Unverwüstlichkeit und schlagkräftiger Bewaffnung schätzen, begeistert aufgenommen worden. Nur die begrenzte Ausdauer des Modells hat einige Kritik hervorgerufen, obwohl diese Eigenschaft die Einsatzbandbreite des Designs nicht wesentlich herabsetzen dürfte.

EINSATZ

Obwohl der *ON-1 Oni* erst vor einem Jahr in Dienst gestellt wurde, ist der Luftraumjäger bereits an zwei Fronten des Kombinats zum Einsatz gekommen. Gegen Ende des Jahres 3065 kam es zum Gefecht zwischen zwei draconischen Maschinen vom Typ *Oni* und zwei *Batu*-OmniJägern, die ein Überfallkommando der Geisterbären eskortierten. Bei der Schlacht um den Sprungpunkt des Systems konnte sich zunächst keine der Seiten einen Vorteil erkämpfen, und schließlich verfügten die Kontrahenten nur noch über minimale Treibstoffreserven.

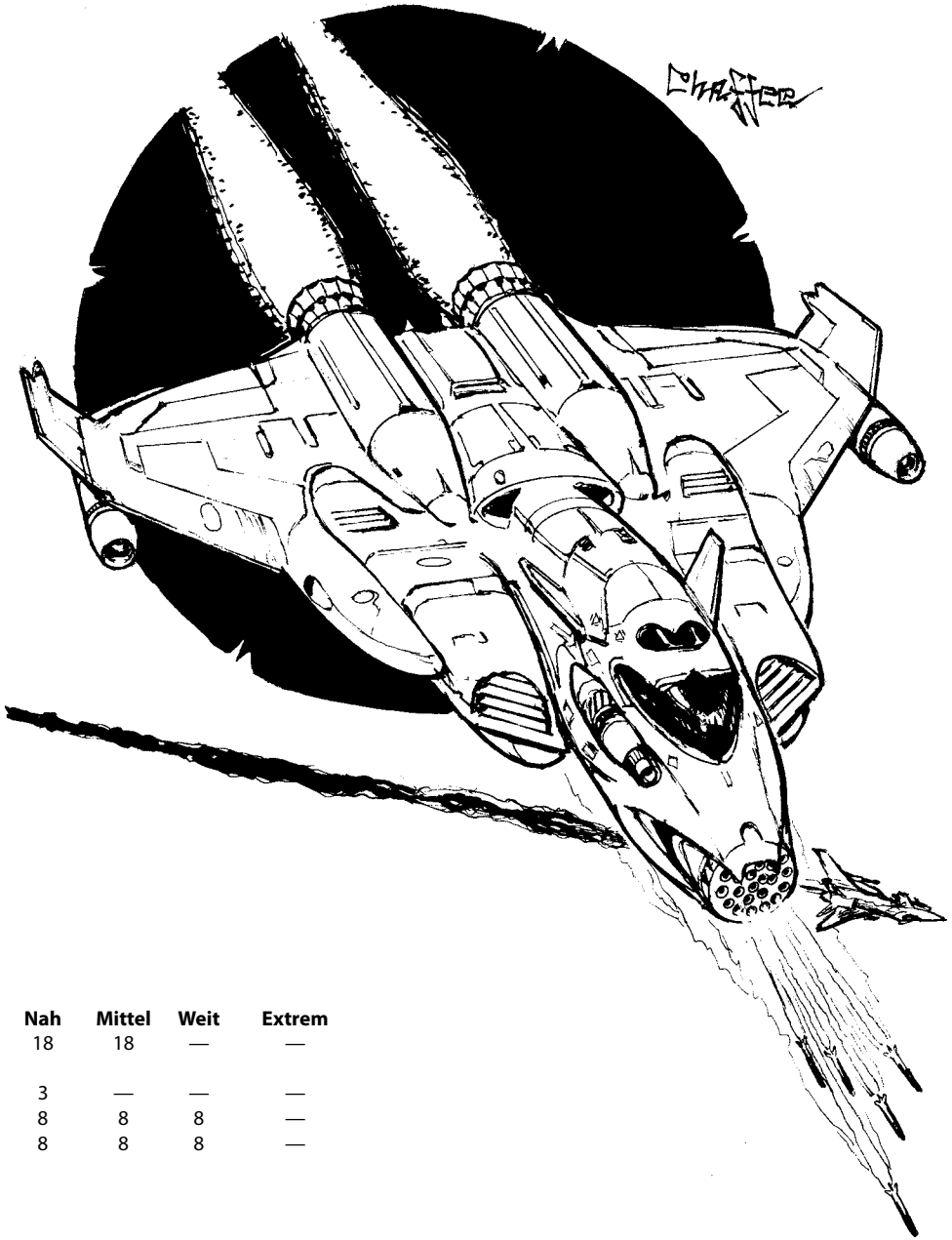
Die Krieger der Clans und die Piloten der Inneren Sphäre kamen nicht umhin, die Fähigkeiten ihres Gegenübers anzuerkennen, und kehrten auf ihre jeweiligen Landungsschiffe zurück.

Die zweite Feuertaufe des *ON-1 Oni* ereignete sich an der Grenze zur Lyranischen Allianz. Bei dieser Begegnung wurde ein *Oni* durch einen *Eisensturm*-Luftraumjäger der Allianz abgeschossen. Zwar machte das Steiner-Militär anschließend das Draconis-Kombinat für den Zwischenfall verantwortlich, konnte gleichzeitig aber nur unzureichend erklären, warum auf dem unwichtigen Mercerschiff ein ultramoderner OmniJäger stationiert worden war Die Streitkräfte des Kombinats zwangen das Mercerschiff schließlich, das System zu verlassen, und das Handelsvisa des lyranischen Schiffes wurde bis zum Abschluss der Untersuchungen außer Kraft gesetzt.

ON-1 ONI

Typ: **Oni**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 55
Kampfwert: 1.332

Ausstattung		**Tonnen**
Reaktor:	275	15,5
Sicherer Schub:	7	
Maximaler Schub:	11	
Strukturelle Integrität:	7	
Wärmetauscher:	13 [26]	3
Treibstoff:	320	4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	125	7
	Panzerungswert	
Bug	37	
Tragflächen	30/30	
Heck	28	



Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Hitze**	**Nah**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**
MSR/30	Bug	10	10	18	18	—	—
Munition (MSR) 16	—	2					
Leichter ER-Laser	Bug	0,5	2	3	—	—	—
Schwerer ER-Laser	RTR	5	12	8	8	8	—
Schwerer ER-Laser	LTR	5	12	8	8	8	—

CMT-3T TROIKA

Gewicht: 65 Tonnen
Rumpf: Mujika Aerospace Version V
Reaktor: 260 Magna XL
Panzerung:
Detroit Ferro-Aluminium Spezial
Bewaffnung:
1 Tomodzuru LSR/20
2 KajukaTyp lll ER-PPKs
2 Kajuka Typ V Mittelschwere ER-Laser
Hersteller: Detroit Consolidated AeroSpace
Fabrikationszentren: Detroit
Kommunikationssystem:
Ceres MaserCom Variable 3s
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Dwyerson Upgrade Multitask Version 3

ÜBERSICHT

Als Bedingung für die Aufnahme des Taurus-Konkordats in die Trinitäts-Allianz wurden die Taurier verpflichtet, die Rückeroberung des St.-Ives-Paktes durch die Konföderation Capeila militärisch zu Unterstützen. Dafür setzte sich Präsident Shraplen mir der Forderung nach verstärktem Technologietransfer ins Konkordat durch. So waren die capellanischen Wissenschaftler und Techniker bereits auf dem Weg nach Taurus, als die ersten Hilfstruppen der Taurier gerade die Grenze in den Liao-Raum überschritten hatten.

Im Zuge der Trinitäts-Erklärung wurde zunächst beschlossen, die noch im Bau befindliche BattleMech-Fabrik auf Detroit wesentlich zu modernisieren, wodurch sowohl das Konkordat als auch das Magistrat Canopus Zugang zu neuen Technologien erhalten sollten. Als auf Detroit das erste Allianz-Gemeinschaftsprojekt, die Produktion des *Anubis,* anlief, wurden einige missbilligende Stimmen aus dem Konkordat laut. Obwohl der leichte Mech über ultramoderne Komponenten verfügte, wurde der 30-Tonner von den Tauriern eher als Trugbild eingeschätzt; denn trotz der neuesten Rüstungstechnologie zeigten ausgiebige Testläufe, dass die Konstruktion des *Anubis* mit gehörigen Schwächen behaftet war.

Nach zähen Verhandlungen wurde beschlossen, auf Detroit auch eine Luftraumjäger-Fabrik zu bauen. Dort sollte ein neuer Jäger entstehen, der für die kleineren Mitgliedsstaaten der Allianz einen tatsächlichen technischen Fortschritt bedeuten würde. Während die Konföderation Capeila das notwendige technische Know-how einbrachte, das sie selbst während der gemeinsamen Entwicklung des *Defiance*-Luftraumjägers mit Blakes Wort gesammelt hatte, stellte das Magistrat Canopus die Arbeitskräfte für das Projekt zur Verfügung. Das Taurus-Konkordat bezahlte fast alle anfallenden Kosten, und so flog schließlich im Jahre 3065 der *CMT-3T Troika* seinen ersten Einsatz unter Gefechtsbedingungen.

EIGENSCHAFTEN

Der *CMT-3T Troika* wurde mit allen Früchten der jüngsten technologischen Neuentwicklungen ausgestattet: XL-Fusionsreaktor, Ferrofibrit-Panzerung und CASE zum Schütze des Piloten. Obwohl das Konkordat unter der Last der Finanzierung beinahe zusammenbrach, waren die Streitkräfte der Taurier sehr zufrieden.

Der 65 Tonnen schwere Jäger verfügt über eine ER-PPK und einen mittelschweren ER-Laser in jeder Tragfläche. Die im Bug montierte LSR/20-Lafette gestattet darüber hinaus die Verwendung der weiterentwickelten Donner-Munition aus den Rüstungsschmieden der Konföderation Capeila.

EINSATZ

Sowohl beim 7. CRC Luftraum-Geschwader als auch bei Sung's Air Rangers wurden bereits einige Troikas gesichtet, aber der Löwenanteil der derzeit in Dienst befindlichen CMT-3T wurde an das Taurus-Konkordat geliefert – vor allem an die 2. Velites Luftdivision und die Red Chasseurs (21. Corps der Luftdivision).

Während gemäß des Vertrages im Rahmen derTrinitäts-Allianz die ersten beiden Produktionsreihen des *CMT-3T Troika* an das Konkordat gingen, sind die derzeit produzierten Jäger für die Streitkräfte des Magistrat Canopus bestimmt. Obwohl sich das Oberkommando der Taurier bemüht hat weitere Troika-Luftraumjäger aufzukaufen, sieht es so aus, als hätten bereits das Magistrat und die Konföderation den Zuschlag für die Produktionsreihen der kommenden Jahre erhalten.

VARIANTEN

Die einzige bekannte Variante des *CMT-3T Troika* macht ausgiebig von den neuen Raketenwerfersystemen Gebrauch, die sowohl dem Taurus-Konkordat als auch dem Magistrat Canopus zur Verfügung stehen. Bei der Version CMT-4U werden LSR/20-Lafette und CASE im Bug gegen fünf 20er-Raketensysteme getauscht, in den Tragflächen finden zwei 15er-Raketensysteme und zwei zusätzliche Wärmetauscher Platz.

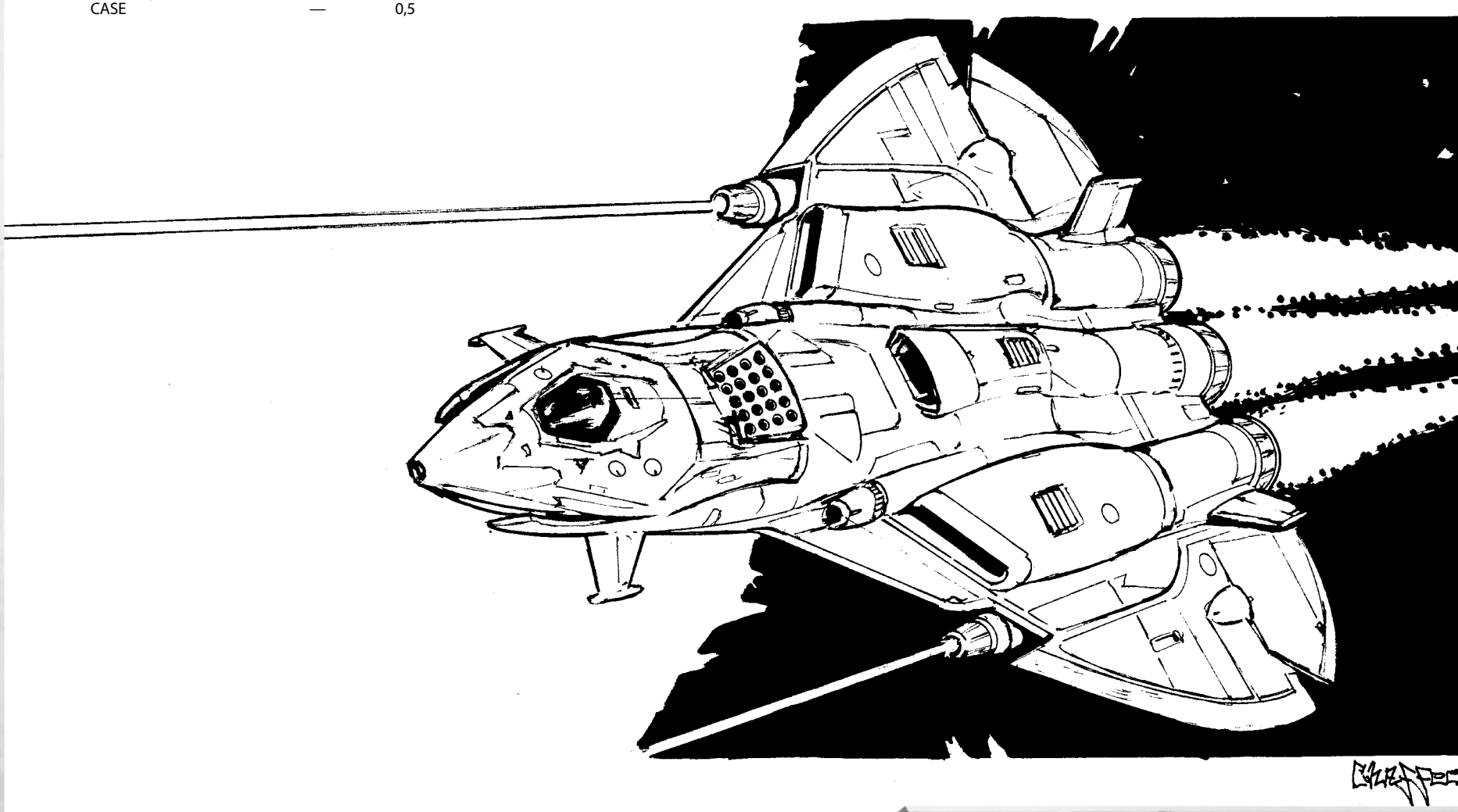
Typ: **Troika**
Technologie: Innere Sphäre
Tonnage: 65
Kampfwert: 1.888

Ausstattung		**Tonnen**
Reaktor:	260 XL	7
Sicherer Schub:	6	
Maximaler Schub:	9	
Strukturelle Integrität:	6	
Wärmetauscher:	17 [34]	7
Treibstoff:	480	6
Cockpit:		3
Panzerungswert:	224	12,5
	Panzerungswert	
Bug	74	
Tragflächen	52/52	
Heck	46	

LEICHT
MITTEL SCHWER
SCHWER
OMNI

CMT-3T TROIKA

Waffen/Munition	Zone	Tonnen	Hitze	Nah	Mittel	Weit	Extrem
LSR/20	Bug	10	6	12	12	12	—
Munition (LSR) 18	—	3					
ER-PPK	RTR	7	15	10	10	10	—
Mittelschwerer ER-Laser	RTR	1	5	5	5	—	—
ER-PPK	LTR	7	15	10	10	10	—
Mittelschwerer ER-Laser	LTR	1	5	5	5	—	—
CASE	—	0,5					



MIK-O TATSU

Gewicht: 70 Tonnen
Rumpf: Wakazashi VII-Modular
Reaktor: 210 Shinobi XL
Panzerung: Nakelsu MetalWeave Standard
Bewaffnung:
41 Tonnen Modulkapazität

Hersteller: Wakazashi Enterprises
Fabrikationszentren: Chatham
Kommunikationssystem: Garret T22
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Neko Megane 6

ÜBERSICHT

Als es dem Draconis-Kombinat gelungen war, auf dem Gebiet der OmniMech-Technologie einen Durchbruch zu erzielen – der Erste seiner Art verließ die Bandstraße im Mai des Jahres 3052 – war der nächste logische Schritt, die Entwicklung eines OmniJägers in Angriff zu nehmen. Diese Aufgabe stellte sich aber als wesentlich komplexer heraus, und es sollte Jahre dauern, bis der erste OmniJäger am Himmel seine Kreise zog. Schließlich sah sich der Koordinator gezwungen, die Produktion des *Sai*-OmniJägers – obwohl das Design mit einigen Problemen zu kämpfen hatte – zu autorisieren.

Dabei sollte es sich um eine direkte Weiterentwicklung des *Sai*-Modells handeln, dessen Produktionsstätte von den Nebelpardern überrannt worden war. Obwohl die Fertigstellung des *Sai* zunächst wahrscheinlich mehr aufgrund einer beabsichtigten Stärkung der Truppenmoral der VSDK vorangetrieben wurde, war Wakazashi Enterprises keineswegs bereit, mit der Serienreife des *Sai* die Entwicklung der OmniJäger-Technologie als abgeschlossen zu betrachten. Man begann sofort mit der Entwicklung eines von Grund auf neuen OmniJägers. Dabei hielt man sich die Erfahrungen der jahrelang immer wieder notwendigen Verbesserungen bei der Entwicklung des *Sai* vor Augen, um die schweren Konstruktionsmängel des Jägers zu beheben. So absolvierte schließlich im Jahre 3062 der *Tatsu*-OmniJäger den ersten Testflug. Nachdem er alle Testläufe mit Bravour bestanden hatte, begann man 3063 mit der Massenproduktion.

EIGENSCHAFTEN

Das Ziel bei der Konstruktion des MIK-O *Tatsu* war, einen OmniJäger mit maximaler Zerstörungswirkung gegen Bodenziele zu entwickeln. Mit eindrucksvollen 41 Tonnen Modulraum für Waffen und andere Ausstattung erreicht der *Tatsu* dieses Konstruktionsparameter mit Leichtigkeit. Um den Platz nicht unnötig einzuschränken wurde auf die Verwendung von Ferrofibrit-Panzerung verzichtet, allerdings verfügt der Omni mit ansehnlichen 16,5 Tonnen Standardpanzerung über einen für Jäger seiner Klasse außergewöhnlichen Schutz.

EINSATZ

Da das Kombinat bereits für die Wartung und Versorgung seiner OmniMechs einen gigantischen technischen Logistikapparat hatte aufbauen müssen, lag es nahe, das etablierte System ebenfalls für die Versorgung der OmniJäger zu nutzen. Da die Piloten keine Sorgen um die Instandhaltung der Maschinen plagen, ist der *MIK-0 Tatsu* bei den Schwertern des Lichts, den Ryuken und der Genyosha bereits zum Verkaufsschlager avanciert.

Derzeit werden auch die regulären Linienregimenter der VSDK mit dem *MIK-0 Tatsu* ausgestattet, und sogar beim 7. Geister-Regiment ist ein Modell dieser Bauart gesichtet worden.

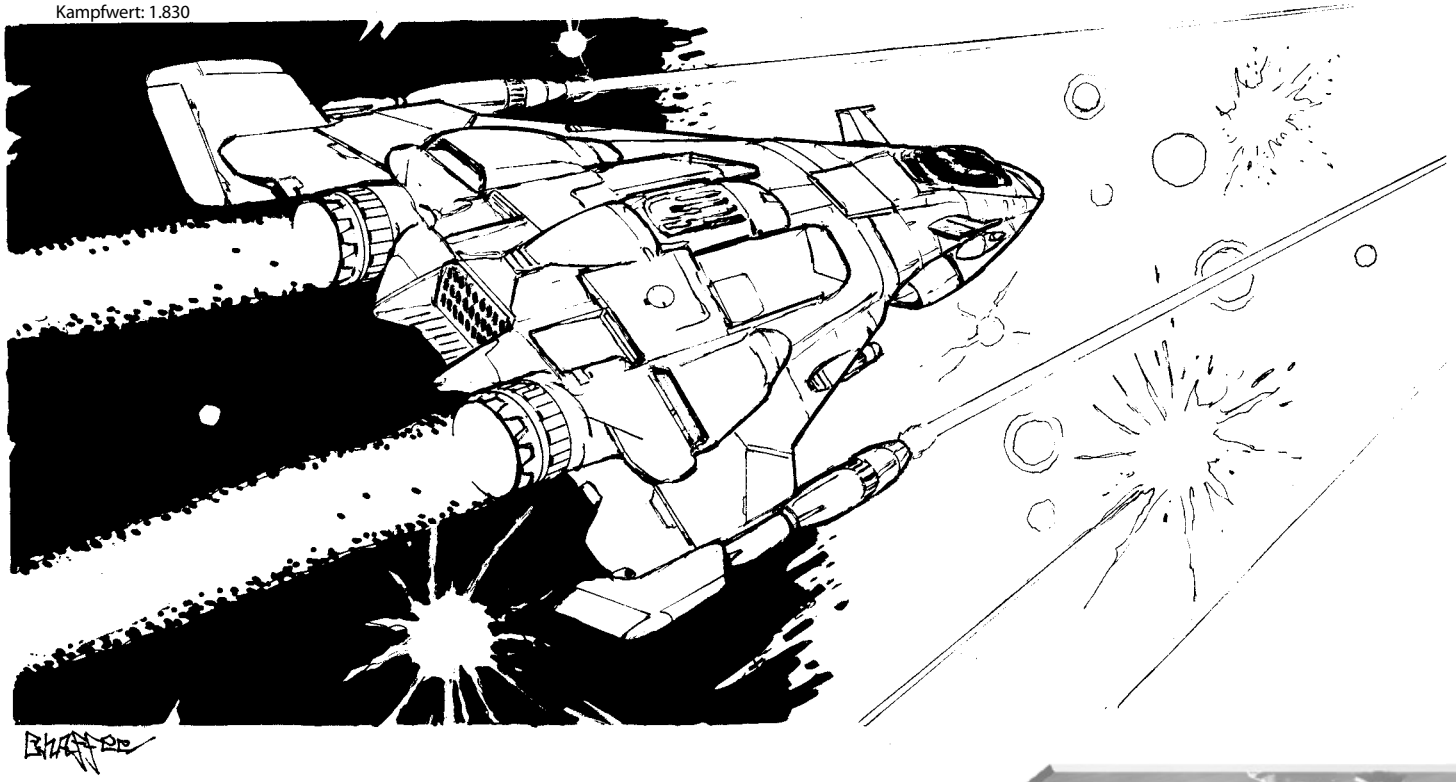
Typ: **Tatsu**
Technologie: Innere Sphäre OmniFighter
Tonnage: 70
Kampfwert: 1.541

Ausstattung		**Tonnen**
Reaktor:	210 XL	4,5
Sicherer Schub:	5	
Maximaler Schub:	8	
Strukturelle Integrität:	7	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	264	16,5
	Panzerungswert	*Freiraum*
Bug	86	5
Tragflächen	69/69	5/5
Heck	40	3

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Hitze**	**Nah**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**
Primärwaffenkonflguration							
MSR/10	Bug	3	4	6	6	—	—
Munition (MSR) 24	—	1					
2 Mittelschwere ER-Laser	Bug	2	5	5	5	—	—
Schwerer Impulslaser	RTR	7	10	9	9	—	—
Mittelschwerer Impulslaser	RTR	2	4	6	—	—	—
Schwerer Impulslaser	LTR	7	10	9	9	—	—
Mittelschwerer Impulslaser	LTR	2	4	6	—	—	—
MSR/30	Heck	10	10	18	18	—	—
Munition (MSR) 24	—	3					
4 Doppelwärmetauscher	—	4					
Alternativkonfiguration A							
2 ER-PPK	Bug	14	15	10	10	10	—
4 Mittelschwere Impulslaser	RTR	8	4	6	—	—	—
4 Mittelschwere Impulslaser	LTR	8	4	6	—	—	—
11 Doppelwärmetauscher	—	11					
Kampfwert: 1,864							

LEICHT
MITTEL SCHWER
SCHWER
OMNI

Waffen/Munition	Zone	Tonnen	Hitze	Nah	Mittel	Weit	Extrem
Alternativkonfiguration B							
LB-X/10 AK	Bug	11	2	6	6	—	—
Munition (LB-X) 20	—	2					
LSR/15+Artemis	RTR	8	5	12	12	12	—
Munition (LSR) 24	—	3					
2 Mittelschwere ER-Laser	RTR	2	5	5	5	—	—
LSR/15+Artemis	LTR	8	5	12	12	12	—
Munition (LSR) 24	—	3					
2 Mittelschwere ER-Laser	LTR	2	5	5	5	—	—
2 Doppelwärmetauscher	—	2					
Kampfwert: 1.954							
Alternativkonfiguration C							
2 Blitz-KSR/6	Bug	9	4	12	—	—	—
Munition (Blitz-KSR) 30	—	2					
MSR/40	RTR	12	12	24	24	—	—
Munition (MSR) 18	—	3					
MSR/40	LTR	12	12	24	24	—	—
Munition (MSR) 18	—	3					
Kampfwert: 1.830							



HSCL-1-0 HUSCARL

Gewicht: 75 Tonnen
Rumpf: TukTech K Frame
Reaktor: 225 Fusion XL
Panzerung: Orestes Cold Forge
Bewaffnung: 43 Tonnen Modulkapazität
Hersteller: Janesek Industries
Fabrikationszentren: Orestes
Kommunikationssystem: J-Talk 73
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Knorr Block 3

LEICHT

MITTEL SCHWER

SCHWER

OMNI

ÜBERSICHT

Als eine der letzten Amtshandlungen vor seinem Abdanken als Präzentor Martialum ComStars autorisierte Anastasius Focht die Entwicklung eines OmniJägers für den Einsatz durch die Truppen der ComGuards. Seine eigentliche Überlegung war, dass abgesehen von ComStar auch der neue Sternenbund von dieser Entwicklung profitieren würde. Im Jahre 3064 jedoch zwang ein in Folge des VerCom-Bürgerkriegs entstandenes Haushaltsloch die SBVS zum Rückzug aus dem Rüstungsprogramm. Das konfrontierte ComStar mit der gesamten finanziellen Last des Projektes, bis schließlich Prinzregent Christian Mandsdotter auf eigene Initiative die Beteiligung der Freien Republik Rasalhaag erklärte, was eine Erneuerung der Rüstungspartnerschaft bedeutete, die mit dem BattleMech *Beowulf* ihren Anfang genommen hatte.

EIGENSCHAFTEN

Der *HSCL-1-0 Huscarl* ist so konstruiert, dass der kompakte Fusionsantrieb nur etwa ein Fünfzehntel des Gesamtgewichtes der Maschine in Anspruch nimmt, und so entstand ein etwas schwerfälliger, aber hervorragend bewaffneter und gepanzerter Luftraumjäger. Von einigen Piloten als »fliegender Wal« bespöttelt, sind viele eher von der massiven Feuerkraft des *Huscarl* begeistert, besonders wenn Einsätze gegen feindliche Landungsschiffe oder gar Kriegsschiffe auf dem Dienstplan stehen.

Über die Omnimodule hinaus verfügt der *Huscarl* für externe Ausrüstung über mehr als ein Dutzend Montageschienen an den Tragflächen. Allerdings würde eine volle Bombenzuladung die Maschine wahrscheinlich im Flug unkontrollierbar werden lassen.

EINSATZ

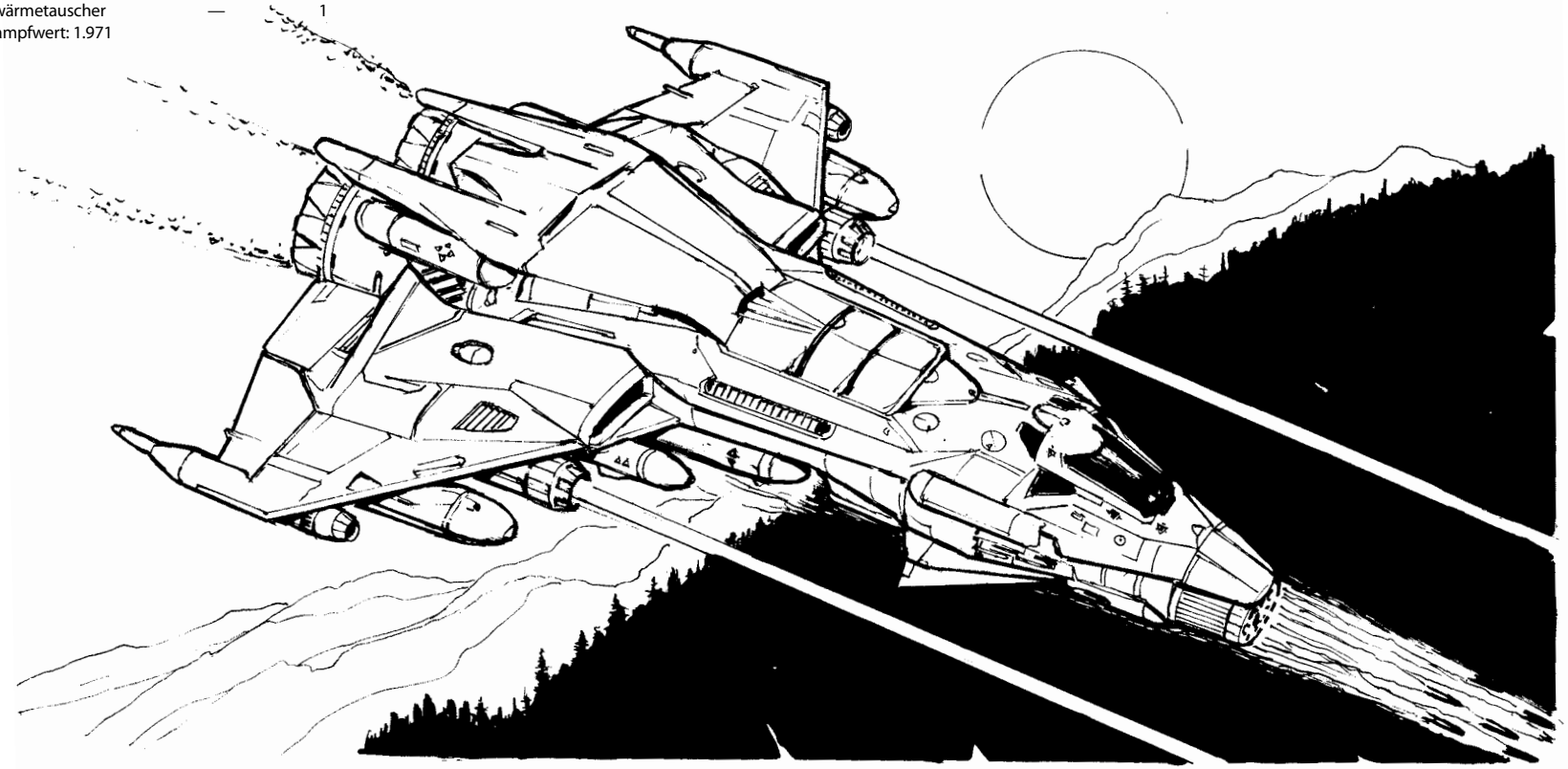
Offiziellen Quellen zufolge sollte der *HSCL-1-0 Huscarl* zu gleichen Teilen an die ComGuards und die KungsArme gehen. Allerdings stoppte der stellvertretende Präzentor Martialum Gavin Dows die Auslieferung an die ComGuards für die Dauer des Bürgerkrieges im Vereinigten Commonwealth. Damit sollte die Proliferation des ultramodernen OmniJägers »in die Hände unerwünschter Elemente« (gemeint sind wahrscheinlich Victor Steiner-Davion und seine Loyalisten) verhindert werden. Als Folge dessen wird von der KungsArme die größte Anzahl des neuen *HSCL-1-0 Huscarl* Ins Feld geführt. Nur ein paar der Jäger verrichten ihren Dienst in der 278. Division »Die Khan-Killer – der ComGuards auf Tukayyid.

Typ: **Huscarl**
Technologie: Innere Sphäre OmniFighter
Tonnage: 75
Kampfwert: 1.811

Ausstattung		**Tonnen**
Reaktor:	225 XL	5
Sicherer Schub:	5	
Maximaler Schub:	8	
Strukturelle Integrität:	7	
Wärmetauscher:	14 [28]	4
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	240	15
	Panzerungswert	*Freiraum*
Bug	70	5
Tragflächen	59/59	5/5
Heck	52	3

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Hitze**	**Nah**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**
Primärwaffenkonflguration							
LSR/10	Bug	5	4	6	6	6	—
Munition (LSR) 24	—	2					
Schwerer ER-Laser	RTR	5	12	8	8	8	—
LB-X/10 AK	RTR	11	2	6	6	—	—
Munition (LB-X) 20	—	2					
Schwerer ER-Laser	LTR	5	12	8	8	8	—
LB-X/10 AK	LTR	11	2	6	6	—	—
Munition (LB-X) 20	—	2					
Alternativkonfiguration A							
Gaussgeschütz	Bug	15	1	15	15	15	—
Munition (Gauss) 16	—	2					
KSR/4	Bug	2	3	6	—	—	—
Munition (KSR) 25	—	1					
ER-PPK	RTR	7	15	10	10	10	—
2 Mittelschwere Impulslaser	RTR	4	4	6	—	—	—
ER-PPK	LTR	7	15	10	10	10	—
2 Mittelschwere Impulslaser	LTR	4	4	6	—	—	—
Doppelwärmetauscher	—	1					
Kampfwert: 2.124							

Alternativkonfiguration B							
2 KSR/4+Artemis	Bug	6	3	6	—	—	—
Munition(KSR) 50	—	2					
Autokanone/5	Bug	8	1	5	5	—	—
Munition (AK) 20	—	1					
LSR/20+Artemis	RTR	11	6	16	16	16	—
Munition (LSR) 12	—	2					
LSR/20+Artemis	LTR	11	6	16	16	16	—
Munition (LSR) 12	—	2					
Kampfwert: 1.636							
Alternativkonfiguration C							
2 Mittelschwere Impulslaser	Bug	4	4	6	—	—	—
Ultra-AK/20	RTR	15	16	30	30	—	—
Munition (Ultra-AK) 20	—	4					
Ultra-AK/20	LTR	15	16	30	30	—	—
Munition (Ultra-AK) 20	—	4					
Doppelwärmetauscher	—	1					
Kampfwert: 1.971							



SHV-0 SHIVA

Gewicht: 85 Tonnen
Rumpf: SHV X1 Standard
Reaktor: 255 Fusion XL
Panzerung: Andurien Composition Ferro-Aluminium
Bewaffnung: 52,5 Tonnen Modulkapazität

Hersteller: Andurien Aerospace
Fabrikationszentren: Lopez
Kommunikationssystem: Lassitor-5A
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Wasat AgressorTyp 6F mit OmniLink

ÜBERSICHT

In den späten 3050ern begann die Liga Freiere Welten mit den Arbeiten an der Konstruktion eines Omni-Jägers, und so konnte man im Jahre 3058 den Jungfernflug des *Shiva*-ProtoTypn und bereits zwei Jahre später die Serienreife des Modells als Erfolg der Rüstungsanstrengungen verbuchen. Dabei handelt es sich um ein ultramodernes Design, das mit Hilfe der Techniker von Blakes Wort realisiert wurde. Die Konstruktion zieht ihren Nutzen aus der technologischen und ökonomischen Fortschritten der Liga in den letzten Jahren. Als Ergebnis dessen entstand ein tödlicher und effektiver Luftraumjäger, der dem Namenspatron alle Ehre macht – *Shiva*, der vielarmigen Hindu-Gottheit der Zerstörung.

EIGENSCHAFTEN

Zwar ist der *SHV-0 Shiva* geringfügig langsamer als die meisten Maschinen gleicher Masse, verfügt dafür aber für Waffen und Ausrüstung über die phänomenale Modulkapazität von mehr als 50 Tonnen. Trotz der Bewährung des OmniJägers in ausgedehnten Feldtests beharren Kritiker darauf, dass die Maschine für ihre Gewichtsklasse nicht ausreichend gepanzert ist. Davon abgesehen allerdings erweist sich das Leistungsprofil des *SHV-0 Shiva* als überaus beeindruckend. Ärgerlicherweise hatten die Streitkräfte der LFW ungewöhnlich große Schwierigkeiten, die Versorgung des neuen Modells zu gewährleisten, wobei viele Waffenmodule und Ersatzteillieferungen auf mysteriöse Weise in dem logistischen Netzwerk verloren gingen.

EINSATZ

Ursprünglich war der *SHV-0 Shiva* als zentraler Begleitjäger für die riesigen Trägerschiffe der Liga konzipiert worden. Allerdings hat der OmniJäger die ihm zugedachte Rolle (bedingt durch die komplexe Versorgungslogistik für modulare Waffensysteme) bisher nur unzureichend warnehmen können – nichtsdestotrotz trägt die im Atreus-System stationierte *Santorini* eine Rotte des vielseitigen Luftraumjägers. Der hochmoderne Kampfjet *SHV-0 Shiva* wird derzeit hauptsächlich von den Rittern der Innern Sphäre und den Free World Guards eingesetzt, obwohl auch die Oriente-Füsiliere und die Streitkräfte von Blakes Wort über einige der Maschinen verfügen.

Typ: **Shiva**
Technologie: Innere Sphäre OmniFighter
Tonnage: 85
Kampfwert: 1.691

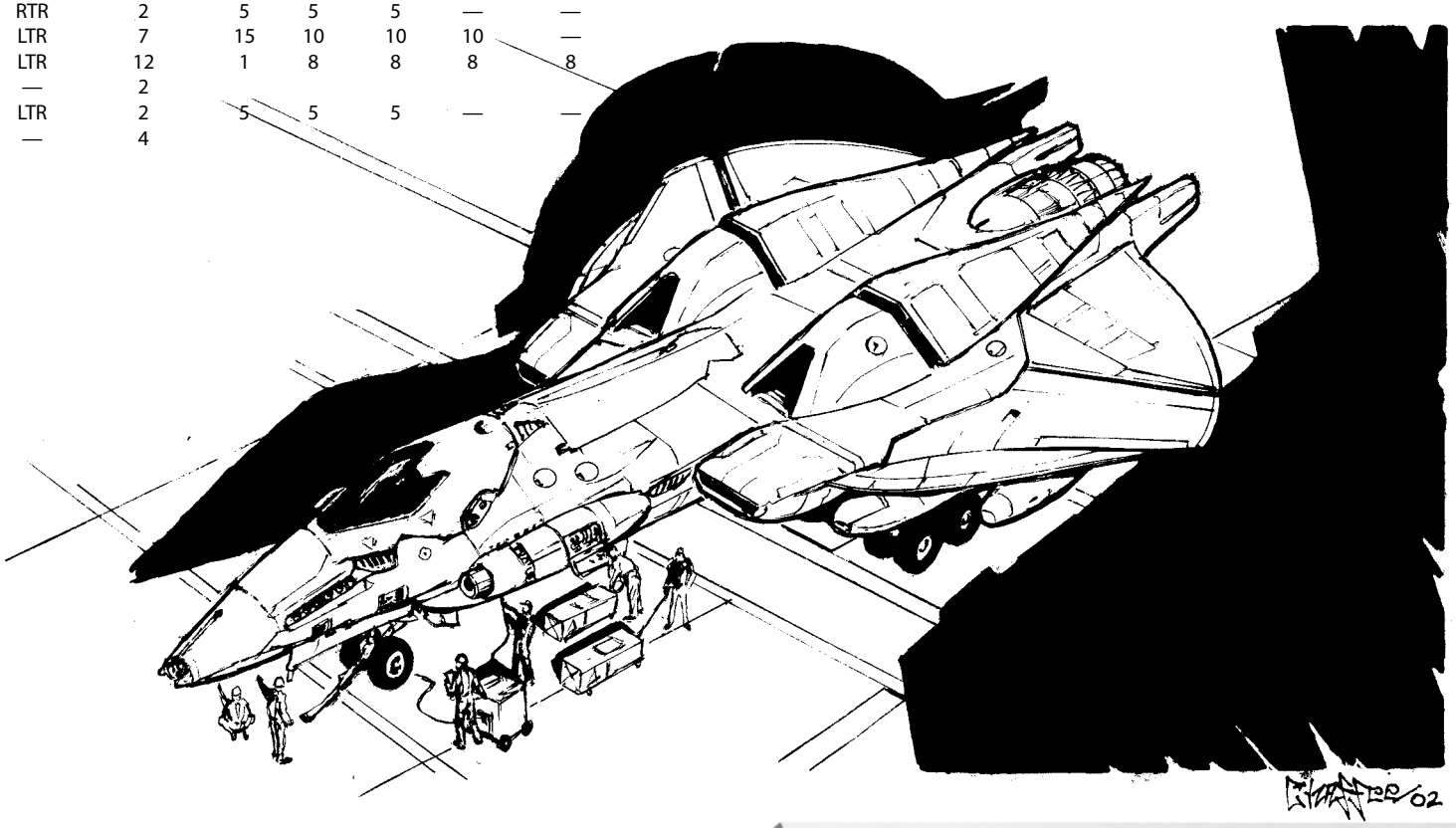
Ausstattung		**Tonnen**
Reactor:	255 XL	6,5
Sicherer Schub:	5	
Maximaler Schub:	8	
Strukturelle Integrität:	8	
Wärmetauscher:	18 [36]	8
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	179	10
	Panzerungswert	*Freiraum*
Bug	60	5
Tragflächen	42/42	4/4
Heck	35	3

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Hitze**	**Nah**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**
Primärwaffenkonflguration							
LB-X/20 AK	Bug	14	6	12	12	—	—
Munition (LB-X) 10	—	2					
KSR/6	Bug	3	4	8	—	—	—
Munition (KSR) 30	—	2					
Leichter ER-Laser	Bug	0,5	2	3	—	—	—
2 Schwere Impulslaser	RTR	14	10	9	9	—	—
2 Schwere Impulslaser	LTR	14	10	9	9	—	—
3 Doppelwärmetauscher	—	3					
Alternativkonfiguration A							
LSR/10+Artemis	Bug	6	4	8	8	8	—
Munition (LSR) 24	—	2					
Leichter ER-Laser	Bug	0,5	2	3	—	—	—
Schwerer ER-Laser	RTR	5	12	8	8	8	—
Gaussgeschütz	RTR	15	1	15	15	15	—
Munition (Gauss) 16	—	2					
Schwerer ER-Laser	LTR	5	12	8	8	8	—
Gaussgeschütz	LTR	15	1	15	15	15	—
Munition (Gauss) 16	—	2					

Kampfwert: 2.280

LEICHT
MITTEL SCHWER
SCHWER
OMNI

Waffen/Munition	Zone	Tonnen	Hitze	Nah	Mittel	Weit	Extrem
Alternativkonfiguration B							
2 LSR/20+Artemis	RTR	22	6	16	16	16	—
Munition (LSR) 24	—	4					
2 LSR/20+Artemis	LTR	22	6	16	16	16	—
Munition (LSR) 24	—	4					
CASE	—	0,5					
Kampfwert: 1.999							
Alternativkonfiguration C							
2 Mittelschwere ER-Laser	Bug	2	5	5	5	—	—
Leichter ER-Laser	Bug	0,5	2	3	—	—	—
ER-PPK	RTR	7	15	10	10	10	—
Leichtes Gaussgeschütz	RTR	12	1	8	8	8	8
Munition (L-Gauss) 32	—	2					
2 Mittelschwere ER-Laser	RTR	2	5	5	5	—	—
ER-PPK	LTR	7	15	10	10	10	—
Leichtes Gaussgeschütz	LTR	12	1	8	8	8	8
Munition (L-Gauss) 32	—	2					
2 Mittelschwere ER-Laser	LTR	2	5	5	5	—	—
4 Doppelwärmetauscher	—	4					
Kampfwert: 2,163							



EST-O EISENSTURM

Gewicht: 95 Tonnen
Rumpf: Bowie E2
Reaktor: GM 380 XL
Panzerung: Donegal Omni-Sheath Ferro-Alutninium

Bewaffnung:
46 Tonnen Modulkapazität
Hersteller: Lockheed/CBM
Fabrikationszentren: Donegal/Tharad
Kommunikationssystem: Rander 250
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Rander TA7

Ungewöhnlich ist, dass der moderne wie schlagkräftige OmniJäger bereits auf dem offenen Rüstungsmarkt zum freien Verkauf angeboten wird. Mehrere Söldnereinheiten haben bereits geordert, und die Auslieferung wird innerhalb der nächsten Jahre erfolgen.

Typ: **Eisensturm**
Technologie: Innere Sphäre OmniFighter
Tonnage: 95
Kampfwert: 2.773

Ausstattung		**Tonnen**
Reaktor:	380 XL	20,5
Sicherer Schub:	6	
Maximaler Schub:	9	
Strukturelle Integrität:	9	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	349	19.5
	Panzerungswert	*Freiraum*
Bug	110	5
Tragflächen	85/85	4/4
Heck	69	3

ÜBERSICHT

Als Ergebnis eines Langzeit-Forschungsprojektes der Lyranischen Allianzstreitkräfte zur Entwicklung eines OmniJägers begannen im Jahre 3060 die Arbeiten am *EST-O Eisensturm*. Der erste Prototyp, das Modell R3, war zunächst noch mit fixen Waffensystemen ausgestattet und wurde ab 3062 ausgedehnten Testläufen unterzogen. Es konnte bereits ein Jahr später in Dienst gestellt werden, gerade rechtzeitig, um im VerCom-Bürgerkrieg noch eine wichtige Rolle zu spielen. Dennoch wurde die Weiterentwicklung des *Eisensturm* zum OmniJäger durch die Wirren des Bürgerkriegs nachhaltig verzögert, so das diese Version erst 3065 für die ersten Testflüge bereit war. Erst im letzten Jahr wurde die Version mit modularen Waffensystemen in Dienst gestellt. Obwohl es sich offiziell um ein Projekt der LAS handelt, wurden große Teile der Entwicklungskosten von dem Konzern Lockheed/ CBM übernommen. Anscheinend hofft man dort, dass sich die Investitionen durch lukrative Rüstungskontrakte, die dem Bürgerkrieg so sicher Folgen werden wie das Amen in der Kirche, mehrfach wieder einspielen.

EIGENSCHAFTEN

Ausgelegt auf Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit, fühlt sich der *EST-O Eisensturm* sowohl in Raumgefechten als auch in der Atmosphäre zu Hause. Durch die schwere Panzerung ist der Omni in der Lage, sowohl Gegnern aus der Inneren Sphäre als auch den Reihen der Clans effektiv kontra bieten zu können. Jede der Konfigurationen verfügt über vernichtende Feuerkraft, obwohl Kritiker fürchten, dass eine Vollsalve einiger Versionen die Hitzeableitungsfähigkeiten des Designs überfordert.

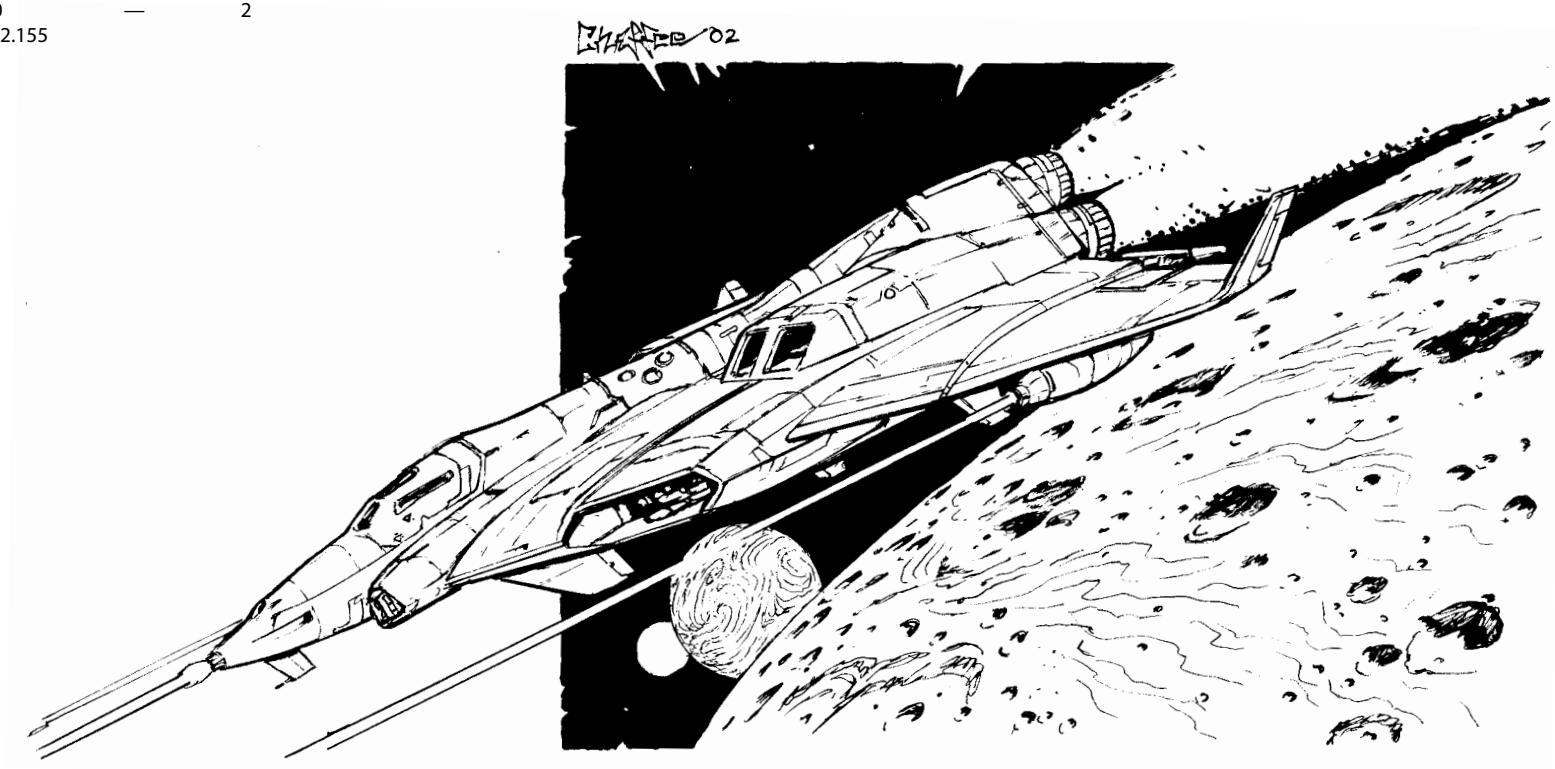
EINSATZ

Der *EST-O Eisensturm* wird gegenwärtig an die Streitkräfte der Lyranischen Allianz ausgeliefert. Die R3-Version (hinsichtlich technischer Merkmale baugleich mit der Primärkonfiguration) kam bereits während des Bürgerkriegs, gegen die Clans und sogar gegen das Draconis-Kombinat zum Einsatz. Im Jahre 3065 hatten die konzentrierten Bodenangriffe der *Eisensturm* R3-Variante eine vernichtende Wirkung auf die Ambitionen der Jadefalken. Die Jäger spielten eine wichtige Rolle bei der Zurückschlagung der Invasoren insgesamt.

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Hitze**	**Nah**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**
Primärwaffenkonflguration							
2 Mittelschwere Laser	Bug	2	3	5	—	—	—
2 Gaussgeschütze	Bug	30	1	15	15	15	—
Ammo (Gauss) 32	—	4					
Schwerer Laser	RTR	5	8	8	8	—	—
Schwerer Laser	LTR	5	8	8	8	—	—
Alternativkonfiguration A							
Schweres Gaussgeschütz	Bug	18	2	25	20	10	—
Munition (S-Gauss) 12	—	3					
2 Schwere ER-Laser	RTR	10	12	8	8	8	—
2 Schwere ER-Laser	LTR	10	12	8	8	8	—
5 Doppelwärmetauscher	—	5					
Kampfwert: 2.636							

LEICHT
MITTEL SCHWER
SCHWER
OMNI

Waffen/Munition	Zone	Tonnen	Hitze	Nah	Mittel	Weit	Extrem
Alternativkonfiguration B							
2 Schwere ER-Laser	Bug	10	12	8	8	8	—
2 LSR/15+Artemis	RTR	16	5	12	12	12	—
Munition (LSR) 16	—	2					
2 LSR/15+Artemis	LTR	16	5	12	12	12	—
Munition (LSR) 16	—	2					
Kampfwert: 2.499							
Alternativkonfiguration C							
Ultra-AK/5	Bug	9	2	7	7	7	—
Munition (Ultra-AK) 40	—	2					
LSR/20+Artemis	Bug	11	6	16	16	16	—
Munition (LSR) 24	—	4					
2 KSR/6+Artemis	RTR	8	4	10	—	—	—
Munition (KSR) 30	—	2					
2 KSR/6+Artemis	LTR	8	4	10	—	—	—
Munition (KSR) 30	—	2					
Kampfwert: 2.155							



LUFTRAUMJÄGER DER CLANS

Interessanterweise musste ich während meiner Arbeit feststellen – und besonders war das nach der Lektüre des von Khan Phelan Kell zusammengetragenen Berichtes der Fall –, dass immer dann, wenn ich glaube, unserem Orden einen Einblick in die Geschichte und die Entwicklung der Clans ermöglichen zu können, neue untersuchungswürdige Details ans Licht kommen. Dies trifft im Besonderen für die von den Clans für ihre Militärfahr- und Flugzeuge verwendete Nomenklatur zu.

Nachdem unser Orden den Clans und ihren OmniJägern zum ersten mal begegneten, war unumstritten, dass alle Maschinen anscheinend in Assoziation zu einer historischen Rgur, Dschingis tpian, getauft worden waren. Heute sieht es so aus, als ob sich Nicholas Kerensky nicht nur hinsichtlich der Namensgebung an diesem antiken Vorbild orientierte, als er die Clans schuf. Gleichzeitig hatten wir damals noch keine Ahnung auf welche Weise die Clans ihre Militärgüter produzieren, und gingen zunächst davon aus, das ein zentral organisierter Apparat die gesamte militärische Hardware der Clans herstellte.

Als wir dann herausfanden, dass alle Fahrzeuge der Clans einer bestimmten Nomenklatur folgten – angelehnt an die Kriegsgötter alter terranischer Kulturen – nahmen wir an, dass dies ebenfalls in einer zentralisierten Militärindustrie begründet lag, oder aber, dass es sich dabei um einen Zufall handelte.

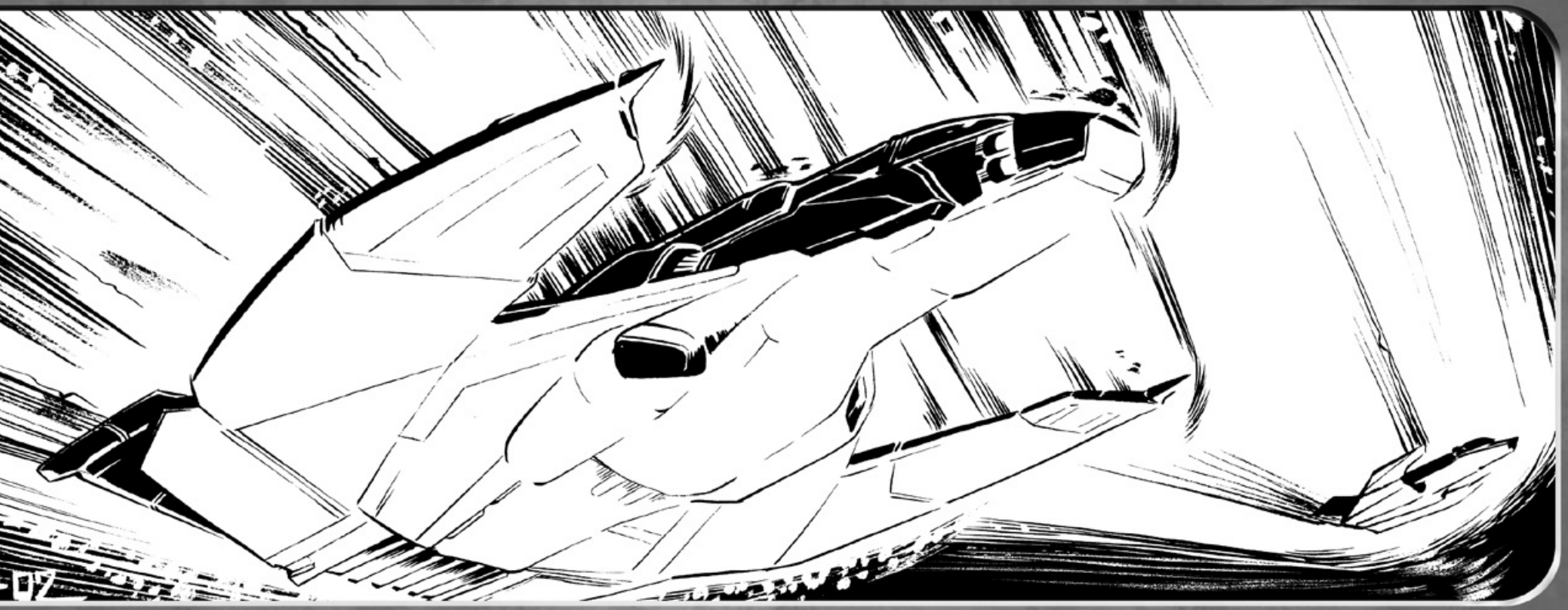
Als wir schließlich die Heimatwelten der Clans zum ersten Mal betraten, fanden wir zwei Dinge heraus. Zum Einen konstruiert jeder Clan seine eigene Ausrüstung selbst und stellt sie her, auch wenn es auf niedrigem Niveau gemeinsame Entwicklungen und Austausch von Gütern gibt. Zum Anderen gab es Garnisonsmaschinen, die einer gänzlich anderen Konvention bei der Namensgebung unterworfen schienen – wichtige Ereignisse und Örtlichkeiten in Zusammenhang mit einem der größten Generäle aller Zeiten, Alexander dem Großen, scheinen hier Pate gestanden zu haben. Das konnte nun wirklich kein Zufall mehr sein, und ich nahm es als Anlass, genauer nach einer Antwort zu suchen.

Die meisten Clankrieger allerdings haben keine Kenntnis von solch »trivialen« Details und ein Khan weigert sich normalerweise, über so unwichtige Belange überhaupt zu sprechen – geschweige denn erteilt die Erlaubnis, einen Fremden selbst in den Datenarchiven nach einer Antwort suchen zu lassen. Nur nach Jahren der Forschung konnte Ich ein kleines, aber interessantes Stück Geschichte ans Tageslicht bringen.

Von 2873 bis 2891 war Victoria Ward ilKhan der Clans. Sie wurde gewählt, um einen stabilisierenden Effekt auszuüben und die Wogen des Fraktionalismus innerhalb der Clans zu glätten. Sie erfüllte ihre Aufgabe so gut, dass sich heute kaum mehr jemand an sie erinnert, im Gegensatz zu Heerführern wie beispielsweise ilKhan Tobias Katib. In ihrem Bestreben, die Einigkeit zwischen den Clans wieder herzustellen, erlies sie auch das Einheitenbezeichnungs-Protokoll, das für alle Fahrzeug- und Luftraumjäger-Modelle eine thematisch einheitliche Namensgebung vorschrieb.

Ich schweife ab, es mag jedoch Ihre Neugier erregen, welche anderen Geheimnisse der Clangeschichte noch verloren gegangen sein mögen – absichtlich oder nicht. Angehängt an diesen Text finden Sie einen vollständigen Bericht über die Luftraumjäger der Clans, die in der Garnisonsklasse zum Einsatz kommen.

– Jared Pascal
Präzentor VIII-Omega
Botschaft der Inneren Sphäre, Strana Mechty
18. September 3067



CHAERONEA

Gewicht: 25 Tonnen
Rumpf: Pattern IIA Standard
Reaktor: 225 Fusion
Panzerung: Standard Comp A

Bewaffnung:
1 Serie 18 Partikelprojektorkanone
Hersteller: Verschiedene
Kommunikationssystem: Comm IV
Ortungs-/Zielerfassungssystem: T&TTyp 3X

LEICHT

MITTEL SCHWER

SCHWER

OMNI

ÜBERSICHT

Gleichzeitig mit den Schneeraben und den Wolkenkobras zeigte auch Clan Mungo schon immer eine Vorliebe für den Einsatz von Luftraum-Streitkräften.

Nach der Entwicklung des *Sturzraben* zu Beginn des Goldenen Jahrhunderts versuchte Clan Mungo einen der neuen Maschinen durch einen Besitzrechtstest zu erlangen. Als dieser Versuch fehlgeschlagen war, nutzte Khan Jes Greenhalgh einen Zwischenfall während Operation »Klondike«: Als die Mungos und die Schneeraben gerade Circe eroberten, nahm der Khan die Gelegenheit war, sich einen weiteren Test um eine der modernen Jagdmaschinen zu erschleichen, den die Mungos schließlich für sich entscheiden konnten.

Nachdem der erbeutete Luftraumjäger untersucht worden war entschied der Khan, dass man die gewonnenen Erkenntnisse am besten nutzen sollte, um eine leichtere und schnellere Maschine zu konstruieren, die gleichzeitig besser zur Kampfweise der Mungos passte. Vier Jahre später begann der *Kampfmungo* die Reihen der Luftraumgeschwader des Clans zu füllen. Allerdings schlugen die politischen Folgen dieser Begebenheit immer höhere Wogen und eskalierten schließlich soweit, dass Clan Mungo im Jahre 2868 von den Nebelpardern absorbiert wurde.

Zunächst wollten die Nebelparder genau so wenig mit dem *Kampfmungo*-Design zu tun haben wie mit den erbeuteten Blutnamen; sie bestanden darauf, dass jede Sache, die den Namen des absorbierten Clans trug, der Nebelpardern unwürdig war. Als etwa 15 Jahre später ilKhan Victoria Ward das Einheitenbezeichnungs-Protokoll in Kraft setzte, griffen die Nebelparder, die beinahe schon traditionell unter Ressourcenmangel litten, dankbar die Möglichkeit auf, den Jäger der Garnisonsklasse von seinem Makel »reinzuwaschen«. In Folge dessen wurde der Luftraumjäger in *Chaeronea* umgetauft und die Nebelparder begannen ernsthaft mit der Produktion. Es dauerte nicht lange, da war der *Chaeronea* in den Toumans aller Clans zu finden.

EIGENSCHAFTEN

Im *Chaeronea* vereinigt sich einer der schnellsten Luftraumjäger, die jemals gebaut wurden, mit mehr Feuerkraft, als manch andere Maschine doppelten Gewichts zum Tragen bringen kann. Die einzigartige Kombination aus Geschwindigkeit und einer ER-PPK gibt dem 25 Tonnen schweren Jäger die Möglichkeit, raumgreifende Erkundungsmissionen durchzuführen und gleichzeitig für einen – wenn auch kurzen – Schlagabtausch auch mit einem größeren Gegner gewappnet zu sein.

EINSATZ

Obwohl der Ctiaeronea mit der Einführung des *Bashkir*-OmniJägers quasi überholt war, handelt es sich immer noch um einen enorm leistungsfähigen Kampfjet – weshalb der Jäger auch nach wie vor im Touman eines jeden Clans zu finden ist. Aufgrund der einfachen Konstruktionsweise, die sich hauptsächlich auf wenig aufwendige Bauteile stützt, und der nicht auf Munition ausgelegten Bewaffnung ist der *Chaeronea*-Luftraumjäger heute das Mittel der Wahl jener Clans, die mit knappen Ressourcen haushalten müssen.

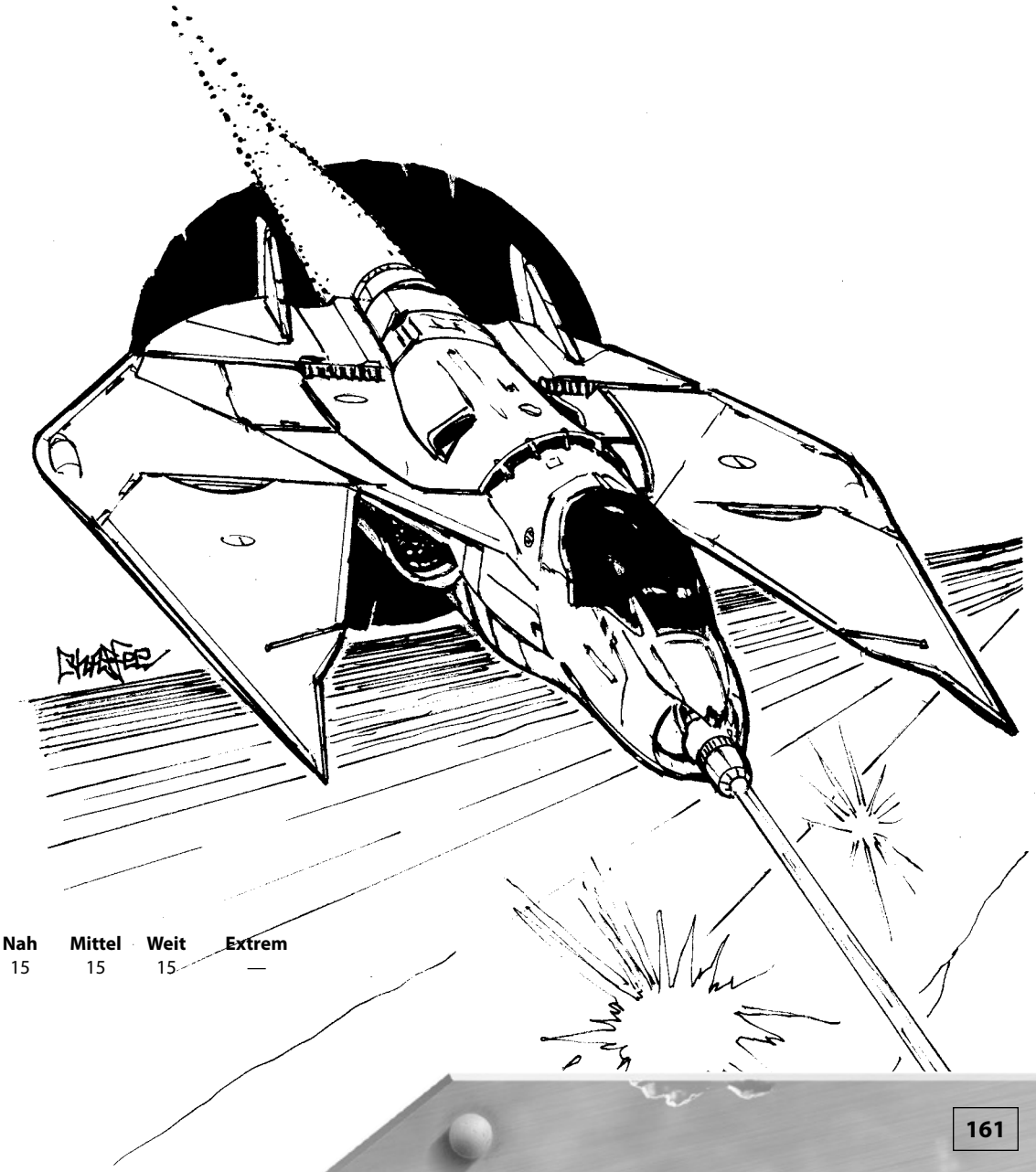
VARIANTEN

Es gibt zwei bekannte Varianten des *Chaeronea*. Bei der ersten Version wurde versucht, die geringe Panzerung weiter aufzustocken, und so tauscht diese Variante die ER-PPK im Bug gegen jeweils zwei mittelschwere ER-Laser in jeder Tragfläche und zwei Tonnen Panzerung, Die zweite Variante, die ausschließlich von Clan Schneerabe eingesetzt wird, ersetzt den Reaktor durch eine XL-Version und verzichtet für jeweils eine schweren ER-Laser in den Tragflächen auf die ER-PPK. Hinzu kommen bei dieser Version drei zusätzliche Doppelwärmetauscher.

CHAERONEA

Typ: **Chaeronea**
Technologie: Clan
Tonnage: 25
Kampfwert: 1.233

Ausstattung		**Tonnen**
Reaktor:	225	10
Sicherer Schub:	11	
Maximaler Schub:	17	
Strukturelle Integrität:	11	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Treibstoff:	240	3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	48	3
	Panzerungswert	
Bug	14	
Tragflächen	12/12	
Heck	10	



Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Hitze**	**Nah**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**
ER-PPK	Bug	6	15	15	15	15	—

ISSUS

Gewicht: 40 Tonnen
Rumpf: Pattern 14 Standard
Reaktor: 240 Fusion
Panzerung: Raven Ferro-Aluminium Comp B

Bewaffnung:
1 Pattern J7 Blitz-KSFI/6
1 Serie 1b Leichter ER-Laser
2 SEP-Klasse Mittelschwere ER-Laser
2 Serie 6b Schwere ER-Laser

Hersteller: Verschiedene
Kommunikationssystem: SR Com 7
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Typ 11d

ÜBERSICHT

Der *Issus* entstand in den Jahren des Goldenen Zeitalters. Seit dieser Zeit wurde er mehrfach überarbeitet und weiterentwickelt. Ursprünglich von Clan Schneerabe unter dem Namen *Sturzraben* eingeführt, wurde das Design im Rahmen des Einheitenbezeichnungs-Protokolls von ilKhan Victoria Ward auf den heutigen Namen umgetauft.

EIGENSCHAFTEN

Der *Issus* ist sowohl schnell als auch wendig, verfügt dabei aber nicht über das Leistungsprofil des gleich schweren OmniJägers *Batu*: Im Gegensatz zu dieser Frontmaschine kommt beim *Issus* ein Standard-Fusionsreaktor zur Anwendung. Dadurch wird mehr als ein Viertel des Gesamtgewichts vom Antrieb verschlungen, dementsprechend sind der Maschine beim Einbau von Panzerung und Bewaffnung enge Grenzen gesetzt.

Nichtsdestotrotz ist die Bewaffnung des *Issus* beachtlich. Die in den Tragflächen untergebrachten schweren ER-Laser sorgen für Langstreckenfeuerkraft, während die kleineren Laser der SEP-Klasse die Schlagkraft auf mittlere und kurze Distanz verbessern. Hinzu kommt der J7 KSR-Werfer, der vor allem im Nahkampf gute Dienste leistet und mit den fortschrittlichsten Munitionslagern ausgestattet wurde. Ein leichter ER-Laser der Serie 1b vervollständigt die Bewaffnung, ist aber durch seine begrenzte Reichweite nur im unmittelbaren Umfeld des Jägers von Nutzen.

Obwohl der *Issus* durch die Konzentration auf Energiewaffen kaum logistischer Unterstützung bedarf, kann sich die Bewaffnung des Jägers im Gefechtseinsatz als problematisch erweisen. Die Wärmetauschersysteme der Maschine wurden ursprünglich für eine weniger anspruchsvolle Auslastung konzipiert, und so hat der *Issus* mit seiner modernisierten Ausstattung zu kämpfen. Unerfahrene Piloten neigen dazu, die Maschine schnell zu überhitzen. Dies zeigt sich an den vielen Verlusten in Solahma- und Trainingseinheiten, die auf Pilotenfehler zurückzuführen sind.

EINSATZ

Der *Issus* wurde zwar von Clan Schneerabe entworfen, hat aber seit 2889 den Weg in die Streitkräfte der anderen Clans gefunden. Nach wie vor setzen die Schneeraben die meisten Maschinen dieses Typs ein, doch auch die Wolkenkobras und die Geisterbären besitzen eine größere Anzahl *Issus*. Einige Maschinen sind mittlerweile sogar Mitgliedern der Banditenkaste und anderem Peripheriegesindel in die Hände gefallen und so gegen die Clans zum Einsatz gekommen. Das erste Luftraumgeschwader der Außenweltallianz hat bekanntermaßen auch einen *Issus* aber wie der Peripheriestaat an die Maschine gekommen ist bleibt weiterhin ein Geheimnis.

VARIANTEN

Über die Jahre haben sich einige Varianten des *Issus* durchgesetzt. Im Wesentlichen verändern diese Versionen nur die Waffenkonfiguration - beispielsweise werden die ER-Laser durch Impulslaser ersetzt - oder versuchen anderweitig die Schwächen der Konstruktion auszugleichen. Der beachtlichste Umbau des Designs wurde kürzlich von den Schneeraben vorgestellt. Dabei werden die schweren ER-Laser und die Raketenlafette des Originals entfernt und durch einen schweren Ultralaser, ein TakRak/9 und einen zusätzlichen mittelschweren ER-Laser ersetzt.

Typ: **Issus**
Technologie: Clan
Tonnage: 40
Kampfwert: 1.831

Ausstattung		**Tonnen**
Reaktor:	240	11,5
Sicherer Schub:	8	
Maximaler Schub:	12	
Strukturelle Integrität:	8	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Treibstoff:	320	4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	96	5
	Panzerungswert	
Bug	28	
Tragflächen	23/23	
Heck	22	

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Hitze**	**Nah**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**
Blitz-KSR/6	Bug	3	4	12	12	—	—
Munition (Blitz-KSR) 15	—	1					
Leichter ER-Laser	Bug	0,5	2	5	—	—	—
Mittelschwerer ER-Laser	RTR	1	5	7	7	—	—
Schwerer ER-Laser	RTR	4	12	10	10	10	10
Mittelschwerer ER-Laser	LTR	1	5	7	7	—	—
Schwerer ER-Laser	LTR	4	12	10	10	10	10

TYRE

Gewicht: 55 Tonnen
Rumpf: Model LV-3
Reaktor: Standard 165 Fusion
Panzerung: Formula TSF Standard

Bewaffnung:
1 Typ 9-A Ultra-Autokanone/10
7 Serie AP7 Mittelschwere Impulslaser
1 Serie AE1 Leichter ER-Laser

Hersteller: New Kent Orbiter D7
Kommunikationssystem: Masters 400
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
DST Model 316/4

LEICHT

MITTEL SCHWER

SCHWER

OMNI

ÜBERSICHT

Im Jahre 2907 begann Clan Stahlviper mit der Produktion des *Tyre*, einem Multitalent, das als Verbesserung und Ersatz für den beliebten *Corsair*-Luftraumjäger konzipiert war. Die Produktion des *Corsair*, der ursprünglich entwickelt wurde, um die in Folge der Niederwerfung des Ursupators Amaris gelichteten Reihen der SBVS wieder zu schließen, erreichte zum Zeitpunkt des Exodus Kerenskys gerade ihren Höhepunkt. Bedingt durch diesen Umstand war die verlässliche und fortschrittliche Konstruktion innerhalb der Clans nicht häufig anzutreffen. Über die Jahre entstanden durch Veränderung von Aufbau und Gesamtkonzept zahllose Konstruktionsverbesserungen, und schließlich erklärten die Konstrukteure der Stahlvipern die Entwicklung des *Tyre* für abgeschlossen.

Der *Tyre* entwickelte sich zu einem Standbein der Stahlviper-Raumflotte, wobei er vorrangig als Eskorte für Landungsschiffe während des Transits zum Einsatz kam. Durch Handel und Verluste in Besitztests erfuhr der Jäger auch in den anderen Clans und auf den Heimatwelten Verbreitung. Dort verrichtete er seinen Dienst, bis durch die Einführung der neueren OmniJäger die Standardmaschinen in die Klasse der Garnisonsstreitkräfte verdrängt wurden.

EIGENSCHAFTEN

Ausgelegt auf Unverwüstlichkeit, Wirtschaftlichkeit und Feuerkraft statt Geschwindigkeit, kommt beim *Tyre* ein Standardreaktor zur Anwendung, der eine maximale Beschleunigung von vier g gestattet – nach heutigen Standards langsam für die Gewichtsklasse des Jägers. Die vergleichsweise geringe Geschwindigkeit entpuppt sich aber eher als Vor- denn als Nachteil, denn sie macht den *Tyre* zur idealen Landungsschiff-Eskorte. Er kann während des Transits leicht mit seinem Mutterschiff Schritt halten, ist aber zu langsam, um durch Verfolgung von Ablenkungstruppen von seinen Schutzbefohlenen getrennt zu werden.

Durch seine siebeneinhalb Tonnen Standardpanzerung – vor allem verteilt auf Bug und die empfindliche Antriebssektion – kann der *Tyre* auch schwerem Waffenfeuer widerstehen und selbst zum Gegenschlag ausholen. Mit der durch sieben mittelschwere Impulslaser unterstützten Typ 9-A Ultra-Autokanone macht der Jäger seinen Reichweitennachteil durch konzentrierte Feuerkraft wett, besonders, da der Pilot alle Waffen zugleich abfeuern kann, ohne das Überhitzungsgefahr besteht. Die Bewaffnung macht den *Tyre* gleichzeitig zu einem exzellenten Bodenkämpfer, der Mechs und Panzerfahrzeuge durch nahezu unbegrenzte, treffsichere Tiefflugangriffe vernichten kann.

EINSATZ

Zur Zeit wird der *Tyre* nur in der Stahlviper-Orbitalwerft auf New Kent hergestellt, nachdem kurzzeitig verschiedene Fabriken innerhalb des Clan-Territoriums das Design produzierten. Als Folge dessen unterhalten die Stahlvipern die größte Anzahl dieser Maschinen, aber bis zu einem gewissen Umfang verfügen alle Clans innerhalb ihrer Garnisonsstreitkräfte über den *Tyre*. Bei Clans, für die Luftraumjäger eine äußerst begrenzte Ressource darstellen (wie beispielsweise bei den Blutgeistern), wurde beobachtet, dass einige Maschinen vom Typ *Tyre* die Reihen der Fronttruppen ergänzen.

VARIANTEN

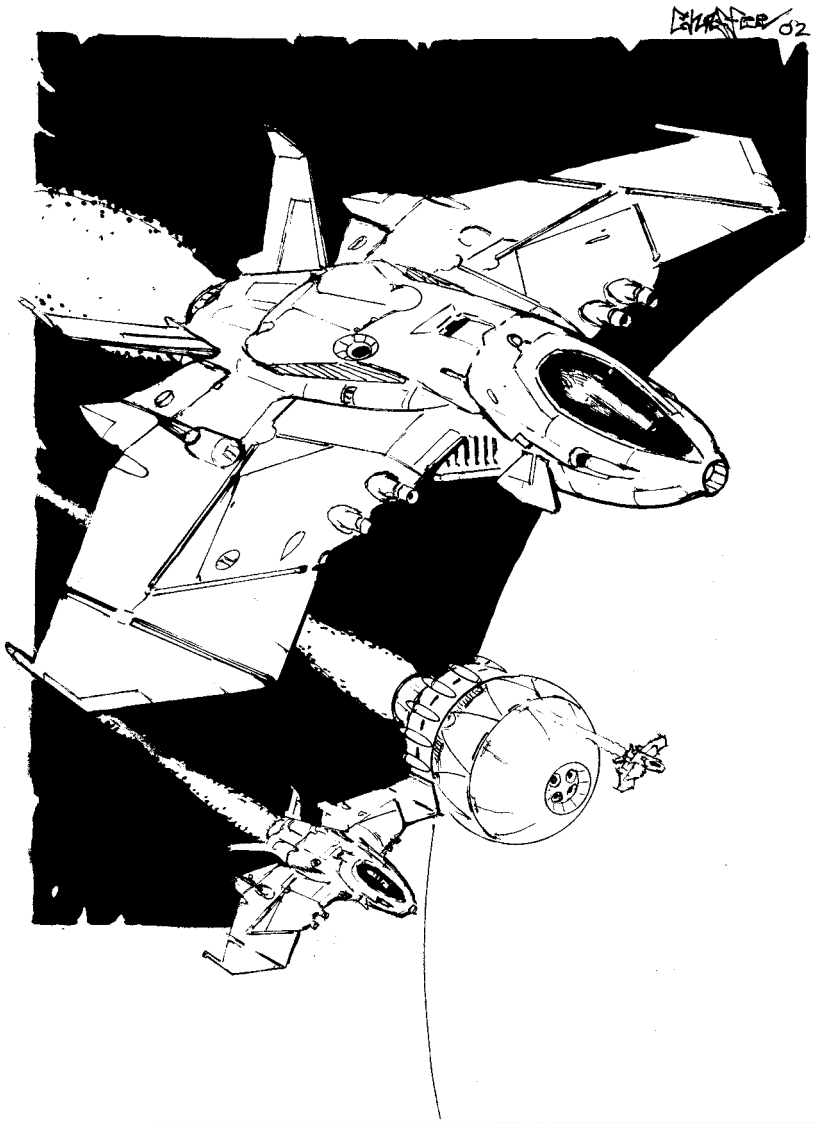
Bei der verbreitetsten Variante des *Tyre* werden die paarweise an den Tragflächen montierten mittelschweren Impulslaser durch jeweils einen schweren ER-Laser auf jeder Seite ersetzt. Diese Version überwindet zwar den Reichweitennachteil des herkömmlichen Modells, ist aber während eines Gefechts gleichzeitig wesentlich stärker durch die Gefahr eines Hitzestaus bedroht.

TYRE

Typ: **Tyre**
Technologie: Clan
Tonnage: 55
Kampfwert: 1.852

Ausstattung		**Tonnen**
Reaktor:	165	6
Sicherer Schub:	5	
Maximaler Schub:	8	
Strukturelle Integrität:	5	
Wärmetauscher:	16 [32]	6
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	120	7,5
	Panzerungswert	
Bug	35	
Tragflächen	30/30	
Heck	25	

Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Hitze**	**Nah**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**
Ultra-AK/10	Bug	10	6	15	15	—	—
Munition (Ultra-AK) 30	—	3					
3 Mittelschwere Impulslaser	Bug	6	4	7	7	—	—
2 Mittelschwere Impulslaser	LTR	4	4	7	7	—	—
2 Mittelschwere Impulslaser	RTR	4	4	7	7	—	—
Leichter ER-Laser	Heck	0,5	2	5	—	—	—



AMMON

Gewicht: 65 Tonnen
Rumpf: Ripseale Typ 3
Reaktor: 260 Standard
Panzerung: Formula Z5D Standard

Bewaffnung:
3 Serie 7K Schwere ER-Laser
2 Typ VI KSR/6
1 Serie 1g Leichter ER-Laser

Hersteller: Verschiedene
Kommunikationssystem:
S9G Gamma-Series Communications
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
Dextor 3 Sensor Suite

LEICHT

MITTEL SCHWER

SCHWER

OMNI

ÜBERSICHT

Nachdem es Clan Diamanthai kürzlich gelang, seine Stellung auf dem Planeten Barceila zu konsolidieren, begann der Clan bald mit der Installation von Fabrikationsanlagen, um die Ressourcen der Welt zu nutzen. Nachdem der Aufbau der ersten Fabrik auf Barceila abgeschlossen war, startete Clan Diamanthai zunächst die Herstellung von verschiedenen BattleMech-Typn, die – quasi vor der Haustüre – gegen die gleichfalls auf dem Planeten vertretenen Truppen der Gletscherteufel und Jadefalken eingesetzt wurden. Das einzige neue Design, dass in der Anlage produziert werden sollte, war der Garnisonsklasse-Jäger *Ammon*. Dabei handelt es sich um den einzigen Luftraumjäger der Garnisonsklasse, der in über einem Jahrhundert neu konstruiert wurde.

3064 wurde der *Ammon* in Dienst gestellt und spielte eine wichtige Rolle bei der Vertreibung der Gletscherteufel von Barceila, wo er die Angriffe der Beta-Galaxie der Diamanthaie unterstützte. Clan Diamanthai ist dafür bekannt, gegen harte Ziele massive Luftschläge einzusetzen, und konnte sich der *Ammon* in den Gefechten auf Barceila bestens bewähren. Einige der stärksten Bollwerke und Festungen der Gletscherteufel wurden zuerst mit Bomben- und Tiefflugangriffen von *Ammon*-Jägern »weichgeklopft«, um anschließend von einer Bodenstreitmacht eingenommen oder vernichtet zu werden. Die Gletscherteufel waren auf eine derartige Situation nicht vorbereitet und wurden schließlich von Barceila vertrieben.

Nach dem Abzug der Gletscherteufel müssen sich die Diamanthaie jetzt nur noch um die Jadefalken kümmern. Dennoch wurde der Ausstoß der Fabrikationsanlagen nicht wesentlich erhöht. Die Überschussproduktion wurde sogar an die Clans Geisterbär und Coyote weiterverkauft, die sich ihrerseits nach den ersten Erfahrungen mit dem *Ammon* begeistert über dessen Leistungsprofil zeigten.

EIGENSCHAFTEN

Die Hauptbewaffnung des *Ammon* besteht aus drei schweren ER-Lasern, die im Bug untergebracht sind. Zum Einen erweisen sich diese Waffen sowohl Luftkämpfen als auch bei Tiefflugmanövern als wirkungsvoll, gleichzeitig können sie über eine Entfernung zum Einsatz kommen, auf die viele Ziele das Feuer noch nicht erwidern können. Durch die ausreichende Ausstattung mit Wärmetauschern können die drei Buglaser nahezu kontinuierlich abgefeuert werden, und so hat es im Gefecht gelegentlich den Anschein, als würde der *Ammon* über einen einzigen, gewaltigen Frontschweinwerfer verfügen.

Als Sekundärbewaffnung dienen zwei Blitz-KSR/6-Lafetten, eine in jeder Tragfläche, die bei gleichzeitigem Einsatz dem Gegner einen ansehnlichen Schwarm Raketen entgegenschleudern. Der durch einen solchen gleichzeitigen Einsatz beider Lafetten erzeugte Rauchkranz scheint den Jäger wie ein Heiligenschein zu umgeben, was besonders bei parallelem Einsatz der Buglaser ein wahrlich spektakulärer Anblick ist. Beinahe wie nachträglich hinzugefügt nimmt sich hingegen der leichte ER-Laser im Heck des *Ammon* aus. Selten benutzt, scheint sein Zweck mehr in der Beruhigung des Piloten als in effektivem Kampfeinsatz zu liegen. Obwohl es sich dabei um eine wenig nützliche Waffe handelt, scheinen Piloten gelassener, wenn sie einem *Verfolger* nicht vollkommen wehrlos gegenüber stehen.

EINSATZ

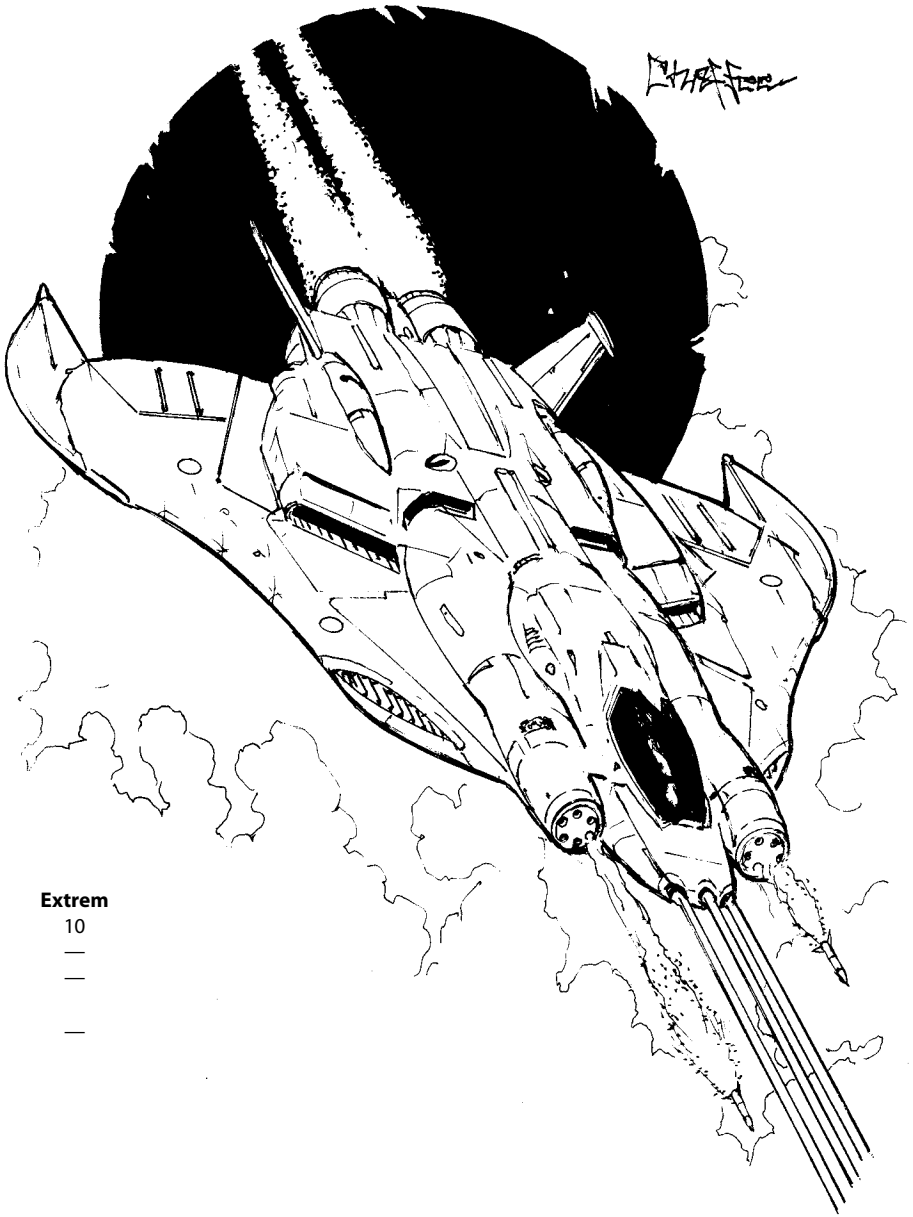
Bisher hat Clan Diamanthai den *Ammon* nur der Omega-Galaxie, im besonderen dem 57, Kombinierten Angriffssternhaufen und dem 17. Luftraum-Angriffssternhaufen, beide auf Barceila stationiert, zugeteilt. Dadurch vereinfacht sich die Versorgung und Instandhaltung der Jäger enorm.

Schon immer mit einem Gespür für profitable Geschäfte ausgestattet, verkauften die Diamanthaie ihre Neuentwicklung auch an andere Clans, wobei die Geisterbären und die Coyoten sogar die Konstruktionspläne für das Modell erwarben. Beide Clans zeigten sich so beeindruckt, dass sie sofort mit dem Aufbau einer eigenen Produktionsreihe begannen.

AMMON

Typ: **Ammon**
Technologie: Clan
Tonnage: 65
Kampfwert: 2.202

Ausstattung		**Tonnen**
Reaktor:	260	13,5
Sicherer Schub:	6	
Maximaler Schub:	9	
Strukturelle Integrität:	6	
Wärmetauscher:	20 [40]	10
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	224	14
	Panzerungswert	
Bug	70	
Tragflächen	60/60	
Heck	34	



Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Hitze**	**Nah**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**
3 Schwere ER-Laser	Bug	12	12	10	10	10	10
Blitz-KSR/6	RTR	3	4	12	12	—	—
Blitz-KSR/6	LTR	3	4	12	12	—	—
Munition (Blitz-KSR) 15	—	1					
Leichter ER-Laser	Heck	0,5	2	5	—	—	—

XERXES

Gewicht: 85 Tonnen
Rumpf: Typ 42-5 Aero
Reaktor: Fusion 340 Standard
Panzerung:
Compound XAS Ferro-Aluminium

Bewaffnung:
2 Aero-Model 4 Ultra-Autokanonen/20
2 Serie S6a Schwere ER-Laser
Hersteller: Kirin Orbital Works SJ-3
Kommunikationssystem: KOW-Comm Typ 9
Ortungs-/Zielerfassungssystem: ASG Mark VII

LEICHT

MITTEL SCHWER

SCHWER

OMNI

ÜBERSICHT

Bis ins Jahr 3060 teilten die Höllenrösser die Welt Kirin im Kerensky-Sternhaufen mit den Nebelpardern – ebenso brutalen wie aggressiven Nachbarn, für die Clan Höllenrösser wenig übrig hatte. Verschiedenste Tests, vom kleinen Scharmützel bis zur ausgedehnten Feldschlacht, prägten die Jahre der gemeinsamen Verwaltung des Planeten. Die Höllenrösser waren kaum empört, als die Streitkräfte des neuen Sternenbundes eintrafen, um die Nebelparder auf Huntress auszulöschen.

Die hektische Einberufung aller Nebelparder-Streitkräfte, um dem Touman im Kampf um die Heimatwelt des Clans beizustehen, nutzten die Höllenrösser, um Kirin komplett zu besetzen. Noch bevor bekannt wurde, wie die Invasion der SBVS auf Huntress ausgegangen war, setzten sich die Truppen der Höllenrösser auf Kirin in Bewegung und erklärten ihren Anspruch auf mehrere Fabrikationsanlagen der Nebelparder. Alle Ziele, unter anderem auch die orbitalen Panzer- und Luftraumjäger-Fabriken, fielen so an die Höllenrösser, ohne das ein Schuss abgefeuert wurde. Dabei stellte sich die Erbeutung der letzten Produktionsstätte des schweren Garnisonsklasse-Luftraumjägers vom Typ *Xerxes*, der SJ-3 Luftraumwerft, als gewinnträchtigste Operation heraus.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl der schwer gepanzerte und bewaffnete *Xerxes* konstruiert wurde, um mit schnellen, harten Ausfällen gegnerische Luftraumjäger außer Gefecht zu setzen, bringt er es immerhin noch auf die respektable Normalbeschleunigung von 3 g. Gleichzeitig kann der Jäger für ein vernichtendes Bodenunterstützungsfeuer sorgen, das mit einer Salve leicht einen Mech zu Boden schicken kann. Bei den Clans unter dem Spitznamen »Quasimodo IIC der Lüfte« bekannt, handelt es sich beim *Xerxes* um eine überlegene Luftraumjäger-Konstruktion, die den brutalen Ansatz der Nebelparder bei Gefechten widerspiegelt.

Die Bewaffnung stützt sich vorrangig auf die beiden überschweren Ultra-Autokanonen, von denen jeweils eine in jeder Tragfläche untergebracht ist. Diese Geschütze können bereits im ersten Vorbeiflug große Löcher in Panzerung und interne Struktur jedes Jägers oder Bodenfahrzeuges reißen. Unterstützt durch die beiden im Bug montierten schweren ER-Laser kann der *Xerxes* eigentlich jedes Ziel beim zweiten Anflug ausschalten, wenn es nicht bereits im ersten Feuerwechsel vernichtet wurde. Diese Eigenschaft macht den *Xerxes* zu einem der gefährlichsten Jäger der Lüfte.

Normalerweise werden die Laser, die ursprünglich für Unterstützungsfeuer und Tiefflugangriffe konzipiert waren, nicht zusammen mit den beiden Autokanonen eingesetzt. Der Pilot würde so eine frühzeitige Notabschaltung und damit einen völligen Kontrollverlust riskieren. Clevere Piloten lernen schnell, das Waffenfeuer zu staffeln, wodurch einerseits die Hitze unter Kontrolle bleibt und andererseits – durch einen sparsamen Einsatz der Autokanonen – die begrenzte Munition besser genützt wird.

EINSATZ

Bald war der *Xerxes* in jedem Touman der Clans vertreten, wo er als Bodenkampfjäger gegen Mechs zum Einsatz kam, oder aber bei der Etablierung der Lufthohheit eine wichtige Rolle spielte.

Im Team mit einem Flügelmann hat ein Strahl aus *Xerxes*-Jagern sogar gelegentlich ein Landungsschiff vernichtet, wobei die schweren Autokanonen bei schnellen Passierflügen Löcher in die Panzerung rissen, so das unterstützende Jäger von der geschwächten Außenhaut profitieren konnten.

Nach der Einführung der ersten OmniJäger wurde der *Xerxes* bald auch in die Garnisonsklasse abgestuft, wo er vor allem als Eskorte für Landungs- und Kriegsschiffe zum Einsatz kam. Heute findet man den *Xerxes* zwar noch in jedem Clan, doch die höchste Konzentration dieser Jäger befindet sich in den Händen der Höllenrösser, Feuermandrills und Schneeraben, die den Luftraumjäger immer noch in dem Einsatzspektrum verwenden, in dem er sich lange bewährt hat.

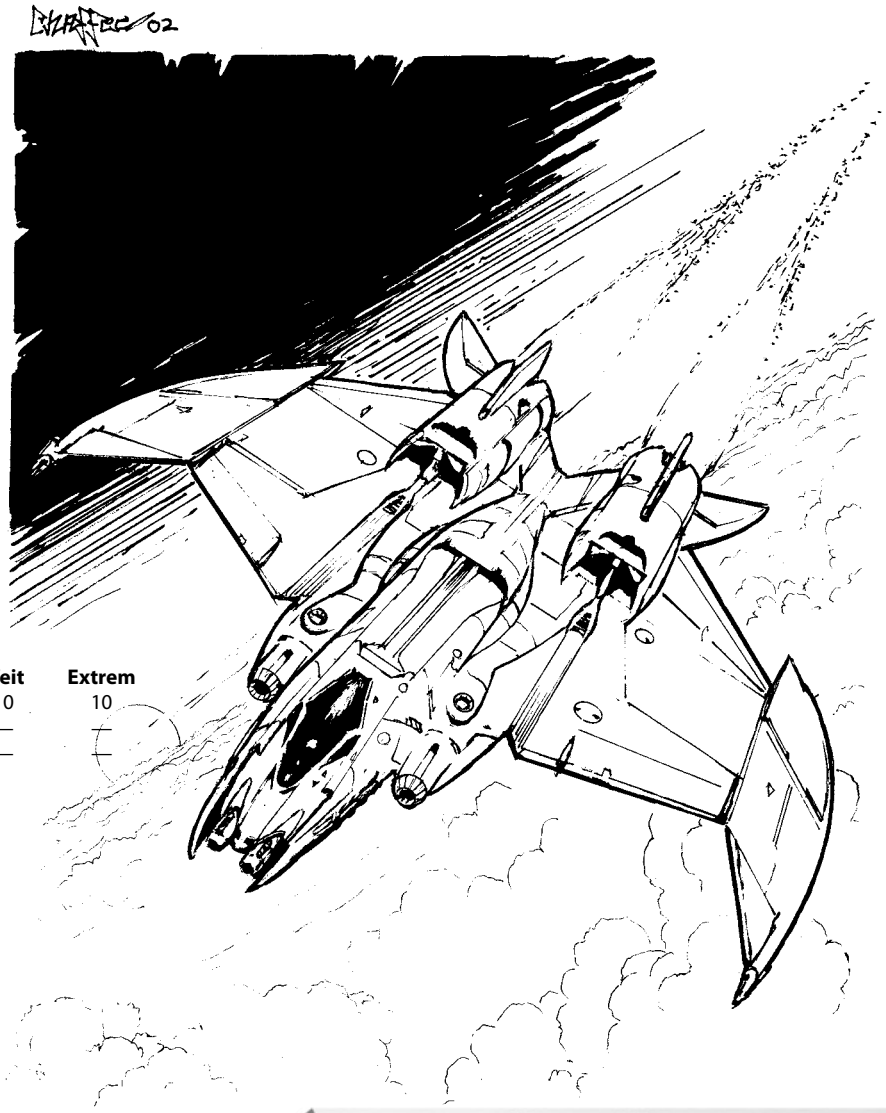
VARIANTEN

Nach der Eroberung der SJ-3-Werft durch die Höllenrösser haben deren Ingenieure mit der Entwicklung eines verbesserten *Xerxes* begonnen, bei dem die Autokanonen durch Gaussgeschütze ersetzt werden sollen

XERXES

Typ: **Xerxes**
Technologie: Clan
Tonnage: 85
Kampfwert: 2.350

Ausstattung		**Tonnen**
Reaktor:	340	27
Sicherer Schub:	6	
Maximaler Schub:	9	
Strukturelle Integrität:	8	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Treibstoff:	640	8
Cockpit:		3
Panzerungswert:	172	9
	Panzerungswert	
Bug	45	
Tragflächen	43/43	
Heck	41	



Waffen/Munition	**Zone**	**Tonnen**	**Hitze**	**Nah**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**
2 Schwere ER-Laser	Bug	8	12	10	10	10	10
Ultra-AK/20	LTR	12	14	30	30	—	—
Ultra-AK/20	RTR	12	14	30	30	—	—
Munition (Ultra-AK) 20	—	4					

HYDASPES

Gewicht: 95 Tonnen
Rumpf: Typ 992-35E
Reaktor: AeroFusion 285 XL
Panzerung: Forging II Ferro-Aluminium

Bewaffnung:
3 Serie XIV Schwere ER-Laser
2 Typ XV »Langbogen« LSR/15
6 Serie PPS-XIX Mittelschwere Impulslaser
2 CCWP-37 Mk. 2 Blitz-KSR/6
Hersteller: Verschiedene
Kommunikationssystem:
Ortungs-/Zielerfassungssystem:

LEICHT

MITTEL SCHWER

SCHWER

OMNI

ÜBERSICHT

Nachdem sie die großangelegten militärischen Kampagnen der Operation »Klondike« sowie deren Folgen hinter sich gebracht hatten, sahen sich die Clans vor die doppelte Aufgabe gestellt, sowohl Ersatz für ihre zerschundenen Truppen zu beschaffen, als auch gleichzeitig die Entwicklung ihrer Toumans weiter voranzutreiben. Zwar konnten sie sich kurzfristig mittels der Versorgung aus Brian-Kastellen helfen, doch durch immer neue technologische Fortschritte waren alsbald selbst Modelle aus den Zeiten des ersten Sternenbundes nur noch als veraltet zu bezeichnen.

In Anerkennung dieser Tatsache, aber auch in Folge der Brutalisierung des Kriegsgeschehens im Rahmen der Absorption der Witwenmacher durch die Wölfe, fasste Clan Wolkenkobra im Jahre 2835 einen gewagten Plan. Die Wissenschaftler des Clans waren gleichzeitig dabei, die jüngsten Fortschritte in der Lasertechnologie zu perfektionieren und einen neuen Luftraumjäger zu entwickeln. Fünf Jahre später schließlich flog der erste *Hydaspes* durch die Weiten des Kerensky-Sternhaufens.

Seit diesen Tagen wurde der Jäger immer wieder überarbeitet, und so über die Jahre den technologischen Neuerungen der Zeit angeglichen.

EIGENSCHAFTEN

Der *Hydaspes* wurde auf Reichweite ausgelegt, und kann dem entsprechend auch Ziele attackieren, die sich l deutlich außerhalb der durchschnittlichen Luftkampfentfernung befinden. Dabei wird der Pilot von einem Ortungs- und Zielerfassungssystem unterstützt, das ein direkter Nachfolger des ungewöhnlich leistungsfähigen Garret D2j aus den Zeiten des Sternebundes ist. Sollte ein Gegner die ersten Distanzangriffe überstehen, macht er Bekanntschaft mit den präzisen drei Paar mittelschwerer Impulslaser. Der *Hydaspes* ist in der Lage eine vernichtende Feuerkraft zu entwickeln und dabei sogar Sturmschiffe in Stücke zu reißen, selbst auf die heutigen Kampfdistanzen.

Die beeindruckenden Offensivfähigkeiten des *Hydaspes* wurden schon mehrfach unter Beweis gestellt, seitdem sich der Jäger das erste Mal 2841 bei dem Versuch der Schneeraben, die erste *Hydaspes*-Produktionsstätte von den Wolkenkobras zu erobern, bewährt hat. Dieser Trend hält bis heute an, wie sich an den fortgesetzten Überfällen der Sternennattern auf den Planeten York anschaulich zeigen lässt. Dabei waren die *Hydaspes*-Luftraumjägersterne der Sternennatter-Beta-Galaxie für unzählige Luftniederlagen der Blutgeister verantwortlich. Sie vernichteten unter anderem vier Landungsschiffe und waren maßgeblich an der – für die Blutgeister katastrophalen – Zerstörung des Kriegsschiffes Blutzorn beteiligt. Es gelang den Sternennattern zunächst, das Schiff kampfunfähig zu schießen, allerdings zog der kommandierende Offizier des Schiffes die Selbstzerstörung der Erbeutung durch seinen Gegner vor.

Der *Hydaspes* macht intensiv von den neuesten Technologien Gebrauch – besonders deutlich wird dies an dem AeroFusion XL-Fusionsreaktor. Dadurch können Clans, deren Ressourcen knapp bemessen sind, diesen Luftraumjäger trotz seines vielversprechenden Potentials nicht selbst herstellen.

EINSATZ

Da der *Hydaspes* mittlerweile seit über zweihundert Jahren zum Einsatz kommt, verfügen mittlenweile alle Clans über ein paar dieser Jäger. Über diese Zeit wurden immer wieder kleinere Verbesserungen an dem Design vorgenommen, um es auf dem Stand der Technik zu halten und vor dem Weg in die Bedeutungslosigkeit zu bewahren. Die Clans Wolkenkobra, Schneerabe und Sternennatter, die gleichzeitig über die größte Anzahl Jäger dieses Typs verfügen, produzieren immer noch jedes Jahr einige Maschinen vom Typ *Hydaspes*.

VARIANTEN

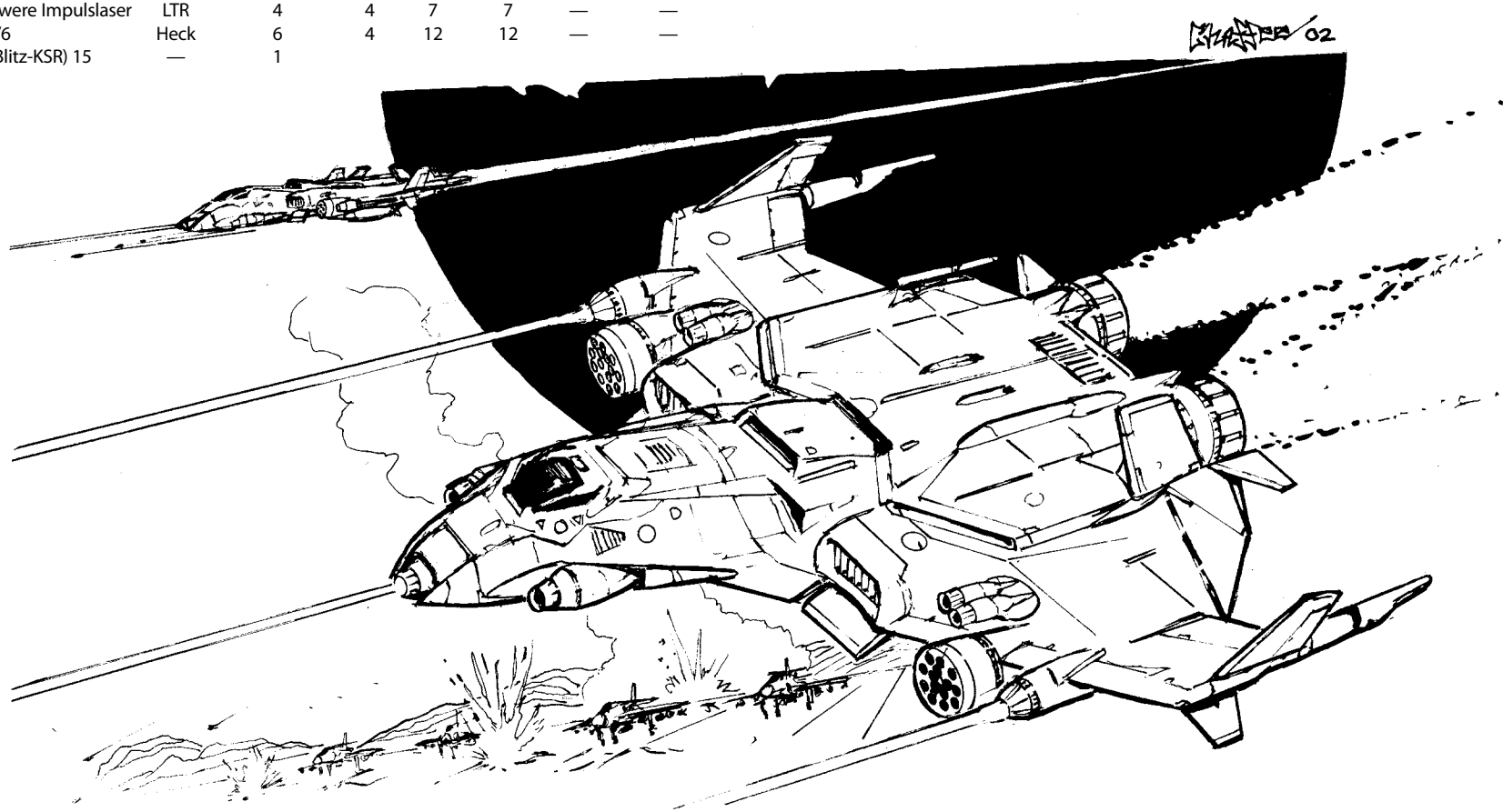
Überraschenderweise gibt es nur eine bedeutende Variante des *Hydaspes*, die sich erst vor einigen Jahren durchsetzen konnte. Diese Version verfügt über zwei TakRak/9 und einen schweren Ultralaser in jeder Tragfläche in Kombination mit zwei mittelschweren Ultralasern im Bug. Zusätzlich verfügt diese Maschine über einen fortschrittlichen Zielcomputer für die Laserbewaffnung. Der einzige Nachteil besteht darin, dass die 25 Doppelwärmetauscher des Jägers nicht ausreichen, bei einer Vollsalve die Resthitze unter Kontrolle zu halten. Dies trifft allerdings auch auf das Originaldesign zu.

Typ: **Hydaspes**
Technologie: Clan
Tonnage: 95
Kampfwert: 3.701

Ausstattung		**Tonnen**
Reaktor:	285 XL	8,5
Sicherer Schub:	5	
Maximaler Schub:	8	
Strukturelle Integrität:	9	
Wärmetauscher:	23 [46]	13
Treibstoff:	320	4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	432	22,5
	Panzerungswert	
Bug	138	
Tragflächen	106/106	
Heck	82	

HYDASPES

Waffen/Munition	Zone	Tonnen	Hitze	Nah	Mittel	Weit	Extrem
Schwerer ER-Laser	Bug	4	12	10	10	10	10
2 Mittelschwere Impulslaser	Bug	4	4	7	7	—	—
Schwerer ER-Laser	RTR	4	12	10	10	10	10
LSR/15+Artemis	RTR	4,5	5	12	12	12	—
Munition (LSR) 16	—	2					
2 Mittelschwere Impulslaser	RTR	4	4	7	7	—	—
Schwerer ER-Laser	LTR	4	12	10	10	10	10
LSR/15+Artemis	LTR	4,5	5	12	12	12	—
Munition (LSR) 16	—	2					
2 Mittelschwere Impulslaser	LTR	4	4	7	7	—	—
2 Blitz-KSR/6	Heck	6	4	12	12	—	—
Munition (Blitz-KSR) 15	—	1					



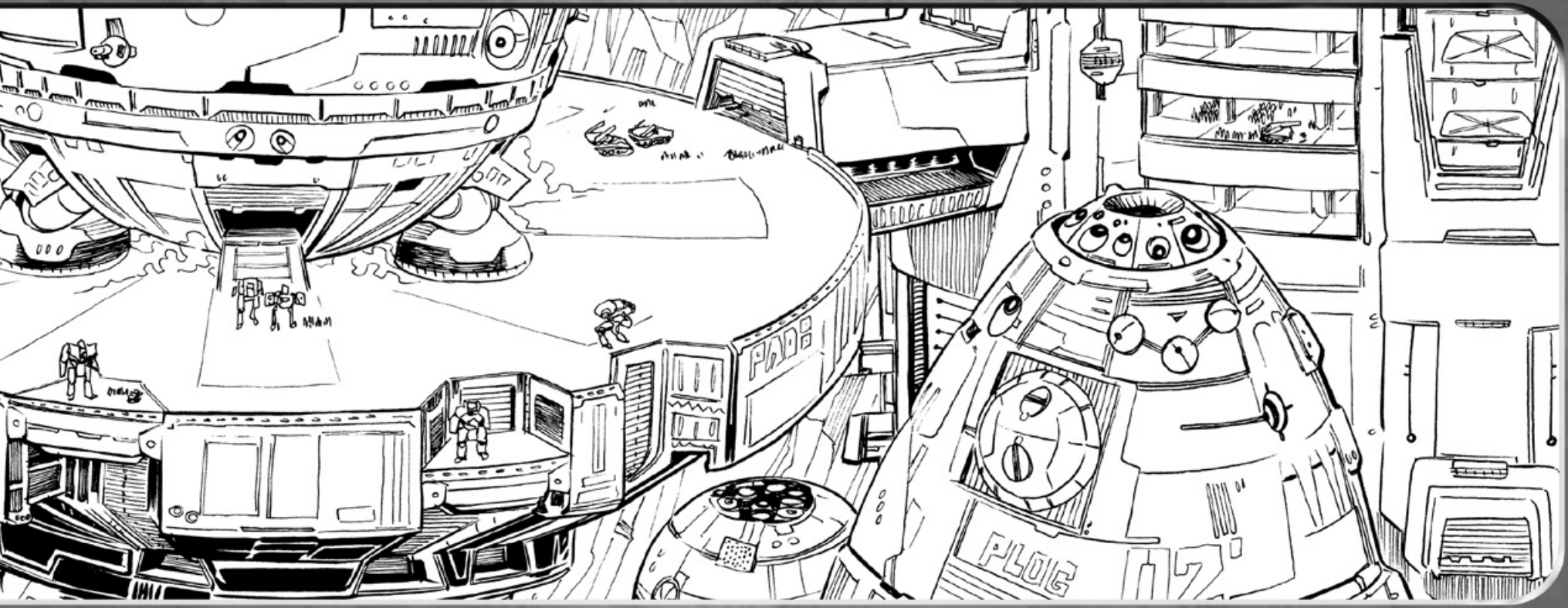
LANDUNGSSCHIFFE DER INNEREN SPHÄRE

Innerhalb der letzten zwei Jahrzehnte sind einige LandungsschiffTypn überarbeitet worden, so zum Beispiel die *Lung Wang-,* die *Hamiicar-,* die *Nagumo-* oder die *Hannibal*-Klasse. Dank der technologischen Fortschritte der letzten Jahre wurden auch altgediente Landungsschiffsklassen wie *Union, Overlord, Triumph* und *Excalibur* bedeutend verbessert.

Im Gegensatz zum ersten Stadium der hektischen Betriebsamkeit auf dem Sektor der Landungsschiffkonstruktion zeigt sich an den neuesten Designs zunehmen, dass die Mächte der Inneren Spähre sich der eigenen Defizite auf dem Gebiet der Kriegsschiffe sehr wohl bewusst sind. Die neuen Landungsschiffe sind allesamt bis zu einem gewissen Grad als Sturmschiffe konzipiert. Unabhängig davon, ob sich das Schiff als Truppentransporter eignet, sind alle neuen Schiffsklassen dafür gemacht, einen Anflug auf ein Kriegsschiff überstehen zu können, oder aber, wie im Falle des *Overlord-A3* und des *Nekohono'o*, ein Kriegsschiff direkt angreifen zu können. Obwohl ihr bereits eine der größten und schlagkräftigsten Flotten der Inneren Spähre zur Verfügung steht, hat selbst die Liga der Freien Welten ein neuen Sturmlandungsschiff entwickelt.

Nur die Zeit wird erweisen, ob die Doktrin des Einsatzes einer Armada aus Sturmlandungsschiffen gegen eine große Kriegsschiffflotte bestehen kann. Ich bete, dass wir die Antwort auf diese Frage nie erhalten werden.

– Jacob Mellons
Demi-Präzentor VI-Omega
CoStar Archiv, Tukayyid
1. Oktober 3067


PAD8
PLOG
07

Die schlanke *Merlin*-Klasse, ein weiteres Ergebnis der Allianz zwischen Blakes Wort und der Liga Freier Welten, wurde sowohl für Sicherungsaufgaben als auch als schnelles Angriffsschiff entwickelt. Obwohl die *Merlin*-Klasse nicht über die Geschwindigkeit eines Avenger oder Archilles verfügt, deklassiert sie in dieser Hinsicht noch die *Lung Wang*-Klasse Haus Liaos. Nach dem Zusammenbruch des Paktes zwischen der Liga und der Konföderation Capeila sollte die *Merlin*-Klasse die entstandene Lücke schließen. Nach einem hastig vorangetriebenen Entwicklungsprozess und einer begrenzten Testphase wurde das erste *Merlin* 3063 in Dienst gestellt. Für ein Design, das so schnell wie möglich in Produktion gehen sollte, weist die *Merlin*-Klasse erstaunlich wenig Konstruktionsfehler auf – die einzigen richtigen Schwächen bestehen in der eingeschränkten Treibstoffreserve und kleineren Problemen mit der Hitzeentwicklung. Allerdings haben einige Crews ihrem Unmut über die überfüllten Quartiere und den rein nach funktionalistischen Gesichtspunkten gestalteten Aufbau des Schiffes Ausdruck verliehen.

Über ein Dutzend *Merlins* sind bereits in der Irian Technologies Clipperton-Werft und bei der Brigadier Corporation auf Gibson entstanden. Allerdings ereigneten sich in der letzteren Anlage eine Reihe kleinerer Arbeitsunfälle, wodurch nur ein einziges Schiff unter unverhältnismäßigem Materialaufwand fertig gestellt werden konnte. Der Sicherheitsdienst von Blakes Wort hat die Schwierigkeiten auf ComStar-Saboteure zurückgeführt, man ist aber guter Hoffnung, dass die Brigadier-Werft bis zum Ende des Jahres wieder voll einsatztüchtig sein wird.

Landungsschiff der Merlin-Klasse

Typ: Militär-Kugelform
Verwendungszweck: Angriffsschiff
Technologie: Innere Sphäre
Eingeführt: 3063
Gewicht: 2.500 t
Kampfwert: 5.206
Abmessungen
Länge: 92 m
Breite: 32 m
Höhe: 21 m

Treibstoffkapazität: 50 t (2000)
Verbrauch/ Brenntag: 1,84 t
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9
Wärmetauscher: 90 (180)
Strukturelle Integrität: 20

Panzerung
Bug:250
Seiten: je 200
Heck: 230

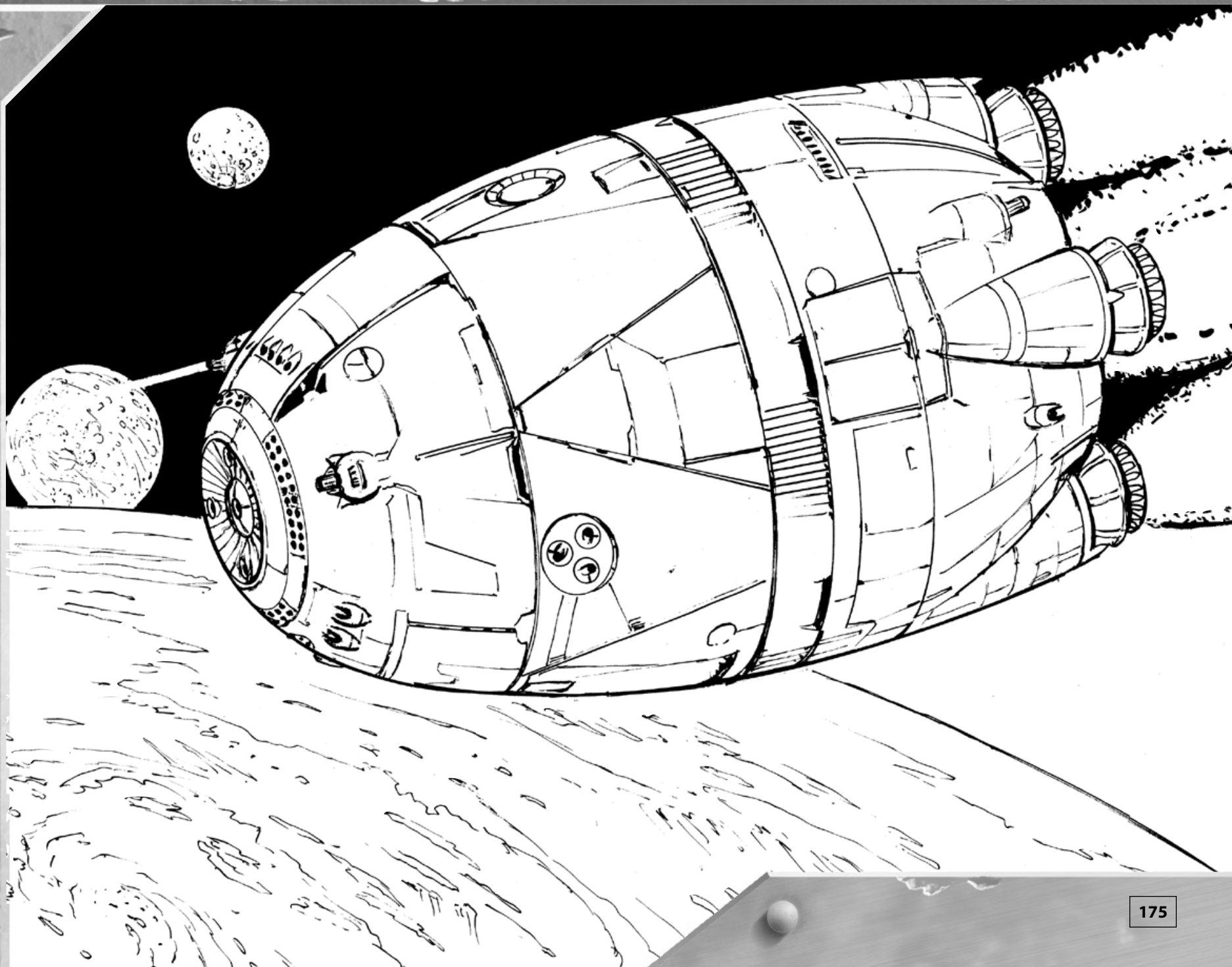
Zuladung
Hangar 1: Luftraumjäger (2) 2 Tore
Hangar 2: Fracht (717 Tonnen) 3 Tore

Rettungskapseln: 2
Rettungsboote: 0
Besatzung: 3 Offiziere, 8 Mannschaftsränge

Munition:
30 Schuss KSR/6-Munitlon (2 t)
60 Schuss LSR/20-Munition (10 t)

Anmerkungen: 50 Tonnen Standardpanzerung

Waffe	Angriffswerte (Standard)				
Feld Typ	Kurz	Mittel	Weit	Extrem	Klasse
Bug (138 Hitze)					
5 Schwere ER-Laser	4 (40)	4 (40)	4 (40)	—	Laser
4 Mittelschwere Impulslaser	2 (24)	2 (24)	—	—	Impulslaser
2 KSR/6 (30 Schuss)	2 (16)	—	—	—	KSR
4 LSR/20 (60 Schuss)	5 (48)	4 (48)	5 (48)	—	LSR
2 ER-PPK	2 (20)	2 (20)	2 (20)	—	PPK
VR/VL (30 Hitze)					
6 Mittelschwere Laser	3 (30)	2 (30)	—	—	Laser
HR/HL (0 Hitze)					
Keine					
Heck (54 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
2 ER-PPK	2 (20)	2 (20)	2 (20)	—	PPK



Bis vor kurzem wurden nur eine Landungsschiffklasse von der Shipil Company auf Skye hergestellt; Das riesige *Overlord*. Die Firmenleitung hatte schon lange über einen Ausbau der Landungsschiff-Abteilung nachgedacht, und so kam im Jahre 3062 die Ankündigung, Shipil nähme die Produktion einer Variante des bewährten *Union* auf, nicht gerade überraschend. Ungewöhnlich an den Plänen Shipils war allerdings, dass man eine vergrößerte Version des *Union* (genannt *Union*-X) bauen wollte: Durch die Entfernung der Frachtkokons für eine Lanze Mechs sollte Platz für eine weitere Luftraumjäger-Lanze und die Unterbringung von fünf Trupps Raumgardisten geschaffen werden.

Der Ausbruch des Bürgerkriegs im Vereinigten Commonwealth verzögerte die Produktion des *Union*-X, doch im Jahre 3065 wurde schließlich das erste Schiff für raumtüchtig erklärt und der Skye-Jäger Transportgruppe zugewiesen. Auf Wunsch Herzog Roberts wurden die nachfolgenden Schiffe ebenfalls Skye-Einheiten zugeteilt – mit Ausnahme der Tamar Cavaliers; allerdings dürfte die kürzlich eingetretene Beruhigung der politischen und militärischen Situation der Allianz dazu beitragen, die Kontrolle der neuen Landungsschiffe durch den Herzog in Frage zu stellen. Die Entscheidung, ob Skye die Schiffe übergeben wird oder nicht, wird damit zu einem Kräftemessen zwischen dem Herzog und dem Archen, von dem die Zukunft der Raumregion maßgeblich abhängen dürfte.

Landungsschiff der Union-X-Klasse

Typ: Militär-Kugelform
Verwendungszweck: Transporter für kombinierte Streitkräfte
Technologie: Innere Sphäre
Eingeführt: 3065
Gewicht: 3.700 t
Kampfwert: 6.107

Abmessungen
Länge: 85 m
Breite: 82 m
Höhe: 81 m

Treibstoffkapazität: 200 t (6000)
Verbrauch/Brenntag: 1,841
Sicherer Schub: 3
Maximaler Schub: 5
Wärmetauscher: 120 (240)
Strukturelle Integrität: 12

Panzerung
Bug:190
Seiten: je 180
Heck: 179

Zuladung:

Hangar 1: Gepanzerte Infanterie (5 Züge)	1 Tor
Hangar 2: Mechs (8)	4 Tore
Hangar 3: Luftraumjäger (4)	2 Tore
Hangar 4: Fracht (225 Tonnen)	1 Tor

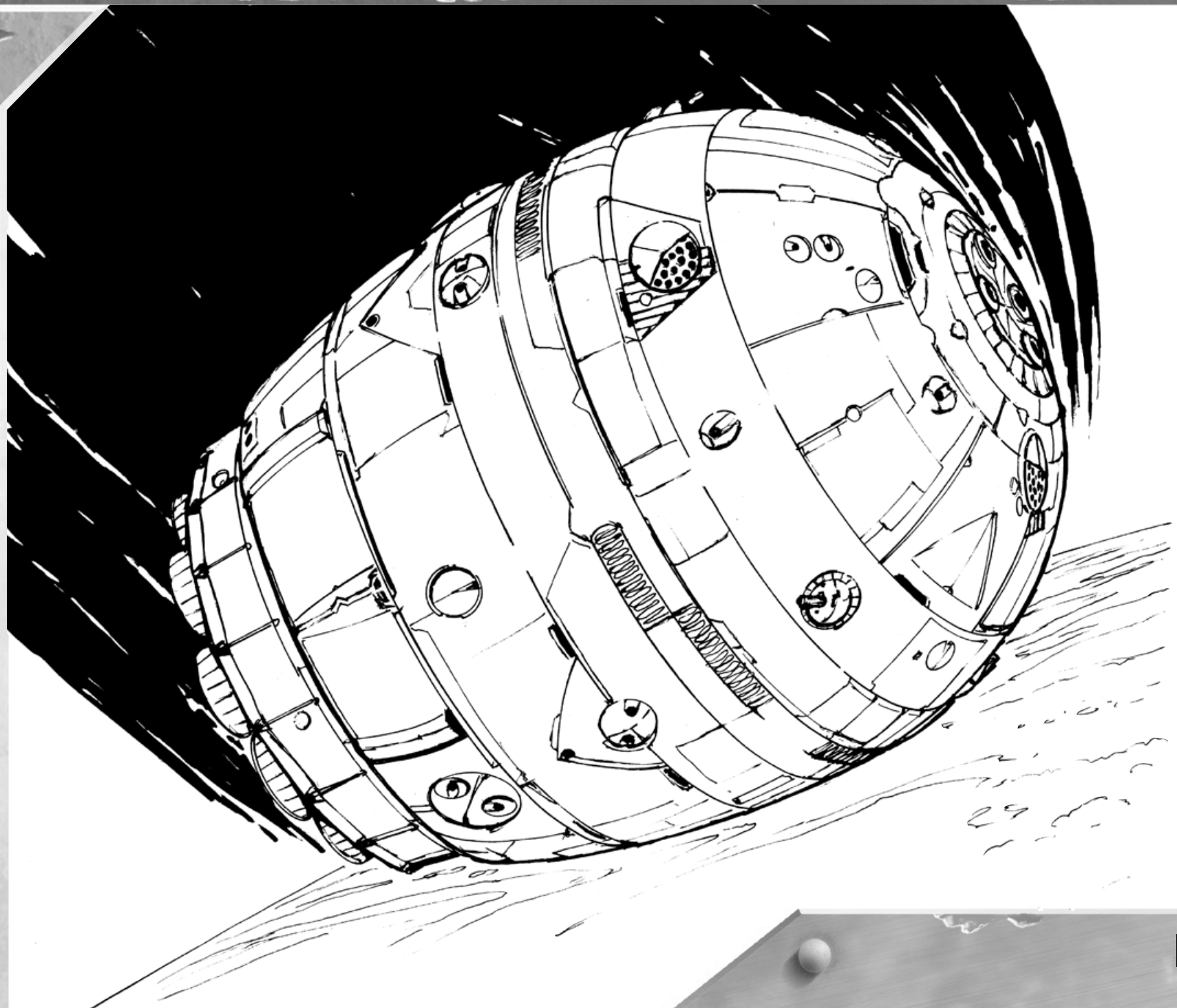
Rettungskapseln: 5
Rettungsboote: 0
Besatzung: 3 Offiziere, 12 Mannschaftsränge

Munition:
180 Schuss LSR/20-Munition (30 t)
80 Schuss Gauss-Munition (10 t)
400 Schuss Ultra-AK/5-Munition (20 t)

Anmerkungen: 38 Tonnen Ferrofibrit-Panzerung

Waffen:

	Angriffswerte (Standard)				
Feld Typ	**Kurz**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**	**Klasse**
Bug (88 Hitze)					
2 Gaussgeschütze (80 Schuss)	3 (30)	3 (30)	3 (30)	—	AK
2 LSR/20 + Artemis IV (60 Schuss)	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	LSR
2 ER-PPK	2 (20)	2 (20)	2 (20)	—	PPK
2 Schwere ER-Laser/ 4 Mittelschwere ER-Laser	4 (36)	4 (36)	2 (16)	—	Laser
VR/VL (68 Hitze)					
2 Ultra-AK/5 (200 Schuss)	1 (14)	1 (14)	1 (14)	—	AK
2 LSR/20+Artemis (60 Schuss)	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	LSR
2 ER-PPK	2 (20)	2 (20)	2 (20)	—	PPK
Schwerer ER-Laser/ 2 Mittelschwere ER-Laser	2 (18)	2 (18)	1 (8)	—	Laser
HR/HL (34 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser/ 2 Mittelschwere ER-Laser	3 (26)	3 (26)	2 (16)	—	Laser
Heck (34 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser/ 2 Mittelschwere ER-Laser	3 (26)	3 (26)	2 (16)	—	Laser



ASSAULT TRIUMPH

Nachdem Blakes Wort die Titan-Schiffswerften 3062 erobert hatte, wurden sofort erhebliche Anstrengungen unternommen, die Werften zu reparieren und die Produktion wieder aufzunehmen. Unter den Schiffen, die hier alsbald hergestellt wurden, war auch ein neues Landungsschiff, das nahezu alle Truppenteile einer Level III-Einheit tragen konnte. Auf dem älteren Design des *Triumphs* basierend wurde das neue *Assault Triumph* entwickelt, das als Truppentransporter und Sturmschiff fungieren soll.

Um diesen Anforderungen zu genügen, musste das *Assault Triumph* groß sein, schwer gepanzert und mit einem Waffenarsenal ausgestattet, das sowohl gegen andere Landungsschiffe als auch gegen kleinere Ziele wirksam war. Das Ergebnis ist eine Konstruktion, die 2000 Tonnen schwerer ist als das herkömmliche *Triumph*. Das *Assault Triumph* hat ausreichend Reservetreibstoff und genug Frachtraum, um längere Zeiträume einsatzbereit zu bleiben, und trägt so viel Ferro-Aluminium-Panzerung, wie es die strukturelle Integrität des Schiffes zulässt. Hinzu kommt, dass das Wärmetauschersystem des Landungsschiffes es gestattet, alle Waffen gleichzeitig abzufeuern, obwohl die Geschützbatterien des Schiffes mit einer Mixtur aus PPKs, Lasern und Raketenlafetten bestückt sind.

Die Standard-Taktik eines *Assault Triumph* innerhalb der Atmosphäre besteht darin, Einheiten entweder in der Luft oder nach einer Landung am Boden auszuschleusen, um dann wieder über das Schlachtfeld aufzusteigen. Dort unterstützt es die eigenen Luftraumjäger bei der Erlangung der Lufthoheit und kann des Weiteren wichtige feindliche Einrichtungen am Boden zerstören. In Raumgefechten kann das *Assault Triumph* sowohl eine defensive wie auch offensive Rolle spielen, je nachdem, ob es Truppen an Bord hat und um welche Truppengattung es sich handelt.

Landungsschiff der Assault Triumph-Klasse

Typ: Militär-Stromlinienform
Verwendungszweck: Truppentransporter/ Angriffsschiff
Technologie: Innere Sphäre
Eingeführt: 3062
Gewicht: 8.000 t
Kampfwert: 4.801

Abmessungen
Länge: 185 m
Breite: 130 m
Höhe: 48,3 m

Treibstoffkapazität: 2401 (7.200)
Verbrauch/ Brenntag: 1,84 t
Sicherer Schub: 3
Maximaler Schub: 5
Wärmetauscher: 78 (156)
Strukturelle Integrität: 21

Panzerung
Bug:260
Seiten: je 210
Heck: 141

Zuladung
Hangar 1: Schwere Fahrzeuge (24)
Hangar 2: Luftraumjäger (6)
Hangar 3: Mechs (6)
Hangar 4: Gepanzerte Infanterie (6 Züge)
Hangar 5: Fracht (550 Tonnen)

Rettungskapseln: 4
Rettungsboote: 3
Besatzung: 2 Offiziere, 9 Mannschaftsränge

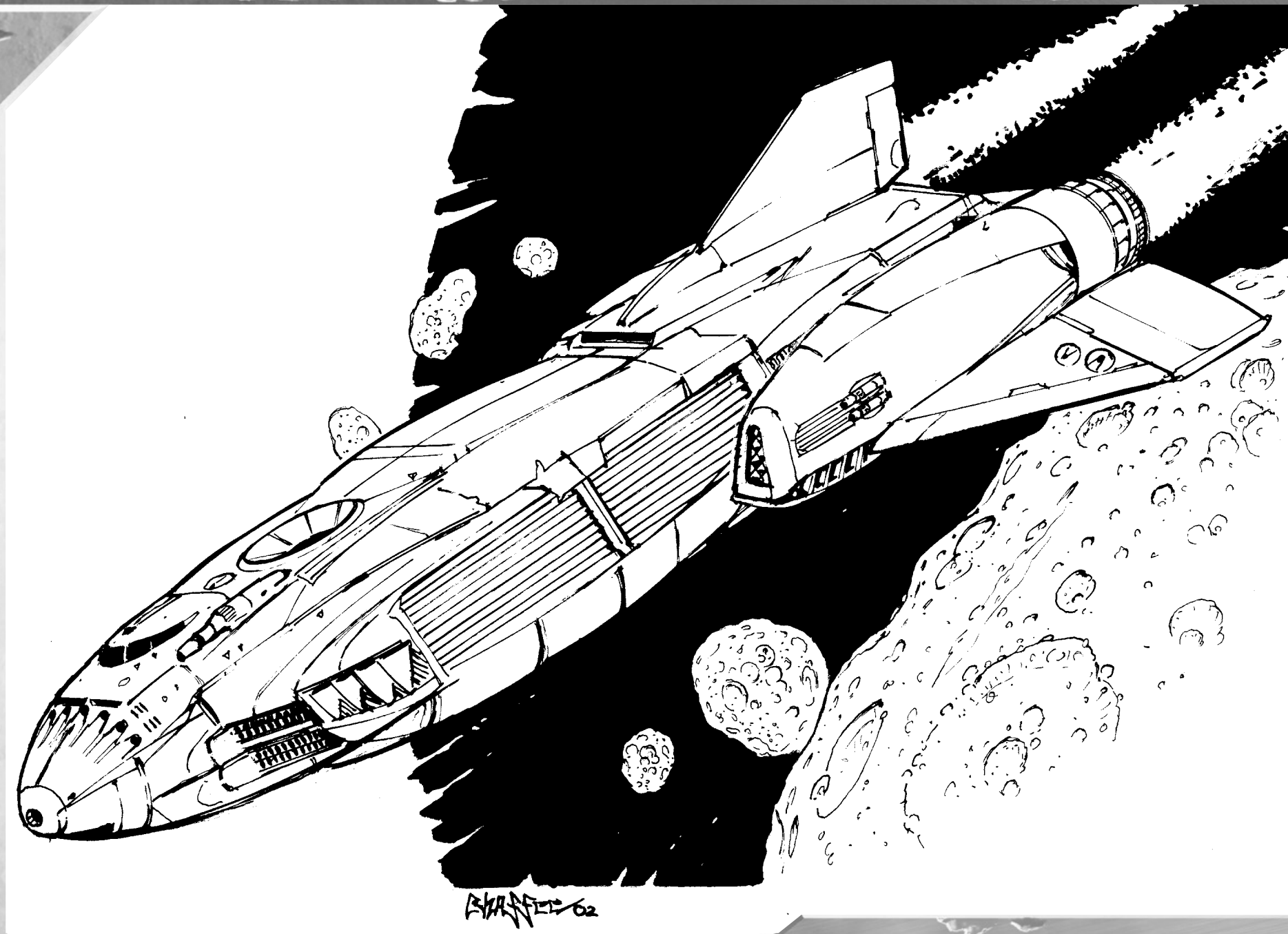
Munition:
96 Schuss LSR/20-Munition (16 t)
32 Schuss Gauss-Munitlon (41)
80 Schuss LB-X/10 AK-Munition (8 t)
64 Schuss LSR/15-Munition (8 t)

Anmerkungen: 47 Tonnen Ferrofibrit-Panzerung

Waffen:

Feld Typ	Angriffswerte (Standard) Kurz	Mittel	Weit	Extrem	Klasse
Bug (130 Hitze)					
7 ER-PPKs	7 (70)	7 (70)	7 (70)	—	PPK
4 LSR/20+Artemis (96 Schuss)	6 (64)	6 (64)	6 (64)	—	LSR
Gaussgeschütz (32 Schuss)	2 (15)	2 (15)	2 (15)	—	AK
LTR/RTR (56 Hitze)					
2 LB-X/10 AK (40 Schuss)	1 (12)	1 (12)	—	—	LB-X AK
4 Schwere ER-Laser	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	Laser
2 Leichte Impulslaser	1 (6)	—	—	—	Impulslaser
Heck (26 Hitze)					
4 Mittelschwere Impulslaser	2 (24)	—	—	—	Impulslaser
2 LSR/15+Artemis (64 Schuss)	2 (24)	2 (24)	2 (24)	—	LSR

ASSAULT TRIUMPH



OVERLORD-A3

Mit der Verbreitung von Kriegsschiffen in der Inneren Sphäre wurde auch der Mangel an geeigneten Eskorteschiffen immer offensichtlicher. Selbst die kleinste Corvette war viel zu wertvoll, um sie leichtfertig im Kampf zu riskieren, und die gewöhnlichen Landungsschiffe hatten weder entsprechende Steherqualitäten noch die Offensivkapazität, um derart wichtige Flottenverbände effektiv zu beschützen.

Das *Overlord-A3* war eines der ersten Sturm-Landungsschiffe, mit denen man den neuen Anforderungen einer modernen Raumschlacht gerecht zu werden suchte Es wurde als Eskorte für Kriegsschiffe konstruiert, und seine verstärkte interne Struktur und massive Panzerung machen es zu einem der wenigen Landungsschiffe, die tatsächlich den Angriff eines Kriegsschiffes überstehen können. Durch die Entfernung der Mechhangars des herkömmlichen *Overlord* wurde Platz für ein größeres Fusionstriebwerk geschaffen Durch den Ausbau der Waffenbatterien verdoppelte man die Feuerkraft des Schiffes gegenüber dem Vorgänger. Zusätzlich wurden drei riesige Abschussvorrichtungen für Marschflugkörper installiert – einer davon für die titanischen *Kraken*. Die Luftraumjäger-Hangars wurden nicht angetastet, und so verfügt das *Overlord-A3* über eine kleine Staffel zur Selbstverteidigung bzw. für Erkundungsflüge. Die Besatzungsquartiere wurden erweitert, wodurch ein Zug Raumgardisten in Kampfpanzeranzügen auf dem Schiff Platz findet.

Die Schiffe der *Overlord-A3*-Klasse erwiesen sich in einigen Raumschlachten des Bürgerkrieges als überaus wertvoll. Ein solches Schiff opferte sich im Orbit von Tikonov um das VerCom-Kriegsschiff *Melissa Davion* zu retten, das gerade mit Victor Davion an Bord auslief. Später, während der Schlacht um New Avalon, gelang es zwei Landungsschiffen der *Overlord-A3*-Klasse, eine der von den Loyalisten eingesetzten Corvette der *Fox*-Klasse zu stellen und zeitweise in Schach zu halten.

Landungsschiff der Overlord-A3-Klasse

Typ: Militär-Kugelform
Verwendungszweck: Angriffsschiff
Technologie: Innere Sphäre
Eingeführt: 3058
Gewicht: 9.7001
Kampfwert: 2.1988

Abmessungen
Länge: 104 m
Breite: 104 m
Höhe: 135 m

Treibstoffkapazität: 510 t (15300)
Verbrauch/ Brenntag: 1,84 t
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8
Wärmetauscher: 240 (480)
Strukturelle Integrität: 40

Panzerung
Bug: 522
Seiten: je 490
Heck: 450

Zuladung

Hangar 1: Fracht (454,5 Tonnen)	2 Tore
Hangar 2: Luftraumjäger (6)	3 Tore
Hangar 3: Gepanzerte Infanterie (3 Züge)	1 Tor

Rettungskapseln: 6
Rettungsboote: 4
Besatzung: 9 Offiziere, 45 Mannschaftsränge

Munition:
10 Kraken-T-Marschflugkörper (1.000 t)
10 Killerwal-Marschflugkörper (500 t)
10 Barracuda-Marschfiugkörper (300 t)
240 Schuss Gauss-Munition (30 t)
162 Schuss LSR/20-Munition (27 t)

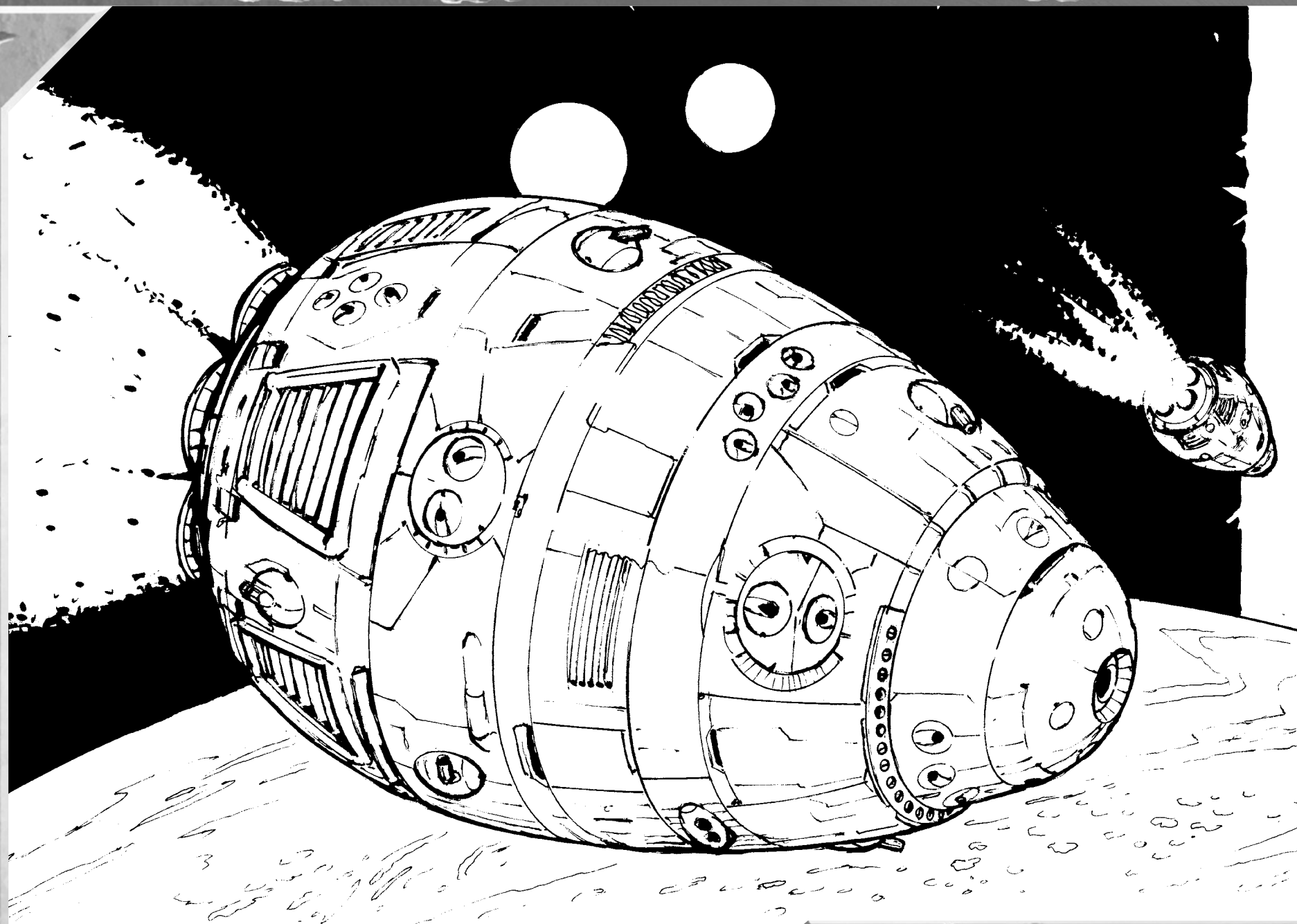
Anmerkungen: 112 Tonnen Standardpanzerung

Waffen:

Feld Typ	Angriffswerte (Standard) Kurz	Mittel	Weit	Extrem	Klasse
Bug (181 Hitze)					
Kraken-T (10 Raketen)	10	10	10	10	Marschflugkörper
5 ER-PPK	5 (50)	5 (50)	5 (50)	—	PPK
6 Gaussgeschütze (96 Schuss)	9 (90)	9 (90)	9 (90)	—	AK
VR/VL (94 Hitze)					
AR10 (5 KW, 5 B)	*	*	*	*	AR10
2 Gaussgeschütze (40 Schuss)	3 (30)	3 (30)	3 (30)	—	AK
2 Schwere ER-Laser/ 4 Mittelschwere Laser	3 (36)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
LSR/20+Artemis (42 Schuss)	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	LSR
2 Schwere Impulslaser	2 (18)	2 (18)	—	—	Impulslaser
HR/HL (95 Hitze)					
3 ER-PPK	3 (30)	3 (30)	3 (30)	—	PPK
2 Schwere ER-Laser, 2 Mittelschwere Laser	3 (26)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
5 Mittelschwere Impulslaser	3 (30)	—	—	—	Impulslaser
Heck (74 Hitze)					
2 Gaussgeschütze (64 Schuss)	3 (30)	3 (30)	3 (30)	—	AK
4 Schwere ER-Laser/ 4 Mittelschwere Laser	5 (52)	3 (32)	3 (32)	—	Laser
2 LSR/20+Artemis (78 Schuss)	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	LSR

*Je nach Raketentyp (Hitzewert der Killerwal-Rakete)

OVERLORD-A3



Innerhalb von wenigen Monaten nach der Einstellung der Feindseligkeiten zwischen dem Draconis-Kombinat und Clan Geisterbär erstattete die Admiralität Haus Kuritas dem Koordinator Bericht. Dabei wurde vor allem darauf hingewiesen, dass ein konzertierter Angriff der Geisterbären unter Einsatz ihrer gesamten Kriegsschiffflotte nicht aufzuhalten wäre. Obwohl das gegen die vorherrschende Clan-Gefechtsdoktrin verstoßen hätte, befand der Koordinator allein die Bemühungen der Geisterbären, sich in die Innere Sphäre zu integrieren, für ausreichend beunruhigend, um zu handeln. Trotzdem die ökonomischen Grundlagen des gesamten Kombinats bereits weit über ihre Grenzen hinaus belastet wurden, um im Bau befindliche Kriegsschiffe fertig zu stellen, wurde der Entschluss gefasst, das größte Sturm-Landungsschiff aller Zeiten zu entwickeln. In diese Idee setzte man die Hoffnung, dass eine Armada solcher Schiffe in der Lage wäre, einen Angriff der Geisterbären zum Stehen zu bringen oder zumindest zu verlangsamen.

Um den Plan möglichst schnellstmöglich zu verwirklichen verwendeten die Techniker den Rumpf der bereits getesteten *Bara no Ryu*-(»Rose«)-Klasse, was die Entwicklung und den Bau des ersten Prototypen erheblich beschleunigte. Zwei zentrale Komponenten wurden in dem Schiff miteinander vereinigt: Zum Einen integrierten die Konstrukteure drei der monströsen *Kraken*-Marschflugkörperlafetten. Deren Anordnung bildet den zentralen Teil des Bugs und verleiht dem Schiff sein charakteristisches Aussehen. Gleichzeitig wurde mit dieser Entscheidung dem Erfolg der *Overlord-A3*-Klasse Rechnung getragen. Zum Anderen wurde das Landungsschiff nicht nur mit neun *NL-42 Gefechtstaxis* ausgestattet, sondern es wurden auch die nötigen Unterbringungsmöglichkeiten für ein volles Bataillon Raumgardisten in Gefechtspanzern vorgesehen. Durch die Möglichkeit, neun Raumschiffe mit insgesamt 90 *Kage*- oder *Raiden*-Gefechtspanzern an Bord auszuschleusen, dürften die meisten Kriegsschiffkapitäne nervös werden, wenn sie sich einem Schiff der *Nekohono'o*-Klasse gegenüber sehen.

Der Name dieser Landungsschiffklasse, *Nekohono'o*, ist sinngemäß mit »Feurige Katze« zu übersetzen. Ein Name, der bewusst gewählt wurde: ein Beweis für den Versuch des Koordinators, Clan Novakatze in das Kombinat zu integrieren. Sechs dieser Schiffe befinden sich derzeit in Dienst, und an weiteren wird mit Hochdruck gearbeitet. Die Beobachtung, dass die Alpha-Galaxie der Novakatzen kürzlich Manöver mit der neuen *Nekohono'o*-Klasse durchführte, belegt die Klugheit des Koordinators bezüglich der Namengebung.

Landungsschiff der Nekohono'o-Klasse

Typ: Militär-Kugelform
Verwendungszweck: Angriffsschiff
Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3065
Gewicht: 16.000 t
Kampfwert: 27.193

Abmessungen
Länge: 120 m
Breite: 117 m
Höhe: 137 m

Treibstoffkapazität: 400 t (12.000)
Verbrauch/ Brenntag: 1,84 t
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8
Wärmetauscher: 295 (590)
Strukturelle Integrität: 16

Panzerung
Bug: 310
Seiten: je 236
Heck: 176

Zuladung

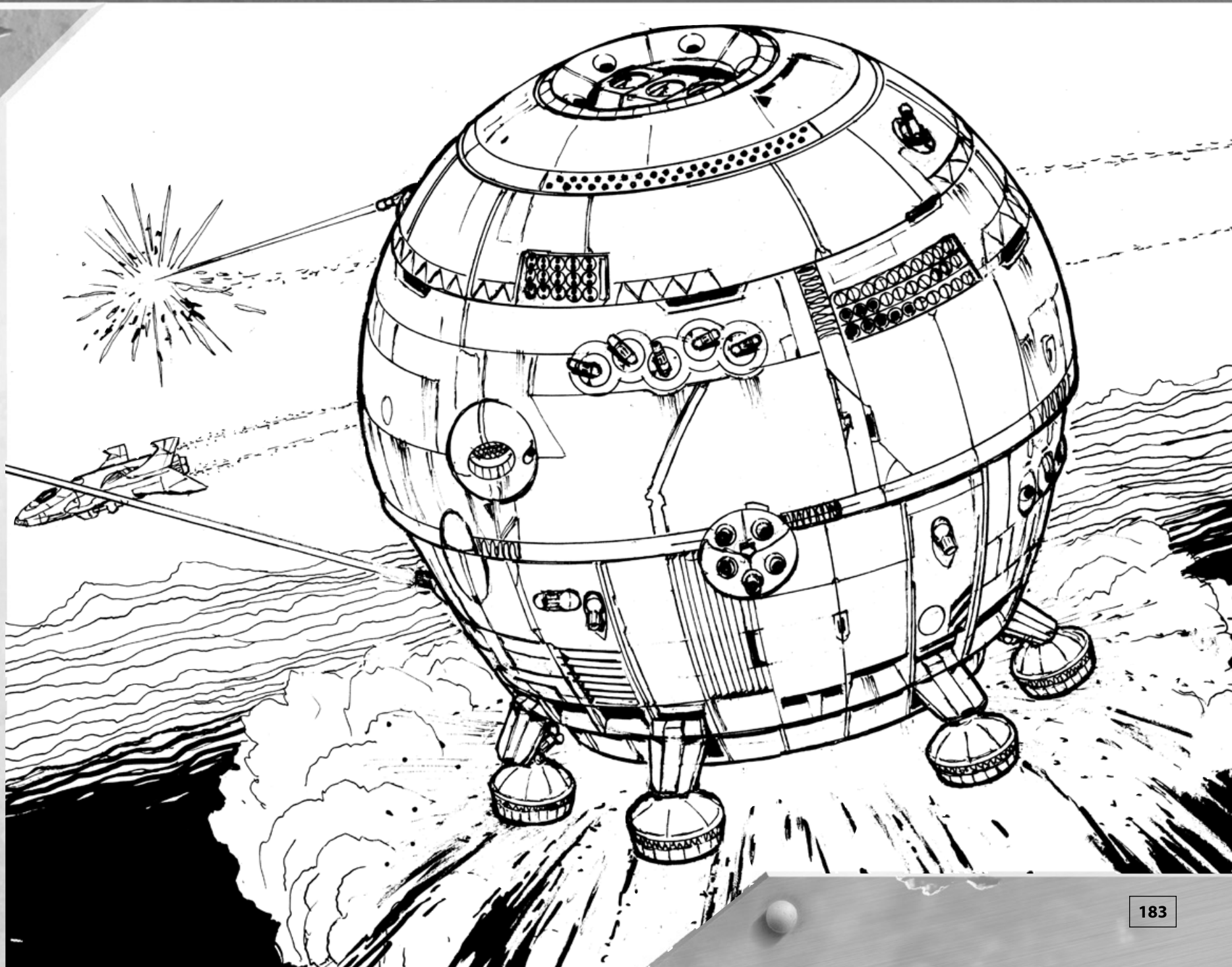
Hangar 1: Luftraumjäger (6)	2 Tore
Hangar 2: Entershuttles (9)	2 Tore
Hangar 3: Gepanzerte Infanterie (27 Züge)	2 Tore
Hangar 4: Fracht (1388,5 Tonnen)	2 Tore

Rettungskapseln: 6
Rettungsboote: 0
Besatzung: 18 Offiziere, 24 Mannschaftsränge

Munition:
30 Kraken-T-Marschflugkörper (3000 t)
40 Schuss Täuschkörperwerfer-Munition (400 t)
36 Schuss MSR/40-Munition (6 t)
60 Schuss Blitz-KSR/6-Munition (4 t)
64 Schuss MSR/30-Munition (8 t)
64 Schuss Gauss-Munition (8 t)
72 Schuss LSR/20-Munition (12 t)
400 Schuss LB-X/10 AK-Munition (40 t)
150 Schuss Blitz-KSR/4-Munition (6 t)

Anmerkungen: 57 Tonnen Ferrofibrit-Panzerung

Waffen	Angriffswerte (Standard)				
Feld Typ	**Kurz**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**	**Klasse**
Bug (344 Hitze)					
3 Kraken-T (30 Raketen)	30	30	30	30	Marschflugkörper
2 MSR/40 (36 Schuss)	5 (48)	5 (48)	—	—	MSR
5 Blitz-KSR/6 (60 Schuss)	6 (60)	—	—	—	KSR
VL/VR (119 Hitze)					
3 MSR/30 (32 Schuss)	5 (54)	5 (54)	—	—	MSR
2 Gaussgeschütze (32 Schuss)	3 (30)	3 (30)	3 (30)	—	AK
2 LSR/20+Artemis (36 Schuss)	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	LSR
5 ER-PPK	5 (50)	5 (50)	5 (50)	—	PPK
HL/HR (44 Hitze)					
Täuschkörperwerfer (20 Schuss)	—	—	—	—	Täuschkörper
5 LB-X/10 AK (200 Schuss)	3 (30)	3 (30)			LB-X AK
3 Blitz-KSR/4 (75 Schuss)	2 (24)	—	—	—	KSR
3 Mittelschwere ER-Laser	2 (15)	2 (15)	—	—	Laser
Heck (70 Hitze)					
7 Schwere Impulslaser	6 (63)	6 (63)	—	—	Impulslaser



CONQUISTADOR

Schon lange forderte die Strategieabteilung der VerCom-Raumstreitkräfte eine neue Klasse Kommando-Landungsschiffe, die sie ihren wichtigsten Regimentskampfgruppen zuzuteilen gedachte. Obwohl bisher Kommandoschiffe wie die *Fortress*- oder die *Command Overlord*-Klasse ihre Aufgaben vorbildlich erfüllten, waren sie in den letzten Jahren durch technologischen Fortschritt zunehmend deklassiert worden. Selbstverständlich fiel die Wahl der VerCom-Admiralität auf Federated Boeing, ein Firmenimperium, das praktisch seit Jahrhunderten die Streitkräfte Haus Davions mit Landungsschiffen versorgt hat.

Ein Landungsschiff der *Conquistador*-Klasse transportiert eine ganze RKG-Kommandoeinheit: Ein gemischtes Mech/Panzer-Bataillon, ein Bataillon Kommando-Infanteristen, eine Kompanie Infanterie in Gefechtspanzern und eine Staffel Luftraumjäger (18 Maschinen).

Für ein Schiff der *Conquistador*-Klasse endet der Einsatz aber nicht mit dem Ausschiffen der an Bord befindlichen Truppen, sondern hier beginnt in der Regel erst die zweite Operationsphase. Zwei Decks über den Frachträumen werden vollständig von Computerkonsolen, Kommunikationseinrichtungen und Holoprojektoren eingenommen, die dem Leiter einer Einsatzgruppe die notwendigen technischen Vorraussetzungen an die Hand geben, um eine planetare Invasion zu koordinieren. Nach Löschen der militärischen Fracht werden die frei gewordenen Frachträume normalerweise in ein vollständiges Feldlazarett umgebaut.

Die *Conquistador*-Klasse ist im Betrieb weitgehend automatisiert und wird nur durch eine kleine Besatzung gesteuert. Das Schiff ist in drei Sektionen unterteilt: Die vordere enthält die Besatzungsquartiere und die Kommandozentrale, während mittlere und hintere Sektion als Frachträume und Fahrzeughangars dienen. Ein *Conquistador* ist mit der neuesten Technologie ausgestattet, unter anderem einem Mischantrieb, der den Schub je nachdem, ob das Schiff manövriert oder sich im interplanetaren Transit befindet, optimal konfiguriert.

Landungsschiff der Conquistador-Klasse

Typ: Militär-Stromlinienform
Verwendungszweck: Truppentransporter
Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3063
Gewicht: 17.400 t
Kampfwert: 20.042

Abmessungen
Länge: 182 m
Breite: 150 m
Höhe: 42 m

Treibstoffkapazität: 500 t (15.000)
Verbrauch/ Brenntag: 1,84 t
Sicherer Schub: 3
Maximaler Schub: 5
Wärmetauscher: 259 (518)
Strukturelle Integrität: 30

Panzerung
Bug: 462
Seiten: je 410
Heck: 350

Zuladung

Hangar 1: Mechs (24)	4 Tore
Hangar 2: Luftraumjäger/ Beiboote (18)	2 Tore
Hangar 3: Schwere Fahrzeuge (12), Infanterie (16 Züge), Gepanzerte Infanterie (20 Züge)	1 Tor
Hangar 4: Fracht (597 Tonnen)	1 Tor

Rettungskapseln: 12
Rettungsboote: 12
Besatzung: 6 Offiziere
21 Mannschaftsränge
40 Passagiere

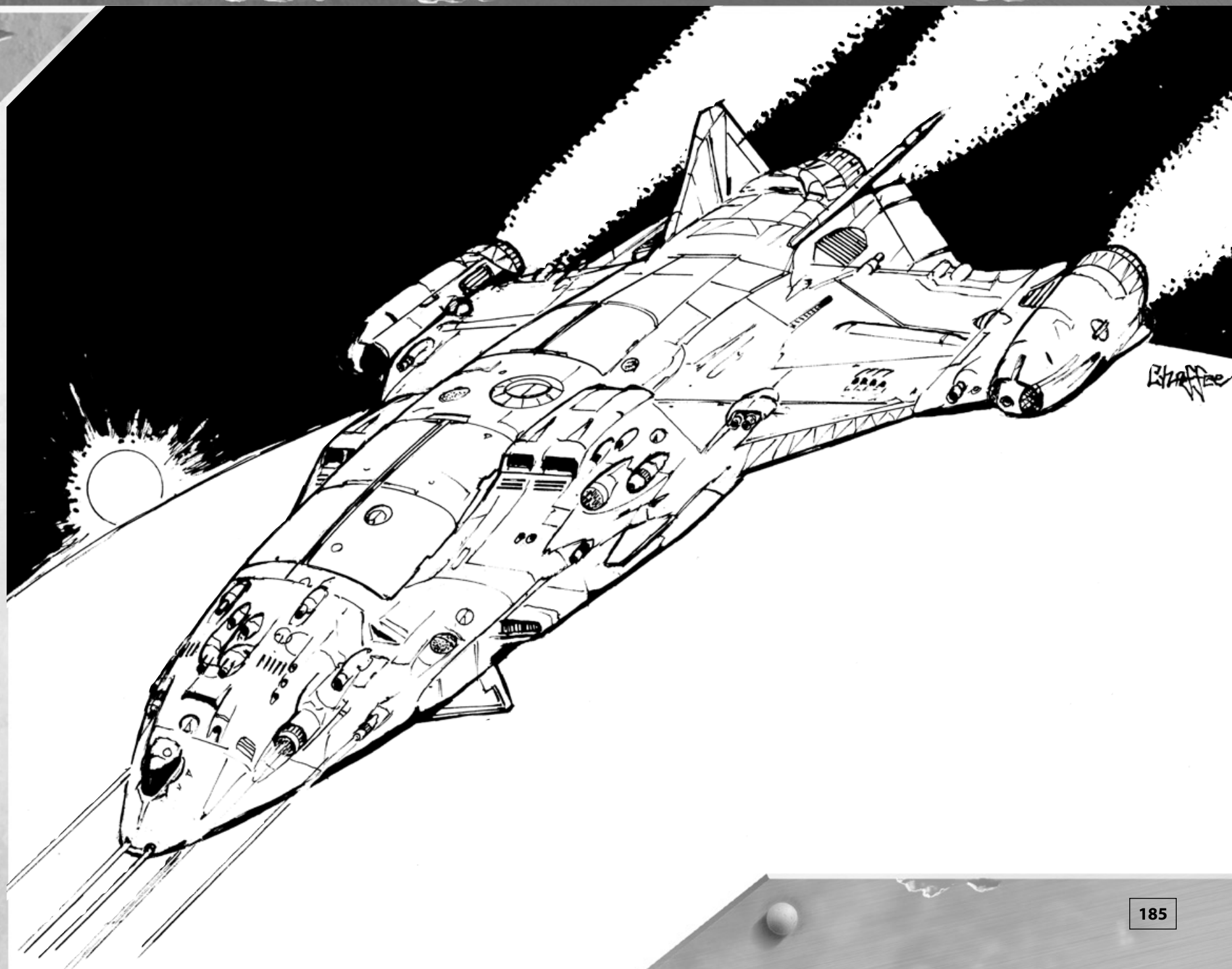
Munition:
640 Schuss Gauss-Munition (80 Tonnen),
320 Schuss LB-X/10 AK-Munition (32 Tonnen),
2400 Schuss MAK/5-Munition (120 Tonnen),
288 Schuss LSR/20-Munition (48 Tonnen),
2352 Schuss Raketenabwehr-Munition (196 Tonnen)

Anmerkungen: 135 Tonnen Ferrofibrit-Panzerung

Waffen	Angriffswerte (Standard)				
Feld Typ	**Kurz**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**	**Klasse**
Bug (140 Hitze)					
2 Gaussgeschütze (80 Schuss)/ 2 Multi-AK/5 (480 Schuss)	7 (70)	7 (70)	3 (30)	3 (30)	AK
2 Gaussgeschütze (80 Schuss)/ 2 Multi-AK/5 (480 Schuss)	7 (70)	7 (70)	3 (30)	3 (30)	AK
4 LB-X/10 AK (160 Schuss)	2 (24)	2 (24)	—	—	LB-X AK
2 ER-PPKs	2 (20)	2 (20)	2 (20)	—	PPK
2 Schwere Impulslaser/ 6 Mittelschwere Impulslaser	5 (54)	2 (18)	—	—	
4 LSR/20+Artemis (144 Schuss)	6 (64)	6 (64)	6 (64)	—	LSR
6 RAS (504 Schuss)	2 (18)†	—	—	—	RAS
LTR/RTR (104 Hitze)					
2 Gaussgeschütze (80 Schuss)/ Multi-AK/5 (240 Schuss)	6 (50)	5 (50)	3 (30)	3 (30)	AK
2 Gaussgeschütze (80 Schuss)/ Multi-AK/5 (240 Schuss)	5 (50)	5 (50)	3 (30)	3 (30)	AK
LB-X/20 AK (40 Schuss)	1 (12)	1 (12)	—	—	LB-X AK
2 ER-PPKs	2 (20)	2 (20)	2 (20)	—	PPK
2 Schwere Impulslaser/ 4 Mittelschwere Impulslaser	4 (42)	2 (18)	—	—	
2 LSR/20+Artemis (72 Schuss)	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	LSR
4 RAS (336 Schuss)	1 (12)†	—	—	—	RAS
LTR/RTR Heck (51 Hitze)					
Gaussgeschütz (40 Schuss)/ Multi-AK/5 (240 Schuss)	4 (35)	4 (35)	2 (15)	—	AK
LB-X/10 AK (40 Schuss)	1 (6)	1 (6)	—	—	LB-X AK
2 Schwere Impulslaser/ 4 Mittelschwere Impulslaser	4 (42)	2 (18)	—	—	
6 RAS (504 Schuss)	2 (18)†	—	—	—	RAS
Heck (59 Hitze)					
2 Gaussgeschütze (80 Schuss)	3 (30)	3 (30)	3 (30)	—	AK
ER-PPK1 (10)	1 (10)	1 (10)	—	PPK	
2 Schwere Impulslaser/ 5 Mittelschwere Impulslaser	5 (48)	2 (18)	—	—	
2 RAS (168 Schuss)	1 (6)†	—	—	—	RAS

† Nach AT2 haben RAS keine Reichweite; nur zur Raketenabwehr.

CONQUISTADOR



LANDUNGSSCHIFFE DER CLANS

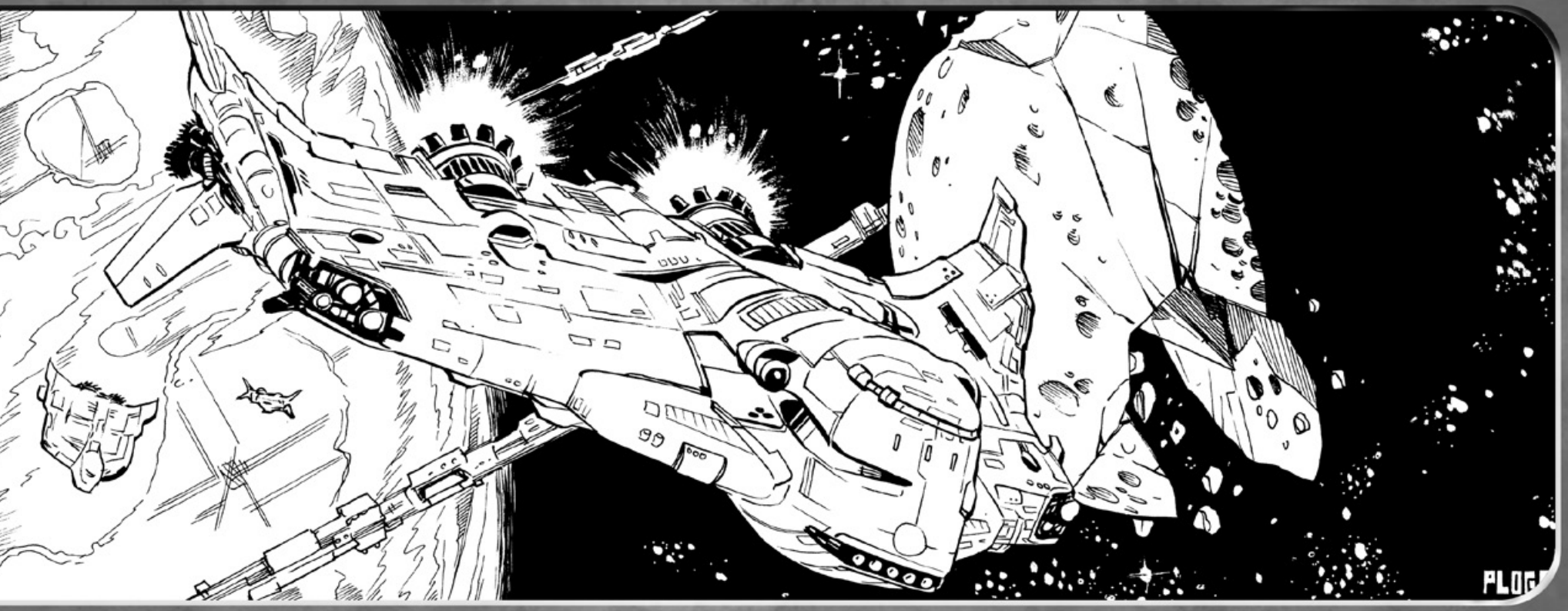
Erstaunlicherweise handelt es sich bei den drei neuen Landungsschiffen, die neuerdings in den Raumflotten der Clans gesichtet wurden, genau wie bei den neuen Konstruktionen der Inneren Sphäre um Sturmschiffe. Offiziell wird zwar das *Outpost* der Höllenrösser als Truppentransporter geführt, doch ein Blick auf das Waffenarsenal zeigt, dass dieses Landungsschiff eher als Sturm-Truppentransporter zu klassifizieren ist.

Allerdings glaube ich nicht, dass diese neuen Clanschiffe als eine direkte Reaktion auf die sich neu entwickelnden Raumflotten der großen Häuser zu verstehen sind, wie das sicherlich für die jüngsten Landungsschiff-Klassen in der Inneren Sphäre gilt. Stattdessen hat es den Anschein, als wären die neuen Schiffe Ausdruck der jüngsten technologischen Entwicklungen bzw. Änderungen in der herkömmlichen Raum-Gefechtsdoktrin.

Obwohl die *Arcadia*-Klasse von Clan Schneerabe mitentwickelt und beinahe ausschließlich konstruiert wurde, hat dieser Clan – der für die Bevorzugung von Raumstreitkräften innerhalb seiner Truppen bekannt ist – keines der neuen Landungsschiffe bei sich integriert. Wie so für so viele Dinge bei den Clans gibt es keine einfache Erklärung für diese Entscheidung. Obwohl ich begründete Vermutungen darüber anstellen könnte, warum ein bestimmtes Haus der Inneren Sphäre ein bestimmtes Landungsschiff nicht innerhalb seiner Streitkräfte einsetzt, gelingt es mir selbst nach fünf Jahren innerhalb der Clan-Gesellschaft nicht, solche Einschätzungen zu übertragen. Mutmaßungen ohne Beweisgrundlage sind jedoch wertlos. Nichtsdestotrotz mögen sich die Überlegungen in der Zukunft als bedeutsam erweisen, und so habe ich Leute darauf angesetzt, Beweise für meine Vermutungen zu finden.

Hinweis zu den Besatzungsdaten: Während ich mich generell an das Standardformat für die Einträge gehalten habe, sei der Leser darauf hingewiesen, dass die Clans nicht in der Art zwischen Offizieren und normalem Besatzungspersonal unterscheiden, wie wir das aus der Inneren Sphäre kennen. Deshalb habe ich bei den Besatzungsdaten der Clanschiffe alle an Bord befindlichen Clan-Krieger als »Offiziere« und alle einer anderen Kaste angehörigen übrigen Besatzungsmitglieder als »Mannschaftsränge« eingestuft.

– Jared Pascal
Präzentor VIII-Omega
Botschaft der Inneren Sphäre, Strana Mechty
18. September 3067


PLOG

Obwohl Clan Blutgeist weiterhin darauf bedacht scheint, sich von den anderen Clans abzugrenzen, zeigt die Entwicklung der Landungsschiffe der *Arcadia*-Klasse, dass die Blutgeister ein weiteres Mal Kontakt mit jenen Clans suchen, zu denen sie in der Vergangenheit schon zeitweise Beziehungen aufgebaut hatten. Zu Beginn des Jahres 3064 ließ Khan Karianna Schmitt über den UnterMercer der Schneeraben, ilChi Bri McFadden, Khan Lynn *McKenna* einen Vorschlag unterbreiten. Im Austausch gegen neu gewonnene Erkenntnisse im Bereich der ProtoMech-Forschung und das Trainingsprogramm für ProtoMechpiloten forderten die Blutgeister von den Schneeraben Konstruktionspläne für ein neues Landungsschiff.

Obwohl fast alle Clans über einige der ProtoMechs verfügen, die sie von den Schlachtfeldern auf Huntress bergen konnten, haben nur wenige Clans diese neue Technologie weiter verfolgt. Angetrieben durch den vergleichsweise geringen Zugriff auf Bodenschätze haben die Blutgeister die Forschung an den ProtoMechs mit Hochdruck weiter vorangetrieben, so dass sie die anderen Clans bei der Weiterentwicklung der neuartigen Gefechtseinheit bald hinter sich zurückließen. Fraglich bleibt, warum Khan *McKenna* angesichts der bisherigen militärischen Tradition der Schneeraben, Bodentruppen eher wie unerwünschte Freigeburten zu behandeln, auf das Angebot der Blutgeister eingegangen ist.

Der Name der neuen *Arcadia*-Klasse wurde nach der jüngsten Eroberung der Blutgeister der kleinen Enklave auf der gleichnamigen Pentagonwelt ausgewählt. Das Landungsschiff wurde mit einem einzigen Zweck konstruiert: dem Einsatz bei Besitzrechtstests. Die schlanke Silhouette, die enorme Wendigkeit und die außergewöhnliche Geschwindigkeit des Schiffes ermöglicht es, andere Landungsschiffe und Luftraumjäger abzuhängen oder auszumanövrieren. Innerhalb der Clans sind nur die Landungsschiffe der *Noruff*-Klasse manövrierfähiger. Die *Arcadia*-Klasse verfügt im Verhältnis zu ihrer Größe über ein enormes Waffenpotential, das vor allem auch Gegnern, die schneller oder wendiger sind, einiges an Vorsicht abnötigt. Ausgestattet mit den technisch fortschrittlichsten Waffensystemen, die den Clans derzeit zur Verfügung stehen, trägt die *Arcadia*-Klasse eine Furcht einflößende Mischung aus modernen taktischen Raketensystemen und Ultralasern. Hat das Landungsschiff seinen Bestimmungsort einmal erreicht, kann es bis zu drei Strahlen ProtoMechs absetzen, die dann versuchen, ihr Ziel so schnellstmöglich durch Besitzrechtstests zu sichern.

Landungsschiff der Arcadia-Klasse

Typ: Militär-Stromlinienform
Verwendungszweck: Angriffsschiff
Technologie: Clan
Eingeführt: 3066
Gewicht: 3.000 Tonnen
Kampfwert: 11.150

Abmessungen
Länge: 79 m
Breite: 47 m
Höhe: 33 m

Treibstoffkapazität: 200 t (6.000)
Verbrauch/ Brenntag: 1,84 t
Sicherer Schub: 6
Maximaler Schub: 9
Wärmetauscher: 214 (428)
Strukturelle Integrität: 11

Panzerung
Bug: 351
Seiten: je 211
Heck: 261

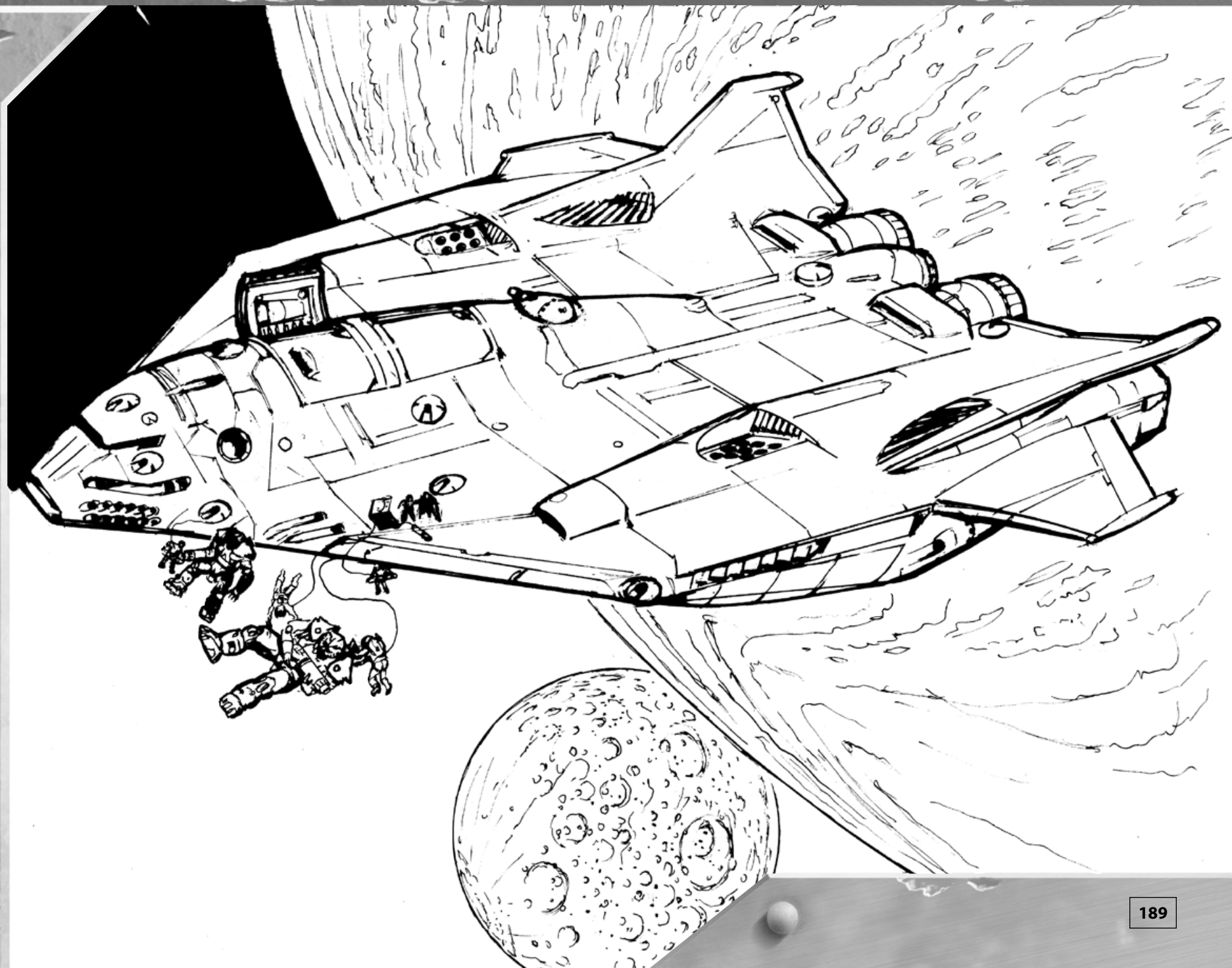
Zuladung:
Hangar 1: ProtoMechs (5) 1 Tor
Hangar 2: ProtoMechs (5) 1 Tor
Hangar 3: ProtoMechs (5) 1 Tor
Hangar 4: Fracht (203 Tonnen) 2 Tore

Rettungskapseln: 2
Rettungsboote: 0
Besatzung: 3 Offiziere, 11 Mannschaftsränge

Munition:
30 Schuss TakRak/12 (6 t)
80 Schuss Ultra-AK/20-Munition (16 t)
84 Schuss TakRak/9 (12 t)
45 Schuss Blitz-KSR/6-Munition (3 t)

Anmerkungen: 49,5 Tonnen Standardpanzerung

Waffen		Angriffswerte (Standard)				
Feld	Typ	Kurz	Mittel	Weit	Extrem	Klasse
Bug (123 Hitze)						
	4 Schwere Ultra-Laser	6 (64)	6 (64)	6 (64)	—	Laser
	5 Mittelschwerer Ultra-Laser	5 (50)	—	—	—	Laser
	2 TakRak/12 (30 Schuss)	4 (40)	4 (40)	—	—	TakRak
LTR/RTR (129 Hitze)						
	3 Schwere Ultra-Laser	5 (48)	5 (48)	5 (48)	—	Laser
	5 Mittelschwerer Ultra-Laser	5 (50)	—	—	—	Laser
	2 Ultra-AK/20 (40 Schuss)	6 (60)	6 (60)	—	—	AK
	2 TakRak/9 (42 Schuss)	3 (28)	3 (28)	—	—	TakRak
Heck (47 Hitze)						
	5 Mittelschwerer Ultra-Laser	5 (50)	—	—	—	Laser
	3 Blitz-KSR/6 (45 Schuss)	4 (36)	4 (36)	—	—	KSR



Im Zuge des Wiederaufrüstungsprogramms der Stahlvipern wurden auch die Luftraumeinheiten des Clans erweitert, ein klares Zeichen dafür, dass der Rachefeldzug der Stahlvipern auch Angriffe gegen ihren historischen Gegner, Clan Schneerabe, beinhalten würde. Den Konstrukteuren der Stahlvipern war von Anfang an bewusst, dass es schwierig werden würde, angesichts der erbitterten Luftschutzstrategien der Schneeraben Truppen zu landen – selbst wenn Clan Stahlviper darum bäte, wäre die Gewährung von SafCon höchst unwahrscheinlich. Man brauchte also einen gut gepanzerten und schwer bewaffneten Truppentransporter, der mit allem fertig werden konnte, was der Clan mit der stärksten Orientierung auf Raumstreitkräfte, die Schneeraben, aufbot. Das Ergebnis der Forschungen, wenn auch noch mit einigen Mängeln behaftet, war das Sturmlandungsschiff der *Mercer*-Klasse.

Über die Verteidiger des Planeten Lum kam das unerwartete Auftauchen der ersten Schiffe der *Mercer*-Klasse – zu diesem Zeitpunkt noch eine unbekannte Größe – wie eine Albtraum. Der Einsatz der Landungsschiffe gestattete es den Stahlvipern, sich durch den Abwehrring der Schneeraben zu kämpfen und Truppen auf der Industriewelt abzusetzen. Obwohl die Gegenangriffe der Schneeraben die Streitkräfte der Stahlvipern schließlich zum Rückzug zwangen, wurden die Gefechte doch so lange und erbittert geführt, das die Produktion auf dem Planeten für über einen Monat stillstand. Bei dem Angriff wurden allerdings zwei Stahlvipern-Schiffe der *Mercer*-Klasse von Luftraumjägern abgeschossen, nachdem diese die Jägereskorte der Schiffe ausmanövriert hatten. Zu allem Unglück wurde ein weiteres Schiff von den Schneeraben am Boden vernichtet.

Landungsschiff der Mercer-Klasse

Typ: Militär-Kugelform
Verwendungszweck: Angriffstransporter
Technologie: Clan
Eingeführt: 3065
Gewicht: 4.500 t
Kampfwert: 13.213

Abmessungen
Länge: 82 m
Breite: 65 m
Höhe: 65 m

Treibstoffkapazität: 100 t (3000)
Verbrauch/Brenntag: 1,84 t
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8
Wärmetauscher: 175 (350)

Strukturelle Integrität: 30

Panzerung
Bug: 350
Seiten: je 330
Heck: 310

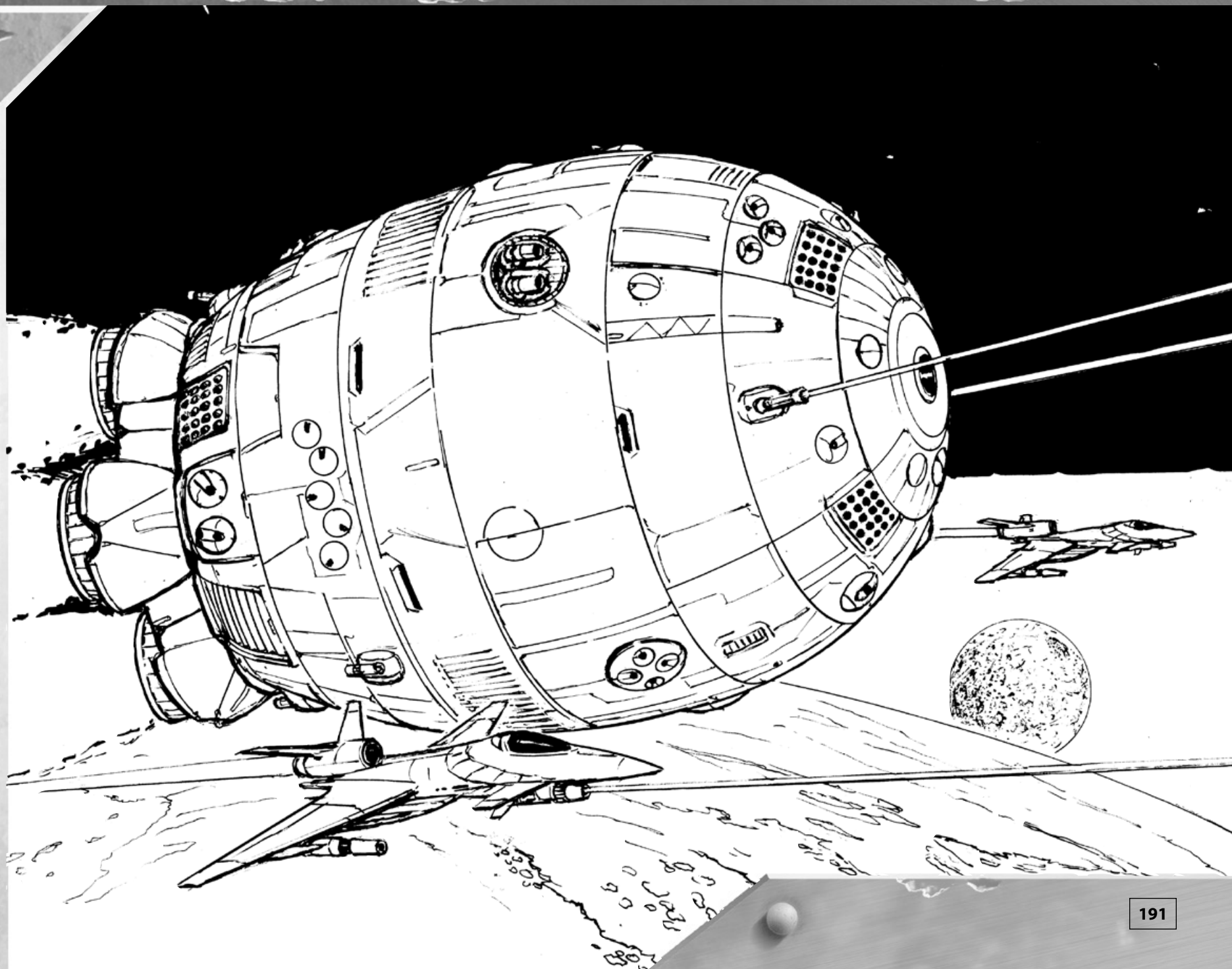
Zuladung
Hangar 1: Mechs(IO) 4 Tore
Hangar 2: Fracht (532,5 Tonnen) 2 Tore

Rettungskapseln: 4
Rettungsboote: 0
Besatzung: 4 Offiziere, 16 Mannschaftsränge

Munition:
90 Schuss Blitz-KSR/6-Munition (6 t)
108 Schuss LSR/20-Munition (18 t)
96 Schuss Gauss-Munition (12 t)

Anmerkungen: 66 Tonnen Standardpanzerung

Waffen	Angriffswerte (Standard)				
Feld Typ	**Kurz**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**	**Klasse**
Bug (201 Hitze)					
6 Schwere ER-Laser/					
3 Mittelschwere ER-Laser	8 (81)	8 (81)	6 (60)	6 (60)	Laser
2 Blitz-KSR/6 (90 Schuss)	2 (24)	2 (24)	—	—	KSR
4 LSR/20+Artemis (72 Schuss)	6 (64)	6 (64)	6 (64)	—	LSR
4 ER-PPK	6 (60)	6 (60)	6 (60)	—	PPK
2 Schwere Impulslaser	2 (20)	2 (20)	2 (20)	—	Impulslaser
2 Gaussgeschütze (96 Schuss)	3 (30	3 (30)	3 (30)	—	Autocannon
VL/VR (82 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser/					
4 Mittelschwere ER-Laser	5 (48)	5 (48)	2 (20)	2 (20)	Laser
2 ER-PPK	3 (30)	3 (30)	3 (30)	—	PPK
2 Mittelschwere Impulslaser	1 (14)	1 (14)	—	—	Impulslaser
HL/HR (75 Hitze)					
5 Mittelschwere ER-Laser	4 (35)	4 (35)	—	—	Laser
2 Schwere Impulslaser	2 (20)	2 (20)	2 (20)	—	Impulslaser
2 ER-PPK	3 (30)	3 (30)	3 (30)	—	PPK
Heck (90 Hitze)					
4 Schwere ER-Laser	4 (40)	4 (40)	4 (40)	4 (40)	Laser
2 ER-PPK	3 (30)	3 (30)	3 (30)	—	PPK
2 LSR/20+Artemis (36 Schuss)	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	LSR



Zu Beginn des Jahres 3060 mussten die Höllenrösser der Tatsache ins Auge sehen, dass in den Raumstreitkräften des Clans deshalb so viele unterschiedliche Varianten der Landungsschiffe *Union-C* und *Overlord*-C zum Einsatz kamen, weil diese Schiffe für die von Einsatz zu Einsatz anders zusammengestellte militärische Fracht immer wieder modifiziert werden mussten. Unzufrieden mit dieser uneinheitlichen Lösung beschloss der Clan, dieses Problem ein für alle Mal aus der Welt zu schaffen. Im Jahre 3061 wurde schließlich auf Befehl von SaKhan Tanya DeLaurel die Entwicklung und Konstruktion eines neuen Truppentransporters beschlossen, dafür gemacht, eine gemischte Streitmacht aus Panzern, Infanterie, Luftraumjägern und BattleMechs tragen zu können.

SaKhan Tanya DeLaurel forderte ein Landungsschiff, das schneller und widerstandsfähiger sein sollte, als es die herkömmlichen Mechtransporter waren, die innerhalb des gesamten Clanraumes vorrangig zum Einsatz kamen. Das neue Schiff sollte während militärischer Großoperationen effektiv ein mobiles Kommando- und Koordinationszentrum für die Streitkräfte sein. Die Ingenieure orientierten sich an der Grundkonstruktion der seltenen Landungsschiffe der *Fortress*-Klasse, um eine Antwort auf diese Herausforderung zu finden.

Dabei versuchte man zum Einen, jede der guten Eigenschaften des bewährten alten Designs weiterzuentwickeln, zum Anderen eigene Verbesserungen hinzuzufügen. Das Ergebnis, getauft auf den Namen *Outpost*, kann sich sehen lassen: ein Landungsschiff mit einem Kampfgewicht von 7000 Tonnen, das beinahe jeden von den Clans eingesetzten Truppentransporter an Feuerkraft, Manövrierfähigkeit und Zähigkeit übertrifft. Dadurch steht den Höllenrössern ein mächtiger neuer Verbündeter bei Kampfabwürfen und anderen Landungsoperationen zur Seite.

Das Gewicht der *Outpost*-Klasse liegt zwischen dem der *Union*- bzw. *Overlord*-Klasse, doch das neue Schiff erreicht beinahe die doppelte Beschleunigung der beiden älteren Designs. Dadurch kann der *Outpost* die meisten anderen während einer planetaren Invasion anzutreffenden Landungsschiffe entweder ausmanövrieren oder abhängen. Geschützt durch 70 Tonnen Panzerung verfügt die *Outpost*-Klasse sogar über einen besseren Schutz als das *Overlord*-C. Durch die simple, aber tödliche Kombination aus Laserbatterien und KSLBafetten kann das *Outpost* ebenso viel Feuerkraft entwickeln wie andere, auf den ersten Blick vielleicht besser bewaffnete Schiffe.

Die ansehnliche Vereinigung aus Feuerkraft und Panzerung dient jedoch primär einem besonderen Zweck: dem Schutz der wertvollen Fracht der *Outpost*-Klasse. In den höchst effizient angelegten Frachträumen des Schiffes finden fünf Strahlen Mechs, Panzer und Elementare Platz, abgerundet von zwei Strahlen Luftraumjäger in einem direkt hinter der vorderen Kommandozentrale gelegenen speziellen Hangardeck. Diese Transportkapazität erlaubt es einem einzigen *Outpost*, während und nach der Landung eine effektive Mischung aus verschiedenen Truppengattungen abzusetzen, anstatt – wie bei anderen Clans – dafür auf mehrere spezialisierte Truppentransporter zurückgreifen zu müssen.

Landungsschiff der Outpost-Klasse

Typ: Militär-Kugelform
Verwendungszweck: Truppentransporter
Technologie: Clan
Eingeführt: 3063
Gewicht: 7.000 Tonnen
Kampfwert: 13.788

Abmessungen
Länge: 127 m
Breite: 127 m
Höhe: 101 m

Treibstoffkapazität: 150 t (4.500)
Verbrauch/ Brenntag: 1,84 t
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8
Wärmetauscher: 195 (390)
Strukturelle Integrität: 20

Panzerung
Bug: 360
Seiten: je 355
Heck: 350

Munition:
480 Schuss Raketenabwehr-Munition (20 t)
570 Schuss Blitz-KSR/6-Munition (38 t)

Anmerkungen: 56 Tonnen Ferrofibrit-Panzerung

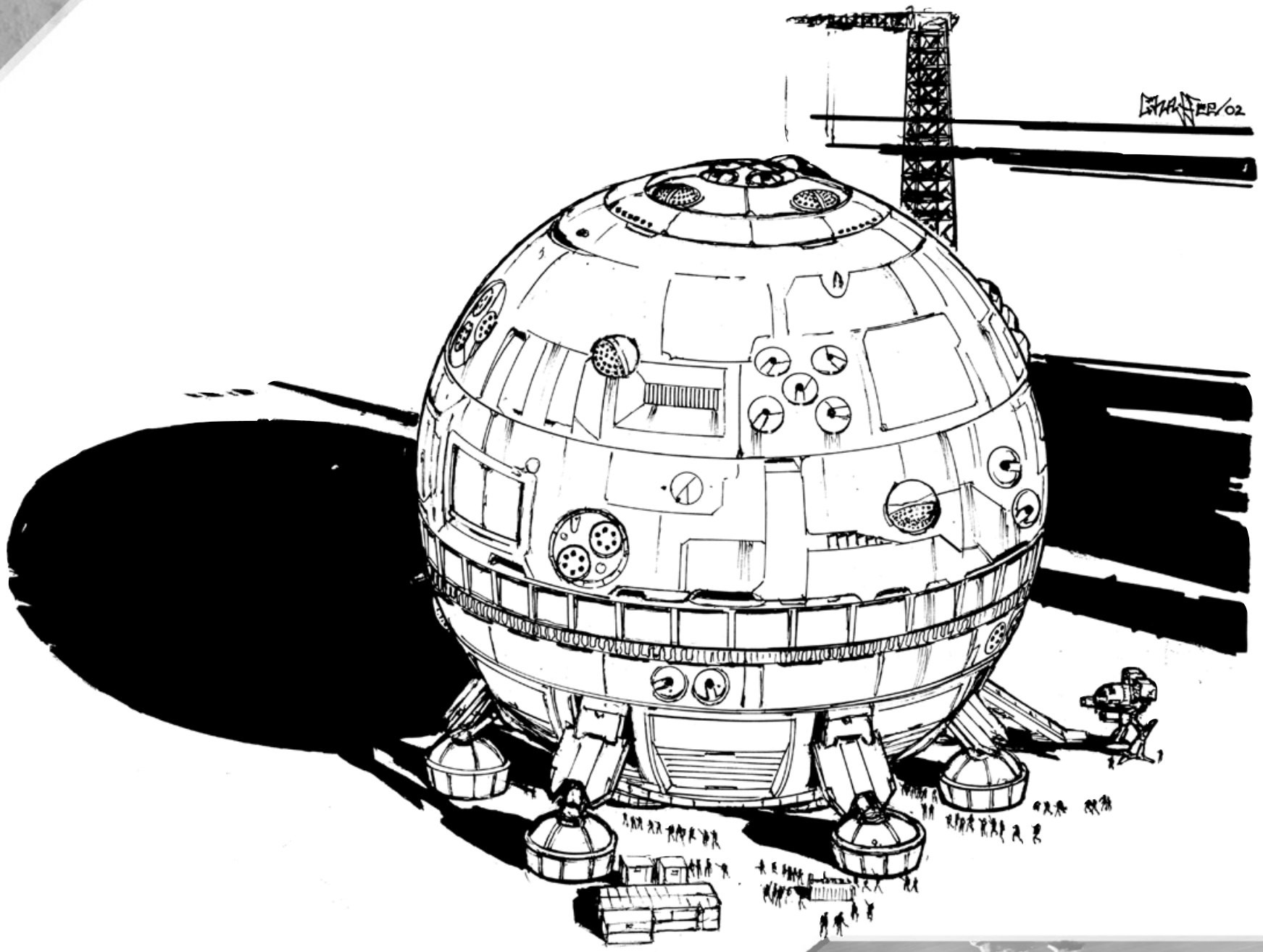
Zuladung

Hangar 1: Luftraumjäger (4)	2 Tore
Hangar 2: Mechs (5)	1 Tor
Hangar 3: Fahrzeuge (10 Schwere)	2 Tore
Hangar 4: Gepanzerte Infanterie (5 Züge)	1 Tor
Hangar 5: Fracht (1268,5 Tonnen)	1 Tor

Rettungskapseln: 10
Rettungsboote: 5
Besatzung: 4 Offiziere, 14 Mannschaftsränge

Waffen	Angriffswerte (Standard)				
Feld	Typ	Kurz	Mittel	Weit	Extrem
Klasse					
Bug (91 Hitze)					
4 Schwere ER-Laser	4 (40)	4 (40)	4 (40)	4 (40)	Laser
4 Blitz-KSR/6 (75 Schuss)	5 (48)	5 (48)	—	—	KSR
6 Mittelschwere Impulslaser	4 (42)	4 (42)	—	—	Impulslaser
3 RAS (120 Schuss)	*	—	—	—	RAS
VL/VR (70 Hitze)					
3 Schwere ER-Laser	3 (30)	3 (30)	3 (30)	3 (30)	Laser
3 Blitz-KSR/6 (120 Schuss)	4 (36)	4 (36)	—	—	KSR
5 Mittelschwere Impulslaser	4 (35)	4 (35)	—	—	Impulslaser
2 RAS (72 Schuss)	*	—	—	—	RAS
HL/HR (46 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (20)	2 (20)	2 (20)	2 (20)	Laser
2 Blitz-KSR/6 (90 Schuss)	2 (24)	2 (24)	—	—	KSR
3 Mittelschwere Impulslaser	2 (21)	2 (21)	—	—	Impulslaser
2 RAS (72 Schuss)	*	—	—	—	RAS
Heck (50 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (20)	2 (20)	2 (20)	2 (20)	Laser
2 Blitz-KSR/6 (75 Schuss)	2 (24)	2 (24)	—	—	KSR
4 Mittelschwere Impulslaser	3 (28)	3 (28)	—	—	Impulslaser

OUTPOST



KRIEGSSCHIFFE DER INNEREN SPHÄRE

Im Jahre 3056 fällte die Prima ComStars, Sharilar Mori, die schwerwiegende Entscheidung, den Rolls-Royce-Werken auf Terra zu erlauben, Kriegsschiff-Antriebssysteme sowohl an das Draconis-Kombinat als auch an das Vereinigte Commonwealth zu verkaufen. Da es sich hierbei für die beiden Nationen um das fehlende Puzzleteil zur Konstruktion eigener Kriegsschiffe handelte – bis auf den Antrieb war die neue Korvette der *Fox*-Klasse des Commonwealth beinahe fertig gestellt – läutete die Entscheidung der Prima eine Ära der Kriegsschiffrüstung ein, wie sie die Innere Sphäre seit den Tagen des Sternenbundes nicht mehr erlebt hatte. Dank Blakes Wort konnten die Liga Freier Welten und die Konföderation Capella ebenfalls in das Wettrüsten – mit dem Ziel, Kriegsschiffe in die eigenen Kampfverbände zu integrieren – eintreten.

Bereits im Jahre 3061, nur fünf Jahre nach Sharilar Moris schicksalhafter Entscheidung, besaß jedes der großen Häuser eine eigene Kriegsschiffflotte. Darüber hinaus waren bei allen Häusern weitere Schiffe im Bau. Obwohl das Draconis-Kombinat und die Liga Freier Welten die anderen Häuser mit den eigenen, ehrgeizigen Kriegsschiffprogrammen noch weit übertrafen, konnte selbst die Konföderation Capella – dank enger Verbindungen sowohl zur Liga Freier Welten als auch zu Blakes Wort – ein neues Kriegsschiff ins Feld führen. Einige gegenwärtige Kriegsschiffflotten, beispielsweise die der Liga Freier Weiten, haben beeindruckenden Umfang angenommen und sind bezeichnend für die große industrielle Leistungskraft der Völker der Inneren Sphäre.

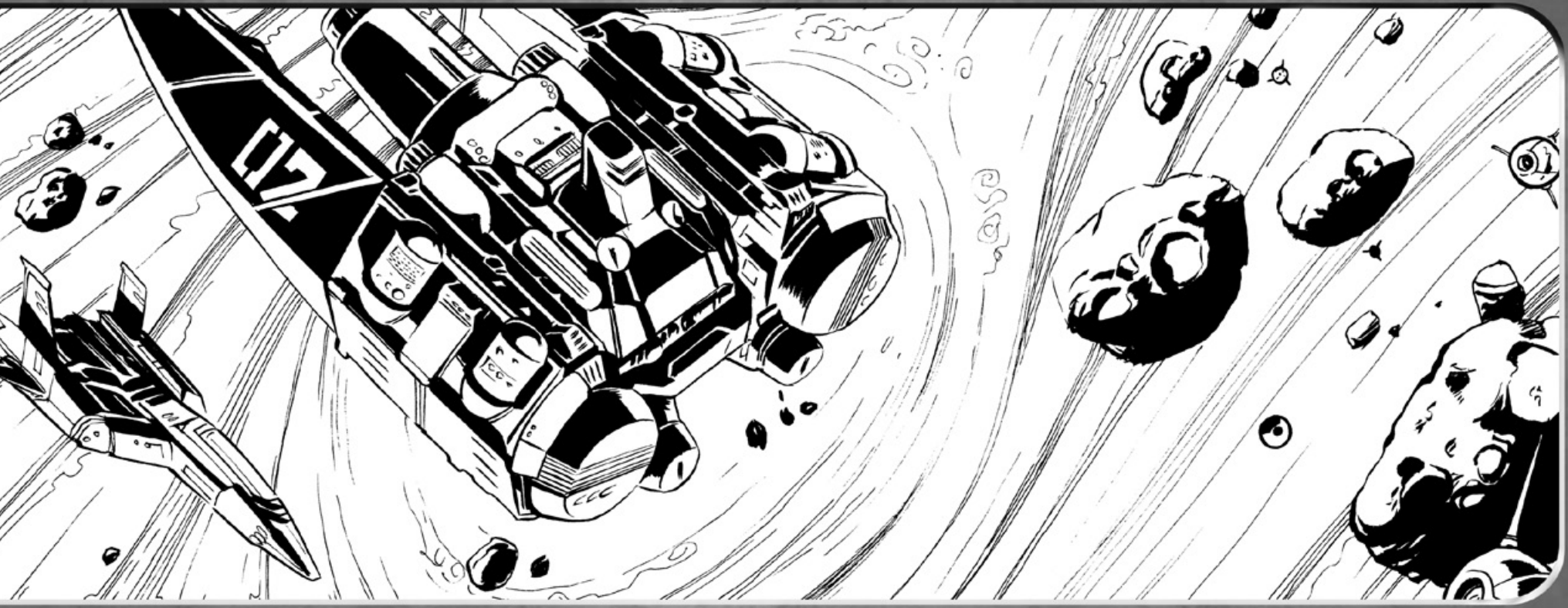
Der Preis für dieses Wettrüsten war hoch. Abgesehen von den Basiskosten für die Schiffskonstruktion selbst, die für jedes Haus auf mehrere Milliarden geschätzt werden, wurde der Bau vieler neuer Schiffsklassen zu schnell durchgedrückt. Als sich während der Testläufe massive Konstruktionsfehler zeigten, technische Probleme, deren Korrektur unverantwortlich hohe Kosten nach sich gezogen hätten, mussten viele der Designs aufgegeben werden, wodurch weitere bereits investierte Milliarden nur noch Abschreibungswert besaßen.

Das Beste Beispiel hierfür ist wahrscheinlich der Träger der *Kaga*-Klasse des Draconis-Kombinats. Obwohl die Mount Nikita, das erste Schiff seiner Art, fertig gestellt wurde und man bereits mit den Testläufen begann, zwangen Jahre der konstanten Probleme und des Versagens – das Schlimmste war sicherlich das kritische Versagen eines Antriebs, in dessen Folge 29 Crewmitglieder einschließlich des Kapitäns den Tod fanden – die Admiralität des Kombinats schließlich, die Niederlage einzugestehen. Im Jahre 3064 wurde das Design offiziell ausgemustert und mit der langsamen Demontage der *Mount Nikita* begonnen. Andere Rüstungsprogramme, z..B die *Yamato*-Klasse des Kombinats oder die *Durendal*-Klasse des Commonwealth, wurden ebenfalls eingestellt, um die Ressourcen auf Erfolg versprechendere Projekte zu konzentrieren.

Außerdem hatte der Bürgerkrieg im VerCom für die Rotten der Lyranischen Allianz und der Vereinigten Sonnen verheerende Folgen: Beide Häuser haben zugegeben, mehr als die Hälfte der jeweiligen Flotte eingebüßt zu haben. Auch das Draconis-Kombinat hat bei dem Konflikt mit den Geisterbären Schiffe verloren. Es ist meine Überzeugung, dass in allen drei Fällen die den großen Häusern entstandenen Kosten den Ersatz der erlittenen Verluste auf absehbare Zeit verhindern werden, da man die Ressourcen wieder für Bodenstreitkräfte und den zivilen Sektor freistellen muss.

Zur Zeit hat die Liga Freier Welten eine Kriegsschiff-Flotte, die mit Ausnahme der Streitkräfte des Stemenbundes – nur dank der Vereinigung mit unseren eigenen Kriegsschiffen und besonders mit der beeindruckenden Flotte der Novakatzen – alle Verbände jedes anderen Hauses der Inneren Sphäre und sogar die einiger Clans deklassiert. Wir alle hoffen, dass Thomas Marik seine friedliche Herrschaft in der oft von inneren Zwistigkeiten geschüttelten Liga aufrecht erhalten kann. Angesichts der jüngsten Probleme innerhalb der Liga betrachte ich es allerdings als Angelegenheit von höchster Dringlichkeit, dass wir alle notwendigen Maßnahmen ergreifen um zu verhindern, dass die Liga-Flotte in die falschen Hände gerät.

– Christoffer Hereford
Präzentor XX-Omega
ComStar Archiv, Tukayyid
20. November 3067


17

ZECHETINU (KORVETTE)

Die Korvette der *Zechetinu* (»Hase«)-Klasse, der Kriegsschiff-Crews den Spitznamen »Zec« gegeben haben, wurde entwickelt, um als unabhängiger Konvoijäger, als Schiff der ersten Reihe eines Kampfverbandes oder als Eskorteschiff zu dienen. Innerhalb ihrer Gewichtsklasse zählt die *Zechetinu*, die über längere Zeit eine Beschleunigung von 2.5 g halten und sogar in kurzen Schüben 4 g erreichen kann, zu den schnellsten und manövrierfähigsten Kriegsschiffen.

Vier der *Zechetinus* der Liga Freier Welten – die LFWM Tirana, die LFWM Karelia, die LFWM Attica und die LFWM *Sparta* – verfügen über die gewaltigen Landungsschiff-/ Kriegsschiff-Abwehrwaffen sowie über LuftRaumjäger-Flak, die in den ursprünglichen Konstruktionsplänen des Kampfräumers vorgesehen waren. Die LFWM *Scorpion* und übrigen *Zechetinus* haben statt der vorderen und hinteren Schiffslaser-Batterie Barrakuda- bzw. Weißer-Hai-Marschflugkörper.

Die *Zechetinu*-Klasse kann, wenn auch unter etwas beengten Verhältnissen, 27 zusätzliche Crewmitglieder an Bord nehmen; dennoch verbringen die Besatzungen von *Zechetinus* in der Regel nicht mehr als einen Monat außerhalb ihrer Korvette, was sicherlich auch an der außergewöhnlich guten Bezahlung ihrer Dienste liegt. Die einzigen Freizeiträume des Schiffes befinden sich innerhalb des winzigen Gravdecks, weshalb die Besatzung normalerweise die Korridore und Frachträume des Schiffes als Trainingsareal nutzt.

ZECHETINU (KORVETTE)

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3057
Gewicht: 180.000 t
Kampfwert:
41.739 *Zechetinu* I
46.730 *Zechetinu* II

Abmessungen
Länge: 440 m
Segeldurchmesser: 502 m

Treibstoffkapazität: 2000 t (10000)
Verbrauch/ Brenntag: 19,75 t
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8
Segelintegrität: 3
K-F-Antriebsintegrität: 5
Wärmetauscher: 1873 (3746)
Strukturelle Integrität: 25

Panzerung
Bug: 24
Vordere Seiten: je 21
Hintere Seiten: je 20
Heck: 20

Zuladung

Hangar 1: Luftraumjäger (6)	2 Tore
Hangar 2: Fracht*	5 Tore
Hangar 3: Fracht*	5 Tore

* Die *Zechetinu* I hat 13388 Tonnen Frachtkapazität, die *Zechetinu* II über 12217 Tonnen. Der Frachtraum gleichmäßig auf die beiden Hangars aufgeteilt.

Landungsschiff-Kapazität: 1
Gravdecks: 1 (88 m Durchmesser)
Rettungskapseln: 0
Rettungsboote: 8

Besatzung:
19 Offiziere, 86 Mannschaftsränge *Zechetinu* I
20 Offiziere, 89 Mannschaftsränge *Zechetinu* II

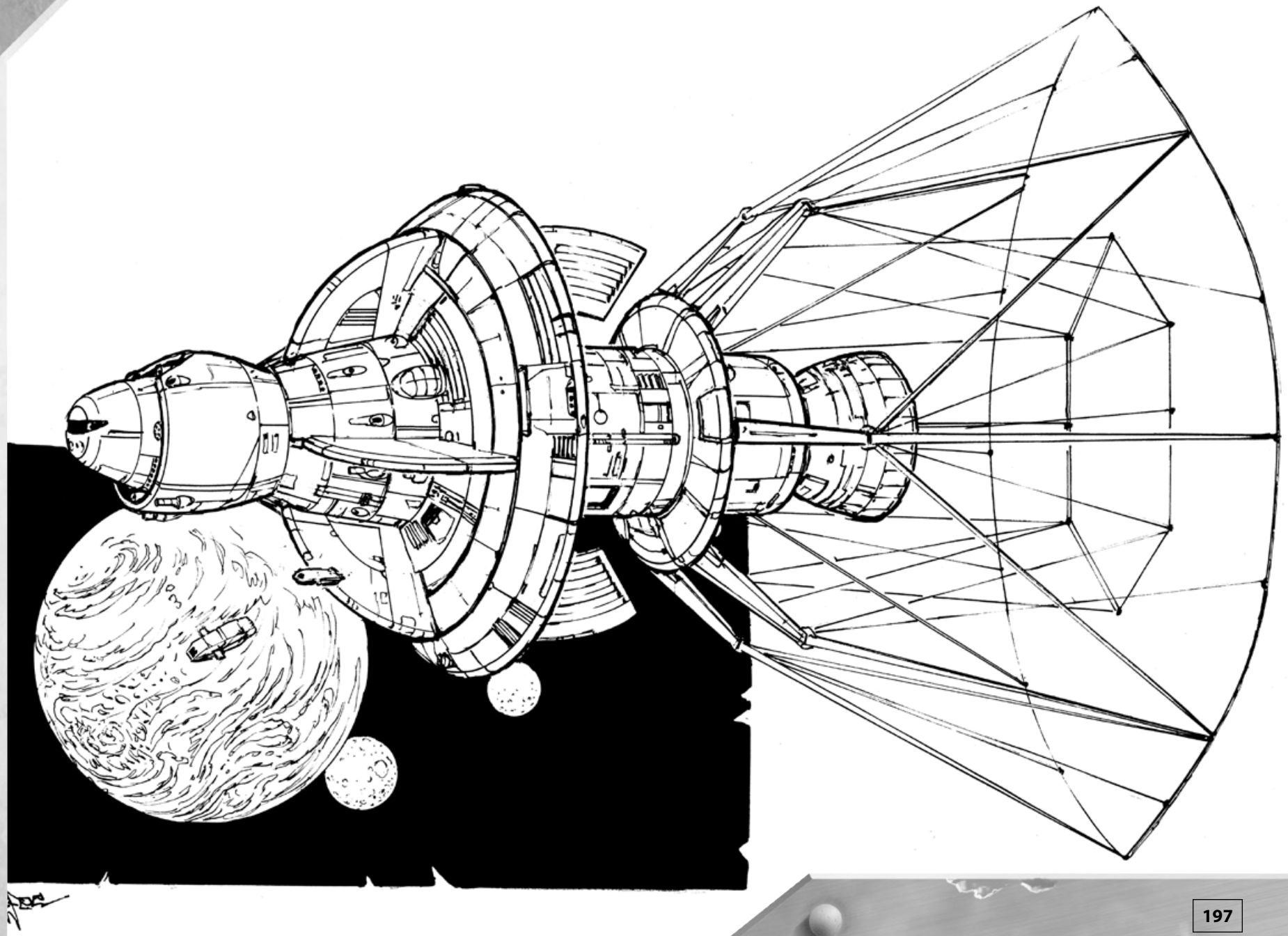
Munition:
160 Schuss LB-X/10 AK-Munition (16 t)
120 Schuss LSR/20-Munition (20 t)
120 Schuss KSR/6-Munition (8 t)
125 Schuss SAK/20-Munition (50 t)
Nur Zechetinu II:
50 Barracuda-Marschflugkörper (1500 t)
40 Weißer-Hai-Marschflugkörper (1600 t)

Anmerkungen: Ausgestattet mit Lithium-Fusions-Batterien und 90 t Lamellar Ferrokarbid-Panzerung

Waffen: **Angriffswerte (Standard)**

Feld Typ	Kurz	Mittel	Weit	Extrem	Klasse
Bug (Zechetinu I 202 Hitze, Zechetinu II 130 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
LSR/20+Artemis (30 Schuss)	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	LSR
4 Leichte Laser	1 (12)	—	—	—	Laser
KSR/6+Artemis (30 Schuss)	1 (8)	—	—	—	KSR
LB-X/10 AK (20 Schuss)	1 (6)	1 (6)	—	—	LB-X AK
SAK/20 (41 Schuss)	20	20	20	—	Schiffs-AK
Nur Zechetinu I:					
2 SL/35	7	7	7	—	Schiffs-Laser
Nur Zechetinu II:					
2 Weißer-Hai-Werfer (20 Raketen)	6	6	6	6	Marschflugkörper
VL/VR (Zechetinu I 152 Hitze, Zechetinu II 195 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
4 Leichte Laser	1 (12)	—	—	—	Laser
LB-X/10 AK (20 Schuss)	1 (6)	1 (6)	—	—	LB-X AK
SL/45, 1 SU35	8	8	8	5	Schiffs-Laser
Nur Zechetinu II:					
Barracuda-Werfer (13 Raketen)	2	2	2	2	Marschflugkörper
LBS/RBS (100 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
LSR/20+Artemis (30 Schuss)	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	LSR
4 Leichte Laser	1 (12)	—	—	—	Laser
KSR/6+Artemis (30 Schuss)	1 (8)	—	—	—	KSR
LB-X/10 AK (20 Schuss)	1 (6)	1 (6)	—	—	LB-X AK
SAK/20 (42 Schuss)	20	20	20	—	Schiffs-AK
HL/HR (Zechetinu I 155 Hitze, Zechetinu II 125 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
4 Leichte Laser	1 (12)	—	—	—	Laser
LB-X/10 AK (20 Schuss)	1 (6)	1 (6)	—	—	LB-X AK
SL/55	6	6	6	6	Schiffs-Laser
Nur Zechetinu II:					
Barracuda-Werfer (12 Raketen)	2	2	2	2	Marschflugkörper
Heck (Zechetinu I 144 Hitze, Zechetinu II 70 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
LSR/20+Artemis (30 Schuss)	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	LSR
4 Leichte Laser	1 (12)	—	—	—	Laser
KSR6+Artemis (30 Schuss)	1 (8)	—	—	—	KSR
LB-X/10 AK (20 Schuss)	1 (6)	1 (6)	—	—	LB-X AK
Nur Zechetinu I:					
2 SL/35	7	7	7	—	Schiffs-Laser
Nur Zechetinu II:					
2 Weißer-Hai-Werfer (20 Raketen)	6	6	6	6	Marschflugkörper

ZECHETINU (KORVETTE)



INAZUMA (KORVETTE)

Die *Inazuma* (»Blitzschlag«) wurde konstruiert, um Überraschungsangriffe durchzuführen; dabei soll die Korvette schnell zu unvorbereiteten feindlichen Landungsschiffen und bewaffneten Sprungschiffen aufschließen, um ihren Gegner mit der überlegenen Feuerkraft zu überwältigen und sich anschließend schnell zurückzuziehen. Des Weiteren verfügt die *Inazuma*-Klasse über ein extrem günstiges g-Kraft-Profil, was es dem Kriegsschiff ermöglicht, Mechtruppen mit extrem hoher Geschwindigkeit in die Atmosphäre und damit auf den Boden zu bringen. Um die der Konstruktion zu Grunde liegenden Einsatzparameter zu erfüllen, hat die *Inazuma*-Klasse zwar einerseits eine eindrucksvolle Bordbewaffnung, andererseits aber nur einen vergleichsweise dünnen Panzerschutz. Die Flakbewaffnung gegen Luftraumjäger ist bestenfalls als ausreichend zu bezeichnen.

In dem Bestreben, so viel Bewaffnung wie möglich in den schlanken Rumpf der Korvette zu quetschen, konstruierten die Entwickler der *Inazuma* das Schiff in puncto Platz und Gewicht unter dem Gesichtspunkt der Sparsamkeit. Die Mannschaftsquartiere sind *sparta*nisch, so das die Besatzungen dazu gezwungen sind, »Reise nach Jerusalem« zu spielen: Die Crew im Dienst teilt sich die Kojen mit dem Personal, das gerade dienstfreie Zeit hat. Die Konstruktion lässt praktisch keinen Raum für irgendwelchen Luxus. Tatsächlich haben nur der Kapitän und der Erste Offizier vollständige Privatkabinen. Dennoch kann eine Korvette der *Inazuma*-Klasse Monate lang ohne Unterstützung operieren, wenn das notwendig werden sollte. Von der Besatzung wird erwartet, dass sie die beengten Verhältnisse im Dienste des Drachen gerne in Kauf nehmen, doch die Admiralität des Draconis-Kombinats hat die Probleme erkannt und in Folge dessen die alte Praxis wieder aufgegriffen, für jedes Schiff zwei Bordmannschaften aufzustellen. Eine führt das Schiff vier bis sechs Monate lang, dann übernimmt die zweite Crew das Schiff für den nächsten Turnus.

Zur Zeit verfügen die VSDK über folgende Schiffe der *Inazuma*-Klasse: die Nacht der *Schmerzen*, die *Wind* des *Himmels*, die *Bernstein-Lotus* und die *Schlagende Klaue*. Ein fünftes Schiff dieser Klasse wurde 3056 vernichtet, als unbekannte Saboteure die Sektion der Dieron-Schiffswerft zerstörten, in der das Schiff gebaut wurde. Obwohl die Produktionsstraße bereits 3066 wiedereröffnet wurde, ist der Bau weiterer *Inazuma*-Korvetten bisher nicht geplant.

INAZUMA (KORVETTE)

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3058
Gewicht: 200.100 t
Kampfwert: 45.078

Abmessungen
Länge: 412 m
Segeldurchmesser: 800 m

Treibstoffkapazität: 5000 t (25.000)
Verbrauch/ Brenntag: 39,52 t
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8
Segelintegrität: 3

K-F-Antriebsintegrität: 6
Wärmetauscher: 391 (782)
Strukturelle Integrität: 46

Panzerung
Bug: 28
Vordere Seiten: je 30
Hintere Seiten: je 30
Heck: 25

Zuladung

Hangar 1: Luftraumjäger (6)	3 Tore
Hangar 2: Beiboote (2)	2 Tore
Hangar 3: Fracht (306,5 Tonnen)	1 Tor

Landungsschiff-Kapazität: 3
Gravdecks: 1 (75 m Durchmesser)
Rettungskapseln: 0
Rettungsboote: 12

Besatzung: 19 Offiziere, 89 Mannschaftsränge

Munition:
216 Schuss Raketenabwehr-Munition (18 t)
350 Schuss SAK/20-Munition (140 t)

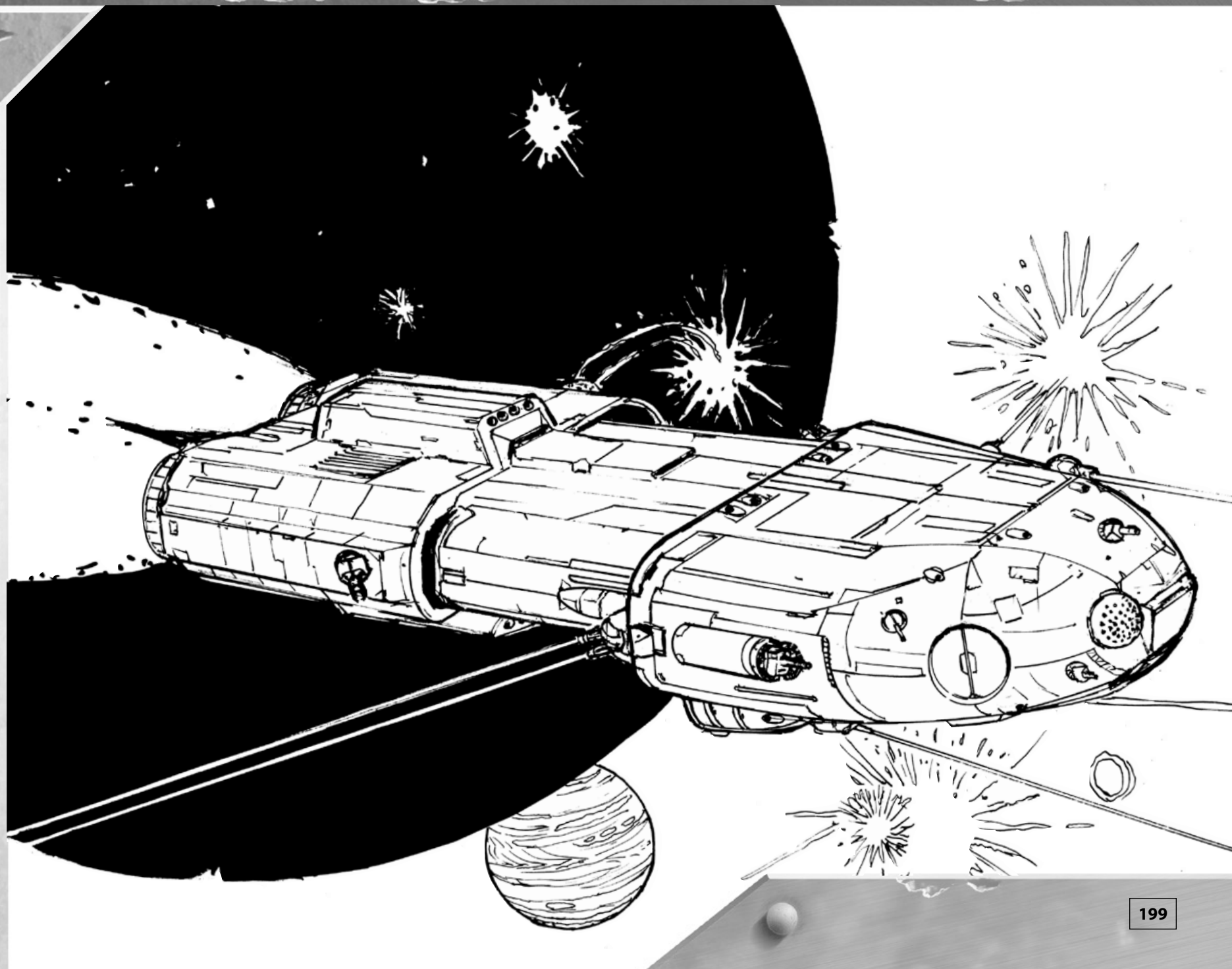
Anmerkungen:
Ausgestattet mit Lithium-Fusions-Batterien und 178,5 Tonnen Ferro-Aluminium-Panzerung

Waffen:

	Angriffswerte (Standard)				
Feld Typ	**Kurz**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**	**Klasse**
Bug (431 Hitze)					
RAS (36 Schuss)	*	—	—	—	RAS
10 Schwere ER-Laser	8 (80)	8 (80)	8 (80)	—	Laser
4 PPKs	4 (40)	4 (40)	—	—	PPK
2 Medium SPPKs	18	18	18	18	Schiffs-PPK
VL/VR (157 Hitze)					
RAS (36 Schuss)	*	—	—	—	RAS
8 Schwere ER-Laser	6 (64)	6 (64)	6 (64)	—	Laser
SAK/20 (50 Schuss)	20	20	20	—	Schiffs-AK
RBS/LBS (255 Hitze)					
4 PPKs	6 (60)	6 (60)	—	—	PPK
Mittelschwere SPPKs	9	9	9	9	Schiffs-PPK
SAK/20 (50 Schuss)	20	20	20	—	Schiffs-AK
HL/HR (157 Hitze)					
RAS (36 Schuss)	*	—	—	—	RAS
8 Schwere ER-Laser	6 (64)	6 (64)	6 (64)	—	Laser
SAK/20 (50 Schuss)	20	20	20	—	Schiffs-AK
Heck (101 Hitze)					
RAS (36 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 PPKs	4 (40)	4 (40)	—	—	PPK
SAK/20 (50 Schuss)	20	20	20	—	Schiffs-AK

* Nach AT2 haben RAS keine Reichweite; nur zur Raketenabwehr.

INAZUMA (KORVETTE)



TATSUMAKI (ZERSTÖRER)

Die Entwickler dieser Schiffsklasse gaben ihrer Kreation den Namen *Tatsumaki* (»Tornado«), um zukünftige Gegner vor dem furchteinflößenden Feuersturm zu warnen, den das Waffenarsenal dieses Kriegsschiffes entfesseln kann. Die Ingenieure und Techniker, die an der Entwicklung der *Tatsumaki*-Klasse mitwirken, haben allerdings mittlerweile den Verdacht, dass der Name »Tornado« ein schlechtes Omen ist, da über der Konstruktion anscheinend ein ausgedehntes Tief in Form von technischen Problemen schwebt, das die Arbeit an dem Projekt verzögert.

Kritiker halten die hastigen Verhandlungen und den übereilten Baubeginn der *Tatsumaki*-Kriegsschiffe für die Hauptursache der Schwierigkeiten. Zwar hat man die meisten Probleme mittlerweile unter Kontrolle, doch auf jedem in Dienst stehenden Zerstörer der *Tatsumaki*-Klasse arbeiten fast doppelt so viele Techniker wie auf anderen vergleichbaren Schiffen.

Der *Tatsumaki* sollte vorrangig Flotten unbewaffneter Sprungschiff-Truppentransporter in feindliche Systeme begleiten. Auf kürzeste Reichweite entwickeln die Waffen des Zerstörers die größte Wirkung; die massiven Schiffsautokanonen- und Pulslaserbatterien machen mit allen Zielen – mit Ausnahme der größten Schiffe – kurzen Prozess. Die Transportkapazität für ein volles Bataillon Raumgardisten in Kampfpanzeranzügen ist die ideale Vorraussetzungen für Entermanöver gegen feindliche Kriegsschiffe.

Zur Zeit ist die *Drachenhort* das einzige Kriegsschiff der *Tatsumaki*-Klasse, das in aktivem Dienst steht. Die Letzte *Träne des Drachen*, das Schwesterschiff, wurde bei dem katastrophalen Angriff auf Alshain, die Hauptwelt des Dominiums, zerstört. Auf Grund des schlechten Rufs hinsichtlich technischer Schwierigkeiten sind keine weiteren *Tatsumakis* in Planung.

TATSUMAKI (ZERSTÖRER)

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3059
Gewicht: 520.000 Tonnen
Kampfwert: 62319

Abmessungen
Länge: 585 m
Segeldurchmesser: 1100 m

Treibstoffkapazität: 4000 t (10000)
Verbrauch/ Brenntag: 39,52 t
Sicherer Schub: 4
Maximaler Schub: 6
Segelintegrität: 4
K-F-Antriebsintegrität: 11
Wärmetauscher: 544 (1.088)
Strukturelle Integrität: 50

Panzerung
Bug:70
Vordere Seiten: je 70
Hintere Seiten: je 70
Heck: 60

Zuladung

Hangar 1: Luftraumjäger (18)	6 Tore
Hangar 2: Fracht (54379,5 Tonnen)	2 Tore
Hangar 3: Beiboote (15)	2 Tore

Landungsschiff-Kapazität: 2
Gravdecks: 2 (200 m Durchmesser)
Rettungskapseln: 45
Rettungsboote: 0
Besatzung: 40 Offiziere, 200 Mannschaftsränge, 108 Raumgardisten (27 Züge)

Munition:
480 Schuss Gauss-Munition (60 t)
750 Schuss LSR/20-Munition (125 t)
216 Schuss Raketenabwehr-Munition (18 t)
100 Schuss Schwere S-Gauss-Munition (50 t)
500 Schuss SAK/20-Munition (200 t)

Anmerkungen:
474,5 Tonnen Ferrocarbid-Panzerung

Waffen:

Feld Typ	Angriffswerte (Standard) Kurz	Mittel	Weit	Extrem	Klasse
Bug (179 Hitze)					
RAS (36 Schuss)	*	—	—	—	RAS
10 Mittelschwere Impulslaser	6 (60)	—	—	—	Impulslaser
2 SAK/20 (100 Schuss)	40	40	40	—	Schiffs-AK
Schweres S-Gauss (100 Schuss)	30	30	30	30	Schiffsgauss
VL/VR (321 Hitze)					
RAS (36 Schuss)	*	—	—	—	RAS
5 Gaussgeschütze (120 Schuss)	8 (75)	8 (75)	8 (75)	—	AK
5 LSR/20+Artemis (150 Schuss)	8 (80)	8 (80)	8 (80)	—	LSR
Schwere SPPK	15	15	15	15	Schiffs-PPK
SAK/20 (50 Schuss)	20	20	20	—	Schiffs-AK
LBS/RBS (490 Hitze)					
10 Schwere ER-Laser	8 (80)	8 (80)	8 (80)	—	Laser
10 Mittelschwere Impulslaser	6 (60)	—	—	—	Impulslaser
2 Mittelschwere SPPKs	18	18	18	18	Schiffs-PPK
SAK/20 (50 Schuss)	20	20	20	—	Schiffs-AK
HL/HR (291 Hitze)					
RAS (36 Schuss)	*	—	—	—	RAS
5 Gaussgeschütze (120 Schuss)	8 (75)	8 (75)	8 (75)	—	AK
5 LSR/20+Artemis (150 Schuss)	8 (80)	8 (80)	8 (80)	—	LSR
Mittelschwere SPPK	9	9	9	9	Schiffs-PPK
2 SAK/20 (100 Schuss)	40	40	40	—	Schiffs-AK
Heck (481 Hitze)					
RAS (36 Schuss)	*	—	—	—	RAS
5 LSR/20+Artemis (150 Schuss)	8 (80)	8 (80)	8 (80)	—	LSR
2 Schwere SPPKs	30	30	30	30	Schiffs-PPK

* Nach AT2 haben RAS keine Reichweite; nur zur Raketenabwehr.

TATSUMAKI (ZERSTÖRER)

DANTE (FREGATTE)

Die drei Schiffe der *Dante*-Klasse in den Streitkräften ComStars wurden zwischen 2935 und 2949 erbaut; sie waren gleichzeitig Folge des abgeschlossenen Umbaus der Sternenbund-Schiffswerften auf Titan und des ansteigenden Militarismus innerhalb der Organisation. Obwohl ComStar einige ehemalige Kriegsschiffe der SBVS eingemottet aufbewahrt hatte, benötigten die meisten der Schiffe ausgebildetes Personal, das der Orden nicht erübrigen konnte. Primus York betrachtete den Bau der nahezu vollständig automatisierten *Dante*-Klasse als eine Notfallmaßnahme, um die in der Entstehung begriffenen ComGuards bzw. die GomStar-Milizen zu unterstützen, solange die andere Schiffsklassen ausgebaut und neue Crews ausgebildet wurden.

Das erste Schiff der *Dante*-Klasse, die *Narbonne*, wurde 2941 in Dienst gestellt, die Schwesterschiffe *Bordeaux* und *Montpellier* erfolgten 2944 und 2948. Wegen der für die Instandhaltung der restlichen Flotte immer weiter ansteigenden Kosten und den Schwierigkeiten, sowohl die Schiffe als auch ihre vielköpfigen Crews geheim zu halten, wurde das Programm allerdings im Jahre 2949 eingestellt.

Überzeugt durch die verlässliche Konstruktion erwog der Präzentor Martialum, den Bau weiterer Schiffe der *Dante*-Klasse in Auftrag zu geben. Die Invasion der Blakisten im Jahre 3058 allerdings hat diese Pläne vorerst vereitelt.

Obwohl die Schiffe er *Dante*-Klasse weniger Tonnage aufbringen als einige Zerstörer, brachte die der Konstruktion zu Grunde liegende ausgewogene Mischung aus Geschwindigkeit, Feuerkraft und Panzerung dem Kriegsschiff schnell die Annerkennung, die in der Kategorisierung als Fregatte zum Ausdruck kommt. Die Hauptaufgabe der *Dante*-Klasse ist der Schutz von Landungsschiffflottillen, gleichzeitig kann sie als Kommandoschiff solcher Unterverbände dienen. Obwohl ein Schiff der Danfe-Klasse durchaus für Überfallaktionen und vergleichbare Taktiken geeignet ist, behindern die äußerst begrenzten Transportkapazitäten und eingeschränkten Treibstoffreserven der Konstruktion einen längeren unabhängigen Einsatz des Kriegsschiffes.

Dante (Fregatte)

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 2941
Gewicht: 610.000 t
Kampfwert: 115.903

Abmessungen
Länge: 640 m
Segeldurchmesser: 610 m

Treibstoffkapazität: 3.000 t (7.500)
Verbrauch/ Brenntag: 39,52 t
Sicherer Schub: 5
Maximaler Schub: 8
Segelintegrität: 4
K-F-Antriebsintegrität: 13
Wärmetauscher: 650 (1300)
Strukturelle Integrität: 50

Panzerung
Bug:100
Vordere Seiten: je 90
Hintere Seiten: je 80
Heck: 70

Zuladung

Hangar 1: Luftraumjäger (12)	4 Tore
Hangar 2: Fracht (12428 Tonnen)	2 Tore
Hangar 3: Fracht (12428 Tonnen)	2 Tore

Landungsschiff-Kapazität: 2
Gravdecks: 1 (135 m Durchmesser)
Rettungskapseln: 24
Rettungsboote: 0

Besatzung:
37 Offiziere, 173 Mannschaftsränge, 24 Passagiere

Munition:
1.824 Schuss Raketenabwehr-Munition (152 t)
960 Schuss LSR/20-Munitk)n (160 t)
140 Schuss SAK/30-Munition (120 t)
100 Schuss SAK/35-Munition (100 t)

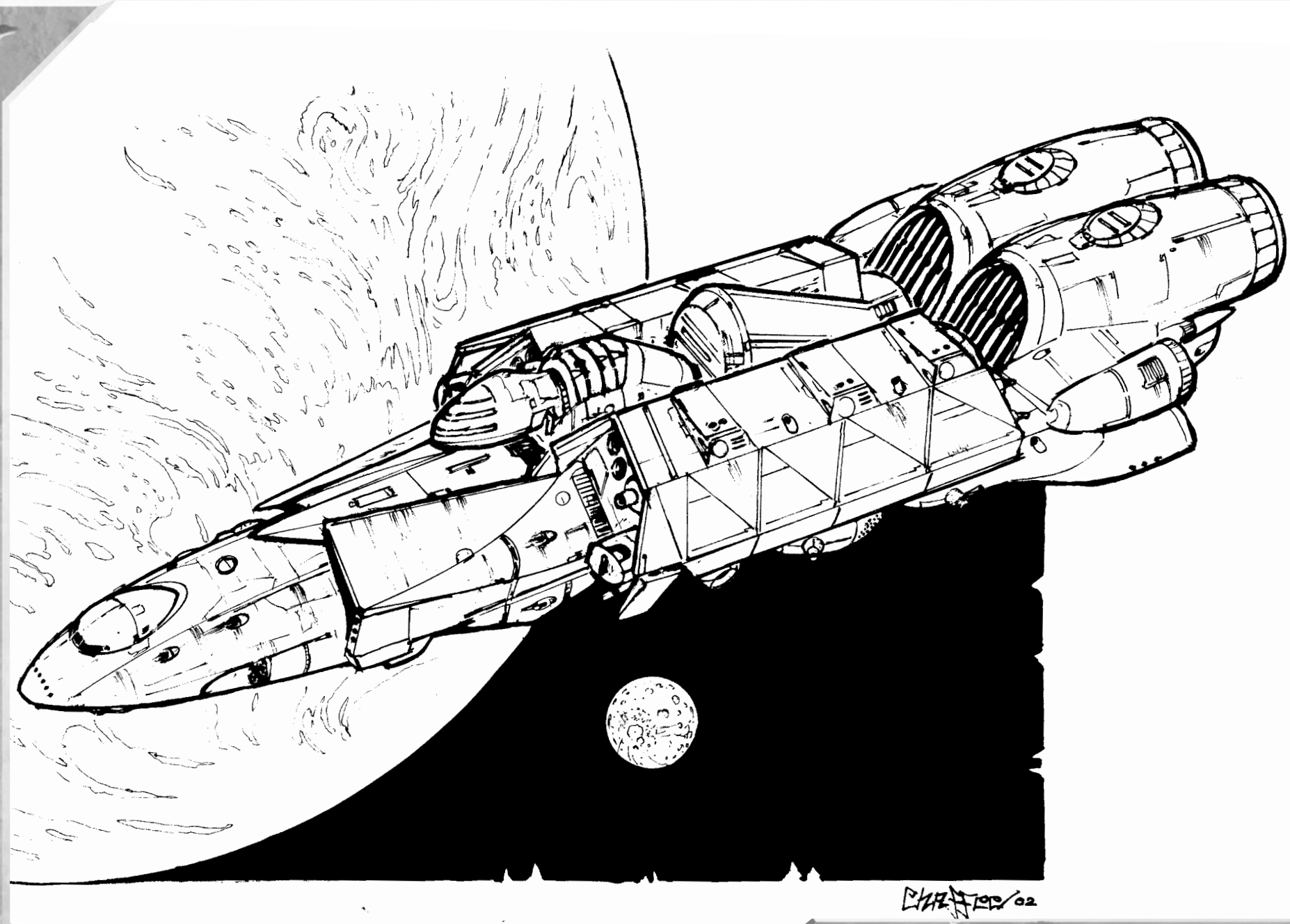
Anmerkungen: Ausgestattet mit Lithium-Fusions-Batterien, 599,5 t Ferrokarbid-Panzerung

Waffen: **Angriffswerte (Standard)**

Feld Typ	Kurz	Mittel	Weit	Extrem	Klasse
Bug (279 Hitze)					
LSR/20 (120 Schuss)	5 (48)	5 (48)	5 (48)	—	LSR
6 Leichte Impulslaser	2 (18)	—	—	—	Impulslaser
3 RAS (228 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 Schwere Impulslaser	4 (36)	4 (36)	—	—	Impulslaser
2 SAK/30 (20 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
VL/VR (303 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
4 LSR/20 (120 Schuss)	5 (48)	5 (48)	5 (48)	—	LSR
6 Leichte Impulslaser	2 (18)	—	—	—	Impulslaser
3 RAS (228 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 Schwere Impulslaser	4 (36)	4 (36)	—	—	Impulslaser
2 SAK/30 (20 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
LBS/RBS (543 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
LSR/20 (120 Schuss)	5 (48)	5 (48)	5 (48)	—	LSR
6 Leichte Impulslaser	2 (18)	—	—	—	Impulslaser
3 RAS (225 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 Schwere Impulslaser	4 (36)	4 (36)	—	—	Impulslaser
2 SAK/30 (10 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
2 SAK/35 (50 Schuss)	70	70	—	—	Schiffs-AK
HL/HR (303 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
LSR/20 (120 Schuss)	5 (48)	5 (48)	5 (48)	—	LSR
6 Leichte Impulslaser	2 (18)	—	—	—	Impulslaser
3 RAS (228 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 Schwere Impulslaser	4 (36)	4 (36)	—	—	Impulslaser
2 SAK/30 (20 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
Heck (103 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
LSR/20 (120 Schuss)	5 (48)	5 (48)	5 (48)	—	LSR
6 Leichte Impulslaser	2 (18)	—	—	—	Impulslaser
3 RAS (228 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 Schwere Impulslaser	4 (36)	4 (36)	—	—	Impulslaser

* Nach AT2 haben RAS keine Reichweite; nur zur Raketenabwehr.

DANTE (FREGATTE)



Die Fregatten der *Eagle*-Klasse sind mit einer ausgewogenen Mischung aus Schiffs- und Luftraumjäger-Abwehrgeschützen bestückt. Dadurch bieten diese Kriegsschiffe die besten Vorraussetzungen, um die ihnen zugedachte Aufgabe – die Eskorte für die Träger der *Thera*-Klasse – zu erfüllen. Die Hauptbewaffnung der *Eagle* gegen feindliche Kriegsschiffe besteht aus 16 Schiffsautokanonen und einem im Bug untergebrachten schweren Schiffsgaussgeschütz. Das Gaussgeschütz kann ein Landungsschiff mit einem einzigen Treffer zerstören, wird in der Wirkung allerdings durch den astronomischen Energiebedarf und das begrenzte Feuerfeld eingeschränkt. Die Sekundärbewaffnung der *Eagle*-Klasse – mehr als ein Dutzend Schiffslaser – ist allerdings primär für den Einsatz gegen feindliche Landungsschiffe und nicht gegen andere Kriegsschiffe konzipiert worden.

Die Luftraumjäger-Abwehr dieser Schiffsklasse setzt sich aus gestaffelten Waffenbatterien zusammen, die sowohl Ziele auf unterschiedlichste Distanz bekämpfen als auch Deckungsfeuer für mehrere befreundete Schiffe geben können. 64 Flak-Batterien, teils mit Energiewaffen, teils mit ballistischen Geschützen bestückt, vervollständigen die Bewaffnung des Kriegsschiffes.

Die Fregatten der *Eagle*-Klasse haben zwar nicht die heute verwendete fortschrittliche Panzerung, aber einen umfangreichen Frachtraum, den die meisten Besatzungen für die Unterbringung zusätzlicher Munition sowie Lithium-Fusions-Batteriesystemen verwenden.

Neun Kriegsschiffe der *Eagle*-Klasse befinden sich derzeit als Eskorte für andere Schiffe im Einsatz: Die Lancelot und die Galahad mit der *Santorini*, die *Tristram* und die *Bedvere* mit der *Sardis*, die *Gawain* und die *Mordred* mit der *Corinth* und die *Bors* bzw. die *Kay* mit der *Delphi*. Die *Leodegrance* bildet die erste Hälfte der Eskorte, die später die *Attica* schützen soll – ihr Schwesterschiff, die *Percival,* durchläuft gerade die abschließenden Testphasen.

Eagle (Fregatte)

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3059
Gewicht: 630.000 Tonnen
Kampfwert: 132.579

Abmessungen
Länge: 640 m
Segeldurchmesser: 790 m

TreibstoffKapazität: 1.000 t (2.500)
Verbrauch/ Brenntag: 39,52 t
Sicherer Schub: 4
Maximaler Schub: 6
Segelintegrität: 4
K-F-Antriebsintegrität: 13
Wärmetauscher: 2.592 (5.184)
Strukturelle Integrität: 45

Panzerung
Bug: 39
Vordere Seiten: je 36
Hintere Seiten: je 33
Heck: 33

Zuladung

Hangar 1: Luftraumjäger (6)	2 Tore
Hangar 2: Fracht (30500 Tonnen)	10 Tore
Hangar 3: Fracht (27877 Tonnen)	5 Tore

Landungsschiff-Kapazität: 4
Gravdecks: 2 (110 m Durchmesser)
Rettungskapseln: 30
Rettungsboote: 30
Besatzung: 90 Offiziere, 450 Mannschaftsränge

Munition:
2.400 Schuss Raketenabwehr-Munition (200 t)
100 Schuss SAK/20-Munition (40 t)
80 Schuss SAK/35-Munition (80 t)
75 Schuss Schwere SGauss-Munition (37,5 t)

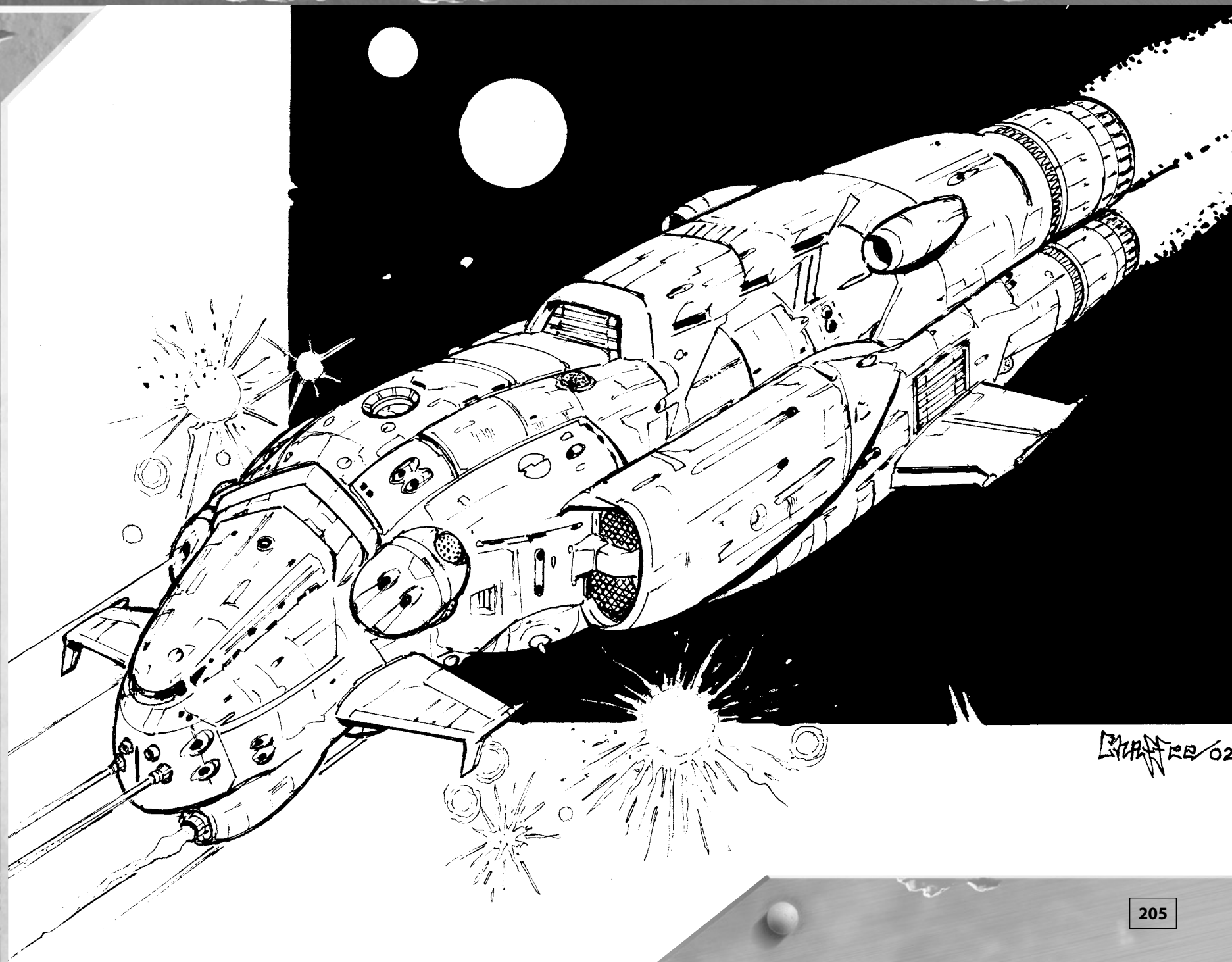
Anmerkungen:
Ausgestattet mit Lithium-Fusions-Batterien und 449 Tonnen Standardpanzerung

Waffen:

Feld Typ	Angriffswerte (Standard) Kurz	Mittel	Weit	Extrem	Klasse
Bug (370 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
4 RAS (300 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 Schwere Impulslaser, 4 Mittelschwere Impulslaser	6 (60)	4(36)	—	—	Impulslaser
4 Leichte Impulslaser	1 (12)	—	—	—	Impulslaser
2 SL/45	9	9	9	9	Schiffs-Laser
2 SAK/20 (25 Schuss)	40	40	40	—	Schiffs-AK
Schweres S-Gauss (75 Schuss)	30	30	30	30	Schiffsgauss
VL/VR (322 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
4 RAS (300 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 Schwere Impulslaser, 4 Mittelschwere Impulslaser	6 (60)	4(36)	—	—	Impulslaser
4 Leichte Impulslaser	1 (12)	—	—	—	Impulslaser
2 SL/55	11	11	11	11	Schiffs-Laser
SAK/20 (13 Schuss)	20	20	20	—	Schiffs-AK
LBS/RBS (712 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
4 RAS (300 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 Schwere Impulslaser, 4 Mittelschwere Impulslaser	6 (60)	4(36)	—	—	Impulslaser
4 Leichte Impulslaser	1 (12)	—	—	—	Impulslaser
2SL/45	9	9	9	9	Schiffs-Laser
2 SAK/35 (20 Schuss)	70	70	—	—	Schiffs-AK
2 SAK/35 (20 Schuss)	70	70	—	—	Schiffs-AK
HL/HR (256 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
4 RAS (300 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 Schwere Impulslaser, 4 Mittelschwere Impulslaser	6 (60)	4(36)	—	—	Impulslaser
4 Leichte Impulslaser	1 (12)	—	—	—	Impulslaser
2 SL/35	7	7	7	—	Schiffs-Laser
SAK/20 (12 Schuss)	20	20	20	—	Schiffs-AK
Heck (212 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
4 RAS (300 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 Schwere Impulslaser, 4 Mittelschwere Impulslaser	6 (60)	4(36)	—	—	Impulslaser
4 Leichte Impulslaser	1 (12)	—	—	—	Impulslaser
2 SAK/20 (25 Schuss)	40	40	40	—	Schiffs-AK

* Nach AT2 haben RAS keine Reichweite; nur zur Raketenabwehr.

EAGLE (FREGATTE)



AVALON (KREUZER)

Die Entwicklung des Kreuzers der *Avalon*-Klasse begann auf dem Höhepunkt der Claninvasion. Durch das Oberkommando der VerCom-Streitkräfte wurde der Bau des ersten Kreuzers allerdings um einige Jahre verschoben, bedingt durch die enormen Kosten, die mit dem Wiederaufbau nach der Claninvasion verbunden waren. Zwischenzeitlich investierte das VerCom erheblich in den Ausbau der Schiffswerften auf Galax, Kathil und New Syrtis.

Während des erzwungenen »Winterschlafes« der *Avalon*-Klasse wurde das Design des Kreuzers mehrfach überarbeitet und verbessert. Die Fortschritte auf dem Gebiet der Kriegsschiff-Konstruktion wurden von den Entwicklungs-Teams sukzessive in die bestehenden Pläne eingearbeitet und die Konstruktion damit ständig aktualisiert. Die vielleicht deutlichste Änderung ergab sich aus der durch die Admiralität der VerCom-Streitkräfte angeordneten Fortentwicklung des Kriegsschiffes zum Raketenkreuzer.

Geschaffen, um als Herzstück einer Einsatzgruppe zu operieren, wurde die *Avalon*-Klasse schwer bewaffnet und gut gepanzert. Sie verfügt über die fünffache Menge Treibstoff nahezu jedes anderen in Dienst befindlichen Kriegsschiffes, was die Möglichkeit eröffnet, eine ganze Einsatzgruppe auch über längere Zeiträume hinweg einsatzbereit zu halten. Da die Gefechtsdoktrin der VerCom-Streitkräfte vorsieht, dass jeder Kreuzer der *Avalon*-Klasse von mehr als einem Dutzend Sturm-Landungsschiffe »eskortiert« wird, wurde bei der Konstruktion bewusst auf mehr als die grundlegenden Flak-Systeme verzichtet, um Raum für die gigantischen Schiffsabwehrgeschütze zu schaffen.

Unglücklicherweise hat der Bürgerkrieg im Vereinigten Commonwealth dem Juwel der VerCom-Admiralität übel mitgespielt. Nur zwei Schiffe konnten gerettet werden. Es wird angenommen, dass noch ein drittes Schiff der *Avalon*-Klasse existiert, dessen Aufenthaltsort derzeit aber ungeklärt ist.

Avalon (Kreuzer)

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3061
Gewicht: 770.000 t
Kampfwert: 174.829

Abmessungen
Länge: 812 m
Segeldurchmesser: 1375 m

TreibstoffKapazität: 10.000 t (25.000)
Verbrauch/ Brenntag: 39.52 t
Sicherer Schub: 4
Maximaler Schub: 6
Segelintegrität: 4
K-F-Antriebsintegrität: 16
Wärmetauscher: 937 (1874)
Strukturelle Integrität: 120

Panzerung
Bug: 344
Vordere Seiten: je 310
Hintere Seiten: je 302
Heck: 275

Zuladung
Hangar 1: Luftraumjäger/ Beiboote (6) 2 Tore
Hangar 2; Luftraumjäger/ Beiboote (6) 2 Tore
Hangar 3: Fracht (6385,5 Tonnen) 4 Tore

Landungsschiff-Kapazität: 6
Gravdecks: 2 (140 m und 210 m Durchmesser)
Rettungskapseln: 35
Rettungsboote: 15

Besatzung: 45 Offiziere, 210 Mannschaftsränge,
64 Raumgardisten (16 Trupps), 20 Passagiere

Munition:
1200 Schuss Raketenabwehr-Munition (100 t)
500 Schuss LB-X/10 AK-Munition (50 t)
1200 Schuss LSR/15-Munition (150 t)
300 Schuss SAK/20-Munition (120 t)
150 Schuss SAK/40-Munition (180 t)
300 Schuss Mittelschwere SGauss-Munition (120 t)
150 Killerwal-Marschflugkörper (7500 t)
150 Barracuda-Marschflugkörper (4500 t)
30 Schuss Täuschkörperwerfer-Munition (300 t)

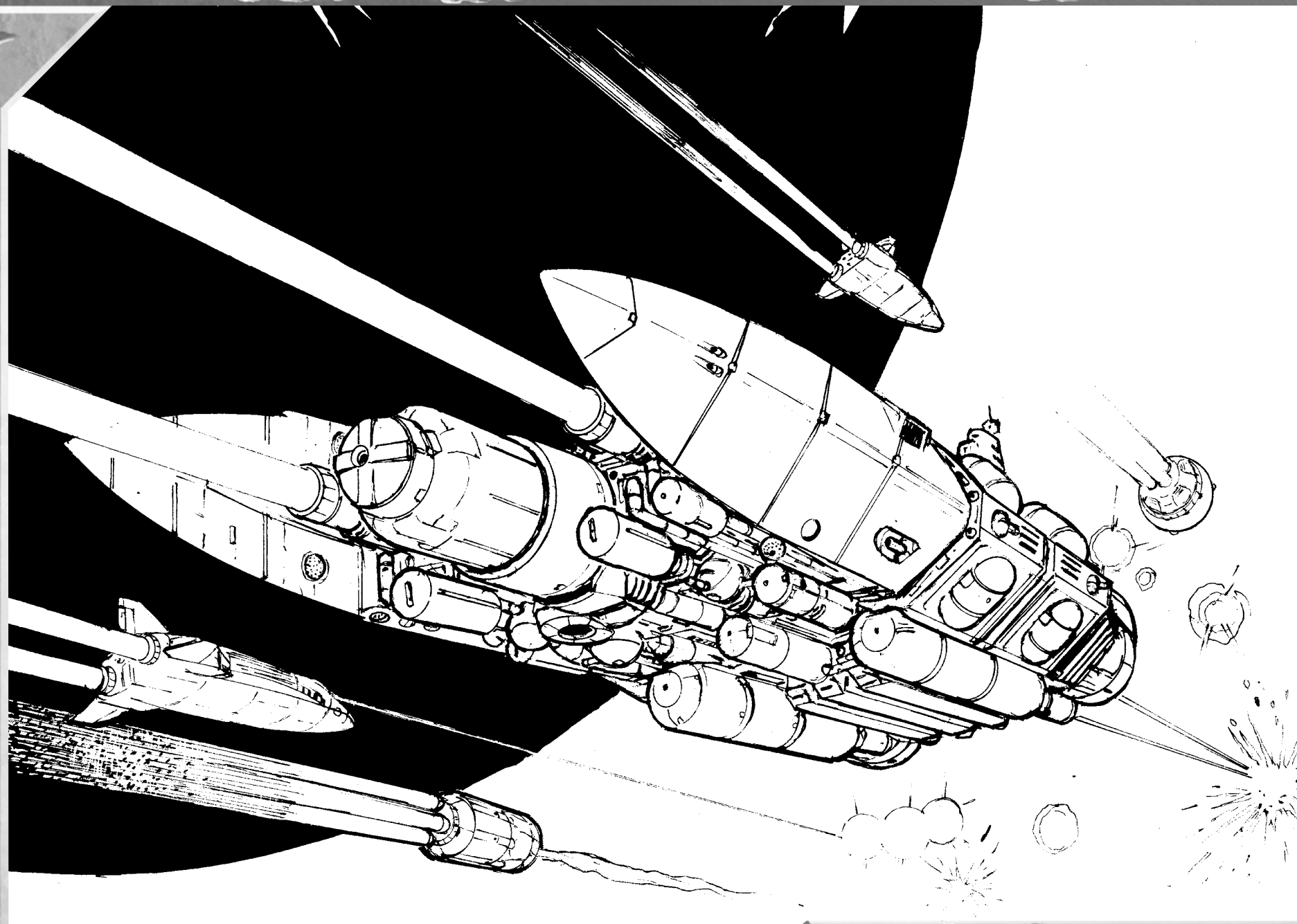
Anmerkungen:
Ausgestattet mit Lithium-Fusions-Batterien und 1771 Tonnen Lamellar Ferrokarbid-Panzerung

Waffen: **Angriffswerte (Standard)**

Feld Typ	Short	Medium	Long	Extreme	Class
Bug (388 Hitze)					
2 SL/45	9	9	9	—	Schiffs-Laser
2 SAK/20 (100 Schuss)	40	40	40	—	Schiffs-AK
2 AR10 (30 Killerwal, 30 Barracuda)	*	*	*	*	AR10
Täuschkörpenwerfer 10 (10 Schuss)	—	—	—	—	Täuschkörper
4 Schwere Laser	3 (32)	3 (32)	—	—	Laser
2 Mittelschwere Impulslaser	1 (12)	—	—	—	Impulslaser
3 RAS (180 Schuss)	**	—	—	—	RAS
3 LSR/15+Artemis (152 Schuss)	4 (36)	4 (36)	4 (36)	—	LSR
VL/VR (451 Hitze)					
2 SL/45	9	9	9	—	Schiffs-Laser
SAK/40 (50 Schuss)	40	40	—	—	Schiffs-AK
Mittelschw. S-Gauss (36 Schuss)	25	25	25	25	Schiffsgauss
4 AR10 (40 Killerwal, 40 Barracuda)	*	*	*	*	AR10
2 Schwere Laser	2 (16)	2 (16)	—	—	Laser
2 Mittelschwere Impulslaser	1 (12)	—	—	—	Impulslaser
2 RAS (120 Schuss)	**	—	—	—	RAS
3 LSR/15+Artemis (152 Schuss)	4 (36)	4 (36)	4 (36)	—	LSR
LBS/RBS (136 Hitze)					
SAK/20 (50 Schuss)	20	20	20	—	Schiffs-AK
2Mittelschw. S-Gauss (78 Schuss)	50	50	50	50	Schiffsgauss
Täuschkörpenwerfer 10 (10 Schuss)	—	—	—	—	Täuschkörper
2 Mittelschwere Impulslaser	1 (12)	—	—	—	Impulslaser
4 RAS (240 Schuss)	**	—	—	—	RAS
2 LB-X/10 AK (250 Schuss)	2 (24)	2 (24)	—	—	LB-X AC
4 LSR/15+Artemis (144 Schuss)	5 (48)	5 (48)	5 (48)	—	LSR
HL/HR (175 Hitze)					
SAK/20 (50 Schuss)	20	20	20	—	Schiffs-AK
Mittelschw. S-Gauss (36 Schuss)	25	25	25	25	Schiffsgauss
2 AR10 (20 KW, 20 B)	*	*	*	*	AR10
2 Schwere Laser	2 (16)	2 (16)	—	—	Laser
2 Mittelschwere Impulslaser	1 (12)	—	—	—	Impulslaser
RAS (60 Schuss)	**	—	—	—	RAS
3 LSR/15+Artemis (144 Schuss)	4 (36)	4 (36)	4 (36)	—	LSR
Heck (348 Hitze)					
2 SL/55	11	11	11	11	Schiffs-Laser
SAK/40 (50 Schuss)	40	40	—	—	Schiffs-AK
2 Schwere Laser	2 (16)	2 (16)	—	—	Laser
2 Mittelschwere Impulslaser	1 (12)	—	—	—	Impulslaser
4 RAS (180 Schuss)	**	—	—	—	RAS
3 LSR/15+Artemis (136 Schuss)	4 (36)	4 (36)	4 (36)	—	LSR

*Je nach Raketentyp (Hitzewert der Killenwal-Rakete)
** Nach AT2 haben RAS keine Reichweite; nur zur Raketenabwehr.

AVALON (KREUZER)



AGAMEMNON (SCHWERER KREUZER)

Benannt nach dem legendären König vom Mykonos reiht sich der schwere Kreuzer der *Agamemnon*-Klasse in eine lange Tradition von Schiffsgattungen ein, die diesen Namen getragen haben. (Das erste Schiff mit dem Namen *Agamemnon* wurde 1781 erbaut und unterstand dem Kommando von Horatio Nelson, einem der berühmtesten Schiffskapitäne im Zeitalter vor der Raumfahrt).

Der erste Kreuzer der *Agamemnon*-Klasse der Liga Freier Welten, die Menelaus, lief Ende 3058 vom Stapel. Mit einem Kampfgewicht von 820.000 Tonnen ordnet sich das Kriegsschiff zwischen der *Black Lion*-Klasse aus den Zeiten des Sternenbundes und der Sovetskii Soyuz-Klasse der Clans ein. Obwohl sie es mit den Schiffen der *Black Lion*-Klasse in Sachen Feuerkraft durchaus aufnehmen kann, verfügt die *Agamemnon*-Klasse nicht über den umfangreichen Panzerschutz der kleineren Schiffsgattung. Stattdessen verlässt sich ein *Agamemnon*-Kreuzer auf Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit, um Schäden zu vermeiden. Darüber hinaus ist die *Agamemnon*-Klasse mit einer ausgezeichneter Jägerabwehr sowie einem eigenen Jägerkontingent ausgestattet, wodurch Luftraumjäger-Attacken gegen diese Schiffsklasse zu einem schwierigen und gefährlichen Unterfangen werden.

Der zweite Kreuzer der *Agamemnon*-Kreuzer, die Aineas, wurde einige Monate hinter dem Zeitplan im Jahre 3060 in Dienst gestellt, das dritte Schiff dieser Klasse – die *Hippolyta* – wurde 3063 fertig. Ein viertes Schiff der *Agamemnon*-Klasse, die LFWS *Troy,* sollte ursprünglich zu Beginn des Jahres 3069 vom Stapel laufen, doch dank der Unterstützung von Crews, die Blakes Wort zur Verfügung gestellt wurden, wird das Schiff voraussichtlich in den nächsten Monaten in die abschließende Testphase eintreten.

AGAMEMNON (Schwerer Kreuzer)

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3058
Gewicht: 820.000 Tonnen
Kampfwert: 201209

Abmessungen
Länge: 720 m
Segeldurchmesser: 615 m

Treibstoffkapazität: 2000 t (5000)
Verbrauch/ Brenntag: 39,52 t
Sicherer Schub: 4
Maximaler Schub: 6
Segelintegrität: 5
K-F-Antriebsintegrität: 17
Wärmetauscher: 2.170 (4.340)
Strukturelle Integrität: 40

Panzerung
Bug: 57
Vordere Seiten: je 55
Hintere Seiten: je 52
Heck: 53
Zuladung

Hangar 1: Luftraumjäger (12)	4 Tore
Hangar 2: Luftraumjäger (6)	2 Tore
Hangar 3: Fracht (66603 Tonnen)	6 Tore

Landungsschiff-Kapazität: 4
Gravdecks: 2 (130 m Durchmesser)
Rettungskapseln: 50
Rettungsboote: 0
Besatzung:
60 Offiziere, 300 Mannschaftsränge

Munition:
1.152 Schuss Raketenabwehr-Munition (96 t)
192 Schuss LSR/20-Munition (32 t)
360 Schuss KSR/e-IVIunition (24 t)
100 Schuss SAK/20-Munition (40 t)
120 Schuss SAK/30-Munition (96 t)
100 Schuss SAK/40-Munition (120 t)
100 Schuss Schwere SGauss-Munition (50 t)

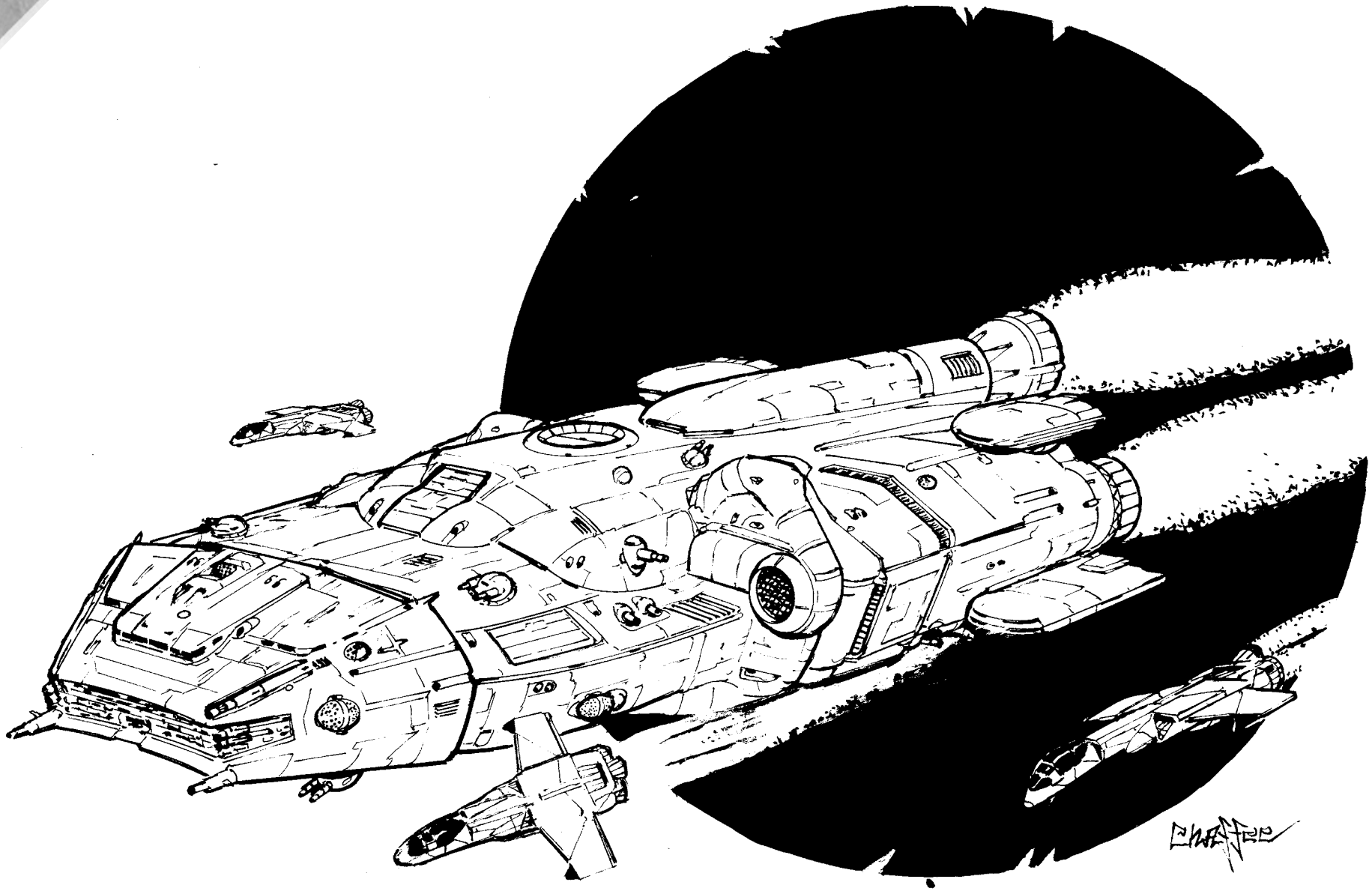
Anmerkungen:
Ausgestattet mit Lithium-Fusions-Batterien und 499,5 Tonnen Standardpanzerung

Waffen:

Feld Typ	Angriffswerte (Standard) Kurz	Mittel	Weit	Extrem	Klasse
Bug (727 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
LSR/20+Artemis (24 Schuss)	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	LSR
4 Leichte Impulslaser	1 (12)	—	—	—	Impulslaser
4 RAS (144 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 ER-PPK	4 (40)	4 (40)	4 (40)	—	PPK
4 KSR6+Artemis (45 Schuss)	3 (32)	—	—	—	KSR
2 SL/55, 2 SL/35	18	18	18	11	Schiffs-Laser
2 SAK/30 (20 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
SAK/40 (25 Schuss)	40	40	—	—	Schiffs-AK
VL/VR (488 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
LSR/20+Artemis (24 Schuss)	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	LSR
4 Leichte Impulslaser	1 (12)	—	—	—	Impulslaser
4 RAS (144 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 ER-PPK	4 (40)	4 (40)	4 (40)	—	PPK
4 KSR/6+Artemis (45 Schuss)	3 (32)	—	—	—	KSR
2 SL/55	11	11	11	11	Schiffs-Laser
2 SAK/30 (20 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
LBS/RBS (641 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
LSR/20+Artemis (24 Schuss)	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	LSR
4 Leichte Impulslaser	1 (12)	—	—	—	Impulslaser
4 RAS (1440 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 ER-PPK	4 (40)	4 (40)	4 (40)	—	PPK
4 KSR/6+Artemis (45 Schuss)	3 (32)	—	—	—	KSR
2 SL/55	11	11	11	11	Schiffs-Laser
2 SAK/30 (20 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
SAK/40 (25 Schuss)	40	40	—	—	Schiffs-AK
Schweres S-Gauss (50 Schuss)	30	30	30	30	Schiffsgauss
HL/HR (468 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
LSR/20+Artemis (24 Schuss)	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	LSR
4 Leichte Impulslaser	1 (12)	—	—	—	Impulslaser
4 RAS (144 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 ER-PPK	4 (40)	4 (40)	4 (40)	—	PPK
4 KSR/6+Artemis (45 Schuss)	3 (32)	—	—	—	KSR
2 SL/55	11	11	11	11	Schiffs-Laser
3 SAK/20 (50 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
Heck (623 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
LSR/20+Artemis (24 Schuss)	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	LSR
4 Leichte Impulslaser	1 (12)	—	—	—	Impulslaser
4 RAS (144 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 ER-PPK	4 (40)	4 (40)	4 (40)	—	PPK
4 KSR/6+Artemis (45 Schuss)	3 (32)	—	—	—	KSR
2 SL/55	11	11	11	11	Schiffs-Laser
2 SAK/30 (20 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
SAK/40 (25 Schuss)	40	40	—	—	Schiffs-AK

* Nach AT2 haben RAS keine Reichweite; nur zur Raketenabwehr.

AGAMEMNON (SCHWERER KREUZER)



THERA (TRÄGER)

Langsam, aber gut bewaffnet und gepanzert repräsentieren die gigantischen Träger der *Thera*-Klasse die mächtigsten Kriegsschiffe in der Flotte der Liga Freier Welten. Das erste Schiff dieser Klasse wurde 3060 in aktiven Dienst gestellt. Vier der gewaltigen Raumschiffe – die *Santorini*, die *Sardis*, die *Corinth* und die Delphi – sind derzeit für die LFW im Einsatz, während zwei weitere Schiffe, die *Attica* und die *Sparta*, planmäßig 3068 bzw. 3070 in Dienst gestellt werden sollen.

Jeder Träger der *Thera*-Klasse kann vier vollständige Luftraum-Regimenter (jeweils 54 Luftraumjäger) und acht zusätzliche kleinere Raumschiffe transportieren – eine Frachtkapazität, die weder in der Marine des ersten Sternebundes noch in den Raumstreitkräften der Clans erreicht ist. Die Unterbringung der 2.100-köpfigen Besatzung {inklusive Jägerpiloten, technischem Personal und einhundert Raumgardisten) wird als luxuriös beschrieben. Angeblich hat die *Thera*-Klasse Einzelkabinen für jeden Offizier und Quartiere mit Doppelbelegung für den Rest der Crew. Jedes der riesigen Kriegsschiffe hat genug Andockringe für bis zu vier Landungsschiffe, und das Militär der LFW hat jedem Träger der *Thera*-Klasse eine Eskorte aus Sturm-Landungsschiffen der *Hamilcar*-, *Achilles*- und *Merlin*-Klasse zugeteilt.

Bis zum heutigen Tag ist nur ein *Thera*-Träger zum Einsatz gekommen: Die *Sardis* wurde vom so genannten »Banditen«- Marshal von Tamarind, Jeremy Brett, Richtung Arcadia entsandt. Dieser Grenzzwischenfall wurde provoziert, um die Überlebenden von Kristen's Krushers zu evakuieren – allerdings weigerte sich Thomas Marik aus Rücksichtnahme auf seine Schwester, eine Einmischung in den Krieg der Lyraner zu gestatten. Das Luftraumkontingent der *Thera*-Klasse ermöglichte es den Truppen der LFW, die planetare Lufthoheit zu erringen und in Folge dessen die lyranischen Verteidiger mit minimalen Verlusten zu überwältigen.

THERA (Träger)

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3060
Gewicht: 960.000 Tonnen
Kampfwert: 213017

Abmessungen
Länge: 1.130 m
Segeldurchmesser: 1.020 m

Treibstoffkapazität: 1.400 t (3.500)
Verbrauch/ Brenntag: 39,52 t
Sicherer Schub: 3
Maximaler Schub: 5
Segelintegrität: 5
K-F-Antriebsintegrität: 19
Wärmetauscher: 5.633 (11.266)
Strukturelle Integrität: 90

Panzerung
Bug: 300
Vordere Seiten: je 297
Hintere Seiten: je 284
Heck: 292

Zuladung:
Hangar 1: Luftraumjäger/ Beiboote (112) 6 Tore
Hangar 2: Luftraumjäger/ Beiboote (112) 6 Tore
Hangar 3: Fracht (50864 Tonnen) 10 Tore

Landungsschiff-Kapazität: 4
Gravdecks:
3 (2 mit 130 m und 1 mit 110 m Durchmesser)
Rettungskapseln: 70
Rettungsboote: 70

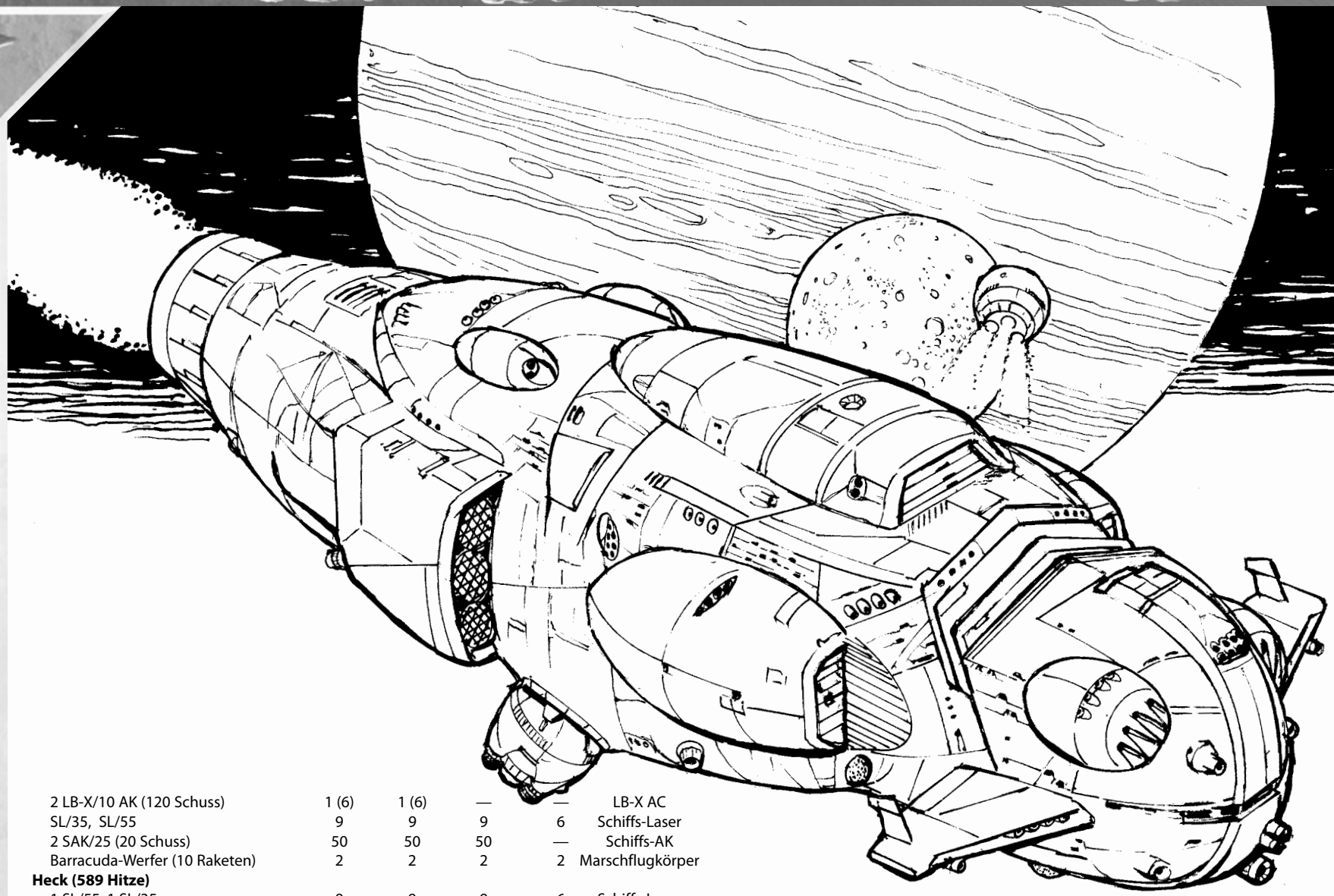
Besatzung: 240 Offiziere, 1200 Mannschaftsränge, 100 Raumgardisten (25 Züge), 558 Passagiere

Munition:
2400 Schuss Raketenabwehr-Munition (200 t)
960 Schuss LB-X/10 AK-Munition (96 t)
768 Schuss LSR/20-Munition (128 t)
1920 Schuss KSR/6-Munition (128 t)
100 Schuss SAK/25-Munition (60 t)
100 Schuss SAK/30-Munition (80 t)
100 Schuss SAK/40-Munition (120 t)
100 Schuss Schwere SGauss-Munition (50 t)
50 Barracuda-Marschflugkörper (1.500 t)

Anmerkungen: Ausgestattet mit Lithium-Fusions-Batterien und 1.700 t Lamellar Ferrokarbid-Panzerung

Waffen:	**Angriffswerte (Standard)**				
Feld Typ	**Kurz**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**	**Klasse**
Bug (589 Hitze)					
8 Schwere ER-Laser	6 (64)	6 (64)	6 (64)	—	Laser
2 LSR/20+Artemis (96 Schuss)	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	LSR
8 Leichte Impulslaser	2 (24)	—	—	—	Impulslaser
4 RAS (300 Schuss)	*	—	—	—	RAS
8 Schwere Impulslaser/					
8 Mittelschwere Impulslaser	12 (120)	7 (72)	—	—	Impulslaser
2 KSR/6+Artemis (240 Schuss)	2 (20)	—	—	—	KSR
2 LB-X/10 AK (120 Schuss)	1 (6)	1 (6)	—	—	LB-X AC
SL/35, 1 SL/55	9	9	9	6	Schiffs-Laser
2 SAK/30 (25 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
VL/VR (569 Hitze)					
8 Schwere ER-Laser	6 (64)	6 (64)	6 (64)	—	Laser
2 LSR/20+Artemis (96 Schuss)	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	LSR
8 Leichte Impulslaser	2 (24)	—	—	—	Impulslaser
4 RAS (300 Schuss)	*	—	—	—	RAS
8 Schwere Impulslaser/					
8 Mittelschwere Impulslaser	12 (120)	7 (72)	—	—	Impulslaser
2 KSR/6+Artemis (240 Schuss)	2 (20)	—	—	—	KSR
2 LB-X/10 AK (120 Schuss)	1 (6)	1 (6)	—	—	LB-X AC
SL/35, 1 SL/55	9	9	9	6	Schiffs-Laser
2 SAK/25 (20 Schuss)	50	50	50	—	Schiffs-AK
Barracuda-Werfer (10 Raketen)	2	2	2	2	Marschflugkörper
LBS/RBS (895 Hitze)					
8 Schwere ER-Laser	6 (64)	6 (64)	6 (64)	—	Laser
2 LSR/20+Artemis (96 Schuss)	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	LSR
8 Leichte Impulslaser	2 (24)	—	—	—	Impulslaser
4 RAS (300 Schuss)	*	—	—	—	RAS
8 Schwere Impulslaser/					
8 Mittelschwere Impulslaser	12 (120)	7 (72)	—	—	Impulslaser
2 KSR/6+Artemis (240 Schuss)	2 (20)	—	—	—	KSR
2 LB-X/10 AK (120 Schuss)	1 (6)	1 (6)	—	—	LB-X AC
SL/35, 1 SL/55	9	9	9	6	Schiffs-Laser
2 SAK/30 (25 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
SAK/40 (25 Schuss)	40	40	—	—	Schiffs-AK
SAK/40 (25 Schuss)	40	40	—	—	Schiffs-AK
2 Schweres S-Gauss (50 Schuss)	60	60	60	60	Schiffsgauss
HL/HR (569 Hitze)					
8 Schwere ER-Laser	6 (64)	6 (64)	6 (64)	—	Laser
2 LSR/20+Artemis (96 Schuss)	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	LSR
8 Leichte Impulslaser	2 (24)	—	—	—	Impulslaser
4 RAS (300 Schuss)	*	—	—	—	RAS
8 Schwere Impulslaser/					
8 Mittelschwere Impulslaser	12 (120)	7 (72)	—	—	Impulslaser
2 KSR/6+Artemis (240 Schuss)	2 (20)	—	—	—	KSR

THERA (TRÄGER)



2 LB-X/10 AK (120 Schuss)	1 (6)	1 (6)	—	—	LB-X AC
SL/35, SL/55	9	9	9	6	Schiffs-Laser
2 SAK/25 (20 Schuss)	50	50	50	—	Schiffs-AK
Barracuda-Werfer (10 Raketen)	2	2	2	2	Marschflugkörper
Heck (589 Hitze)					
1 SL/55, 1 SL/35	9	9	9	6	Schiffs-Laser
2 SAK/30 (25 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
8 Schwere ER-Laser	6 (64)	6 (64)	6 (64)	—	Laser
2 LSR/20+Artemis (96 Schuss)	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	LSR
2 LB-X/10 AK (120 Schuss)	1 (12)	1 (12)	—	—	LB-X AC
8 Schwere Impulslaser,	12 (120)	7 (72)	—	—	Impulslaser
8 Mittelschwere Impulslaser					
2 KSR/6+Artemis (240 Schuss)	2 (20)	—	—	—	KSR
8 Leichte Impulslaser	2 (24)	—	—	—	Impulslaser
4 RAS (300 Schuss)	*	—	—	—	RAS

* Nach AT2 haben RAS keine Reichweite; nur zur Raketenabwehr.

FENG HUANG (KREUZER)

Weil es notwendig war, mit dem Ausbau der Flotten der anderen großen Häuser Schritt zu halten, blieb der Konföderation Capeila keine andere Wahl, als ihre Bemühungen für den Aufbau einer eigenen Kriegsschiffflotte mit denen der Liga Freier Welten zu bündeln. Die Zerstörer der *Impavido*-Klasse beispielweise sind ein Ergebnis dieser gemeinsamen Anstrengungen. Dennoch war sich Kanzler Sun-Tzu Liao wohl bewusst, dass die Kooperation zwischen der Konföderation und Haus Marik nicht von langer Dauer sein würde. Bereits während der Konstruktion der *Impavido*-Klasse ordnete Sun-Tzu die geheime Konstruktion und den Bau einer weit größeren Schiffsklasse an, deren Entwicklung und Herstellung sich zu großen Teilen auf die materielle Hilfe durch Blakes Wort stützte.

Ausgestattet mit dem technischen Know-how von Blakes Wort, begann die Konföderation mit dem Bau eines Kreuzers, der sogar einem Träger der *Thera*-Klasse gewachsen sein sollte. Die meisten anderen Kriegschiff-Designs tragen ein gigantisches Waffenarsenal auf Kosten des Panzerschutzes mit sich. Ob der gewaltigen Mengen Ressourcen, welche die Konföderation in die Entwicklung von Großkampfschiffe stecken musste, bestand der Kanzler jedoch darauf, dass die neue *Feng Huang*-Klasse mit dem bestmöglichen Schutz ausgestattet werden sollte.

Der erste Kreuzer der *Feng Huang*-Klasse (»Phönix«, in Anlehnung an die Xin Sheng-Politik Sun Tzus), die *Elias Jung*, wurde ursprünglich 3058 in Dienst gestellt. Allerdings wurde das neue Schiff von enormen technischen Problemen geplagt und war erst 3062 nach einer Generalüberholung vollständig einsatzbereit. Zur Zeit versehen vier Kreuzer der *Feng Huang*-Klasse ihren Dienst in der Raummarine der Konföderation: Die *Elias Jung*, die *Franco Martell*, die *Aleisha Kris* und die *Sundermann Rhys*. Ein fünftes Schiff, die *Ilsa Hyung*, vor gerade einmal 30 Tagen vom Stapel gelaufen, muss erst ausgedehnten Reparaturarbeiten unterzogen werden. An Bord kam es zu einer katastrophalen Explosion, die sowohl die Maschinenräume in Mitleidenschaft zog als auch den KF-Antrieb und die Manövriertriebwerke schwer beschädigte. Zwar hat bisher noch niemand die Verantwortung für diesen Zwischenfall übernommen, doch offizielle Vertreter der Konföderation sprechen von einem terroristischen Akt, den sie der Organisation Freies Capeila zuschreiben.

Feng Huang (Kreuzer)

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3058
Gewicht: 970.000 t
Kampfwert: 95835

Abmessungen
Länge: 1.155 m
Segeldurchmesser: 1025 m

Treibstoffkapazität: 3.000 t (7.500)
Verbrauch/ Brenntag: 39,52 t
Sicherer Schub: 4
Maximaler Schub: 6
Segelintegrität: 5

K-F-Antriebsintegrität: 20
Wärmetauscher: 2.440 (4.880)
Strukturelle Integrität: 90

Panzerung
Bug: 310
Vordere Seiten: je 293
Hintere Seilen: je 285
Heck: 280

Zuladung

Hangar 1: Luftraumjäger/ Beiboote (26)	6 Tore
Hangar 2: Fracht (77.7781)	8 Tore
Hangar 3: Fracht (29.455 t)	8 Tore

Landungsschiff-Kapazität: 6
Gravdecks: 2 (90 m Durchmesser)
Rettungskapseln: 24
Rettungsboote: 24

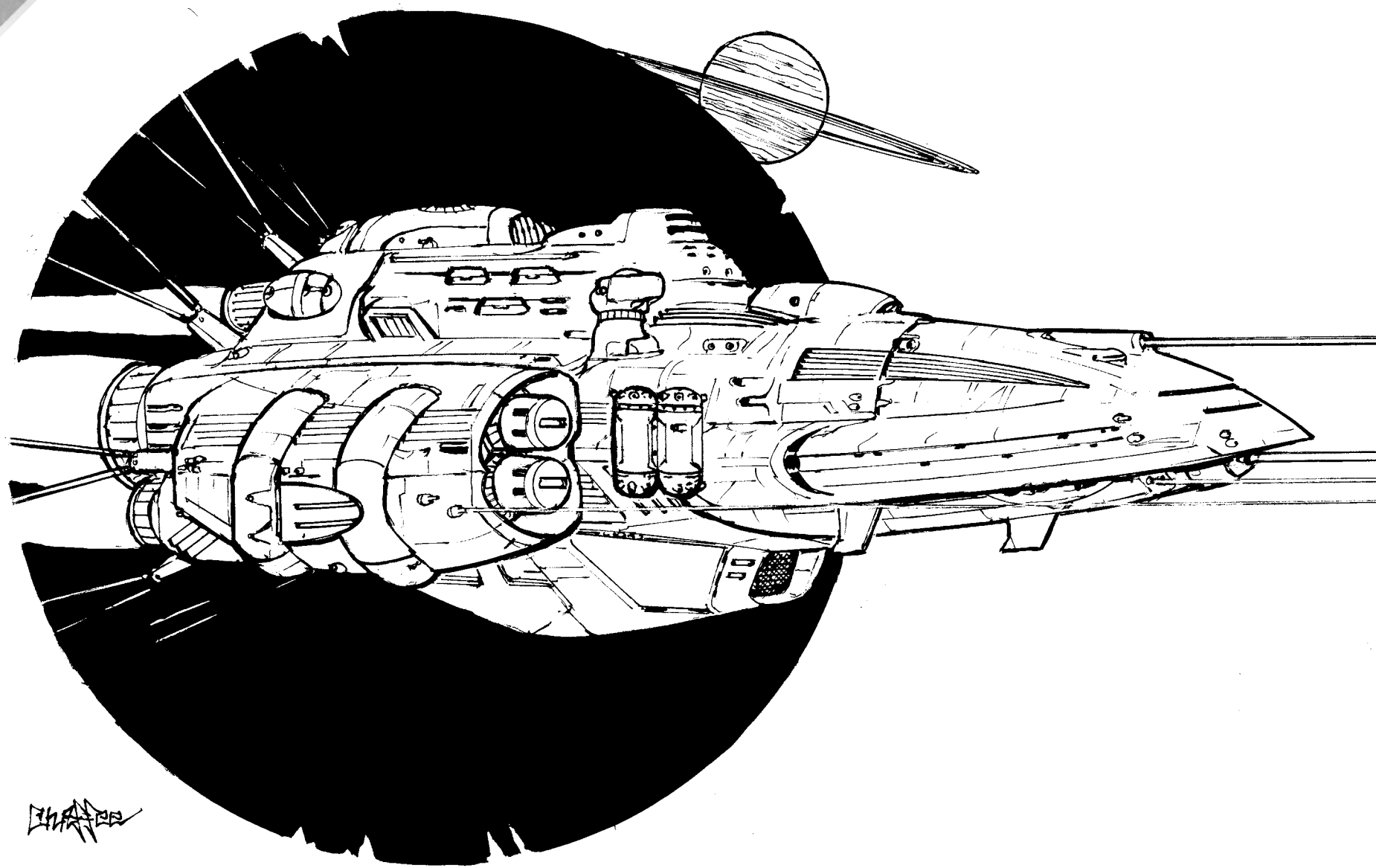
Besatzung: 174 Offiziere, 870 Mannschaftsränge, 96 Raumgardisten (24 Züge), 48 Passagiere

Anmerkungen: Ausgestattet mit Lithium-Fusions-Batterien und 1692 Tonnen Lamellar-Ferrokarbid-Panzerung

Waffen:

Feld Typ	Angriffswerte (Standard) Kurz	Mittel	Weit	Extrem	Klasse
Bug (252 Hitze)					
4 Schwere ER-Laser	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	Laser
4 Schwere Impulslaser	4 (36)	4 (36)	—	—	Impulslaser
4 ER-PPK	4 (40)	4 (40)	4 (40)	—	PPK
2 SL/35	7	7	7	—	Schiffs-Laser
VL/VR (521 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
2 Schwere Impulslaser	2 (18)	2 (18)	—	—	Impulslaser
2 ER-PPK	2 (20)	2 (20)	2 (20)	—	PPK
SL/35, SL/45, SL/55	14	14	14	10	Schiffs-Laser
Leichte SPPK, Mittelschw. SPPK	16	16	16	9	Schiffs-PPK
LBS/RBS (1,146 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
2 Schwere Impulslaser	2 (18)	2 (18)	—	—	Impulslaser
2 ER-PPK	2 (20)	2 (20)	2 (20)	—	PPK
SL/35, 2 SL/45, SL/55	18	18	18	15	Schiffs-Laser
2 Leichte SPPK, Mittelschw. SPPK/ 2 Schwere SPPKs	53	53	53	39	Schiffs-PPK
HL/HR (521 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (16)	2 (16)	2 (16)	—	Laser
2 Schwere Impulslaser	2 (18)	2 (18)	—	—	Impulslaser
2 ER-PPK	2 (20)	2 (20)	2 (20)	—	PPK
SL/35, SL/45, SL/55	14	14	14	10	Schiffs-Laser
Leichte SPPK, Mittelschw. SPPK	16	16	16	9	Schiffs-PPK
Heck (252 Hitze)					
4 Schwere ER-Laser	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	Laser
4 Schwere Impulslaser	4 (36)	4 (36)	—	—	Impulslaser
4 ER-PPK	4 (40)	4 (40)	4 (40)	—	PPK
2 SL/35	7	7	7	—	Schiffs-Laser

FENG HUANG (KREUZER)



MJOLNIR (SCHLACHTKREUZER)

Ursprünglich als leichte Kreuzerklasse konzipiert, wurden die Konstruktionspläne für die *Mjolnir*-Klasse nach der Abspaltung der Lyranischen Allianz komplett überarbeitet. Sie sollten einen Ernst zu nehmenden Gegner für die Kriegsschiffe der *Avalon*-Klasse bilden, die zeitgleich in den Vereinigten Sonnen konstruiert wurden. Die Modifikationen spielten gleichzeitig eine wichtige psychologische Rolle, denn damit stand das Raumrüstungsprogramm der Allianz auf eigenen Füßen und man zeigte, dass man selbstständig ein wehrhaftes und mächtiges Schiffsdesign entwickeln konnte.

Genau wie bei den meisten anderen neuen Kriegsschiffen der Inneren Sphäre bereitete die Herstellung der Bauteile für den riesigen interplanetaren Antrieb einige Schwierigkeiten, besonders nach der Eroberung Terras durch Blakes Wort. Glücklicherweise gelang es der Allianz, zur Lösung des Problems ihre gewaltige Wirtschaftskraft in die Waagschale zu werfen, indem die Herstellung der Einzelteile in vielen kleinen Subkontrakten an Firmen in der ganzen Allianz ausgelagert wurde, während die Endmontage in den ehemaligen Sternenbund-Raumwerften von Port Sydney auf Alarion stattfand. Diese Vorgehensweise erwies sich zwar als kostspielig und wurde zum logistischen Albtraum, aber es bescherte der Lyranischen Allianz ein Kriegsschiff-Rüstungsprogramm aus eigener Kraft.

Wie so vieles bei den Streitkräften der Allianz verlässt sich die *Mjolnir*-Klasse – benannt nach dem HammerThors in der Wikinger-Mythologie – vorrangig auf Masse und Feuerkraft, obwohl diese Schlachtkreuzer eine erstaunliche Manövrierfähigkeit aufweisen. Sie können mit bis zu drei g beschleunigen – normalerweise die maximale Beschleunigungsrate eines um die Hälfte kleineren Schiffes. Der Kern der Hauptbewaffnung besteht aus Geschützbatterien, die mit den schweren Schiffsautokanonen und Schiffsgausgeschützen bestückt sind, abgerundet durch ein umfangreiches Arsenal an konventionellen Waffen zur Jägerabwehr, Technische Probleme mit den Sensorsystemen und der Anlage zum reffen des Raumsegels beschränkten die Rolle des einzigen fertig gestellten Schlachtkreuzers der *Mjolnir*-Klasse, der LAS *Yggdrasil*, im VerCom-Bürgerkrieg. Das Schwesterschiff, die *Fylgia*, befindet sich noch immer unfertig auf Alarion.

Mjolnir (Schlachtkreuzer)

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3061
Gewicht: 1.350.000 t
Kampfwert: 179.781

Abmessungen
Länge: 960 m
Segeldurchmesser: 1.150 m

Treibstoffkapazität: 2.200 t (5.500)
Verbrauch/ Brenntag: 39,52 t
Sicherer Schub: 4
Maximaler Schub: 6
Segelintegrität: 6
K-F-Antriebsintegrität: 26
Wärmetauscher: 1.319 (2.638)
Strukturelle Integrität: 140

Panzerung
Bug: 504
Vordere Seiten: je 479
Hintere Selten: je 474
Heck: 474

Zuladung

Hangar 1: Luftraumjäger (18)	4 Tore
Hangar 2: Luftraumjäger (18)	4 Tore
Hangar 3: Fracht (1474 Tonnen)	2 Tore

Landungsschiff-Kapazität: 4
Gravdecks: 1 (135 m Durchmesser)
Rettungskapseln: 35
Rettungsboote: 10

Besatzung: 66 Offiziere, 216 Mannschaftsränge, 40 Raumgardisten (10 Züge)

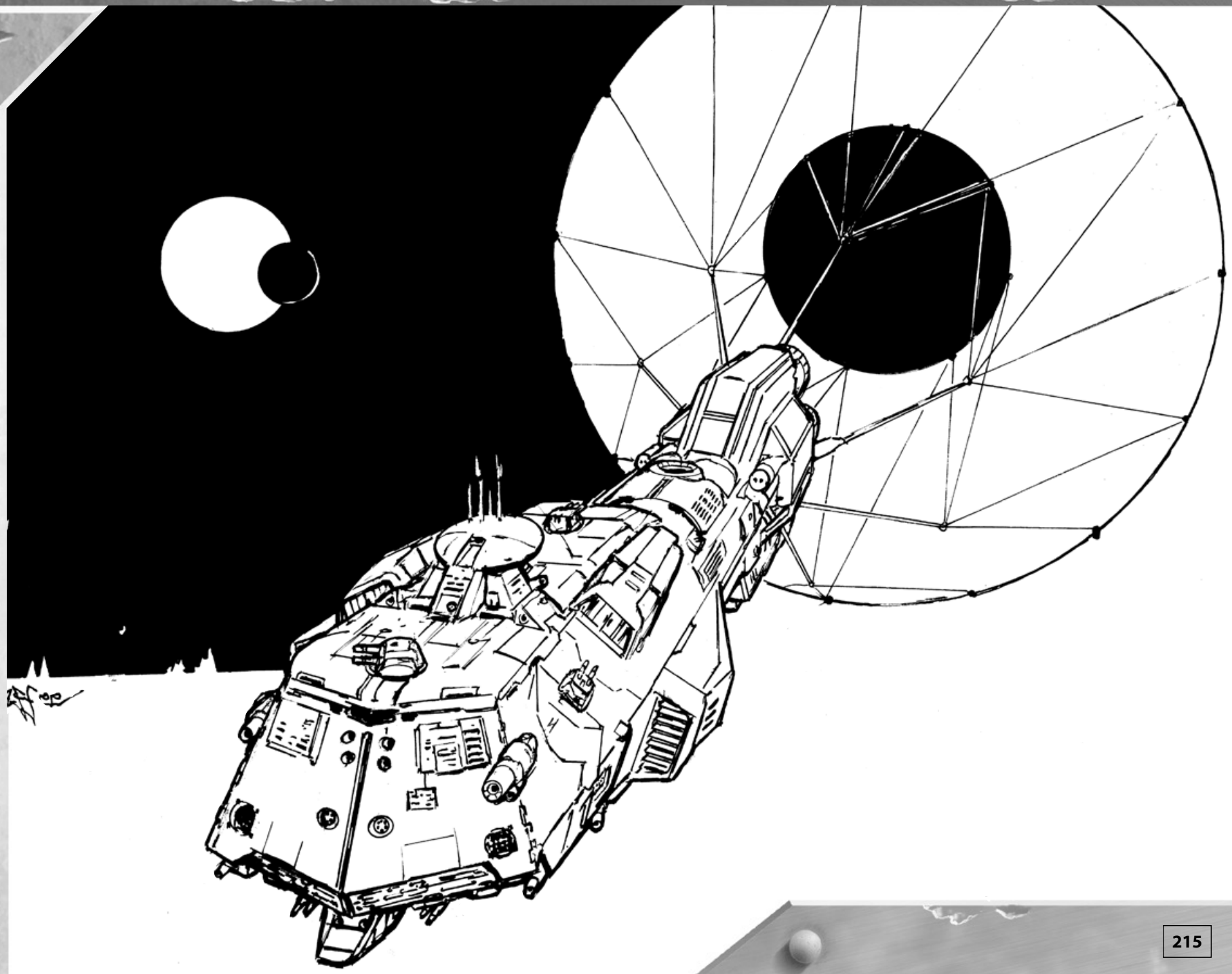
Munition:
192 Schuss LSR/20-Munition (32 t)
240 Schuss KSR/6-Munition (16 t)
200 Schuss SAK/30-Munition (160 t)
200 Schuss SAK/35-Munition (20001)
100 Schuss SAK/40-Munition (120 t)
100 Schuss Schwere SGauss-Munition (50 t)
50 Barracuda-Marschflugkörper (1.500 t)
50 Weißer-Hai-Marschflugkörper (2000 t)
50 Killerwal-Marschflugkörper (2500 t)

Anmerkungen: 3.499,5 Tonnen Ferrokarbid-Panzerung

Waffen:	Angriffswerte (Standard)			
Arc Typ	Kurz	Mittel	Weit	Extrem
Klasse				
Bug (1,084 Hitze)				
4 Schwere ER-Laser	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	Laser
2 LSR/20+Artemis (24 Schuss)	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	LSR
2 KSR/6+Artemis (30 Schuss)	2 (16)	—	—	—	KSR
2 SAK/30 (50 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
1 SAK/40 (12 Schuss)	40	40	—	—	Schiffs-AK
1 SAK/40 (12 Schuss)	40	40	—	—	Schiffs-AK
2 Schwere SPPKs	30	30	30	30	Schiffs-PPK
2 Schwere S-Gauss (50 Schuss)	60	60	60	60	Schiffsgauss
2 AR10 (9 Killerwal, 9 Barracuda, 9 Weißer Hai)	*	*	*	*	AR10
VL/VR (638 Hitze)				
4 Schwere ER-Laser	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	Laser
2 LSR/20+Artemis (24 Schuss)	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	LSR
2 KSR/6+Artemis (30 Schuss)	2 (16)	—	—	—	KSR
2 SAK/35 (50 Schuss)	70	70	—	—	Schiffs-AK
2 Mittelschwere SPPKs	18	18	18	18	Schiffs-PPK
2 AR10 (8 Killerwal, 8 Barracuda, 8 Weißer Hai)	*	*	*	*	AR10
LBS/RBS (1,123 Hitze)				
4 Schwere ER-Laser	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	Laser
2 LSR/20+Artemis (24 Schuss)	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	LSR
2 KSR/6+Artemis (30 Schuss)	2 (16)	—	—	—	KSR
2 SAK/30 (50 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
1 SAK/40 (13 Schuss)	40	40	—	—	Schiffs-AK
1 SAK/40 (13 Schuss)	40	40	—	—	Schiffs-AK
1 SAK/40 (12 Schuss)	40	40	—	—	Schiffs-AK
2 Schwere SPPKs	30	30	30	30	Schiffs-PPK
HL/HR (638 Hitze)				
4 Schwere ER-Laser	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	Laser
2 LSR/20+Artemis (24 Schuss)	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	LSR
2 KSR/6+Artemis (30 Schuss)	2 (16)	—	—	—	KSR
2 SAK/35 (50 Schuss)	70	70	—	—	Schiffs-AK
2 Mittelschwere SPPKs	18	18	18	18	Schiffs-PPK
2 AR10 (8 Killerwal, 8 Barracuda, 8 Weißer Hai)	*	*	*	*	AR10
Heck (814 Hitze)				
4 Schwere ER-Laser	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	Laser
2 LSR/20+Artemis (24 Schuss)	3 (32)	3 (32)	3 (32)	—	LSR
2 KSR/6+Artemis (30 Schuss)	2 (16)	—	—	—	KSR
2 SAK/30 (50 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
2 Schwere SPPKs	30	30	30	30	Schiffs-PPK
2 Schwere S-Gauss (50 Schuss)	60	60	60	60	Schiffsgauss
2 AR10 (9 Killerwal, 9 Barracuda, 9 Weißer Hai)	*	*	*	*	AR10

*Je nach Raketentyp (Hitzewert der Killerwal-Rakete)

MJOLNIR (SCHLACHTKREUZER)



KRIEGSSCHIFFE DER CLANS

Bei den Clans – mit der einzigen erwähnenswerten Ausnahme der Schneeraben – haben Luftraum-Streitkräfte immer hinter dem Einsatz von Bodentruppen zurückgestanden. Innerhalb der Luftraum-Streitkräften selbst spielen die Kriegsschiffe zunehmend eine untergeordnete Rolle, was einige Clans dazu veranlasst hat, auf diese mächtigen Waffen wie auf Solahma-Einheiten herabzublicken. Clan Blutgeist ging sogar soweit, einige seiner Kriegsschiffe im Austausch gegen entsprechende Kontingente an Bodeneinheiten an die Schneeraben zu übergeben.

In der Tat ist der größte Teil der zur Zeit bei den Clans in Dienst befindlichen Kriegsschiffe bereits seit den Tagen des ersten Sternenbundes im Einsatz, auch wenn sie mit Clan-Technologie nachgerüstet wurden. Des Weiteren sind von den fünf neuen Kriegsschiff-Designs, die seit der Gründung der Clans ins Feld geführt werden, genau genommen nur drei echte Neuentwicklungen – die Schiffe der Klassen *Fredasa*, *Nightlord* und *Leviathan*. Die beiden anderen neuen Kriegsschiffe – *Yorck*- bzw. *Conqueror*-Klasse – basieren auf den beiden alten Sternenbund-Designs der *Riga*- bzw. *Kimagure*-Klasse.

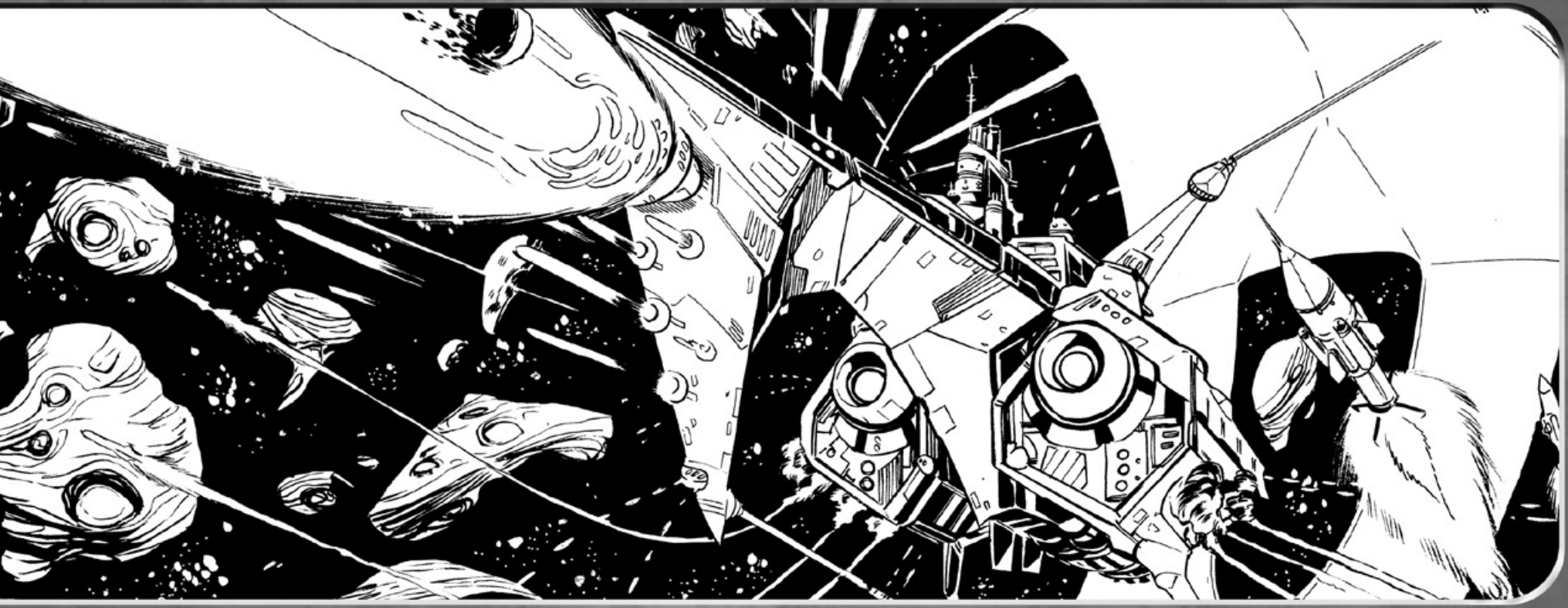
Unter diesen Gesichtspunkten, besonders aber auch auf Grund der erheblichen militärischen Expansion der Inneren Sphäre in Sachen Kriegsschiffe, verwundert es nicht weiter, das neue Kriegsschiffklassen von den Clans eingeführt wurden. Die erst kürzlich vom Stapel gelaufenen Schiffe der *Leviathan*- und *Conqueror*-Klasse befanden sich bereits vor Operation »Wiedergeburt« im Bau.

Hinzu kommt – die meisten Clans, selbst wenn sie in dieser Hinsicht Ambitionen hätten, haben weder die Ressourcen noch die Fähigkeiten, neue Kriegsschiff-Designs zu entwickeln. Von , allen Clans haben dafür nur die Wissenschaftler der Schneeraben die nötige technische Expertise. Sogar die für die Verhältnisse der Inneren Sphäre gigantische Raumflotte der Liga Freier Welten mit ihren 27 Großschiffen erscheint im Vergleich zur 40 Kriegsschiffe umfassenden Flotte der Schneeraben eher unterbewaffnet. So lange die Liga ihre Flotte nicht entscheidend vergrößern kann – nach ROM-Berichten ein Ding der Unmöglichkeit, weil die Liga ihre durchaus eindrucksvollen finanziellen Möglichkeiten schon bis an die Grenzen belasten musste, um die jetzt entstandene Flotte aufstellen zu können – werden wohl auch die Schneeraben vorerst vom Bau weiterer Kriegsschiffe Abstand nehmen.

Nichtsdestotrotz, selbst wenn man die Vielzahl der im Kampf zerstörten Kriegsschiffe – sowohl der Inneren Sphäre als auch der Clans – innerhalb der letzten Jahre einbezieht, ist die Zahl der aktiven Kriegsschiffe, besonders innerhalb des Clan-Militärs, nach wie vor erschreckend hoch. Ich bete, dass die Clans niemals auf den Gedanken kommen, ihre Flotten ernsthaft in den Kampf zu werfen – oder die Flotten der Inneren Sphäre jemals ihre Aufmerksamkeit auf Bodenziele verlagern. Ich würde von Albträumen darüber, wozu die Menschen fähig sind, verfolgt, nachdem ich über die verbrannte Erde von Edo gewandert war.

Hinweis: Genau wie bei den Daten der Clan-Landungsschiffe habe ich die einem Kriegsschiff zugeteilten Clankrieger in »Offiziere« und »Mannschaftsränge« (alle Anderen) unterteilt.

– Christoffer Hereford
Präzentor XX-Omega
ComStar Archiv, Tukayyid
22. November 3067



CARRACA (TRANSPORTER)

Basierend auf dem gleichnamigen Schiff aus der Sternenbundära, wurde der erste *Carrack*-Militärtransporter der Clans vor über 100 Jahren in Dienst gestellt. ComStar-Analytiker waren bisher nicht in der Lage herauszufinden, wie viele der in Dienst befindlichen *Carracks* aufgerüstete Sternenbund-Schiffe und wie viele von den Clans gebaute Schiffe sind.

Carracks werden von allen Clans eingesetzt, wobei die Mercerkasten der Clans Diamanthai und Novakatze anscheinend die größte Anzahl dieser Transporter besitzen. Die beiden Clans verwenden ihre *Carracks* für gewöhnlich innerhalb ihrer Besatzungszonen bzw. in den Tiefen der Peripherie für Handelsflüge, besonders in tendenziell gefährlichen Gebieten wie beispielsweise der Hanseatischen Liga. Die jüngsten Flottenbewegungen der Geisterbären umfassten auch das kleine Kontingent von *Carracks*, die in diesem Clan ihren Dienst versehen, was Grund zu der Annahme gibt, dass der Konvoi eine Fracht mit beträchtlichem Wert transportierte. Kürzlich haben ComStar-Geheimagenten herausgefunden, dass der Clan zu dieser Zeit damit beschäftigt war, die gesamte Zivilbevölkerung in die Geisterbären-Besatzungszone umzusiedeln.

Im Gegensatz zu anderen von den Clans überarbeiteten und aufgerüsteten sprungfähigen Schiffen ist die *Carrack*-Klasse nicht mit einer Lithium-Fusionsbatterie oder technisch fortschrittlicher Panzerung ausgerüstet worden. Allerdings verfügt die Clan-Version des *Carrack* über die einzigartige Hüllenversiegelungs-Technologie der Clans (HarJel). Die Frachträume sind um den kompakten KF-Antrieb des Schiffes angesiedelt und werden von zwei kleinen Beiboot-Hangars flankiert. In den meisten Fällen sind Schiffe dieser Klasse mit einem Strahl Luftraumjäger und zwei kleinen Beibooten ausgestattet, doch die genaue Zusammenstellung der mitgeführten kleineren Schiffe hängt scheinbar von dem Geschmack des Kapitäns eines solchen Schiffes ab.

Carrack (Transporter)

Technologie: Clan
Eingeführt: 2950
Gewicht: 300.000 t
Kampfwert: 53.111

Abmessungen
Länge: 830 m
Segeldurchmesser: 880 m

Treibstoffkapazität: 2.000 t (5.000)
Verbrauch/ Brenntag: 39,52 t
Sicherer Schub: 3
Maximaler Schub: 5
Segelintegrität: 3
K-F-Antriebsintegrität: 7
Wärmetauscher: 747 (1494)
Strukturelle Integrität: 15

Panzerung
Bug: 10
Vordere Seiten: je 8
Hintere Seiten: je 6
Heck: 9

Zuladung

Hangar 1: Beiboote (2)	2 Tore
Hangar 2: Fracht (63446 Tonnen)	10 Tore
Hangar 3: Beiboote (2)	2 Tore

Landungsschiff-Kapazität: 2
Gravdecks: 1 (98 m Durchmesser)
Rettungskapseln: 4
Rettungsboote: 4

Besatzung:
26 Offiziere, 119 Mannschaftsränge

Munition:
12.024 Schuss Raketenabwehr-Munition (1.002 t)
1.000 Schuss SAK/10-Munition (200 t)
500 Schuss SAK/20-Munition (200 t)

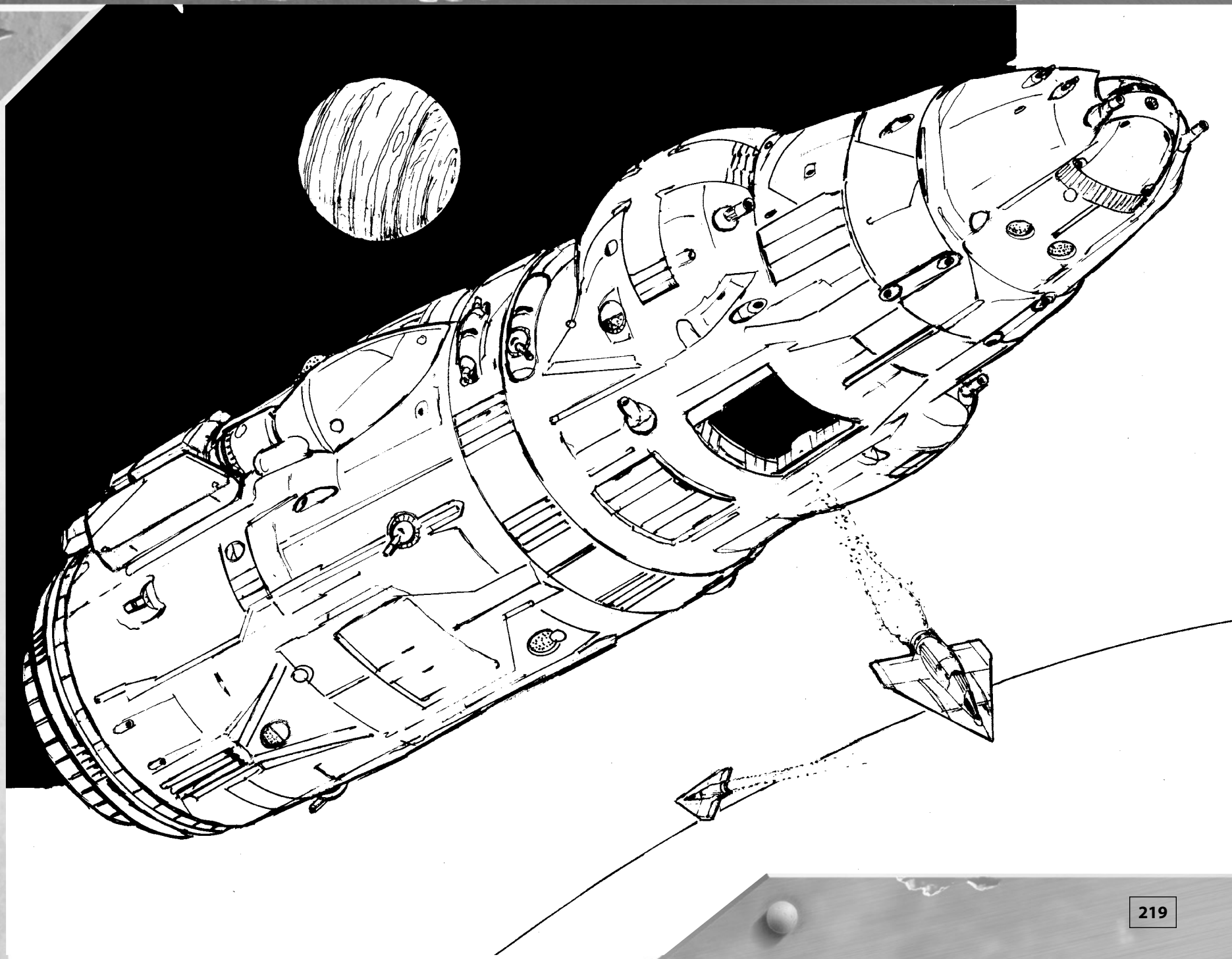
Anmerkungen:
69,5 Tonnen Standardpanzerung

Waffen:

Feld Typ	Angriffswerte (Standard) Kurz	Mittel	Weit	Extrem	Klasse
Bug (202 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (20)	2 (20)	2 (20)	2 (20)	Laser
4 RAS (1,488 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 Schwere Impulslaser	4 (40)	4 (40)	4 (40)	—	Impulslaser
2 SL/35	7	7	7	—	Schiffs-Laser
SAK/20 (166 Schuss)	20	20	20	—	Schiffs-AK
VL/VR (206 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (20)	2 (20)	2 (20)	2 (20)	Laser
8 RAS (1,588 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 Schwere Impulslaser	4 (40)	4 (40)	4 (40)	—	Impulslaser
2 SL/35	7	7	7	—	Schiffs-Laser
SAK/10 (200 Schuss)	10	10	10	—	Schiffs-AK
LBS/RBS (232 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (20)	2 (20)	2 (20)	2 (20)	Laser
4 RAS (1,488 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 Schwere Impulslaser	4 (40)	4 (40)	4 (40)	—	Impulslaser
2 SL/35	7	7	7	—	Schiffs-Laser
SAK/20 (167 Schuss)	20	20	20	—	Schiffs-AK
HL/HR (202 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (20)	2 (20)	2 (20)	2 (20)	Laser
4 RAS (1,488 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 Schwere Impulslaser	4 (40)	4 (40)	4 (40)	—	Impulslaser
2 SL/35	7	7	7	—	Schiffs-Laser
SAK/10 (200 Schuss)	10	10	10	—	Schiffs-AK
Heck (232 Hitze)					
2 Schwere ER-Laser	2 (20)	2 (20)	2 (20)	2 (20)	Laser
4 RAS (1,488 Schuss)	*	—	—	—	RAS
4 Schwere Impulslaser	4 (40)	4 (40)	4 (40)	—	Impulslaser
2 SL/35	7	7	7	—	Schiffs-Laser
SAK/10 (200 Schuss)	10	10	10	—	Schiffs-AK

* Nach AT2 haben RAS keine Reichweite; nur zur Raketenabwehr.

CARRACA (TRANSPORTER)



EROBERER (SCHLACHTKREUZER/TRÄGER)

Die Schlachtkreuzer der *Conqueror*-Klasse wurden parallel zu dem von den Clans Geisterbär und Schneerabe entwickelten *Leviathan* gebaut, um für diese gigantischen Kriegsschiffe als Trägereskorte zu dienen. Der *Conqueror*, eines der neuesten Kriegsschiff-Designs, das die Clans ins Feld führen, basiert auf der Rumpfkonstruktion der wenigen Jagdkreuzer der *Kimagure*-Klasse von Krester Ship Constructions, die vor langer Zeit die Sternenbund-Flotte ins Exil begleiteten.

Obwohl die Schneeraben sich aus dem *Leviathan*-Projekt zurückzogen, als sich heraus stellte, dass sie es nicht in näherer Zukunft mit Kriegsschiffen der Inneren Sphäre würden aufnehmen müssen, entschied sich der Clan, die Arbeiten an zwei bereits zur Hälfte fertig gestellten Schiffen der *Conqueror*-Klasse zu beenden. Das erste der beiden Schiffe, die *Conqueror*, wurde im Jahre 3052 fertig gestellt und hatte bis Juni 3052 alle notwendigen Testläufe absolviert. Der Stapellauf des zweiten Schlachtkreuzers, der *Ark Royal*, wurde durch eine Reihe technischer Pannen verzögert und fand erst 3059 statt.

Die Hinzufügung von Jägerstartrampen, ihre Besatzung und technisches Personal für zwei vollständige Luftraum-Sternhaufen machte eine Verringerung des Beschleunigungsprofils des *Conqueror* notwendig. Das gesamte Waffenarsenal des Schlachtkreuzers wurde unter besonderer Berücksichtigung der Jägerabwehr überarbeitet und verstärkt. Barracuda-Raketenlafetten unterstützen die schweren Laser-, Autokanonen-, Raketen- und Nahkampfdefensivsysteme.

Die brandneue *Conqueror*-Klasse verlässt sich auf die schweren Schiffsautokanonen als Hauptbewaffnung. Diese außergewöhnlich leistungsfähigen Waffen verleihen dem Schlachtkreuzer eine Offensivkapazität vergleichbar der eines regulären Kreuzers gleicher Tonnage. Von der ehemaligen Ausrichtung der *Kimagure*-Klasse auf Energiebewaffnung hingegen ist nur wenig geblieben.

Conqueror (Schlachtkreuzer/Träger)

Technologie: Clan
Eingeführt: 3052
Gewicht: 780.000 t
Kampfwert: 155.590

Abmessugen
Länge: 720 m
Segeldurchmesser: 980 m

Treibstoffkapazität: 3.000 t (7.500)
Verbrauch/ Brenntag: 39,52 t
Sicherer Schub: 3
Maximaler Schub: 5
Segelintegrität: 4
K-F-Antriebsintegrität: 16
Wärmetauscher: 1.575 (3.150)
Strukturelle Integrität: 70

Panzerung
Bug: 215
Vordere Seiten: je 210
Hintere Seiten: je 155
Heck: 142

Zuladung
Hangar 1: Luftraumjäger (50) 4 Tore
Hangar 2: Luftraumjäger (50) 4 Tore
Hangar 3: Fracht (13.597 t) 10 Tore

Landungsschiff-Kapazität: 2
Gravdecks: 2 (65 m und 85 m Durchmesser)
Rettungskapseln: 20
Rettungsboote: 20

Besatzung: 53 Offiziere, 245 Mannschaftsränge,
50 Elementare (10 Strahlen), 200 Passagiere

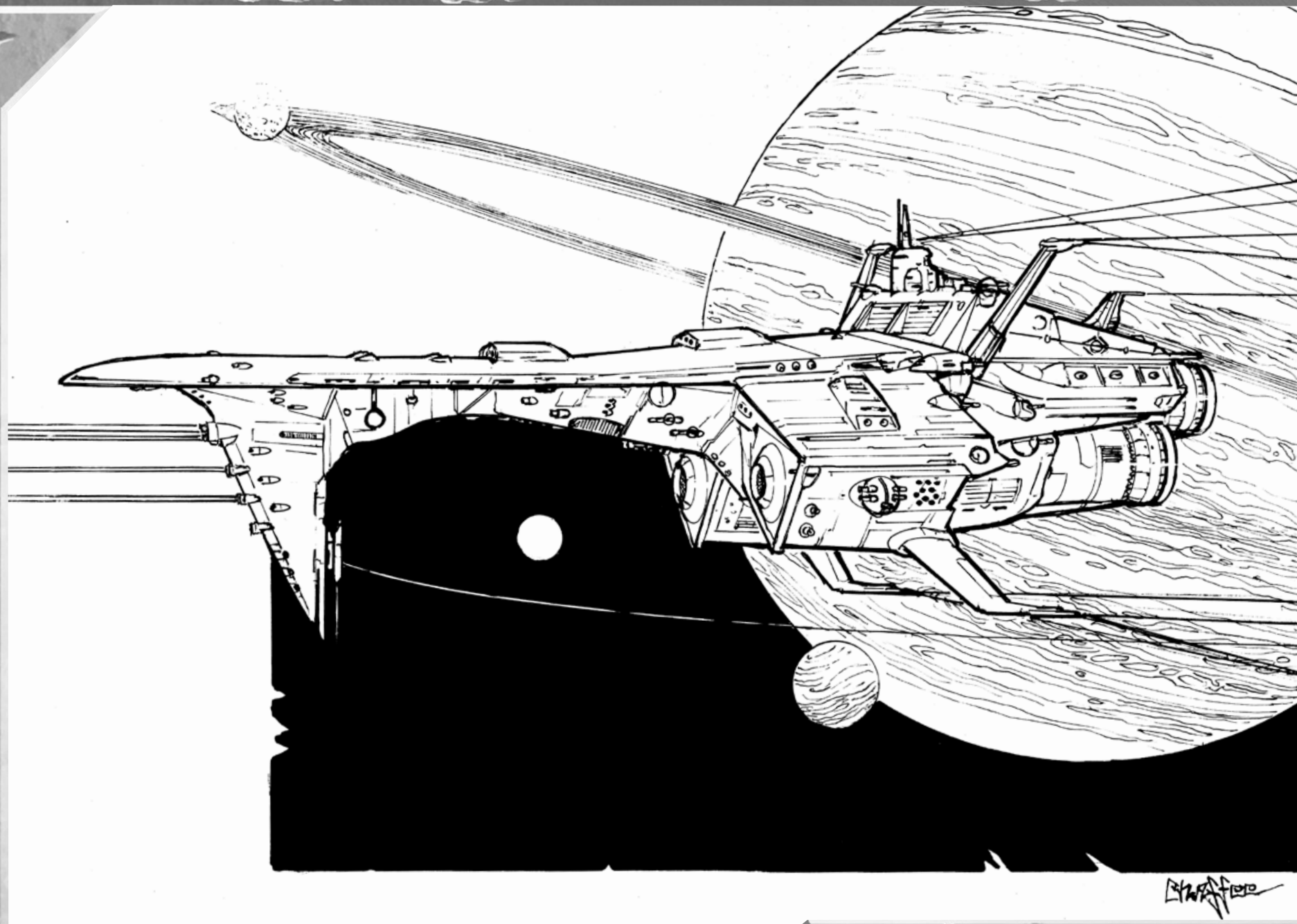
Munition:
240 Schuss LB-X/10 AK-Munition (24 t)
120 Schuss LB-X/20 AK-Munition (24 t)
600 Schuss SAK/25-Munition (360 t)
600 Schuss SAK/30-Munition (480 t)
40 Barracuda-Marschflugkörper (1.200 t)

Anmerkungen: Ausgestattet mit Lithium-Fusions-Batterien, Hyperpulsgenerator und 950 t Lamellar Ferrokarbid-Panzerung

Waffen:

Feld Typ	Angriffswerte (Standard) Kurz	Mittel	Weit	Extrem	Klasse
Bug (1,406 Hitze)					
6 Schwere ER-Laser/ 3 Mittelschwere ER-Laser	6 (63)	6 (63)	5 (48)	—	Laser
6 Schwere Impulslaser	5 (54)	5 (54)	—	—	Impulslaser
6 Leichte ER-Laser	2 (18)	—	—	—	Laser
6 Leichte Impulslaser	2 (18)	—	—	—	Impulslaser
2 SAK/25 (75 Schuss)	50	50	50	—	Schiffs-AK
2 SAK/25 (75 Schuss)	50	50	50	—	Schiffs-AK
2 SAK/25 (75 Schuss)	50	50	50	—	Schiffs-AK
2 SAK/30 (75 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
2 SAK/30 (75 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
3 Leichte SPPKs	21	21	21	—	Schiffs-PPK
Barracuda-Werfer (10 Raketen)	2	2	2	2	Marschflugkörper
VL/VR (501 Hitze)					
3 SL/ 55, 3 SL/ 45	30	30	30	30	Schiffs-Laser
3 LB-X/20 AK (30 Schuss)	5 (54)	5 (54)	—	—	LB-X
3 LB-X/20 AK (30 Schuss)	5 (54)	5 (54)	—	—	LB-X
6 Leichte ER-Laser	2 (18)	—	—	—	Laser
LBS/RBS (1,661 Hitze)					
6 Schwere ER-Laser/ 3 Mittelschwere ER-Laser	6 (63)	6 (63)	5 (48)	—	Laser
6 Schwere Impulslaser	5 (54)	5 (54)	—	—	Impulslaser
6 Leichte ER-Laser	2 (18)	—	—	—	Laser
6 Leichte Impulslaser	2 (18)	—	—	—	Impulslaser
2 SAK/25 (75 Schuss)	50	50	50	—	Schiffs-AK
2 SAK/25 (75 Schuss)	50	50	50	—	Schiffs-AK
2 SAK/30 (75 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
2 SAK/30 (75 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
2 SAK/30 (75 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
4 Mittelschwere SPPKs	36	36	36	36	Schiffs-PPK
Barracuda-Werfer (10 Raketen)	2	2	2	2	Marschflugkörper
HL/HR (501 Hitze)					
3 SL/ 55, 3 SL/ 45	30	30	30	30	Schiffs-Laser
3 LB-X/20 AK (30 Schuss)	5 (54)	5 (54)	—	—	LB-X
3 LB-X/20 AK (30 Schuss)	5 (54)	5 (54)	—	—	LB-X
6 Leichte ER-Laser	2 (18)	—	—	—	Laser
Heck (351 Hitze)					
6 Schwere ER-Laser/ 3 Mittelschwere ER-Laser	6 (63)	6 (63)	5 (48)	—	Laser
6 Schwere Impulslaser	5 (54)	5 (54)	—	—	Impulslaser
6 Leichte ER-Laser	2 (18)	—	—	—	Laser
6 Leichte Impulslaser	2 (18)	—	—	—	Impulslaser
2 SAK/25 (75 Schuss)	50	50	50	—	Schiffs-AK
Barracuda-Werfer (10 Raketen)	4	4	4	4	Marschflugkörper

EROBERER (SCHLACHTKREUZER/TRÄGER)



LEVIATHAN (SCHWERER TRANSPORTER)

Im Jahre 3044 autorisierten die Khane der Geisterbären, Nornian Tseng und Ursula Jorgensson, die Entwicklung einer neuen Kriegsschiff-Klasse. Streng nach den Traditionen ihres Clans bestanden sie darauf, dass es das größte jemals erbaute Schiff werden sollte, größer sogar als die gigantische *McKenna*-Klasse. Die Wissenschaftler der Geisterbären machten sich ehrgeizig an dieses Unterfangen, doch nach wenigen Jahren mussten sie feststellen, dass die Herausforderung den Rahmen des Möglichen sprengte. Die Geisterbären wandten sich darauf hin an ihre langjährigen Verbündeten, die Schneeraben, um im Austausch gegen Schürfrechte in ihren Asteroidenfeldern Hilfe bei der Konstruktion der neuen Schiffsklasse zu erhalten.

Nach der Schlacht von Tukayyid fällten die Khane der Geisterbären die gewichtige Entscheidung, ihren Clan in die Innere Sphäre umzusiedeln. Die größte Herausforderung bestand darin, Millionen Menschen unbemerkt über Tausende von Lichtjahren hinweg zu transportieren. Eine Lösung ergab sich in Form der beiden teilweise fertig gestellten *Leviathan*-Rumpfkonstruktionen. Obwohl beide Schiffe ohne den Großteil der geplanten Bewaffnung auskommen mussten, waren sie bereits gepanzert und flugtauglich. Khan Jorgensson sorgte dafür, dass die beiden Schiffe so modifiziert wurden, dass sie anstatt umfangreicher Bewaffnung Tausende Tonnen Fracht unterbringen konnten. Jeder *Leviathan* sollte aussehen wie ein furchteinflößender Gefechtskreuzer, würde aber in Wirklichkeit ein gigantischer, gepanzerter Transporter sein.

Seit der Umsiedlung in die Innere Sphäre haben die Geisterbären ihre Anstrengungen darauf konzentriert, die ursprünglich militärische Konzeption des *Leviathan*s wieder herzustellen. Der Angriff der Kombinatsstreitkräfte auf Alshain und der anschließende Krieg haben allerdings diese Aufgabe in der Dringlichkeit nach hinten rutschen lassen.

Leviathan (Schwerer Transporter)

Technologie: Clan
Eingeführt: 3055
Gewicht: 2.400.000 t
Kampfwert: 130.498

Abmessungen
Länge: 1.623 m
Segeldurchmesser: 1.560 m

Treibstoffkapazität: 15.000 t (37.500)
Verbrauch/ Brenntag: 39,52 t
Sicherer Schub: 2
Maximaler Schub: 3
Segelintegrität: 8
K-F-Antriebsintegrität: 45
Wärmetauscher: 1.500 (3.000)
Strukturelle Integrität: 90

Panzerung
Bug: 250
Vordere Selten: je 250
Hintere Seiten: je 250
Heck: 20

Zuladung

Hangar 1: Luftraumjäger (50)	8 Tore
Hangar 2: Beiboote (20)	
Hangar 3: Fracht (2.527 t)	20 Tore

Landungsschiff-Kapazität: 8
Gravdecks:
8 (6 mit 95 m, 2 mit 185 m Durchmesser)
Rettungskapseln: 30.000
Rettungsboote: 150

Besatzung: 167 Offiziere, 833 Mannschaftsränge,
225 Elementare (45 Strahlen), 250000 Passagiere

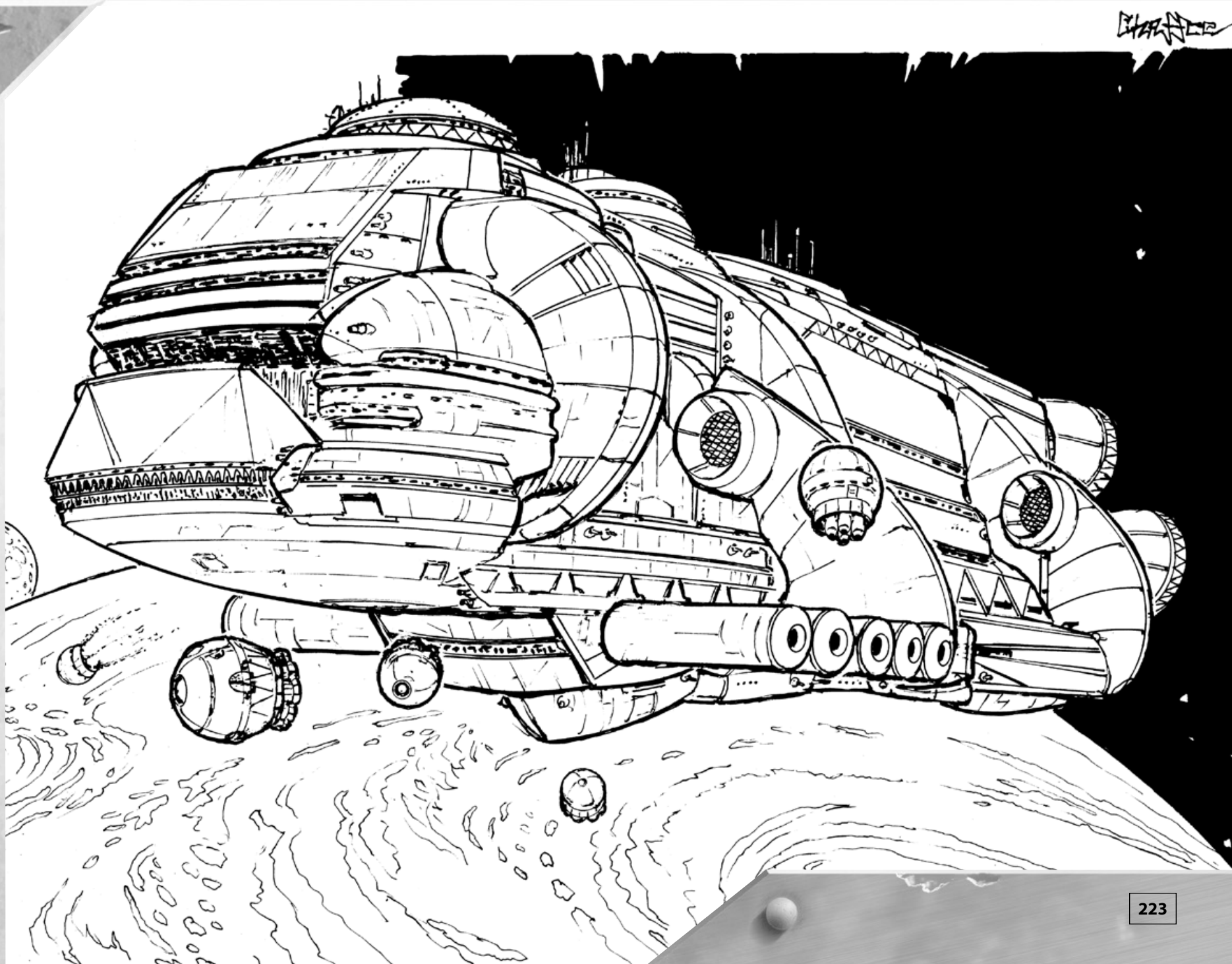
Munition:
6.000 Schuss Raketenabwehr-Munition (250 t)
1.200 Schuss Gauss-Munition (150 t)
12.000 Schuss LSR/20-Munition (200 t)
1.800 Schuss Blitz-KSR/6-Munition (120 t)
600 Schuss SAK/30-Munition (480 t)
200 Schuss Mittelschw. SGauss-Munition (80 t)
100 Schuss Schwere SGauss-Munition (50 t)
150 Killerwal-Marschflugkörper (7.500 t)
300 Weißer-Hai-Marsohflugkörper (12.000 t)
600 Barracuda-Marschflugkörper (18.000 t)

Anmerkungen: Ausgestattet mit Lithium-Fusions-Batterien, Hyperpulsgenerator und 1.551 t Ferrokarbid-Panzerung

Waffen:	**Angriffswerte (Standard)**				
Feld Typ	**Kurz**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem**	**Klasse**
Bug (871 Hitze)					
10 Schwere ER-Laser/					
10 Mittelschwere ER-Laser	17 (170)	17 (170)	10 (100)	10 (100)	Laser
5 Schwere Impulslaser/					
5 Mittelschwere Impulslaser	9 (85)	9 (85)	5 (50)	—	Impulslaser
8 Gaussgeschütze (600 Schuss)	12 (120)	12 (120)	12 (120)	—	AK
5 RAS (1,008 Schuss)	**	—	—	—	RAS
Schweres S-Gauss (100 Schuss)	30	30	30	30	Schiffsgauss
2 SAK/30 (200 Schuss)	60	60	60	—	Schiffs-AK
2 Mittelschwere SPPKs	18	18	18	18	Schiffs-PPK
AR10 (25 KW, 50 WS, 100 B)	*	*	*	*	AR10
VL/VR (352 Hitze)					
10 Mittelschwere ER-Laser	7 (70)	7 (70)	—	—	Laser
5 Mittelschwere Impulslaser	4 (35)	4 (35)	—	—	Impulslaser
3 Blitz-KSR/6 (300 Schuss)	4 (36)	4 (36)	—	—	KSR
5 RAS (1,008 Schuss)	**	—	—	—	RAS
Mittelschwere SPPKs	9	9	9	9	Schiffs-PPK
SAK/30 (100 Schuss)	30	30	30	—	Schiffs-AK
AR10 (25 KW, 50 WS, 100 B)	*	*	*	*	AR10
LBS/RBS (668 Hitze)					
10 Schwere ER-Laser	10 (100)	10 (100)	10 (100)	10 (100)	Laser
5 ER-PPK	8 (75)	8 (75)	8 (75)	—	PPK
5 Schwere Impulslaser,	9 (85)	9 (85)	5 (50)	—	Impulslaser
5 Mittelschwere Impulslaser					
3 Blitz-KSR/6 (300 Schuss)	4 (36)	4 (36)	—	—	KSR
6 LSR20+Artemis (600 Schuss)	10 (96)	10 (96)	10 (96)	—	LSR
Mittelschw. S-Gauss (100 Schuss)	25	25	25	25	Schiffsgauss
4 SL/55	22	22	22	22	Schiffs-Laser
HL/HR (217 Hitze)					
10 Mittelschwere ER-Laser	7 (70)	7 (70)	—	—	Laser
5 Mittelschwere Impulslaser	4 (35)	4 (35)	—	—	Impulslaser
3 Blitz-KSR/6 (300 Schuss)	4 (36)	4 (36)	—	—	KSR
5 RAS (1,008 Schuss)	**	—	—	—	RAS
SAK/30 (100 Schuss)	30	30	30	—	Schiffs-AK
AR10 (25 KW, 50 WS, 100 B)	*	*	*	*	AR10
Heck (433 Hitze)					
10 Mittelschwere ER-Laser	7 (70)	7 (70)	—	—	Laser
5 Schwere Impulslaser/					
5 Mittelschwere Impulslaser	9 (85)	9 (85)	5 (50)	—	Impulslaser
8 Gaussgeschütze (600 Schuss)	12 (120)	12 (120)	12 (120)	—	AK
5 RAS (1,008 Schuss)	**	—	—	—	RAS
2 Mittelschwere SPPKs	18	18	18	18	Schiffs-PPK
AR10 (25 KW, 50 WS, 100 B)	*	*	*	*	AR10

*Je nach Raketentyp (Hitzewert der Killerwal-Rakete)
** Nach AT2 haben RAS keine Reichweite; nur zur Raketenabwehr.

LEVIATHAN (SCHWERER TRANSPORTER)



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 pseudoreligiösen 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 Tonnenenvernichtungswaffen eingesetzt, während gleichzeitig neue und furchteinflößende Technologien entfesselt werden.

DARK AGE (3132+)

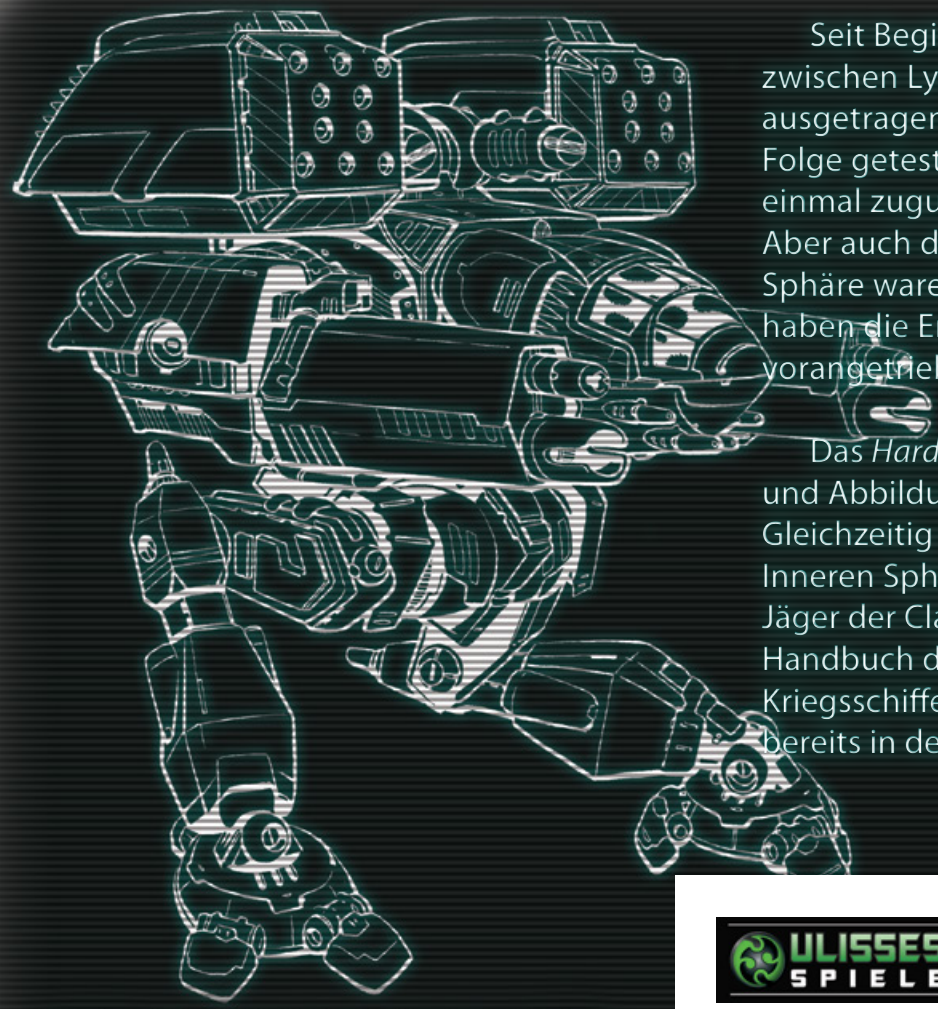
Unter der Anleitung von Devlin Stone wird nach dem Jihad im Herzen der Inneren Sphäre die Republik der Sphäre geboren. Eine der längeren Phasen des Friedens leitet das noch junge 32. Jahrhundert ein. Alle Parteien beginnen mehr oder weniger mit der Abrüstung, die riesigen Streitkräfte der Nachfolgekriege 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 EinzelMercer 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*.

NEUE MILITÄRISCHE HARDWARE



Seit Beginn des entsetzlichen Bürgerkrieges, der fünf Jahre zwischen Lyrianischer Allianz Vereinigtem Commonwealth ausgetragen wurde, sind neue Kriegsmaschinen in schneller Folge getestet und ins Feld geschickt worden, um das Ruder noch einmal zugunsten der einen oder anderen Seite herumzureißen. Aber auch die Clans und die anderen großen Häuser der Inneren Sphäre waren keinesfalls untätig. Innere und äußere Konflikte haben die Entwicklung neuer militärischer Hardware stetig vorangetrieben.

Das *Hardware-Handbuch: 3067* enthält Beschreibung, Spieldaten und Abbildungen der neuesten BattleMech- und Fahrzeugmodelle. Gleichzeitig werden die nächste Generation Luft-/Raumjäger der Inneren Sphäre, die neuen OmniJäger und die Garnisionsklasse-Jäger der Clans näher beleuchtet. Darüber hinaus listet dieses Handbuch die Entwicklungen auf dem Gebiet der Landungs- und Kriegsschiffe der letzten Jahre. Dieser Band enthält ebenfalls die bereits in den Feldhandbüchern erschienen Designs.

ZUM EINSATZ MIT

BATTLETECH™

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

CATALYST game labs

Topps

STERNENBUND · CLAN-INVASION · JIHAD · NACHFOLGEKRIEGE · BÜRGERKRIEG · DARK AGE

©2012 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 ©2016 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Art.-Nr. US44003PDF